

# SUPERPROMPT

## INTRODUCTION

SuperPrompt est un outil professionnel conçu pour communiquer avec des Intelligences Artificielles Génératives (telles que Midjourney, Stable Diffusion, Dall-E, Runway ou Sora). Son objectif est de transformer une idée vague en une instruction technique précise (« prompt »), sans oublier aucun des éléments qui composent l'image. L'application est conçue aussi bien pour la génération d'images en mouvement que d'images fixes.

Le mécanisme est simple :

Avoir une idée (...ou savoir clairement ce que nous voulons)

Remplir les champs du formulaire avec les données pour développer l'idée

Générer le prompt

Coller le prompt dans la boîte de dialogue de l'application de génération

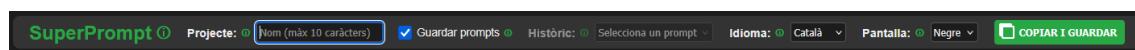
SuperPrompt est conçue en langage HTML ce qui la rend facilement exécutable depuis une application web. Cependant, elle est en évolution continue et s'adapte aux innovations des différentes plateformes génératives.

SuperPrompt est conçue pour générer un écran de 1440 x 670 pixels et ne peut pas être mise à l'échelle.

SuperPrompt s'inspire de différents outils disponibles sur les réseaux. Elle a été contextualisée et conçue par Miquel Navarro. Elle a été générée avec l'aide de Gemini, un langage multimodal développé par Google DeepMind. La version de ce manuel et du programme est la 1.10 (décembre 2025).

---

## MENU DE DÉMARRAGE



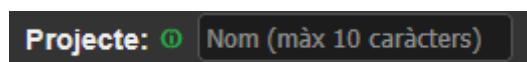
Le menu supérieur permet de configurer de manière intuitive différentes options de base de l'application et sert à préparer et personnaliser l'environnement de travail.

**SuperPrompt** ⓘ



C'est le nom du programme. En cliquant dessus, une page s'ouvre avec ce manuel en quatre langues. En cliquant sur ⓘ, une bulle (tooltip) s'ouvre avec une brève information sur l'usage de chacune des options.

**Projet :**



(Champ de texte). Attribue un nom court à ton travail (maximum 10 lettres).

À quoi ça sert ? Lorsque le prompt est téléchargé, le fichier s'appellera NOMPROJET\_DATE.txt et sera enregistré dans le dossier des fichiers téléchargés du navigateur.

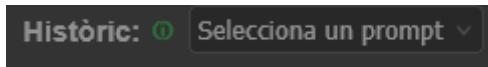
**Enregistrer les prompts :** (Case à cocher).



S'il est coché : En appuyant sur le bouton final de couleur verte « COPIER et ENREGISTRER ou COPIER », le prompt sera généré dans le presse-papiers et une copie sera enregistrée dans l'historique du navigateur.

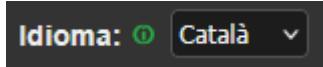
S'il n'est PAS coché : Il générera uniquement le prompt et l'enregistrera dans le presse-papiers, sans laisser de trace.

**Historique :** (Menu déroulant).



Permet de récupérer les 20 derniers prompts que tu as créés précédemment. Le dernier prompt généré se trouve en haut de la liste. En cliquant sur l'un des prompts générés, tous les champs du formulaire seront remplacés.

**Langue :**



Permet de personnaliser l'interface du programme et les valeurs des champs du formulaire en quatre langues : Catalan, Espagnol, Anglais et Français. Le prompt qui sera généré sera en Anglais, sauf pour les champs de texte libre.

**Écran :**



Personnalisation visuelle de l'interface (Clair/Gris/Sombre).

**COPIER ET ENREGISTRER (ou seulement COPIER) :**



Permet de générer le prompt final, de l'enregistrer dans le presse-papiers et de le stocker dans l'historique des prompts selon que le bouton « Enregistrer les prompts » est activé ou désactivé (voir point 3).

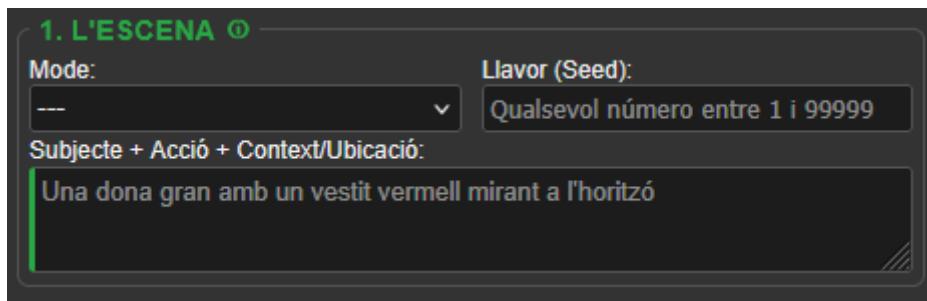
---

## LES 8 CHAPITRES

Ci-dessous, chaque section du formulaire est détaillée, en expliquant ce que signifient les options que tu trouveras dans les menus déroulants. Comme les Intelligences Artificielles sont en évolution continue, le développement de SuperPrompt ne suit peut-être pas le même

rythme et il est probable qu'à un moment donné il puisse y avoir une légère divergence entre ce manuel et l'application.

## CHAPITRE 1 : LA SCÈNE



Ici, nous définissons ce que nous voulons voir. C'est la base de la pyramide informationnelle du prompt et elle est composée de trois champs qui permettent d'homogénéiser le ou les personnages des images que nous voulons générer.

**Mode :** Indique à l'IA quelle « attitude » elle doit avoir. Selon l'IA, les résultats peuvent servir à obtenir des résultats extrêmement précis ou ambigus. L'expérience nous dit qu'ici nous introduisons un paramètre de plus ou moins de créativité.

Normal : Interprétation littérale des paramètres introduits dans le prompt avec un certain degré de créativité.

Amusant : Donne un caractère évidemment amusant aux images.

Personnalisé : Retire de la créativité à l'IA et s'ajuste aux paramètres introduits dans le prompt.

Fun / Spicy : Donne une liberté créative à l'IA pour être plus audacieuse ou exagérée.

**Graine (Seed) :** Il s'agit normalement d'une valeur numérique mais d'autres valeurs peuvent également être introduites, y compris des liens vers des adresses web absolues avec des informations sur une image. Certaines IA génèrent cette valeur qui permet d'obtenir une longue cohérence des images dans différentes séquences.

**Explication technique :** C'est la « carte d'identité » de l'image. Si le champ reste vide, l'IA inventera une nouvelle image à chaque fois.

**Exemple :** Si un personnage est généré et que son visage convient mais que l'on souhaite changer l'éclairage, il faut conserver le même numéro de Seed. Cela « fige » la composition de base et permet une meilleure cohérence entre différentes générations d'images.

**Sujet + Action + Contexte/Localisation :** (Texte libre).

Ici, il faut décrire le sujet principal avec le maximum de détail, l'action réalisée par le sujet et le Contexte/Localisation dans lequel il se trouve. Exemple : « Un homme d'une quarantaine d'années, vêtu de vêtements informels, marche lentement vers la caméra dans une rue résidentielle ».

---

## CHAPITRE 2 : STYLE VISUEL



Ici, nous définissons le « look » ou l'apparence artistique.

## 2.1. Esthétique principale

Les options du menu déroulant et leur signification :

Photorealism : Tente de faire en sorte que cela ressemble à une photographie réelle, indiscernable de la réalité.

High Budget CGI / Cinematic : Style de film Marvel ou de jeu vidéo haut de gamme. Parfait, poli et spectaculaire.

Film Noir : Noir et blanc, fort contraste, ombres dures, détectives et mystère (années 40).

Anime / Manga : Style d'animation japonaise.

3D Render / Pixar Style : Style de film d'animation moderne pour enfants (grands yeux, textures douces, éclairage chaleureux).

Cyberpunk : Futuriste, néons, technologie sale, pluie et couleurs bleu/rose.

Steampunk : Futur rétro avec des machines à vapeur, des engrenages et du bronze (style industriel du XIXe siècle).

Oil Painting / Watercolor / Pencil : Imitation de techniques traditionnelles (Huile, Aquarelle, Dessin au crayon).

Low-Poly / Pixel Art : Esthétique rétro des anciens jeux vidéo (formes géométriques simples ou pixels visibles).

## 2.2. Modificateur d'art

Permet d'affiner pour imiter le style en citant une référence concrète.

Réalisateur/trice : Ex : Wes Anderson (symétrie, couleurs pastel) ou Tim Burton (gothique, sombre).

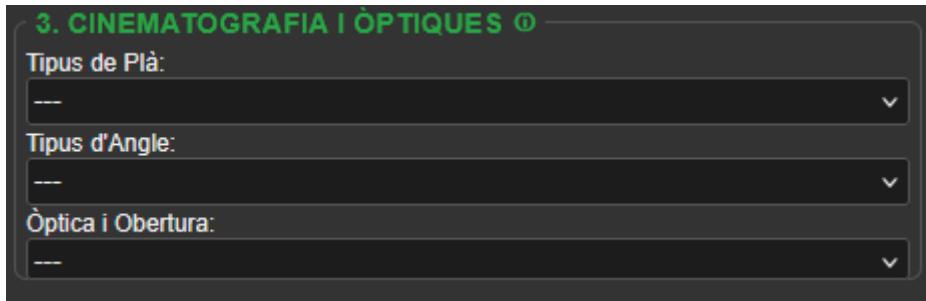
Film : Ex : Casablanca (Noir et blanc, vintage) ou Amelie (Couleurs fortes, intimiste)

Style : Ex : Aventure, Guerrier, Historique

Artiste : Ex : Van Gogh (coups de pinceau tourbillonnants) ou Dalí (surréalisme).

---

## CHAPITRE 3 : CINÉMATOGRAPHIE et OPTIQUES



C'est le chapitre le plus technique. Il définit comment le spectateur « regarde » la scène.

### 3.1. Type de plan (Shot Type)

Définit la distance entre la caméra et le sujet.

Extreme Long Shot : Le personnage apparaît minuscule dans un paysage immense.

Long Shot / Full Shot : Nous voyons le personnage entier, de la tête aux pieds.

Medium Shot : De la taille vers le haut (typique des informations ou des dialogues).

Close-up : Uniquement le visage. Pour montrer les émotions.

Extreme Close-up / Detail Shot : Uniquement un œil, ou un détail d'une bague. Proximité maximale.

### 3.2. Type d'angle (Angle Type)

Définit la hauteur de la caméra.

Eye Level : À hauteur des yeux. Neutre et naturel.

High Angle : La caméra regarde vers le bas. Fait paraître le personnage petit ou vulnérable.

Low Angle : La caméra regarde vers le haut (contre-plongée). Fait paraître le personnage héroïque ou géant.

Bird's Eye View : Vue d'oiseau (zénithale). Totalement depuis le dessus, comme une carte.

Dutch Angle : La caméra est inclinée/de travers. Génère tension, folie ou dynamisme.

### 3.3. Optique et ouverture (Lens Aperture)

Définit le type d'objectif et la profondeur de champ (le flou).

(8mm - 20mm) Super Wide Angle : Super grand angle.

Effet : Capture beaucoup de paysage, mais déforme les bords. Style GoPro ou immobilier.

(20mm – 35mm) Wide Angle : Grand angle.

(35 – 55mm) Standard : Vision humaine. Le plus naturel.

(55mm - 200mm) Telephoto / Portrait : Téléobjectif.

Effet : « Compresse » l'image. L'arrière-plan apparaît très flou (Bokeh) et le sujet est très valorisé. Idéal pour les portraits.

Macro Lens : Pour les insectes ou les détails microscopiques.

---

## CHAPITRE 4 : ÉCLAIRAGE et ATMOSPHÈRE

**4. IL·LUMINACIÓ I ATMÒSFERA ⓘ**

Esquema de Llum:	---	Clima/Ambient:	Boira baixa, pluja lleugera, tempesta
------------------	-----	----------------	---------------------------------------

La lumière crée l'émotion de l'image.

### 4.1. Lumière (Lighting Type)

Golden Hour : La lumière du lever ou du coucher du soleil. Dorée, douce et très belle.

Blue Hour : Juste après le coucher du soleil. Lumière bleue, mélancolique.

Cinematic Lighting : Éclairage dramatique, avec des contrastes pensés pour raconter une histoire.

Studio Lighting : Lumière parfaite, sans ombres disgracieuses. Style photographie de mode ou de produit.

Neon / Cyberpunk Lighting : Lumières artificielles colorées (rouge, bleu, violet).

Rembrandt Lighting : Classique. Une partie du visage éclairée et l'autre dans l'ombre (triangle de lumière). Très artistique.

Volumetric Lighting : « Rayons de Dieu ». Lorsque la lumière traverse la poussière ou la fumée et que les faisceaux lumineux sont visibles.

### 4.2. Climat/Ambiance. Champ de texte libre.

Clear / Sunny : Journée claire.

Overcast : Couvert (lumière douce et diffuse, sans ombres dures).

Foggy / Misty : Brouillard. Apporte mystère et profondeur.

Rainy / Stormy : Pluie ou tempête.

---

## CHAPITRE 5 : MOUVEMENTS DE CAMÉRA

**5. MOVIMENTS DE CÀMARA ⓘ**

Tipus de Moviment:	---
--------------------	-----

Fondamental si tu utilises le prompt pour générer de la VIDÉO (Sora, Runway Gen-2, Pika). Si tu génères une image statique, cela ajoute une sensation de vitesse.

Static : Caméra fixe (trépied).

Pan (Panning) : La caméra tourne sur son axe horizontalement (de gauche à droite).

Tilt : La caméra tourne verticalement (de haut en bas).

Zoom In / Out : On se rapproche ou on s'éloigne optiquement.

Dolly Zoom (Vertigo) : Effet célèbre de Hitchcock. L'arrière-plan semble s'approcher tandis que le personnage reste identique. Très étourdissant et dramatique.

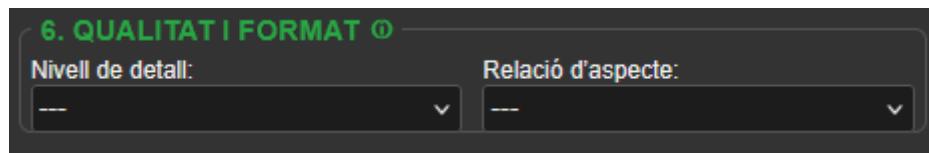
Tracking Shot : La caméra suit le personnage pendant qu'il marche (caméra sur rails).

Handheld : Caméra à main. Tremble légèrement. Donne une sensation de réalisme, de documentaire ou de tension.

FPV Drone : Vol rapide et acrobatique, comme un drone de course.

---

## CHAPITRE 6 : QUALITÉ ET FORMAT



Détail : Instructions techniques de qualité. Certaines IA permettent de sélectionner ce paramètre et, dans beaucoup de cas, il détermine le temps de construction.

Basique / Faible

Standard / HD

4K / 8K / Maximum : Résolution maximale.

Axé sur la texture : Demande à l'IA de ne pas laisser de zones floues ou mal finies.

Rapport (Aspect Ratio) : La forme de la toile.

16:9 : Format panoramique (télévision, cinéma, YouTube).

21:9 : Ultra panoramique ou Cinemascope (cinéma épique).

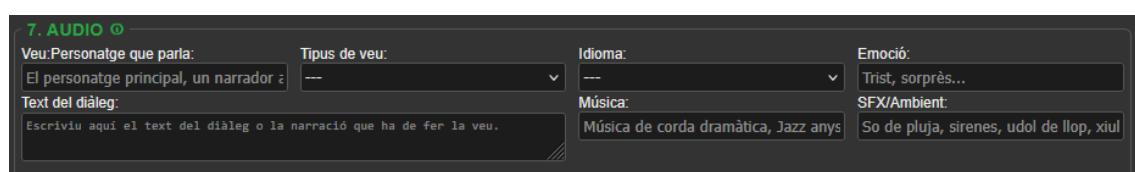
4:3 : Format TV (télévision vintage)

1:1 : Carré (Instagram classique).

9:16 : Format vertical (Stories, TikTok, Reels).

---

## CHAPITRE 7 : AUDIO (Uniquement pour la Vidéo)



Si le modèle d'IA génère du son, ces champs permettent de configurer ce qui est entendu.

Voice : Personnage qui parle : Indique le sujet de l'action. Ex : l'homme

Type of voice : Indique le genre de la voix qui est entendue

Langue : La langue dans laquelle elle est entendue

Émotion : La nuance de la voix qui est entendue

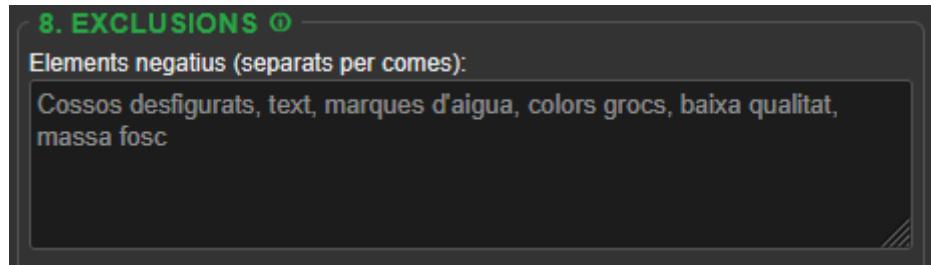
Texte du dialogue : À indiquer dans la même langue que la case sélectionnée

Musique : Style (Jazz, Epic Orchestral, Techno).

SFX/Ambiance : Sons spécifiques (Pas, Pluie, Sirènes de police, Oiseaux).

---

## CHAPITRE 8 : EXCLUSIONS (Negative Prompt)



**8. EXCLUSIONS**

Elements negatius (separats per comes):

Cossos desfigurats, text, marques d'aigua, colors grocs, baixa qualitat, massa fosc

Ce champ est une « Liste noire ».

Finalité : Écris ici tout ce que tu ne veux PAS voir apparaître.

Exemples courants : Texte, personnes, véhicules, oiseaux.

Fonctionnement : Le programme ajoutera automatiquement le préfixe « NO » afin que l'IA comprenne que cela est interdit.

---

## Prompt généré



Prompt generat

El prompt generat es mostrarà aquí.

En bas de l'écran :

Prompt généré : Le texte du prompt se construit en temps réel à mesure que les options sont modifiées. Le symbole :: sépare chaque chapitre pour aider l'IA à traiter l'information par blocs.

Bouton « Balai » (🧹) : Nettoie l'ensemble du formulaire pour recommencer à zéro. Inclut un message de confirmation pour éviter les suppressions accidentnelles.