

GUIA DEFINITIVO

DE CRIAÇÃO DE PROMPTS E IMAGENS

USANDO GPT IMAGE + NANO BANANA

**PROMPTS
QUE
DIRIGEM.**

**24 ESCOLHAS
DE CÂMERA**

Plano. Posição.
Movimento.



20 CAPÍTULOS / 96 PÁGINAS

DO PEDIDO ABERTO À DIREÇÃO VISUAL



PESSOAS / EMOÇÃO EM CENA



CARROS / LUZ E PRESENÇA

VOCÊ TEM O CONTROLE.



PRESS START

O OLHAR É SEU.

Um console que ainda não existe. Um mundo que só você imaginou. Uma imagem que faz alguém parar. A criação com IA amplia o território do possível, mas ainda pede escolhas: o que mostrar, de onde olhar, como iluminar e o que preservar.

Esta edição aproxima fotografia, direção de arte e geração de imagens. Cada capítulo transforma uma decisão visual em uma instrução que você pode testar. O objetivo é desenvolver critério: reconhecer o que funciona, identificar o que falhou e formular a próxima revisão.

O acervo original entra como repertório visual. Os novos produtos são conceitos imaginários. As oficinas podem ser adaptadas a GPT Image e Nano Banana conforme os recursos da interface escolhida.

Gladiomir Dutra

AUTORIA E DIREÇÃO DA EDIÇÃO

DIREÇÃO DE IMAGEM / EDIÇÃO 01

ESCOLHA SUA ROTA.

O MAPA DA EDIÇÃO



01	A INTENÇÃO	05	11	A PRODUÇÃO	35
02	O PROMPT	08	12	O ACABAMENTO	38
03	A CÂMERA	11	13	CRIATURAS DO SEU MUNDO	41
04	A LUZ	14	14	DA FOTO À CAMPANHA	49
05	ESTILOS DE PRODUTO	17	15	PELE E MATERIAIS	53
06	O PRODUTO	20	16	RETRATOS EM 3D ESTILIZADO	57
07	AS PESSOAS	23	17	DIREÇÃO DE CAMPANHAS	61
08	AS REFERÊNCIAS	26	18	FONTES NAS ARTES	65
09	GPT IMAGE	29	19	MOTION DE GAMES	69
10	NANO BANANA	32	20	ATLAS DE CÂMERA	73

DO ESTUDO AO PROJETO.

81 LABORATÓRIO / 83 PEDIDO x DIREÇÃO / 91 CAMPANHAS PARA FEED

94 FICHA DE CRIAÇÃO / 95 FONTES E CRÉDITOS

UMA IDEIA. QUATRO MOVIMENTOS.



OBSERVE O QUE MUDA.

01 DEFINA

Escolha finalidade, assunto e três critérios de aprovação. Escreva o briefing antes do prompt.

02 DESCREVA

Transforme intenção em composição, luz, materiais e restrições observáveis.

03 EXAMINE

Compare o resultado ao pedido. Identifique acertos e mudanças indesejadas.

04 REFINE

Peça uma alteração específica, repita os detalhes protegidos e guarde a versão aprovada.

ACERVO = repertório visual. OFICINA = prompt para você testar. LABORATÓRIO = imagem gerada para esta edição, com pedido registrado. Observe as legendas para distinguir os três.

ANTES DO PROMPT.



VISÃO / 01

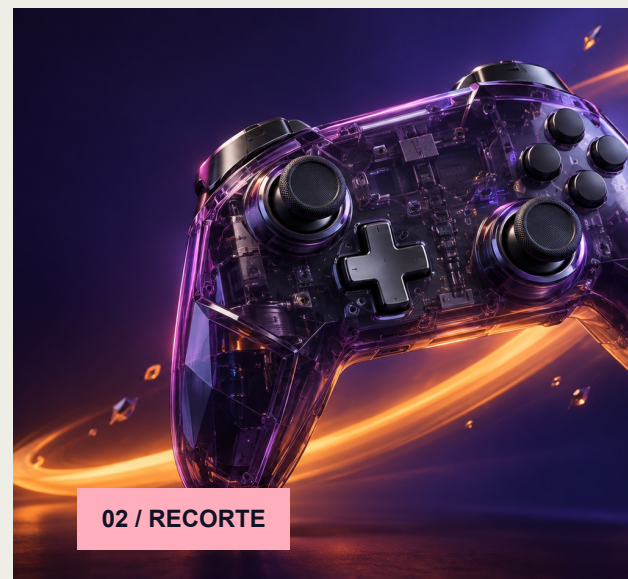
O primeiro controle é saber o que você quer comunicar.

UMA IMAGEM PRECISA DE UM TRABALHO PARA FAZER.

Um console portátil pode aparecer em um catálogo, num anúncio de lançamento ou como conceito de um objeto que ainda não existe. A função da imagem muda todas as decisões ao redor dele. Antes de escrever, defina quem verá a peça, o que precisa perceber e onde ela será usada. Esse pequeno briefing será sua referência para julgar a geração. Sem ele, fica fácil escolher uma imagem bonita que não resolve o trabalho.

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

O BRIEFING VIRA IMAGEM.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

A FINALIDADE VEM PRIMEIRO

Complete a frase: esta imagem será usada em um determinado lugar para comunicar uma determinada ideia. Uma capa precisa funcionar em miniatura. Um banner precisa acomodar texto. Uma foto de catálogo precisa revelar o produto. Escreva o uso antes de selecionar adjetivos. Esse contexto ajuda a decidir quais detalhes merecem espaço e quais distraem. Considere também o tamanho real em que a imagem será vista.

CRITÉRIO ANTES DE PREFERÊNCIA

Antes de gerar, escolha três sinais observáveis de sucesso. Para o lançamento de um console conceitual, eles podem ser: aparelho inteiro, espaço para título e materiais convincentes. Avalie primeiro esses sinais, depois a preferência estética. Se a imagem falhar em um requisito essencial, registre o problema. A disciplina de seleção vale tanto quanto a escrita do prompt e facilita explicar suas escolhas ao cliente.

O QUE PRECISA PERMANECER

Liste os elementos que definem o trabalho: formato do produto, cor principal, pessoa, quantidade de objetos, texto obrigatório ou proporção. Separe-os das escolhas que podem variar. Num primeiro estudo, o cenário pode estar aberto, enquanto a embalagem precisa permanecer reconhecível. Essa distinção evita revisões vagas como 'melhore tudo', que podem destruir justamente a parte que já estava funcionando.

EXPLORAÇÃO E EXECUÇÃO

Na exploração, experimente caminhos bem distintos para descobrir a linguagem. Na execução, preserve uma solução escolhida e refine os detalhes. Misturar essas etapas aumenta a quantidade de mudanças sem uma direção clara. Faça uma pequena seleção de referências, descreva o que cada uma ensina e escolha uma hipótese visual. Depois avance com revisões específicas, guardando sempre a versão aprovada.

PALAVRAS QUE DIRIGEM.

A cor liga o trecho literal à escolha visual. Use o pedido completo e confira a resposta da imagem.



PROMPT COMPLETO

TRADUÇÃO DO PEDIDO EXECUTADO / ORIGINAL NA WEB

Uso: publicidade e marketing. Peça: campanha original de lançamento de hardware para games, horizontal 16:9, sem texto. Um único controle de jogo com carcaça esculpida de policarbonato translúcido violeta fumê, **camadas precisas de circuitos internos visíveis**, dois analógicos, um direcional em cruz e quatro pequenos botões de ação circulares sem inscrições. Empunhaduras ergonômicas facetadas assimétricas originais e gatilhos de metal fumê; deve ser um controle plausível, sem símbolos reconhecíveis de franquias ou fabricantes.

Controle suspenso em vista dinâmica de três-quartos, **numa diagonal forte do canto inferior esquerdo ao superior direito**, grande no centro-direita, mas inteiramente dentro do quadro. Fundo de estúdio roxo profundo com gradiente controlado de violeta para cobalto. **Uma única faixa luminosa tangerina se curva atrás do controle** como um rastro rápido de movimento, formando uma curva para baixo, com poucas partículas pequenas e nítidas semelhantes a minerais. A faixa nunca encobre os controles.

Plástico tátil e nítido, reflexos delicados de Fresnel, bordas de metal escovado, profundidade tridimensional real e superfícies refrativas precisas. Contraluz direcional magenta e luz principal ampla e fria de estúdio; o acento laranja reflete suavemente na parte inferior. **Deixe amplo espaço negativo escuro no terço superior esquerdo** para títulos aplicados depois.

Imagem estática de campanha cinética refinada, com contenção e materiais bem definidos; não é uma captura de tela de jogo. Sem texto, tipografia, logotipos, personagens, controles adicionais, colagem, telefone, interface falsa ou explosões.

01 COMPOSIÇÃO

“numa diagonal forte do canto inferior esquerdo ao superior direito”

A diagonal sugere energia já na imagem estática. Ela é uma instrução de composição, não uma animação.

03 DETALHES DE CONSTRUÇÃO

“camadas precisas de circuitos internos visíveis”

A transparência passa a ter função: revelar a construção. Verifique se circuitos e botões continuam plausíveis.

02 COR COM HIERARQUIA

“Uma única faixa luminosa tangerina se curva atrás do controle”

O laranja concentra o acento de cor. “Uma única” limita a quantidade de efeitos; “atrás” mantém o produto à frente.

04 ESPAÇO PARA A CHAMADA

“Deixe amplo espaço negativo escuro no terço superior esquerdo”

Esse trecho reserva uma área utilizável para o título, sem colocá-lo por cima dos comandos.

PALAVRAS QUE DIRIGEM.

O PONTO DE PARTIDA

Imagem de um console portátil conceitual modular, carcaça branca e painel de vidro fumê, com controles destacáveis, sobre uma mesa. Sem texto ou logotipos.



DIREÇÃO CRIATIVA

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

Uma instrução precisa torna a decisão visível.

Um bom prompt descreve a imagem de maneira compreensível. Ele pode ser curto. O tamanho deve acompanhar a complexidade do pedido. O problema aparece quando adjetivos se acumulam sem explicar o assunto, a composição ou a luz. 'Premium' pode significar muitas coisas. 'Console de alumínio branco, vidro fumê e bordas definidas por luz ciano' oferece decisões concretas para construir e avaliar uma aparência.

O PESO DE CADA PALAVRA.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

UMA ORDEM FÁCIL DE REVISAR

Comece pelo tipo de imagem e sua finalidade. Depois apresente o assunto, a ação, o ambiente, o enquadramento e a luz. Acrescente materiais e restrições quando forem importantes. Essa ordem é uma convenção de trabalho, não uma sintaxe obrigatória. Ela permite localizar rapidamente a parte responsável por um resultado. Use rótulos em pedidos complexos para tornar as exigências fáceis de editar.

TROCAS QUE REDUZEM AMBIGUIDADE

Troque 'cinematográfico' por uma descrição da cena: contraluz quente, sombras profundas e enquadramento amplo. Troque 'luxuoso' por vidro espesso, superfície de pedra escura e poucos elementos. Os adjetivos podem continuar como resumo, mas as características visíveis fazem o trabalho. Quando não souber descrever um estilo, observe uma referência e anote cor, contraste, textura e organização do quadro.

CONTRADIÇÕES E PRIORIDADES

Um produto completamente nítido e um desfoque muito intenso podem disputar atenção. Uma composição minimalista com dezenas de objetos cria outra tensão. Decida qual exigência é essencial e qual é secundária. Se houver muitos elementos, agrupe os pedidos por importância. Ao corrigir, remova instruções que perderam a função. Prompts copiados de várias fontes costumam carregar decisões incompatíveis.

UMA REVISÃO DE CADA VEZ

Depois da primeira imagem, escreva o diagnóstico antes do novo pedido. 'O reflexo cobre o rótulo' aponta um problema local. 'Não gostei' não define uma ação. Peça a alteração e repita os detalhes importantes a preservar. Reabra a imagem anterior quando precisar retomar uma referência clara. O resultado aprovado é um marco de trabalho que merece ser guardado fora da conversa.

DIREÇÃO EM PALAVRAS.

PROMPT

PARA TESTAR

Crie uma imagem publicitária cinematográfica de um console portátil conceitual modular original, com carcaça de alumínio branco acetinado e grande painel de vidro fumê. Mostre o dispositivo inteiro em ângulo 3/4, flutuando à DIREITA em um cenário futurista escuro índigo. Os dois módulos de controle estão destacados a poucos centímetros do núcleo central numa vista explodida coerente, com trilhos de encaixe, conectores e detalhes de engenharia imaginária legíveis; preserve uma construção visualmente plausível, com superfícies limpas, botões táteis e bordas bem definidas. O vidro fumê deve apresentar espessura visível, reflexos controlados e profundidade realista, e o alumínio deve mostrar textura acetinada sutil. Luz de recorte ciano pela direita e luz coral pela esquerda, iluminação principal suave, reflexos precisos e atmosfera volumétrica discreta. Fundo abstrato futurista escuro com um gradiente coral distante, sem objetos concorrentes. Reserve espaço negativo amplo à ESQUERDA para título editorial. Fotografia de produto de lançamento misturada a concept art AAA, sofisticada, inventiva e nítida. Sem pessoas, texto, escrita, números, logotipos, marcas ou interface tipográfica na tela.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

ASSUNTO

Quem ou o que aparece.

COMPOSIÇÃO

Posição, escala e espaço livre.

APARÊNCIA

Luz, materiais e linguagem visual.

RESTRIÇÕES

Detalhes obrigatórios e exclusões relevantes.

PRÓXIMA REVISÃO

Reduza apenas o reflexo no painel de vidro fumê. Preserve a estrutura branca, os módulos destacáveis, o ângulo, o fundo e o espaço livre à esquerda.

LEVE À PRÁTICA

Os dois consoles desta edição foram gerados com os prompts mostrados, em pedidos independentes. Observe composição, cenário, materiais e uso do espaço. O desenho do dispositivo também mudou, e o fundo dirigido foi interpretado como uma paisagem espacial. A dupla ilustra direção visual; não comprova preservação de identidade. Repita o exercício com uma referência única para avaliar consistência separadamente.

MUDE O PUNTO DE VISTA.

ALTURA.
DISTÂNCIA.
INTENÇÃO.



03

Enquadramento, ângulo e distância contam histórias diferentes.

Antes de escolher uma marca de câmera, decida o que o observador precisa ver. Um plano aberto situa a cena. Um close dá importância à expressão ou ao detalhe. O ângulo modifica a relação com o assunto. A distância muda a relação entre elementos próximos e distantes. Na geração de imagens, descreva a aparência desejada junto aos termos técnicos. O nome de um equipamento funciona como referência estética, sem garantir reprodução física exata.

PUNTO DE PARTIDA

Retrato de uma mulher em uma cidade.

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

O ENQUADRAMENTO CONTA.

PLANO E ÂNGULO SÃO ESCOLHAS DISTINTAS

O plano define quanto do assunto aparece. O ângulo descreve a posição de observação. Você pode ter um close na altura dos olhos ou um close visto de baixo. Escreva ambos quando a composição depender disso. Para corpo inteiro, declare que os pés devem estar visíveis. Para produto, especifique se a tampa, a base e as bordas precisam caber no quadro. Verifique o corte após a geração.

DISTÂNCIAS FOCAIS COMO VOCABULÁRIO

Considerando o mesmo formato de sensor, distâncias focais menores abrangem uma área maior da cena. Distâncias maiores estreitam o campo de visão. Use 24 mm, 50 mm ou 85 mm como referências de aparência, acompanhadas da descrição do enquadramento. Evite a regra simplificada de que uma lente determina uma emoção. A posição da câmera e a relação com o assunto também precisam fazer sentido.

DISTÂNCIA E PERSPECTIVA

A aparência de um rosto próximo à câmera pode exagerar a relação entre nariz e orelhas. Ao se afastar e reenquadrar, essa relação muda. Por isso, um pedido de retrato pode dizer 'câmera a uma distância confortável, sem exagero de perspectiva no rosto'. Para arquitetura, explique quais linhas e volumes devem permanecer. Um número de lente isolado não substitui a descrição da geometria que você quer ver.

O FOCO ESCOLHE O DETALHE

Na fotografia, uma abertura maior, indicada por um número f menor, pode reduzir a profundidade de campo, dependendo também de outras condições. Em IA, combine a referência com a intenção: olhos nítidos e fundo suave, ou produto inteiro legível. Um anúncio de relógio pode precisar mostrar mostrador, caixa e pulseira. Desfocar tudo ao redor do centro nem sempre atende a esse objetivo.

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.



O lugar de onde você olha faz parte da mensagem.

ESCOLHA SEU PLANO.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

PROMPT

Crie um retrato editorial fotográfico de uma mulher adulta em uma rua urbana. Enquadre do peito para cima, com a câmera na altura dos olhos e a uma distância confortável do rosto. Aparência de uma lente de retrato de 85 mm, com olhos bem definidos e fundo suavemente desfocado. Preserve proporções faciais naturais. A pessoa olha ligeiramente para fora do quadro. Luz difusa de uma vitrine à esquerda, tons de pele naturais e espaço discreto na direção do olhar. Sem retoque plástico.

REVISE

Altere somente o enquadramento para um plano mais aberto, incluindo as mãos. Preserve a identidade, a roupa, a direção do olhar e a iluminação.

PLANO GERAL

Assunto e ambiente com contexto.

PLANO MÉDIO

Gesto, expressão e parte do ambiente.

CLOSE

Expressão, material ou informação específica.

VISTA SUPERIOR

Organização de objetos numa superfície.

EXERCÍCIO

Descreva o mesmo assunto em plano geral, plano médio e close. Depois teste um único plano em três alturas de câmera. Anote a diferença entre mudar o que cabe no quadro e mudar de onde a cena é observada. As imagens do acervo ilustram linguagens visuais, sem constituir uma simulação óptica calibrada.

Descreva a
sombra com a
mesma atenção
que a luz.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

A LUZ DÁ FORMA.

A iluminação organiza a leitura da imagem. Ela pode revelar textura, separar um objeto do fundo e esconder detalhes. Comece por uma fonte principal: de onde vem, qual a sua aparência e que sombra ela produz? Depois decida se existe preenchimento ou recorte. Escrever apenas 'boa iluminação' deixa essas decisões abertas. Uma descrição simples de direção e suavidade já cria uma hipótese que pode ser observada no resultado.

A LUZ DESENHA A FORMA.



01 / VISÃO GERAL

02 / RECORTE

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

DURA OU SUAVE

A luz suave apresenta transições de sombra mais graduais. A luz dura produz bordas mais definidas. A aparência depende do tamanho aparente da fonte em relação ao assunto, entre outros fatores. No prompt, descreva o efeito: sombra longa e nítida numa parede, ou transição delicada no rosto. Uma grande janela próxima pode servir de referência para suavidade. Não confunda luz suave com uma imagem sem contraste.

VIDRO E METAL REVELAM O ENTORNO

Materiais reflexivos dependem muito do que aparece refletido. Em um painel de vidro, faixas de brilho ajudam a desenhar as bordas; na frente, podem esconder uma informação importante. Descreva reflexos estreitos ou amplos, seu posicionamento e o detalhe que deve continuar legível. Procure espessura, continuidade e contato com a superfície. Um contorno luminoso isolado pode sugerir vidro sem resolver a geometria do objeto.

UMA DIREÇÃO QUE SE SUSTENTA

Escolha uma direção principal e procure suas consequências: lado iluminado, sombra projetada e reflexos. Se a sombra aponta numa direção incompatível, a imagem perde coerência. Para produto, uma luz lateral pode revelar o relevo de um tecido. Para retrato, pode criar volume no rosto. Na revisão, nomeie o objeto e o lado de incidência. Evite pedir mudanças globais quando apenas uma sombra precisa de correção.

COR E ATMOSFERA

A cor da iluminação contribui para o clima visual. Uma mistura de luz quente e sombras frias pode separar planos, mas também alterar a cor percebida do produto. Se a fidelidade cromática for importante, declare essa prioridade e compare com a referência. Use uma atmosfera intensa na exploração e uma versão mais neutra para conferir materiais. A aprovação deve acontecer na aplicação final, com o texto e o fundo previstos.

MODELE COM A LUZ.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

PROMPT

Crie uma fotografia de estúdio de um capacete conceitual de realidade aumentada, com carcaça de cerâmica branca e viseira de vidro fumê, apoiado sobre um pedestal de basalto. Uma fonte grande e suave à esquerda cria um reflexo amplo na viseira. Um recorte ciano pela direita destaca a silhueta. Fundo índigo escuro e simples. Mostre a espessura do vidro, a textura da cerâmica e uma sombra de contato coerente. A face frontal deve ficar legível, sem estouro de brilho. Não inclua pessoas, texto ou logotipos.

REFINE

Reduza o brilho na viseira e preserve o formato do capacete, a textura da cerâmica, a direção da luz e o pedestal.

FAÇA O TESTE

Faça uma série com uma única fonte: frontal, lateral e contraluz. Mantenha o objeto e o fundo definidos. Em cada imagem, identifique onde estão a área mais clara, a sombra e o reflexo. Caso o produto mude, registre a mudança como desvio; não atribua toda a diferença à luz.

PRINCIPAL Define a direção dominante.

PREENCHIMENTO Regula a leitura nas sombras.

RECORTE Separa bordas do fundo.

CONTATO Ancora o objeto à superfície.

UM PRODUTO. VÁRIAS LINGUAGENS.



VISÃO / 05

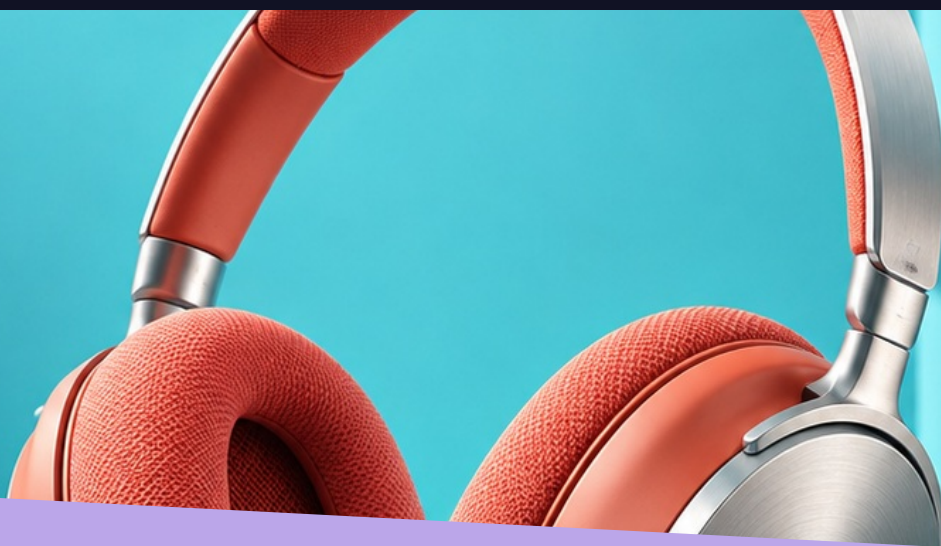
Estilo é um conjunto de decisões que sustenta uma mensagem.

MINIMALISMO, COR, MATÉRIA E CONTEXTO MUDAM O ARGUMENTO DO ANÚNCIO.

Um headphone pode parecer preciso, esportivo, acolhedor ou experimental. O objeto não precisa mudar para que a campanha mude. Comece pela promessa: conforto, robustez, leveza ou imersão. Escolha então uma linguagem de luz, fundo, posição e cor que torne essa promessa visível. Um nome de marca pode servir de referência inicial, mas o briefing fica mais útil quando descreve exatamente o que aproveitar dessa referência.

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

LER A LINGUAGEM VISUAL.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

PRECISÃO MINIMALISTA

Produto grande, poucos elementos, reflexos organizados e uma área calma para a mensagem. Em estudos inspirados na apresentação de produto da Apple, observe como o detalhe do material pode sustentar uma peça inteira. Traduza isso em instruções verificáveis: metal acetinado, borda iluminada, fundo pérola e um único ponto de atenção. Evite escrever apenas “estilo Apple”: o modelo não conhece a sua prioridade nem a peça que você tem em mente.

COR COMO ARGUMENTO

Uma composição de tecnologia pode explorar cor mineral, contraste e superfícies geométricas. As referências de design da Samsung ajudam a pensar em forma, material e cor como um sistema. Defina a cor dominante do fundo e uma cor de apoio. O produto deve continuar legível em miniatura. Uma campanha vibrante não precisa de partículas, neon e telas em todas as áreas; a energia pode vir de uma diagonal e de duas cores bem escolhidas.

MATERIAL EM PRIMEIRO PLANO

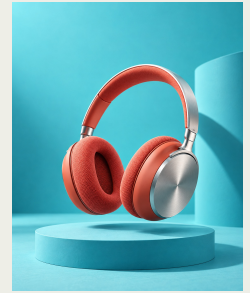
Para vender a sensação de toque, escolha uma superfície e uma incidência de luz. Vidro pede reflexos que revelem transparência e espessura; metal precisa de transições que acompanhem suas faces; tecido ganha leitura com uma luz lateral suave. Não aplique a mesma granulação em tudo. Faça um detalhe e uma vista geral do mesmo produto. O detalhe deve confirmar o acabamento que a imagem principal promete.

PRODUTO EM USO

O contexto explica por que o objeto importa. Uma pessoa ajustando um fone oferece escala e função; uma família interagindo com uma tela oferece uma situação. Preserve a relação entre gesto e produto, sem transformar todos os personagens em modelos posando. Escolha uma ação simples. Inspeção contato das mãos, anatomia, reflexos e tamanho do aparelho. O cenário apoia o uso e precisa deixar espaço para a mensagem comercial.

PALAVRAS QUE DIRIGEM.

A cor liga o trecho literal à escolha visual. Use o pedido completo e confira a resposta da imagem.



PROMPT COMPLETO

TRADUÇÃO DO PEDIDO EXECUTADO / ORIGINAL NA WEB

Uso: publicidade e marketing. Crie uma fotografia editorial de campanha de tecnologia, vertical 4:5. Um único fone de ouvido sem fio circum-aural original, com conchas de revestimento cerâmico fosco vermelho-coral quente e alumínio prateado finamente escovado; almofadas grandes de tecido coral tátil e arco prateado fino e suavemente esculpido, com parte inferior coral. Sem logotipos de fabricantes ou letras.

Fone equilibrado na diagonal como objeto escultural, flutuando logo acima de um pedestal circular ciano simples, com silhueta claramente legível e sombra delicada realista abaixo. **Fundo contínuo de estúdio turquesa-ciano** com um grande cilindro recortado projetando uma sombra arquitetônica curva e discreta, sem excesso de objetos. Vista próxima de três-quartos revela o interior de uma almofada e a face externa escovada da outra concha; **o fone inteiro fica dentro do quadro**.

Luz principal branca, grande e suave, vinda do alto à esquerda; reflexos nítidos nas bordas prateadas; **brilho de recorte ligeiramente quente separa o coral do ciano**. Campanha sofisticada de cores complementares: viva, mas contida; materiais táteis, **tecido acústico real, pequenas costuras precisas e mecânica sólida e plausível**. **Deixe o quarto superior em ciano tranquilo para um título aplicado depois**.

Sem texto, logotipos, cabos visíveis, telefone, fones adicionais, pessoas, colagem, mecanismos fantasiosos ou marca-d'água.

01 SEPARAÇÃO DO FUNDO

“brilho de recorte ligeiramente quente separa o coral do ciano”

É esta instrução de luz de borda que pede a separação. Ela desenha o contorno sem transformar o fundo no assunto.

03 DETALHES DE CONSTRUÇÃO

“tecido acústico real, pequenas costuras precisas e mecânica sólida e plausível”

O pedido nomeia o que avaliar de perto: tecido, costuras e encaixes. Mais nitidez não corrige uma mecânica incoerente.

05 ÁREA PARA O TÍTULO

“Deixe o quarto superior em ciano tranquilo para um título aplicado depois”

O espaço de texto é dimensionado antes da geração. A tipografia pode entrar com margem e contraste.

Estudo produzido pela ferramenta integrada; modelo não informado.

[SITE > ESTILO É DECISÃO / PROMPT ORIGINAL E CÓPIA](#)

02 COR COM HIERARQUIA

“Fundo contínuo de estúdio turquesa-ciano”

O ciano ocupa a grande área de fundo e o coral identifica o produto. Essa relação cria o contraste principal.

04 OBJETO INTEIRO

“o fone inteiro fica dentro do quadro”

A instrução protege arco e conchas contra cortes acidentais, preservando a leitura do produto.

BELEZA COM FUNÇÃO.

O PONTO DE PARTIDA

Crie um anúncio de um console portátil.

Do assunto à decisão visível.



DIREÇÃO CRIATIVA

Acervo visual de Gladiomir Dutra. Repertório; não comprova o prompt proposto.

O produto precisa continuar sendo o produto.

Na imagem comercial, a aparência precisa conviver com a fidelidade. Um reflexo bonito não compensa um botão a mais, uma tampa diferente ou uma embalagem deformada. Comece com referências claras do produto e defina as partes que o identificam. Separe a exploração de conceito da representação de um item real. Essa distinção ajuda a decidir quando gerar, quando editar e quando compor a imagem com fotografias ou arquivos aprovados.

UM OBJETO, MUITAS LEITURAS.

CATÁLOGO E CAMPANHA

No catálogo, a prioridade costuma ser a leitura do objeto. Na campanha, o cenário e a luz podem sugerir uma experiência. Descreva essa diferença no briefing. Um fundo branco pode ser adequado a uma ficha de produto, mas não é uma obrigação universal. Para a campanha, reserve espaço para a mensagem e estabeleça uma hierarquia. O cenário precisa apoiar a leitura do produto, mesmo quando é expressivo.

UMA FICHA DE IDENTIDADE

Anote silhueta, proporções, materiais, cores, quantidade de botões e detalhes de marca. Use fotos de ângulos relevantes quando disponíveis. Conferir apenas a cor geral é insuficiente para objetos complexos. Num console, por exemplo, a posição dos controles pode mudar entre imagens. Avalie a imagem em tamanho grande e também no formato final. Marque os desvios e determine quais exigem composição ou retoque.

MATERIAIS QUE CONVENCEM

Descreva o material e sua condição: plástico fosco, metal escovado, vidro translúcido ou tecido com trama visível. Depois confira como a luz interage com essa superfície. Uma borda metálica não deve parecer borracha em outra parte do objeto. Verifique também encaixes, costuras, espessura e sombra de contato. Pequenas incoerências podem passar despercebidas na miniatura e se tornar evidentes em uma peça ampliada.

DO CONCEITO À APLICAÇÃO

O console do acervo mostra uma oportunidade didática: conectar conceito, representação e publicidade. Nesta edição ele aparece como estudo visual do material original, sem afirmar fabricação ou resultado comercial. O exercício é planejar uma sequência de peças coerentes: vista de catálogo, detalhe, produto em uso e embalagem. Cada aplicação deve carregar a mesma ficha de identidade e os mesmos critérios de aprovação.

Acervo visual de Gladiomir Dutra. Repertório; não comprova o prompt proposto.



Uma boa campanha valoriza o que está sendo apresentado.

PALAVRAS QUE DIRIGEM.

A cor liga o trecho literal à escolha visual. Use o pedido completo e confira a resposta da imagem.



PROMPT COMPLETO

PEDIDO ORIGINAL EXECUTADO EM PORTUGUÊS

Uso: fotografia publicitária de produto automotivo para campanha premium, horizontal 16:9. Uma única roda automotiva de alumínio usinado com pneu esportivo sem marca, separada do veículo, em pé sobre uma placa de basalto preto. Design original de dez raios afilados agrupados em cinco pares, cubo central sem emblema, metal polido nas faces e grafite acetinado nas cavidades, borracha preta fosca com sulcos nítidos e plausíveis. A roda ocupa os dois terços direitos, inteiramente no quadro, vista em três-quartos a cerca de 25 graus; o terço esquerdo fica escuro e limpo para título aplicado depois. Estúdio profundo grafite, uma faixa de luz branca grande acima e à esquerda desenha reflexos longos nos raios, contraluz azul-cobalto muito discreto separa a borda direita. Sombra de contato firme, reflexo baixo controlado, eixo circular sem deformação. Separação clara entre borracha, alumínio polido e pintura satinada: microtextura localizada, sem sujeira exagerada. Foco no cubo e borda usinada, detalhe de fotografia macro de produto com profundidade suficiente para ler todo o objeto. Comunicação de precisão mecânica e desempenho por forma, luz e material. Sem carro ao fundo, sem pessoas, sem texto, sem letras na lateral do pneu, sem logotipo, sem fogo, sem fumaça e sem colagem.

01 PRODUTO E MENSAGEM

“A roda ocupa os dois terços direitos, inteiramente no quadro”

O tamanho e a posição do produto ficam definidos. Roda e pneu devem aparecer completos.

03 REFLEXO CONTROLADO

“uma faixa de luz branca grande acima e à esquerda desenha reflexos longos nos raios”

A luz tem posição, tamanho e efeito descritos. Os raios ganham volume por esses reflexos longos.

02 METAL E BORRACHA

“Separação clara entre borracha, alumínio polido e pintura satinada”

O mesmo objeto precisa responder à luz de três maneiras. O trecho impede que tudo pareça o mesmo plástico brilhante.

04 GEOMETRIA REVISÁVEL

“eixo circular sem deformação”

A exigência vira um critério de revisão: círculo, cubo e simetria dos raios devem continuar coerentes.

EXPERIMENTO DO TIME

Escolha um trecho grifado e mude só essa instrução. Antes de gerar, escreva o efeito esperado. Compare o resultado e registre o que mudou além do pedido.

Estudo produzido pela ferramenta integrada; modelo não informado.

SITE > ESTILO É DECISÃO / PROMPT ORIGINAL E CÓPIA

PRESENÇA E EXPRESSÃO.

**GESTO.
PELE.
PRESENÇA.**



07

Uma pessoa convincente faz mais do que olhar para a câmera.

Um retrato funciona pela relação entre expressão, pose, luz e ambiente. Uma imagem pode ter pele detalhada e ainda parecer artificial se o gesto não fizer sentido. Defina a ação e a intenção da pessoa. Depois escolha o enquadramento que torna essa ação legível. Para séries, registre as características que identificam o personagem e use referências estáveis. Consistência se verifica imagem por imagem, especialmente depois de várias edições.

PONTO DE PARTIDA

Uma personagem em várias cenas.

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

PESSOAS PEDEM ATENÇÃO.



01 / VISÃO GERAL



02 / OUTRA LEITURA

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

AÇÃO OBSERVÁVEL

Em vez de pedir apenas ‘uma pessoa feliz’, descreva o que ela faz: ri ao ouvir alguém fora do quadro, ajeita a manga antes de sair ou observa uma carta sobre a mesa. O gesto oferece uma situação. A expressão deve combinar com essa situação. Evite sobrecarregar a cena com muitas ações simultâneas. Escolha um momento legível e deixe a composição sustentar o restante da história.

MÃOS EM RELAÇÃO AO OBJETO

Quando uma pessoa segura uma câmera ou uma xícara, o contato precisa fazer sentido. Observe a posição dos dedos, a continuidade do objeto, a pressão aparente e a sombra entre as partes. Pedir ‘mãos perfeitas’ é pouco específico. Explique a ação, simplifique a pose quando necessário e revise a região. Uma mão escondida não resolve uma cena cujo sentido depende justamente de mostrar como o objeto é usado.

PELE E TEXTURA

Peça textura natural quando esse for o objetivo. Confira se os detalhes continuam coerentes no pescoço, nas mãos e nas áreas de sombra. Nitidez exagerada pode transformar textura em ruído. Uma imagem editorial pode ter acabamento suave sem apagar toda a pele. Descreva o grau de tratamento e avalie em duas escalas: imagem completa e aproximação do rosto. O acabamento deve servir ao uso previsto.

FICHA E CONTINUIDADE

Uma ficha de personagem reúne traços, cabelo, roupa, proporções e referências de frente e perfil quando disponíveis. Use essa ficha para cada cena e verifique os detalhes essenciais. Uma folha com muitas poses pode ajudar a explorar o desenho, mas cada figura ainda precisa de inspeção. Para um storyboard, mantenha também a continuidade de objetos, direção de movimento e posição relativa das pessoas.

PALAVRAS QUE DIRIGEM.

A cor liga o trecho literal à escolha visual. Use o pedido completo e confira a resposta da imagem.



PROMPT COMPLETO

TRADUÇÃO DO PEDIDO EXECUTADO / ORIGINAL NA WEB

Uso: fotografia natural realista. Peça: retrato editorial de campanha centrada em pessoas, vertical 4:5. Mulher brasileira adulta inteiramente fictícia, por volta de 35 anos, pele marrom de tom médio quente, cabelo castanho-escuro naturalmente cacheado na altura dos ombros, olhos castanhos expressivos e meio sorriso discreto e confiante. Retrato próximo em três-quartos, do alto do peito para cima, ligeiramente voltada para a luz suave da manhã. Camisa de linho terracota com textura bonita e gola relaxada; pequenas argolas simples de prata escovada. Sem produtos ou objetos nas mãos; mãos fora do enquadramento.

Cenário: pátio urbano ensolarado, reboco cor de mel e vegetação suavemente desfocada; um momento cotidiano autêntico e tranquilo, elegância vivida e calorosa, expressão humana em vez de fotografia corporativa de banco de imagens. **O rosto é o plano de foco mais nítido;** **poros naturais variam entre nariz e bochechas,** pelos finos captam a luz, **pequenas assimetrias e algumas sardas discretas,** textura sutil abaixo dos olhos compatível com a idade e fios individuais dos cachos. Maquiagem natural limpa, sem alisamento intenso.

Fonte grande e difusa de luz matinal pela esquerda, com **transição suave de sombra na bochecha direita,** luz rebatida quente e reflexos delicados e realistas nos olhos. Cores terracota, oliva, creme e pele natural; profundidade de campo contida, mantendo orelhas e cabelo plausíveis; linguagem de retrato aproximadamente de 85 mm. Deixe uma pequena área tranquila acima do cabelo para uma etiqueta editorial.

Realismo fotográfico, expressão espontânea e detalhe natural rico de pele sem exagerar os poros; sem aparência plástica ou de avatar 3D. Sem texto, logotipos, marca-d'água, telefones, fones, objetos de produto, pele surreal ou retoque de beleza excessivo.

01 VARIAÇÃO DA PELE

“poros naturais variam entre nariz e bochechas”

A textura não é uma camada uniforme de ruído. Nariz e bochechas precisam manter diferenças locais.

03 TRANSIÇÃO DE LUZ

“transição suave de sombra na bochecha direita”

Descrever a passagem da luz para a sombra ajuda a preservar o volume, sem iluminar o rosto de modo totalmente plano.

02 HIERARQUIA DO RETRATO

“O rosto é o plano de foco mais nítido”

A nitidez principal é atribuída ao rosto. O cenário sustenta a imagem sem competir com a expressão.

04 DETALHES DISCRETOS

“pequenas assimetrias e algumas sardas discretas”

O pedido admite variação realista. O objetivo é sutileza, não adicionar marcas exageradas à pele.

REFERÊNCIAS

Uma referência pode orientar o assunto, a pose ou a atmosfera.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

MOSTRAR TAMBÉM É DIRIGIR.

Referências reduzem o esforço de descrever tudo com palavras, mas também podem introduzir características que você não deseja. Ao anexar uma imagem, diga qual parte deve orientar o trabalho. Produto, identidade, composição e estilo são funções diferentes. Quando essas funções ficam claras, o pedido se torna mais fácil de revisar. O resultado ainda precisa ser comparado com os arquivos de entrada, especialmente quando existem detalhes comerciais importantes.

REFERÊNCIA TEM FUNÇÃO.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

UM PAPEL PARA CADA IMAGEM

Num pedido com três referências, use uma identificação simples: imagem 1 para o produto, imagem 2 para a luz, imagem 3 para a composição. Explique quais elementos devem combinar. Se a segunda referência contém uma pessoa ou uma marca que não deve entrar na cena, deixe isso claro. Evite instruções vagas que tratam todos os arquivos como equivalentes. Menos referências bem escolhidas podem ser mais úteis que uma coleção sem função.

EDIÇÃO LOCALIZADA

Uma revisão localizada define a mudança e o limite dela. 'Troque a cor da parede, preservando a iluminação e os móveis' é mais específica que 'mude o ambiente'. Verifique também áreas que não deveriam ter mudado. Em ferramentas com seleção ou máscara, confira o comportamento disponível na interface utilizada. Se a preservação precisa ser exata, considere compor a alteração aprovada sobre o original em um editor.

EXPANSÃO DE ENQUADRAMENTO

Para criar uma peça mais larga ou mais alta, descreva a área nova e sua continuidade com a cena. É diferente de apenas cortar a imagem. Reserve desde o início o espaço que receberá texto quando isso já estiver definido. Se for necessário expandir, confira linhas de arquitetura, horizonte, sombra e repetição de objetos. Uma borda ampliada pode parecer correta isoladamente e contradizer o restante da imagem.

VERSÕES E PONTOS DE RETORNO

Salve referências, resultado aprovado e prompt de revisão com nomes compreensíveis. Em uma sequência longa, pequenas alterações acumuladas podem mudar a identidade ou os materiais. Compare com a referência original, e não apenas com a versão imediatamente anterior. Quando a imagem começa a se afastar do objetivo, retome o melhor resultado. Esse registro reduz a dependência da memória da conversa.

PALAVRAS QUE DIRIGEM.

A cor liga o trecho literal à escolha visual. Use o pedido completo e confira a resposta da imagem.



PROMPT COMPLETO

PEDIDO ORIGINAL EXECUTADO EM PORTUGUÊS

Uso: anúncio lifestyle de tecnologia para uma revista. Fotografia publicitária horizontal 16:9 de uma família fictícia, exatamente dois adultos de cerca de 35 anos e uma criança de oito anos, reunidos no sofá de uma sala contemporânea acolhedora. A família ocupa os dois terços direitos, em interação espontânea: **a criança mostra aos pais uma foto em um tablet prateado sem marca**, todos olham para a tela com sorrisos discretos, mãos e anatomia naturais. Enquadramento ambiental ao nível dos olhos, perspectiva de lente 35 mm, sem distorcer rostos. **O terço esquerdo deve ser uma parede clara e lisa com sombra suave**, área livre para a chamada do anúncio aplicada depois. **Luz grande de janela pela esquerda, rebatedor suave nos rostos**, tom de pele fiel e textura sutil, sem alisamento plástico. **Paleta areia, creme, carvalho e azul-petróleo nos pequenos detalhes**; roupas lisas de algodão, ambiente vivido com um único livro e manta, nada excessivamente decorado. Materiais táteis, expressão convincente e narrativa de conexão familiar. Priorizar rostos, gesto de compartilhar e a silhueta reconhecível do tablet. Sem texto, sem logotipos, sem marcas, sem interfaces legíveis, sem olhar posado para a câmera, sem luz neon e sem excesso de contraste.

01 AÇÃO EM VEZ DE POSE

“a criança mostra aos pais uma foto em um tablet prateado sem marca”

O gesto dá à cena um motivo para existir. Os olhares e mãos precisam confirmar essa ação.

03 PELE E LUZ

“Luz grande de janela pela esquerda, rebatedor suave nos rostos”

A origem e o preenchimento da luz são descritos. Isso permite pedir sombra suave mantendo os rostos legíveis.

02 ÁREA PARA O ANÚNCIO

“O terço esquerdo deve ser uma parede clara e lisa com sombra suave”

O pedido cria uma área de leitura específica. O anúncio pode receber texto sem disputar com os rostos.

04 PALETA

“Paleta areia, creme, carvalho e azul-petróleo nos pequenos detalhes”

Os tons neutros organizam o ambiente; o azul-petróleo aparece em pequenos detalhes para não dominar a família.

EXPERIMENTO DO TIME

Escolha um trecho grifado e mude só essa instrução. Antes de gerar, escreva o efeito esperado. Compare o resultado e registre o que mudou além do pedido.

Estudo produzido pela ferramenta integrada; modelo não informado.

SITE > ESTILO É DECISÃO / PROMPT ORIGINAL E CÓPIA

CRIAÇÃO EM CONVERSA.



VISÃO / 09

A primeira imagem abre a conversa. A avaliação orienta a próxima.

UM FLUXO PARA GERAR, AVALIAR E EDITAR COM INTENÇÃO.

GPT Image é uma família de modelos de geração e edição de imagens. O acesso e os controles dependem do modelo e da interface utilizada. Registre o nome identificado, a data e as configurações disponíveis. Esta revista ensina um fluxo de trabalho e propõe exercícios. As imagens novas desta edição foram geradas com a ferramenta integrada, que não informou a versão do modelo; por isso, não são apresentadas como um teste de uma versão específica de GPT Image.

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

CONVERSAR PARA CRIAR.

PREPARAÇÃO DO PEDIDO

Abra o trabalho com o objetivo e as referências necessárias. Explique a função de cada arquivo, especialmente quando há produto, pessoa e estilo no mesmo pedido. Se o projeto exige texto, escreva a frase exata e indique sua posição. Planeje uma área de leitura simples. Na nossa proposta de oficina, o primeiro resultado é avaliado por critérios do briefing antes de receber qualquer instrução adicional.

CONTROLES E LINGUAGEM

Configurações de tamanho, qualidade, formato e fundo variam conforme modelo e interface. Escrever '8K' no prompt não comprova a resolução final. Confira o arquivo exportado e os controles disponíveis. Na oficina, anote o formato solicitado, o recebido e o recorte aplicado. Isso permite distinguir uma decisão de composição de uma configuração de entrega e evita avaliar o resultado apenas pela aparência da prévia.

EDIÇÃO COM UMA FINALIDADE

Escolha um problema por rodada: enquadramento, luz, reflexo, objeto ou texto. Use a imagem aprovada como entrada e declare os detalhes que devem permanecer. Mesmo com essa instrução, confira o resultado inteiro. Nossa ficha de revisão tem três campos: problema observado, alteração solicitada e desvio introduzido. Quando a correção resolve uma região e prejudica outra, guarde as duas versões para decidir o próximo passo.

AVALIAÇÃO POR APLICAÇÃO

Teste a imagem na peça em que ela será usada. Coloque o título no espaço reservado, confira o produto em miniatura e amplie detalhes importantes. Uma boa imagem isolada pode não deixar área suficiente para o anúncio. Para comparar duas soluções, use o mesmo briefing e registre diferenças nas condições. A revista propõe essa prática como avaliação editorial, sem publicar uma classificação de modelos baseada em testes não realizados.

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.



**A primeira imagem abre a conversa.
A avaliação orienta a próxima.**

PALAVRAS QUE DIRIGEM.

A cor liga o trecho literal à escolha visual. Use o pedido completo e confira a resposta da imagem.



PROMPT COMPLETO

TRADUÇÃO DO PEDIDO EXECUTADO / ORIGINAL NA WEB

Uso: publicidade e marketing. Crie uma fotografia publicitária editorial refinada de um conceito original de smartphone grafite sem marca, horizontal 16:9. Fundo contínuo de estúdio branco-pérola minimalista, com sombra cinza-fria extremamente sutil.

Composição: um único smartphone, apoiado diagonalmente sobre a borda longa nos dois terços direitos, visto de perto pela traseira e pela borda em ângulo baixo de três-quartos; **o terço esquerdo deve permanecer inteiramente tranquilo e vazio** para tipografia editorial aplicada depois. A silhueta inteira do produto fica dentro do quadro, com margens limpas generosas. Câmeras de desenho original: faixa grafite estreita embutida verticalmente, contendo duas lentes ópticas circulares e um pequeno flash redondo, precisamente alinhados, sem plataforma saliente copiada de telefone conhecido.

Chassi de **metal anodizado grafite acetinado, escovação fina tátil, vidro traseiro suavemente fosco**, chanfro polido captando um reflexo branco fino e contínuo, vidro óptico profundo com reflexos contidos do revestimento ciano. Precisão de macro sem arranhões ou ruído exagerados. **Luz principal grande e suave acima e reflexo lateral retangular alto definem os materiais;** **sombra de contato realista ancora o telefone.**

Calmo, tátil, com direção de arte precisa e fisicamente plausível. Grafite e cinza-gelo contidos, um brilho óptico ciano. Sem texto, logotipos, marca-d'água, interface flutuante, objetos adicionais, colagem ou marcas identificadoras de fabricante.

01 ÁREA EDITORIAL

“o terço esquerdo deve permanecer inteiramente tranquilo e vazio”

Um terço livre torna a foto utilizável em banner. A posição é verificável no resultado.

03 FONTES QUE DESENHAM

“Luz principal grande e suave acima e reflexo lateral retangular alto definem os materiais”

O pedido descreve duas contribuições específicas: iluminação ampla e faixa lateral refletida.

02 DOIS MATERIAIS

“metal anodizado grafite acetinado, escovação fina tátil, vidro traseiro suavemente fosco”

O trecho diferencia metal e vidro. Examine como cada superfície reflete a fonte de luz.

04 PESO VISUAL

“sombra de contato realista ancora o telefone”

A sombra indica apoio e distância da superfície; ela precisa concordar com a posição física do objeto.

REFERÊNCIAS EM DIÁLOGO.

O PONTO DE PARTIDA

Coloque este produto
neste lugar.

Do assunto à decisão
visível.



DIREÇÃO CRIATIVA

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

Uma oficina de composição e revisão no ecossistema Gemini.

Nano Banana é o nome usado para capacidades de imagem do Gemini. Os recursos disponíveis dependem da versão e da interface utilizada. Comece identificando qual opção de geração ou edição de imagens está ativa na sua ferramenta. Esta matéria apresenta um roteiro de uso e exercícios. Não houve execução no Nano Banana durante a produção desta edição; por isso, as ilustrações não são apresentadas como resultados dessa ferramenta.

ORGANIZE O DIÁLOGO.



01 / VISÃO GERAL

02 / OUTRA LEITURA

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

ESCOLHA PELO TRABALHO

Antes de iniciar, identifique qual versão a interface oferece. A documentação do Google diferencia perfis de velocidade, complexidade e uso de referências entre os modelos. Confira as capacidades disponíveis para o seu caso. Na nossa oficina, a escolha parte de uma necessidade concreta: compor uma imagem de produto e refinar seu cenário. O registro da versão acompanha o resultado, sem assumir que todas as variantes respondem do mesmo modo.

TEXTO E DETALHES

O Google reconhece limitações em pequenos textos, detalhes finos e consistência entre edições. Confira cada palavra e cada elemento relevante. Para peças com muitos textos, considere gerar a base visual e compor a tipografia em um editor. Na oficina, faça uma versão com uma frase curta e outra sem texto. Compare a liberdade de revisão e a precisão necessárias para a entrega, sem pressupor qual alternativa vencerá.

COMPOSIÇÃO COM REFERÊNCIAS

Apresente a imagem do produto e uma referência de ambiente. Escreva qual delas define forma e cor e qual define a atmosfera. Comece com uma cena simples para facilitar a inspeção. Em seguida, confira proporção, contato com a superfície e coerência da iluminação. Se o ambiente estiver adequado e o produto tiver mudado, a próxima revisão deve tratar da identidade do objeto, em vez de gerar outro cenário inteiro.

COMPARAÇÃO HONESTA

Para confrontar dois modelos, mantenha briefing e referências e registre as diferenças inevitáveis entre configurações. Separe uma rodada com instruções equivalentes de outra com otimização específica. Faça mais de uma tentativa e preserve os resultados que falharam. Esta revista oferece uma ficha de avaliação para esse processo. Uma imagem selecionada pode demonstrar uma possibilidade; não mede sozinha a consistência de uma ferramenta.

REFERÊNCIAS EM DIÁLOGO.

PROMPT

PARA TESTAR

Use a imagem 1 para preservar o produto e a imagem 2 apenas como referência de ambiente. Crie uma fotografia do produto sobre a bancada, mantendo seu formato, material e cor. Ajuste a luz do cenário para que o objeto pareça fazer parte da cena. Mostre o produto inteiro, com sombra de contato coerente e espaço livre à direita. Não copie textos nem outros produtos da imagem 2. A finalidade é uma peça publicitária limpa, com mensagem adicionada depois.

ANTES DE APROVAR

- A variante usada está identificada?
- As referências foram interpretadas corretamente?
- Texto e detalhes foram inspecionados?
- As conclusões respeitam o tamanho do teste?



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

VERSÃO

Confirme o modelo disponível.

ENTRADAS

Identifique a função de cada referência.

DETALHES

Confira texto, forma e continuidade.

COMPARAÇÃO

Registre condições e tentativas.

PRÓXIMA REVISÃO

Mantenha a composição aprovada e altere somente a cor da parede de fundo para azul profundo. Preserve o produto, os materiais da bancada e a direção da luz.

LEVE À PRÁTICA

Execute a oficina na versão de Nano Banana disponível na sua conta. Registre a identificação exibida e as referências usadas. Compare o produto com a foto original antes de avaliar o cenário. Se repetir o caso no GPT Image, use a mesma ficha de critérios e mantenha visíveis as diferenças de configuração.

UMA IMAGEM. UMA CAMPANHA.



11

Um processo que pode ser repetido por você e pela equipe.

O trabalho profissional costuma exigir uma família de imagens: capa, detalhe, vertical para redes, horizontal para anúncio e variações de campanha. A mesma ideia precisa funcionar em formatos distintos. Defina uma imagem principal, registre suas escolhas e derive as demais com critérios claros. Um processo organizado permite voltar a uma decisão, explicar uma revisão e saber qual arquivo está pronto para a entrega.

PONTO DE PARTIDA

Faça várias imagens dessa campanha.

PENSE EM SISTEMA.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

A IMAGEM PRINCIPAL

Escolha uma solução que represente o conjunto. Registre assunto, luz, paleta, tratamento de material e composição. Essa ficha será a referência de continuidade. Não aprove a imagem principal apenas pela impressão inicial: confira produto, anatomia, texto e uso final. Uma falha nessa etapa pode ser propagada para muitas variações. A revisão cuidadosa do ponto de partida reduz retrabalho mais adiante.

FORMATOS COM COMPOSIÇÃO PRÓPRIA

Uma peça horizontal e uma vertical distribuem o espaço de maneiras diferentes. Cortar pode funcionar em alguns casos, mas pode eliminar um detalhe importante ou o espaço para mensagem. Planeje enquadramentos específicos para cada formato. Preserve o elemento principal e adapte a área ao redor. Confira o resultado no tamanho real de exibição, sobretudo quando o produto precisa ser reconhecido rapidamente numa tela pequena.

UM REGISTRO DE PRODUÇÃO

Use nomes que identifiquem assunto, aplicação e versão. Guarde o briefing, as referências e os prompts junto das imagens aprovadas. Separe versões em revisão das que podem ser usadas. Anote por que uma imagem foi recusada: rótulo incorreto, mão inconsistente, perspectiva ou falta de espaço. Esse histórico revela padrões e ajuda a melhorar a próxima solicitação sem repetir tentativas já descartadas.

TEMPO E CUSTO POR IMAGEM ÚTIL

Conte o esforço até chegar à entrega, incluindo tentativas, seleção e retoque. Uma geração rápida pode exigir muitas correções. Uma geração mais demorada pode atender ao briefing cedo. Registre tempos e custos reais do seu processo quando esses dados estiverem disponíveis. Compare tarefas equivalentes e mantenha a qualidade mínima definida. Estimativas promocionais de produtividade não substituem medições do próprio trabalho.

UMA FAMÍLIA DE IMAGENS.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

PROMPT

Use a imagem aprovada como referência visual desta campanha. Crie uma nova composição vertical 4:5 para o mesmo produto, preservando identidade, materiais, paleta e direção de luz. O produto deve aparecer inteiro na metade inferior, com espaço limpo na parte superior para título. Mantenha o cenário simples e a sombra de contato coerente. Não inclua textos ou elementos novos. A imagem deve ser reconhecível como parte da mesma série.

REVISE

Preserve a solução vertical e afaste apenas os elementos secundários da margem superior, para acomodar o título com conforto. Mantenha a escala do produto.

BRIEFING

Uso, mensagem e critérios.

EXPLORAÇÃO

Alternativas visuais distintas.

APROVAÇÃO

Imagem principal e ficha de estilo.

DESDOBRAMENTO

Formatos, revisão e entrega.

EXERCÍCIO

Planeje uma campanha com três entregas: horizontal, vertical e detalhe. Escreva o que deve permanecer em todas e o que pode mudar em cada uma. Monte uma folha de revisão conjunta. Anote desvios de identidade e composição e escolha uma correção por rodada.

ACABAMENTO

O detalhe que passa na prévia pode aparecer na entrega.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

O ÚLTIMO OLHAR.

O acabamento reúne avaliação visual e conferência do arquivo. Abra a imagem em tamanho grande, observe a composição em miniatura e teste a aplicação final. Procure problemas de forma, contato, texto e textura. Depois confira dimensões, recorte, formato e transparência quando necessária. A etapa final não precisa ser longa em toda peça, mas deve ser proporcional ao que será visto e ao que importa no trabalho.

LEIA A IMAGEM INTEIRA.

DO CONJUNTO AO DETALHE

Comece pela mensagem e pela hierarquia. Depois observe o assunto principal e as regiões de maior risco: rosto, mãos, rótulos, controles, reflexos e linhas de arquitetura. Uma lista de revisão ajuda a evitar que a beleza da imagem esconda erros. Verifique também as bordas, onde cortes e objetos incompletos podem passar despercebidos. Retorne à imagem inteira depois de cada correção local.

AMPLIAÇÃO COM INSPEÇÃO

Ampliar um arquivo aumenta suas dimensões, mas não confirma que novos detalhes sejam fiéis. Compare a versão ampliada com a original, principalmente letras, pele, padrões de tecido e peças pequenas. Se um detalhe precisa ser verdadeiro, use uma referência confiável. Escolha a ampliação pelo tamanho de entrega necessário. Um arquivo maior não é automaticamente uma imagem mais adequada para a finalidade.

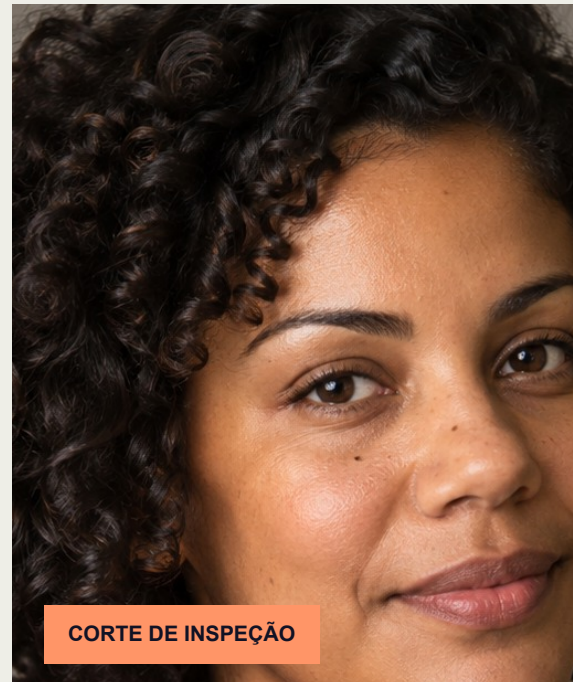
TEXTO E COMPOSIÇÃO FINAL

Leia cada palavra. Confira acentos, números, espaçamento e alinhamento. Para uma campanha que receberá revisões, manter títulos e informações como texto editável facilita ajustes. A imagem pode fornecer cenário, luz e material enquanto o layout final organiza a mensagem. Essa divisão é uma escolha de produção. Avalie a legibilidade no tamanho em que a peça será consumida, não apenas ampliada na tela.

ARQUIVO PRONTO PARA CIRCULAR

Confirme dimensões em pixels e formato. Para impressão, combine tamanho físico, resolução efetiva e requisitos da gráfica. Para uso digital, otimize o peso sem destruir detalhes importantes. Quando houver transparência, confira o canal alfa sobre fundos claros e escuros. Inclua uma versão aprovada e um registro das decisões. O destinatário deve conseguir identificar o arquivo correto sem reconstruir toda a conversa.

Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.



CORTE DE INSPEÇÃO



O detalhe que passa na prévia pode aparecer na entrega.

QUANDO A IMAGEM ESTÁ PRONTA.



Estudo produzido para esta edição. Modelo não informado pela ferramenta; observe as diferenças em relação ao exercício.

PROMPT

Revise a imagem mantendo a composição, a identidade do produto, a paleta e o tratamento de luz. Corrija apenas a sombra de contato sob a base, que está separada do objeto. A sombra deve conectar o produto à superfície de maneira coerente com a iluminação existente. Preserve o rótulo e todas as bordas. Não invente textura nem aumente a nitidez global.

REFINE

Compare o resultado com a versão anterior. Se outras partes mudaram, retome a imagem aprovada e isole a correção necessária no editor de composição.

FAÇA O TESTE

Selecione uma imagem que parece pronta. Avalie primeiro em miniatura, depois em tamanho de entrega e por fim aproximando regiões críticas. Registre três problemas objetivos e ordene-os por impacto. Corrija o mais importante e confira se a alteração introduziu um novo defeito.

FORMA	Geometria, anatomia e perspectiva.
INFORMAÇÃO	Texto, rótulos e detalhes essenciais.
APLICAÇÃO	Recorte e legibilidade no uso final.
ARQUIVO	Dimensões, formato e peso adequados.

DO SEU UNIVERSO PARA A PÁGINA

ÂNGULOS QUE CONTAM HISTÓRIAS.



**SHOT FROM
BEHIND**



**GROUND
LEVEL**



**CANDID
SHOT**



A câmera muda a relação entre personagem, criatura e ambiente. O acervo oferece três caminhos: acompanhar a descoberta por trás, ampliar a escala junto ao chão ou observar uma ação espontânea.

O ENQUADRAMENTO MUDA A SENSAÇÃO.

APROXIME O OLHAR

No close, expressão e gesto passam a conduzir a cena. Observe a luz no rosto, a direção do olhar e a relação da mão com a fonte luminosa.



DUTCH ANGLE

A inclinação do quadro pode sugerir tensão. Use o desvio de propósito e confira a leitura do ambiente.



MASTER SHOT

O plano de conjunto apresenta relações e posições. Preserve o que permite entender quem está onde.



FORMAS QUE GANHAM VIDA.

NOVOS DESIGNS / PROPOSTAS PARA ESTUDO



SILHUETA / MATERIAL / PERSONALIDADE

A SILHUETA VEM ANTES DO DETALHE

Desenhe a criatura em uma frase que descreva seu contorno. Brasa combina corpo quadrúpede azul-petróleo, placas de cristal âmbar e duas caudas. Musgo tem volume baixo e arredondado, pele verde e pequenos chifres de folha. Aurora usa uma silhueta alada alongada e cores frias. Essas diferenças devem funcionar mesmo em miniatura. Só depois acrescente textura, brilho e acessórios; nenhum efeito resolve um contorno confuso.

Criaturas e cenários originais criados para a edição. Composição em camadas; modelo de geração não informado.

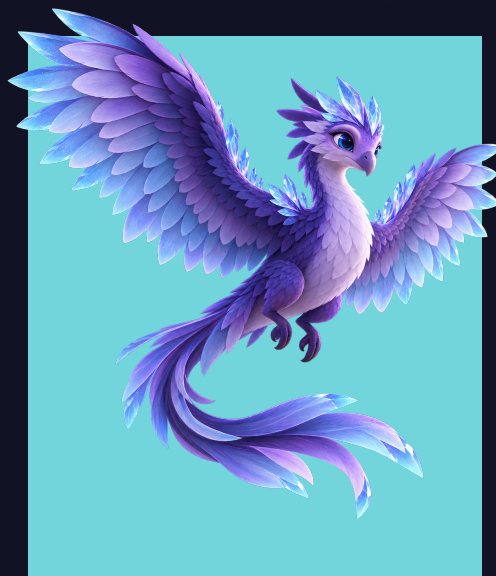
UMA FICHA. MENOS IMPROVISO.



FORMA



MATERIAL



COR

ESCREVA UMA FICHA DE IDENTIDADE

Registre proporção da cabeça, número de patas, forma da cauda, distribuição das cores e marcas especiais. Escolha uma imagem aprovada como referência principal. Quando pedir outra pose, reapresente essa imagem e a ficha. Separe identidade de atuação: a espécie permanece, enquanto expressão, gesto e enquadramento variam. Se a cauda muda de formato em cada cena, volte à referência antes de produzir uma sequência inteira.

PROTEJA

Silhueta, proporções, marcas, paleta e material aprovados.

PODE VARIAR

Pose, enquadramento, cenário e luz, conforme o objetivo da cena.

PERSONAGEM + MUNDO + INTENÇÃO.

PROMPT

EXERCÍCIO PROPOSTO

Use a imagem de Brasa como referência de identidade. Crie uma cena de exploração com a mesma criatura quadrúpede azul-petróleo, placas de cristal âmbar e duas caudas, acompanhando um explorador de mochila em uma floresta com rochas cobertas de musgo e cachoeiras. Preserve proporções, cores e anatomia da referência. Posicione a câmera perto do chão, a três quartos da criatura, com o corpo inteiro visível. O explorador aparece menor no plano médio. Uma faixa de luz quente atravessa as árvores pela esquerda; o ambiente fornece preenchimento azul suave. Use linguagem de animação 3D com formas expressivas e materiais táteis. Deixe espaço de névoa pouco detalhada no alto à esquerda para título. Sem letras ou logotipos.



01 / FIXE A IDENTIDADE

Escolha uma vista aprovada, descreva cinco características e salve imagem e ficha juntas.

02 / DIRIJA A CENA

Defina uma ação, um ponto de vista e uma relação de escala entre explorador e criatura.

03 / CONFIRA A INTEGRAÇÃO

Compare direção de luz, perspectiva, contato com o chão e temperatura de cor.

04 / MONTE A PÁGINA

Combine uma cena dominante, detalhes menores e um recorte em PNG que atravessa uma única moldura.

Criaturas e cenários originais criados para a edição. Composição em camadas; modelo de geração não informado.

MESMO MUNDO. OUTRO PONTO DE VISTA.



01 / POR TRÁS

Acompanhe a direção do olhar e a entrada no espaço.

02 / JUNTO AO CHÃO

A altura baixa pode reforçar presença e escala.

03 / QUADRO INCLINADO

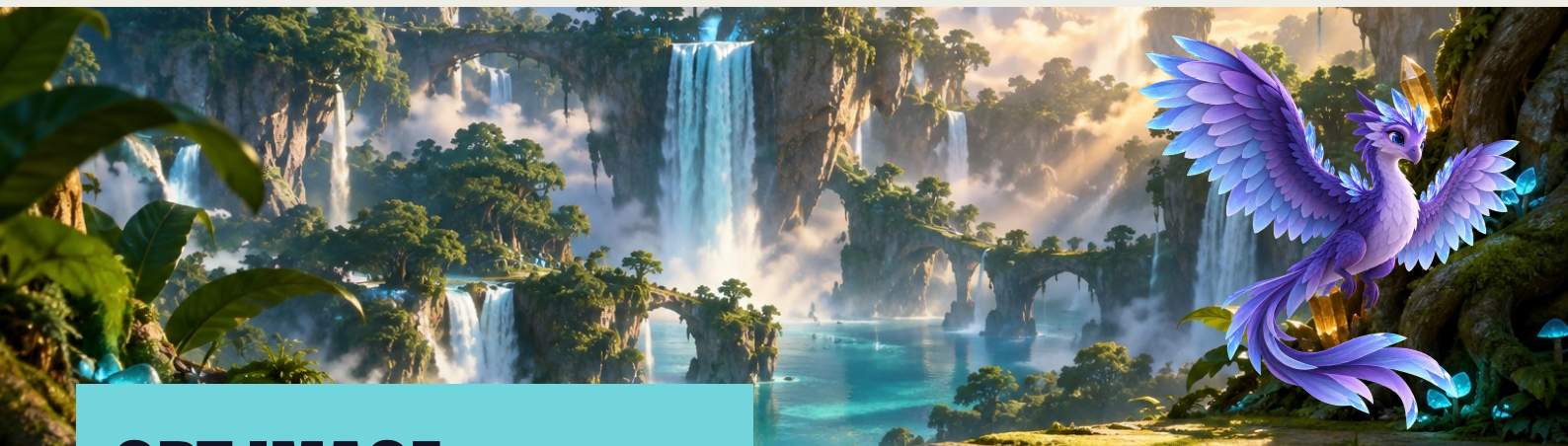
A inclinação organiza uma sensação de desequilíbrio.

04 / PLANO GERAL

Mostre as relações entre personagem, criatura e ambiente.

Criaturas e cenários originais criados para a edição. Composição em camadas; modelo de geração não informado.

DESCREVA. COMPARE. REFINE.



GPT IMAGE

Anexe a referência aprovada e descreva o que deve permanecer. Nas edições, identifique a região e a mudança. Transparência depende dos recursos da interface ou do formato de saída disponível; confirme o arquivo exportado.

NANO BANANA

Use a mesma referência de identidade durante a conversa e reforce os traços fixos ao mudar pose ou cenário. Quando a interface não entregar alfa, faça o recorte em uma ferramenta de composição e examine as bordas.

RECORTE, INTEGRE E SÓ ENTÃO DIAGRAME

Peça a criatura de corpo inteiro e com contorno desobstruído. Confirme que o arquivo tem transparência real: um padrão quadriculado desenhado não é canal alfa. Examine bordas sobre fundos claro e escuro, principalmente pelos, folhas e asas. Na composição, relacione escala, direção de luz e sombra de contato. Deixe um recorte ultrapassar a moldura para dar presença, sem encobrir os parágrafos do tutorial.

Criaturas e cenários originais criados para a edição. Composição em camadas; modelo de geração não informado.

O MESMO RECORTE. TRÊS COMPOSIÇÕES.



Monte uma ficha com cinco invariantes de uma criatura sua. Gere quatro vistas com a mesma referência: costas, câmera baixa, horizonte inclinado e plano geral. Organize-as em uma página com legendas. Circule qualquer mudança involuntária na identidade e corrija antes de escolher a composição final.

UMA REVISÃO ESPECÍFICA

Preserve a criatura, o explorador, a câmera e a luz. Corrija somente a sombra sob as patas de Brasa: aproxime-a dos pontos de contato com a rocha, mantendo a mesma direção da iluminação. Não redesenhe a cauda nem as placas de cristal.

ANTES DE APROVAR

- O contorno é reconhecível em miniatura?
- A anatomia se mantém entre as vistas?
- Pés, luz e sombras conectam a criatura ao cenário?
- O PNG tem transparência real e bordas limpas?

SEU PRODUTO. OUTRO PATAMAR.



PROCESSO / DO BRIEF À ENTREGA

Como transformar uma referência comum em uma imagem dirigida de produto.

A promessa de transformar uma foto de celular em campanha começa antes da IA: uma referência nítida revela o que deve ser preservado. O trabalho consiste em trocar contexto, organizar reflexos e criar hierarquia sem inventar botões, materiais ou rótulos. O exemplo visual desta matéria parte de um arcade conceitual gerado e editado com referência. O método também pode ser aplicado à fotografia de um objeto real, com conferência dos seus detalhes.

PREPARE UMA REFERÊNCIA UTILIZÁVEL

Fotografe o objeto inteiro, com foco na área importante e sem reflexos que escondam sua forma. Uma janela com cortina pode oferecer luz suave. Evite aproximar demais uma lente grande-angular do produto: a perspectiva pode exagerar a frente e reduzir a parte de trás. Se houver um detalhe essencial, acrescente uma foto específica dele. Identifique qual imagem define o objeto e qual explica apenas um acabamento.

SEPRE PRODUTO DE DIREÇÃO DE ARTE

Liste os invariantes antes de pedir um cenário: geometria, quantidade de peças, posição dos controles, acabamento e cores. Depois decida a direção: superfície, fundo, ponto de vista e luz. Para um arcade âmbar, uma base escura pode destacar a transparência. Isso não autoriza transformar o policarbonato em metal. Quando a fidelidade comercial é indispensável, mantenha o recorte fotográfico original do produto no layout.

Edição com referência; vista frontal ligeiramente de cima. O prompt didático propõe outra composição.

DA FOTO AO BRIEF.

DESCREVA A LUZ POR SEU EFEITO

Uma fonte grande cria transições suaves. Um brilho estreito pode desenhar uma borda. Um reflexo na base ajuda a explicar o apoio, desde que acompanhe a perspectiva e não se torne uma cópia perfeita excessivamente brilhante. Diga onde a luz entra, qual superfície deve revelar e o que deve permanecer escuro. Pedir apenas luz cinematográfica deixa essas decisões abertas ao modelo.

COMPARE A EDIÇÃO COM A ORIGEM

Coloque a referência e a edição lado a lado. Conte botões, confira encaixes, espessura, cantos e elementos impressos. Depois observe as sombras: elas começam onde o objeto toca a superfície? O reflexo corresponde ao objeto? Guarde a versão anterior a cada correção. Uma imagem mais impactante pode continuar inadequada se apresentar características que o produto real não tem.

PASSO A PASSO / TORNE O PROCESSO REPETÍVEL

01 PREPARE

Escolha a referência mais clara. Anote os cinco detalhes do produto que precisam permanecer e o formato da entrega.

02 DIRIJA

Peça uma única proposta de cenário. Defina apoio, fundo, direção de luz e espaço para texto.

03 COMPARE

Confira o objeto antes de avaliar a atmosfera. Se a forma mudou, retome a referência ou preserve o recorte original.

04 FINALIZE

Corrija uma região por vez. Acrescente textos no layout e confira a imagem no tamanho de publicação.

NO GPT IMAGE

Use a imagem do produto como entrada para edição. Descreva invariantes e alteração desejada; confira detalhes mesmo quando solicitar preservação. Se o editor permitir selecionar uma região, use-a para correções localizadas.

NO NANO BANANA

Anexe a referência e explique qual imagem define o produto. Faça a mudança de ambiente e depois refine pontos específicos na conversa. Reenvie a referência original quando a identidade começar a se afastar.

O PROMPT DA CAMPANHA.

PROMPT

EXERCÍCIO PROPOSTO

Edite a imagem anexada do miniarcade. Preserve a carcaça de policarbonato âmbar translúcido, a tela retangular, um joystick à esquerda e exatamente quatro botões à direita, mantendo suas posições e proporções. Coloque o aparelho inteiro sobre vidro preto, em vista frontal a três quartos, com espaço livre no alto para um título. Uma luz grande e suave entra pelo alto à esquerda; uma luz ciano muito discreta recorta a borda direita. Mostre espessura do policarbonato, reflexos contidos e sombra de contato sob a base. O fundo deve ser escuro e pouco detalhado. Não acrescente peças, mãos, marcas ou texto. Composição vertical 4:5.

COMPARE COM O PEDIDO VAGO

Deixe esta foto com aparência profissional.



Edição com referência; vista frontal ligeiramente de cima. O prompt didático propõe outra composição.

PRESERVE A CARCAÇA

Define a identidade do objeto e limita a transformação desejada.

EXATAMENTE QUATRO BOTÕES

Transforma uma expectativa vaga em um requisito que você pode conferir.

LUZ PELO ALTO À ESQUERDA

Dá uma direção comum para brilhos, volume e sombra.

ESPAÇO LIVRE NO ALTO

Prepara a imagem para receber uma mensagem sem cobrir o produto.

O PRODUTO CONTINUA SEU?



OBSERVE / DIAGNOSTIQUE / CORRIJA

O PRODUTO GANHOU UMA PEÇA.

Reenvie a referência e nomeie a divergência. Para máxima fidelidade, componha o objeto original sobre o cenário gerado.

O POLICARBONATO PARECE PLÁSTICO OPACO.

Peça transmissão de luz nas bordas e visibilidade coerente dos componentes internos, sem alterar sua posição.

O PRODUTO PARECE FLUTUAR.

Corrija a sombra nos pontos de contato. Reduza a distância visual entre base e superfície.

FAÇA O TESTE

Fotografe um objeto seu. Crie uma versão para catálogo e outra para campanha usando a mesma referência. Faça uma tabela com cinco características que não podem mudar e marque qualquer divergência. Escolha a melhor imagem pela aplicação e pela fidelidade, e registre a correção necessária.

COMANDO DE REVISÃO

Mantenha o produto e toda a composição. Reduza apenas a intensidade do reflexo na base e aproxime a sombra de contato da base do arcade. Preserve a transparência do polycarbonato, a tela, o joystick e os quatro botões.

CRITÉRIO DE APROVAÇÃO

O número de peças corresponde à referência? / Os materiais continuam corretos? / A luz revela o produto sem esconder informações? / A imagem funciona no recorte final da campanha?

REALISMO. SEM EXAGERO.



PROCESSO / DO BRIEF À ENTREGA

O detalhe convence quando respeita a escala, a luz e a superfície.

Uma pele convincente não é uma superfície coberta de ruído. Ela combina transições de cor, áreas mais lisas, pequenos relevos e diferenças de brilho. O mesmo raciocínio vale para metal, tecido, borracha e vidro: cada material responde à luz de uma forma. O prompt ganha precisão quando descreve propriedades observáveis, enquanto o acabamento evita nitidez excessiva e texturas repetidas.

COMECE PELA DISTÂNCIA DE OBSERVAÇÃO

Num retrato de ombros, o rosto precisa funcionar como conjunto. Num detalhe de orelha ou tecido, a textura recebe mais atenção. Defina a escala antes de pedir microdetalhes. Uma pele com poros enormes em uma imagem distante parece áspera; uma área sem nenhuma variação em um close pode parecer plástica. Selecione um plano coerente com aquilo que a matéria ou a campanha precisa mostrar.

ORGANIZE A HIERARQUIA DA TEXTURA

Descreva o que predomina e o que aparece apenas de perto. Na pele, transições suaves podem conviver com sardas discretas e fios finos junto à linha do cabelo. Na cerâmica, uma superfície fosca pode ter pequenas variações sem parecer desgastada. Evite pedir simultaneamente suavidade absoluta e nitidez extrema em cada milímetro. O contraste local precisa acompanhar a importância da região.

Estudo visual produzido para a edição. Modelo não informado pela ferramenta; não é uma comparação entre plataformas.

REALISMO SOB INSPEÇÃO.

USE LUZ PARA EXPLICAR O MATERIAL

A forma de um reflexo ajuda a distinguir metal polido de tecido. Uma luz lateral suave revela volume sem transformar cada irregularidade em uma cratera. No prompt, nomeie o material e a característica que deseja mostrar: trama do tecido, brilho do vidro ou acabamento escovado. Não espere que palavras como realista e 8K resolvam materiais conflitantes. A dimensão final em pixels é uma configuração de saída, quando disponível.

FAÇA UMA INSPEÇÃO SELETIVA

Observe a imagem inteira e depois amplie olhos, cabelo, orelhas, mãos e acessórios. Procure bordas derretidas, texturas que atravessam materiais e detalhes repetidos. Uma correção localizada é mais controlável do que pedir mais realismo para tudo. Depois volte ao tamanho de uso: microdetalhes que só aparecem em uma ampliação extrema não devem dominar a decisão de aprovação.

PASSO A PASSO / TORNE O PROCESSO REPETÍVEL

01 DEFINA A ESCALA

Escolha o plano e o tamanho de uso. Determine se o detalhe é protagonista ou apoio.

02 NOMEIE AS SUPERFÍCIES

Escreva material, brilho e textura para cada região importante.

03 GERE E EXAMINE

Observe primeiro anatomia e luz, depois textura. Não tente corrigir geometria com mais detalhe.

04 FAÇA UMA REVISÃO LOCAL

Nomeie a região e o defeito. Compare com a versão aprovada e retorne ao tamanho de entrega.

NO GPT IMAGE

Em uma edição com referência, descreva a região que deve mudar e os traços de identidade a preservar. A instrução orienta a geração, mas a comparação visual continua necessária.

NO NANO BANANA

Faça o refinamento na conversa com uma mudança de cada vez. Mantenha a referência de identidade disponível e confira cabelo, acessórios e marcas após cada rodada.

DESCREVA O QUE É FÍSICO.

PROMPT

EXERCÍCIO PROPOSTO

Crie um retrato fotográfico de uma mulher adulta fictícia de cerca de 30 anos, pele morena, cabelo cacheado curto e jaqueta coral. Enquadramento de ombros, câmera à altura dos olhos, expressão tranquila e fundo cinza quente desfocado. Uma fonte grande de luz lateral à esquerda revela o volume do rosto com sombras suaves. Preserve variações naturais de tom, sardas discretas e pequenos fios junto à linha do cabelo; a textura da pele deve ser sutil na escala do retrato. Mantenha olhos nítidos, anatomia coerente e brilho contido na testa e no nariz. Não use aparência de pele encerada nem nitidez excessiva. Deixe pequena margem acima do cabelo. Formato vertical 4:5.

COMPARE COM O PEDIDO VAGO

Crie um retrato hiper-realista em 8K.



Estudo visual produzido para a edição. Modelo não informado pela ferramenta; não é uma comparação entre plataformas.

MULHER ADULTA FICTÍCIA

Define o sujeito sem sugerir que o retrato documenta uma pessoa real.

FONTE GRANDE LATERAL

Orienta transições de luz suaves e percepção de volume.

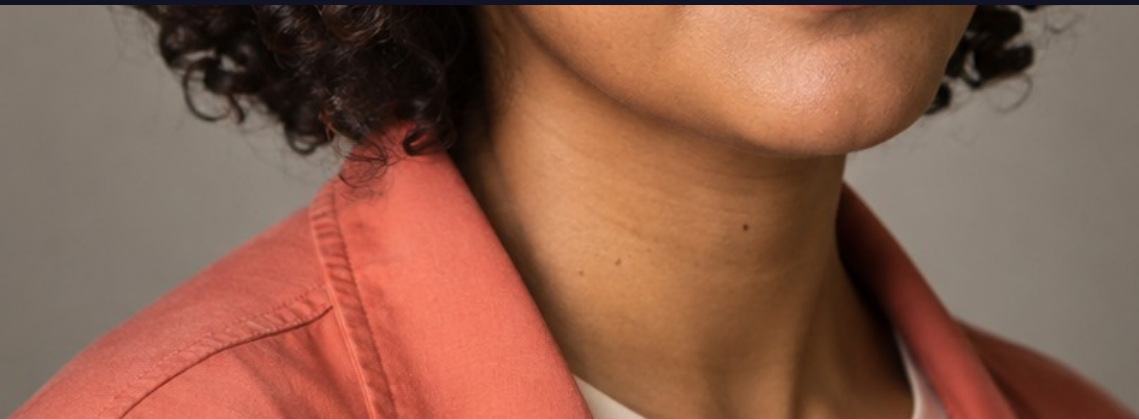
SUTIL NA ESCALA DO RETRATO

Relaciona intensidade da textura à distância de observação.

PRESERVE IDENTIDADE

Nas revisões, explicita que acabamento e aparência da pessoa são decisões diferentes.

O QUE DENUNCIA A IMAGEM.



OBSERVE / DIAGNOSTIQUE / CORRIJA

A PELE PARECE ENCERADA.

Peça variação suave de cor e brilho por região, mantendo a luz; evite acrescentar ruído uniforme.

O ROSTO PARECE COBERTO DE AREIA.

Reduza contraste dos microdetalhes e intensidade da nitidez, principalmente nas sombras.

O METAL TEM TEXTURA DE TECIDO.

Isole o material e descreva reflexos e acabamento; use uma referência específica se necessário.

FAÇA O TESTE

Escolha uma imagem com três materiais: pele, tecido e metal. Escreva uma frase específica sobre cada superfície e uma sobre a luz. Faça a revisão sem aumentar a nitidez global. Compare o resultado em miniatura e no tamanho final.

COMANDO DE REVISÃO

Preserve identidade, expressão, enquadramento e iluminação. Suavize apenas a textura exagerada da bochecha direita, mantendo suas variações naturais de tom. Não altere olhos, cabelo, sardas ou contorno do rosto.

CRITÉRIO DE APROVAÇÃO

A textura corresponde à distância da câmera? / Materiais diferentes respondem de maneiras distintas à luz? / O rosto preserva variação sem ruído excessivo? / A correção resolveu o problema sem modificar a identidade?

VIRE PERSONAGEM. CONTINUE VOCÊ.



PROCESSO / DO BRIEF À ENTREGA

Como transformar proporções e materiais mantendo os sinais de identidade.

O retrato estilizado funciona quando escolhe o que exagerar e o que preservar. A cabeça pode crescer, os volumes podem ficar mais simples e o cabelo pode ganhar aspecto de feltro, enquanto corte, paleta, sobrancelhas e marcas continuam reconhecíveis. Nesta oficina, uma personagem fictícia serve de referência para uma transformação visual. A imagem final tem aparência de render 3D; ela não é uma malha tridimensional editável.

ESCOLHA OS MARCADORES DE IDENTIDADE

Antes de escrever o estilo, observe a referência e selecione sinais fáceis de reconhecer: formato geral do rosto, desenho do cabelo, arco das sobrancelhas, distribuição de sardas e cor da roupa. Não tente preservar cada microdetalhe enquanto pede uma caricatura radical. Escolha quatro ou cinco marcadores prioritários e defina quais proporções poderão mudar. Essa ficha reduz a chance de obter um personagem genérico.

DESCREVA UMA LINGUAGEM COERENTE

Divida o estilo em forma, material, acabamento e luz. Por exemplo: cabeça arredondada maior; olhos expressivos; cabelo em mechas volumosas com fibras curtas; rosto de argila fosca; iluminação suave de estúdio. São decisões que o leitor consegue localizar na imagem. Uma sequência de nomes de renderizadores não explica o que você quer, e pedir aparência de uma técnica não significa que o arquivo tenha sido produzido nela.

Estudo visual produzido para a edição. Modelo não informado pela ferramenta; não é uma comparação entre plataformas.

DO ROSTO À LINGUAGEM.

TESTE O GRAU DE EXAGERO

Faça duas versões alterando apenas o nível de estilização. Na primeira, conserve proporções próximas da referência; na segunda, amplie cabeça e olhos, simplificando nariz e orelhas. Compare o reconhecimento em miniatura. Se a versão extrema perdeu identidade, reduza o exagero em uma característica, em vez de abandonar toda a linguagem. Registre a escolha para manter o mesmo padrão em outros personagens da série.

PREPARE A APLICAÇÃO

Um avatar precisa de leitura em tamanho pequeno e espaço seguro ao redor do rosto. Uma figura de corpo inteiro precisa de pose clara e mãos coerentes. Uma coleção exige o mesmo ponto de vista, luz e escala entre personagens. Se quiser PNG, solicite contorno desobstruído e confira a transparência exportada. Crie primeiro o retrato aprovado; expressões e poses adicionais vêm depois, a partir dessa base.

PASSO A PASSO / TORNE O PROCESSO REPETÍVEL

01 OBSERVE

Liste cinco marcadores visuais na referência e escolha quais proporções podem mudar.

02 CONSTRUA O ESTILO

Escreva uma decisão para forma, uma para material e uma para iluminação.

03 ESCOLHA O EXAGERO

Compare dois níveis com a mesma identidade. Salve a imagem aprovada como nova âncora.

04 EXPANDA A SÉRIE

Peça uma expressão por vez. Confira consistência antes de produzir múltiplas poses.

NO GPT IMAGE

Anexe o retrato como referência e diga explicitamente o que preservar e o que estilizar. Reutilize a versão aprovada nas expressões seguintes.

NO NANO BANANA

Construa a transformação em diálogo: identidade e estilo primeiro, expressão depois. Confira os marcadores a cada nova imagem, sem presumir consistência perfeita.

ESTILIZE COM CRITÉRIO.

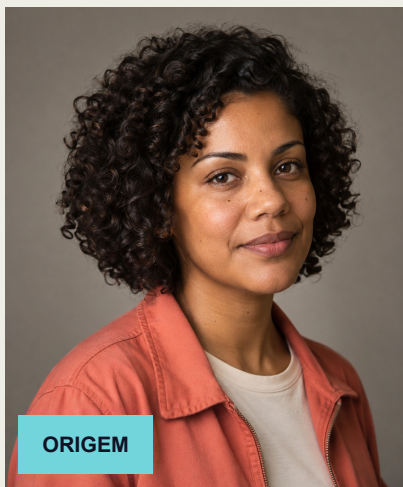
PROMPT

EXERCÍCIO PROPOSTO

Use o retrato anexado como referência de identidade. Transforme a mulher adulta em um personagem de aparência 3D estilizada, mostrado dos ombros para cima. Preserve o cabelo cacheado curto, a pele morena, as sardas discretas, o arco das sobrancelhas e a jaqueta coral. Aumente moderadamente a cabeça e os olhos, simplifique nariz e orelhas e mantenha a expressão tranquila. Modele visualmente o cabelo em mechas arredondadas com textura delicada de feltro; o rosto deve ter acabamento fosco de argila, sem aparência de plástico brilhante. Use luz suave de estúdio, leve recorte na borda do cabelo e fundo lavanda uniforme. Composição central, cabelo inteiro no quadro e margem para recorte. Sem texto. Formato vertical 4:5.

COMPARE COM O PEDIDO VAGO

Transforme esta pessoa em um personagem 3D bonito.



ORIGEM



EDIÇÃO

Par produzido com a origem anexada como referência de edição. Compare forma, detalhes e identidade.

REFERÊNCIA DE IDENTIDADE

Esclarece por que a imagem foi anexada.

AUMENTE MODERADAMENTE

Define uma direção de proporção, que ainda precisa ser conferida visualmente.

FELTRO E ARGILA FOSCA

Descreve a aparência desejada de materiais, não um processo de modelagem real.

CABELO INTEIRO NO QUADRO

Protege o contorno para usos posteriores como avatar e recorte.

SEM PERDER A IDENTIDADE.



OBSERVE / DIAGNOSTIQUE / CORRIJA

VIROU UM ROSTO GENÉRICO.

Reduza o exagero e reforçe os marcadores realmente distintivos da referência.

CABELO E PELE PARECEM O MESMO PLÁSTICO.

Separe materiais: fibras curtas nas mechas, superfície fosca suave no rosto.

CADA EXPRESSÃO MUDA O PERSONAGEM.

Retome o retrato estilizado aprovado como âncora e varie só expressão e gesto.

FAÇA O TESTE

Escolha uma referência e escreva cinco marcadores de identidade. Gere uma estilização moderada e outra intensa. Avalie cada marcador nas duas imagens e escolha um padrão. Depois peça uma expressão curiosa mantendo todos os demais elementos.

COMANDO DE REVISÃO

Mantenha o personagem aprovado, os materiais, a roupa e a luz. Reduza apenas o tamanho dos olhos em relação ao rosto para aproximar a identidade da referência. Preserve sua posição, cor e direção do olhar.

CRITÉRIO DE APROVAÇÃO

Os marcadores de identidade permanecem visíveis? / O exagero segue uma regra consistente? / Materiais e iluminação pertencem à mesma linguagem? / A figura funciona em tamanho de avatar?

PENSE COMO UMA CAMPANHA.



PROCESSO / DO BRIEF À ENTREGA

O mesmo briefing precisa sobreviver ao banner, ao detalhe e ao lançamento.

Uma campanha organiza atenção ao redor de uma promessa. Para um carro, a promessa pode ser precisão; para um smartphone, simplicidade; para um produto de áudio, imersão. Estude anúncios e apresentações de grandes marcas pela composição, pelo ritmo e pelo uso de materiais. Em seguida, crie um conceito próprio, com produto e mensagem coerentes. Os estudos desta edição traduzem essas escolhas em instruções que você pode adaptar.

DO REPERTÓRIO AO BRIEFING

Escolha uma referência e descreva três coisas observáveis. Exemplo: o produto ocupa o terço direito, uma luz longa desenha o metal e o fundo oferece espaço para uma frase. Registre também o que não será incorporado, como logotipo, interface e decoração. Esse pequeno mapa é mais preciso que uma lista de marcas. Compare as escolhas com a mensagem do seu trabalho antes de copiar qualquer composição.

UM CARRO PRECISA DE SUPERFÍCIES

O capô, os para-lamas e a lateral são revelados por reflexos de tamanhos diferentes. Uma faixa longa de luz ajuda a desenhar a carroceria; um ponto de luz muito pequeno pode parecer um defeito. Peça rodas proporcionais, contato dos pneus com o chão e uma silhueta inteira. Na revisão, confira maçanetas, faróis, número de rodas visíveis e continuidade das linhas. Um cenário espetacular não corrige um automóvel deformado.

Estudo visual produzido para a edição. Modelo não informado pela ferramenta; não é uma comparação entre plataformas.

CONSTRUA A CAMPANHA.

UMA CAMPANHA, TRÊS ENTREGAS

Produza uma imagem principal com a ideia, um detalhe que comprove o material e uma composição de uso que dê escala. Fixe paleta, desenho do produto e direção de luz quando a continuidade for importante. Depois adapte o espaço de texto para cada proporção. O banner horizontal não deve ser apenas um corte automático do anúncio vertical; o objeto e a mensagem precisam de uma nova relação no quadro.

COMPARE SEM INVENTAR EVIDÊNCIA

As comparações desta revista colocam pedidos abertos ao lado de pedidos com direção detalhada. Os resultados foram gerados em iterações independentes e podem mudar a identidade do objeto ou das pessoas. Servem para estudar decisões visuais, não para provar que todo pedido curto falha. Para avaliar seu fluxo com mais rigor, use o mesmo modelo, as mesmas referências e os mesmos critérios em várias tentativas.

PASSO A PASSO / TORNE O PROCESSO REPETÍVEL

01 DEFINA A PROMESSA

Escreva uma frase sobre o que o público precisa perceber.

02 EXTRAIA DECISÕES

Converta a referência em luz, paleta, posição e espaço.

03 GERE A IMAGEM PRINCIPAL

Aprove a geometria antes de desdobrar a campanha.

04 DESDOBRE COM CONTROLE

Produza detalhe, uso e novos formatos preservando o produto.

NO GPT IMAGE

Anexe a referência do produto e escreva o que deve ser preservado. Trabalhe com uma composição aprovada e solicite alterações específicas. A linguagem de lente ou material orienta a aparência; confirme o resultado visualmente.

NO NANO BANANA

Anexe as referências e explique a função de cada uma: identidade, composição ou luz. Em cada revisão, reafirme as características essenciais. Recursos e controles dependem da interface e da versão disponível.

PALAVRAS QUE DIRIGEM.

A cor liga o trecho literal à escolha visual. Use o pedido completo e confira a resposta da imagem.



PROMPT COMPLETO

TRADUÇÃO DO PEDIDO EXECUTADO / ORIGINAL NA WEB

Uso: publicidade e marketing. Peça: imagem principal cinematográfica de campanha de lançamento automotivo, horizontal 16:9. Crie uma imagem fotorrealista de um cupê elétrico gran turismo original sem marca, com pintura metálica azul-cobalto profunda. Teto baixo elegante, linha de cintura longa e contínua, faróis brancos finos e angulares originais, frente fechada lisa sem emblemas, proporções disciplinadas e quatro rodas realistas com raios radiais escuros em forma de turbina. Um único carro.

Arquitetura: túnel monumental de concreto carvão com nervuras verticais esculturais espaçadas, uma única luz arquitetônica branca longa e suave passando acima e piso preto polido seco com reflexo contido. O carro ocupa os dois terços inferiores direitos, com a carroceria completa no quadro, em vista frontal de três-quartos voltada para o observador e para a esquerda. **Câmera muito baixa, aproximadamente na altura do centro da roda**, perspectiva moderadamente ampla sem esticar as rodas. **O terço superior esquerdo é uma área escura, tranquila e vazia** para tipografia editorial adicionada separadamente.

Uma faixa de luz ampla e precisa sobre o capô e os para-lamas revela a curvatura da carroceria; rodas e silhueta legíveis contra o ambiente quase preto. Uma fresta pálida de luz do dia ao fundo do túnel acrescenta profundidade. Contraste dramático, mas rico em materiais: pintura cobalto, vidro preto brilhante e metal acetinado nas rodas. Fotografia publicitária automotiva real, com direção de arte intencional, **sombras de contato dos pneus convincentes** e sem desfoque de movimento no veículo.

Sem pessoas, logotipos, texto, letras na placa, forma identificadora de marca, fumaça, excesso de neon ou colagem.

01 POSIÇÃO DA CÂMERA

“Câmera muito baixa, aproximadamente na altura do centro da roda”

A altura é concreta. Ela reforça a presença do carro e pode ser repetida em outro cenário.

03 COMPOSIÇÃO PARA ANÚNCIO

“O terço superior esquerdo é uma área escura, tranquila e vazia”

A composição prevê a mensagem. Confira se a faixa de luz ao fundo não atravessa essa área.

02 DESENHO DA CARROCERIA

“Uma faixa de luz ampla e precisa sobre o capô e os para-lamas revela a curvatura da carroceria”

O pedido indica onde a luz age e o que deve revelar. “Cinematográfico” sozinho não descreve isso.

04 CONTATO COM O CHÃO

“sombras de contato dos pneus convincentes”

O detalhe ancora o carro na superfície. Na revisão, observe cada pneu e a coerência do reflexo.

A MENSAGEM CHEGA?



OBSERVE / DIAGNOSTIQUE / CORRIJA

O CENÁRIO DOMINA O ANÚNCIO

Reduza detalhes do ambiente e aumente a presença do produto.

AS RODAS MUDAM ENTRE VERSÕES

Use a referência aprovada e revise cada roda antes da seleção.

A PEÇA FICOU PARECIDA COM UMA REFERÊNCIA DEMAIS

Mude a situação, a paleta e o argumento mantendo apenas o princípio que você quer estudar.

FAÇA O TESTE

Desenvolva uma campanha de um produto seu em três peças. Antes de gerar, escreva a promessa, as três invariantes e a função de cada imagem. Monte uma prancha e verifique se as peças parecem pertencer à mesma campanha.

COMANDO DE REVISÃO

Preserve o carro, seu ângulo, a pintura e a faixa de luz. Reorganize a composição para um anúncio vertical 4:5, mantendo o veículo inteiro e uma área escura livre acima para a chamada. Não corte rodas ou para-choques.

CRITÉRIO DE APROVAÇÃO

O produto aprovado continua reconhecível? / A luz revela a matéria? / Existe espaço para mensagem? / As versões mantêm a mesma promessa?

A LETRA TAMBÉM VENDE.

Aa

FORMA / RITMO / CONTRASTE

PROCESSO / DO BRIEF À ENTREGA

Escolha de fonte, hierarquia, contraste e espaço são decisões de direção de arte.

As referências com pássaros são mostruários de tipografia: a imagem serve de palco para comparar desenhos de letras. O exercício aqui aplica essa ideia a anúncios de tecnologia. Uma família condensada pode dar impacto; uma sem serifa pode transmitir precisão; uma serifada pode criar um tom editorial. Essas são hipóteses de composição, não significados fixos. Teste a combinação com o produto, a mensagem e o tamanho final da peça.

DÊ UM TRABALHO A CADA FONTE

Defina primeiro três níveis: chamada, informação de apoio e ação. A chamada atrai; o apoio esclarece; a ação indica o próximo passo. Use uma família de destaque e uma de leitura, ou pesos diferentes da mesma família. Não mude de fonte a cada linha. No site, o laboratório permite comparar Impact, Arial e Georgia com o mesmo produto e a mesma chamada, isolando melhor o efeito da tipografia.

FORMA DA LETRA E FORMA DO PRODUTO

Observe largura, curvas, terminais e peso. Um headphone de curvas arredondadas pode conversar com letras abertas; um produto compacto pode aceitar uma chamada condensada sem consumir todo o quadro. Evite uma associação automática. Uma serifada em tecnologia pode funcionar quando a proposta é editorial ou humana. Ajuste o espaçamento olhando o conjunto da palavra, especialmente pares de letras que criam buracos ou colisões.

Estudos editoriais com Georgia, Impact e Arial. A fotografia-base é a mesma; os textos foram compostos no layout.

DESENHE A HIERARQUIA.

HIERARQUIA EM TAMANHO REAL

A chamada precisa ser lida antes do texto de apoio. Teste a arte na tela de um celular, em miniatura e em escala de impressão. Letras finas sobre reflexos claros desaparecem. Se a imagem estiver ocupada, reposicione o texto ou use uma área de cor controlada. Preserve margens e alinhamento. Um anúncio com poucas palavras pode exigir mais cuidado de composição que um bloco longo de texto.

IMAGEM E TEXTO EM ETAPAS

Para controle editorial, gere a fotografia com áreas reservadas e componha os textos em camadas editáveis. Se quiser texto dentro da geração, coloque a frase exata entre aspas, especifique posição e hierarquia e confira cada letra. Não trate um nome de fonte no prompt como garantia de um arquivo tipográfico correto. As fontes dos screenshots são referências de desenho; verifique a licença antes de usá-las no seu projeto.

PASSO A PASSO / TORNE O PROCESSO REPETÍVEL

01 ESCREVA ANTES DE DIAGRAMAR

Uma promessa curta, uma informação útil e uma ação.

02 RESERVE ESPAÇO

Defina onde cada nível entrará antes de gerar a foto.

03 COMPARE FONTES

Use a mesma frase e área para avaliar o efeito.

04 REVISE A ARTE

Confira ortografia, acentos, contraste e margens na saída final.

NO GPT IMAGE

Anexe a referência do produto e escreva o que deve ser preservado. Trabalhe com uma composição aprovada e solicite alterações específicas. A linguagem de lente ou material orienta a aparência; confirme o resultado visualmente.

NO NANO BANANA

Anexe as referências e explique a função de cada uma: identidade, composição ou luz. Em cada revisão, reafirme as características essenciais. Recursos e controles dependem da interface e da versão disponível.

O BRIEF DA IDENTIDADE.

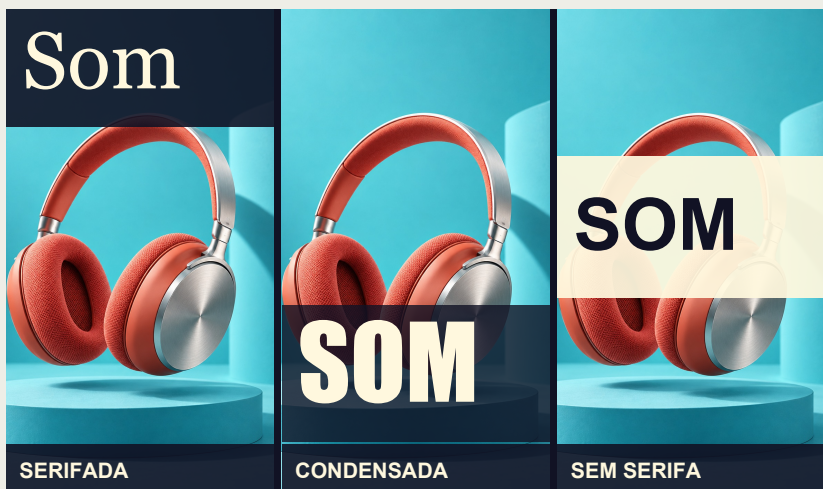
PROMPT

EXERCÍCIO PROPOSTO

Crie apenas a fotografia-base para um anúncio vertical 4:5 de um headphone conceitual coral e alumínio. Preserve o produto da referência, inteiro no lado direito, com o arco formando uma curva clara. Fundo azul-claro liso e luz lateral ampla, com reflexos discretos no metal. Reserve o quadrante superior esquerdo para a chamada “OUÇA CADA DETALHE”, que será adicionada em uma camada de texto editável. Reserve uma faixa inferior calma para informação de apoio e ação. Não desenhe letras nem marcas na fotografia.

COMPARE COM O PEDIDO VAGO

Faça um anúncio de fone com uma frase bonita.



Estudos editoriais com Georgia, Impact e Arial. A fotografia-base é a mesma; os textos foram compostos no layout.

TÍTULO

A mensagem tem uma área própria na composição.

FONTE

O desenho da letra é escolhido na etapa editável.

CONTRASTE

Uma zona calma permite ler sem efeitos excessivos.

SISTEMA

Chamada, apoio e ação mantêm funções distintas.

A TIPOGRAFIA FUNCIONA?



O TÍTULO BRIGA COM O PRODUTO

Reposicione um dos dois e reduza o número de palavras.

TUDO TEM A MESMA IMPORTÂNCIA

Defina um nível dominante e reduza tamanho/peso dos demais.

O MODELO DESENHOU LETRAS ERRADAS

Recomponha o texto em camada editável e revise os acentos.

FAÇA O TESTE

No laboratório do site, digite uma chamada de até quatro palavras. Faça três versões com fontes diferentes e mantenha o mesmo produto. Avalie tom, legibilidade, margem e hierarquia. Guarde a melhor combinação como regra para a campanha.

COMANDO DE REVISÃO

Preserve a foto. Na composição editorial, compare a chamada em uma sem serifa limpa, em uma condensada pesada e em uma serifada de contraste. Mantenha o conteúdo da frase, a cor do texto e o alinhamento. Ajuste o tamanho de cada fonte para ocupar área equivalente e compare a leitura.

CRITÉRIO DE APROVAÇÃO

A chamada é lida primeiro? / O apoio continua legível no celular? / O texto respeita a silhueta do produto? / A fonte e sua licença estão verificadas?

DO QUADRO AO MOVIMENTO.



PROCESSO / DO BRIEF À ENTREGA

Planeje um anúncio de game em quatro momentos com identidade contínua.

Uma peça de motion começa com uma sequência legível de imagens. Antes de pedir uma animação, decida o que aparece, o que muda e onde o olhar termina. Use um controle de game original como objeto central: silhueta, detalhe, energia e assinatura. GPT Image e Nano Banana entram aqui na criação e revisão dos quadros. A animação final é uma etapa própria, em uma ferramenta de vídeo ou de composição.

TRAVE O OBJETO

Aprove uma imagem de referência do controle antes de criar a sequência. Registre cor, posição de botões, recortes, proporção e material. Em cada pedido, reafirme esses elementos. Uma imagem bonita com outro desenho de controle quebra a continuidade. Se o gerador não mantiver a geometria, reduza a mudança e refine um quadro de cada vez. Compare as versões lado a lado com a referência.

SEPARE ASSUNTO E CÂMERA

Descreva o movimento do produto e o movimento da câmera em frases diferentes. “O controle gira lentamente em seu eixo; a câmera permanece fixa” é diferente de “o controle permanece parado; a câmera descreve um arco”. Para aprender, use apenas uma mudança por plano. No sistema de câmera do site, os diagramas mostram trajetórias propostas. Eles não são um vídeo gerado nem uma reconstrução tridimensional da foto.

Estudo visual produzido para a edição. Modelo não informado pela ferramenta; não é uma comparação entre plataformas.

UMA HISTÓRIA, UM MUNDO.

DURAÇÃO CRIA HIERARQUIA

Distribua dez segundos entre descoberta, comprovação e assinatura. Um detalhe técnico pode precisar de mais tempo que uma passagem de energia. O tempo indicado no storyboard é uma proposta de montagem. Evite exigir várias ações, mudanças de lente e giros completos no mesmo pedido. Uma câmera estável e um gesto claro costumam ser mais fáceis de avaliar e corrigir.

FAÇA A TRANSIÇÃO TER UMA ÂNCORA

Mantenha a cor de luz, o sentido da ação ou uma linha de composição entre dois quadros. No corte de um plano geral para o detalhe, a mesma borda iluminada pode orientar o olhar. Feche com um produto estável e uma região livre para a marca e a chamada. Construa textos e grafismos em camadas editáveis para poder ajustar ritmo e ortografia sem regenerar toda a imagem.

PASSO A PASSO / TORNE O PROCESSO REPETÍVEL

01 IMAGEM-MESTRA

Aprove geometria, materiais e cor do produto.

02 QUATRO FUNÇÕES

Apresentar, demonstrar, energizar e assinar.

03 MOVIMENTOS SIMPLES

Escolha uma ação principal por plano.

04 MONTAGEM

Ajuste duração, cortes e textos na ferramenta de vídeo.

NO GPT IMAGE

Anexe a referência do produto e escreva o que deve ser preservado. Trabalhe com uma composição aprovada e solicite alterações específicas. A linguagem de lente ou material orienta a aparência; confirme o resultado visualmente.

NO NANO BANANA

Anexe as referências e explique a função de cada uma: identidade, composição ou luz. Em cada revisão, reafirme as características essenciais. Recursos e controles dependem da interface e da versão disponível.

DIREÇÃO ENTRE QUADROS.

PROMPT

EXERCÍCIO PROPOSTO

Use a imagem de referência do controle para criar o terceiro quadro de um anúncio de game. Preserve o corpo translúcido violeta, os botões e suas posições. O controle aparece inteiro em diagonal, no terço direito de um fundo roxo muito escuro. Uma única faixa abstrata de luz coral passa atrás dele e sugere energia sem ocultar a silhueta. Câmera baixa de três-quartos, iluminação lateral suave nas bordas, materiais transparentes convincentes. Reserve o lado esquerdo para texto composto depois. Sem letras, marcas, mãos ou outros produtos. Formato horizontal 16:9. Este é um quadro estático de referência para animação.

COMPARE COM O PEDIDO VAGO

Crie uma imagem de um controle gamer para um vídeo.



Estudo visual produzido para a edição. Modelo não informado pela ferramenta; não é uma comparação entre plataformas.

IDENTIDADE

A referência define o produto em todos os quadros.

AÇÃO

A faixa de luz sugere energia sem esconder o objeto.

CÂMERA

O ponto de vista é claro e reproduzível como intenção.

ENTREGA

O pedido produz um quadro, não um vídeo pronto.

A CONTINUIDADE PASSA NO TESTE?

01 / REVELAÇÃO

0-2 S

Aproximação lenta, sem giro O contorno iluminado apresenta o controle.

02 / PRECISÃO

2-4 S

Detalhe fixo O material translúcido e um botão ocupam o quadro.

03 / ENERGIA

4-7 S

Arco curto, produto parado Uma faixa de luz atravessa o fundo sem cobrir o produto.

04 / ASSINATURA

7-10 S

Plano fixo de produto inteiro Controle e chamada permanecem estáveis para leitura.

ROTEIRO PROPOSTO / 10 SEGUNDOS / VÍDEO E SOM A PRODUZIR

O CONTROLE MUDA NO CORTE

Reforce a referência e corrija a geometria antes de animar.

A CÂMERA FAZ MOVIMENTOS DEMAIS

Divida o pedido em planos com uma ação por vez.

A ENERGIA ESCONDE O PRODUTO

Coloque o grafismo atrás e reduza sua área no quadro.

FAÇA O TESTE

Monte quatro quadros de um anúncio de dez segundos. Em cada um, descreva assunto, câmera, duração e informação nova. Só passe à animação quando os quatro produtos forem visualmente consistentes.

COMANDO DE REVISÃO

Crie uma variação de encerramento a partir do quadro aprovado: controle estável e inteiro, sem faixa de energia atravessando sua silhueta. Preserve desenho, cor e posição geral. Deixe uma região escura uniforme à esquerda para a assinatura.

CRITÉRIO DE APROVAÇÃO

O desenho do controle se mantém? / Câmera e objeto têm movimentos separados? / Cada plano acrescenta informação? / O encerramento permite ler a mensagem?

UM ASSUNTO. NOVE PONTOS DE VISTA.

01



02



03



04



05



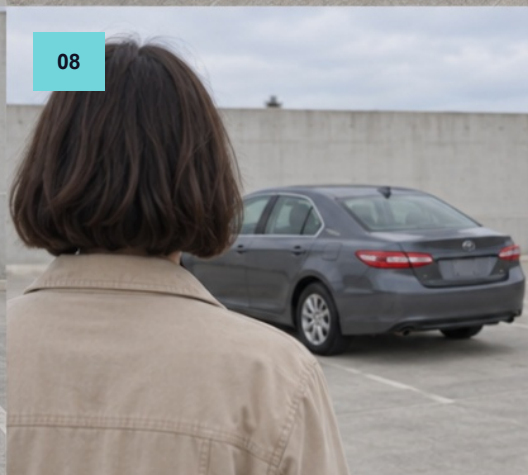
06



07



08



09



Estudo ilustrativo gerado: frente, perfil, três quartos, baixa, alta, zenital, costas, sobre o ombro e horizonte inclinado. Pessoas e carro são fictícios.

TRÊS DECISÕES. UM QUADRO.

24 escolhas para pessoas, produtos, carros e cenas externas. Separe o que entra no quadro, de onde a câmera observa e como ela se move.



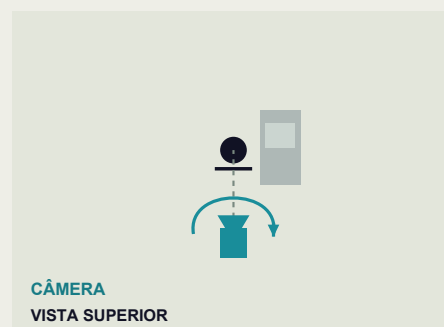
ENQUADRAMENTO

Quanto do assunto e do ambiente cabe na imagem.



POSIÇÃO

Onde a câmera fica e em que direção olha.



MOVIMENTO

Como câmera, assunto ou lente variam no tempo.

ESCREVA AS TRÊS ESCOLHAS.

Nos modelos das próximas páginas, troque [seu assunto] pelo objeto ou pessoa. Ao final de cada pedido, aplique: preserve identidade, proporções, materiais e direção de luz da referência. Use cena simples, sem textos nem elementos extras.

Uma imagem estática não executa movimento de câmera. Em um prompt de imagem, descreva o quadro-chave ou o efeito visível. Para vídeo, detalhe trajetória, início, fim e duração; confira as capacidades da ferramenta usada.

QUANTO MOSTRAR?

A escala do plano organiza a relação entre o assunto e o contexto. Distância focal e distância da câmera também afetam a leitura; aproximar o recorte não reproduz toda mudança de perspectiva.

PLANO GERAL

Apresenta lugar e escala.



Crie uma fotografia de [seu assunto] em plano geral. O assunto inteiro ocupa cerca de um terço da largura; ambiente legível, horizonte nivelado e espaço na direção da ação.

PLANO INTEIRO

Revela silhueta e proporção.



Fotografe [seu assunto] por inteiro, com margem em todos os lados, silhueta clara e cenário discreto. Câmera à altura média do assunto, sem distorção exagerada.

PLANO AMERICANO

Mostra gesto e presença.



Crie uma fotografia de [seu assunto] em plano americano, do meio das coxas até acima da cabeça. Inclua as mãos e a ação; câmera na altura dos olhos, fundo simples.

PLANO MÉDIO

Equilibra ação e expressão.



Mostre [seu assunto] em plano médio, da cintura para cima, com espaço para as mãos e o gesto principal. Câmera na altura dos olhos e olhar ligeiramente fora do quadro.

CLOSE-UP

Concentra atenção em um elemento.



Crie um close-up de [seu assunto]. Defina como foco o rosto ou o elemento funcional principal do produto, com fundo discreto e detalhe natural, sem alisamento artificial.

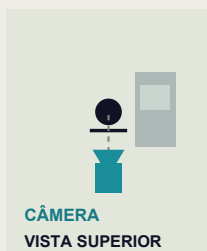
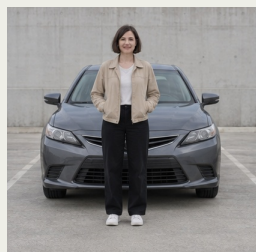
PLANO DE DETALHE

Comprova matéria ou função.



Crie uma fotografia de detalhe de [seu assunto], concentrada em uma única superfície ou elemento funcional. Luz lateral ampla, textura local coerente, reflexos controlados e nitidez no ponto importante.

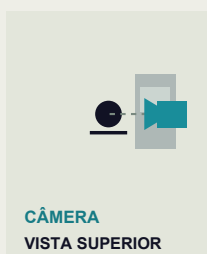
ONDE FICA A CÂMERA?



ALTURA DOS OLHOS

Observação direta e equilibrada.

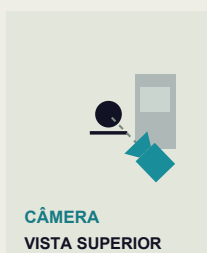
Mostre [seu assunto] de frente, com a câmera na altura dos olhos da pessoa ou do centro do produto, horizonte nivelado e verticais controladas.



PERFIL / 90°

Expõe contorno e comprimento.

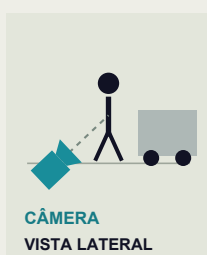
Fotografe [seu assunto] em perfil lateral de 90 graus. Mantenha o eixo longo paralelo ao plano da imagem e evite mostrar a frente como numa vista de três-quartos.



TRÊS-QUARTOS / 45°

Combina duas faces e revela volume.

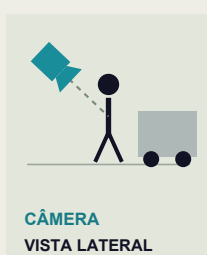
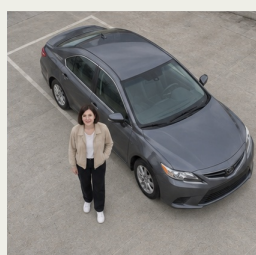
Mostre [seu assunto] em vista frontal de três-quartos, aproximadamente 45 graus em relação à frente. Revele frente e lateral, com proporções naturais e contorno inteiro.



CÂMERA BAIXA

Enfatiza presença e verticalidade.

Fotografe [seu assunto] com câmera baixa, próxima à altura do centro das rodas ou abaixo da cintura, olhando suavemente para cima. Preserve proporções naturais e evite uma grande-angular extrema.

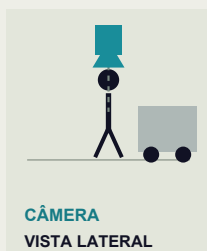
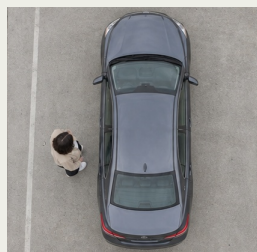


CÂMERA ALTA

Revela organização e superfícies superiores.

Mostre [seu assunto] com câmera acima do objeto, inclinada para baixo em cerca de 35 graus. Revele a superfície superior e mantenha profundidade lateral, sem parecer uma vista totalmente zenital.

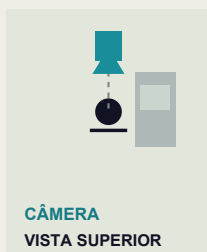
A ALTURA MUDA A LEITURA.



ZENITAL / 90° DE CIMA

Transforma objetos e ações em desenho.

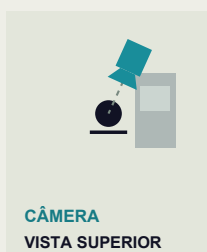
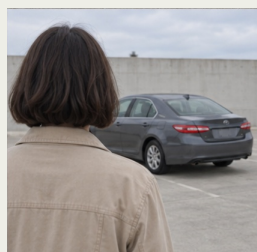
Crie uma vista zenital de [seu assunto], câmera diretamente acima a 90 graus para o chão. Use composição gráfica limpa, sombras coerentes e sem perspectiva lateral dominante.



VISTA DE COSTAS

Mostra direção e expectativa.

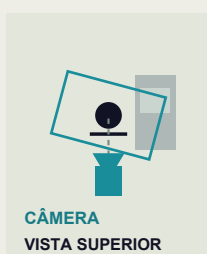
Fotografe [seu assunto] visto de costas, câmera atrás, com a direção do olhar ou do deslocamento apontando para uma região livre à frente. Mantenha o cenário simples.



SOBRE O OMBRO

Liga personagem e ponto de interesse.

Mostre [seu assunto] por cima do ombro de uma pessoa adulta. Ombro discreto em primeiro plano e ponto de interesse adiante bem legível. Use profundidade para separar os planos.

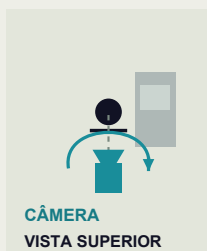
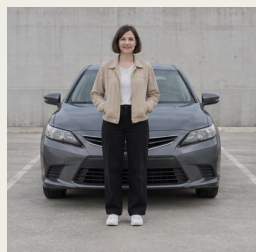


HORIZONTE INCLINADO

Introduz tensão ou energia gráfica.

Crie uma fotografia de [seu assunto] com horizonte inclinado em aproximadamente 15 graus. Preserve o desenho e a proporção do assunto; use apenas essa inclinação como sinal de energia, sem distorções adicionais.

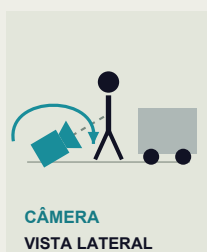
A CENA GANHA TEMPO.



PAN HORIZONTAL

Revela informação lateral.

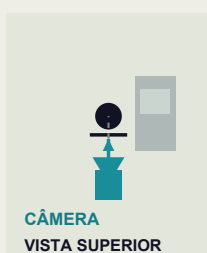
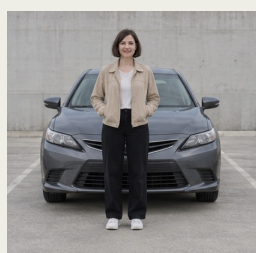
Plano de vídeo de 4 segundos de [seu assunto]. Câmera fixa no mesmo lugar, realizando apenas um pan horizontal lento da esquerda para a direita. Encerre com o assunto principal inteiro. Sem deslocamento lateral.



TILT VERTICAL

Descobre altura ou detalhe.

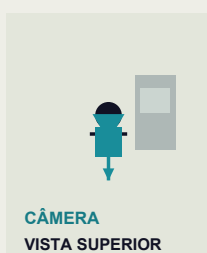
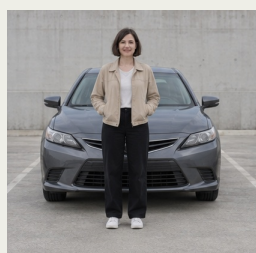
Plano de vídeo de 4 segundos de [seu assunto]. Câmera com posição fixa; inclinação vertical lenta de baixo para cima, revelando o assunto. Sem subir a câmera e sem girar o horizonte.



DOLLY IN

Aproxima o observador do assunto.

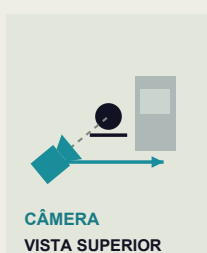
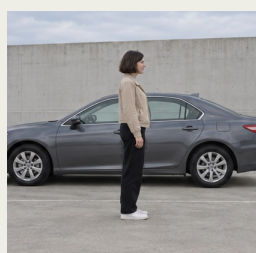
Plano de vídeo de 4 segundos de [seu assunto]. Câmera avança lentamente em linha reta na direção do assunto, mantendo distância focal constante e ponto de interesse central. Movimento suave, sem giro.



DOLLY OUT

Revela o contexto ao recuar.

Plano de vídeo de 4 segundos de [seu assunto]. Câmera recua lentamente em linha reta, saindo de um enquadramento próximo para revelar o ambiente limpo ao redor. Distância focal constante e assunto estável.

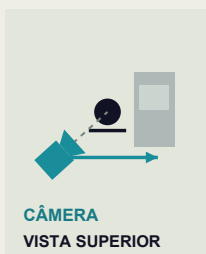


TRAVELLING LATERAL

Faz os planos se deslocarem entre si.

Plano de vídeo de 4 segundos de [seu assunto]. Assunto parado; câmera desloca-se horizontalmente da esquerda para a direita, em linha reta, mantendo altura e distância aproximadamente constantes. Movimento sutil e composição estável.

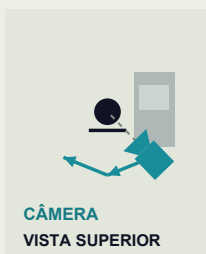
MOVIMENTO TEM INTENÇÃO.



ACOMPANHAMENTO

Mantém a ação próxima.

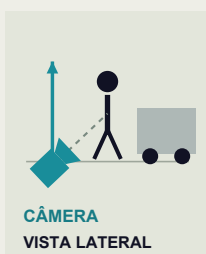
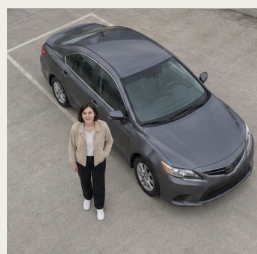
Plano de vídeo de 4 segundos de [seu assunto] deslocando-se lentamente da esquerda para a direita. Câmera acompanha em paralelo com velocidade semelhante, mantendo o assunto no quadro e o horizonte nivelado.



ÓRBITA CURTA

Mostra novas faces do objeto.

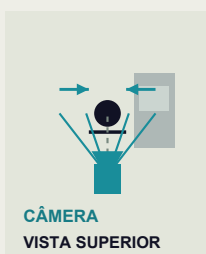
Plano de vídeo de 4 segundos de [seu assunto]. Assunto parado e câmera descrevendo um arco de aproximadamente 30 graus ao redor dele, mantendo altura e distância. Preserve a geometria ao revelar a lateral.



ELEVAÇÃO / GRUA

Revela a organização do espaço.

Plano de vídeo de 5 segundos de [seu assunto]. Câmera sobe suavemente de uma posição baixa para uma visão elevada, mantendo o assunto legível e revelando o desenho do ambiente. Sem órbita e sem giro de horizonte.



ZOOM ÓPTICO PROPOSTO

Muda o campo de visão de um ponto fixo.

Plano de vídeo de 4 segundos de [seu assunto]. Câmera parada no mesmo ponto; zoom lento para um enquadramento mais fechado. Sem avanço físico, sem mudança de ângulo e sem deslocamento lateral.

A CÂMERA A SERVIÇO DA SUA IDEIA.



PESSOAS

Plano médio + altura dos olhos + luz difusa. Preserve idade aparente, textura de pele e gesto.

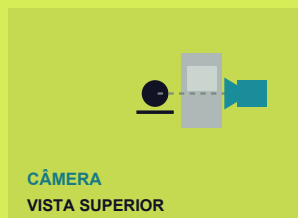
Confira: Rosto, mãos, continuidade de roupa e direção do olhar.



PRODUTOS

Produto inteiro + três-quartos + luz ampla lateral. Inclua um detalhe separado para demonstrar a matéria.

Confira: Geometria, sombra de contato e reflexos coerentes com o material.



CARROS

Três-quartos baixo para presença; perfil para proporção; detalhe para acabamento.

Confira: Rodas, linhas da carroceria, faróis e contato dos pneus com o chão.



CENAS EXTERNAS

Plano geral para localizar; plano médio para ação; acompanhamento para movimento.

Confira: Horizonte, direção da luz e continuidade de posição entre planos.



CINEMATOGRAFICO

Geral, sobre o ombro e detalhe. Mantenha o lado do eixo de ação quando desejar continuidade espacial.

Confira: Direção do olhar, entradas e saídas, duração e motivo de cada corte.

ANTES DE GERAR

Defina posição, escala do plano, intenção e três elementos que não podem mudar.

UMA IDEIA AINDA ABERTA.



PEDIDO SIMPLES

PROMPT

Imagem de um console portátil conceitual modular, carcaça branca e painel de vidro fumê, com controles destacáveis, sobre uma mesa. Sem texto ou logotipos.

O pedido define o dispositivo, o material e o apoio. Ambiente e luz ficam mais abertos à interpretação. Este é um conceito imaginário; não representa um produto à venda.

A DIREÇÃO MUDA A CENA.



LUZ + MATERIAL + COMPOSIÇÃO

O ângulo de três quartos, a separação dos módulos, os materiais, a luz coral e ciano e o espaço para mensagem definem uma direção. O fundo foi interpretado como ambiente espacial. O pedido completo está na oficina do capítulo 02.

LEITURA CRÍTICA

Os aparelhos têm desenhos diferentes. São gerações independentes: não isolam uma variável nem comprovam preservação de produto. Para testar consistência, use a mesma referência e registre todas as condições.

FAMÍLIA / UMA HISTÓRIA PARA O BANNER



01 / PEDIDO ABERTO

PROMPT USADO

Uma fotografia horizontal de uma família com dois adultos e uma criança em uma sala de casa.

O QUE OBSERVAR

Assunto principal, posição da câmera, luz, organização do fundo e espaço para a mensagem. Compare essas decisões na imagem seguinte.

O pedido aberto deixa mais escolhas para o gerador. O pedido dirigido explicita uso, composição e materiais. Uma boa direção pode ser curta; extensão sozinha não garante qualidade.

AS DECISÕES QUE MUDAM

- A direção troca a pose de grupo por uma ação compartilhada: olhar uma foto no tablet.
- A janela grande mantém a pele natural e organiza a luz sobre os rostos.
- A parede livre à esquerda cria uma área para chamada, apoio e ação.

AGORA, HÁ DIREÇÃO.



02 / PEDIDO COM DIREÇÃO

PROMPT USADO

Uso: anúncio lifestyle de tecnologia para uma revista. Fotografia publicitária horizontal 16:9 de uma família fictícia, exatamente dois adultos de cerca de 35 anos e uma criança de oito anos, reunidos no sofá de uma sala contemporânea acolhedora. A família ocupa os dois terços direitos, em interação espontânea: a criança mostra aos pais uma foto em um tablet prateado sem marca, todos olham para a tela com sorrisos discretos, mãos e anatomia naturais. Enquadramento ambiental ao nível dos olhos, perspectiva de lente 35 mm, sem distorcer rostos. O terço esquerdo deve ser uma parede clara e lisa com sombra suave, área livre para a chamada do anúncio aplicada depois. Luz grande de janela pela esquerda, rebatedor suave nos rostos, tom de pele fiel e textura sutil, sem alisamento plástico. Paleta areia, creme, carvalho e azul-petróleo nos pequenos detalhes; roupas lisas de algodão, ambiente vivido com um único livro e manta, nada excessivamente decorado. Materiais táteis, expressão convincente e narrativa de conexão familiar. Priorizar rostos, gesto de compartilhar e a silhueta reconhecível do tablet. Sem texto, sem logotipos, sem marcas, sem interfaces legíveis, sem olhar posado para a câmera, sem luz neon e sem excesso de contraste.

Confira: Número de pessoas e contato das mãos. / Gesto e direção dos olhares. / Leitura da chamada no espaço reservado.

Pedidos exatos executados pela ferramenta integrada; modelo não informado. Gerações independentes: pessoas, produtos e proporções podem mudar. Este par é um estudo de direção, não uma edição com identidade preservada nem um teste entre modelos.

TECNOLOGIA / A MATÉRIA COMO PROTAGONISTA



01 / PEDIDO ABERTO

PROMPT USADO

Uma fotografia horizontal de um smartphone conceito grafite original, sem marca ou logotipo, sobre uma mesa.

O QUE OBSERVAR

Assunto principal, posição da câmera, luz, organização do fundo e espaço para a mensagem. Compare essas decisões na imagem seguinte.

AS DECISÕES QUE MUDAM

- O fundo pérola reduz a quantidade de elementos disputando atenção.
- A posição de três-quartos revela a espessura, o metal e o vidro.
- Reflexos amplos e a área vazia permitem construir um banner de produto.

AGORA, HÁ DIREÇÃO.



02 / PEDIDO COM DIREÇÃO

PROMPT USADO

Use case: ads-marketing. Create a refined editorial advertising photograph of an original unbranded graphite smartphone concept, landscape 16:9. Minimal pearl-white seamless studio backdrop, extremely subtle cool grey shadow. Composition: one smartphone only, lying diagonally on its long edge in the RIGHT two thirds, viewed close from its rear and edge at a low three-quarter angle; the left third must remain completely quiet negative space for magazine typography to be added later. The entire product silhouette remains inside the frame, with generous clean margins. Original camera design: a narrow vertically inset graphite strip containing two circular optical lenses and one tiny round flash, precisely aligned, no protruding platform copied from a known phone. Satin graphite anodized metal chassis, tactile fine brushing, softly frosted rear glass, polished chamfer catching a thin continuous white highlight, deep optical glass with restrained cyan coating reflections. Premium macro precision without exaggerated scratches or noise. Soft large overhead key light and tall rectangular side reflection define materials; realistic contact shadow anchors the phone. Calm, tactile, exceptionally art-directed, physically plausible. Restrained graphite, ice grey, one cyan optical glint. No text, no logos, no watermark, no floating UI, no extra objects, no collage, no brand-identifying marks.

O pedido aberto deixa mais escolhas para o gerador. O pedido dirigido explicita uso, composição e materiais. Uma boa direção pode ser curta; extensão sozinha não garante qualidade. / Confira: Geometria e continuidade das bordas. / Separação entre metal, vidro e lentes. / Margem ao redor do produto e espaço para texto.

Pedidos exatos executados pela ferramenta integrada; modelo não informado. Gerações independentes: pessoas, produtos e proporções podem mudar. Este par é um estudo de direção, não uma edição com identidade preservada nem um teste entre modelos.

PRODUTO AUTOMOTIVO / FUNÇÃO COM PRESENÇA



01 / PEDIDO ABERTO

PROMPT USADO

Uma fotografia horizontal de uma roda automotiva de alumínio com pneu, fora do carro, apoiada no chão de um galpão, sem marca ou logotipo.

O QUE OBSERVAR

Assunto principal, posição da câmera, luz, organização do fundo e espaço para a mensagem. Compare essas decisões na imagem seguinte.

AS DECISÕES QUE MUDAM

- A iluminação passa a desenhar o metal e a borracha como materiais diferentes.
- O ponto de vista transforma a roda num assunto principal, com volume e silhueta.
- O cenário é organizado para anúncio: poucos elementos, contraste e respiro.

AGORA, HÁ DIREÇÃO.



02 / PEDIDO COM DIREÇÃO

PROMPT USADO

Uso: fotografia publicitária de produto automotivo para campanha premium, horizontal 16:9. Uma única roda automotiva de alumínio usinado com pneu esportivo sem marca, separada do veículo, em pé sobre uma placa de basalto preto. Design original de dez raios afilados agrupados em cinco pares, cubo central sem emblema, metal polido nas faces e grafite acetinado nas cavidades, borracha preta fosca com sulcos nítidos e plausíveis. A roda ocupa os dois terços direitos, inteiramente no quadro, vista em três-quartos a cerca de 25 graus; o terço esquerdo fica escuro e limpo para título aplicado depois. Estúdio profundo grafite, uma faixa de luz branca grande acima e à esquerda desenha reflexos longos nos raios, contraluz azul-cobalto muito discreto separa a borda direita. Sombra de contato firme, reflexo baixo controlado, eixo circular sem deformação. Separação clara entre borracha, alumínio polido e pintura satinada: microtextura localizada, sem sujeira exagerada. Foco no cubo e borda usinada, detalhe de fotografia macro de produto com profundidade suficiente para ler todo o objeto. Comunicação de precisão mecânica e desempenho por forma, luz e material. Sem carro ao fundo, sem pessoas, sem texto, sem letras na lateral do pneu, sem logotipo, sem fogo, sem fumaça e sem colagem.

O pedido aberto deixa mais escolhas para o gerador. O pedido dirigido explicita uso, composição e materiais. Uma boa direção pode ser curta; extensão sozinha não garante qualidade. / Confira: Simetria da roda e desenho dos raios. / Textura da borracha e reflexos no metal. / Contato com a superfície e proporção do produto.

Pedidos exatos executados pela ferramenta integrada; modelo não informado. Gerações independentes: pessoas, produtos e proporções podem mudar. Este par é um estudo de direção, não uma edição com identidade preservada nem um teste entre modelos.

LANÇAMENTO / O CARRO GANHA UMA COMPOSIÇÃO



01 / PEDIDO ABERTO

PROMPT USADO

Uma fotografia horizontal de um carro cupê elétrico conceito azul, sem marca ou logotipo, estacionado em um estacionamento.

O QUE OBSERVAR

Assunto principal, posição da câmera, luz, organização do fundo e espaço para a mensagem. Compare essas decisões na imagem seguinte.

AS DECISÕES QUE MUDAM

- A câmera baixa de três-quartos enfatiza a presença do veículo.
- A faixa longa de luz revela o capô e as curvas da carroceria.
- O túnel organiza linhas de profundidade e reserva uma área escura para a mensagem.

AGORA, HÁ DIREÇÃO.



02 / PEDIDO COM DIREÇÃO

PROMPT USADO

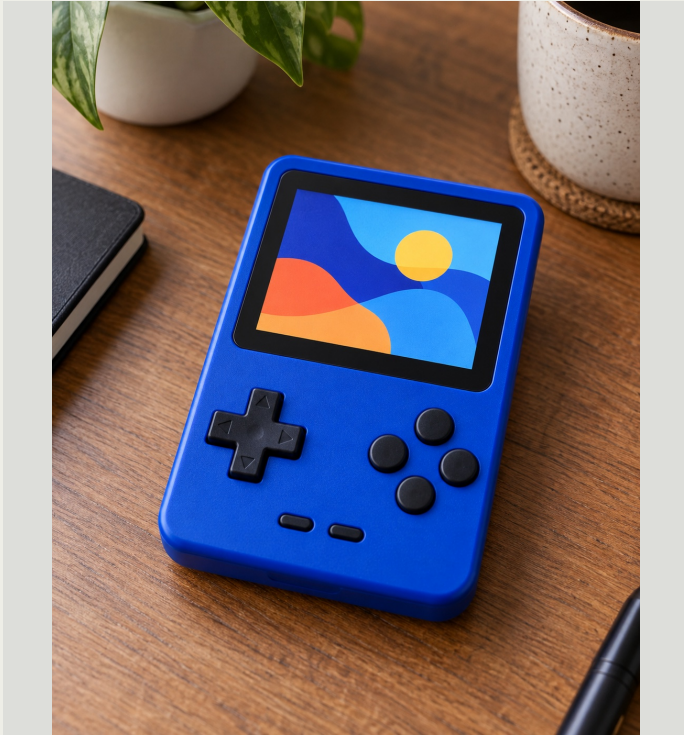
Use case: ads-marketing. Asset type: cinematic automotive launch campaign hero, landscape 16:9. Create a photorealistic image of an original unbranded electric grand touring coupe in deep cobalt-blue metallic paint. Elegant low roof, long continuous shoulder, original slim angular white headlamps, flush closed front with no grille badges, disciplined proportions, four realistic wheels with dark radial turbine spokes. One car only. Architecture: monumental charcoal concrete tunnel with widely spaced sculptural vertical ribs, a single long soft white architectural light sweeping overhead, black polished dry floor with restrained reflection. Car sits in the lower right two-thirds, its complete body in frame, front three-quarter view facing toward the viewer and left. Camera very low, about wheel-center height, moderate wide perspective without stretched wheels. The upper left third is dark quiet negative space for editorial typography added separately. Precise broad light ribbon across hood and fenders reveals body curvature; wheels and silhouette readable against near-black surroundings. A pale slit of daylight in distant tunnel adds depth. Contrast is dramatic yet material-rich: cobalt paint, glossy black glass, satin wheel metal. High-end real automotive commercial photograph, purposeful art direction, believable tire contact shadows, no motion blur on vehicle. No people, no logos, no text, no license plate lettering, no brand-identifying shape, no smoke, no neon clutter, no collage.

O pedido aberto deixa mais escolhas para o gerador. O pedido dirigido explicita uso, composição e materiais. Uma boa direção pode ser curta; extensão sozinha não garante qualidade. / Confira: Rodas e contato dos pneus com o piso. / Continuidade de faróis e linhas da carroceria. / Silhueta inteira e contraste com o fundo.

Pedidos exatos executados pela ferramenta integrada; modelo não informado. Gerações independentes: pessoas, produtos e proporções podem mudar. Este par é um estudo de direção, não uma edição com identidade preservada nem um teste entre modelos.

DO PRODUTO AO ANÚNCIO.

01 / IMAGEM-BASE



Da fotografia à arte final por edição com referência. As chamadas já fazem parte da imagem. Estudo fictício; confira a continuidade do produto e a grafia.

PRESERVAÇÃO

“Preserve proporções, cor e desenho do aparelho”

COMPOSIÇÃO

“O console ocupa a metade inferior, em diagonal suave e vista três-quartos”

HIERARQUIA DA CHAMADA

“O título deve ocupar aproximadamente um terço da arte, alinhado à esquerda”

02 / ARTE FINAL



A edição parte da foto anterior. Compare tela, direcional e quantidade de botões antes de aprovar.

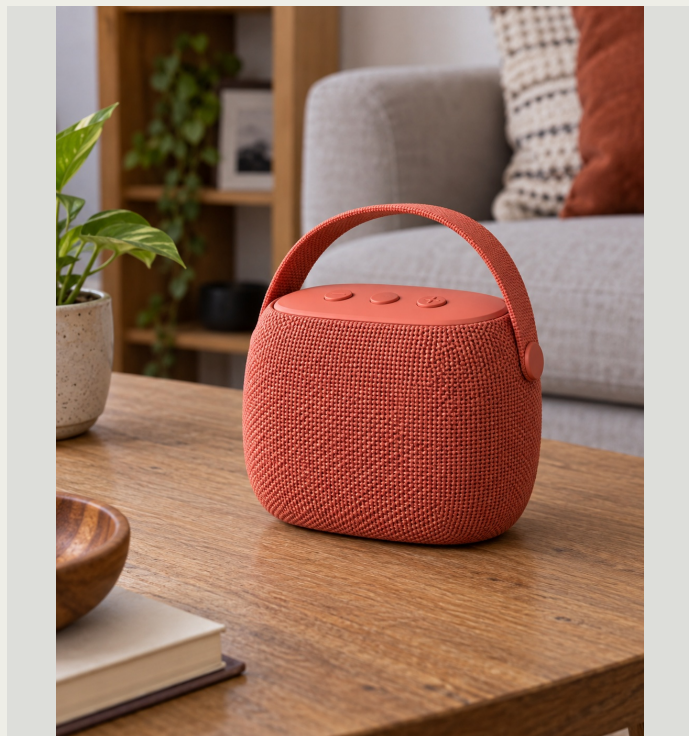
A posição abre uma área superior para a chamada e dá movimento à leitura do produto.

A escala e o alinhamento são decisões explícitas. O título passa a fazer parte do anúncio desde o pedido.

A FORMA ENCONTRA A MENSAGEM.

ÁUDIO

01 / IMAGEM-BASE



Da fotografia à arte final por edição com referência. As chamadas já fazem parte da imagem. Estudo fictício; confira a continuidade do produto e a grafia.

FUNDO E CONTRASTE

“fundo creme quente, uma grande forma circular vermelho-queimado atrás do produto”

LUZ SOBRE O TECIDO

“Iluminação grande lateral revela a trama e o volume”

TEXTO COMO DIREÇÃO

“três linhas exatas: 'SINTA', 'CADA', 'BATIDA.'”

02 / ARTE FINAL



O fundo claro abre espaço de leitura; o círculo concentra a atenção no corpo coral sem esconder a alça.

A fonte tem posição e função. A textura do tecido precisa continuar nítida sem parecer ruído artificial.

As quebras de linha constroem o ritmo da mensagem. Confira também o apoio “Som para o seu espaço.”.

PRESENÇA QUE VIRA CAMPANHA.

AUTOMÓVEIS

01 / IMAGEM-BASE



Base horizontal 3:2 e anúncio vertical 4:5, editado com referência. As chamadas fazem parte da imagem. Confira a continuidade do produto e a grafia.

CENÁRIO COM FUNÇÃO

“pátio de concreto acetinado entre duas paredes curvas brancas”

LUZ QUE REVELA A PINTURA

“Luz ampla de manhã desenha reflexos brancos contínuos na pintura cobalto”

TEXTO E PRODUTO

“Mantenha grandes margens e ar entre texto e carro; título não sobreposto ao produto”

02 / ARTE FINAL



A arquitetura enquadra o carro com poucas formas. Ela cria contraste com o azul sem trazer elementos excessivos.

O reflexo acompanha capô e laterais, ajudando a ler as curvas. Observe se ele permanece coerente na carroceria.

O pedido separa a mensagem da silhueta. O carro aparece inteiro e a chamada pode ser lida rapidamente.

SEU PRÓXIMO IMPOSSÍVEL.

ANOTE ANTES DE GERAR.

01 / PROJETO E FINALIDADE

Onde a imagem será usada?

02 / ASSUNTO E MENSAGEM

O que precisa aparecer primeiro?

03 / REFERÊNCIAS

Qual arquivo define o quê?

04 / ELEMENTOS PROTEGIDOS

O que não pode mudar?

05 / COMPOSIÇÃO, CÂMERA E LUZ

Plano, ângulo, materiais e espaço para texto.

06 / APROVAÇÃO E PRÓXIMA REVISÃO

Três critérios. Ferramenta, modelo, data e arquivos.



SALVE SUAS VERSÕES.

DE ONDE VEM A EDIÇÃO.

GLADIOMIR DUTRA

Autoria e direção. Estrutura editorial, redação complementar, edição visual e produção assistidas por IA. Edição 01, setembro de 2026.

Capas, produtos, retratos, campanhas e estudos de câmera foram produzidos com a ferramenta integrada, que não informou o modelo específico. Pessoas e produtos são fictícios. Arcade, retrato 3D e anúncios para feed foram editados com referência. As imagens não constituem benchmark entre plataformas. Não houve geração no Nano Banana nesta produção.

Criaturas do seu mundo parte da série autoral PokeHunter, com novos designs propostos e composições. Os prompts de oficina são propostas, salvo os pedidos documentados nas comparações e créditos. GTA VI inspira a navegação. As pautas também partem das referências enviadas pelo autor: its.mrpickard, cristinakerk.studio, graphic_dada e pengangguranpremium31; textos e exercícios foram redigidos para esta edição.

LEITURAS CONSULTADAS

OpenAI / Geração de imagens	ABRIR >
OpenAI / Orientação de prompts	ABRIR >
Google / Geração de imagens no Gemini	ABRIR >
Google / Prompts para Nano Banana Pro	ABRIR >
Nikon / Distância focal	ABRIR >
Nikon / Abertura	ABRIR >
Adobe / Luz difusa	ABRIR >
Adobe / planos e ângulos	ABRIR >
Adobe / acompanhamento de câmera	ABRIR >
Acervo autoral / PokeHunter: guia original, páginas 26-27.	

Links clicáveis. Recursos e disponibilidade variam por versão e interface. Os pedidos exatos das imagens novas acompanham também a edição web, em Fontes e créditos.

A PRÓXIMA ESCOLHA É SUA.



Defina a intenção. Escolha o ponto de vista. Dê direção à luz. Examine o resultado. Volte a criar.