



169 COMANDOS PARA COPIAR E COLAR.

Cada um é o nome de uma tradição visual que existe há décadas. Você não descreve o resultado. Você nomeia a tradição.

TRÊS REGRAS, E NENHUMA EXCEÇÃO.

Comando, assunto concreto, enquadramento. Faltando um dos três o resultado sai genérico.

Um comando por vez. No máximo dois, e só se forem de famílias diferentes.

Os códigos entram no bloco de Direção Criativa, nunca por cima do prompt base.

AS TRÊS FAMÍLIAS

RECONSTROEM O modelo desenha de memória. Bloco de preservação obrigatório.

TRATAM Agem sobre a foto que você já tem. Risco baixo.

REMONTAM Reorganizam a imagem em outro formato de apresentação.

Família 1 não combina com família 2: uma substitui a foto, a outra trata a foto.

AS DUAS LINHAS QUE VÃO DEPOIS DE TODO CÓDIGO DA FAMÍLIA 1

Assunto: [o herói da foto]

Preserve exatamente: [marca, número, texto,
cor, proporção]

A TRAVA DA FAMÍLIA 2

Trate a foto anexada. Não redesenhe a cena,
não mude o enquadramento, não mova nada
de lugar.

A REGRA DE RESGATE

**QUANDO UM CÓDIGO NÃO PEGA,
DESCREVA O MECANISMO,
NÃO O RESULTADO COM MAIS
FORÇA.**

O modelo responde a convenção, não a adjetivo.

QUATRO QUE CIRCULAM POR AÍ E PIORAM A FOTO.

~~/4k~~

~~/8k~~

~~/hdreal~~

~~/ultrarealistic~~

Esse vocabulário vem de banco de imagem 3D e puxa o resultado para render.

Não estão nesta lista de propósito. Para pele de verdade, use o guia de ultrarrealismo.

1-10	ABRIR O OBJETO	família 1, os que reconstroem
11-20	DESENHO TÉCNICO	família 1, os que reconstroem
21-29	MÃO E PAPEL	família 1, os que reconstroem
30-39	MATÉRIA E ACABAMENTO	família 1, os que reconstroem
40-50	PRODUTO E EMBALAGEM	família 1, os que reconstroem
51-59	MAQUETE E MOCKUP	família 1, os que reconstroem
60-69	PERSONAGEM	família 1, os que reconstroem
70-77	PEÇA PUBLICADA	família 3, os que remontam
78-88	LUZ	família 2, os que tratam
89-102	CÂMERA, ÓPTICA E FILME	família 2, os que tratam
103	MOVIMENTO E FLUIDO	família 1, os que reconstroem
104-115	PONTO DE VISTA E ENQUADRAMENTO	família 1, os que reconstroem
116-126	CLIMA, HORA E ATMOSFERA	família 1, os que reconstroem
127-134	CENÁRIO E LUGAR	família 1, os que reconstroem
135-144	GÊNERO E MUNDO	família 1, os que reconstroem
145-153	ESTILO E DIREÇÃO DE ARTE	família 1, os que reconstroem
154-157	TÉCNICA DE ARTE	família 1, os que reconstroem
158-160	SUPORTE DE REVELAÇÃO	família 2, os que tratam
161-169	MATERIAL E EFEITO	família 1, os que reconstroem

ABRIR O OBJETO

família 1, os que reconstroem

Mostram o que está por dentro. O modelo desenha o interior de memória, então quanto mais documentado o objeto, melhor o resultado.

001 **/explodedview:**

[seu objeto]

As peças separadas no ar, na ordem de montagem.

002 **/cutaway:**

[seu objeto]

Cortado ao meio, com o interior à mostra e a carcaça ainda reconhecível.

003 **/crossection:**

[seu objeto]

Corte transversal. Costuma vir com linhas de chamada nomeando as peças, sem você pedir.

004 **/teardown:**

[seu objeto], on a flat surface, top view

Desmontado sobre a mesa, tudo visível de cima. É o exploded deitado.

005 **/ghostedview:**

[seu objeto], translucent shell

Carcaça translúcida deixando ver o mecanismo por dentro.

006 **/skeletalview:**

[seu objeto], internal structure only

Só a estrutura interna, sem revestimento.

007 **/layerview:**

[seu objeto], stacked layers, slight offset

As camadas empilhadas e separadas, uma sobre a outra.

008 **/partsdiagram:**

[seu objeto], numbered parts, callout lines

As peças numeradas e alinhadas, como catálogo de reposição.

009 /xray:

[seu objeto], black background

O interior como radiografia. Ele não abriu nada, imaginou o interior, e imagina de forma convincente.

010 /schematic:

[seu objeto], line diagram, no shading

Esquema técnico de linhas, sem volume e sem sombra.

DESENHO TÉCNICO

família 1, os que reconstroem

Fazem a imagem parecer documento de projeto. Funcionam melhor com objeto de forma clara.

011 /blueprint:

[seu objeto], front side and top views

Planta azul de arquiteto. Costuma cotar medidas e desenhar o carimbo sozinho.

012 /isometric:

[seu objeto], strict isometric projection, no vanishing point, parallel edges stay parallel

Maquete a 45 graus. Sem a trava de fuga ele devolve perspectiva comum.

013 /orthographic:

[seu objeto], orthographic projection, no perspective

Todas as faces na mesma escala, sem profundidade.

014 /patentdrawing:

[seu objeto], black line on white, FIG. 1

Desenho de patente antiga, traço fino e numeração.

015 /wireframe:

[seu objeto], wireframe mesh, no fill

Malha de linhas sem preenchimento.

016 /floorplan:

[seu ambiente], top-down floor plan

Planta baixa vista de cima.

- 017 **/dimensioned:**
[seu objeto], with dimension lines and measurements
Com cotas e medidas marcadas. Os números são inventados, use como estética.
- 018 **/infographic:**
[seu tema], data organized in panels
Dado organizado em painel. Confira todo número antes de publicar.
- 019 **/flowchart:**
[seu processo], boxes and arrows
Diagrama de fluxo com caixas e setas.
- 020 **/annotated:**
[seu objeto], with arrows and handwritten notes
Com setas e notas explicativas por cima da imagem.

MÃO E PAPEL

família 1, os que reconstroem

Tiram a cara de máquina. Bom para bastidor, processo e post que precisa parecer humano.

- 021 **/handwritten:**
[seu texto] over [sua imagem]
Escrito à mão por cima da imagem.
- 022 **/napkinsketch:**
[sua ideia]
Rascunho rápido em guardanapo, traço torto de propósito.
- 023 **/whiteboard:**
[sua ideia], marker on whiteboard
Marcador sobre quadro branco, com reflexo da sala.
- 024 **/pencilsketch:**
[seu assunto], graphite, loose line
Lápis de grafite, traço solto e apagões visíveis.

- 025 **/notebookpage:**
[seu assunto], on ruled paper
Página de caderno pautado, com marca de espiral.
- 026 **/redpen:**
[sua imagem], red pen corrections
Corrigido a caneta vermelha por cima, como revisão.
- 027 **/tornpaper:**
[seu assunto], torn paper edges
Bordas rasgadas à mão, camadas de papel.
- 028 **/collage:**
[seus elementos], cut and pasted layers
Camadas de material recortado e colado.
- 029 **/moodboard:**
[seu tema], pinned references
Painel de referências pregadas, com fita e sobreposição.

MATÉRIA E ACABAMENTO

família 1, os que reconstroem

Refazem o objeto em outro material. Refazem mesmo: não é filtro por cima, é o objeto reconstruído.

- 030 **/claymation:**
[seu objeto], modeling clay, visible fingerprints
Plastilina modelada à mão, com marca de dedo.
- 031 **/papercraft:**
[seu objeto], folded paper, visible creases
Papel recortado e dobrado, vincos aparentes.
- 032 **/lowpoly:**
[seu objeto], large flat polygons
Polígonos grandes e facetados.
- 033 **/pixelart:**
[seu objeto], visible pixels, limited palette
Pixels visíveis e paleta reduzida.

- 034 **/linocut:**
[seu objeto], linocut print, flat ink
Gravura em linóleo, tinta chapada e falha de impressão.
- 035 **/risograph:**
[seu objeto], two-color riso print, slight misregistration
Risografia com desvio de cor entre as chapas.
- 036 **/halftone:**
[sua imagem], printed halftone dots
Trama de pontos de impressão, visível de perto.
- 037 **/stainedglass:**
[seu assunto], leaded stained glass
Vital com contorno de chumbo e luz atravessando.
- 038 **/chromemetal:**
[seu objeto], liquid chrome, mirror finish
Cromo espelhado e líquido, reflete o ambiente inteiro.
- 039 **/embroidery:**
[seu assunto], embroidered, visible thread
Bordado com linha e textura de tecido por baixo.

PRODUTO E EMBALAGEM

família 1, os que reconstroem

O bloco que vende. Recompõe a cena inteira, então trave o que não pode mudar no produto.

- 040 **/productshot:**
[seu produto], clean background, centered
Foto de catálogo, fundo limpo, produto no centro.
- 041 **/heroshot:**
[seu produto], low hero angle
A tomada principal, ângulo heroico, produto imponente.
- 042 **/knolling:**
[seus objetos] on matte black surface
Tudo alinhado a noventa graus, visto de cima.

- 043 **/flatlay:**
[seus objetos], top-down on [sua superfície]
Vista de cima com os objetos compostos, mais solto que o knolling.
- 044 **/floatingproduct:**
[seu produto], floating, no visible support
Flutuando sem suporte visível.
- 045 **/splashshot:**
[seu produto], frozen liquid splash around
Respingos congelados ao redor.
- 046 **/ghostmannequin:**
[sua peça de roupa], invisible mannequin
Roupa com volume de corpo e sem corpo dentro.
- 047 **/packaging:**
[seu produto], retail box and label
A caixa e o rótulo como se o produto já existisse.
- 048 **/shelfshot:**
[seu produto], on a retail shelf
Na prateleira, no meio da concorrência.
- 049 **/actionfigure:**
[seu personagem], in blister packaging
Boneco em blister, com cartela impressa.
- 050 **/macro:**
[seu detalhe], extreme close range
Detalhe extremo com textura visível. Plano de foco finíssimo.

MAQUETE E MOCKUP

família 1, os que reconstroem

Aplicam a sua arte num objeto. Aqui a preservação é a parte mais importante: é a sua marca que não pode ser reinventada.

- 051 **/devicemockup:**
[sua tela] on [seu aparelho]
O aparelho no enquadramento, com a sua interface dentro.

- 052 **/screenmockup:**
[sua interface], screen only
Só a tela, com a interface aplicada.
- 053 **/boxmockup:**
[sua arte] on a printed box
Maquete de caixa impressa.
- 054 **/labelmockup:**
[seu rótulo] applied to [sua embalagem]
Rótulo aplicado na embalagem, com a curvatura certa.
- 055 **/apparelmockup:**
[sua arte] on [sua peça de roupa]
Peça de roupa plana ou vestida, com a estampa aplicada.
- 056 **/embossedlogo:**
[sua marca], embossed on [seu material]
Logo em relevo sobre o material, pegando luz rasante.
- 057 **/foilstamp:**
[sua marca], metallic foil stamp
Estampagem metálica brilhante, tipo hot stamping.
- 058 **/sizecomparison:**
[seu objeto] next to [objeto conhecido]
Ao lado de algo de tamanho conhecido, para dar escala.
- 059 **/colorway:**
[seu produto], same piece in [suas cores]
A mesma peça repetida em várias cores.

PERSONAGEM

família 1, os que reconstroem

Para trabalhar rosto, corpo e mascote. Vale a pena ler junto com a aula de ultrarrealismo.

- 060 **/charactersheet:**
[seu personagem], design sheet, multiple views
Ficha de design com várias vistas e notas.

- 061 **/turnaround:**
[seu personagem], six views, same lighting
Girado em vários ângulos, com a mesma luz em todos.
- 062 **/expressionsheet:**
[seu personagem], same face, different expressions
A mesma cara em várias emoções.
- 063 **/costumedesign:**
[seu personagem], costume design plate
Prancha de figurino, com detalhes de tecido.
- 064 **/minime:**
[seu personagem], miniature stylized version
Versão miniatura e estilizada do personagem.
- 065 **/statue:**
[seu personagem], carved stone sculpture
O personagem como escultura, no material que você pedir.
- 066 **/silhouettestudy:**
[seus personagens], black silhouettes only
Só os contornos, para comparar formas.
- 067 **/environmentalportrait:**
[sua pessoa], in her workplace
A pessoa no ambiente de trabalho dela, com contexto.
- 068 **/backview:**
[sua pessoa], from behind, face hidden
De costas, rosto oculto. Resolve o problema de rosto errado.
- 069 **/duotoneportrait:**
[seu retrato], two flat colors
Retrato em duas cores chapadas.

PEÇA PUBLICADA

família 3, os que remontam

Colocam a imagem dentro de outro formato. O modelo escreve texto sozinho, e o texto quase sempre sai errado: confira tudo.

070 **/magazinecover:**

[seu assunto], magazine cover with cover lines

Capa de revista com títulos e chamadas.

071 **/movieposter:**

[seu assunto], film poster with credit block

Cartaz de cinema com o bloco de créditos embaixo.

072 **/bookcover:**

[seu assunto], book cover with spine

Capa de livro com lombada e orelha.

073 **/billboard:**

[sua arte], billboard in street context

Outdoor montado no contexto da rua.

074 **/contactsheet:**

frame numbers, grease pencil circle on the selected frame

Folha de contato com numeração e o fotograma circulado a lápis.

075 **/storyboard:**

six panels, camera movement arrows

Vinhetas em sequência com setas de movimento.

076 **/doubleexposure:**

silhouette of [assunto] filled with [cena]

Uma silhueta preenchida por outra cena.

077 **/patterntile:**

[seu elemento], seamless repeating pattern

Padrão que repete sem emenda.

LUZ

família 2, os que tratam

O bloco que mais salva imagem sem graça. Age sobre a foto que você já tem, então o risco é baixo.

078 **/cinematic:**

[sua cena], film lighting and framing

Luz e enquadramento de filme, com contraste alto e queda suave.

079 **/goldenhour:**

warm low sun, long shadows

Luz quente de fim de tarde, sombra comprida.

080 **/bluehour:**

cool blue twilight, after sunset

Azul frio do crepúsculo, logo depois do pôr do sol.

081 **/rimlight:**

from behind, negative fill on camera left

Borda iluminada em volta do assunto, separando do fundo.

082 **/backlight:**

strong source behind the subject

Luz por trás, assunto em contraluz.

083 **/softlighting:**

large diffused source, soft shadows

Luz difusa e sombra suave. O padrão seguro para produto e retrato.

084 **/chiaroscuro:**

single hard source, deep black shadows

Uma fonte dura só, sombra preta e profunda.

085 **/volumetriclight:**

visible light shafts in the air

Feixes de luz visíveis no ar, tipo fresta de janela com poeira.

086 **/lowkey:**
mostly dark, one small light
Quase tudo escuro, um ponto de luz só.

087 **/highkey:**
mostly bright, almost no shadow
Quase tudo claro, quase sem sombra.

088 **/dayfornight**
Dia tratado para parecer noite, sem perder detalhe.

CÂMERA, ÓPTICA E FILME

família 2, os que tratam

Mexem em foco, grão e cor. Os quatro últimos mudam o ponto de vista, e ponto de vista novo obriga o modelo a refazer a cena.

089 **/lens:**
85mm f/1.4
Nomear a lente decide a geometria e o quanto o fundo some. Também circula como /shallowdepth.

090 **/film:**
Kodak Portra 400
Nomear o filme entrega cor, contraste e grão de uma vez. Também circula como /35mm.

091 **/bokeh:**
background points of light, out of focus
Fundo com pontos de luz desfocados.

092 **/longexposure:**
light trails, static subject sharp
Estelas de luz por exposição longa.

093 **/panning:**
motion blurred background, subject sharp
Fundo arrastado e assunto nítido.

- 094 **/diorama:**
narrow band of focus, top and bottom thirds
heavily blurred
Efeito miniatura por desfoque seletivo. Também circula como /tiltshift.
- 095 **/anamorphic:**
2.39:1
Panorâmica com reflexo alongado de lente.
- 096 **/bleachbypass:**
subtle
Prata retida: contraste alto e cor lavada.
- 097 **/halation:**
subtle, around highlights
Brilho vermelho vazando em volta das altas luzes.
- 098 **/colorpalette:**
swatches with hex codes
Devolve a paleta da imagem em amostras com código.
- 099 **/lowangle:**
camera below the subject
De baixo para cima, assunto imponente. Recompõe a cena.
- 100 **/overhead:**
camera directly above
Câmera exatamente em cima. Recompõe a cena.
- 101 **/dutchangle:**
tilted horizon
Horizonte inclinado, cria tensão. Recompõe a cena.
- 102 **/extremecloseup:**
one detail fills the frame
Um detalhe preenche o quadro inteiro. Recompõe a cena.

MOVIMENTO E FLUIDO

família 1, os que reconstroem

Visualizações que o modelo constrói do zero em cima do seu objeto.

103 **/windtunnel:**

[seu objeto], laminar flow visualization

Linhas de fluxo de ar passando pelo objeto, como teste de túnel.

PONTO DE VISTA E ENQUADRAMENTO

família 1, os que reconstroem

Mudam de onde a câmera olha. Ponto de vista novo obriga o modelo a redesenhar a cena inteira, então aqui o bloco de preservação não é opcional: sem ele volta outro rosto e outro lugar.

104 **/droneview:**

[sua cena], high above, wide

Vista de drone, alto e aberto. Bom para lugar e paisagem, ruim para rosto.

105 **/aerialview:**

[sua cena], from the air

Do ar, um pouco mais baixo que o drone. Mostra o entorno sem perder o assunto.

106 **/topdown:**

[seu assunto], camera directly above, flat lay

Direto de cima, tudo achatado no plano. É o flat lay de mesa posta.

107 **/highangle:**

camera above the subject, looking down

De cima para baixo. Diminui o assunto, o contrário do /lowangle.

108 **/sideview:**

[seu assunto], strict profile, 90 degrees

Perfil exato, noventa graus. Sem a trava de ângulo ele devolve três quartos.

- 109 **/closeup:**
[seu assunto], head and shoulders
Aproxima até cabeça e ombros. Menos radical que o /extremecloseup.
- 110 **/wideangle:**
[sua cena], 24mm, wide field of view
Abre o campo e afasta o fundo. Distorce quem estiver perto da borda.
- 111 **/fisheye:**
[sua cena], extreme barrel distortion
Olho de peixe, com a curvatura exagerada. Deforma rosto, use em cena.
- 112 **/pov:**
[sua ação], first person point of view, hands visible
Primeira pessoa, com as mãos do sujeito no quadro.
- 113 **/overtheshoulder:**
[sua cena], over the shoulder of [alguém]
Por cima do ombro de alguém, olhando o que ele olha.
- 114 **/birdseyeview:**
[sua cena], directly overhead, very high
Olho de pássaro, bem mais alto que o /topdown, com o entorno inteiro.
- 115 **/wormseyeview:**
[seu assunto], camera at ground level looking up
Câmera no chão olhando para cima. O extremo do /lowangle.

CLIMA, HORA E ATMOSFERA

família 1, os que reconstroem

São palavras de cena, não código escondido: o modelo faz o mesmo se você escrever por extenso. Valem como atalho e como lembrete do que pedir. Todas trocam luz e fundo, então peça preservação de rosto e roupa.

116 **/fog:**

[sua cena], thick fog, low visibility

Névoa densa, o fundo some a poucos metros.

117 **/mist:**

[sua cena], light mist, soft haze

Bruma leve, só um véu no ar. A versão suave do /fog.

118 **/rain:**

[sua cena], falling rain, wet surfaces

Chuva caindo e superfície molhada, que é o que vende a chuva.

119 **/rainynight:**

[sua cena], night, rain, wet asphalt reflections

Noite de chuva com reflexo no asfalto. É o clichê de cinema, e funciona.

120 **/storm:**

[sua cena], storm clouds, dramatic sky

Céu de tempestade, nuvem carregada.

121 **/snow:**

[sua cena], falling snow, snow on surfaces

Neve caindo e acumulada. Clareia tudo e lava a cor.

122 **/sunset:**

[sua cena], sun low on the horizon, warm light

Sol baixo e luz quente. Parente da /goldenhour, mais óbvio no céu.

123 **/sunrise:**

[sua cena], early morning light, cool turning warm

Luz de amanhecer, mais fria e limpa que a de fim de tarde.

- 124 **/moonlight:**
[sua cena], night, moonlit, cool blue
Noite de lua, azulada. Não confunda com /dayfornight, que parte do dia.
- 125 **/darkmoody:**
[sua cena], dark tones, heavy shadows, low saturation
Tudo puxado para o escuro, sombra pesada e cor contida.
- 126 **/neonlights:**
[sua cena], neon signs, colored light on the subject
Neon batendo colorido no assunto. Cuidado: mancha a pele de roxo e verde.

CENÁRIO E LUGAR

família 1, os que reconstroem

Trocam o lugar. É o uso mais arriscado do acervo: o modelo redesenha o fundo inteiro e, sem trava, redesenha você junto. Nunca use sem preservação.

- 127 **/beach:**
[seu assunto] at the beach, sand and sea behind
Praia com areia e mar atrás.
- 128 **/forest:**
[seu assunto] in a forest, trees and filtered light
Floresta, com luz passando entre as árvores.
- 129 **/desert:**
[seu assunto] in a desert, dunes, hard sun
Deserto de duna e sol duro. Sombra curta e contraste alto.
- 130 **/mountains:**
[seu assunto], mountain range behind
Serra ao fundo, com escala.
- 131 **/underwater:**
[seu assunto] underwater, light rays from above
Debaixo d'água, com feixe de luz vindo da superfície.

- 132 **/space:**
[seu assunto] in space, stars and void
Espaço, estrela e vazio. Só faz sentido em peça conceitual.
- 133 **/cityscape:**
[seu assunto], city skyline behind
Silhueta da cidade ao fundo.
- 134 **/nightcity:**
[seu assunto], city at night, lit windows and signs
Cidade à noite, janela acesa e letreiro. Combina com /neonlights.

GÊNERO E MUNDO

família 1, os que reconstroem

Puxam um repertório inteiro de cinema e quadrinho de uma vez: roupa, luz, cor e cenário juntos. São os que mais devolvem outra pessoa, e por isso os que mais precisam da trava.

- 135 **/cyberpunk:**
[sua cena], neon, rain, dense signage
Neon, chuva e placa por todo lado.
- 136 **/futuristic:**
[sua cena], clean future, glass and light
Futuro limpo, vidro e luz, sem sujeira.
- 137 **/postapocalyptic:**
[sua cena], ruins, dust, overgrowth
Ruína, poeira e mato tomando conta.
- 138 **/fantasy:**
[sua cena], high fantasy setting
Mundo de fantasia, castelo e floresta antiga.
- 139 **/scifi:**
[sua cena], science fiction setting, hard surfaces
Ficção científica de superfície dura, nave e painel.

- 140 **/medieval:**
[sua cena], medieval period, stone and torchlight
Idade média, pedra e luz de tocha.
- 141 **/samurai:**
[seu assunto] as a samurai, period Japan
Japão de época, armadura e paisagem seca.
- 142 **/noir:**
[sua cena], black and white, hard shadows, venetian blinds
Noir preto e branco, sombra dura e persiana.
- 143 **/detective:**
[sua cena], investigation board, evidence, dim room
Sala de investigação, mural de evidência e luz fraca.
- 144 **/superhero:**
[seu assunto] as a superhero, dynamic pose
Pose e traje de herói. Costuma exagerar o corpo, avise se não quiser.

ESTILO E DIREÇÃO DE ARTE

família 1, os que reconstroem

Definem o repertório visual da peça: roupa, paleta e acabamento. São os mais úteis deste grupo para quem vende, porque descrevem um look que existe de verdade e o modelo conhece bem.

- 145 **/vintage:**
[sua cena], period look, faded color
Cara de época, cor desbotada. Diga a década, senão ele escolhe uma.
- 146 **/retro:**
[sua cena], 80s aesthetic, saturated color
Estética anos oitenta, cor saturada e forma geométrica.
- 147 **/oldmoney:**
[sua cena], quiet luxury, neutral palette, natural fabric
Luxo silencioso, paleta neutra e tecido natural. Sem logo à vista.

- 148 **/luxury:**
[seu produto], premium presentation, controlled reflections
Apresentação premium, reflexo controlado e fundo limpo.
- 149 **/minimalist:**
[seu assunto], empty background, lots of negative space
Fundo vazio e muito espaço livre. Ótimo quando o texto entra por cima.
- 150 **/editorial:**
[sua cena], magazine editorial, styled
Ensaio de revista, produzido e com pose.
- 151 **/fashion:**
[seu assunto], fashion campaign, strong styling
Campanha de moda, styling forte e luz de estúdio.
- 152 **/streetstyle:**
[seu assunto], candid on the street, natural light
Moda de rua, flagrante e luz natural.
- 153 **/studio:**
[seu assunto], seamless backdrop, controlled studio light
Fundo infinito e luz de estúdio. Recorta o assunto do mundo real.

TÉCNICA DE ARTE

família 1, os que reconstroem

Refazem a imagem em outra técnica. Aqui não existe preservação que segure semelhança: é ilustração, e ilustração muda o rosto por definição.

- 154 **/anime:**
[seu assunto], anime illustration
Ilustração de anime, traço limpo e cor chapada.
- 155 **/comicbook:**
[sua cena], comic panel, ink and halftone
Quadrinho com nanquim e retícula.

156 **/oilpainting:**

[seu assunto], oil on canvas, visible brushwork

Óleo sobre tela, com pincelada aparente.

157 **/watercolor:**

[seu assunto], watercolor, bleeding edges, white paper

Aquarela com borda vazada e o papel branco aparecendo.

SUPORTE DE REVELAÇÃO

família 2, os que tratam

Tratam a foto que você deu, sem refazer a cena. São os únicos deste grupo que se comportam como família 2, e por isso os mais seguros.

158 **/polaroid:**

[sua foto], instant film look, white border

Cara de Polaroid, com a moldura branca embaixo.

159 **/disposablecamera:**

[sua foto], direct flash, slight blur, date stamp

Câmera descartável: flash direto, tremido e data no canto.

160 **/instantphoto:**

[sua foto], instant film, soft contrast

Filme instantâneo, contraste macio. É primo do /polaroid, sem a moldura.

MATERIAL E EFEITO

família 1, os que reconstroem

Refazem o assunto em outro material ou acrescentam um elemento que não estava lá. Constroem, então pedem trava do que precisa continuar igual.

161 **/glassart:**

[seu objeto] made of glass, refraction and caustics

O objeto refeito em vidro, com refração e reflexo.

162 **/holographic:**

[seu objeto], iridescent holographic surface

Superfície holográfica, cor que muda conforme o ângulo.

- 163 **/silhouette:**
[seu assunto], backlit silhouette, no face detail
Contorno preto contra a luz. Elimina o rosto de propósito.
- 164 **/reflection:**
[sua cena], reflected in water or glass
A cena refletida em água ou vidro, com o reflexo dentro do quadro.
- 165 **/mirror:**
[seu assunto] in front of a mirror, reflection visible
Diante do espelho, com o reflexo aparecendo.
- 166 **/fire:**
[sua cena], fire and embers
Fogo e brasa na cena.
- 167 **/smoke:**
[sua cena], drifting smoke, backlit
Fumaça em contraluz, que é a única forma de ela aparecer bem.
- 168 **/glitch:**
[sua imagem], digital glitch, channel shift, scan lines
Falha digital, canal deslocado e linha de varredura.
- 169 **/dreamcore:**
[sua cena], dreamlike, soft focus, off palette
Clima de sonho, foco macio e cor levemente errada.

ERAM 24. AGORA SÃO 169. E CONTINUA CRESCENDO.

Quem tem o BVE Cinematic Photo System recebe
cada atualização desta biblioteca sem pagar de novo.

fotografia.brunovanenck.com.br/truques