

GUIA COMPLETO

# VOCÊ DENTRO DO JOGO

Como gravar uma cena comum e transformar o mundo em volta, mantendo o seu rosto, o seu corpo e a sua atuação. O passo a passo exato do vídeo de Vice City, com a Higgsfield e sem a Higgsfield (só com o Google).

**A IA faz. Quem dirige é você.**

Versão 1 · novembro de 2026

Inclui o prompt para colar no Claude

ANTES DE COMEÇAR

# O QUE TEM NESTE GUIA


**01** A regra de ouro

**02** O que você precisa e o workflow

**03** Como gravar pensando na IA

**04** O seu kit de identidade (character sheet)

**05** O board da roupa

**06** A imagem-mestra do mundo

**07** Caminho A: com a Higgsfield

**08** Caminho B: sem a Higgsfield, só Google

**09** Como manter a sua atuação

**10** Elementos, ação e transformação

**11** A montagem que vende o jogo

**12** Os erros que nós já cometemos

**13** O prompt para colar no Claude


## 01 · A REGRA DE OURO

**Você não gera você. Você grava você, e a IA troca só o mundo.**

Tudo o que parece real no vídeo de Vice City é real: o rosto, o corpo, o movimento da câmera, o tempo de cada gesto. A IA entra em **modo edição**: recebe a gravação e muda o cenário, a roupa e os objetos. Quando você pede para a IA criar uma pessoa do zero, ela reinventa o rosto (afina, embeleza, troca o cabelo) e a atuação fica de robô. Quando você pede para ela editar a sua gravação, os pixels do seu rosto e o seu movimento ficam.

### COMO O VÍDEO FOI FEITO, EM UMA FRASE POR CENA

| CENA | GRAVADO DE VERDADE | O QUE A IA FEZ |
|---|---|---|
| Gancho na mesa | Eu falando e batendo na mesa do jardim | Trocou o jardim por Ocean Drive (edição de vídeo) |
| "Fica até o final" | O mesmo take | Recriou a mesma fala vista de lado (novo ângulo) |
| Bullet até o amigo | Câmera correndo na rua | Nada: foi efeito de montagem |
| 360° com roupa nova | Câmera girando em volta dele | Trocou a roupa e a rua (edição de vídeo + board) |
| Arma e capangas | Ele levantando o braço com um objeto | Trocou o objeto por uma pistola e pôs capangas ao fundo |
| Celular e holograma | Celular com a tela verde | Tela e holograma feitos na montagem; carro 3D gerado |
| Uno vira Lamborghini | O carro velho parado na rua | A transformação no tempo certo (edição de vídeo) |

02

# O QUE VOCÊ PRECISA E O WORKFLOW

## EQUIPAMENTO

- Uma câmera que grave em 4K. Nós usamos uma DJI Osmo Pocket 3; um celular bom serve.
- Um tripé para os takes de câmera parada.
- Luz do dia de frente para você (a mais fácil de a IA continuar).
- Um amigo, se a cena tiver outra pessoa. Avise e peça autorização: o rosto dele vai para uma IA.

## FERRAMENTAS

- **Imagem:** Nano Banana Pro (Google, modelo *gemini-3-pro-image*).
- **Vídeo, caminho A:** Seedance 2.5 pela Higgsfield (modos *video-edit* e *reference-to-video*).
- **Vídeo, caminho B:** Omni 1.2 do Google (*gemini-omni-1.2-flash*).
- **Opcional:** Meshy para um objeto 3D; Claude para escrever os pedidos e montar.

## O WORKFLOW INTEIRO

**1** **Ideia em planos curtos**
O mundo, a história em 4 a 8 planos de 4 a 8 segundos e o gatilho de cada troca (batida, estalo, movimento rápido de câmera).

**2** **Gravação real**
Cada plano gravado de verdade, pensando na IA (parte 03). Você, o amigo, os objetos e o movimento de câmera são reais.

**3** **Kit de identidade e board da roupa**
Fotos boas, character sheet e, se a roupa muda, o board (partes 04 e 05).

**4** **Imagem-mestra do mundo**
Uma imagem do lugar que vira a referência de luz, cor e cenário de todas as cenas (parte 06).

**5** **Quadro de prova de cada cena**
Um quadro real seu editado para o mundo novo. Se o quadro não convence, o vídeo também não vai convencer: aprove o quadro antes.

**6A** **Com a Higgsfield**
Seedance 2.5: edição do take e, quando precisa, a mesma atuação de outro ângulo (parte 07).

**6B** **Só Google**
Omni 1.2 editando o take; ângulo novo é gravado de verdade (parte 08).

teste curto (3 a 4 s, resolução baixa) → ajusta o pedido → trecho final

**7** **Conferência**

Rosto igual ao real lado a lado, boca sincronizada, mesma luz, contato com o chão, mesma velocidade da gravação (parte 09). Reprovou? Volta para o 6 com o pedido corrigido.

**8** **Montagem**

Emenda escondida no movimento, mesma cor e grão, cortes na batida, interface de jogo e som (parte 11).

## CENA POR CENA: O QUE ENTROU EM CADA UMA

Para você ter noção do trabalho real: quantas imagens e quantas tentativas de vídeo cada cena do vídeo de Vice City precisou até ficar aprovada.

| CENA | O QUE ENTROU | IMAGENS | VÍDEOS |
|---|---|---|---|
| Imagem-mestra | Só a descrição do lugar | 2 versões (pôr do sol e noite); 1 escolhida | – |
| Gancho na mesa | O take da mesa + o quadro real editado + a imagem-mestra | 2 quadros de prova + 1 versão de dia | 2 (teste de 4 s e final de 6 s) + 1 teste no Omni |
| "Fica até o final" (ângulo novo) | O mesmo take + 3 fotos (frente, três quartos, perfil) + o lugar no ângulo novo | 3 tentativas do quadro do ângulo novo (a última só para acertar o rosto) | 3 (2 testes de 4 s e final de 8 s) |
| 360° com roupa nova | O take do giro + o board da roupa | 5 para chegar no board + 1 quadro de prova | 3 (primeira versão, teste em 480p e final) |
| Arma e capangas | O take dele levantando o braço | – | 1 (8 s) |
| Celular e holograma | O take do celular com a tela verde | 1 imagem do carro + 2 vistas para o modelo 3D | – (feito na montagem) |
| Lamborghini e transformação | O take do Uno parado + a imagem do estado final na mesma câmera | 2 tentativas do estado final | 4 (o carro pronto + 2 testes e a final da transformação) |
| **Total** | | **17** | **14** |

> **Proporção que vale guardar:** para cada imagem aprovada, conte 2 a 3 tentativas; para cada vídeo final, 1 a 2 testes curtos antes. Erro pego no teste curto é muito mais fácil de corrigir do que no trecho inteiro.

# COMO GRAVAR PENSANDO NA IA

- **Grave curto e por pedaços.** Cada geração aceita poucos segundos (4 a 10 s no Omni; no Seedance, trechos de 4 a 8 s seguram melhor a atuação). Pense o vídeo em planos de 4 a 8 segundos.
- **Tenha um gatilho.** A batida na mesa é o momento em que o mundo vira. Um estalo, um gesto ou um movimento rápido de câmera escondem o corte entre o real e o gerado.
- **Segure 1 a 2 segundos parado** antes e depois de cada fala ou ação. Isso dá onde cortar e onde emendar.
- **Faça cada fala 3 vezes.** Uma delas sempre sai melhor para a IA (rosto bem iluminado, sem a mão na frente).
- **Comece o trecho que vai para a IA num plano médio,** não num close do rosto. O Seedance recusa trechos que começam com o rosto ocupando a tela.
- **Rosto visível e bem iluminado.** Boné virado para trás, sem óculos escuros, sem capuz cobrindo o rosto.
- **Câmera que se mexe é ótima** (360°, travelling, zoom), desde que o movimento seja limpo. A IA mantém o movimento original.
- **Grave o take vazio** se for colocar algo atrás de você: o mesmo enquadramento, sem você, com a câmera no mesmo lugar.
- **Truque da selfie que vira:** grave falando em selfie, vire a câmera para o que vai ser transformado e mande só o trecho sem rosto para a IA. O efeito vira primeira pessoa e o rosto nunca passa pela IA.

04

# O SEU KIT DE IDENTIDADE

O kit de identidade são fotos boas suas que a IA usa como referência para não errar o seu rosto quando ela precisar desenhar você de outro ângulo ou numa imagem nova. Ele é o seu **character sheet**.

### AS FOTOS

- **20 a 80 fotos recentes,** de dia, com luz suave e boa. Ângulos variados: frente, três quartos, perfil dos dois lados, de cima, de baixo; e pelo menos uma de corpo inteiro.
- Expressões variadas, com a **mesma aparência** (mesmo corte de cabelo, mesma barba).
- Sem óculos escuros e sem boné cobrindo o cabelo.
- **Confira a cor do cabelo.** Sol forte pode deixar cabelo preto azulado; corrija a cor antes e escreva a cor real no pedido ("black hair"). Senão a IA aprende o cabelo azul.
- Você também pode tirar quadros nítidos (4K) dos seus próprios vídeos: são as melhores referências porque mostram você exatamente como aparece na cena.

### O CHARACTER SHEET

Monte uma folha com **uma vista por imagem e o rosto grande**: frente, três quartos e perfil. Rosto pequeno numa folha com várias poses perde a identidade (a IA trocou o rosto 3 vezes quando geramos a folha inteira de uma vez).

> **A REGRA QUE MAIS ECONOMIZOU DINHEIRO**
>
> **Imagem com você parte sempre de uma foto real sua, editada.** Pedido do zero ("um homem como o das fotos, na praia") inventa outra pessoa. Pedido de edição ("edite a imagem 1, mantenha o rosto exatamente, troque só a roupa e o fundo") mantém os pixels do rosto. Diga também que é um retrato e que a câmera não pode se afastar ("do NOT zoom out"): quando a IA afasta a câmera, ela redesenha o rosto pequeno e perde a semelhança.

### SOUL ID (SÓ NA HIGGSFIELD)

A Higgsfield deixa você treinar um personagem com essas fotos (Soul ID). Ele serve para gerar **imagens** suas em situações novas. Para vídeo com a sua atuação real, o caminho continua sendo editar a gravação. Use o Soul ID quando precisar de uma foto sua que você não tem (uma capa, um quadro inicial), não para substituir a gravação.

05

# O BOARD DA ROUPA

Quando a roupa muda (o amigo ganhou a jaqueta neon com arnês prateado), primeiro crie um **board só da roupa**, aprove ele e só então leve para o vídeo.

- Fundo cinza médio, a roupa vestida num **corpo invisível**: sem cabeça, sem pescoço, sem mãos.
- Três vistas lado a lado com o título em cima: FRENTE, COSTAS, LADO. À direita, três quadros de detalhe (tecido, logo, acessório).
- **Nunca use manequim** nem foto da roupa jogada na cama. O manequim do board "virou o personagem" no vídeo e estragou uma geração inteira.
- No pedido de vídeo, avise: "the first reference image is an outfit board: it shows only the clothes on an invisible body, there is no person in it; use it only for the clothes".

06

# A IMAGEM-MESTRA DO MUNDO

Antes de mexer em qualquer vídeo, gere **uma imagem do lugar** onde a história acontece. Ela vira a referência de luz, cor e cenário de todas as cenas, e é por isso que o gancho e o ângulo de lado parecem o mesmo lugar.

1. **Gere o lugar vazio,** com a câmera na mesma altura e lente da sua gravação e o espaço onde você vai estar livre (a mesa e a cadeira vazias).
2. **Edite um quadro real seu** usando a imagem-mestra como segunda referência: você fica idêntico, só o mundo muda. Esse quadro aprovado é a prova de que o visual funciona antes de gerar o vídeo.
3. Leve os dois (imagem-mestra e quadro editado) como referência para todas as gerações de vídeo.

### PEDIDO 1 · O LUGAR VAZIO (NANO BANANA PRO, 16:9)

```
Photorealistic cinematic photograph, 16:9. A beachfront bar terrace on a Miami-style ocean boulevard inspired by Vice City: pastel art deco hotels with glowing pink and cyan neon tubes along the street behind, tall palm trees, warm sunset sky in magenta and orange, the ocean and sand visible on one side, a few out-of-focus people walking far away.
In the foreground, centered and close to the camera, an empty small round wooden table with an empty chair directly behind it facing the camera, framed as if a seated person will be filmed from the waist up at eye level. Leave the chair and the space above the table empty.
Shot on a 24mm lens at seated eye height, shallow depth of field, background softly blurred but recognizable, real location look, natural film grain, golden backlight with soft neon fill, no text, no signs with readable words, no logos, no game UI.
```

### PEDIDO 2 · VOCÊ DENTRO DO LUGAR (IMAGEM 1 = QUADRO REAL, IMAGEM 2 = IMAGEM-MESTRA)

```
Edit the FIRST image (a real video frame). Keep the man exactly as he is: same face, same expression, same eyes, same skin, same cap, same t-shirt, same necklace, same microphone in his hand, same arms and hands, same pose, same position and size in the frame. Same camera, same lens, same framing: do NOT zoom out, do NOT move or crop him.
Replace ONLY the environment: [describe the new place]. Use the SECOND image as the reference for this location, style and light.
Replace the table under his arms with [the new table] in the same place and size, his forearms resting on it exactly as now.
Relight him subtly so he belongs in the new light (matching color and direction), without changing his face or identity. Background softly blurred with natural depth of field, real photograph look, natural skin texture, film grain, 16:9. No text, no readable signs, no logos.
```

> **Cinematográfico é parecer filmado no lugar,** não é céu dramático. Os sinais de "recorte" que denunciam a IA: você e o fundo igualmente nítidos, a luz em você sem relação com a luz do lugar e nenhum contato com o chão ou com a mesa. Corrija isso antes de pedir mais drama.

07

# CAMINHO A: COM A HIGGSFIELD

Foi o caminho do vídeo. A Higgsfield dá acesso ao **Seedance 2.5**, que tem dois modos que fizeram toda a diferença:

**VIDEO-EDIT**

Recebe a sua gravação e muda o que você pedir. Mantém o enquadramento, o movimento da câmera, os gestos e a boca. É o modo da troca de mundo, da roupa, da arma e da transformação do carro.

**REFERENCE-TO-VIDEO**

Recebe a gravação como referência de atuação e recria a cena de **outro ângulo de câmera**, com as suas fotos para o rosto. É o "uma câmera vira várias": a mesma fala vista de lado.

## PEDIDO · TROCAR O MUNDO MANTENDO VOCÊ (VIDEO-EDIT)

```
Edit this video. Change only the environment; the man stays exactly as he is.
The garden becomes [the place from the reference image, described in 2 lines].
Keep his face, skin texture, eyes, hair, cap, t-shirt, necklace, the microphone in his hand, the hand slap on the table at the start, every gesture, the mouth movement and all the timing exactly as in the source video. Keep the camera and the framing exactly as in the source. Keep the light on him exactly as in the source (soft daylight from the front, no backlight, no rim light on his hair); the background has the same light direction and softness.
The background is alive and has atmosphere: palm fronds sway in the sea breeze, waves roll onto the sand, a few people walk by far away, heat haze shimmers over the boulevard.
Natural depth of field, background a little soft but detailed. Real footage from a small wide-angle camera, fine grain. No text, no readable signs, no logos, no borders.
```

## PEDIDO · A MESMA FALA DE OUTRO ÂNGULO (REFERENCE-TO-VIDEO)

Mande: o trecho do vídeo (referência de atuação), a imagem do lugar já no ângulo novo e 2 ou 3 fotos suas (frente, três quartos, perfil).

```
Recreate the reference video from a new camera angle. Same man, same moment, same performance: copy exactly his mouth movement, words timing, head movements, hand gestures and expressions from the reference video, second by second.
Identity: he must look exactly like the real man in the reference video and in the real photos: same face shape, cheeks, nose, jaw, eyes, eyebrows, ears, same black hair, same clothes. Natural skin texture, no beautification.
Location and camera: use the first reference image for the exact location, light and camera position. The camera is at his left side, at table height, slightly wider so his whole head always stays inside the frame, seeing him in three-quarter profile while he keeps talking toward where the original camera was.
The scene is alive: [2 short sentences of movement]. Static camera with a very slight handheld feel. Real footage, 35mm lens, natural depth of field, fine grain. No text, no readable signs, no logos.
```

## O QUE APRENDEMOS NO SEEDANCE

- Gere sem áudio (*generate_audio: false*) e use a sua voz original na montagem.
- O vídeo volta até 6% mais rápido do que a gravação. Meça e estique para a duração original antes de emendar.
- Recusa ("generation failed", sem cobrar) trecho que começa em close do rosto. Comece no plano médio.
- Teste em 480p; para o celular, a versão final em 720p já segura bem.
- O ângulo novo inventa um pouco o rosto. Mostre a comparação lado a lado com uma foto real antes de aprovar.

08

# CAMINHO B: SEM A HIGGSFIELD, SÓ GOOGLE

Dá para chegar no mesmo tipo de resultado só com o Google: **Nano Banana Pro** para as imagens e **Omni 1.2** (*gemini-omni-1.2-flash*) para editar o vídeo. O Omni também edita a sua gravação mantendo você; a diferença é que ele não recria a cena de outro ângulo, então os ângulos novos você grava de verdade.

### A RECEITA QUE FUNCIONA NO OMNI (A MAIS APROVADA DOS NOSSOS TESTES)

1. **Manter:** "Edit this video. This is an edit of the existing footage, not a new video: every frame must keep the exact same camera, framing, body and movements at the same moments."
2. **Rosto:** "The man's face stays fully visible and well lit." Se você não fala no trecho: "His mouth stays closed, he does not speak" (sem isso o Omni inventa fala).
3. **Trocar só o que muda:** "Change only the background and his clothes" + o lugar e a roupa em frases curtas.
4. **Parecer filmado:** "real footage filmed on location, not a studio", a mesma luz nele e no cenário, fundo levemente desfocado.
5. **Mundo vivo, sem sustos:** o que se mexe (folhas, água, gente longe) em frases curtas, e "no sudden changes in the sky". Evite gente atrás de você: é onde mais aparece o erro.
6. **Travas:** "No dialogue, no voice, no music, no text, no borders."

```
Edit this video. This is an edit of the existing footage, not a new video: every frame must keep the
exact same camera, framing, his body and every movement at the same moments. The man's face stays
fully visible and well lit; his mouth stays as in the source.
Change only his surroundings and his clothes: [place in 2 short sentences]. He wears [outfit in 1
sentence].
Real footage filmed on location, not a studio. The light on him and on the place has the same
direction and color as in the source. Background slightly out of focus, with depth.
The world is alive: [3 short sentences of movement]. No sudden changes in the sky.
No dialogue, no voice, no music, no text, no borders.
```

> Não ponha "35mm film look" nem moldura de cinema no pedido: o Omni desenhou bordas na imagem. A cor de cinema e o grão você aplica na montagem, igual em tudo.

### TESTES NO OMNI

Teste um trecho de 3 segundos antes do trecho inteiro. Gere em 720p para testar e em 1080p para o final.

## COMO SUBSTITUIR CADA RECURSO DA HIGGSFIELD

| NO VÍDEO USAMOS | SEM A HIGGSFIELD |
|---|---|
| Seedance video-edit (trocar mundo e roupa) | Omni 1.2 com a receita acima |
| Seedance reference-to-video (outro ângulo) | Gravar o segundo ângulo de verdade e editar no Omni com a mesma imagem-mestra |
| Transformação no tempo certo | Omni gera o estado final; a virada no tempo é feita na montagem (seção 10) |
| Soul ID | Nano Banana Pro editando uma foto real sua |

09

# COMO MANTER A SUA ATUAÇÃO

"Performance" é o que faz o vídeo parecer você: o tempo da fala, o olhar, a mão que bate na mesa. Estas são as regras que seguraram a atuação no vídeo:

1. **Edite, não gere.** Sempre que a cena tem você, mande o vídeo e peça edição.
2. **Peça para manter, item por item:** rosto, pele, olhos, cabelo, roupa (quando não muda), objetos na mão, cada gesto, a boca, o tempo, a câmera, o enquadramento. O que você não lista, a IA se sente livre para mudar.
3. **Mantenha a luz de verdade.** Peça a mesma direção e suavidade da luz da gravação, e que o fundo siga essa luz. Contraluz inventada no cabelo é o sinal mais claro de montagem.
4. **Trechos curtos que começam em movimento.** Corte o trecho que vai para a IA começando no meio de um gesto, não você parado.
5. **Confira a boca.** Se você fala, compare a sincronia com o áudio original quadro a quadro antes de aprovar.
6. **A volta tem de ter a mesma velocidade.** Meça a duração do gerado e estique ou encolha até bater com o real; senão, o corte entre os dois "pula".
7. **Esconda a emenda no movimento.** O real vira gerado no meio de um movimento rápido (o zoom da câmera, as costas passando na frente da lente, a batida na mesa). Corte seco casado: o último quadro real e o primeiro gerado com a mesma pose, o mesmo tamanho e o mesmo lugar na tela.
8. **Ensaie de graça antes de pagar.** Se uma cena continua outra, compare o último quadro da anterior com o primeiro quadro planejado da próxima, lado a lado, antes de gerar.

10

# ELEMENTOS, AÇÃO E TRANSFORMAÇÃO

### TROCAR UM OBJETO E COLOCAR GENTE NA CENA

A pistola começou como um objeto escuro na mão do amigo. No pedido: o objeto vira a arma "held exactly the same way, following his hand perfectly", e os capangas surgem longe, pequenos no quadro, com uma ação simples ligada ao gesto dele ("when he aims, they stop and raise their hands").

### ALGO PESADO: DESCREVA A FÍSICA

Quando entra algo pesado (um robô, um carro), descrever só a aparência faz ele deslizar. Descreva **a ação, a reação do cenário e a marca que fica**: o robô firma o pé, o chão racha, levanta poeira e a rachadura fica. Peça "real weight and a contact shadow".

### A TRANSFORMAÇÃO NO TEMPO CERTO

No Seedance (modo edição) funcionou pedir em tempo:

```
For the first second, everything stays exactly as in the source: the old, broken blue hatchback on the residential street.
Then, starting at about one second, the old car transforms in place like a robot car transformation, fast and spectacular: its panels split along the seams, slide, flip and rotate, the body stretches longer and wider, the wheels push outward and grow into large black sports rims, glowing purple light lines run through the gaps, sparks and small bits of rust fly off, and the pieces lock together into a brand-new V12 supercar, glossy pearl white with thin purple accents, in the same spot, wheels on the ground, with real weight and a contact shadow. It is finished by about four seconds and stays.
```

Mande junto uma **imagem do estado final na mesma câmera** (o carro pronto, gerado editando um quadro do vídeo).

> No Kling e no Omni, a edição costuma aplicar a mudança desde o primeiro quadro. Nesses casos: gere o **estado final** do começo ao fim e faça a virada no tempo certo na montagem (uma máscara que cresce rápido, um flash, um scanner). Nosso ceifador do vídeo anterior foi feito assim.

### OBJETO 3D (O HOLOGRAMA DO CARRO)

Duas imagens do carro (lado e três quartos) viraram um modelo 3D no Meshy, que foi girado e iluminado como holograma. Tudo o que é interface (tela do celular, HUD, mapa, mira) foi feito na montagem: fica nítido, no tempo certo e não depende de geração.

11

# A MONTAGEM QUE VENDE O JOGO

- **Mesma cor em tudo.** Real e gerado passam pela mesma correção de cor e o mesmo grão. Compare a cor das cenas reais vizinhas e iguale (nós corrigimos sombras, meios-tons e luzes separadamente para tirar um amarelado).
- **Música primeiro, cortes na batida.** Escolha a trilha, marque o tempo dela e corte só nas batidas. A troca de mundo cai num tempo forte.
- **Interface de jogo feita por você:** mapa com a rota, radar, vida, estrelas de procurado que acendem a cada tiro, mira que pula de alvo em alvo, caixa de diálogo de NPC. É o que faz o cérebro ler "jogo".
- **Som:** tiro de verdade em cada disparo, transformação em camadas sincronizadas com as peças, motor ligando quando o carro aparece. Abaixe a música uns decibéis embaixo desses momentos.
- **Letreiro que esconde e explica:** palavras curtas, uma ideia por vez, nunca em cima do rosto.

12

# OS ERROS QUE NÓS JÁ COMETEMOS

| ERRO | O QUE FAZER |
|---|---|
| Gerar a pessoa do zero | Editar uma foto ou um vídeo real |
| Character sheet com o rosto pequeno | Uma vista por imagem, rosto grande |
| Board da roupa com manequim | Corpo invisível, frente, costas, lado e detalhes |
| Pedir "film look" e moldura | Cor e grão na montagem |
| Travar tudo no pedido (o mundo congelou) | Travar você; deixar o mundo vivo, em frases curtas |
| Esquecer "ele não fala" | A IA inventa fala; escreva sempre |
| Gerar e só depois conferir escala e pose | Comparar lado a lado antes de pagar |
| Emendar real e gerado em velocidades diferentes | Medir e reajustar a duração |
| Contraluz e luz dramática inventadas | Mesma luz da gravação |
| Gente parada atrás da pessoa | Gente longe e em movimento, ou ninguém |

13

# O PROMPT PARA COLAR NO CLAUDE

Cole o texto abaixo numa conversa nova do Claude. Ele vira o seu diretor: entende o método, pergunta o que precisa e escreve os pedidos certos para o caminho que você escolher.

```
Você é meu diretor de VFX com IA. Quero aparecer dentro de um mundo novo (ex.: um jogo, um filme, outro país) a partir de uma gravação real minha, mantendo meu rosto, meu corpo e minha atuação. Siga este método e não pule etapas.

REGRA DE OURO: eu não sou gerado, eu sou gravado. A IA só EDITA a minha gravação (troca cenário, roupa e objetos). Nunca proponha gerar a minha pessoa do zero em vídeo.

FERRAMENTAS (pergunte qual caminho eu tenho):
- Caminho A, com a Higgsfield: Seedance 2.5 "video-edit" (troca o mundo mantendo a cena) e "reference-to-video" (a mesma atuação de outro ângulo, com as minhas fotos).
- Caminho B, só Google: Nano Banana Pro para imagens e Omni 1.2 (gemini-omni-1.2-flash) para editar vídeo. Ângulos novos eu gravo de verdade.

ETAPAS:
1. Entenda a ideia: me pergunte o mundo, a história em 4 a 8 planos curtos e o gatilho de cada troca (batida, estalo, movimento rápido de câmera).
2. Plano de gravação: para cada plano, diga enquadramento, se a câmera fica parada ou se mexe, a ação, 1 a 2 s parado antes e depois, cada fala 3 vezes, rosto visível com luz de dia de frente, e que o trecho para a IA comece em plano médio, nunca em close.
3. Kit de identidade: me diga quais fotos tirar (20 a 80, ângulos e expressões variados, luz boa, sem óculos escuros, cor do cabelo corrigida) e monte o character sheet com uma vista por imagem e o rosto grande.
4. Board da roupa (se a roupa mudar): fundo cinza, corpo invisível, FRENTE / COSTAS / LADO + 3 detalhes. Nunca manequim.
5. Imagem-mestra: escreva o pedido do lugar vazio na mesma altura e lente da minha câmera; depois o pedido que EDITA um quadro real meu com a imagem-mestra como referência ("keep the man exactly as he is... do NOT zoom out... replace ONLY the environment").
6. Pedidos de vídeo, um por plano, sempre nesta ordem: o que manter (rosto, pele, olhos, cabelo, objetos, cada gesto, boca, tempo, câmera, enquadramento, luz da gravação) -> o que muda (lugar, roupa, objeto) -> "real footage filmed on location" e fundo levemente desfocado -> o mundo vivo em frases curtas -> travas (no text, no logos, no borders; no dialogue se eu não falo).
   - Elementos pesados: descreva ação, reação do cenário e a marca que fica, com peso e sombra de contato.
   - Transformação: no Seedance, peça em tempo ("for the first second everything stays as in the source, then...") e use uma imagem do estado final na mesma câmera. No Omni, gere o estado final e faça a virada na montagem.
7. Testes: antes de cada geração final, proponha um teste curto (3 a 4 s, resolução baixa) e mostre o quadro de prova. Só siga com o meu sim.
8. Conferência antes de aprovar cada resultado: rosto igual ao real (compare lado a lado), boca sincronizada, mesma luz, contato com o chão, sem gente parada atrás, duração igual à gravação (o gerado pode voltar até 6% mais rápido).
9. Montagem: emenda escondida no movimento com a mesma pose e tamanho dos dois lados, mesma cor e grão em tudo, cortes na batida da música, interface e som feitos na edição.

Comece me perguntando: qual é o mundo, qual caminho (A ou B) eu tenho, qual câmera eu uso e se vai ter outra pessoa na cena.
```

**A IA FAZ. QUEM DIRIGE É VOCÊ.**

@TAGASAI