Lucky VOL. 01 · NOV 2026

GUIA DE VFX COM IA

PROMPT LAB

Como a gente escreve prompts que *filmam*: o método, o Prompt Padrão Lucky e 13 casos reais, com vídeo.











CASOS	MODELO	ONDE
13	SEEDANCE 2.5	HIGGSFIELD

DON'T WISH ME LUCK, WISH THEM.

O QUE TEM AQUI DENTRO

01 O MÉTODO EM 5 PASSOS 03

02 ANATOMIA DE UM PROMPT QUE FILMA 04

03 AS 8 LEIS DA CASA 05

04 PROMPT PADRÃO LUCKY 06

05 VOCABULÁRIO DE CÂMERA E VFX 07

06 BIBLIOTECA: 13 CASOS COM VÍDEO 08

07 ERROS COMUNS E COMO CORRIGIR 22

08 CHECKLIST E A SUA IA 23

COMO USAR ESTE GUIA

1 **Leia o método primeiro.** As páginas 03 a 07 explicam por que esses prompts funcionam. É a parte que vale para qualquer marca.

2 **Abra um caso e assista.** Toque na imagem ou aponte a câmera do celular para o QR. Depois compare o vídeo com a receita, segundo a segundo.

3 **Copie a versão Padrão Lucky.** Troque só o que está marcado em azul pelo seu projeto. O resto já está calibrado.

TODOS OS VÍDEOS

PASTA COM OS 12 VÍDEOS NO DRIVE

DRIVE.GOOGLE.COM

ACOMPANHAM ESTE PDF

`Lucky_Prompt_Lab_Instrucoes_para_sua_IA.txt`
ensina o método ao seu ChatGPT ou Claude.

`Lucky_Prompt_Padrao_e_13_Casos.txt`
o modelo e os 13 prompts prontos para copiar.

`Lucky_Prompts_Originais_13_Casos.txt`
os prompts originais completos, com o chinês.

O MÉTODO EM 5 PASSOS

Todos os 13 vídeos deste guia saíram do mesmo caminho. Ele serve para qualquer marca, evento ou produto.

1
REFERÊNCIA REAL

Comece de uma foto ou de um take do evento de verdade. A IA não inventa o seu evento: ela anima o que você mostra. Foto nítida, sem filtro, já no enquadramento final.

2
LOGO SEPARADA

Mande a logo oficial como outra imagem: PNG branco em fundo preto. No prompt ela é a MASTER ARTWORK. A IA revela a sua logo, não desenha outra.

3
PROMPT PADRÃO

Preencha os blocos do Padrão Lucky (p. 06). Timeline em segundos, uma ação por janela, ordem de montagem escrita com setas.

4
GERAR CURTO

De 4 a 6 segundos, 24fps. Formato e duração vão no parâmetro do gerador. Teste em draft 480p; aprovou, finaliza em 1080p.

5
REVISAR UMA COISA

Confira logo, textos, mãos e rosto. Errou? Mude UMA variável e gere de novo. Se a logo travar errada no fim, sobreponha o vetor real na pós.

OS 4 MODOS DE ENTRADA e os casos que usam cada um

IMAGEM → VÍDEO

Uma foto vira a cena. O vídeo nasce dela e termina igual a ela.

01 02 05 06 07 08 13

MULTI-IMAGEM

Cada imagem com um papel: a cena + a logo oficial, ou a cena + as pessoas.

03 04 09 10

PRIMEIRO + ÚLTIMO FRAME

Duas fotos reais e um único movimento de câmera ligando as duas.

11

VÍDEO → VÍDEO

O take real fica intocado e entra um efeito só. Começa com o verbo: Edit, Add, Replace.

12

ANATOMIA DE UM PROMPT QUE FILMA

Os 13 prompts seguem a mesma espinha: 11 blocos, sempre nessa ordem, e um espelho em chinês. Em azul, uma linha real de cada bloco.

00 CABEÇALHO TÉCNICO

A ficha da câmera: modo, duração exata, formato, 24fps, 180°, lentes, número de shots.

`IMAGE-TO-VIDEO | EXACTLY 4.00 SECONDS | 16:9 HORIZONTAL | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s`

01 REFERÊNCIA ABSOLUTA

Tudo o que não pode mudar. Cada imagem com um papel. Textos entre aspas.

`Use the uploaded image as an IMMUTABLE MASTER GRAPHIC, not as inspiration to generate a new logo.`

02 CONCEITO

A intenção do diretor em 2 a 4 frases: como começa, o que se constrói, como termina.

`Create one seamless cinematic shot where ONLY THE CENTRAL SPEAKER is progressively materialized.`

03 PRIMEIRO FRAME

O que já existe e o que ainda não existe no frame 1.

`At frame one, NO hologram exists. The camera is already performing a very subtle rightward gimbal movement.`

04 TIMELINE

Janelas em segundos, com lente e movimento. Uma ação por janela.

`1.60–2.75s — LOGO ROTATES ON ITS OWN AXIS`

05 CÂMERA E ÓTICA

Corpo, lente em mm, tipo de movimento, graus de arco, easing. Câmera com massa.

`physical rightward gimbal arc, approximately 15–20 degrees; subtle push-in of around 10–15cm`

06 ENGENHARIA DO VFX

A ordem de montagem com setas e o momento em que o efeito some.

`EMPTY STAGE SPACE → VOLUMETRIC HUMAN GRID → BODY VOLUME → … → FULLY PHOTOREALISTIC SPEAKER.`

07 REALISMO E FÍSICA

Como o efeito toca o mundo: reflexo, sombra de contato, gravidade, vento.

`Each new architectural element immediately casts a physically coherent contact shadow`

08 SOM

Som ligado a cada evento visual. Sem música e sem fala inventada.

`No music. No dialogue. No explosive impact.`

09 NEGATIVO ABSOLUTO

Em inglês e CAIXA ALTA, mirando as falhas típicas da IA.

`NO 180° OR 360° HOLOGRAM ROTATION.`

10 PRIORIDADE FINAL

Um parágrafo que resume tudo. O fim do prompt pesa.

`Create exactly FOUR seconds of ultra-photorealistic macro product VFX…`

中文 ESPELHO EM CHINÊS

Os blocos repetidos em chinês logo abaixo. O Seedance é da ByteDance; a casa usa o espelho para reforçar as travas.

这是原始图形揭示动画，不是生成式logo重设计。

AS 8 LEIS DA CASA

O que se repete nos 13 prompts. Quebrou uma dessas, o vídeo costuma sair errado.

1

REVELAR, NUNCA REDESENHAR

A logo é arte pronta. O vídeo só revela o que já existe.

> This is a REVEAL ANIMATION of the original image, NOT a generative logo redesign.

2

A ORDEM DE MONTAGEM É ESCRITA

Diga o que nasce primeiro, segundo e terceiro. Com setas.

> símbolo → “Seminário de Líderes 2026” → “JEITO DE SER ELCO”

3

O ÚLTIMO FRAME É A REFERÊNCIA

Todo prompt termina igual à foto. É isso que segura o resultado.

> The final image must match the reference composition closely.

4

A CÂMERA JÁ ESTÁ ANDANDO NO FRAME 1

Começar parado dá um tranco. O movimento existe desde o primeiro frame.

> The camera is already moving at frame one.

5

DOIS MOVIMENTOS, DUAS FRASES

Se o objeto gira e a câmera anda, separe e nomeie os dois.

> THE HOLOGRAM ROTATES, AND THE CAMERA ARCS.

6

TEXTO NÃO DÁ VOLTA

Rotação de 25 a 35° no máximo. Passou de 90°, o texto espelha.

> NO 180° OR 360° HOLOGRAM ROTATION.

7

O EFEITO PASSA, A MARCA FICA

Grid, brilho e glitch somem antes do fim. O último segundo é limpo.

> All temporary blue construction elements must disappear before the final second.

8

CONTENÇÃO VENDE O REAL

Premium, não sci-fi barato. Linha fina, brilho controlado, luz que toca o mundo.

> NO cheap gaming VFX look.

PROMPT PADRÃO LUCKY

A espinha dos 13 prompts num modelo só. Copie, troque o que está em azul e gere. As travas em inglês e caixa alta funcionam melhor como estão.

00 CABEÇALHO

A ficha da câmera. 24fps com obturador de 180° dá o motion blur de câmera de verdade. Formato e duração também vão no parâmetro do gerador: o texto sozinho não manda.

```
SEEDANCE 2.5 — NOME DO EFEITO | TÉCNICA
IMAGE-TO-VIDEO / MULTI-IMAGE / FIRST + LAST FRAME / VIDEO EDIT | EXATAMENTE 4–6 s | 16:9 / 9:16 | 24FPS
| 180° SHUTTER / 1/48s | CÂMERA | LENTES EM MM | Nº SHOTS | ULTRA PHOTOREALISTIC VFX
```

01 REFERÊNCIA ABSOLUTA

Liste tudo o que não pode mudar e dê um papel com nome a cada imagem. Texto entre aspas e com acento: a IA copia letra por letra o que você escreve.

```
01 — REFERÊNCIA ABSOLUTA / 绝对参考锁定
<<<image_1>>> = CENA REAL. Usar como referência absoluta. Preservar exatamente:
- arquitetura ou objeto principal
- pessoas: rosto, cabelo, roupa, posição
- textos sempre entre aspas: "..."
- luz original, profundidade de campo, reflexos
<<<image_2>>> = LOGO OFICIAL. IMMUTABLE MASTER ARTWORK, não inspiração.
A imagem 2 define a FACE da logo, não o fundo da cena.
```

02 CONCEITO

A intenção do diretor em duas a quatro frases. Se não cabe aqui, a ideia ainda não está clara.

```
02 — CONCEITO / 核心概念
O que existe no início → o que se constrói → como termina.
Isto é uma animação de REVELAÇÃO da arte original, não um redesenho.
```

03 PRIMEIRO FRAME

O que ainda não existe é exatamente o que vai nascer. Câmera parada no frame 1 dá um tranco no começo.

```
03 — PRIMEIRO FRAME / 第一帧
No frame 1 já existe: ambiente. Ainda NÃO existe: o que o efeito vai construir.
A câmera já está em movimento no frame 1.
```

04 TIMELINE

Uma ação por janela. Janela com menos de 1,2s vira borrão. Para 4 a 6 segundos, três ou quatro janelas bastam.

```
04 — TIMELINE / 时间轴
0.00–a s | LENTE | MOVIMENTO — ação 1
a–b s | LENTE | MOVIMENTO — ação 2
b–c s | LENTE | MOVIMENTO — ação 3
c–fim s | HERO — trava e termina igual à <<<image_1>>>.
```

05 CÂMERA E ÓTICA

Câmera com massa: lente em mm, graus de arco, centímetros de push-in. Número convence mais que adjetivo.

```
05 — CÂMERA E ÓTICA / 摄影机
CORPO, LENTE mm f/2.8, 24fps nativo, 180°, 1/48s.
Movimento: arco de gimbal de X° à direita / dolly out / FPV estabilizado.
Ease Bézier, inércia real. Sem zoom digital, sem roll.
```

06 ENGENHARIA DO VFX

A ordem de montagem é o coração do prompt. Sem ela o objeto aparece pronto ou derrete.

```
06 — ENGENHARIA DO VFX / 特效构建
Ordem: VAZIO → PONTOS → WIREFRAME → VOLUME → MATERIAL REAL → = REFERÊNCIA
Linhas temporárias cor, finas. Cada parte fica sólida e o grid dela some.
Tudo o que é temporário some até t s.
```

07 REALISMO E FÍSICA

É a luz do efeito batendo no mundo que vende o real. Diga também o que não se mexe.

```
07 — REALISMO E FÍSICA / 真实感
O efeito tem luz própria e toca o mundo: reflexo sutil, sombra de contato, gravidade.
O resto da cena permanece real e intocado.
```

08 SOM

O Seedance gera áudio. Descreva som por evento e não peça música: a trilha entra na edição, licenciada.

```
08 — SOM / 声音
0.00–a s: som do evento 1. a–b s: som do evento 2.
NO MUSIC. NO DIALOGUE.
```

09 NEGATIVO ABSOLUTO

Em inglês e caixa alta, mirando as falhas típicas da IA. Some as específicas do seu caso.

```
09 — NEGATIVO ABSOLUTO / 绝对禁止
NO LOGO REDESIGN. NO CHANGED FONT. NO MISSPELLED PORTUGUESE. NO WRONG ACCENTS. NO MIRRORED TEXT. NO 180°
OR 360° ROTATION. NO FACE MORPHING. NO DEFORMED HANDS. NO CHAOTIC CAMERA. NO GAME-ENGINE CGI. NO HARD CUT.
NO FROZEN FINAL FRAME.
```

10 PRIORIDADE FINAL

O fim do prompt pesa. Repita aqui o que não pode dar errado.

```
10 — PRIORIDADE FINAL / 最终优先级
Um parágrafo: duração + referências + efeito + câmera + como termina.
```

中文 ESPELHO EM CHINÊS

O Seedance é da ByteDance. Os prompts da casa repetem as travas em chinês para reforçar. Peça a tradução ao Claude.

```
中文镜像 — repita os blocos 01, 06, 09 e 10 em chinês, logo abaixo de cada um.
```

VOCABULÁRIO DE CÂMERA E VFX

As palavras que a IA entende como ordem de filmagem. Use o termo em inglês dentro do prompt.

CÂMERA

GIMBAL ARC	Arco suave em volta do assunto, estabilizado. Diga os graus (15–35°) e o lado.
DOLLY OUT / BACK	A câmera recua no espaço. Não é zoom: tem paralaxe.
PUSH-IN	A câmera avança devagar até o assunto.
MACRO GLIDE	Deslize lateral colado na superfície, foco raso.
RACK FOCUS	O foco passa de um plano para outro dentro do take.
FPV	Voo de drone em primeira pessoa. Peça “estabilizado”, senão vira caos.
SPEED RAMP	Acelera e desacelera no mesmo take. Ex.: 100% → 220% → 100%.
WHIP PAN	Chicote lateral rápido, com motion blur. Boa saída de cena.
PULL-BACK	Sai do macro e abre o quadro para revelar o todo.
HERO SHOT	O quadro final, limpo, que vende a peça.

VFX

CONSTRUCT	O objeto se monta do nada, peça por peça.
WIREFRAME	O contorno em linhas antes de ganhar matéria.
GRID VOLUMÉTRICO	Malha 3D com profundidade real, não um desenho chapado.
VOXEL ASSEMBLY	O volume nasce de micro cubos que se encaixam.
SCAN LINE / PULSE	Uma linha de luz que percorre a forma e a “resolve”.
GLITCH LOCK-IN	Glitch curto que trava a peça no lugar e some.
HOLOGRAMA	Projeção de luz com borda fina. Não é placa nem tela.
MATERIALIZAÇÃO	O brilho vira material real: papel, metal, tecido, pele.
LIGHT SPILL	A luz do efeito batendo no que está perto.
MASTER ARTWORK	A arte oficial que o vídeo revela sem redesenhar.

BIBLIOTECA

13 casos reais do **Seminário de Líderes 2026**, um por página: o vídeo, a receita segundo a segundo e o prompt pronto no Padrão Lucky. Toque num card para ir direto.



01 A LOGO NASCE DO GRID

LOGO · VINHETA · P.09



02 A LOGO NASCE NA LONA

LOGO · MATERIAL IMPRESSO · P.10



03 O CRACHÁ GANHA A MARCA

LOGO · OBJETO NA MÃO · P.11



04 HOLOGRAMA SOBRE O CADERNO

LOGO · HOLOGRAMA · P.12



05 O CADERNO SE CONSTRÓI

PRODUTO · CONSTRUCT · P.13



06 O BOTTON FLUTUA

PRODUTO · HERO OBJECT · P.14



07 O TÍTULO SAI DO TELÃO

ESPAÇO · TIPOGRAFIA 3D · P.15



08 O PALESTRANTE SE MATERIALIZA

PESSOA · HUMAN CONSTRUCT · P.16



09 O EVENTO SE MONTA DO ZERO

ESPAÇO · CONSTRUÇÃO · P.17



10 O DOMO SE RECONSTRÓI

ARQUITETURA · REBUILD · P.18



11 DO ABERTO AO CLOSE

CÂMERA · SPEED RAMP · P.19



12 HOLOGRAMA NO DOMO, SOBRE O TAKE REAL

V2V · VFX EM TAKE REAL · P.20

SEM VÍDEO

13 O KIT SE MONTA NA MESA

PRODUTO · KIT DO EVENTO · P.21

A LOGO NASCE DO GRID



ASSISTIR · 6S

A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–1.15s

IGNIÇÃO

100mm macro tracking. Pontos azuis e linhas de grid. Aparece só a borda do primeiro módulo.



1.15–2.65s

SÍMBOLO

50mm em arco + speed ramp curto. Cada módulo: contorno → partículas → branco sólido → borda estável → a guia some.



2.65–4.45s

TIPOGRAFIA

50 → 35mm descendo. Uma máscara revela “Seminário” → “de Líderes 2026” → subtítulo. Glitch só na transição.



4.45–6.00s

HERO

24mm dolly-out. Pulso azul na borda (4.85s), efeitos somem (5.10s), hold limpo.

MODO	DURAÇÃO
IMAGEM → VÍDEO	6S
LENTES	ESTRUTURA
100 → 50 → 35 → 24MM	4 SHOTS

NO CELULAR

Vinheta de marca feita do zero. Um grid azul acende no escuro, monta o símbolo módulo por módulo e revela o título e o subtítulo da arte original. Termina na logo branca exata sobre o preto.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — VINHETA | GRID AZUL + REVEAL DA LOGO

IMAGE-TO-VIDEO | EXATAMENTE 6s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | 4 SHOTS | 100MM → 50MM → 35MM → 24MM

01 REFERÊNCIA — <<<image_1>>> = logo oficial branca em fundo preto. IMMUTABLE MASTER ARTWORK: símbolo, “Seminário de Líderes 2026”, “JEITO DE SER ELCO”, fontes, quebras de linha e espaçamento.

02 CONCEITO — Preto total. Um grid azul elétrico 3D acende e as partículas convergem para o desenho EXATO da logo. Revelar a arte original, nunca redesenhar.

03 FRAME 1 — Preto. Nenhuma parte da logo visível. A câmera já está em movimento.

04 TIMELINE

0.00–1.15s | 100mm macro tracking — pontos e linhas de grid; surge só a borda do 1º módulo.

1.15–2.65s | 50mm arco de gimbal — o símbolo monta módulo a módulo: contorno → partículas → branco sólido → borda estável → a guia some.

2.65–4.45s | 50 → 35mm descendo — uma máscara revela “titulo” e depois “subtitulo”. Glitch só durante a revelação.

4.45–6.00s | 24mm dolly-out — composição igual à <<<image_1>>>; um pulso fino na borda; todo o azul some; hold limpo.

05 CÂMERA — Ease Bézier. Speed ramp só nas transições. Sem rotação arbitrária, sem logo girando.

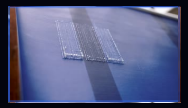
09 NEGATIVO — NO REDESIGNED LOGO. NO CHANGED FONT. NO MISSPELLED PORTUGUESE. NO THICK 3D EXTRUDED TEXT. NO BLUE LOGO IN FINAL FRAME. NO CHAOTIC GLITCH OVERLOAD.

10 PRIORIDADE — 6s de grid que constrói a logo ORIGINAL e termina na arte branca exata sobre preto, limpa e legível.

A LOGO NASCE NA LONA



A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–1.20s

MACRO NA LONA

Macro glide lateral. A área da logo está apagada; micro blocos e scan lines desenham o símbolo direto na lona.



1.20–2.60s

FORMAÇÃO

Arco leve + rack focus. O símbolo trava (voxel + lock-in). Título: contorno → branco sólido → borda limpa.



2.60–4.00s

REVEAL

Pull-back suave. O subtítulo entra por último, com scan delicado. Hero do banner inteiro.

MODO	DURAÇÃO
IMAGEM → VÍDEO	4S
LENTES	ESTRUTURA
MACRO CINEMA	3 SHOTS

NO CELULAR

A arte impressa do banner surge colada na própria lona, peça por peça, com voxels e glitch 3D. A câmera sai do macro e abre até o hero shot do banner.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — LOGO NASCE NA `LONA` | GLITCH 3D MACRO

IMAGE-TO-VIDEO | EXATAMENTE `4s` | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | 3 SHOTS | MACRO CINEMÁTICO

01 REFERÊNCIA — <<<image_1>>> = `banner azul real`. Preservar lona, curvatura, textura impressa, luz e layout. Logo, "`título`" e "`subtítulo`" sem redesenho.

02 CONCEITO — A arte impressa surge COLADA na `lona`, peça por peça. Não é holograma no ar, não é UI.

03 FRAME 1 — Macro na textura da `lona`; a área da logo ainda vazia. A câmera já desliza.

04 TIMELINE

0.00–1.20s | macro glide lateral — micro blocos, scan lines e partículas frias desenham os blocos do símbolo direto na superfície.

1.20–2.60s | macro + arco leve, rack focus — o símbolo trava (voxel assembly + lock-in). Título em módulos: contorno → branco sólido → borda limpa.

2.60–4.00s | pull-back suave — o subtítulo entra por último com scan delicado; hero shot do `banner` inteiro.

06 VFX — Glitch e RGB só durante a construção; somem quando cada parte termina. Tudo nasce na superfície.

09 NEGATIVO — NO LOGO REDESIGN. NO FONT CHANGE. NO FLOATING HOLOGRAM UI. NO WARPED BANNER. NO FULL-SCREEN GLITCH. NO LIQUID MORPHING.

10 PRIORIDADE — Logo e textos se formam sobre a `lona` real e terminam idênticos à <<<image_1>>>, em hero shot limpo.

O CRACHÁ GANHA A MARCA



MODO	DURAÇÃO
MULTI-IMAGEM	4S
LENTES	ESTRUTURA
MACRO → MÉDIO	1 TAKE + WHIP PAN

NO CELULAR

Macro no crachá real. A logo se forma no ar como holograma técnico branco e "cola" no impresso. A câmera abre, mostra o crachá inteiro com a pessoa no bokeh e sai num whip pan.

A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–1.10s

MACRO

Macro extremo na área da logo, arco leve. Traços e grid fino surgem na frente do crachá.



1.10–2.20s

FORMAÇÃO

Símbolo → título → subtítulo, em holograma branco técnico pairando na frente.



2.20–3.20s

ENCAIXE

O holograma encaixa no impresso. O recuo revela crachá, nome, cargo, mão e a pessoa no bokeh.



3.20–4.00s

SAÍDA

Hold no hero e whip pan lateral curto, com motion blur natural.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — CRACHÁ MACRO | LOGO FORMA E ENCAIXA | WHIP PAN

MULTI-IMAGE | EXATAMENTE 4s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | MACRO + FPV SUAVE

01 REFERÊNCIAS — <<<image_1>>> = crachá segurado na mão: preservar crachá, cordão, mão, nome "Nome", cargo "Cargo", fundo desfocado e luz quente. <<<image_2>>> = logo oficial branca (master artwork).

02 CONCEITO — A logo se forma no ar como holograma técnico branco e encaixa no impresso real. Depois o crachá inteiro aparece e o take sai em whip pan.

03 FRAME 1 — Macro na área da logo, ainda sem a logo. A câmera já flutua.

04 TIMELINE

0.00–1.10s | macro extremo, arco leve — traços, grid fino e fragmentos brancos surgem na frente do crachá.

1.10–2.20s | macro — forma o símbolo → "título" → "subtítulo".

2.20–3.20s | recuo suave — o holograma encaixa na superfície; crachá inteiro, mão e pessoa no bokeh.

3.20–4.00s | hold + whip pan lateral — motion blur natural, direção limpa.

05 CÂMERA — FPV refinado de comercial: micro ajustes orgânicos, nada de drone agressivo.

09 NEGATIVO — NO WRONG LOGO. NO WRONG NAME TEXT. NO WRONG JOB TITLE. NO DEFORMED HAND. NO OVERDONE SCI-FI HOLOGRAMS. NO CHAOTIC CAMERA.

10 PRIORIDADE — Macro → a logo forma → encaixa → crachá completo → whip pan. Mega realista, 24fps.

USE QUANDO: CREDENCIAMENTO, KIT DE BOAS-VINDAS, ABERTURA DE EVENTO CORPORATIVO.

HOLOGRAMA SOBRE O CADERNO



ASSISTIR · 4S

MODO	DURAÇÃO
MULTI-IMAGEM	4S
LENTES	ESTRUTURA
85MM MACRO	1 TAKE CONTÍNUO

NO CELULAR

Um pulso sai da logo impressa no caderno e projeta a logo oficial em holograma, 8 a 12cm acima da capa. O holograma gira no próprio eixo enquanto a câmera faz um arco: são dois movimentos separados.

A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–0.65s

ATIVAÇÃO

85mm macro, arco sutil. Uma linha fina percorre o contorno da logo impressa.



0.65–1.60s

CONSTRUÇÃO

Partículas a 8–12cm montam símbolo → título → subtítulo.



1.60–2.75s

ROTAÇÃO

O holograma gira 25–35° no PRÓPRIO eixo; a câmera segue o arco; rack focus.



2.75–4.00s

HERO + LOCK

Logo nítida em primeiro plano, volta quase frontal e segue suspensa no último frame.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — HOLOGRAMA DA LOGO SOBRE O CADERNO

MULTI-IMAGE | EXATAMENTE 4s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | CANON R6 MARK II 85MM MACRO | 1 TAKE CONTÍNUO | ARCO À DIREITA

01 REFERÊNCIAS — <<<image_1>>> = cena real (caderno na mesa, mão com caneta, cordão): nada muda de lugar. <<<image_2>>> = logo oficial; define a FACE do holograma, não o fundo (sem placa preta).

02 CONCEITO — Um pulso branco-ciano sai da logo IMPRESSA e projeta a logo oficial 8–12cm acima. O impresso continua na capa.

03 FRAME 1 — Caderno completo, sem holograma. A câmera já em arco sutil.

04 TIMELINE

0.00–0.65s | macro — uma linha fina percorre o contorno da logo impressa.

0.65–1.60s | macro — partículas montam o símbolo → "título" → "subtítulo".

1.60–2.75s | arco + rack focus — o holograma gira 25–35° no PRÓPRIO eixo e volta.

2.75–4.00s | desacelera — logo nítida em primeiro plano, quase frontal, ainda suspensa no último frame.

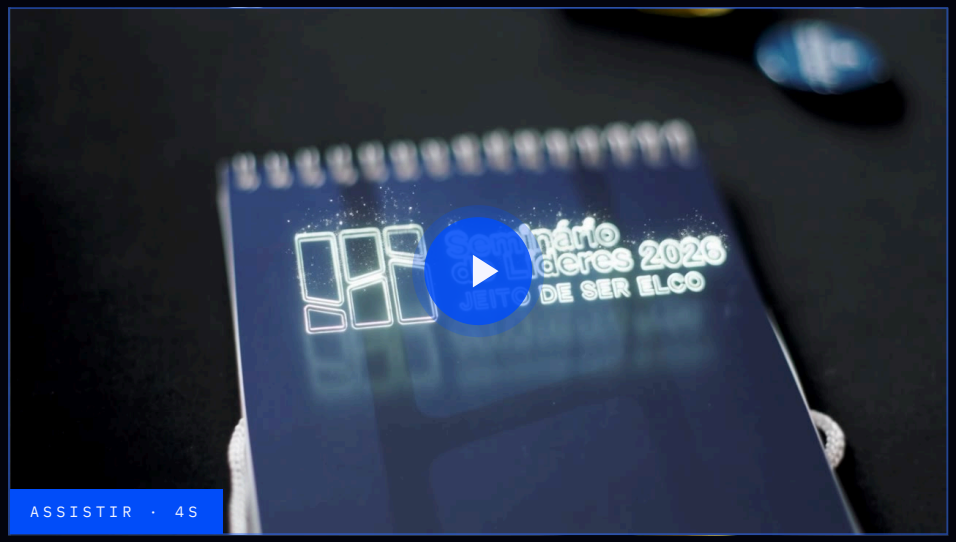
05 CÂMERA — Arco de 15–20° + push-in de 10–15cm, Bézier, sem roll.

06 VFX — O HOLOGRAMA GIRA E A CÂMERA FAZ ARCO: SÃO DOIS MOVIMENTOS DIFERENTES.

09 NEGATIVO — NO 180° OR 360° ROTATION. NO MIRRORED TEXT. NO BLACK RECTANGLE BEHIND HOLOGRAM. NO REMOVING THE PRINTED LOGO. NO DEFORMED HAND.

10 PRIORIDADE — Logo oficial flutuando legível sobre o caderno real, que continua intacto.

O CADERNO SE CONSTRÓI

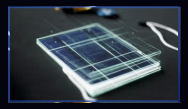


MODO	DURAÇÃO
IMAGEM → VÍDEO	4S
LENTES	**ESTRUTURA**
50MM MACRO	1 TAKE CONTÍNUO

NO CELULAR

O caderno nasce em camadas sobre a mesa. Já pronto, a logo se forma como holograma na frente da capa e, no fim, colapsa para dentro dela e vira a impressão final.

A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–1.20s
CONSTRUÇÃO
Pontos e linhas na mesa → base → capa → folhas → espiral → material final.



1.20–2.40s
HOLOGRAMA
A 5–12cm da capa: pontos → wireframe → símbolo → título → subtítulo.



2.40–3.40s
FOCO
Rack focus do caderno para a logo; o holograma vira o hero.



3.40–4.00s
IMPRESSÃO
O holograma colapsa na capa e "imprime" a logo. Settle da câmera.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — CADERNO CONSTRUCT + HOLOGRAMA DA LOGO

IMAGE-TO-VIDEO | EXATAMENTE 4s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | CANON R6 MARK II 50MM MACRO | 1 TAKE CONTÍNUO | GIMBAL ARC

01 REFERÊNCIA — <<<image_1>>> = caderno azul na mesa preta. Preservar cor, espiral, logo, "título", "subtítulo", mesa, cordão, fundo e luz.

02 CONCEITO — O caderno se constrói peça por peça; a logo forma em holograma na frente da capa; no fim o holograma entra na capa e vira a impressão.

03 FRAME 1 — A mesa e o ambiente já existem; o caderno ainda não. A câmera já em arco.

04 TIMELINE

0.00–1.20s | 50mm arco — pontos e linhas na mesa → base → capa → folhas → espiral → material final.

1.20–2.40s | arco contínuo — a 5–12cm da capa: pontos → wireframe → símbolo → "título" → "subtítulo".

2.40–3.40s | rack focus — o holograma legível e estável, como hero.

3.40–4.00s | settle — o holograma colapsa e "imprime" a logo na capa; nenhum brilho sobra.

06 VFX — Camadas que encaixam como assembly. Linhas branco-ciano finas, brilho controlado.

09 NEGATIVO — NO LOGO REDESIGN. NO WRONG SPELLING. NO LIQUID MORPHING. NO RUBBERY DEFORMATION. NO HEAVY GLITCH. NO OVEREXPOSED HOLOGRAM.

10 PRIORIDADE — Constrói o caderno, forma a logo exata, foca nela e termina com a logo impressa na capa.

O BOTTON FLUTUA



A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–1.20s

EMERGÊNCIA

85mm macro desliza na superfície. Partículas na borda; o botton descola alguns milímetros.



1.20–2.60s

ÓRBITA

50mm em órbita de gimbal. Flutua com micro deriva; aparecem aro, alfinete e espessura.



2.60–4.00s

HERO

35-50mm abre. Giro lento no próprio eixo e assenta num ângulo frontal.

MODO	DURAÇÃO
IMAGEM → VÍDEO	4S
LENTES	ESTRUTURA
85 → 50 → 35MM	3 SHOTS

NO CELULAR

O botton sai da mesa e vira um objeto hero flutuando. O corpo ganha volume, aro e espessura; o impresso não reconstrói nem muda.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — BOTTON FLUTUANTE | PRODUCT HERO

IMAGE-TO-VIDEO | EXATAMENTE 4s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | 3 SHOTS | 85MM → 50MM → 35MM

01 REFERÊNCIA — <<<image_1>>> = botton azul na mesa escura. Preservar forma circular, cor, logo, "título", "subtítulo", brilho e reflexos.

02 CONCEITO — O objeto sobe da mesa e vira hero flutuante. O CORPO ganha volume; o IMPRESSO não reconstrói nem muda.

03 FRAME 1 — Macro no botton apoiado na mesa. A câmera já desliza.

04 TIMELINE

0.00–1.20s | 85mm macro — desliza na superfície; partículas e contornos na borda; o botton descola alguns milímetros.

1.20–2.60s | 50mm órbita de gimbal — flutuando com micro deriva; aparecem aro, alfinete e espessura.

2.60–4.00s | 35–50mm — abre em hero; giro lento no próprio eixo; assenta em ângulo frontal.

06 VFX — Acentos holográficos só em volta do corpo, nunca sobre a logo.

07 REALISMO — Sombra de contato perto da mesa, reflexos físicos, AO sutil.

09 NEGATIVO — NO LOGO REDESIGN. NO WARPED PRINT. NO MELTED BADGE. NO RUBBERY DEFORMATION. NO HOLOGRAM COVERING THE LOGO. NO CHAOTIC FPV.

10 PRIORIDADE — Produto real flutuando, logo 100% fiel e legível no final.

USE QUANDO: BRINDE, PIN, MEDALHA, TAMPA: QUALQUER OBJETO PEQUENO COM MARCA IMPRESSA.

O TÍTULO SAI DO TELÃO



A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–1.35s

MACRO

85mm macro glide. Pontos nos contornos exatos; as letras saltam 3-6cm da tela.



1.35–2.55s

RESOLVE

50mm em arco à direita. As letras voltam, um scan fino deixa o título sólido; surge o palestrante.



2.55–4.00s

FPV RÉ

16mm, recuo com speed ramp 100% → 220% → 100%. Desacelera e termina como a foto.

MODO	DURAÇÃO
IMAGEM → VÍDEO	4S
LENTES	ESTRUTURA
85 → 50 → 16MM	3 SHOTS

NO CELULAR

O título do telão ganha 3 a 6cm de profundidade por um instante e volta para a tela. A câmera encontra o palestrante e recua em FPV até o plano aberto da foto.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — TÍTULO DO TELÃO EM 3D + FPV REVEAL

IMAGE-TO-VIDEO | EXATAMENTE 4s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | CANON R6 MARK II | 85MM MACRO → 50MM → 16MM | 3 SHOTS

01 REFERÊNCIA — <<<image_1>>> = palco com telão e palestrante. Preservar arquitetura, telão, banners, logos, luz e o palestrante (rosto, roupa, posição). Título exato: "03 – Posicionamento – Foco de Atuação".

02 CONCEITO — O título EXISTENTE ganha profundidade por um instante e volta para a tela. Não é texto novo, não é portal holográfico.

03 FRAME 1 — Macro na tela, título já presente e plano. A câmera já desliza.

04 TIMELINE

0.00–1.35s | 85mm macro glide — pontos nos contornos exatos; as letras saltam 3–6cm da superfície.

1.35–2.55s | 50mm arco à direita — as letras voltam, um scan fino deixa o título sólido; o palestrante aparece e se move naturalmente.

2.55–4.00s | 16mm FPV ré — speed ramp 100% → 220% → 100%; desacelera nos últimos 0,5s e termina na composição da foto.

05 CÂMERA — Trocas de lente escondidas no próprio movimento. Sem zoom digital, sem roll.

06 VFX — Toda geometria temporária volta para a tela até 2.30s.

09 NEGATIVO — NO CHANGING THE TITLE. NO WRONG ACCENTS. NO THICK 3D TEXT BLOCKS. NO FACE MORPHING. NO EXTRA SPEAKERS. NO EXTREME FPV ROLL. NO FROZEN FINAL FRAME.

10 PRIORIDADE — O título original salta, volta, e a câmera abre no evento real, igual à foto.

USE QUANDO: SLIDE DE PALESTRA, NOME DO PAINEL, CAPÍTULO DE APRESENTAÇÃO.

O PALESTRANTE SE MATERIALIZA



MODO	DURAÇÃO
IMAGEM → VÍDEO	4S
LENTES	ESTRUTURA
35MM	1 TAKE CONTÍNUO

NO CELULAR

O palco e a plateia já existem; o palestrante ainda não. Um grid volumétrico vira corpo, roupa, pele e rosto no lugar exato da foto, e ele começa a gesticular antes de o grid sumir.

A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–0.75s

GRID

Pontos branco-ciano no lugar exato dele: pés → pernas → torso → braços → cabeça.



0.75–1.75s

CORPO

O grid vira volume, roupa, mãos e rosto; microfone e crachá surgem no lugar certo.



1.75–2.85s

VIDA

Gesto com a mão livre, ombros e cabeça respondem enquanto o grid ainda some.



2.85–4.00s

RESOLVE

Grid zerado aos 3s. Volta à pose da foto, respirando. Sem congelar.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — HUMAN CONSTRUCT | GRID 3D → PALESTRANTE REAL

IMAGE-TO-VIDEO | EXATAMENTE 4s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | CANON R6 MARK II 35MM | 1 TAKE CONTÍNUO | ARCO À DIREITA

01 REFERÊNCIA — <<<image_1>>> = palco com o palestrante. Preservar rosto, cabelo, roupa, crachá, microfone, painel, logos, arquitetura, plateia e luz.

02 CONCEITO — SÓ o palestrante se materializa. O ambiente é real do início ao fim.

03 FRAME 1 — Tudo existe, menos ele. No lugar exato onde vai estar, surgem pontos de luz. A câmera já em arco.

04 TIMELINE

0.00–0.75s | 35mm arco — pontos branco-ciano viram grid volumétrico: pés → pernas → torso → braços → cabeça.

0.75–1.75s | arco — o grid ganha volume, roupa, mãos e rosto; microfone e crachá surgem no lugar certo.

1.75–2.85s | arco — ele começa a gesticular enquanto o último grid ainda some.

2.85–4.00s | desacelera — grid zerado; volta à pose da foto, respirando e piscando.

06 VFX — Ordem: espaço vazio → pontos → grid humano → volume → roupa e rosto → pele e tecido reais → pessoa real.

09 NEGATIVO — NO FACE MORPHING. NO DIFFERENT SPEAKER. NO SECOND GHOST PERSON. NO EXPOSED SKELETON. NO ROBOT BODY. NO WRONG MICROPHONE HAND. NO FREEZE FRAME.

10 PRIORIDADE — A mesma pessoa da foto se materializa e termina viva, na pose exata da <<<image_1>>>.

USE QUANDO: ENTRADA DE PALESTRANTE, APRESENTAÇÃO DE CONVIDADO, "QUEM VEM AÍ".

O EVENTO SE MONTA DO ZERO



A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–1.20s

ESTRUTURA

FPV no vazio. O grid desenha piso → curva do domo → triangulações.



1.20–2.20s

INTERIOR

Telão em painéis, mesas por partes, cadeiras em módulos.



2.20–3.20s

LOGO

Macro 85mm: pontos → blueprint → blocos do símbolo → título → subtítulo.



3.20–4.60s

PESSOAS

50mm + mergulhos FPV. Pés → roupa → rosto → gente real.



4.60–6.00s

REVEAL

Desacelera e abre em 16mm, igual à foto final.

MODO	DURAÇÃO
MULTI-IMAGEM	6S
LENTES	ESTRUTURA
FPV → 85 → 50 → 16MM	MULTI (CORTES ESCONDIDOS)

NO CELULAR

Do vazio ao evento cheio: piso, domo, telão e mobília se montam, a logo ganha um macro e as pessoas surgem como silhuetas de grid até virarem gente real. Fecha no plano aberto da foto.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — EVENTO SE MONTA DO ZERO | ESPAÇO + LOGO + PESSOAS

MULTI-IMAGE | EXATAMENTE 6s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | FPV → 85MM → 50MM → 16MM | TRANSIÇÕES ESCONDIDAS

01 REFERÊNCIAS — <<<image_1>>> = FRAME FINAL (o evento cheio, plano aberto). <<<image_2>>> = logo oficial (master artwork).

02 CONCEITO — O espaço inteiro é construído do vazio e culmina exatamente na <<<image_1>>>.

03 FRAME 1 — Vazio escuro com leve atmosfera. Nenhum cenário. A câmera já avança.

04 TIMELINE

0.00–1.20s | FPV — o grid desenha piso → estrutura → teto; peças surgem com gravidade e encaixe.

1.20–2.20s | FPV + arco — telão em painéis, mesas por partes, cadeiras em módulos.

2.20–3.20s | 85mm macro — pontos → blueprint → blocos do símbolo → "título" → "subtítulo".

3.20–4.60s | 50mm + mergulhos FPV — pessoas surgem em grid: pés → roupa → rosto → gente real, nos lugares da foto.

4.60–6.00s | 16mm — desacelera e abre igual à <<<image_1>>>.

06 VFX — Grid → wireframe sólido → objeto real com textura, sombra e material.

09 NEGATIVO — NO LOGO DISTORTION. NO MISSPELLED PORTUGUESE. NO BROKEN ANATOMY. NO CROWD DUPLICATION. NO WARPED ARCHITECTURE. NO HARSH CUTS. NO OVERDONE HOLOGRAMS.

10 PRIORIDADE — Do nada ao evento real, terminando no wide da <<<image_1>>>.

USE QUANDO: ABERTURA DE AFTERMOVIE, TEASER DE EVENTO, "ANTES E DEPOIS" DA MONTAGEM.

O DOMO SE RECONSTRÓI



MODO	DURAÇÃO
MULTI-IMAGEM	5S
LENTES	ESTRUTURA
24MM	1 TAKE CONTÍNUO

NO CELULAR

Dois homens caminham até a entrada enquanto o domo se constrói de verdade: base, esqueleto metálico, vidros, painéis creme, claraboia e entrada. A câmera recua em arco e mostra tudo pronto.

A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–0.90s
BASE
24mm em ré + início do arco. Linhas finas desenham a base e os primeiros triângulos.



0.90–2.20s
ESQUELETO
Vigas em grupos, do perímetro para o topo, travando em nós reais.



2.20–3.45s
PELE
Vidros (grid → vidro real) e painéis creme, de baixo para cima.



3.45–4.35s
ENTRADA
Cobertura, pilares e madeira no lugar exato; o grid some.



4.35–5.00s
HERO
O arco desacelera; os dois entram pela porta aberta.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — DOMO CONSTRUCT | REBUILD ARQUITETÔNICO

MULTI-IMAGE | EXATAMENTE 5s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | SONY FX3 24MM | 1 TAKE CONTÍNUO | DOLLY OUT + ARCO À DIREITA

01 REFERÊNCIAS — <<<image_1>>> = arquitetura final (domo creme, vidros, entrada). <<<image_2>>> = dois homens caminhando: roupas, mochila, posição e passo.

02 CONCEITO — O prédio se CONSTRÓI (não aparece em fade) enquanto as pessoas reais andam até a entrada.

03 FRAME 1 — Floresta, caminho e os dois já existem. Do domo só a base e os primeiros perfis. A câmera já recua.

04 TIMELINE

0.00–0.90s | 24mm ré + início do arco — linhas finas desenham a base e os primeiros triângulos.

0.90–2.20s | arco — vigas em grupos, do perímetro para o topo, travando em nós reais.

2.20–3.45s | arco — vidros (grid → vidro real) e painéis creme, de baixo para cima.

3.45–4.35s | arco — entrada completa no lugar exato; todo grid some.

4.35–5.00s | desacelera — os dois entram pela porta aberta, sem teleporte.

06 VFX — Ordem: chão → âncoras → esqueleto → vidros → revestimento → topo → entrada → domo original. Parte pronta não brilha.

09 NEGATIVO — NO INSTANT FULL DOME. NO SIMPLE FADE-IN. NO RANDOM FLOATING PANELS. NO CHANGING THE DESIGN. NO FOOT SLIDING. NO TELEPORTING. NO DIGITAL ZOOM.

10 PRIORIDADE — O domo se ergue em ordem enquanto eles caminham, e termina idêntico à <<<image_1>>>.

DO ABERTO AO CLOSE



A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.00–1.20s

ABERTURA

Começa exatamente na <<<image_1>>>. Flutua para frente, lendo o ambiente.



1.20–2.80s

SPEED RAMP

Acelera entre mesas e pessoas, trajetória levemente curva, motion blur real.



2.80–4.00s

CLOSE

Desacelera e resolve no enquadramento da <<<image_2>>>, em 35/50mm.

MODO	DURAÇÃO
PRIMEIRO + ÚLTIMO FRAME	4S
LENTES	**ESTRUTURA**
16 → 35/50MM	1 MOVIMENTO CONTÍNUO

NO CELULAR

Duas fotos reais viram um único movimento. A câmera sai do plano aberto do evento, acelera entre as mesas e desacelera num close do palestrante olhando para a lente.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — SPEED RAMP ABERTO → CLOSE | FPV PUSH-IN

FIRST + LAST FRAME | EXATAMENTE 4s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | 16MM → 35/50MM | 1 MOVIMENTO CONTÍNUO

01 REFERÊNCIAS — <<<image_1>>> = FRAME INICIAL (plano aberto do evento). <<<image_2>>> = FRAME FINAL (close do palestrante com microfone): mesma identidade, roupa, crachá e expressão.

02 CONCEITO — Um único voo de câmera liga as duas fotos. FPV suave + gimbal bem operado, nada de videogame.

03 FRAME 1 — Exatamente a <<<image_1>>>, já flutuando para frente.

04 TIMELINE

0.00–1.20s | 16mm — plano aberto, avanço leve lendo o ambiente.

1.20–2.80s | speed ramp — acelera entre mesas e pessoas, trajetória levemente curva, parallax real.

2.80–4.00s | 35/50mm — desacelera e resolve no enquadramento exato da <<<image_2>>>, olhando para a câmera.

05 CÂMERA — Inércia real e motion blur óptico. O close final NÃO é ultra-wide (rosto sem distorção).

09 NEGATIVO — NO HARD CUT. NO FACE MORPHING. NO IDENTITY CHANGE. NO UNREALISTIC FPV SPINS. NO EXCESSIVE FISHEYE AT THE END. NO DUPLICATED PEOPLE.

10 PRIORIDADE — Um movimento só, do aberto da <<<image_1>>> ao close da <<<image_2>>>.

USE QUANDO: TRANSIÇÃO ENTRE PLANO GERAL E ENTREVISTADO, ABERTURA DE DEPOIMENTO, LIGAR DOIS TAKES.

HOLOGRAMA NO DOMO, SOBRE O TAKE REAL



MODO	DURAÇÃO
VÍDEO → VÍDEO (EDIT)	5S
LENTES	**ESTRUTURA**
DRONE FPV REAL	O TAKE ORIGINAL

NO CELULAR

O take de drone fica intocado. Só um efeito entra: a logo branca em holograma presa ao domo, que nasce de uma linha de luz, se forma em glitch e fica travada no movimento da câmera até o fim.

A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO



0.0–1.0s

ORIGINAL

O take como foi filmado, sem nenhum efeito.



1.0–2.4s

LINHA

Uma linha fina de luz aparece presa ao topo do domo e acompanha o drone.



2.4–3.5s

GLITCH

A logo se forma em glitch a partir da linha: símbolo, título, subtítulo.



3.5s–fim

TRAVA

Logo completa, presa ao domo, acompanhando o movimento do drone até o fim.

No prompt, a linha entrava em 1.0s e a logo travava em 1.9s. No vídeo gerado o efeito veio mais tarde; a receita acima segue o que aparece no vídeo.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — HOLOGRAMA DA LOGO NO DOMO | VFX SOBRE TAKE REAL

VIDEO EDIT | DURAÇÃO DO TAKE (5s) | 16:9 | 1080P | FRAME RATE E MOTION BLUR IDÊNTICOS AO <<<video_1>>> | 1 EFEITO SÓ

01 REFERÊNCIAS — <<<video_1>>> = take real de drone FPV: trajeto, velocidade, luz, cor e exposição ficam exatamente como filmados. <<<image_1>>> = logo oficial branca (master artwork).

02 CONCEITO — Edit <<<video_1>>>. Add only one visual effect: um holograma da logo preso ao domo, acima da entrada. Nada mais muda no take.

03 FRAME 1 — Igual ao primeiro frame do <<<video_1>>>, sem nenhum efeito.

04 TIMELINE

0.0–1.0s — take original, sem efeito.

1.0–2.4s — uma linha fina de luz aparece presa ao domo.

2.4–3.5s — a logo se forma em glitch a partir da linha: símbolo → "título" → "subtítulo".

3.5s–fim — logo completa, sólida e legível, travada no domo até o último frame.

05 CÂMERA — A câmera é a do take. Geometria presa ao mundo, não à tela: paralaxe real, acompanha cada movimento do drone, sem deslizar.

06 VFX — Linha → glitch → logo sólida. O glitch fica só na logo, nunca no take.

07 REALISMO — Mesma luz, mesmo grão, mesma névoa do take. Brilho contido, sem halo, sem bloom.

08 SOM — Silent, no music.

09 NEGATIVO — NO REGENERATED FOOTAGE. NO SCREEN-LOCKED OVERLAY. NO SLIDING LOGO. NO MISSPELLING. NO GLITCH ON THE FOOTAGE ITSELF.

10 PRIORIDADE — O take real intocado, com uma única logo holográfica presa ao domo da metade até o fim.

O KIT SE MONTA NA MESA

ESPAÇO PARA O VÍDEO

ESTE PROMPT AINDA NÃO TEM VÍDEO NA PASTA.

Gere, suba no Drive e coloque o link aqui.

A RECEITA, SEGUNDO A SEGUNDO

0.0–1.0s
EMERGÊNCIA
Partículas e wireframes marcam onde cada objeto vai ficar.

1.0–3.6s
MONTAGEM
Crachá em camadas, cordão em fios, botton, caneta e embalagem montam e assentam.

3.6–4.5s
LOCK-IN
Os últimos detalhes travam; o brilho some e ficam só os materiais reais.

4.5–5.0s
HERO
A câmera assenta no fim do arco; composição igual à foto.

MODO IMAGEM → VÍDEO	DURAÇÃO 5S
LENTES GIMBAL ARC 20–35°	ESTRUTURA 1 TAKE CONTÍNUO

QR DO VÍDEO

A mesa já existe, o kit não. Crachá, cordão, botton, caneta e bombom se constroem do nada, peça por peça, e terminam exatamente na composição da foto.

PADRÃO LUCKY · VERSÃO PRONTA PRA ADAPTAR — TROQUE PELO SEU

SEEDANCE 2.5 — KIT DO EVENTO CONSTRUCT ASSEMBLY

IMAGE-TO-VIDEO | EXATAMENTE 5s | 16:9 | 24FPS | 180° SHUTTER / 1/48s | 1 TAKE CONTÍNUO | GIMBAL ARC 20–35°

01 REFERÊNCIA — <<<image_1>>> = kit sobre a mesa preta. Objetos: crachá, cordão, botton, caneta, bombom. Todos terminam na mesma posição, escala e orientação. Textos e marcas sem deformação.

02 CONCEITO — O kit se monta do nada sobre a mesa real, peça por peça, e vira produto real.

03 FRAME 1 — Mesa e ambiente já existem; nenhum dos objetos existe ainda. A câmera já em movimento.

04 TIMELINE

0.0–1.0s — partículas e wireframes marcam a posição de cada objeto.

1.0–3.6s — crachá em camadas, cordão em fios, botton (aro → face → brilho), caneta (corpo → clipe → ponta), embalagem em planos metálicos. Tudo desliza, trava e assenta.

3.6–4.5s — últimos detalhes travam; o brilho some; ficam papel, corda, plástico e metal reais.

4.5–5.0s — hero shot; a câmera assenta no fim do arco, igual à <<<image_1>>>.

05 CÂMERA — Arco de gimbal com leve dolly back. Sem FPV, sem whip pan.

09 NEGATIVO — NO INSTANT APPEARANCE. NO LOGO WARPING. NO EXTRA OBJECTS. NO GENERIC PRODUCTS. NO LIQUID FORMATION. NO TELEPORTATION.

10 PRIORIDADE — O kit nasce do zero e termina idêntico à foto, com todas as marcas legíveis.

USE QUANDO: KIT DE BOAS-VINDAS, UNBOXING DE EVENTO, FLAT LAY DE BRINDES.

ERROS COMUNS E COMO CORRIGIR

Tirados dos próprios vídeos deste guia. Errar faz parte; o que importa é saber qual trava faltou.

SINTOMA	POR QUE ACONTECE	COMO CORRIGIR	CASO
A LOGO SAIU REDESENHADA OU COM LETRA TROCADA	A IA gerou uma logo em vez de revelar a sua.	Logo como imagem separada + IMMUTABLE MASTER ARTWORK + “reveal, not regenerate”. Se continuar, encurte o vídeo.	01 04
O TEXTO ESCORREGA NO MEIO DO TAKE	Texto se formando ainda pode mudar. No Caso 07, “Foco” vira “Focu” por um instante; no Caso 09, o logo parceiro, que não estava na trava, saiu embaralhado.	Mande como referência toda marca que aparece em close. Escorregão curto: corte ou corrija na pós.	07 09
PEDIU 9:16 E SAIU 16:9	Formato vem do parâmetro do gerador, não do texto. O prompt do Caso 01 pede vertical e o vídeo saiu horizontal.	Defina formato e duração no Higgsfield. O texto só confirma.	01
AS LETRAS VIRARAM BLOCOS 3D GROSSOS	“3D” sem medida: o modelo extruda demais.	Dê a profundidade em centímetros (3-6cm) e negue: NO THICK 3D EXTRUDED TEXT.	01 07
TEXTO ESPELHADO QUANDO GIRA	A rotação passou de 90°.	Limite a 25–35° no próprio eixo + NO 180° OR 360° ROTATION.	04
PLACA PRETA ATRÁS DO HOLOGRAMA	A IA leu o fundo preto da logo como um objeto.	“A imagem 2 define a FACE da logo, não o fundo” + NO BLACK RECTANGLE BEHIND HOLOGRAM.	04
TUDO VIRA UM CROSSFADE MOLE	Câmera e efeito mudando juntos, sem separação.	Separe em frases: o objeto gira E a câmera faz arco. Ou segure a câmera até a física terminar.	04
O OBJETO APARECE PRONTO	Faltou a ordem de montagem.	Cadeia com setas + “must BUILD, not simply reveal” + NO INSTANT APPEARANCE.	10 13
ROSTO DEFORMADO NO CLOSE	Lente ultra-wide no fim do movimento.	Termine em 35/50mm + NO EXCESSIVE FISHEYE AT THE END.	11
A PESSOA CONGELA NO FINAL	O take acaba e ninguém disse que ela continua viva.	“subtle breathing, blinking” + NO FREEZE FRAME.	08

CHECKLIST ANTES DE GERAR

ANTES DE GERAR

- [ ] Foto de referência nítida, já no enquadramento final
- [ ] Logo oficial separada: PNG branco em fundo preto
- [ ] Modo certo: imagem, multi-imagem, primeiro + último ou vídeo
- [ ] Formato e duração no parâmetro (4 a 6 segundos)
- [ ] Cabeçalho completo: 24fps, 180°, lentes, número de shots
- [ ] Todos os textos entre aspas, com acento
- [ ] Frame 1: o que já existe e o que ainda não existe
- [ ] Ordem de montagem escrita com setas
- [ ] Último frame igual à referência
- [ ] Negativo em caixa alta + prioridade final

DEPOIS DE GERAR

- [ ] Logo e textos conferidos frame a frame
- [ ] Mãos, rosto e identidade conferidos
- [ ] Errou? Mude UMA coisa e gere de novo
- [ ] Draft aprovado → final em 1080p
- [ ] Logo travou errada no fim? Vetor real por cima na pós

ENSINE O MÉTODO À SUA IA

Cole o arquivo de instruções no ChatGPT ou no Claude.

Use o Lucky_Prompt_Lab_Instrucoes_para_sua_IA.txt numa conversa nova, ou nas instruções de um Projeto para valer sempre. A IA passa a fazer a triagem, escrever no Padrão Lucky e corrigir um erro por vez.