

Hola, **tripulante**:

Si estás aquí es porque has visto el vídeo sobre vídeos cinematográficos de SEEDANCE 2.0 y estás listo para dejar de ser un espectador y convertirte en un director de cine con Inteligencia Artificial. ¡Me alegra mucho tenerte en la tripulación!

Como siempre digo, mi objetivo es que no te limites a copiar y pegar. Usa estos prompts como base. Cámbialos, mézclalos, rómpelos y adáptalos a tus propias ideas locas para descubrir el verdadero potencial de Veo 3.

Ahora te toca a ti dirigir.

¡A crear!

Prompt BASE – para cualquier vídeo

Prompt en Español:

Recuerda que esto es una base para poder adaptarlo para cualquier situación, puedes quitar o agregar lo que desees, siempre describe todo muy bien, cuida los detalles.

CONFIGURACIÓN CINEMÁTICA

[estilo cinematográfico + lente + iluminación + color + entorno]

LÍNEA DE TIEMPO SEGUNDO A SEGUNDO

0–X s: CONFIGURACIÓN

[Plano] + [Acción] + [Entorno]

X s–Y s: ALTERACIÓN

[Acción] + [Física]

Y s–Z s: REACCIÓN

[Respuesta de los personajes] + [Cámara]

Zs–Ws: ESCALADA

[Acción más intensa] + [Efectos] + [Física]

Ws–Fin: CLÍMAX

[Impacto] + [Resultado]

ESTILO Y CALIDAD

[realismo + física + detalle + coherencia]

NOTA: lo que está entre corchete es lo que vas a cambiar.

Prompt en Ingles:

CINEMATIC SETUP

[film style + lens + lighting + color + environment]

TIMELINE SECOND BY SECOND

0–Xs: SETUP

[Shot] + [Action] + [Environment]

Xs–Ys: DISTURBANCE

[Action] + [Physics]

Ys–Zs: REACTION

[Character response] + [Camera]

Zs–Ws: ESCALATION

[Stronger action] + [Effects] + [Physics]

Ws–End: CLIMAX

[Impact] + [Result]

STYLE & QUALITY

[realism + physics + detail + consistency]

Prompt Presentación

Plano secuencia ultracinematográfico de 15 segundos, *Matrix* (1999) estética realista, interior de la nave *Nebuchadnezzar*, ambiente industrial y frío, formato Super 35 de 35 mm, iluminación de bajo contraste, negros profundos y ricos, tonos azules fríos con toques de verde solo en las pantallas de los monitores, grano de película sutil, estilo de fotografía de Bill Pope.

Sujeto: hombre latino, barba, pelo oscuro, unos 45 años, camiseta gris desgastada, reclinado en una silla mecánica. Cable de interfaz neural conectado a la parte posterior de su cabeza. Rostro totalmente visible.

[00-04 s]: La cámara comienza enfocando los monitores del OPERADOR: pantallas llenas de código digital verde en cascada. Sus manos teclean un comando final. Pulsa ENTER. La maquinaria zumba más fuerte.

[04-09 s]: La cámara CUTA a un plano medio del hombre en la silla. Cuerpo rígido, puños cerrados, rostro contorsionado por el dolor y la agobio. La cabeza apoyada contra el reposacabezas. La información le inunda.

[09-13s]: Aproximación lenta hasta un primerísimo primer plano de su rostro. El dolor alcanza su punto álgido... y luego se desvanece. Una quietud lo envuelve. Su respiración se ralentiza.

[13-15s]: Abre los ojos. Bien abiertos. Lúcidos. Seguros. Mira directamente a la cámara. Habla.

Iluminación industrial fría, azul grisácea; una luz práctica cálida desde el lado derecho; rostro uniforme en todo momento; textura de piel fotorrealista; microexpresiones naturales; grano de película; detalle 8K; sin artefactos.

Indicación negativa: neón púrpura cyberpunk, luces ambientales coloridas, marca de agua de texto, rostro borroso y deformado, parpadeos, transformaciones, filtro verde sobre la piel.

Prompt estilo Mad Max / dune

SHOT 1 (0:00–0:02) – APERTURA

Drone descende sobre desierto de arena roja infinita. Calor ondula el horizonte. Dutch angle lento. Heat shimmer distortion. Dissolve de arena al Shot 2.

SHOT 2 (0:02–0:04) – EL PROTAGONISTA

Hombre de cabello largo oscuro, equipo de supervivencia remendado, bufanda andrajosa golpeada por el viento. Low angle push-in frontal. Fondo con coches oxidados y torre de vigilancia en bokeh cobre. Prendas al 60% de velocidad. Corte duro al Shot 3.

SHOT 3 (0:04–0:06) – LA TIERRA TIEMBLA

La arena vibra en patrones concéntricos a sus pies. Grietas microscópicas. Cámara al nivel del suelo. Ground shockwave ripple + rack focus rápido del suelo a su cara. Partículas de arena al 30% de velocidad. SMASH CUT.

SHOT 4 (0:06–0:09) – EMERGENCIA DEL GUSANO □ FIRMA

Gusano colosal –20m de diámetro, piel segmentada húmeda, boca circular de dientes concéntricos— explota desde bajo la arena al 15% de velocidad. Columnas de arena majestuosas. Speed ramp a máxima velocidad en el punto álgido. Dutch angle 12°. Motion blur intenso. Whip pan derecha.

SHOT 5 (0:09–0:11) – EL COCHE

Coche 70s oxidado con bull bar, depósitos en el techo y mejoras improvisadas derrapa sobre arena roja. Cámara pegada al suelo, lateral. Entrada al 40%, aceleración al 120%. Dust plume masivo. Corte a interior.

SHOT 6 (0:11–0:13) – INTERIOR ADRENALINA

Caos organizado: medidores improvisados, objetos colgantes. Protagonista conduce con mandíbula apretada, ojos entre espejo y carretera. El gusano aparece en el retrovisor. Handheld shake + lens flare lateral. Match cut retrovisor exterior.

SHOT 7 (0:13–0:16) – PERSECUCIÓN AÉREA

Drone lateral: coche huyendo, gusano emergiendo y sumergiéndose en la arena como un cetáceo –cada vez más cerca. Speed ramp al 80%. Gran angular. Corte de impacto cuando el gusano emerge justo detrás.

SHOT 8 (0:16–0:19) – CONTRAATAQUE

El protagonista activa una trampa improvisada. Explosión de fuego anaranjado, arena y metal frente al gusano. Monstruo retrocede al 25% de velocidad. Lens distortion en el impacto. Onda expansiva sacude el encuadre. Fade a partículas.

SHOT 9 (0:19–0:22) – ESCAPADA

Teleobjetivo 200mm: coche pequeño en el horizonte, distorsionado por el calor. La arena detrás sigue moviéndose, apenas perceptible. Tensión latente. Dissolve final.

SHOT 10 (0:22–0:25) – CIERRE

Freeze frame. La imagen se degrada a grano analógico. Vignette crush en esquinas. Cielo cobrizo llena dos tercios del encuadre. Silencio visual. El desierto lo engulle.

Prompt Pelea Nave Escena UNO (consistencia mi foto)

[CONFIGURACIÓN CINEMÁTICA]

Estilo cinematográfico: Acción real de ciencia ficción hiperrealista, estética futurista limpia, textura cinematográfica nítida.

Objetivo: Objetivo cinematográfico de 35 mm, seguimiento con cámara en mano a velocidad media, breve acercamiento durante la activación.

Corrección de color: Paleta de blancos fríos con un sutil contraste azul-gris.

Iluminación: Paneles suaves en la parte superior de la nave espacial, reflejos blancos estériles en las paredes y la armadura.

Audio: Zumbido grave de la nave espacial, pitidos de la consola, pasos pesados del enemigo, pulso de activación agudo, sonidos metálicos de cierre del traje.

Comportamiento de la cámara: Seguimiento con cámara en mano, giro rápido y reactivo hacia la entrada del enemigo, breve órbita dinámica durante la lucha.

[LÍNEA DE TIEMPO SEGUNDO A SEGUNDO]

0–2 s: [Estado de trabajo] Plano medio del hombre en la sala de control de la nave espacial trabajando rápidamente en una consola. [Acción] Ya se mueve con urgencia, pulsando controles y desplazando ligeramente el cuerpo. [Física] Movimiento natural de las manos, postura firme, respiración sutil. [Entorno] Sala blanca y futurista, paneles limpios, luces brillantes en el techo.

2–4 s: [Intrusión] La cámara realiza un barrido rápido hacia la puerta. [Acción] Un enemigo entra en la sala de forma agresiva y avanza hacia él. [Física] Pasos pesados y firmes, movimiento físico de la puerta, peso corporal realista. [Cámara] Barrido reactivo con cámara en mano.

4–6 s: [Desencadenante] Primer plano medio del hombre retrocediendo y levantando la muñeca. [Acción] Toca claramente la pulsera con la mano contraria. [Física] Retroceso corporal controlado, sin movimientos exagerados. [Efecto] Un pulso visual agudo se inicia solo desde la pulsera tras el contacto.

6–9 s: [Formación del traje] Plano de seguimiento cercano alrededor del torso y los hombros. [Acción] El traje se ensambla rápidamente sobre su cuerpo en una secuencia clara. [Física] La armadura encaja con un peso mecánico realista. [Efecto] Primero los antebrazos, luego los hombros y el pecho, después el torso y las piernas; el casco se cierra en último lugar. [Cámara] Ligero acercamiento durante el cierre del casco.

9–12 s: [Primer enfrentamiento] Plano de seguimiento bajo que avanza hacia la pelea. [Acción] El protagonista, vestido con el traje, se abalanza sobre el enemigo y le asesta el primer golpe. [Física] Fuerte retroceso; el cuerpo del enemigo reacciona con todo su peso, colisión contra el suelo. [Efecto] Breve énfasis en el impacto del golpe más fuerte.

12–15 s: [Final] Breve órbita dinámica alrededor de ambos luchadores. [Acción] Bloquea, contraataca y asesta un golpe final que lanza al enemigo contra la pared y lo derriba al suelo. [Física] Impacto realista contra la pared; los escombros y las chispas reaccionan físicamente. [Plano final] El protagonista permanece de pie, listo para correr.

[REFUERZOS DE ESTILO Y CALIDAD]

8K fotorrealista, rasgos faciales estables, coherencia exacta de los personajes, materiales de armadura realistas, desenfoque de movimiento natural, física de combate realista, reflejos de ciencia ficción blancos y nítidos, alto rango dinámico, sin deformaciones.

Prompt Pelea Nave Escena DOS (consistencia mi foto)

Alarga @video_1 en 15 segundos. Continúa sin interrupciones desde el último fotograma exacto, con el mismo personaje principal, el mismo traje blanco, la misma nave espacial, la misma iluminación y la misma identidad facial.

[CONFIGURACIÓN CINEMATOGRAFICA]

Estilo cinematográfico: Acción de ciencia ficción hiperrealista.

Objetivo: Gran angular de 28 mm, seguimiento dinámico.

Corrección de color: Blanco frío, sutil azul grisáceo.

Iluminación: Paneles de techo difusos en el pasillo, reflejos estériles.

Comportamiento de la cámara: Seguimiento trasero, acercamiento al contacto, movimiento lateral dinámico de lucha.

[LÍNEA DE TIEMPO SEGUNDO A SEGUNDO]

0–3 s: [Salida] Toma de seguimiento trasero, el héroe sale de la sala y corre hacia el pasillo. [Física] Carrera blindada con pies en el suelo, impacto real de los pies.

3–6 s: [Revelación de la amenaza] Varios enemigos aparecen al fondo del pasillo y avanzan. [Entorno] El mismo pasillo blanco de la nave.

6–9 s: [Primer contacto] El héroe alcanza al primer enemigo y ataca inmediatamente.

[Física] Retroceso de todo el cuerpo, colisión realista.

9–12 s: [Combate en cadena] Combate fluido contra varios enemigos: esquivas, golpes, codazos, patadas. [Física] Impactos fuertes contra el suelo, los enemigos chocan contra las paredes o el suelo.

12–15 s: [Final del héroe] El último enemigo cae, el héroe se detiene en el centro del pasillo, listo para la siguiente oleada.

[REFUERZOS DE ESTILO Y CALIDAD]

Fotorrealista, rostro estable, continuidad exacta del traje, mismo diseño de la nave, física de combate realista, desenfoque de movimiento natural, sin parpadeos, sin deformaciones.

IMPORTANTE:

Extend @video_1 by 15 seconds. Continue seamlessly from the exact last frame, same main character, **[Describe todo lo que debe ser igual]**

Cada vez que quiera extender un vídeo, coloca este texto adaptado a tu historia, antes del prompt.

