

RECURSO DE LA COMUNIDAD

Prompts base Seedance 2.5 (Dreamina)

Prompt maestro de generación + plantilla de corrección. Los dos prompts base usados para el anuncio de 1 minuto de la colaboración con Dreamina.

Compartido por Arca Artificial — edición comunidad

CÓMO USAR ESTE DOCUMENTO

Plantillas de trabajo, no para copiar tal cual.

Estos son los dos prompts base usados para el anuncio de 1 minuto de la colaboración con Dreamina. Están pensados para que los modifiques y adaptes a tu propia historia. Reemplaza las referencias (**@NOMBRE**) por las tuyas, y los timestamps y descripciones por tu propia narrativa.

PARTE 1

Prompt maestro para un video de 1 minuto.

Este es el prompt completo usado para generar el video de 60 segundos en una sola pasada, usando **Long Video mode** en Dreamina. Sigue la estructura de Seedance 2.5: bloque de referencias con rol asignado, especificaciones técnicas y de sonido globales, y un timeline con timestamps exactos para que el modelo no improvise contenido en tiempo no especificado.

CÓMO ADAPTARLO A TU PROPIA HISTORIA

- 1 Reemplaza cada **@REF_NOMBRE** por tus propias referencias generadas, manteniendo el mismo formato de rol asignado.
- 2 Ajusta los **timestamps** de cada bloque según la duración real de tus escenas — la suma total debe coincidir exactamente con la duración del video.
- 3 Usa bloques de **4-8 segundos** para escenas continuas (no micro-bloques de 2-3s, salvo que sea una secuencia de cortes con formato CUT + TRANSITION explícito).
- 4 Describe **SIEMPRE** la física y el movimiento de cada elemento durante todo el plano, incluyendo el último frame — si no, el modelo tiende a congelar elementos como si fueran una foto.
- 5 Cierra siempre con un bloque de **CONSTRAINTS** que resuma las reglas más importantes de consistencia y comportamiento.

PARTE 1 · BLOQUE A

Reference block **con rol asignado.**

El orden de los roles debe coincidir con el orden real de subida de las imágenes.

REFERENCE BLOCK (role assigned to every image, matching actual upload order):

@REF_COURIER = main character. Preserve exact face, build, hair, uniform.

BEHAVIORAL ANCHOR: total calm, unhurried professional routine in every single shot -- this is simply the next delivery on his list, regardless of what surrounds him. Never reacts with surprise, never slows his pace for anything impossible.

@REF_BOX = Amazon shipping box. Preserve exact design/branding in every shot unless a distinct label variant is explicitly specified.

@REF_VAN = Amazon Prime delivery van. Preserve exact vehicle design, interior and exterior.

@REF_STREET_BASE = establishing location reference for the base city environment: preserve architecture density, skyline, color grade.

@REF_WHALE = location/creature reference for the whale sequence: preserve exact whale design, skin texture, and integration into the skyline.

@REF_CAT = location/creature reference: preserve exact cat design, awake alert posture, rooftop composition.

@REF_FLOWERS = location reference: preserve exact garden bloom colors and street composition.

@REF_BIKE = location/action reference: preserve exact floating bike composition and crossing environment.

@REF_LAMP = background prop reference: preserve exact lamp design, positioned at the sidewalk edge as ordinary street furniture -- never in the roadway.

@REF_CLOUD = background prop reference: preserve exact solid storm-cloud design, occupying a curb parking space, clearly visible and solid in frame, not faint or blended into the sky.

@REF_DELIVERY_BRICK = location reference: preserve exact brownstone stoop, older man character design.

@REF_DELIVERY_GLASS = location reference: preserve exact glass entrance, young woman character design.

@REF_ELEVATOR_ENTRANCE = location reference: preserve exact small lobby, elevator call panel.

@REF_ELEVATOR = location reference: preserve exact elevator interior design and the forest visible beyond the doors.

@REF_FOREST_FISH = location/creature reference: preserve exact forest density, fish design and floating motion style.

@REF_FINAL_DELIVERY = location/character reference: preserve exact house exterior, door, and the recipient woman's design.



@REF_REVEAL = location reference: preserve exact rock formation, cloud sea, and elevator placement for the wide reveal.

PARTE 1 · BLOQUE B

Specs técnicos y diseño de sonido.

TECHNICAL SPECS: Photoreal documentary cinematography, 35mm-equivalent lens, shallow depth of field on human subjects. Warm rich saturated color grade (deep oranges, warm reds, teal shadows) for all exterior daytime shots. Neutral muted grade for interior fluorescent spaces. Aspect ratio 16:9. No lens flare. No text overlays, no logos beyond those already present in the reference images.

SOUND DESIGN: No epic orchestral score anywhere in the film. Every beat carries real, close-mic'd diegetic sound matched to the visible action. A light, modern, unobtrusive beat enters quietly early on and continues low under the rest of the film -- it never swells, builds, or reacts to any impossible element. Near-silence under the emotional climax, letting that beat land without the beat track.

Los specs y el sonido van globales, una sola vez. Si los repites por escena, el modelo empieza a tratarlos como cambios de estilo.

PARTE 1 · BLOQUE C

Timeline (estructura a rellenar).

Cada bloque de tiempo declarado es tiempo que el modelo no improvisa. Ajusta la estructura a tu historia manteniendo el formato.

```
=====
TIMELINE (ejemplo estructural -- ajustar a tu historia)
=====

--- OPENING (0:00-0:08, 8s) -- cut sequence ---
CUT 1 (0:00-0:02) -- [Describe el primer momento: personaje, acción, sonido].
TRANSITION: [cómo conecta con el siguiente corte].
CUT 2 (0:02-0:04) -- [Segundo momento].
TRANSITION: [conector].
[... continúa el resto de cortes con el mismo formato ...]

--- BEAT: [NOMBRE DE LA ESCENA] (0:08-0:14, 6s) -- continuous take ---
@REF_PERSONAJE [acción principal, con causa y efecto explicados: "AS A RESULT of..."].
MEANWHILE [qué pasa alrededor, con física real descrita durante todo el plano, incluyendo el
último frame]. Camera: [movimiento de cámara específico].

[... repite este formato de BEAT para cada escena de tu historia ...]

=====
CONSTRAINTS
=====

Follow this timestamped sequence exactly -- no invented shots, transitions, or content filling
unspecified time. Every impossible/key element must show continuous, materially-appropriate
physical motion throughout its full on-screen duration -- nothing frozen or posed like a
photograph, not even in the final frame. @REF_PERSONAJE's identity and behavioral manner must
remain exactly consistent across every single shot. No epic score at any point. No jump cuts
without a named transition. No text overlays, no watermark.
```

PARTE 2

Corregir y regenerar con **Edit Segment**.

Dato importante confirmado en la práctica: **Smart Edit solo funciona en videos de hasta 30 segundos**. Para cualquier corrección en un video más largo (como uno hecho con Long Video mode), la única herramienta que funciona sobre el clip completo es **Edit Segment**.

Regla de oro confirmada en varias correcciones reales: una sola variable por edición. Pedir varios cambios distintos en un mismo Edit Segment reduce la probabilidad de que todos se apliquen — el modelo parece priorizar el cambio más simple y descartar el resto. Es más lento separar cada corrección, pero es lo que realmente funciona.

PLANTILLA GENERAL

Edit @video1 using Edit Segment on the range [timestamp inicio]-[timestamp fin]. Maintain everything else in the video exactly as is.

Within this segment: [describe UNA sola corrección, con el mayor detalle físico posible -- qué debe pasar, en qué dirección, con qué movimiento, durante todo el plano incluyendo el último frame].

Constraints: [repite la condición crítica de la corrección como regla dura], no jump cuts, no scene reset, seamless continuity with the footage immediately before and after this segment, consistent character identity throughout.

EJEMPLO REAL 1 — CORREGIR UN ELEMENTO QUE NO SE MUEVE

Edit @video1 using Edit Segment on the range 0:39-0:43. Maintain everything else in the video exactly as is.

Within this segment: [el elemento] must be in continuous, active motion throughout the ENTIRE segment, including the very last frame -- it never settles, freezes, or holds still at any point, not even at the end of the shot.

Constraints: [elemento] must show continuous motion for the full duration -- zero static or frozen frames, no jump cuts, no scene reset, seamless continuity with the footage immediately before and after this segment, consistent character identity throughout.

EJEMPLO REAL 2 — CORREGIR DIRECCIÓN Y BLOCKING DE CÁMARA

El más crítico de esta producción.

Edit @video1 using Edit Segment on the range 0:34-0:39. Maintain everything else in the video exactly as is.

Within this segment: camera stays positioned behind @REF_COURIER throughout. He faces away from camera at all times -- he never turns to face camera, never walks toward camera at any point in this segment.

Constraints: @REF_COURIER must face away from camera throughout this entire segment, no jump cuts, no scene reset, seamless continuity with the footage immediately before and after this segment, consistent character identity throughout.

NOTA SOBRE LOS LÍMITES DE LA EDICIÓN

- Si un elemento **no cambia después de 2 intentos** con Edit Segment (por ejemplo, la posición de un objeto que ya viene compuesta en su imagen de referencia), es probable que el modelo esté priorizando la referencia visual por encima del texto de corrección.
- La solución en ese caso es **regenerar la imagen de referencia** con el ajuste correcto desde el origen, en vez de seguir insistiendo con ediciones sobre el video.

Prompts base de la comunidad — Arca Artificial. Comparte, adapta y prueba en tu propio flujo.