

MICHAELBR.F · BIBLIOTECA ABIERTA

50 prompts de imagen para copiar y probar

Una colección práctica para transformar una foto en una vista técnica, una escena de campaña, una referencia histórica, un holograma o un sistema visual completo.

Cómo usarlo: adjunta una imagen que puedas utilizar, sustituye los corchetes y pide un cambio cada vez. Estos nombres son etiquetas de trabajo, no funciones oficiales de ChatGPT.

ANTES DE EMPEZAR

Una imagen de referencia no es una orden completa.

Di qué debe conservarse, qué debe cambiar y para qué vas a usar el resultado. Si una imagen incluye una persona real, una marca o una obra de otra persona, asegúrate de tener permiso y revisa el resultado antes de publicarlo. Una IA puede proponer una imagen convincente y aun así equivocarse en texto, piezas o proporciones.

01 · PRODUCTO Y ESTRUCTURA

Producto y estructura

Copia un prompt, cambia los campos entre corchetes y conserva la referencia visual solo cuando el resultado lo necesite.

01 /explodedview · Vista explosionada

Separar piezas y presentar la arquitectura de un objeto.

Crea una vista explosionada de [OBJETO] a partir de la foto adjunta. Separa solo las piezas que puedan identificarse, conserva proporciones y materiales, ordénalas alrededor del eje central y añade etiquetas numeradas discretas. Fondo neutro, luz de estudio y aspecto de catálogo técnico. No inventes piezas que no se puedan deducir.

02 /cutaway · Corte interior

Mostrar cómo está construido algo sin perder su forma exterior.

Convierte [OBJETO] en una ilustración de corte seccional. Retira la parte necesaria para revelar [INTERIOR] y conserva el exterior reconocible. Usa capas, materiales plausibles y una escala coherente. Estilo realista y didáctico; si un detalle no se puede saber, represéntalo de forma genérica y señálalo.

03 /xray · Radiografía visual

Crear una lectura transparente de un objeto sin convertirla en un plano técnico.

Representa [OBJETO] como una radiografía visual semitransparente. Mantén la silueta exterior, baja la opacidad por capas y destaca [COMPONENTE] con un color de contraste. Fondo oscuro, iluminación suave y etiquetas mínimas. Es una interpretación visual, no un diagnóstico ni un plano certificado.

04 /assembly · Secuencia de montaje

Explicar el orden en el que se ensamblan unas piezas.

Usa la foto de [OBJETO] para crear una secuencia de cuatro viñetas de montaje. Muestra cada pieza acercándose a su posición y numera los pasos del 1 al 4. Conserva el diseño original, evita manos y texto innecesario y usa un fondo claro de manual de producto.

05 /materials · Mapa de materiales

Hacer visibles los materiales de los que parece estar hecho un objeto.

Analiza visualmente [OBJETO] y crea un mapa de materiales sobre la imagen: metal, plástico, madera, vidrio, tela u otros solo cuando sean razonables. Usa pequeñas muestras de textura y etiquetas limpias. No inventes especificaciones químicas ni datos que la foto no permita comprobar.

06 /scale · Escala comparada

Ayudar a entender el tamaño de un objeto.

Coloca [OBJETO] junto a una referencia de escala clara: una mano, una regla o una persona de proporciones genéricas. Mantén la perspectiva coherente y añade una medida aproximada solo si se proporciona. Estilo de ficha de producto, fondo neutro y sin cambiar el objeto original.

07 /blueprint · Lámina de diseño

Convertir una referencia en una lámina conceptual ordenada.

Convierte la imagen de [OBJETO] en una lámina conceptual con vista frontal, lateral y superior. Usa líneas limpias, pocas cotas y notas visuales solo sobre lo que se ve. Estética de estudio de diseño, papel claro, tinta oscura y un acento de color [COLOR]. No lo presentes como documentación técnica oficial.

08 /macro · Detalle macro

Aislar el detalle que hace reconocible a un producto.

Crea una fotografía macro de [DETALLE] dentro de [OBJETO], usando la imagen adjunta como referencia. Conserva su textura, desgaste y color. Enfoca el punto indicado, desenfoca el fondo y usa luz lateral suave de estudio. No añadas logotipos ni elementos que no estén en la foto.

09 /repair · Diagnóstico visual de reparación

Señalar una zona que podría necesitar atención sin asegurar una avería.

Marca en la foto de [OBJETO] las zonas que conviene revisar antes de reparar. Usa círculos y etiquetas como 'comprobar', 'limpiar' o 'medir', nunca 'avería confirmada'. Mantén la imagen original y termina con una nota de que la revisión profesional es necesaria.

10 /catalog · Ficha de catálogo

Presentar un producto de forma clara y comercial.

Diseña una ficha de catálogo para [PRODUCTO] a partir de la imagen adjunta. Incluye una vista principal, dos detalles ampliados, tres beneficios escritos de forma breve y una zona vacía para precio. Usa jerarquía editorial, fondo limpio y tipografía legible. No inventes características que no se hayan proporcionado.

02 · PRODUCTO Y CAMPAÑA

Producto y campaña

Copia un prompt, cambia los campos entre corchetes y conserva la referencia visual solo cuando el resultado lo necesite.

11 /packshot · Packshot de estudio

Crear una imagen limpia de producto lista para una tienda.

Genera un packshot de [PRODUCTO] sobre fondo [COLOR]. Conserva exactamente su forma, color, etiqueta y proporciones. Luz de estudio suave, sombra de contacto natural, cámara a la altura del producto y mucho espacio alrededor. Sin accesorios ni texto añadido.

12 /hero · Imagen hero

Dar a un producto una imagen protagonista para una landing.

Crea una imagen hero para [PRODUCTO] usando la foto adjunta como referencia. Colócalo en un entorno [ENTORNO] con una iluminación de campaña premium. Reserva un 35% de espacio vacío a [IZQUIERDA/DERECHA] para un titular. Mantén el producto reconocible y evita texto ilegible.

13 /shelf · Producto en contexto

Mostrar cómo se vería un producto en el lugar donde se utiliza.

Integra [PRODUCTO] en [LUGAR DE USO]. Usa la foto como referencia de identidad, escala y color. Crea una escena realista, ordenada y útil para una tienda online: el objeto debe seguir siendo el foco, con luz natural y sin personas identificables.

14 /unboxing · Desembalaje visual

Presentar un producto como una experiencia de apertura.

Crea una secuencia visual de desembalaje de [PRODUCTO]: caja cerrada, caja abierta y contenido ordenado. Conserva el producto y usa packaging ficticio, sin copiar marcas reales. Fotografía cenital, fondo de mesa claro, luz suave y etiquetas de paso muy discretas.

15 /beforeafter · Antes y después

Comparar una transformación sin exagerarla.

Divide la composición en antes y después para mostrar [CAMBIO]. Mantén el mismo encuadre, escala y objeto en ambas partes. El resultado debe ser creíble, con diferencias visibles pero no artificiales. Añade solo las etiquetas 'Antes' y 'Después'.

16 /billboard · Cartel exterior

Probar cómo se vería una campaña en un soporte real.

Coloca la imagen de [PRODUCTO O CAMPAÑA] en una valla publicitaria de [CIUDAD]. Respeta perspectiva, reflejos, escala y luz ambiental. Deja el mensaje principal vacío para añadirlo después. No inventes texto pequeño ni logotipos.

17 /editorial · Portada editorial

Convertir una imagen en una portada de revista o informe.

Diseña una portada editorial con [OBJETO O TEMA] como protagonista. Usa una retícula de revista contemporánea, un titular ficticio corto, fecha y espacio para una bajada. Mantén la foto principal limpia y asegúrate de que el texto grande sea legible.

18 /campaign · Variantes de campaña

Crear tres direcciones visuales para elegir una campaña.

A partir de la misma referencia de [PRODUCTO], crea tres rutas visuales: minimalista, energética y premium. Mantén el objeto idéntico y cambia solo fondo, luz y composición. Presenta las tres opciones en una cuadrícula con etiquetas claras.

19 /thumbnail · Miniatura de vídeo

Crear una miniatura que se entienda en tamaño pequeño.

Diseña una miniatura 16:9 sobre [TEMA]. Usa un elemento principal grande, contraste alto, una emoción visual clara y un espacio para un titular de máximo cinco palabras. No uses texto pequeño. Mantén el foco en una sola idea.

20 /socialpack · Pack para redes

Preparar una misma idea para varios formatos.

Crea un pack visual coherente para [CAMPAÑA]: una imagen 1:1, una vertical 9:16 y una horizontal 16:9. Mantén colores, objeto, luz y jerarquía. Deja zonas seguras para texto y no deformes el producto entre formatos.

03 · ESTILO, ÉPOCA Y TRANSFORMACIÓN

Estilo, época y transformación

Copia un prompt, cambia los campos entre corchetes y conserva la referencia visual solo cuando el resultado lo necesite.

21 /timemachine · Máquina del tiempo

Ver el mismo objeto en tres épocas distintas.

Recrea [OBJETO] en [AÑO 1], [AÑO 2] y [AÑO 3]. Conserva su función y sus rasgos esenciales, pero adapta materiales, entorno, vestuario y lenguaje visual a cada época y [PAÍS]. Organiza las tres escenas en una comparación clara y mantén el mismo ángulo.

22 /retro · Versión retro

Aplicar una estética de otra década sin perder el objeto.

Convierte [OBJETO] en una imagen publicitaria de [DÉCADA]. Conserva su identidad y cambia solo paleta, tipografía, textura, iluminación y composición. Usa una estética auténtica de la época, sin añadir logotipos ni textos ilegibles.

23 /future · Versión futura

Explorar cómo podría evolucionar un objeto.

Imagina [OBJETO] en el año [AÑO FUTURO]. Mantén su función reconocible, pero añade materiales, interfaz y detalles que respondan a [NECESIDAD]. Diseño plausible, no fantasía aleatoria. Presenta el objeto como un prototipo fotografiado en un laboratorio.

24 /hologram · Holograma

Convertir un objeto en una pieza de ciencia ficción.

Transforma [OBJETO] en un holograma volumétrico [COLOR]. Conserva su silueta y detalles reconocibles, pero añade transparencia, líneas de escaneo, partículas y una retícula sutil. Colócalo sobre una plataforma en un laboratorio futurista. No lo conviertas en cristal.

25 /neon · Luz de neón

Crear una versión nocturna y expresiva de una referencia.

Reinterpreta [OBJETO O ESCENA] de noche con tubos de neón [COLORES]. Mantén la forma principal y añade reflejos realistas sobre las superficies. Composición cinematográfica, humo muy sutil y contraste controlado. No ocultes el objeto detrás de la luz.

26 /paper · Modelo de papel

Convertir una imagen en una maqueta física de papel.

Transforma [OBJETO] en una maqueta de papel plegado, con pliegues, pestañas y textura mate visibles. Mantén la silueta y los colores principales. Fotografía de producto sobre una mesa clara, luz suave y escala coherente.

27 /clay · Prototipo de arcilla

Mostrar una idea como si estuviera en fase de diseño.

Convierte [OBJETO] en un prototipo de arcilla gris sobre una mesa de estudio. Conserva el volumen y las proporciones principales, elimina detalles de marca y muestra pequeñas huellas de modelado. Luz lateral suave, fondo de taller y aspecto de proceso real.

28 /glass · Escultura de vidrio

Explorar una versión artística transparente de un objeto.

Reinterpreta [OBJETO] como una escultura de vidrio soplado. Mantén la silueta general, añade refracciones naturales y una base estable. Fondo neutro, iluminación de museo y detalles nítidos. No añadas texto ni piezas peligrosas.

29 /ink · Lámina de tinta

Convertir una foto en una ilustración editorial.

Crea una ilustración de tinta negra y un solo color de acento a partir de [IMAGEN]. Conserva los contornos que hacen reconocible el objeto, simplifica el fondo y usa tramas limpias. Estética de manual editorial, composición equilibrada y sin texto añadido.

30 /miniature · Miniatura de maqueta

Hacer que una escena parezca construida a escala.

Convierte [ESCENA] en una maqueta física a escala. Muestra pequeñas imperfecciones, juntas, textura de materiales y profundidad de campo de fotografía macro. Mantén la composición y evita que parezca una imagen generada sin relación con la referencia.

04 · COMPOSICIÓN Y DIRECCIÓN

Composición y dirección

Copia un prompt, cambia los campos entre corchetes y conserva la referencia visual solo cuando el resultado lo necesite.

31 /flatlay · Composición cenital

Ordenar objetos para una vista superior limpia.

Organiza [OBJETOS] en una composición cenital sobre [SUPERFICIE]. Usa una retícula irregular pero equilibrada, sombras suaves y un hueco limpio para texto. Conserva los objetos indicados, sus colores y proporciones. Estética editorial, sin manos ni elementos sobrantes.

32 /lowkey · Luz dramática

Crear una imagen de alto contraste con intención.

Fotografía [OBJETO] con una única luz lateral dura y fondo oscuro. Conserva su forma, controla las altas luces y deja ver suficiente detalle en las sombras. Estética cinematográfica premium, composición sencilla y sin humo excesivo.

33 /highkey · Luz luminosa

Conseguir un acabado claro, fresco y amable.

Fotografía [OBJETO] en una escena high-key: fondo blanco cálido, luz difusa, sombras muy suaves y colores naturales. Mantén el objeto nítido y deja espacio vacío alrededor. Estilo de catálogo moderno, sin reflejos quemados.

34 /portrait · Retrato de producto

Dar personalidad a un objeto como si fuera un personaje visual.

Trata [OBJETO] como el protagonista de un retrato editorial. Usa una composición frontal, fondo [COLOR], luz lateral suave y una profundidad de campo sutil. No añadas ojos ni rasgos humanos: la personalidad debe venir de la luz y la pose.

35 /wideangle · Escala monumental

Hacer que un objeto pequeño se sienta enorme.

Fotografía [OBJETO] desde un ángulo bajo y ligeramente gran angular para darle presencia monumental. Mantén sus proporciones y coloca una referencia de escala discreta al fondo. Luz de amanecer, atmósfera limpia y sin deformaciones exageradas.

36 /isometric · Vista isométrica

Explicar un objeto o espacio desde una perspectiva ordenada.

Crea una vista isométrica de [OBJETO O ESPACIO] a partir de la referencia. Mantén la distribución principal, muestra dos laterales y la parte superior y usa colores planos con sombras suaves. Estilo de infografía contemporánea, sin perspectiva dramática.

37 /negative · Espacio negativo

Preparar una imagen con sitio para un mensaje.

Crea una composición de [OBJETO] ocupando solo el tercio [IZQUIERDO/DERECHO] del encuadre. Usa un fondo limpio y deja el resto como espacio negativo uniforme. Mantén la identidad del objeto, luz de estudio y una jerarquía clara para añadir texto después.

38 /colorway · Variaciones de color

Comparar distintos colores sin cambiar el diseño.

Genera una cuadrícula de seis versiones de [OBJETO] con el mismo encuadre, luz y proporciones. Cambia solo el acabado a [COLORES]. Presenta cada versión limpia y sin etiquetas pequeñas. No alteres la forma ni añadas piezas.

39 /materialswap · Cambio de material

Imaginar cómo se vería un producto hecho de otro material.

Mantén el diseño de [OBJETO] y cambia únicamente el material a [MATERIAL]. Haz que la textura, los reflejos, el peso visual y las sombras respondan de forma realista al nuevo material. Fondo neutro y cámara fija para comparar con el original.

40 /storyboard · Storyboard visual

Planificar una pequeña historia con una imagen de partida.

Convierte [IDEA O FOTO] en un storyboard de seis viñetas. Cada viñeta debe mostrar una acción clara, mantener el mismo personaje u objeto y avanzar de izquierda a derecha. Usa boceto visual limpio, notas muy breves y no inventes una historia fuera del objetivo indicado.

05 · DIAGRAMAS, REFERENCIAS Y ENTREGA

Diagramas, referencias y entrega

Copia un prompt, cambia los campos entre corchetes y conserva la referencia visual solo cuando el resultado lo necesite.

41 /infographic · Infografía visual

Resumir un proceso sin llenar la imagen de texto.

Crea una infografía visual sobre [TEMA] en cinco bloques. Usa iconos simples, una dirección de lectura clara y frases de máximo siete palabras por bloque. Mantén una paleta de [COLORES], mucho espacio en blanco y jerarquía de tamaño. No inventes datos: utiliza solo los que te proporcione.

42 /process · Proceso paso a paso

Convertir una tarea en una secuencia que se entienda de un vistazo.

Representa el proceso [PROCESO] en [NÚMERO] pasos visuales. Cada paso debe tener una acción, un objeto y una flecha de continuidad. Estilo de manual moderno, fondo claro, etiquetas legibles y sin texto pequeño. Si falta información, deja un marcador en vez de inventarla.

43 /comparison · Comparación visual

Poner dos opciones frente a frente con criterios claros.

Crea una comparación visual entre [OPCIÓN A] y [OPCIÓN B]. Mantén el mismo encuadre y tamaño, usa una columna por opción y añade solo los criterios que te doy: [CRITERIOS]. Tono neutral, diseño limpio y sin declarar un ganador que no se pueda justificar.

44 /moodboard · Moodboard

Reunir la dirección estética de un proyecto.

Crea un moodboard para [PROYECTO] con ocho referencias: color, textura, material, tipografía, luz, ambiente, composición y detalle. Usa una retícula editorial, etiquetas cortas y una paleta coherente. No copies una campaña concreta; captura la dirección visual general.

45 /styleguide · Guía de estilo visual

Definir reglas visuales para repetir un resultado.

A partir de la referencia adjunta, crea una mini guía de estilo para [MARCA O PROYECTO]. Incluye paleta, contraste, tipo de luz, composición, textura, tratamiento de fondo y tres ejemplos de uso. Describe reglas observables, no adjetivos vagos.

46 /mockup · Mockup de interfaz o soporte

Ver un diseño dentro de su contexto real.

Integra [DISEÑO] en un mockup realista de [SOPORTE: móvil, cartel, packaging o pantalla]. Respetar proporción, perspectiva, reflejos y zonas seguras. Mantén el diseño legible y no cambies su texto. Fondo y entorno coherentes con [MARCA].

47 /thumbnail-grid · Matriz de ideas

Explorar muchas direcciones antes de elegir una.

Crea una matriz de 3x3 con nueve miniaturas de [TEMA]. Cada celda debe variar solo una variable: cámara, fondo, luz, color, escala, época, material, composición o estado de ánimo. Mantén el sujeto reconocible y etiqueta cada variable de forma breve.

48 /reference · Referencia de personaje u objeto

Fijar una identidad visual antes de producir más imágenes.

Crea una hoja de referencia de [PERSONAJE U OBJETO] con vista frontal, lateral, trasera, tres expresiones o estados y una paleta de color. Mantén exactamente la misma identidad en todas las vistas. Fondo liso, iluminación uniforme y sin accesorios nuevos.

49 /resize · Adaptación de formato

Reencuadrar una imagen sin perder lo importante.

Adapta la imagen adjunta a formato [9:16, 1:1 o 16:9]. Conserva el sujeto, la luz y los elementos esenciales. Extiende el fondo de forma coherente, respeta una zona segura del 15% y no estires ni recortes la parte principal.

50 /finalcheck · Control antes de publicar

Revisar una imagen antes de usarla en una campaña.

Analiza esta imagen antes de publicarla. Comprueba: sujeto principal, legibilidad de cualquier texto, proporciones, manos o rostros si aparecen, objetos deformados, marcas inventadas, contraste, espacio para el CTA y coherencia con el objetivo [OBJETIVO]. Devuelve una lista de correcciones priorizadas, no una nueva imagen todavía.

PARA SACARLE MÁS PARTIDO

El mejor resultado sale de una iteración pequeña.

1. Empieza con una sola variable. 2. Compara dos versiones. 3. Guarda el prompt que funcionó y anota qué cambiaste. 4. Revisa derechos, texto y proporciones antes de publicar.

Descarga el PDF desde la página del recurso, guarda los prompts que más uses y crea tu propia biblioteca visual.

Michaelbr.f · IA, marketing y sistemas