

EDITION 01.1 / 2026

# BROWNZ CODES

# 500

**Kleine Prompts.  
Große Bildideen.**

500 Slash-Prompts für ChatGPT-Bilder  
mit kurzen deutschen Erklärungen.

Fotografie / Kunst / Fashion / Werbung / Content

---

20 Kapitel. Klar sortiert. Direkt kombinierbar.  
Eine redaktionelle Auswahl - keine offiziellen ChatGPT-Befehle.

**BROWNZ.ART**

# Was diese Codes wirklich sind

Ein **Prompt** ist eine Anweisung an die KI. Ein **Slash** ist das Zeichen /. Diese Sammlung übersetzt 500 Gestaltungsideen in kurze Bildanweisungen. Die Erklärungen nennen das gewünschte Bildziel, keinen garantierten Effekt.

## Die klare Einordnung

**/exploded view** ist eine kurze Bildbeschreibung. Für einen offiziellen ChatGPT-Katalog mit 500 solchen Bildbefehlen ließ sich in der Recherche kein belastbarer Nachweis finden. OpenAI beschreibt Bildgenerierung über natürliche Sprache; auch eine verbreitete „Secret Codes“-Sammlung bezeichnet ihre Wörter ausdrücklich als inoffiziell. [Q01](#) / [Q02](#) / [Q04](#)

## Was du hier bekommst

500 **redaktionell ausgewählte und definierte Kurzprompts**. Darunter sind verbreitete Bildbegriffe, fotografische Fachwörter und eigens formulierte Arbeitsanweisungen. „Top“ bedeutet hier: nach kreativem und praktischem Nutzen ausgewählt. Es ist keine gemessene Beliebtheitsrangliste.

## Was der Slash macht

Er markiert in dieser PDF einen Prompt-Baustein. Er installiert nichts und schaltet keinen versteckten Modus frei. Du kannst dieselbe Anweisung auch als normalen Satz schreiben. Der Starttext auf der nächsten Seite erklärt ChatGPT deine Kurzschreibweise.

**Prüfstand:** Begriffe, Aufbau und Quellen wurden redaktionell geprüft. Es wurde keine Testserie mit 500 einzelnen Bildgenerierungen durchgeführt. Ergebnisse hängen von Modell, Referenzen und Kontext ab; exakte Wiederholbarkeit ist nicht zugesichert. [Q03](#)

# So benutzt du die Sammlung

- 1. Motiv festlegen.** Beschreibe dein Wunschbild oder lade ein Bild hoch, das du bearbeiten möchtest.
- 2. Mit ein bis drei Codes starten.** Kopiere ihre Erklärungen mit. Weitere Codes kannst du bei Bedarf ergänzen.
- 3. Konkret werden.** Nenne Format, Stärke und alles, was beim Edit erhalten bleiben soll.

## Starttext zum Kopieren

Nutze die angehängte BROWNZ-CODES-PDF als Begriffsverzeichnis. Wörter nach einem Slash sind kurze Bildanweisungen mit der dort erklärten Bedeutung. Wenn ich ein Motiv und Codes sende, erzeuge oder bearbeite das Bild. Für eine Analyse schreibe ich ausdrücklich „Analysiere“. Erhalte bei Änderungen die Merkmale, die ich ausdrücklich festlege. Falls ein Begriff unklar ist, nutze die mitkopierte Erklärung.

Lade die PDF im jeweiligen Chat hoch oder kopiere die gewünschten Codes samt Erklärung hinein. Ein früherer Chat richtet die Kurzformen nicht dauerhaft für neue Chats ein.

## Ohne PDF: ein vollständiger Auftrag

Erzeuge ein Produktbild einer weißen Sneaker-Sohle. /material layers: Zeige ihre Materialschichten als drei getrennte, schwebende Lagen. Weißer Hintergrund, weiches Seitenlicht, keine Beschriftung. Die Konstruktion ist eine illustrative Idee.

**Wenn nur eine Erklärung kommt:** Ergänze „Erzeuge jetzt das Bild“ oder „Bearbeite das hochgeladene Bild“. Ein einzelnes Stichwort kann sonst als Frage verstanden werden.

**Gut zu wissen:** Die Codes sind zur Orientierung englisch geschrieben. Motiv und Ergänzungen kannst du ganz normal auf Deutsch formulieren. Eine automatische Erfolgsquote durch Englisch gibt es hier nicht.

# Finde deinen Einstieg

Kapiteltitel anklicken. Die Fußzeile führt von jeder Innenseite hierher zurück.

|           |                                            |              |
|-----------|--------------------------------------------|--------------|
| <b>01</b> | Zerlegen, zeigen, verwandeln               | <b>6</b>     |
| <b>02</b> | Kamera, Ausschnitt, Perspektive            | <b>8</b>     |
| <b>03</b> | Komposition und Bildordnung                | <b>10</b>    |
| <b>04</b> | Porträtlicht und Studio                    | <b>12</b>    |
| <b>05</b> | Tageslicht, Nacht und Atmosphäre           | <b>14</b>    |
| <b>06</b> | Bewegung und analoger Charakter            | <b>16</b>    |
| <b>07</b> | Farbe, Tonwerte und Finish                 | <b>18</b>    |
| <b>08</b> | Menschen, Beauty und Retusche              | <b>20</b>    |
| <b>09</b> | Posing, Fashion und Stoffbewegung          | <b>22</b>    |
| <b>10</b> | Metall, Glas und feste Materialien         | <b>24</b>    |
| <b>11</b> | Textilien, Natur und greifbare Oberflächen | <b>26</b>    |
| <b>12</b> | Produkt, Stillleben und E-Commerce         | <b>28</b>    |
| <b>13</b> | Food, Drinks und Flüssigkeit               | <b>30</b>    |
| <b>14</b> | Architektur, Räume und Bühne               | <b>32</b>    |
| <b>15</b> | Landschaft, Natur und Umgebung             | <b>34</b>    |
| <b>16</b> | Illustration, Zeichnung und Drucklook      | <b>36</b>    |
| <b>17</b> | Kunst, Collage und Synthografie            | <b>38</b>    |
| <b>18</b> | 3D-Look, Figuren und Fantasiewelten        | <b>40</b>    |
| <b>19</b> | Werbung, Content und Layout                | <b>42</b>    |
| <b>20</b> | Gezielt bearbeiten und sauber abschließen  | <b>44</b>    |
|           | <br>Schnellauswahl nach Aufgabe            | <br><b>5</b> |
|           | Neun fertige Beispiel-Prompts              | <b>46</b>    |
|           | Wenn das Ergebnis nicht passt              | <b>49</b>    |
|           | Recherche und Quellen                      | <b>50</b>    |
|           | Kleines Glossar für Einsteiger             | <b>56</b>    |

# Such dir eine Aufgabe

Die Nummern führen zu den 500 Einträgen. Starte mit einer kleinen Kombination.

## Fotografischer Look

/window light · /natural skin texture · /film grain

Einträge 101 / 176 / 141

## Experimentelles Porträt

/selective motion blur · /ghosting · /light trails

Einträge 127 / 135 / 139

## Material zerlegen

/material layers · /exploded view · /material study

Einträge 002 / 001 / 010

## Fashion mit Bewegung

/walking pose · /fabric in motion · /rim lighting

Einträge 203 / 218 / 083

## Klarer Produktauftritt

/hero product · /reflection control · /grounded shadow

Einträge 276 / 288 / 289

## Food und Getränke

/food hero · /pour shot · /fresh condensation

Einträge 301 / 306 / 305

## Kunst und Collage

/photomontage · /torn poster collage · /gold leaf accents

Einträge 405 / 404 / 423

## Content und Werbung

/campaign key visual · /brand palette · /copy space left

Einträge 451 / 469 / 060

## Bild gezielt korrigieren

/change only lighting · /preserve identity · /clean edges

Einträge 490 / 485 / 493

Die Eintragsnummern dienen nur zum Finden. In ChatGPT kopierst du den Code und gegebenenfalls seine Erklärung.

# Zerlegen, zeigen, verwandeln

Formen auseinandernehmen und neue Bildideen entwickeln.

## 001 **/exploded view**

Zeigt ein Objekt mit auseinandergerückten Bauteilen als übersichtliche Explosionsansicht.

## 002 **/material layers**

Stellt die Materialschichten eines Objekts als getrennte, schwebende Lagen dar.

## 003 **/cutaway view**

Öffnet einen Ausschnitt der Außenhülle und macht den Innenraum sichtbar.

## 004 **/cross section**

Zeigt eine Schnittfläche durch das Objekt mit erkennbaren inneren Schichten.

## 005 **/transparent shell**

Macht nur die äußere Hülle durchsichtig; die Konstruktion bleibt sichtbar.

## 006 **/deconstructed outfit**

Ordnet Kleidungsstücke und Accessoires getrennt um eine angezogene Figur an.

## 007 **/floating components**

Lässt ausgewählte Bauteile frei schweben; Abstände und Richtung dazuschreiben.

## 008 **/assembly sequence**

Zeigt den Zusammenbau in mehreren nummerierten Bildfeldern anhand deiner Vorlage.

## 009 **/before after split**

Teilt das Bild in Ausgangszustand und veränderte Fassung mit gleicher Perspektive.

## 010 **/material study**

Zeigt dasselbe Objekt nebeneinander in mehreren ausdrücklich genannten Materialien.

## 011 **/surface peel**

Löst eine äußere Oberfläche wie eine dünne Folie vom Objekt ab.

## 012 **/layered paper object**

Baut das Motiv sichtbar aus übereinanderliegenden Papierkonturen auf.

## 013 **/wireframe overlay**

Legt ein gezeichnetes Drahtgitter über das Motiv; keine echte 3D-Geometrie.

Grundlagen und Beispiele: Q01 / Q05 / Q15 / Q23

# Zerlegen, zeigen, verwandeln

Formen auseinandernehmen und neue Bildideen entwickeln.

## 014 **/blueprint aesthetic**

Übersetzt das Motiv in eine technische Linienzeichnung mit Bauplan-Anmutung.

## 015 **/annotated parts**

Ergänzt vorgegebene Bauteilnamen mit klar zugeordneten Hinweislinien.

## 016 **/isometric breakdown**

Ordnet die Teile in einer Parallelansicht an: gleicher Maßstab entlang aller drei Raumachsen.

## 017 **/xray aesthetic**

Erzeugt eine stilisierte Röntgen-Anmutung; erfundene Innenansicht, keine Diagnose.

## 018 **/macro cutaway**

Verbindet ein Objektfoto mit einer stark vergrößerten, aufgeschnittenen Detailansicht.

## 019 **/object to sculpture**

Verwandelt das Motiv in eine freistehende Skulptur auf einem Sockel.

## 020 **/object to miniature**

Zeigt das Motiv als kleines, greifbares Modell mit erkennbaren Maßstabshinweisen.

## 021 **/object to glass**

Übersetzt die Form des Motivs in Glas mit nachvollziehbaren Lichtbrechungen.

## 022 **/object to fabric**

Baut die Motivform aus Stoff; Nähte, Falten und Spannung sichtbar machen.

## 023 **/liquid transformation**

Lässt ausgewählte Bereiche in Flüssigkeit übergehen, während die Grundform erkennbar bleibt.

## 024 **/particle disintegration**

Löst eine benannte Bildseite in kleine Partikel auf.

## 025 **/morph sequence**

Zeigt die Verwandlung zwischen zwei Motiven in mehreren aufeinanderfolgenden Bildfeldern.

# Kamera, Ausschnitt, Perspektive

Mit Kamerastandpunkt und Ausschnitt die Bildwirkung verändern.

## 026 **/extreme closeup**

Zeigt ein winziges Detail bildfüllend, etwa Auge, Naht oder Wassertropfen.

## 027 **/closeup**

Rückt Gesicht oder Objekt nah heran und reduziert die Umgebung.

## 028 **/medium closeup**

Zeigt eine Person ungefähr von der Brust aufwärts.

## 029 **/waist up**

Zeigt Kopf und Oberkörper bis zur Taille mit Platz für Gestik.

## 030 **/three quarter length**

Zeigt die Person vom Kopf bis ungefähr zu den Knien; Hände mit einplanen.

## 031 **/full body**

Zeigt die ganze Person einschließlich Füßen und ausreichend Rand.

## 032 **/environmental portrait**

Verbindet eine Person mit einer Umgebung, die etwas über sie erzählt.

## 033 **/wide shot**

Zeigt viel Umgebung und macht die Beziehung zwischen Motiv und Raum sichtbar.

## 034 **/eye level**

Platziert die gedachte Kamera auf Augenhöhe des Hauptmotivs.

## 035 **/low angle**

Zeigt das Motiv von unten und verstärkt seine Präsenz.

## 036 **/worm eye view**

Setzt die Kamera fast auf den Boden für eine extreme Untersicht.

## 037 **/high angle**

Blickt von einer erhöhten Position schräg auf das Motiv hinunter.

## 038 **/bird eye view**

Zeigt die Szene aus großer Höhe mit übersichtlicher räumlicher Anordnung.

# Kamera, Ausschnitt, Perspektive

Mit Kamerastandpunkt und Ausschnitt die Bildwirkung verändern.

## 039 /top down

Blickt senkrecht von oben auf eine Fläche oder ein Arrangement.

## 040 /dutch angle

Kippt die Kamera seitlich und erzeugt eine bewusst schräge Bildachse.

## 041 /over shoulder

Zeigt das Motiv über die Schulter einer Person im Vordergrund.

## 042 /point of view

Zeigt die Szene aus der ausdrücklich beschriebenen Sicht einer Figur.

## 043 /profile view

Zeigt Gesicht oder Objekt exakt von der Seite.

## 044 /three quarter view

Dreht das Motiv schräg zur Kamera; Vorderseite und Seite bleiben sichtbar.

## 045 /rear view

Zeigt das Motiv von hinten; Blickrichtung und Haltung konkret beschreiben.

## 046 /wide angle closeup

Kombiniert kurze Kameradistanz mit betonter räumlicher Tiefe und nahen Vordergrunddetails.

## 047 /telephoto look

Lässt Motiv und Hintergrund näher zusammenrücken, wie bei einer Aufnahme aus größerer Entfernung.

## 048 /fisheye look

Wölbt gerade Linien stark und erzeugt eine extreme Weitwinkel-Anmutung.

## 049 /macro photography

Zeigt kleine Motive mit feinen Oberflächendetails und passender Nahaufnahme-Perspektive.

## 050 /split level water

Teilt den Blick an der Wasserlinie in einen Überwasser- und Unterwasserbereich.

# Komposition und Bildordnung

Den Blick führen und aus vielen Elementen ein klares Bild machen.

## 051 /rule of thirds

Platziert das Hauptmotiv an den Linien oder Kreuzungen eines gedachten Neun-Felder-Rasters.

## 052 /center composition

Setzt das Hauptmotiv bewusst in die Bildmitte.

## 053 /bilateral symmetry

Ordnet linke und rechte Bildhälfte spiegelbildlich um eine Mittelachse.

## 054 /radial composition

Organisiert Bildelemente um einen gemeinsamen Mittelpunkt.

## 055 /leading lines

Führt den Blick mit Wegen, Kanten oder Lichtlinien zum Hauptmotiv.

## 056 /diagonal composition

Ordnet die wichtigsten Formen entlang einer dynamischen Diagonale.

## 057 /triangular composition

Verbindet drei visuelle Schwerpunkte zu einer stabilen Dreiecksform.

## 058 /frame within frame

Rahmt das Motiv mit Tür, Fenster, Bogen oder Vordergrundelementen ein.

## 059 /negative space

Gibt dem Hauptmotiv eine große, ruhige Fläche als Gegengewicht.

## 060 /copy space left

Hält links eine ruhige Fläche für später einzusetzenden Text frei.

## 061 /copy space right

Hält rechts eine ruhige Fläche für später einzusetzenden Text frei.

## 062 /headroom

Lässt über dem Kopf bewusst Luft für einen entspannteren Ausschnitt.

## 063 /look room

Lässt vor der Blickrichtung einer Person mehr freien Raum.

# Komposition und Bildordnung

Den Blick führen und aus vielen Elementen ein klares Bild machen.

## 064 **/foreground framing**

Nutzt unscharfe Vordergrundelemente für Tiefe und einen beobachtenden Blick.

## 065 **/layered depth**

Trennt Vordergrund, Mittelgrund und Hintergrund deutlich voneinander.

## 066 **/single focal point**

Gibt einem Element klare Priorität und reduziert konkurrierende Blickfänger.

## 067 **/visual hierarchy**

Staffelt die Bedeutung von Motiven durch Größe, Kontrast und Platzierung.

## 068 **/balanced asymmetry**

Balanciert unterschiedlich große Elemente ohne spiegelbildliche Ordnung.

## 069 **/repetition pattern**

Ordnet ähnliche Motive rhythmisch an, sodass Wiederholung das Bild trägt.

## 070 **/pattern interruption**

Unterbricht eine regelmäßige Wiederholung mit genau einem abweichenden Element.

## 071 **/scale contrast**

Stellt ein sehr kleines und ein sehr großes Element bewusst gegenüber.

## 072 **/edge tension**

Rückt das Hauptmotiv dicht an einen Bildrand für spürbare Spannung.

## 073 **/minimal composition**

Reduziert die Szene auf wenige Formen, klare Abstände und einen Blickfang.

## 074 **/maximal composition**

Verdichtet viele Elemente; Hauptmotiv und klare Blickführung ausdrücklich festlegen.

## 075 **/diptych**

Verbindet zwei aufeinander abgestimmte Ansichten in einem zweiteiligen Bild.

**Praxis:** Für ein ruhiges Ergebnis zuerst Hauptmotiv und freie Flächen festlegen. Danach erst Dekoration ergänzen.

# Porträtlicht und Studio

Gesichter mit verständlichen Lichtformen gestalten.

## 076 /rembrandt lighting

Setzt ein kleines Lichtdreieck auf die schattige Wange.

## 077 /butterfly lighting

Beleuchtet das Gesicht frontal von oben mit kleinem Schatten unter der Nase.

## 078 /loop lighting

Erzeugt einen kurzen seitlichen Nasenschatten, der den Wangenschatten nicht berührt.

## 079 /split lighting

Teilt das Gesicht durch seitliches Licht in eine helle und dunkle Hälfte.

## 080 /clamshell lighting

Kombiniert Licht von oben mit sanfter Aufhellung von unten.

## 081 /broad lighting

Beleuchtet die der Kamera stärker zugewandte Gesichtshälfte.

## 082 /short lighting

Beleuchtet die schmalere, von der Kamera abgewandte Gesichtshälfte.

## 083 /rim lighting

Zeichnet eine helle Kontur entlang von Kopf, Körper oder Objektkante.

## 084 /hair light

Setzt einen eigenen Lichtakzent auf Haare und Frisur.

## 085 /softbox lighting

Simuliert eine große, nahe Lichtfläche mit weichen Schattenübergängen.

## 086 /beauty dish lighting

Gibt dem Gesicht gerichtetes Beautylicht mit klarer Form und moderatem Kontrast.

## 087 /stripbox lighting

Erzeugt schmale, längliche Reflexe auf Körpern, Stoffen oder glänzenden Produkten.

## 088 /ring light

Setzt frontales Licht mit ringförmigen Reflexen in den Augen.

# Porträtlicht und Studio

Gesichter mit verständlichen Lichtformen gestalten.

## 089 /hard key light

Formt das Motiv mit einer dominanten Lichtquelle und scharf begrenzten Schatten.

## 090 /soft key light

Formt das Motiv mit einer Hauptlichtquelle, die vom Motiv aus groß erscheint und weiche Schatten wirft.

## 091 /negative fill

Vertieft eine Schattenseite, als würde dort eine schwarze Abschattung stehen.

## 092 /bounce fill

Hellet Schatten sanft auf, als würde eine helle Fläche Licht zurückwerfen.

## 093 /high key portrait

Erzeugt ein helles Porträt mit wenigen tiefen Schatten und erhaltenen Hautdetails.

## 094 /low key portrait

Lässt große Bildbereiche dunkel und setzt Licht gezielt auf wichtige Formen.

## 095 /black background portrait

Stellt die Person vor einen tiefschwarzen Hintergrund mit klarer Kontur.

## 096 /white seamless portrait

Zeigt die Person vor einem weißen Studiohintergrund ohne sichtbare Raumkante.

## 097 /gray backdrop portrait

Nutzt einen neutralgrauen Hintergrund für ein ruhiges, gut kombinierbares Porträt.

## 098 /gobo lighting

Projiziert ein bewusstes Schattenmuster, etwa Fensterstreben, auf Motiv oder Hintergrund.

## 099 /two tone gel lighting

Beleuchtet zwei Motivseiten mit unterschiedlichen, ausdrücklich genannten Farben.

## 100 /catchlight control

Platziert klare, zur Lichtquelle passende Augenreflexe; Form und Position dazuschreiben.

# Tageslicht, Nacht und Atmosphäre

Eine glaubwürdige Stimmung über Lichtquelle und Umgebung aufbauen.

## 101 **/window light**

Lässt weiches Licht aus einem seitlichen Fenster auf das Motiv fallen.

## 102 **/north light**

Simuliert gleichmäßiges, indirektes Atelier-Tageslicht ohne harte Sonnenflecken.

## 103 **/overcast daylight**

Erzeugt weiches Licht unter bedecktem Himmel mit sanften Schatten.

## 104 **/open shade**

Zeigt das Motiv im offenen Schatten mit heller Umgebung und weichen Kontrasten.

## 105 **/golden hour**

Verwendet tief stehendes, warmes Sonnenlicht mit langen Schatten.

## 106 **/blue hour**

Erzeugt kühles, blaues Dämmerungslicht; vorhandene Lampen können warme Akzente setzen.

## 107 **/midday sun**

Setzt hartes, hohes Sonnenlicht mit kurzen, deutlichen Schatten.

## 108 **/backlit sunlight**

Platziert die Sonne hinter dem Motiv und betont leuchtende Kanten.

## 109 **/dappled sunlight**

Lässt kleine Sonnenflecken durch Blätter auf Motiv und Boden fallen.

## 110 **/venetian blind shadows**

Legt parallele Jalousieschatten auf Gesicht, Körper oder Raum.

## 111 **/candlelight**

Beleuchtet die Szene warm, schwach und punktuell mit Kerzen.

## 112 **/firelight**

Gibt der Szene unregelmäßiges orangefarbenes Licht einer sichtbaren oder gedachten Feuerquelle.

## 113 **/moonlight**

Erzeugt eine nächtliche, schwach beleuchtete Szene mit kühlen Lichtakzenten.

Grundlagen und Beispiele: Q09 / Q10

# Tageslicht, Nacht und Atmosphäre

Eine glaubwürdige Stimmung über Lichtquelle und Umgebung aufbauen.

## 114 **/neon night**

Nutzt farbige Leuchtreklamen und passende Reflexe für eine urbane Nachtszene.

## 115 **/streetlamp pool**

Konzentriert das Licht einer Straßenlaterne auf einen begrenzten Bereich.

## 116 **/practical lights**

Lässt sichtbare Lampen in der Szene die Lichtstimmung bestimmen.

## 117 **/volumetric light**

Macht Lichtstrahlen durch feinen Dunst sichtbar.

## 118 **/mist atmosphere**

Legt einen dünnen Nebelschleier über die Szene und mildert entfernte Details.

## 119 **/dust in light**

Zeigt kleine Staubpartikel nur in erkennbaren Lichtkegeln.

## 120 **/rain backlight**

Macht Regentropfen durch Licht von hinten deutlich sichtbar.

## 121 **/underwater caustics**

Projiziert beweglich wirkende Wasser-Lichtmuster auf Motiv und Umgebung.

## 122 **/projector light**

Projiziert ein vorgegebenes Bild oder Muster auf eine Oberfläche.

## 123 **/screen glow**

Beleuchtet das Gesicht mit dem kühlen oder farbigen Licht eines Bildschirms.

## 124 **/mixed color temperature**

Kombiniert zum Beispiel warmes Innenlicht mit kühlem Tageslicht.

## 125 **/storm light**

Verbindet dunkle Wolken mit einem gezielten hellen Lichtfenster auf dem Motiv.

**Praxis:** Mehrere Lichtfarben funktionieren besser, wenn ihre Quellen im Bild oder in der Beschreibung nachvollziehbar sind.

# Bewegung und analoger Charakter

Bewegung, Unschärfe und fotografische Unregelmäßigkeit dosieren.

## 126 **/motion blur**

Verwischt bewegte Motivteile in einer klar angegebenen Bewegungsrichtung.

## 127 **/selective motion blur**

Hält den wichtigsten Motivbereich scharf und verwischt nur benannte Teile.

## 128 **/camera shake**

Simuliert leichte Verwacklung mit einem glaubwürdigen, zusammenhängenden Bewegungsmuster.

## 129 **/intentional camera movement**

Verzieht die Szene bewusst durch eine längere gedachte Kamerabewegung.

## 130 **/panning shot**

Hält ein bewegtes Motiv relativ scharf und zieht den Hintergrund seitlich auseinander.

## 131 **/long exposure**

Simuliert lange Belichtung: Bewegtes verwischt, feste Elemente bleiben bei ruhiger Kamera scharf.

## 132 **/flash drag**

Kombiniert ein scharf angeblitztes Motiv mit längeren Umgebungslicht-Spuren.

## 133 **/rear curtain flash**

Simuliert einen Blitz am Belichtungsende: Das scharfe Motiv steht am Ende seiner Bewegungsspur.

## 134 **/stroboscopic motion**

Zeigt mehrere klar getrennte Bewegungsphasen derselben Figur in einem Bild.

## 135 **/ghosting**

Legt eine schwache, leicht versetzte Kopie des Motivs über das Bild.

## 136 **/double exposure**

Überlagert zwei ausdrücklich benannte Motive in einem gemeinsamen Bild.

## 137 **/multiple exposure**

Überlagert mehrere Ansichten; Anzahl, Deckkraft und Hauptmotiv dazuschreiben.

## 138 **/zoom blur**

Zieht Bilddetails strahlenförmig von einem festgelegten Zentrum nach außen.

Grundlagen und Beispiele: Q01 / Q06 / Q11 / Q22 / Q25

# Bewegung und analoger Charakter

Bewegung, Unschärfe und fotografische Unregelmäßigkeit dosieren.

---

## 139 **/light trails**

Verwandelt bewegte Lichtquellen in lange, zusammenhängende Spuren.

---

## 140 **/light painting**

Zeichnet bewusst geführte Lichtlinien um ein ruhig bleibendes Motiv.

---

## 141 **/film grain**

Ergänzt feines, unregelmäßiges Filmkorn ohne grobe digitale Flecken.

---

## 142 **/halation**

Simuliert den oft rötlichen Lichthof von Farbfilm an sehr hellen Bildkanten.

---

## 143 **/bloom**

Lässt helle Lichtbereiche weich in ihre Umgebung ausstrahlen.

---

## 144 **/light leaks**

Ergänzt begrenzte farbige Lichteinbrüche am Bildrand.

---

## 145 **/lens flare**

Erzeugt zur Lichtquelle passende Reflexe und Schleier innerhalb der Optik-Anmutung.

---

## 146 **/soft diffusion**

Mildert feine Kontraste und lässt helle Lichtpunkte sanft leuchten.

---

## 147 **/chromatic aberration**

Ergänzt dezente Farbsäume an kontrastreichen Kanten, vor allem zum Bildrand.

---

## 148 **/instant film look**

Gibt dem Bild weiche Farben und die Anmutung eines Sofortbilds.

---

## 149 **/contact sheet**

Ordnet mehrere Aufnahmen wie einen fotografischen Kontaktbogen mit kleinen Bildfeldern an.

---

## 150 **/film scan border**

Ergänzt einen sichtbaren Filmrand; vorhandene Bilddetails dürfen nicht abgeschnitten werden.

---

# Farbe, Tonwerte und Finish

Farbe und Kontrast bewusst auf die Bildidee abstimmen.

## 151 **/black and white**

Übersetzt die Szene in differenzierte Grautöne mit klarer Motivtrennung.

## 152 **/high contrast monochrome**

Erzeugt kräftige Schwarzweiß-Kontraste mit bewusst gesetzten tiefen Schatten.

## 153 **/soft monochrome**

Verwendet weiche Grauabstufungen und zurückhaltende Schwarzweiß-Kontraste.

## 154 **/duotone**

Baut die Tonwerte aus zwei ausdrücklich genannten Farben auf.

## 155 **/tritone**

Simuliert einen Drucklook aus drei genannten Farben, die gemeinsam die Helligkeitsabstufungen bilden.

## 156 **/split toning**

Färbt Schatten und Lichter unterschiedlich, während die Bildstruktur erhalten bleibt.

## 157 **/warm highlights cool shadows**

Kombiniert warme Lichtbereiche mit kühleren Schatten.

## 158 **/muted palette**

Reduziert die Farbsättigung für eine ruhige, zurückhaltende Farbwelt.

## 159 **/pastel palette**

Nutzt helle, sanft gesättigte Farben mit weichen Kontrasten.

## 160 **/earth tone palette**

Beschränkt die Farbwelt auf Ocker, Braun, Sand und verwandte Naturtöne.

## 161 **/jewel tone palette**

Setzt tiefe, gesättigte Edelsteinfarben wie Smaragd, Rubin und Saphir ein.

## 162 **/complementary colors**

Nutzt zwei im Farbkreis gegenüberliegende Farben für einen starken Farbkontrast.

## 163 **/analogous colors**

Nutzt im Farbkreis benachbarte Farbtöne für eine harmonische Farbwelt.

Grundlagen und Beispiele: Q01 / Q08 / Q21

# Farbe, Tonwerte und Finish

Farbe und Kontrast bewusst auf die Bildidee abstimmen.

## 164 **/single accent color**

Lässt eine ausgewählte Farbe hervorstechen und hält den Rest zurückhaltend.

## 165 **/color blocking**

Ordnet wenige kräftige Farben in großen, klar getrennten Flächen an.

## 166 **/bleach bypass look**

Erzeugt geringe Farbsättigung und harte Kontraste als Bleach-Bypass-Anmutung.

## 167 **/cross process look**

Verschiebt Farben bewusst unnatürlich wie bei experimenteller Filmentwicklung.

## 168 **/faded print**

Lässt Farben und Schwarzwerte wie bei einem gealterten Fotoabzug verblassen.

## 169 **/matte blacks**

Hebt die dunkelsten Tonwerte leicht an und erzeugt ein mattes Finish.

## 170 **/deep blacks**

Vertieft schwarze Flächen; wichtige Details in dunklen Bereichen ausdrücklich erhalten lassen.

## 171 **/soft highlight rolloff**

Lässt helle Tonwerte sanft auslaufen, statt abrupt in Weiß zu kippen.

## 172 **/neutral white balance**

Entfernt einen unerwünschten Farbstich anhand neutraler Flächen im Bild.

## 173 **/warm white balance**

Gibt dem Gesamtbild einen moderat wärmeren Farbeindruck.

## 174 **/cool white balance**

Gibt dem Gesamtbild einen moderat kühleren Farbeindruck.

## 175 **/reference color grade**

Übernimmt die Farb- und Kontraststimmung einer zusätzlich hochgeladenen Referenz.

**Praxis:** Für reproduzierbare Serien eine Farbreferenz mitgeben. Ein Farbname allein legt keinen exakten Druckfarbwert fest.

# Menschen, Beauty und Retusche

Charakter und Hautdetails erhalten, während du gezielt eingreifst.

## 176 **/natural skin texture**

Betont glaubwürdige Poren und feine Hautdetails ohne künstliche Glättung.

## 177 **/subtle skin retouch**

Mildert kleine Hautunregelmäßigkeiten, erhält aber Poren, Falten und Identität.

## 178 **/reduce skin shine**

Reduziert übermäßige Glanzstellen, ohne die Haut vollständig matt zu machen.

## 179 **/preserve freckles**

Erhält vorhandene Sommersprossen bei der weiteren Bildbearbeitung.

## 180 **/preserve wrinkles**

Erhält charakteristische Falten und sichtbare Altersmerkmale.

## 181 **/preserve face shape**

Hält Gesichtsproportionen und Konturen beim gewünschten Edit möglichst konstant.

## 182 **/natural eye detail**

Ergänzt glaubwürdige Irisdetails und vermeidet überhelle, glasige Augen.

## 183 **/clean makeup edges**

Verfeinert unsaubere Make-up-Kanten bei gleichbleibender Farbe und Form.

## 184 **/editorial makeup**

Entwickelt ein modisches Make-up mit bewusst festgelegter Farbidee.

## 185 **/graphic eyeliner**

Setzt klar gezeichnete, geometrische Lidstriche als sichtbares Gestaltungselement.

## 186 **/wet skin highlights**

Erzeugt die Lichtreflexe feuchter Haut; Körperform und Hautfarbe beibehalten.

## 187 **/windblown hair**

Bewegt die Haare in eine klar angegebene Windrichtung.

## 188 **/tame flyaway hair**

Reduziert störende abstehende Haare, erhält aber den natürlichen Haaransatz.

# Menschen, Beauty und Retusche

Charakter und Hautdetails erhalten, während du gezielt eingreifst.

---

**189 /hair texture detail**

Zeigt einzelne Haargruppen und Volumen statt einer glatten Haarfläche.

---

**190 /natural smile**

Erzeugt ein entspanntes Lächeln mit plausibler Mimik und Zahnstellung.

---

**191 /candid expression**

Gibt der Person einen beiläufigen, nicht demonstrativ posierenden Gesichtsausdruck.

---

**192 /direct gaze**

Richtet die Augen nachvollziehbar auf die Kamera.

---

**193 /off camera gaze**

Richtet den Blick auf einen ausdrücklich genannten Punkt außerhalb des Bildes.

---

**194 /character portrait**

Betont individuelle Gesichtszüge, Haltung und Stimmung statt allgemeiner Beauty-Glätte.

---

**195 /business headshot**

Erzeugt ein professionelles Kopf-Schulter-Porträt mit ruhigem Licht und Hintergrund.

---

**196 /actor headshot**

Zeigt einen charaktervollen Schauspielerporträt mit glaubwürdiger Haut und klaren Augen.

---

**197 /model digitals**

Zeigt einen schlichten Model-Testfoto-Look mit neutralem Licht, einfacher Pose und wenig Styling.

---

**198 /beauty closeup**

Konzentriert das Bild auf Gesicht, Make-up und präzise kontrolliertes Licht.

---

**199 /hands detail**

Setzt Hände als Hauptmotiv; sichtbare Finger und Gelenkstellung genau beschreiben.

---

**200 /natural body proportions**

Fordert plausible Körperproportionen und nachvollziehbare Übergänge zwischen Gliedmaßen.

---

# Posing, Fashion und Stoffbewegung

Posen konkret beschreiben und Kleidungsstücke sichtbar inszenieren.

## 201 **/contrapposto**

Verlagert das Körpergewicht auf ein Bein und kippt Hüfte und Schultern gegensinnig.

## 202 **/weight shift**

Verlagert das Gewicht sichtbar auf die ausdrücklich genannte Körperseite.

## 203 **/walking pose**

Zeigt einen glaubwürdigen Schritt mit passender Arm- und Beinbewegung.

## 204 **/mid stride**

Hält die Figur mitten in einem größeren Schritt fest.

## 205 **/seated edge pose**

Setzt die Person auf die Stuhlkante mit klarer, aktiver Körperhaltung.

## 206 **/leaning pose**

Lässt die Person sichtbar an Wand, Tisch oder Geländer lehnen.

## 207 **/over shoulder glance**

Dreht den Kopf über eine Schulter zurück zur Kamera.

## 208 **/torso twist**

Dreht Oberkörper und Becken leicht gegeneinander für mehr räumliche Spannung.

## 209 **/angular fashion pose**

Formt eine Modepose mit klaren Winkeln in Armen und Beinen.

## 210 **/elongated pose**

Streckt Haltung und Gliedmaßen, ohne die Anatomie künstlich zu verlängern.

## 211 **/hands in pockets**

Platziert die Hände plausibel in vorhandenen Taschen.

## 212 **/open hand gesture**

Zeigt eine entspannte, offene Hand mit klar getrennten sichtbaren Fingern.

## 213 **/hand near face**

Positioniert eine Hand nahe am Gesicht; Fingerhaltung und Abstand konkret angeben.

# Posing, Fashion und Stoffbewegung

Posen konkret beschreiben und Kleidungsstücke sichtbar inszenieren.

## 214 **/look down pose**

Senkt Blick und Kopf leicht; Haltung bleibt entspannt und nachvollziehbar.

## 215 **/floor seated pose**

Setzt die Person auf den Boden mit klar beschriebenen Beinen und Stützpunkten.

## 216 **/jump pose**

Zeigt eine Figur im Sprung mit plausibler Körperspannung und Bodenschatten.

## 217 **/dance extension**

Erzeugt eine tänzerisch gestreckte Haltung mit nachvollziehbarer Balance.

## 218 **/fabric in motion**

Lässt Stoff der Bewegung folgen; Richtung und Zugpunkte angeben.

## 219 **/wind swept dress**

Bewegt Rock oder Kleid in eine einheitliche Windrichtung.

## 220 **/sculptural garment**

Formt das Kleidungsstück mit architektonischen Volumen und klaren Silhouetten.

## 221 **/couture detail**

Zeigt Nähte, Stickerei oder Verarbeitung eines hochwertigen Kleidungsstücks im Detail.

## 222 **/street style editorial**

Inszeniert ein Outfit im städtischen Alltag mit fotografisch beiläufiger Wirkung.

## 223 **/runway look**

Zeigt eine klare Laufsteg-Silhouette mit vollständigem Outfit und passender Haltung.

## 224 **/lookbook consistency**

Hält Perspektive, Licht und Abstand über mehrere Outfitbilder möglichst einheitlich.

## 225 **/accessory focus**

Gibt Tasche, Schmuck, Hut oder Schuh die visuelle Hauptrolle.

**Praxis:** Sag, welches Bein trägt und wo jede Hand liegt. Eine klare Pose hilft mehr als das Wort dynamisch allein.

# Metall, Glas und feste Materialien

Material über Oberfläche, Reflexe und Lichtdurchlässigkeit erkennbar machen.

## 226 **/brushed metal**

Erzeugt Metall mit gerichteten feinen Schleifspuren und länglichen Reflexen.

## 227 **/polished chrome**

Gibt der Oberfläche spiegelnden Chromglanz mit klar lesbarer Umgebungsspiegelung.

## 228 **/hammered metal**

Erzeugt kleine unregelmäßige Vertiefungen und gebrochene metallische Reflexe.

## 229 **/anodized aluminum**

Zeigt farbig eloxiertes Aluminium mit metallischer Tiefe und feiner Oberfläche.

## 230 **/oxidized copper**

Verbindet Kupfer mit unregelmäßiger grünlicher Patina.

## 231 **/aged brass**

Erzeugt warmes Messing mit dunkleren Gebrauchsspuren und gedämpftem Glanz.

## 232 **/rusted steel**

Zeigt rostigen Stahl mit rauen orangebraunen Flächen und verbleibendem Metall.

## 233 **/clear glass**

Erzeugt klares Glas mit Reflexen, sichtbarer Dicke und plausibler Lichtbrechung.

## 234 **/frosted glass**

Macht Glas matt und lichtdurchlässig; Details dahinter erscheinen weich.

## 235 **/colored glass**

Färbt Glas transparent ein; durchscheinendes Licht übernimmt die Materialfarbe.

## 236 **/ribbed glass**

Erzeugt längs geripptes Glas mit gestreiften Verzerrungen.

## 237 **/cracked glass**

Ergänzt ein begrenztes Netz aus Rissen mit nachvollziehbaren Bruchlinien.

## 238 **/iridescent surface**

Lässt die Oberfläche je nach Blickwinkel in mehreren Farben schillern.

# Metall, Glas und feste Materialien

Material über Oberfläche, Reflexe und Lichtdurchlässigkeit erkennbar machen.

**239 /holographic foil**

Erzeugt eine Folienoberfläche mit kräftigen regenbogenartigen Reflexen.

**240 /pearlescent finish**

Gibt der Oberfläche einen weichen, perlmuttartigen Farbschimmer.

**241 /glazed ceramic**

Verbindet eine keramische Grundform mit glasiger, leicht unregelmäßiger Glasur.

**242 /unglazed clay**

Erzeugt matte Tonoberflächen mit feinen Poren und handwerklichen Spuren.

**243 /polished marble**

Zeigt polierten Marmor mit Adern und kontrollierten Lichtreflexen.

**244 /rough concrete**

Erzeugt Beton mit Poren, kleinen Unebenheiten und rauer, matter Oberfläche.

**245 /translucent resin**

Gibt dem Objekt halbttransparentes Harz mit sichtbarer Materialtiefe.

**246 /glossy acrylic**

Erzeugt glatten, glänzenden Kunststoff mit klaren Kanten und Lichtreflexen.

**247 /matte rubber**

Erzeugt eine weich wirkende, matte Gummioberfläche mit zurückhaltenden Reflexen.

**248 /carbon fiber**

Zeigt ein regelmäßiges Kohlefaser-Gewebe unter einer klaren Oberflächenschicht.

**249 /ice sculpture**

Verwandelt das Motiv in Eis mit Einschlüssen, Kantenlicht und Schmelzdetails.

**250 /obsidian surface**

Erzeugt eine tiefschwarze, glasartige Oberfläche mit scharfen Glanzkanten.

**Praxis:** Nenne das Objekt und den betroffenen Bereich: zum Beispiel nur das Gehäuse, nicht das ganze Foto.

# Textilien, Natur und greifbare Oberflächen

Fasern, Falten und Gebrauchsspuren in die Bildidee holen.

## 251 **/silk texture**

Zeigt feine Seide mit weichem Glanz und fließenden Falten.

## 252 **/satin sheen**

Erzeugt eine glatte Stoffoberfläche mit breiten, hellen Glanzbahnen.

## 253 **/velvet texture**

Gibt dem Stoff einen weichen Flor mit richtungsabhängigem Helligkeitswechsel.

## 254 **/linen weave**

Zeigt eine unregelmäßige Leinenstruktur mit sichtbaren Fasern.

## 255 **/denim texture**

Erzeugt diagonales Denim-Gewebe mit Nähten und glaubwürdigen Abriebsspuren.

## 256 **/knitted wool**

Baut die Oberfläche aus erkennbaren Wollmaschen mit weicher Tiefe auf.

## 257 **/fine lace**

Zeigt feine Spitzenmuster mit offenen Zwischenräumen und klarer Fadenstruktur.

## 258 **/tulle layers**

Erzeugt mehrere dünne, durchscheinende Netzstofflagen mit weichem Volumen.

## 259 **/pleated fabric**

Ordnet Stoff in regelmäßige, klar gerichtete Falten.

## 260 **/embroidered detail**

Ergänzt erhabene Stickerei mit sichtbaren Fäden auf dem Stoff.

## 261 **/quilted surface**

Erzeugt gepolsterte, durch Nähte gegliederte Felder.

## 262 **/leather grain**

Zeigt Leder mit natürlicher Narbung, Biegungen und passendem Glanz.

## 263 **/suede texture**

Erzeugt eine matte, fein aufgeraute Lederoberfläche.

# Textilien, Natur und greifbare Oberflächen

Fasern, Falten und Gebrauchsspuren in die Bildidee holen.

## 264 **/feather structure**

Baut das Motiv aus erkennbaren Federn mit feinen Verästelungen auf.

## 265 **/fur texture**

Zeigt Fell in plausibler Wuchsrichtung mit unterschiedlich langen Haargruppen.

## 266 **/wood grain**

Zeigt Holz mit durchgehender, natürlich verlaufender Maserung und passenden Schnittflächen.

## 267 **/weathered wood**

Zeigt vergrautes Holz mit Rissen, Abrieb und unregelmäßiger Oberfläche.

## 268 **/tree bark**

Erzeugt eine reliefartige Rindenstruktur mit glaubwürdigen Vertiefungen.

## 269 **/moss covered**

Überzieht benannte Bereiche mit weichem, unregelmäßig wachsendem Moos.

## 270 **/leaf veins**

Zeigt Blätter mit klarer Aderung, dünnen Kanten und natürlicher Variation.

## 271 **/flower petal surface**

Baut die Oberfläche aus zarten Blütenblättern mit sichtbaren Überlappungen auf.

## 272 **/handmade paper**

Erzeugt Papier mit sichtbaren Fasern, kleinen Einschlüssen und unregelmäßigen Kanten.

## 273 **/corrugated cardboard**

Zeigt Wellpappe mit sichtbarer Wellenstruktur an offenen Schnittkanten.

## 274 **/crumpled foil**

Erzeugt eine zerknitterte Folie mit kleinen, unterschiedlich ausgerichteten Reflexflächen.

## 275 **/wax surface**

Gibt dem Motiv eine weiche Wachsoberfläche mit leichter Lichtdurchlässigkeit.

# Produkt, Stilleben und E-Commerce

Produkte klar zeigen und eine konkrete Werbeidee sichtbar machen.

## 276 **/hero product**

Inszeniert ein einzelnes Produkt als klaren Hauptdarsteller einer Werbeaufnahme.

## 277 **/white background packshot**

Zeigt das Produkt vollständig und sauber vor einem weißen Hintergrund.

## 278 **/black background product**

Zeigt das Produkt auf Schwarz mit gut lesbaren Kanten und Reflexen.

## 279 **/floating product**

Lässt das Produkt schweben; Perspektive und Schatten sollen zusammenpassen.

## 280 **/pedestal display**

Platziert das Produkt auf einem einfachen, passend proportionierten Sockel.

## 281 **/flat lay**

Ordnet Produkte auf einer Fläche an und zeigt sie senkrecht von oben.

## 282 **/knolling**

Ordnet zusammengehörige Objekte mit gleichmäßigen Abständen und klaren rechten Winkeln.

## 283 **/lifestyle product**

Zeigt das Produkt in einer glaubwürdigen Alltagssituation.

## 284 **/product in hand**

Zeigt das Produkt in einer plausibel greifenden Hand mit erkennbarem Maßstab.

## 285 **/scale reference**

Ergänzt ein bekanntes Vergleichsobjekt, damit die Produktgröße verständlich wird.

## 286 **/macro product detail**

Hebt ein ausgewähltes Funktions- oder Verarbeitungsdetail stark vergrößert hervor.

## 287 **/texture hero**

Macht die Materialoberfläche zum Hauptmotiv der Produktaufnahme.

## 288 **/reflection control**

Vereinfacht störende Spiegelungen und erhält klar geformte Produktreflexe.

# Produkt, Stilleben und E-Commerce

Produkte klar zeigen und eine konkrete Werbeidee sichtbar machen.

---

## 289 **/grounded shadow**

Setzt einen zur Beleuchtung passenden Bodenschatten direkt unter das Produkt.

---

## 290 **/mirror base**

Stellt das Produkt auf eine spiegelnde Fläche mit nachvollziehbarer Spiegelung.

---

## 291 **/color variant lineup**

Zeigt dasselbe Produkt in den ausdrücklich genannten Farbvarianten nebeneinander.

---

## 292 **/product family**

Gruppiert verwandte Produkte mit einheitlichem Licht und klarer Größenordnung.

---

## 293 **/unboxing layout**

Zeigt Verpackung, Inhalt und Zubehör übersichtlich nebeneinander.

---

## 294 **/gift set**

Inszeniert mehrere passende Produkte als hochwertig zusammengestelltes Geschenkset.

---

## 295 **/jewelry macro**

Zeigt Schmuck mit klaren Fassungen, Metallkanten und farbigen Lichtreflexen in den Steinen.

---

## 296 **/watch editorial**

Inszeniert eine Uhr mit lesbarer Form und charaktervollem Licht.

---

## 297 **/cosmetic still life**

Ordnet Kosmetik mit passenden Texturen, Farbflächen und wenigen Requisiten an.

---

## 298 **/sneaker campaign**

Setzt einen Schuh mit dynamischer Perspektive und klar lesbarem Design in Szene.

---

## 299 **/bottle backlight**

Beleuchtet eine Flasche von hinten, damit Inhalt und Glaskontur sichtbar werden.

---

## 300 **/label preservation**

Fordert den Erhalt des hochgeladenen Etiketts; Schrift und Logos anschließend vergleichen.

---

# Food, Drinks und Flüssigkeit

Essen, Getränke und Flüssigkeit mit verständlichen Details inszenieren.

## 301 **/food hero**

Setzt ein Gericht als klaren Hauptdarsteller mit appetitlichem Licht in Szene.

## 302 **/ingredient flat lay**

Ordnet Zutaten einzeln erkennbar in einer übersichtlichen Draufsicht an.

## 303 **/deconstructed dish**

Zeigt die Bestandteile eines Gerichts getrennt und in nachvollziehbarer Reihenfolge.

## 304 **/steam rising**

Ergänzt feine, im Gegenlicht sichtbare Dampffäden über warmem Essen.

## 305 **/fresh condensation**

Setzt kleine Kondenswassertropfen auf ein gekühltes Gefäß.

## 306 **/pour shot**

Zeigt einen zusammenhängenden Flüssigkeitsstrahl beim Eingießen.

## 307 **/splash crown**

Erzeugt eine kronenförmige Flüssigkeitsspritzung mit klaren Tropfen.

## 308 **/frozen splash**

Friert eine dynamische Flüssigkeitsbewegung mit scharf erkennbaren Kanten ein.

## 309 **/liquid ribbon**

Formt einen zusammenhängenden, geschwungenen Flüssigkeitsstreifen um das Motiv.

## 310 **/milk splash**

Erzeugt eine weiße, undurchsichtige Milchspritzung mit glaubwürdiger Dicke.

## 311 **/honey drizzle**

Zeigt langsam fließende, dicke Honigfäden mit warmem Glanz.

## 312 **/chocolate flow**

Lässt dickflüssige Schokolade über eine benannte Oberfläche laufen.

## 313 **/syrup gloss**

Gibt Speisen einen gezielten, sirupartigen Glanz ohne flächige Übertreibung.

# Food, Drinks und Flüssigkeit

Essen, Getränke und Flüssigkeit mit verständlichen Details inszenieren.

## 314 **/crumb texture**

Zeigt Brot oder Gebäck mit porigem Inneren und feinen Bruchstellen.

## 315 **/crisp crust**

Betont eine knusprige Kruste mit kleinen Rissen und gerösteten Kanten.

## 316 **/fresh cut fruit**

Zeigt angeschnittenes Obst mit saftigem Inneren und klarer Schnittfläche.

## 317 **/frosted berries**

Ergänzt feinen Reif auf Beeren, ohne ihre Struktur zu verdecken.

## 318 **/garnish detail**

Setzt eine kleine Garnitur als sorgfältig platzierte Ergänzung des Gerichts.

## 319 **/restaurant mood**

Verbindet das Gericht mit einer zurückhaltenden, stimmungsvollen Restaurantumgebung.

## 320 **/rustic food styling**

Nutzt einfache Oberflächen, Gebrauchsspuren und wenige natürliche Requisiten.

## 321 **/minimal food styling**

Reduziert das Arrangement auf Gericht, Geschirr und viel ruhigen Raum.

## 322 **/cocktail hero**

Inszeniert einen Cocktail mit klaren Glasrändern, Eis und wenigen Akzenten.

## 323 **/coffee crema**

Zeigt eine feinporige, goldbraune Crema auf frischem Espresso.

## 324 **/tea translucency**

Macht die durchscheinende Farbe von Tee im Gegenlicht sichtbar.

## 325 **/underwater bubbles**

Zeigt verschieden große Luftblasen in einer klar definierten Flüssigkeit.

**Praxis:** Nenne die Konsistenz: Wasser spritzt anders als Honig. Ein einzelner sauberer Effekt ist oft überzeugender.

# Architektur, Räume und Bühne

Räume lesbar machen und Kunst oder Produkte räumlich präsentieren.

---

**326 /architectural exterior**

Zeigt ein Gebäude mit klarer Form, plausiblen Proportionen und lesbarem Umfeld.

---

**327 /interior editorial**

Inszeniert einen Raum als sorgfältig gestaltete Magazinaufnahme.

---

**328 /one point perspective**

Richtet den Raum auf einen zentralen Fluchtpunkt aus.

---

**329 /two point perspective**

Zeigt eine Gebäudeecke mit zwei nachvollziehbaren Fluchtrichtungen.

---

**330 /vertical lines straight**

Richtet senkrechte Gebäudekanten parallel aus, damit die Wände im Bild nicht nach hinten kippen.

---

**331 /architectural elevation**

Zeigt eine flache Fassadenansicht ohne räumliche Fluchtwirkung.

---

**332 /section perspective**

Öffnet einen Raum als perspektivische Schnittansicht nach deiner Vorlage.

---

**333 /dollhouse view**

Zeigt Innenräume wie ein aufgeschnittenes Puppenhaus aus erhöhter Perspektive.

---

**334 /interior material board**

Kombiniert einen Raum mit dazu passenden Materialmustern auf einer Übersicht.

---

**335 /daylight interior**

Beleuchtet den Raum überwiegend mit natürlich wirkendem Fensterlicht.

---

**336 /twilight exterior**

Zeigt ein Gebäude in der Dämmerung mit warm leuchtenden Innenräumen.

---

**337 /cozy interior**

Erzeugt eine wohnliche Szene mit weichen Textilien, warmem Licht und ruhigen Farben.

---

**338 /minimal interior**

Reduziert Möbel und Dekoration auf wenige klare, gut proportionierte Elemente.

---

# Architektur, Räume und Bühne

Räume lesbar machen und Kunst oder Produkte räumlich präsentieren.

## 339 **/brutalist interior**

Nutzt massive Betonformen, rohe Oberflächen und eine markante Raumgeometrie.

## 340 **/industrial loft**

Verbindet offene Räume mit sichtbaren Trägern, Mauerwerk und großen Fenstern.

## 341 **/japandi interior**

Kombiniert reduzierte Formen mit hellen Naturmaterialien und ruhigen Farben.

## 342 **/art deco interior**

Verwendet geometrische Ornamente, kräftige Symmetrie und edle Materialkontraste.

## 343 **/gallery white cube**

Zeigt einen neutralen Ausstellungsraum mit weißen Wänden und kontrolliertem Licht.

## 344 **/artwork wall mockup**

Platziert dein hochgeladenes Werk als Wandvorschau; gewünschte Werk- und Wandgröße angeben.

## 345 **/exhibition installation**

Entwickelt eine räumliche Präsentation mehrerer Werke mit klaren Abständen.

## 346 **/store window**

Inszeniert ein Schaufenster mit einem starken Fokus und nachvollziehbarer räumlicher Tiefe.

## 347 **/stage set**

Entwickelt ein Bühnenbild mit klarer Spielfläche, Kulissen und Lichtidee.

## 348 **/miniature room**

Zeigt einen Raum als handgebaut wirkendes kleines Set.

## 349 **/rooftop scene**

Verlegt die Szene auf ein Dach mit glaubwürdiger Skyline und Raumtiefe.

## 350 **/set extension**

Erweitert eine vorhandene Kulisse über den ursprünglichen Bildausschnitt hinaus.

# Landschaft, Natur und Umgebung

Umgebungen mit Tiefe, Wetter und klaren Größenverhältnissen gestalten.

## 351 **/environment concept**

Entwickelt eine klar lesbare Umgebung mit festgelegter Stimmung und Nutzung.

## 352 **/epic landscape**

Zeigt eine weite Landschaft mit deutlichen Größenunterschieden und gestaffelten nahen und fernen Ebenen.

## 353 **/intimate landscape**

Konzentriert sich auf einen kleinen Landschaftsausschnitt mit feinen Strukturen.

## 354 **/minimal seascape**

Reduziert Meer, Himmel und Horizont auf wenige ruhige Flächen.

## 355 **/misty forest**

Zeigt einen Wald mit Nebel zwischen den Baumreihen und abnehmenden Kontrasten.

## 356 **/desert geometry**

Betont Linien, Kurven und Schatten von Dünen oder trockenen Felsflächen.

## 357 **/alpine scale**

Setzt eine kleine Person oder einen Baum im Vordergrund gegen große Berge.

## 358 **/coastal spray**

Zeigt windgetriebene Gischt an einer Küste mit passender Lichtstimmung.

## 359 **/waterfall silk**

Lässt fließendes Wasser weich erscheinen, während Felsen und Pflanzen scharf bleiben.

## 360 **/snow atmosphere**

Verbindet erkennbare Schneeflocken mit einer räumlich gestaffelten Winterlandschaft.

## 361 **/autumn palette**

Übersetzt die Vegetation in glaubwürdige herbstliche Gelb-, Rot- und Brauntöne.

## 362 **/spring bloom**

Ergänzt frische Vegetation und Blüten passend zur benannten Pflanzenart.

## 363 **/tropical humidity**

Erzeugt dichte Vegetation, feuchte Oberflächen und einen leichten atmosphärischen Schleier.

# Landschaft, Natur und Umgebung

Umgebungen mit Tiefe, Wetter und klaren Größenverhältnissen gestalten.

---

**364 /rain soaked street**

Zeigt eine nasse Straße mit Pfützen und zur Umgebung passenden Reflexen.

---

**365 /foggy city**

Lässt Gebäude mit zunehmender Entfernung im Stadtnebel verschwinden.

---

**366 /urban solitude**

Setzt eine einzelne Figur in einen großzügigen, ruhigen Stadtraum.

---

**367 /rooftop garden**

Verbindet urbane Architektur mit plausibel angeordneten Pflanzenflächen auf einem Dach.

---

**368 /botanical closeup**

Zeigt Blätter, Blüten oder Samen mit klaren natürlichen Strukturen.

---

**369 /wildlife eye level**

Zeigt ein Tier aus seiner Augenhöhe für eine unmittelbare Begegnung.

---

**370 /insect ground view**

Zeigt ein Insekt aus niedriger Nähe mit plausibler Bein- und Körperanatomie.

---

**371 /underwater environment**

Entwickelt eine Unterwasserszene mit Tiefenwirkung und plausibler Lichtabnahme.

---

**372 /bioluminescent scene**

Lässt ausgewählte Organismen in dunkler Umgebung dezent selbstleuchtend erscheinen.

---

**373 /starry landscape**

Verbindet einen dunklen Vordergrund mit einem fein abgestuften Sternenhimmel.

---

**374 /aurora sky**

Erzeugt leuchtende Polarlichtbänder über einer nächtlichen Landschaft.

---

**375 /seasonal comparison**

Zeigt dieselbe Landschaft in den genannten Jahreszeiten mit möglichst gleicher Perspektive.

---

# Illustration, Zeichnung und Drucklook

Das Motiv in eine klar definierte Zeichen- oder Drucksprache übersetzen.

## 376 /line art

Reduziert das Motiv auf klare Konturlinien ohne flächige Schattierung.

## 377 /continuous line

Zeichnet das Motiv in der Anmutung einer durchgehenden Linie.

## 378 /pencil sketch

Übersetzt das Motiv in eine Bleistiftzeichnung mit sichtbaren Strichen.

## 379 /charcoal drawing

Erzeugt eine Kohlezeichnung mit kräftigen dunklen Flächen und weichen Verwischungen.

## 380 /ink drawing

Zeigt das Motiv als Tuschezeichnung mit klaren schwarzen Linien.

## 381 /cross hatching

Baut Schatten aus sich überkreuzenden Schraffuren auf.

## 382 /stipple drawing

Formt Tonwerte aus unterschiedlich dicht gesetzten Punkten.

## 383 /watercolor wash

Erzeugt durchscheinende Farbschichten mit weichen Übergängen mit sichtbarer Papierstruktur.

## 384 /gouache illustration

Nutzt deckende matte Farbflächen mit leichter Pinselstruktur.

## 385 /pastel drawing

Erzeugt weiche, körnige Farbspuren wie mit Pastellkreide.

## 386 /woodcut print

Übersetzt das Motiv in kräftige Druckflächen mit sichtbar geschnittenen Linien.

## 387 /linocut print

Erzeugt klare, flächige Druckformen mit handgeschnitten wirkenden Kanten.

## 388 /etching style

Zeigt feine geätzte Linien und dichte Schraffuren wie bei einer Radierung.

# Illustration, Zeichnung und Drucklook

Das Motiv in eine klar definierte Zeichen- oder Drucksprache übersetzen.

---

## 389 /screenprint

Beschränkt das Motiv auf wenige klar getrennte Siebdruck-Farbflächen.

---

## 390 /risograph look

Simuliert körnige Druckfarben und leicht gegeneinander verschobene Farbdrucke.

---

## 391 /halftone print

Baut Bildtonwerte aus sichtbar gerasterten Druckpunkten auf.

---

## 392 /flat illustration

Nutzt reduzierte Formen und klare Farben mit wenig räumlicher Schattierung.

---

## 393 /vector style

Erzeugt klare Flächen und scharfe Kanten wie bei Vektorgrafiken; die Bildausgabe besteht aus Pixeln.

---

## 394 /editorial illustration

Übersetzt eine benannte Aussage in ein klares, magazintaugliches Bildkonzept.

---

## 395 /technical illustration

Zeigt Formen und Zusammenhänge sachlich nach vorgegebenen Informationen.

---

## 396 /botanical illustration

Stellt eine Pflanze zeichnerisch präzise dar; Artenmerkmale anhand einer Referenz festlegen.

---

## 397 /isometric illustration

Zeigt das Motiv in einer Parallelansicht mit gleichem Maßstab entlang aller drei Raumachsen.

---

## 398 /comic panel

Inszeniert eine einzelne Comicszene mit klarer Aktion und Blickführung.

---

## 399 /graphic novel

Verbindet erzählerische Zeichnung mit ausdrucksvollen Schatten und einer begrenzten Farbwelt.

---

## 400 /pixel art

Übersetzt das Motiv in bewusst grobe Pixelblöcke mit begrenzter Farbpalette.

---

# Kunst, Collage und Synthografie

Eigene Bildideen aus Fotografie, Form und Material zusammenführen.

## 401 /pop art

Übersetzt Alltagsmotive in prägnante Farben, klare Konturen und plakative Bildformen.

## 402 /stencil art

Reduziert das Motiv auf schablonenartig getrennte Flächen mit klaren Kanten.

## 403 /graffiti layering

Überlagert Schriftformen, Sprühspuren und Flächen zu einer dichten urbanen Oberfläche.

## 404 /torn poster collage

Baut das Motiv aus sichtbar gerissenen, übereinandergeklebten Plakatstücken auf.

## 405 /photomontage

Verbindet mehrere Fotomotive mit bewusst gestaltetem Maßstab und Bildraum.

## 406 /analog collage

Simuliert ausgeschnittenes Papier, Klebekanten und greifbare Materialüberlagerungen.

## 407 /mixed media

Kombiniert ausdrücklich genannte Medien, etwa Fotografie, Zeichnung und Farbspritzer.

## 408 /paint over photo

Ergänzt malerische Spuren über einer Fotografie und erhält ausgewählte Fotodetails.

## 409 /surreal juxtaposition

Verbindet zwei unvereinbare Motive in einer visuell nachvollziehbaren Szene.

## 410 /impossible scale

Verändert Größenverhältnisse radikal, behält aber glaubwürdiges Licht und Perspektive.

## 411 /levitation scene

Lässt ein benanntes Motiv in einer ansonsten plausiblen Szene schweben.

## 412 /dream logic

Verbindet Räume und Objekte nach einer ausdrücklich beschriebenen Traumidee.

## 413 /biomechanical fusion

Verschmilzt organische Formen und mechanische Strukturen zu einem zusammenhängenden Design.

Grundlagen und Beispiele: Q06 / Q08 / Q17 / Q18

# Kunst, Collage und Synthografie

Eigene Bildideen aus Fotografie, Form und Material zusammenführen.

## 414 /organic architecture

Baut Räume oder Gebäude aus pflanzlich oder körperlich wirkenden Formen auf.

## 415 /dark surrealism

Verbindet rätselhafte Bildideen mit dunklen Tonwerten und präziser Lichtführung.

## 416 /symbolic portrait

Verknüpft ein Porträt mit wenigen Symbolen, deren Bedeutung du vorgibst.

## 417 /human nature fusion

Lässt eine Figur gestalterisch mit Pflanzen, Landschaft oder Naturstrukturen verschmelzen.

## 418 /geometric abstraction

Zerlegt das Motiv in klare geometrische Formen und Farbflächen.

## 419 /cubist fragmentation

Zeigt mehrere Blickwinkel als kantig gegliederte Flächen in einem Bild.

## 420 /expressive brushwork

Setzt sichtbare, energische Pinselspuren als tragendes Gestaltungsmittel ein.

## 421 /impasto texture

Simuliert dick aufgetragene Farbe mit erhabenen Pinselspuren.

## 422 /drip painting

Ergänzt bewusst geführte Farbläufe und Tropfspuren.

## 423 /gold leaf accents

Setzt kleine Blattgoldflächen mit unregelmäßigen Kanten und warmen Reflexen.

## 424 /glitch aesthetic

Verformt ausgewählte Bereiche durch kontrollierte Bildstörungen und Farbversätze.

## 425 /hybrid synthography

Verbindet deine Foto-, 3D- und Stilreferenzen zu einer neuen synthetischen Bildidee.

**Praxis:** Lege fest, welche Teile fotografisch bleiben sollen. So verschwindet die ganze Arbeit nicht unter einer einheitlichen Maloptik.

# 3D-Look, Figuren und Fantasiewelten

Figuren und Welten mit einer konsistenten Formensprache entwickeln.

## 426 **/clay render**

Zeigt das Motiv wie ein einfarbiges Tonmodell mit klarer Formbeleuchtung.

## 427 **/claymation look**

Erzeugt die Anmutung handmodellierter Stop-Motion-Figuren mit kleinen Oberflächenspuren.

## 428 **/low poly**

Baut das Motiv aus wenigen, deutlich sichtbaren eckigen Flächen auf.

## 429 **/voxel art**

Setzt das Motiv aus räumlichen Würfeln in einer klaren Rasterordnung zusammen.

## 430 **/paper craft**

Erzeugt eine handgebaute Papiermodell-Anmutung mit sichtbaren Falzen und Kanten.

## 431 **/origami sculpture**

Faltet die Motivform aus Papierflächen mit nachvollziehbaren Knicken.

## 432 **/felt character**

Baut eine Figur aus weichem Filz mit sichtbaren Fasern auf.

## 433 **/plush character**

Erzeugt eine Stofftierfigur mit Nähten, Füllvolumen und weicher Oberfläche.

## 434 **/vinyl toy**

Verwandelt die Figur in ein stilisiertes Sammler-Spielzeug mit glatten Formen.

## 435 **/resin figurine**

Zeigt eine bemalte Harzfigur mit feinen Modellierungsdetails auf einem kleinen Sockel.

## 436 **/diorama**

Inszeniert eine kleine dreidimensional wirkende Szene innerhalb einer begrenzten Grundfläche.

## 437 **/miniature photography**

Zeigt ein Modell so, dass geringe Größe und fotografische Nahwirkung spürbar bleiben.

## 438 **/toy packaging**

Platziert eine Figur mit Zubehör in einer klar gestalteten Spielzeugverpackung.

Grundlagen und Beispiele: Q01 / Q06 / Q08

# 3D-Look, Figuren und Fantasiewelten

Figuren und Welten mit einer konsistenten Formensprache entwickeln.

---

## 439 **/character sheet**

Zeigt dieselbe Figur in mehreren festgelegten Ansichten auf einer Übersicht.

---

## 440 **/character turnaround**

Zeigt Vorder-, Seiten- und Rückansicht einer Figur mit möglichst konstantem Design.

---

## 441 **/expression sheet**

Zeigt unterschiedliche Gesichtsausdrücke derselben Figur in gleich großen Bildfeldern.

---

## 442 **/pose sheet**

Zeigt dieselbe Figur in mehreren ausdrücklich beschriebenen Körperhaltungen.

---

## 443 **/costume variants**

Entwickelt mehrere Kostümiddeen für dieselbe Figur bei gleichbleibenden Grundmerkmalen.

---

## 444 **/creature concept**

Entwickelt ein Fantasiewesen mit nachvollziehbarer Anatomie und klarer Silhouette.

---

## 445 **/robot concept**

Entwickelt einen Roboter mit erkennbarer Funktion und logisch angeordneten Gelenken.

---

## 446 **/mecha armor**

Verbindet eine Figur mit großflächiger mechanischer Rüstung und beweglichen Übergängen.

---

## 447 **/fantasy armor**

Entwickelt eine fantastische Rüstung mit tragbarer Grundform und klaren Materialien.

---

## 448 **/sci fi prop**

Entwirft einen futuristischen Gegenstand mit verständlicher Funktion und einheitlicher Gestaltung.

---

## 449 **/game key art**

Inszeniert Figuren und Welt als verdichtetes Hauptmotiv für ein Spielkonzept.

---

## 450 **/cinematic creature portrait**

Zeigt ein Fantasiewesen nah, charakternah und mit fotografisch wirkendem Licht.

---

# Werbung, Content und Layout

Vom Motiv zum klar kommunizierenden Entwurf für Werbung und Content.

---

**451 /campaign key visual**

Entwickelt ein starkes Hauptbild aus deiner konkreten Kampagnenidee.

---

**452 /product benefit metaphor**

Übersetzt einen belegten Produktnutzen in eine verständliche visuelle Metapher.

---

**453 /problem solution split**

Zeigt ein vorgegebenes Problem und seine Lösung in zwei klar getrennten Bildhälften.

---

**454 /social carousel cover**

Gestaltet ein prägnantes Einstiegsbild mit kurzer vorgegebener Überschrift.

---

**455 /carousel continuity**

Hält Farben, Motive und Gestaltung über mehrere zusammengehörige Bildseiten konsistent.

---

**456 /story vertical**

Komponiert ein Motiv für ein vertikales 9:16-Bild mit ausreichenden Innenabständen.

---

**457 /feed portrait**

Komponiert das Motiv im Verhältnis 4:5 mit klarer Hauptaussage.

---

**458 /square campaign**

Verdichtet die Kampagnenidee auf ein quadratisches Motiv.

---

**459 /wide banner**

Entwickelt ein breites Motiv mit zentralem Fokus und nutzbaren Seitenflächen.

---

**460 /thumbnail contrast**

Vergrößert die wichtigsten Formen und macht das Motiv auch klein erkennbar.

---

**461 /podcast cover**

Entwickelt ein quadratisches Cover mit wenigen großen Elementen und deinem Titel.

---

**462 /album artwork**

Übersetzt Stimmung und Thema einer Musikproduktion in ein eigenständiges Covermotiv.

---

**463 /film poster**

Inszeniert ein Filmplakat; lege fest, welcher Titel groß und welche Angaben kleiner erscheinen.

---

# Werbung, Content und Layout

Vom Motiv zum klar kommunizierenden Entwurf für Werbung und Content.

## 464 **/event poster**

Gestaltet ein Plakat um deinen geprüften Veranstaltungstitel und die gelieferten Eckdaten.

## 465 **/editorial cover**

Entwickelt eine Titelbild-Komposition mit Platz für eine vorgegebene Hauptzeile.

## 466 **/typographic poster**

Macht kurze, exakt vorgegebene Schrift zum zentralen Gestaltungselement.

## 467 **/material typography**

Formt einen kurzen Schriftzug aus einem ausdrücklich genannten Material.

## 468 **/negative space headline**

Hält eine klar definierte Fläche für die spätere Headline frei.

## 469 **/brand palette**

Verwendet deine vorgegebenen Markenfarben als Zielpalette; Farbtöne anschließend kontrollieren.

## 470 **/brand moodboard**

Ordnet Farbwelt, Bildstil, Materialien und Referenzen als Marken-Stimmungsbild an.

## 471 **/ad concept triptych**

Zeigt drei unterschiedliche Bildideen für dieselbe Werbeaussage nebeneinander.

## 472 **/packaging mockup**

Überträgt dein Verpackungsdesign als Vorschau auf eine passende Produktform.

## 473 **/billboard mockup**

Zeigt dein Motiv auf einer realistisch perspektivierten Plakatfläche.

## 474 **/apparel mockup**

Platziert dein Motiv auf einem Kleidungsstück mit passenden Falten und Größenverhältnissen.

## 475 **/device screen mockup**

Setzt deinen Screenshot perspektivisch in den Bildschirm eines Geräts ein.

# Gezielt bearbeiten und sauber abschließen

Änderungen begrenzen und die fertige Bilddatei bewusst kontrollieren.

---

**476 /remove object**

Entfernt das benannte Objekt und ergänzt den freigewordenen Bereich passend.

---

**477 /replace object**

Tauscht ein bestimmtes Objekt aus und passt Licht, Maßstab und Perspektive an.

---

**478 /replace background**

Ersetzt den Hintergrund; Konturen, Haare und Motivmerkmale möglichst erhalten.

---

**479 /extend canvas**

Erweitert das Bild an den genannten Rändern mit passendem Inhalt.

---

**480 /reframe composition**

Verschiebt den Ausschnitt für eine neue Gewichtung des vorhandenen Motivs.

---

**481 /match perspective**

Passt ein eingefügtes Element an die räumliche Perspektive der Zielszene an.

---

**482 /match lighting**

Gleicht Lichtfarbe, Richtung und Härte eines Elements an die Zielszene an.

---

**483 /match shadows**

Korrigiert Schattenrichtung und Schattenhärte passend zur vorhandenen Beleuchtung.

---

**484 /match grain**

Gleicht die Körnung eines eingefügten Elements an das restliche Bild an.

---

**485 /preserve identity**

Fordert den Erhalt der Person aus der Referenz; Ergebnis visuell vergleichen.

---

**486 /preserve pose**

Hält Körperhaltung und Gestik während einer anderen Änderung möglichst konstant.

---

**487 /preserve composition**

Hält Anordnung, Ausschnitt und Kamerablick bei einer gezielten Änderung möglichst konstant.

---

**488 /change only color**

Ändert ausschließlich die Farbe des klar benannten Bereichs.

---

# Gezielt bearbeiten und sauber abschließen

Änderungen begrenzen und die fertige Bilddatei bewusst kontrollieren.

## 489 **/change only material**

Ändert das Material eines Objekts; Form, Position und Perspektive beibehalten.

## 490 **/change only lighting**

Verändert die Beleuchtung und hält Motiv, Outfit und Bildaufbau möglichst konstant.

## 491 **/change only outfit**

Ersetzt nur das Outfit anhand deiner Beschreibung oder Kleidungsreferenz.

## 492 **/reduce effect strength**

Schwächt den zuletzt angewendeten Effekt ab; ungefähre gewünschte Stärke dazuschreiben.

## 493 **/clean edges**

Verfeinert sichtbare Freistellkanten ohne störenden hellen Saum.

## 494 **/fix hands**

Fordert eine gezielte Korrektur benannter Finger- oder Gelenkfehler; Haltung konkret beschreiben.

## 495 **/fix reflections**

Korrigiert ausdrücklich benannte unplausible Spiegelungen.

## 496 **/exact text**

Verwendet den Text in Anführungszeichen wörtlich; Schreibweise anschließend kontrollieren.

## 497 **/no extra text**

Verzichtet auf zusätzliche Beschriftungen, Buchstaben und erfundene Logos.

## 498 **/transparent background**

Fordert einen wirklich transparenten Hintergrund, sofern verfügbar; PNG und Transparenz prüfen.

## 499 **/tileable pattern**

Entwickelt ein wiederholbares Muster; anschließend mehrfach nebeneinanderlegen und Übergänge prüfen.

## 500 **/consistent series**

Nutzt dieselben Referenzen und festen Vorgaben für eine möglichst zusammenhängende Bildserie.

# Direkt ins Bild kommen

Eigene Beispiel-Prompts. Referenzen hochladen, Details anpassen und den ganzen Text kopieren.

## 01 / Porträt mit analoger Bewegung

Bearbeite das hochgeladene Porträt. /selective motion blur /ghosting /light trails /film grain. Halte Augen und Gesichtszüge gut erkennbar. Verwische Haare und Kleidung leicht vertikal. Ergänze zwei schmale orange Lichtspuren und einen weichen blauen Lichtschleier. Neutraler heller Hintergrund, Hochformat 3:4, fotografische Hautstruktur.

Code-Idee: 127, 135, 139, 141. Zuerst Bewegung und Gesichtserhalt beurteilen, danach Korn fein dosieren.

## 02 / Materialschichten einer Tasche

Erzeuge ein illustratives Produktbild einer schlichten Umhängetasche. /material layers /isometric breakdown. Zeige Außenstoff, Polsterung und Innenfutter als drei sauber getrennte, übereinander schwebende Lagen. Die Taschenform bleibt als Ganzes verständlich. Ruhiges graues Studio, weiches Seitenlicht, keine Beschriftung.

Code-Idee: 002, 016. Für ein reales Produkt die tatsächlichen Schichten als Referenz liefern.

## 03 / Model mit bewegtem Stoff

Erzeuge ein fotorealistisches Fashionbild einer erwachsenen Person in einem langen roten Kleid. /walking pose /fabric in motion /rim lighting. Kamera schräg von vorne, Ausschnitt bis unter die Knie. Ein klarer Schritt nach vorne, beide Hände sichtbar und entspannt. Der Stoff folgt der Bewegung nach hinten. Schlichter Hintergrund, Hochformat 3:4.

Code-Idee: 203, 218, 083. Körperhaltung, Stoffrichtung und Bodenkontakt sollen zusammenpassen.

# Direkt ins Bild kommen

Eigene Beispiel-Prompts. Referenzen hochladen, Details anpassen und den ganzen Text kopieren.

## 04 / Ruhiger Produkt-Hero

Bearbeite das hochgeladene Foto des Kopfhörers. /hero product /reflection control /grounded shadow. Stelle ihn auf einen niedrigen grauen Sockel vor einen hellen Hintergrund. Erhalte Form, Farbe und vorhandene Markierungen möglichst genau. Licht von links oben, dezenter Schatten. Freie Fläche rechts für späteren Text.

Code-Idee: 276, 288, 289. Logos und Produktdetails abschließend mit dem Original vergleichen.

## 05 / Frischer Drink mit Gießmoment

Erzeuge ein fotorealistisches Werbebild eines Zitronendrinks im klaren Glas. /pour shot /fresh condensation /softbox lighting. Ein schmaler Strahl fließt von oben ins Glas; kleine Kondenswassertropfen bleiben scharf. Warmes Licht von hinten, heller Hintergrund, wenige natürlich wirkende Zitronenscheiben. Keine Schrift, Format 4:5.

Code-Idee: 306, 305, 085. Licht von hinten macht den Drink sichtbar, weiches Zusatzlicht die Glasform.

## 06 / Pop-Art mit eigenem Ausgangsbild

Verwende mein hochgeladenes Motiv als Basis. /torn poster collage /stencil art /gold leaf accents. Erhalte das Gesicht als erkennbaren fotografischen Anker. Baue die Umgebung aus gerissenen Plakatflächen, schwarzen Schablonenformen und wenigen goldenen Akzenten auf. Palette: Creme, Schwarz, kräftiges Rot. Keine zusätzliche Schrift.

Code-Idee: 404, 402, 423. Der fotografische Bezug hilft, den Fotolook im Gesicht zu erhalten.

# Direkt ins Bild kommen

Eigene Beispiel-Prompts. Referenzen hochladen, Details anpassen und den ganzen Text kopieren.

## 07 / Kunst an einer Galeriewand

Setze mein hochgeladenes Werk in einen schlichten Ausstellungsraum. /artwork wall mockup /gallery white cube. Zeige mein vollständiges Motiv ohne Beschnitt in einem schmalen schwarzen Rahmen. Passe den Rahmen an das Seitenverhältnis des Werks an. Zielhöhe des Werks 120 Zentimeter, Wand etwa 3 Meter hoch. Neutrales Licht, leichte Seitenperspektive, keine zusätzlichen Kunstwerke.

Code-Idee: 344, 343. Die Größen sind Zielangaben für den Eindruck, keine vermessene Visualisierung.

## 08 / Titelbild für einen Workshop

Erzeuge ein modernes Titelbild für einen Kreativworkshop. /campaign key visual /copy space left /material typography. Rechts steht ein skulpturaler Schriftzug "CREATE" aus gefaltetem weißem Papier. Links bleibt eine ruhige dunkelgraue Fläche für meinen späteren Text. Ein limettengrüner Lichtakzent, klares Seitenlicht, Querformat 16:9.

Code-Idee: 451, 060, 467. Kurze Schrift ist leichter zu kontrollieren; finalen Text im Layout setzen.

## 09 / Nur das Licht ändern

Bearbeite das zuletzt hochgeladene Porträt. /change only lighting /preserve identity /preserve pose /preserve composition. Ersetze das flache Licht durch weiches Fensterlicht von bildlinks. Gesicht, Haare, Kleidung, Hintergrund und Ausschnitt möglichst unverändert lassen. Keine Hautglättung und keine zusätzlichen Objekte.

Code-Idee: 490, 485, 486, 487. Für eine weitere Runde denselben Erhaltungswunsch erneut mitgeben.

# Wenn das Ergebnis nicht passt

## **ChatGPT erklärt nur den Code.**

Schreibe ausdrücklich „Erzeuge jetzt das Bild“ oder „Bearbeite das hochgeladene Foto“. Nenne das Motiv und kopiere die Erklärung dazu.

## **Das Gesicht oder Produkt verändert sich.**

Gehe vom besten Ausgangsbild aus weiter. Benenne einzeln, welche Merkmale gleich bleiben sollen, und ändere jeweils nur einen Bereich.

## **Die Hände sind unlogisch.**

Beschreibe die sichtbare Handhaltung und die betroffenen Finger konkret. Eine passende Pose-Referenz hilft mehr als immer längere Qualitätswörter.

## **Exploded View zeigt erfundene Bauteile.**

Ein Außenfoto liefert keine verlässlichen Informationen über das Innere. Für Genauigkeit echte Bauteilbilder oder einen Plan mitgeben.

## **8K steht im Prompt, die Datei ist kleiner.**

Qualitätswörter erzwingen keine bestimmte Pixelzahl. Prüfe die tatsächlichen Bildabmessungen und erledige nötiges Skalieren als eigenen Arbeitsschritt.

## **Layer, Vektor oder 3D sind nur im Bild zu sehen.**

Echte Ebenen, Vektorpfade oder 3D-Geometrie brauchen eigene Arbeitsschritte und passende Werkzeuge. Ursprüngliche Ebenen lassen sich aus einem flachen Bild nicht einfach zurückholen.

## **Transparenz oder Kachelung funktioniert nicht.**

Lege das Bild auf einen farbigen Hintergrund: Dieser muss durch freie Stellen sichtbar sein. Lege Muster mehrfach nebeneinander und prüfe die Übergänge.

## **Midjourney-Parameter wirken anders.**

--ar, --seed und --stylize gehören zur dokumentierten Midjourney-Syntax. Für ChatGPT die gewünschte Wirkung in normalen Worten formulieren. [Q19](#)

# Recherche mit Bodenhaftung

## Wie die 500 ausgewählt wurden

Vorrang haben Begriffe mit einem klaren sichtbaren Ergebnis, einem praktischen Einsatz und einer kurzen verständlichen Erklärung. Berücksichtigt wurden Fotografie, Kunst, Modelarbeit, Produktgestaltung, Werbung und Content. Die Nummerierung folgt Themen; sie bewertet nicht die Qualität einzelner Codes.

## Was gefunden wurde - und was ergänzt wurde

Die Recherche fand offizielle Prompting-Anleitungen, Fachbegriffe und einzelne Community-Beispiele. Die **500er-Zusammenstellung, ihre Slash-Schreibweisen und die deutschen Erklärungen sind eine eigenständige redaktionelle Aufbereitung**. Die Quellen belegen Grundlagen und einzelne Beispiele, nicht die garantierte Wirkung jeder Kurzform.

## Foren und Instagram

Ein Reddit-Originalbeitrag zeigt einen ausgeschriebenen Exploded-View-Prompt. Sabrina Ramonov erklärt ihre sogenannten Codes ausdrücklich als inoffizielle Schlüsselwörter. Instagram wurde ebenfalls durchsucht; die verlinkte Fundstelle war nur als öffentlicher Suchauszug zugänglich. Ein vollständiger Video-Faktencheck war dort nicht möglich. [Q04](#) / [Q05](#) / [Q20](#)

## So liest du die Quellen

Q01 bis Q19 und Q21 bis Q25 sind geöffnete Dokumentations-, Fach- oder Community-Seiten. Q20 ist nur als Instagram-Suchauszug geprüft. Die beim Faktencheck ergänzten Quellen Q21 bis Q25 klären Druckfarben, Blitz, Isometrie, Perspektive und Halation. Alle Linktitel sind anklickbar.

**Transparenz:** Diese BROWNZ-Ausgabe wurde aus dem redaktionellen Auftrag mit KI-Assistenz recherchiert, formuliert und gesetzt. Die 500 Kurzformen sind keine offizielle OpenAI-Veröffentlichung. Fassung 01.1 enthält fachliche Präzisierungen, vereinfachte Erklärungen und ein Glossar. Bildresultate bleiben aufgabenabhängig.

# Quellen und Vertiefung

Anklickbare Originalseiten. Abruf und Einordnung: 2. September 2026.

## Q01 / OpenAI: GPT Image Generation Models Prompting Guide

Offizielle Grundlage für klare Bildbeschreibungen, Referenzen, gezielte Änderungen und fotografische Anmutung. Keine Liste mit 500 Slash-Befehlen.

Originalseite öffnen: [developers.openai.com](https://developers.openai.com)

## Q02 / OpenAI: Image generation in ChatGPT

Offizielle Hinweise zum Erstellen und Bearbeiten mit natürlicher Sprache. Motiv, Zweck, Licht, Material und gewünschte Änderungen konkret benennen.

Originalseite öffnen: [learn.chatgpt.com](https://learn.chatgpt.com)

## Q03 / OpenAI API: Image generation

Technische Angaben zu Bildausgabe und Grenzen, darunter Text, Konsistenz und genaue Platzierung. API-Einstellungen sind keine Chat-Kurzbefehle.

Originalseite öffnen: [developers.openai.com](https://developers.openai.com)

## Q04 / Sabrina Ramonov: Secret Codes for ChatGPT

Originalbeitrag vom 19. April 2026. Die Autorin bezeichnet die Wörter ausdrücklich als inoffiziell. Beleg für das Keyword-Prinzip, keine Funktionsgarantie.

Originalseite öffnen: [www.sabrina.dev](https://www.sabrina.dev)

## Q05 / Reddit: Impressive Exploding Views with Dalle3

Originalbeitrag mit ausgeschriebenem Exploded-View-Prompt. Historisches Community-Beispiel; belegt weder eine versteckte Funktion noch technische Richtigkeit.

Originalseite öffnen: [www.reddit.com](https://www.reddit.com)

# Quellen und Vertiefung

Anklickbare Originalseiten. Abruf und Einordnung: 2. September 2026.

## **Q06** / Learn Prompting: Style Modifiers

Sander Schulhoff erklärt beschreibende Stilzusätze. Die Sammlung übernimmt das Prinzip und formuliert ihre Kurzbeschreibungen eigenständig.

Originalseite öffnen: [learnprompting.org](https://learnprompting.org)

## **Q07** / Learn Prompting: Shot Types

Einordnung von Kamerawinkeln und Einstellungsgrößen. Kamerawörter beschreiben hier eine Bildwirkung, keine garantierte physikalische Simulation.

Originalseite öffnen: [learnprompting.org](https://learnprompting.org)

## **Q08** / Adobe Firefly: AI Art Prompts

Grundlagen zu Motiv, Medium, Material, Farbe, Licht und Komposition. Firefly-spezifische Bedienelemente werden nicht auf ChatGPT übertragen.

Originalseite öffnen: [www.adobe.com](https://www.adobe.com)

## **Q09** / Adobe: Portrait Lighting

Fotografische Grundlagen zu weichem und gerichtetem Licht, Schatten und Rembrandt-Licht. Dient zur fachlichen Einordnung der Lichtbegriffe.

Originalseite öffnen: [www.adobe.com](https://www.adobe.com)

## **Q10** / Adobe: Golden Hour Photography

Erklärt warmes, tief stehendes Sonnenlicht, lange Schatten und die angrenzende blaue Stunde.

Originalseite öffnen: [www.adobe.com](https://www.adobe.com)

# Quellen und Vertiefung

Anklickbare Originalseiten. Abruf und Einordnung: 2. September 2026.

## Q11 / Adobe: Double and Multiple Exposure

Fotografische und digitale Mehrfachbelichtung, Überlagerung, Masken und Deckkraft. Grundlage für die entsprechenden Look-Beschreibungen.

Originalseite öffnen: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

## Q12 / Adobe: Fashion Photography

Fachlicher Kontext für Modebilder, Inszenierung und visuelle Erzählung. Die konkreten Posing-Kurzformen dieser PDF sind redaktionell formuliert.

Originalseite öffnen: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

## Q13 / Adobe: Product Photography

Produktaufnahme mit kontrolliertem Licht, einfachen Hintergründen, Details und konsistenten Ansichten.

Originalseite öffnen: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

## Q14 / Adobe: Food Photography

Grundlagen zu weichem Licht, Farbwirkung und natürlichem Food-Styling. Die Flüssigkeitsideen sind eigene gestalterische Ergänzungen.

Originalseite öffnen: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

## Q15 / Adobe / Allegorithmic: The PBR Guide, Part 1

Materialgrundlagen zu Reflexion, Lichtbrechung, Transparenz und Oberflächenrauheit. Bildprompts liefern deren Anmutung, keine berechneten Materialwerte.

Originalseite öffnen: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

# Quellen und Vertiefung

Anklickbare Originalseiten. Abruf und Einordnung: 2. September 2026.

## Q16 / Adobe / Allegorithmic: The PBR Guide, Part 2

Ergänzende Einordnung von Metall, Rauheit und Glanz. Die hier angebotenen Materialvarianten sind eigenständige Bildanweisungen.

Originalseite öffnen: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

## Q17 / MoMA: Collage

Museumsquelle mit Werkbeispielen und weiterführenden Inhalten zur Collage. Visuelle und kunsthistorische Orientierung.

Originalseite öffnen: [www.moma.org](http://www.moma.org)

## Q18 / MoMA: Pop Art

Museumsquelle zu Pop-Art-Werken, Alltagsmotiven und Massenkultur. Grundlage der stilistischen Einordnung, keine ChatGPT-Dokumentation.

Originalseite öffnen: [www.moma.org](http://www.moma.org)

## Q19 / Midjourney: Parameter List

Offizielle Dokumentation von Midjourney-Parametern wie --ar und --seed. Wichtig zur Abgrenzung gegenüber frei formulierten ChatGPT-Prompts.

Originalseite öffnen: [docs.midjourney.com](https://docs.midjourney.com)

## Q20 / Instagram: techie.haseeb, Exploded view in ChatGPT

Community-Fundstelle: öffentlich indexierter Beitragstitel und Suchauszug geprüft. Das Reel ließ sich nicht vollständig abrufen; keine inhaltliche Verifikation des Videos.

Originalseite öffnen: [www.instagram.com](https://www.instagram.com)

# Quellen und Vertiefung

Anklickbare Originalseiten. Abruf und Einordnung: 2. September 2026.

## Q21 / Adobe Photoshop: Duotones

Fachliche Grundlage für Duotone und Tritone: zwei beziehungsweise drei Druckfarben bilden die Helligkeitsabstufungen. Tritone bedeutet nicht einfach eine Farbe pro Helligkeitsbereich.

Originalseite öffnen: [helpx.adobe.com](https://helpx.adobe.com)

## Q22 / Nikon School: Rear Curtain Flash

Erklärt den Blitz am Ende einer längeren Belichtung und die Bewegungsspur davor. Grundlage für die präzisierte Beschreibung von /rear curtain flash.

Originalseite öffnen: [nikonschool.co.uk](https://nikonschool.co.uk)

## Q23 / Autodesk: Isometric Drawings

Erklärt die isometrische Darstellung und grenzt eine flache Zeichnung von einem bearbeitbaren 3D-Modell ab. Grundlage für die beiden Isometrie-Einträge.

Originalseite öffnen: [www.autodesk.com](https://www.autodesk.com)

## Q24 / Tamron: The Compression Effect

Erläutert die scheinbar näher rückenden Bildebenen bei größerem Aufnahmeabstand. Stützt die Beschreibung des Tele-Looks; ein Objektivname allein legt die Perspektive nicht fest.

Originalseite öffnen: [www.tamron.com](https://www.tamron.com)

## Q25 / CineStill Film: Frequently Asked Questions

Herstellerquelle zu Halation: Helle Lichtquellen können durch Reflexionen im Filmmaterial einen rötlichen Lichthof erzeugen. Grundlage für den beschriebenen Farbfilm-Look.

Originalseite öffnen: [cinestillfilm.com](https://cinestillfilm.com)

## Mehr von BROWNZ

[brownz.art](https://brownz.art) - Fotografie, Photoshop und Synthografie.

# Kurz erklärt

Zwölf Begriffe, die in Bildanweisungen immer wieder vorkommen.

## Prompt / Slash

Ein Prompt ist eine Anweisung an die KI. Das Zeichen / markiert hier eine Kurzform mit der in dieser PDF erklärten Bedeutung.

## Edit / Retusche

Edit bedeutet Bearbeitung. Retusche ist die gezielte Korrektur einzelner Bildstellen, etwa einer kleinen Hautunreinheit.

## Look / Finish

Look meint die sichtbare Gestaltung. Finish ist die abschließende Wirkung von Farbe, Kontrast und Oberflächendetails.

## Referenz

Ein mitgegebenes Bild als Vorlage, etwa für eine Person, einen Gegenstand, eine Pose oder eine Lichtstimmung.

## Komposition

Die Anordnung im Bild: Wo steht das Hauptmotiv, wohin geht der Blick und welche Flächen bleiben frei?

## Tonwerte / Zeichnung

Tonwerte sind Helligkeitsabstufungen. Zeichnung bedeutet in diesem Zusammenhang erkennbare Details in hellen oder dunklen Bereichen.

## Fluchtpunkt

Ein Punkt im Bild, an dem räumlich parallele Linien scheinbar zusammenlaufen, zum Beispiel die Ränder einer Straße.

## Isometrisch

Eine räumliche Parallelansicht: Kanten laufen nicht in Fluchtpunkten zusammen. Für Breite, Höhe und Tiefe gilt derselbe Maßstab.

## Textur / Material

Textur meint sichtbare Oberflächendetails wie Poren oder Maserung. Das Material bestimmt auch Glanz und Lichtdurchlässigkeit.

## Mockup

Eine Vorschau, wie ein Entwurf in seiner Umgebung aussehen könnte, etwa dein Kunstwerk an einer Wand.

## Rasterbild / Vektor

Ein Rasterbild besteht aus Pixeln. Eine Vektordatei beschreibt Formen mit Pfaden; ein Vektor-Look im Bild ist noch keine solche Datei.

## Transparenz / Alphakanal

Transparente Stellen lassen einen Hintergrund durchscheinen. Ein Alphakanal speichert, wie durchsichtig die einzelnen Pixel sind.