GUÍA NODESTUDIO

279 Códigos Secretos para ChatGPT

Subí la foto de un producto, pegale uno de estos códigos y ChatGPT te devuelve una imagen distinta: vista explotada, corte técnico, otro estilo de foto, otra iluminación.

🔑 279 códigos listos para copiar

CÓDIGOS 001–018

STRUCTURE / ENGINEERING

001 **/internalmap**
Expone los componentes internos principales en su ubicación real.

002 **/shelloff**
Elimina la carcasa exterior sin desarmar el resto.

003 **/halfsection**
Muestra una mitad normal y la otra cortada.

004 **/crosssection**
Vista limpia de corte transversal de la construcción interna.

005 **/componenttree**
Mapea objeto → ensambles → subensambles → componentes.

006 **/assemblyorder**
Ordena las partes según cómo se ensamblan.

007 **/fastenermap**
Resalta tornillos, tuercas, clips, soldaduras y adhesivos.

008 **/materialmap**
Etiqueta acero, aluminio, plástico, goma, vidrio y más.

009 **/stressmap**
Visualiza zonas de estrés estructural alto, medio y bajo.

010 **/loadpath**
Muestra cómo viajan las fuerzas por el objeto.

HOW IT WORKS

011 **/mechanismflow**
Usa flechas para mostrar cómo se transfiere el movimiento.

012 **/powerflow**
Muestra el camino de la energía desde la fuente hasta la salida.

013 **/signalflow**
Mapea sensor → procesador → actuador o salida.

014 **/fluidflow**
Muestra combustible, aceite, agua u otros fluidos en movimiento.

015 **/airflow**
Visualiza admisión, escape, ventilación o aerodinámica.

016 **/motionpath**
Muestra rangos de movimiento, rotaciones y trayectorias.

017 **/cycleview**
Divide un ciclo completo de operación en etapas.

018 **/causeeffect**
Conecta cada acción con su efecto resultante.

CÓDIGOS 019–030

MANUFACTURING

019 **/rawtofinal**
Muestra materia prima → partes intermedias → producto final.

020 **/manufacturingsteps**
Muestra un proceso de fábrica simplificado en 4-6 etapas.

021 **/toolingview**
Muestra moldes, matrices y herramientas de fabricación.

022 **/moldview**
Muestra cómo el objeto se ubica dentro de su molde.

023 **/qualitycheck**
Muestra puntos de inspección visual y defectos comunes.

024 **/supplychain**
Mapea materiales → fábricas → ensamble → logística → cliente.

VISUAL LEARNING / COMPARISON

025 **/scalecompare**
Ubica el objeto junto a algo familiar para dar escala.

026 **/sizelevels**
Muestra objeto → componente → microscópico → molecular.

027 **/thenandnow**
Compara una generación anterior con el diseño actual.

028 **/goodvsbad**
Compara una construcción correcta con un ejemplo defectuoso.

029 **/failuremode**
Muestra dónde y cómo suele fallar el objeto.

030 **/designlogic**
Etiqueta funciones y explica por qué existe cada decisión de diseño.

CÓDIGOS 031–052

CORE VISUAL REVEALS

031 **/360view**
Muestra el sujeto desde todos los ángulos.

032 **/anatomy**
Etiqueta sistemas corporales o regiones estructurales.

033 **/cutaway**
Quita parte del exterior para revelar el interior.

034 **/layers**
Separa el sujeto en capas apiladas.

035 **/xray**
Revela estructuras internas a través de la superficie.

036 **/explodedview**
Separa los componentes manteniendo sus posiciones claras.

037 **/insideview**
Muestra el interior sin destruir del todo el exterior.

038 **/hiddenparts**
Revela componentes o estructuras ocultas.

039 **/seethrough**
Vuelve transparentes las superficies seleccionadas.

040 **/ghosted**
Muestra estructuras ocultas como contornos tenues.

041 **/peelback**
Levanta la superficie exterior como si fuera una solapa.

TECHNICAL DRAFTING

042 **/blueprint**
Crea un plano técnico en línea azul.

043 **/schematic**
Simplifica el sujeto en un diagrama funcional.

044 **/technicaldrawing**
Muestra vistas frontal, lateral y superior precisas.

045 **/wireframe**
Muestra el armazón geométrico bajo la superficie.

046 **/isometric**
Crea una vista angulada estilo ingeniería.

047 **/cadview**
Presenta el sujeto como un modelo CAD.

048 **/dimensionview**
Agrega medidas claras alrededor del objeto.

049 **/dimensionlines**
Dibuja líneas técnicas de medición entre puntos.

050 **/scalegrid**
Usa una grilla para comunicar tamaño y proporción.

051 **/vanishingpoint**
Muestra la construcción de las líneas de perspectiva.

052 **/contourmap**
Muestra altura, profundidad o nivel con líneas.

CÓDIGOS 053–073

MECHANISM AND FUNCTION

053 **/howitworks**
Explica visualmente la función básica.

054 **/mechanism**
Se enfoca en engranajes, bisagras o partes móviles.

055 **/energyflow**
Muestra cómo se mueve la energía por el sujeto.

056 **/motionflow**
Muestra cómo se mueven las partes durante la operación.

057 **/inputoutput**
Muestra qué entra al sistema y qué sale.

058 **/forceanalysis**
Muestra presión, fuerza, peso o estrés.

059 **/flowdiagram**
Muestra el movimiento de aire, agua, sangre o datos.

060 **/rangeofmotion**
Muestra cuánto pueden moverse las articulaciones o partes.

061 **/controlmap**
Conecta cada control con su función.

062 **/buttonmap**
Etiqueta botones y explica qué hacen.

063 **/portmap**
Identifica puertos, conectores y puntos de conexión.

PROCESS AND INSTRUCTION

064 **/assembly**
Muestra cómo partes separadas se vuelven un solo objeto.

065 **/assemblysequence**
Muestra el ensamble en etapas numeradas.

066 **/disassembly**
Muestra cómo desarmar el sujeto.

067 **/installation**
Muestra dónde y cómo instalar el objeto.

068 **/stepsequence**
Presenta una tarea cuadro por cuadro.

069 **/instructioncard**
Crea una tarjeta de instrucción visual compacta.

070 **/manualpage**
Convierte el sujeto en una página estilo manual.

071 **/quickreference**
Crea una guía visual rápida de referencia.

072 **/checklist**
Crea un checklist de acciones o partes.

073 **/decisiontree**
Muestra qué hacer en cada punto de decisión.

CÓDIGOS 074–099

REPAIR, MAINTENANCE, AND SAFETY

074 **/repairguide**
Muestra el problema y el camino de reparación.

075 **/problemresolution**
Compara problema, diagnóstico y solución.

076 **/maintenanceguide**
Muestra las tareas de mantenimiento regular.

077 **/cleaningpoints**
Marca dónde y cómo limpiar.

078 **/filterreplacement**
Explica cómo se retira y cambia un filtro.

079 **/lubricationpoints**
Marca bisagras, engranajes o partes que necesitan lubricación.

080 **/inspectionpoints**
Resalta las áreas que deben revisarse.

081 **/faultfinder**
Resalta las fuentes probables de falla.

082 **/repairroute**
Muestra la ruta más segura para una reparación.

083 **/replaceablepart**
Identifica el componente que puede reemplazarse.

084 **/hazardmap**
Resalta zonas o acciones peligrosas.

085 **/safezones**
Muestra dónde es seguro tocar o trabajar.

086 **/warningpoints**
Marca advertencias directamente sobre la imagen.

087 **/protectivegear**
Muestra el equipo de seguridad necesario.

CONTROLS, STATUS, AND POWER

088 **/controlpanel**
Explica el panel de control o la interfaz.

089 **/screenlabels**
Etiqueta los elementos importantes de la pantalla.

090 **/indicatorlights**
Explica luces, símbolos y estados indicadores.

091 **/modechart**
Compara los distintos modos de operación.

092 **/statuscomparison**
Muestra estados inactivo, activo, en pausa y finalizado.

093 **/onandoff**
Compara el estado encendido y apagado.

094 **/errorstates**
Muestra condiciones de error comunes.

095 **/errorcodes**
Explica códigos de error o símbolos de advertencia visibles.

096 **/powerroute**
Muestra por dónde entra y viaja la energía.

097 **/chargingports**
Identifica conexiones de carga y su dirección.

098 **/batteryaccess**
Muestra cómo llegar al compartimento de la batería.

099 **/batteryplacement**
Muestra la posición y orientación de la batería.

CÓDIGOS 100–123

CONNECTIVITY AND COMPATIBILITY

100 **/portlabels**
Etiqueta cada puerto de entrada y salida.

101 **/cablerouting**
Muestra los caminos de cable más prolijos.

102 **/wiringpath**
Visualiza los cables eléctricos y sus destinos.

103 **/connectionmap**
Mapea cómo se conectan las partes entre sí.

104 **/compatibilitycheck**
Muestra qué partes o dispositivos funcionan juntos.

105 **/accessoryfit**
Demuestra cómo se conecta un accesorio.

106 **/adaptermatch**
Muestra el adaptador o conector correcto.

107 **/mountingoptions**
Compara los métodos de montaje disponibles.

108 **/cableorganization**
Ordena los cables en un diseño limpio y comprensible.

109 **/storagefit**
Muestra cómo entra el objeto en su almacenamiento.

110 **/carrycase**
Coloca el objeto en un estuche de viaje práctico.

111 **/spaceplan**
Optimiza el espacio disponible alrededor del sujeto.

SCALE, COMPARISON, AND PLACEMENT

112 **/scalecomparison**
Compara tamaño con una mano, persona u objeto.

113 **/sizecomparison**
Coloca varios objetos uno junto a otro por tamaño.

114 **/proportionmap**
Muestra proporciones entre dimensiones importantes.

115 **/fitcheck**
Muestra si dos partes u objetos encajan.

116 **/clearancecheck**
Muestra el espacio libre requerido alrededor del objeto.

117 **/sidebyside**
Compara dos versiones en vistas equivalentes.

118 **/featurematrix**
Compara funciones en una grilla visual.

119 **/proscons**
Muestra ventajas y desventajas con claridad.

120 **/whichone**
Presenta una recomendación visual entre opciones.

121 **/beforeafter**
Muestra un cambio, reparación o transformación.

122 **/oldnew**
Compara una versión anterior con una nueva.

123 **/roomplacement**
Muestra dónde encaja el objeto en un ambiente.

CÓDIGOS 124–147

HUMAN AND ANIMAL ANATOMY

124 **/skeletonview**
Muestra los huesos o el armazón de soporte.

125 **/cellularview**
Hace zoom hacia células o estructura microscópica.

126 **/moleculartview**
Muestra el sujeto a escala molecular.

127 **/musclemap**
Etiqueta los músculos principales y su posición.

128 **/organmap**
Etiqueta órganos internos o sistemas internos.

129 **/posturemap**
Explica postura, equilibrio y alineación corporal.

130 **/gestureguide**
Muestra un gesto o posición corporal con claridad.

131 **/behaviorsequence**
Muestra acciones o comportamiento en orden.

132 **/habitatview**
Ubica a una persona o animal en su entorno.

133 **/interactionmap**
Muestra la relación entre el sujeto y su entorno.

134 **/firstperson**
Muestra la escena desde la perspectiva del sujeto.

135 **/handsinframe**
Muestra manos usando o demostrando el objeto.

CAMERA AND PERSPECTIVE

136 **/cinematic**
Crea una composición dramática de fotograma de cine.

137 **/filmnoir**
Usa un look de alto contraste en blanco y negro.

138 **/vintagefilm**
Crea una fotografía analógica envejecida.

139 **/polaroid**
Usa la estética de una cámara instantánea.

140 **/35mm**
Crea una fotografía clásica de 35mm.

141 **/fisheye**
Usa una perspectiva extrema de gran angular.

142 **/tiltshift**
Hace que la escena parezca miniatura.

143 **/overhead**
Muestra el sujeto directamente desde arriba.

144 **/lowangle**
Hace que el sujeto se vea poderoso desde abajo.

145 **/topdown**
Crea una vista aérea plana.

146 **/panorama**
Expande la escena a una vista panorámica.

147 **/wormseye**
Usa una perspectiva extrema a nivel del suelo.

CÓDIGOS 148–171

LIGHT AND OPTICAL BEHAVIOR

148 **/goldenhour**
Usa luz cálida de amanecer o atardecer.

149 **/bluehour**
Usa una iluminación fría de crepúsculo.

150 **/neonlight**
Usa iluminación neón colorida.

151 **/rimlight**
Crea un contorno brillante alrededor del sujeto.

152 **/chiaroscuro**
Usa fuerte contraste de luz y sombra.

153 **/volumetric**
Muestra rayos de luz visibles en el aire.

154 **/softbox**
Usa una iluminación de estudio limpia y pareja.

155 **/hardflash**
Usa un flash directo y duro.

156 **/silhouette**
Muestra el sujeto como un contorno oscuro.

157 **/bokeh**
Convierte las luces del fondo en círculos suaves.

158 **/lensflare**
Agrega destellos de cámara brillantes.

159 **/prismatic**
Crea refracción arcoíris a través de luz o vidrio.

TRADITIONAL AND CRAFT STYLES

160 **/oilpaint**
Usa una textura rica de pintura al óleo en capas.

161 **/watercolor**
Usa lavados suaves y transparentes de acuarela.

162 **/gouache**
Usa colores mate y audaces de gouache.

163 **/inkwash**
Usa pinceladas expresivas y tonos de tinta.

164 **/linocut**
Usa formas talladas de grabado.

165 **/woodcut**
Usa una textura grabada vintage.

166 **/stainedglass**
Construye el sujeto con paneles de vidrio de color.

167 **/paperquilling**
Construye la imagen con tiras de papel enrolladas.

168 **/claymation**
Usa un estilo animado de plastilina hecho a mano.

169 **/clayrender**
Hace que el sujeto parezca un modelo de arcilla suave.

170 **/papercraft**
Convierte el sujeto en un modelo construido en papel.

171 **/origami**
Usa geometría de papel plegado.

CÓDIGOS 172–195

DESIGN AND PUBLISHING

172 **/poster**
Crea un póster gráfico audaz.

173 **/editorial**
Usa un diseño editorial pulido de revista.

174 **/magazinecover**
Convierte el sujeto en un diseño de portada.

175 **/albumcover**
Crea arte musical alrededor del sujeto.

176 **/comicpanel**
Usa un cuadro y composición estilo cómic.

177 **/manga**
Usa un estilo de ilustración inspirado en manga.

178 **/pixelart**
Convierte el sujeto en gráficos pixelados.

179 **/infographic**
Explica el sujeto con bloques de información visual.

180 **/sticker**
Crea una ilustración limpia estilo sticker.

181 **/packaging**
Coloca el sujeto en un empaque de producto.

182 **/labeldesign**
Crea una etiqueta con jerarquía clara.

183 **/educationalposter**
Combina hechos, etiquetas y diagramas.

DIGITAL AND DATA VIEWS

184 **/glitch**
Agrega distorsión digital controlada.

185 **/hud**
Agrega una pantalla futurista de información.

186 **/datastream**
Muestra información fluyendo por la escena.

187 **/coderain**
Usa código cayendo como ambientación.

188 **/signalnoise**
Crea interferencia de televisión o transmisión.

189 **/surveillance**
Usa un punto de vista de cámara de seguridad.

190 **/scanlines**
Agrega un patrón de escaneo digital.

191 **/falsecolor**
Usa mapeo científico de falso color.

192 **/depthmap**
Usa color para mostrar distancia y profundidad.

193 **/heatmap**
Resalta intensidad o actividad con color.

194 **/gridoverlay**
Coloca una grilla técnica sobre la imagen.

195 **/mesh**
Muestra la estructura de malla 3D.

CÓDIGOS 196–219

ENVIRONMENT AND WORLDBUILDING

196 **/cyberpunk**
Ubica el sujeto en un futuro neón.

197 **/steampunk**
Usa maquinaria victoriana y detalles de bronce.

198 **/solarpunk**
Imagina un futuro verde y optimista.

199 **/atompunk**
Usa el futurismo nuclear de los años 50.

200 **/biopunk**
Combina biología y tecnología avanzada.

201 **/fantasyrealm**
Ubica el sujeto en un mundo mágico.

202 **/mythic**
Le da al sujeto una ambientación legendaria y épica.

203 **/western**
Ubica el sujeto en un escenario de frontera.

204 **/spaceopera**
Crea un entorno interestelar grandioso.

205 **/retrofuture**
Muestra una visión anticuada del futuro.

206 **/brutalist**
Usa concreto crudo y formas monumentales.

207 **/gothicrevival**
Usa arquitectura histórica dramática.

MATERIAL AND SURFACE TRANSFORMATION

208 **/chrome**
Da a las superficies un acabado metálico reflectante.

209 **/glass**
Vuelve el sujeto de vidrio transparente.

210 **/holographic**
Usa un acabado holograma arcoíris.

211 **/lowpoly**
Construye el sujeto con polígonos facetados.

212 **/voxel**
Construye el sujeto con píxeles tipo bloque.

213 **/emboss**
Eleva elementos por encima de una superficie.

214 **/deboss**
Hunde elementos dentro de una superficie.

215 **/foilstamp**
Agrega impresión metálica de foil.

216 **/diecut**
Crea un diseño de corte limpio.

217 **/stencil**
Convierte el sujeto en formas de plantilla.

218 **/halftone**
Usa sombreado de puntos estilo cómic.

219 **/duotone**
Limita el diseño a dos colores.

CÓDIGOS 220–243

MOTION, TIME, AND CHANGE

220 **/longexposure**
Muestra estelas de luz y movimiento suave.

221 **/lightpainting**
Dibuja trazos brillantes a través de la escena.

222 **/motionblur**
Enfatiza el movimiento con desenfoque direccional.

223 **/timelapse**
Comprime un proceso largo en una sola imagen.

224 **/slowmotion**
Hace que el movimiento se vea suspendido.

225 **/stopmotion**
Usa una apariencia artesanal cuadro por cuadro.

226 **/motiontrail**
Deja estelas detrás de los elementos en movimiento.

227 **/speedlines**
Agrega estelas gráficas de acción.

228 **/freezeframe**
Captura un instante dramático en movimiento.

229 **/timeline**
Muestra el desarrollo en varias etapas.

230 **/transformation**
Muestra una forma convirtiéndose en otra.

231 **/lifecycle**
Muestra creación, uso, envejecimiento y final de vida.

EVERYDAY CONTEXT AND PRODUCT USE

232 **/homeuse**
Muestra el objeto siendo usado en casa.

233 **/deskuse**
Muestra una instalación práctica de escritorio.

234 **/kitchenuse**
Muestra una aplicación realista de cocina.

235 **/traveluse**
Muestra cómo funciona el objeto viajando.

236 **/unboxing**
Muestra el producto y el contenido siendo desempacado.

237 **/inhandscale**
Muestra el tamaño real en la mano de una persona.

238 **/beginnerfriendly**
Hace la explicación simple y accesible.

239 **/lefthanded**
Muestra el objeto operado con la mano izquierda.

240 **/storageplan**
Muestra un ordenamiento práctico de almacenamiento.

241 **/cablemanagement**
Organiza los cables de forma prolija alrededor del objeto.

242 **/drawerorganization**
Ordena objetos pequeños dentro de un cajón.

243 **/accessorylayout**
Ordena el objeto principal con sus accesorios.

ANNOTATION AND EXPLANATION

244 **/stickynotes**
Agrega etiquetas de notas adhesivas coloridas.

245 **/postitwall**
Crea una pared de notas alrededor del sujeto.

246 **/callouts**
Agrega líneas que señalan detalles importantes.

247 **/arrows**
Usa flechas para mostrar dirección o movimiento.

248 **/highlighter**
Resalta las áreas más importantes.

249 **/redpen**
Agrega marcas de corrección y notas de experto.

250 **/markerwriting**
Usa anotaciones audaces estilo marcador.

251 **/whiteboard**
Convierte la imagen en una explicación de pizarrón.

252 **/annotatedphoto**
Agrega etiquetas limpias directo a la foto.

253 **/labelmaker**
Usa etiquetas prolijas impresas para cada parte.

254 **/captioncard**
Agrega epígrafes explicativos cortos junto al sujeto.

255 **/legendkey**
Crea una clave visual para colores y símbolos.

ENVIRONMENT, CONDITION, AND INSPECTION

256 **/underwater**
Ubica el sujeto bajo la superficie del agua.

257 **/watersplash**
Congela un chapoteo alrededor del sujeto.

258 **/dropletmacro**
Muestra gotas suspendidas en detalle cercano.

259 **/inkcloud**
Muestra tinta esparciéndose en un líquido.

260 **/fogbank**
Rodea el sujeto con niebla espesa.

261 **/rainstreaks**
Muestra la lluvia cayendo a través de la vista.

262 **/timeworn**
Hace que el sujeto se vea envejecido y muy usado.

263 **/archaeological**
Presenta el sujeto como un hallazgo arqueológico.

264 **/damagecheck**
Resalta rayones, grietas, abolladuras o roturas.

265 **/wearpoints**
Muestra las áreas con más probabilidad de desgaste.

266 **/authenticitycheck**
Resalta detalles que indican autenticidad.

267 **/repairability**
Muestra qué partes se pueden reparar o reemplazar.

CÓDIGOS 268–279

SCIENTIFIC AND SENSORY VIEWS

268 **/thermalview**
Muestra la distribución de calor en el sujeto.

269 **/thermalvision**
Usa una perspectiva de cámara térmica.

270 **/infrared**
Usa una imagen estilo infrarrojo.

271 **/nightvision**
Usa una vista verde de visión nocturna.

272 **/ultrasound**
Usa una vista médica estilo ecografía.

273 **/radarview**
Presenta el sujeto como una pantalla de radar.

274 **/sonar**
Muestra distancia y objetos a través del sonido.

275 **/magneticfield**
Visualiza las líneas de campo magnético.

276 **/spectrogram**
Representa el sonido como frecuencias y color.

277 **/soundwave**
Muestra una forma de onda de audio alrededor del sujeto.

278 **/smellmap**
Visualiza la propagación o concentración de un olor.

279 **/electricalfield**
Muestra la energía eléctrica alrededor del sujeto.



NodeStudio

Automatizamos procesos de negocio con IA y sistemas a medida.

nodestudioai.com