# Guia de Mestre para Midjourney v6: Criando Mapas de RPG com Consistência Estilística

Este relatório apresenta um guia prático e aprofundado para a utilização do Midjourney v6 na criação de concept art de mapas de RPG em estilo *painterly* e com visão *top-down*. O foco principal reside em alcançar e manter um alto grau de consistência estilística através de múltiplas gerações, utilizando imagens de referência como pilar do processo criativo. O documento detalha desde a configuração inicial do ambiente no Discord até técnicas avançadas de refino, culminando em um fluxo de trabalho profissional e reprodutível.

## Seção 1: Configuração Inicial do Ambiente v6 no Discord

A base para qualquer trabalho consistente em Midjourney é um ambiente de geração padronizado. A configuração inicial não é uma mera formalidade, mas sim a primeira e mais crucial etapa para impor consistência, removendo variáveis indesejadas do processo criativo antes mesmo da elaboração do primeiro prompt. Ao padronizar a versão do modelo, o modo de renderização e os parâmetros base, o artista transforma a geração de imagens de um exercício de aleatoriedade em um processo de engenharia mais previsível e controlado.

### 1.1 Ativando o Modelo v6 e o Modo RAW via /settings

O comando /settings funciona como o painel de controle central no Discord, permitindo definir os padrões para todas as gerações de imagens. Essas configurações são sincronizadas entre a interface do Discord e a do site Midjourney, garantindo um ambiente de trabalho unificado.1

**Procedimento Detalhado:**

1. Em um canal de servidor com o Midjourney Bot ou em uma mensagem direta com ele, digite o comando /settings e pressione Enter.1
2. No painel que surge, localize o menu suspenso intitulado "Midjourney Default Version". Selecione a versão mais recente disponível (atualmente, V6 ou V6.1). Esta ação garante o uso dos algoritmos mais avançados, que possuem uma compreensão aprimorada da linguagem natural e maior coerência na imagem final.2
3. A seguir, ative o botão RAW Mode. Uma vez ativado, o parâmetro --style raw será anexado automaticamente a todos os seus prompts.

A decisão de ativar o --style raw por padrão é estratégica e fundamental para este fluxo de trabalho. O modelo V6 foi projetado para interpretar prompts de forma mais literal e naturalista.2 O modo

RAW complementa essa característica ao reduzir a "opinião" estética do Midjourney, ou seja, o embelezamento automático que o modelo tende a aplicar.4 Ao remover essa camada de estilo padrão, a IA é forçada a aderir mais estritamente às instruções do prompt de texto e, de forma crucial, ao estilo imposto pelas imagens de referência fornecidas.

**Micro-teste de Verificação:**

* **Prompt 1 (Padrão v6):** /imagine prompt: a fantasy forest map --seed 123 --v 6
* **Prompt 2 (RAW v6):** /imagine prompt: a fantasy forest map --style raw --seed 123 --v 6
* **Resultado Esperado:** A imagem gerada com --style raw apresentará uma aparência menos polida, mais literal e potencialmente com texturas mais "cruas", aderindo de forma mais direta à descrição. A imagem padrão, por outro lado, exibirá a estética mais suave e artisticamente interpretada que é característica do Midjourney, o que pode entrar em conflito com o estilo específico que se deseja impor através de referências.4

### 1.2 Configurando o Remix Mode para um Fluxo de Trabalho Iterativo

O Remix Mode é uma ferramenta indispensável para o refino iterativo. Ele altera o comportamento dos botões de variação (V1, V2, V3, V4), transformando-os em uma oportunidade para editar o prompt original (incluindo texto e parâmetros) antes de gerar uma nova grade de imagens. Isso permite refinar uma imagem sem perder a composição geral que já foi aprovada.7

**Procedimento Detalhado:**

1. Acesse o painel /settings novamente.
2. Localize e ative o botão 🎛️ Remix Mode. Ele ficará verde para indicar que está ativo.

Para a criação de mapas, onde a composição geográfica (a disposição de rios, montanhas, cidades) é fundamental, o Remix é uma ferramenta de valor inestimável. Após gerar uma grade inicial e escolher a melhor composição, o artista pode usar o Remix para alterar detalhes específicos — por exemplo, transformar "uma floresta de pinheiros" em "uma floresta de bétulas" — ou ajustar parâmetros como --stylize e --chaos, mantendo a geografia base da imagem intacta.9

### 1.3 Uso Avançado de /prefer option set para Criar Atalhos de Parâmetros

Para garantir que cada mapa de uma série comece com as mesmas configurações base, a criação de um atalho de parâmetros é uma prática de eficiência profissional. O comando /prefer option set permite agrupar múltiplos parâmetros em um único comando reutilizável, funcionando como um "kit de ferramentas" personalizado.1

**Procedimento Detalhado:**

1. Digite o comando /prefer option set no Discord.
2. Um campo chamado option aparecerá. Nele, insira um nome curto e memorável para o seu conjunto de parâmetros, por exemplo, mapabase.
3. Em seguida, clique na opção value que aparecerá. No campo value, insira a cadeia de parâmetros que formarão a base para todos os seus mapas. Por exemplo: --style raw --ar 16:9 --v 6
4. Pressione Enter para salvar o conjunto.

Uma vez criado, este atalho pode ser invocado no final de qualquer prompt. Por exemplo, um prompt que antes seria a desert city map --style raw --ar 16:9 --v 6 agora pode ser simplificado para a desert city map --mapabase. Esta prática não apenas economiza tempo, mas, mais importante, impõe uma disciplina de consistência, garantindo que a fundação técnica de cada mapa da série seja idêntica.

## Seção 2: A Arte da Referência: Dominando Imagens de Estilo e Layout

O pilar para alcançar a consistência de estilo em Midjourney v6 é o uso estratégico e bem compreendido de imagens de referência. A versão 6 introduziu uma distinção funcional crucial entre diferentes tipos de referências de imagem, permitindo um controle sem precedentes sobre a influência da composição e do estilo.

### 2.1 Diferenças Cruciais: Image Prompt vs. Style Reference (--sref) vs. Layout

Compreender a função de cada tipo de referência é essencial para construir um prompt eficaz.

* **Image Prompt (Padrão):** Quando uma URL de imagem é colocada no início de um prompt, ela atua como um *Image Prompt*. Sua função é influenciar o **conteúdo, a composição e as cores** da imagem gerada.10 Ela serve como uma inspiração geral para "o quê" e "como" a imagem deve ser.
* **Style Reference (--sref):** Este é um parâmetro introduzido em versões mais recentes, projetado especificamente para capturar a "vibe visual" de uma imagem de referência. Ele foca exclusivamente no **estilo, cores, texturas, iluminação e meio artístico**, ignorando deliberadamente os objetos e a composição do conteúdo da imagem de referência.12 Esta é a ferramenta primária e mais poderosa para garantir a consistência estilística entre diferentes mapas.
* **Imagem de Layout:** Uma imagem de layout não é um tipo de parâmetro, mas sim um *uso específico* de um Image Prompt. Geralmente, é uma imagem de baixa fidelidade — um rascunho, um esboço em tons de cinza ou um *wireframe* — que serve para definir a composição e a disposição dos elementos geográficos (rios, montanhas, cidades) sem ditar o estilo artístico final.

O fluxo de trabalho mais eficaz, portanto, é a combinação destes elementos: usar **0 ou 1 imagem de layout** como um Image Prompt para definir a estrutura, e **2 a 5 imagens de estilo** com o parâmetro --sref para definir a "pele" artística. Esta separação de "estrutura" e "textura" é o que permite um controle granular e profissional sobre o resultado final.

### 2.2 O Papel do --iw (Image Weight) e sua Interação com --sref

A separação funcional entre os parâmetros de peso de imagem é uma das inovações técnicas mais significativas da v6, permitindo um fluxo de trabalho de nível profissional para concept art.

* **--iw (Image Weight):** Este parâmetro ajusta o equilíbrio de influência entre o **Image Prompt** (neste caso, a imagem de layout) e o prompt de texto. Na v6, sua faixa de valores é de 0 a 3, com um valor padrão de 1.4 Um valor mais alto de  
  --iw (ex: 2.0) fará com que a imagem gerada siga mais de perto a composição da imagem de layout, enquanto um valor mais baixo dará mais liberdade para a IA interpretar a descrição textual.
* **--sw (Style Weight):** Crucialmente, o parâmetro --iw **não afeta** a influência do --sref. O --sref possui seu próprio parâmetro de peso, o --sw (Style Weight), que possui uma faixa de valores muito mais ampla, de 0 a 1000, com um padrão de 100.12

Esta independência permite controlar separadamente o peso da composição (layout, via --iw) e o peso do estilo (referências de estilo, via --sw). Um artista pode, por exemplo, exigir uma aderência muito alta a um esboço de layout (--iw 2) enquanto aplica o estilo de referência de forma mais sutil (--sw 50). Esta dissociação entre "forma" (composição) e "superfície" (estilo) espelha um fluxo de trabalho de arte tradicional e eleva o Midjourney de um gerador de imagens para uma ferramenta de design direcionável.

**Micro-teste de Verificação:**

* **Prompt:** https://dummyurl.com/layout.png https://dummyurl.com/style.png a forest map --sref https://dummyurl.com/style.png --iw 2 --sw 100 --seed 123 --v 6
* **Resultado Esperado:** A composição do mapa gerado seguirá de perto a estrutura definida em layout.png devido ao alto valor de --iw 2. O estilo pictórico, por sua vez, será moderadamente influenciado pela imagem style.png, conforme o valor padrão de --sw 100.

### 2.3 Estratégias para Combinar Múltiplas Referências de Estilo

A v6 permite o uso de múltiplas URLs com o parâmetro --sref, abrindo a possibilidade de misturar e ponderar diferentes influências estilísticas.12

* Mistura de Estilos: Para combinar estilos, basta listar as URLs de referência após --sref, separadas por um espaço:  
  --sref https://url.com/palette.png https://url.com/texture.png
* Ponderação de Estilos: Para dar mais importância a uma referência sobre outra, utiliza-se a notação :: seguida de um valor numérico. A soma dos pesos não precisa ser um número específico; o que importa é a proporção entre eles.  
  --sref https://url.com/palette.png::1 https://url.com/texture.png::3

Neste exemplo, a influência da imagem de textura será três vezes mais forte que a da imagem de paleta de cores. Para a criação de mapas, esta técnica é extremamente poderosa. Um artista pode usar uma imagem de referência para a paleta de cores (ex: uma pintura de paisagem com tons terrosos), outra para a textura das pinceladas (ex: uma foto de uma tela a óleo em close-up) e uma terceira para o estilo de iluminação (ex: uma foto com iluminação suave e difusa). A ponderação permite priorizar o aspecto mais importante para a identidade visual do projeto.

## Seção 3: Construindo o "Prompt-Casca" Reutilizável

Para garantir a consistência em uma série de mapas, é fundamental desenvolver um template de prompt modular, ou "prompt-casca". Este template não é apenas um guia, mas um "contrato" com a IA, estabelecendo as "leis da física" visuais do mundo do jogo (as partes fixas do prompt) e permitindo que a IA preencha apenas os detalhes geográficos específicos de cada mapa (a parte variável).

### 3.1 A Estrutura do Prompt-Casca

A estrutura a seguir foi projetada para maximizar o controle e a consistência, separando rigorosamente os elementos variáveis dos elementos fixos.

in a painterly top-down RPG map style, --sref --iw [valor] --sw [valor] --mapabase --seed [valor\_para\_teste]

**Análise Detalhada dos Componentes:**

* **``:** A URL do Image Prompt que define a composição. É opcional e deve ser usada quando um layout específico é necessário.
* **``:** As URLs das imagens de referência de estilo. Incluí-las também como Image Prompts (no início do prompt) pode, em alguns casos, reforçar a aderência ao estilo, embora o trabalho principal seja feito pelo --sref.
* **``:** **Esta é a única parte que deve mudar significativamente entre os mapas de uma mesma série.** Exemplos: "a dense jungle with a hidden temple", "a sprawling desert city around an oasis", "a frozen tundra with volcanic fissures".
* **in a painterly top-down RPG map style:** Uma frase descritiva que ancora o gênero e a perspectiva da imagem.
* **``:** Um conjunto de frases-chave que reforçam verbalmente o estilo visual contido nas imagens de referência. A v6 responde bem à linguagem natural, e esta redundância ajuda a guiar a IA.2 Exemplos: "soft ambient lighting", "muted earth-tone color palette", "visible expressive brush strokes", "hand-drawn feel".  
  **Esta parte deve permanecer idêntica em todos os mapas da série.**
* **--sref:** A declaração formal das referências de estilo. As mesmas URLs devem ser usadas em toda a série.
* **--iw [valor]:** O peso da imagem de layout, ajustado conforme a necessidade de aderência (ex: --iw 1.5).
* **--sw [valor]:** O peso das referências de estilo (ex: --sw 100).
* **--mapabase:** O atalho de parâmetros base criado com /prefer option set (ex: --style raw --ar 16:9 --v 6).
* **--seed [valor\_para\_teste]:** O parâmetro --seed deve ser usado **apenas durante a fase de desenvolvimento e teste do estilo**. Fixar o seed permite comparar o efeito de pequenas mudanças no prompt (ex: trocar "soft lighting" por "ambient lighting") mantendo a mesma composição inicial.14 Para a produção final de mapas diferentes,  
  **o parâmetro --seed deve ser removido** para permitir que a IA gere composições únicas para cada novo conteúdo.

### 3.2 Adaptando o Template para Diferentes Biomas

A força do prompt-casca reside na sua modularidade. Para criar um novo mapa (ex: um deserto) após finalizar um mapa de floresta, o processo é metodológico:

1. **Manter Fixo:** As , a declaração `--sref`, os , e o atalho --mapabase devem permanecer absolutamente idênticos.
2. **Variar:** A é alterada para refletir o novo bioma. Opcionalmente, uma nova pode ser fornecida.

**Exemplo de Adaptação:**

* Prompt para Floresta:  
  https://url.com/style1.png https://url.com/style2.png a dense pine forest with a winding river and ancient ruins, in a painterly top-down RPG map style, soft ambient lighting, muted earth-tone color palette, visible expressive brush strokes --sref https://url.com/style1.png https://url.com/style2.png --mapabase
* Prompt para Deserto (mesmo estilo):  
  https://url.com/style1.png https://url.com/style2.png a vast sand desert with rocky mesas and a small oasis city, in a painterly top-down RPG map style, soft ambient lighting, muted earth-tone color palette, visible expressive brush strokes --sref https://url.com/style1.png https://url.com/style2.png --mapabase

Esta abordagem transforma o processo de criação de uma série de mapas em um programa coeso, onde as partes fixas do prompt atuam como uma função estilística que é aplicada a diferentes argumentos de conteúdo.

## Seção 4: Tabela Rápida de Parâmetros Essenciais para v6

A tabela a seguir consolida os parâmetros mais relevantes para a criação de mapas de RPG na v6, oferecendo uma referência rápida com análises de trade-off específicas para este caso de uso. A compreensão das consequências de cada escolha de parâmetro é fundamental para a tomada de decisões estratégicas durante o processo criativo.

| Parâmetro | Função Principal | Faixa de Valores (v6) | Padrão | Análise de Trade-offs e Melhor Uso para Mapas de RPG |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| --style raw | Reduz a estética padrão do MJ para maior fidelidade ao prompt e às referências.4 | Booleano | Off | **USAR SEMPRE:** Para mapas com estilo de referência. Garante que o estilo da *sua* imagem domine, não o do Midjourney. **NÃO USAR:** Se o objetivo for a estética "polida" característica do MJ e não houver referências fortes. |
| --stylize ou --s | Controla a força da estilização artística *intrínseca* do MJ.16 | 0–1000 | 100 | **Trade-off:** Fidelidade ao prompt vs. Estética MJ. **MELHOR USO:** Manter em valores baixos a moderados (ex: 50 a 120) para não competir com o estilo do --sref. Valores altos (>250) podem fazer a IA ignorar suas referências e detalhes do prompt.17 |
| --chaos ou --c | Aumenta a variedade entre as 4 imagens da grade inicial.18 | 0–100 | 0 | **Trade-off:** Previsibilidade vs. Exploração. **MELHOR USO:** 0-10 para refinar um layout já definido ou fazer pequenas variações. 10-30 para gerar ideias de composição para um novo mapa sem se afastar drasticamente do prompt.18 |
| --iw | Balanceia o peso entre o *Image Prompt* (layout) e o prompt de texto.4 | 0–3 | 1 | **Trade-off:** Aderência ao layout vs. Detalhes do texto. **MELHOR USO:** 1.5-2.5 para forçar a aderência a um esboço detalhado. 0.5-1.0 se a imagem de layout for apenas uma sugestão vaga de composição. |
| --seed | Fixa o ruído inicial para reprodutibilidade em testes.15 | 0–4294967295 | Aleatório | **USAR:** Apenas para comparar o efeito de mudar uma palavra no prompt ou um parâmetro. **NÃO USAR:** Para a geração final de mapas diferentes, pois isso resultaria em composições muito similares. Para consistência de *estilo*, use --sref.14 |
| --no | Exclui elementos específicos da imagem.20 | N/A | N/A | **MELHOR USO:** Extremamente útil em mapas para remover artefatos que a IA pode adicionar indevidamente, como --no text, grid, compass rose, labels se estes não forem desejados na arte final.21 |
| --ar ou --aspect | Define a proporção da imagem.22 | Qualquer | 1:1 | **MELHOR USO:** Essencial para o formato do mapa. Use 16:9 ou 4:3 para mapas de região ou mundo. Use 9:16 para mapas de masmorras verticais, torres ou cortes de terreno.23 |
| --sw | Controla a força da influência do Style Reference (--sref).13 | 0–1000 | 100 | **Trade-off:** Intensidade do estilo vs. Detalhes do prompt. **MELHOR USO:** Comece com o padrão 100. Aumente para 200-400 se o estilo não estiver forte o suficiente. Reduza para 50-80 se o estilo estiver sobrepujando os detalhes do mapa. |

## Seção 5: Fluxo de Iteração e Refino Avançado

O processo de criação não termina na primeira geração. O fluxo de trabalho Geração -> Remix -> Vary (Region) espelha o processo de pintura digital não destrutivo, onde ajustes gerais são feitos primeiro, seguidos por correções detalhadas e localizadas. Remix atua como uma camada de ajuste global, enquanto Vary (Region) funciona como uma máscara de camada para correções cirúrgicas.

### 5.1 Utilizando Remix Mode para Ajustes Composicionais e Estilísticos

Com o Remix Mode ativado, cada botão de variação (V1-V4) torna-se uma porta de entrada para o refino.7 Após a geração da grade inicial de quatro imagens, o artista pode selecionar a que possui a melhor composição e, em vez de apenas gerar variações aleatórias, pode editar o prompt para guiar a próxima geração de forma precisa.

**Caso de Uso Prático para Mapas:**

1. **Geração Inicial:** Um prompt para um mapa de pântano é executado, resultando em quatro opções.
2. **Seleção:** A imagem V2 tem a melhor disposição de rios e ilhas, mas a atmosfera não está sombria o suficiente.
3. **Ativação do Remix:** O artista clica no botão V2. A caixa de diálogo do Remix aparece, contendo o prompt original.
4. **Ajuste de Conteúdo e Estilo:** O prompt é editado. A frase "a swamp" é alterada para "a gloomy, mist-shrouded swamp".
5. **Ajuste de Parâmetro:** Para forçar uma aderência ainda maior ao estilo de referência, o artista aumenta o peso do estilo, alterando --sw 100 para --sw 150.
6. **Nova Geração:** Ao submeter o prompt editado, o Midjourney gera quatro novas variações que mantêm a composição base da imagem V2, mas agora incorporam a atmosfera mais sombria e uma aplicação mais forte do estilo de referência.

### 5.2 Técnicas de Vary (Region) para Correções Cirúrgicas

Após o upscaling de uma imagem (U1-U4), a ferramenta 🖌️ Vary (Region) permite o refino em nível micro. Ela possibilita selecionar uma área específica da imagem e regenerá-la com um novo prompt, deixando o restante da imagem intacto.24

**Caso de Uso Prático para Mapas:**

1. **Upscaling:** O mapa de pântano final é ampliado. A imagem está quase perfeita, mas uma cadeia de montanhas no canto parece deslocada e geologicamente implausível para um pântano.
2. **Ativação de Vary (Region):** O artista clica no botão Vary (Region).
3. **Seleção da Área:** Utilizando a ferramenta de seleção (laço ou retângulo), a área contendo as montanhas é "pintada".8
4. **Prompt de Correção:** Na caixa de prompt (que aparece se o Remix Mode estiver ativo), o artista digita uma descrição concisa do que deve substituir as montanhas: "dense, ancient cypress trees".
5. **Regeneração Localizada:** A IA irá regenerar *apenas* a área selecionada para corresponder ao novo prompt, misturando as novas árvores de forma coesa com o pântano circundante.

É importante notar que, na v6, a ferramenta Vary (Region) é mais eficaz para *modificar* ou *refinar* elementos que já existem na área selecionada do que para adicionar elementos completamente novos a partir do zero. Tentar adicionar um castelo a uma planície vazia pode produzir resultados menos integrados do que transformar um grupo de rochas em um castelo em ruínas.25

## Seção 6: Estudos de Caso: Exemplos Práticos e Contraexemplo

Para ilustrar a aplicação prática dos conceitos discutidos, esta seção apresenta dois exemplos detalhados de sucesso e um contraexemplo que demonstra armadilhas comuns.

### Exemplo 1: O Pântano Esquecido

**Objetivo:** Criar um mapa de um pântano com uma atmosfera melancólica e um estilo de pintura a óleo com pinceladas visíveis, usando duas imagens de referência distintas: uma para a paleta de cores e outra para a textura.

* **Referências:**
  + URL\_Estilo\_1: https://dummyurl.com/swamp\_palette.png (Uma pintura de paisagem com tons de verde musgo, marrom escuro e azul acinzentado).
  + URL\_Estilo\_2: https://dummyurl.com/oil\_texture.png (Uma foto em close-up de uma tela a óleo com empastamento pesado).
* **Prompt Completo:**  
  /imagine prompt:https://dummyurl.com/swamp\_palette.png https://dummyurl.com/oil\_texture.png a murky swamp with winding waterways and ancient, moss-covered trees, a single dilapidated shack on a small island, in a painterly top-down RPG map style, gloomy ambient light, muted greens and browns, visible impasto brushstrokes --sref https://dummyurl.com/swamp\_palette.png::1 https://dummyurl.com/oil\_texture.png::2 --style raw --ar 16:9 --v 6 --stylize 80 --chaos 5 --seed 456
* **Análise do Prompt:**
  + **Referências:** As duas URLs de estilo são usadas tanto como Image Prompts quanto no --sref.
  + **Descrição de Conteúdo:** "a murky swamp with winding waterways..." descreve a geografia específica.
  + **Descritores de Estilo:** "gloomy ambient light, muted greens and browns, visible impasto brushstrokes" reforçam verbalmente o que as imagens de referência devem fornecer.
  + **Parâmetros:**
    - --sref...::1...::2: A textura do óleo (URL\_Estilo\_2) recebe o dobro do peso da paleta de cores, priorizando a sensação tátil da pintura.
    - --style raw: Garante que o estilo venha das referências, não do Midjourney.
    - --ar 16:9: Formato de paisagem padrão.
    - --stylize 80: Um valor baixo para não interferir com o --sref.
    - --chaos 5: Variação mínima para manter a previsibilidade.
    - --seed 456: Usado para reprodutibilidade deste exemplo.

### Exemplo 2: A Cidadela do Deserto

**Objetivo:** Criar um mapa de uma cidade no deserto com uma arquitetura específica, usando um esboço de layout para ditar a forma da cidade e uma foto de referência para o estilo.

* **Referências:**
  + URL\_Layout: https://dummyurl.com/city\_layout.png (Um simples desenho em preto e branco mostrando muralhas circulares com um palácio central e ruas radiais).
  + URL\_Estilo: https://dummyurl.com/adobe\_architecture.png (Uma foto de uma aldeia de adobe no Marrocos, com texturas de barro e sombras fortes).
* **Prompt Completo:**  
  /imagine prompt:https://dummyurl.com/city\_layout.png https://dummyurl.com/adobe\_architecture.png a circular desert citadel with a central palace and radial streets, surrounded by sand dunes, in a painterly top-down RPG map style, harsh sunlight casting long shadows, warm earth tones, rough adobe texture --sref https://dummyurl.com/adobe\_architecture.png --style raw --ar 4:3 --v 6 --stylize 100 --iw 2.0 --seed 789
* **Análise do Prompt:**
  + **Referências:** A URL\_Layout serve como Image Prompt para a composição, enquanto a URL\_Estilo é usada para o --sref.
  + **Descrição de Conteúdo:** "a circular desert citadel..." descreve o que o layout representa.
  + **Descritores de Estilo:** "harsh sunlight casting long shadows, warm earth tones, rough adobe texture" descrevem verbalmente a foto de referência.
  + **Parâmetros:**
    - --sref: Apenas a imagem de arquitetura é usada como referência de estilo.
    - --iw 2.0: Um valor alto para forçar a IA a aderir estritamente ao esboço de layout circular.
    - --ar 4:3: Uma proporção mais quadrada, adequada para um mapa de cidade.
    - --stylize 100: O valor padrão, suficiente aqui pois há apenas uma referência de estilo forte.
    - --seed 789: Usado para reprodutibilidade.

### Contraexemplo: A Floresta Inconsistente

**Objetivo:** Demonstrar como parâmetros mal configurados e referências conflitantes podem destruir a consistência e a intenção artística.

* **Referências:**
  + URL\_Estilo\_1: https://dummyurl.com/watercolor.png (Uma pintura em aquarela suave e translúcida).
  + URL\_Estilo\_2: https://dummyurl.com/pixel\_art.png (Uma imagem de pixel art com cores vibrantes e bordas duras).
* **Prompt Falho:**  
  /imagine prompt:a forest map --sref https://dummyurl.com/watercolor.png https://dummyurl.com/pixel\_art.png --ar 16:9 --v 6 --stylize 1000
* **Análise da Falha:**
  1. **Referências Conflitantes:** O prompt tenta misturar dois estilos fundamentalmente opostos (aquarela e pixel art) sem qualquer orientação textual ou ponderação. O resultado será uma mistura caótica e esteticamente desagradável.
  2. **--stylize 1000:** Este é o erro mais grave. Um valor de estilização tão alto instrui o Midjourney a ignorar amplamente as referências e o prompt de texto, aplicando sua própria interpretação artística de forma agressiva.17 O resultado será uma imagem "bonita" segundo os padrões do Midjourney, mas que não terá nenhuma semelhança com aquarela ou pixel art, e provavelmente não parecerá um mapa funcional.
  3. **Falta de Descritores:** O prompt é muito vago ("a forest map"), não dando à IA nenhum detalhe para ancorar a geração.
  4. **Ausência de --style raw:** Sem este parâmetro, a estética padrão do Midjourney compete diretamente com as já conflitantes referências de estilo, adicionando uma terceira camada de caos visual.

## Seção 7: Checklist de Consistência para Séries de Mapas

Este checklist deve ser consultado antes de gerar cada novo mapa em uma série para garantir a manutenção da identidade visual do projeto.

1. **Referências de Estilo (--sref)**
   * [ ] As URLs exatas usadas no parâmetro --sref são idênticas às do mapa anterior da série?
   * [ ] Se a ponderação de estilo (ex: ::2) foi usada, ela está consistente?
2. **Prompt de Texto**
   * [ ] Os `` (ex: "soft ambient lighting, muted color palette") foram copiados exatamente do prompt anterior?
   * [ ] A única parte significativamente alterada no corpo do prompt foi a `` (ex: o bioma, os pontos de interesse)?
3. **Parâmetros Base**
   * [ ] O atalho de parâmetros base (ex: --mapabase) foi incluído?
   * [ ] A versão (--v), a proporção (--ar) e o modo (--style raw) estão corretos e consistentes?
4. **Parâmetros de Ajuste Fino**
   * [ ] O valor de --stylize está dentro da faixa predefinida para o projeto (ex: entre 80 e 120)?
   * [ ] O valor de --chaos está no nível desejado (baixo para refino, mais alto para exploração)?
   * [ ] O valor de --sw (Style Weight) está consistente com o mapa anterior?
5. **Parâmetro de Teste (--seed)**
   * [ ] O parâmetro --seed foi **removido** para a geração do mapa final, permitindo uma nova composição?

## Seção 8: FAQ: Perguntas Frequentes

Esta seção aborda questões comuns e esclarece pontos cruciais sobre o fluxo de trabalho apresentado.

* Quais são as implicações de direitos autorais ao usar imagens de referência de outros artistas?  
  O usuário é inteiramente responsável pelo conteúdo que utiliza como entrada.26 As políticas do Midjourney exigem que o usuário tenha os direitos necessários para usar as imagens que carrega. É fortemente recomendado o uso de imagens que sejam de sua própria autoria, de domínio público (como pinturas clássicas ou fotos de arquivos governamentais), ou para as quais você possua uma licença de uso explícita. Usar o trabalho de artistas contemporâneos sem permissão para treinar ou guiar uma IA pode ter implicações legais e éticas complexas.
* Se eu usar o mesmo --seed e o mesmo --sref, obterei sempre o mesmo estilo?  
  Não necessariamente. O parâmetro --seed fixa o campo de ruído inicial, o que ajuda a manter a composição similar se o prompt de texto também for similar.15 O  
  --sref aplica o estilo. No entanto, o Midjourney não é um sistema determinístico. Pequenas mudanças no prompt de texto, mesmo com o mesmo seed e sref, podem levar a interpretações diferentes. A verdadeira ferramenta para consistência de *estilo* através de diferentes *conteúdos* (e, portanto, diferentes prompts e seeds) é o uso consistente do --sref, dos descritores de estilo e dos parâmetros, conforme detalhado neste guia. O --seed é uma ferramenta de *teste*, não de consistência de estilo de produção.
* Quais foram as principais mudanças da v5.2 para a v6 que afetam este fluxo de trabalho?  
  As três mudanças mais impactantes são:
  1. **Melhor Compreensão da Linguagem Natural:** A v6 interpreta prompts mais longos e com linguagem natural de forma muito mais eficaz que a v5.2. Isso significa que os `` no prompt de texto têm um impacto real e mensurável, tornando os prompts mais intuitivos e menos dependentes de "palavras mágicas".2
  2. **Introdução do Style Reference (--sref):** A v6 formalizou a transferência de estilo com o sistema --sref e --sw. Em versões anteriores, a consistência de estilo era uma arte imprecisa que dependia de truques com Image Prompts e o parâmetro --iw. O novo sistema é mais poderoso, previsível e é a base deste guia.12
  3. **Estética Padrão Diferente:** A v6 tem uma estética padrão que tende mais ao fotorrealismo e é menos "opinativa" que a v5.2. Combinada com o --style raw, isso permite que o estilo do usuário, vindo das imagens de referência, brilhe com menos interferência do modelo.2

#### Referências citadas

1. Creation Settings in Discord – Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32868982949517-Creation-Settings-in-Discord>
2. All Midjourney Versions (V1-V6) Compared: The Evolution of ... - Aituts, acessado em setembro 9, 2025, <https://aituts.com/midjourney-versions/>
3. Version 6.1 - Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://updates.midjourney.com/version-6-1/>
4. 15 Midjourney Parameters - A List with Examples And Tips - AI ..., acessado em setembro 9, 2025, <https://aichronicler.com/midjourney-parameters-list/>
5. Parameters | Midjourney Compendium, acessado em setembro 9, 2025, <https://www.midjourneycompendium.ch/parameters>
6. Midjourney Parameters [aspect ratio, stylize, seed, etc.] : r/midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://www.reddit.com/r/midjourney/comments/1fde6xr/midjourney_parameters_aspect_ratio_stylize_seed/>
7. Midjourney V6 Essential- Transform Style with “Remix” | by Christie C. - Medium, acessado em setembro 9, 2025, <https://medium.com/design-bootcamp/midjourney-v6-essential-transform-style-with-remix-6e8d6357da20>
8. Midjourney Remix Mode User Guide - Aiarty Image Enhancer, acessado em setembro 9, 2025, <https://www.aiarty.com/midjourney-guide/midjourney-remix-mode.htm>
9. How to Use Remix Mode in Midjourney - Zenn, acessado em setembro 9, 2025, <https://zenn.dev/saan/articles/258668815d9497>
10. Prompt Basics – Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32023408776205-Prompt-Basics>
11. Getting Started Guide - Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/33329261836941-Getting-Started-Guide>
12. How to Use Style Reference(--SREF) in Midjourney V6.1 and V6, acessado em setembro 9, 2025, <https://midjourneysref.com/guide/How-to-Use-Style-Reference-and-Style-Reference-Codes>
13. Style Reference – Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32180011136653-Style-Reference>
14. How to Use Seed Number in Midjourney: Seed Parameter Explained - Woollyfern Creative, acessado em setembro 9, 2025, <https://woollyferncreative.com/2024/02/26/how-to-use-seed-number-in-midjourney/>
15. Seeds – Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32604356340877-Seeds>
16. Stylize - Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32196176868109-Stylize>
17. Midjourney V6. Part 3. Parameters: Stylize, Chaos, Weird, No + ..., acessado em setembro 9, 2025, <https://midlibrary.io/midguide/midjourney-v6-in-depth-review-part-3-parameters>
18. Chaos / Variety – Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32099348346765-Chaos-Variety>
19. Midjourney tutorial: how to use the chaos parameter - Imagifly, acessado em setembro 9, 2025, <https://imagifly.co/articles/midjourney-tutorial-how-to-use-chaos-parameter>
20. No - Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32173351982093-No>
21. How to Use the Midjourney No Parameter, acessado em setembro 9, 2025, <https://www.midlearning.com/how-to-use-midjourney/midjourney-parameters-cheatsheet/midjourney-no-parameter>
22. Aspect Ratio - Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/31894244298125-Aspect-Ratio>
23. Midjourney Aspect Ratio User Guide - WinXDVD, acessado em setembro 9, 2025, <https://www.winxdvd.com/ai-tips/midjourney-aspect-ratio.htm>
24. Vary Region – Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32794723105549-Vary-Region>
25. MJ v6 Website vary region issue : r/midjourney - Reddit, acessado em setembro 9, 2025, <https://www.reddit.com/r/midjourney/comments/1ap28xy/mj_v6_website_vary_region_issue/>
26. Omni Reference - Midjourney, acessado em setembro 9, 2025, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/36285124473997-Omni-Reference>