

Od brył. Do wnętrza.

GPT-6 + Blender / Google Flow / wideo AI



01 / STRUKTURA



02 / INTERPRETACJA AI

Pomysł jest Twój. Blenderem zajmuje się AI.

Nie musisz ręcznie modelować salonu ani ustawiać klatek animacji. W tym procesie zlecasz pracę GPT-6 w Codex, oglądasz rezultat w Blenderze i dajesz poprawki. Potem zamieniasz proste bryły w realistyczne obrazy, a obrazy i ruch kamery wykorzystujesz do generowania filmu.

Cały proces: brief > Blender obsługiwany przez AI > jeden film z trzema ujęciami i ich pierwsze klatki > spójne wizualizacje w Flow > cały film i trzy obrazy razem w Seedance 2.5 > gotowe wideo.

Czego potrzebujesz

- **GPT-6 w Codex z dostępem do Blendera.** Sam wybór modelu w czacie nie daje mu kontroli nad programem. Potrzebne są dostępne narzędzia sterowania aplikacją lub działająca integracja. Pierwszy prompt każe to sprawdzić.
- **Blendera** i folderu na projekt oraz eksporty.
- **Generатора obrazów.** Przykłady w tym poradniku powstały w Google Flow z Nano Banana 2.
- **Generатора wideo obsługującego film i obrazy referencyjne.** Możesz zacząć od Higgsfield; równie dobrze użyć innej platformy z odpowiednimi wejściami. Replicate nie jest wymagany.

Co kontrolujesz, a co oddajesz AI?

Blender ustala przestrzeń: ściany, okna, rozmieszczenie obiektów, perspektywę i ruch kamery. **AI projektuje wygląd:** modele mebli, materiały, paletę i atmosferę. Bryła kanapy jest sugestią kanapy, nie obowiązkowym wzorem produktu.

Najpierw pozwól AI zaproponować dobry projekt. Gdy go zatwierdzisz, zamroź wygląd mebli i ogrodu we wszystkich następnych ujęciach.

Wszystkie instrukcje, prompty i wybrane przykłady są w tym PDF. Własny film referencyjny i wizualizacje przygotujesz według opisanej metody; nie potrzebujesz dodatkowej paczki plików.

1. Zleć zbudowanie sceny

Wklej poniższy prompt do GPT-6 w Codex. Możesz zmienić salon na sypialnię, restaurację lub showroom. Nie musisz znać poleceń Blendera.

Prompt do GPT-6

Pracuj jako mój operator Blendera. Wykonaj scenę, a nie instrukcję, jak mam ją ręcznie zrobić. Najpierw sprawdź, czy masz działający dostęp do Blendera i możliwość zapisywania plików. Jeśli nie, wskaż konkretnie brakujący dostęp i zatrzymaj pracę zamiast udawać wykonanie.

Chcę widzieć postęp w otwartym Blenderze. Korzystaj z dostępnego sterowania aplikacją; jeśli potrzebujesz skryptu lub innego trybu pracy, powiedz o tym przed zmianą sposobu działania. Nie instaluj dodatków ani nie uruchamiaj płatnych usług bez mojej zgody. Zachowaj istniejące pliki i pracuj w nowym projekcie.

Zbuduj przestronny, nowoczesny salon z jadalnią, około 12 × 10 m, wysokość 3,5 m. Duże przeszklenie ma wychodzić na taras i ogród. Zaplanuj wygodną komunikację oraz wyraźną strefę wypoczynku: narożna sofa, dwa fotele, dwa stoliki, duży dywan. Dodaj kominek, regał, stół z czterema krzesłami, lampy, zasłony, rośliny i kilka większych dodatków.

To blockout do późniejszej wizualizacji AI: proste bryły w realnej skali, czytelne sylwetki, lekko zaokrąglone krawędzie. Bez drobnej geometrii, faktur i fotorealistycznych materiałów. Za oknem zaznacz taras, rabaty i jedno charakterystyczne drzewo. Nie zasłaniaj widoku nieprzezroczystymi atrapami szyb.

Nazwij obiekty i uporządkuj je w kolekcjach. Zapisz projekt jako salon-blockout.blend. Pokaż widok ogólny i dwa widoki z poziomu człowieka. Sprawdź proporcje, kolizje i widoczność wyposażenia. Na tym etapie nie eksportuj animacji.

Oceń tylko: czy układ ma sens, czy obiekty da się rozpoznać i czy jest miejsce na kamerę. Poprawki zlecaj zwykłym językiem, np. „Przesuń stół dalej od sofy i poszerz przejście”.

2. Zleć kolory i trzy kamery

Kolory pomagają wizualnie rozdzielić obiekty. Nie są obowiązkową paletą wnętrza ani techniczną maską segmentacji. Ważniejsza od koloru pozostaje czytelna forma.

Prompt do GPT-6

Pracuj dalej na zatwierdzonym salonie i pokazuj zmiany w Blenderze. Nie przebudowuj układu.

Nadaj grupom obiektów proste, matowe kolory: jasne ściany, spokojna podłoga, wyraźnie odróżniona sofa, fotele, dywan, stoliki i zieleń. Bez wzorów i drobnych tekstur. Sprawdź, czy kolory widać również w rzeczywistym eksporcie, nie tylko w podglądzie. Dla szybkiego blockoutu użyj Workbench z kolorami materiałów i delikatnym podkreśleniem krawędzi; unikaj mocnych cieni, połysków i efektów utrudniających rozpoznanie brył.

Przygotuj trzy osobne kamery z animacją:

- 01 - odsłonięcie salonu, spokojny najazd ukazujący strefę wypoczynku;
- 02 - boczny przejazd z czytelną paralaksą między fotelami, stolikami i sofą;
- 03 - zbliżenie w stronę sofy oraz przeszklenia, z widokiem na ogród.

Każde ujęcie: pion 9:16, 1080 × 1920 px, 24 kl./s, klatki 1-96, czyli 4 sekundy. Kamera na naturalnej wysokości około 1,4-1,6 m. Zaczynij od ogniskowej około 26 mm i skoryguj ją, jeśli proporcje wyglądają nienaturalnie. Bez zmiany ogniskowej podczas ujęcia.

Ruch ma być płynny, ale zauważalny już w czterech sekundach. Bez obrotów horyzontu, przenikania przez meble i nagłego przyspieszania. Wyłącz głębię ostrości i rozmycie ruchu w filmie referencyjnym.

Pokaż początek, środek i koniec każdego ujęcia oraz odtwórz podgląd animacji. Sprawdź, czy żaden ważny obiekt nie jest przypadkowo ucięty. Zapisz nową wersję projektu. Poczekać na zatwierdzenie kamer przed eksportem.

Praktyczna zasada: krótszy film nie wymaga gwałtownego ruchu. Lepiej skrócić trasę kamery niż przyspieszać długi przelot.

3. Zleć eksport filmu i klatek

Po zatwierdzeniu kamer nie opisuj, jak renderować. Poproś GPT-6 o wykonanie i sprawdzenie plików.

Prompt do GPT-6

Wyeksportuj trzy zatwierdzone ujęcia z Blendera jako osobne filmy MP4, H.264, bez dźwięku:

01-blockout.mp4

02-blockout.mp4

03-blockout.mp4

Każdy plik ma mieć 1080 × 1920 px, 24 kl./s i dokładnie 96 klatek, czyli 4 sekundy. Przed pełnym eksportem sprawdź testową klatkę z każdej aktywnej kamery, poprawność kolorów i kadru. Nie zmieniaj zatwierdzonej sceny ani ruchu kamer.

Z każdego gotowego MP4 wyodrębnij jego rzeczywistą pierwszą klatkę do PNG o odpowiadającej nazwie: 01-start.png, 02-start.png, 03-start.png. Nie zastępuj ich podobnym renderem z innego momentu.

Przygotuj blockout-12s.mp4: połącz trzy klipy w kolejności 01, 02, 03 prostymi cięciami przy 4 i 8 sekundzie, bez przejść i zmiany prędkości. Ten jeden film będzie referencją ruchu dla całej generacji w Seedance 2.5. Osobne klipy zachowaj jako pliki robocze.

Zapisz wszystko w folderze eksport wraz z końcowym plikiem .blend. Sprawdź rzeczywiste parametry każdego filmu, liczbę klatek, odtwarzanie i zgodność PNG z początkiem MP4. Pokaż trzy pierwsze klatki i podaj odnośniki do plików. Jeżeli eksport się nie uda, opisz błąd; nie uznawaj samego rozpoczęcia renderowania za zakończenie zadania.

Co masz po tym etapie?

Jeden projekt 3D, trzy robocze klipy, trzy PNG i gotowy film referencyjny 12 s. Pierwsze klatki odpowiadają początkom ujęć przy 0, 4 i 8 sekundzie filmu zbiorczego.

To jedyne łączenie klipów w tym procesie: składasz materiał z Blendera **przed generacją AI**. Seedance otrzyma cały film naraz. Nie zmieniaj proporcji obrazów; każda wizualizacja ma odpowiadać początkowi właściwego ujęcia.

4. Flow: zaprojektuj obraz wzorcowy

W Google Flow wybierz generowanie obrazu i Nano Banana 2, jeśli jest dostępny na Twoim koncie. Dodaj pierwszą klatkę najlepiej pokazującą wnętrze. W naszym przykładzie to **ujęcie 03**. Sprawdź aktualny model i koszt przed uruchomieniem.

Wzorzec to moment na zmianę mebli i kolorów. Nie generuj jeszcze trzech niezależnych aranżacji.

Prompt do Nano Banana 2

Zamień załączony kolorowy blackout salonu w bardzo realistyczną fotografię współczesnego wnętrza premium. To projekt koncepcyjny, nie odtwarzanie konkretnych modeli mebli.

Zachowaj perspektywę, położenie kamery, kadr, architekturę, przeszklenia i funkcjonalny układ. Bryły wyposażenia oznaczają kategorie i przybliżone gabaryty obiektów. Nie kopiuj ich klockowatych kształtów ani technicznych kolorów. Możesz zaprojektować nową sofę, fotele, stoliki, lampy i dodatki, o ile pozostają we właściwych miejscach i nie zmieniają układu przestrzeni.

Stwórz spójny, nowoczesny, ponadczasowy projekt: miękka sofa w ciepłym karmelowym kolorze, eleganckie fotele, naturalny kamień, ciemne drewno, jasny strukturalny dywan i mineralne ściany. Dobierz modne, stonowane kolory zamiast kolorów blackoutu. Unikaj przypadkowych dekoracji i przesadnego luksusu.

Za oknem zaprojektuj piękny, wiarygodny ogród: jasny taras, ozdobne trawy, charakterystyczne wielopniowe drzewo i zieleń w dalszym planie. Ogród ma mieć prawdziwą głębię, nie wyglądać jak płaski plakat.

Światło dzienne miękkie i naturalne. Subtelne nierówności tkanin, realistyczny splot, usłojenie, porowatość kamienia, delikatne refleksy i kontaktowe cienie. Oświetlenie wnętrza oraz ogrodu musi być zgodne. Wygląd profesjonalnej fotografii architektury, bez plastikowego połysku, przesadnego HDR, deformacji i efektu ilustracji.

Zachowaj pionowy kadr i całą kompozycję. Bez ludzi, napisów i znaków wodnych.

Zatwierdź jeden wzorzec. Zapisz go i używaj jako referencji przy kolejnych widokach. Jeżeli AI radykalnie powiększyło meble lub zmieniło ich układ, zleć aktualizację brył i ponowny eksport przed dalszą pracą.

5. Kolejne ujęcia: ten sam projekt

Dla ujęć 01 i 02 dodaj **dwa obrazy**: pierwszą klatkę właściwego filmu oraz zatwierdzony wzorzec z Flow. Jasno przypisz ich role. Sama rozmowa o poprzednim obrazku nie zastępuje jego załączenia.

Prompt do Nano Banana 2

Przygotuj kolejną fotografię tego samego salonu, nie nową aranżację.

OBRAZ A to blackout nowego ujęcia: z niego weź wyłącznie perspektywę, pozycję kamery, kadr, architekturę i rozmieszczenie obiektów.

OBRAZ B to zatwierdzona wizualizacja: z niej weź dokładny projekt wnętrza, modele mebli, materiały, kolory, detale oraz charakter światła.

Pokaż wyposażenie z obrazu B z nowego punktu widzenia wyznaczonego przez obraz A. Zachowaj tę samą sofę i stronę szeslonga, identyczne fotele, konstrukcję i blaty stolików, podłogę, dywan, lampy oraz zasłony. Nie wracaj do kolorów ani uproszczonych kształtów blackoutu. Nie wymyślaj alternatywnych produktów.

Za oknem ma być ten sam ogród: ten sam taras, drzewo, rabaty, dalszy plan i pora dnia. Ich położenie wynika z jednej wspólnej przestrzeni. Zmieniaj widoczną perspektywę i przesłonięcia, a nie projekt ogrodu. Nie przyklejaj identycznego płaskiego tła do każdego okna.

Zachowaj naturalne światło, realistyczną skalę materiałów, delikatne niedoskonałości i jakość profesjonalnej fotografii architektury. Bez ludzi, napisów, deformacji i dodawania nowych dominujących obiektów. Zachowaj pionowy kadr obrazu A.

Jeśli jeden detal się zmienił

Popraw tylko [ELEMENT] w obrazie tego ujęcia. Ma odpowiadać zatwierdzonemu wzorcowi: [DOKŁADNY OPIS]. Zachowaj kadr, perspektywę, pozostałe meble, światło i ogród. Nie projektuj całej sceny od nowa. Załączony wzorzec rozstrzyga wygląd poprawianego elementu.

Nie przechodź do filmu, dopóki obrazy nie wyglądają jak zdjęcia jednego wnętrza. Spójność referencji jest ważniejsza niż dopisanie kolejnego „ultrarealistyczny”.

PRZEWODNIK / 07

6. Od brył do fotografii



BLENDER / PIERWSZA KLATKA

Po lewej: układ i perspektywa z Blendera. Po prawej: interpretacja w Nano Banana 2, wykonana w Google Flow. Meble nie kopiują brył dosłownie.



FLOW / INTERPRETACJA

Warto zauważyć: na wizualizacji przy oknie, pokazanej na okładce, drewniany stolik ma pełny blat. Na powyższym obrazie pojawia się konstrukcja listwowa. To przykład rozbieżności do poprawienia przed generowaniem filmu, nie wzór idealnej ciągłości.

Sprawdzaj zawsze: meble, stronę szeszlona, podziały okien, materiały, położenie drzew i kierunek światła. Piękny pojedynczy obraz nie oznacza jeszcze spójnego zestawu.

7. Seedance 2.5: wszystko naraz

Do jednej generacji dodaj **cały film blockoutu 12 s oraz trzy realistyczne obrazy z Flow**. Film zawiera już trzy ujęcia i cięcia. Nie generujesz ujęć oddzielnie ani nie łączysz później trzech wyników AI.

Możesz użyć Higgsfield lub innej platformy udostępniającej Seedance 2.5 w trybie przyjmującym film i obrazy referencyjne. Sprawdź obsługę filmu 12 s, trzech obrazów oraz koszt. Przypisz plikom role w interfejsie; nazwy w prompcie same nie załączają materiałów.

Prompt do Seedance 2.5

Zamień cały załączony film blockoutu w jeden fotorealistyczny film tego samego wnętrza. Generuj wszystkie trzy ujęcia razem, w jednym wyniku.

FILM RUCHU = pełny film 12 sekund z trzema ujęciami. Zachowaj ich kolejność, trajektorie kamer, tempo, perspektywę i paralaksę. Zachowaj proste cięcia przy 4 i 8 sekundzie. Nie kopiuj technicznych kolorów, klockowatych mebli ani uproszczonych materiałów.

OBRAZ 01 = wygląd i kadr początkowy ujęcia 01, od 0 do 4 s.

OBRAZ 02 = wygląd i kadr początkowy ujęcia 02, od 4 do 8 s.

OBRAZ 03 = wygląd i kadr początkowy ujęcia 03, od 8 do 12 s.

Obrazy przedstawiają jeden zatwierdzony projekt z różnych kamer. Są nadrzędnymi referencjami wyglądu; film określa ruch i układ czasowy.

Przez cały film i po obu cięciach zachowaj identyczne meble, konstrukcję stolików, materiały, kolory oraz rozmieszczenie wyposażenia. Utrzymaj architekturę, podziały okien, zasłony i ten sam ogród. Nie przeprojektowuj wnętrza między ujęciami. Perspektywa, przesłonięcia i widok ogrodu mają zmieniać się naturalnie wraz z kamerą.

Wygląd rzeczywistego filmu architektonicznego: miękkie światło dzienne, wiarygodne odbicia, tkaniny, drewno, kamień i delikatne cienie. Jedna pora dnia. Bez falowania ścian, migotania tekstur, morfowania obiektów, nowych mebli, ludzi i napisów.

Wynik: jeden film pionowy 9:16, 12 sekund, trzy ujęcia po 4 sekundy. Bez dodatkowych zoomów, przenikań, przejść i zmiany kolejności. Bez muzyki i narracji.

Referencje kierują generacją, ale nie gwarantują zgodności klatka po klatce. Jeśli wybrany panel nie obsługuje potrzebnych wejść lub długości, zmień tryb albo platformę, zamiast zmieniać ten proces na osobne generacje.

8. Sprawdź cały gotowy film

Seedance zwraca **jeden film z trzema ujęciami**. Obejrzyj całość, a potem początek, środek i koniec każdego ujęcia. Szczególnie uważnie sprawdź momenty cięć przy 4 i 8 sekundzie.

Lista kontrolna

- Czy ujęcia występują w kolejności 01, 02, 03 i odpowiadają swoim obrazom?
- Czy cięcia są proste, bez przenikań i morfowania między widokami?
- Czy sofa, stoliki i fotele pozostają tymi samymi przedmiotami?
- Czy ściany, ramy okien i krawędzie nie falują?
- Czy ogród zachowuje układ przestrzenny, a światło tę samą porę dnia?
- Czy materiały nie migoczą, a film utrzymuje rytm i ruch z referencji?

Gdy coś nie działa: popraw sprzeczne obrazy lub prompt i ponów generację całego filmu z kompletem referencji. Przy deformacjach uprość ruch i drobne wzory. Gdy meble znacząco odbiegają gabarytami od brył, popraw model i ponownie wyeksportuj cały materiał referencyjny.

Prompt do GPT-6: sprawdź wynik

Sprawdź załączony gotowy film z Seedance 2.5 względem pełnego filmu blockoutu i trzech wizualizacji referencyjnych. Niczego nie montuj, nie dziel i nie łącz.

Zweryfikuj długość 12 sekund, pion 9:16, kolejność trzech ujęć oraz cięcia w okolicach 4 i 8 sekundy. Obejrzyj początek, środek i koniec każdego ujęcia, a także klatki bezpośrednio przed cięciami i po nich.

Oceń zgodność kadru i ruchu z referencją, ciągłość mebli, materiałów, okien, ogrodu i światła. Wskaż konkretne momenty deformacji, migotania lub niezamierzonych przejść. Oddziel potwierdzone problemy od niepewnych obserwacji.

Jeśli wynik wymaga poprawy, zaproponuj krótką korektę promptu do kolejnej generacji całego filmu. Nie uruchamiaj płatnych generacji ani nie publikuj bez mojej zgody. Zachowaj oryginalny plik.

Po zaakceptowaniu wyniku pobierz gotowy film. Nie ma tutaj etapu składania trzech wygenerowanych klipów; kolejność i cięcia zostały ustalone wcześniej, w filmie z Blendera.

9. Twój następny projekt

Nie potrzebujesz nowego poradnika. Zmień brief sceny, kierunek stylistyczny, otoczenie i plan kamer. Reszta procesu pozostaje taka sama.

Brief do uzupełnienia przed startem

PRZESTRZEŃ: [salon / sypialnia / restauracja / inne]
SKALA I UKŁAD: [...]
OBOWIĄZKOWE ELEMENTY: [...]
STYL I MATERIAŁY: [...]
WIDOK ZA OKNEM: [...]
ŚWIATŁO I PORA DNIA: [...]
TRZY UJĘCIA: [...]
NIE ZMIENIAĆ: [architektura / konkretny produkt / inne]
SWOBODA AI: [co może zaprojektować od nowa]

Po zatwierdzeniu obrazu wzorcowego dopisz krótką kartę ciągłości: **sofa, fotele, stoliki, materiały, ogród, światło**. Opisz rozpoznawalne cechy, np. „stolik z pełnym blatem, nie listwowym”. Dołączaj również obraz; tekst go nie zastępuje.

Jeden PDF, cały proces

Wszystkie prompty kopiujesz bezpośrednio z tego dokumentu. Wybrane ilustracje pokazują zasadę pracy, nie są zestawem materiałów do pobrania. Własny model, film referencyjny i obrazy tworzysz dla swojego projektu.

Prompty to polska, uporządkowana wersja metody, nie dosłowny zapis historycznych komend. Nie testowano ich ponownie w płatnej generacji. Zgodność wykonawczą weryfikuj na modelu i dokumentacji.

Źródła i aktualność

- [Codex: sterowanie aplikacjami i wymagany dostęp](#).
- [Google Flow: tworzenie i edycja obrazów](#).
- [Higgsfield: Seedance 2.5 i referencje](#).

Wersja: 17 września 2026. Modele, limity i ceny się zmieniają. Sprawdź aktualny koszt oraz prawa do materiałów; żaden serwis nie musi być zawsze najtańszy.

Najważniejsze: swoboda przy projektowaniu, konsekwencja przy kolejnych ujęciach.