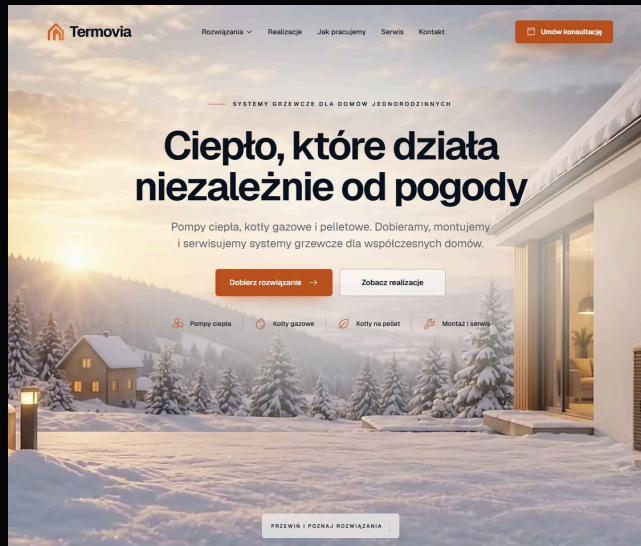


Od hero. Do strony.

Generator obrazów / Blender z agentem / wideo AI / strona



01 / BLOCKOUT W BLENDERZE



02 / GOTOWA STRONA

Przewodnik / 01

Pierwszy obraz ustala wszystko.

Podajesz nazwę marki. Generator obrazów projektuje hero: znak, kolor, krój, teksty, nawigację i przyciski. Ten jeden obraz staje się kanonem. Blender odtwarza z niego przestrzeń, generator wideo odtwarza wygląd, a kod odtwarza interfejs. Nic po drodze nie wymyśla marki drugi raz.

Podział pracy

Blender odpowiada za przestrzeń i czas: bryły, perspektywę, tor kamery i długość ujęcia. Generator wideo odpowiada za wygląd: materiały, światło, detal. Kod odpowiada za interfejs, który na obrazie był tylko namalowany.

Czego potrzebujesz

- **Generатора obrazów.** Przykłady powstały w ChatGPT ImageGen. Dowolny inny też zadziała.
- **Blendera i agenta, który nim steruje.** Sam wybór modelu w czacie nie wystarczy. Agent musi mieć realny dostęp do programu i plików. Pierwszy prompt każe mu to sprawdzić.
- **Generатора wideo przyjmującego film referencyjny i obraz.** Przykłady powstały w Gemini Omni 1.1 Flash. Warunek jest jeden: osobne role dla filmu i obrazu.
- **Agenta do kodu** oraz ffmpeg do klatek i konwersji.

Cała droga

Nazwa marki → hero z HUD → ten sam kadr bez HUD → clay w Blenderze z animowaną kamerą → film z referencji ruchu → strona, w której przewijanie steruje czasem filmu.

ZASADA

Każdy kolejny krok dostaje poprzedni wynik jako materiał, nie jako opis. Załączony obraz znaczy więcej niż akapit przymiotników.

Przewodnik / 02

1. Hero z samej nazwy

To jedyny moment, w którym AI projektuje markę. Poproś o gotowy widok strony razem z interfejsem: pasek nawigacji, nadtytuł, tytuł, podtytuł i dwa przyciski. Interfejs na obrazie jest atrapą, ale to z niego wezmą się później prawdziwe teksty i układ.

Prompt do generatora obrazów

Zaprojektuj sekcję hero strony internetowej marki [NAZWA], która [czym się zajmuje]. Jeden obraz poziomy 16:9, widok całego ekranu, bez ramki przeglądarki.

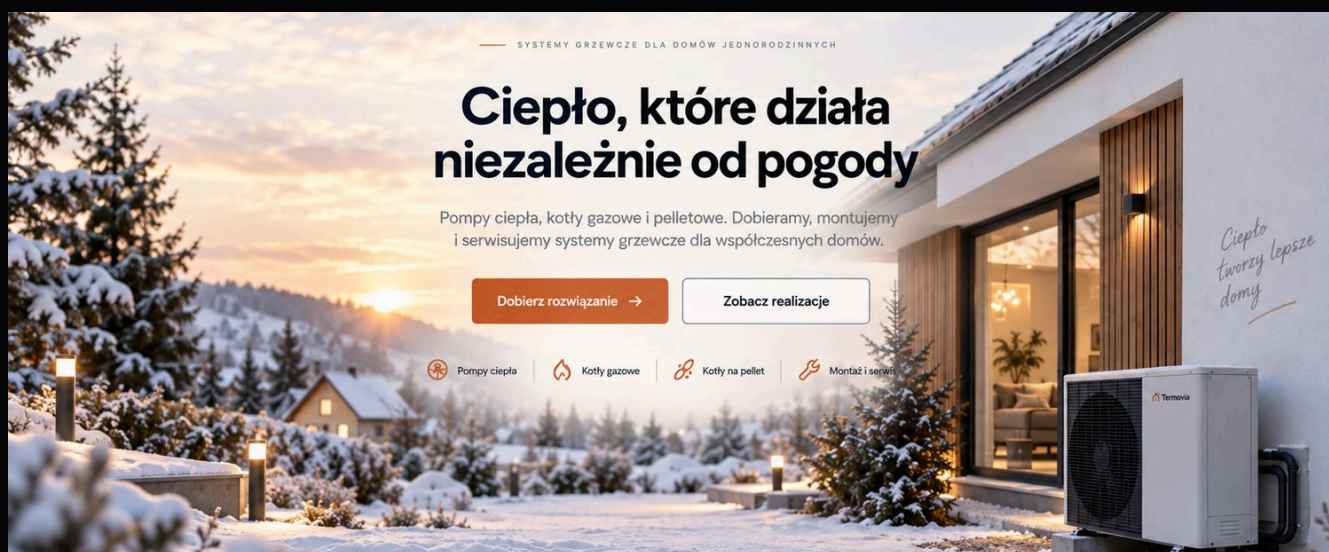
Zbuduj interfejs: pasek nawigacji z logotypem marki po lewej, pozycjami menu pośrodku i wyróżnionym przyciskiem po prawej. Pod nim wyśrodkowana kolumna: krótki nadtytuł wersalikami, tytuł w dwóch wierszach, jedno zdanie podtytułu, dwa przyciski obok siebie (pierwszy wypełniony kolorem marki, drugi obrysowany) i pasek czterech usług z ikonami.

Tłem jest fotorealistyczne zdjęcie: [scena, pora dnia, produkt marki w kadrze]. Kompozycja ma zostawić miejsce na tekst pośrodku.

Ustal tożsamość marki: prosty znak graficzny, jeden kolor akcentu, współczesny krój bezszeryfowy. Wszystkie teksty po polsku, gotowe do użycia na stronie. Bez znaków wodnych i podpisów.

CO ZABIERASZ DALEJ

Teksty, kolor akcentu, krój, układ i scenę. Zapisz obraz w pełnej rozdzielczości. Wrócisz do niego przy każdym następnym kroku.



WYNIK PIERWSZEGO KROKU. MARKA, TEKSTY I INTERFEJS POWSTAŁY W JEDNEJ GENERACJI.

Przewodnik / 03

2. Ten sam kadr bez interfejsu

Film nie może mieć wypalonego menu ani napisów, bo interfejs wróci później jako żywy kod. Potrzebujesz więc czystej wersji tego samego ujęcia. Nie podobnej sceny, tylko tego samego kadru.

Prompt do generatora obrazów

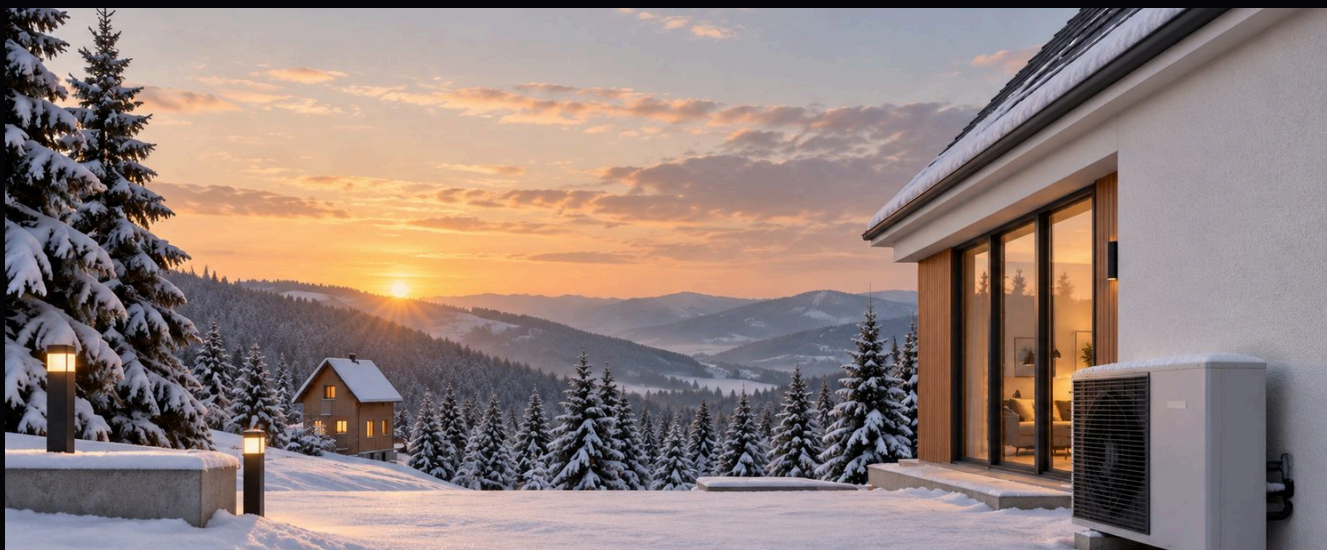
Przygotuj ten sam kadr bez interfejsu. Zachowaj identyczną scenę, kompozycję, perspektywę, ogniskową, światło i porę dnia co w załączonym obrazie.

Usuń pasek nawigacji, logotyp, nadtytuł, tytuł, podtytuł, przyciski, ikony usług i wszystkie podpisy. W miejscu po nich dokończ zdjęcie tak, jakby interfejsu nigdy nie było.

Nie przesuwaj budynku, urządzenia ani linii horyzontu. Nie zmieniaj kolorów i pogody. Efektem ma być czysta fotografia architektury.

Sprawdź dopasowanie

Położ oba obrazy jeden na drugim i porównaj krawędź dachu, położenie urządzenia i linię horyzontu. Jeżeli scena się przesunęła, popraw ją teraz. Później ta różnica wróci jako przeskok między stroną a filmem.



CZYSTA PIERWSZA KLATKA. TA SAMA SCENA, ZERO INTERFEJSU.

Przewodnik / 04

3. Blender odtwarza kadr

Obraz jest płaski, a film potrzebuje ruchu. Dlatego scenę z obrazu budujesz w 3D, ale tylko jako proste bryły w realnej skali. Materiały i detale są zbędne: powstaną później w generatorze wideo.

Prompt do agenta z dostępem do Blendera

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

Odtwórz w 3D scenę z załączonego obrazu: bryłę budynku, elewację, przeszklenia, [produkt marki] przy ścianie, teren i roślinność. Zachowaj realne wymiary i wzajemne proporcje.

To blockout do późniejszej interpretacji AI: proste bryły, czytelne sylwetki, jednolite jasne materiały, bez faktur, fotorealizmu i drobnej geometrii. Roślinność potraktuj umownie.

Ustaw kamerę tak, aby jej widok pokrywał się z załączonym obrazem: ta sama perspektywa, wysokość, ogniskowa i linia horyzontu. Pokaż render kontrolny i porównaj go z obrazem referencyjnym. Nazwij obiekty, uporządkuj kolekcje i zapisz projekt.

PO CO CLAY

Szare bryły niosą tylko przestrzeń i ruch. Im mniej wyglądu w tym pliku, tym mniej rzeczy generator wideo może z niego skopiować przez pomyłkę.



BLOCKOUT USTAWIONY NA KADRZE Z OBRAZU. TA SAMA PERSPEKTYWA, ŻADNYCH MATERIAŁÓW.

Przewodnik / 05

4. Kamera, przystanki, eksport

Jedno ujęcie prowadzi przez całą opowieść: zaczyna się na kadrze z obrazu, dojeżdża do produktu, a potem pokazuje kolejne warianty oferty. Numery klatek, które tu ustalisz, obowiązują do końca projektu. To one staną się później przystankami na stronie.

Prompt do agenta z dostępem do Blendera

Nie przebudowuj zatwierdzonej sceny. Zaplanuj jedną kamerę na 12 sekund, 30 klatek na sekundę, 1920 na 1080 pikseli.

Ujęcie zaczyna się dokładnie na kadrze referencyjnym. Kamera spokojnie zbliża się do [produktu] i zatrzymuje się na nim. Następnie otoczenie ustępuje miejsca jednolitemu tłu, a kamera łagodnym łukiem pokazuje kolejno [wariant 2] i [wariant 3]. Przy każdym zwalnia i zatrzymuje się na moment.

Ruch ma być płynny, bez obrotów horyzontu, skoków tempa i przenikania przez obiekty. Wyłącz głębię ostrości i rozmycie ruchu.

Podaj numery klatek wszystkich zatrzymań i trzymaj się ich. Wyeksportuj film MP4 H.264 bez dźwięku oraz PNG pierwszej klatki i każdego przystanku. Sprawdź rzeczywistą liczbę klatek w pliku i zgodność PNG z filmem. Jeśli eksport się nie uda, opisz błąd; samo rozpoczęcie renderu nie jest wykonaniem zadania.

Co masz po tym kroku

Jeden film referencyjny, komplet klatek kontrolnych i listę sekund, na których kamera stoi. Ta lista wróci w kodzie strony.



PRZYSTANKI W WERSJI CLAY: ZBLIŻENIE NA PRODUKT I DWA KOLEJNE WARIANTY OFERTY.

Przewodnik / 06

5. Film z referencji ruchu

Teraz szare bryły zamieniają się w obraz. Do jednej generacji dajesz film clay oraz czystą pierwszą klatkę i wyraźnie rozdzielasz ich role. Film odpowiada wyłącznie za ruch i czas. Obraz odpowiada za wygląd.

Prompt do generatora wideo

Zamień załączony film w jedno fotorealistyczne ujęcie tej samej sceny.

FILM to wyłącznie ruch kamery i czas. Odtwórz dokładnie jego tor, tempo i wszystkie zatrzymania. Jego szare bryły, kolory, materiały i tło są roboczym rusztowaniem i nie mogą pojawić się w wyniku.

OBRAZ to wygląd i kadr początkowy. Pierwsza klatka wyniku ma odpowiadać obrazowi. Utrzymaj ten sam budynek, ten sam [produkt], te same materiały i to samo światło przez cały film.

Rusza się tylko kamera. Obiekty stoją nieruchomo i nie zmieniają kształtu, koloru ani wielkości. Jedno ciągłe ujęcie, bez cięć, bez napisów i bez ludzi.

NAJWAŻNIEJSZA LEKCJA

Nie opisuj wyglądu przymiotnikami, skoro załączasz obraz. Słowa takie jak „ciepłe światło” czy „jasne tło” konkurują z referencją, a model idzie za słowami. W naszej pierwszej próbie prompt zawierał opisy atmosfery i wynik przyniósł inne urządzenie niż na obrazie. Po usunięciu opisów produkt zgadzał się co do detalu.

Przewodnik / 07

6. Od bryły do filmu

Blender

Układ, perspektywa, tor kamery i sekundy zatrzymań.

Generator wideo

Materiały, światło, detal produktu i otoczenia.

Obejrzyj wynik, zanim pójdziesz dalej

- Czy pierwsza klatka zgadza się z obrazem referencyjnym?
- Czy produkt jest tym samym przedmiotem od początku do końca?
- Czy kamera zatrzymuje się na tych samych sekundach co w filmie clay?
- Czy krawędzie budynku i ramy okien nie falują przy ruchu?
- Czy światło trzyma jedną porę dnia?

Gdy coś nie gra, popraw prompt albo obraz i powtórz całą generację. Nie sklejaj wyniku z kawałków: ciągłość ujęcia jest tu ważniejsza niż pojedyncza ładna klatka.



PO LEWEJ KLATKA Z BLENDERA, PO PRAWEJ TA SAMA KLATKA PO INTERPRETACJI. KADR I PROPORCJE ZOSTAJĄ, WYGLĄD POWSTAJE OD NOWA.

Przewodnik / 08

7. Film staje się stroną

Na stronie film nie odtwarza się sam. Przewijanie ustawia jego czas, więc odwiedzający prowadzi kamerę. Interfejs, który na pierwszym obrazie był namalowany, wraca teraz jako zwykły HTML: te same teksty, ten sam układ, ale żywe przyciski i ostra typografia.

Prompt do agenta od kodu

Zbuduj stronę, w której przewijanie steruje czasem filmu. Sekcja ma wysokość kilku ekranów, a kadr filmu trzyma się na ekranie przez cały czas jej trwania. Pozycja przewijania ustawia `currentTime` video; film nie odtwarza się sam i nie ma dźwięku.

Odtwórz w HTML interfejs z załączonego obrazu: nawigację, nadtytuł, tytuł, podtytuł i oba przyciski. Użyj tych samych tekstów. Nie wstawiaj obrazu jako tła, bo interfejs jest na nim wypalony.

Na sekundach [lista zatrzymań] ustaw przystanki. Przy każdym pokaż nazwę i krótki opis wariantu oferty; przy ruchu kamery te teksty znikają. Blisko przystanku przewijanie ma delikatnie dociągać do niego stronę, ale nigdy nie cofać czytelnika z dalszej części strony.

Dodaj płynne przewijanie i uszanuj ustawienie ograniczonego ruchu w systemie. Sprawdź w przeglądarce, czy każdy przystanek wypada na właściwej sekundzie i pokaż zrzuty.



PRZYSTANEK NA STRONIE. FILM STOI, TEKST WCHODZI, INTERFEJS JEST KODEM, NIE OBRAZEM.

Przewodnik / 09

8. Reszta strony z tego samego materiału

Po filmie strona się nie kończy. Kolejne sekcje budujesz z tych samych kadrów i tej samej marki: słowo wypełnione filmem, realizacje, poziomy przejazd przez etapy współpracy i sekcja kontaktowa. Menu rozwijane pokazuje miniatury zamiast listy odnośników.

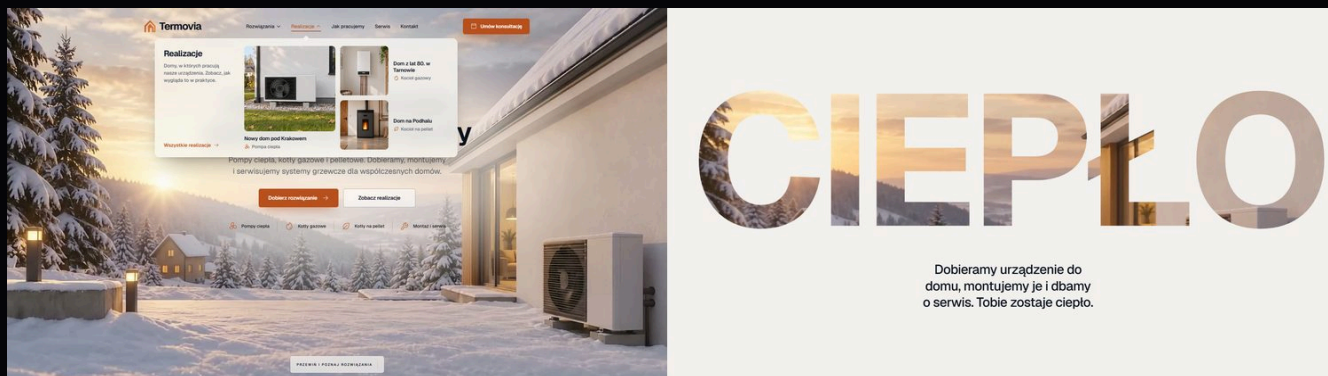
Zdjęcia do sekcji

Produkt musi wyglądać wszędzie tak samo, więc nie opisuj go słowami. Załącz jego klatkę z filmu i każ generatorowi wstawić dokładnie to urządzenie w nową sytuację.

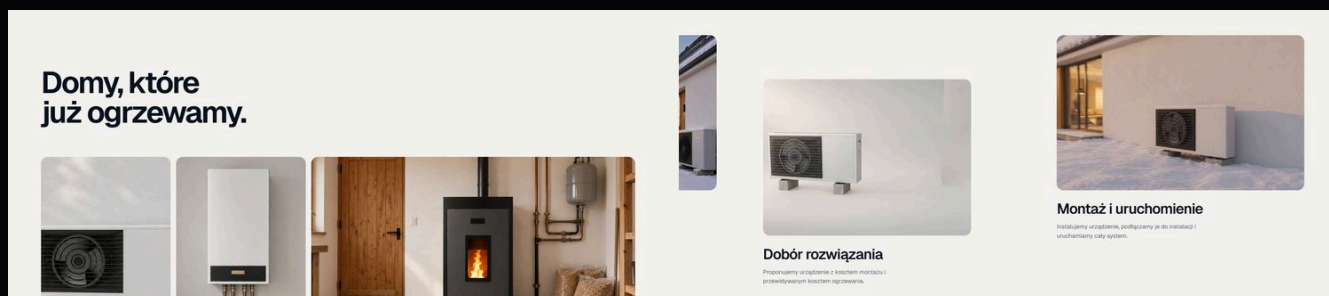
Prompt do generatora obrazów

Fotorealistyczne zdjęcie [miejsce: wnętrze, kotłownia, ogród] w [kraj, pora roku]. W kadrze znajduje się dokładnie to urządzenie z załączonego obrazu, ustawione centralnie.

Zachowaj jego kształt, proporcje, kolor i detale. Dobierz otoczenie i światło pasujące do sceny, ale nie zmieniaj produktu. Bez napisów, logotypów i znaków wodnych.



MENU Z MINIATURAMI ORAZ SŁOWO WYPEŁNIONE FILMEM.



REALIZACJE Z ROZWIJANYMI KAFLAMI I POZIOMY PRZEJAZD PRZES ETAPY PRACY.

Przewodnik / 10

Lista kontrolna i następny projekt

- Czysta klatka pokrywa się z hero co do kadru.
- Pierwsza klatka filmu odpowiada czystej klatce.
- Produkt jest tym samym przedmiotem w filmie, na stronie i na zdjęciach sekcji.
- Przystanki wypadają na sekundach ustalonych w Blenderze.
- Teksty zmieniają się przy właściwym wariancie oferty.
- Interfejs jest kodem, nie obrazem. Da się go zaznaczyć i kliknąć.
- Strona działa przy włączonym ograniczeniu ruchu i na telefonie.

Brief do uzupełnienia przed startem

- **Marka:** [nazwa] i [czym się zajmuje]
- **Scena hero:** [miejsce, pora dnia, produkt w kadrze]
- **Teksty:** [zostawiasz wygenerowane czy podajesz własne]
- **Warianty oferty:** [ile przystanków pokazuje film]
- **Długość ujęcia:** [sekundy i klatki na sekundę]
- **Sekcje po filmie:** [realizacje, proces, kontakt, inne]
- **Nie zmieniać:** [produkt, kolor marki, teksty]

Karta ciągłości

Po zatwierdzeniu hero zapisz cechy, po których poznasz produkt: kształt obudowy, kolor, układ panelu, podstawę. Przy każdej następnej generacji załączaj też jego obraz. Sam opis go nie zastąpi.