

Od zdjęcia. Do ujęcia.

Codex + Blender / Genjutsu / kontrola kamery



01 / WYGLĄD: FOTOGRAFIA REFERENCYJNA



02 / RUCH I PRZESTRZEŃ: REFERENCJA Z BLENDERA

PRZEWODNIK / 01

Najpierw ruch. Potem realizm.

Zdjęcie pokazuje miejsce. Nie opisuje jednak, co znajduje się za kamerą ani jak przejść między ludźmi. Dlatego najpierw budujesz prostą scenę 3D i zatwierdzasz ruch. Dopiero gotowe wideo przekazujesz do modelu, który nadaje mu fotograficzny wygląd.

Cały proces: fotografia + opis trasy > scena w Blenderze > poprawki w podglądzie > render referencyjny > Genjutsu > kontrola filmu.

Co kontrolujesz, co robi agent?

Ty: wybierasz przestrzeń, drogę kamery, moment odsłonięcia logo i akceptujesz podgląd. **Codex:** buduje scenę, ustawia kamerę, poprawia ruch i renderuje. **Genjutsu:** interpretuje gotową referencję jako fotorealistyczny film.

Czego potrzebujesz

- Codex z dostępem do lokalnych plików i zainstalowanego Blendera.
- Czysta fotografia wnętrza, osobny plik logo i opis przejazdu.
- Konto Higgsfield z dostępem do Genjutsu Motion Transfer.
- Czas na obejrzenie sceny przed renderem i ocenę gotowego filmu.

TEN PRZYKŁAD	USTAWIENIA
Scena	Antykwariat z lustrami. Dwie nieruchome kobiety. Osobna ściana z logo naprzeciw witryny.
Ruch	Kamera obchodzi ekspozycję, zawraca za kobietami i przechodzi między nimi w stronę logo.
Referencja	8 sekund / 192 klatki / 24 fps / 16:9 / 1280 × 720.
Zasada	Cały świat pozostaje zamrożony. Porusza się tylko kamera.

Wszystkie instrukcje i prompty są w tym PDF. Do własnej realizacji przygotuj swoje zdjęcie i logo; agent wygeneruje scenę oraz wideo. Ilustracje pokazują fotografię wejściową i rzeczywisty blockout z Blendera.

PRZEWODNIK / 02

Trzy referencje. Trzy zadania.



Fotografia bez strzałek: materiały, światło, ubiór i charakter miejsca.

PLIK	ZA CO ODPOWIADA
Wideo z Blendera	Trasa, kąty kamery, tempo, układ przestrzeni, położenie mebli i zamrożone pozy.
Czysta fotografia	Realistyczny wygląd wnętrza i ludzi. Zużycie materiałów, kolory oraz światło.
Oryginalne logo	Dokładne proporcje i typografia znaku na osobnej tylnej ścianie.

Strzałki są wyłącznie dla agenta budującego scenę. Nie nakładaj ich na tekstury i nie wysyłaj obrazu z oznaczeniami do generatora filmu.

Zdjęcie nie pokazuje całego pomieszczenia. Niewidoczne fragmenty trzeba zaprojektować spójnie z wnętrzem. W tym przykładzie wymiary $3,8 \times 7,8 \times 4,65$ m są szacunkiem, a ściana z logo jest świadomym uzupełnieniem.

1. Zleć zbudowanie sceny

Dołącz czyste zdjęcie, logo i ewentualny szkic trasy. Wklej agentowi ten prompt razem z jego kontynuacją na następnej stronie. To polecenie wykonania pracy w lokalnym Blenderze.

Zbuduj na moim komputerze edytowalną scenę Blender na podstawie załączonej fotografii antykwariatu z lustrami. Sprawdź lokalną wersję i ścieżkę do Blendera. Użyj dostępnej integracji albo jego Python API. Pracuj w nowym folderze i nowym projekcie; zachowaj istniejące pliki.

Celem jest przestrzenny blockout do sterowania kamerą w późniejszym filmie AI. Najpierw obejrzyj zdjęcie. Odtwórz proporcje pokoju, podłogę, sufit i wszystkie cztery ściany. Przyjmij rozsądne wymiary, opisz założenia i zbierz najważniejsze parametry w skrypcie.

Zachowaj wysoką przeszkloną witrynę z wejściem na końcu pierwotnego widoku. Dodaj proste otoczenie za szybą. Po lewej odtwórz wiszące i oparte lustra; po prawej półki, ramy, rośliny i drobne przedmioty. Stoły i gabloty zajmują środkową oraz prawą część sklepu. Rozmieść lampy wiszące zgodnie ze zdjęciem.

Ustaw dwie nieruchome kobiety w pobliżu witryny: ciemnowłosą z ręką uniesioną w stronę luster oraz blondynkę obok. Użyj pełnych brył 3D czytelnych z każdej strony. Dopasuj wzrost, sylwetki i pozy. Nie używaj płaskich wyciętych zdjęć.

Ściana początkowo za kamerą, naprzeciw witryny, ma od początku istnieć fizycznie. Umieść na niej dostarczone logo bez zmiany proporcji i typografii. Pod nim ustaw rozpoznawalną drewnianą ladę. Witryna pozostaje osobną ścianą w swoim miejscu.

Użyj kontrastowych kolorów identyfikacyjnych: ciemnowłosa postać niebieska, blondynka koralowa, meble ciepłe pomarańczowe, półki turkusowe, ramy złote. Lustra mają rzeczywiście odbijać scenę, a szkło ma pozostać przezroczyste. To kolory robocze, nie wygląd docelowy.

Nie wymagaj fotorealistycznego modelowania. Najpierw mają zgadzać się przestrzeń, sylwetki, przejścia i odbicia.

2. Opisz przejazd i zamrożenie

Kontynuacja poprzedniego promptu. Ruch i kierunek patrzenia trzeba opisać osobno; sama krzywa pozycji nie gwarantuje właściwego kadru.

Ustaw jedno ciągłe ujęcie: 8 sekund, 24 fps, klatki 1-192, proporcje 16:9. Dopasuj początek do fotografii i wybierz stałą ogniskową. Kamera porusza się fizycznie; nie używaj zoomu ani cięć.

Zacznij w przedniej części sklepu, patrząc w stronę kobiet i witryny. Przesuń kamerę z lewej ku prawej, potem prowadź ją prawym przejściem w stronę witryny. Przejdź na stronę witryny za kobietami, zawróć i skieruj widok w głąb sklepu. Następnie przejdź kamerą MIĘDZY kobietami OD TYŁU, w kierunku ściany z logo. Kontynuuj przy lewych lustrach i zakończ czytelnym kadrem logo.

Zaprojektuj płynne tempo bez nagłych przyspieszeń, hamowań, obrotów i przechyłów horyzontu. Zostaw ostatnie około pół sekundy na delikatne osiadanie kamery. Zachowaj prześwity między postaciami, meblami i ścianami. Nic nie może przesuwać się w trakcie ujęcia, aby zrobić miejsce kamerze.

Scena przedstawia jedną zamrożoną chwilę. Animować wolno tylko kamerę i jej kontrolery. Kobiety, włosy, dłonie, ubrania, rośliny, lampy i otoczenie są całkowicie nieruchome. Niewielka ilość pyłu ma stałe pozycje w przestrzeni; jego pozorny ruch wynika wyłącznie z paralaksy.

Rozdziel architekturę, lustra, meble, rekwizyty, ludzi, oświetlenie, pył, branding i kontrolery kamery na nazwane kolekcje. Dodaj edytowalną ścieżkę, zrozumiałe sterowanie kierunkiem patrzenia i markery etapów. Ukryj wszelkie prowadnice w renderze. Spakuj logo i potrzebne tekstury.

Zapisz projekt i skrypt budujący scenę. Pokaż animację w Blenderze do akceptacji. Na tym etapie nie renderuj całego filmu. Sprawdź przejście między kobietami, brak kolizji oraz to, że logo odslania się przez zmianę punktu widzenia.

W innym wnętrzu zmień opis drogi. Zachowaj kolejność decyzji: układ sceny, trasa, orientacja kamery, tempo, podgląd.

PRZEWODNIK / 05

3. Poprawiaj w podglądzie

Obejrzyj całość w Blenderze. Zatrzymaj obraz przed zawrotem, między kobietami i na końcu. Oceniaj jeden problem naraz. Po akceptacji trasy poprawiaj tempo bez zmiany kadrów.



ZA KOBIETAMI / KAMERA WRACA



PO PRZEJŚCIU / LADA I LOGO

Gotowe polecenia korekty

Przejdź między kobietami od tyłu, od strony witryny, patrząc w stronę tylnej ściany z logo. Pokaż poprawiony ruch w Blenderze. Nie renderuj jeszcze filmu.

Trasa i kąty kamery są zatwierdzone. Zachowaj je. Wygładź wyłącznie przebieg czasu: łagodniejszy start, spokojniejsze zmiany prędkości i miękkie zatrzymanie. Porównaj pozy kamery, aby nie zmienić kadrowania.

Duży ciemny prostokąt w powrotnym widoku jest nieczytelny. Zastąp ten element rozpoznawalną ladą sklepową: korpus z płycinami, jasny blat, uchwyty i drobny przedmiot na blacie. Zachowaj zaakceptowany ruch kamery.

W projekcie prostokąt był tyłem szerokiego lustra. Sama zmiana koloru nie wyjaśniała jego funkcji. Rozpoznawalna geometria lady dała modelowi lepszą informację o przedmiocie.

PRZEWODNIK / 06

4. Wyrenderuj referencję

Po akceptacji podglądu zleć render. W tym projekcie użyto Cycles, rzeczywistych odbić, odszumiania i maksymalnie 64 próbek. Najpierw sprawdź tanie klatki testowe; dopiero potem licz całe ujęcie.



KLATKA 192 / OSOBNA ŚCIANA Z LOGO, WIDOCZNA PO POWROCIE

Wyrenderuj zatwierdzoną scenę bez zmiany trasy, kątów i tempa kamery. Najpierw obejrzyj testowe klatki początku, zawrotu i końca; popraw błędy światła i odbić. Potem wyeksportuj camera_reference.mp4: 1280 × 720, H.264, 24 fps, dokładnie 192 klatki i 8 sekund. Zapisz projekt .blend, build_scene.py, trzy PNG podglądu oraz osobny widok trasy z góry. Zweryfikuj cały plik wideo po zakończeniu renderu.

Sprawdź wynik: MP4 musi się otwierać i mieć osiem sekund. Strzałki nie mogą pojawić się w kadrze ani w odbiciach. Sylwetki i meble są stałe, a odbicia zmieniają się zgodnie z położeniem kamery.

Tryb Solid w Blenderze służy do szybkiej oceny geometrii. Nie pokazuje fizycznych odbić. Dlatego lustra i oświetlenie oceniaj także w rzeczywistych klatkach renderu.

PRZEWODNIK / 07

5. Nadaj ujęciu wygląd

Genjutsu / Motion Transfer to punkt wyjścia dla tego zadania: wejściowe wideo dostarcza ruch, a obrazy pomagają przebudować wygląd. To wybór pasujący do celu; nie jest gwarancją identycznej trajektorii w każdym wyniku.

DODAJ	PRZYPISZ ROLĘ
camera_reference.mp4	Źródło ruchu, kadrowania, tempa i układu sceny. Użyj pełnego ośmiosekundowego klipu.
Czyste zdjęcie sklepu	Wygląd ludzi, materiałów, mebli i światła. Bez strzałek i napisów roboczych.
Oryginalne logo	Znak na tylnej ścianie. Zachowaj oddzielny plik w dobrej jakości.

Ustawienia i kolejność

1. Wybierz **Genjutsu > Motion Transfer**.
2. Dodaj film oraz oba obrazy. Jeśli interfejs pozwala wstawiać odwołania do załączników, przypisz je do odpowiednich opisów.
3. Zachowaj osiem sekund i format 16:9; wybierz 1080p.
4. Połącz prompt z dwóch kolejnych stron w jedno pole.
5. Sprawdź koszt widoczny w interfejsie i uruchom generację.
6. Pobierz wynik i porównaj pełny przejazd z referencją.

Gdy używasz Seedance 2.5

Wybierz **Reference-to-Video**, dodaj ten sam kompletny film, fotografię i logo, a następnie użyj tego samego promptu. Ustaw 8 s, 16:9 i 1080p. Jeżeli dźwięk nie jest potrzebny, wyłącz jego generowanie.

Nie dziel tej trasy na osobne generacje. Jedno wejściowe ujęcie ma pozostać jednym ujęciem wynikowym. Fotografię traktuj jako wzór wyglądu, a film jako wzór ruchu i przestrzeni.

Dokumentacja: [Genjutsu Motion Transfer](#) oraz [Seedance 2.5 Reference-to-Video](#). Dostęp i ustawienia interfejsu mogą różnić się zależnie od konta. Sprawdzone 08.10.2026.

Prompt do wideo / 1 z 2

Skopiuj oba bloki ze stron 9-10 do jednego promptu. Dodaj komplet trzech referencji. Nie generuj każdej części osobno.

Transform the supplied 3D reference video into a photorealistic live-action shot of the antique mirror shop in the supplied photograph.

REFERENCE PRIORITY

The video defines the camera trajectory, viewing direction, framing, timing, spatial layout, object positions and frozen human poses.

The shop photograph defines the real-world appearance: people, clothing, materials, furnishings, colors, daylight and atmosphere.

The separate logo image defines the exact branding on the rear wall.

Preserve the source video's camera movement and framing throughout all eight seconds. Match its physical translation, turns, smooth acceleration and gentle final settle. One uninterrupted take with a fixed focal length. No cuts, reframing, zooms, speed ramps or invented camera movement.

Follow the existing journey exactly: begin facing the women and glazed shopfront, sweep toward the right aisle, advance to the shopfront side of the women, turn behind them, pass BETWEEN the two women FROM BEHIND while looking back into the shop, then continue toward the rear logo wall. Keep the source timing, including the final half-second settle.

Replace the simplified render with photographic realism. Restore the photograph's aged warm plaster, worn wooden floorboards, varied antique gilded and dark wooden mirror frames, weathered shelves, glass display cabinets, vintage furniture, plants, ceramics and pendant lights. Use natural shopfront daylight, soft interior shadows, believable glass and subtle surface wear. Preserve the room's depth, clearances and arrangement from the video.

The saturated colors in the video are identification aids only. The blue-clothed figure represents the dark-haired woman; the coral-clothed figure represents the blonde woman. Reconstruct both as realistic adult women matching the photograph's appearance and dark clothing. Preserve their positions and poses from the video, including the dark-haired woman's raised arm toward the mirrors. Replace mannequin anatomy and stylized hair with natural human detail.

Prompt do wideo / 2 z 2

Dalszy ciąg tego samego polecenia. Zamrożenie dotyczy sceny i ludzi; kamera nadal wykonuje cały przejazd.

TIME IS COMPLETELY FROZEN. Only the camera moves. Both women remain perfectly still: no breathing, blinking, gestures, head turns, hair movement or fabric motion. Furniture, plants, pendant lights and exterior elements remain fixed. Any visible dust stays suspended at fixed world positions, moving across the image only through camera parallax.

Maintain coherent mirror reflections throughout the moving viewpoint. Reflections show the same frozen women and room from physically appropriate angles. Keep each mirror and frame stable without morphing, duplication or texture sliding. No camera or operator appears in reflections.

The glazed shopfront remains at its original end of the room throughout. The logo is on a SEPARATE opposite wall that already exists behind the initial camera position and is revealed by the camera turning and returning. Never turn the shopfront into the logo wall.

Keep the paneled shop counter from the video, finished as convincing antique furniture. Preserve the supplied logo's exact stacked typography, proportions and placement on the rear plaster wall. Keep it stable and legible in the final framing.

Natural photographic color and realistic material detail throughout. No toy-like surfaces, cartoon styling, proxy colors, arrows, path guides, overlays or added captions.

Jak przenieść ten prompt do innego projektu

Zmień opis miejsca, osób i końcowego kadru. Zachowaj trzy role referencji, jedno ciągłe ujęcie i jasne rozróżnienie między ruchem kamery a ruchem obiektów. Kolory robocze zawsze opisz jako oznaczenia.

Dokładność logo sprawdzaj klatka po klatce. Jeśli litery zmieniają kształt, popraw znak w osobnym etapie z użyciem oryginalnego pliku i śledzenia perspektywy ściany.

6. Obejrzyj cały wynik

Ładna pierwsza klatka nie wystarcza. Porównaj film z referencją od początku do końca, a potem zatrzymaj obraz w newralgicznych miejscach: za kobietami, w przejściu, przy ladzie i na logo.

CO SPRAWDZASZ	WYNIK DO AKCEPTACJI
Ruch kamery	Wyraźny przejazd w głąb sklepu, zawrót za kobietami, przejście między nimi i powrót. Brak skoków oraz przypadkowego zoomu.
Zamrożony czas	Te same pozy i spojrzenia w całym filmie. Brak drgania włosów, dłoni, ubrań i przedmiotów.
Przestrzeń	Witryna pozostaje na swoim miejscu. Logo pojawia się na osobnej ścianie. Meble nie znikają, nie zmieniają funkcji i nie odsuwają się.
Odbicia	Lustra pokazują logiczne widoki pomieszczenia. Odbite postacie zachowują wygląd i pozy.
Wygląd	Naturalni ludzie, stare materiały i światło ze zdjęcia. Brak kolorów identyfikacyjnych i plastikowych powierzchni.
Logo i plik	Znak czytelny, stabilny i zgodny z oryginałem. Film odtwarza się w całości i zachowuje docelową długość.

Gdy coś nie działa

Kamera skracą trasę: sprawdź, czy dodano pełne wideo jako referencję ruchu. Doprecyzuj ten fragment, nie opisuj od nowa całego ujęcia.

Zostają kolory robocze: wzmocnij rolę fotografii jako źródła materiałów i ubioru.

Kobiety ożywają: podkreśl, że zamrożone są również twarze, włosy i tkaniny.

Witryna zmienia się w logo: przypomnij, że istnieją dwie przeciwległe ściany, a odsłonięcie wynika wyłącznie z ruchu kamery.

Zachowaj zaakceptowaną wersję

Odłóż razem projekt .blend, skrypt, referencyjne MP4, czystą fotografię, logo, użyty prompt i wynik AI. Następną poprawkę zapisuj jako nową wersję. Dzięki temu możesz zmienić wygląd filmu, zachowując tę samą choreografię.