

48 Kamerabefehle für Google Flow

Kamerafahrten, Winkel und Bewegungen als kurze Codes. Sortiert nach dem, was die Kamera oder das Motiv tun soll, nicht nach Nummern.

48 Codes · 6 Kategorien · 1 Szene nötig

Die Formel

/code: Regieanweisung + deine Szene

Beispiel: /dollyin: slowly push the camera toward the subject, ein altes Fischerboot am nebligen Ufer. Der Code steht vorn, deine Beschreibung folgt direkt danach. Die Anweisung bleibt auf Englisch, deine Szene darf auf Deutsch sein.

01 Näher ran oder weiter weg 10

Wenn du steuern willst, wie nah die Kamera am Motiv ist und wie viel Umgebung mit ins Bild kommt.

/closeup	create an intense cinematic close-up	/dollyin	slowly push the camera toward the subject
/dollyout	dramatically pull the camera away	/zoomIn	smooth zoom in to bring the subject closer and highlight details
/zoomOut	smooth zoom out to reveal more context in the frame	/dollyzoom	Vertigo effect: the subject stays the same size while the background compresses or stretches
/earthzoomout	pull back from the subject up into the sky until the whole town and landscape are visible	/telephoto	compresses perspective for a cinematic close and dramatic feel
/wide	expands the field of view for a wider, more cinematic shot	/wideangle	generate a dramatic wide shot

02 Von wo aus gefilmt wird 10

Die Kamera steht still, aber der Standpunkt entscheidet, ob eine Szene groß, klein, nah oder fremd wirkt.

/cinematic	create a cinematic video shot	/establishing	create a cinematic establishing shot
/lowangle	shoot from below for a powerful look	/highangle	shoot from above for a dramatic perspective
/overhead	create a straight-down top view	/topdown	directly overhead shot for a unique top-down perspective
/droneview	generate an aerial drone perspective	/drone	aerial drone shot for breathtaking overhead views
/pov	show the scene from a first-person perspective	/overtheshoulder	create an over-the-shoulder shot

03 Schwenken, neigen, scharfstellen 5

Die Kamera bleibt an ihrem Platz und dreht sich nur. Gut, um mehr von einer Szene zu zeigen, ohne sie zu verlassen.

/panLeft	smooth horizontal pan to the left to reveal more of the scene	/panRight	smooth horizontal pan to the right to reveal more of the scene
/tiltUp	tilt the camera upwards to show height and scale	/tiltDown	tilt the camera downwards to reveal what's below
/rackfocus	smoothly shift focus between subjects		

04 Die Kamera bewegt sich mit 8

Jetzt fährt, kreist oder steigt die Kamera. Das bringt Bewegung ins Bild, auch wenn das Motiv still steht.

/orbit smoothly orbit around the subject

/follow camera follows the subject perfectly and smoothly

/handheld create realistic handheld camera motion

/cranedown lower the camera smoothly

/tracking track the subject while moving

/steadicam create smooth walking camera movement

/craneup lift the camera upward dramatically

/pedestalup raise the camera straight up without tilting

05 Zeit dehnen oder raffen 7

Für alles, was mit Geschwindigkeit spielt: verlangsamen, beschleunigen, anhalten.

/slowmotion create dramatic slow-motion action

/timelapse show time passing rapidly

/speedramp transition between fast and slow motion

/bullettime create a bullet-time camera effect

/slowmo slows down time for dramatic slow-motion effect

/hyperlapse create fast cinematic camera movement

/freeze freeze the action dramatically

06 Das Motiv bewegt sich 8

Hier geht es nicht um die Kamera, sondern um das, was vor ihr passiert: gehen, laufen, auftauchen, verschwinden.

/running show dynamic running motion

/turnaround smoothly rotate the subject

/entrance create a cinematic character entrance

/floating make the subject appear to float

/walking create natural walking movement

/reveal dramatically reveal the subject or scene

/exit create a dramatic scene exit

/falling create dramatic falling action

Gut zu wissen drei Dinge, die dir Versuche sparen

Zoom ist nicht Dolly: /zoomIn ändert die Brennweite, die Kamera bleibt stehen. /dollyin bewegt die Kamera selbst nach vorn. Beides bringt das Motiv näher, aber der Hintergrund verhält sich anders: Beim Zoom rückt er mit heran, bei der Fahrt verschiebt er sich. Wenn du dir unsicher bist, nimm die Fahrt, die wirkt fast immer filmischer.

Manche Codes sind Geschwister: Ein paar Codes bewirken fast dasselbe, nur mit anderer Betonung. Nimm einen davon, nicht beide im selben Prompt: /slowmo ~ /slowmotion · /drone ~ /droneview · /wide ~ /wideangle · /follow ~ /tracking · /topdown ~ /overhead

Eine Bewegung pro Clip: Zwei Kamerafahrten in einem Prompt streiten sich, und das Modell entscheidet dann selbst, welche gewinnt. Wenn du eine Kombination willst, etwa erst nah ran und dann kreisen, mach zwei Clips und schneid sie hintereinander.