Cẩm nang thực hành / 2026

Higgsfield toàn tập

Cẩm nang chọn công cụ, dựng cảnh và kiểm soát chi phí

Từ một ảnh sản phẩm đến một phim có nhân vật, máy quay và âm thanh. Không bắt đầu bằng nút Generate.

Hoàng Nhật Mai – Founder hệ thống Để AI Tính

Bản cập nhật · Tháng 11/2026



Ảnh mẫu chính thức của Higgsfield, nguồn S05.

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Đọc cuốn này như một bàn dựng

Một chai nước được đặt đúng ánh sáng có thể bán hàng tốt hơn một chai nước bay qua núi lửa. Higgsfield làm được cả hai. Việc khó là biết lúc nào nên để cái chai đứng yên.

Thông số được chốt theo nguồn công khai đọc ngày 08/11/2026, giờ Việt Nam, UTC+7. Mã S trỏ tới nguồn hãng ở cuối sách. Mã W trỏ tới bài trên Để AI Tính. Giá trích từ bài hướng dẫn có ngày kiểm tra riêng, không phải báo giá tại checkout.

Bài tập, ngưỡng duyệt và ngân sách là đề xuất của tôi, không phải báo cáo đã thử mọi model. Thông số chỉ có tài liệu được gọi là công bố. Nguồn mâu thuẫn được giữ cả hai.

Nếu cần làm ảnh bán hàng ngay, đọc chương 3, 11 và dự án 1. Nếu cần giữ một người qua nhiều cảnh, đọc chương 5, 6 và 8. Nếu chỉ muốn hiểu mình đang trả tiền cho thứ gì, mở chương 23 trước. Đây là thứ tự hoàn toàn hợp lý.

Ví dụ prompt trong sách là bài tập phổ thông. Không có câu lệnh riêng, dự án riêng hay dữ liệu khách hàng.

Nguồn: S11 · S28 · S29

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Mục lục · phần 1

01 Một nền tảng, nhiều đường vào 5

02 Tài khoản và thư viện: chuẩn bị để còn tìm lại 8

03 Model ảnh: chọn thứ mình cần giữ 10

04 Soul: thẩm mỹ không thay được brief 13

05 Soul ID: học một người, không học cả cuộc đời 16

06 Elements: nhận diện, địa điểm và đạo cụ có tên 19

07 Video: chọn chuyển động trước độ nét 21

08 Cinema Studio: chỉ đạo trước khi kết xuất 24

09 Ngôn ngữ máy quay 28

10 Prompt: giao việc, không đọc thần chú 34

11 Marketing Studio: sản phẩm đi vào một định dạng 42

12 Ads Studio: thương hiệu và biến thể có kiểm soát 45

13 UGC, talking head và lipsync: ba việc khác nhau 47

14 Genjutsu: giữ chuyển động hay giữ cảnh 50

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Mục lục · phần 2

15 Effects và DoP: một cú nhấn có sẵn 53

16 Apps: kho tiện ích không phải một model mới 55

17 Edit và inpaint: giữ phần đã đúng 57

18 Upscale: tăng độ nét, không tăng sự thật 60

19 Canvas: sơ đồ công việc nhìn thấy được 62

20 Plugin: đưa đầu ra về đúng nơi đang làm 64

21 Mobile: bề mặt làm việc, không suy ra app store 67

22 Series, Originals và thư viện học 70

23 Credit: tính theo đầu ra được duyệt 72

24 Dự án 1 · shop đồ uống: clip 15 giây giữ đúng chai 75

25 Những thay đổi gần đây: ngày nào, đổi việc gì 87

26 Quyền thương mại: giữ nguyên chỗ mâu thuẫn 89

27 Danh mục app · 1/4 91

28 Nguồn và cách đối chiếu · 1/3 95

Chương 01

Một nền tảng, nhiều đường vào

Mở Higgsfield

Higgsfield không phải một model video được bọc bằng thật nhiều nút. Cinema Studio tổ chức cảnh quay. Soul tạo ảnh. Soul ID học nhận diện. Marketing Studio đặt sản phẩm vào định dạng quảng cáo. Genjutsu biến đổi một video đã có. Chúng giải quyết các loại đầu vào khác nhau.

Tôi hỏi trước: mình đã có thứ gì đủ tốt để giữ lại? Có ảnh sản phẩm đúng thì bắt đầu từ ảnh. Có động tác đúng thì dùng video tham chiếu. Có nhân vật đúng thì giữ bằng Elements. Chưa có gì đúng thì làm storyboard, đừng mua ngay một cảnh dài.



Bản đồ chức năng do Mai biên soạn từ S19, S28, S29.

Nguồn: S19 · S28 · S29

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Chọn theo đầu vào, đừng chọn theo quảng cáo

Một video sản phẩm 15 giây có thể đi qua Marketing Studio hoặc Cinema Studio. Khác biệt nằm ở thứ cần kiểm soát. Marketing Studio cho tốc độ và cấu trúc có sẵn. Cinema Studio cho lý do xuất hiện của từng cảnh, ánh sáng và chuyển động.

Nếu yêu cầu là "đổi người, giữ động tác", text-to-video là đường vòng. Nếu yêu cầu là "giữ chính xác nhãn chai", để model tự vẽ lại toàn bộ chai cũng là đường vòng. Mỗi lần đổi đường, phần đã đúng có nguy cơ hỏng theo.

Việc cần làm	Điểm vào	Không nên kỳ vọng
Ảnh lookbook cùng một người	Soul + Soul ID	Số đo và độ vừa vặn thật
Ảnh catalogue giữ hàng hóa	Marketing Product Shots	Chuẩn sàn tự động
Chuỗi cảnh có dụng ý	Cinema Studio	Mọi cử động đúng lần đầu
Đổi sản phẩm trong clip	Genjutsu Objects swap	Nhãn nhỏ không biến dạng
Người nói theo audio	Lipsync Studio hoặc Intone	Tiếng Việt hoàn hảo mặc định
Storyboard trước khi quay	Popcorn	Video chuyển động hoàn chỉnh
Mở rộng khung ngang thành dọc	Reframe	Không sinh thêm chi tiết giả
Sửa một vùng trong ảnh	Inpaint hoặc Precise Edit	Mọi pixel ngoài vùng đều bất biến

Nguồn: S29 · S50 · S55 · S59

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Cây quyết định trước một lần tạo

Sau khi chọn nhánh, tạo một mẫu ngắn. Đánh dấu thứ được phép thay đổi và thứ phải giữ. Nếu không ghi điều này, model sẽ có quá nhiều quyền sáng tạo. Nó thường sử dụng quyền đó vào chỗ mình không muốn.



Cây quyết định do Mai thiết kế. Cách chọn việc dựa trên S29, S50 và S55.

Nguồn: S29 · S50 · S55

Chương 02

Tài khoản và thư viện: chuẩn bị để còn tìm lại

Mở Higgsfield

Trước lần Generate đầu tiên, tôi chuẩn bị một ảnh sản phẩm sạch, một ảnh bối cảnh, một bản nhãn gốc và một bản lời nói đã duyệt. Mỗi tài sản cần biết ai sở hữu và có được dùng thương mại hay chưa. “Lấy trên mạng” không phải một loại giấy phép.

Assets giữ đầu ra. Elements giữ tham chiếu có tên để gọi lại. Project gom một chiến dịch. Ba thứ này không thay thế nhau. Tải một ảnh vào thư viện chưa có nghĩa là model tự hiểu đó là nhân vật cố định của cả bộ phim.

Tôi đặt tên theo vai trò dễ đọc: “người dẫn”, “quán cà phê ban ngày”, “túi mặt trước”. Không đưa số điện thoại, mã đơn hàng hoặc tên khách thật vào tên tài sản. Thông tin đó không giúp ảnh đẹp hơn.

Bắt đầu ở một project riêng. Kiểm tra tỷ lệ trước khi tạo, vì ảnh dọc và ảnh ngang không phải cùng một bố cục được cắt khác nhau. Với sản phẩm có chữ, giữ một file đối chiếu ở ngoài khung tạo. Tài sản gốc là thước đo, không phải cảm giác “trông cũng giống”.

Nếu menu không giống ảnh hướng dẫn, tìm theo tên công cụ. Đừng đổi gói chỉ vì một nút đã chuyển chỗ.

Nguồn: S19 · S29 · S02

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Gói thuê bao không phải giấy phép vạn năng

Bài giá chính thức S07 ghi Starter 15 USD/200 credit, Plus 49 USD/1.000, Ultra 129 USD/3.000 mỗi tháng. Đây là một bảng tham khảo. Trang Pricing động chưa trả bảng giá đọc được ở lần đối chiếu này; không nên coi những số đó là giá cuối cùng cho mọi quốc gia.

Credit tháng không cộng dồn. Gói năm cấp lại mỗi 30 ngày, không nhất thiết đúng ngày lịch hàng tháng. Credit Pack và Auto-Refill được help center mô tả có hạn 90 ngày. Tự động nạp thêm không phải điều kiện để sáng tạo, tôi để tắt khi mới học.

Unlimited và free generations là hai quyền lợi khác nhau. Free generations có thể là quỹ một lần khi mua gói. Unlimited còn phụ thuộc model, thời hạn và bề mặt sử dụng. Qua MCP, CLI, Canvas, plugin và Supercomputer vẫn có thể bị trừ credit dù cùng model được miễn ở đường web trực tiếp.

Cần nhìn trước khi bấm	Lý do
Model + thời lượng + độ phân giải	Cùng tên công cụ, giá khác nhau
Số trên nút Generate	Báo giá cho cấu hình đang chọn
Usage sau lần tạo	Đối chiếu khoản trừ thật
Ngày hết hạn từng loại credit	Số dư không đồng nghĩa dùng mãi

Nguồn: S07 · S11 · S12 · S16

Chương 03

Model ảnh: chọn thứ mình cần giữ

Mở Higgsfield

Đây là định hướng, không phải benchmark độc lập. So hai model bằng cùng ảnh, tỷ lệ và tiêu chí, mỗi bên hai lượt. Đừng cho một bên mười cơ hội rồi gọi đó là cuộc so sánh.

Phần phải giữ	Ứng viên đầu	Đối chiếu trong Higgsfield
Gương mặt qua bộ ảnh	Soul + Soul ID	Nano Banana + Elements
Bao bì, vật liệu	Nano Banana hoặc MS Image	Seedream
Chữ trong hình	GPT Image hoặc Ideogram	Ghép chữ sau trong Layers
Biểu tượng chỉnh sửa được	Recraft hoặc Ideogram Vector	PNG không thay SVG
Các cảnh liên quan	Popcorn	Tạo từng ảnh độc lập

Nguồn: S28 · S34 · S02

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Danh mục ảnh đang có và bản cũ còn gặp

Tên họ model bền hơn số phiên bản. Changelog tháng 11 đã có GPT Image 2.6 và tháng 10 có Nano Banana 2.1, FLUX 3 Image. Trong khi đó, landing page và chỉ mục tĩnh còn dẫn tới các bản cũ. Link tồn tại không chứng minh model còn hiện với mọi tài khoản.

Họ model	Tên có trong nguồn ngày chốt
Soul	Soul, Soul 2.0, Soul Cinema; Soul ID là lớp nhận diện
Nano Banana	Pro, 2, 2 Lite, 2.1; Lite được công bố 1K
GPT Image	1.5/2 còn ở chỉ mục; 2.5 và 2.6 có Flare/Sunburst trong changelog
Seedream	4.5, 5.0 Lite, 5.0 Pro, 5.0 Flash được nhắc trong tài liệu
Recraft	V4 Styles, V4.1 Utility, V4.1 và nhánh SVG
FLUX	FLUX 2 ở chỉ mục; FLUX 3 Image trong changelog
Ideogram	4.5, 4.5 Precise Edit, Vector 1.0
Grok Imagine Image	Tạo ảnh, chỉnh sửa nhiều ảnh và chuyển phong cách
Popcorn	Storyboard theo chuỗi; không phải model video

Không có bảng credit cố định đã xác minh cho mọi bản ở trên. Đọc nút Generate, không suy giá từ tên họ model.

Nguồn: S19 · S28 · S02

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Bài test ảnh: một sản phẩm, bốn lỗi phải bắt

Tôi thử với một chai thủy tinh trong suốt, nhãn phẳng, nắp đen. Đây là vật dễ làm lộ lỗi: nắp bị đổi, nhãn bị viết lại, chất lỏng bỗng đục và phản chiếu không theo nền. Một hộp trơn không kiểm tra được nhiều như vậy.

Đặt cùng ảnh gốc vào MS Product Shots và một model ảnh chỉnh sửa. Yêu cầu cùng nền kem, ánh sáng cửa sổ, tỷ lệ 4:5. Không thêm sương, giọt nước hoặc bàn tay ở lượt đầu. Nếu thêm mọi thứ một lúc, rất khó biết cái gì làm nhãn chai hỏng.

Nếu chữ vẫn méo, có hai đường: giữ chai gốc và chỉ tạo nền, hoặc tạo ảnh không chữ rồi ghép nhãn chuẩn. Cố ép model vẽ đúng từng ký tự qua mười lần tạo có thể tốn hơn một thao tác compositing. Với catalogue, tôi nghiêng về đường ít sáng tạo hơn.

Lỗi	Sửa ít tốn hơn
Đổi hình dáng chai	Ảnh tham chiếu mặt trước + góc 3/4
Nhãn sai	Giữ nhãn thật, ghép sau
Màu sản phẩm lệch	Tách màu nền khỏi màu vật thể trong yêu cầu
Chai nổi khỏi bàn	Yêu cầu bóng tiếp xúc; kiểm lại sau ghép

Nguồn: S10 · S28 · S34

Chương 04

Soul: thẩm mỹ không thay được brief

Mở Higgsfield

Soul phù hợp khi hình cần có gu: ảnh thời trang, chân dung theo thời kỳ, cảm giác máy ảnh và chất liệu ánh sáng. Nó không phải lựa chọn đầu của tôi cho bản vẽ kỹ thuật hay ảnh nhãn sản phẩm cần chữ tuyệt đối chính xác.

Soul cơ bản đi theo preset. Soul 2.0 cho Moodboard, Soul HEX và Soul ID. Soul Cinema thiên về ảnh có ngôn ngữ phim. Họ Soul dùng chung lớp nhận diện đã huấn luyện, nhưng Moodboard chỉ có ở Soul 2.0 theo help center.

Gắn reference image có thể làm trường prompt ngừng dùng được: tham chiếu trở thành hướng dẫn chính. Vẫn có thể dùng Soul ID và Soul HEX. Cần vừa tham chiếu vừa chỉ đạo bằng chữ, tôi chuyển sang model chỉnh ảnh phù hợp.

Cho bộ ảnh quán cà phê Việt Nam, tôi chọn một thẩm mỹ nhất quán trước: ảnh điện thoại với flash hay editorial ánh sáng cửa sổ. Chọn cả hai thường cho ra một bộ ảnh không nhớ mình vừa chụp bằng gì.

Thiết lập	Thông số trong help center
Batch	1 đến 4 ảnh
Chất lượng	1.5K hoặc 2K
Tỷ lệ	9:16, 3:4, 2:3, 1:1, 4:3, 16:9, 3:2
Giá tham khảo Soul 2.0	0,125 credit/ảnh theo S34; kiểm lại nút tạo

Nguồn: S13 · S34

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Moodboard và Soul HEX: giữ gu, không khóa vật

Moodboard học ánh sáng, tương phản, texture và màu từ một bộ hình. Soul HEX lấy bảng màu. Soul ID giữ người. Ba lớp có thể phối hợp, nhưng chúng không giải cùng một việc.

Tôi chọn 20 đến 30 ảnh cùng gu, không có mặt người nổi bật. Changelog cũ ghi tối thiểu 10; help center hiện khuyên 20 trở lên. Trộn film tối, catalogue trắng và neon không thành "đa dạng". Nó thành cuộc họp không có chủ tọa.

Với bộ ảnh đồ uống nền kem và điểm nhấn xanh, tôi dùng HEX để giữ thế giới màu, sau đó kiểm riêng màu đồ uống. Bảng màu không phải hệ thống quản lý màu in ấn. Màu thương hiệu cần kiểm bằng mẫu chuẩn ở bước thiết kế cuối.

Nếu ảnh càng làm càng giống nhau đến mức buồn ngủ, đổi hành động và cỡ cảnh, không đổi Moodboard mỗi ảnh. Tính nhất quán nằm ở ánh sáng và vật liệu, không nằm ở việc nhân vật phải nghiêng đầu cùng một góc mãi.

Triệu chứng	Điểm kiểm
Ảnh bị pha nhiều phong cách	Bỏ tham chiếu lệch ánh sáng, texture
Mặt lạ xuất hiện	Loại ảnh có người khỏi Moodboard
Vật thể đổi màu	Giảm áp lực bảng màu, đối chiếu hàng thật
Cả bộ giống hệt bố cục	Đổi cỡ cảnh và hành động, giữ gu

Nguồn: S13 · S02

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Soul Cinema và Photodump

Soul Cinema tạo still mang cảm giác phim. Cinema Studio tạo và tổ chức video. Tên giống nhau nhưng đầu ra khác nhau. Tôi dùng Soul Cinema để duyệt ánh sáng, phục trang và khung hình trước khi trả tiền cho chuyển động.

Một bộ ảnh thương hiệu cá nhân nên có vai trò rõ: chân dung, bối cảnh làm việc, hành động, chi tiết. Photodump được changelog mô tả tạo 15 ảnh từ một Soul ID trong một lần. Đừng coi 15 ảnh là 15 ảnh phải đăng. Một bàn tay sai trong ảnh thứ 12 vẫn có quyền bị loại.

Tôi duyệt gương mặt ở góc chính diện và góc 3/4 trước. Sau đó kiểm vai, cổ, tai, bàn tay và món đồ cầm. Nếu mặt đúng nhưng quần áo không bám sản phẩm thật, đó là ảnh chân dung theo phong cách, không phải ảnh bán chiếc áo.



Ảnh mẫu chính thức về Soul ID. Nguồn S06; không phải ảnh của Mai.

Credit của Soul Cinema và gói Photodump chưa có đơn giá cố định đủ chắc trong nguồn đã đọc. Xem số trên nút tạo.

Nguồn: S06 · S13 · S56 · S02

Chương 05

Soul ID: học một người, không học cả cuộc đời

Mở Higgsfield

Soul ID là lớp nhận diện được huấn luyện từ ảnh một người. Reference giữ một lần tạo; Soul ID được tái sử dụng qua nhiều lần. Nó không tự mang theo đúng bộ trang phục, cân nặng, bối cảnh và mọi cử chỉ của người đó.

Help center khuyên 20 ảnh trở lên, tối đa 80, đủ sáng, nhiều góc, nhiều biểu cảm, ít vật che. Có ít nhất một ảnh toàn thân. Bài hướng dẫn S06 nêu mức 25 credit để tạo nhận diện và thời gian khoảng 3 đến 5 phút. Tôi coi đó là thông số công bố, không phải cam kết chờ đúng từng phút.

Tôi chọn 24 ảnh sạch thay vì gom 80 ảnh gần giống nhau. Một nửa bộ dữ liệu không nên là cùng bức selfie đổi filter. Nếu model nhìn thấy kính râm ở phần lớn ảnh, đừng ngạc nhiên khi nó coi kính là một bộ phận cơ thể.

Chỉ dùng người đã đồng ý cho mục đích đó. Đồng ý chụp ảnh không mặc nhiên đồng ý tạo quảng cáo bằng mặt và giọng tổng hợp. Phạm vi sử dụng cần tách rõ, nhất là hình cho chiến dịch dài hạn.

Nhóm ảnh đề xuất	Số cho bộ 24 ảnh
Chính diện và góc 3/4	12, đổi biểu cảm và nền
Góc nghiêng rõ	4
Bán thân và toàn thân	6
Ánh sáng khác nhưng sạch	2

Cách phân bổ 24 ảnh là đề xuất biên tập, không phải yêu cầu bắt buộc của hãng.

Nguồn: S14 · S06 · S09

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Duyệt nhận diện trước khi quay

Sau huấn luyện, tôi không đưa ngay nhân vật vào một cảnh chạy giữa đám đông. Tôi kiểm năm tình huống: chính diện, góc 3/4, nhìn nghiêng, cười và ánh sáng bên. Thay một biến mỗi lần. Không dùng filter da để che sai khác nhận diện.

Mức duyệt là “rõ ràng cùng người”, không phải trùng pixel. Tài liệu thừa nhận góc lạ và style cực mạnh có thể làm mặt trôi. Ghi rõ sai ở má, đường tóc hay khoảng cách mắt. “Không giống lắm” chưa đủ để sửa.

Với người mẫu ảo do mình thiết kế, trước hết cần một bộ chân dung cùng một nhân vật. Không huấn luyện bằng 20 gương mặt đẹp gần giống nhau rồi mong nó tự chọn đúng. Model không biết ai là nhân vật chính trong cuộc thi đó.

Lỗi nhận diện	Cách xử lý đề xuất
Mặt trẻ hoặc già thất thường	Loại ảnh chênh tuổi, giảm filter
Đám đông giống nhân vật chính	Dùng ít người; tách nhân vật bằng Elements
Đúng mặt, sai vóc dáng	Thêm toàn thân cùng thời kỳ
Góc nghiêng mất nét nhận diện	Bổ sung ảnh nghiêng thật rõ
Trang phục tự đổi	Đưa trang phục thành tham chiếu riêng

Nguồn: S14 · S34

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Soul ID, AI Influencer và AI Cast

AI Influencer dùng bộ chọn thuộc tính để thiết kế nhân vật. Changelog ghi Character Builder có 19 nhóm thuộc tính và có Add your face. Soul ID học một nhận diện từ bộ ảnh. AI Cast phục vụ tuyển diễn viên ảo theo diện mạo và vai trong ngôn ngữ phim.

Nhân vật Soul ID không xuất thành file nhận diện độc lập để mang sang bất cứ nền tảng nào. Ảnh và video đầu ra vẫn có thể tải xuống. Bài toán khóa hệ sinh thái nằm ở lớp nhận diện, không nằm ở file MP4.

Đối với shop có gương mặt đại diện ảo, tôi duyệt "hồ sơ nhân vật": tuổi thể hiện, tóc, đặc điểm mặt, đồ thường mặc và giới hạn phát ngôn. Không cho nhân vật nói mình đã mua hoặc đã chữa khỏi thứ gì nếu đó không phải sự thật.



Character sheet do Higgsfield công bố trong hướng dẫn Cinema Studio, nguồn S05.

Nguồn: S14 · S54 · S30 · S05

Chương 06

Elements: nhận diện, địa điểm và đạo cụ có tên

Mở Higgsfield

Elements là thư viện tham chiếu được gọi bằng @ trong model hỗ trợ. Nhân vật được lưu thay vì chép lại mô tả mỗi lần. Một quán cà phê cũng không cần được "phát minh" lại ở mỗi cảnh.

Tôi tách ba Element: người dẫn, quán và túi. Ảnh mặt trước giữ nhãn túi; ảnh góc 3/4 giữ chiều sâu. Đặt rõ vai trò của từng tham chiếu trong câu lệnh. Nếu hai ảnh cùng có người và túi nhưng khác nhau cả hai, model có thể chọn sai thứ mình muốn giữ.

Các Soul ID được tài liệu nói tự xuất hiện trong Elements cho luồng Seedance. Tuy vậy, hỗ trợ Elements không đồng nhất ở mọi model và phiên bản. Nếu không thấy tài sản, kiểm model và project trước khi tạo lại từ đầu.

Một lỗi kín đáo: dùng khung cuối của clip A làm đầu clip B nhiều lần có thể tích lũy sai mặt và sai màu. Tôi quay về ảnh nhận diện chuẩn sau vài cảnh, không để lỗi nhỏ đời trước trở thành "sự thật" đời sau.

Tham chiếu	Khóa điều gì	Không giao cho nó
Nhân vật	Mặt, tóc, vóc dáng	Bố cục của mọi cảnh
Địa điểm	Không gian, vật liệu	Tư thế người
Đạo cụ	Hình dáng, nhãn, màu	Ánh sáng toàn phim
Phong cách	Ngôn ngữ hình ảnh	Sự chính xác kỹ thuật

Nguồn: S02 · S14 · S30 · S37

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Popcorn: trả tiền cho kế hoạch trước

Popcorn tạo chuỗi tối đa 8 khung hình với tối đa 4 ảnh tham chiếu. Manual cho chỉ đạo từng frame. Auto phát triển một ý thành chuỗi. Instadump tạo bộ ảnh theo pack. Nó không xuất một cảnh video có chuyển động chỉ vì các ảnh đứng cạnh nhau.

Tôi chọn Manual khi sản phẩm phải xuất hiện đúng lúc; Auto để tìm ý. Duyệt đường nhìn, hướng di chuyển và vị trí đạo cụ trên storyboard. Sửa ở đây rẻ hơn sau khi đã có chuyển động.

Ví dụ shop bán balô: 6 frame là đủ cho mở khóa, đặt laptop, đeo lên vai, bước qua cửa, cận chất vải và packshot. Nếu model đổi ngăn kéo từ trái sang phải, sửa ở đây. Đừng chờ video rồi mới phát hiện chiếc balô có hai cấu trúc.

Giá phụ thuộc số frame; nguồn chưa cho mức cố định. Tôi tạo một sequence nhỏ trước, không dùng 8 frame vì đó là số tối đa. Số tối đa là giới hạn kỹ thuật, không phải định mức sáng tạo.

Cần duyệt	Câu hỏi
Continuity	Túi, tay và hướng nhìn có nối được?
Cỡ cảnh	Có quá nhiều toàn cảnh giống nhau?
Chức năng cảnh	Cảnh này kể hoặc chứng minh điều gì?
Chuyển sang video	Frame nào là start, frame nào chỉ tham chiếu?

Nguồn: S59 · S37

Chương 07

Video: chọn chuyển động trước độ nét

Mở Higgsfield

Seedance được hãng định vị cho chuyển động người và biểu cảm. Kling cho cảnh nhiều shot, tham chiếu và Motion Control. Wan có điều khiển frame đầu/cuối. Veo và Gemini Omni nằm ở nhánh của Google. Grok Imagine có video đồng tạo âm thanh. MiniMax/Hailuo thiên về cảnh động. DoP đi từ ảnh và preset.

Cinema Studio là môi trường chỉ đạo; selector chọn engine. Thông số trên website gốc chưa chắc có đủ trong bản tích hợp. Giá API không dùng để tính thuê bao.

Tôi thử 3 đến 5 giây khó nhất: tay chạm hàng, người quay mặt, vật qua mép khung. Cảnh mở đẹp nhưng tĩnh không kiểm chứng được cảnh sử dụng.

Nút cần kiểm	Tác động
Duration	Thêm giây là thêm cơ hội trôi vật
Start/end frame	Khóa trạng thái nhưng có thể ép biến hình
Audio	Lời nói và âm thanh cần duyệt riêng
References/Elements	Giữ ai và giữ vật gì
Resolution	Tăng nét không sửa được vật lý

Nguồn: S28 · S57 · S58 · S60

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Danh mục video: phiên bản phải gắn với nguồn

Bảng dưới là ảnh chụp danh mục theo tài liệu, không phải xác nhận quyền truy cập của từng gói. Bản cũ có thể còn để mở project. Bản mới có thể bị giới hạn theo khu vực hoặc phương thức tích hợp.

Họ	Tên/khả năng được công bố
Seedance	2.0, Fast, Mini; 2.5 và Draft Mode. Draft 480p, bản cuối 1080p; 2.5 tới 30 giây theo changelog
Kling	2.5, 2.6, 3.0, Turbo, Omni/Edit, Motion Control; 4.0 và 4.0 Flash mới hơn
Kling 4.0	3 đến 30 giây, 720p/1080p, tối đa 10 keyframe, 15 tham chiếu theo changelog
Kling 4.0 Flash	3 đến 20 giây, 720p; start frame, không last frame/keyframe theo bản tin tháng 11
Wan	2.5/2.6/2.7 còn được nhắc; 3.0 và Prime tới 30 giây, tới 1080p theo changelog
Veo/Gemini Omni	Veo 3.1/Lite; Omni Flash, 1.1 và 1.2 có giới hạn riêng
Grok Imagine	Video 1.5: 1 đến 15 giây, tới 1080p, tham chiếu và extend theo changelog
MiniMax/Hailuo	Hailuo 2.3; H3/H3 Max. H3 Max công bố trần 768p
Higgsfield	DoP/Standard, Genjutsu/Lite, Intone; Cinema Studio là workspace riêng
Sora, LTX, PixVerse	Có trong chỉ mục hoặc catalog API. Không suy quyền web từ tên xuất hiện

Các mô tả chất lượng như "vật lý tốt hơn" là tuyên bố của nhà cung cấp. Sách không biến chúng thành kết luận đo độc lập.

Nguồn: S02 · S08 · S19 · S28 · S45

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Chọn giữa tạo mới, chuyển động mẫu và frame đôi

Text-to-video cho tự do, nhưng độ tự do đó phải được trả bằng lựa chọn và kiểm tra. Image-to-video giúp khóa bố cục đầu. Motion Control giữ nhịp động tác từ video mẫu. First/last frame khóa hai trạng thái, không khóa chính xác con đường giữa chúng.

DoP cần ảnh PNG hoặc JPG. Help center nêu Advanced có thời lượng 3 hoặc 5 giây, seed và steps, cùng Enhance để mở rộng prompt. Mix cho phối preset. Tôi chỉ bật một preset trước. Khi camera và chủ thể đều xoay, rất khó biết ai đang làm lệch logo.

Lưu seed hỗ trợ so sánh cấu hình, không phải bảo hiểm tái tạo y hệt sau cập nhật model. Khi cần một cảnh đã duyệt, lưu cả file đầu ra. Seed không thể thay kho lưu trữ.

Cách tạo	Dùng khi	Tránh khi
Text-to-video	Chưa có hình chuẩn	Sản phẩm cần đúng từng cạnh
Image-to-video	Ảnh đầu đã đúng	Muốn suy ra mặt sau chưa thấy
Motion Control	Động tác là tài sản chính	Video mẫu che mặt liên tục
First/last frame	Chuyển trạng thái đơn giản	Hai frame khác hình học quá xa
DoP preset	Một cú máy rõ từ ảnh	Cần nhiều diễn biến độc lập

Nguồn: S57 · S58 · S60 · S02

Chương 08

Cinema Studio: chỉ đạo trước khi kết xuất

Mở Higgsfield

Một cảnh không trở thành điện ảnh chỉ vì có grain. Cinema Studio đáng dùng khi cần quyết định ai ở đâu, nhìn gì, máy quay di chuyển vì lý do nào và cảnh kết thúc ở trạng thái nào.

Bản 4.0 mở mặc định theo help center. Nó thêm Director's Panel, tới 50 tham chiếu và clip tới 30 giây. Guide S05 nêu web tới 1080p; API 480p/720p, 4 đến 30 giây. Landing S15 còn nói một phút và native 4K. Tôi không lấy dòng lớn nhất ở mọi trang ghép thành một cấu hình tưởng tượng.

Cảnh đầu tiên tôi chọn 10 giây, 480p nếu cấu hình hiện tại cho phép. Mục tiêu là kiểm blocking và hành động. Sau khi cảnh đúng mới nâng bản cuối. Việc tăng độ nét trước khi sửa nội dung giống in nháp sai bằng giấy đắt tiền.



Bối cảnh tham chiếu trong bài Cinema Studio 4.0, nguồn S05.

Nguồn: S05 · S15 · S30

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Director's Panel: thông số nào thực sự đổi cảnh

Genre tác động đến cách kể và không khí. Era thay register thời kỳ. Tempo điều khiển nhịp cắt. Nếu cần một hành động liền mạch, tôi chọn Single shot, không viết thêm "cắt nhanh qua năm góc". Model không có trách nhiệm hòa giải brief tự mâu thuẫn.

Camera và Lens là ngôn ngữ hình ảnh mô phỏng. f/1.4 cho cảm giác nền mỏng; f/11 giữ sâu. Đây không phải chứng nhận mô phỏng quang học chính xác. Với hai người ở hai khoảng cách khác nhau, tôi ưu tiên f/4 hoặc f/11 trước để tránh mất thông tin cần kể.

Nhóm	Lựa chọn trong guide 4.0	Cách tôi chọn
Camera	Modern, 35mm Film, 8mm Film, DV Camcorder	Modern cho hàng hóa, film khi có lý do thẩm mỹ
Lens	Clean Sharp, Anamorphic, Vintage Anamorphic, Warm Vintage, Halation Vintage	Clean Sharp để duyệt chi tiết đầu tiên
Aperture	f/1.4, f/4, f/11	f/4 là điểm thử trung tính
Tempo	Auto, Chaotic, Dynamic, Calm, Single shot	Single shot khi cần xem hành động đủ
Lighting	Window, Soft cross, Practicals, Overhead fall, Contre-jour, Silhouette	Một nguồn có hướng rõ trước
Emotion	Hope, Anger, Joy, Trust, Fear, Surprise, Sadness, Disgust	Gắn đúng @nhân vật; bắt đầu mức vừa

Nếu hình ảnh quá "AI bóng bẩy", bớt một lớp halation, grain hoặc bloom. Không cần cộng thêm một tính từ "realistic".

Nguồn: S05 · S35 · S30

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Viết một cảnh có đầu, giữa và điểm dừng

Cảnh quán có bốn việc: đặt túi, mở khóa, lấy sổ, nhìn cửa. Với 10 giây, tôi bỏ hai việc giữa. Diễn viên ảo vẫn cần thời gian để hành động có trọng lượng.

Tôi chọn Window, f/4, Clean Sharp và Single shot cho bản thử. Máy dolly in nhẹ, dừng ở bán thân. Tiếng cốc chạm bàn có thể giữ, nhạc nền để sau nếu chưa cần. Khi kiểm bản thử, tôi nhìn bàn tay và điểm tiếp xúc túi trước mặt người.

Sai đường máy thì chỉnh preset hoặc mô tả. Sai mặt thì kiểm tham chiếu. Cắt ngẫu nhiên thì kiểm Tempo. Không thay cả prompt để chữa ba lỗi khác nhau.

Thời điểm đề xuất	Hành động	Điểm duyệt
0 đến 3 giây	Đặt túi lên bàn	Túi không xuyên mặt bàn
3 đến 7 giây	Tay rời túi, người ngồi lại	Ngón tay không dính khóa
7 đến 10 giây	Nhìn cửa, giữ nét	Mặt và hướng nhìn đúng

Nguồn: S05 · S35

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Edit, Extend và các đời Cinema Studio

Extend Sequel nối về sau; Prequel bổ sung đoạn trước. Tôi dùng chúng khi muốn tiếp tục cùng một trạng thái. Không dùng Extend để chữa một cảnh gốc đã sai mặt. Nó có thể kéo dài sai lầm rất mượt.

Bản 3.5 có AI Director và công cụ cộng tác theo help center. Bản 3.0 nêu tối đa 9 references và các speed ramp. Bản 2.5 gắn AI Cast với color grading. Đừng chép hướng dẫn một bản rồi tìm đúng từng nút ở bản khác. Changelog từng có giai đoạn bỏ audio và camera preset, nhưng guide hiện tại mô tả chúng ở 4.0.

Giá tham khảo 4.0, native audio, 16:9: 10 giây là 30/70/160 credit cho 480p/720p/1080p, kiểm ngày 24/10/2026 trong S05. Bản 30 giây 1080p là 480 credit. Đó là lý do tôi chia cảnh và duyệt nháp. Không phải vì thích làm phức tạp.

Nhu cầu	Đường ít phá cảnh hơn
Thêm hành động sau	Sequel
Tạo tình huống dẫn vào	Prequel
Đổi một vật	Edit Video
Đổi look màu	Color Palette
Đổi hướng ánh sáng	Relight
Thay toàn bộ kịch bản	Tạo cảnh mới

Nguồn: S05 · S30 · S02

Chương 09

Ngôn ngữ máy quay

Mở Higgsfield

Tên preset dưới đây lấy từ trang Camera Controls. Cảm giác, lựa chọn và cảnh báo là nhận định biên tập. Thư viện này không đồng nhất với menu 30+ chuyển động của Cinema Studio. General là lựa chọn tổng quát, không phải một cú máy riêng. Mỗi cảnh tôi thử một hướng chính trước.

Credit từng preset chưa có bảng cố định được xác minh; xem nút Generate.

Static

Máy đứng yên; chuyển động thuộc về chủ thể. Duyệt nhãn chai, lời nói, cảnh cần tin cậy.

Không thêm handheld trong cùng brief.

Dolly In

Tiến máy thật vào chủ thể; phối cảnh đổi. Kéo người xem đến chi tiết hoặc phản ứng.

Khóa tiêu cự; ghi điểm dừng.

Dolly Out

Lùi máy, cho thấy thêm không gian. Kết cảnh, lộ bối cảnh của quán.

Cần có nền hợp lý để mở ra.

Dolly Left / Dolly Right

Trượt ngang, tiền cảnh và hậu cảnh lệch nhau. Lướt qua hàng sản phẩm, tạo chiều sâu.

Không nhầm với Pan tại một chỗ.

Pan Left / Pan Right

Xoay hướng nhìn ngang từ vị trí máy. Theo người đi hoặc lộ vật ngoài khung.

Mặt chủ thể dễ méo nếu lia quá nhanh.

Tilt up / Tilt Down

Xoay hướng nhìn lên hoặc xuống. Từ giày tới outfit; từ biển hiệu xuống cửa.

Nhắc vật cần giữ trong đoạn đầu/cuối.

Zoom In / Zoom Out

Đổi cỡ khung bằng cảm giác tiêu cự. Nhấn chi tiết, ít cần parallax.

Không dùng thay Dolly nếu cần chiều sâu.

Focus Change

Chuyển vùng nét giữa hai lớp. Từ sản phẩm tiền cảnh sang người dùng.

Hai lớp cần rõ khoảng cách.

Arc Left / Arc Right

Đi theo một cung quanh chủ thể. Cho thấy mặt trước và sườn túi.

Mặt khuất không có ảnh sẽ bị suy diễn.

Nguồn: S20 · S35 · S60

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Từ điển chuyển động · 2/6

360 Orbit

Đi vòng tròn; đòi hỏi hình học đầy đủ. Hero shot cho vật có nhiều góc tham chiếu.

Nhãn và mặt sau dễ đổi qua vòng.

Crane Up / Crane Down

Nâng hoặc hạ máy trong không gian. Mở cảnh địa điểm, đổi quan hệ người và nền.

Không đánh đồng với Tilt chỉ đổi góc.

Crane Over The Head

Đi vượt qua đầu chủ thể. Nối người với không gian phía sau.

Tóc và đầu dễ biến dạng lúc che khuất.

Jib up / Jib down

Nâng/hạ theo cung ngắn, nhẹ hơn cảm giác crane lớn. Lộ bàn đồ ăn, chuyển tới gương mặt.

Giữ biên độ nhỏ khi bán hàng.

Overhead

Nhìn từ trên xuống. Bày nguyên liệu, unboxing, bố cục phẳng.

Có thể là góc nhìn, không tự có động tác.

Aerial Pullback

Lùi và mở cao, cảm giác rời địa điểm. Kết MV hoặc giới thiệu khu nghỉ.

Không dùng làm bằng chứng quy hoạch thật.

FPV Drone

Bay nhanh, gần vật, đổi hướng mạnh. Thể thao, không gian có lối đi rõ.

Dễ xuyên vật; cảnh nhà ở cần thận trọng.

Handheld

Rung nhỏ có trọng lượng người cầm. UGC hoặc quan sát đời thường.

Rung nhiều không đồng nghĩa chân thật.

Dutch Angle

Khung nghiêng, tạo bất ổn. Khoảnh khắc nhân vật mất cân bằng.

Không phù hợp ảnh catalogue cần thẳng.

Nguồn: S20 · S35 · S60

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Từ điển chuyển động · 3/6

Dolly Zoom In / Dolly Zoom Out

Chủ thể gần giữ cỡ, hậu cảnh co giãn. Phản ứng sốc, nhận ra điều gì.

Không dùng cho cảnh cần đo không gian.

Crash Zoom In / Crash Zoom Out

Đổi cỡ khung đột ngột có lực. Cú nhấn hài, chi tiết bất ngờ.

Tránh nhãn cần đọc lâu.

Rapid Zoom In / Rapid Zoom Out

Zoom nhanh để chuyển chú ý. Nhấn beat trong MV, reveal ngắn.

Để đoạn giữ trước hoặc sau cho mắt nghỉ.

Super Dolly In / Super Dolly Out

Di chuyển vào/ra với biên độ lớn. Mở một thế giới hoặc kết cảnh mạnh.

Nền thiếu thông tin sẽ được bịa thêm.

Double Dolly

Cảm giác máy và người cùng trôi. Cảnh mơ hoặc tâm lý tách khỏi hiện thực.

Không dùng để chứng minh dáng đi thật.

Whip Pan

Lia vút, dùng blur giấu điểm cắt. Nối hai bối cảnh có hướng tương đồng.

Khóa hướng và màu ở hai đầu.

Bullet Time

Khoảnh khắc gần đứng lại, máy vẫn đi. Động tác thể thao, sản phẩm giữa giọt nước.

Chất lỏng và vật thể dễ mất hình học.

Robo Arm

Đường máy cơ khí, gọn và chính xác về cảm giác. Packshot, chi tiết mỹ phẩm, bàn sản phẩm.

Đừng bắt sản phẩm tự bay cùng lúc.

Lazy Susan

Cảm giác trình bày quanh bàn xoay. Đồ gốm, giày, vật thể có trục.

Kiểm mặt sau; không suy kích thước thật.

Nguồn: S20 · S35 · S60

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Từ điển chuyển động · 4/6

3D Rotation

Xoay theo cảm giác chiều sâu. Minh họa nhanh một vật từ ảnh.

Không phải mesh 3D kiểm định được.

Hyperlapse

Di chuyển qua không gian và thời gian nhanh. Đường phố, mở đoạn du lịch.

Biến hiệu và xe dễ nhảy vị trí.

Low Shutter

Vệt nhòe chuyển động nổi rõ. MV đêm, nhịp đô thị.

Không hợp chi tiết sản phẩm cần sắc.

Timelapse Landscape

Thời gian trôi qua cảnh quan. Mây và ánh sáng chuyển, nối thời điểm.

Không biến thành chứng cứ thời tiết thật.

Timelapse Human

Người và môi trường biến đổi theo thời gian. Công việc lặp, dòng người.

Kiểm cơ thể ở các đoạn chuyển.

Timelapse Glam

Hiệu ứng thời gian gắn với chân dung/look. Beauty editorial cần biến hóa.

Da và trang điểm có thể tự đổi.

Head Tracking

Đầu được giữ làm điểm bám. Nhấn nhân vật giữa nền chuyển động.

Gương mặt phải rõ; tóc dễ rung giả.

Snorricam

Chủ thể gần khóa vào máy, nền trôi. Bối rối, say xe, cảm giác nội tâm.

Dễ gây khó chịu nếu kéo quá lâu.

Object POV

Nhìn từ vị trí gắn với đồ vật. Góc lạ của đồ uống, túi, thao tác.

Chỉ rõ vật đang nhìn và vật đang được nhìn.

Nguồn: S20 · S35 · S60

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Từ điển chuyển động · 5/6

Car Chasing

Máy đuổi theo xe, cảm giác tốc độ. Cảnh hành động hoặc quảng cáo ý tưởng.

Không dùng mô phỏng tính năng an toàn xe.

Car Grip

Cảm giác máy gắn lên xe. Giữ xe/cabin khi nền di chuyển.

Kính và phản chiếu dễ sai.

Road Rush

Không gian đường lao nhanh. Chuyển cảnh năng lượng cao.

Cần tránh biển số và logo ngoài ý muốn.

Buckle Up

Preset có ngôn ngữ chuyển động xe/ghế. Nội dung giải trí cần nhịp bất ngờ.

Xem preview; tên không mô tả hết kịch bản.

Hero Cam

Chủ thể được tôn như nhân vật trung tâm. Reveal nhân vật hoặc người mẫu.

Đừng lặp góc tôn vinh cho mọi cảnh.

Glam

Ưu tiên vẻ trình diễn, thời trang. Lookbook và beauty.

Không thay cho kiểm texture da thật.

BTS

Cảm giác hậu trường. Minh họa một buổi chụp hư cấu.

Không trình bày như hậu trường sự kiện thật.

Incline

Khung/đường máy có cảm giác nghiêng lên. Thêm căng thẳng hoặc động năng.

Kiểm preview thay vì suy từ tên.

Wiggle

Dao động nhỏ, nhịp lắc. Ảnh vui, chuyển động nhấn beat.

Có thể làm chữ và viền vật nhảy.

Nguồn: S20 · S35 · S60

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Từ điển chuyển động · 6/6

YoYo Zoom

Vào rồi ra theo nhịp. Meme, nhấn âm nhạc.

Không phù hợp cảnh phải đọc thông tin.

Through Object In / Through Object Out

Máy đi xuyên vùng vật để chuyển cảnh. Transition siêu thực.

Ghi rõ đó là hình minh họa, không vật lý thật.

Flying Cam Transition

Đường bay nối hai bố cục. Nối địa điểm trong MV.

Hai đầu phải có hướng và điểm bám rõ.

Eyes In

Đi vào vùng mắt theo ngôn ngữ hiệu ứng. Chuyển sang cảnh nội tâm hoặc cảnh mơ.

Không dùng cho thông tin y khoa.

Mouth In

Đi vào vùng miệng theo hiệu ứng. Nội dung siêu thực hoặc hài.

Dễ gây phản cảm, thử trên ý tưởng trước.

Eating Zoom

Nhấn động tác ăn qua cỡ khung. Nội dung đồ ăn giải trí.

Răng, đũa và tiếp xúc thức ăn cần kiểm.

Nguồn: S20 · S35 · S60

Chương 10

Prompt: giao việc, không đọc thần chú

Mở Higgsfield

Một prompt tốt làm rõ thứ phải giữ, hành động diễn ra và cách máy quan sát. Nó không cần 30 tính từ thẩm mỹ. Nếu mọi thứ đều "epic", cái cốc trên bàn cũng sẽ xin đóng vai chính.

Tôi dùng cấu trúc này: đầu ra, tham chiếu và vai trò của từng ảnh, chủ thể, hành động theo thứ tự, không gian, máy và ánh sáng, âm thanh, ràng buộc. Không phải model nào cũng có ô riêng cho từng phần. Có thiết lập đã chọn trong panel thì đừng viết câu đối nghịch trong prompt.

Câu ràng buộc nên nói phần cần giữ trước. Negative prompt chỉ dùng nếu model có hỗ trợ; không tự giả định có ô đó. Với sản phẩm có chữ, giải pháp giữ ảnh gốc hoặc ghép nhãn thường chắc hơn câu "không sai chữ" lặp ba lần.

21 bài tập ở các trang tiếp theo là ví dụ giảng dạy, không phải câu lệnh sản xuất riêng. Các thiết lập thời lượng và camera là điểm thử đề xuất; điều chỉnh theo model đang dùng.

Trước	Sau
Một video thật đỉnh về cà phê	Cận ly; hơi nóng mỏng; người kéo ghế phía sau
Camera cinematic	Dolly in thẳng, giữ cao 1,2 m, dừng ở nhãn
Sản phẩm không lỗi	Giữ nắp, nhãn và tỷ lệ chai như ảnh 1
Người diễn tự nhiên	Ngồi xuống, đặt tay, nhìn cửa; không thêm hành động

Nguồn: S05 · S35 · S59

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Prompt thực hành · 1/7

01. Sản phẩm: packshot sạch

Ảnh dọc 4:5. Dùng ảnh tham chiếu để giữ đúng chai, nắp và nhãn. Chai đặt trên bàn màu kem, nền liền mạch. Ánh sáng mềm từ trái, bóng tiếp xúc ngắn dưới đáy. Camera ngang tâm nhãn. Không thêm vật, không đổi màu chất lỏng.

Kiểm: Nếu chữ sai, giữ chai gốc và tạo riêng nền. Chọn MS Product Shots hoặc model chỉnh ảnh.

02. Sản phẩm: reveal có điểm dừng

Video dọc 10 giây. Giữ chiếc túi như ảnh tham chiếu. Máy dolly in nhẹ từ toàn sản phẩm tới chi tiết khóa rồi đứng yên hai giây cuối. Túi đứng yên trên bàn gỗ sáng. Ánh sáng cửa sổ bên phải, nền ít vật. Không làm quai hoặc khóa tự chuyển động.

Kiểm: Chạy nháp ngắn trước; camera chuyển động đã đủ, không cần túi bay.

03. Sản phẩm: chất liệu

Ảnh macro bề mặt vải của túi trong ảnh gốc. Giữ hướng sợi, đường may và màu xanh. Ánh sáng xiên mềm để thấy texture, không thêm giọt nước. Khung ngang, chi tiết đường may đi qua một phần ba ảnh. Không tự thêm logo hoặc chứng nhận.

Kiểm: Ảnh này minh họa chất liệu, không thay ảnh chụp chứng minh chất lượng.

Nguồn: S05 · S35 · S55 · S59

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Prompt thực hành · 2/7

04. Thời trang: lookbook có không gian

Ảnh dọc 3:4. Người từ ảnh 1 mặc áo từ ảnh 2, đứng trước tường kem. Tư thế thả lỏng, hai tay nhìn rõ, phần gấu áo không bị che. Ánh sáng ngày mềm, màu vải bám tham chiếu. Khung toàn thân, giày chạm sàn có bóng.

Kiểm: Chọn model đa tham chiếu nếu cần giữ áo; Soul ID chỉ giữ người.

05. Thời trang: quay người vừa đủ

Video dọc 5 giây. Người mẫu trong ảnh xoay thân khoảng một phần tư vòng sang trái rồi dừng. Giữ mặt, áo và đường cài nút. Máy đứng yên ngang ngực. Không đi bộ, không đổi nền, không tạo động tác tay mới.

Kiểm: Thử góc nhỏ trước vòng 360; không có ảnh lưng thì không hứa đúng mặt lưng áo.

06. Thời trang: đổi bối cảnh, giữ outfit

Chỉnh ảnh gốc: giữ nguyên người, tư thế và toàn bộ trang phục. Chỉ thay nền thành hành lang sáng với tường trắng ngà, ánh sáng từ phải. Giữ bóng chân hợp hướng sáng mới. Không thêm phụ kiện, không sửa khuôn mặt và họa tiết áo.

Kiểm: Dùng edit cục bộ trước khi tạo lại toàn thân.

Nguồn: S05 · S35 · S55 · S59

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Prompt thực hành · 3/7

07. Đồ ăn: bát phở nóng

Video dọc 5 giây. Bát phở trong ảnh nằm yên trên bàn. Một lớp hơi mỏng bay lên, nước dùng chuyển động rất nhẹ. Camera đứng yên ở góc 3/4. Ánh sáng cửa sổ, màu rau và thịt bám ảnh. Không thêm tay, đũa hoặc nguyên liệu.

Kiểm: Chuyển động nhỏ ít lỗi hơn cảnh gắp sợi phở từ đầu.

08. Đồ ăn: rót cà phê

Video 8 giây. Từ ảnh ly chuẩn, dòng cà phê đen được rót chậm vào ly thủy tinh trên bàn. Một dòng liên tục, mức nước tăng hợp lý. Cận vừa, máy cố định. Tiếng rót nhẹ, không nhạc, không chữ. Giữ miệng ly tròn và chất lỏng không tràn.

Kiểm: Kiểm bảo toàn lượng chất lỏng và điểm dòng chạm mặt nước.

09. Đồ ăn: thực đơn minh họa

Ảnh ngang gồm ba món từ ba ảnh tham chiếu trên cùng mặt bàn kem. Giữ số lượng và hình dáng món; không tự thêm topping. Ánh sáng đồng nhất từ trái. Chừa khoảng trống bên phải để đặt chữ sau. Không tạo giá hoặc tên món trong ảnh.

Kiểm: Chữ đặt sau bằng công cụ thiết kế, không cần model kiêm đầu bếp và kế toán.

Nguồn: S05 · S35 · S55 · S59

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Prompt thực hành · 4/7

10. Bất động sản: phòng khách đúng bố cục

Video ngang 5 giây từ ảnh phòng thật. Máy tiến rất chậm về cửa sổ. Giữ tường, cửa, số ô cửa, vị trí sofa và kích thước tương đối. Ánh sáng ngày, không đổi view ngoài cửa. Không thêm phòng hoặc cửa mới.

Kiểm: Dùng làm minh họa có gắn nhãn, không thay hồ sơ hiện trạng.

11. Bất động sản: đổi nội thất có ghi chú

Chỉnh ảnh phòng trống thành phương án nội thất tham khảo. Giữ nguyên kiến trúc, cửa và chiều cao trần. Thêm sofa kem, bàn thấp và thảm nhỏ. Không thay view. Chừa vùng góc dưới để gắn chữ "phối cảnh minh họa" sau.

Kiểm: Đối chiếu với ảnh gốc; AI không đo được diện tích từ một ảnh.

12. Bất động sản: chi tiết không gian

Video ngang 5 giây. Cận tay nắm cửa trong ảnh, máy trượt nhẹ sang phải để lộ mặt gỗ. Giữ vật liệu và kết cấu đã có. Chỉ chuyển động camera, không có bàn tay mở cửa. Ánh sáng trung tính, âm phòng yên.

Kiểm: Không suy ra không gian phía sau nếu không có tư liệu.

Nguồn: S05 · S35 · S55 · S59

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Prompt thực hành · 5/7

13. Talking head: lời giới thiệu ngắn

Tạo clip từ nhân vật được phép sử dụng và audio đã duyệt. Bán thân, nhìn máy, biểu cảm bình tĩnh. Nền quán ít chi tiết, ánh sáng mềm. Camera đứng yên. Cử động đầu nhẹ, tay không che miệng. Giữ giọng trong audio, không viết thêm lời.

Kiểm: Khóa audio trước, kiểm miệng ở phụ âm cần khép môi.

14. Talking head: hai câu, một ý

Nhân vật nói đúng lời: “Tôi chọn một việc đang tắc trước. Video đẹp để sau.” Ngắt nhẹ giữa hai câu. Một cảnh bán thân, không cắt góc. Không cười lớn, không nhún vai liên tục. Nền trung tính, tiếng nói rõ, không nhạc.

Kiểm: Nếu model không theo chính xác tiếng Việt, tạo audio riêng rồi lipsync.

15. Talking head: đối thoại có lượt

Hai nhân vật từ hai tham chiếu ngồi hai bên bàn. Người bên trái hỏi một câu trong audio A, người bên phải trả lời trong audio B. Không nói chồng. Máy đứng yên, hai mặt nhìn rõ. Giữ đúng chỗ ngồi và áo của từng người.

Kiểm: Có thể tách hai shot nếu model tráo giọng hoặc người.

Nguồn: S05 · S35 · S55 · S59

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Prompt thực hành · 6/7

16. B-roll: quán mở cửa

Video ngang 8 giây. Từ tham chiếu địa điểm, cửa quán mở, ánh sáng sớm rọi lên bàn trống. Máy dolly in chậm, dừng trước bàn. Không người, không chữ mới, không thay biển hiệu. Tiếng cửa và không khí phố rất nhỏ.

Kiểm: Địa điểm thật cần duyệt biển hiệu và bố cục cửa.

17. B-roll: mưa ở cửa sổ

Video 5 giây. Máy đứng yên nhìn cốc ở tiền cảnh, cửa sổ có mưa ở hậu cảnh. Chuyển nét chậm từ cốc sang giọt nước. Ánh sáng mát, không đổi màu cốc. Không thêm tay và không làm nước mưa xuất hiện trong phòng.

Kiểm: Chọn Focus Change; hai lớp phải đủ tách biệt.

18. B-roll: chi tiết người làm việc

Video dọc 5 giây. Người trong ảnh lật đúng một trang sổ rồi đặt bút xuống. Cận tay và sổ, không cần thấy cả mặt. Máy cố định, ánh sáng cửa sổ. Không sinh chữ đọc được trên trang. Tiếng giấy nhẹ.

Kiểm: Nếu ngón tay sai, bỏ động tác lật; dùng cảnh tay đặt trên sổ.

Nguồn: S05 · S35 · S55 · S59

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Prompt thực hành · 7/7

19. Transition: whip pan cùng hướng

Tạo đoạn kết cảnh A lia nhanh sang phải, dừng bằng blur; cảnh B bắt đầu cùng hướng và cùng độ sáng rồi ổn định trên sản phẩm. Hai bối cảnh riêng, cùng tỷ lệ dọc. Giữ sản phẩm không biến hình trong đoạn nhìn rõ.

Kiểm: Thực hiện thành hai shot rồi cắt ở blur; không ép một clip làm tất cả.

20. Transition: match cut theo hình

Cảnh A kết bằng vòng tròn miệng cốc ở giữa khung. Cảnh B mở bằng mặt đồng hồ tròn cùng cỡ và vị trí. Máy đứng yên ở mỗi cảnh. Cắt thẳng giữa hai hình, không biến cốc thành đồng hồ bằng hiệu ứng tan chảy.

Kiểm: Tạo hai frame chuẩn trước; đây là bài toán bố cục.

21. Transition: che khung để đổi cảnh

Một chiếc túi đi sát trước ống kính, che kín khung ở cuối cảnh A. Cảnh B mở từ cùng màu tối rồi lộ túi trên bàn mới. Hướng di chuyển từ trái sang phải, tỷ lệ dọc. Không đổi logo khi túi hiện rõ.

Kiểm: Che khung cần đủ kín để cắt. Nếu không kín, dùng cut đơn giản.

Nguồn: S05 · S35 · S55 · S59

Chương 11

Marketing Studio: sản phẩm đi vào một định dạng

Mở Higgsfield

Marketing Studio có đường template và prompt, hơn 1.500 mẫu trong sáu nhóm theo guide. Không phải 1.500 ý tưởng độc lập: nhiều mẫu chỉ khác nhịp hoặc bối cảnh. Tôi chọn cấu trúc hợp đầu vào.

Product Shots gồm Studio, Lifestyle và With Model. Ads làm ảnh cho vị trí quảng cáo. Marketplace tạo hình cho listing nhưng không bảo đảm đạt quy định từng sàn. Posters có thể chỉnh tiếp bằng Layers. UGC Videos có Faceless, Talking Head và Silent. Motion gồm Hypermotion, 2D Product Motion, Mixed Media và Motion Design.

Tôi vào Product Shots trước nếu ảnh hàng hóa chưa ổn. Một video 15 giây xây từ một sản phẩm sai góc không tự trở thành tài sản đúng chỉ nhờ thêm chuyển động. Khi ảnh gốc đã được duyệt, mới thử mẫu video.

Motion Design dành cho phần mềm hoặc sản phẩm số có logo, website hay UI làm đầu vào. Đừng tải ảnh chiếc hộp vào rồi mong nó hiểu trải nghiệm phần mềm bên trong. Chọn sai dạng đầu vào là cách tiêu credit khá đều đặn.

Đầu vào	Đường phù hợp	Kiểm bắt buộc
Ảnh hàng hóa	Product Shots, UGC, Product Motion	Hình dáng và nhãn
Link sản phẩm	Trích thông tin rồi chọn định dạng	Giá, tên hàng, claim
Logo hoặc website app	Motion Design	UI không bị bịa tính năng
Video quảng cáo tham chiếu	UGC reference	Quyền dùng cấu trúc và tư liệu

Nguồn: S10 · S51

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Từ ảnh hoặc URL: điều gì cần duyệt lại

Link không phải brief. Hệ thống lấy logo, màu, hình và câu bán hàng; popup, biến thể hoặc nội dung cũ có thể làm lệch dữ liệu. Tôi kiểm phần trích, nhất là giá và công dụng, trước khi tạo.

Ảnh bàn phím mặt trên chưa đủ cho video mở hộp: còn mặt đáy, hộp và thao tác lấy ra. Thiếu tư liệu, giảm hành động. Đặt bàn phím lên bàn ít giả định hơn cả chuỗi unboxing.

Guide nói UGC và Motion tới 15 giây mỗi lần tạo. Riêng Posters có chỉnh layout, text và thành phần sau tạo trong luồng đó; các nhóm còn lại được mô tả là tạo lại. Không nên hiểu thành toàn Higgsfield không có công cụ edit. Đây là giới hạn của luồng Marketing Studio được nói trong bài.



Ảnh sản phẩm ví dụ chính thức trong guide Marketing Studio, nguồn S10.

Nguồn: S10 · S51

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Một lần tạo quảng cáo đáng giữ cần gì

Hãng lưu ý voiceover và pacing UGC còn biến thiên. Tôi khóa lời ngắn; tiếng Việt chưa đạt thì dùng Silent và ghép audio chuẩn. Cần camera hoặc biểu diễn cụ thể, chuyển Cinema Studio/Lipsync.

Các mức dưới là ví dụ trong guide S10. Không nội suy thành đơn giá mọi template. Cùng 15 giây nhưng engine, độ phân giải hoặc đường tạo khác có thể tính khác.

Tác vụ trong guide	Credit tham khảo
Product Shot 2K	1,5
Poster 2K	7,5
Video 8 giây 720p	47,62
Video 15 giây 720p	89,2

Cho shop đồ uống, tôi duyệt một ảnh chai trên nền thật trước, một video 8 giây sau. Không tạo bốn video chỉ để chọn màu nền.

Nguồn: S10 · S11

Chương 12

Ads Studio: thương hiệu và biến thể có kiểm soát

Mở Higgsfield

Ads Studio gom brand, sản phẩm và chiến dịch. Changelog tháng 9 mô tả tạo ảnh quảng cáo từ website và batch tới 20 ảnh mỗi sản phẩm. Marketing Studio thiên về định dạng sản xuất; Ads Studio thiên về tổ chức chiến dịch và biến thể. Chúng chồng lấn một phần, không phải hai tên hoàn toàn đồng nghĩa.

Tôi lấy brand từ URL sạch hoặc khai báo tay. Kiểm logo, màu, tên hàng, điểm bán, người mua. Không để model tự viết công dụng mỹ phẩm hay thực phẩm bổ sung.

Ad Multiplier nhận một video tham chiếu 4 đến 30 giây và tới 20 ảnh theo changelog. Nó có thể đổi sản phẩm, người, địa điểm, script, hook hoặc CTA. Tôi thử đổi một biến mỗi batch. Nếu đồng thời đổi hook, người, nhạc và bố cục, kết quả quảng cáo tốt hơn cũng khó biết vì sao.

Biến thể	Giữ nguyên	Thay
Test hook	Sản phẩm, cast, cảnh cuối	Hai giây mở đầu
Test bối cảnh	Script, sản phẩm, thời lượng	Không gian sử dụng
Test người dẫn	Hook, lời nói, sản phẩm	Nhân vật đã được phép
Test CTA	Mọi phần trước	Câu và màn kết

Nguồn: S02 · S38 · S09

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Micro drama ads: đừng cho sản phẩm cứu cả thế giới

Ngày 06/11/2026, blog mô tả Micro drama ads trong Ads Studio: 8 style video và 44 story card. Có live action, cinematic, cartoon, claymation, talking object, inside the body, doll và crochet. Con số là tại ngày bài viết, không phải định mức vĩnh viễn.

Tôi dùng câu chuyện nhỏ: người đi làm bị thất lạc đồ trong túi, một chiếc túi có ngăn rõ giúp sắp lại. Không viết chiếc túi làm người đó được thăng chức. Xung đột càng vượt xa công dụng thật, quảng cáo càng dễ thành một bộ phim không liên quan đến hàng hóa.

Quan trọng hơn template: chế độ Allow mặc định được bài mô tả là Generate without asking. Tôi đổi sang Ask before generating trước khi giao một brief dài. Trên web, request tới model chỉ đạo có thể tốn credit ngoài ảnh, video, giọng và nhạc; Auto được mô tả miễn phí cho phần text.

Blog ghi không đặt giới hạn độ dài phim ở cấp luồng. Điều đó không có nghĩa một clip engine dài vô hạn. Phim dài được ghép từ tài sản tạo ra, và ngân sách tăng theo từng giây.

Độ phân giải	Video credit/giây	30 giây, chưa tính phụ trợ
480p	3	90
720p	7	210
1080p	16	480

Kể chuyện về sức khỏe cần kiểm chuyên môn. Tôi không dùng Inside the body để dựng bằng chứng điều trị.

Nguồn: S38 · S09

Chương 13

UGC, talking head và lipsync: ba việc khác nhau

Mở Higgsfield

Audio tạo giọng, đổi giọng và dịch. Lipsync Studio làm miệng chuyển động. Marketing Studio ghép sản phẩm vào một cấu trúc quảng cáo. Intone thêm luồng nhân vật, địa điểm và lời nói. Nếu chỉ cần người đọc đúng một đoạn tiếng Việt, tôi khóa audio trước khi chọn cảnh.

Với lời giới thiệu sản phẩm 20 giây, chuẩn bị bản đọc đã đúng tên thương hiệu, số và đơn vị. Không để một bước tạo video tự sửa thành "giảm 50%" khi chương trình thật là "tối đa 50%". Miệng khớp mà nội dung sai vẫn là clip hỏng.

Giá phụ thuộc model, thời lượng, độ nét. Nguồn đã đọc chưa cho một mức chung đáng tin cho mọi Lipsync. Tôi thử một câu 5 đến 8 giây và xem số trên nút tạo.

Có sẵn	Cần làm	Điểm vào
Audio chuẩn + ảnh	Người nói	Lipsync image-to-video
Audio chuẩn + video	Sửa miệng	Lipsync video-to-video
Ảnh sản phẩm	Cấu trúc UGC	Marketing Studio
Nhân vật + địa điểm	Cảnh nói có kiểm soát	Intone
Video tiếng khác	Dịch và đọc lại	Audio Translate rồi duyệt

Nguồn: S55 · S10 · S02

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Chọn model nói và kiểm tiếng Việt

Lipsync Studio liệt kê Veo 3.1, Kling 2.6 Lipsync, Wan 2.5 Speak, Kling Avatars 2.0, Higgsfield Speak 2.0, Infinite Talk, Kling Lipsync và Sync Lipsync 3. Đầu vào và giới hạn khác nhau; không thể áp trần độ dài của một model cho cả studio.

Intone được changelog mô tả nhận speech tối đa 30 giây, 720p hoặc 1080p, năm tỷ lệ, có prompt cho chuyển động và camera. Các cue dạng [short pause] có trong ví dụ hãng. Không suy rằng cue nào cũng được hiểu hoặc tiếng Việt đều đạt ở mọi giọng.

Bài kiểm đề xuất của tôi: nhìn môi khép ở “b”, “m”, “p”, kiểm “ph”, âm cuối, hàm và răng khi nói nhanh. Chưa phải kết quả đo từng model.

Đầu nhún thì giảm chuyển động. Sai dấu thì sửa audio. Tay che miệng thì đổi ảnh hoặc shot. Không lỗi nào cần 4K để chữa.

Dấu hiệu	Cách sửa ít phá
Sai tên hoặc số	Đọc lại audio, tách câu
Miệng lệch ở đoạn nhanh	Chậm nhịp, chia đoạn ngắn
Mặt đổi sau quay nghiêng	Giữ góc chính, giảm chuyển động
Răng nhấp nháy	Loại take hoặc giảm cảnh cười rộng
Giọng đổi giữa cảnh	Tái dùng audio/voice đã duyệt

Nguồn: S55 · S02

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Giọng, dịch và giới hạn của “tự nhiên”

Audio có Text to Speech, Voice Change và Translate. Help center ghi Translate có 18 ngôn ngữ, còn model audio cụ thể có tập ngôn ngữ riêng. Tôi không kết luận tiếng Việt nằm trong mọi chế độ chỉ từ một con số tổng.

Tôi thu hoặc tạo một giọng đã được phép dùng, lưu bản sạch không nhạc. Có MP3 hoặc WAV cho luồng custom voice. Với lời quảng cáo cần đúng câu, tách ambience và nhạc khỏi giọng giúp sửa một chữ mà không phải tạo lại tất cả.

Voice Change nên giữ được nhịp thể hiện theo mô tả hãng, nhưng vẫn cần nghe từng câu. Translate có thể đổi ý ở số lượng, điều kiện áp dụng và tên riêng. Tôi giữ bản lời gốc và bản dịch đặt cạnh nhau khi duyệt.

Native audio tiện khi tiếng động và chuyển động cần sinh cùng lúc. Audio riêng dễ kiểm câu chữ và sửa giọng. Không có đường nào luôn tốt hơn. Tôi chọn native cho cảnh môi trường, audio khóa riêng cho người phát ngôn thương hiệu.

Tài liệu giữa các bề mặt tích hợp còn khác nhau về hỗ trợ Audio. Không mặc định một luồng đang có trên web cũng có trong mọi plugin hoặc MCP client.

Nguồn: S55 · S28 · S09

Chương 14

Genjutsu: giữ chuyển động hay giữ cảnh

Mở Higgsfield

Genjutsu có hai câu hỏi đầu vào. Nếu động tác là thứ cần lấy, chọn Motion transfer rồi dựng thế giới mới. Nếu cảnh đã đúng và chỉ muốn đổi một người hoặc vật, chọn Objects swap. Chọn nhầm làm phạm vi thay đổi rộng hơn cần thiết.

Help center mô tả video 4 đến 30 giây, tối đa 30 ảnh tham chiếu; 480p, 720p hoặc 1080p. Có Style trong Motion transfer để vẽ lại cả video theo phong cách khác. Prompt là tùy chọn, không phải điều kiện bắt buộc.

Tôi thử clip một người, ít che khuất, 5 đến 8 giây. Thay túi đang cầm cần ảnh gần góc nguồn. Ảnh trước không đủ cho mặt bên hoặc vùng bị tay che.

Khi Objects swap làm nền đổi, không nên coi đó là bình thường rồi đăng luôn. So sánh khung đầu, giữa và cuối với nguồn. “Giữ mọi thứ khác” là mục tiêu của sản phẩm; không phải bảo đảm pixel bất biến trong mọi cảnh.

Mục tiêu	Chế độ	Rủi ro chính
Giữ điệu nhảy, đổi thế giới	Motion transfer	Trôi mặt và tương tác
Giữ cảnh, thay túi	Objects swap	Bàn tay, mép vật và nhãn
Đổi live action sang hoạt hình	Motion transfer + Style	Mất chi tiết nhận diện
Nhiều bản nhanh, ít tham chiếu	Lite	Ít điều khiển và khác giới hạn

Nguồn: S50 · W23706

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Motion Control và Genjutsu Lite

Motion Control lấy động tác từ video cho nhân vật đích. Genjutsu Motion transfer có phạm vi dựng lại cảnh rộng hơn. Katana cung cấp preset/luồng làm edit từ tham chiếu. Điểm giống nhau là tái dùng nhịp động, nhưng đầu vào, phạm vi và điều khiển không đồng nhất.

Với shop thời trang, tôi quay một clip mẫu sạch bằng chính người được phép sử dụng, hoặc dùng motion library được cung cấp. Khung nguồn và ảnh đích nên gần nhau về cỡ người, tư thế và hướng nhìn. Một ảnh cận mặt khó mang động tác toàn thân đủ sạch.

Có mâu thuẫn đáng giữ: changelog ngày 19/10 mô tả Genjutsu Lite nhận 4 đến 15 giây, 10 ảnh và hai mode. Help center cập nhật ngày 26/10 nói 4 đến 30 giây, tự áp thay đổi, không chọn mode. Tôi dùng mức bảo thủ 4 đến 15 giây cho kế hoạch, và yêu cầu kiểm giao diện trước job dài.

Không nội suy đơn giá Lite từ chữ "rẻ hơn". Chưa có số ổn định trong nguồn đã đọc. Một bản rẻ nhưng phải chạy lại sáu lần có thể đắt hơn một bản tiêu chuẩn chạy hai lần.

Đầu vào lỗi	Tác động thường gặp	Sửa đề xuất
Tay qua mặt	Nhận diện đổi lúc che	Chọn đoạn khác
Chân ra ngoài khung	Bước đi bị suy diễn	Nguồn toàn thân
Đích quá khác tư thế	Đồ và cơ thể kéo giãn	Ảnh tham chiếu gần góc nguồn
Nguồn cắt cảnh liên tục	Tráo người, trang phục	Tách từng shot

Nguồn: S50 · S58 · S02 · W23691

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Katana và quyền với một điệu nhảy

Katana có thư viện preset theo Aura Farming, Motion và Clipping, được changelog mô tả chạy qua Claude/MCP. Luồng dùng tối đa 5 ảnh để làm edit; phần chia sẻ community preset có thể nhận video 3 đến 30 giây và tới 40 ảnh. Hai bộ giới hạn này không nên trộn vào nhau.

Tôi chọn Katana để lấy định dạng dựng có nhịp. Sửa logo trong clip thật thì chọn Objects swap hoặc edit cục bộ. Thịnh hành không đồng nghĩa phù hợp.

Khi tái dùng motion, kiểm cả quyền clip, bản nhạc, người biểu diễn và phục trang mang dấu hiệu thương hiệu. Video công khai không đồng nghĩa được quyền dùng làm quảng cáo. Dùng mặt mình thay mặt họ không xóa câu hỏi về nguồn.

Tôi không chia sẻ preset chứa hình nội bộ hoặc câu lệnh sản xuất riêng lên community. Changelog nói preset cộng đồng có thể lên ngay và bị gỡ sau báo cáo. Muốn học nhịp thì dùng bài tập chung, không đưa tài sản chưa phát hành vào một luồng công khai.

Nguồn: S33 · S02 · S50 · W23706 · S09

Chương 15

Effects và DoP: một cú nhấn có sẵn

Mở Higgsfield

Effects phục vụ biến đổi và những cú máy có cá tính rõ. Camera Controls tập trung ngôn ngữ máy. Viral Presets gom định dạng đang được quan tâm. Chúng có thể chia sẻ cách dùng ảnh đầu vào nhưng không có cùng đơn giá và không bảo đảm cùng thời lượng.

Bài W23692 trên Để AI Tính ghi một lần Studio Slide: 8 giây, 720×1280, 36 credit, xử lý khoảng 7 phút. Sổ ghi bài đó còn tách 14,95 credit cho lồng tiếng. Đây là một quan sát của bài cũ, không phải mức cố định mọi ngày hay mọi tài khoản.

Bài ghi chênh số dư 50,95 credit, khớp 36 + 14,95. Đó là cách nên đối chiếu: tách khoản video và khoản audio. Nhìn một số dư giảm rồi gọi tất cả là giá hiệu ứng sẽ dẫn tới bảng chi phí sai.



Thumbnail từ thư viện Effects công khai, nguồn S21. Không phải kết quả thử của Mai trong bản nháp này.

Nguồn: S21 · S60 · W23692

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Khi preset đẹp nhưng sai hàng

Một hiệu ứng có thể tối ưu cho mặt, không cho nhãn chai. Một chuyển cảnh đi xuyên mắt có thể hợp MV, nhưng gây khó chịu trong quảng cáo đồ ăn. Tôi chọn bằng preview và vai trò trong bài, thay vì nhìn tên.

Ảnh đầu vào nên tách chủ thể rõ, còn khoảng trống theo hướng chuyển động. Nếu camera cần đi vòng, chuẩn bị thêm góc ở công cụ có hỗ trợ. Với một preset chỉ nhận một ảnh, chấp nhận rằng mặt khuất sẽ được suy diễn hoặc chọn cú máy ít lộ mặt khuất.

Sau hai lượt sửa có mục tiêu vẫn sai hàng, tôi đổi sang ảnh gốc và máy nhỏ. Đây là ngưỡng tôi đề xuất. Đừng bắt chiếc chai biểu diễn xiếc mãi.

Lỗi	Quyết định của tôi
Mặt thay sau cú xoay	Giảm góc hoặc đổi preset
Logo méo ở đoạn chuyển	Giữ frame cuối bằng ảnh thật
Nền tự thêm vật	Giảm mô tả, chọn nền đơn
Hiệu ứng lấn sản phẩm	Rút hiệu ứng, thêm đoạn giữ
Credit cao không rõ lý do	Kiểm engine, audio, chất lượng và batch

Nguồn: S20 · S21 · S60 · S11

Chương 16

Apps: kho tiện ích không phải một model mới

Mở Higgsfield

Chỉ mục chính thức S19 liệt kê 94 app công khai và 22 collection tại thời điểm chốt. Collection là cách nhóm, không phải 22 engine. Một app có thể chỉ là một cấu trúc đầu vào và đầu ra được đóng gói sẵn trên model bên dưới.

Tôi chia kho theo bốn việc: tìm góc, sửa ảnh, đổi người/đồ và làm quảng cáo. Angles đổi góc, Shots đổi cỡ/góc, Zooms đổi mức cận. Không app nào chứng minh mặt sau chưa chụp.

Outfit Swap và AI Stylist phục vụ thử phối đồ về mặt hình ảnh. Skin Enhancer xử lý texture da. Face Swap đổi mặt; Character Swap có phạm vi nhân vật rộng hơn. Đừng dùng ảnh thử đồ để khẳng định size vừa người hay chất vải rủ đúng như thật.

Việc	App nên xem đầu	Điểm phải kiểm
Tìm góc	Angles, Shots, Zooms	Hình học, mặt khuất
Tách và sửa	Breakdown, Relight, Skin Enhancer	Cạnh và texture
Outfit	AI Stylist, Outfit Swap, Outfit Shot	Đường may, cúc, logo
Kết quảng cáo	Packshot, Poster	Chữ và hàng thật
Ý tưởng hook	Giant Product, Bullet Time Scene	Không dùng như cảnh thật

Nguồn: S19 · S22

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Hai nghĩa của Apps và ba kiểu thư viện

Apps trong chỉ mục một chạm là kho định dạng sáng tạo. Apps trong Supercomputer là sản phẩm web có thể tự xây, có đăng nhập và model tạo nội dung tích hợp. Hai nghĩa này xuất hiện cùng tên, nhưng khác mức chi phí và trách nhiệm.

Tôi mở kho một chạm khi cần một packshot hoặc đổi outfit. Tôi chỉ cân nhắc app builder khi cần nhiều người dùng lặp lại một chức năng. Help center nói người dùng app đăng nhập Higgsfield và tạo bằng credit của họ; người xây tốn credit cho bước xây. Điều đó không miễn trừ chi phí bảo trì, quyền tư liệu hoặc kiểm tra sản phẩm.

Phụ lục cuối sách giữ đủ 94 tên app từ chỉ mục tĩnh để tra cứu. Tôi không chép các tagline hứa hẹn “đẹp nhất” vào kết luận. Tên và đường dẫn cho biết thứ gì được công bố, không nói mình đã thử tất cả.

Thư viện	Tài sản chính	Dùng để
Apps một chạm	Định dạng và thao tác	Làm một việc cụ thể
Viral/Effects/ Motion	Preset và chuyển động	Tìm ngôn ngữ chuyển cảnh
Apps builder	Ứng dụng có logic và đăng nhập	Tạo sản phẩm cho nhiều người

Nguồn: S19 · S22 · S52

Chương 17

Edit và inpaint: giữ phần đã đúng

Mở Higgsfield

Khi ảnh đã đúng 90%, tạo lại cả ảnh thường là cách làm hỏng 90% đó. Tôi ưu tiên khoanh vùng sửa. Inpaint thay vùng trong ảnh. Expand mở rộng khung. Remove Background tách nền. Layers chia ảnh thành thành phần để chỉnh tiếp.

Changelog mô tả Layers có Layer Decomposition, Edit Text và Remove Background. Việc chia layer giúp thao tác, nhưng chữ nhận ra bằng AI vẫn phải đọc lại. Không coi văn bản trên hình là bản gốc đáng tin chỉ vì đã biến thành layer.

Ideogram 4.5 Precise Edit có Whole image và Select area. Changelog nêu ảnh đầu vào tới 8K, vùng chọn mỗi chiều tối thiểu 256 px, diện tích tới 4,2 MP, tỷ lệ tới 6:1. Whole image có thể giảm ảnh lớn về khoảng 2K; Select area giữ kích thước upload theo mô tả hãng.

Vùng chọn cần đủ dư để nối sáng và bóng. Quá sát dễ lộ viền; quá rộng làm đổi vùng đúng. Tôi sửa phạm vi trước câu chữ.

Muốn đổi	Chọn	Kiểm sau
Một chi tiết	Inpaint/Select area	Mép, texture, bóng
Tỷ lệ khung	Expand	Phần được sinh thêm
Văn bản trong ảnh	Layers Edit Text	Nội dung và font
Nền sản phẩm	Remove Background + nền mới	Viền trong suốt, bóng
Cả phong cách	Image edit toàn ảnh	Nhận diện và hình dáng

Nguồn: S02 · S68

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Draw to edit và Draw to video

Draw dùng nét vẽ để chỉ vị trí và ý định thay đổi. Nó hữu ích khi "bên trái cái ly" vẫn còn mơ hồ vì trong hình có ba cái ly. Nét vẽ không tự trở thành vật liệu thật; cần nói đó là vật gì, chuyển thế nào và giữ phần nào.

Chỉ mục công khai phân biệt đường image và video cho Draw. Các plugin còn có Draw to Edit để đánh dấu vùng trên clip. Tôi không gom mọi nhánh thành một công cụ có cùng toàn bộ khả năng.

Ví dụ, cần thêm khăn vào bàn sản phẩm: đánh dấu vùng đặt khăn trên một frame, mô tả khăn vải kem và bóng theo cửa sổ. Nếu video có người đi qua vùng đó, kiểm che khuất theo thời gian. Một frame đúng không đủ chứng minh cả clip đúng.

Nếu muốn tạo chuyển động từ phác thảo, giữ hình khối và hướng đơn giản. Nét mũi tên hỗ trợ giao ý, không bảo đảm đường camera có tọa độ chính xác. Khi cần logo chạy theo một path đo được, motion graphics bằng keyframe vẫn hợp lý hơn.

Lỗi	Cách sửa đề xuất
Model vẽ luôn nét bút vào ảnh	Nói rõ nét chỉ là vùng chỉ dẫn
Vật mới nổi khỏi bàn	Mô tả bóng tiếp xúc và hướng sáng
Sửa lan sang người	Thu vùng, chia thành hai lượt
Video nhấp nháy vùng sửa	Giảm clip, giảm che khuất, so từng mốc

Nguồn: S19 · S24 · S25 · S65

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Reframe, relight và chỉnh video

Reframe đổi tỷ lệ. Có nguồn mô tả crop bám chủ thể, nguồn khác mô tả tái sinh nền để tránh cắt. Tôi kiểm mode cụ thể thay vì hứa mọi lần Reframe đều giữ nguyên toàn bộ hình.

Với video hai người ngồi xa nhau, đổi 16:9 sang 9:16 còn đòi hỏi chọn lại cỡ cảnh. Có thể cần cắt luân phiên hai cỡ cảnh. Nếu tái sinh nền, cửa, đồ và biển hiệu mới cần được đánh dấu là phần dựng. Với nhà đất, không dùng nền được sinh thêm như hiện trạng.

Relight có preset và tùy chỉnh màu, độ sáng, diffusion, góc, tới hai nguồn theo changelog. Tôi đổi một nguồn trước, giữ màu da và màu sản phẩm làm mốc. Color Palette thay register màu, không tự làm hai cảnh quay khác sáng trở nên đồng nhất hoàn hảo.

Lỗi sau sửa	Kiểm
Người bị cắt ở 9:16	Bám một người hay nhiều người?
Nền có vật mới	Mode đang tái sinh hay crop?
Màu da và áo đều đổi	Relight quá mạnh hay grade toàn cảnh?
Mép tóc giật	Remove BG cần kiểm theo chuyển động
Chữ bị vẽ lại	Giữ typography ngoài bước sinh video

Nguồn: S02 · S24 · S25 · S46

Chương 18

Upscale: tăng độ nét, không tăng sự thật

Mở Higgsfield

Upscale hữu ích sau khi nội dung, hình học và nhịp đã được duyệt. Nó không trả lại tay đúng cho một bàn tay có sáu ngón. Nếu nâng lên 4K, lỗi đó chỉ có sáu ngón sắc hơn.

Changelog nêu ba lựa chọn đáng phân biệt: FLUX 3 Video Upscaler có Precise và Creative; ByteDance upscale kết hợp nội suy tới 60 fps, 2K/4K; Topaz được gợi ý cho tăng cường mặt hoặc slow motion. Đây là định vị của hãng, chưa phải phép đo đối đầu trong sách.

Giữ bản trước upscale, A/B cùng cỡ hiển thị. Kiểm nhấp nháy, da, chữ, tóc và audio. Một frame đẹp chưa chứng minh cả clip ổn.

Nhu cầu	Ứng viên	Rủi ro
Giữ cấu trúc	Precise	Vẫn phải kiểm chi tiết
Tăng cảm giác texture	Creative	Sinh chi tiết không có
Mượt chuyển động	ByteDance 60 fps	Khung nội suy sai vật lý
Mặt hoặc slow motion	Topaz theo gợi ý hãng	Da quá mịn, mép rung

Nguồn: S02 · S19

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Chuẩn xuất và bài kiểm cuối

Tôi xuất theo kênh dùng, không theo con số lớn nhất. Video dọc cho điện thoại có thể cần 1080×1920 sạch hơn là 4K nặng nhưng nhiễu. 4K cần khi có màn lớn, cắt lại nhiều hoặc yêu cầu kỹ thuật cụ thể.

Độ phân giải và fps là hai việc. Nâng từ 24 lên 60 fps làm thay đổi cảm giác chuyển động. MV có chủ đích 24 fps không tự tốt lên vì nhiều khung hơn. Nội suy cũng có thể làm vật nhanh đi qua tay xuất hiện hai vị trí.

Guide Cinema Studio có Standard bitrate và bước kiểm trước tải. Một số họ model có High bitrate cùng giá theo changelog; file lớn hơn. Không mặc định tùy chọn này hiện trên mọi model.

Tôi kiểm đầu, giữa, cuối và mọi chỗ có tiếp xúc hoặc che khuất. Nghe bằng tai nghe và loa điện thoại. Với quảng cáo, đọc lại claim từ frame và audio, vì có thể lời nói đúng nhưng chữ trên ảnh sai.

Chuẩn duyệt đề xuất: 0 lỗi nhận diện quan trọng, 0 claim sai, không méo nhãn ở đoạn nhìn rõ, không tiếng cắt cụt. Đạt hình đẹp mà trượt một mục vẫn phải sửa.

Nguồn: S02 · S05 · S11

Chương 19

Canvas: sơ đồ công việc nhìn thấy được

Mở Higgsfield

Canvas nối prompt, upload, model ảnh, video và chỉnh sửa thành các node. Nó hữu ích khi cần thử nhánh hoặc dùng lại một quy trình nhiều bước. Không cần Canvas chỉ để tạo một ảnh duy nhất.

Tôi nối ảnh chuẩn tới hai nền, duyệt một ảnh rồi mới tạo video. Đặt điểm dừng giữa ảnh và chuyển động, tránh tự nhân số video từ mọi bản nháp.

Theo help center credit, Canvas vẫn trừ credit ngay cả khi cùng model có Unlimited trên đường web trực tiếp. Tôi kiểm quy tắc này trước khi chuyển một chiến dịch hàng trăm ảnh sang node.

Node	Vai trò trong ví dụ shop
Upload	Ảnh túi đã duyệt
Prompt	Hai nền khác nhau, cùng sản phẩm
Image generation	Tạo bản nháp, kiểm hàng hóa
Review thủ công	Chỉ chọn một hướng
Video generation	Chuyển động từ ảnh thắng
Edit/Upscale	Chỉ dành cho bản cuối

Nguồn: S53 · S02 · S11

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Cộng tác và tính tiền theo nhánh

Canvas hỗ trợ cộng tác thời gian thực theo nguồn. Trước khi chia sẻ, cần kiểm phạm vi board, ảnh tham chiếu và prompt đi cùng node. Không cho rằng chỉ chia sẻ ảnh preview là người khác không thấy cấu trúc.

Bài toán ngân sách có thể tính bằng số nhánh: 3 ảnh đầu × 4 phong cách × 2 video mỗi phong cách = 24 video nếu không đặt điểm dừng. Nếu duyệt một ảnh và một phong cách trước, chỉ còn 2 video. Tiết kiệm không đến từ một model rẻ hơn vài phần trăm, mà từ việc không tạo 22 video không cần thiết.

Supercomputer có memory, connector và tác vụ lịch theo tài liệu. Đây là khả năng của sản phẩm, không phải khuyến nghị tự bật đăng hay tự chạy nội dung. Luôn có bước duyệt trước chi phí và phát hành.

Nguồn: S53 · S63 · S11

Chương 20

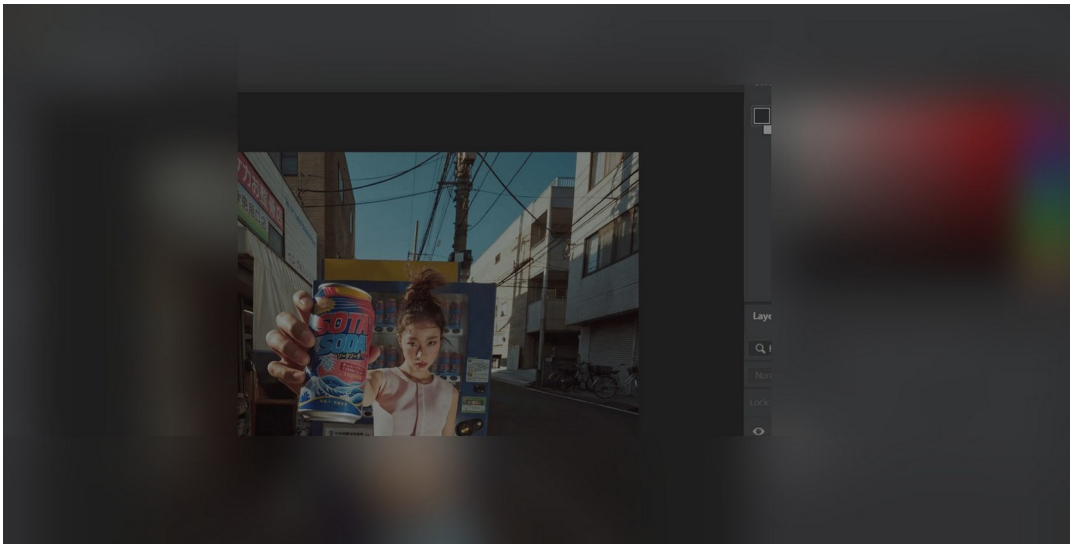
Plugin: đưa đầu ra về đúng nơi đang làm

Mở Higgsfield

Plugin giảm việc xuất đi rồi tải về giữa phần mềm và web. Công việc tạo vẫn chạy qua dịch vụ Higgsfield và dùng số dư kế hoạch theo tài liệu. Nó không biến laptop thành GPU tạo video ngoại tuyến.

Photoshop được landing và help center nêu hỗ trợ 2024+. Có Generate, Realtime AI, Mockup, Layer Decompose, Angles, Shots, swap, tách nền, upscale và các tiện ích khác trong help center. Landing chỉ giới thiệu một số công cụ, không nhất thiết là toàn bộ catalog.

Premiere/After Effects có mâu thuẫn phiên bản: landing ghi 2025+, help center ghi 2024+. Tôi lấy 2025+ làm mốc chuẩn bị bảo thủ, nhưng vẫn cần kiểm hệ điều hành và installer cụ thể. Không hứa bản 2024 cài được chỉ vì một trang nói vậy.



Ảnh giao diện quảng bá chính thức, nguồn S23. Vùng nội dung lệnh và thông tin dự án đã che.

Nguồn: S23 · S24 · S25 · S31 · W23707

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Premiere, After Effects và Figma

Ở Premiere, tôi muốn kết quả đi vào timeline hoặc media bin, thay vì chỉ nằm trong lịch sử web. Kiểm fps, tỷ lệ, audio và vị trí import. Reframe, Remove Background, Upscale, Draw to Edit và Edit Video là nhóm chức năng xuất hiện trên trang installer Adobe.

After Effects có thêm luồng kết nối để xây layer, keyframe, expression theo mô tả trong các bài và changelog. Điều đó khác với việc chỉ tạo footage. Khi giao sửa composition, lưu bản sao và kiểm expression, liên kết asset, font và độ dài comp. Không để một yêu cầu bằng chữ tự ghi đè project duy nhất.

Figma/FigJam cài qua hệ plugin của Figma, không qua file installer Adobe. Có tạo ảnh/video, remove background, color, relight, expand, angles; help center còn nhắc vector và Canvas Nodes trong FigJam. Tôi dùng cho mockup và phương án visual, sau đó kiểm chữ và khoảng cách bằng thiết kế thật.

Phần mềm	Việc đáng dùng	Điểm kiểm
Premiere	B-roll, reframe, sửa clip	FPS, audio, điểm in/out
After Effects	Footage và motion có layer	Expression, thời lượng, asset
Figma	Hero, mockup, vector	Chữ, layout và quyền hình
FigJam	Node và sơ đồ thử	Nhánh chạy, số lần tạo

Nguồn: S24 · S25 · S26 · S31 · S46

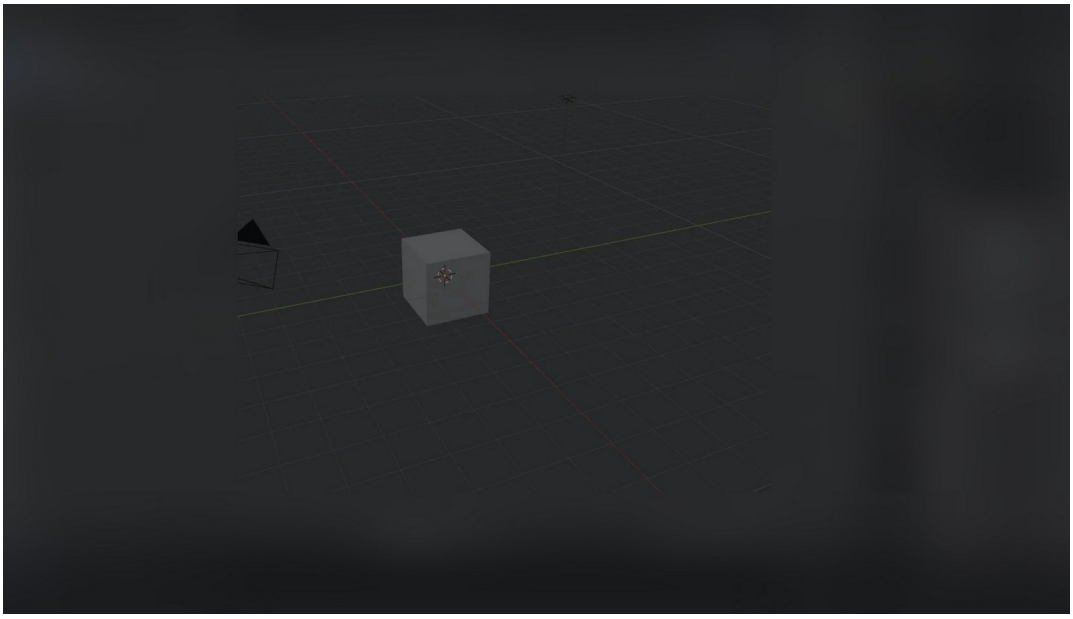
Higgsfield / cẩm nang thực hành

Blender và DaVinci Resolve

Blender plugin nêu Scene Builder, 3D Model, Character Animation, Image and Video, Camera. Tôi phân biệt ảnh có cảm giác 3D với mesh có topology và texture. Tạo được một ghế bằng lời không đồng nghĩa ghế đó đã dùng được cho game hoặc sản xuất.

Tôi kiểm tỷ lệ đơn vị, normals, UV, texture, vật thể rời và camera trước khi đưa asset vào cảnh. Bài W23707 ghi ảnh demo Meshy 5 có nút 3 credit; đó là số trên ảnh minh họa, không phải giá đã xác minh hiện tại cho mọi asset.

DaVinci Resolve có luồng tạo và sửa từ timeline, cùng Color Match/AI LUT theo tài liệu. LUT nên được thử trên nhiều shot và mức phơi sáng. Một LUT đẹp trên ảnh tham chiếu không bảo đảm da và màu hàng đúng ở cảnh khác.



Ảnh workspace do Higgsfield công bố, nguồn S27. Đã che vùng lệnh, tên file và thông tin không cần cho minh họa.

Nguồn: S27 · S41 · S65 · S31 · W23707

Chương 21

Mobile: bề mặt làm việc, không suy ra app store

Mở Higgsfield

Higgsfield có giao diện trên điện thoại. Changelog tháng 9 mô tả prompt bar và sidebar mới, với các mục khám phá, thư viện và profile. Từ đó không thể kết luận mọi app mang tên Higgsfield trên cửa hàng đều chính thức.

Trang Official platforms yêu cầu các bề mặt chính thức thuộc hoặc được liên kết từ higgsfield.ai. Tôi bắt đầu từ site hãng. Nếu cần cài app native, kiểm link do chính hãng dẫn tới, nhà phát hành và quyền truy cập. Trong nguồn đã đọc, tôi chưa xác minh một bản app store cụ thể cho mọi khu vực.

Tải clip qua mạng di động có thể bị gián đoạn. Trước khi bấm tạo lại, kiểm lịch sử và số dư. Một upload chưa xong và một generation đã chạy là hai trạng thái khác nhau. Không "cứ bấm thêm lần nữa" khi chưa biết mình đang ở trạng thái nào.

Làm trên điện thoại	Nên để màn lớn
Chọn ý tưởng và xem preview	Kiểm typography và nhãn
Nạp ảnh đã chuẩn bị	Duyệt mask và cạnh tóc
Duyệt nhịp clip	So continuity nhiều shot
Theo dõi trạng thái	Dựng và QA bản cuối

Nguồn: S18 · S02

Higgsfield / cẩm nang thực hành

MCP và CLI: cùng tài khoản, khác đường tính phí

MCP nối Higgsfield với phần mềm trợ lý tương thích. CLI phục vụ luồng terminal và công cụ phát triển. Tài liệu mô tả chúng dùng credit của tài khoản, không cần API key riêng cho luồng đăng nhập MCP.

Tôi đặt ranh giới trước một yêu cầu dài: báo cấu hình, báo ước tính, chờ duyệt trước mỗi bước tạo có phí. Không dùng yêu cầu "làm xong tất cả" khi chưa biết số shot và số lần thử. Tự động hóa một brief mơ hồ chỉ giúp mơ hồ chạy nhanh hơn.

Nguồn tích hợp thay đổi nhanh. Khả năng Audio trong một client có thể khác client khác. Khi chưa thấy công cụ đúng trong danh sách hiện tại, không suy từ một bài blog cũ rằng nó chắc chắn hoạt động. Kiểm một tác vụ nhỏ, không dựng cả chiến dịch chỉ từ lời giới thiệu.

Cần giữ	Cách tôi đặt yêu cầu
Ngân sách	Báo trước từng bước có phí
Nhận diện	Gọi đúng Element đã duyệt
Riêng tư	Không đưa tư liệu vào community
Tính lặp lại	Lưu model, setting và file đầu ra
Quyền phát hành	Tạo nháp, không tự công bố

Nguồn: S18 · S32 · S11 · S02

Higgsfield / cẩm nang thực hành

API: sổ tiền khác, trách nhiệm kỹ thuật khác

API là sản phẩm tính theo USD, tách khỏi credit thuê bao theo S08. Nạp tiền API không làm số dư web tăng; có nhiều credit web cũng không trả được request API. Đây là hai chiếc ví, dù cùng logo.

Guide mô tả luồng submit, poll trạng thái và lấy file; có SDK Python/TypeScript và REST. Hàng đợi cần giới hạn, lưu request ID/trạng thái, kiểm hoàn thành trước khi thử lại. Timeout không được tự biến thành hai request cùng cảnh.

API Cinema Studio có dải thông số riêng: S05 ghi 4 đến 30 giây, 480p/720p và tới 50 tham chiếu tổng, gồm trần riêng cho ảnh, video, audio. Không lấy trần 1080p web rồi ghi vào hợp đồng tích hợp nếu endpoint chưa hỗ trợ.

API key là bí mật. Không đặt trong browser phía người dùng, prompt, ảnh hướng dẫn hoặc repo công khai. Bản sách này không có key và không cần ví dụ giá trị thật. Dùng biến môi trường và cơ chế quản lý bí mật của hệ thống triển khai.

Ví dụ giá khởi điểm trong S08	USD
Soul 2 / Soul Cinema	0,0032 mỗi ảnh
Marketing Studio Image	0,0059 mỗi ảnh
DoP	0,125 mỗi generation
Kling 3.0	0,112 mỗi giây

Đây là starting rate của API tại nguồn, không phải giá mọi cấu hình. Không quy đổi API USD thành web credit theo tỷ lệ tùy ý.

Nguồn: S08 · S17 · S05

Chương 22

Series, Originals và thư viện học

Mở Higgsfield

Series/Originals là nơi xem phim và series, không phải cứ mở là tạo được một series hoàn chỉnh. Changelog tháng 3 mô tả khu streaming với tác phẩm của Higgsfield và creator, có tương tác và xem miễn phí. Khi route hoặc nhãn đổi, tìm Originals trong điều hướng hiện tại.

Faceless Studio là luồng tạo tập kể chuyện có voice và animation, với channel giữ style/voice. Content Factory được changelog mô tả 15 giây đến 5 phút, 1 đến 4 tập mỗi lượt và thư viện 50+ format. Đây là luồng sản xuất khác kho Originals.

Tôi chọn Faceless/Content Factory cho nội dung giải thích được kiểm chứng trước. Nếu chủ đề là lịch sử, y tế hoặc tài chính, phải kiểm fact và quyền hình. Công cụ dựng được một câu chuyện không có nghĩa câu chuyện đó đúng.

Mục	Vai trò	Không nhầm với
Originals/Series	Xem tác phẩm	Bộ tạo phim một nút
Faceless Studio	Tạo tập có style/voice	Giao diện chỉ xem
Content Factory	Tạo nội dung theo format	Kho tin đã kiểm chứng
Academy	Học và bài tập	Cam kết kết quả nghề nghiệp

Nguồn: S02 · S40 · S42 · S66

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Bề mặt mới ngoài ảnh và video

Higgsfield đã mở rộng sang 3D Jutsu, Playable, Mangaka và xây app. Tôi đưa chúng vào bản đồ để người đọc không tưởng nền tảng chỉ có video, nhưng không biến mỗi sản phẩm mới thành một lời khuyên phải dùng.

Mangaka được changelog đầu tháng 11 mô tả tạo manga/comic/webtoon từ ý tưởng hoặc script, Auto/Manual, 4 đến 30 chương, khoảng 20/30/40 trang mỗi chương, có PDF/CBZ/PNG và webtoon. Một trần xuất dài không giải quyết được continuity hoặc nhịp kể.

Playable tạo game từ mô tả hoặc video gameplay. Playable Ads là nhánh Enterprise có yêu cầu quảng cáo cụ thể. 3D Jutsu là workspace dựng cảnh 3D chỉnh được theo mô tả hãng. Ba luồng này cần thêm tiêu chí test riêng ngoài "ảnh có đẹp không".

Sản phẩm	Bài test tối thiểu đề xuất
Mangaka	Một cảnh qua 4 trang: mặt, phục trang, vị trí
Playable	Màn chơi được, restart và điều khiển đúng
3D Jutsu	Object, camera và ánh sáng sửa lại được
App builder	Đăng nhập, lỗi, quyền xem và chi phí
Academy	Bài học miễn phí khác bài tập cần credit

Nguồn: S02 · S43 · S44 · S52

Chương 23

Credit: tính theo đầu ra được duyệt

Mở Higgsfield

Tôi dùng một phép tính: tổng credit đã tiêu chia cho số giây hoặc số ảnh được duyệt. Không chia cho số file được tạo. Một thư mục đầy video hỏng vẫn có thể có "giá mỗi file" rất đẹp.

Ví dụ Cinema Studio 10 giây 720p trong guide là 70 credit. Ba take để chọn một take nghĩa là 210 credit cho 10 giây dùng được, tức 21 credit/giây được duyệt. Đơn giá nút tạo là 7 credit/giây. Hai số đều đúng, nhưng chỉ một số nói gần chi phí công việc.

Bảng dưới dùng giá trong S05, audio native, 16:9, ngày kiểm 24/10/2026. Chưa tính still, người, giọng riêng, edit, upscale hoặc thời gian người dựng. Không coi mức USD quy đổi là checkout hiện tại.

Cinema Studio 4.0	480p	720p	1080p
10 giây	30	70	160
15 giây	45	105	240
30 giây	90	210	480

Dùng hệ số thử trước: tổng video dự kiến × 1,5 đến 3 lần là kịch bản ngân sách, không phải tỷ lệ đạt được đảm bảo. Mức phù hợp phải đo bằng chính brief.

Nguồn: S05 · S11

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Bảng ngân sách theo hành động

Tôi tách mức được công bố với khoản chưa có đơn giá. Chưa biết không được điền bằng 0. Mức của một ảnh demo cũng không được biến thành bảng giá hiện hành.

Hành động	Credit tham khảo	Độ chắc của số
Soul 2.0, một ảnh	0,125	S34; cấu hình thực tế cần kiểm
Train Soul ID	25	S06; số công bố
Nano Banana Pro 2K / 4K	2 / 4	S34; không áp cho mọi bản
Marketing Product Shot 2K	1,5	S10
Marketing Poster 2K	7,5	S10
Marketing video 8s / 15s 720p	47,62 / 89,2	S10; chỉ cấu hình trong bài
Studio Slide 8s 720×1280	36	W23692; một lần được ghi lại
Audio trong ca Studio Slide	14,95	W23692; không là đơn giá/phút
Genjutsu, Katana, Motion Control	Chưa xác minh cố định	Đọc nút tạo theo mode
Draw, Reframe, edit, upscale	Chưa xác minh cố định	Engine và độ dài quyết định
MCP / CLI / plugin / Canvas	Theo tác vụ + quy tắc bề mặt	Không suy miễn phí từ web
API	USD theo endpoint	S08; không dùng web credit

Nguồn: S06 · S10 · S11 · S34 · W23692 · S08

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Ba cách tiêu ít mà không làm ít

Tôi lập một ngân sách giả định cho clip 30 giây gồm ba cảnh 10 giây. Mỗi cảnh hai nháp 480p và một bản cuối 720p: 3 × (2 × 30 + 70) = 390 credit theo bảng Cinema. Nếu render lại bản cuối 1080p, thành 3 × (60 + 160) = 660. Không cộng hai phương án như thể phải mua cả hai.

Cộng thêm 30% dự phòng trên phần video: phương án 720p thành 507 credit; 1080p thành 858. 30% là biên kế hoạch do tôi chọn, không phải cam kết đủ. Still, audio, edit và upscale tính riêng theo báo giá thực tế.

Nếu lấy Plus trong bài S07 làm ví dụ, 49/1.000 = 0,049 USD/credit. 507 credit có giá quy đổi 24,843 USD, nhưng người dùng vẫn phải trả mức thuê bao hoặc gói nạp thực tế. Không thể mua đúng 507 credit với giá đó chỉ từ phép chia.

Dừng khi brief đã đạt. “Thử thêm một bản cho vui” là câu thường đắt nhất ở cuối buổi làm.

Nhật ký cần ghi	Ví dụ mẫu
Mục đích lượt tạo	Duyệt động tác tay
Cấu hình	10s, 480p, audio native
Giá hiển thị / trừ thật	Ghi hai số, không đoán
Lý do loại	Nhãn đổi ở giây 6
Quyết định sau	Giảm cử động; giữ ảnh sản phẩm

Nguồn: S05 · S07 · S11

Chương 24

Dự án 1 · shop đồ uống: clip 15 giây giữ đúng chai

Mở Higgsfield

Đích đến

Một clip dọc 15 giây, sản phẩm đọc rõ, không claim sức khỏe. Chai đứng trong một cảnh sinh hoạt, có packshot cuối.

Tư liệu và đường công cụ

Ba ảnh chai: trước, 3/4 và nắp. Một nhãn gốc. Một ảnh bàn/quầy. Không cần người mẫu nếu không có quyền hình.

Marketing Studio Product Shots cho still; Cinema Studio hoặc Product Motion cho chuyển động. Dùng text layer ngoài ảnh cho giá và CTA.

Thời lượng/nhịp	Nội dung	Phải giữ
0 đến 5s	Cận chai có giọt ngưng tụ vừa phải	Nhãn và nắp đúng
5 đến 10s	Chai trên bàn, máy trượt nhẹ	Chai chạm bàn, không tự đổi
10 đến 15s	Packshot đứng yên	Giá và điều kiện đặt sau

Nguồn: S10 · S05 · S11

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 1 • làm và kiểm

01. Kiểm ảnh chai thật, bỏ ảnh bóng hoặc che nhãn. Xác nhận quyền hình và lời bán hàng.

02. Tạo 2 still Product Shot 2K cùng tỷ lệ 9:16. Chọn theo hàng hóa trước thẩm mỹ.

03. Tạo storyboard ba cảnh. Không cho tay mở nắp khi chưa có clip/ảnh thao tác đáng tin.

04. Thử một đoạn chuyển động nhỏ, kiểm mặt trước và nắp. Giữ packshot cuối bằng still nếu video làm chữ sai.

05. Thêm một câu lời đọc đã duyệt hoặc dùng nhạc có quyền. Không sinh lời hứa công dụng.

06. Đặt giá bằng text layer, xem bản không tiếng và nghe bản không hình trước khi xuất.

Khi có lỗi

Nếu nhãn rung, dừng tạo mới cả cảnh. Giữ chai gốc, tạo nền và thêm camera nhẹ trong bước dựng. Nếu chất lỏng đổi màu, giảm bảng màu hoặc đổi reference.

Ngân sách giả định

Bài tập ngân sách: 4 ảnh Product Shot × 1,5 = 6 credit theo S10; hai video 8 giây 720p theo ví dụ Marketing × 47,62 = 95,24. Phần tham khảo 101,24 credit, chưa audio, chữ, edit và lượt thử thêm. Ghép đủ 15 giây không có nghĩa engine tự tạo đúng hai đoạn 7,5 giây.

Điều kiện giao bản cuối

Đối chiếu nhãn, nắp, màu nước và lượng giọt. Không có chữ “đốt mỡ”, “chữa” hoặc số liệu chưa được xác nhận. Xuất dọc, kiểm chữ không nằm sát vùng giao diện nền tảng.

Nguồn: S10 · S05 · S11

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 2 · thời trang: lookbook một người, ba outfit

Đích đến

Một bộ 9 ảnh và clip dọc 15 giây. Cùng nhân vật, ba bộ đồ khác nhau. Không dùng ảnh để cam kết độ vừa size.

Tư liệu và đường công cụ

Nhận diện được phép sử dụng. Ảnh từng outfit có mặt trước, sau và chi tiết. Một nền trung tính. Tách người và đồ thành bộ tham chiếu riêng.

Soul ID cho người; model đa tham chiếu hoặc AI Stylist/Outfit Swap cho đồ. Popcorn cho storyboard; Motion Control nếu có clip mẫu đã được phép.

Thời lượng/nhịp	Nội dung	Phải giữ
Cảnh 1	Toàn thân outfit A, đứng yên	Mặt và đường may
Cảnh 2	Outfit B, xoay 1/4 vòng	Lưng áo có nguồn
Cảnh 3	Cận chất vải outfit C	Không bịa texture

Nguồn: S06 · S13 · S14 · S19 · S58

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 2 · làm và kiểm

01. Chuẩn bị khoảng 24 ảnh nhận diện sạch nếu cần train, không dùng ảnh khác tuổi hoặc filter quá mạnh.

02. Duyệt nhận diện ở chính diện và 3/4 trước khi thử đồ.

03. Tạo ba ảnh mỗi outfit: toàn thân, bán thân, chi tiết. Kiểm cúc, gấu, logo và màu.

04. Làm storyboard nối outfit bằng cắt theo pose hoặc che khung, không cần biến hình cơ thể.

05. Nếu dùng video mẫu, chọn động tác nhỏ và đủ toàn thân. Thử một outfit trước cả bộ.

06. Dựng 15 giây từ các take được duyệt, chèn tên bộ sưu tập bằng chữ thật.

Khi có lỗi

Nếu mặt đúng nhưng áo sai, đổi model/đường giữ outfit; không train lại mặt để sửa áo. Nếu xoay làm lưng áo được bịa, dùng cắt sang ảnh lưng đã duyệt.

Ngân sách giả định

Tách khoản train 25 credit theo S06 nếu chưa có ID. 24 ảnh Soul 2.0 × 0,125 = 3 credit chỉ là phép tính cho ảnh thử nhận diện, không bao gồm model giữ outfit. Ba final Cinema 10s 720p = 210 credit nếu chọn cấu hình đó; nháp và outfit edit tính thêm.

Điều kiện giao bản cuối

Chọn 9 ảnh có chức năng khác nhau, tránh 9 tư thế gần giống. Kiểm mặt, số nút, chiều dài áo và phụ kiện qua mọi frame. Ghi “ảnh minh họa” ở nơi có thể bị hiểu nhầm là ảnh chụp hàng.

Nguồn: S06 · S13 · S14 · S19 · S58

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 3 · thương hiệu cá nhân: người nói 30 giây

Đích đến

Một clip người dẫn nói hai ý rõ ràng, khoảng 30 giây. Có ba B-roll để tránh một gương mặt phải gật suốt nửa phút.

Tư liệu và đường công cụ

Ảnh nhân vật được phép sử dụng, giọng có quyền, lời đọc đã duyệt, một bối cảnh không chứa thông tin riêng. Không dùng màn hình công việc thật.

Audio cho lời chuẩn; Lipsync Studio hoặc Intone cho người nói; Cinema/DoP cho B-roll ngắn. Không bắt native video tự biên tập lại phát ngôn.

Thời lượng/nhịp	Nội dung	Phải giữ
0 đến 8s	Người nói ý chính	Miệng khớp, mặt ổn
8 đến 20s	Hai B-roll minh họa, voice tiếp	Không lộ tài liệu thật
20 đến 30s	Người nói chốt ý + cảnh tĩnh	Không thêm lời hứa

Nguồn: S55 · S02 · S60 · S09

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 3 · làm và kiểm

01. Viết 60 đến 75 từ tiếng Việt chỉ làm điểm khởi đầu, rồi đọc thử để đo đúng 30 giây; tốc độ từng giọng khác nhau.

02. Tạo hoặc thu audio sạch, nghe tên riêng, số và dấu. Chốt lời trước hình.

03. Chọn ảnh bán thân, miệng không bị che. Tạo câu thử 5 đến 8 giây để kiểm môi và răng.

04. Chia lời thành đoạn tự nhiên nếu model có giới hạn. Không cắt giữa từ.

05. Dựng B-roll bàn làm việc hư cấu, sổ không có chữ riêng và cảnh quán.

06. Ghép phụ đề từ bản lời đã chốt, đọc lại từng chữ. Duyệt cả phiên bản tắt âm.

Khi có lỗi

Nếu tiếng Việt sai phát âm, sửa audio trước. Nếu mặt trôi ở góc nghiêng, dùng shot thẳng hơn. Không upscale để giấu răng hoặc môi sai.

Ngân sách giả định

Đơn giá Lipsync/Intone chưa có mức chung đã xác minh. Cần báo giá cho câu thử, cho 30 giây lời chính và B-roll riêng. Một kế hoạch chưa có giá lipsync không được ghi "tổng 0" ở mục này.

Điều kiện giao bản cuối

Có sự đồng ý cho hình và giọng; không nói thay một trải nghiệm chưa có thật. Phụ đề khớp audio, tên riêng đúng dấu. Kiểm đoạn mở không cắt mất âm đầu.

Nguồn: S55 · S02 · S60 · S09

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 4 · bất động sản: 30 giây từ ảnh thật

Đích đến

Một video giới thiệu không gian với cảnh gốc làm chuẩn. Không thêm cửa, đổi view hoặc làm phòng lớn hơn thực tế.

Tư liệu và đường công cụ

Ảnh mỗi phòng có quyền sử dụng, sơ đồ và thông tin hiện trạng đã xác nhận. Tách phối cảnh nội thất khỏi ảnh hiện trạng.

Image-to-video với máy nhỏ, Cinema Studio khi cần cùng look; Reframe chỉ sau khi kiểm phần nền được sinh. Chữ diện tích đặt sau, không lấy từ suy đoán model.

Thời lượng/nhịp	Nội dung	Phải giữ
0 đến 10s	Phòng khách, tiến máy nhẹ	Giữ cửa và view
10 đến 20s	Bếp hoặc phòng ngủ	Không suy thông phòng
20 đến 30s	Chi tiết + thông tin	Chữ được chủ tài sản xác nhận

Nguồn: S05 · S62 · S02 · S09

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 4 • làm và kiểm

01. Gắn nhãn từng ảnh là hiện trạng hay phối cảnh. Chỉ dùng thông tin đã được xác nhận.

02. Chọn ba cảnh có ảnh gốc đủ rộng và ít gương. Không tạo fly-through xuyên nhiều phòng từ một ảnh.

03. Tạo một nháp máy nhỏ cho mỗi phòng. So số cửa, chiều cao và đồ cố định.

04. Nếu cần nội thất minh họa, tạo bản riêng và giữ nhãn rõ. Không trộn như hiện trạng.

05. Dựng cắt giữa các phòng thay vì giả lập đường đi không có tư liệu.

06. Chèn diện tích, vị trí và thông tin liên hệ bằng bước thiết kế được duyệt, không lấy từ model.

Khi có lỗi

Nếu cửa biến dạng, giữ ảnh tĩnh và dùng pan/zoom trong dựng. Nếu gương sinh người hoặc phòng mới, bỏ take. Nếu Reframe tạo thêm view, không dùng làm bằng chứng bán hàng.

Ngân sách giả định

Theo ví dụ Cinema: ba cảnh × (2 nháp 10s 480p + 1 final 10s 720p) = 390 credit cho video. Thêm still edit, voice và dự phòng riêng. Đây là phương án tính, không bảo đảm mọi model đều có cùng mức.

Điều kiện giao bản cuối

Bản cuối phải đối chiếu được từng cảnh với ảnh nguồn. Có nhãn phối cảnh ở đúng cảnh. Không làm rộng phòng hoặc thêm tiện ích để tăng cảm giác hấp dẫn.

Nguồn: S05 · S62 · S02 · S09

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 5 · MV: 45 giây có ngôn ngữ hình ảnh

Đích đến

Một đoạn MV minh họa 45 giây, một nhân vật và hai bối cảnh. Một ngôn ngữ máy chính, hai cú nhấn, không chạy hết thư viện hiệu ứng.

Tư liệu và đường công cụ

Đoạn nhạc có quyền sử dụng; 6 mốc nhịp; character sheet; hai location reference; bảng màu. Không lấy giọng hoặc diện mạo nghệ sĩ thật khi chưa có phép.

Soul/Soul Cinema cho keyframe; Popcorn cho storyboard; Cinema Studio cho biểu diễn và máy; Effects/Katana cho một đoạn nhấn nếu có lý do.

Thời lượng/nhịp	Nội dung	Phải giữ
Mở	10s máy tiến chậm, nhân vật tĩnh	Giữ danh tính
Phát triển	3 cảnh 10s, đổi cỡ cảnh	Hai bối cảnh cùng bảng màu
Nhấn và kết	5s hiệu ứng hoặc cảnh giữ	Khớp nhịp, không thừa

Nguồn: S05 · S20 · S33 · S09

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 5 · làm và kiểm

01. Cắt nhạc đúng 45 giây và đánh mốc beat trước hình. Không tạo video rồi ép nhạc chạy theo.

02. Duyệt character sheet và hai địa điểm. Giữ một bảng màu, đổi cỡ cảnh để có nhịp.

03. Lập 6 frame storyboard, chỉ hai chỗ cần chuyển động mạnh.

04. Chạy nháp hành động khó nhất. Nếu nhân vật cần hát, thử lipsync riêng thay vì kỳ vọng mọi native audio đều khớp bài.

05. Dựng theo nhạc, dùng cut ở nhịp và chỉ giữ take cần thiết.

06. Kiểm quyền nhạc, hình, đạo cụ và logo. Xuất một đoạn kiểm ở cùng fps trước bản cuối.

Khi có lỗi

Nếu lip sync không theo bài hát, dùng B-roll hoặc góc không lộ miệng. Nếu hiệu ứng làm đổi mặt, rút ngắn trước điểm sai hoặc đổi cảnh. Không đổi toàn bộ style để chữa một take.

Ngân sách giả định

Ví dụ bốn cảnh 10s và một cảnh 5s ghép thành 45s. Nếu tất cả là 720p theo rate Cinema 7 credit/giây, một lượt video là 315 credit; ba lượt trung bình là 945, chưa still, hiệu ứng khác, audio và upscale. Cảnh 5s cần kiểm giá thực, không suy là luôn chọn được ở mọi mode.

Điều kiện giao bản cuối

Nhịp dựng có đoạn nghỉ, mặt nhất quán, không có chữ ngẫu nhiên. Không lấy tên nghệ sĩ làm mồi để ép model bắt chước nhận diện. Giữ master nhạc riêng để kiểm sync.

Nguồn: S05 · S20 · S33 · S09

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 6 · phim ngắn: một phút, hai người, một đạo cụ

Đích đến

Một phim 60 giây: người A trả lại chiếc sổ cho B ở quán. Một hành động đổi tình thế, không cần sáu plot twist.

Tư liệu và đường công cụ

Hai nhân vật có character sheet riêng, một quán, một chiếc sổ, lời thoại ngắn, sơ đồ vị trí trái/phải bàn. Dùng tên vai A/B, không dùng người thật chưa cho phép.

Elements cho hai người và đạo cụ; Popcorn Manual để duyệt continuity; Cinema Studio cho cảnh; Intone/Lipsync cho thoại khi cần khóa audio.

Thời lượng/nhịp	Nội dung	Phải giữ
0 đến 20s	Thiết lập bàn, A tìm sổ	Vị trí người và tay
20 đến 40s	B đưa sổ, A nhận	Vật chỉ có một bản
40 đến 60s	Hai phản ứng và kết	Hướng nhìn không đảo

Nguồn: S05 · S14 · S30 · S59 · S55

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dự án 6 · làm và kiểm

01. Viết beat sheet sáu cảnh 10 giây. Giữ hành động nhận sổ thành shot riêng vì tiếp xúc dễ lỗi.

02. Tạo Elements cho A, B, quán và sổ. Quy định áo và chỗ ngồi cho từng người.

03. Duyệt storyboard cả hai phía bàn. Không vượt trục vô tình làm hai người đổi chỗ.

04. Tạo cảnh không thoại trước để kiểm mặt và tay. Chỉ duyệt take sổ không nhân đôi.

05. Thêm hai câu thoại bằng audio đã duyệt, kiểm đúng người phát ngôn.

06. Dựng nhịp, thêm âm phòng. Xem bản không thoại để kiểm câu chuyện có còn hiểu được.

Khi có lỗi

Nếu sổ biến hình trong tay, tách cảnh bàn tay đặt sổ và cảnh A cầm sổ. Nếu hai mặt bị trộn, giảm shot hai người và dùng cận riêng. Mọi cảnh phải quay lại tham chiếu chuẩn, đừng bám vào frame cuối đã lỗi.

Ngân sách giả định

Sáu cảnh × (2 nháp 10s 480p + 1 final 10s 720p) = 780 credit video theo S05. Dự phòng 30% = 1.014 credit, chưa người, thoại, nhạc và edit. Với final 1080p, nền video là 1.320, dự phòng thành 1.716. Đây là ví dụ ngân sách, không đơn giá hợp đồng.

Điều kiện giao bản cuối

Sổ chỉ có một, người không đổi áo, hướng nhìn nối được. Thoại đúng người, không nói chồng. Có đầy đủ quyền hình và giọng; không công bố project nội bộ làm mẫu community.

Nguồn: S05 · S14 · S30 · S59 · S55

Chương 25

Những thay đổi gần đây: ngày nào, đổi việc gì

Mở Higgsfield

Ngày changelog đã đổi sang giờ Việt Nam, UTC+7. Ngày blog là ngày bài hướng dẫn, chưa chắc là ngày mở tính năng.

Ngày Việt Nam 2026	Mục	Điều cần thay trong cách làm
03/10	AI Influencer builder	19 nhóm thuộc tính; 5 free gens là offer tại thời điểm tin
20/10	Genjutsu Lite	Changelog 4–15s; help center 26/10 ghi 4–30s, cần kiểm
21/10 và 22/10	Kling 4.0 / Weekly Challenge	Phân biệt ngày hai tin; challenge không phải quyền dùng nhạc
23/10	Terms cập nhật	Đọc lại quyền output và dữ liệu
27/10	Guide Cinema 4.0	30s, 1080p web; không lấy claim landing cao hơn
31/10	Intone + Precise Edit	Thêm đường người nói và edit vùng ảnh
03/11	Mangaka	Mở rộng sang truyện nhiều chương
04/11	Shorts Studio	Avatar dọc 10–120s theo changelog
05/11	Kling 4.0 Flash + GPT Image 2.6	Mỗi model có chế độ và giới hạn riêng
06/11	Gemini Omni Flash 1.2	References/Frames/Extend; không nhầm bản 1.1
06/11	Blog Micro drama ads	8 style, 44 story card ở ngày bài

Nguồn: S02 · S05 · S09 · S38

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Cập nhật mà không làm hỏng kiến thức cũ

Tôi giữ một phiếu test nhỏ: cùng tư liệu, cùng mục tiêu, cùng tỷ lệ và cùng số lần thử. Ghi model/version, ngày, cấu hình, giá hiển thị, giá bị trừ và lý do loại. Không so một bản flagship 1080p với một bản draft 480p rồi gọi đó là cuộc đua chất lượng.

Shorts Studio được changelog mô tả video dọc 9:16, avatar, motion reference 10 đến 120 giây, chất lượng Basic/High. Dù dài tới hai phút, tôi vẫn thử một câu ngắn trước. Chưa có đơn giá cố định đủ chắc để đưa vào bảng giá chung.

Có tài liệu gọi Cinema là model, tài liệu khác gọi workspace dùng model bên dưới. Trong thực hành, tôi dựa vào điều khiển và đầu ra của bề mặt đang dùng. Với giá và quyền, lấy điều khoản áp dụng cùng cấu hình hiện tại làm mốc, không chọn câu thuận lợi nhất trong một blog cũ.

Khi nguồn đổi	Cách ghi lại
Thêm bản model	Giữ tên bản cũ trong log
Đổi giá hoặc ưu đãi	Ghi ngày, vùng và bề mặt
Thay menu	Cập nhật đường vào, giữ nguyên mục tiêu
Claim chất lượng mới	Gọi là claim cho tới khi test
Tính năng chưa có trong tài khoản	Ghi chưa kiểm, không hứa

Nguồn: S02 · S28 · S30 · S11

Chương 26

Quyền thương mại: giữ nguyên chỗ mâu thuẫn

Mở Higgsfield

Terms cập nhật 23/10/2026, mục 4.4 nói Higgsfield không nhận quyền sở hữu Input/Output và không hạn chế dùng thương mại Output. Quyền với output đã tạo và xuất tiếp tục sau khi hủy thuê bao hoặc xóa tài khoản theo phần đó.

Bài giá S07 lại có dòng Free không cho commercial use. Hai nguồn không đồng nhất. Tôi không tự chọn câu dễ bán nhất rồi xóa câu còn lại. Với một chiến dịch dùng gói Free, hãy xác nhận bằng văn bản với hỗ trợ về plan, mode và ngày tạo. Chưa có xác nhận thì không đưa quyền đó thành cam kết cho khách.

Quyền nền tảng không cấp hộ quyền của người xuất hiện, bài nhạc, logo hoặc clip nguồn. Output được phép thương mại vẫn có thể đụng quyền bên thứ ba. Cũng không có bảo đảm output là duy nhất hoặc có độc quyền.

Tôi giữ hồ sơ quyền hình, quyền giọng và nhạc, cùng bản audio/script được duyệt. Một nhân vật ảo không được tự nói mình đã sử dụng sản phẩm như một khách hàng thật. Sáng tạo hình ảnh khác với tạo bằng chứng.

Nguồn	Nói gì	Hành động thận trọng
Terms 4.4	Không hạn chế commercial Output	Đọc toàn phạm vi áp dụng
Bài giá	Free không commercial	Xin xác nhận trước chiến dịch Free
Quyền bên thứ ba	Người dùng phải có quyền	Giữ release và license
Tính độc quyền	Không bảo đảm output duy nhất	Không hứa độc quyền tuyệt đối

Nguồn: S09 · S07 · S64

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Dữ liệu riêng, community và việc cần dừng lại

Terms 4.4 cho phép sử dụng nội dung để phát triển/cải thiện công nghệ theo phạm vi mô tả; Enterprise Agreement có điều kiện khác về đào tạo và bảo mật. Tôi không đưa dữ liệu khách cần giữ kín vào tài khoản cá nhân chỉ vì project đang để private.

Private không đồng nghĩa dữ liệu không được xử lý cho mục đích nào khác. Public còn có rủi ro người khác xem, dùng và tái tạo. Changelog một số contest nêu project, prompt và setting trở thành công khai khi nộp. Không dùng chiến dịch chưa ra mắt làm bài dự thi rồi mới hỏi quyền.

Credit Pack có thêm điểm cần phân biệt: help center nói hủy thuê bao vẫn giữ credit mua thêm tới hạn; Terms 9.4 nói credit hết hiệu lực khi Account cancellation. Hủy thuê bao và xóa tài khoản không nhất thiết là một thao tác. Nếu số dư lớn, kiểm hỗ trợ trước.

Ảnh minh họa công khai của hãng trong bản nháp này có nguồn. Công khai không mặc nhiên cấp quyền tái phân phối mọi nơi. Trước phát hành rộng cần chốt quyền minh họa hoặc thay bằng tư liệu có giấy phép rõ. Không xóa watermark để làm ảnh trông như tự sản xuất.

Dừng trước khi đưa mặt người chưa đồng ý, nhạc không rõ quyền, giấy tờ, email, số điện thoại hoặc màn hình dự án riêng vào bất kỳ luồng tạo hay chia sẻ nào.

Nguồn: S09 · S11 · S02

Chương 27

Danh mục app · 1/4

94 app theo chỉ mục tĩnh chính thức. Tên dưới đây giúp tra cứu, không xác nhận quyền truy cập, giá hoặc chất lượng đã thử. Các app dựa trên nhân vật hay IP vẫn cần kiểm quyền.

App trong chỉ mục hãng	Chức năng được mô tả
Angles 2.0	Góc nhìn mới từ một ảnh
What's Next?	8 hướng phát triển tình huống
AI Stylist	Thử phối trang phục
Relight	Đổi vị trí và màu ánh sáng
Shots	9 phương án cảnh
Zooms	9 mức cận
Skin Enhancer	Texture da
ClipCut	Reel đổi outfit từ selfie
Behind the Scenes	Video theo cảm giác hậu trường
Urban Cuts	Video outfit theo nhịp
Sticker Match Cut	Chuyển clip sang sticker
Outfit Swap	Thay outfit
Game Dump	Bộ hình theo phong cách game
Style Snap	Biến thể diện mạo
Paint App	Đồ họa kiểu phần mềm vẽ cũ
Nano Strike	Nhân vật game chiến thuật
Nano Theft	Thẩm mỹ game thế giới mở
Breakdown	Tách thành phần ảnh
Simlife	Nhân vật mô phỏng đời sống
Japanese Show	Bố cục chương trình Nhật bốn ô
Outfit Vending	Trang phục trong tủ bán hàng
Signboard	Hình trên bề mặt tường
Glitter Sticker	Sticker lấp lánh
Plushies	Hình thú nhồi bông

Nguồn: S19 · S22

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Danh mục app · 2/4

App trong chỉ mục hãng	Chức năng được mô tả
Click to Ad	Link sản phẩm thành quảng cáo
Micro-Beasts	Nhân vật cùng động vật nhỏ
Transitions	Nối hai cảnh
Recast	Thay nhân vật trong video
Character Swap 2.0	Thay nhân vật trong ảnh
Face Swap	Đổi mặt trong ảnh
Commercial Faces	Phương án gương mặt thương mại
ASMR Add-On	Chèn sản phẩm vào ASMR
ASMR Classic	Video ASMR
Poster	Poster sản phẩm
Video Face Swap	Đổi mặt trong video
3D Render	Ảnh có cảm giác render 3D
Bullet Time Scene	Sản phẩm với camera quay vòng
Chameleon	Đổi màu theo sản phẩm
ASMR Host	Bối cảnh người dẫn ASMR
3D Figure	Hình figure 3D
ASMR Promo	ASMR có script và sản phẩm
Packshot	Màn kết quảng cáo
Macro Scene	Chi tiết trong môi trường macro
Magic button	Sản phẩm trong cảnh siêu thực
Truck Ad	Quảng cáo trên xe tải
Giant Product	Sản phẩm khổng lồ trong đô thị
Outfit Shot	Ảnh avatar mặc outfit
Yes Kiss	Tình huống hôn siêu thực

Nguồn: S19 · S22

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Danh mục app · 3/4

App trong chỉ mục hãng	Chức năng được mô tả
Bullet Time White	Quay vòng nền trắng
Kick Ad	Ý tưởng sản phẩm thắng đối thủ
Billboard Ad	Ảnh trên billboard
Graffiti Ad	Đồ họa graffiti
Bullet Time Splash	Sản phẩm giữa splash
Fridge Ad	Sản phẩm trong tủ lạnh
Volcano Ad	Sản phẩm trước núi lửa
Macroshot product	Cận chi tiết sản phẩm
Latex	Phong cách latex đen
Pixel Game	Đồ họa pixel
GTAI	Nhân vật game thế giới mở
J-Magazine	Bìa tạp chí Nhật
Roller Coaster	Cảnh tàu lượn
Brick Cube	Đồ chơi gạch khối
60s Cafe	Quán theo phong cách thập niên 1960
Victory Card	Hình trên lá bài
Sand Worm	Cảnh thế giới cát
Skibidi	Định dạng meme
J-Poster	Poster phong cách Nhật
Mascot	Nhân vật linh vật thể thao
Storm Creature	Sinh vật trong bão
3D Rotation	Xoay ảnh theo cảm giác 3D
Burning Sunset	Bối cảnh hoàng hôn mạnh
Sketch-to-Real	Phác thảo thành cảnh video

Nguồn: S19 · S22

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Danh mục app · 4/4

App trong chỉ mục hãng	Chức năng được mô tả
On Fire	Tình huống meme lửa
Comic Book	Phong cách truyện tranh
Cloud Surf	Lướt mây hồng siêu thực
Mukbang	Nội dung ăn uống giải trí
Melting Doodle	Nét vẽ tan chảy
Giallo Horror	Phong cách horror
Renaissance	Phong cách tranh cổ điển
Rap God	Clip phong cách rap
Mugshot	Chân dung kiểu mugshot
Ghoulgao	Nhân vật horror
Social Media Icon	Icon mạng xã hội chuyển động
Cosplay Ahegao	Biểu cảm cosplay, cân nhắc phù hợp kênh
Idol	Khoảnh khắc kiểu idol
Banana Eating	Cảnh ăn chuối
Freezing	Sản phẩm trong băng
Similarity Score	Chỉ báo giống IP, không phải tư vấn luật
AI Meme Generator	Tạo meme nhân vật
Headshot Generator	Ảnh chân dung công việc
Expand image	Mở rộng ảnh
Video Background Remover	Tách nền video
Background Remover	Tách nền ảnh
Color grading	Chỉnh register màu

Nguồn: S19 · S22

Chương 28

Nguồn và cách đối chiếu · 1/3

Mốc truy cập: 08/11/2026, giờ Việt Nam, UTC+7. Bấm tên nguồn để mở bản công khai. Thông số hãng là mô tả được công bố, không phải kết quả benchmark độc lập.

S02 · What's new in Higgsfield: releases, improvements, and fixes

S05 · Cinema Studio 4.0: Complete Guide

S06 · Keep Your AI Character Consistent Across Every Generation: Soul ID Explained

S07 · Pricing Explained: Plans, Credits, and What's Included

S08 · Meet the API: How It Works and What You Get

S09 · Terms of Use Agreement • Higgsfield

S10 · Meet the New Marketing Studio: How It Works and What You Get

S11 · How Do Credits Work

S12 · How Do Plans Work?

S13 · Use Soul to Generate Images on Higgsfield

S14 · Create and Use a Soul ID Character

S15 · Cinema Studio – AI Filmmaking Workspace | Higgsfield

S16 · Pricing: trang động, bảng giá chưa đọc được

S17 · API – API Docs

S18 · What are the official platforms?

S19 · Chỉ mục công khai và 94 app

S20 · Camera Controls – 50+ Cinematic AI-Motion Presets

S21 · Visual Effects – AI Video Effects | Higgsfield

S22 · AI Tools for Creators & Marketers | Apps

S23 · Plugins for Adobe Photoshop

S24 · Plugins for Adobe Premiere Pro & After Effects

S25 · Plugins for Adobe Premiere Pro & After Effects

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Nguồn và cách đối chiếu · 2/3

S26 · Plugin for Figma | Generate, Edit, Relight

S27 · for Blender - AI Add-on for 3D, Image & Video

S28 · Which AI Model Should You Use

S29 · Which Tool Should You Use

S30 · Use Cinema Studio

S31 · External Integrations and Plugins

S32 · What Is MCP and How It Differs

S33 · Meets Katana: What It Is and How it Works

S34 · Soul 2.0 vs Nano Banana Pro: Which AI Image Model Should You Use?

S35 · Control Camera Movement, Angles, and Lens in AI Video

S37 · Keep Characters and Locations Consistent Across AI Shots

S38 · Introducing Micro Drama Ads in Ads Studio: How It Works and What You Get

S40 · Make an Anime Series with AI on Higgsfield

S41 · for Blender: Features, Installation, and MCP Bridge Setup

S42 · Introduces Content Factory: Turn “What If” Ideas Into Videos

S43 · Introduces Mangaka: Turn an Idea Into Manga, Comics, and Webtoons

S44 · Meet Playable Ads and Games: Create Interactive Experiences with AI

S45 · Kling 4.0 on Higgsfield: Features, Settings, and Pricing

S46 · Inside Adobe After Effects: AI Footage Straight to Your Timeline

S50 · use Genjutsu?

S51 · Use Marketing Studio for Ads

S52 · Create Apps with Supercomputer

Higgsfield / cẩm nang thực hành

Nguồn và cách đối chiếu · 3/3

S53 · Use Canvas for Multi-Node Generation

S54 · Use AI Influencer

S55 · Use Lipsync, Voiceover, and Aspect Ratios

S56 · Use Soul Cinema

S57 · Use Seedance on Higgsfield

S58 · Use Kling on Higgsfield

S59 · Use Popcorn on Higgsfield

S60 · Use DoP for Image-to-Video

S62 · Create AI Real Estate Videos from Photos

S63 · Use Supercomputer

S64 · Submit a DMCA Notice or Legal Inquiry

S65 · Plugins for DaVinci Resolve

S66 · Higgsfield

S68 · AI Image Editing | Image Inpainting Tool • Higgsfield

W23707 · Plugin cho Photoshop, After Effects, Premiere, Figma và Blender

W23692 · Kho hiệu ứng Effects: trải nghiệm Studio Slide và đo lường chi phí credit

W23706 · Genjutsu và Katana: làm lại video bằng nhân vật của bạn

W23691 · Motion Control: gắn chuyển động video mẫu lên nhân vật và đo lường credit

W22328 · Cách dùng AI để sản xuất video cinematic từ A-Z

W22325 · So sánh AI vs Kling AI: nền tảng tạo video AI nào vượt trội hơn?

W22322 · Đánh giá AI chi tiết: ưu nhược điểm, bảng giá và trải nghiệm làm phim AI

W22320 · AI là gì? Studio tạo video AI đa mô hình làm phim năm 2026

Chưa chốt: giá checkout theo vùng; quyền commercial của Free; một số giới hạn Lite; giá mọi preset, edit và upscale; hỗ trợ tiếng Việt từng mode; quyền tái phân phối ảnh mẫu hãng. Bản này chưa phát hành.