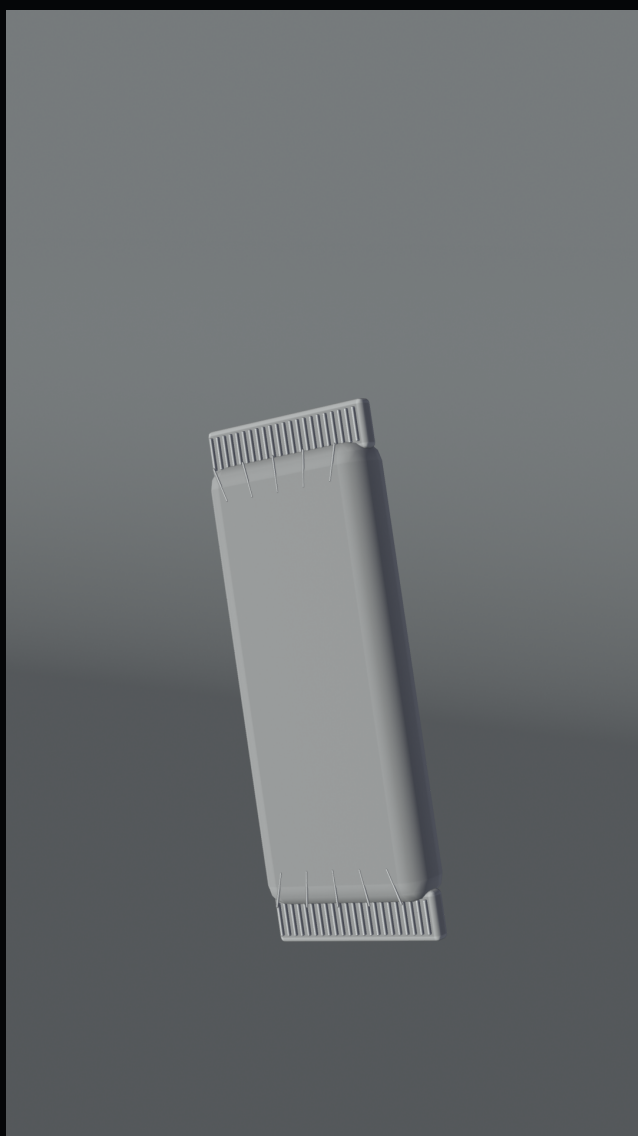


Jak zrobić reklamę za darmo

Agent / Blender / obraz i wideo AI / głos / montaż



01 / RUCH Z BLENDERA



02 / WYGLĄD Z REFERENCJI

PRZEWODNIK / 01

Taką reklamę możesz zrobić za darmo.

Bez kupowania subskrypcji, jeśli masz dostęp do potrzebnych funkcji i mieścisz się w bezpłatnych limitach. Potrzebujesz własnego komputera i czasu. To przewodnik po możliwej bezpłatnej ścieżce, nie gwarancja dostępu i identycznego wyniku dla każdego.

AGENT

Antigravity Individual: 0 USD, podstawowe limity tygodniowe. Alternatywnie OpenCode z wybranym modelem Free. OpenCode Go jest płatny. Sprawdź warunki modelu; część bezpłatnych endpointów to dostęp próbny.

SCENA I MONTAŻ

Blender jest bezpłatny, także do prac komercyjnych. Użyj go do modelu, animacji i montażu w Video Sequencer.

OBRAZY

Nano Banana 2 Lite w Flow pozwala tworzyć i edytować obrazy bez opłat. Lite nie oznacza Pro; nie ma gwarantowanej stałej puli obrazów.

Wideo: policz próby przed kliknięciem

Darmowa pula Flow: 50 punktów dziennie, bez przenoszenia na kolejny dzień. W przykładzie przyjmujemy 20 punktów za jedną edycję Omni: to 2 wyniki dziennie i co najmniej 2 dzienne pule na 4 ujęcia, bez poprawek. Przed generacją sprawdź cenę oraz liczbę wyników w swoim interfejsie - mogą różnić się od tabeli pomocy.

Polska: sprawdź dostęp do edycji wgranego filmu

Oficjalna lista regionów wyklucza tę funkcję w EOG, Szwajcarii i Wielkiej Brytanii. Obejmuje to Polskę. Dostęp do działającej funkcji na pojedynczym koncie nie oznacza jej powszechnej dostępności. Dokumentacja Flow nie jest w pełni spójna.

Gdy jej nie masz: dopracuj materiały i światło w Blenderze i wyrenderuj film lokalnie albo sprawdź inną rzeczywiście dostępną bezpłatną usługę video-to-video.

Limity i dostęp sprawdzone 02.10.2026. Dokumentacja Flow bywa niespójna; o uruchomieniu próby decyduj dopiero po sprawdzeniu funkcji i kosztu na swoim koncie.

1. Zleć scenę agentowi

Otwórz projekt w wybranym agencji. Nie musisz znać poleceń Blendera. Agent musi jednak umieć uruchomić program lub jego skrypt i zapisać pliki. Sam wybór modelu w czacie tego nie zapewnia.

Prompt na start

Pracuj jako mój operator Blendera. Wykonaj scenę i animację, nie samą instrukcję. Najpierw sprawdź dostęp do Blendera, plików i renderowania. Jeśli czegoś brakuje, wskaż konkretny brak i nie udawaj wykonania.

Załącz nowy projekt reklamy fikcyjnego produktu [PRODUKT] marki [NAZWA]. Nazwę, kolory i grafikę opakowania trzymaj oddzielnie od modelu, aby dało się je później podmienić. Zachowaj istniejące pliki. Pracuj lokalnie; nie uruchamiaj płatnych usług ani zakupów.

Zbuduj czytelny model clay: proste, gładkie bryły, delikatnie zaokrąglone krawędzie i neutralne szare materiały. Przygotuj cztery osobne ujęcia: pierwsze spojrzenie 4 s, główna akcja 5 s, detale lub składniki 5 s, produkt z opakowaniem 4 s. Zostaw przestrzeń na tekst. Docelowy format to pion 9:16, 1080 x 1920, 30 kl./s.

Ruch ma zaczynać się od razu i pozostawać płynny. Sprawdź całą animację pod kątem kolizji, przenikania obiektów i przypadkowych ucięć. Pokaż początek, środek i koniec każdego ujęcia. Renderuj szybko w Workbench lub Eevee, bez głębi ostrości i rozmycia ruchu.

Po zatwierdzeniu zapisz .blend i wyeksportuj cztery czyste MP4 H.264 bez dźwięku, napisów oraz logo studia. Z każdego gotowego filmu pobierz jego rzeczywistą pierwszą klatkę PNG. Sprawdź pliki i podaj odnośniki do wyników.

Twoja kontrola: najpierw proporcje i ruch, potem eksport. Poprawki zlecaj zwykłym językiem: „Odsuń orzech od czekolady” albo „Zwolnij obrót, ale zachowaj pięć sekund”.

PRZEWODNIK / 03

2. Najpierw ruch. Potem wygląd.

Blender ustala geometrię i czas. Generator zmienia materiały, światło i detal. Nie naprawiaj przenikających brył dopiskiem „fotorealistyczny” - popraw je przed generacją.

4 s

Produkt

5 s

Akcja

5 s

Detale

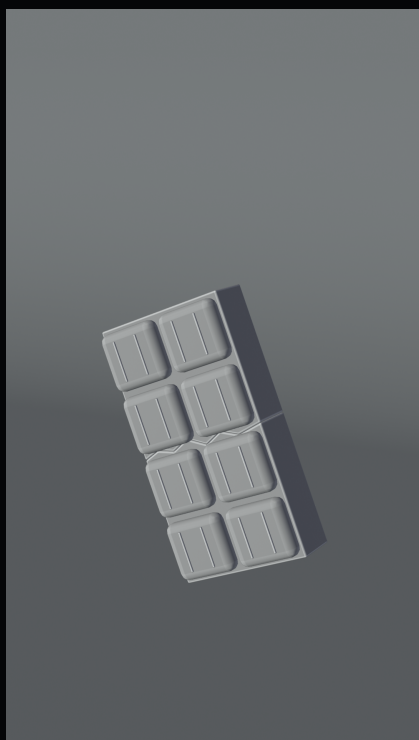
4 s

Packshot

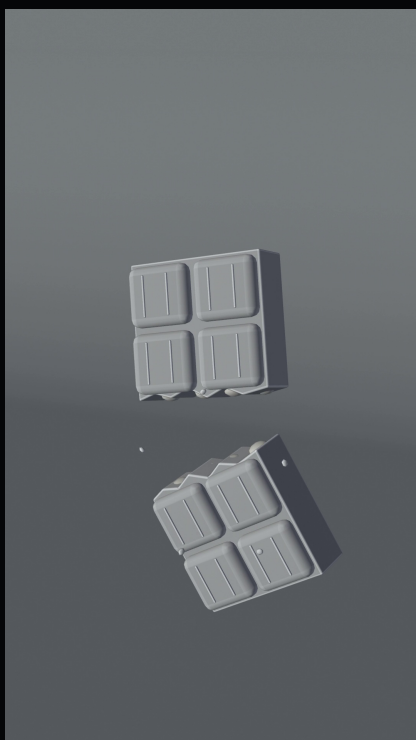
3 s

LUSTRA

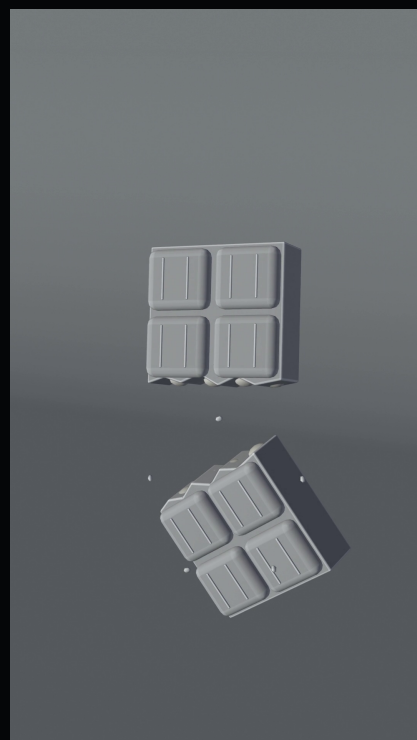
Przykład TAFFLA: 21 sekund. Cztery źródłowe klipy mają najwyżej 5 sekund; ekran studia dodajesz dopiero w montażu.



POCZĄTEK



ŚRODEK



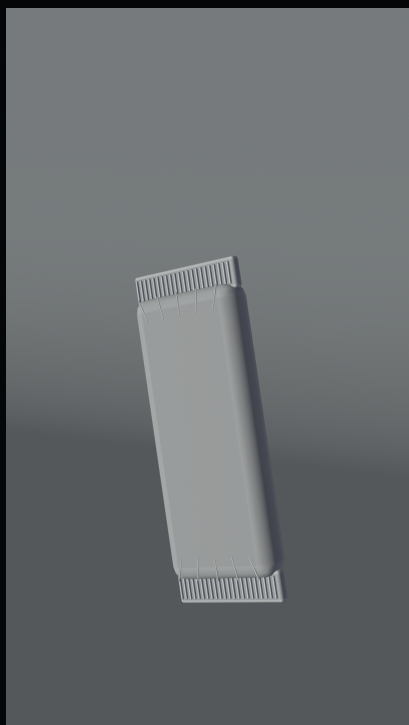
KONIEC

Przed eksportem: obejrzyj cały ruch, szczególnie pęknięcie i mijanie się składników. Każdy element ma mieć fizyczne miejsce, a kamera nie może przelatywać przez produkt.

Po eksporcie: sprawdź 4/5/5/4 s, pion, liczbę klatek i odtwarzanie. PNG ma być pierwszą klatką gotowego MP4, a nie podobnym renderem z innego momentu. Zachowaj nazwy par: shot01.mp4 + shot01-start.png.

3. Jeden obraz ustala markę

W Flow wybierz obraz/edycję obrazu i dostępny Nano Banana 2 Lite. Dołącz pierwszą klatkę clay oraz grafikę opakowania. Najpierw zatwierdź jeden wzorzec, potem pilnuj tej samej marki w pozostałych ujęciach.



KADR I GEOMETRIA



WYGLĄD I MARKA

Nie zmieniaj kadru.

Film i obraz muszą zaczynać od tego samego ustawienia produktu.

Nazwa, grafika, kolor opakowania i proporcje są stałe.

Prompt do obrazu

Zamień załączoną pierwszą klatkę clay w realistyczną fotografię produktu [NAZWA]. Zachowaj dokładnie kadr, perspektywę, położenie, proporcje i liczbę obiektów. Nie dodawaj ani nie przesuwaj składników.

Grafika opakowania określa markę, napis i kolor. Nadaj materiałom wiarygodny wygląd: czekolada, papier i metalizowana folia. Jedno spójne światło studyjne. Nie kopiuj szarości clay. Bez dodatkowych napisów, interfejsu, logo studia i znaków wodnych.

Dla kolejnego ujęcia dołącz jego nową klatkę clay oraz zatwierdzony wzorzec wyglądu. Pierwszy obraz ustala perspektywę; drugi - tę samą markę i materiały.

4. Film daje ruch. Obraz daje wygląd.

Jeśli edycja przesłanego wideo jest dostępna na Twoim koncie Flow, dodaj jeden klip clay i odpowiadający mu obraz wyglądu. Wybierz edycję Omni, sprawdź cenę i ustaw jeden wynik. Najpierw dopracuj pojedyncze ujęcie.

FILM	Geometria, kamera, akcja, tempo i rzeczywista długość.
OBRAZ	Pierwsza klatka, materiały, światło, kolor i marka.
TEKST	Przypisanie ról wejściom i to, czego model nie ma zmieniać.

Prompt do edycji wideo

Zamień załączony film clay w realistyczny film dokładnie tego produktu z obrazu referencyjnego.

FILM określa ruch kamery i obiektów, przebieg akcji, tempo oraz długość. Zachowaj jego rzeczywisty czas od początku do końca. Nie dodawaj klatek z nową akcją, cięć, zbliżeń ani zwolnionego tempa.

OBRAZ określa wygląd. Pierwsza klatka wyniku ma mu odpowiadać. Zachowaj ten sam produkt, napis, grafikę opakowania, materiały i światło przez całe ujęcie. Film clay nie jest referencją szarego koloru ani technicznego wyglądu.

Zachowaj liczbę obiektów i ich odległości. Bez deformacji, przenikania, migotania, nowych elementów, dodatkowych napisów i muzyki. Wynik ma pozostać w pionie 9:16.

Nie wpisuj sztywno 6 sekund. Długość działania wynika z przesłanego filmu: w tym przykładzie 4, 5, 5 albo 4 sekundy. Pobranego klipu nie przyspieszaj, aby „zmieścić go” w montażu.

Załącz pliki w interfejsie; ich nazwy w prompcie nie zastępują załączników. Porównaj początek, środek i koniec wyniku. Jeśli brakuje funkcji edycji wgranego filmu, wróć do wariantu lokalnego ze strony 2.

5. Głos, rytm i gotowy montaż

[VoxCPM2](#) działa lokalnie, obsługuje język polski i zapis 48 kHz. Model i kod są na Apache 2.0, także do użycia komercyjnego. [VoiceStudio](#) daje agentowi dostęp do syntezy przez lokalny panel i MCP. Wybierz głos, do którego masz prawa; agent ma uruchomić narzędzia i oddać gotowe WAV-y. Na CPU generowanie może być powolne.

Trzy krótkie kwestie zamiast jednego długiego nagrania

„Promujesz własny produkt? Taką reklamę możesz zrobić za darmo.”

„Ciemna czekolada. Orzechy. Szczypta soli.”

„Mała chwila. Wielka przyjemność.”

Zleć agentowi uruchomienie VoiceStudio i VoxCPM2 oraz zapis każdej kwestii jako osobnego WAV. Niech odsłucha próbki, poprawi wymowę i rytm, a potem pokaże Ci pliki do akceptacji. Jeśli nie ma dostępu do programu lub modelu, ma wskazać konkretny brak.

Ustawienie użyte w tym projekcie - przekaz agentowi. Dla kontynuacji głosu podaj jednocześnie próbkę `prompt_wav`, jej dokładny `prompt_text` i `reference`. Agent buduje cache raz i ustawia seed przed każdą kwestią. Tu: seed 42, `cfg_value` 2.0, 20 kroków, bez denoisera i normalizacji; natywne 48 kHz, bez DSP. Jeśli panel nie pokazuje wszystkich pól, agent używa bezpośrednio modelu.

Zleć agentowi montaż w Blenderze

„Otwórz projekt w Blenderze i w Video Sequencer ułóż klipy 4/5/5/4 s. Dodaj 3 s ekranu końcowego. Głos połącz na osobnej ścieżce, muzykę ściszej pod wypowiedziami i wyłącz dźwięk z wygenerowanych klipów. Napisy dodaj w montażu. Wyeksportuj MP4 i sprawdź obraz, dźwięk oraz 21 s długości. Pokaż mi gotowy plik.”

Jeśli pokazujesz kulisy, poproś agenta o ruchomą maskę odsłaniającą clay i duży, wykadrowany fragment w oknie PiP. Ma zachować czytelność produktu. W gotowej reklamie TAFFLA nie ma etykiet produkcyjnych ani numerów ujęć.

Muzyka w przykładzie: [See Line Funk - Alejandro Magaña](#), Mixkit 105. [Licencja](#) obejmuje m.in. reklamy online/social; sprawdź ją dla własnego zastosowania. Zachowaj informację o źródle.

Opcja dla agenta: [Remotion](#), darmowy dla osób indywidualnych i firm do 3 pracowników; większe firmy wymagają płatnej licencji. Blender Video Sequencer pozostaje podstawową bezpłatną ścieżką tego poradnika.

6. Obejrzyj, zanim opublikujesz

- ☐ Pierwsza klatka pasuje do obrazu wyglądu, a ruch do filmu clay.
- ☐ Nazwa i grafika produktu nie zmieniają się podczas obrotu.
- ☐ Obiekty nie przenikają się, nie mnożą i nie zmieniają proporcji.
- ☐ Krawędzie oraz materiały nie falują ani nie migoczą.
- ☐ Klipy zachowują długości 4/5/5/4 s; montaż z końcówką trwa 21 s.
- ☐ Tekst i okna PiP nie zasłaniają produktu; napisy są czytelne na telefonie.
- ☐ Głos jest zrozumiały, muzyka nie przesterowuje, źródłowe WAV-y są zachowane.
- ☐ Masz prawa do głosu, grafiki, muzyki i innych materiałów wejściowych.

Następny projekt

Zmień produkt, nazwę, grafikę i scenariusz. Zachowaj podział pracy: Blender ustala ruch, obraz ustala wygląd, tekst ustala zasady. Zmieniaj zatwierdzone klipy pojedynczo; reszta montażu może pozostać gotowa.

Źródła i aktualność

[Antigravity: plan i limity](#) / [OpenCode Zen](#) / [płatny Go](#)

[Flow: kredyty i koszty edycji](#) / [regiony i przesłane wideo](#) / [warunki startowe](#)

[Flow: modele obrazów](#) / [edycja własnego obrazu](#)

[Blender: licencja](#) / [VoxCPM2: model i licencja](#) / [VoiceStudio: wydania](#)

[Mixkit: licencja muzyki](#) / [Remotion: licencja](#)

Stan informacji: 02.10.2026. Limity, ceny i dostępność mogą się zmieniać. Przykłady pokazują metodę, nie gwarancję identycznego wyniku ani nieograniczonej liczby darmowych prób.

Więcej materiałów do użycia: lustra.studio/for-you