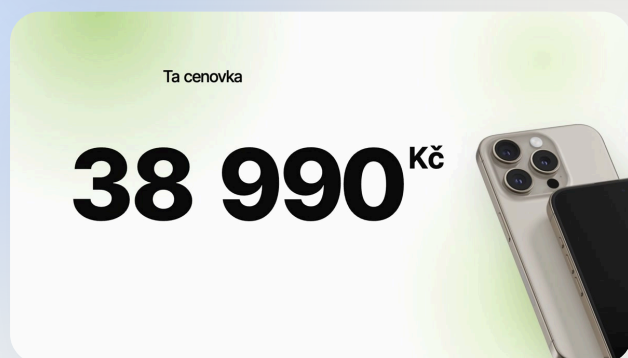
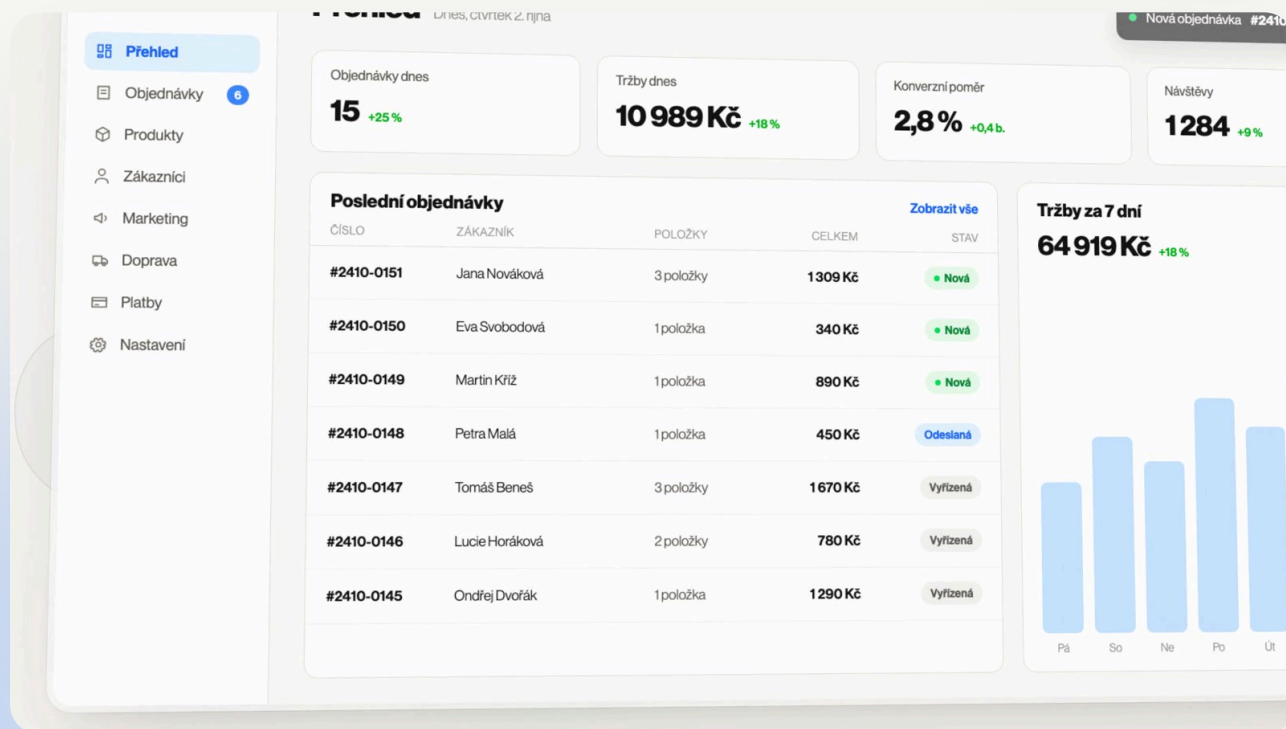


Motion grafika, která **prodává**.

Jak vznikly 30sekundové reklamy pro Shoptet a JabkoLevně — bez After Effects, s kódem a AI. Postup, principy a chyby, které už nemusíte dělat.



Video jako kód. Ne jako timeline.

Obě reklamy nejsou animované ručně klíčovými snímky. Každá scéna je napsaná jako kus kódu a AI asistent ji pomáhá stavět, upravovat a kontrolovat.

Rychlé změny

„Posuň to o půl vteřiny“ nebo „jiná cena“ je úprava jednoho řádku, ne předělávání celé kompozice.

Jeden systém

Pohyb kamery, glow i text jsou znovupoužitelné díly. Další video stojí na tom, co už funguje.

Přesný rytmus

Stříhy sedí na slova voiceoveru a doby v hudbě — počítá se to, nehádá.

Formáty zdarma

16:9, 9:16, 4:5 — stejná scéna, jiné rozvržení. Žádné ruční přeskládávání.

Nástroje, kterými začít: Remotion (React → video), AI asistent v terminálu (např. Claude Code), ffmpeg na zvuk a export. Ale pozor: nástroj je jen 10 %. Zbytek je postup na další straně.

Šest kroků. Žádný nepřeskakovat.

1

Pohyblivá reference

Jedno video, které se vám líbí. Text popíše *obsah*, ale jen reference popíše *pocit* — tempo, kameru, jak se hýbe text. Bez ní vznikne generická AI animace.

2

Styl + seznam scén

Barvy, písmo, pravidla pohybu a 3–4 statické náhledy. Levné na změnu. Schvaluje se vzhled, ne pohyb.

3

Rytmická mřížka

Tabulka: čas → slovo ve voiceoveru → doba v hudbě → co se hýbe. Vyřeší synchron dřív, než existuje jediný řádek kódu.

4

Jedna testovací scéna

3–5 vteřin té nejtěžší scény, hotově animované. Pohyb se musí schválit jako pohyb — ze statických obrázků to nepoznáte.

5

Celý film + kontrola snímek po snímku

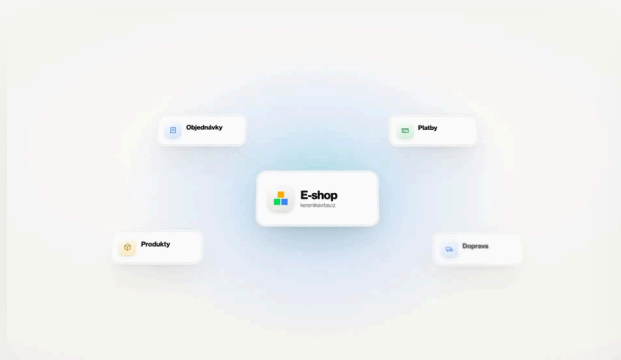
Každý přechod si projděte zblízka: prázdné snímky, ořezaný text, prvky, které „skočí“. Klient vidí až verzi, která tím prošla.

6

Zvuk a export

Voiceover, hudba, která se pod hlasem ztiší, a pár zvukových efektů jen na důležité momenty.

Co dělá z UI „prémiovou“ reklamu



Plovoucí, nakloпенé rozhraní

Obrazovka nikdy nestojí rovně a natvrdo. Jemný 3D náklon a pomalý drift = pocit kamery.



Glow v barvě značky

Měkké světlo za klíčovým prvkem vede oko a drží brand bez loga v každém záběru.



Detail vystoupí, pozadí se rozmaže

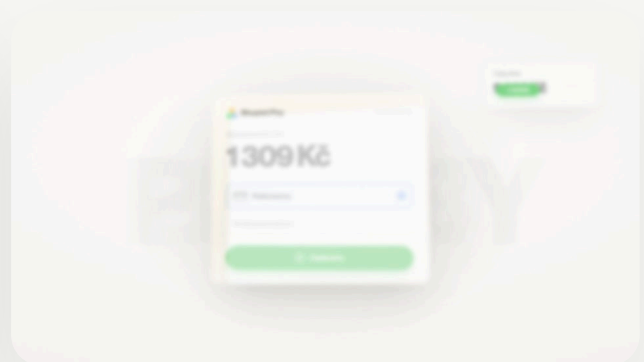
Jedna věc na obrazovce, jedna věc ve hlavě diváka.



Text slovo po slově + stříh každé 1–3 s

Slova se odhalují z rozmazání v rytmu hlasu. Stříh vždy na slovo, ne náhodně.

Stejný systém, dvě různé značky.



Shoptet

16:9

30 s

voiceover

Ukázat, že e-shop je „jednodušší, než si myslíte“. Skutečné UI, klidný světlý svět, modrý glow.
Schváleno napoprvé.



JabkoLevně

16:9

30 s

3D produkty

Cenovka jako háček, pak odpověď. Zelený glow značky, iPhone'y a hodinky ve 3D, výběr modelu jako UI animace.

UI, které stojí za to rozpohybovat.

Reklama na produkt je jen tak dobrá, jak dobře vypadá rozhraní v ní. Tyhle galerie používám, když hledám kompozici, sekci nebo detail, který na obrazovce „zahraje“.

jiro.build	1 200+ šablon a komponent s hotovými prompty pro AI buildery (Lovable, v0, Bolt).
unsection.com	Skutečné sekce webů podle typu — hero, reference, funkce, patičky.
bentogrids.com	Bento mřížky. Ideální pro scénu „všechno, co produkt umí“ na jedné obrazovce.
navbar.gallery	Navigace a menu. Malé detaily, které dělají UI uvěřitelné.
cta.gallery	Výzvy k akci. Inspirace pro závěrečnou scénu videa.
footer.design	Patičky webů — logo, odkazy, rozvržení na konec videa.
404s.design	Kreativní 404 stránky. Hravé nápady na mikro-animace a vtip.

Jak s tím pracovat: neberte celou stránku. Vyberte jeden prvek (kartu, tlačítko, mřížku), postavte ho v barvách klienta a ten pak rozhýbejte.

Pět chyb, které už jsme udělali za vás.

✗ **Zadání jen textem**

Bez pohyblivé reference vypadá výsledek jako každé jiné AI video.

✗ **Schvalovat pohyb ze statiky**

Krásné náhledy, rozbité animace. Vždy nejdřív krátká animovaná ukázka.

✗ **Překreslené logo a vymyšlené UI**

Stáhněte skutečné logo, fonty a screenshoty. Právě věci působí dráž.

✗ **Whoosh na každém střihu**

Zvuk jen tam, kde se děje něco důležitého. Méně je víc.

✗ **Kontrola „od oka“**

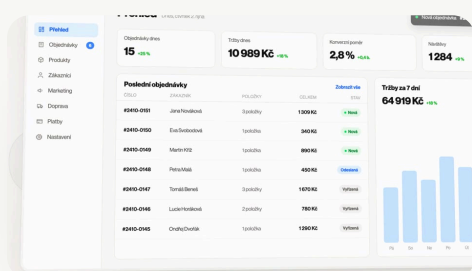
Chyby se schovávají mezi snímky. Kontrolujte přechody zblízka, ne jen celé video jednou.

Chcete takové video pro svou značku?

Napište mi — yanbecvar.cz

Tři videa. Jeden systém.

Všechna tři vznikla postupem z tohoto návodu: reference, styl, rytmická mřížka, jedna testovací scéna, celý film a kontrola snímek po snímku. Video najdete v galerii produktu.



SHOPTET · 30 S · 16:9

Rozhraní, které se hýbe samo

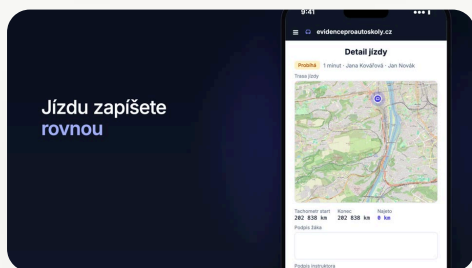
Plovoucí karty e-shopu, objednávky a grafy, text přichází slovo po slově. Celé ve světlé, klidné paletě.



JABKOLEVNĚ · 32 S · 16:9

Typografie místo efektů

Obří slova, cena, která se přeškrtně a roluje jako počítadlo, a 3D iPhone. Zelená jen tam, kde nese význam: levněji, nižší cena, CTA.



EVIDENCE PRO AUTOŠKOLY · 60 S · 16:9 | 9:16

Aplikace vysvětlená pomalu

Telefon jako jeden kontejner, kamera najíždí tam, kam se klepne, a jízda se kreslí po skutečné trase Prahou. Rozebírám ho na dalších stranách.

Nejdřív divák. Pak animace.

Video pro aplikaci na evidenci autoškol. Než vznikl jediný řádek kódu, padlo rozhodnutí, pro koho je. A z toho se odvodilo skoro všechno ostatní.

Kdo se dívá

Majitelé autoškol, často starší lidé. Nejsou to fanoušci rychlých reels a video musí stihnout přečíst.

Co z toho plyne

Záběr nikdy kratší než 3 s, spíš 3–5 s. Na obrazovce maximálně 7 slov. Velké písmo a jedno klíčové slovo v barvě aplikace.

Dvě reference, každá na něco jiného

Z první jsem vzal kameru: pomalé najetí přesně tam, kam se klepne. Z druhé klid: nadpis nad UI a jemná upozornění typu „Platba přijata“.

Co jsem zakázal kopírovat

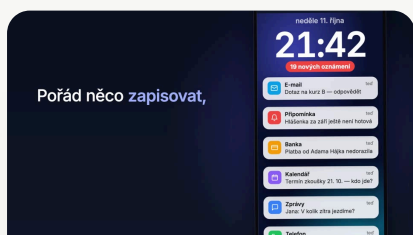
Jejich loga, UI a kurzor myši. Místo kurzoru klepnutí prstem, protože aplikace je pro telefon.

Telefon nikdy nestříhám

Jeden telefon jako kontejner, který prochází celým videem. Divák se neztratí, i když se obrazovky mění.

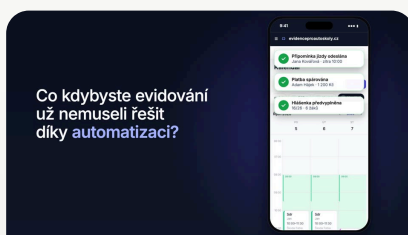
Pět poznávacích pohybů

Klepnutí a najetí kamery, podpis kreslený tahem, trasa kreslená po mapě, upozornění a lístečky „Žáci, Jízdy...“, které se slétnou do telefonu.



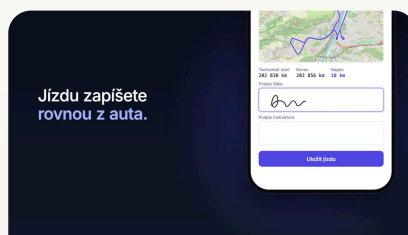
Problém

Zamčený telefon zaplavený upozorněními.



Zlom

Zelené fajfky: automatizace to vyřeší.



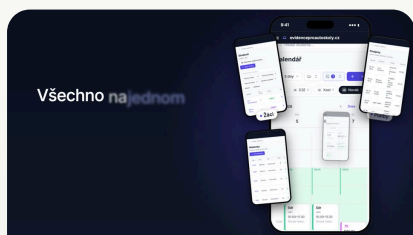
Důkaz

Podpis žáka se kreslí přímo v aplikaci.

Každá vteřina má svou práci.

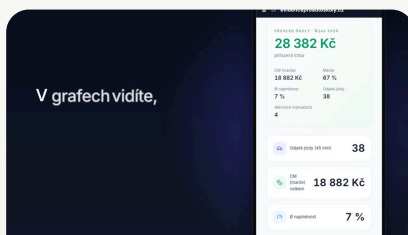
Scénář vznikl jako tabulka: čas, věta voiceoveru a co se v tu chvíli hýbe. Díky tomu sedí animace na slova dřív, než se cokoliv vyrenderuje.

-
- 0–7 s** „Já už evidenci mám...” Zamčený telefon, upozornění přibývají. Divák pozná svůj den.
-
- 7–15 s** „Pořád něco zapisovat, hledat a kontrolovat.” Upozornění se zvýrazňují v rytmu slov.
-
- 15–25 s** „Co kdybyste evidování už nemuseli řešit díky automatizaci?” Zelená potvrzení automatizace, telefon se natočí s odleskem, vějíř čtyř obrazovek.
-
- 25–31 s** „Jízdu zapišete rovnou z auta.” Hlavní scéna: auto jede po skutečné trase Prahou, čára se kreslí za ním, tachometr naskakuje, žák se podepíše.
-
- 31–41 s** **Hlášenky, platby, grafy.** Klepnutí a fajfka, upozornění „Platba přijata”, čísla se načítají.
-
- 41–47 s** „Když umíte poslat SMS, zvládnete i tohle.” Nová jízda z kalendáře na jedno klepnutí.
-
- 47–60 s** **Závěr.** Adresa webu a tlačítko „Získat předběžný přístup”, které drží na obrazovce.
-



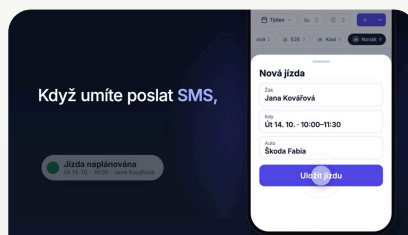
15–25 s

Vějíř obrazovek: všechno na jednom místě.



31–41 s

Grafy a marže se načítají na slovo.



41–47 s

Nová jízda na jedno klepnutí.

Od 9vteřinové ukázky k páté verzi.

Nejdřív vznikla jen jedna scéna: 9 vteřin zápisu jízdy. Nejdřív se schvaluje pohyb, ne obrázek. Teprve pak vzniká celé video. Každá verze prošla kontrolou snímek po snímku.

-
- G4** **Testovací scéna.** Opraveno: tečka v prázdném podpisu, tečka na konci kreslené trasy, upozornění mizí při oddálení kamery, doplněno klepnutí na „Uložit jízdu“.
-
- v2** **Celé video na výšku.** Upozornění „Jízda zapsána“ už nepřejíždí telefon. Ve voiceoveru vložená pauza 4,6 s po „z auta“, aby hlavní scéna dostala čas. Hudba prodloužená o 4 takty.
-
- v3** **Hlavní formát 16:9.** Text vlevo, telefon vpravo. Nový kalendář s najetím kamery a scroll od tržby k marži.
-
- v4** **Silnější úvod.** Zamčený telefon plný upozornění místo obecného nadpisu. Nová jízda z kalendáře místo SMS.
-
- v5** **Prostředek videa.** Tři momenty automatizace místo jednoho. Opraveno „Co kdybyste“: dvě slova startovala ve stejném snímku a na 2 snímky splynula.
-

CO SE KONTROLUJE U KAŽDÉ VERZE

Přechody snímek po snímku, čitelnost na mobilu, jestli animace sedí na slovo, a zvuk: hlasitost kolem -14 LUFS, aby video znělo stejně hlasitě jako ostatní na sítích.

Rozebrat referenci. Ne ji okopírovat.

Na začátku bylo video, které se líbilo. Místo napodobování jsem ho rozebral na čísla a pravidla a ta pak přeložil do značky JabkoLevně.

Co ukázal rozbor

37 s a jen 9 střihů, ale text se mění každých 0,5–1,5 s. Tempo působí rychle, i když se skoro nestříhá.

Co jsem převzal

Slovo po slově s rozostřením, obří klíčová slova v poměru 1 : 8 k malé větě, hodně prázdného místa a jednu myšlenku na scénu.

Značka z originálu

Zelená odebraná přímo z pixelu loga, font z webu klienta, logo bez úprav. Barva jen tam, kde nese význam.

Reálná data

Ceny, stavy telefonů i věta o testech převzaté z webu. Web píše „více než stovka testů“, tak ve videu stojí testů, ne „funkcí“.



Chcete takové video pro svou značku?

Navrhnou, naanimuji a doladím ho snímek po snímku. Napište mi: yanbecvar.cz