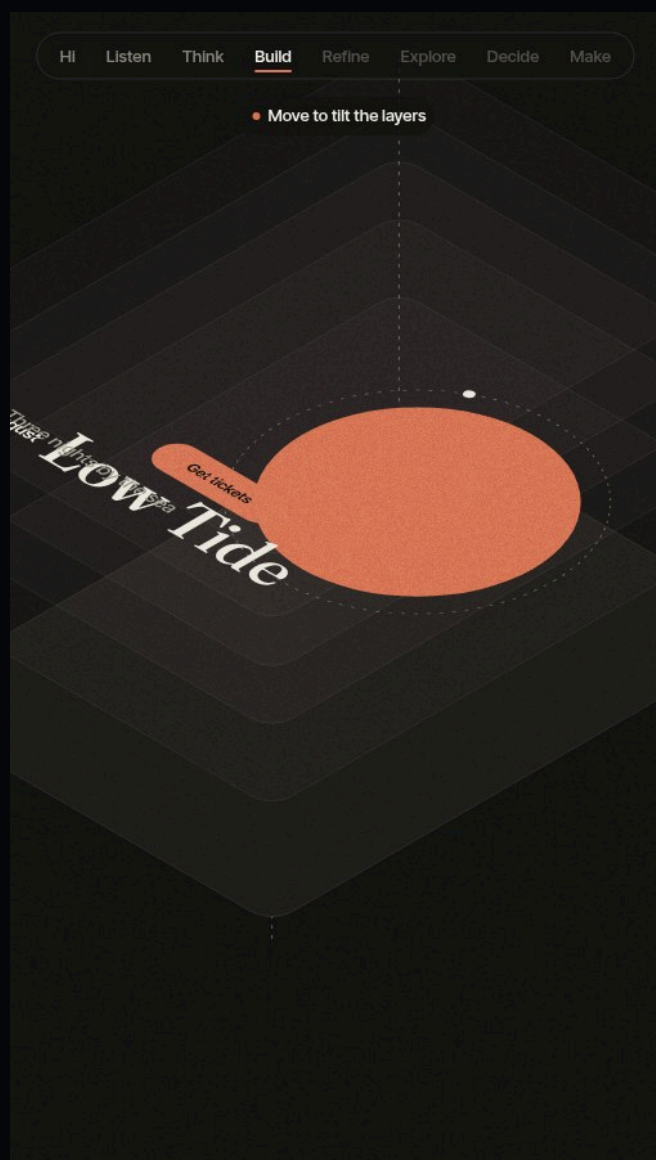
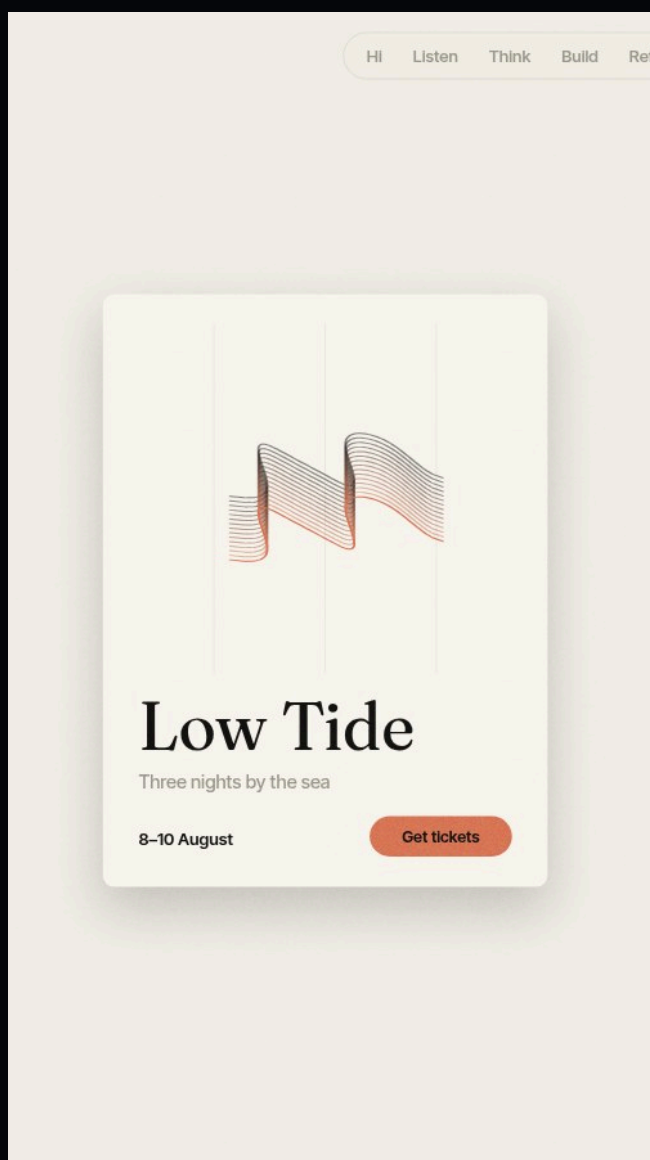


Od promptu. Do animacji.

Claude / HTML / canvas / Web Audio



01 / STRUKTURA



02 / FILM

PRZEWODNIK / 01

Pomysł jest Twój. Kod pisze Claude.

Nie musisz znać JavaScriptu ani programu do animacji. W tym procesie wklejasz jeden prompt do Claude, oglądasz wynik w przeglądarce i zlecasz poprawki zwykłym językiem. Dostajesz interaktywny film motion design zapisany w jednym pliku HTML: z typografią w ruchu, pracą kamery, dźwiękiem i momentami, w których widz sam podejmuje decyzje.

Cały proces: prompt > pierwsza wersja filmu > przegląd klatek > 2–3 rundy poprawek > publikacja jako link albo nagranie wideo.

Czego potrzebujesz

- **Claude z włączonym tworzeniem plików lub artefaktów.** Bez tego dostaniesz kod do ręcznego przeklejenia, a nie gotowy film.
- **Najmocniejszego dostępnego modelu.** To długi i wymagający plik. Słabsze modele uproszczą najcięższe sceny.
- **Komputera z przeglądarką, myszy i słuchawek.** Film reaguje na kursor, a dźwięk wyznacza jego rytm.
- **Od 30 do 60 minut** na obejrzenie wyniku i poprawki.

Co kontrolujesz, a co oddajesz AI?

Ty ustalasz: historię, kolejność rozdziałów, teksty, tempo i ocenę jakości. **Claude wykonuje:** kod, krzywe ruchu, animację typografii, dźwięk i interakcje. Prompt opisuje efekt, a nie technikę. Nie musisz wiedzieć, czym jest canvas ani easing.

Najpierw pozwól Claude zbudować całość. Oceniaj dopiero gotowy film, a poprawki zlecaj po jednej sprawie naraz.

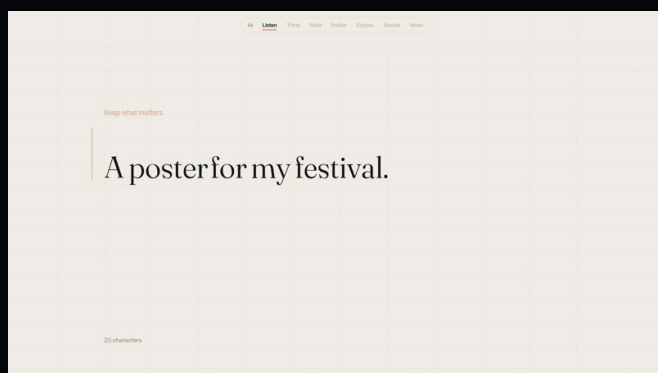
Prompt jest po angielsku celowo. Modele dokładniej trzymają się wtedy specyfikacji technicznej, a teksty w filmie też są po angielsku. Polską wersję zleczysz w poprawkach. Gotowe polecenie znajdziesz na stronie z poprawkami.

PRZEWODNIK / 02

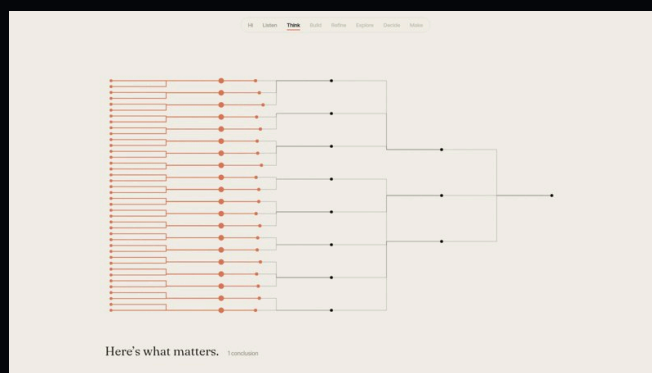
1. Co powstanie

Jedna historia w ośmiu rozdziałach: widz i Claude robią razem plakat, od luźnego pomysłu do gotowej rzeczy. Każdy rozdział to jeden czasownik wykonany na tym samym projekcie. Film trwa około minuty, a na górze ekranu cały czas widać mapę rozdziałów.

01	Hi	Kursor, „Hi.”, kropka zamienia się w iskrę, logo i siatka projektowa.
02	Listen	Widz wybiera temat plakatu. Claude czyta luźny brief i zostawia tylko ważne słowa.
03	Think	Chmura pytań w 3D układa się w strukturę i prowadzi do jednego wniosku.
04	Build	Siedem linii kodu buduje pierwszy szkic plakatu, który rozkłada się na warstwy.
05	Refine	Cztery krzywe ruchu, wykres prędkości i odbicie z prawdziwym squash & stretch.
06	Explore	Kształty, nazwa z cząsteczek, soczewka, tunel słów, glitch.
07	Decide	Widz rysuje znak, Claude proponuje sześć kierunków, widz wybiera jeden.
08	Make	Wszystkie elementy filmu zbiegają się w gotowy plakat. Na końcu podpis i link.



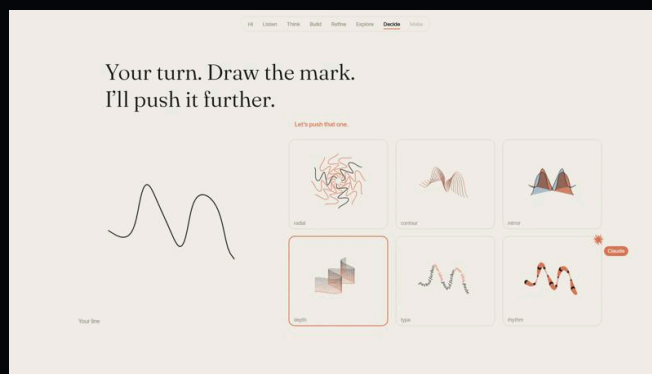
LISTEN / BRIEF



THINK / STRUKTURA



REFINE / RUCH



DECIDE / KIERUNKI

Trzy momenty dla widza: wybór tematu, narysowanie znaku i wybór kierunku. Film wtedy czeka. Jeśli widz nic nie zrobi, po około 6 sekundach Claude sam podejmuje decyzję i mówi o tym na ekranie, więc oglądający biernie też zobaczy całość.

2. Wklej prompt

Skopiuj cały prompt z kolejnych stron naraz i wklej go w jedną wiadomość do Claude. Nie skracaj go. Liczby, czasy i dokładne teksty decydują o tym, jak blisko oryginału wyjdzie film.

Prompt zawiera: historię, parametry techniczne, system wizualny, zasadę braku kolizji tekstu, interakcje, dane tematów, opis ośmiu rozdziałów i listę kontrolną, którą Claude ma sprawdzić przed oddaniem pliku.

Jeśli przy kopiowaniu z PDF tabela lub lista straci formatowanie, nie poprawiaj jej ręcznie. Claude odczyta treść poprawnie. Ważne, żeby nic nie zostało ucięte.

PROMPT DO CLAUDE 1 / 8

Build a single self-contained HTML file: an interactive, real-time motion design film called "**Claude, in motion**". Do not ask clarifying questions; build it directly, test it, and deliver the file.

The bar: a portfolio-level motion design piece at Apple / Stripe / Linear polish. It must not look like a slideshow, a SaaS template or a set of generic AI gradients. The viewer should finish it thinking "Claude can actually design."

1. Story

The film tells ONE story: **the viewer and Claude make a poster together**, from a vague idea to a finished piece. The viewer's idea is the hero. Each chapter is one verb applied to the same poster:

Hi → Listen → Think → Build → Refine → Explore → Decide → Make

Total running time is about 66 seconds, plus three interactive pauses. A chapter map at the top always shows where the viewer is.

2. Technical foundation

- **Rendering.** Use one `<canvas>` driven by one clock. Every frame is a pure function of time `t`, so scrubbing, pausing and replaying give identical frames.
- Logical stage: 1600×900, scaled to fit the window. Backgrounds always fill the full viewport (no letterboxing).
- `devicePixelRatio`: up to 2.
- **Fonts.** Load from Google Fonts only:
 - Fraunces (variable, wght 100–900, plus italic) for every voice line.
 - Inter Tight for labels.
 - JetBrains Mono only where code is the subject.
- **Assets.** No external images and no browser storage.
- **Film grain.** Add a light film-grain overlay to every frame (random noise tile, overlay blend, about 6% opacity on light scenes and 8.5% on dark ones).
- **Sound.** Synthesise all sound live with the Web Audio API through one master compressor. Sounds: typing keys, clicks, ticks, pops, deep bass hits, impacts, whooshes in both directions, noise risers, soft chimes and glitch bursts.
- All sounds fire from ONE cue list keyed to the same timeline as the picture, so sound and image stay locked.
- **Camera shake.** Every impact cue also drives a decaying camera shake (about 8 px, gone within 0.7 s) plus a 1.5% zoom punch.
- **Start screen.** On paper:
 - Title "Claude, in motion".
 - One line: "One poster, made together in about a minute. You pick who it's for and draw its mark. Claude listens, thinks, builds and refines the rest."
 - Buttons "Play with sound" and "Play muted".
- **Transport bar.** Bottom-centre pill with backdrop blur, hidden 2.4 s after the last mouse movement while playing. It contains:

PRZEWODNIK / 03

PROMPT DO CLAUDE 2 / 8

- play/pause (becomes replay at the end)
- a timeline split into the 8 chapter segments (click or drag to scrub; chapter names appear on hover)
- a time readout, a sound toggle and fullscreen
- **Keyboard.** Space, ←/→ (±5 s), M, F, R.
- **Responsiveness.** Include `viewport-fit=cover` with safe-area padding. On portrait phones, show the hint "Turn your phone sideways".

3. Visual system

- **Colours:**
- paper #F0EEE6
- ink #141413
- clay #D97757 (the only strong accent)
- stone #9C998D
- light text on dark #ECE9DF
- olive #788C5D and sky #6A9BCC used rarely
- **Grid.** 12 columns, 120 px margins, 24 px gutter, 56 px baseline. Layouts are left-aligned and editorial. Only the final signature may be centred.
- **The spark.** The recurring object: 12 tapered clay rays with slightly varied lengths, radiating from a centre.
- **Motion language:**
- anticipation before big moves
- back-ease overshoot
- springs
- follow-through
- stagger
- squash and stretch
- motion echoes (fading previous positions)
- hierarchy of movement
- **Transitions.** Every scene starts from the last object of the previous scene (match cuts, object permanence). No hard cuts to unrelated layouts.
- **Pacing.** Fast, with a few breaths. Nothing holds still longer than about 1 s unless the film is waiting for the viewer.

4. Layout rule (non-negotiable)

Text must never overlap objects or other text.

- Every label lives in a reserved zone or sits on its own backing pill.
- Top band = chapter map.
- Below it = hint pills.
- Bottom-left = captions, always on a backing pill.
- When words move, move them in stages (first close the gaps on one line, then scale the whole line as one block) so they never cross each other.

5. Chapter map

- A centred pill at the top, visible from "Listen" to the end.
- Colours: past chapters stone, current chapter ink, future chapters faint.
- A 2 px clay underline slides (ease-out) to the active chapter.
- Use a translucent paper background on light scenes and translucent ink on dark ones.

6. Interaction

Cursor influence. Use the system cursor; never draw a custom cursor graphic. In every scene the cursor subtly steers the picture, then eases back to the choreography about 1.5 s after the mouse stops:

- the spark leans towards it
- the 3D thought cloud rotates
- the 2.5D layers tilt
- particles and the orbiting fragments are pushed away
- a glass lens follows it
- the tunnel's vanishing point shifts
- the split-screen angle turns
- the final poster tilts

Gates. There are three moments where the clock PAUSES and waits for the viewer:

1. pick a topic
2. draw a line
3. pick a direction

Each gate shows a shrinking clay countdown line and auto-resolves after about 6–7 s, so a passive viewer still sees the whole film. When the viewer doesn't act, Claude takes the initiative and says so on screen.

Cursors. Crosshair while drawing; pointer when hovering a choice.

Reset. "Watch again" resets every choice.

7. Topic data

Chip	Poster name	Tagline	Date	CTA
my bakery	Crumb	Fresh every morning	Sat, 14 June	Come by
my bookstore	Margins	Read a little slower	Thu, 3 July	Drop in
my festival	Low Tide	Three nights by the sea	8–10 August	Get tickets
my studio	Northlight	Light, shaped with care	Open on Fridays	Say hello

Each topic also has 3 related words (for example flour, early, crust) and 8 tunnel words.

The default topic, used when the viewer doesn't pick, is the bakery.

8. Chapters

1 · HI (about 8 s)

1. On paper, a blinking clay text cursor appears. "Hi." is typed in Fraunces 150 / weight 300, one letter at a time with a small upward pop per letter.
2. "Hi." slides up one line and turns stone. "I'm Claude" is typed below it. The full stop arrives as a **clay dot**.
3. The dot anticipates (shrinks to 65%), flies along a curved arc to the centre with fading echoes, grows to a 64 px circle, then bursts into **the spark**. The rays grow with a staggered overshoot and a thin clay shockwave ring expands outward.
4. The spark slides left. The wordmark "Claude" (Fraunces 180) rises letter by letter from a mask below the baseline while its weight animates from 100 to 450.
5. The camera pulls out to reveal a **construction sheet**:
6. clay hairlines for baseline, x-height and cap height, each with a small mono label
7. dashed guide circles drawing around the spark
8. 30° angle ticks
9. the note "12 rays, 30° apart"
10. a measured gap between spark and word, labelled in em
11. The wordmark drops away. **The 12 rays detach and rotate into the 12 grid columns**, thinning from thick clay strokes to 1 px hairlines. Horizontal baselines then draw in from the left.

PRZEWODNIK / 03

PROMPT DO CLAUDE 4 / 8

2 · LISTEN (about 8 s, plus gate 1)**Topic pick**

1. On the grid: "Let's make a poster." / "Who's it for?" (second line in clay), Fraunces 64, rising from masks.
2. Four outlined pill chips pop in with a stagger.
3. **GATE 1.** Hovering a chip fills it with clay (scale 1.05). On click, the other chips fade and the chosen chip glides up into the text position.

The brief

1. Header (Fraunces 44): "Here's how you put it."
2. The brief is typed in Fraunces 46 / 330, wrapping on the grid: "So, I was kind of thinking that maybe we could make a really cool and kind of nice poster for my little {topic}."

The test

1. A soft clay highlight box reads the sentence word by word (about 30 ms per word).
2. Meaningful words (a, poster, for, my, {topic}.) **pop** with a clay underline and a slight scale-up.
3. Every other word turns into a **hollow outline** (stroke only) and drops 5 px.
4. The header scrambles (random glyphs resolving left to right, clay → ink) into "Here's what you meant."
5. A clay counter appears: "18 words we can drop". A clay margin rule and note appear: "Keep what matters."

The cut

1. The hollow words are struck through with a clay line, one after another.
2. The struck words collapse vertically and vanish.

The clear brief

1. Stage 1: "a" moves to the line start first. Then the remaining kept words close up into one line at the same size.
2. Stage 2: the whole line scales as one block to the hero line "A poster for my {topic}." (Fraunces 100).
3. A character counter rolls down from the original length to the new one.

The questions

1. The hero line opens into a **semantic map** with four parent nodes:
 - "poster"
 - "{topic}"
 - "who for?" (clay)
 - "what feeling?" (clay)
2. Child words, each on a paper pill:
 - poster: headline, image, date, size
 - topic: its 3 related words
 - who for?: neighbours, regulars, new faces
 - what feeling?: warm, bold, simple, honest
3. Thin connectors draw from parents to children. Dashed curved clay cross-links connect related ideas across groups. Nodes gently repel from the cursor.
4. The labels fade and leave only dots.

3 · THINK (about 8 s)

1. The dots lift into a **3D cloud of 72 nodes** with perspective and gentle rotation. Add extra rotation from the cursor and the hint "Move your cursor to turn the thought".
2. **Complexity.** Edges multiply to over 200 connections (some clay). Nodes jitter slightly. The camera pushes in. Reasoning labels appear on pills: goal, constraint, evidence, risk, trade-off, what if...
3. **Structure.** The cloud flattens into a left-to-right tree with five levels (1/3/8/20/40 nodes, root on the right) and orthogonal elbow connectors drawn on progressively.
4. **Understanding.** A clay pulse travels from the leaves to the root, lighting nodes level by level. The root grows with a ripple ring. Everything else drifts away. The root breathes, then anticipates (shrinks).

PRZEWODNIK / 03

PROMPT DO CLAUDE 5 / 8

5. **Captions.** Bottom-left, Fraunces 30, on a backing pill. Each new caption arrives with a scramble transition and a small stone stat beside it:

Caption	Stat
What does it need to say?	N connections, counting up live
Let me give it a shape.	72 ideas, 5 levels
Here's what matters.	1 conclusion

4 · BUILD (about 9 s)

The code

1. Ink floods out from the root node in an expanding circle.
2. Left: a code panel (JetBrains Mono 19) with line numbers and an active-line highlight. A stone comment is typed first, then seven syntax-highlighted lines (keywords clay, functions sky, strings olive, numbers light clay), each typed with a block cursor:

```
// you: "a poster for my {topic}"
const p = poster({ w: 420, h: 560 })
p.add(mark('circle'))
p.add(title('{name}'))
p.add(line('{tagline}'))
p.add(date('{date}'))
p.add(button('{cta}'))
p.play()
```

The poster draft

1. When each line completes, its function name lifts off as a **clay outline rectangle** that flies right and morphs into that element's frame on a dark 420×560 poster card. The element then builds:
2. the card fades in
3. a large clay circle pops in
4. the title rises from a mask while its weight grows
5. the tagline types itself
6. the date scrambles into place
7. the clay CTA button is pressed with a ripple
8. `play()` sends a clay pulse around the card
9. The code panel exits left.

Layers and collapse

1. The poster **explodes into isometric 2.5D glass layers**, each a translucent plate, connected by dashed vertical guide lines from the corners. The cursor tilts the layers ("Move to tilt the layers").
2. The layers **play on a beat**: they bob, the mark pulses with an orbiting dot, the title's variable weight oscillates 200 ↔ 800 and the button ripples, all synced to bass hits.
3. Everything collapses flat. The card shrinks to a square, rotates 90° with overshoot and becomes a **clay circle**, with squash and stretch as it lands.

5 · REFINE (about 5 s)

1. The circle anticipates, then splits into **four balls on four lanes**: linear, ease out, overshoot, spring. Each lane has frame tick marks.
2. The balls run left to right in 1 s while leaving **onion-skin spacing dots** at equal time intervals (unequal spacing shows the easing). Balls stretch horizontally with speed and leave short echoes.
3. A small **graph editor** at the top right plots the four value-over-time curves with a clay playhead.
4. The balls run back. Caption: "Every move has a reason."

PRZEWODNIK / 03

PROMPT DO CLAUDE 6 / 8

5. The four balls converge into one, which drops onto a floor line and bounces with an ease-out-bounce:
6. squash (wide and flat) at each contact, decreasing each time
7. stretch (tall and thin) while falling fast
8. a contact shadow that scales with height
9. label: "squash, stretch, settle"
10. The ball anticipates, then grows into a centred clay circle.

6 · EXPLORE (about 11 s, fast vignettes)

Each vignette has a caption in Fraunces 28 on a pill.

1. **"Shapes first."** On ink, the circle morphs elastically through square → 12-point star → triangle → wobbling blob (polar shape interpolation with back easing), trailing outline echoes.
2. **"Then the name."** The blob explodes into about 1,500 particles drawn as short glowing **additive** strokes, swirling in a galaxy flow. The cursor pushes them away ("Push the particles"). The particles then converge to form the **poster name** in Fraunces italic, sampled from rendered text.
3. **The snap.** The particles snap into a regular dot grid with very short trails. The background cuts from ink to paper with a white flash and an impact.
4. **"Then the details."** A **glass lens** drifts across the dot grid; when the cursor is active, it follows the cursor ("Your cursor is the lens"). The lens has:
 5. a soft drop shadow, a white rim and a highlight arc
 6. magnified dots inside it
 7. a refraction ring that pushes nearby dots outward
 8. the tagline hidden in clay italic, visible only inside the lens
9. **The match cut.** The lens grows to fill the frame and becomes a window into the next scene.
10. **"Every angle."** On ink, a tunnel of rotating rings of the topic's 8 words. The camera flies forward and rolls slowly; the vanishing point follows the cursor. One clay word per ring. A spark grows at the vanishing point.
11. **The split.** A diagonal split screen sweeps in, with a clay line on the seam:
 12. one side: a solid clay spark on paper (label "solid")
 13. other side: the same spark as a wireframe on ink, with vertex dots and a dashed circle (label "wireframe")
 14. the angle drifts and follows the cursor
 15. the split then sweeps fully to ink
16. **The break.** A glitch burst on the word "unexpected" (Fraunces 210): horizontal slice offsets, clay and sky RGB split, stray clay scan bars. Then 0.6 s of pure silence on ink. Then one small clay dot fades in at the centre.

7 · DECIDE (about 10 s, plus gates 2 and 3)**The line**

1. The ink retracts into the dot (reverse circle wipe). The dot travels into a dashed drawing box.
2. Copy (Fraunces 54): "Your turn. Draw the mark." The prompt in the box reads "Draw a line. Any line." A clay dot pulses at the centre.
3. **GATE 2.** The viewer draws freehand with a crosshair cursor (touch works too).
4. If they draw: "Got it."
5. If not: "No line? I'll start one." Claude's cursor (a mini spark with a clay "Claude" label) draws a loose spiral gesture while the stroke follows it.
6. "I'll push it further." types in below the first line.

The refinement

1. Claude's cursor traces the line and **refines it**: the hand jitter smooths away (resample plus moving-average smoothing). Construction overlay:
 2. dashed bounding box
 3. centroid cross

PRZEWODNIK / 03

PROMPT DO CLAUDE 7 / 8

4. bezier handles with dot ends every 10 points
5. a counter rolling from "{N} points" to "12 curves"
6. The label "Your line" appears under the stroke.

The directions

1. Six live, continuously animated variations of the normalised line pop into a 3×2 grid of cards, with the caption "Six directions. Pick one.":

Direction	What it is
radial	12 rotated copies, forming a custom spark
contour	9 scaled echoes, alternating ink and clay
mirror	symmetric glyph, multiply-filled in clay and sky
depth	stacked isometric ribbon, ink fading to clay
type	"your idea, pushed further." running along the path
rhythm	pulsing dots along the path

1. **GATE 3.** Hover lifts a card and outlines it in clay; click picks it.
2. If they pick: "Let's push that one."
3. If not: "I'd go with this one." Claude clicks the radial direction with a ripple.

The poster

1. The other cards fade. The chosen card **grows into the finished poster** (330×440, warm white, soft shadow, faint grid). Layout:
2. the chosen mark in the top third
3. the name in Fraunces
4. the tagline in stone
5. the date
6. a clay CTA pill
7. Below the poster: "{name}, by you and Claude" plus a stone line "Mark: {direction}, from {N} points of your hand".
8. The camera pulls back, centring and shrinking the poster.

8 · MAKE (about 7 s)

1. About 110 fragments from the whole film orbit the small poster in a tilted 2.5D ring with motion echoes, spiralling inward. The cursor pushes them away. Fragments include:
2. words (the name, topic words, "who for?", "Keep what matters.")
3. code snippets
4. nodes with spokes
5. UI rectangles
6. morph shapes
7. mini sparks
8. the viewer's stroke
9. A riser builds. Then flash, impact and a ring wave: **the poster lands** at full size with back easing, straightens from a slight rotation, and tilts with the mouse.
10. The poster slides left. On the right, the signature appears: a spark plus "Claude" (Fraunces 104), revealed from a mask with the weight animating.
11. "What should we make next?" is typed below, with a blinking clay cursor.
12. Two HTML buttons appear under it:
13. "Continue in Claude": links to <https://claude.ai/new?q=> plus the URL-encoded text "Help me design a poster for my {topic}, called {name}." and opens in a new tab.
14. "Watch again".

PRZEWODNIK / 03

PROMPT DO CLAUDE 8 / 8

15. End with restraint, on one strong final frame.

9. Quality check before delivering

- If you can run a headless browser, render test frames from every chapter and from both paths (viewer acts / viewer waits), and look at them. Otherwise, step through the timeline in your head chapter by chapter.
- Fix every overlap of text with objects or with other text.
- Verify that scrubbing works in both directions, that every gate auto-resolves, that sound cues stay in sync after a gate pause, and that "Watch again" resets every choice.
- Make sure no scene starts cold: each one must grow out of the previous scene's last object.

Koniec promptu. Wklej całość w jedną wiadomość do Claude.

PRZEWODNIK / 04

3. Sprawdź i popraw

Pierwsza wersja rzadko jest ostateczna. Obejrzyj film dwa razy: raz jako widz, bez klikania, i raz z interakcjami. Potem zatrzymuj go na początku, w środku i na końcu każdego rozdziału.

Lista kontrolna

- ☐ Czy rozumiesz historię bez dodatkowych wyjaśnień?
- ☐ Czy żaden tekst nie nachodzi na obiekt ani na inny tekst?
- ☐ Czy każda scena wyrasta z ostatniego elementu poprzedniej?
- ☐ Czy film działa, gdy widz nic nie robi?
- ☐ Czy przewijanie, pauza i „Watch again” działają poprawnie?
- ☐ Czy dźwięk trafia w obraz również po pauzach na interakcję?

Gotowe polecenia do poprawek

PROMPT DO CLAUDE / TEKSTY NACHODZĄ NA OBIEKTY

W kilku miejscach teksty nachodzą na obiekty lub na siebie. Wyrenderuj klatki z każdego rozdziału, znajdź wszystkie kolizje i popraw je: każdy tekst ma swoją strefę albo podkład. Nie zmieniaj historii ani tempa.

PROMPT DO CLAUDE / ZA WOLNO

Całość jest za wolna. Przyspiesz film o około 25% i skróć przestoje, nie samą akcję. Dźwięk i wstrząsy kamery mają nadal trafiać w obraz.

PROMPT DO CLAUDE / NIEJASNE PRZEJŚCIE

Nie rozumiem, jak łączy się rozdział [X] z [Y]. Dodaj jedno zdanie, które wyjaśni przejście, i pokaż je w ruchu, a nie w dodatkowym podpisie.

PROMPT DO CLAUDE / POLSKA WERSJA

Przetłumacz wszystkie teksty w filmie na polski. Zachowaj podobną długość zdań, a po tłumaczeniu sprawdź łamanie wierszy i kolizje.

Zlecaj jedną poprawkę naraz. Przy kilku zmianach w jednej wiadomości łatwiej o regres w miejscach, które już działały.

PRZEWODNIK / 05

4. Opublikuj

Film jest jednym plikiem HTML, więc masz dwie drogi publikacji.

Jako link

Opublikuj artefakt w Claude i udostępnij link. Widz dostaje pełną wersję: z dźwiękiem, kursorem i własnymi wyborami. To najlepsza forma na stronę, do newslettera i do wiadomości prywatnych.

Jako wideo

Nagraj ekran w trybie pełnoekranowym, z dźwiękiem systemowym. Przejdź przez film z konkretnymi wyborami: temat, Twoja linia, Twój kierunek. Wtedy nagranie pokazuje współpracę, a nie demo.

PROMPT DO CLAUDE / WERSJA PIONOWA

Przygotuj wersję filmu w proporcji 9:16 dla Reels i TikToka. Zachowaj historię i tempo, przebuduj kompozycję każdej sceny pod pionowy kadr, a mapę rozdziałów skróć do aktywnego rozdziału. Sprawdź klatki z każdego rozdziału pod kątem kolizji.

Formaty

- **LinkedIn i strona:** 16:9, 1920 × 1080 px, nagranie bez kursora systemowego tam, gdzie nie ma interakcji.
- **Reels:** 9:16, 1080 × 1920 px, z osobną wersją pionową z powyższego polecenia.
- **Okładka:** klatka z rozdziału Make albo pierwszy kadr z pustymi słowami w Listen. Obie działają bez ruchu.

PRZEWODNIK / 06

5. Twój następny projekt

Nie potrzebujesz nowego poradnika. Zmień bohatera historii, rozdziały i interakcje. Reszta promptu, czyli technika, zasady ruchu, brak kolizji i lista kontrolna, zostaje taka sama.

BRIEF DO UZUPEŁNIENIA PRZED STARTEM

HISTORIA: [co widz robi razem z AI]

BOHATER: [rzecz, która powstaje: plakat / dom / logo / inne]

ROZDZIAŁY: [czasowniki w kolejności]

MOMENTY DLA WIDZA: [co wybiera, rysuje lub wpisuje]

STYL I KOLORY: [paleta, kroje, nastrój]

TEKSTY: [język, ton, kto mówi]

CZAS: [długość całości]

NIE ZMIENIAĆ: [elementy stałe]

SWOBODA AI: [co Claude może zaprojektować od nowa]

Przykład dla dewelopera: zamiast plakatu powstaje dom. Widz wybiera działkę, rysuje obrys bryły, a Claude proponuje sześć elewacji. W finale wybrana wizualizacja trafia na kartę inwestycji.

Jeden PDF, cały proces

Prompt powstał podczas pracy nad filmem „Claude, in motion” i przeszedł jedną pełną realizację z kilkoma rundami poprawek. Każde uruchomienie da inny kod, więc traktuj wynik jako wersję tej samej koncepcji, a nie kopię.

Wersja: 7 października 2026. Modele, limity i funkcje się zmieniają. Sprawdź aktualne możliwości swojego planu w Claude.

Najważniejsze: swoboda przy pomyśle, precyzja przy opisie.