Le guide ultime du motion design avec Claude

Comment éduquer ton Claude pour qu'il fabrique des vidéos plus vivantes, avec moins de bugs, au lieu d'une vidéo plate qui ressemble à une diapo.

> **Tu as essayé, et ça ne ressemble pas à ce que tu as vu ?** C'est normal. Beaucoup de gens passent par là. Un skill (une fiche de savoir-faire pour Claude) ne fait pas de miracle tout seul. Le résultat vient de tout ce qu'on met autour : tes exemples, ta musique, tes règles, et surtout la façon dont tu corriges Claude. Ce guide t'explique tout ça, dans l'ordre.

Ce que tu vas apprendre

Pourquoi c'est plat

Les huit causes les plus courantes, et la correction de chacune.

Éduquer ton Claude

Lui donner de la matière, des outils, des règles, puis le faire progresser vidéo après vidéo.

Des prompts qui marchent

Des messages à copier, et ceux à éviter, avec leur version corrigée.

Les bugs, et leur remède

Image noire, texte coupé, son décalé : ce que tu vois, et ce que tu dis à Claude.

Des sites d'exemples et des sons gratuits

Où trouver des exemples, des musiques, des bruitages et comment avoir une voix off humaine.

Publier sans risque

Les droits, les mentions, et une liste de contrôle avant de dire « c'est fini ».

Comment lire ce guide

Suis les pages dans l'ordre la première fois. Ensuite, tu peux revenir à la page qui t'aide : les bugs (pages 14 et 15), les prompts (pages 12 et 13), les sources gratuites (pages 18 à 20). Un mot te bloque ? **Donne ce guide à Claude** : il peut te l'expliquer ou t'aider à faire chaque étape.

Ce guide complète le guide « Vidéo » et le skill « animateur-motion » : si tu les as déjà, tu n'as rien à refaire, tu ajoutes simplement ce qui manquait.

1 Pourquoi ta vidéo sort plate, et pleine de bugs

Tu as installé le skill, suivi le guide, et le résultat est décevant. Voici huit causes fréquentes. Repère la tienne dans la colonne de gauche.

Ce que tu vois	La vraie cause	La correction
On dirait une présentation	Claude n'avait aucune vidéo à imiter. Il a deviné ce qu'est « joli ».	Donne-lui une à trois vidéos que tu aimes, et fais-lui compter ce qui s'y passe (page 7).
Un film entier raté, tout à refaire	Tu as tout demandé d'un coup. Une erreur du début s'est propagée partout.	Plan en tableau, essai de 10 secondes, puis le film (page 10).
Rien ne tombe sur la musique	Tu n'as pas dit où le morceau commence. Claude ne peut pas écouter.	Tu choisis la seconde de départ, il cale tout dessus (page 9).
Image noire, texte coupé, objet caché	Claude n'a jamais regardé sa vidéo. Il a écrit le code et dit « c'est fini ».	Impose-lui de regarder des images du rendu avant de répondre (pages 11 et 14).
Ça ne bouge presque pas	Moins d'une chose nouvelle par seconde. C'est ce qui fait « diapo ».	Vise trois choses nouvelles par seconde (page 7).
Tu corriges, et ça casse autre chose	Tu as demandé trois changements dans le même message.	Une seule correction par message, et une version sauvegardée à chaque fois.
Pas de fichier MP4, ou un rendu approximatif	Tu travailles dans claude.ai, sans moteur de rendu, ou avec un modèle trop léger.	Passe à Claude Code, avec le modèle le plus puissant de ton offre (page 5).
Claude « invente sa méthode »	Le skill est là, mais pas le plugin HyperFrames ni tes règles.	Installe le kit complet et écris tes règles (pages 4 et 16).

La bonne nouvelle. Aucune de ces causes ne demande de savoir coder. Elles se corrigent avec des mots, dans le bon ordre. C'est justement ce que fait ce guide.

2 Éduquer ton Claude : les quatre couches

Imagine un monteur stagiaire très doué, mais qui débute chez toi. Il ne sait pas ce que tu aimes, il ne connaît pas tes outils, et il oublie tout chaque soir. Pour qu'il devienne bon, tu fais quatre choses. Avec Claude, c'est pareil.

1. La matière	2. Les outils	3. Les règles	4. La boucle
Tes exemples, tes mots, ta musique : ce que tu aimes, montré.	Les skills et le plugin : le savoir-faire et le moteur de rendu.	Un fichier où tu écris ta manière de travailler. Il le relit à chaque fois.	Il regarde, tu corriges, et ce qu'il a appris est écrit.

Pourquoi un fichier de règles ?

Claude ne se souvient pas d'une conversation à l'autre. Ce que tu lui as expliqué hier a disparu aujourd'hui, sauf si c'est écrit dans un fichier qu'il lit au démarrage. Dans Claude Code, ce fichier s'appelle **CLAUDE.md** et se place dans le dossier de ta vidéo. Tu y mets tes goûts, tes interdits et les erreurs déjà faites. Un modèle à copier est page 16.

La boucle qui fait progresser

1. **Il regarde** sa propre vidéo (des images extraites du rendu), comme un monteur qui relit son travail.
2. **Tu juges** avec tes yeux et tes oreilles, puis tu corriges une seule chose à la fois.
3. **Tu fais écrire la leçon** : à la fin de chaque vidéo, tu lui demandes « Qu'est-ce que cette vidéo nous a appris ? » et il l'ajoute au fichier de règles.
4. **La vidéo suivante** démarre avec ces leçons déjà lues. C'est comme ça que chaque vidéo profite des erreurs de la précédente.

> **À retenir.** Si ta vidéo est décevante, ne cherche pas un meilleur prompt magique. Cherche ce qui manque dans ces quatre couches. Presque toujours, c'est la matière ou la boucle.

3 Le kit : les skills et les outils à avoir

Un **skill** est un dossier avec une fiche (SKILL.md) que Claude lit avant de travailler. Un **plugin** est une extension qui peut en contenir plusieurs, plus des commandes. Voici ce que j'utilise pour le motion design.

Outil	Ce qu'il apporte	Niveau
Plugin HyperFrames	Le moteur qui transforme une page web animée en vidéo MP4, et les skills qui apprennent à Claude à l'écrire (structure d'une vidéo, animations, médias, sons, blocs prêts).	À avoir
Skill « animateur-motion »	La méthode et le goût : étudier une référence, plan en tableau, essai de 10 secondes, niveau minimum de mouvement, contrôle avant de finir. C'est le zip que je t'envoie.	À avoir
Skills GSAP (GreenSock)	Le savoir-faire officiel de GSAP, la bibliothèque d'animation que HyperFrames utilise : enchaîner des mouvements, régler leur douceur, les ordonner.	Conseillé
Remotion (skill de bonnes pratiques)	Un autre moteur de vidéo en code, qui s'appuie sur React. Seulement si tu choisis Remotion plutôt que HyperFrames, et ne mélange pas les deux dans la même vidéo. Sa licence gratuite couvre les particuliers et les entreprises jusqu'à trois personnes ; au-delà, elle est payante (d'après la page de tarifs de Remotion ; lis ses conditions). Installation : `npx skills add remotion-dev/skills`.	Au choix
earshot	Des « oreilles » pour Claude : il décrit un son seconde par seconde. Projet jeune, d'un seul auteur, qui télécharge environ 1 Go de modèles : pour les plus à l'aise, à tester avant de t'y fier.	Avancé

Les skills qui viennent avec HyperFrames

Le plugin HyperFrames apporte notamment : **hyperframes** (le skill principal : comment est faite une vidéo et comment la rendre), **hyperframes-cli** (les commandes : créer, vérifier, prévisualiser, rendre), **hyperframes-registry** (des centaines de blocs d'animation déjà prêts : transitions, titres, effets) et **media-use** (trouver ou fabriquer musique, sons, images et voix, avec des outils locaux gratuits ou ceux de HeyGen).

> **Pour choisir.** Dis simplement « Utilise le skill animateur-motion » : il appelle lui-même le skill hyperframes pour écrire le code. Si tu veux autre chose qu'une pub animée, dis-le à Claude : il choisit la méthode.
>
> **Pour aller plus loin.** Demande aussi à Claude d'aller chercher d'autres skills de motion design : « Cherche des skills de motion design. Pour chacun, dis-moi qui l'a fait, où il est publié et ce qu'il contient. N'installe rien sans mon accord. » Puis lis toi-même la source avant de dire oui.

Avant d'installer quoi que ce soit, lis ses fichiers et vérifie la source : un skill peut contenir des instructions que tu ne veux pas lui laisser suivre. Les noms et les commandes peuvent changer : la page officielle de chaque outil fait foi.

4 Installer le kit, une seule fois

Tout se fait dans ton Terminal (la fenêtre où l'on tape des commandes) et dans Claude Code. Fais-toi aider : donne cette page à Claude et dis-lui « guide-moi pas à pas, une étape à la fois ».

1. Installe **Claude Code** depuis la page officielle d'Anthropic (code.claude.com). Il demande un abonnement payant ou des crédits API. Vérifie avec `claude --version`.
2. Installe **Node.js** (version 22 ou plus, il fait tourner HyperFrames) et **FFmpeg** (il assemble les images et le son). Vérifie avec `npx hyperframes doctor` : les lignes Node.js et FFmpeg doivent avoir une coche ✓. Des croix ✗ sur Docker, TTS ou BGM sont normales : ces outils sont facultatifs.
3. Ajoute **HyperFrames** avec les deux commandes de sa page officielle (hyperframes.heygen.com), puis ouvre une nouvelle session de Claude Code. Le plugin apporte ses skills. Pour installer ou mettre à jour ses skills seuls, sa page donne `npx hyperframes skills update`.
4. Installe le skill **animateur-motion** : décompresse le zip et place le dossier dans `~/.claude/skills/`.
5. Pour **GSAP** : dans Claude Code, tape `/plugin marketplace add greensock/gsap-skills`, puis `/plugin install gsap-skills@gsap-skills` (page du dépôt : github.com/greensock/gsap-skills), ou demande à Claude de le faire.
6. Demande à Claude : *« Quels skills et plugins vois-tu pour faire un motion design ? »* Il doit citer HyperFrames et animateur-motion.

Choisir où travailler et avec quel modèle

	claude.ai	Claude Code
Résultat	Une page animée à ouvrir dans le navigateur. Pas de MP4 sans outil en plus.	Une vraie vidéo MP4, et Claude peut regarder les images du rendu.
Pour qui	Pour essayer et voir le principe.	Pour fabriquer une vidéo à poster. C'est le choix de ce guide.

> **Le modèle compte.** D'après mon expérience, un modèle plus léger écrit du code qui tourne, mais souvent avec moins de finesse et moins de relecture de son propre travail. Pour un motion design, choisis le modèle le plus puissant que ton offre permet (dans Claude Code, la commande `/model` permet de le changer). C'est un constat, pas une garantie.

Les écrans et les commandes changent : en cas de doute, regarde l'aide officielle d'Anthropic et la page d'HyperFrames. Lis chaque autorisation que Claude te demande, et ne lui donne jamais de mot de passe ni de clé secrète.

5 Donne de la matière avant de parler

La couche 1 est la plus importante. Une vidéo plate vient presque toujours d'un manque de matière. Prépare un dossier (par exemple « ma-pub ») avec ces quatre choses.

1 Tes mots exacts

Les textes qui s'afficheront, dans l'ordre, entre guillemets. Un à trois mots par écran. Sans ça, Claude invente ou reformule.

2 Tes références

Une à trois vidéos que tu aimes, en fichier (pas un lien) : les tiennes, ou des vidéos que l'appli ou le site te permet d'enregistrer. Elles servent seulement à l'étude, tu ne les publies pas. Tu veux leur rythme, leur façon de passer d'un plan à l'autre, pas leurs images.

3 Ta musique

Un morceau dont tu as le droit de te servir, et la seconde où ta pub commence. Tu l'écoutes, pas Claude.

4 Ton sujet

Ce que la pub montre : un produit, un service, une idée. Avec tes vraies images, ton logo, tes couleurs, si tu en as.

Le brief de référence en 5 lignes

Quand tu montres une vidéo que tu aimes, fais écrire à Claude (ou écris) ces cinq lignes. Ce sont elles qui remplacent le « fais joli ».

Rythme	Combien de temps dure chaque plan ? Combien de choses nouvelles par seconde ?
Enchaînement	Comment passe-t-on d'un plan au suivant ? (une forme qui devient l'autre, un zoom, un flash…)
Texte	Taille, épaisseur, façon d'arriver (mot par mot ? d'un coup ?).
Couleur et lumière	Les couleurs de fond, la couleur d'accent, d'où vient la lumière.
L'idée unique	Une phrase : ce qui rend cette vidéo mémorable.

S'inspirer n'est pas copier. Prends le rythme et l'idée, jamais les images, les textes, les logos ni les personnages de quelqu'un d'autre : ils sont protégés. Tes vidéos utilisent tes textes, tes couleurs et tes dessins.

6 Faire étudier une référence

Une vidéo se découpe en images, et Claude peut les regarder une par une. C'est le secret pour qu'il comprenne ce que tu aimes. Si tu travailles dans Claude Code, demande-lui de le faire, ou donne-lui ces commandes (FFmpeg les exécute) :

```
mkdir -p images && ffmpeg -i reference.mp4 -vf fps=6 images/%03d.jpg
ffmpeg -i reference.mp4 -vf "fps=1,scale=320:-1,tile=6x5" -frames:v 1 planche.jpg
```

La première commande sort six images par seconde. La seconde fabrique une **planche-contact** : une seule image avec une vignette par seconde, pour voir toute la vidéo d'un coup d'œil. Cette grille de 6 sur 5 tient 30 secondes : pour une vidéo plus longue, demande à Claude d'agrandir la grille.

Compter ce qui se passe

Prends cinq secondes de la référence. Compte chaque chose **nouvelle** : un mot qui arrive, une forme, une transformation, un changement de plan. Divise par cinq. Les motion designs vifs tournent souvent autour de **deux à quatre choses nouvelles par seconde** : vise environ trois. Sous une chose par seconde, on lit « une présentation ». Un objet qui tourne tout seul ne compte pas.

Un prompt pour lancer l'étude

```
Utilise le skill animateur-motion. Voici ma vidéo de référence : [reference.mp4].
Découpe-la en images, regarde-les vraiment, puis écris-moi sa grammaire en dix lignes :
fond, couleurs (valeurs mesurées sur les images), polices et tailles de texte,
mouvements de caméra, transitions, nombre de choses nouvelles par seconde.
Ne code rien. Montre-moi d'abord ce que tu as compris.
```

Ce que tu vérifies dans sa réponse

- Il donne un **chiffre** (choses nouvelles par seconde), pas seulement des adjectifs.
- Il décrit des détails que tu reconnais (« le fond passe du noir au blanc sur chaque coup »).
- Si ça ne ressemble pas à ce que tu as vu, dis-le tout de suite : mieux vaut corriger la compréhension que le film.

Sans terminal (claude.ai), Claude ne peut pas lire une vidéo : envoie-lui une capture d'écran de la référence pour chaque seconde de vidéo.

7 Le goût : les règles qui font « pro »

Voici la grammaire que j'ai dégagée en mesurant des motion designs de style « produit haut de gamme ». Ce sont mes réglages de départ, pas des lois : ta référence a le dernier mot. Donne-les à Claude ou copie-les dans ton fichier de règles.

Sujet	La règle
Composition	Un seul sujet, au centre. Fond uni. Changer de fond veut dire « nouveau chapitre ».
Coupes	On coupe peu. Chaque plan naît d'une forme du plan d'avant (une forme devient l'autre, un zoom entre dans un élément). Quand on coupe, c'est sur un temps fort, en plein mouvement.
Texte	Net et lisible d'un coup d'œil sur un téléphone : sur une vidéo verticale, jamais moins de 60 pixels de haut. Les mots arrivent un par un. Un seul mot d'accent coloré par phrase.
Entrées et sorties	Une entrée dure environ un tiers de seconde et ne se fait jamais en simple fondu : le mot glisse un peu en même temps. La sortie est deux fois plus courte. Le mouvement démarre vite et freine doucement.
Rebonds	Pas de ressort partout. Un petit rebond de temps en temps, posé sur un coup de musique, peut plaire. Jamais par défaut.
Rien de figé	Jamais plus d'une seconde sans mouvement : une dérive lente, un souffle de lumière. Une pause voulue juste avant le grand moment est permise.
Profondeur	Zooms, rotations, caméra qui avance, plans à plusieurs distances.
Signature	Un seul « geste signature » par film, utilisé deux ou trois fois. À quatre fois, c'est un tic.
Fin	Courte (moins d'une seconde et demie) et plus discrète que le début. Pas de grosse carte logo + slogan + bouton tenue longtemps. Une mention à garder (par exemple « Concept non officiel » ou « Voix générée par IA ») reste lisible jusqu'à la dernière image.

À éviter dans ta vidéo

- Une mise en page de diapo : titre figé à gauche, petit titre au-dessus du grand.
- Un nom de marque dans un coin, un compteur « 02/05 », une barre de progression.
- Des rangées de flèches qui traversent l'écran, des clignotements rapides (plus de trois flashs par seconde : danger pour certaines personnes).
- Un chiffre ou une statistique inventés. Si tu n'as pas la donnée, ne l'affiche pas.
- Un effet repris tel quel du film précédent : à chaque vidéo, cherche au moins une animation neuve.

Ces règles viennent de références mesurées et de mes propres essais. Elles ne garantissent aucun résultat.

8 La musique d'abord

Dans un motion design, la musique est le métronome. Si l'image tombe sur les coups, la vidéo paraît plus pro. Si elle tombe à côté, elle paraît amateur, même avec de belles animations. Claude ne peut pas écouter : **c'est toi qui choisis, il calcule.**

1. **Tu choisis le morceau, puis la seconde de départ.** Écoute-le, note par exemple « 1 min 05 s ». Ne laisse pas Claude choisir : il prendrait peut-être un passage trop rapide, et tu dirais « la chanson va trop vite ».
2. **Il coupe le morceau à partir de là**, sans changer sa vitesse, et le met dans la vidéo.
3. **Il repère les temps forts** avec la commande `npx hyperframes beats` : elle écrit la liste des coups dans le projet.
4. **Il range tous les temps dans un seul fichier** (par exemple temps.json). Ce fichier pilote l'image, les sons et les contrôles. Aucune seconde ne s'écrit « en dur » ailleurs : sinon, changer de musique oblige à tout refaire.
5. **Il te donne la liste des coups avec leurs secondes**, pour que tu vérifies à l'oreille.

```
Ma pub commence à [1 min 05 s] du morceau [musique.mp3].
Coupe à partir de là sans changer la vitesse, repère les temps forts avec
npx hyperframes beats, et mets tous les temps dans un seul fichier temps.json
qui pilotera toute la vidéo. Donne-moi la liste des gros coups avec leurs secondes.
Les mots et les gros effets tomberont dessus.
```

Où poser quoi

- Les mots et les gros effets tombent **sur** les coups de basse ou de grosse caisse.
- Un mot ou un effet arrive **sur** le coup, jamais après lui. Un bruitage de clic, lui, part un tout petit peu avant l'image (de 10 à 30 millièmes de seconde).
- Avant le plus gros coup, un petit silence ou une montée (environ trois dixièmes de seconde de calme) le rend plus fort.
- Pour des instants précis, demande une planche d'images prises un peu après chaque temps fort, et regarde si quelque chose de nouveau y arrive.

Sur TikTok et Instagram, beaucoup de gens importent la vidéo sans musique, puis ajoutent le son dans l'appli avant de publier. Si ta vidéo promeut ton activité, tous les sons de l'appli ne sont pas permis : les règles sont page 21.

9 La méthode, étape par étape

Chaque étape te dit ce que tu fais, ce que tu dis à Claude, et ce que tu vérifies. Ne saute rien : c'est l'ordre qui évite de tout refaire. Les messages complets à copier sont pages 12 et 13.

Étape	Tu fais, tu dis, tu vérifies
0. Préparer	**Tu fais :** ouvre Claude Code dans le dossier de ta pub (ta matière, page 6, et ton fichier CLAUDE.md, page 16). **Tu dis :** « Utilise le skill animateur-motion. Voici mon projet. » **Tu vérifies :** il cite le skill et le plugin HyperFrames.
1. Étudier	**Tu dis :** « Étudie ma référence et écris sa grammaire en dix lignes. Ne code rien. » **Tu vérifies :** un chiffre de choses nouvelles par seconde, des détails que tu reconnais.
2. Caler la musique	**Tu dis :** « Ma pub commence à [1 min 05 s]. Trouve les temps forts et range-les dans un seul fichier. » **Tu vérifies :** la liste des coups avec leurs secondes, écoutée avec ton morceau.
3. Le plan	**Tu dis :** « Propose le plan en tableau : seconde, coup de musique, ce qu'on voit, ce qui bouge. N'anime rien avant mon accord. » **Tu vérifies :** chaque ligne apporte du neuf, environ trois fois par seconde, et aucun mot n'a été inventé. Tu réponds « OK » ou tu corriges une ligne.
4. L'essai de 10 secondes	**Tu dis :** « Fais seulement les dix premières secondes, avec autant de mouvement que dans le film final, et avec la musique. » **Tu vérifies :** tu regardes deux ou trois fois, avec le son. Ça bouge tout le temps ? Les mots se lisent ? Les coups tombent juste ? **Si l'essai te déçoit, le film entier risque de te décevoir aussi.** Corrige maintenant : c'est bien plus rapide que de refaire tout le film.

Étape	Tu fais, tu dis, tu vérifies
5. Le film entier	**Tu dis :** « C'est bon. Fais tout le film, puis regarde des images du rendu et dis-moi ce que tu as vérifié. » **Tu vérifies :** l'image 0 n'est pas noire, rien n'est coupé, aucun mot n'est caché par un objet. Le rendu prend plusieurs minutes : c'est normal.
6. Regarder	**Tu dis :** « Lance la vérification, extrais une image par temps de musique, fais-en une planche, et regarde-la comme un monteur. Liste les défauts avec leur seconde. » **Tu vérifies :** il nomme de vrais défauts. S'il répond « tout est parfait », demande-lui de chercher plus fort.
7. Les bruitages, en dernier	**Tu dis :** « L'image est validée. Ajoute des bruitages discrets, courts, de la même famille, nettement sous la musique. » **Tu vérifies :** au casque, tu entends d'abord la musique. Les bruitages accompagnent, ils ne crient pas. Pourquoi en dernier : si tu les poses avant, la moindre retouche d'image les décale tous.
8. Corriger	**Tu dis :** une seule correction par message, par exemple « Le mot “Nouveau.” est deux fois trop petit : mets-le deux fois plus gros. » **Tu vérifies :** c'est fait, et rien d'autre n'a bougé. Garde chaque version (v1, v2, v3) : n'écrase jamais un rendu.
9. Écrire la leçon	**Tu dis :** « Qu'est-ce que cette vidéo nous a appris ? Ajoute les règles utiles à mon fichier CLAUDE.md. » **Tu vérifies :** les phrases ajoutées sont précises (une commande, un seuil, un piège), pas des généralités.

Le contrôle final, c'est ton téléphone. Envoie-toi la vidéo, regarde-la en petit, avec le son, comme quelqu'un qui la découvre en faisant défiler. Ce que tu ne comprends pas en deux secondes, ton public ne le comprendra pas non plus.

Si Claude s'arrête avant la fin ou perd le fil (limite d'usage, session coupée) : ouvre une nouvelle session dans le même dossier et dis « Relis CLAUDE.md et les fichiers du projet, dis-moi où on en est, puis reprends à l'étape [N]. » C'est une des raisons de tout écrire dans des fichiers.

10 Les prompts qui marchent

Des messages assez courts pour être dictés. Remplace ce qui est entre crochets. Dans claude.ai, enlève les mentions de commandes.

A. Le démarrage

```
Utilise le skill animateur-motion et /hyperframes:hyperframes.
Fais-moi une pub en motion design de [30] secondes, au format [vertical / horizontal], pour [ton sujet].
Message : [une phrase]. Mots exacts à l'écran, dans l'ordre : « [mot 1] », « [mot 2] », « [mot 3] ». N'affiche rien d'autre.
Références : [ref1.mp4], [ref2.mp4] : étudie leur rythme et leurs enchaînements, sans copier leurs plans.
Musique : [musique.mp3], départ à [1 min 05 s] ; j'ai le droit de l'utiliser : [licence ou source]. Public visé : [qui].
Avant d'animer : l'étude des références, la liste des temps, un plan en tableau. Attends mon accord à chaque étape.
```

B. Le plan en tableau

```
Propose-moi le plan en tableau : seconde, coup de musique, ce qu'on voit, ce qui bouge, mots exacts. Environ trois choses nouvelles par seconde. Pour chaque ligne, écris « ce moment fait croire au spectateur que ___ » : si tu ne trouves pas, supprime la ligne.
N'anime rien avant mon accord.
```

C. L'essai

```
Fais seulement les 10 premières secondes, avec autant de mouvement que dans le film final, et avec la musique.
Rends-les, regarde des images, puis dis-moi ce que tu as vérifié et ce que tu as vu de faible.
```

D. La relecture sévère

```
Extrais une image par temps de musique, assemble-les en planche et regarde-la comme un monteur exigeant.
Donne-moi les cinq défauts les plus gênants, avec leur seconde. Ne corrige rien encore.
Cherche : image 0 noire, texte coupé, objet illisible, plan figé plus d'une seconde, mot caché.
```

E. La correction ciblée

```
Une seule correction : [le mot « Nouveau. » est trop petit à 18 s, mets-le deux fois plus gros]. Ne touche à rien d'autre, garde la version précédente et rends une v2.
```

F. Demander du nouveau

```
Liste les animations déjà utilisées dans cette vidéo. Puis propose-moi trois animations qu'on n'a pas encore utilisées (pas la même entrée de texte, pas le même passage d'un plan à l'autre), avec leur nom, et dis laquelle tu choisis.
```

11 Les prompts qui ne marchent pas

Un prompt faible laisse Claude deviner, et il devine « le plus courant », donc le plus plat. Voici les erreurs les plus fréquentes, et leur version corrigée.

Prompt faible	Pourquoi ça échoue	Version forte
« Fais-moi un motion design cool pour ma marque. »	Aucune matière : ni mots, ni référence, ni musique, ni durée. Claude invente tout.	Le prompt A : mots exacts, références, musique avec son départ, format, durée.
« Fais-le plus joli, plus moderne. »	« Joli » ne se mesure pas. Claude change au hasard, souvent tout.	« Le fond reste noir, mais le mot d'accent passe en or et arrive en glissant de 20 pixels. Une seule correction. »
« C'est trop calme. »	Vrai, mais il ne sait pas où ni de combien.	« Entre 4 s et 9 s il y a moins d'une chose nouvelle par seconde. Vise trois. Ajoute des transitions, pas des textes. »
« Fais tout le film directement. »	Tu découvres tous les défauts en même temps, après plusieurs minutes de rendu.	« Plan, puis essai de 10 secondes. Attends mon accord avant le film. »
« Mets une musique de TikTok dans le fichier. »	Un morceau est protégé, connu ou pas : réclamation, son coupé, vidéo bloquée ou supprimée.	Un morceau dont tu as la licence (page 19), ou la vidéo avec les bruitages seuls et un son de l'appli permis pour ton usage (page 21).
« Change la couleur, le texte, la vitesse et la fin. »	Quatre changements : si ça casse, tu ne sais pas lequel est fautif.	Quatre messages, un changement chacun, une version sauvegardée entre chaque.
« C'est fini ? » (sans rien vérifier)	Claude répond « oui » par politesse. Il n'a regardé aucune image.	« Prouve-le : montre-moi la liste des images regardées et ce que tu y as trouvé. »

Une phrase très utile : « Ne code rien avant mon accord. » Elle pousse Claude à proposer et à attendre, au lieu de foncer. Elle est dans le skill, mais n'hésite pas à la redire.

Une consigne vague donne un résultat vague, pas parce que Claude est mauvais, mais parce qu'il n'a rien de précis à viser.

12 Les bugs classiques, et le remède

Voici ce que tu vas probablement rencontrer, avec ce que tu dis à Claude. Pour la plupart, la commande `npx hyperframes check` (qui vérifie le code, les contrastes et la mise en page) les repère avant le rendu.

Ce que tu vois	Cause probable	Ce que tu dis à Claude
La première image est noire	Un objet 3D ou une police n'est pas chargé quand le moteur prend la photo de l'image 0.	« Fais attendre le rendu que tout soit chargé, puis extrais l'image 0 et regarde-la. »
Un texte sort de l'écran ou est coupé	Le texte est trop long ou trop gros pour son cadre.	« Réduis-le ou coupe-le sur deux lignes, puis lance npx hyperframes check. »
Deux textes l'un sur l'autre	Le premier s'efface trop tard quand le suivant arrive au même endroit.	« Fais disparaître le premier avant l'arrivée du second. Lance check sur le film entier. »
Un objet passe devant un mot	L'ordre des couches (ce qui est devant ou derrière) est mauvais.	« Le mot doit être entier au moment où il tombe, l'objet passe devant après. »
Un objet sombre disparaît	Fond sombre, objet sombre, aucune lumière dessus.	« Éclaire le bas et les contours de l'objet, même dans les scènes noires. »
Une scène fige, ou saute	La durée écrite dans le projet n'a pas suivi quand tu as changé la durée du film.	« Mets à jour la durée du projet, puis refais un rendu complet. »
Des éléments disparaissent d'un coup	Un effet (flou de mouvement, transparence) casse un objet en 3D : il peut en effacer ou aplatir.	« Rends 0,3 s avec et sans cet effet et compare. Au moindre écart, coupe-le. »

Ce que tu vois	Cause probable	Ce que tu dis à Claude
Des notifications ou des cartes dépassent de l'écran d'un téléphone	Rien ne coupe ce qui sort du cadre.	« Coupe tout ce qui entre dans l'écran à ses bords arrondis. »
Le son est un peu en retard sur l'image	Un réglage du limiteur de volume retarde le mélange de quelques millisecondes.	« Mesure le calage du MP4 final contre la musique seule : le décalage doit être de zéro. »
Le rendu d'un passage ne finit jamais	Rendre seulement une plage de temps peut bloquer sur une scène 3D.	« Rends le film entier, ou fais une copie du projet qui ne contient que ce passage. »
Chaque rendu donne un résultat un peu différent	Du hasard dans le code (un nombre tiré au sort).	« Remplace tout hasard par une valeur fixe : un rendu doit être identique à chaque fois. »
Un mot de français est mal découpé ou « ? » en début de ligne	Il manque des espaces insécables avant ? ! : ; et à l'intérieur des guillemets.	« Applique les espaces insécables françaises dans les textes affichés seulement, pas dans le code. »
Ça rebondit partout, ça fait « jouet »	Claude a mis un effet ressort par défaut.	« Pas de rebond par défaut. Seulement un petit, de temps en temps, posé sur un coup de musique. »
Claude dit « fini » mais tu vois des défauts	Il n'a pas regardé les images.	Le prompt D de la page 12 : la relecture sévère.

Quand un bug résiste : les quatre gestes

1. **Voir.** Demande une image au moment exact du bug : `npx hyperframes snapshot --at 0,1.5,4,8` (adapte les secondes). Regarde-la toi-même.
2. **Isoler.** « Désactive tout sauf cette scène et rends-la seule. » Si le bug disparaît, il vient de l'interaction avec une autre scène.
3. **Revenir.** « Reprends la dernière version qui marchait (v2) et applique la correction pas à pas. »
4. **Écrire.** Une fois réglé, ajoute le piège dans ton fichier CLAUDE.md : « Ne fais plus [telle chose] : cela a causé [tel bug]. »

Les noms des commandes d'HyperFrames évoluent. Si une commande est refusée, demande à Claude de lancer `npx hyperframes --help` et d'utiliser la bonne.

13 Ton fichier de règles, et le carnet d'apprentissage

C'est la couche 3 et la couche 4 de la page 3. Crée un fichier nommé **CLAUDE.md** dans le dossier de ta vidéo. Claude le relit au début de chaque session. Voici un modèle à copier, à adapter à tes goûts. Garde-le court : une règle par ligne, précise.

```
# Règles de mon projet motion design
## Mes goûts
- Fond uni, un seul sujet au centre, un mot d'accent coloré par phrase.
- Textes lisibles sur téléphone, mot entier au moins 0,5 s.
- Pas de rebond partout, pas de flèches qui défilent, pas de cloche dans les bruitages.
## Ma méthode (dans cet ordre, sans en sauter)
1. Étudier la référence et compter les choses nouvelles par seconde (viser 3).
2. Caler la musique : je donne la seconde de départ, tu ne la choisis jamais.
3. Plan en tableau, puis essai de 10 s, et j'ai dit OK avant le film.
4. Regarder des images du rendu avant de dire « fini ». Lister les défauts.
5. Bruitages en dernier. Une correction par message. Garder v1, v2, v3.
## Interdits
- Ne jamais afficher un mot que je n'ai pas donné. Aucun chiffre inventé.
- Aucun logo, police ou slogan d'une marque qui n'est pas la mienne.
## Leçons apprises (ajoute en tête, une ligne par leçon, avec la date)
- [jj/mm]
```

Le rituel de fin de vidéo (deux minutes)

```
Cette vidéo est terminée. Écris « Ce que cette vidéo nous a appris » : ce qui a bien
marché (la méthode à refaire), les pièges rencontrés avec leur remède, mes goûts que tu
as compris, et une chose à tester la prochaine fois. Ajoute les règles utiles, une ligne
chacune, à la section « Leçons apprises » de CLAUDE.md. Pas de généralités : une
commande, un seuil ou un piège précis.
```

Pourquoi ça marche

- Claude oublie tout d'une session à l'autre. Un fichier relu à chaque fois le remplace.
- Chaque vidéo ajoute quelques lignes. Vidéo après vidéo, ce fichier garde tes goûts : tu n'as plus à les réexpliquer dans chaque prompt.
- Quand un jugement est le tien (« j'aime », « enlève »), ajoute ta phrase telle quelle : tes mots exacts valent mieux qu'un résumé.

Un fichier trop long finit par être ignoré. Si ton CLAUDE.md dépasse environ une page, demande à Claude de le condenser en gardant les règles les plus précises.

14 Le son : bruitages et mélange

Le son compte beaucoup dans l'effet « pro ». Un motion design sans bruitages paraît vide. Avec trop de bruitages, ou trop forts, il paraît fatigant. Voici mes réglages de départ, que j'ai choisis à l'oreille sur mes propres vidéos. Tu feras les tiens.

Sujet	Mon réglage
Quand ?	Toujours en dernier, quand l'image est finie. Une retouche d'image décale tous les sons.
Combien ?	Un son à chaque fois que quelque chose bouge, environ deux à trois par seconde. Trop peu paraît vide.
Quels sons ?	Courts, secs, de la même famille (des « tic », des « tap », des glissés). Pas de cloche, pas de gros « boum » qui dure.
Quel volume ?	Les bruitages environ **12 LU sous la musique**. Le LU est l'unité du volume ressenti. La musique passe devant, toujours.
Quand tomber ?	Le son frappe sur l'image, ou une fraction de seconde avant pour un clic. Un « whoosh » finit sur le coup.
Mélange final	Autour de −14 LUFS (le volume de la vidéo entière) avec une crête sous −1 dBTP (le pic le plus fort) : c'est un niveau courant pour les réseaux. Les bruitages seuls, eux, ne se poussent pas à −14 : on écraserait les sons.

L'écoute à l'aveugle : la méthode qui m'a fait gagner du temps

Claude ne peut pas écouter. Alors, avant de mélanger le film entier, fais-lui fabriquer **deux ou trois mélanges d'un extrait de 10 secondes**, où un seul réglage change (le nombre de sons, leur volume ou leur matière). Écoute-les sans savoir lequel est lequel, choisis, puis fais appliquer ce choix au film entier. Note ton choix dans CLAUDE.md.

```
Fais-moi trois mélanges des 10 premières secondes, où un seul réglage change entre chaque
(le nombre de bruitages, ou leur volume, ou leur matière). Nomme-les 1, 2, 3 sans me dire
lequel est lequel.
Mesure le volume de chacun. Dis-moi à quels instants tendre l'oreille.
Ne mélange pas le film entier avant mon choix.
```

Deux vérités à connaître

- **Les sons enregistrés et les sons calculés ne sonnent pas pareil.** Les enregistrés (moteur, porte, objet réel) font plus vrai pour un objet réel. Les sons calculés et accordés sur la musique vont mieux avec une interface animée. Compare à l'oreille.
- **Claude mesure, il n'écoute pas.** S'il dit « le son est bon », demande « mesuré ou écouté ? ». Un vrai contrôle, c'est toi, au casque, sur trois instants : un bruitage, le plus gros coup, la fin.

15 Des sites pour trouver des exemples

Ces sites servent à **nommer et montrer** ce que tu veux. Tu les regardes, tu choisis un effet qui te plaît, puis tu dis à Claude : « Je veux ce genre de mouvement, il s'appelle [son nom]. » Tu t'inspires, tu ne copies jamais : les contenus appartiennent à leurs auteurs.

Site	À quoi il sert	Copier ?
Eyecandy eyecannndy.com (trois « n »)	Une bibliothèque de techniques visuelles, avec le nom de chaque effet et des exemples. Pratique pour trouver le **mot exact** à dire à Claude.	Non. Ce sont des extraits d'œuvres d'autres personnes.
Catalogue HyperFrames hyperframes.heygen.com	Des blocs d'animation prêts à ajouter à ton projet (commande `npx hyperframes catalog`) et des films d'exemple.	Faits pour être ajoutés au projet. Je n'ai pas pu lire leur licence exacte : regarde-la.
Codrops tympanus.net/codrops	Des articles et des démos d'effets web (GSAP, 3D, effets de lumière) avec leur code.	En partie : démos en licence MIT sauf mention contraire.
LottieFiles lottiefiles.com	De petites animations vectorielles prêtes à l'emploi.	Oui, sous sa licence simple : usage commercial permis, crédit non obligatoire. Vérifie la licence affichée sur chaque animation.
React Bits reactbits.dev	Des composants animés (textes, fonds, cartes) avec démo et code.	Oui dans ton projet. Interdit de les revendre ou de les redistribuer.
Awwwards awwwards.com	Une galerie de sites primés : effets de défilement, transitions, mises en page.	Non. Les sites appartiennent à leurs auteurs.
Dribbble, Behance	Des travaux de designers : style, palettes, petites animations, projets complets.	Non. Conditions non lues.
Mobbin mobbin.com	Des captures d'écran d'applis réelles, pour t'inspirer d'interfaces à animer.	Non.
Httpster, recent.design	Des galeries de sites créatifs. L'adresse godly.website renvoyait vers recent.design quand j'ai écrit ce guide.	Non.
Pages produit d'Apple apple.com/iphone	Un exemple du style « produit haut de gamme » : grands visuels, textes qui apparaissent en défilant.	Non. Jamais le logo, les images ni les textes d'Apple dans une vidéo pro.

> **La bonne méthode.** Tu trouves un effet qui te plaît, tu notes son **nom**, et tu dis à Claude : « Je veux ce genre de mouvement, qui s'appelle [nom]. Fais-le avec mes textes, mes couleurs et mon rythme. » Tu obtiens l'effet, pas la copie.

Pages lues quand j'ai écrit ce guide. Je n'ai pas pu lire les conditions d'utilisation de plusieurs de ces sites : dans le doute, ne réutilise rien d'autre qu'une idée. Je ne suis affilié à aucun d'eux.

16 Musiques et bruitages gratuits

Gratuit ne veut pas dire sans règle : chaque site et chaque titre a ses conditions. Lexique : **CC0** = tout est permis ; **CC BY** = permis, avec crédit ; **NC** (non commercial) = interdit si tu promeus ton activité ; **ND** (pas de modification) = interdit dans une vidéo, car poser une musique sur des images compte comme une modification. Même avec une licence valable, une réclamation automatique peut arriver : un système comme Content ID (YouTube) ne lit pas ta licence. Garde la preuve (page du titre, certificat, capture) et refais la vérification sur le site : les règles changent.

Musiques

Site	Ce que dit sa page de règles	Crédit
Pixabay Music	Usage libre et modifiable, réseaux sociaux inclus, sans crédit. Les titres à icône de bouclier sont enregistrés dans un système comme Content ID : réclamation possible, et Instagram ou Facebook peuvent couper le son. Pixabay fournit alors un certificat : garde-le.	Non
Chosic	Titres en domaine public (CC0) ou en CC BY. Usage commercial permis. Aucun certificat fourni, donc garde une trace de la page du titre.	Si CC BY
YouTube Audio Library	Sûre sur YouTube, d'après YouTube. Pour TikTok et Instagram, sa page ne le dit pas : vérifie d'abord.	Selon le titre
Free Music Archive	Chaque titre a sa licence Creative Commons. Exclus les titres « NonCommercial » pour promouvoir ton activité. Certains artistes enregistrent leurs titres dans Content ID.	Selon le titre
Incompetech, Bensound	Version gratuite avec un crédit à recopier à chaque vidéo, version payante sans crédit. Bensound : le gratuit ne couvre les réseaux que pour certains titres, un travail pour un client demande une licence payante. Incompetech : sa page ne dit pas clairement si le gratuit couvre la promotion d'une activité.	Oui
Mixkit, Uppbeat	Mixkit : gratuit, perso et commercial, sans crédit, d'après son résumé officiel. Uppbeat : l'offre gratuite (trois téléchargements) vise l'usage individuel sur tes propres chaînes, ses plans payants l'usage commercial : lis sa licence. Je n'ai pas pu lire leurs textes exacts.	À lire
Jamendo	Beaucoup de titres interdisent l'usage commercial. L'usage pro passe par un service payant à part : à éviter pour débuter.	Oui

Bruitages

Site	Ce que dit sa page de règles	Crédit
Freesound	Trois licences par son. Filtre sur CC0 (tout permis) ou Attribution (BY). Jamais « BY-NC » pour une promotion de services.	Si BY
Pixabay Sound Effects	Même licence que la musique de Pixabay.	Non
Kenney	Assets en CC0, surtout pour des jeux vidéo : des sons d'interface (clics, impacts).	Non
Sonniss GameAudioGDC	Gros lots offerts chaque année, commercial permis, sans crédit. Beaucoup de fichiers à trier. Interdit de s'en servir pour entraîner une IA.	Non
Mixkit, ZapSplat	Mixkit : voir plus haut. ZapSplat : le compte gratuit impose de créditer « ZapSplat » là où c'est raisonnablement possible ; l'offre payante s'en passe.	Selon l'offre

À éviter pour une promotion. La banque de la BBC (ses conditions écartent la publicité) et les sites qui ne garantissent pas l'origine de leurs fichiers. Un son marqué « CC0 » n'est sûr que si la personne qui l'a mis en ligne l'a enregistré ou fabriqué elle-même : regarde sa page.

17 Une voix off qui ne fait pas « IA »

La question qui revient : « Y a-t-il une banque de voix off humaines, gratuites, pour une pub ? » Après avoir cherché, la réponse honnête est **non, pas vraiment**. Voici ce qui existe, et ce qui marche.

Option	La réalité
Ta propre voix	**Le meilleur choix, et gratuit.** C'est ta voix, avec ton accent et ton rythme : ton public la reconnaît. Tu l'enregistres avec ton téléphone, c'est toi qui décides du ton.
La voix d'un proche	Gratuit, mais demande son accord **par écrit** avant d'enregistrer. Écris-lui où sa voix sera publiée, pour quoi (par exemple la pub de ton activité) et pendant combien de temps, et garde sa réponse. Pour un enfant, il faut l'accord de ses parents. Une voix est une donnée personnelle : s'il change d'avis, retire la vidéo ou refais la voix.
Un comédien payant	Des plateformes de comédiens indépendants en proposent, comme Fiverr ou Voices.com. Le prix change beaucoup selon le comédien, la longueur du texte et l'usage prévu, et des frais peuvent s'ajouter : regarde-le sur la plateforme avant de commander. Les droits d'usage commercial changent d'une annonce à l'autre : demande-les par écrit avant de payer.
Freesound (voix en CC0)	Des cris, des mots isolés, des extraits : pas une voix qui lit ton texte.
LibriVox	Des livres anciens lus par des bénévoles et versés au domaine public. Le ton et le texte ne sont pas faits pour une pub, et le statut est à vérifier hors des États-Unis.
Une voix de synthèse	Possible, mais dis-le à ton public (page 21). N'imite jamais par IA la voix d'une vraie personne sans son accord écrit. Pour une marque personnelle, ta voix reste plus crédible.

Enregistrer ta voix proprement avec un iPhone

1. Choisis une **pièce silencieuse et meublée** (un placard, une chambre avec des vêtements) : moins d'écho qu'une cuisine.
2. Ouvre l'appli **Dictaphone** (Mémos vocaux). Place le téléphone à environ vingt centimètres de ta bouche, un peu de côté pour limiter les « p » qui claquent.
3. Lis ton texte **à voix haute, debout, en souriant**. Fais deux ou trois prises complètes.
4. Garde le fichier d'origine et donne-le à Claude, avec ton script : il découpe et cale les phrases sur ta vidéo.

> **Écris pour l'oreille.** Des phrases courtes, des pauses, des mots simples. Lis-les à voix haute avant d'enregistrer : si tu butes sur une phrase, ton public butera aussi. Fais lire le script à Claude pour qu'il repère les phrases trop longues.

Je n'ai pas pu relire l'aide officielle d'Apple pour les réglages précis du Dictaphone : regarde les réglages de l'appli sur ton iPhone plutôt que de t'y fier aveuglément.

18 Publier, et les droits à respecter

Beaucoup de gens postent la vidéo avec les seuls bruitages, puis ajoutent la musique dans l'appli du réseau.

1. **Demande à Claude deux fichiers** : la vidéo avec la musique (pour vérifier) et la même avec les bruitages seuls (pour poster).
2. **Demande-lui la seconde du morceau où ta pub commence**, et la seconde de la pub où tombe le plus gros coup.
3. **Poste la version à bruitages seuls**, ajoute un morceau que le réseau autorise pour ton usage (voir plus bas), et règle son départ sur la seconde trouvée.
4. **Vérifie avant de publier** : l'image et le gros coup tombent ensemble. Sinon, décale le départ d'un tout petit peu.
5. **Écris la description** : crédits des sons et des modèles 3D si leur licence les demande, et « Concept non officiel, sans lien avec [la marque] » si tu montres une marque. Cette mention ne suffit pas pour te servir d'une marque : lis la ligne « Marque d'un tiers » plus bas.

Les règles des réseaux pour la musique (pages officielles lues en écrivant ce guide)

Réseau	Ce que disent leurs pages, si tu promeus ton activité
TikTok	Sa page dit que les entreprises ne peuvent pas utiliser la musique « générale » pour un usage commercial, même dans une vidéo ordinaire. Si ta vidéo promeut ton activité, considère que c'est ton cas : prends un son de la **Commercial Music Library** (gratuite pour les entreprises), valable seulement dans TikTok.
Instagram et Facebook	Les règles de Meta interdisent la musique à usage commercial sans les licences qui conviennent. Sa **Sound Collection** est autorisée en usage commercial, mais seulement sur les produits Meta. Ce que l'appli te propose peut varier selon ton compte et ton pays.
YouTube	La bibliothèque audio est sûre sur YouTube ; sa page ne dit rien de l'usage ailleurs. Creator Music n'est pas ouvert aux marques qui promeuvent leurs services.

Donc la même vidéo avec la même musique ne peut pas forcément aller partout. **Le plus simple : poste la version à bruitages seuls, et ajoute dans chaque appli un son que son réseau autorise pour ton usage.** En cas de doute, ne mets pas de musique.

Situation	Ce que tu fais
Musique « connue » (un tube)	Ne la mets jamais dans le fichier : réclamation ou blocage possibles. Ajoute-la seulement depuis l'appli, si elle y est permise pour ton usage.
Voix ou image générée par IA	Dis-le à l'écran (la description est souvent cachée) et active l'étiquette de contenu IA du réseau.
Marque d'un tiers	« Concept non officiel » à l'écran et dans la description, aucun logo ni police ni slogan, et accord de la marque avant de vendre tes services avec. Le plus sûr pour une démo : une marque que tu inventes.

19 La liste de contrôle avant de dire « c'est fini »

Passe cette liste avec Claude, point par point, avant de publier. Demande-lui de répondre « oui » ou « non » avec une preuve (une image regardée, une mesure), pas seulement « oui ».

L'image

- L'image 0 n'est pas noire et montre déjà le sujet.
- Ce que la vidéo promet arrive avant 3 secondes.
- Environ trois choses nouvelles par seconde (compté sur la planche).
- Aucun plan figé plus d'une seconde.
- Aucun texte coupé, caché ou superposé.
- Aucun mot que tu n'as pas donné, aucun chiffre inventé.
- Les textes se lisent sur un téléphone, en petit.

Le son

- La musique commence à la seconde que tu as choisie.
- Les gros effets tombent sur les coups.
- Les bruitages sont sous la musique, sans cloche ni boum qui dure.
- Tu as écouté au casque trois instants précis.
- Le calage son et image est à zéro.
- Le mélange final est autour de −14 LUFS.

Les droits

- Musique, sons, images, modèles 3D, polices : tu as le droit de t'en servir, licence lue.
- Aucun logo, aucune police, aucun slogan d'un tiers sans autorisation.
- Crédit donné quand la licence le demande.
- Voix ou image générée par IA : dite à l'écran et dans l'étiquette du réseau.
- Pas plus de trois flashs par seconde.

L'apprentissage

- Les versions v1, v2, v3 sont gardées.
- « Ce que cette vidéo nous a appris » est écrit dans CLAUDE.md.
- Tu as noté ce que tu as aimé et ce que tu as refusé, avec tes mots.
- Tu as regardé la vidéo sur ton téléphone, avec le son.

Si un « non » reste, ne publie pas. Mieux vaut publier un jour plus tard une vidéo propre qu'une vidéo avec un défaut qu'on voit tout de suite.

Pour aller plus loin, avec moi

Je m'appelle Will. Je travaille avec Claude au quotidien, et je t'aide à l'utiliser dans ton activité, que tu débutes ou non.

Des fiches pas à pas

Des guides illustrés pour utiliser Claude à ton rythme : les compétences (skills), les routines, les agents, la confidentialité et plus encore.

Un accompagnement individuel

On part de ton métier et de tes blocages. Je t'explique, on pratique ensemble sur tes vrais cas, en pseudonymisant ce qui doit l'être, puis on prépare tes prochaines étapes. En personne ou à distance.

Des échanges pour équipes

Un temps d'échange avec ton équipe, sur vos vrais dossiers, sans données sensibles : ce que Claude peut faire chez vous, et les pièges à éviter.

Des sites web

Un site vitrine ou une page de vente, réalisé avec Claude : clair, soigné, à ton image.

Une question sur ce guide, ou sur autre chose ? N'hésite pas. Écris-moi en message privé, je te réponds.

Je propose aussi **une heure d'échange gratuite** pour voir ensemble ce dont tu as besoin, sans engagement. Les modalités et le prix te sont toujours donnés **par écrit avant** que tu t'engages.

@willll.ia sur TikTok et Instagram

Ton pseudo et nos messages me servent seulement à te répondre et à t'envoyer ce que tu demandes. C'est toi qui m'écris, et j'ai un intérêt légitime à te répondre. Je ne vends pas tes données. Je ne supprime pas nos échanges de moi-même : ils restent dans ma messagerie tant que tu ne me demandes pas de les effacer. Sur demande, je les supprime de mon côté. Je ne peux pas effacer les copies que gardent TikTok, Instagram ou YouTube, selon leurs propres règles. Tu peux me demander de voir, de corriger, d'effacer, de limiter ou de récupérer ce que je garde, ou refuser que je m'en serve : écris-moi en message privé. Selon le cas, j'envoie ces messages moi-même ou avec l'outil ManyChat, qui les traite pour mon compte. Tu peux aussi t'adresser à la CNIL (cnil.fr). Ne m'envoie pas de données sensibles par message.

Informations importantes

1. Un guide pour t'informer

Ce document et le skill qui l'accompagne expliquent une méthode générale. Ce n'est pas un conseil juridique ni technique sur ton cas précis, et ils ne remplacent pas l'avis d'un professionnel.

2. Aucun résultat garanti

Je m'engage à te donner des explications honnêtes et de mon mieux (engagement de moyens). Je ne promets aucun résultat : ni qualité précise de vidéo, ni nombre de vues, ni clients, ni chiffre d'affaires. Le résultat dépend de ta demande, de ton offre Claude, du modèle choisi, de ton ordinateur et des outils que tu utilises. Les réglages et les règles de goût décrits ici sont les miens : ils ne sont pas des normes.

3. Je ne suis ni Anthropic, ni HeyGen, ni aucun outil ou site cité

Will IA est indépendant. Je ne suis ni affilié, ni approuvé, ni sponsorisé par Anthropic, par HeyGen, par GreenSock ni Webflow (GSAP), par Remotion, ni par les sites, banques de sons et plateformes cités. « Claude » est une marque d'Anthropic. HyperFrames est un outil de HeyGen ; GSAP, Remotion, FFmpeg, Node.js et les autres outils sont des outils de tiers, chacun avec sa propre licence. Ce que je décris des écrans, des commandes, des offres, des licences et des règles de plateformes est ce que j'ai lu dans leurs pages officielles quand j'ai écrit ce guide : cela a pu changer depuis. Seules leurs pages officielles font foi. La présence d'un site dans ce guide n'est ni une recommandation d'achat ni une garantie sur son contenu. Les noms de produits, de sites et de réseaux cités sont des marques de leurs propriétaires.

4. Ton usage, sous ta responsabilité

- Lis les fichiers d'un skill avant de l'activer, et n'installe un plugin que depuis une source de confiance. Chaque outil que tu installes a ses propres conditions, y compris sur tes données : lis-les.
- Utilise seulement des musiques, sons, voix, images, modèles 3D, logos, polices et marques dont tu as le droit de te servir. Lis la licence de chaque élément, pour ton usage précis (réseau social, usage commercial), et cite l'auteur quand elle le demande. La licence affichée sur un site peut être fausse ou changer : en cas de doute, n'utilise pas l'élément.
- S'inspirer d'une vidéo n'est pas la copier. Ne reprends pas le travail d'un autre : il est protégé par le droit d'auteur.
- Une marque connue à l'écran, même en « concept non officiel », reste la marque de quelqu'un d'autre. La mention évite de faire croire que la marque a fait ou approuvé ta vidéo, mais elle ne t'autorise pas à t'en servir. Pour vendre tes services avec, demande son accord avant de publier.
- Si une voix ou une image est générée par IA, dis-le à ton public, comme le demandent les réseaux sociaux.
- N'utilise la voix ou le visage d'une vraie personne qu'avec son accord écrit, pour un usage précis. Ne les imite jamais avec une IA sans cet accord.
- Évite les clignotements rapides (plus de trois flashs par seconde) : ils peuvent gêner, voire être dangereux, pour des personnes sensibles aux flashs lumineux.
- Ne mets jamais de mot de passe, de clé secrète, de numéro de carte ni d'information personnelle sensible dans une conversation avec une IA.
- Relis et regarde toujours ce que produit Claude. Une IA peut se tromper. Ce que tu publies reste sous ta responsabilité.

Informations importantes (suite)

5. Coûts

Claude, Claude Code, HyperFrames, les modèles, les réseaux, les banques de sons et les outils que tu utilises dépendent de ton abonnement et de leurs tarifs. Certains services peuvent consommer des crédits ou devenir payants. Ils sont à ta charge et peuvent changer.

6. Responsabilité

Tu décides seul de ce que tu fais avec ce guide et le skill. Je fais de mon mieux pour qu'ils soient justes, mais ils peuvent contenir des erreurs ou devenir dépassés. Rien ici ne retire les droits que la loi te donne, en particulier si tu es un particulier.

7. Propriété et usage

© Will, qui publie sous le nom Will IA. Ce guide t'est donné pour ton usage, personnel ou dans ton activité. Tu peux le donner à Claude. Tu peux copier ses prompts et son modèle de règles dans tes propres projets. Tu ne peux pas le revendre, le republier ni le diffuser, en tout ou en partie, sans mon accord écrit. Si tu vois ce guide vendu ou diffusé par quelqu'un d'autre, préviens-moi. Je ne revendique aucun droit sur les vidéos que tu fabriques avec. Le respect des droits des autres (musique, images, voix, marques) reste à ta charge.

8. Mes offres

Les offres de la page 23 sont présentées à titre d'information. Elles ne deviennent un engagement qu'après un accord écrit entre nous, avec le contenu, le prix et les conditions.

Guide gratuit. Sources : pages officielles d'Anthropic (code.claude.com), d'HyperFrames (hyperframes.heygen.com) et des sites cités aux pages 18 à 21, lues pendant la rédaction.