Ta première pub en motion design avec Claude

De zéro à une pub de voiture qui bouge sur ta musique

Tu m'as écrit « VIDEO » en message, merci ! Voici le guide de la méthode qui a servi à faire la pub de voiture de ma vidéo. Il est écrit pour quelqu'un qui part de zéro. Tu le suis dans l'ordre, page après page. Si un mot te bloque, donne ce guide à Claude : il peut te l'expliquer.

Ce que tu vas faire

Tu vas apprendre à Claude à fabriquer une courte pub animée, par exemple une voiture de sport qui apparaît dans le noir, avec des mots qui tombent pile sur les coups de ta musique. Tu ne dessines rien et tu n'ouvres aucun logiciel de montage. Tu décris, Claude écrit le code, tu regardes et tu corriges.

Ce qu'il te faut

1 Claude

Un abonnement payant à Claude (Pro ou plus) ou des crédits API, pour utiliser Claude Code. L'offre gratuite de Claude ne donne pas accès à Claude Code.

2 Un ordinateur

Un Mac, un PC Windows ou un ordinateur Linux, avec Internet. Pas besoin d'un ordinateur puissant pour commencer.

3 Ta musique

Un morceau que tu aimes, dont tu as le droit de te servir. Tu choisis aussi le passage où ta pub commence.

4 Des vidéos que tu aimes

Une à trois pubs ou motion designs dont le style te plaît. Claude s'en inspire sans les copier.

Le chemin, page par page

2.	Comment ça marche, et les mots à connaître
3.	claude.ai ou Claude Code : lequel choisir
4.	Installer, une seule fois
5.	Préparer ta matière
6 et 7.	La méthode en 8 étapes
8.	Tes prompts à copier, dont celui de la Porsche
9.	Les erreurs de débutant
10.	Publier ta pub
11 et 12.	Pour aller plus loin, et les informations importantes

1 C'est quoi, un motion design ?

Un motion design, c'est une vidéo entièrement animée. Il n'y a pas de caméra. Ce sont des textes, des formes, des lumières et des objets qui bougent, souvent en rythme avec une musique. Les pubs de voitures, de téléphones ou d'applis en sont pleines.

2 Ce que Claude fait vraiment

Claude n'ouvre aucun logiciel de montage. Il écrit une page web animée. Ensuite, un moteur libre appelé HyperFrames « filme » cette page image par image et en fait un fichier vidéo MP4. Pour une voiture en 3D, Claude utilise Three.js, un outil libre qui affiche des objets 3D dans une page web.

> **En une phrase :** tu décris ta pub avec tes mots, Claude l'écrit en code, et HyperFrames la transforme en vraie vidéo.

1. Tu prépares	2. Claude étudie	3. Le plan	4. L'essai	5. Le film
tes mots, ta musique, tes vidéos préférées	le style et le rythme de tes vidéos	un tableau que tu valides	10 secondes à regarder avant le reste	rendu, regardé, corrigé

3 Les mots à connaître

Prompt : la demande que tu écris (ou que tu dictes) à Claude.

Claude Code : Claude installé sur ton ordinateur. Il lit, écrit et lance des commandes dans un dossier.

Plugin : une extension qu'on ajoute à Claude Code. HyperFrames en a un.

Temps fort : un coup bien marqué dans la musique, souvent la grosse caisse ou la basse.

MP4 : le fichier vidéo que tu postes.

Terminal : la fenêtre où l'on tape des commandes (« Terminal » sur Mac, « PowerShell » sur Windows).

Skill : une fiche de savoir-faire que Claude lit avant de travailler. Ici, le skill « animateur-motion ».

Node.js et FFmpeg : deux outils libres qui font tourner HyperFrames. FFmpeg assemble les images et le son.

Rendu : le moment où la page animée devient un fichier vidéo.

Modèle 3D : le fichier d'un objet en 3D, par exemple une voiture (souvent en .glb).

claude.ai ou Claude Code : lequel choisir ?

	Dans claude.ai (le site ou l'appli)	Dans Claude Code (sur ton ordinateur)
Ce que tu obtiens	Une page animée, à ouvrir dans ton navigateur. Pas de vrai fichier MP4 sans outil en plus (le connecteur HyperFrames de HeyGen, en bêta, ou un enregistrement de ton écran).	La page, et une vraie vidéo MP4 sur ton ordinateur. Claude peut aussi regarder les images de ta vidéo et les corriger.
Ce qu'il te faut	Les skills marchent sur toutes les offres de Claude, gratuite comprise, avec l'option « exécution de code » activée.	Un abonnement payant (Pro, Max, Ultra, Team, Enterprise) ou un compte API. Plus HyperFrames, Node.js (version 22 ou plus) et FFmpeg.
Pour qui	Pour essayer et voir à quoi ça ressemble.	Pour une pub de voiture en 3D, prête à poster. C'est ce que suit ce guide.

Tu as peur du Terminal ? Claude Code existe aussi en appli de bureau, pour Mac, Windows et Linux, sans taper de commandes pour discuter avec Claude. L'aide officielle d'Anthropic explique comment l'installer.

Les trois règles qui font la différence

A Le rythme

Il se passe quelque chose de nouveau environ trois fois par seconde : un mot, une forme, un changement de plan. À moins d'une fois par seconde, ta pub ressemble à une présentation.

B La musique d'abord

C'est toi qui choisis où la musique commence. Ensuite, les mots et les gros effets tombent sur ses coups. Une pub qui suit sa musique paraît tout de suite plus pro.

C Regarder avant de dire « fini »

Claude regarde des images de la vidéo, et toi tu la regardes en entier, avec le son. Une seule correction à la fois.

Pas à pas : installer

À faire une seule fois, sur ton ordinateur

1. Installe Claude Code en suivant la page officielle d'Anthropic (code.claude.com). Pour vérifier, ouvre ton Terminal et tape `claude --version` : un numéro de version doit s'afficher.
2. Installe Node.js (version 22 ou plus, sur nodejs.org) et FFmpeg. Pour vérifier les deux, tape : `npx hyperframes doctor` (Node.js et FFmpeg doivent avoir une coche verte. Une croix sur Docker n'est pas grave pour ce guide.)
3. Ajoute HyperFrames à Claude Code avec les deux commandes de leur page officielle : `claude plugin marketplace add heygen-com/hyperframes` puis `claude plugin install hyperframes@hyperframes`. Ouvre ensuite une nouvelle session de Claude Code.
4. Installe le skill « animateur-motion » (le fichier animateur-motion-v2.zip que je t'envoie). Décompresse-le et place le dossier animateur-motion dans `~/.claude/skills/` (le dossier caché « .claude » de ton dossier personnel). Dans claude.ai, c'est différent : active l'exécution de code dans Réglages > Capacités (Settings > Capabilities : « Code execution and file creation », parfois appelé « Create and edit files »), puis va dans Personnaliser > Skills (ou Plugins), clique sur « + », « Create skill », « Upload a skill », et choisis le zip sans le décompresser.
5. Vérifie. Lance Claude Code (tape `claude`) et demande-lui : « Est-ce que tu vois le skill animateur-motion et le plugin HyperFrames ? » Il doit répondre oui pour les deux.

> **Tu bloques ? Fais-toi aider par Claude.** Donne-lui ce guide, puis demande : « Aide-moi à installer tout ce qu'il faut pour la page 4, une étape à la fois. » Avant d'installer un skill ou un plugin, lis ses fichiers et vérifie qu'il vient d'une source de confiance. Lis chaque autorisation que Claude te demande. Ne lui donne jamais de mot de passe ni de clé secrète.

Les écrans et les commandes changent : en cas de doute, regarde l'aide officielle d'Anthropic et la page officielle d'HyperFrames.

Prépare ta matière avant de parler à Claude

Claude travaille bien quand il a de la vraie matière. Des mots vagues comme « joli » ou « moderne » le laissent deviner. Prépare ces quatre choses dans un dossier, par exemple « ma-pub ».

1 Tes mots exacts

Écris les mots qui s'afficheront, dans l'ordre, entre guillemets. Peu de mots par écran : un à trois. Sinon, Claude les invente ou les reformule.

2 Tes vidéos de référence

Mets une à trois vidéos que tu aimes dans le dossier. Regarde cinq secondes de l'une d'elles et compte chaque chose nouvelle : un mot, une forme, un changement de plan. Tu trouveras souvent deux à quatre par seconde. C'est le rythme à viser.

3 Ta musique et son départ

Mets le morceau dans le dossier. Écoute-le et note la seconde où ta pub doit commencer, par exemple « 1 min 05 s ». Ne laisse pas Claude choisir ce moment, car il ne peut pas écouter, et un passage trop rapide gâche tout.

4 Ton sujet

Pour une voiture en 3D, il te faut un modèle 3D dont la licence permet de s'en servir (par exemple CC0, libre sans condition, ou CC BY avec le nom de l'auteur à citer). Évite un modèle tiré d'un jeu vidéo : sa licence ne vaut que si son auteur l'a fait lui-même. Sinon, demande à Claude de dessiner la voiture en formes simples.

Une Porsche, une Ferrari, une marque connue ? Tu fais un « concept non officiel ». Pas de logo, pas d'écusson, pas de police ni de slogan de la marque. Écris à l'écran et dans la description « Concept non officiel, sans lien avec [la marque] ». Ne mentionne pas la marque avec un @, et ne présente pas ta vidéo comme un partenariat.

Exemple rempli. Pub concept de 30 secondes, horizontale, sur une Porsche 911 rouge des années 70. Mots : « 911 », « 1975 », « L'élan. », « Turbo. », « Plus vite. ». Modèle 3D sous licence CC BY, auteur noté. Deux vidéos de référence, rapides, fond noir et studio blanc. Musique : un morceau rythmé, dont j'ai le droit de me servir, qui démarre à 1 min 05 s.

La méthode en 8 étapes

Chaque étape te dit ce que tu fais, ce que tu dis à Claude, et ce que tu vérifies. Ne saute aucune étape, parce que c'est leur ordre qui évite de tout refaire.

1. Ouvre ton dossier et lance Claude

Tu fais	ouvre ton Terminal, tape `cd` et une espace, glisse le dossier « ma-pub » dans la fenêtre (sur Mac ; sur Windows, tape le chemin du dossier), appuie sur Entrée, puis tape `claude`.
Tu dis	colle le prompt de la page 8, avec tes mots à la place des crochets.
Tu vérifies	Claude répond qu'il utilise le skill animateur-motion.

2. Claude étudie tes références

Tu fais	rien, tu lis sa réponse.
Tu dis	`« Montre-moi ce que tu as compris de mes vidéos, et combien de choses nouvelles arrivent par seconde. »`
Tu vérifies	il te décrit les couleurs, les mouvements et le rythme, avec un chiffre. Si ça ne ressemble pas à ce que tu as vu, dis-le-lui.

3. La musique, d'abord

Tu fais	redonne la seconde de départ que tu as choisie.
Tu dis	`« Ma pub commence à [1 min 05 s] du morceau. Coupe à partir de là, trouve les temps forts, et mets tous les temps dans un seul fichier qui pilote toute la vidéo. »`
Tu vérifies	il te donne la liste des coups, avec leurs secondes. Les mots tomberont dessus.

4. Le plan en tableau

Tu fais	lis le tableau ligne par ligne.
Tu dis	`« Propose-moi le plan en tableau : seconde, coup de musique, ce qu'on voit, ce qui bouge. N'anime rien avant mon accord. »`
Tu vérifies	il se passe quelque chose de nouveau à chaque ligne, environ trois fois par seconde. Corrige ce qui ne te plaît pas, puis réponds « OK ».

5. L'essai de 10 secondes

Tu fais	regarde l'essai, avec le son, deux ou trois fois.
Tu dis	`« Fais seulement les 10 premières secondes, au rythme final, avec la musique. »`
Tu vérifies	ça bouge tout le temps, les mots se lisent, les coups tombent juste. Si c'est trop calme, dis-le maintenant. C'est bien plus rapide à corriger que le film entier.

6. Le film entier

Tu fais	attends le rendu. Il peut prendre plusieurs minutes.
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	la première image n'est pas noire, la voiture reste bien éclairée, aucun mot n'est caché par la voiture.

7. Les bruitages, en dernier

Tu fais	écoute au casque.
Tu dis	`« Ajoute des bruitages discrets, un quand quelque chose bouge, environ 12 LU sous la musique. Pas de cloche. »` (LU : l'unité qui mesure le volume que l'oreille ressent.)
Tu vérifies	tu entends d'abord la musique. Les bruitages accompagnent, ils ne crient pas. Claude ne peut pas écouter, donc c'est ton oreille qui décide.

8. Corriger, une chose à la fois

Tu fais	note ce qui te gêne, du plus gros au plus petit.
Tu dis	une seule correction par message, par exemple `« Le mot "Turbo." est trop petit, mets-le deux fois plus gros. »`
Tu vérifies	la correction est faite, et rien d'autre n'a cassé. Garde chaque version (v1, v2, v3) au lieu de l'écraser.

Pourquoi dans cet ordre ? L'image d'abord, le son en dernier. Si tu poses les bruitages trop tôt, la moindre retouche de l'image les décale tous.

Tes prompts à copier

Ce sont de vrais messages, assez courts pour être dictés. Remplace ce qui est entre crochets. Dans claude.ai, enlève « et /hyperframes:hyperframes ».

1. Le prompt de la Porsche

```
Utilise le skill animateur-motion et /hyperframes:hyperframes.
Fais-moi une pub en motion design de [30] secondes, au format [horizontal], sur une [Porsche 911 rouge des années 70]. Concept non officiel : aucun logo, écusson ni police de la marque. À la fin, affiche « Concept non officiel, sans lien avec [Porsche] ».
Mots exacts à l'écran, dans l'ordre : « [911] », « [1975] », « [L'élan.] », « [Turbo.] », « [Plus vite.] ».
La voiture : [le modèle voiture.glb, licence CC BY, auteur : nom].
Mes références : [ref1.mp4] et [ref2.mp4]. Décris leur style et compte combien de choses nouvelles arrivent par seconde. Ma pub doit être aussi vivante, avec mes propres plans.
Ma musique : [musique.mp3]. Elle démarre à [1 min 05 s]. Fais tomber les mots et les gros effets sur ses coups.
Avant d'animer : un plan en tableau, puis un essai de 10 secondes. Attends mon accord à chaque fois.
```

2. Le prompt pour ton propre sujet

```
Utilise le skill animateur-motion et /hyperframes:hyperframes.
Fais-moi une pub en motion design de [30] secondes, au format [vertical / horizontal], pour [ton produit ou ton idée].
Message : [ta phrase]. Mots exacts à l'écran : « [mot 1] », « [mot 2] », « [mot 3] ».
Mes références : [nom du fichier]. Inspire-toi de leur style et de leur rythme, sans copier leurs plans.
Ma musique : [nom du fichier], à partir de [la seconde choisie].
Plan en tableau, puis essai de 10 secondes, et attends mon accord à chaque fois.
```

3. Si tu n'as pas installé le skill

Donne ce guide à Claude (joins le PDF), avec ce message, puis envoie ton prompt.

```
Voici un guide pour faire une pub en motion design avec Claude et HyperFrames. Lis-le en entier et suis sa méthode en 8 étapes. Résume-moi en cinq lignes ce que tu as retenu, dis-moi ce qu'il te manque pour travailler, et attends ma demande.
```

Dans une nouvelle conversation, redonne-le-lui. Le skill contient la même méthode en plus détaillé : une fois installé, tu n'as plus besoin de ce message.

Les erreurs de débutant, et comment les voir

L'erreur	Comment tu la vois	Ce que tu dis à Claude
La vidéo est trop calme	On dirait une présentation. Tu comptes moins d'une chose nouvelle par seconde.	« C'est trop calme. Vise trois choses nouvelles par seconde, comme dans mes références. »
La musique part trop vite	Tout semble pressé, les coups s'enchaînent trop.	« Repars de la seconde [1 min 05 s] du morceau, pas d'un autre passage. »
Les mots tombent à côté	Un mot arrive juste avant ou juste après le coup.	« Fais tomber chaque mot pile sur un coup de basse. »
Le texte est illisible	Sur ton téléphone, tu n'as pas le temps de lire, ou c'est trop petit.	« Grossis les mots et laisse chacun entier au moins une demi-seconde. »
La voiture se perd dans le noir	Les roues et le bas de la voiture disparaissent.	« Éclaire le bas de la voiture et les roues, même dans les scènes sombres. »
La voiture cache les mots	Un mot est coupé par le toit ou une roue.	« Le mot doit être entier quand il tombe, la voiture passe devant après. »
Les bruitages sont trop forts	Tu les entends avant la musique, ils fatiguent.	« Baisse tous les bruitages, la musique doit passer devant. »
Tout changer d'un coup	Tu ne sais plus ce qui a aidé, ni ce qui a cassé.	« Une seule correction : [ta correction]. »

Le meilleur contrôle, c'est ton téléphone. Envoie-toi la vidéo, regarde-la en petit, avec le son, comme quelqu'un qui la découvre en faisant défiler.

Publier ta pub

Sur TikTok ou Instagram, tu postes souvent la vidéo sans musique, puis tu ajoutes le son dans l'appli. Ta pub reste propre, et la musique vient de la bibliothèque de l'appli.

1. **Demande à Claude deux fichiers.** « Donne-moi la vidéo avec la musique, pour vérifier, et la même avec seulement les bruitages, pour poster. »
2. **Trouve la seconde de départ.** Demande : « À quelle seconde du morceau commence ma pub, et à quelle seconde de ma pub tombe le plus gros coup ? »
3. **Dans l'appli, poste la version avec les bruitages seuls.** Ajoute le même morceau depuis la bibliothèque de sons, puis utilise l'outil qui règle le départ du son (son nom change selon l'appli) et fais-le commencer à la seconde trouvée. Ton morceau n'y est pas ? Poste la version avec la musique seulement si sa licence te permet de la publier sur ce réseau.
4. **Vérifie avant de publier.** Regarde le plus gros coup : l'image et la musique doivent tomber ensemble. Sinon, décale le départ d'un tout petit peu et regarde à nouveau.
5. **Écris ta description.** Pour une marque connue, mets « Concept non officiel, sans lien avec [la marque] » et le crédit du modèle 3D, par exemple « Modèle 3D : [titre] par [auteur], licence CC BY, modifié ».

Compte professionnel ou vidéo qui fait la promotion de ton activité ? Les sons de la bibliothèque générale ne sont pas toujours permis dans ce cas. Prends ta musique dans la bibliothèque de musiques commerciales de l'appli, ou une musique dont tu as acheté la licence. Et si une voix ou une image est générée par IA, dis-le, comme le demandent les réseaux.

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 ce skill 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, de ton ordinateur et des outils que tu utilises.

3. Je ne suis ni Anthropic, ni HeyGen, ni une marque de voitures

Will IA est indépendant. Je ne suis ni affilié, ni approuvé, ni sponsorisé par Anthropic, par HeyGen ni par un constructeur automobile. « Claude » est une marque d'Anthropic. HyperFrames est un outil de HeyGen ; Three.js, FFmpeg, Node.js et GSAP sont d'autres outils de tiers, chacun avec sa propre licence. Les noms de voitures cités ici sont des exemples, et leurs marques appartiennent à leurs propriétaires. Ce que je décris des écrans, des commandes et des offres d'Anthropic et de HeyGen 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.

4. Ton usage, sous ta responsabilité

- Lis les fichiers du skill avant de l'activer, et n'installe un plugin que depuis une source de confiance, comme la page officielle d'HyperFrames. Une vidéo HyperFrames peut charger des bibliothèques gratuites depuis Internet, comme GSAP (licence gratuite de Webflow, qui autorise l'usage commercial, avec quelques exceptions) : chacune a sa licence. Chaque outil que tu installes a ses propres conditions, y compris sur tes données : lis-les.
- Utilise seulement des musiques, sons, images, modèles 3D, logos, polices et marques dont tu as le droit de te servir. Lis la licence de chaque modèle 3D et de chaque son, et cite l'auteur quand elle le demande. Ne copie pas la vidéo d'un autre : inspire-toi de son rythme, avec tes propres textes, dessins et couleurs.
- Une marque connue à l'écran, même en « concept non officiel », reste la marque de quelqu'un d'autre. Cette mention évite de faire croire que la marque a fait ou approuvé ta vidéo, mais elle ne t'autorise pas à te servir de la marque. 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.
- 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.

5. Coûts

Claude, Claude Code, HyperFrames, HeyGen, les réseaux et les outils que tu utilises dépendent de ton abonnement et de leurs tarifs. Certains services (par exemple les voix ou la musique de HeyGen, ou le rendu en ligne) peuvent consommer des crédits. Ils sont à ta charge et peuvent changer.

6. Responsabilité

Tu décides seul de ce que tu fais avec ce guide et ce 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 et le skill te sont donnés pour ton usage, personnel ou dans ton activité. Tu peux les donner à Claude et adapter le skill pour toi. Tu ne peux pas les revendre, les republier ni les diffuser, en tout ou en partie, sans mon accord écrit. Je ne revendique aucun droit sur les vidéos que tu fabriques avec. Le respect des droits des autres (musique, images, modèles 3D, voix, marques) reste à ta charge.

8. Mes offres

Les offres de la page 11 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 sur Claude Code et sur les skills (code.claude.com, support.claude.com) ; pages officielles d'HyperFrames (hyperframes.heygen.com).