

GUIA PRÁTICO

Como criar vídeos de Motion Design com Claude Opus 5.5

Usando HTML real, imagens de referência e a skill Premium Motion Designer

DO CÓDIGO AO VÍDEO

Ideia → Materiais → Prompt → Motion → Refinamento → Render

Método baseado no fluxo usado nos vídeos WKELNIOR e nas regras da skill Premium Motion Designer V2.4.

O método em uma frase

Você não precisa começar o motion design a partir de uma imagem estática. Quando o projeto é um sistema, site, dashboard ou aplicativo, entregue ao Claude a parte visual real do projeto - principalmente HTML/CSS/JS ou o código PHP que gera a interface - e peça para ele transformar esses elementos em cenas de motion design.

PRINCÍPIO CENTRAL

Quanto mais informação visual e estrutural o Claude receber, menos ele precisa "adivinhar". Isso tende a produzir cenas mais coerentes com o produto real e facilita animações de cards, gráficos, números, componentes e transições.

Fluxo completo

1	Tenha acesso ao Claude Opus 5.5 Abra o ambiente onde você consegue trabalhar com arquivos, código e a skill.
2	Anexe a skill Premium Motion Designer A skill funciona como o sistema de direção criativa e execução do vídeo.
3	Separe o material-base Use HTML/UI real para tecnologia; fotos variadas para produtos físicos; referências para estilo e ritmo.
4	Explique o objetivo Diga o que o vídeo vende, para quem, duração, formato e CTA.
5	Peça o plano antes do vídeo Solicite conceito, cenas, timing, transições e stack de execução.
6	Refine por partes Ajuste 3D, ritmo, câmera, tipografia, áudio e fidelidade à marca.
7	Renderize e revise Cheque leitura, continuidade, produto real, CTA, áudio e ausência de elementos genéricos.

01 Preparação: o que você precisa

1. Claude Opus 5.5

O primeiro item é ter acesso ao Claude Opus 5.5 no ambiente em que você vai trabalhar. O ponto importante não é somente conversar com o modelo: você precisa conseguir anexar a skill, enviar os arquivos do projeto e permitir que ele leia o material visual que será usado como base.

2. A skill Premium Motion Designer

Anexe o arquivo da skill junto ao projeto e diga explicitamente que ela deve ser utilizada. A versão anexada prioriza motion premium, cenas mais vivas, 3D com propósito, movimento elástico controlado, música, sound design e uma execução que evite o visual genérico de “vídeo feito por IA”.

3. Material para o Claude se basear

Tipo de projeto	Material recomendado
Sistema / SaaS / dashboard	HTML, CSS, JS, assets, logo e telas reais. Em PHP, envie principalmente a camada visual.
Site / landing page	HTML/CSS, componentes principais, identidade, imagens e páginas que devem aparecer.
Produto físico	Fotos em vários ângulos, detalhes, embalagem, uso real, logo, cores e textura.
Serviço sem produto visual	Logo, identidade, prints do processo, documentos, cenas reais e referências.
Vídeo com referência	Vídeos que representem ritmo, câmera e transições. Use-os como direção, não como cópia.

REGRA PRÁTICA

Se você tiver apenas uma foto, o modelo terá menos informação. Se tiver 8 a 15 imagens coerentes, ou o código real da interface, ele consegue entender muito melhor formas, hierarquia, componentes e possibilidades de movimento.

02 Por que usar o HTML do próprio sistema?

Quando você manda apenas um screenshot, o Claude enxerga uma composição já “achatada”. Ele pode movimentar a imagem inteira, recortar áreas ou recriar partes. Quando você entrega o HTML/CSS/JS da interface, ele consegue compreender que aquilo é formado por elementos separados: cards, títulos, números, tabelas, filtros, gráficos, botões e blocos.

O ganho prático

- Animar cada componente individualmente, em vez de mover uma captura inteira.
- Criar profundidade 2.5D ou 3D com cards e dashboards em camadas.
- Reconstruir números, gráficos e estados da interface de forma mais limpa.
- Usar transições nascidas do próprio conteúdo: tabela → card 3D → dashboard; código → interface; KPI → próxima cena.
- Preservar mais da identidade real do aplicativo e reduzir o “visual inventado”.

03 Como preparar os arquivos antes de enviar

Para sistemas, sites e aplicativos

- Envie os arquivos visuais relevantes. Não é obrigatório entregar todo o backend se ele não ajuda a construir a cena.
- Inclua CSS, componentes, logos, ícones e fontes quando forem importantes para a aparência final.
- Se houver dados sensíveis, credenciais, tokens, chaves de API ou dados reais de clientes, remova-os antes.
- Se o sistema depende de backend para abrir, explique quais telas são importantes e forneça uma forma segura de visualizar a interface.
- Informe quais áreas do sistema devem receber destaque no vídeo e quais podem ser ignoradas.

Para produtos físicos

- Use fotos nítidas e variadas: frente, lateral, detalhe, embalagem, textura e produto em uso.
- Mantenha o mesmo produto e identidade. Evite referências que criem confusão sobre cor, formato ou material.
- Diga o que pode ser estilizado e o que precisa permanecer fiel ao produto real.
- Se possível, inclua uma foto com fundo simples para facilitar recorte e composição.

Para qualquer projeto

ANTES DE PEDIR O VÍDEO

Defina: objetivo, público, duração, formato, mensagem principal, CTA, identidade visual, referências, restrições e o material que deve obrigatoriamente aparecer.

04 Como usar a skill Premium Motion Designer

Depois de anexar a skill, não basta escrever "faça um vídeo bonito". Diga ao Claude que a skill é a regra principal de direção e que o resultado deve seguir seus critérios de motion premium.

O que a skill pede por padrão

- 3D mais forte e com função narrativa, não apenas decoração.
- Cenas mais animadas, vivas e dimensionais, com câmera e profundidade.
- Movimento dinâmico e elástico com controle: spring, overshoot, settle, snap-back e recoil.
- Evitar look genérico de IA, neon aleatório, cubos sem significado e cenas que poderiam servir para qualquer marca.
- Usar música de fundo por padrão e sound design com risers, whooshes, impactos, UI clicks, swells e acentos de CTA quando fizer sentido.
- Escolher a tecnologia de execução pelo resultado: CSS/SVG, GSAP, Canvas/PixiJS, Three.js/WebGL, Blender e FFmpeg conforme a necessidade.

ORDEM DE SIMPLICIDADE DA SKILL

A regra de execução prioriza o método mais simples capaz de chegar à qualidade premium: CSS/SVG → GSAP → Canvas/PixiJS → Three.js/WebGL → Blender headless → processamento pesado somente quando necessário.

05 Monte o briefing antes do prompt

Um bom prompt de motion design é um briefing de produção. Antes de pedir código ou render, entregue as decisões que normalmente um diretor de criação precisaria saber.

Pergunta	O que responder
Qual é o objetivo?	Vender, apresentar recurso, explicar processo, gerar lead, mostrar transformação, anunciar lançamento etc.
Quem é o público?	Empresários, gestores, clientes finais, médicos, designers, usuários de SaaS etc.
Qual a duração?	Ex.: 15 s, 30 s, 45 s, 51 s, 60 s.
Qual o formato?	9:16 Reels/Stories, 16:9 YouTube, 1:1 feed etc.
Qual a mensagem central?	Uma frase simples que o espectador precisa entender ao terminar.
Qual é o CTA?	Comentar uma palavra, clicar no link, chamar no WhatsApp, conhecer o produto etc.
O que deve aparecer?	Telas, cards, gráficos, produto, logo, preço, benefício, antes/depois.
Qual a identidade?	Cores, tipografia, estilo, referências, intensidade de 3D e câmera.
Existe narração?	Envie texto, áudio ou peça a estrutura de fala. Prefira timing humano em vez de fala comprimida artificialmente.
O que não pode acontecer?	Inventar dados, alterar produto, criar claims, usar estética genérica, deixar texto ilegível etc.

Pense em cenas, não em efeitos

A skill trata motion como narrativa. Por isso, peça uma estrutura com hook, desenvolvimento, demonstração, payoff e CTA. Efeitos devem existir porque ajudam a contar essa história.

06 Exemplo completo de prompt - sistema / SaaS

Copie a estrutura abaixo e troque apenas os campos entre colchetes. Este é o tipo de comando ideal quando você tem o HTML ou a interface real do aplicativo.

Claude, quero criar um vídeo de motion design premium usando a skill "Premium Motion Designer" anexada neste projeto.

OBJETIVO

Criar um vídeo de [DURAÇÃO] segundos para [FORMATO], com foco em [OBJETIVO DO VÍDEO]. O público é [PÚBLICO].

MATERIAL-BASE

Use como fonte visual principal os arquivos HTML/CSS/JS anexados do meu sistema. Não trate o sistema como uma simples imagem. Leia a estrutura visual e transforme cards, KPIs, tabelas, gráficos, filtros, botões e componentes reais em elementos animáveis.

DIREÇÃO CRIATIVA

- visual premium, moderno e tecnológico;
- 3D forte, mas sempre ligado ao produto e à mensagem;
- câmera com profundidade, parallax e transições espaciais;
- animação dinâmica, elástica e elegante;
- sem look genérico de IA, sem cubos aleatórios e sem neon sem função;
- preserve a identidade real do sistema;
- use números, UI e dados como parte da linguagem visual;
- inclua música de fundo e sound design coerente com os beats do vídeo.

NARRATIVA

1. Hook: [GANCHO].
2. Problema: [DOR / SITUAÇÃO].
3. Transformação: mostrar o processo saindo de [ANTES] para [DEPOIS].
4. Demonstração: destacar [TELAS / RECURSOS IMPORTANTES].
5. Payoff: [RESULTADO OU BENEFÍCIO].
6. CTA: [CHAMADA FINAL].

TRANSIÇÕES

Prefira transições nascidas do próprio conteúdo: código → interface, tabela → card 3D, número → gráfico, gráfico → caminho de processo, KPI → próxima cena. Evite transições genéricas de template.

PROCESSO DE TRABALHO

Antes de implementar, entregue:

1. conceito criativo;
2. mapa de cenas com tempo por cena;
3. elementos reais do sistema usados em cada cena;
4. movimentos de câmera e transições;
5. stack técnica recomendada;
6. plano de música e sound design.

Depois disso, construa o vídeo cena por cena, mantendo continuidade visual e fidelidade ao aplicativo real.

07 Exemplo de prompt - produto físico

Quando não existe HTML, substitua a "estrutura do sistema" por um conjunto rico de referências do produto. O princípio continua o mesmo: fornecer informação suficiente para a IA construir cenas fiéis ao que está sendo vendido.

Claude, utilize a skill "Premium Motion Designer" anexada para criar um vídeo de [DURAÇÃO] segundos sobre o produto mostrado nas fotos anexas.

Use as fotos como referência fiel de formato, cor, textura, proporção, detalhes e embalagem. Não redesenhe o produto de forma genérica.

Quero uma direção premium com:

- produto como hero object;
- macro detalhes e câmera cinematográfica;
- iluminação controlada e materiais realistas;
- composição 3D quando ela valorizar o produto;
- tipografia curta e legível;
- movimento dinâmico, elegante e não-cartunesco;
- música e sound design sincronizados com os principais reveals.

Mensagem principal: [MENSAGEM].

Benefícios a destacar: [BENEFÍCIOS].

Público: [PÚBLICO].

CTA: [CTA].

Antes de executar, crie o storyboard com timing, enquadramento, ação do produto, texto na tela, transição e intenção sonora de cada cena.

08 Como pedir refinamentos que realmente melhoram o vídeo

Evite feedbacks vagos como "deixa mais bonito". Dê comandos objetivos de direção. A própria skill fornece um vocabulário útil para isso.

Para aumentar a qualidade visual

- "Aumente a profundidade: transforme os cards em uma arquitetura 3D real, com perspectiva e luz plausível."
- "O vídeo está muito estático. Quero mudanças visuais significativas a cada poucos segundos, sem prejudicar a leitura."
- "Substitua transições genéricas por transições derivadas do conteúdo da cena."
- "Reduza glow e elementos abstratos. Use a UI real e os dados como protagonistas."
- "Aplique spring easing e overshoot apenas nos pontos de impacto; mantenha a sensação premium."
- "Crie continuidade: o elemento que encerra uma cena deve iniciar ou motivar a próxima."

Para melhorar o uso de UI

- "Isole componentes reais da interface em vez de mostrar a tela inteira parada."
- "Anime os KPIs contando, o gráfico sendo traçado e as linhas da tabela entrando por prioridade."
- "Use o cursor e o foco de câmera para mostrar causa → ação → resultado."
- "Não invente telas nem números apresentados como resultados reais."

09 A linguagem visual recomendada pela skill

3D com propósito

A skill prioriza dashboards flutuantes, cards em profundidade, tipografia dimensional, estruturas técnicas, materiais de vidro/metal, partículas espaciais e câmera atravessando ambientes 3D - mas somente quando isso está ligado ao produto, à interface ou à transição.

Movimento dinâmico, não infantil

Ela usa spring, overshoot, settle, recoil e stretch/release como linguagem. A regra é importante: elasticidade não significa "quicar tudo". O movimento deve ser preciso, rápido, legível e terminar limpo.

Som faz parte do design

Música e efeitos sonoros são tratados como parte do conceito. Reveals, transições, ações de UI, impactos, logo e CTA devem receber acentos sonoros quando isso melhora a percepção do vídeo. A narração deve continuar clara.

Anti-genérico

EVITE

Neon aleatório, "futurismo" sem conexão com a marca, cubos flutuantes sem função, partículas vazias, telas que parecem mockups genéricos, excesso de blur/glow e cenas que poderiam pertencer a qualquer empresa.

10 Checklist antes do render final

OK	Item	Pergunta de revisão
☐	Mensagem	Em poucos segundos fica claro o que o vídeo está mostrando ou vendendo?
☐	Produto real	A interface/produto continua fiel ao material enviado?
☐	Ritmo	Existe energia e mudança visual suficiente sem comprometer leitura?
☐	3D	Cada elemento 3D tem função narrativa ou de transição?
☐	UI	Cards, números, gráficos e estados foram animados como elementos, não como screenshot achatado?
☐	Tipografia	Textos são curtos, legíveis e possuem hierarquia?
☐	Câmera	Movimentos têm intenção, inércia e continuidade?
☐	Transições	Elas nascem do conteúdo em vez de parecerem presets aleatórios?
☐	Áudio	Música, SFX e voz estão equilibrados?
☐	Claims	Nenhum número, resultado, benefício comprovado ou dado de cliente foi inventado?
☐	CTA	O vídeo termina com uma ação clara e tempo suficiente para leitura?
☐	Formato	Resolução, proporção, FPS e duração estão corretos para o canal de publicação?

11 Erros comuns e como corrigir

Erro	Correção
Mandar só uma screenshot	Sempre que possível, envie o HTML/UI real. Se for produto, envie mais ângulos e detalhes.
Pedir "motion premium" sem contexto	Explique objetivo, público, mensagem, duração, CTA, identidade e referências.
Querer 3D em tudo	Use 3D onde ele melhora hierarquia, demonstração ou transição. O resto pode ser 2D/2.5D.
Excesso de efeito	Corte glow, blur, partículas e movimentos que não ajudam a narrativa.
Texto demais	Deixe a narração carregar a explicação e use a tela para palavras-chave, números e provas visuais.
Tela inteira parada	Isole componentes, crie foco, anime estados e use câmera para guiar o olhar.
Feedback "não gostei"	Diga o que está errado: ritmo, câmera, profundidade, fidelidade, cor, texto, transição, som ou hierarquia.
Gerar tudo de uma vez	Peça conceito e mapa de cenas primeiro. Depois refine e implemente cena por cena.
Enviar credenciais no código	Remova chaves, tokens, dados pessoais e informações privadas antes de anexar o projeto.

12 Prompt mestre para copiar e adaptar

Use este modelo como ponto de partida para praticamente qualquer produção.

Claude, use obrigatoriamente a skill "Premium Motion Designer" anexada.

Quero criar um vídeo de motion design de [DURAÇÃO], no formato [FORMATO], para [CANAL], com o objetivo de [OBJETIVO]. Meu público é [PÚBLICO].

MATERIAL DISPONÍVEL

[DESCREVA HTML/CÓDIGO/TELAS/FOTOS/VÍDEOS/LOGO/IDENTIDADE].

Use esse material como fonte real do projeto. Não substitua elementos reais por uma estética genérica.

MENSAGEM

Gancho: [GANCHO]

Problema: [PROBLEMA]

Solução: [SOLUÇÃO]

Pontos que precisam aparecer: [RECURSOS/BENEFÍCIOS]

CTA: [CTA]

DIREÇÃO

Quero um resultado premium, dinâmico, vivo e não genérico. Use 3D com propósito, câmera com profundidade, parallax, motion elástico controlado, tipografia limpa, UI real, transições derivadas do conteúdo, música e sound design. Não use cubos aleatórios, neon gratuito, HUD futurista sem função, excesso de glow, templates ou cenas que poderiam servir para qualquer marca.

Se for interface, trate cada card, KPI, gráfico, tabela, botão e componente como elemento animável. Se for produto físico, preserve fielmente forma, cor, textura e proporção das fotos.

ANTES DE PRODUZIR

Entregue conceito criativo, storyboard, tempo de cada cena, ação visual, texto na tela, movimento de câmera, transição, áudio e stack técnica.

Depois execute cena por cena e faça uma revisão final de fidelidade, legibilidade, ritmo, continuidade, áudio, CTA e ausência de claims inventados.

13 Resumo final

O diferencial do processo não está em simplesmente “pedir para a IA fazer um vídeo”. Ele está em dar ao Claude material real suficiente para que o motion seja construído a partir do próprio produto.

SE FOR TECNOLOGIA

Use o código visual e a UI real como matéria-prima. O objetivo é transformar componentes em cenas, não transformar screenshot em zoom.

SE FOR PRODUTO

Use variedade de fotos e detalhes para reduzir invenção e aumentar fidelidade.

EM QUALQUER CASO

Carregue a skill, entregue um briefing claro, peça storyboard/timing primeiro, refine com linguagem objetiva e só depois finalize o render.

Fórmula simples

**MATERIAL REAL + SKILL + BRIEFING + STORYBOARD + REFINAMENTO =
MOTION MUITO MELHOR**

Guia elaborado a partir do fluxo descrito pelo criador e do conteúdo da skill Premium Motion Designer anexada.