

3 façons d'animer un logo avec Claude Code

– les 3 prompts prêts à copier-coller

Trois styles d'animation de logo, reverse-engineered à partir de 3 vidéos de référence puis reconstruits en prompts génériques : donne l'un des trois à Claude avec un fichier logo (PNG transparent ou SVG), et il construit l'animation en **code** — HTML/CSS/SVG + GSAP, capturé image par image par un navigateur, assemblé en MP4 avec FFmpeg. Aucune vidéo générée par IA.

Méthode de construction (commune aux 3 prompts) : Claude écrit une page web statique qui joue l'animation dans un navigateur headless (Playwright/Puppeteer), avance la timeline GSAP image par image et capture chaque image, puis FFmpeg assemble le tout en MP4 avec le son synchronisé. Reproductible sur n'importe quelle machine avec Node installé — aucun outil propriétaire requis.

Règle images générées : si l'animation a besoin d'une image qui n'existe pas encore, Claude ne génère jamais en silence — il écrit le prompt image exact, le montre, et attend le feu vert avant de générer (avec Grok).

1 Révélation cinématique 3D

Pour un logo-symbole (pictogramme), avec ou sans nom de marque associé. Le plus riche des trois styles.

Construis une animation de reveal de logo en 3 phases (~7s pour le cœur du reveal, extensible à ~15-16s en version "deck complet"), en HTML/CSS/SVG + GSAP, capturée image par image et assemblée en MP4 via FFmpeg (pas de génération vidéo IA).

Logo fourni : `[LOGO_FILE]`. Si ce n'est pas un SVG, vectorise-le d'abord (contour net, pas de perte de détail) – j'ai besoin de son tracé (path) pour l'extrusion 3D et les animations de contour. Extrais 2-3 couleurs dominantes du logo pour construire la palette de fond (sinon utilise une palette sombre bleu-nuit → noir par défaut).

CŒUR DU REVEAL (0.0s → ~7.2s) :

1. 0.0–1.6s – Construction filaire : sur fond bleu-nuit uni, trace le contour du logo en lignes fines (bleu clair, 1-2px) comme un dessin vectoriel en cours de construction. Un petit curseur/point suit le tracé. Vitesse constante, pas d'easing élastique.
2. 1.6–4.0s – Cut dur vers fond noir pur. Le logo devient un objet 3D en extrusion (biseauté, verre dépoli) qui tourne en 3/4. Éclairage 3 points qui révèle les facettes une par une. Bande de lumière horizontale qui balaie derrière l'objet. Léger zoom caméra.
3. 4.0–4.8s – Flash : surexposition blanche avec lueur radiale (bloom), montée en 2-3 frames puis résorption, un liseré de couleur reste visible sur les bords.
4. 4.8–6.4s – Résolution en variante néon : contour lumineux sur fond noir, halo qui pulse doucement.
5. 6.4–7.2s – Passage de matière : dégradé spéculaire diagonal qui balaie une fois les facettes.

Le cœur du reveal peut s'arrêter ici (tenu 1-2s puis fondu au noir). Version "deck de marque" complète (optionnel, ~7-9s de plus) : fond quadrillé clair + logo plat 2D + nom de marque qui s'écrit lettre par lettre → lockup final plat → wordmark extrudé qui avance depuis le bas → bande de couleurs de marque avec codes hexadécimaux → variante holographique → badge d'icône d'app, éventuellement mockup produit.

SON : léger souffle sur le tracé filaire, "thud" sourd grave sur l'apparition 3D, carillon/shimmer bref sur le flash, nappe aérienne sous le balayage spéculaire, clic léger sur le lockup final. Sobre, pas de pop répétitif.

Sortie : carré 1080×1080 (adapte au format demandé), minimum 30fps.

Si tu as besoin d'une image que le code ne peut pas produire : écris le prompt Grok exact, montre-le-moi, attends mon feu vert avant de générer quoi que ce soit.

2 Tracé au trait puis remplissage

Pour un wordmark ou un logo-ligne (mono-trait). Exige un fichier SVG — demande-le si le logo n'arrive qu'en PNG.

Construis un reveal de logo en "tracé au trait puis remplissage" (~7-8s total), en SVG + CSS/JS (stroke-dasharray / stroke-dashoffset), capturé image par image et assemblé en MP4 via FFmpeg (pas de génération vidéo IA).

Logo fourni : `[LOGO_FILE]`, au format SVG (vectorise-le d'abord si besoin – chaque lettre/forme doit être un path séparé). Extrais la couleur de marque dominante pour le remplissage final (sinon blanc par défaut).

TIMELINE :

1. 0.0s → ~4-5s pour un tracé complet – Un seul trait continu "dessine" le contour du logo comme si un stylo le traçait : anime stroke-dashoffset de la longueur totale du path à 0, trait fin (2-3px à 1080px de large), couleur claire/désaturée. Si c'est un wordmark, trace les lettres de gauche à droite avec un léger chevauchement entre elles. Vitesse constante, pas de rebond.
2. Dès que le dernier trait est complet – Morph trait→remplissage en ~0.3-0.5s : superpose la version remplie (opacité 0→1) pendant que le trait disparaît (opacité 1→0), aucun mouvement, juste un fondu net.
3. +0.3s – Le remplissage s'éclaircit d'un gris moyen vers la couleur finale, toujours en fondu.
4. Tenue finale (1.5-2.5s) – Logo plein, centré, fixe. Une accroche/tagline apparaît en fondu dessous, positionnée en bas à gauche et/ou bas à droite.

Fond : dégradé vertical ou radial sombre → couleur de marque (ou l'inverse), statique, aucun mouvement de caméra – tout est 2D/vectoriel, pas de 3D ici.

SON : souffle doux de type "écriture"/crayon qui gratte, synchronisé et continu pendant tout le tracé, un "tic" net au moment du morph trait→remplissage, nappe douce sous la tenue finale + apparition de l'accroche.

Sortie : portrait ou carré selon la destination (ex. 1080×1350), 24-30fps, ~7-8s total.

Si le logo n'est fourni qu'en PNG/JPG, dis-le-moi avant de commencer : il faut un vrai SVG vectorisé pour que l'animation de trait fonctionne. Pas besoin d'image générée pour ce style – tout est vectoriel, sauf un grain de fond léger (dans ce cas : prompt Grok, montré, feu vert avant génération).

3 Typographie cinétique fluide, caméra en zoom

Pour un wordmark pur, avec une tagline à mettre en avant — pas pour un logo-symbole seul (styles 1 ou 2 dans ce cas). Version validée sur CamaireTech.

Construis une promo en typographie cinétique FLUIDE (~16s, boucle parfaite), en HTML/CSS/JS + GSAP (pas de 3D, pas de WebGL), capturée image par image par Playwright et assemblée en MP4 via FFmpeg (pas de génération vidéo IA).

ENTRÉES : Nom de marque [NOM_DE_MARQUE]. Tagline [TAGLINE]. Couleur d'accent [COULEUR] (sinon demande-la ; propose la couleur principale du logo). Format : 16:9 1920×1080 par défaut (ou 1:1 1080×1080), 30fps.

PRINCIPES NON NÉGOCIABLES

- Aucun texte n'apparaît "posé" : toujours un animateur de texte (flow lettre par lettre, frappe zoomée, ou suite qui glisse).
- Aucun cut sec, aucun fondu enchaîné : chaque changement de scène = un mouvement de caméra continu (zoom-through, poussée, balayage lumineux).
- La caméra bouge en permanence (micro-poussée sur les plans calmes, zooms forts sur les plans d'écriture).
- Le fond change à chaque scène (noir / blanc cassé / dégradé doux teinté marque / sombre teinté marque) – jamais deux fois le même d'affilée.
- Police grotesque très grasse partout. UN SEUL mot-clé par phrase en couleur d'accent.

STORYBOARD (16.0s, calé sur 120 BPM = 8 mesures de 2s) :

1. 0.0–2.0s – Nom de marque en flow lettre par lettre, fond noir + particules → zoom-through vers une scène blanche.
2. 2.0–5.5s – Tagline en frappe zoomée avec suivi caméra → dézoom révélant la phrase entière.
3. 5.25–9.5s – Mockup de navigateur dessiné en code qui monte depuis le bas, légende en flow, scroll interne + zoom caméra → zoom-through vers une scène sombre.
4. 9.5–11.5s – Mot-clé de service en frappe zoomée couleur d'accent + preuve en flow à côté.
5. 11.15–13.5s – Balayage lumineux qui révèle une scène blanche, phrase en deux temps (suite qui glisse) → zoom-through vers le noir.
6. 13.5–16.0s – Phrase de clôture en flow, étincelle d'accent qui tourne et aspire les lettres, pulse, se referme → boucle vers le battement 1.

SON : piste électro à 120 BPM synthétisée en code (numpy), drop synchronisé sur l'arrivée de la scène blanche, FX synchronisés sur chaque zoom-through/apparition de mot-clé/caractère frappé, normalisation finale -14 LUFS.

Aucune image générée nécessaire : tout est typographique ou dessiné en code. Exception : un vrai mockup photo d'appareil → prompt Grok exact, montré, feu vert avant génération.

ET MAINTENANT ?

Apprends à construire ces animations toi-même

Ces 3 prompts sont le point de départ — la formation va plus loin : comment écrire le prompt pour TON logo précis, corriger une animation qui ne rend pas bien, ajouter du son, et exporter dans le bon format pour chaque réseau.

La formation motion design avec Claude Code

Toute ma méthode, du prompt au MP4 — mes 20 meilleurs prompts de motion design, mon kit de recettes prêtes à l'emploi, et un accompagnement jusqu'à ta première vidéo.

konnofuente.com/formations/motion-design