

REGALO DE @URICURTI

La tostada en 10 estilos

Los diez prompts con los que Claude hizo cada animación del reel, probados uno a uno en claude.ai.

ESTILOS	PROMPTS	PROBADO	MODELO
10	11	9·11·2026	Opus 5.5

ÍNDICE

– Por qué funcionan 03

01 Neón cyberpunk 04

02 Plastilina 06

03 Papel recortado 08

04 Plano azul 10

05 Cámara térmica 12

06 Anime 14

07 Holograma 16

08 Acuarela 18

09 Píxel retro 20

10 Bloques 3D 22

– Haz tu propia escena 24

– Si te sale plano 25

CÓMO SE USA

1. **Abre claude.ai** y empieza un chat nuevo para cada estilo.
2. **Copia el prompt entero** del estilo que quieras y pégalo en el chat.
3. Si Claude pide permiso para publicar el artifact, pulsa **«Permitir una vez»**. La animación aparece a la derecha.

Con Opus 5.5, cada uno tardó entre 10 y 20 minutos. Es normal: Claude escribe mucho código y lo revisa antes de enseñártelo.

ANTES DE EMPEZAR

Por qué funcionan

Los diez prompts tienen las mismas cinco piezas, y cada una tiene su motivo.

01

Rol

«Eres director de animación y desarrollador creativo.» Le pones en el oficio: piensa también en encuadre y ritmo.

02

Escena con reloj

A los 0,8 s salta. A los 2,4 s cae. Los tiempos van al décimo de segundo. Sin ese reloj, cada estilo dura lo que quiere y el bucle da un salto al volver al principio.

03

Estilo con datos

Paleta en códigos de color, técnica de dibujo y un truco que lo hace reconocible. «Neón» a secas da un neón genérico. Con #FF2BD6, doble brillo y suelo mojado sale el de la ficha 01.

04

Reglas técnicas

Un solo archivo, un lienzo de 1080×1920 y una única función que dibuja cada instante. Así sale siempre en vertical y en bucle, y se puede pasar a vídeo fotograma a fotograma.

05

Pensar antes de escribir

«Piensa en 5 líneas la paleta exacta…» Le obliga a decidir el estilo antes de programar, como haría un director de arte.

- Lo único que cambia de un estilo a otro es el bloque ESTILO. En cada prompt lo verás resaltado en verde.

Nº 01

Neón cyberpunk



FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

EL TRUCO

Cada contorno es un tubo de luz con doble brillo, y el suelo mojado lo refleja todo.

PALETA DEL PROMPT

- #07060F
- #FF2BD6
- #19F5FF
- #7B2CFF
- #FFB000

TÉCNICA

Canvas 2D

CÓDIGO

36 KB

BUCLE

4 s · 9:16

RETOQUES

0

PROMPT

Página siguiente →

Nº 01 · PROMPT · NEÓN CYBERPUNK

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

```
Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo NEÓN CYBERPUNK.

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

ESTILO NEÓN CYBERPUNK:
Cocina de madrugada en un piso de una ciudad futurista, con lluvia detrás de la ventana. Todo dibujado con trazos de neón: cada contorno es un tubo de luz con dos capas de brillo (un núcleo casi blanco y un halo de color con desenfoque, usa shadowBlur o filtros). Paleta: fondo #07060F, magenta #FF2BD6, cian #19F5FF, violeta #7B2CFF, un toque ámbar #FFB000 solo en la mantequilla. Suelo mojado que refleja los neones (reflejo invertido y difuminado). Un letrero de neón por la ventana que parpadea de forma irregular. Al chocar la tostada, un destello y chispas de luz.

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.
```

Nº 02

Plastilina



FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

EL TRUCO

Stop motion a 12 fotogramas, volumen de pieza modelada y un tostador con ojitos. Lleva la corrección de la página «Si te sale plano».

PALETA DE LA CORRECCIÓN

- #E23B2E
- #F2B035
- #8ED1C1
- #4A7FC1
- #D9893A
- #FFE45E

TÉCNICA
Canvas 2D

CÓDIGO
36 KB

BUCLE
4 s · 9:16

RETOQUES
0

PROMPT

Página siguiente →

Nº 02 · PROMPT · PLASTILINA

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo PLASTILINA (stop motion).

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

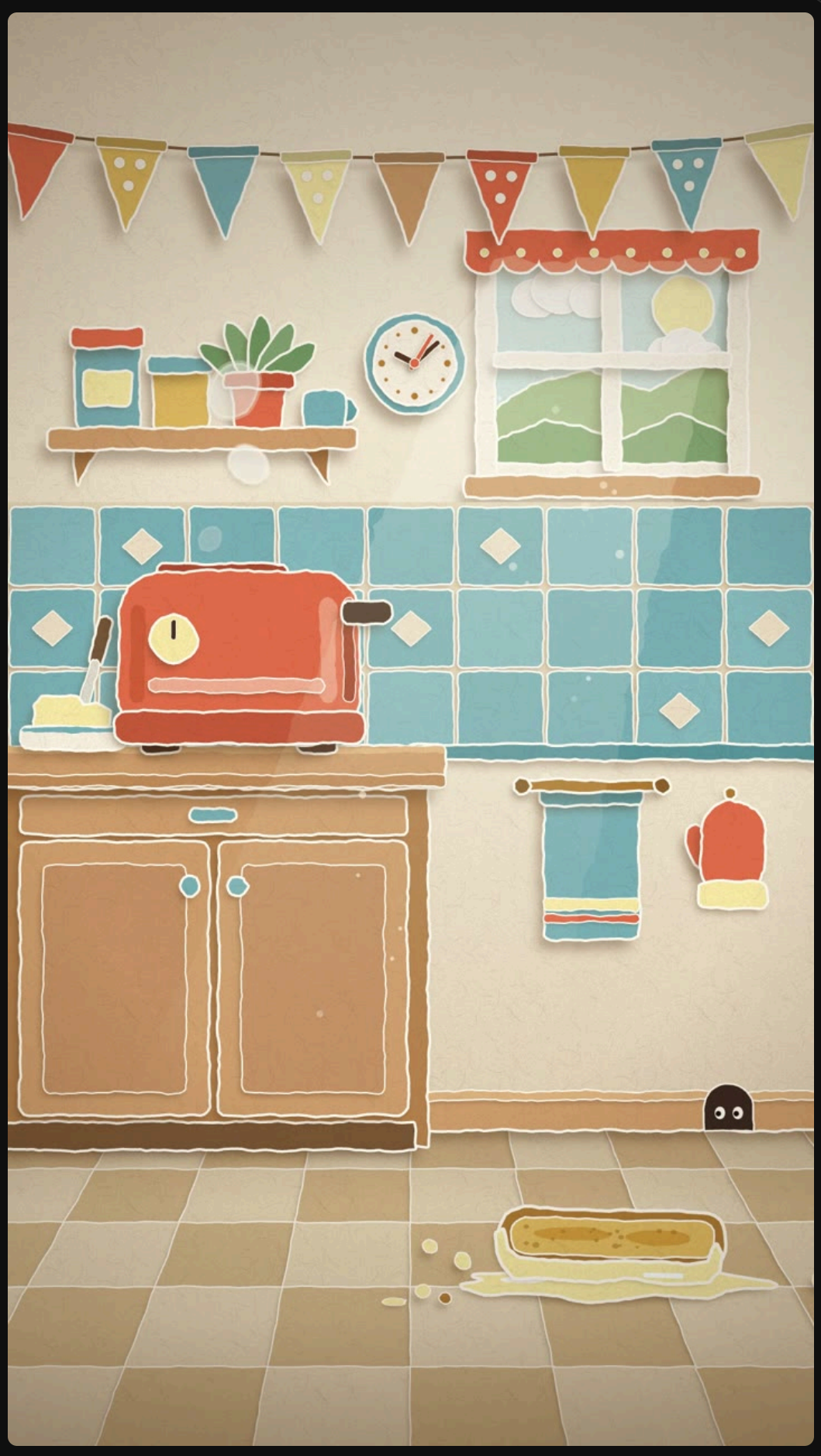
ESTILO PLASTILINA (stop motion):
Cocina de plastilina como en un corto de stop motion. Formas redondeadas y gruesas, sombras suaves de luz de estudio, colores cálidos y algo apagados: encimera #E8B04B, pared #9FC7C2, tostador #D9473E, tostada #C98A3D con borde #8A5522, mantequilla #F6E27A. Textura de plastilina: grano fino con ruido y huellas de dedos pintadas como pequeños arcos más claros y oscuros. El truco del estilo: el tiempo avanza a saltos de 12 fotogramas por segundo (cuantiza t) y los contornos «hierven» un poco entre fotogramas (deformación aleatoria de 1-2 px con semilla por fotograma). Al caer, la tostada se aplasta como plastilina blanda.

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.

Nº 03

Papel recortado



FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

EL TRUCO

Capas de cartulina con sombra entre ellas, bordes rasgados y movimiento rígido de teatrillo.

PALETA DEL PROMPT

- #F3E6CF
- #7FB7BE
- #D4A373
- #E76F51
- #E9C46A
- #B5813A
- #FFF3B0

TÉCNICA

Canvas 2D

CÓDIGO

29 KB

BUCLE

4 s · 9:16

RETOQUES

0

PROMPT

Página siguiente →

Nº 03 · PROMPT · PAPEL RECORTADO

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo PAPEL RECORTADO.

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

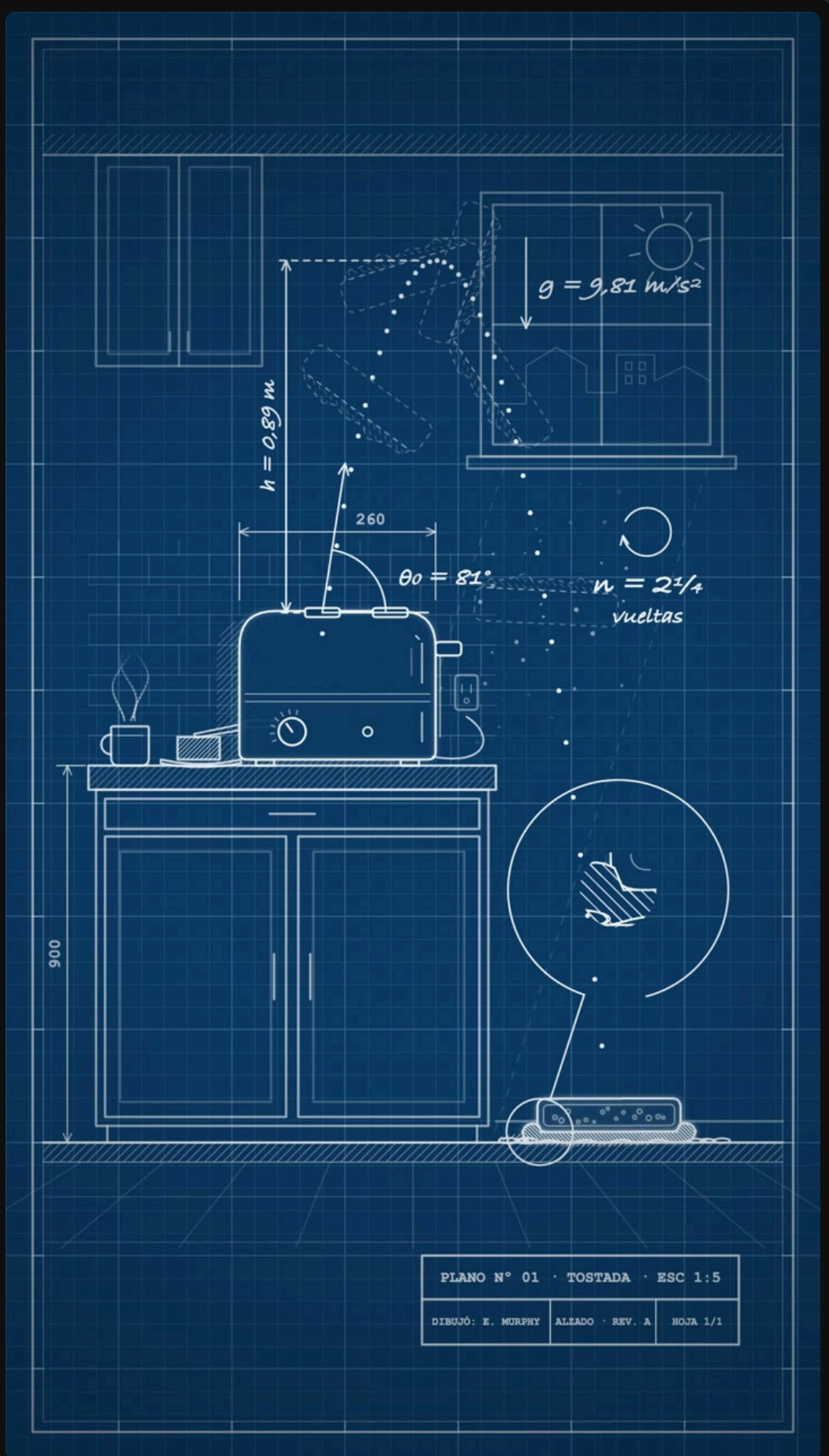
ESTILO PAPEL RECORTADO:
Escena hecha con capas de cartulina recortada, como un teatrillo de papel. Cada pieza es una forma plana con borde ligeramente irregular (rasgado), un filo blanco del corte y una sombra proyectada debajo (desplazada y difuminada) que separa las capas. Textura de fibra de papel con ruido suave. Paleta de cartulinas: fondo #F3E6CF, azulejos #7FB7BE, encimera #D4A373, tostador #E76F51, tostada #E9C46A con corteza #B5813A, mantequilla #FFF3B0. Movimiento a 12 fotogramas por segundo, rígido como piezas de papel sujetas con encuadernadores (la tostada gira entera, sin deformarse). Banderines de papel colgando arriba que se mecen.

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.

Nº 04

Plano azul



FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

EL TRUCO

Plano de ingeniero: la trayectoria se dibuja con cotas y al caer amplía el «LADO B».

PALETA DEL PROMPT

#0D3B66 #2C5F8A #F2F6FA

TÉCNICA
Canvas 2D

CÓDIGO
32 KB

BUCLE
4 s · 9:16

RETOQUES
0

PROMPT

Página siguiente →

Nº 04 · PROMPT · PLANO AZUL

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo PLANO AZUL (blueprint técnico).

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

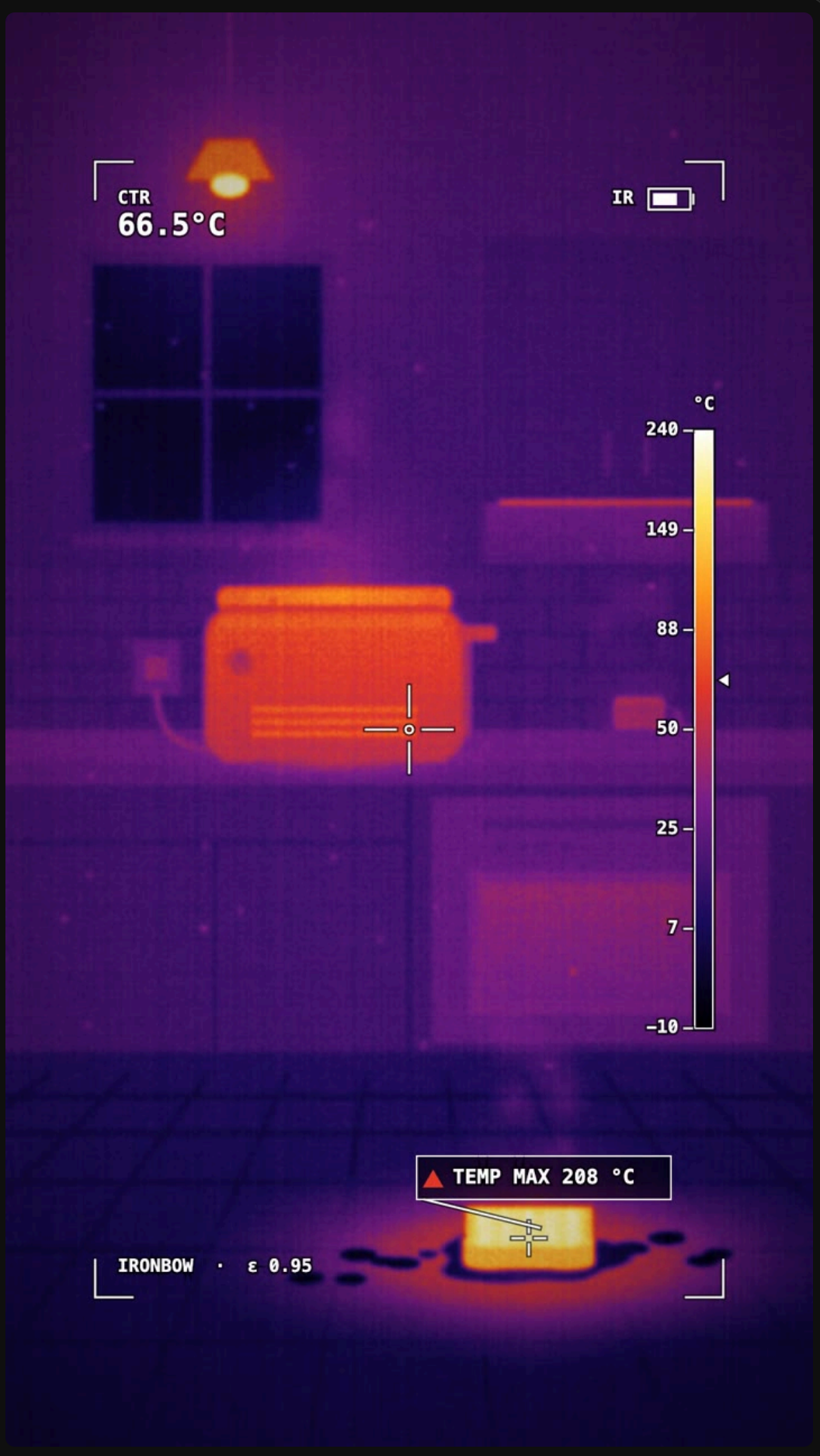
ESTILO PLANO AZUL (blueprint técnico):
La escena es un plano técnico de ingeniero: fondo azul #0D3B66 con cuadrícula fina #2C5F8A y otra más gruesa cada 5 celdas. Todo dibujado en líneas blancas #F2F6FA de grosor uniforme, sin rellenos, con cotas y flechas de medida. Cartela abajo a la derecha con «PLANO Nº 01 · TOSTADA · ESC 1:5». El truco del estilo: mientras vuela, la tostada deja una trayectoria parabólica de puntos, con anotaciones que aparecen escritas a mano (g = 9,81 m/s², ángulo, nº de vueltas), y en la caída un círculo de detalle que amplía la mantequilla pegada al suelo con la nota «LADO B». Las líneas se dibujan al aparecer (trazo progresivo).

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.

Nº 05

Cámara térmica



EL TRUCO

Lógica física: la tostada sale ardiendo, la mantequilla está fría y la cámara mide la temperatura.

PALETA DEL PROMPT

#000000 #1B0C5E
#7A1E8C #E3382B
#FF9A1F #FFE45C

TÉCNICA
Canvas 2D

CÓDIGO
30 KB

BUCLE
4 s · 9:16

RETOQUES
0

PROMPT

Página siguiente →

FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

Nº 05 · PROMPT · CÁMARA TÉRMICA

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo CÁMARA TÉRMICA.

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

ESTILO CÁMARA TÉRMICA:
La escena vista por una cámara de infrarrojos. Pinta primero la escena en escala de grises según la temperatura de cada objeto y luego mapea a la paleta térmica «ironbow»: negro #000000 → azul oscuro #1B0C5E → morado #7A1E8C → rojo #E3382B → naranja #FF9A1F → amarillo #FFE45C → blanco. Lógica física: las resistencias del tostador y la tostada están muy calientes (blanco-amarillo), la encimera templada, la mantequilla fría (azul) y el suelo frío. Al caer, la tostada calienta el suelo y deja una mancha que se enfría poco a poco. Interfaz de la cámara encima: retícula central, escala de color a la derecha con temperaturas, lectura «TEMP MAX 212 °C» que sigue a la tostada, ruido de sensor y viñeteado.

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.

Nº 06

Anime



FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

EL TRUCO

Cel shading, líneas de velocidad, un ¡PLAF! congelado y el tostador sudando.

PALETA DEL PROMPT

#FCE7C8
#F4A6A0
#8C5A3C
#E9EEF2
#E7A64B
#FFE873

TÉCNICA
Canvas 2D

CÓDIGO
42 KB

BUCLE
4 s · 9:16

RETOQUES
0

PROMPT

Página siguiente →

N.º 06 · PROMPT · ANIME

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

```
Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo ANIME.

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

ESTILO ANIME:
Estilo de serie de anime de cocina: contornos negros limpios, colores planos con una sola sombra dura (cel shading) y brillos blancos. Paleta: pared #FCE7C8, azulejos #F4A6A0, encimera #8C5A3C, tostador #E9EEF2 cromado, tostada #E7A64B, mantequilla #FFE873. El truco del estilo: en el momento del salto, fondo de líneas de velocidad radiales y un fotograma de «smear» (la tostada estirada); en la caída, pantalla congelada medio segundo con fondo de rayos de impacto, una onomatopeya grande «¡PLAF!» con contorno grueso y gotas de sudor saltando del tostador, como si estuviera avergonzado.

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.
```

Nº 07

Hologram



EL TRUCO

Proyección translúcida con barridos, aberración cromática y cortes de señal.

PALETA DEL PROMPT

#3BF6FF #02070D

TÉCNICA

Canvas 2D

CÓDIGO

43 KB

BUCLE

4 s · 9:16

RETOQUES

0

PROMPT

Página siguiente →

FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

N.º 07 · PROMPT · HOLOGRAMA

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo HOLOGRAMA.

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

ESTILO HOLOGRAMA:
La escena proyectada por un emisor holográfico sobre una base circular. Todo en cian translúcido #3BF6FF con alpha, contornos brillantes y rellenos muy transparentes, sobre fondo casi negro #02070D. El truco del estilo: líneas de barrido horizontales que suben, aberración cromática (copias desplazadas en rojo y azul de 2-3 px), parpadeos breves y cortes de señal (glitch: franjas desplazadas) cada pocos segundos, y un cono de luz que sale de la base. Pequeños datos de interfaz flotando en las esquinas. Al caer la tostada, la imagen se distorsiona un instante como una interferencia.

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.

Nº 08

Acuarela



EL TRUCO

Veladuras sobre papel de grano, pigmento en el borde y mantequilla que se abre como una gota.

PALETA DEL PROMPT

#FBF7EE
#D9A441
#B5651D
#3E6FB0
#8FAF8A
#C8553D

TÉCNICA
Canvas 2D

CÓDIGO
36 KB

BUCLE
4 s · 9:16

RETOQUES
0

PROMPT

Página siguiente →

FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

Nº 08 · PROMPT · ACUARELA

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo ACUARELA.

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

ESTILO ACUARELA:
La escena pintada en acuarela sobre papel de grano grueso. Fondo de papel #FBF7EE con textura de grano (ruido) y manchas muy suaves. Cada forma con un relleno transparente de bordes irregulares y el pigmento acumulado en el borde (borde más oscuro, centro más claro), varias capas que se superponen, y un dibujo previo a lápiz fino grisáceo que asoma por debajo. Paleta: ocre #D9A441, siena #B5651D, azul cobalto #3E6FB0, verde salvia #8FAF8A, rojo #C8553D. El truco del estilo: la tostada en movimiento deja un rastro de pintura húmeda que se desvanece, y al caer, la mantequilla se expande como una gota de agua en el papel (bloom).

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.

Nº 09

Píxel retro



FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

EL TRUCO

Lienzo de 180×320 escalado sin suavizar, 16 colores, marcador y GAME OVER.

PALETA DEL PROMPT

- #1A1C2C
- #5D275D
- #B13E53
- #EF7D57
- #FFCD75
- #A7F070
- #38B764
- #257179

TÉCNICA
Canvas 2D

CÓDIGO
19 KB

BUCLE
4 s · 9:16

RETOQUES
0

PROMPT

Página siguiente →

Nº 09 · PROMPT · PÍXEL RETRO

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo PÍXEL RETRO.

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

ESTILO PÍXEL RETRO:
La escena como un videojuego de 16 bits. Dibuja todo en un lienzo interno pequeño de 180×320 px y escálalo a 1080×1920 sin suavizado (imageSmoothingEnabled = false), con 16 colores máximo: #1A1C2C #5D275D #B13E53 #EF7D57 #FFCD75 #A7F070 #38B764 #257179 #29366F #3B5DC9 #41A6F6 #73EFF7 #F4F4F4 #94B0C2 #566C86 #333C57. Animación a 12 fotogramas por segundo, la tostada con 8 fotogramas de giro dibujados píxel a píxel. El truco del estilo: marcador arriba «SCORE 000000» que suma +100 cuando la tostada cae boca abajo, y «GAME OVER» parpadeando en el suelo al final, con un tramado (dithering) en las sombras.

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.

N.º 10

Bloques 3D



FOTOGRAMA 2,9 S · LA CAÍDA

EL TRUCO

Mundo de cubos con luz de ventana y sombras, y migas que rebotan con física.

PALETA DEL PROMPT

- #B07A4A
- #E8E1D5
- #C0392B
- #D9A25C
- #8E5B2D
- #F7E36A

TÉCNICA	CÓDIGO
Three.js (3D)	26 KB

BUCLE	RETOQUES
4 s · 9:16	0

PROMPT

Página siguiente →

Nº 10 · PROMPT · BLOQUES 3D

BLOQUE PROPIO DE ESTE ESTILO

Eres director de animación y desarrollador creativo. Haces cortos en bucle para redes sociales usando solo código.

Hazme una animación en un único archivo HTML (artifact), formato vertical 9:16, en el estilo VÓXEL (bloques 3D).

ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.

ESTILO VÓXEL (bloques 3D):
La escena construida con cubos en 3D, como un mundo de bloques. Usa Three.js desde cdnjs (r128). Cámara isométrica con un vaivén muy suave. Todo es cubos: la encimera, el tostador, la tostada (un bloque de pan de 8×1×8 vóxeles con una capa de vóxeles amarillos de mantequilla encima). Luz cálida de ventana (direccional con sombras) y luz ambiente azulada. Paleta: madera #B07A4A, azulejo #E8E1D5, tostador #C0392B, pan #D9A25C, corteza #8E5B2D, mantequilla #F7E36A. El truco del estilo: al caer, la tostada suelta 20-30 vóxeles de miga que rebotan por el suelo con física simple, y la mantequilla deja una mancha de vóxeles planos.

REGLAS TÉCNICAS (cúmplelas todas):
1. Un solo HTML autocontenido. Sin imágenes externas. Solo puedes cargar librerías desde cdnjs.cloudflare.com si de verdad hacen falta.
2. Lienzo lógico de 1080×1920 px, escalado para caber entero en la ventana (letterbox), centrado, fondo de página negro.
3. Toda la animación sale de una sola función draw(t), con t en segundos dentro del bucle de 4 s. Nada de animaciones CSS ni setInterval: el bucle corre con requestAnimationFrame llamando a draw(t % 4).
4. Expón window.renderAt = (t) ⇒ { pausa el bucle; draw(t % 4); } para poder exportarlo a vídeo fotograma a fotograma.
5. Física creíble: la parábola con gravedad, aceleración al caer, anticipación antes del salto y squash al tocar el suelo.
6. Nada de texto en pantalla salvo que el estilo lo pida.
7. Encuadre: el tostador en el tercio central, el suelo en el tercio inferior. Lo importante dentro del 80 % central (se verá en móvil).
8. Que se vea rico: detalles de fondo, luz coherente, sombras, y movimiento ambiental sutil (vapor, polvo, parpadeos) mientras la tostada está quieta.

Antes de escribir el código, piensa en 5 líneas la paleta exacta (en hex), la técnica de dibujo y el truco visual que hace reconocible el estilo. Luego entrega el artifact.
Al final, ofréceme tres variaciones de la escena en este mismo estilo.

PARA IR MÁS ALLÁ

Haz tu propia escena

Cambia la tostada por lo que quieras. Copia cualquier prompt y sustituye solo el bloque ESCENA por el tuyo. Mantén los cuatro tiempos: arranque, acción, golpe final y vuelta al inicio. Así el bucle empalma sin salto.

PLANTILLA PARA RELLENAR

```
ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: [dónde estamos y qué hay. Algo se prepara.]
- 0,8 s: [el momento que lo dispara todo]
- 0,8-2,4 s: [la acción principal, con física creíble]
- 2,4 s: [el golpe final: lo que tiene que leerse al instante]
- 2,4-3,6 s: [reposo, con un detalle que se sigue moviendo]
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: [qué tiene que pensar quien lo vea].
```

EJEMPLO: LA TOSTADA

```
ESCENA (bucle de 4 segundos, que empalme sin salto):
- 0,0-0,8 s: una cocina. Sobre la encimera, un tostador con una tostada dentro, ya untada con mantequilla por arriba. El tostador tiembla un poco.
- 0,8 s: ¡clac! La tostada sale disparada hacia arriba.
- 0,8-2,4 s: vuela en parábola y gira en el aire (dos vueltas y media). La mantequilla se ve bien en cada vuelta.
- 2,4 s: cae al suelo justo del lado de la mantequilla. Se aplasta un poco al tocar el suelo (squash) y salpica un poco de mantequilla.
- 2,4-3,6 s: queda boca abajo, quieta. Un pequeño temblor de rebote.
- 3,6-4,0 s: transición limpia de vuelta al inicio (fundido o corte en el mismo encuadre).
Es una broma visual: la ley de Murphy. La caída boca abajo tiene que leerse al instante, incluso en miniatura.
```

SI ALGO NO SALE

Si te sale plano

Con la plastilina me pasó: la primera versión parecía un dibujo. Le pegué esta corrección en el mismo chat y quedó como ves en su ficha. Sirve para cualquier estilo que se quede corto.

```
Ahora mismo parece un dibujo plano, no plastilina. Rehazla para que parezca un corto de stop motion de verdad, tipo estudio de animación con muñecos de plastilina:

1. Volumen real: cada objeto tiene que parecer una pieza modelada a mano y abombada. Rellena cada forma con un degradado radial (luz arriba a la izquierda, sombra abajo a la derecha), un brillo especular suave y céreo arriba, y una oclusión oscura donde toca otra pieza o el suelo.
2. Bordes blandos e imperfectos: nada de líneas rectas ni contornos dibujados. Las formas son redondeadas, algo irregulares, con grosor (un canto más oscuro debajo de cada pieza, como si tuviera 2-3 cm de espesor).
3. Textura de plastilina: huellas de dedos (arcos concéntricos sutiles, más claros y más oscuros), marcas de herramienta de modelar y un grano fino. Que se note de cerca.
4. Decorado de maqueta: encimera, azulejos y suelo hechos con planchas de plastilina, con juntas hundidas y un poco desiguales. Fondo con profundidad de campo (más borroso detrás) y una luz de estudio cálida, con una sombra suave proyectada por cada objeto.
5. Colores saturados y alegres de plastilina, no apagados: tostador rojo #E23B2E, encimera mostaza #F2B035, pared verde menta #8ED1C1, suelo azul #4A7FC1 y crema, tostada #D9893A, mantequilla amarilla #FFE45E.
6. Stop motion: 12 fotogramas por segundo y un leve «hervido» de los contornos entre fotogramas. Al caer, la tostada se aplasta como plastilina blanda y la mantequilla se queda pegada al suelo como un pegote.
7. Un detalle de personalidad: el tostador tiene dos ojitos de plastilina que siguen la tostada y se cierran del susto al caer.

Mantén las mismas reglas técnicas (draw(t), window.renderAt, bucle de 4 s, 1080×1920) y la misma escena. Entrega el artifact nuevo.
```

GRACIAS POR COMENTAR TOSTADA

Enséñame la tuya

Mándamela por DM a **@uricurti**. Me hace ilusión ver qué escena eliges.

