DE PROMPTS UIT DE REELS

Geen camera. Deze video is *code*.

Twee reels van ons zijn van begin tot eind in code gebouwd: het personage, de wereld, de tekst en de montage. Hier staan de prompts die erbij horen, twee sets van vijf. Deel 1 is de set uit "Ik ben code", deel 2 die uit "Vijf stappen". Plak ze één voor één in Claude Code en kijk na elke stap wat eruit komt.

1	2	3	4
Installeren	**Lege map**	**Deel 1**	**Deel 2**
Claude Code en Node.js	één map per video	van meten tot de beat	van idee tot mp4

01 Wat je nodig hebt

- **Claude Code.** Daarvoor heb je een Pro-, Max-, Ultra-, Team- of Enterprise-abonnement nodig, of een account op de Claude Console. Het gratis abonnement van claude.ai geeft geen toegang tot Claude Code.
- **Een computer die het draait.** macOS 13 of nieuwer, Windows 10 (versie 1809) of nieuwer, of Linux (bijvoorbeeld Ubuntu 20.04 of Debian 10 en nieuwer), met minstens 4 GB werkgeheugen en internet.
- **Node.js**, van nodejs.org. De video's in deze gids zijn webpagina's met JavaScript (GSAP en Three.js) die beeld voor beeld worden opgenomen. Typ `node --version` in je terminal: krijg je een versienummer, dan staat het erop.
- **ffmpeg**, het programma dat losse beelden en geluid samenvoegt tot één mp4. Op een Mac met Homebrew: `brew install ffmpeg`. Ontbreekt het, vraag Claude Code dan om het te installeren.
- **Een stem en muziek.** De prompts maken geen stem en zoeken geen muziek. Neem zelf een stem op en gebruik muziek die je mag gebruiken.

Claude Code installeer je met één regel in de terminal. Op macOS, Linux en WSL:

INSTALLEREN, MACOS EN LINUX

```
curl -fsSL https://claude.ai/install.sh | bash
```

Op Windows in PowerShell is het `irm https://claude.ai/install.ps1 | iex`. Met Homebrew kan ook: `brew install --cask claude-code`. Open daarna een nieuw terminalvenster en typ `claude --version`. Zie je een versienummer, dan werkt het.

02 Begin in een lege map

Maak voor elke video een nieuwe, lege map en start Claude Code daarin. Dan staat alles van die ene video bij elkaar: de metingen, het plan, de pagina en de mp4.

NIEUWE MAP, CLAUDE CODE STARTEN

```
mkdir mijn-video
cd mijn-video
claude
```

De eerste keer vraagt Claude Code je om in te loggen in je browser. Daarna plak je de eerste prompt. Voordat Claude Code een bestand aanpast, een commando uitvoert of op internet zoekt, vraagt hij standaard om toestemming. Lees wat hij wil doen voordat je op **Yes** drukt.

03 Deel 1: Ik ben code

In deze reel loopt Marco, een getekend personage, langs vijf stappen. Hij bestaat niet: hij is een SVG-tekening met een mond die beweegt op zijn eigen stem. De vijf prompts gaan van reels meten tot knippen op de beat. Vul alles tussen de haken zelf in.

1. Reels meten. Je begint niet met bouwen maar met meten: wat doen reels die jij goed vindt precies?

DEEL 1 · PROMPT 1 · REELS METEN

```
Hier zijn 4 reels die ik goed vind: [links of mp4's]. Download ze en meet ze frame voor
frame: waar vallen de cuts, hoe lang duurt een shot gemiddeld, wanneer valt het eerste woord,
hoeveel woorden per seconde, en wat staat er in de eerste 3 seconden in beeld. Zet het in een
tabel in reel-meting.md. Geen meningen, alleen wat je meet.
```

2. Shotplan. Elk shot eerst op een bord, voordat er iets rendert.

DEEL 1 · PROMPT 2 · SHOTPLAN

```
Maak op basis van reel-meting.md een shotplan in shotplan.html: één vak per shot met een
schets, wat er gezegd wordt, hoe lang het duurt en welke beweging erin zit. Houd het tempo
van de gemeten reels aan. Render nog niets: ik keur eerst het plan goed.
```

3. Personage in code. Je personage wordt een tekening die je kunt laten bewegen.

DEEL 1 · PROMPT 3 · PERSONAGE IN CODE

```
Teken mijn personage als SVG in code: [beschrijving: haar, baard, kleding, kleuren]. Maak
losse groepen voor armen, ogen en vier mondvormen, zodat je ze kunt animeren. Laat de mond
bewegen op het volume van de stem: per frame de luidheid meten en de mondvorm kiezen.
```

4. Film als webpagina. De hele video is één pagina die stilstaat en beeld voor beeld wordt doorgespoeld en opgenomen.

DEEL 1 · PROMPT 4 · FILM ALS WEBPAGINA

```
Bouw de hele video als één HTML-pagina van 1080x1920 met één GSAP-tijdlijn die stilstaat en per frame wordt doorgespoeld. Alle teksten verschijnen op de woordtijden uit de stem. Render hem daarna frame voor frame naar mp4.
```

5. Op de beat. Elke wissel valt op de muziek, en de stem blijft verstaanbaar.

DEEL 1 · PROMPT 5 · OP DE BEAT

```
Zoek de beats in de muziek en leg elke scènewissel en elke knal op de dichtstbijzijnde beat. Mix stem en muziek naar -14 LUFS, met de muziek ruim onder de stem.
```

Waar het in deel 1 misgaat

- **Downloaden lukt niet altijd.** Niet elke link laat zich downloaden. Lukt het niet, zet de mp4's dan zelf in de map en geef de bestandsnamen. Gebruik andermans reels om te meten, niet om over te nemen.
- **Claude kijkt niet naar video.** Claude Code leest afbeeldingen, geen videobestanden. Om een reel te meten haalt hij er losse beelden en het geluid uit, met een programma als ffmpeg. Zie je in reel-meting.md een getal dat niet klopt met wat je zelf ziet, vraag dan hoe hij het gemeten heeft.
- **Zonder stem geen woordtijden.** Prompt 3 en 4 gaan uit van een opname van de stem in je map. De woordtijden haal je daaruit met een spraakherkenner, bijvoorbeeld Whisper; vraag Claude Code daarom als hij ze niet vindt.
- **De mond volgt het volume, niet de klanken.** Hard geluid is een open mond, stilte een dichte. Dat leest goed op een getekend personage, maar het is geen echte lipsync.
- **Sla stap 2 niet over.** Een fout in het shotplan haal je er met één zin uit. Dezelfde fout in een gerenderde video kost een nieuwe render.

04 Deel 2: Vijf stappen

In deze reel bouwen John en een robot een video in vijf stappen: idee, bronnen, code, nakijken en renderen. De wereld en de poppetjes zijn 3D, gebouwd met Three.js, ook allemaal in code. Vul in wat tussen de haken staat.

1. Idee. Eerst kijken of niemand het al zo gemaakt heeft.

DEEL 2 · PROMPT 1 · IDEE

```
Ik wil een korte video (30–45 s) maken over [onderwerp] voor [doelgroep]. Bedenk 10 invalshoeken. Zoek per invalshoek op of er al bekende video's of posts met precies dat idee zijn, en zet de 3 die nog niemand zo gemaakt heeft bovenaan, met waarom.
```

2. Bronnen. Elk feit krijgt een bron, anders gaat het eruit.

DEEL 2 · PROMPT 2 · BRONNEN

```
Schrijf een script van hoogstens 120 woorden voor invalshoek [nummer]. Zet achter elk feit, getal of naam de bron (link). Kun je iets niet met een bron onderbouwen, haal het dan weg en zeg wat je hebt weggehaald.
```

3. Code. Geen camera en geen AI-video: de hele wereld wordt in code gebouwd.

DEEL 2 · PROMPT 3 · CODE

```
Bouw deze video als één HTML-pagina met Three.js: een 3D-wereld en twee poppetjes uit blokken, 1080×1920, 30 beelden per seconde. Alles in code: geen camera, geen AI-video, geen stockbeelden. Elke scène hoort bij één zin uit het script, met de tekst woord voor woord in beeld.
```

4. Nakijken. Elk beeld na, en wat zwak is wordt opnieuw gedaan.

DEEL 2 · PROMPT 4 · NAKIJKEN

```
Maak van elke scène één stilstaand beeld en zet ze op één vel. Kijk elk beeld na: staat het poppetje in het eerste beeld, is de tekst leesbaar, valt er niets buiten beeld, zit er niets voor de lens? Repareer wat zwak is en laat het vel opnieuw zien.
```

5. Renderen. Je eigen computer maakt de video.

DEEL 2 · PROMPT 5 · RENDEREN

```
Render de video lokaal naar mp4 (1080×1920, 30 fps), zet de stem en muziek eronder op een gelijk volume en vertel me hoeveel beelden het waren en hoe lang het duurde.
```

Waar het in deel 2 misgaat

- **"Nog niemand gemaakt" is een schatting.** Claude Code zoekt op internet en krijgt titels en links terug, en kan die pagina's daarna openen. Wat alleen in een video wordt gezegd, vindt hij zo niet. Zoek zelf ook even op Instagram of TikTok.
- **Open de bronnen zelf.** Een link kan bestaan en toch iets anders zeggen dan in het script staat. Klik elke link aan voordat je opneemt.
- **Een stilstaand beeld laat geen beweging zien.** Prompt 4 kijkt naar één beeld per scène. Wat er tussen twee beelden misgaat, zoals een poppetje dat door een muur loopt, zie je pas in de mp4. Kijk die altijd zelf helemaal af.
- **Stem en muziek breng je zelf mee.** Prompt 5 legt ze eronder, maar maakt ze niet. Is de stem slecht te verstaan, vraag dan om de muziek ruim onder de stem te zetten, zoals in prompt 5 van deel 1.
- **Renderen kost tijd.** Je computer maakt elk beeld apart: 30 per seconde, dus 1.350 beelden voor 45 seconden. Daarom vraagt de prompt hoe lang het duurde.

05 Eerlijk is eerlijk

- AI bouwt elk frame, maar jij moet nog steeds zien wat goed is. Reken op meer dan één ronde per stap.
- De prompts zijn een begin, geen knop. De uitkomst hangt af van wat je invult: hoe preciezer je personage, onderwerp en doelgroep, hoe beter.
- Gebruik alleen stemmen, muziek en beelden die je mag gebruiken. Dat geldt ook voor de reels die je in deel 1 meet.
- Laat Claude Code geen namen, getallen of citaten verzinnen. Prompt 2 van deel 2 dwingt een bron af; gebruik die regel ook in deel 1.

Ondernemer? Laat het voor je bouwen.

Webry bouwt systemen en AI-agents die werk uit je bedrijf overnemen, van leads opvolgen tot offertes klaarzetten. In een half uur aan de telefoon kijken we waar je bedrijf vastloopt en wat een werkbare volgende stap is.

Plan een gesprek

Meer van dit?

Op Instagram laten we zien wat AI nu al kan in het echte werk: tools, workflows en de links erbij.

Volg @webry.nl

Een gids van Webry. Loop je vast bij een van de prompts? Stuur ons een bericht op Instagram (@webry.nl) of kijk op webry.nl.

Webry.

Bronnen, de documentatie van Claude Code: code.claude.com/docs/en/setup (installatie, systeemeisen, welke accounts), code.claude.com/docs/en/quickstart (eerste sessie en inloggen) en code.claude.com/docs/en/tools-reference (toestemming, zoeken op internet, welke bestanden Claude leest). Gecontroleerd op 2 november 2026. De prompts zijn dezelfde als in onze reels "Ik ben code" en "Vijf stappen". Webry is niet verbonden aan Anthropic.