FÁBRICA DE SHORTS CON IA

Prompts de personajes y animación

Todos los prompts para recrear a Adam, Claudio y GPT, sus emociones, gestos, labios sincronizados, cámara, efectos y voces. Más 8 modelos listos para usar.



Adam
el hacker primerizo



Claudio
la mascota calma



GPT
el entusiasta

Contenido

1. Adam — el hacker primerizo
2. Claudio — la mascota calma
3. GPT — el entusiasta
4. Animación compartida
5. Voces y dirección actoral
6. Prompt para un episodio nuevo
7. Anexo: catálogo de 8 modelos

Cómo usar estos prompts. Están pensados para pegarlos en un asistente de código con IA (por ejemplo Claude Code) trabajando dentro de un proyecto de Remotion con React Three Fiber. Pégalos en orden: primero el diseño base de cada personaje, después sus emociones y por último los sistemas de animación compartidos. Los números (tamaños, colores, tiempos) son los reales del proyecto: puedes cambiarlos para crear tu propio estilo.

Claudio y GPT son personajes originales creados para este proyecto. Este material es independiente y no está afiliado, patrocinado ni respaldado por Anthropic, OpenAI ni ninguna otra empresa mencionada.



PERSONAJE

Adam — el hacker primerizo

Dev de ~22 años, nervioso y emocional con la IA. Es el que trae los problemas. Capucha verde puesta, lentes y flequillo.

Diseño base

```
Crea un personaje de estilo voxel (todo hecho con cajas) en React Three Fiber para Remotion, de pie y SIN animación, en pose neutra mirando a cámara en tres cuartos.
Personaje: Adam, varón de unos 22 años, hacker primerizo. Personalidad: nervioso con la IA, emocional, impulsivo.
Proporciones: cabeza 1.4 × 1.5 × 1.3, torso 1.8 × 1.85 × 1, brazos 0.5 de ancho colgando de hombros a ±1.15, piernas 0.75 de ancho y 1.6 de alto, zapatillas con suela blanca.
Piel trigueña clara (#d9a07a). Ojos: rectángulo blanco con pupila azul (#2b4c9a) y ceja fina encima; nariz de un voxel saliente; boca de una línea color #9c4a42.
Pelo: pelo corto con flequillo texturizado en mechones de distinto largo, barrido hacia un costado, con mechones de reflejo, color castaño oscuro (#2e1d12).
Ropa: sudadera con capucha PUESTA (capucha con volumen: domo escalonado, laterales acolchados, borde enrollado alrededor de la cara, forro más oscuro), bolsillo canguro y cordones con puntera metálica, color verde (#2f8f4e); pantalón negro (#22252e); zapatillas negras (#16161a).
Detalles: lentes de marco negro rectangular.
Materiales mate (roughness 0.8) con una textura de ruido pixelado de 16×16 que multiplica el color (la ropa, con rayas de tejido). Todas las cajas proyectan y reciben sombra.
```

Capucha realista

```
Haz la capucha puesta con volumen real usando cajas: un domo escalonado de 3 capas que se angostan hacia arriba, una costura central fina en el techo, laterales acolchados con una segunda capa más angosta por fuera, un borde enrollado más oscuro que rodea la cara y se cierra hacia el mentón en diagonal, un forro interior todavía más oscuro asomando en el borde y tela juntada en la nuca que une la capucha con la sudadera. Los cordones salen del cuello con distinto largo y terminan en una puntera metálica gris.
```

Peinado de chico de 20 años

```
Debajo de la capucha asoma un flequillo texturizado: 5 mechones de distinto ancho y alto, rotados entre 0.05 y 0.3 radianes para que se vea barrido hacia la derecha, alternando el color base con uno más claro de reflejo, más 2 puntas sueltas. Ningún mechón debe tapar las cejas (el enojo se lee en las cejas). Agrega un mechón suelto en cada sien que se escapa de la capucha.
```

Cara y emociones

```
Cada ojo es un rectángulo blanco con una pupila de color que se mueve según la mirada, un párpado del color de la piel que baja según la emoción y una ceja inclinable. Emociones: neutral, happy (párpado al 25 %, sonrisa con comisuras arriba), sad (ceja con el extremo interno levantado, párpado al 45 %, boca hacia abajo, lágrima celeste que cae en loop), nervous (cejas preocupadas, boca en zigzag, gota de sudor, mejillas rosadas, respiración más rápida, parpadeo extra), surprised (ojos más altos, pupilas más chicas, cejas arriba), angry (cejas en V con el extremo interno hacia abajo, párpado al 30 %, mejillas rojas, boca más ancha hacia abajo). Agrega lentes de marco negro con vidrio celeste al 18 % de opacidad.
```

Sentado en la silla gamer

```
Agrega un modo sentado: muslos horizontales hacia adelante a la altura del asiento (y = 1.35), pantorrillas verticales hasta el piso y el torso bajado para que la cadera quede sobre el asiento. El resto del cuerpo (brazos, cabeza, gestos) funciona igual.
```



MASCOTA

Claudio — la mascota calma

Bloque naranja con patitas. Es el que sabe: calmo, honesto y pone límites. Personaje original del proyecto.

Diseño base

```
Crea una mascota voxel en React Three Fiber: un cuerpo-cabeza que es una sola caja naranja (#e8704f) de 2.2 × 1.5 × 1.4, sobre 4 patitas finas de 0.22 × 0.9 × 0.22, con dos bracitos-muñón horizontales de 0.5 × 0.2 × 0.2 que pivotan desde el borde del cuerpo. En la cara frontal: dos ojos cuadrados negros (#1a0f0c) de 0.22, una boca de una línea y dos mejillas rosadas (#ff8f9c). Textura de ruido pixelado sutil. El cuerpo gira desde su base, no desde el centro.
```

Expresiones sin cejas

```
Como Claudio no tiene cejas, la emoción se expresa con la forma de los ojos: happy = ojos '^^' hechos de dos palitos inclinados; sad = ojos más bajos con el extremo EXTERNO caído; angry = ojos en V con el extremo INTERNO hacia abajo más una ceja gruesa inclinada encima y mejillas rojas más grandes; surprised = ojos más altos; nervous = ojos chicos que saltan de lado a lado y una gota de sudor; wink = un ojo cerrado. Con tristeza el cuerpo se encoge un 4 %.
```

Vida en reposo

```
Cuando no habla, Claudio respira (escala vertical ±1,5 % con un seno lento) y se balancea apenas en el eje Y (±0.03 rad). Parpadea cada ~3 segundos. Las pupilas hacen microsacadas cada 1,5 s alrededor del personaje con el que habla.
```



MASCOTA

GPT — el entusiasta

Robot blanco con cara-pantalla. Le dice que sí a todo y adula: es el contrapunto cómico de Claudio. Es una parodia con diseño propio: no uses logos ni colores oficiales de terceros.

Diseño base

```
Crea un robot voxel: cuerpo blanco (#e9eeec, roughness 0.35) de 1.3 × 1.2 × 1.1 sobre dos patas cortas, con una franja menta luminosa (#46e3b5) en la base. La cara es una pantalla oscura (#0d1f1b) de 1.06 × 0.66 donde los ojos y la boca son píxeles emisivos menta. Tiene auriculares a los costados con un disco menta luminoso, una antena con una bolita emisiva que late (escala y opacidad con un seno) y bracitos con 'manos' menta luminosas.
```

Pantalla emocional

```
Los ojos y la boca de la pantalla cambian de forma igual que los de Claudio (^^, V, caídos, grandes), pero además el color de la pantalla cambia con la emoción: menta en estado normal y ROJO (#ff4d5e) cuando está enojado. GPT es inquieto: rebota un poquito en reposo (valor absoluto de un seno, 0.03 de altura).
```

04

SISTEMA

Animación compartida

Prompts para los sistemas que hacen que los tres personajes se sientan vivos. Funcionan para cualquier personaje del catálogo.

Labios sincronizados con el audio

```
Para cada audio de diálogo, decodifícalo con ffmpeg a PCM mono de 8 kHz, calcula el RMS cada 1/30 de segundo (un valor por frame), normalízalo contra el percentil 95, resta un umbral de 0.15 para que el ruido no deje la boca entreabierta y guárdalo en un JSON. En el render, la altura de la boca es 0.05 + apertura × 0.2, promediando 5 frames con pesos [0.1, 0.2, 0.4, 0.2, 0.1] para que no tiemble.
```

Mirada, parpadeo y microsacadas

```
Las pupilas se desplazan según una función gaze(emoción, frame): por defecto miran al otro personaje con saltos aleatorios deterministas cada 45 frames; nervous salta cada 9 frames; sad mira al piso; angry clava la mirada fija. Usa un hash basado en seno (no Math.random) porque Remotion renderiza frames en paralelo.
```

Gestos con entrada y salida suave

```
Define gestos por línea de diálogo: nod, shake, point, shrug, think, facepalm, wave, handsUp. Cada uno es una pose de cabeza y brazos (rotaciones en radianes) que se multiplica por una envolvente smoothstep que entra y sale en ~0,5 s. Asentir, negar y saludar oscilan con un seno lento (frame / 6). Solo gesticula el que habla.
```

Cámara

```
Corte de cámara por línea según la toma (close, medium, full, wide) y el personaje que habla, con estos movimientos: snap (zoom de golpe en 5 frames al 55 %), push (acercamiento dramático del 40 % con easing), pull (se aleja y revela), slow (acercamiento lento del 25 % para suspenso) y shake (temblor que se apaga en medio segundo).
```

Efectos 3D en voxels

```
Efectos que aparecen junto a la cabeza de quien habla, hechos con cubos: confeti (60 cubos de colores cayendo y girando), pulgar arriba gigante que entra con un pop, signos ? y ! dibujados en una cuadrícula de 5×7, corazones que suben y se desvanecen, y vapor que sale de la cabeza en loop cuando alguien está enojado. No los pongas en primeros planos con zoom de golpe: no entran en el encuadre.
```

Modo suspenso y cierre

```
Agrega un mood 'suspense': en 1 segundo baja la luz principal, casi desaparece el relleno, aparece un contraluz rojo, se cierra una viñeta negra y entra un drone grave sintetizado con ffmpeg. Si el episodio tiene cliffhanger, al final corta a negro con un golpe sonoro y 'CONTINUARÁ...' en rojo parpadeando.
```

05

AUDIO

Voces y dirección actoral

Todo el diálogo es susurrado con ElevenLabs (modelo eleven_v3). Las etiquetas entre corchetes son la dirección actoral: exageradas y profesionales.

Configuración por personaje

```
Claudio: voz masculina calma, estabilidad 0.5, base '[whispers] [calm]'.
Adam: voz masculina joven latinoamericana, estabilidad 0 (máxima expresividad), base
'[whispers] [nervous]'.
GPT: voz masculina entusiasta, estabilidad 0, base '[whispers] [enthusiastic]'.
Post-proceso: recortar silencios, normalizar a -20 LUFS, fade de 20 ms de entrada y 80 ms de
salida (evita el clic entre líneas) y 0,25 s de silencio al final.
```

Etiquetas por emoción

```
Claudio — happy: [warmly] · wink: [playfully] · sad: [disappointed] [sighs] · angry: [angry]
[stern]
Adam — happy: [excited] [nervous laugh] · sad: [sad] [sighs] · nervous: [very nervous]
[stammering] · surprised: [anxious] [gasps]
GPT — happy: [overly excited] · nervous: [awkward] [nervous laugh] · angry: [offended]
[indignant]
Ejemplos de dirección por línea: [horrified] [voice trembling] · [dramatic pause] [matter-of-
fact] · [dry humor] [knowingly]
```

Caché para no pagar dos veces

```
Antes de llamar a la API, calcula un hash SHA-1 de [modelo, voz, estabilidad, texto con
etiquetas]. Si ya existe un mp3 con ese hash en .cache/voices, reutilízalo. Así, corregir una
sola línea de un episodio cuesta solo esa línea.
```

06

PLANTILLA

Prompt para un episodio nuevo

Pégalo en Claude Code dentro del proyecto, cambiando el tema.

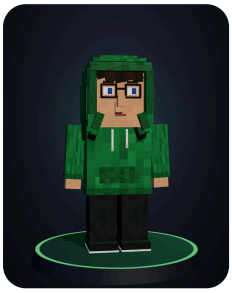
Plantilla

```
Escribe un episodio nuevo en src/scripts/ sobre el tema: «___». Set 'desk' con Adam, Claudio y GPT. Estructura: gancho que empieza con «Psst...» → conflicto → reflexión de Claudio → remate con humor. Entre 11 y 13 líneas en español neutro con tú. Para cada línea define expression, shot, gesture, move y un tone exagerado y profesional; usa fx y overlay solo cuando lo que se dice lo justifique (terminal si hay código, correo si hay un mensaje, checklist para la lección). Agrega un title gancho de menos de 8 palabras con un emoji y un summary con 3 o 4 puntos accionables. Antes de elegir el tema, revisa el catálogo para no repetir.
```

ANEXO

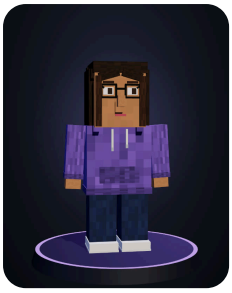
Catálogo de modelos

8 personajes en el mismo estilo que Adam, listos para pedirle a la IA. Cada prompt describe exactamente lo que ves en la imagen.



Adam · Hacker primerizo · varón, 22

```
Crea un personaje de estilo voxel (todo hecho con cajas) en React Three Fiber para Remotion, de pie y SIN animación, en pose neutra mirando a cámara en tres cuartos.
Personaje: Adam, varón de unos 22 años, hacker primerizo. Personalidad: nervioso con la IA, emocional, impulsivo.
Proporciones: cabeza 1.4 × 1.5 × 1.3, torso 1.8 × 1.85 × 1, brazos 0.5 de ancho colgando de hombros a ±1.15, piernas 0.75 de ancho y 1.6 de alto, zapatillas con suela blanca.
Piel trigueña clara (#d9a07a). Ojos: rectángulo blanco con pupila azul (#2b4c9a) y ceja fina encima; nariz de un voxel saliente; boca de una línea color #9c4a42.
Pelo: pelo corto con flequillo texturizado en mechones de distinto largo, barrido hacia un costado, con mechones de reflejo, color castaño oscuro (#2e1d12).
Ropa: sudadera con capucha PUESTA (capucha con volumen: domo escalonado, laterales acolchados, borde enrollado alrededor de la cara, forro más oscuro), bolsillo canguro y cordones con puntera metálica, color verde (#2f8f4e); pantalón negro (#22252e); zapatillas negras (#16161a).
Detalles: lentes de marco negro rectangular.
Materiales mate (roughness 0.8) con una textura de ruido pixelado de 16×16 que multiplica el color (la ropa, con rayas de tejido). Todas las cajas proyectan y reciben sombra.
```



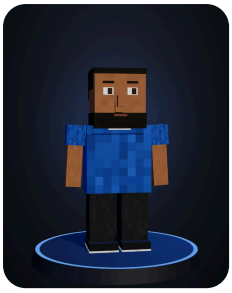
Valeria · Dev frontend · mujer, 24

```
Crea un personaje de estilo voxel (todo hecho con cajas) en React Three Fiber para Remotion, de pie y SIN animación, en pose neutra mirando a cámara en tres cuartos.
Personaje: Valeria, mujer de unos 24 años, dev frontend. Personalidad: detallista, sarcástica, obsesionada con el diseño.
Proporciones: cabeza 1.4 × 1.5 × 1.3, torso 1.8 × 1.85 × 1, brazos 0.5 de ancho colgando de hombros a ±1.15, piernas 0.75 de ancho y 1.6 de alto, zapatillas con suela blanca.
Piel trigueña clara (#c68a5e). Ojos: rectángulo blanco con pupila marrón oscuro (#3b2a1a) y ceja fina encima; nariz de un voxel saliente; boca de una línea color #c4566a.
Pelo: pelo largo hasta los hombros, flequillo cortina abierto al medio y mechones enmarcando la cara, color castaño oscuro (#3b2416).
Ropa: sudadera con la capucha BAJADA apoyada en la espalda, bolsillo canguro y cordones con puntera metálica, color violeta (#8b6fd6); pantalón azul oscuro (#2c3e66); zapatillas blancas (#f2f2f2).
Detalles: lentes de marco negro rectangular, pestañas marcadas en el extremo externo de cada ojo.
Materiales mate (roughness 0.8) con una textura de ruido pixelado de 16×16 que multiplica el color (la ropa, con rayas de tejido). Todas las cajas proyectan y reciben sombra.
```



Sofía · QA tester · mujer, 23

```
Crea un personaje de estilo voxel (todo hecho con cajas) en React Three Fiber para Remotion, de pie y SIN animación, en pose neutra mirando a cámara en tres cuartos.
Personaje: Sofía, mujer de unos 23 años, QA tester. Personalidad: encuentra bugs en todo, directa, competitiva.
Proporciones: cabeza 1.4 × 1.5 × 1.3, torso 1.8 × 1.85 × 1, brazos 0.5 de ancho colgando de hombros a ±1.15, piernas 0.75 de ancho y 1.6 de alto, zapatillas con suela blanca.
Piel clara (#f0c7a4). Ojos: rectángulo blanco con pupila verde (#2f7a52) y ceja fina encima; nariz de un voxel saliente; boca de una línea color #d06a74.
Pelo: cola de caballo alta con elástico de color, flequillo barrido de costado, color cobrizo (#c98a3a).
Ropa: camiseta de manga corta con cuello redondo (antebrazos a la vista), color negro (#1c1c22); pantalón gris oscuro (#3a3f4a); zapatillas rojas (#d83b3b).
Detalles: aretes dorados pequeños, pestañas marcadas en el extremo externo de cada ojo.
Materiales mate (roughness 0.8) con una textura de ruido pixelado de 16×16 que multiplica el color (la ropa, con rayas de tejido). Todas las cajas proyectan y reciben sombra.
```



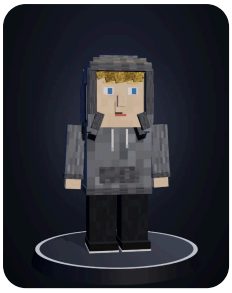
Diego · DevOps · varón, 27

```
Crea un personaje de estilo voxel (todo hecho con cajas) en React Three Fiber para Remotion, de pie y SIN animación, en pose neutra mirando a cámara en tres cuartos.
Personaje: Diego, varón de unos 27 años, DevOps. Personalidad: tranquilo, vive en la terminal, nunca entra en pánico.
Proporciones: cabeza 1.4 × 1.5 × 1.3, torso 1.8 × 1.85 × 1, brazos 0.5 de ancho colgando de hombros a ±1.15, piernas 0.75 de ancho y 1.6 de alto, zapatillas con suela blanca.
Piel trigueña (#a8714a). Ojos: rectángulo blanco con pupila marrón oscuro (#3b2a1a) y ceja fina encima; nariz de un voxel saliente; boca de una línea color #8a4a3e.
Pelo: pelo rapado muy corto (una capa fina sobre el cráneo), color negro (#1a120c).
Ropa: camiseta de manga corta con cuello redondo (antebrazos a la vista), color azul (#2f6fd6); pantalón negro (#2a2a30); zapatillas negras (#16161a).
Detalles: barba tupida negra.
Materiales mate (roughness 0.8) con una textura de ruido pixelado de 16×16 que multiplica el color (la ropa, con rayas de tejido). Todas las cajas proyectan y reciben sombra.
```



Lucía · Data scientist · mujer, 25

```
Crea un personaje de estilo voxel (todo hecho con cajas) en React Three Fiber para Remotion, de pie y SIN animación, en pose neutra mirando a cámara en tres cuartos.
Personaje: Lucía, mujer de unos 25 años, data scientist. Personalidad: curiosa, habla con gráficos, ama los datos limpios.
Proporciones: cabeza 1.4 × 1.5 × 1.3, torso 1.8 × 1.85 × 1, brazos 0.5 de ancho colgando de hombros a ±1.15, piernas 0.75 de ancho y 1.6 de alto, zapatillas con suela blanca.
Piel morena (#7a4a2e). Ojos: rectángulo blanco con pupila marrón oscuro (#2a1a10) y ceja fina encima; nariz de un voxel saliente; boca de una línea color #a8434e.
Pelo: pelo rizado con mucho volumen, hecho de rizos sueltos alrededor de la cabeza, color negro (#1c120c).
Ropa: sudadera con la capucha BAJADA apoyada en la espalda, bolsillo canguro y cordones con puntera metálica, color amarillo (#f2c23a); pantalón azul oscuro (#1f2a44); zapatillas blancas (#f2f2f2).
Detalles: aretes dorados pequeños, pestañas marcadas en el extremo externo de cada ojo.
Materiales mate (roughness 0.8) con una textura de ruido pixelado de 16×16 que multiplica el color (la ropa, con rayas de tejido). Todas las cajas proyectan y reciben sombra.
```



Mateo · Estudiante de sistemas · varón, 20

```
Crea un personaje de estilo voxel (todo hecho con cajas) en React Three Fiber para Remotion, de pie y SIN animación, en pose neutra mirando a cámara en tres cuartos.
Personaje: Mateo, varón de unos 20 años, estudiante de sistemas.
Personalidad: entusiasta, copia todo de la IA, aprende rápido.
Proporciones: cabeza 1.4 × 1.5 × 1.3, torso 1.8 × 1.85 × 1, brazos 0.5 de ancho colgando de hombros a ±1.15, piernas 0.75 de ancho y 1.6 de alto, zapatillas con suela blanca.
Piel clara (#f2cfb0). Ojos: rectángulo blanco con pupila azul (#4a7fc0) y ceja fina encima; nariz de un voxel saliente; boca de una línea color #c46a62.
Pelo: pelo corto con flequillo texturizado en mechones de distinto largo, barrido hacia un costado, con mechones de reflejo, color rubio (#d8b257).
Ropa: sudadera con capucha PUESTA (capucha con volumen: domo escalonado, laterales acolchados, borde enrollado alrededor de la cara, forro más oscuro), bolsillo canguro y cordones con puntera metálica, color gris (#8a8f9c); pantalón gris oscuro (#2a2e38); zapatillas negras (#16161a).
Materiales mate (roughness 0.8) con una textura de ruido pixelado de 16×16 que multiplica el color (la ropa, con rayas de tejido). Todas las cajas proyectan y reciben sombra.
```



Camila · Ciberseguridad · mujer, 26

```
Crea un personaje de estilo voxel (todo hecho con cajas) en React Three Fiber para Remotion, de pie y SIN animación, en pose neutra mirando a cámara en tres cuartos.
Personaje: Camila, mujer de unos 26 años, ciberseguridad. Personalidad: paranoica (con razón), seria, humor seco.
Proporciones: cabeza 1.4 × 1.5 × 1.3, torso 1.8 × 1.85 × 1, brazos 0.5 de ancho colgando de hombros a ±1.15, piernas 0.75 de ancho y 1.6 de alto, zapatillas con suela blanca.
Piel trigueña clara (#d9a07a). Ojos: rectángulo blanco con pupila marrón oscuro (#2a1a10) y ceja fina encima; nariz de un voxel saliente; boca de una línea color #8f2f3c.
Pelo: moño alto (el pelo recogido y enrollado en lo alto de la cabeza), flequillo corto y mechones sueltos a los costados, color negro (#0f0f12).
Ropa: chaqueta abierta con cuello y cierre (camiseta blanca debajo), color rojo (#b8323e); pantalón negro (#18181e); zapatillas negras (#16161a).
Detalles: lentes de marco negro rectangular, pestañas marcadas en el extremo externo de cada ojo.
Materiales mate (roughness 0.8) con una textura de ruido pixelado de 16×16 que multiplica el color (la ropa, con rayas de tejido). Todas las cajas proyectan y reciben sombra.
```



Andrés · Backend senior · varón, 30

Crea un personaje de estilo voxel (todo hecho con cajas) en React Three Fiber para Remotion, de pie y SIN animación, en pose neutra mirando a cámara en tres cuartos.
Personaje: Andrés, varón de unos 30 años, backend senior. Personalidad: mentor paciente, explica con analogías.
Proporciones: cabeza 1.4 × 1.5 × 1.3, torso 1.8 × 1.85 × 1, brazos 0.5 de ancho colgando de hombros a ±1.15, piernas 0.75 de ancho y 1.6 de alto, zapatillas con suela blanca.
Piel oscura (#5c3a24). Ojos: rectángulo blanco con pupila marrón oscuro (#2a1a10) y ceja fina encima; nariz de un voxel saliente; boca de una línea color #7a3e34.
Pelo: pelo corto con raya al costado y un tupé levantado al frente, color negro (#141010).
Ropa: chaqueta abierta con cuello y cierre (camiseta blanca debajo), color naranja (#ff7a3d); pantalón azul oscuro (#2c3e66); zapatillas blancas (#f2f2f2).
Detalles: lentes de marco negro rectangular, barba tupida negra.
Materiales mate (roughness 0.8) con una textura de ruido pixelado de 16×16 que multiplica el color (la ropa, con rayas de tejido). Todas las cajas proyectan y reciben sombra.