CLAUDE VIDEO EDITING SYSTEM

دليل تأسيس بيئة المونتاج + البرومبت القياسي لأي فيديو جديد

نسخة عملية قابلة للإرسال لأي شخص يستخدم Claude Code على جهاز جديد

المرحلة 1: تجهيز الجهاز والأدوات ومكتبة المونتاج

المرحلة 2: مونتاج أي فيديو بنفس الستاندر الاحترافي

Motion Graphics - Captions - SFX - Background Audio - Preview - QC - Final Render

الفكرة الأساسية: نعمل Setup مرة واحدة، وبعدها كل فيديو جديد يحتاج Creative Brief فقط بدل إعادة تنزيل الأدوات أو بناء الـpipeline من الصفر.

كيف تستخدم هذا الـPDF؟

> **الترتيب الصحيح**
>
> أول مرة على الجهاز: انسخ Prompt المرحلة الأولى بالكامل إلى Claude Code. بعد نجاح الـSelf-Test وحفظ الـToolkit، لا تعيد المرحلة الأولى مع كل فيديو. لأي فيديو جديد استخدم Prompt المرحلة الثانية فقط، واملأ بيانات الفيديو والستايل والـreferences.

محتويات الدليل

1. فلسفة النظام والستاندر الثابت للمونتاج
2. الأدوات التي يجب أن يفحصها أو يثبتها Claude
3. هيكل فولدر VideoEditingToolkit المقترح
4. Prompt المرحلة الأولى: Bootstrap / Setup مرة واحدة
5. قواعد المونتاج الثابتة التي يجب حفظها
6. Prompt المرحلة الثانية: مونتاج فيديو جديد
7. SFX وBackground Sound والـAudio Mix
8. Preview وQC قبل الرندر النهائي
9. Checklist التسليم النهائي

> **مهم جدًا**
>
> الـSetup لا يثبت Design واحد لكل الفيديوهات. الألوان، نوع الـbackground، كثافة الموشن، وهل نستخدم Text Behind Subject أم لا، كلها تتحدد في Prompt الفيديو نفسه. الذي يثبت هو جودة التنفيذ والـworkflow فقط.

1) الستاندر الثابت للمونتاج

الهدف من النظام إن Claude يتعامل كمونتير + Motion Designer + Sound Designer + Render Engineer، وليس مجرد أداة تضيف Captions. القواعد التالية ثابتة في كل المشاريع ما لم نطلب عكسها صراحة:

- الفيديو الأصلي هو المرجع الأساسي، ولا يتم قص كلام أو إعادة ترتيبه من تلقاء Claude.
- Full-screen Presenter هو الوضع الطبيعي. يتم تصغير أو تحريك الشخص فقط عندما يحتاج الشرح مساحة حقيقية للجرافيك.
- الـMotion Graphics لازم تشرح الفكرة خطوة بخطوة، لا تتحول إلى Slides ثابتة أو PowerPoint.
- كل حركة مهمة لها SFX مناسب ومتزامن مع بداية الحركة نفسها.
- الـCaptions عربية صحيحة RTL/BiDi، بينما المصطلحات التقنية تظل بالإنجليزية.
- يتم عمل Preview منخفض الدقة قبل الرندر النهائي، ثم مراجعة Visual + Audio + Sync.
- لا يتم إعلان أن الفيديو انتهى قبل Full Decode وA/V Sync وCaption QC وSFX QC.
- الملف الأصلي لا يتم Overwrite عليه أبدًا، ويُفضّل تسجيل Hash قبل البدء.

Layouts القياسية التي يجب أن يعرفها

Layout	الاستخدام
FULL PRESENTER	المتحدث يملأ الشاشة - للهوك، الجمل المهمة، الرأي والـCTA.
PRESENTER BOTTOM + GRAPHIC TOP	المتحدث في النصف/الجزء السفلي والجرافيك أو Screenshot في الأعلى.
PRESENTER TOP + GRAPHIC BOTTOM	العكس عندما تكون مساحة الشرح الأفضل تحت.
MEDIUM PRESENTER CARD	المتحدث داخل Card متوسط Rounded مع مساحة كبيرة للشرح.
FULL GRAPHIC / SCREEN	إخفاء المتحدث مؤقتًا عندما تكون الـdemo أو الـdiagram أهم من الصورة.
TERMINAL / FLOW / UI SCENES	مشاهد Commands، Nodes، Status، Cards، Counters، Lists، Screenshots cropped.

Claude 2) الأدوات التي يفحصها أو يثبتها

في أول Setup، Claude يفحص الجهاز أولًا ولا يعيد تنزيل أي Tool أو Model موجود بالفعل. التثبيت يكون فقط لما هو ناقص فعلًا.

FFmpeg + FFprobe

الرندر، الـcompositing، الـencode، الصوت، الـmixing، الـframes والـstream inspection.

Node.js LTS

تشغيل الـlocal edit monitor، SVG/HTML motion layers، orchestrator، وscripts المساعدة.

Python 3

Utilities، تحليل ملفات، توليد Assets، وعمليات QC عند الحاجة.

Whisper / whisper.cpp

تفريغ عربي/إنجليزي وتوقيت الكلام. يفضّل multilingual large-v3 عند توفره محليًا.

Arabic + English Fonts

Noto Sans Arabic / Noto Kufi Arabic أو خطوط مناسبة مثبتة قانونيًا، مع خط English وMonospace.

SFX Library

Whoosh, Swipe, Reverse, Impacts, UI Clicks, Pops, Pings, Risers, Outro Settles.

Background Audio Assets

فقط Assets آمنة/مرخصة أو Generated locally إذا احتاج الفيديو Bed هادي.

Hardware Encoder Detection

NVENC / Intel Quick Sync / AMD AMF، مع fallback إلى x264.

Local Edit Monitor

صفحة محلية بسيطة تعرض SFX، scenes، captions، timeline، preview، وحالة الرندر.

QC Scripts

Full decode، stream info، A/V sync، loudness/peak، duration، frame count، contact sheet عند الحاجة.

Packages اختيارية حسب الـpipeline

لا يجب تثبيتها لمجرد التثبيت. Claude يقرر استخدامها فقط إذا كان الـpipeline محتاجها:

- sharp لمعالجة الصور وScreenshots.
- SVG/Canvas library مثل sharp/SVG أو skia-canvas لتوليد الجرافيك.
- Puppeteer/Playwright فقط لو محتاج Screenshot من صفحة محلية/ويب أو تشغيل الـmonitor.
- ImageMagick فقط لو فيه حاجة لا يغطيها FFmpeg/Sharp بكفاءة.

3) هيكل الـToolkit المقترح

```
C:\VideoEditingToolkit\
|-- bin\
|   |-- ffmpeg\
|   |-- whisper\
|-- models\
|   |-- whisper-large-v3\
|-- fonts\
|-- sfx\
|   |-- whoosh\
|   |-- impacts\
|   |-- ui\
|   |-- risers\
|   `-- outro\
|-- audio\
|   `-- background-beds\
|-- components\
|   |-- captions\
|   |-- cards\
|   |-- diagrams\
|   |-- terminal\
|   |-- screenshots\
|   `-- presenter-layouts\
|-- scripts\
|   |-- transcribe\
|   |-- render\
|   |-- audio-mix\
|   |-- preview\
|   `-- qc\
|-- monitor\
`-- VIDEO_EDITING_STANDARD.md
```

قاعدة مهمة

Node.js وPython وGit يمكن أن يكونوا مثبتين طبيعيًا على Windows ولا يلزم نسخهم داخل الـToolkit. الهدف من الفولدر هو تجميع الـmodels والـassets والـscripts والـcomponents التي سنعيد استخدامها في كل فيديو.

المرحلة الأولى - Prompt تأسيس بيئة المونتاج

هذا الـPrompt يُرسل مرة واحدة فقط على جهاز جديد. وظيفته أن يجعل Claude يفحص البيئة، يثبت الناقص، يبني Toolkit ثابت، يحفظ قواعد المونتاج، ثم يعمل Self-Test قبل اعتبار الجهاز جاهزًا.

Prompt 1 - Bootstrap / Setup (انسخه كاملًا)

أنت الآن المسؤول عن تأسيس بيئة مونتاج فيديو احترافية قابلة لإعادة الاستخدام على هذا الجهاز باستخدام Claude Code.

هذه ليست مهمة مونتاج فيديو بعينه. المطلوب الآن هو SETUP مرة واحدة للجهاز وبناء Toolkit دائم نستخدمه لاحقًا مع أي فيديو جديد.

1) افحص الجهاز أولًا قبل تثبيت أي شيء. لا تعِد تنزيل Tool أو Model موجود بالفعل. افحص FFmpeg/FFprobe، Node.js، Python 3، Git، whisper.cpp أو أي Whisper محلي، الـmodels الموجودة، الخطوط، الـGPU/Hardware encoder، وأي SFX أو scripts موجودة.

2) أنشئ فولدر دائم باسم C:\VideoEditingToolkit (أو مسار مناسب ثابت إذا تعذر ذلك) مع مجلدات: bin, models, fonts, sfx, audio, components, scripts, monitor.

3) ثبّت فقط ما هو ناقص فعلًا: Node.js LTS، FFmpeg/FFprobe عند الحاجة، Python 3 عند الحاجة، whisper.cpp مع multilingual large-v3 إذا لم يوجد Model مناسب، وخطوط عربية/إنجليزية قانونية ومناسبة. لا تعِد تنزيل multi-GB models إذا كانت موجودة بالفعل.

4) افحص Hardware encoding. استخدم NVENC أو Quick Sync أو AMF إن كان متاحًا ومتوافقًا، مع fallback موثوق إلى x264. لا تعتمد على encoder غير قابل للاستخدام قبل اختبار فعلي قصير.

5) أنشئ مكتبة SFX منظمة وقابلة لإعادة الاستخدام تشمل على الأقل: short whoosh, airy whoosh, directional swipe, reverse, soft impact, hero impact, UI click, tick, pop, digital cue, confirmation ping, short riser, transition, outro settle. استخدم فقط ملفات محلية آمنة/مرخصة. لا تنزل موسيقى أو SFX بحقوق غير واضحة.

6) جهّز Audio pipeline فيه voice priority, SFX bus, optional background bed, ducking, loudness measurement, true peak check. لا تجعل الـSFX غير مسموعة، ولا تغطي على الكلام.

7) جهّز reusable motion components: Arabic captions, English technical terms, rounded cards, pills, counters, progress,

terminal/code cards, node diagrams, connector lines, screenshots with crop/zoom, presenter layouts, full-screen graphic scenes, and optional Text Behind Subject عند الطلب فقط.

8) ابنِ Local Edit Monitor بسيط، وليس تطبيقًا ضخمًا: Source/Preview/Final، timecode، scene name، captions، SFX markers، render progress. افتحه محليًا أثناء المشاريع إذا كان مفيدًا.

9) أنشئ VIDEO_EDITING_STANDARD.md واحفظ فيه القواعد التالية بشكل دائم:

- Source timeline locked: ممنوع قص أو إعادة ترتيب الكلام من تلقاءك.
- Full-screen presenter هو الـdefault.
- يتم تصغير/تحريك المتحدث فقط عندما يحتاج الـgraphic مساحة فعلية.
- Motion Graphics تشرح الفكرة تدريجيًا ولا تكون Slideshow أو PowerPoint.
- Arabic captions صحيحة RTL/BiDi، والمصطلحات التقنية تبقى English.
- كل animation مهمة لها SFX مناسب ومتزامن frame-accurately.
- Background sound اختيارية حسب الفيديو وتكون منخفضة مع ducking.
- Preview low-res قبل Final.
- QC حقيقي على الملف المرندر: decode, A/V sync, captions, loudness/peak, SFX audibility, visual review.
- المصدر الأصلي لا يتم overwrite عليه.
- لا تعلن FINAL READY قبل نجاح QC.

10) جهّز scripts أو commands قابلة لإعادة الاستخدام للآتي: source inspection + hash، transcription مرة واحدة، caption timing، preview render، final render، SFX mix، background bed mix، ffprobe report، full decode QC، loudness/true peak، A/V sync، contact sheet عند الحاجة.

11) لا تستهلك الوقت أو التوكنز في شرح كل command. نفّذ محليًا واكتب Updates مختصرة فقط: ENV CHECK / INSTALLING MISSING TOOLS / TOOLKIT READY / SELF-TEST READY.

12) بعد تجهيز البيئة اعمل SELF-TEST قصير بملف test مولد محليًا أو Asset بسيط، للتأكد من: render 1080x1920، Arabic text rendering، English text، SFX mix، preview generation، hardware encoder أو full decode QC، fallback.

13) إذا فشل جزء، أصلحه ثم أعد الـSelf-Test. لا تعتبر الـToolkit جاهزًا قبل نجاح الاختبار.

14) في النهاية أعطني تقريرًا مختصرًا: الأدوات الموجودة، ما تم تثبيته، مسار الـToolkit، مسار Whisper model، encoder

المستخدم، حالة SFX library، حالة monitor، ونتيجة Self-Test.

ابدأ الآن بفحص الجهاز فقط، ثم نفّذ الـSetup بالكامل بدون لمس أو حذف أي مشروع شخصي موجود على الجهاز.

نتيجة المرحلة الأولى المتوقعة

- Toolkit ثابت على الجهاز.
- VIDEO_EDITING_STANDARD.md جاهز.
- Whisper model موجود مرة واحدة فقط.
- SFX library منظمة.
- Render + QC scripts قابلة لإعادة الاستخدام.
- Local edit monitor شغال.
- Self-Test ناجح قبل أول مشروع حقيقي.

4) قواعد ثابتة يحفظها Claude بعد الSetup

أ) Timeline

- لا يقص من دماغه.
- لا ينقل Hook أو Intro أو CTA إلا بطلب صريح.
- السكريبت المرفق مرجع للنص، لكن الصوت/الفيديو الأصلي هو مرجع التوقيت الحقيقي.
- لو الـASR أخطأ في كلمة، يصحح Caption فقط إذا السياق واضح ولا يغير الصوت.

ب) Presenter & Layout

- المتحدث Full Screen بشكل افتراضي.
- التصغير ليس Effect تلقائي؛ يحصل فقط لإنشاء مساحة شرح.
- لا تجعل المتحدث tiny card لمدة طويلة.

- لا تثبت Layout واحد للفيديو كله.
- Full Graphic scene مسموحة عندما تكون الـdemo أهم من صورة المتحدث.

Motion (ج

- العناصر تظهر تدريجيًا حسب الكلام، لا كلها مرة واحدة.
- Use easing + settle، وتجنب الحركة الخطية الروبوتية.
- Screenshot يتم Crop/Zoom للجزء المهم، لا وضع صفحة كاملة صغيرة غير مقروءة.
- لا تستخدم Background مزخرفة AI-style ما لم يطلب ذلك.

Audio (د

- Voice > SFX > Background Bed.
- SFX واضحة لكن لا تغطي الكلام.
- الحركة في Frame X تقابلها Transient صوتية عند Frame X تقريبًا.
- لا تكرر نفس Whoosh طوال الفيديو.
- Background music/sound آمنة أو Generated locally فقط.

المرحلة الثانية - **Prompt** مونتاج أي فيديو جديد

بعد نجاح المرحلة الأولى، لا تكرر التثبيت. ضع الفيديو في فولدر المشروع، وأضف أي screenshots أو screen recordings أو reference folders، ثم أرسل Prompt المونتاج التالي بعد تعبئة المتغيرات.

بيانات تعبئتها قبل الإرسال

- [SOURCE_VIDEO] اسم/مسار الفيديو الجديد.
- [SCRIPT] السكريبت أو وصف ما قيل في الفيديو.
- [REFERENCE_FOLDERS] أسماء مشاريع قديمة نسمح له بقراءتها Read-only.

- [STYLE] ألوان، Background، كثافة Layout، Motion المفضل.
- [ASSETS] Screen recordings / images / repo links / screenshots.
- [OUTPUT_NAME] اسم الملف النهائي.

Prompt 2 - مونتاج فيديو جديد (Template)

اقرأ أولًا C:\VideoEditingToolkit\VIDEO_EDITING_STANDARD.md واستخدم الـToolkit الحالي. لا تعِد تثبيت الأدوات ولا تعِد تنزيل Whisper model إلا إذا هناك نقص فعلي مثبت.

المشروع الجديد:

SOURCE: [SOURCE_VIDEO]

OUTPUT: [OUTPUT_NAME]

SCRIPT/CONTENT: [SCRIPT]

REFERENCE FOLDERS (READ-ONLY): [REFERENCE_FOLDERS]

EXTRA ASSETS: [ASSETS]

VISUAL DIRECTION: [STYLE]

أنت Lead Video Editor + Motion Designer + Sound Designer + Render Engineer لهذا الفيديو.

1) افحص الـsource وسجل metadata + hash. لا تلمس الأصل ولا تعمل overwrite.

2) استخدم transcription واحدة عالية الجودة. استخدم السكريبت المرفق لتصحيح الكلمات والمصطلحات، ولا تعِد full Whisper pass إلا عند وجود gap صغير يحتاج إعادة تفريغ منفصلة.

3) الـTimeline مقفول: لا تقص كلام، لا تعيد ترتيب الكلام، لا تنقل Hook/Intro/CTA، ولا تختصر من نفسك. إذا كان المصدر معمول Cuts بالفعل، حافظ عليها.

4) Full-screen Presenter هو الوضع الافتراضي. غيّر الـlayout فقط لما يكون فيه قيمة بصرية حقيقية: Presenter Bottom + Graphic Top، Presenter Top + Graphic Bottom، Medium Rounded Card، Full Graphic/Demo، Terminal/Flow scene.

5) ابنِ Visual Plan مرتبط بالكلام: كل مفهوم مهم له visual مناسب، والعناصر تظهر واحدة واحدة حسب الجملة. ممنوع Slideshow أو PowerPoint ثابت.

6) لو في Screenshots/Screen Recording، راجعها frame-by-frame/section-by-section واستخدمها فقط في الحتة المناسبة. اعمل crop/zoom للجزء المهم وخليها mobile-readable.

7) Typography: عربي واضح وصحيح RTL/BiDi. English technical terms تبقى English. استخدم Font system بسيط ومتسق؛ لا تستخدم خطوط عشوائية كثيرة.

8) Captions قصيرة 1-2 lines، واضحة للموبايل، لا تغطي الوجه، ولا تتنافس مع Hero Text.

9) Motion: استخدم easing و، settle، masked reveals، card entrances، list builds، connector/path animation، counters/progress، screenshot zoom، terminal typing عند الحاجة. لا تستخدم Effect لمجرد الحركة.

10) SOUND DESIGN أولوية أساسية: ضع SFX من بداية المشروع وليس في النهاية. Hook لازم له sound hit/reverse/whoosh مناسب. كل transition/hero reveal/major card/connection/CTA لها SFX متزامنة. نوّع الأصوات ولا تكرر نفس whoosh.

11) إذا طُلب Background Sound: استخدم Bed هادي modern/minimal، بدون vocals، منخفض تحت الكلام مع ducking. ممنوع موسيقى مشكوك في حقوقها.

12) Mix hierarchy: Voice أولًا، SFX واضحة، Background Bed منخفضة. راجع الـrender نفسه للتأكد إن الـSFX مسموعة فعلًا وليست مجرد cues في timeline.

13) لا تغيّر ملامح الوجه ولا تعمل beautification. Color correction تكون محافظة: exposure/white balance/contrast فقط عند الحاجة. لا تضف تمويج، smoothing، fake HDR، أو AI background إلا بطلب صريح.

14) افتح Local Edit Monitor وأظهر preview/timeline/scenes/SFX/render progress بشكل بسيط.

15) اعمل Preview منخفض الدقة أولًا (مثلاً 720x1280) وافتحه للمراجعة. راجع خصوصًا: أول 5 ثواني، أكبر Motion scenes، الـending، CTA، screenshots، captions، SFX sync.

16) أصلح أي مشاكل في Preview قبل Final. لا تعمل full final render مرارًا بدون سبب.

17) Final preferred: 1080x1920، 30fps، H.264 High، AAC high quality، إلا إذا المصدر/المشروع يحتاج إعداد آخر. استخدم hardware encoder إذا اجتاز الاختبار، وإلا fallback موثوق.

18) Audio target تقريبي: -14 إلى -12 LUFS integrated، true peak حوالي -1 dBTP، مع الحفاظ على صوت طبيعي وعدم over-compression.

19) QC قبل التسليم: no، A/V sync، source unchanged، duration، resolution/FPS، output path، عدد motion scenes، layout changes، SFX cues، background sound status، caption QC، audio QC، clipping، visual overlap check، source hash unchanged.

20) لا تقل FINAL READY إلا بعد نجاح الـQC الحقيقي على ملف Final المرندر.

في النهاية أعطني تقريرًا مختصرًا: limitation وأي حقيقية.

ابدأ الآن بتحليل المشروع الحالي وبناء الـVisual Plan، ثم افتح الـmonitor وابدأ التنفيذ.

5) جزء Creative Brief تضيفه تحت Prompt 2

الجزء ده هو الذي يتغير من فيديو لآخر. مثال جاهز:

```
VISUAL DIRECTION:
- Default presenter: full-screen.
- Explainer background: black / near-black.
- Accent: mint/light green + white.
- Cards: rounded 18-28px style, clean border, no dots/grid/AI particles.
- Motion density: medium-high, but no random movement.
- No Text Behind Subject in this video.
- Use Presenter Bottom + Graphic Top for explanations.
- Use Full Graphic scenes for important flows only.
- Use real screenshots/assets when available.
- Hook must have a strong SFX entrance.
- Add subtle background tech bed.
- Every major scene transition needs synchronized SFX.
- Keep face/lighting natural; do not replace background unless explicitly requested.
```

6) قواعد الSFX والBackground Sound

دي من أهم أجزاء النظام لأنها كانت أكتر نقطة بتفرق جودة الفيديو عندنا:

- Hook: Reverse/Riser قصير + Whoosh + Impact نظيف.
- Card enter: Pop/Tick/Soft impact.
- Connector reaches node: Confirmation ping.
- Screen/Graphic transition: Directional whoosh أو swipe مناسب لاتجاه الحركة.
- Counter/Progress: Digital ticks أو subtle rise.
- CTA: Pop + confirmation، ثم Outro settle.
- SFX تكون مرتبطة بالـmotion، مش موزعة عشوائيًا لمجرد زيادة العدد.
- Background Bed إن وجدت تبقى منخفضة ومستمرة، وترتفع قليلًا في full graphic scene ثم تعمل duck تحت الكلام.

Frame-Sync قاعدة

لو العنصر يبدأ حركة دخول عند Frame X، الـtransient الرئيسية للـSFX يجب أن تضرب في Frame X أو قريب جدًا منه.

تقييم التزامن يكون من الـRendered Preview نفسه، وليس من قائمة cues فقط.

Workflow (7 القياسي لكل فيديو

1. Inspect Source + Hash
2. Transcribe once
3. Map Script to Timeline
4. Build Visual Plan
5. Collect/Research Assets عند الحاجة
6. Build Captions
7. Build Motion Scenes
8. Build SFX + Background Bed
9. Low-res Preview
10. Visual + Audio Review
11. Fix real issues
12. Final Render
13. Full QC
14. Final Report

Preview & QC Checklist (8

الفحص	معيار النجاح
Source	الأصل لم يتغير، لا يوجد قص أو إعادة ترتيب غير مطلوب.

Visual	لا يوجد overlap، العناصر مقروءة على الموبايل، لا PowerPoint، ولا Background AI-style غير مطلوبة.
Presenter	Full screen هو الوضع الطبيعي والتصغير له سبب واضح.
Captions	Arabic shaping وRTL/BiDi صحيحان، English terms صحيحة، 1-2 lines.
SFX	مسموعة، متنوعة، متزامنة مع الحركة، والـHook والـCTA لهما sound design واضح.
Background Sound	موجودة فقط إذا مطلوبة، منخفضة ولا تغطي الصوت.
Audio	لا clipping، loudness مناسب، voice طبيعي.
Render	Full decode ناجح، A/V sync سليم، duration/frame count منطقي.

9) نسخة التشغيل السريعة للشخص الآخر

أول مرة فقط

افتح Claude Code على الجهاز > Full Access عند الحاجة > أرسل Prompt 1 بالكامل > اتركه يكمل الـSetup وSelf-Test > تأكد أن TOOLKIT READY وSELF-TEST PASS.

مع كل فيديو جديد

ضع Source + Script + Assets + References في فولدر المشروع > افتح Claude Code على الفولدر > أرسل Prompt 2 مع Creative Brief > راجع الـPreview > اسمح له بعمل Final فقط بعد نجاح الـPreview.

10) أخطاء ممنوعة تتكرر

- إعادة بناء الأدوات أو تنزيل Whisper كل فيديو.
- قص المقدمة أو الـHook أو نقلهم بدون إذن.
- تصغير المتحدث طوال الفيديو لمجرد وجود جرافيك.
- Stacked cards شكلها PowerPoint بدل Motion حقيقي.
- SFX كثيرة في الـtimeline لكنها غير مسموعة فعليًا.

- SFX متأخرة عن الـtransition أو غير متزامنة.
- Screen Recording كاملة صغيرة وغير مقروءة بدل crop/zoom.
- تغيير الإضاءة أو البشرة بشكل مبالغ يدي تمويج/زجاج/AI look.
- إعلان أن الفيديو انتهى قبل QC النهائي.

الخلاصة

Prompt 1 يحوّل الجهاز إلى محطة مونتاج جاهزة مرة واحدة. Prompt 2 يحوّل أي فيديو جديد إلى مشروع منظم باستخدام نفس الـpipeline. بعد كده كل اللي يتغير من فيديو للتاني هو الـCreative Brief والـassets والـreferences.

End of guide