

Первый экран, который следит за курсором

Как за вечер собрать первый экран с живым персонажем: щенок поворачивает голову за мышкой, буквы подпрыгивают, кнопка зовёт в магазин. Без монтажа руками и без готовых шаблонов.

Для кого. Ты собираешь сайты с помощником и хочешь, чтобы первый экран цеплял, а не «три карточки и кнопка». Код читать не нужно: ниже — кто за что отвечает и что сказать помощнику.

- | | | | |
|---|---------------------------|---|-----------------------|
| 1 | Зачем вообще первый экран | 2 | Кто за что отвечает |
| 3 | Шесть шагов | 4 | Что сказать помощнику |
| 5 | Правила, чтобы не сломать | 6 | Если не разобрался |

01 Зачем вообще первый экран

Первый экран — это хук и удержание. Всё остальное на сайте человек увидит, только если не ушёл с первого.

Представь: заказчик открыл десять магазинов с товарами для животных. Все с кормами, все с доставкой, все с кнопкой «Каталог». Почему он останется именно в твоём? На этот вопрос и отвечает первый экран — за две секунды, до того как человек прочитал хоть слово.

Честно про нейросети. Они тут не главное. Решает человек: визуал и насмотренность. Вдохновение я ищу в Pinterest и похожих местах, а дизайн-скилы в паке делают половину работы. Помощник собирает — но что собирать, решаешь ты.

02 Кто за что отвечает

Живой персонаж на экране — это не одна нейросеть, а цепочка из четырёх, и у каждой одна работа.

КТО	ЧТО ДЕЛАЕТ
Нейросеть для картинок (у меня Nano Banana в Gemini)	рисует персонажа один раз — это референс, «паспорт» щенка: как он выглядит, на каком фоне
Видео-нейросеть (Google Flow / Omni Flash)	по референсу делает короткий ролик: персонаж плавно поворачивает голову слева направо. Фон однотонный, камера неподвижна
FFmpeg (стоит в паке)	режет ролик на кадры — у меня получилось 55 картинок в лёгком формате webp
Claude Code	собирает страницу: положение курсора по горизонтали → номер кадра. Мышка левее — щенок смотрит левее. Плюс подпрыгивающие буквы и кнопка
Дизайн-скилы из пака	шрифт, сетка, цвет, чтобы вокруг щенка не было «как у всех»

Ключевая мысль: щенок «следит за курсором» не магией. Это 55 кадров поворота головы, и страница просто показывает нужный кадр под положение мышки, плавно догоняя. Дёшево, быстро, работает на телефоне.

03 Шесть шагов

1. Референс персонажа

Просишь нейросеть для картинок нарисовать персонажа на однотонном фоне, анфас, по центру. Однотонный фон обязателен — потом страница дорисует его вокруг кадра, и шва не будет видно. Сохраняешь лучший вариант: это референс.

2. Ролик с поворотом головы

Загружаешь референс в видео-нейросеть с промптом вроде: «персонаж медленно поворачивает голову слева направо, камера неподвижна, фон без изменений, 10 секунд». Проверь: голова должна дойти от крайнего левого до крайнего правого положения, тело не дёргается.

3. Нарезка на кадры

Говоришь помощнику: «нарежь этот ролик на 55 кадров в webp, ширина 1600». FFmpeg сделает это за секунды. Webp — чтобы 55 картинок весили меньше мегабайта.

4. Сборка страницы

Промпт — в следующем разделе. Помощник собирает страницу на холсте (canvas): при движении мыши считает, какой кадр показать, и плавно к нему подходит. На телефоне то же самое работает от касания.

5. Первый экран вокруг персонажа

Заголовок, подзаголовок, три цифры (у меня «1000+ товаров · 24/7 доставка · 100% влияния») и одна кнопка. По клику на кнопку персонаж смотрит прямо в камеру — маленькая вещь, на которую все обращают внимание.

6. Проверка

Открой на телефоне. Подвигай пальцем. Выключи анимации в настройках системы — страница должна показать персонажа неподвижно, а не сломаться.

04 Что сказать помощнику

Промпт, с которого собралась моя страница. Подставь своего персонажа и свой текст.

Собери одностраничный первый экран зоомагазина «ГАВ». В папке frames лежат 55 кадров f_000... f_054.webp — щенок поворачивает голову слева направо, кадр 34 — смотрит прямо. Персонаж рисуется на canvas во весь экран, фон #567FEF дорисовывается вокруг кадра. Положение курсора по горизонтали выбирает кадр, переход к нему плавный (догоняет за несколько кадров, коэффициент 0.12). На телефоне — по касанию. Если у человека отключены анимации, показывай кадр 34 без движения. Слева: заголовок «Страница убежала. А ваш питомец где?», короткий текст, три цифры, круглая кнопка «За мной — в магазин»; по клику щенок смотрит прямо. Буквы заголовка подпрыгивают под курсором. Кастомный курсор-кольцо, который растёт над кнопками. Никаких градиентов и стоковых иконок, шрифт с характером.

После первого результата почти всегда нужна одна правка: «убавь движение» или «щенок слишком быстро крутит головой». Одной фразы хватает.

05 Правила, чтобы не сломать

- ☐ **Однотонный фон у персонажа.** Иначе на широких экранах будет виден стык между кадром и фоном страницы.
- ☐ **Плавность важнее скорости.** Кадр не должен прыгать за мышкой мгновенно — коэффициент догоняния 0,1–0,15 выглядит как живое движение.
- ☐ **Лёгкие кадры.** 55 кадров в webp — меньше мегабайта. В png было бы десять. Пока кадры грузятся, покажи полоску загрузки, а не пустой экран.
- ☐ **Уважай «отключить анимации».** У части людей стоит эта настройка — покажи им персонажа неподвижно. Помощник умеет, если сказать.
- ☐ **Телефон — по касанию.** Мышки там нет; палец по экрану должен поворачивать голову так же.
- ☐ **Один персонаж, одна кнопка.** Первый экран — не каталог. Всё остальное — ниже.

06 Если не разобрался

Первый экран — самая заметная часть сайта, и именно на нём видно, есть у страницы характер или нет. Если застрял на любом шаге — референс не получается, ролик дёргается, страница не собирается — напиши мне в Telegram, оформим консультацию: покажу вживую на твоём проекте. Не хочешь разбираться сам — соберу под тебя.

Связь. Telegram-канал @alex_aicontent — ссылка на личку в профиле канала. Сайт: alexaistore.ru

Гайд бесплатный. Живая страница со щенком — на сайте, по ссылке из материала: подвигай курсором.