

Film Movie *Studio*

Benutzerhandbuch

Behandelt Version 3.3.3

2026-07-05 · filmtvor.ai/de/docs

Inhalt

1. Erste Schritte
2. Launchpad & Projekte
3. Der Projekt-Workspace
4. Canvas & Karten
5. Chat & der Agent
6. Skills & der Hub
7. Skills-Referenz
8. Timeline-Editor
9. Cast- & Assets-Bibliotheken
10. Einstellungen & KI-Anbieter
11. Erweitert: MCP, Telegram & mehr
12. Fehlerbehebung & FAQ

Erste Schritte

FilmMovieStudio installieren, Lizenz aktivieren und einen KI-Anbieter verbinden — drei Wege zum Start.

Willkommen bei FilmMovieStudio — einem Desktop-Studio, das mit KI Ideen in fertige Medien verwandelt. Sie arbeiten auf einer freien Canvas, sprechen mit einem KI-Agenten im Chat-Panel, und alles, was Sie generieren — Skripte, Bilder, Videoclips, Voiceover und Musik — landet als Karten, die Sie anordnen, remixen und auf die Timeline ziehen können. Wenn Sie zufrieden sind, rendert die eingebaute Timeline ein echtes MP4, das Sie überall teilen können.

Dieses Kapitel führt Sie vom Download bis zu Ihrem ersten Render.

Systemanforderungen & Download

FilmMovieStudio läuft auf allen drei Desktop-Plattformen:

Plattform	Installer	Hinweise
macOS	.dmg	Universal-Build — funktioniert auf Intel- und Apple-Silicon-Macs
Windows 10/11 (64-Bit)	.exe	Standard-Setup-Assistent
Linux	.deb / .rpm / .AppImage	Debian/Ubuntu, Fedora/RHEL oder portables AppImage

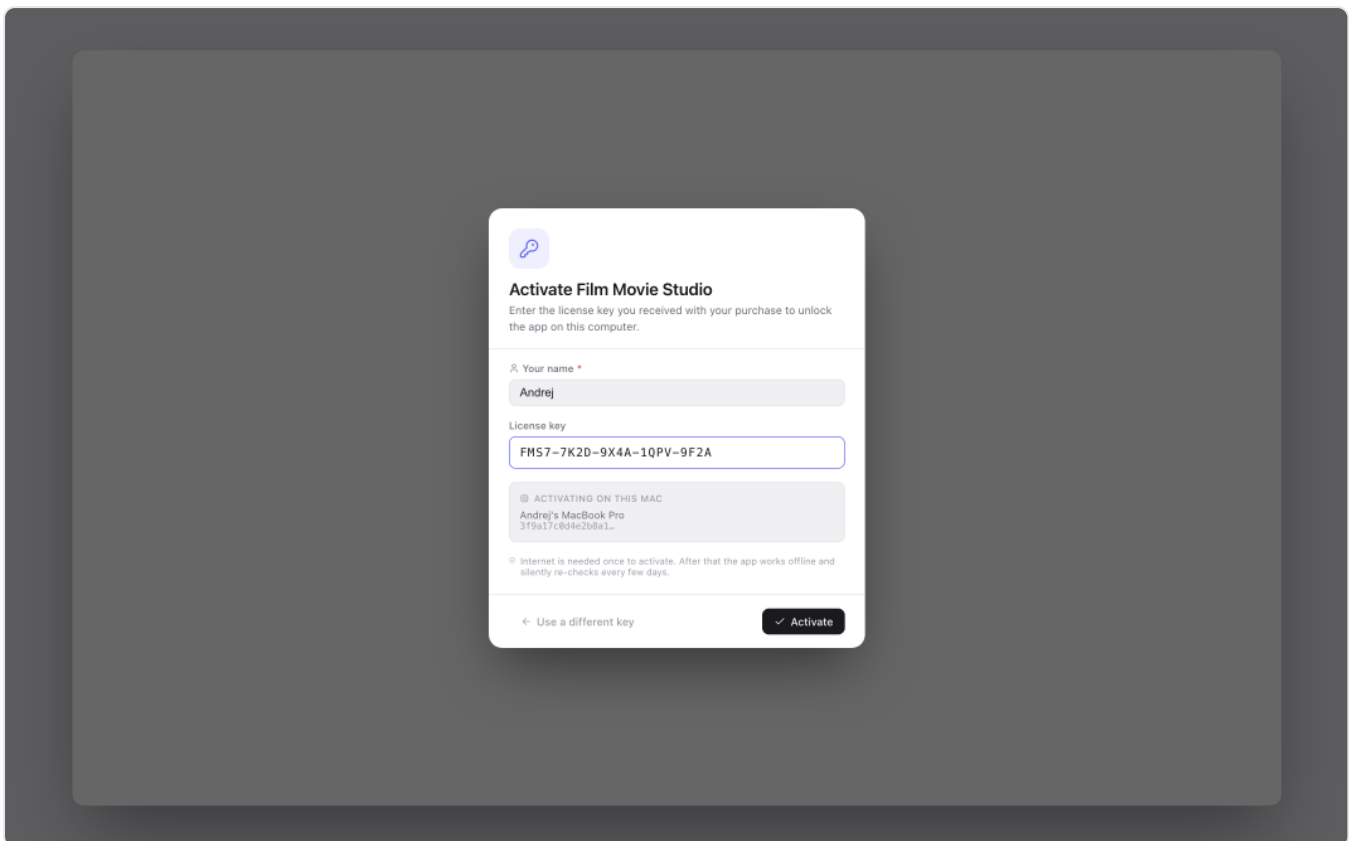
Laden Sie die App von filmotvor.ai/studio herunter. Melden Sie sich zuerst auf der Website an — die Download-Links sind angemeldeten Nutzern zugänglich.

Hinweise zum ersten Start:

- **macOS:** die App ist derzeit unsigniert, sodass Sie beim allerersten Öffnen **mit der rechten Maustaste auf das App-Icon klicken und „Öffnen“ wählen** müssen, dann bestätigen. macOS merkt sich Ihre Wahl und startet danach normal.
- **Windows:** beim ersten Lauf erscheint eventuell ein SmartScreen-Prompt — klicken Sie „Weitere Informationen“ → „Trotzdem ausführen“.

Lizenz aktivieren

Wenn die App das erste Mal öffnet, sehen Sie den Bildschirm **Activate Film Movie Studio**. Er fragt nach dem Lizenzschlüssel aus Ihrem Kauf — ein Code im Format `FMS7-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX`, per E-Mail nach dem Kauf auf filmotvor.ai/studio geliefert.



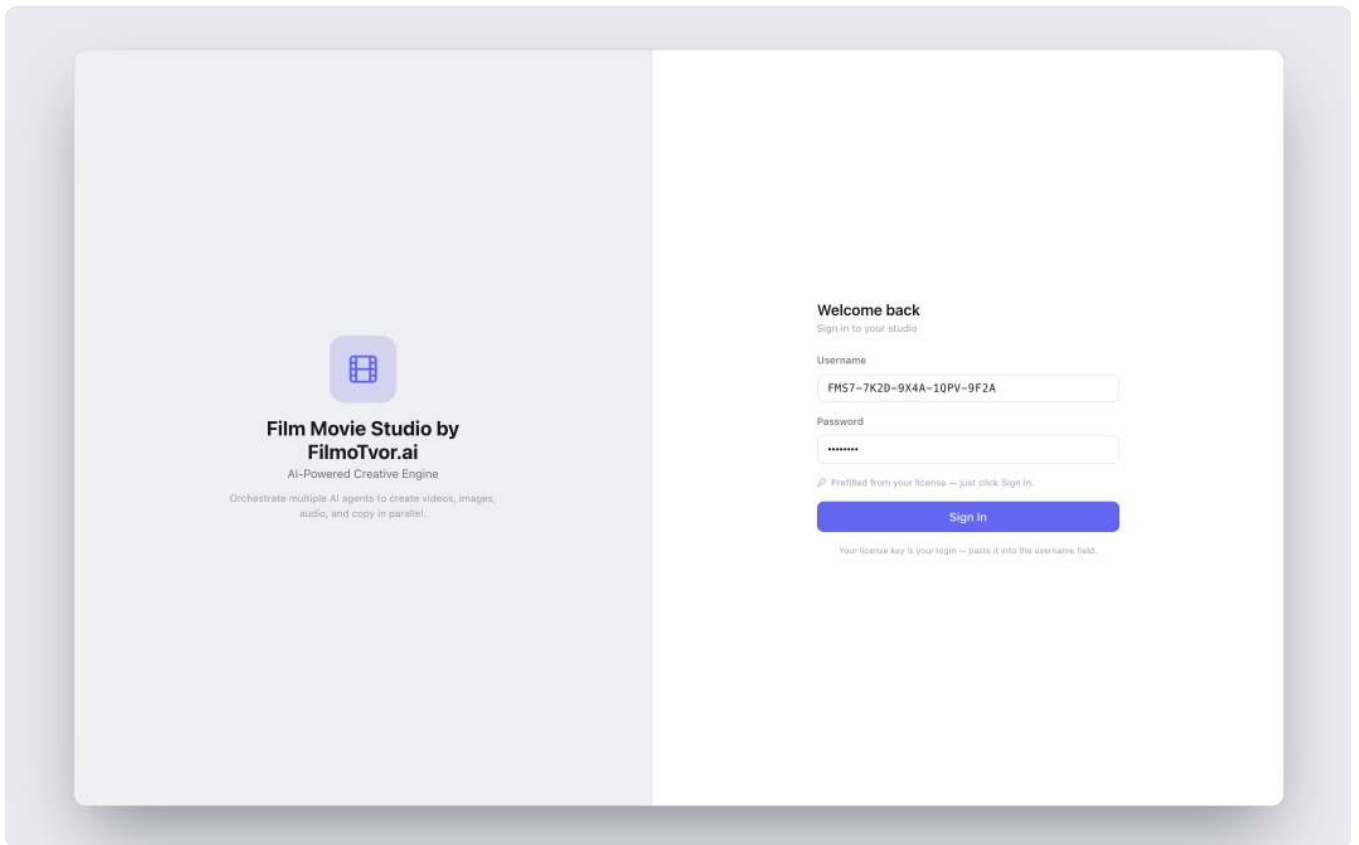
1. Tippen Sie **Your name** — das wird Ihr Anzeigename in der App.
2. Fügen Sie Ihren Schlüssel ins Feld **License key** ein (formatiert sich beim Tippen automatisch).
3. Setzen Sie den Haken im Rechner-Vorschau-Kästchen — es zeigt, auf welchem Rechner Sie aktivieren.
4. Klicken Sie **Activate**.

Sie brauchen einmalig Internet zur Aktivierung. Danach arbeitet die App offline und prüft die Lizenz alle paar Tage still. Die Aktivierung meldet Sie auch automatisch an — Ihr Lizenzschlüssel ist gleichzeitig Ihr Login.

Tipp: Jede Lizenz läuft auf einer begrenzten Zahl von Rechnern. Falls Sie je „License is registered to another machine“ sehen, kontaktieren Sie den Support für eine Übertragung.

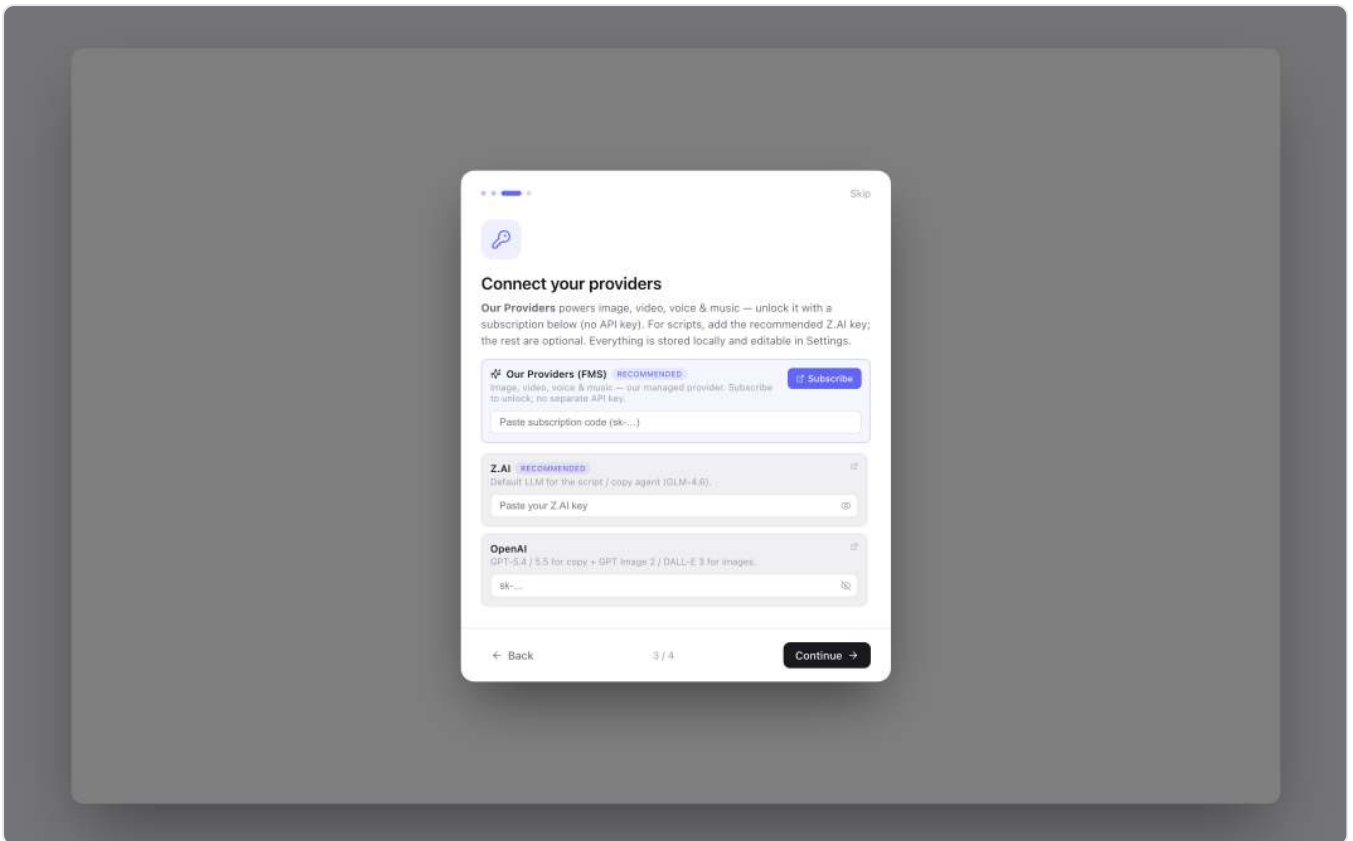
Spätere Anmeldung

Falls Sie sich jemals abmelden (aus dem Konto-Menü unten in der Seitenleiste), bringt Sie der Bildschirm **Welcome back** zurück. Ihr Lizenzschlüssel ist als Benutzername und Passwort vorausgefüllt — einfach **Sign In** klicken.



Der Einrichtungs-Assistent beim ersten Lauf

Direkt nach der Aktivierung bringt ein kurzer Vier-Schritte-Assistent Ihr Studio in Schwung. Er dauert etwa eine Minute, und Sie können jederzeit **Skip** klicken — alles hier lässt sich später in den Einstellungen ändern.



1. **Welcome to Film Movie Studio** — ein kurzes Hallo.
2. **How it works** — die drei Kernideen: die **Canvas** (Doppelklick irgendwo erzeugt einen Node), der **Hub** (Skills durchstöbern und installieren) und der **Chat** (beschreiben Sie, was Sie wollen, und der richtige Agent generiert es).
3. **Connect your providers** — schalten Sie den verwalteten Dienst **Our Providers (FMS)** mit einem Abo-Code frei, und/oder fügen Sie eigene API-Schlüssel ein (Z.AI wird für Skripte empfohlen; OpenAI, ElevenLabs, kie.ai und OpenRouter sind optional).
4. **You're all set** — klicken Sie **Get started**.

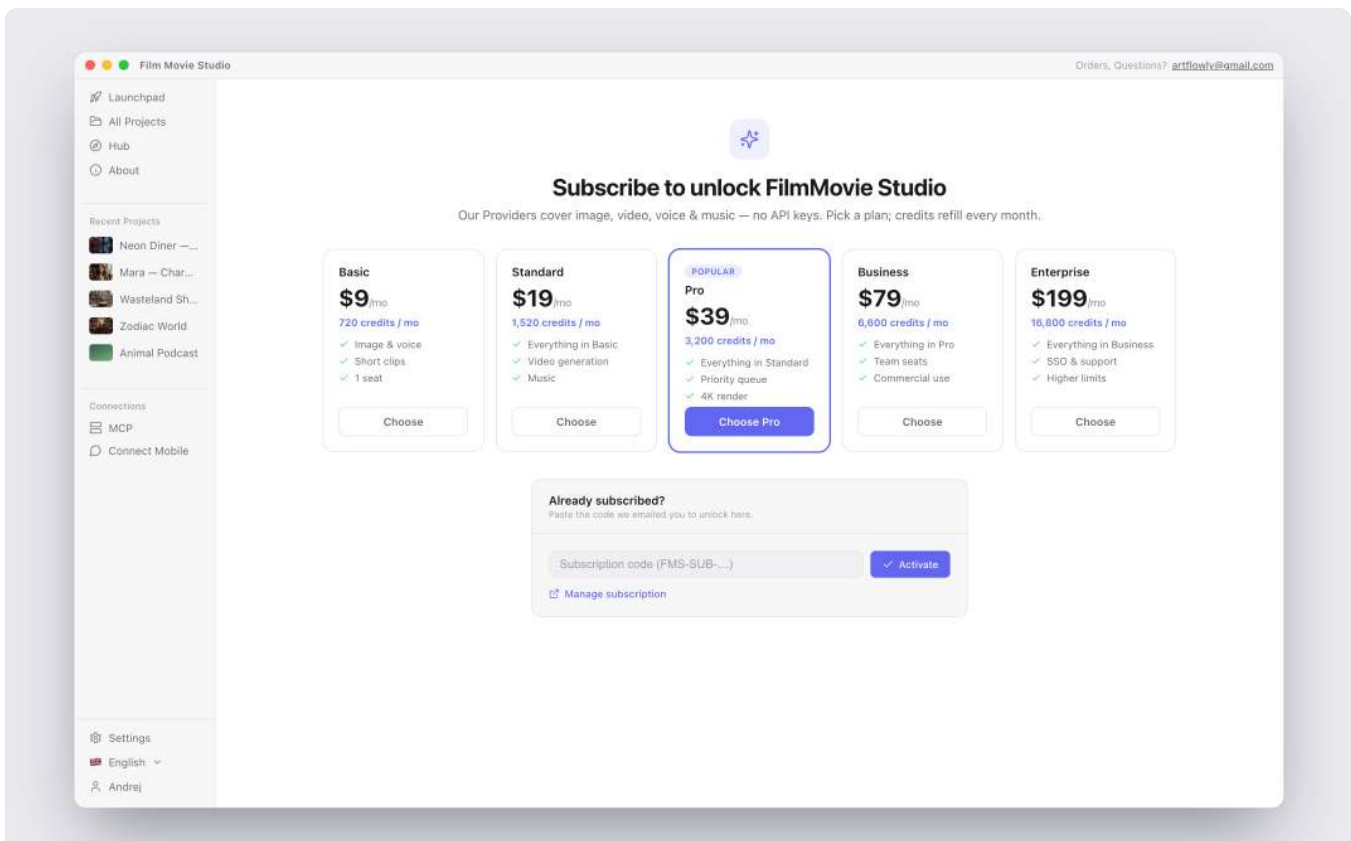
Drei Wege, die Generierung anzutreiben

FilmMovieStudio generiert Medien nicht selbst — es orchestriert KI-Anbieter. Sie können es auf drei Wegen antreiben und frei mischen:

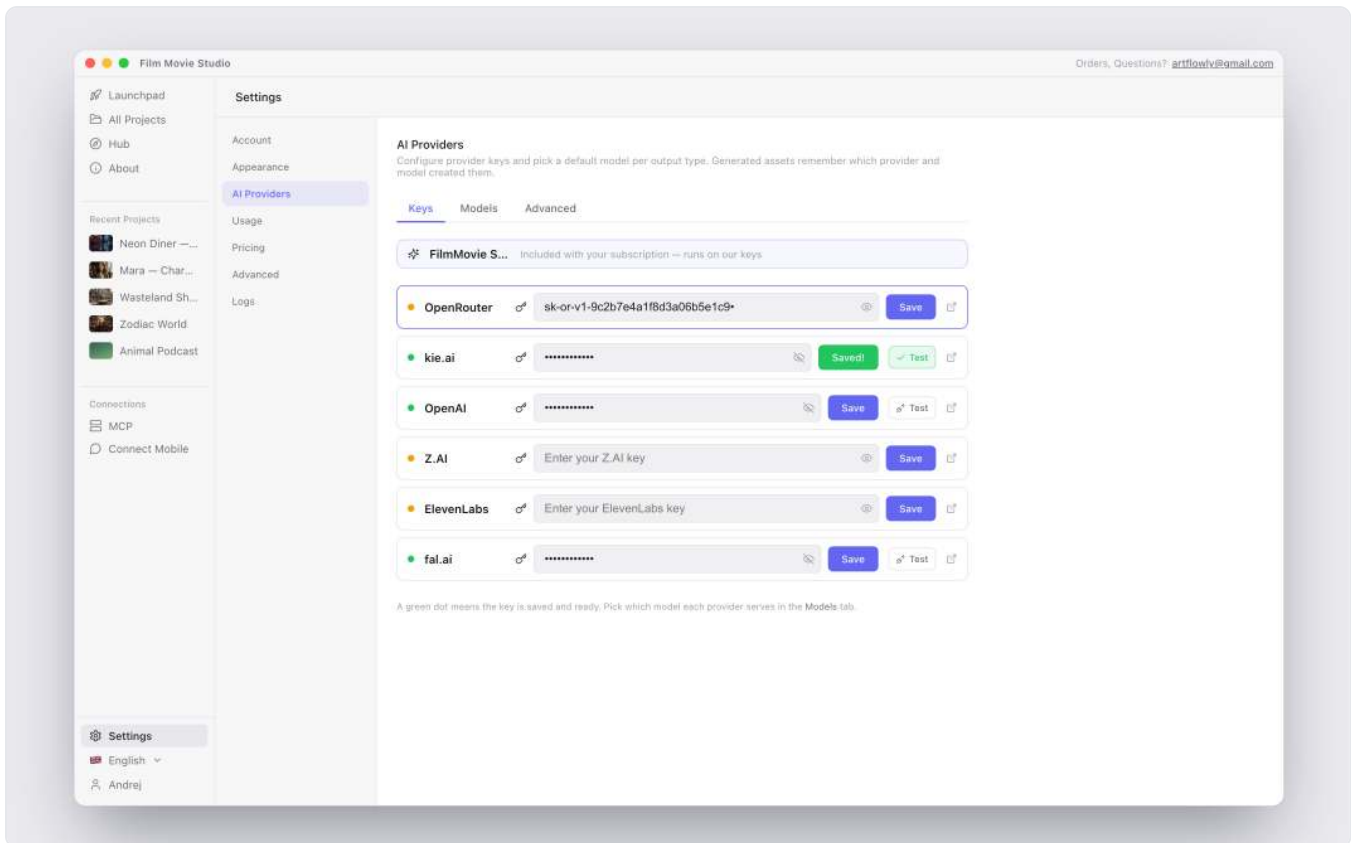
	FilmMovie-Abo	Eigene Schlüssel	Kostenlose lokale Modelle
Was es ist	Unser verwalteter Anbieter — Bild, Video, Stimme & Musik auf unseren Schlüsseln	Eigene API-Schlüssel für Anbieter Ihrer Wahl	KI-Modelle, die auf Ihrem Rechner laufen
Was Sie brauchen	Einen Abo-Code (beginnt mit <code>sk-...</code>)	API-Schlüssel von kie.ai, fal.ai, OpenRouter, ElevenLabs, Z.AI, OpenAI...	Nichts — nur Speicherplatz für den Download
Kosten	Monatsplan mit inkludierten Credits	Sie zahlen jeden Anbieter direkt	Kostenlos

	FilmMovie-Abo	Eigene Schlüssel	Kostenlose lokale Modelle
Funktioniert offline	Nein	Nein	Ja, einmal heruntergeladen
Am besten für	Das einfachste Setup — ein Code, alles funktioniert	Power-User, die bestimmte Modelle und eigene Abrechnung wollen	Voiceover und Skript-Entwürfe ohne Kosten und mit voller Privatsphäre

Abo aktivieren: Kaufen Sie einen Plan auf filmotvor.ai/studio, öffnen Sie dann **Settings** → **Usage**, finden Sie die Karte **Subscription**, fügen Sie Ihren Code ein und klicken Sie **Activate**. Verbleibende **Credits** und Verlängerungsdatum erscheinen direkt dort.



Eigene Schlüssel hinzufügen: Öffnen Sie **Settings** → **AI Providers** und fügen Sie Schlüssel im Tab **Keys** ein. Jeder Anbieter schaltet im Tab **Models** eigene Modelle frei.

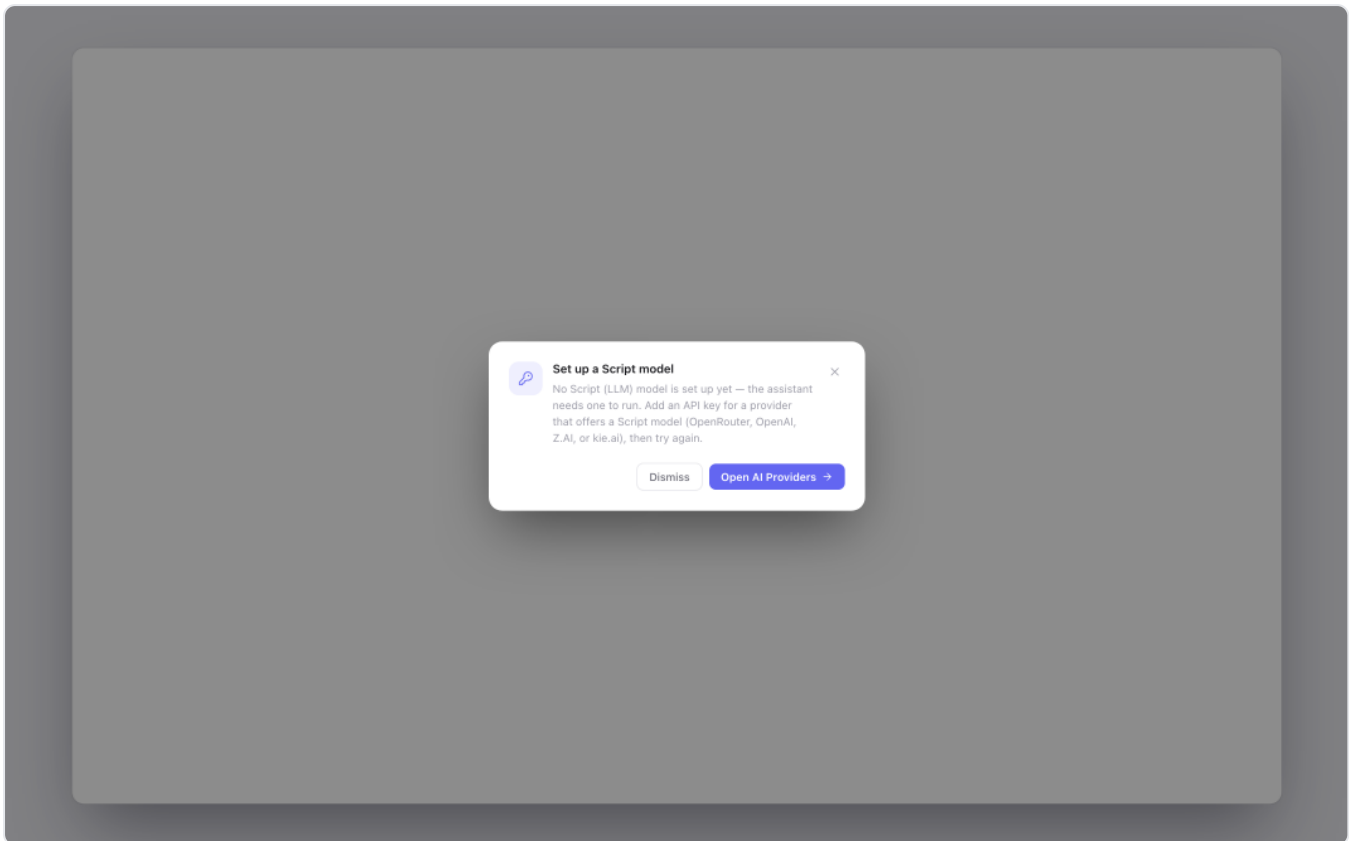


Kostenlose lokale Modelle nutzen: Öffnen Sie **Settings** → **AI Providers** → **Local**. Zwei On-Device-Modelle stehen zum Download: **Supertonic** (Text-to-Speech in 31 Sprachen, inklusive Slowakisch) und **Qwen3 4B** (ein Offline-Skript-/Chat-Modell). Kein API-Schlüssel, keine Credits — und sie funktionieren nach Download auch ohne Internet.

Der komplette Durchgang zu jedem Anbieter, Modellauswahl und Preisen findet sich in [Einstellungen & KI-Anbieter](#).

„Set up a Script model" — der Gate-Dialog

Wenn Sie versuchen zu chatten oder eine Skill zu starten, bevor ein Script-(LLM-)Anbieter konfiguriert ist, erscheint dieser Dialog:



Er bedeutet, dass dem KI-Assistenten noch kein Sprachmodell zum Denken fehlt. Jede Konversation — sogar eine einfache Bild-Anfrage — wird von einem Script-Modell gesteuert, das Ihren Prompt liest und entscheidet, was generiert wird. Beheben Sie es, indem Sie **Open AI Providers** klicken und eines tun:

- Fügen Sie einen API-Schlüssel für einen Anbieter hinzu, der ein Script-Modell anbietet (Z.AI, OpenRouter, OpenAI oder kie.ai), **oder**
- Laden Sie das kostenlose lokale Modell **Qwen3 4B** im Tab **Local** herunter.

Der gleiche Dialog kann auch als „**API key needed**“ erscheinen, wenn eine Skill einen Ausgabetyt (Bild, Video, Stimme) verlangt, der noch keinen Anbieter hat — er listet genau, was fehlt.

Ihre erste Kreation in 5 Minuten

Bereit? Hier die ganze Schleife, end-to-end:

1. Auf dem **Launchpad** (dem Startbildschirm) tippen Sie eine Idee in die große Prompt-Leiste — zum Beispiel: `/image a red sports car at sunset, cinematic lighting`. Oder beschreiben Sie es in einfachen Worten.
2. Drücken Sie **Enter**. Ein neues Projekt wird automatisch erstellt und sein Workspace öffnet sich mit Ihrem Prompt bereits laufend.
3. Beobachten Sie den Chat rechts: der Agent denkt nach, wählt das richtige Werkzeug, und das Ergebnis erscheint innerhalb von Sekunden als Karte auf der Canvas.
4. Nicht ganz richtig? Klicken Sie **Remix** auf der Karte für eine frische Variation, oder chatten Sie weiter — „mach es Nacht“, „füge Regen hinzu“.

5. Ziehen Sie die Karten, die Ihnen gefallen, auf die Timeline und klicken Sie **Render** — Ihr MP4 wird gespeichert und ist zum Teilen bereit.

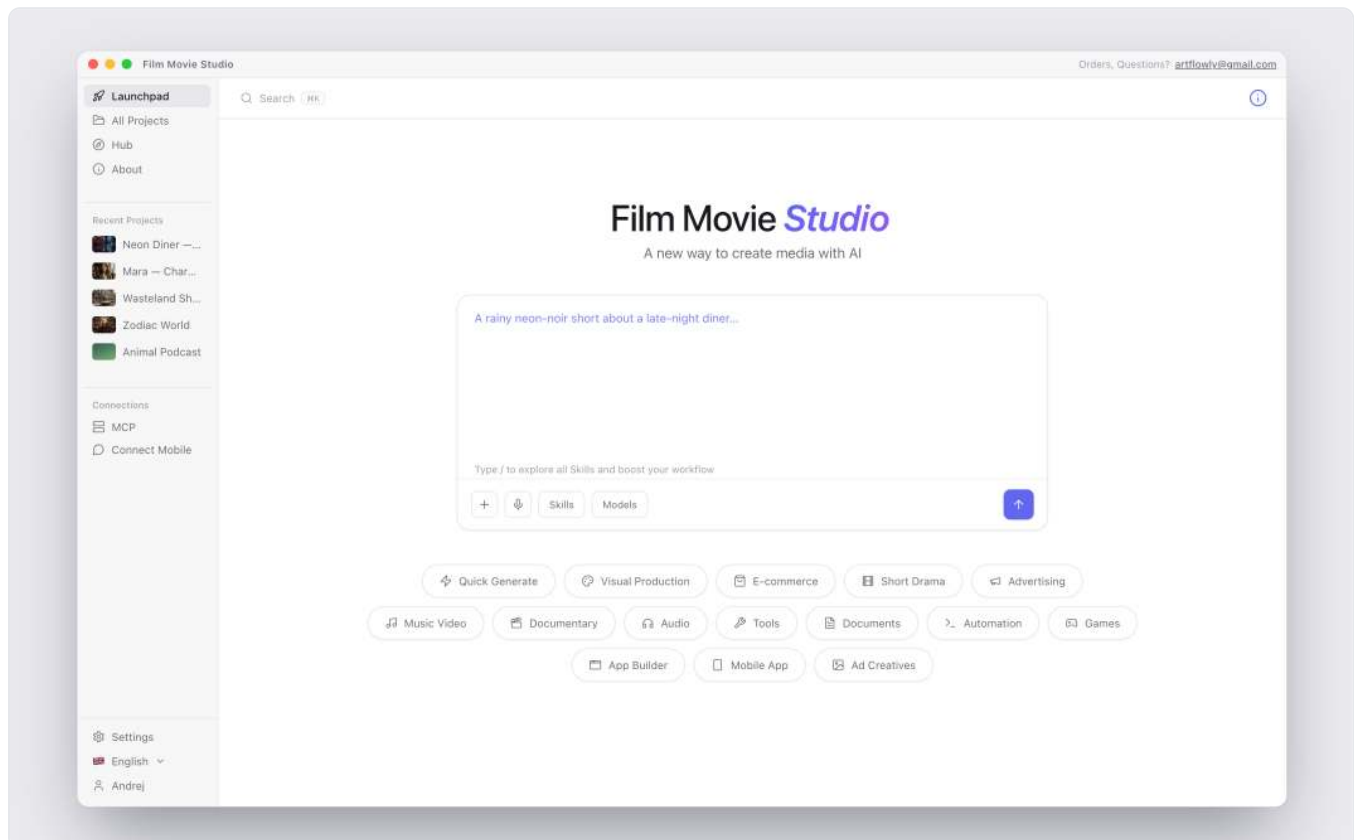
Das ist die gesamte kreative Schleife: **Prompt** → **Canvas** → **Timeline** → **Render**. Alles andere in diesem Handbuch baut darauf auf. Als Nächstes: das Kapitel [Launchpad & Projekte](#), dann [Chat & der Agent](#) für tiefere Arbeit mit dem Assistenten, und [Skills & der Hub](#) für mehrstufige Workflows wie Short Dramas und Musikvideos.

Tipp: Irgwo festgefahren? Fragen Sie den Chat direkt — „wie füge ich Untertitel hinzu?“ — der Assistent kennt die App und führt Sie durch.

Launchpad & Projekte

Der Startbildschirm, Beispiel-Prompts, Vorlage-Kategorien und die Projektverwaltung.

Der **Launchpad** ist FilmMovieStudios Startbildschirm — das Erste, was Sie nach der Anmeldung sehen, und der schnellste Weg, irgendwas zu starten. Idee tippen, Enter drücken, und ein neues Projekt öffnet sich, während die KI bereits daran arbeitet.



Das Prompt-Feld

Die große Befehlsleiste in der Mitte ist das Herz des Launchpads. Unter der Schlagzeile — „A new way to create media with AI“ — rotieren getippte Beispiel-Prompts, damit Sie die Bandbreite des Möglichen sehen: `/image a red sports car at sunset...`, `/short-drama a 60-second sci-fi thriller in 6 scenes...`, `Design 4 logo concepts for a coffee roastery...` und mehr.

Rund um das Feld finden Sie:

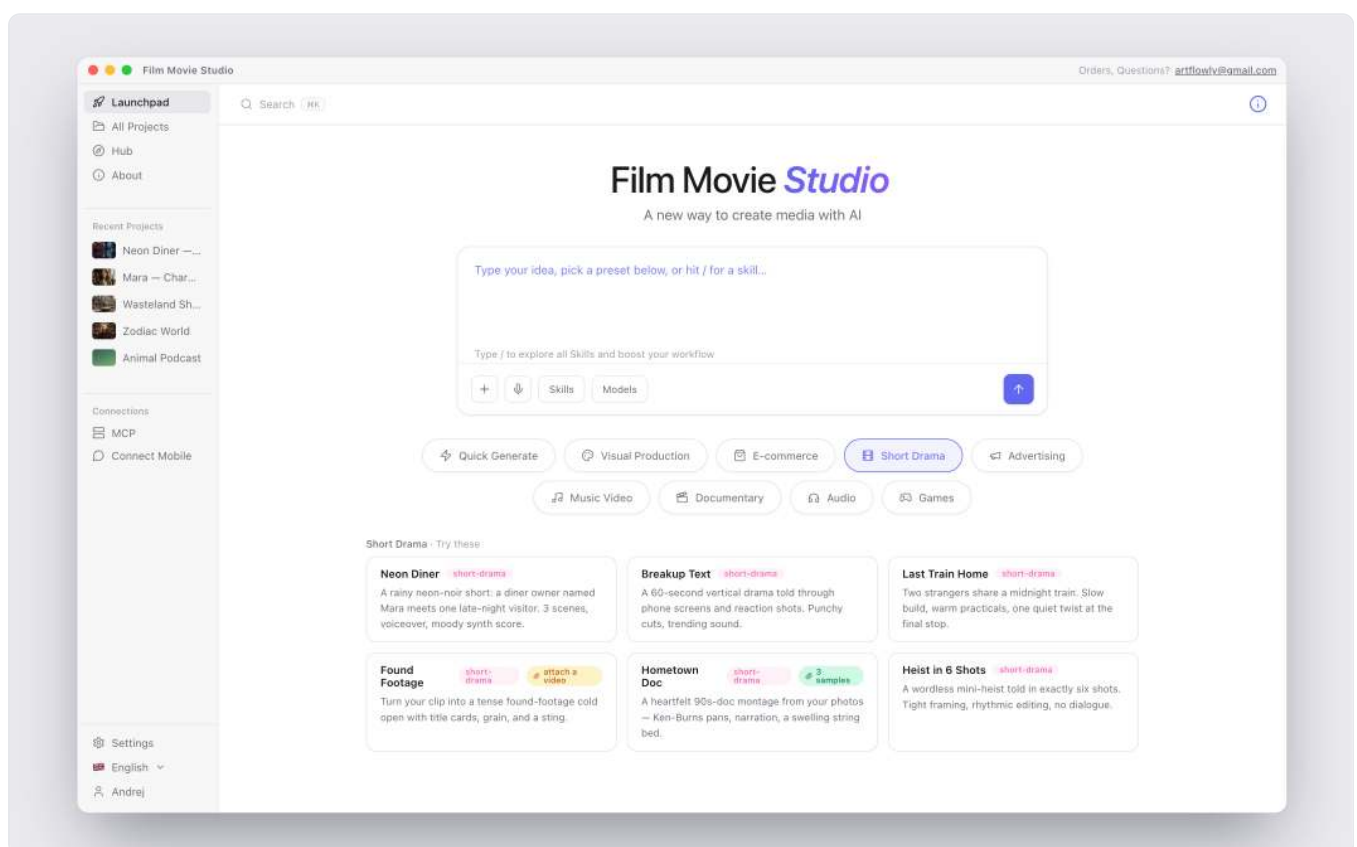
- **+** (**Attach file**) — bis zu 6 Referenzdateien anhängen (Bilder, Video, Audio, PDFs, Dokumente). Sie wandern in das neue Projekt, damit die KI sie wirklich sehen kann.
- **Mikrofon** — diktieren Sie Ihren Prompt; die Transkription landet im Feld.
- **Skills** — öffnet die Liste aktivierter Skills; bei der Auswahl wird ihr `/command` eingefügt. Sie können auch einfach `/` tippen, um Skills inline zu durchsuchen und zu filtern.
- **Models** — wählen Sie, welche KI-Modelle der Agent pro Kategorie verwenden darf.

- **@-Erwähnungen** — tippen Sie @ , um auf einen gespeicherten Asset oder ein angehängtes Bild namentlich zu verweisen.
- Der Hinweis unter dem Feld erinnert Sie: „Type / to explore all Skills and boost your workflow.“

In der oberen Werkzeugleiste findet **Search** (oder **⌘K**) Projekte, Skills, Einstellungen und Schnelllinks von einem Ort. Rechts zeigt ein Hover über dem **(i)**-Icon ein Popover mit Ihren Abo-**Credits**, der App-Version und einer **Guide**-Schaltfläche, die eine interaktive Tour durch den Launchpad startet.

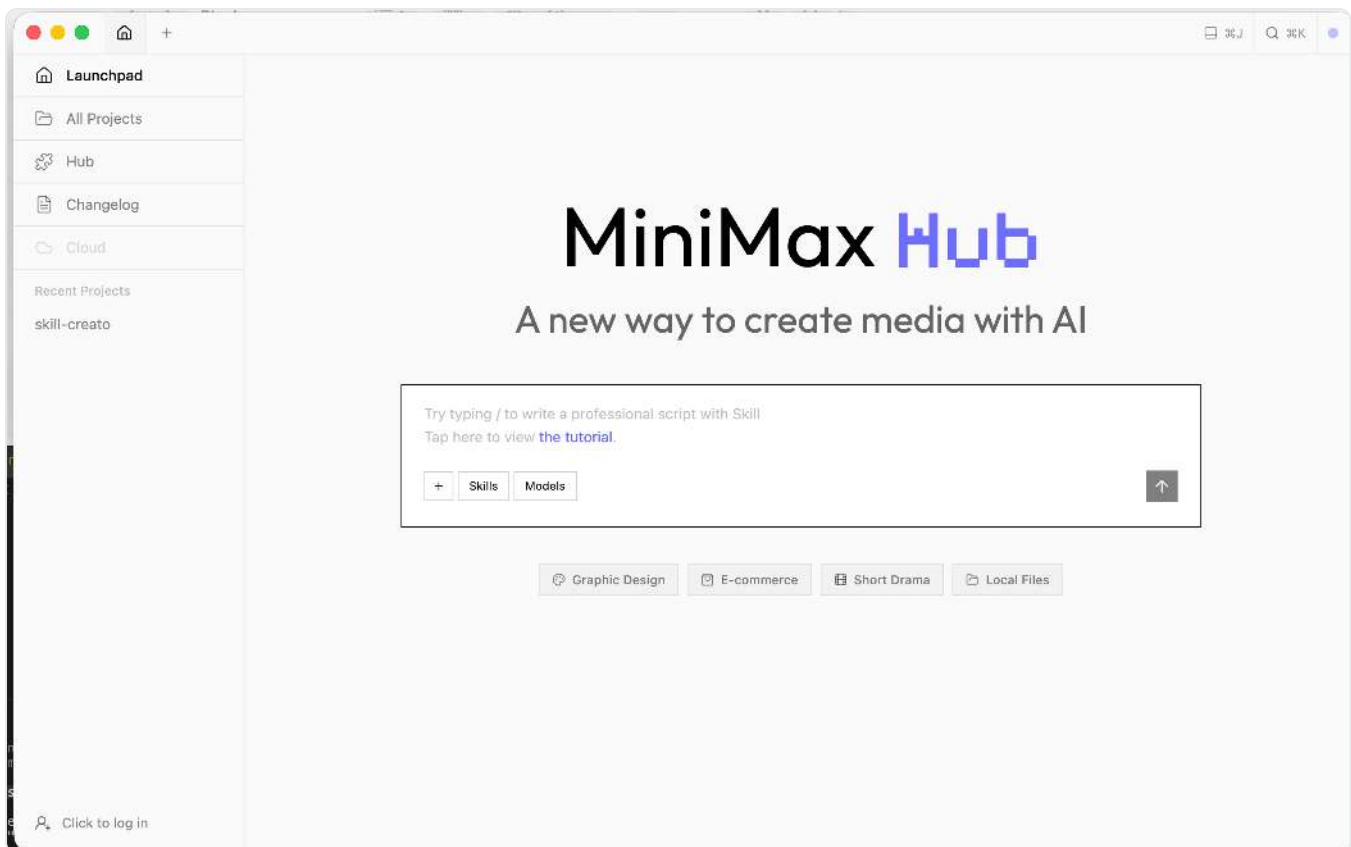
Vorlage-Kategorien

Unter dem Prompt-Feld sitzt eine Reihe Kategorie-Pills. Klicken Sie eine an, klappt ein „**Try these**“-Panel mit fertigen Vorlage-Prompts auf; klicken Sie auf eine Vorlage, wird sie ins Feld geladen, bei Bedarf editiert und abgeschickt.



Die Kategorien sind: **Quick Generate, Visual Production, E-commerce, Short Drama, Advertising, Music Video, Documentary, Audio, Tools, Documents, Automation, Games, App Builder, Mobile App, Ad Creatives** und **Adobe Panel**.

Vorlagen, die Eingabemedien brauchen, kommen mit Beispieldateien, die automatisch angehängt werden, sodass jede Vorlage mit einem Klick funktioniert — keine Suche nach passendem Foto oder Track.



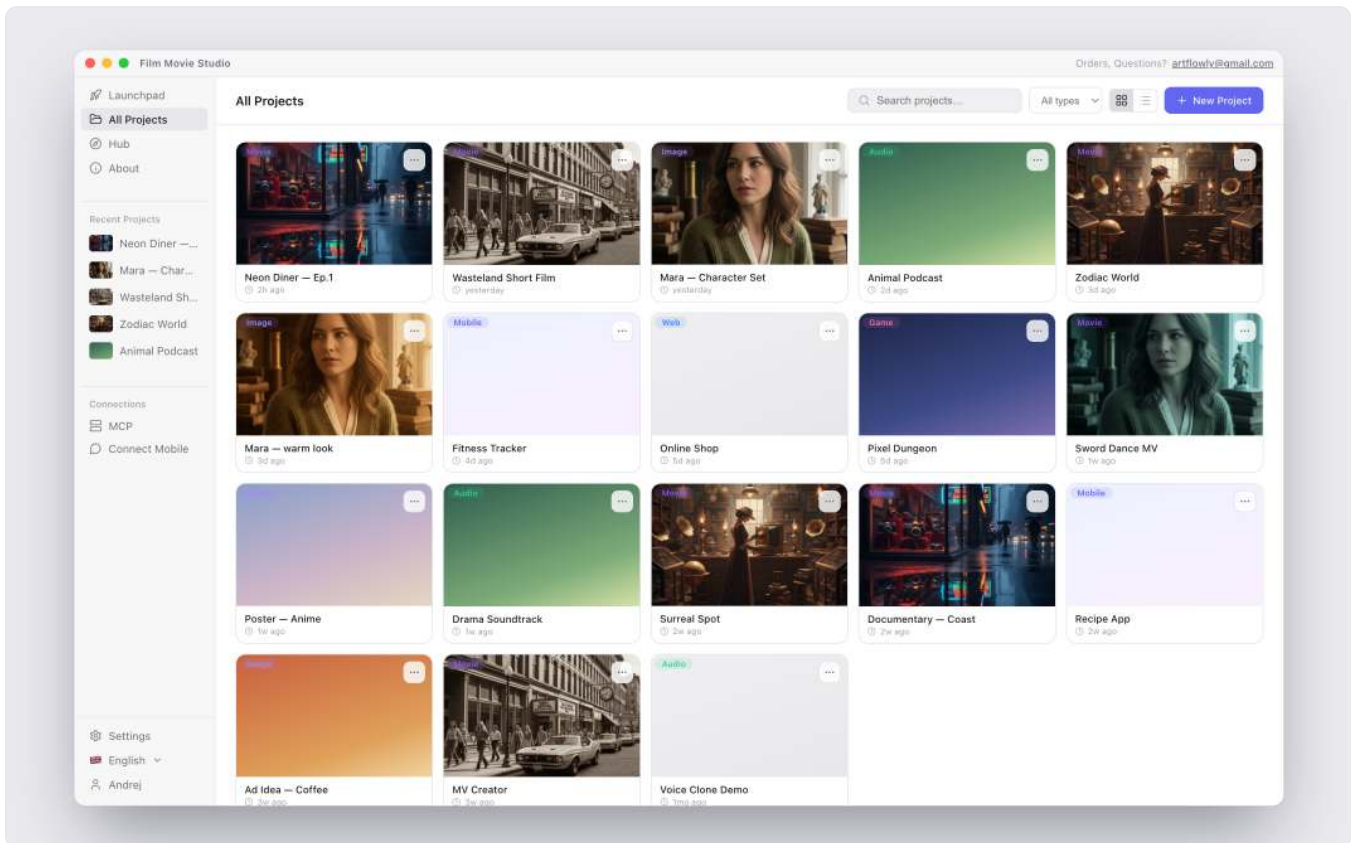
Was beim Absenden passiert

1. **Ein neues Projekt wird automatisch erstellt** — kein Dialog, kein Benennungsschritt. Die App leitet sofort einen Titel aus Ihrem Prompt ab und fragt kurz darauf leise die KI nach einem saubereren 2–5-Wort-Titel.
2. **Der Projekt-Workspace öffnet sich** mit Ihrem Prompt (und Anhängen), bereits an den Agenten übergeben.
3. **Der Agent beginnt sofort** mit der Arbeit — Ergebnisse erscheinen als Karten auf der Canvas, sobald sie generiert sind. Siehe [Chat & der Agent](#), was als Nächstes passiert.

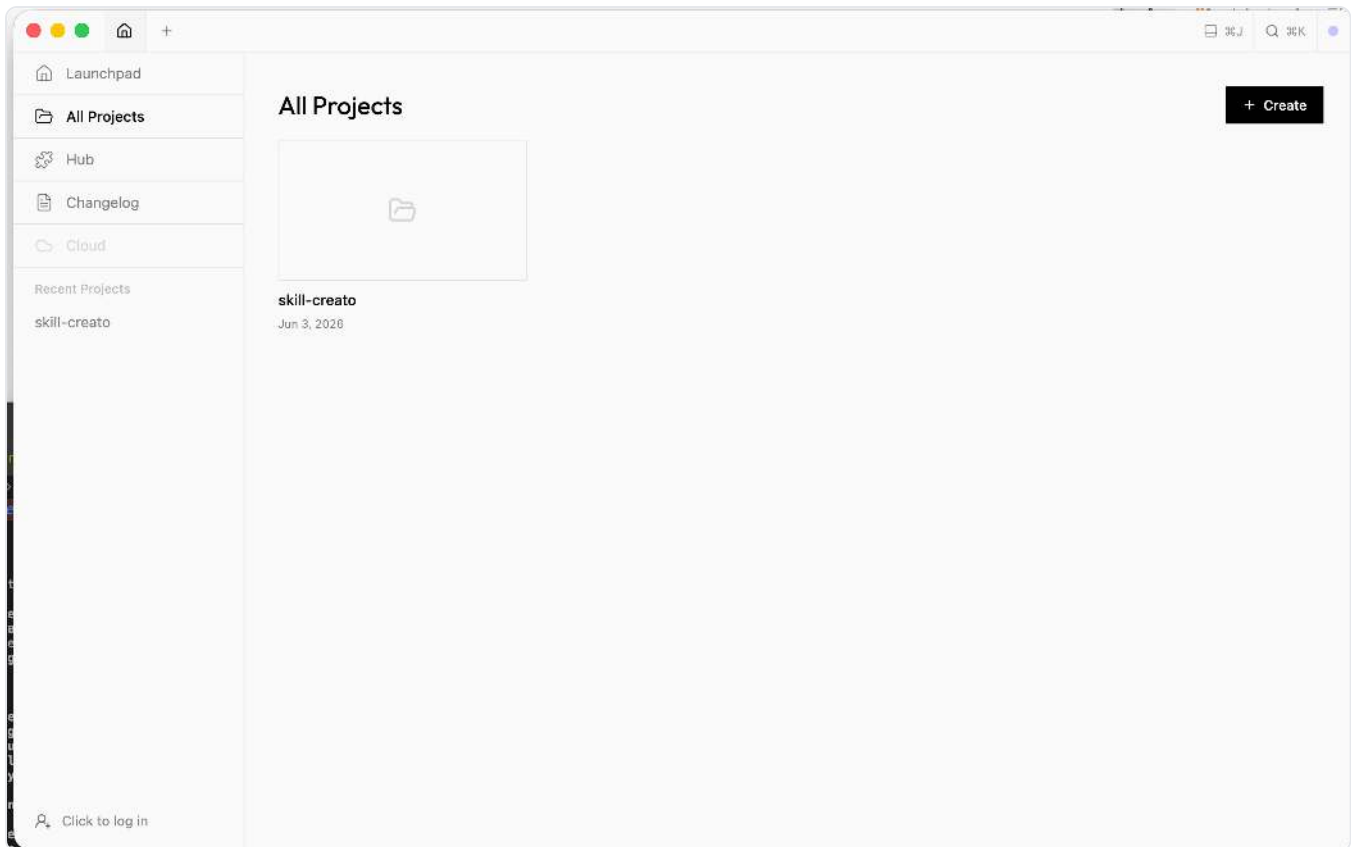
Tipp: Ist ein nötiger Provider noch nicht eingerichtet, erscheint ein Dialog statt eines kaputten Projekts — siehe den Abschnitt „Set up a Script model“ in [Getting Started](#).

All Projects

Die Seite **All Projects** (in der Seitenleiste) ist Ihr Archiv — jedes Projekt, das Sie je angelegt haben, als Kartenraster mit Cover-Thumbnails, durchsuchbar und seitenweise.

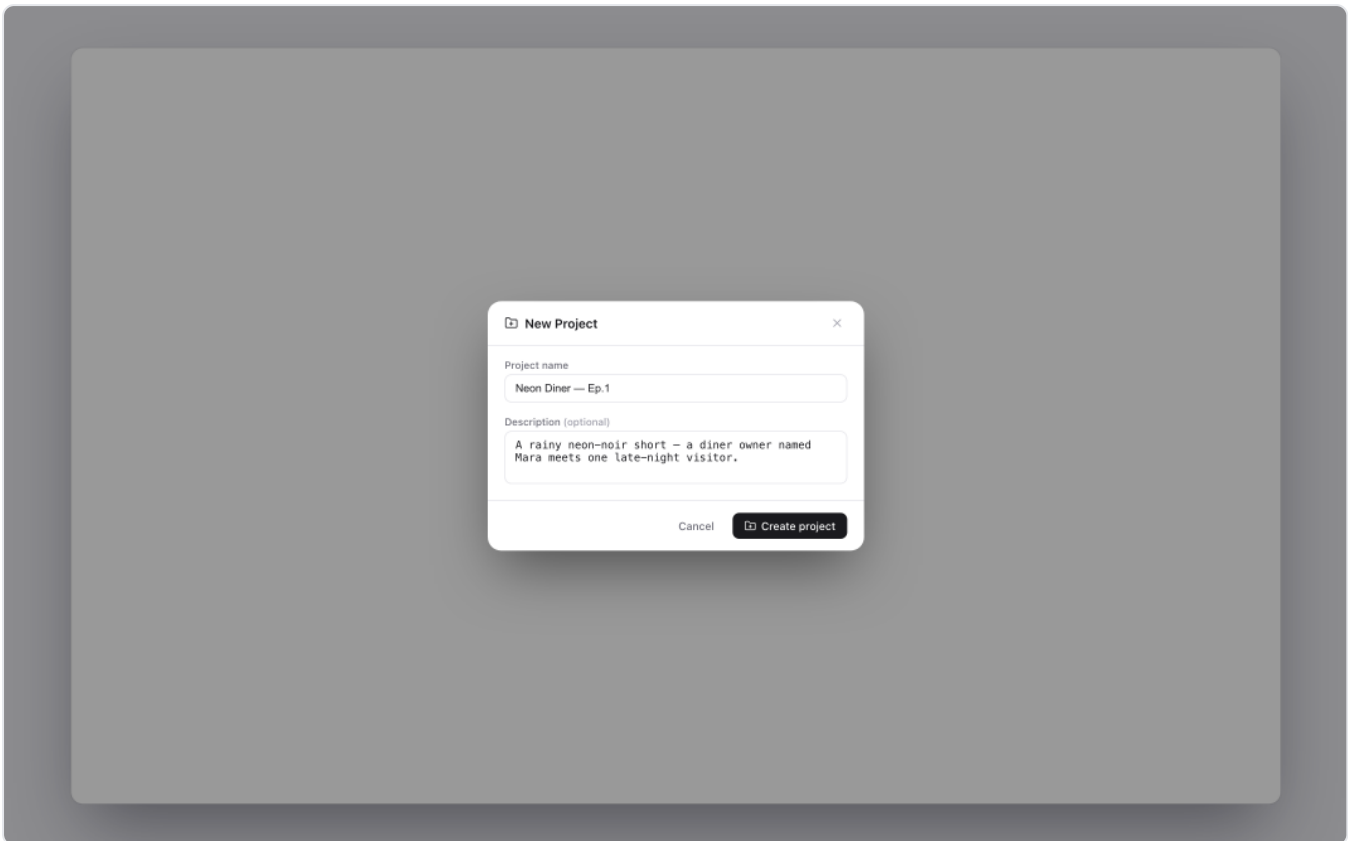


- **Öffnen** Sie ein Projekt mit Klick auf seine Karte. Beim Hovern erscheint eine vergrößerte Vorschau des Covers.
- **Suchen** mit dem Feld „Search projects...“ oben.
- **Ansichten:** wechseln Sie zwischen Raster- und Listen-Layout; wählen Sie, wie viele Projekte **Per page** zeigen, und blättern Sie mit den Pfeilen („Showing 1–24 of 96“, „Page 1 of 4“).
- **Umbenennen / bearbeiten:** öffnen Sie das Menü einer Karte und wählen Sie **Edit Project** — ändern Sie **Name** und **Description**, dann **Save Changes**.
- **Löschen:** wählen Sie **Delete Project**. Sie werden um Bestätigung gebeten — Löschen entfernt alle Assets und die Chat-Historie und **kann nicht rückgängig gemacht werden**.



Der New-Project-Dialog

Lieber mit leerer Canvas als mit Prompt starten? Klicken Sie **New Project** auf der Seite All Projects.



Geben Sie einen **Project name** (z. B. „Sunset Film“) und optional eine **Description** ein und klicken Sie **Create project**. Der leere Workspace öffnet sich — fügen Sie Nodes per Doppelklick auf die Canvas hinzu oder beginnen Sie jederzeit zu chatten.

Tour durch die Seitenleiste

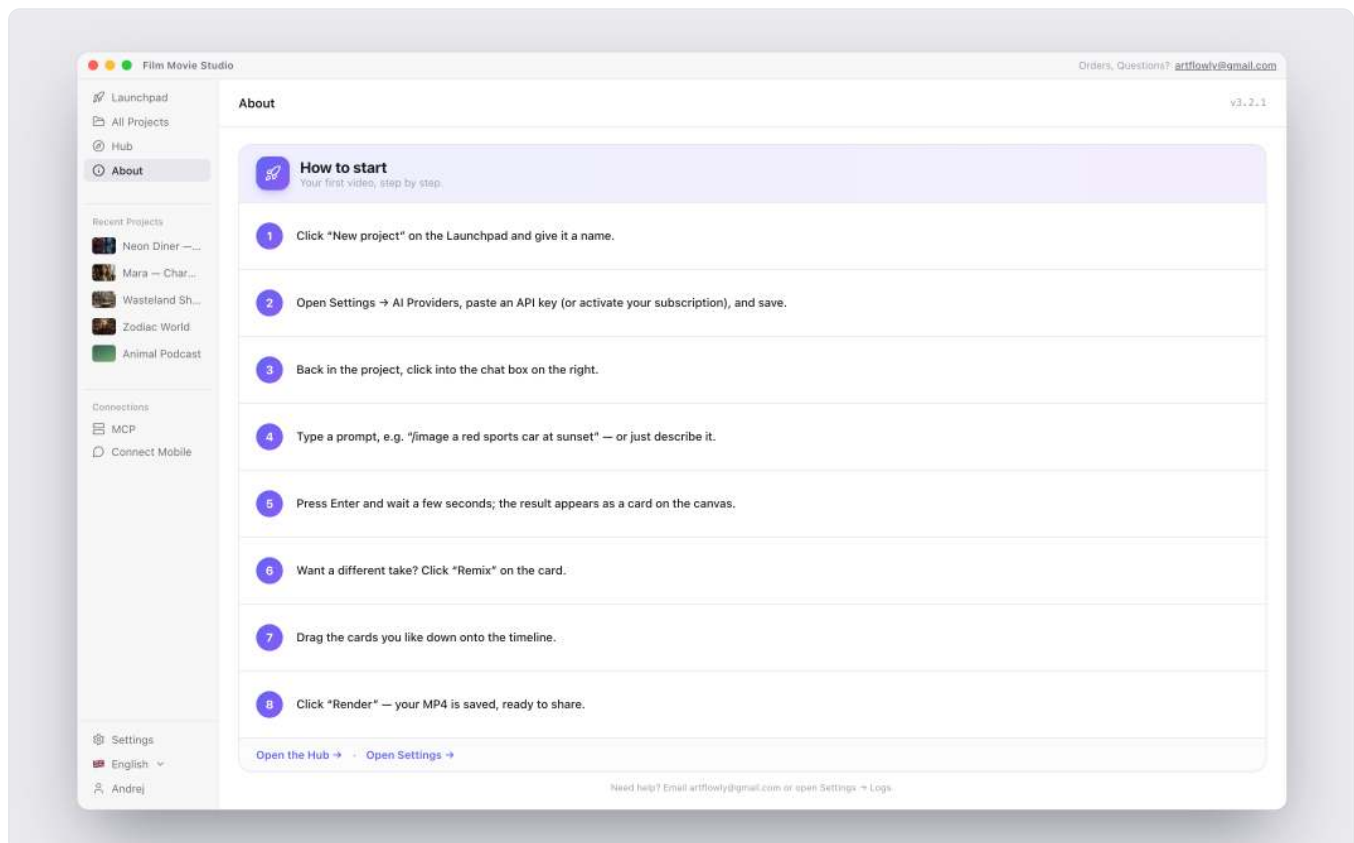
Die Seitenleiste links ist Ihre dauerhafte Navigation:

Eintrag	Was er tut
Launchpad	Der oben beschriebene Startbildschirm
All Projects	Das vollständige Projektarchiv
Hub	Skills & Plugins durchstöbern, installieren und verwalten — siehe Skills & der Hub
Assets	Ihre gespeicherte Asset-Bibliothek, projektübergreifend wiederverwendbar
Cast	Die Cast-Bibliothek — wiederverwendbare Charaktere, die in jedem Projekt dasselbe Gesicht und dieselbe Stimme behalten
About	Schnellstart-Anleitung und App-Info
Recent Projects	Ihre 5 zuletzt aktualisierten Projekte, einen Klick entfernt
Connections → MCP	Einen externen MCP-Client (Claude Desktop, Cursor) Ihr offenes Projekt steuern lassen
Connections → Connect Mobile	Das Studio vom Telefon aus über einen Telegram-Bot steuern

Unten: **Settings**, die **Sprachauswahl** (Klick auf die Flagge zum Wechseln — kein Neustart nötig) und das **Kontomenü** mit Ihrem Namen, mit **Account settings** und **Sign out**. Abmelden lässt Ihre Lizenz aktiviert — die Seitenleiste zeigt Ihren maskierten Schlüssel, damit Sie sich mit einem Klick wieder anmelden können.

Die About-Seite

Die Seite **About** ist eine kompakte „How to start“-Karte — acht konkrete Schritte vom Anlegen eines Projekts bis zum MP4-Render — mit Schnelllinks zum Öffnen von Hub und Einstellungen. Die Kopfzeile zeigt Ihre genaue App-Version (z. B. `v3.3.5`), nützlich um zu prüfen, ob auf filmotvor.ai/studio eine neuere Version verfügbar ist, oder beim Kontakt zum Support.

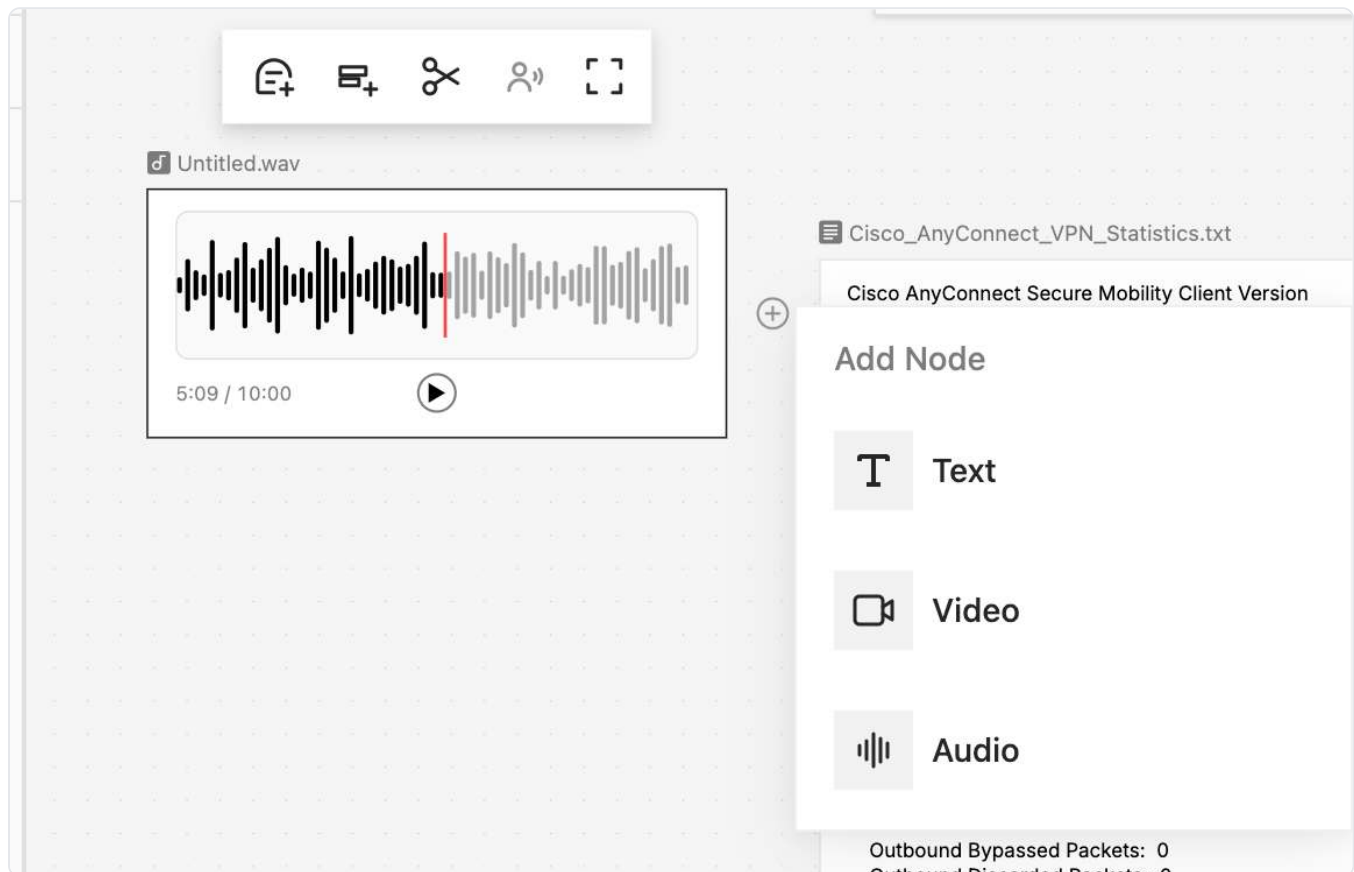


Tipp: Vergessen, wo etwas wohnt? Die About-Seite und die **Guide**-Tour des Launchpads sind die zwei schnellsten Auffrischungen — und Sie können den Chat immer fragen.

Der Projekt-Workspace

Anatomie des Workspace: Icon-Schiene, Panels, Tabs und die Bewegung auf der unendlichen Canvas.

Jedes Projekt in FilmMovieStudio öffnet sich in denselben dreiteiligen Workspace: einem Datei- und Bibliotheks-Panel links, einer unendlichen Canvas in der Mitte, in der Ihre generierten Medien als Karten leben, und dem Chat-Panel rechts, in dem Sie mit der KI sprechen. Dieses Kapitel führt Sie durch jeden Teil und zeigt, wie Sie sich bequem bewegen.



Die Projekt-Tab-Leiste

Ganz oben im Fenster finden Sie die Tab-Leiste — sie funktioniert wie Browser-Tabs:

- **Home** — das Haus-Icon ganz links bringt Sie zurück zum Launchpad.
- **Projekt-Tabs** — jedes offene Projekt bekommt seinen eigenen Tab. Klicken Sie einen Tab, um Projekte zu wechseln; Canvas, Timeline und Chat tauschen gemeinsam. Tab anklicken und **x (Close tab)** klicken zum Schließen.
- **+ New** — der hervorgehobene Chip direkt nach dem letzten Tab öffnet den Dialog **New Project**. Geben Sie einen **Project name** (und optional eine **Description**) an, klicken Sie **Create project**, und das neue Projekt öffnet sich in einem frischen Tab.
- Ganz rechts sehen Sie Ihr **SUBSCRIBED**-Badge und den Live-Credit-Stand, falls Sie ein Abo haben. Ohne Abo liegt der Stand verschwommen hinter der Abo-Aufforderung.

Die Icon-Schiene

Der schmale vertikale Streifen am linken Rand schaltet, was das linke Panel zeigt:

- **Files** — das Ordner-Icon. Zeigt jede Datei im aktuellen Projekt.
- **Hub — Skills & Plugins** — das Kompass-Icon. Skills und Plugins durchstöbern und starten.
- **Assets Library** — das Lesezeichen-Icon. Ihre projektübergreifende Bibliothek gespeicherter Karten (siehe [Cast- & Assets-Bibliotheken](#)).

Unten in der Schiene:

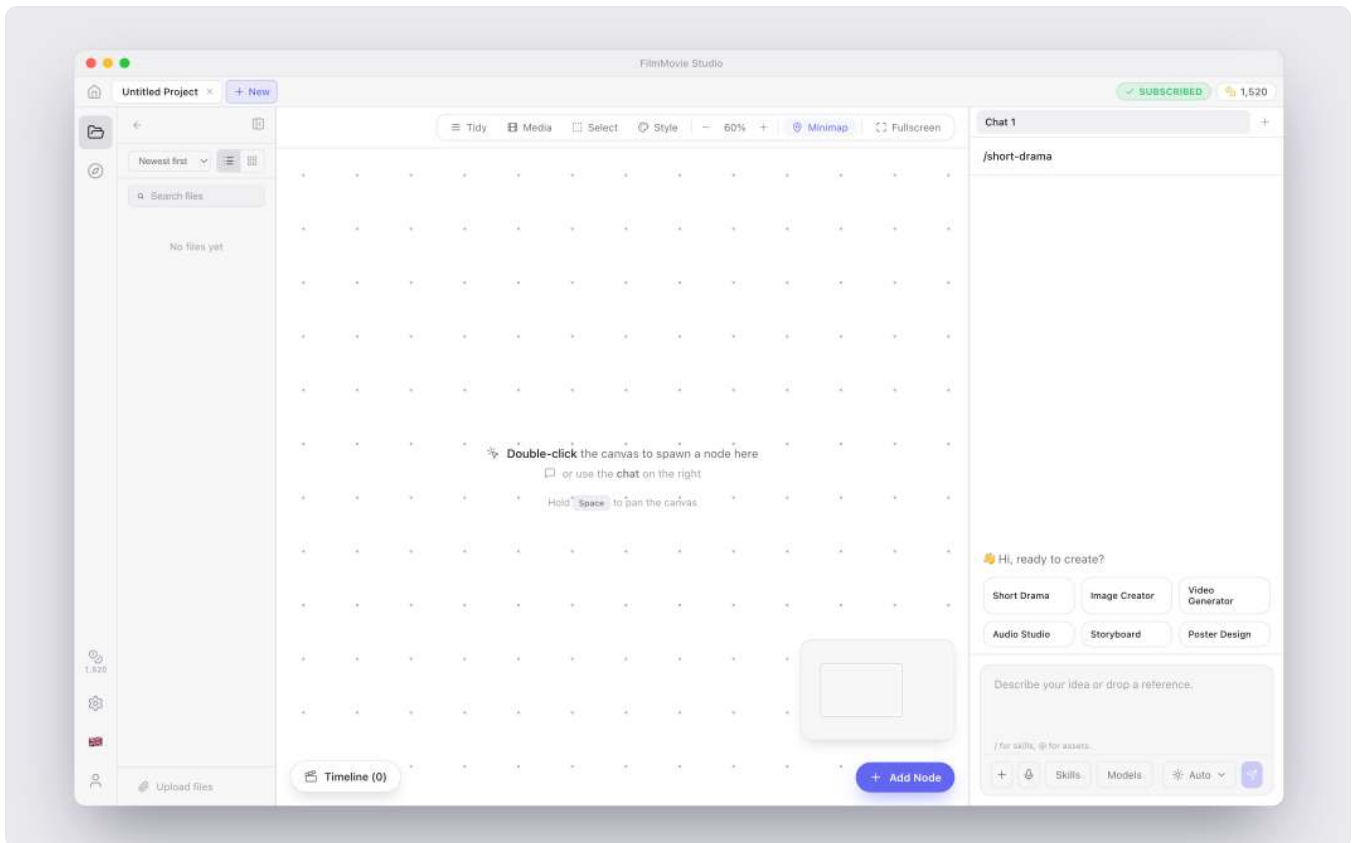
- **Credits** — das Münz-Icon mit Ihrem Stand darunter; Klick öffnet den Abschnitt Subscription in den Einstellungen.
- **Settings** — das Zahnrad-Icon.
- **Language** — das Flaggen-Icon öffnet die Sprachumschaltung.
- **Account** — das User-Icon springt zu Ihren Account-Einstellungen.

Das Files-Panel

Mit **Files** ausgewählt listet das linke Panel alles, was das Projekt erzeugt oder importiert hat. Sie können:

- **Suchen** nach Name über das Suchfeld oben.
- **Sortieren** nach **Newest first**, **Oldest first** oder **Name**.
- Zwischen **List view** und **Thumbnail view** wechseln.
- Unten auf **Upload files** klicken, um eigene Bilder, Videos, Audio oder Dokumente hereinzubringen.

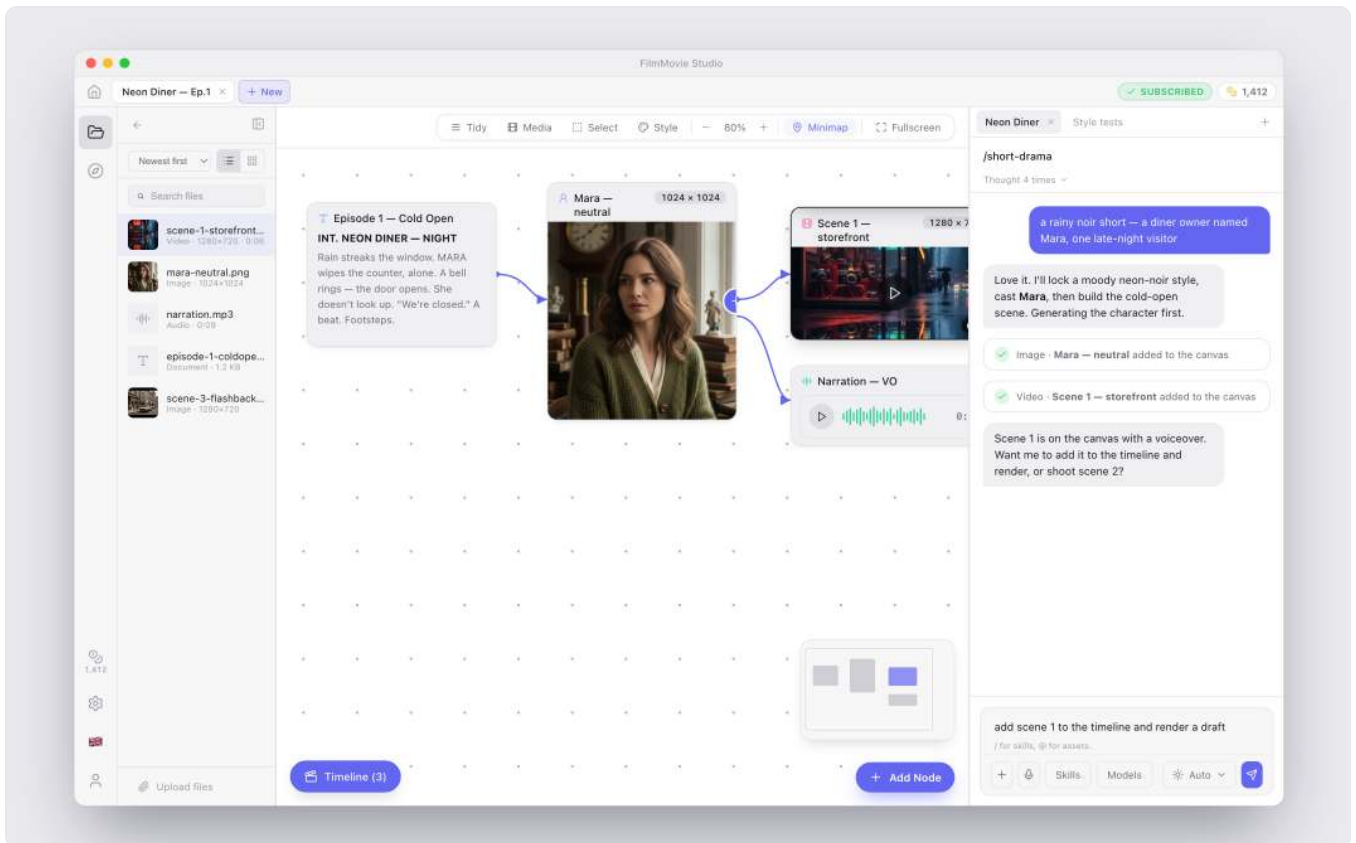
Was Sie hochladen, wird in den lokalen Assets-Ordner des Projekts kopiert — Ihre Medien bleiben immer auf Ihrem Rechner — und sofort als Karte auf der Canvas platziert, sodass Sie sie als Referenz nutzen, remixen oder auf die Timeline werfen können. Sie können eine Datei aus dem Files-Panel auch direkt auf die Canvas ziehen, um sie genau zu platzieren.



Canvas und Chat-Panel

Die große Fläche in der Mitte ist die **Canvas** — eine freie, unendliche Oberfläche, in der jede Generierung als Karte landet. Das Panel rechts ist der **Chat**, in dem Sie beschreiben, was Sie wollen, und der KI-Agent es Karte für Karte aufbaut. Der Chat ist ausführlich in [Chat & der Agent](#) behandelt; die Karten selbst in [Canvas & Karten](#).

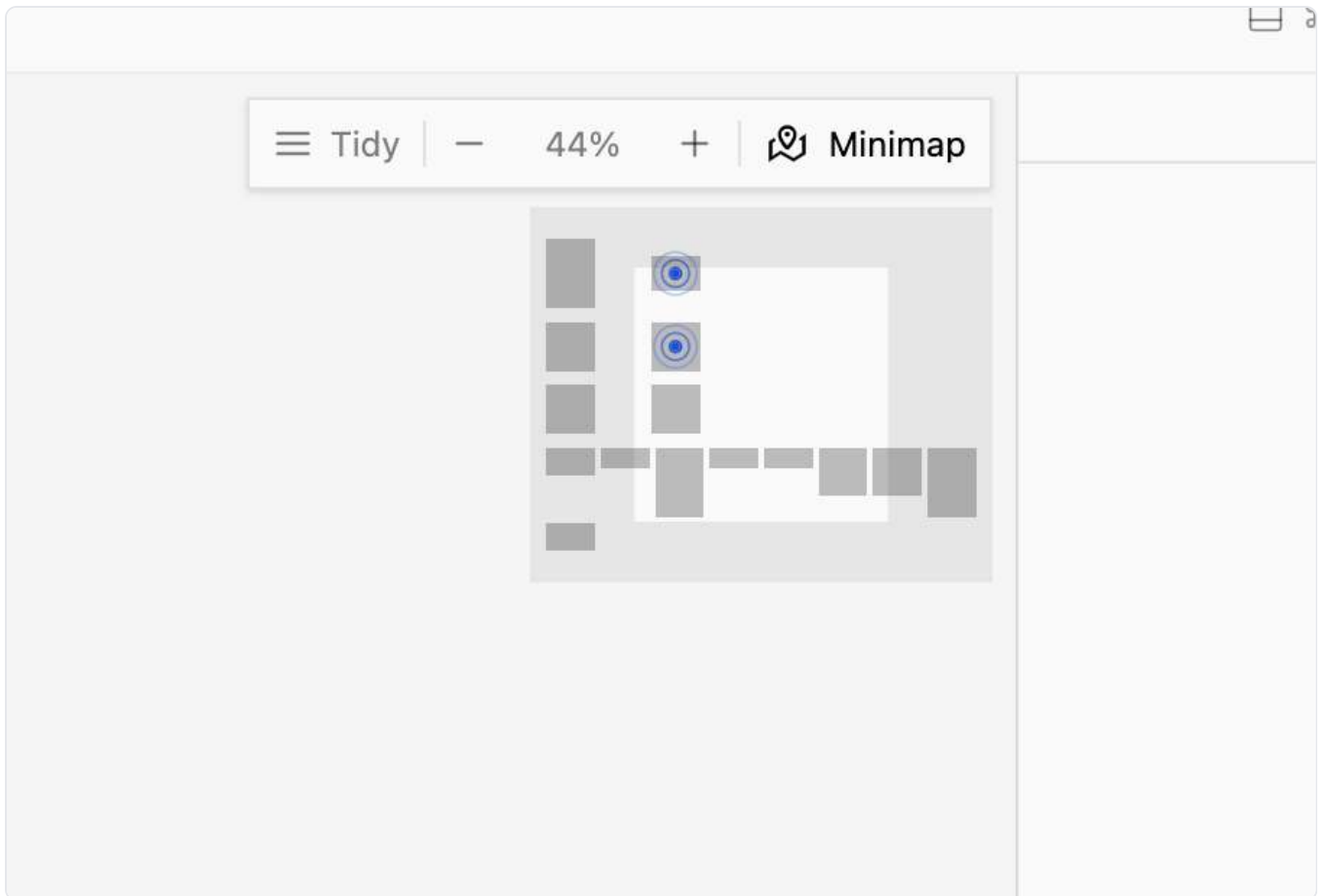
In der unteren linken Ecke der Canvas sitzt die **Timeline**-Pille (sie zeigt, wie viele Clips darauf liegen, z. B. „Timeline (5)“) — Klick öffnet den [Timeline-Editor](#). In der unteren rechten Ecke ermöglicht die **+ Add Node**-Schaltfläche jederzeit eine leere Karte hinzuzufügen.



Auf der Canvas bewegen

Wenn ein Projekt voll wird, zählt Navigation. Hier ist alles Griffbereit:

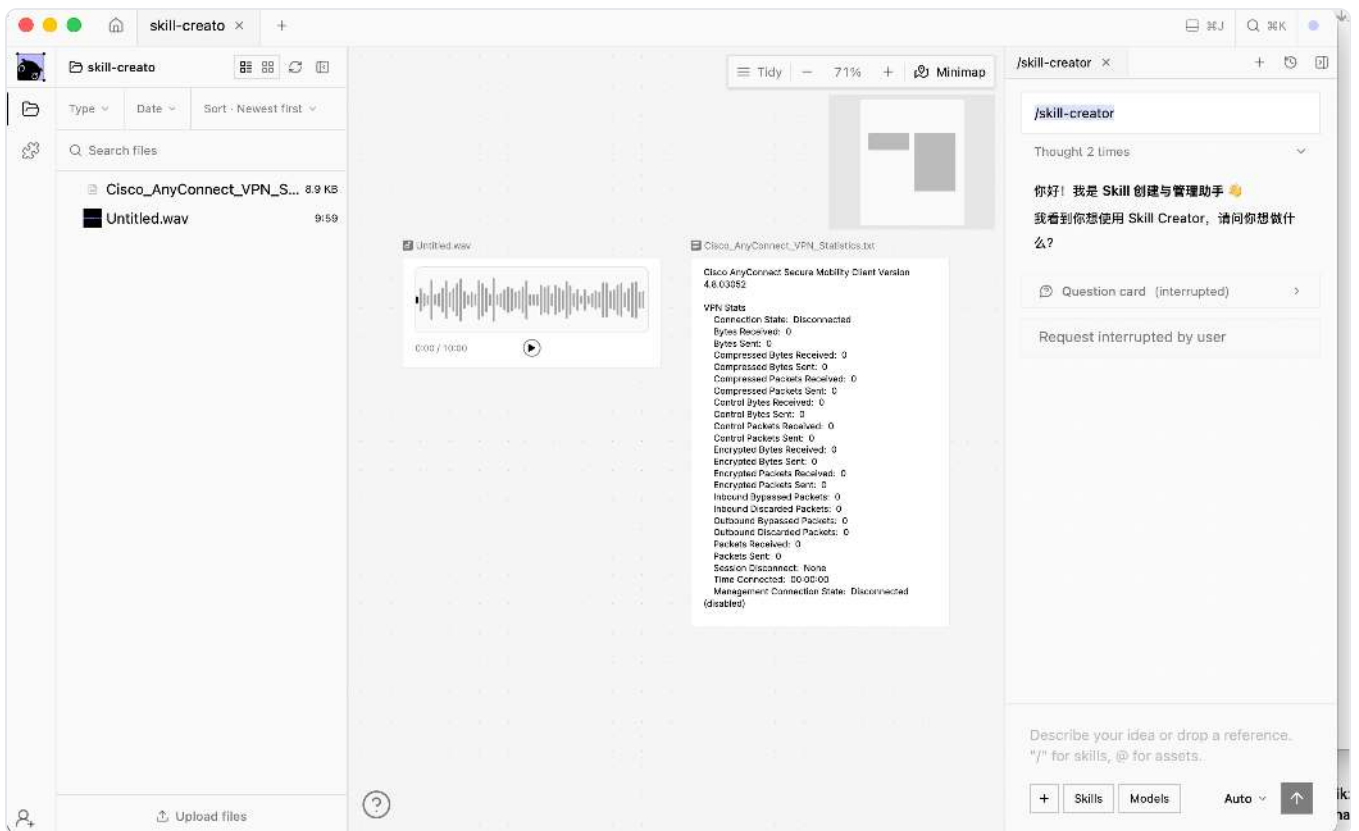
- **Zoom mit dem Mausrad.** Scrollen zoomt rein und raus, zentriert auf den Cursor — ohne Modifier-Taste. Sie können auch die **--** und **+**-Schaltflächen in der oberen Symbolleiste nutzen, die den Zoom in 10%-Schritten zwischen 5 % und 100 % verändern. Neue Projekte starten bei 60 %.
- **Pan mit Leertaste und Ziehen.** Der Cursor wird zur Greifhand, während Sie die Canvas herumziehen.
- **Minimap.** Der **Minimap**-Schalter in der oberen rechten Symbolleiste zeigt eine kleine Übersichtskarte in der Ecke der Canvas. Das weiße Rechteck ist Ihre aktuelle Ansicht — klicken oder ziehen Sie irgendwo auf der Minimap, um sofort dorthin zu springen.



Die obere linke Symbolleiste hält die Canvas-Werkzeuge:

- **Tidy** — ordnet alle Karten automatisch in saubere Spalten. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, drücken Sie **⌘/Ctrl+Z** zum Rückgängig machen.
- **Media** — blendet Prompt- und Text-Karten aus, sodass Sie nur Bilder, Videos und Audio sehen. Erneuter Klick zeigt wieder alles.
- **Select** — macht einen Hintergrundzug zu einem Auswahlrahmen. Ziehen Sie über mehrere Karten, um sie alle auszuwählen, und nutzen Sie dann die Auswahl-Leiste, um sie per **Group** in eine farbige Region zu gruppieren, **Add all to chat**, **Add all media to timeline**, **Align into a row** oder **Delete all selected**. **Esc** löscht die Auswahl und beendet den Select-Modus.
- **Style** — öffnet die **Project Style Lock**: einen Stil-Satz plus optionales Referenzbild, das auf jede Bild- und Videogenerierung im Projekt angewendet wird, sodass alle Ihre Visuals konsistent bleiben. Pinnen Sie eine Referenz direkt aus einer beliebigen Bild-Karte mit deren **Pin style**-Schaltfläche.
- **Fullscreen** — das Expandieren-Icon versteckt alles außer der Canvas. Eine schwebende Leiste hält alle Werkzeuge bereit; **Esc** oder erneuter Klick auf das Fullscreen-Icon beendet es.

Tip: Doppelklicken Sie eine beliebige leere Stelle auf der Canvas, um das **Add Node**-Menü genau dort zu öffnen — der schnellste Weg, eine neue Text-, Table-, Image-, Video- oder Audio-Karte exakt dorthin zu legen, wo Sie sie wollen.



Wohin als Nächstes

Da Sie sich jetzt orientieren, erfahren Sie in [Canvas & Karten](#), was die Karten selbst können, steuern Sie die gesamte Pipeline aus [Chat & der Agent](#), oder montieren Sie Ihre fertigen Clips im [Timeline-Editor](#).

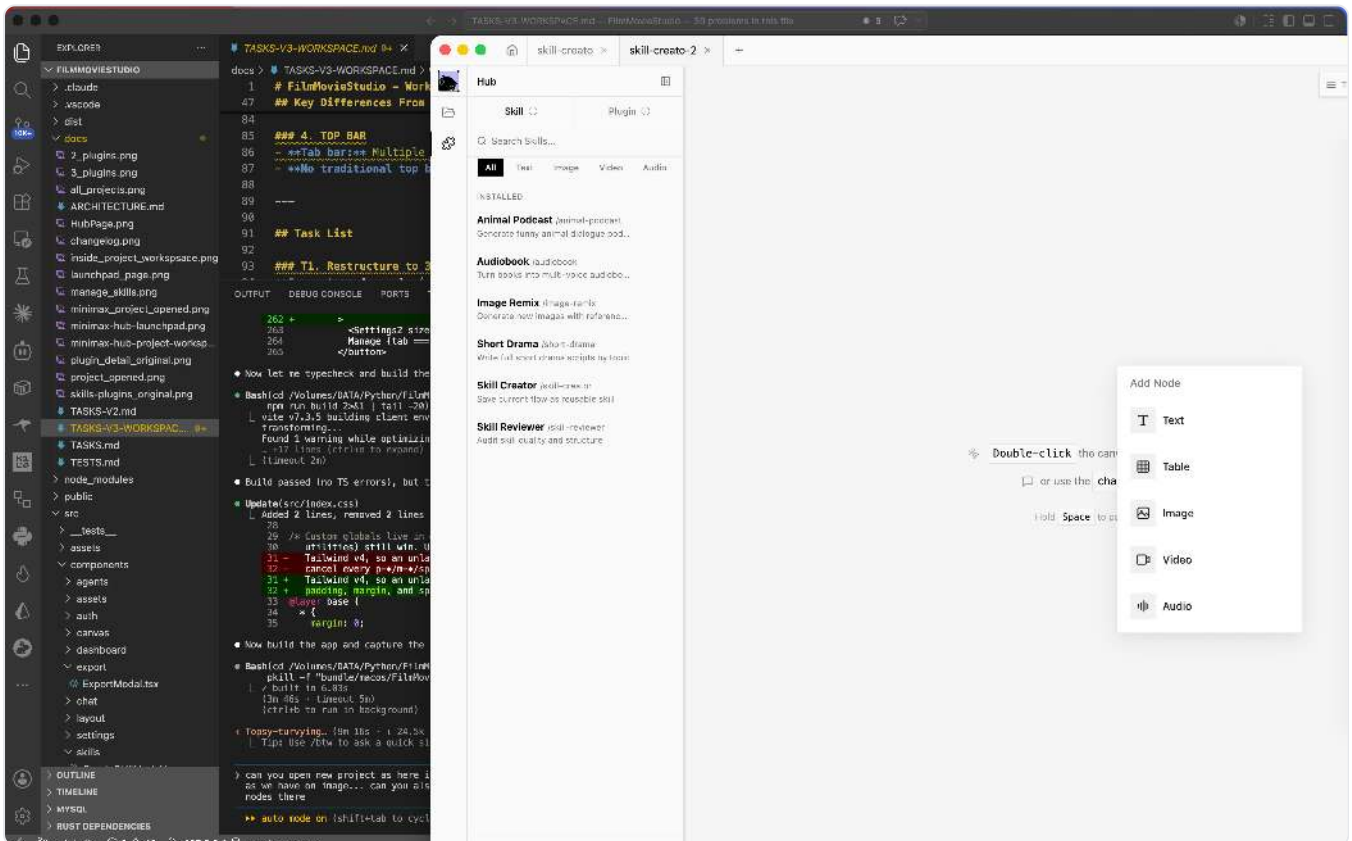
Canvas & Karten

Jeder Kartentyp und jeder Werkzeugleisten-Button — Remix, Variationen, Upscale, Outpaint, Style Lock und mehr.

Alles, was Sie in FilmMovieStudio erzeugen, lebt auf der Canvas als **Karte** (auch Node genannt): jedes Bild, Video, jeder Audioclip, jede Skriptseite, jedes Spiel und Dokument ist eine Karte, die Sie bewegen, verbinden, remixen und an den Chat oder die Timeline weiterleiten können. Dieses Kapitel ist die vollständige Referenz für jeden Kartentyp und jeden Button in seiner Werkzeugleiste.

Karten und Verbindungen

Wenn Sie den Agenten in [Chat & der Agent](#) bitten, etwas zu generieren, landet das Ergebnis als neue Karte auf der Canvas — Sie müssen sie nie selbst platzieren. Karten, die aus anderen Karten entstehen (ein Video aus einem Keyframe-Bild, Variationen eines Bildes, eine Szene aus einem Skript), werden mit einer **Verbindungsline** zu ihrem Eltern-Element gezeichnet, sodass Sie immer nachvollziehen können, woher etwas stammt.

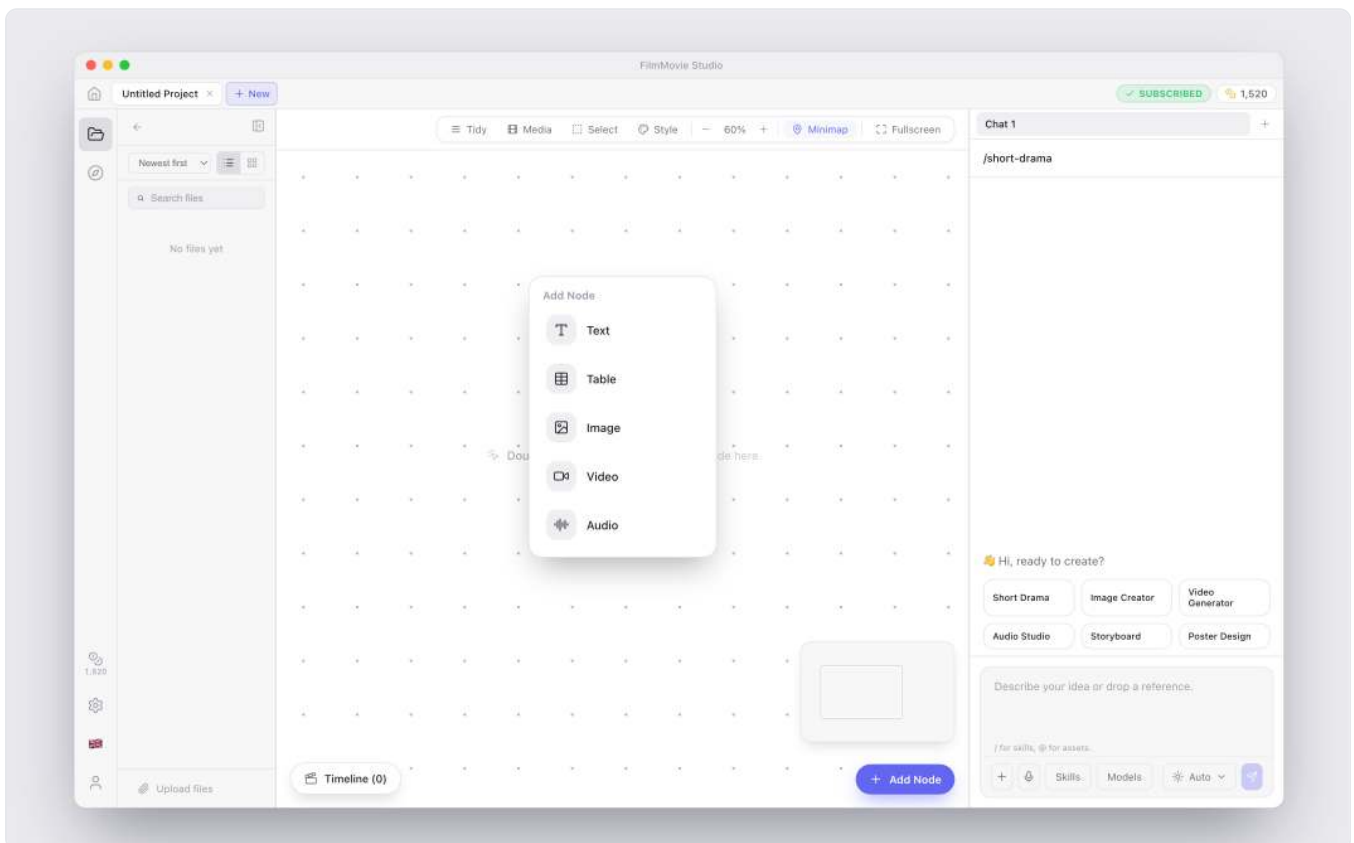


Zeigen Sie auf eine Karte und ein \oplus -Griff erscheint an ihrem Rand (**Add connected node**). Klicken Sie ihn — oder ziehen Sie ihn auf eine leere Canvas — um eine verknüpfte Kind-Karte zu erzeugen. Wenn Sie von einem Bild abzweigen, trägt die neue Karte automatisch das Quellbild als Referenz, sodass ein „Image → Video“-Zweig genau dieses Bild animiert.

Karten manuell hinzufügen

Sie brauchen den Chat nicht, um eine Karte zu erzeugen. Doppelklicken Sie eine leere Stelle auf der Canvas, oder klicken Sie die Schaltfläche **+ Add Node** in der unteren rechten Ecke, um das Menü **Add Node** mit fünf leeren Kartentypen zu öffnen:

- **Text** — freiform Notizen, Prompts oder Skripte.
- **Table** — einfacher tabellarischer Text.
- **Image** — eine leere Bildkarte mit Generierungs-Panel.
- **Video** — eine leere Videokarte mit Generierungs-Panel.
- **Audio** — eine leere Audiokarte mit **Audio**- und **Music**-Tabs.



Generierte Kartentypen

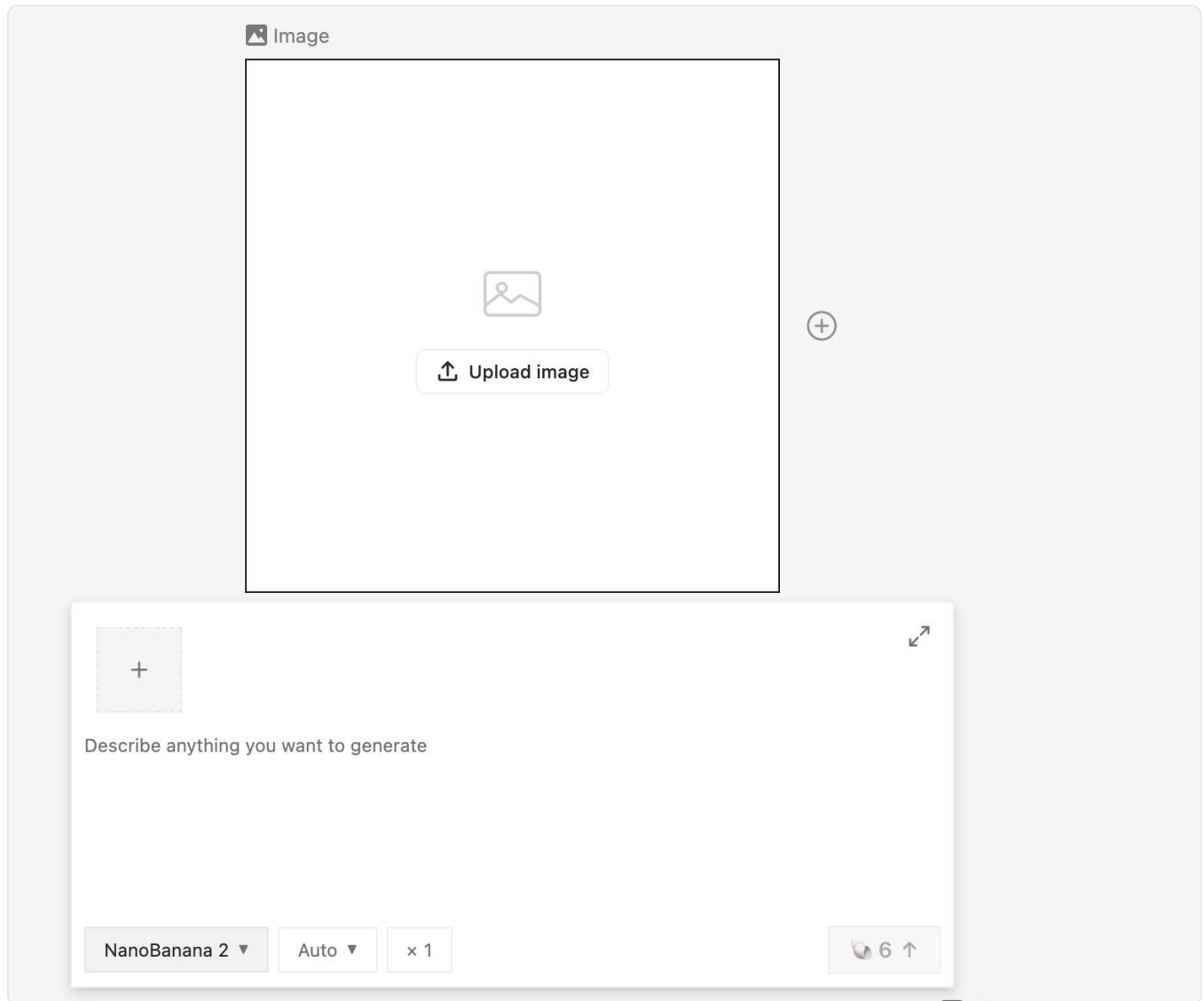
Skills und der Chat-Agent erzeugen neben den fünf Grundlagen einige spezialisierte Karten. Sie verhalten sich wie ihr Basistyp, zeigen aber zusätzliche Inhalte:

- **Character** — ein Porträtbild plus ein kurzes Profil; verhält sich wie eine Bildkarte und kann in die Cast-Bibliothek gespeichert werden (siehe [Cast- & Assets-Bibliotheken](#)).
- **Plan / Episode / Scene / Intent** — Skript- und Planungstext aus Workflow-Skills; verhalten sich wie Textkarten.
- **Final** — das gerenderte Abschlussvideo eines Workflows; verhält sich wie eine Videokarte (ohne Remix, da es sich um eine Komposition handelt).
- **Screen** — ein App-Screen, gebaut von der App-Builder-Skill, mit eigenen Export-Werkzeugen.
- **Game** — ein spielbares Spiel, gebaut von den Game-Skills, direkt auf der Karte spielbar.

- **Document** — eine generierte Office-Datei (PDF, Word, Excel), die Sie mit Ihren System-Apps öffnen können.

Wählen Sie eine Karte, um ihre **Werkzeugleiste** darüber zu offenbaren. Die Abschnitte unten listen jeden Button pro Kartentyp auf. Jede Werkzeugleiste endet mit einem Papierkorb-Icon — **Delete node** — das Sie vor dem Entfernen der Karte um Bestätigung bittet (**Delete / Cancel**).

Bildkarten



Bildkarten (und Charakterkarten) haben das reichhaltigste Werkzeug-Set — so viele, dass nur Ihre **angepinnten** Favoriten in der Hauptleiste sitzen, während der Rest im Menü **More tools** hinter der - Schaltfläche lebt. Standardmäßig zeigt die Hauptleiste **Remix**, **Color adjust** und **Fullscreen**; verwenden Sie **Customize Toolbar**, um die Werkzeuge anzupinnen, die Sie am meisten nutzen.

Schaltfläche	Was sie tut	Credits
Remix	Generiert eine Variante aus dem gespeicherten Prompt der Karte	—
Variations	Generiert 3, 4 oder 6 frische Varianten desselben Prompts als Kind-Karten	—

Schaltfläche	Was sie tut	Credits
Pin style	Pinnt dieses Bild als Style-Lock-Referenz des Projekts fest	—
Outpaint	Erweitert das Bild über seine Ränder in ein neues Seitenverhältnis	60
HD Upscale	4x-Super-Resolution-Upscale	100
Remove BG	Entfernt den Hintergrund	20
Edit Image	Beschreiben Sie eine Änderung in Worten und wenden Sie sie auf das Bild an	—
Erase & Redraw	Malen Sie eine Maske, dann nur diese Region neu generieren	—
Rotate	90° im/gegen Uhrzeigersinn drehen, horizontal oder vertikal spiegeln	—
Add to chat	Referenziert diese Karte in Ihrer nächsten Chat-Nachricht	—
Add to timeline	Sendet das Bild an den Timeline-Editor	—
Color adjust	Öffnet die Farb-Anpassungs-Schieber	—
Split Grid	Zerlegt ein Grid-Bild in separate Karten: 4-Grid (2x2), 9-Grid (3x3), 16-Grid (4x4) oder 25-Grid (5x5)	—
Add to Assets	Legt einen Lesezeichen in Ihrer projektübergreifenden Assets-Bibliothek an	—
Save to Cast	Speichert das Gesicht eines Charakters (und Stimme) in der Cast-Bibliothek	—
Fullscreen	Öffnet eine Vollfenster-Vorschau	—
Customize Toolbar	Wählen Sie, welche Werkzeuge an die Hauptleiste angepinnt werden	—

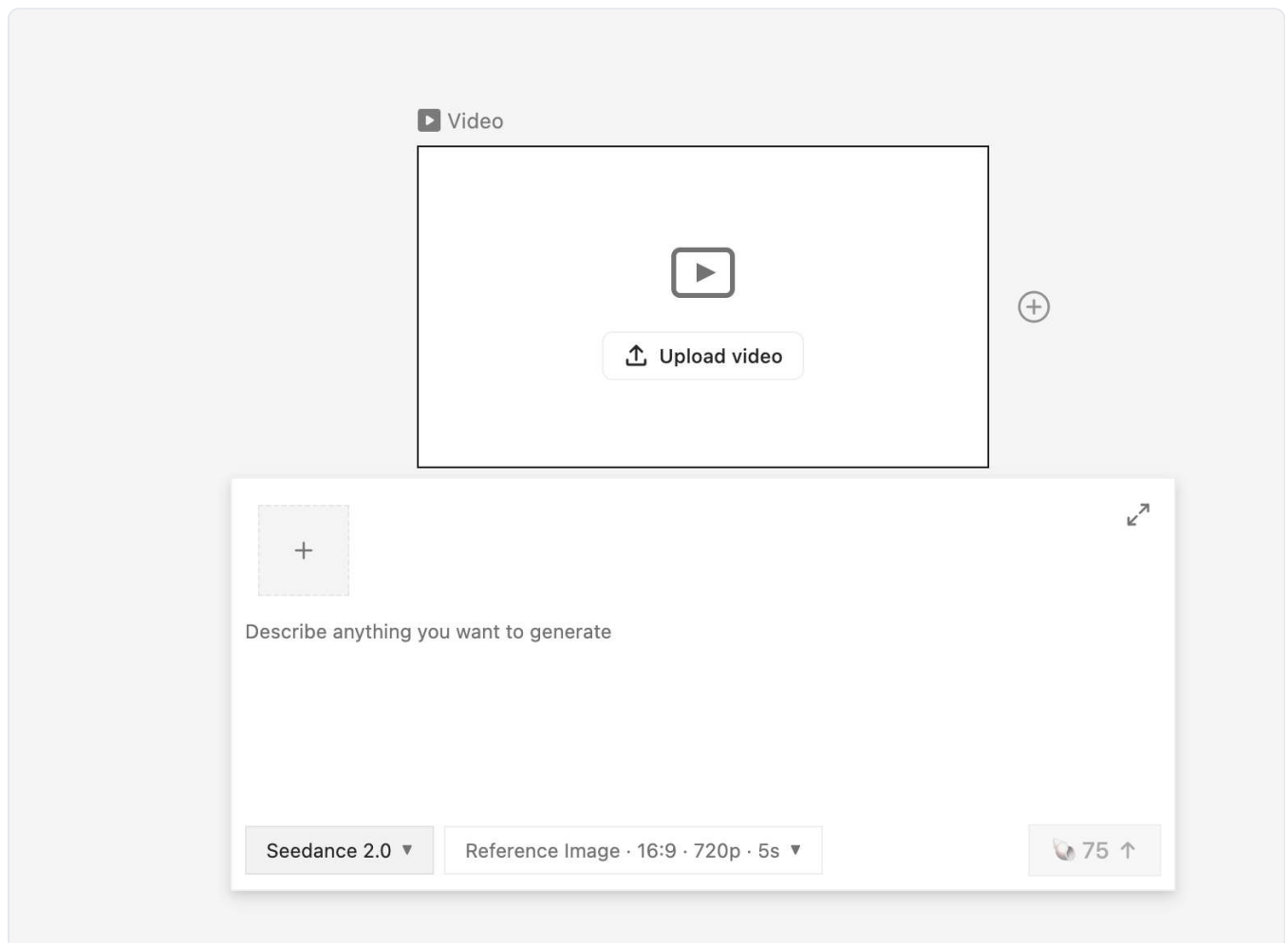
Einige davon verdienen einen genaueren Blick:

- **Remix** führt genau den Prompt erneut aus, der die Karte erzeugt hat, sodass Sie ein Geschwister-Ergebnis ohne erneutes Tippen bekommen. Funktioniert auf jedem per Chat generierten Bild (und Video).
- **Variations** fächert mehrere Kinder auf einmal aus — toll, um das Beste aus einem Schwung auszuwählen.
- **Pin style** speist das **Project Style Lock** (die Schaltfläche **Style** in der Canvas-Werkzeugleiste): das angepinnte Bild plus Ihr Stil-Satz werden auf jede Bild- und Videogenerierung im Projekt angewendet und halten den ganzen Film visuell konsistent.
- **Outpaint** öffnet ein Panel, in dem Sie **Scale**, **Resolution**, einen **Preset** und ein Ziel-Seitenverhältnis wählen (1:1, 3:4, 2:3, 9:16, 4:3, 3:2, 16:9, 4:5, 5:4 oder Original), dann auf **Generate** klicken (60 Credits), um das Bild nach außen zu vergrößern.
- **Edit Image** ist die schnellste Retusche: tippen Sie in „**Describe the edit...**“ und klicken Sie **Apply**.
- **Erase & Redraw** gibt Ihnen einen **Brush** und ein **Eraser** mit einstellbarer Größe, dazu **Undo** und **Clear mask**. Malen Sie über, was Sie ersetzen wollen, tippen Sie „**Describe what to draw in the painted area...**“ und klicken Sie **Apply** — nur die gemalte Region wird neu generiert.
- **Split Grid** ist perfekt, nachdem Sie ein Storyboard oder Character Sheet als ein großes Grid-Bild generiert haben — jede Kachel wird zur eigenen Karte.

- **Color adjust** öffnet Schieberegler für **Color (Hue)**, **Vibrance**, **Saturation**, **Temperature**, **Tint**, **Contrast** und **Brightness**, mit einer **Reset**-Schaltfläche.
- **Save to Cast** fixiert das Gesicht eines Charakters, damit er in jedem zukünftigen Projekt gleich aussieht (und klingt) — siehe [Cast- & Assets-Bibliotheken](#).

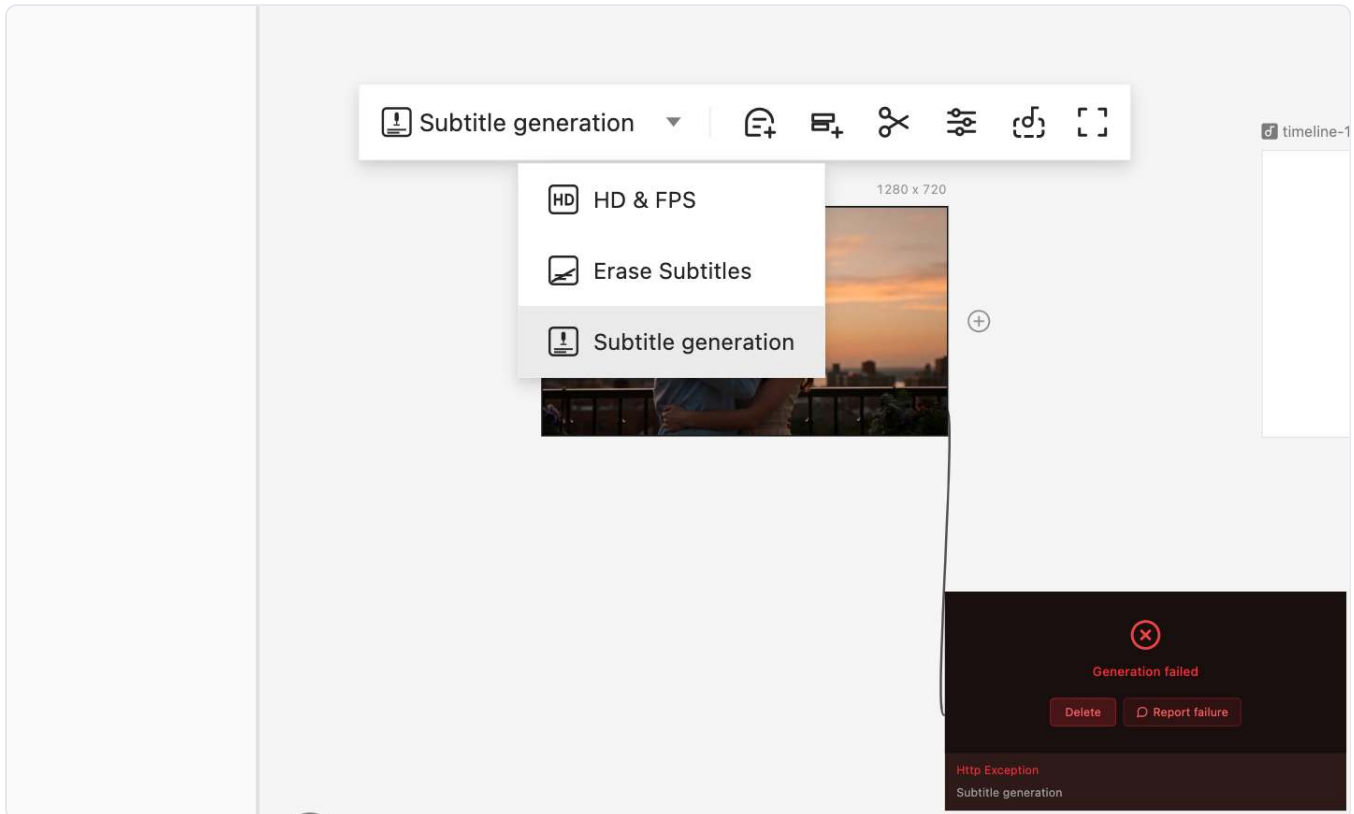
Tipp: In **Customize Toolbar** können Sie auch **Show tool names** einschalten, um während des Lernens unter jedem Icon ein Label anzuzeigen.

Videokarten



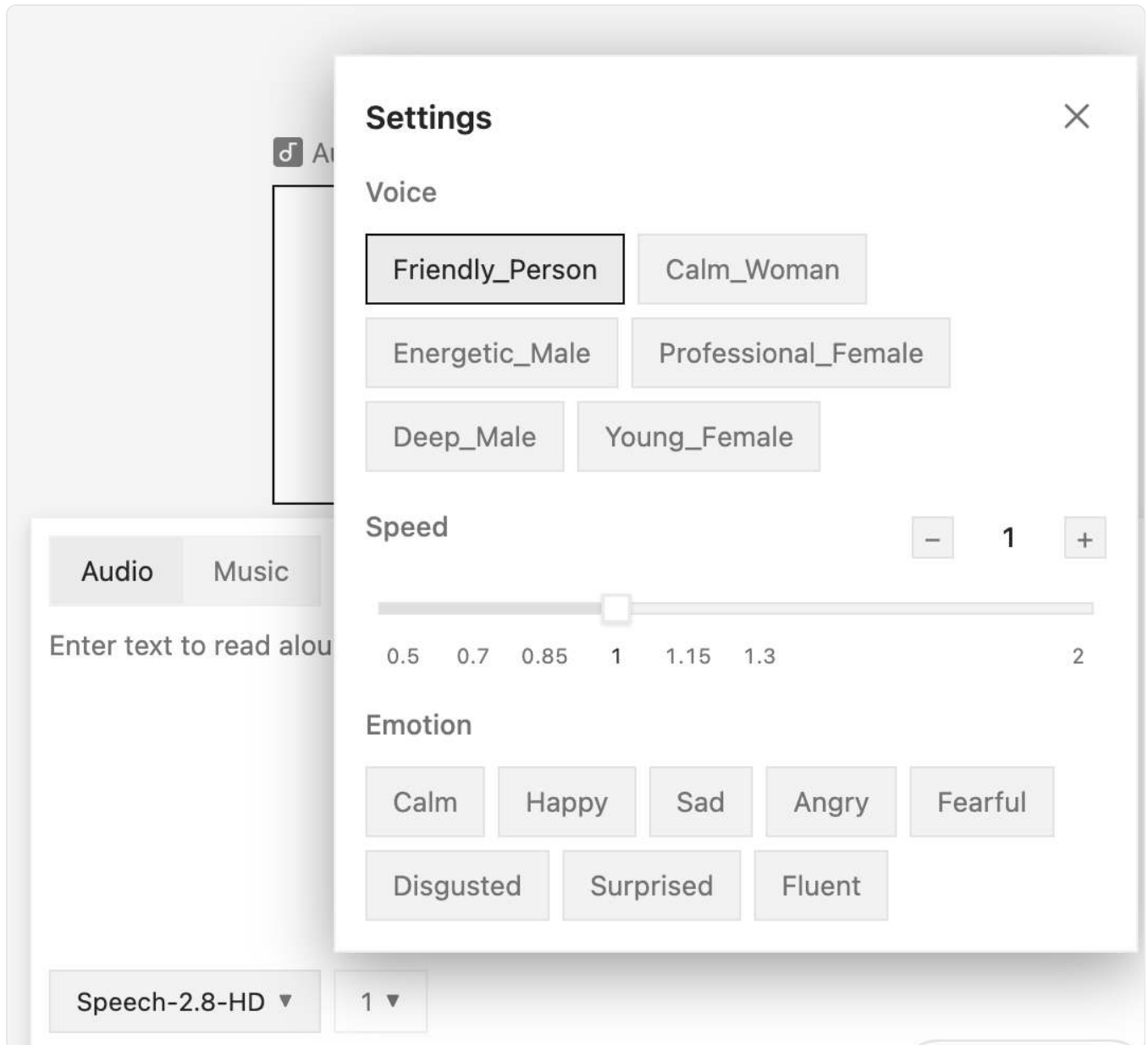
Schaltfläche	Was sie tut	Credits
Remix	Generiert eine Variante aus dem gespeicherten Prompt der Karte (nur per Chat generierte Videos)	—
Generate subtitles	Erkennt Sprache im Audiotrack und erzeugt Untertitel	—
Add to chat	Referenziert diese Karte in Ihrer nächsten Chat-Nachricht	—
Add to timeline	Sendet das Video an den Timeline-Editor	—
Clip	Schneidet das Video auf den gewählten Abschnitt	—

Schaltfläche	Was sie tut	Credits
Extract audio	Zieht den Soundtrack in eine neue Audiokarte heraus	—
Color adjust	Öffnet die Farb-Anpassungs-Schieber (wie bei Bildern)	—
Add to Assets	Legt einen Lesezeichen in Ihrer Assets-Bibliothek an	—
Fullscreen	Öffnet eine Vollfenster-Vorschau mit Wiedergabe	—



Generate subtitles öffnet den Dialog **Subtitle generation**, in dem Sie vor dem Transkribieren die gesprochene **Language** wählen (**English, Chinese** oder **Other**). **Clip** erlaubt Ihnen, nur den guten Teil einer Einstellung zu behalten, bevor sie auf die Timeline geht, und **Extract audio** ist praktisch, wenn Sie eine Sprachzeile oder einen Soundtrack separat wiederverwenden wollen. **Final**-Karten — das gerenderte Ergebnis eines Workflows — teilen sich diese Werkzeugleiste minus Remix.

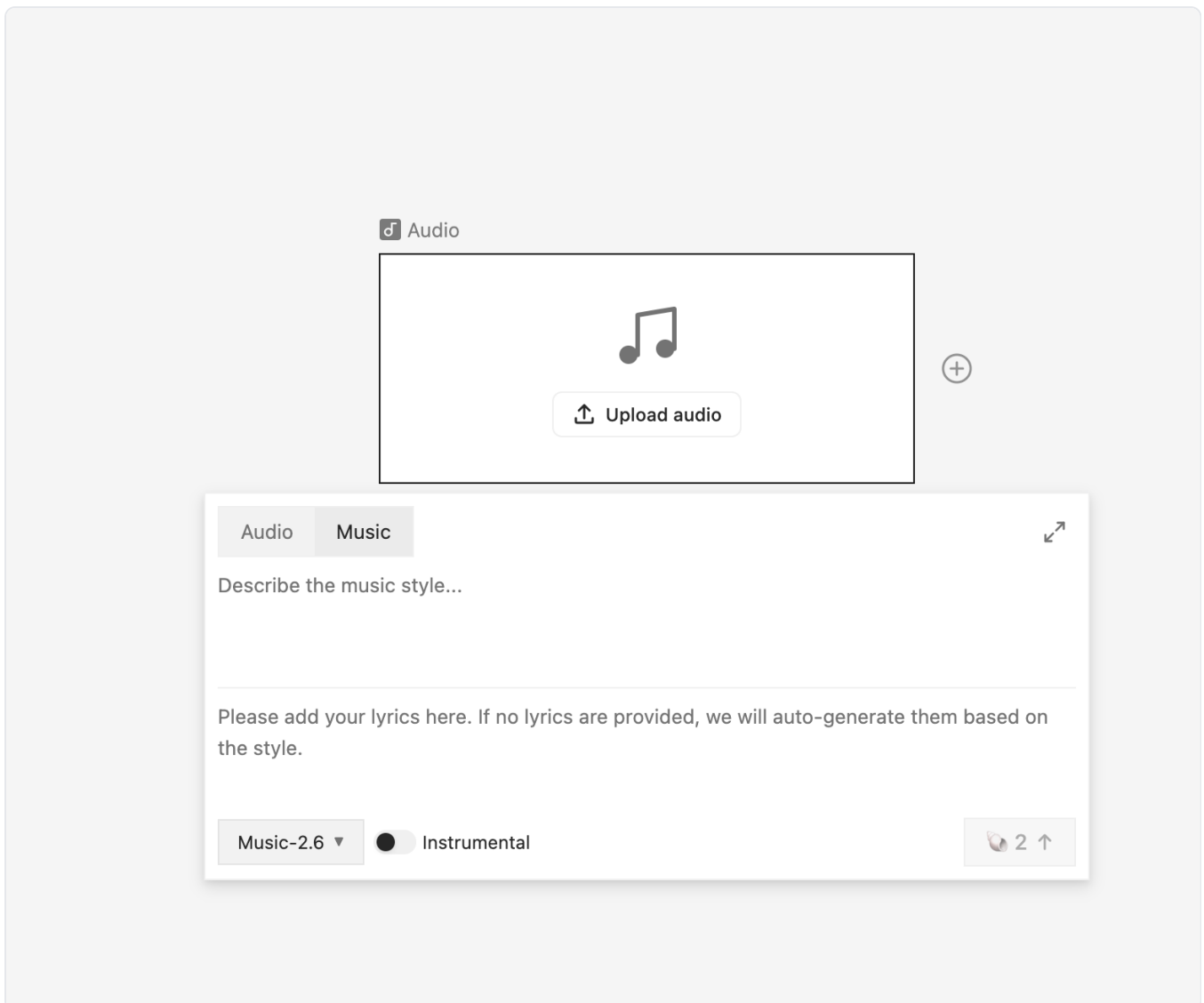
Audiokarten



Schaltfläche	Was sie tut	Credits
Add to chat	Referenziert diese Karte in Ihrer nächsten Chat-Nachricht	—
Add to timeline	Sendet den Clip an den Timeline-Editor	—
Clip	Schneidet das Audio	—
Adjust volume	Erhöht oder senkt die Lautstärke des Clips	—
Add to Assets	Legt einen Lesezeichen in Ihrer Assets-Bibliothek an	—
Fullscreen	Öffnet einen Vollfenster-Spieler	—

Eine leere Audiokarte hat zwei Tabs: **Audio** für Text-to-Speech (tippen oder fügen Sie die Wörter ein, die vorgelesen werden sollen, und wählen Sie eine Stimme) und **Music** für ganze Tracks — beschreiben Sie Genre, Stimmung, Instrumente und Tempo, tippen Sie auf die Stil-Chips, um die Beschreibung zu bauen,

und klicken Sie optional auf **Generate lyrics** (in Ihrer gewählten Sprache) oder schreiben Sie Ihre eigenen. Ein **Instrumental**-Schalter lässt Vocals ganz weg, und Sie können **MP3**- oder **WAV**-Ausgabe wählen.



Text-, Table-, Document- und Skriptkarten

Textkarten — einschließlich **Table**, **Document** und der Skriptfamilie (**Plan**, **Episode**, **Scene**, **Intent**) — teilen sich eine kompakte Werkzeugleiste:

Schaltfläche	Was sie tut	Credits
Copy text	Kopiert den ganzen Text der Karte in die Zwischenablage	—
Add to chat	Referenziert diese Karte in Ihrer nächsten Chat-Nachricht	—
Add to Assets	Legt einen Lesezeichen in Ihrer Assets-Bibliothek an	—
Fullscreen	Öffnet den Text in einem Vollfenster-Leser	—

Screen-Karten (App Builder)

Schaltfläche	Was sie tut	Credits
Export React code	Exportiert die App als sofort lauffähigen React-Code	—
Save as PNG	Speichert den Screen als Bild	—
Record walkthrough video	Nimmt ein kommentiertes Walkthrough der App auf	—
Add to chat / Add to Assets / Fullscreen	Wie oben	—

Game-Karten

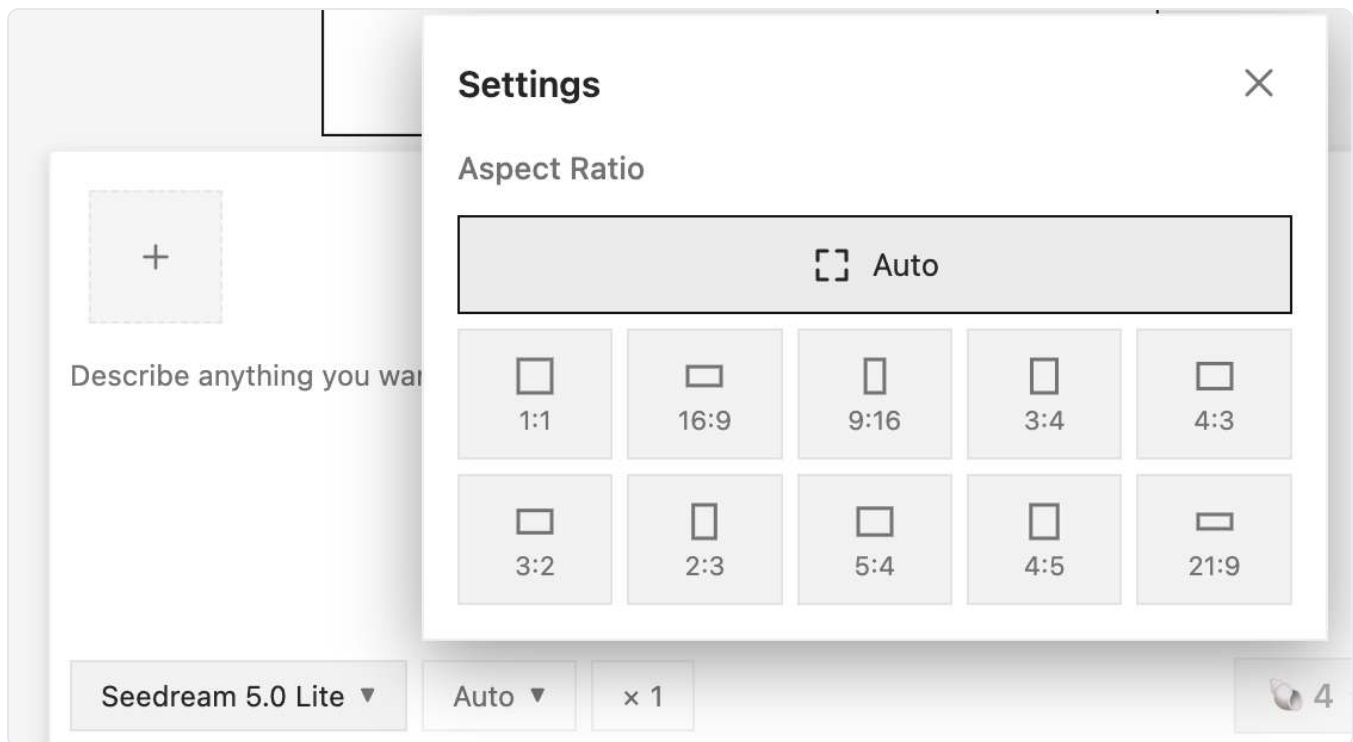
Schaltfläche	Was sie tut	Credits
Edit / remix game	Öffnet das Spiel erneut im Chat, damit Sie es ändern können	—
Export as HTML	Speichert das Spiel als einzelne, eigenständige .html-Datei	—
Add to chat / Add to Assets / Fullscreen	Wie oben	—

Document-Karten (Office-Dateien)

Schaltfläche	Was sie tut	Credits
Open	Öffnet die Datei mit der Standard-App des Systems	—
Reveal in folder	Zeigt die Datei im Finder / Explorer	—
Add to chat / Add to Assets	Wie oben	—

Das Generierungs-Panel einer Karte

Wählen Sie eine leere (oder zuvor generierte) Bild-, Video- oder Audiokarte und ihr **Generierungs-Panel** erscheint darunter — dieselbe Macht wie der Chat, direkt auf der Karte.



- **Prompt-Feld** — „Describe anything you want to generate“. Falls die Karte zuvor generiert wurde, ist ihr ursprünglicher Prompt vorausgefüllt, damit Sie ihn anpassen und erneut ausführen können.
- **Reference images** — verbundene Bildkarten erscheinen automatisch als Thumbnails, und die +-Schaltfläche fügt weitere von der Festplatte hinzu. Ein farbiger Ring sagt Ihnen, ob das ausgewählte Modell sie wirklich verwenden wird.
- **Enhance** — die Funkeln-Taste schreibt Ihren Prompt mit reichhaltigeren Details (und gesprochenem Dialog für Video) mit Ihrem Skript-Modell um; der Undo-Pfeil stellt Ihren Originaltext wieder her.
- **Settings** — die Schieberegler-Taste öffnet die Optionen des Modells: Seitenverhältnis, Auflösung, Dauer und alles andere, was das gewählte Modell unterstützt. Ihr gewähltes Seitenverhältnis ändert sogar die Kartengröße passend.
- **Model** — das Dropdown wählt, welches KI-Modell generiert. Verschiedene Modelle haben unterschiedliche Stärken, Geschwindigkeiten und Preise.
- **Generate** — führt es aus. Bei Abo-(verwalteten)-Modellen zeigt die Schaltfläche die **geschätzten Credit-Kosten** vorab; Modelle mit eigenen API-Schlüsseln sagen einfach **Generate**.

Reference Image


First & Last Frame

Aspect Ratio


16:9


4:3


1:1


3:4


9:16


21:9

Resolution

480p

720p

1080p

Duration

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

With Audio

With Audio

Silent

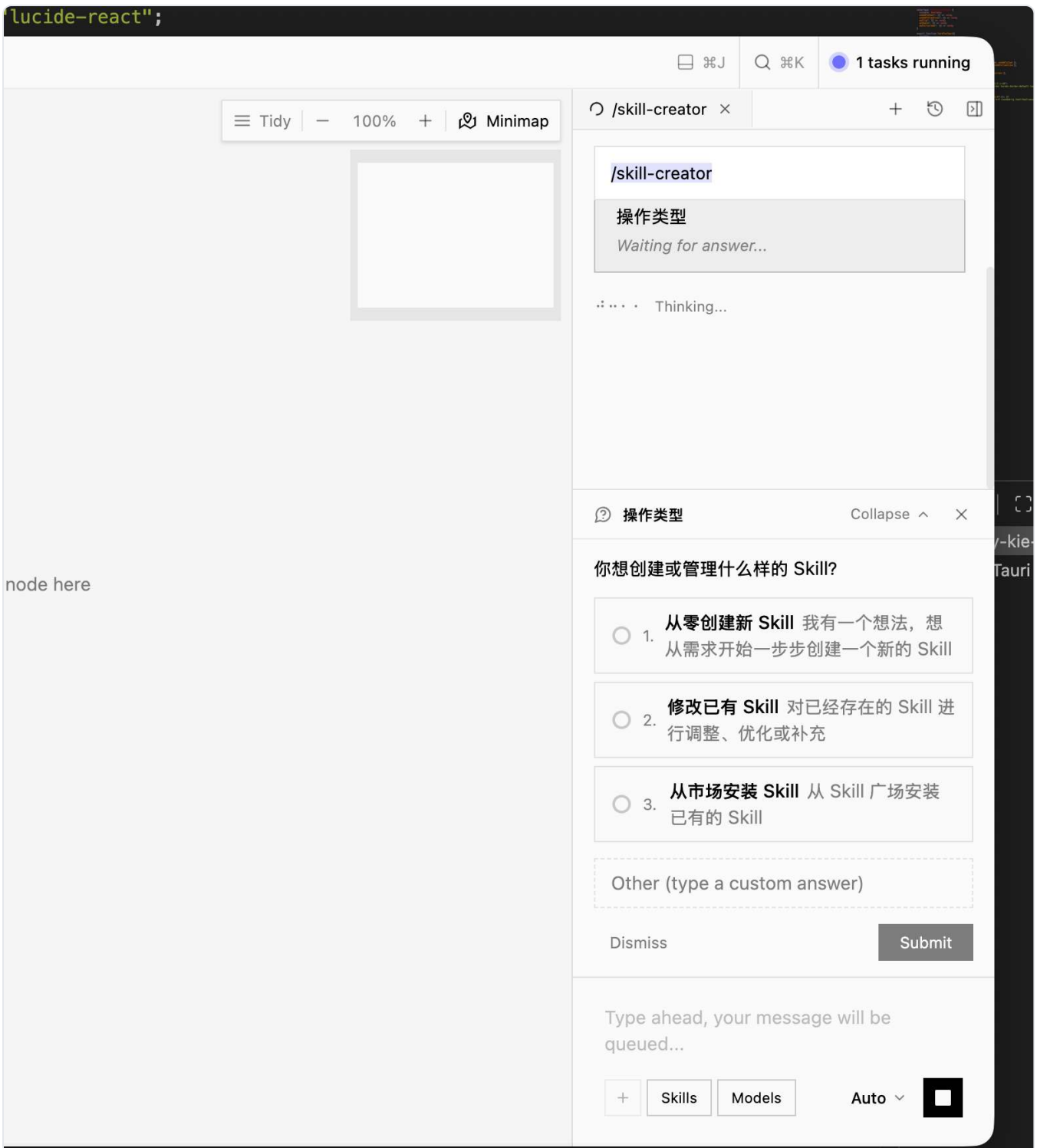
Tipp: Textkarten bekommen eine leichtere Version dieses Panels — ein Prompt-Feld, das Ihr Skript-Modell bittet, den Text der Karte umzuschreiben oder zu erweitern.

Mit gemeisterten Karten ordnen Sie sie im [Timeline-Editor](#), oder machen Sie Ihre Charaktere dauerhaft in [Cast- & Assets-Bibliotheken](#).

Chat & der Agent

Slash-Befehle, Sitzungs-Befehle, @Erwähnungen, Anhänge, Spracheingabe und Modellauswahl.

Das Chat-Panel auf der rechten Seite jedes Projekt-Workspaces ist der Ort, an dem Sie die gesamte Produktion steuern. Sie beschreiben, was Sie wollen, und der KI-Agent erledigt den Rest: er plant die Arbeit, stellt Ihnen Fragen, wenn er eine Entscheidung braucht, generiert Bilder, Video, Audio und Text und platziert jedes Ergebnis als Karte auf der Canvas (siehe [Canvas & Karten](#)). Eine einzige Konversation kann ein Projekt von einer einzeiligen Idee zu einem gerenderten Film führen.



Einfach tippen — der Agent versteht die Absicht

Sie brauchen keinen Befehl, um zu starten. Die Eingabe liest „**Describe your idea or drop a reference.**“ — und das ist wirklich alles. Wenn Sie reinen Text senden, arbeitet der Agent heraus, was Sie meinten:

- **Einmalige kreative Anfragen** — „mach mir ein Bild von einem roten Roboter“, „ein 6-Sekunden-Clip des Mondes über dem Wasser“ — werden direkt generiert, das Ergebnis landet auf der Canvas.
- **Fragen** — „was kannst du machen?“, „wie funktioniert diese App?“ — bekommen eine schlichte Antwort, keine Generierung.

- **Große, mehrstufige Anfragen** — „lass uns ein Short Drama über Cellisten machen" — werden an die richtige Workflow-Skill geleitet und der Agent bietet an, sie für Sie zu starten.
- **Lockerer Chat** bekommt einfach eine freundliche Antwort.

/short-drama A 3D animated film follows two young family friends, Shelly and Enz...

Expand



💡 Thought

🔧 skill { "name": "short-drama... done

💬 Response

I've loaded the short-drama skill. Now let me begin the workflow. You've provided a beautifully detailed story with 7 character reference images! Let me first analyze all your reference images to understand the characters.

Stage 1 — Intent Recognition

Task type: Short drama screenplay creation (scripting, not video

generation)

Scale: Multi-episode short drama series — 3D animated children's adventure film

Genre: Children's adventure / family drama — friendship, courage, kindness

Domain keywords: "3D animated", "seaside vacation" "resort villa"

Agent is running...



Unter der Eingabe sehen Sie immer die Hilfszeile „/ for skills, @ for assets.“ zusammen mit einem kurzen Hinweis, dass Sie mit einem KI-System chatten und dass generierte Inhalte ungenau sein können.

Schnelle Slash-Befehle

Tippen Sie /, um das Befehlsmenü zu öffnen. Neben Ihren Skills listet es fünf Schnellbefehle für Einzelgenerierungen:

Befehl	Label	Was er tut
/image	Create Image	Generiert ein Bild
/video	Generate Video	Erstellt ein Video aus Ihrem Prompt
/audio	Produce Audio	Erstellt Musik oder Soundeffekte
/script	Write Script	Generiert ein Skript oder Text
/all	Run All Agents	Führt alle Agenten parallel aus

Zum Beispiel: /image a red sports car at sunset, cinematic light.

Skill-Befehle

Jede aktivierte Skill ist auch ein Slash-Befehl — ihr Name in kebab-case, wie /short-drama, /promo-video oder /audiobook. Tippen Sie den Befehl gefolgt von Ihrer Idee:

/short-drama a lighthouse keeper who finds a message in a bottle

Tippen Sie einen Skill-Befehl **allein**, erscheint ein grauer Vorschlag danach — drücken Sie **Tab**, um ihn zu akzeptieren, und die Skill antwortet mit einer kurzen Gebrauchsanleitung: gute Beispielprompts, was Sie angeben sollten, und Themenideen. Manche Skills (wie `/app-builder`) zeigen auch klickbare „**Try one:**“-Starter unter der Eingabe; Klick füllt das Feld mit einer absendebereiten Idee.

Die Schaltfläche **Skills** unter der Eingabe öffnet dieselbe Liste als durchstörierbares Menü — siehe [Skills & der Hub](#), wie es organisiert ist.

Sitzungsbefehle

Workflow-Skills laufen als *Sitzung*, und die Sitzung wird automatisch gespeichert — auch über App-Neustarts. Vier Befehle steuern sie:

Befehl	Label	Was er tut
<code>/continue</code>	Continue Session	Setzt die pausierte Skill dort fort, wo sie stoppte
<code>/redo <was></code>	Redo Part	Generiert nur eine Teilmenge neu, z. B. <code>/redo the images</code>
<code>/status</code>	Session Status	Zeigt die aktuelle Skill-Sitzung + Canvas-Status
<code>/start-over</code>	Start Over	Löscht die gespeicherte Sitzung (Canvas bleibt erhalten)

`/continue` und `/redo` erscheinen nur im `/`-Menü, wenn es tatsächlich eine pausierte oder wiederhergestellte Sitzung gibt, auf der sie wirken können. `/status` funktioniert komplett offline — er meldet, ohne die KI zu rufen. `/redo` ist die chirurgische Option: `/redo scene 3's video` generiert nur diesen Teil neu und lässt alles andere auf der Canvas unangetastet.

Wenn Sie die App mitten im Lauf schließen, stellt der nächste Start die Sitzung wieder her und der Chat sagt Ihnen das — tippen Sie irgendetwas („continue“, „keep going“, oder eine neue Anweisung) und der Agent nimmt auf, wo er stoppte.

Wenn der Agent Ihnen Fragen stellt

Workflow-Skills pausieren an kreativen Entscheidungspunkten, und die Frage kommt als Karte im Chat:

- **Textfragen** — tippen Sie Ihre Antwort einfach ins normale Feld und senden Sie.
- **Auswahlkarten** — klicken Sie eine der Options-Schaltflächen, oder nutzen Sie „**Other (type a custom answer)**“, um Ihre eigene zu schreiben. Sie können eine Karte auch **Dismiss**-en.
- **Kurz-Formulare** — mehrere Fragen, in Tabs gruppiert, mit einem Fortschrittszähler wie „2/4 answered“ und einer **Submit**-Schaltfläche, wenn Sie fertig sind.

Der Lauf pausiert, während eine Frage offen ist, und setzt fort, sobald Sie antworten. Wenn eine Frage beim Schließen der App anhängig war, wird die Karte beim nächsten Start erneut gepostet, damit Sie sie beantworten und fortfahren können.

@Erwähnungen — verweisen Sie auf Ihre Assets und Ihren Cast

Tippen Sie `@` in der Eingabe, um das Mention-Menü zu öffnen. Es listet Ihre gespeicherte Asset-Bibliothek und Ihre Cast-Mitglieder (wiederverwendbare Charaktere mit fixiertem Gesicht und Stimme — siehe [Cast- &](#)

[Assets-Bibliotheken](#)), filterbar nach Kategorie: **All, Characters, Scenes, Styles, Props, Backgrounds, Music, Scripts**.

Ein Element auszuwählen fügt sein @handle in Ihre Nachricht ein und hängt seine Datei an, sodass der Agent es als echte Referenz verwendet — erwähnen Sie ein Cast-Mitglied und Generationen behalten das exakte Gesicht und die Stimme dieses Charakters. Angehängte Bilder können auch nach Position erwähnt werden als @image1 , @image2 , ...; sie rendern als kleine Inline-Thumbnail direkt in Ihrem Prompt, was die klarste Art ist, einem Modell zu sagen „setze *dieses* Motiv in *jene* Szene“.

Anhänge

Die +-Schaltfläche (**Attach image or file**) öffnet einen Dateiauswahldialog. Sie können anhängen:

- **Bilder** — PNG, JPG/JPEG, WebP, GIF
- **Video** — MP4, MOV
- **Audio** — MP3, WAV
- **Dokumente** — PDF, TXT, MD, DOCX, XLSX/XLS, CSV, ODS

Angehängte Bilder werden beim Senden in den lokalen Assets-Ordner des Projekts kopiert, sodass sie für immer gültig bleiben — ein Referenzfoto, das Sie heute anhängen, funktioniert noch, wenn Sie die Sitzung nächste Woche fortsetzen. Dokumente können vom Agent gelesen werden (mit der Documents-Skill oder im freien Chat), und jeder Anhang erscheint vor dem Senden als entfernbare Chip über der Eingabe.

Spracheingabe

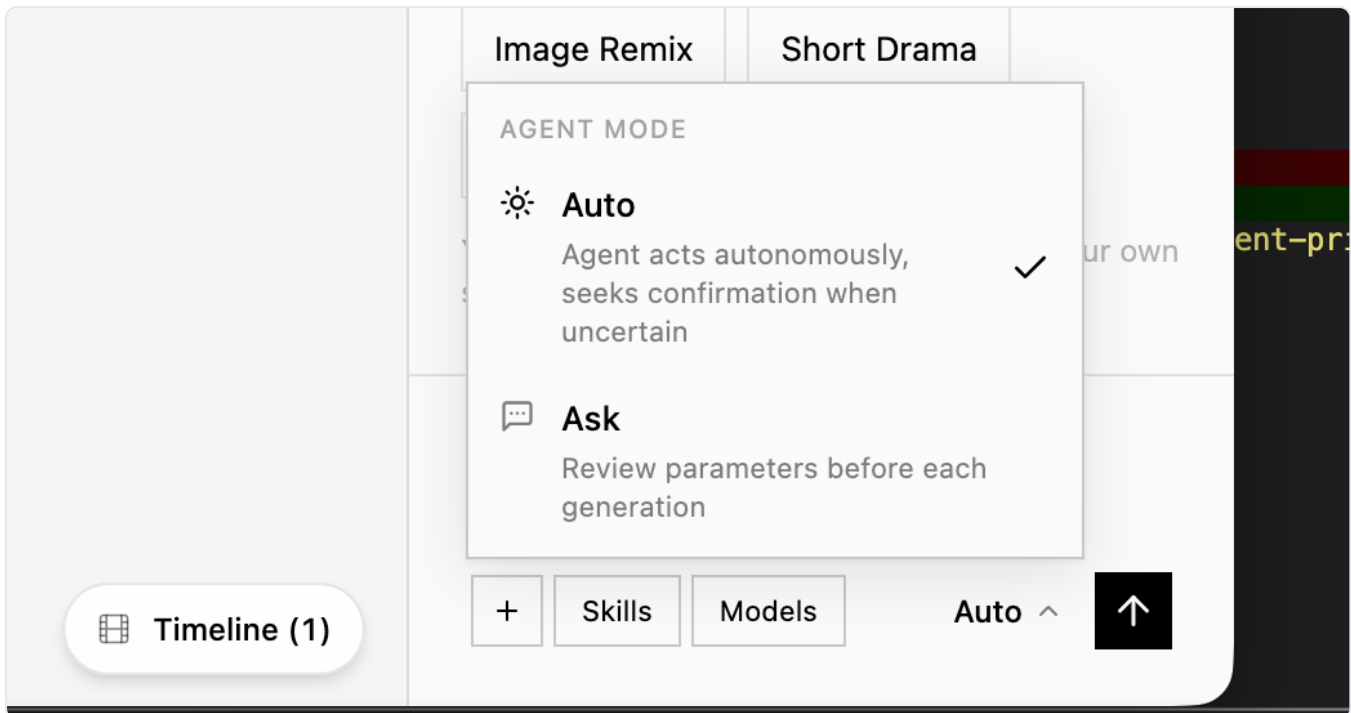
Die Mikrofon-Schaltfläche nimmt einen Sprachbefehl auf: Klick zum Starten, Klick aufs Quadrat zum Stoppen. Die Aufnahme wird transkribiert und **in die Eingabe zur Prüfung gelegt** — **sie wird nie automatisch gesendet**, sodass Sie vor dem Enter-Drücken bearbeiten können.

Modelle und Agent-Modus

Die Schaltfläche **Models** öffnet die Modellauswahl, mit Tabs für **Image, Video, Voice, Music und SFX**. Haken Sie die Modelle an, die der Agent verwenden darf — die Fußzeile erinnert Sie, dass der *Agent nur ausgewählte Modelle nutzt*. Jeder Eintrag zeigt seinen Provider und Fähigkeits-Badges (max. Auflösung, Clip-Länge).

Neben der Senden-Schaltfläche sitzt der **Agent-Modus**-Selektor mit zwei Modi:

- **Auto** — Agent agiert autonom, sucht bei Unsicherheit Bestätigung.
- **Ask** — Vor jeder Generierung Parameter prüfen.



Ask-Modus ist toll, während Sie lernen, was jedes Modell kostet und produziert; Auto ist der Hands-off-Modus für lange Workflow-Läufe.

Lange Läufe, Pausen und Credits

Ein paar praktische Hinweise für große Produktionen:

- **Sicherheitslimit.** Der Agent hat eine eingebaute Obergrenze, wie viele Werkzeugschritte er pro Lauf machen darf. Trifft er mitten im Projekt auf das Limit, geht nichts verloren — Ihre Arbeit ist auf der Canvas, und das Tippen von irgendetwas (selbst nur „continue“) setzt ab genau diesem Punkt fort.
- **Provider-Pausen.** Wenn einem Provider die Credits ausgehen, er einen Schlüssel ablehnt oder rate-limited, pausiert der Workflow mit einer Erklärung statt zu scheitern. Beheben Sie die Ursache (aufladen, Einstellungen → AI Providers prüfen, oder einfach eine Minute warten), dann tippen Sie `/continue`.
- **Credits.** Jede Bild-, Video- und Audio-Generierung verbraucht Credits (oder Ihren eigenen Provider-Saldo) — mehrsenige Workflows können sich summieren, behalten Sie also den Saldo in der oberen Leiste im Auge.

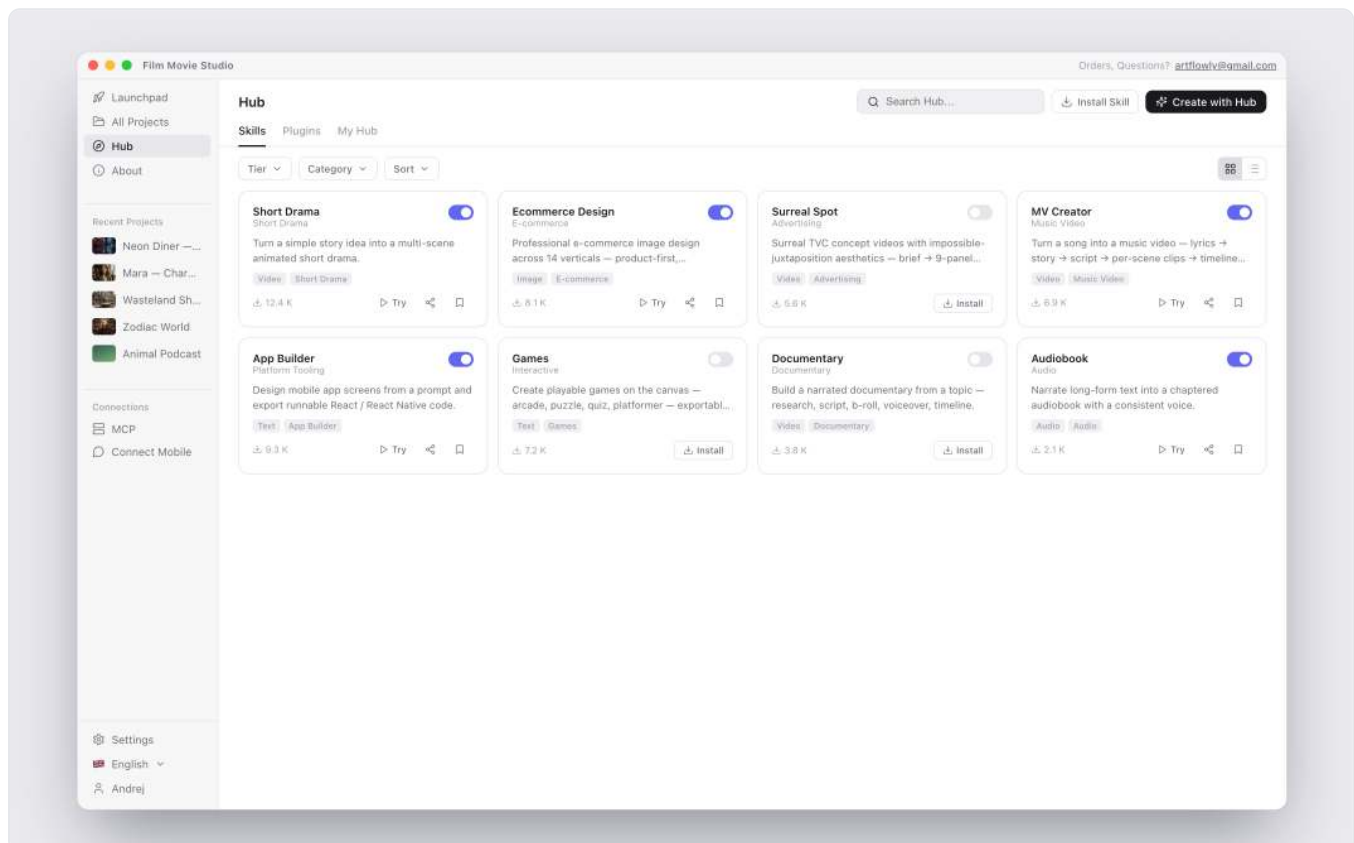
Tip: Sie müssen einen Workflow nicht bewachen. Starten Sie `/short-drama`, beantworten Sie die Briefing-Fragen, und kommen Sie später zurück — die Sitzung, die Canvas und jede offene Frage werden noch da sein.

Bereit tiefer einzutauchen? Stöbern Sie jede Skill in [Skills & der Hub](#), oder springen Sie direkt zur vollständigen [Skills-Referenz](#).

Skills & der Hub

Skills durchstöbern, aktivieren und verwalten; Workflow- vs. Quick-Skills; eigene erstellen.

Skills sind geführte KI-Workflows — in natürlicher Sprache geschriebene Playbooks, die der Chat-Agent Schritt für Schritt abarbeitet. Eine Skill kennt die richtige Arbeitsreihenfolge ihres Metiers (Charaktere vor Keyframes, Keyframes vor Video), wo sie pausiert und Ihre Freigabe einholt, und welche Generierungswerkzeuge sie nutzt. Sie starten eine Skill, indem Sie ihren Slash-Befehl im Chat tippen, und alles, was sie erzeugt, landet auf der Canvas.

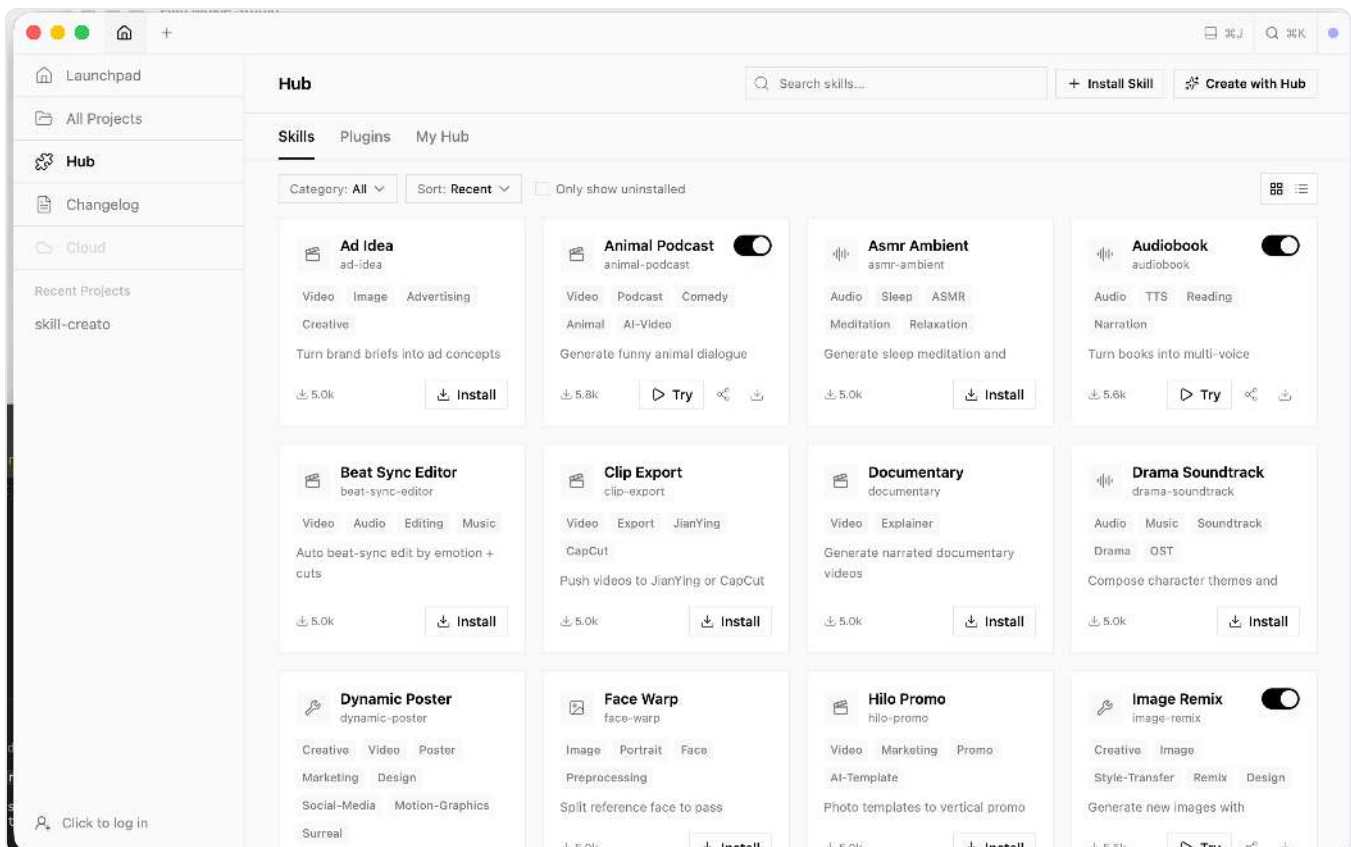


Skills kommen in zwei Stufen:

- **Workflows** — mehrstufige Produktionen wie **Short Drama**, **MV Creator**, **Documentary** oder **Promo Video**. Sie planen, stellen Fragen, generieren in Etappen und enden oft mit einem gerenderten Video.
- **Quick** — Einzweck-Werkzeuge wie **Quick Image**, **Quick Video** und **Quick Audio**: ein Prompt rein, ein Ergebnis raus.

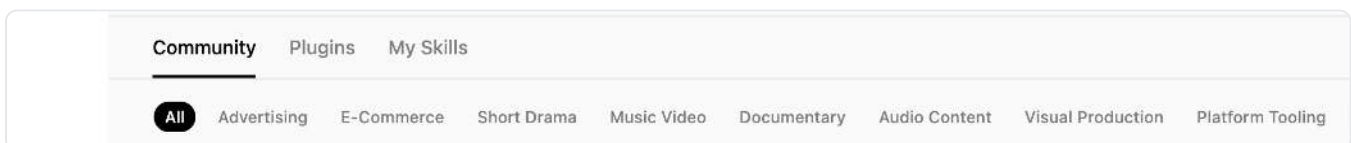
Die Hub-Seite

Öffnen Sie den **Hub** aus der Seitenleiste, um alles zu durchstöbern. Die obere Leiste bietet ein **Search Hub...**-Feld plus zwei Schaltflächen — **Install Skill** und **Create with Hub** — sowie drei Tabs: **Skills**, **Plugins** und **My Hub** (Ihre installierten Skills).



Die Filterleiste verengt das Raster:

- **Tier** — All, Workflows oder Quick.
- **Category** — All, Advertising, E-Commerce, Short Drama, Music Video, Documentary, Audio Content, Visual Production, Platform Tooling.
- **Sort** — Recent, Popular oder Name.
- **Only show uninstalled** — blendet aus, was Sie schon haben.
- Ein Raster-/Listen-Umschalter wechselt das Layout; lange Listen blättern mit 16 pro Seite.

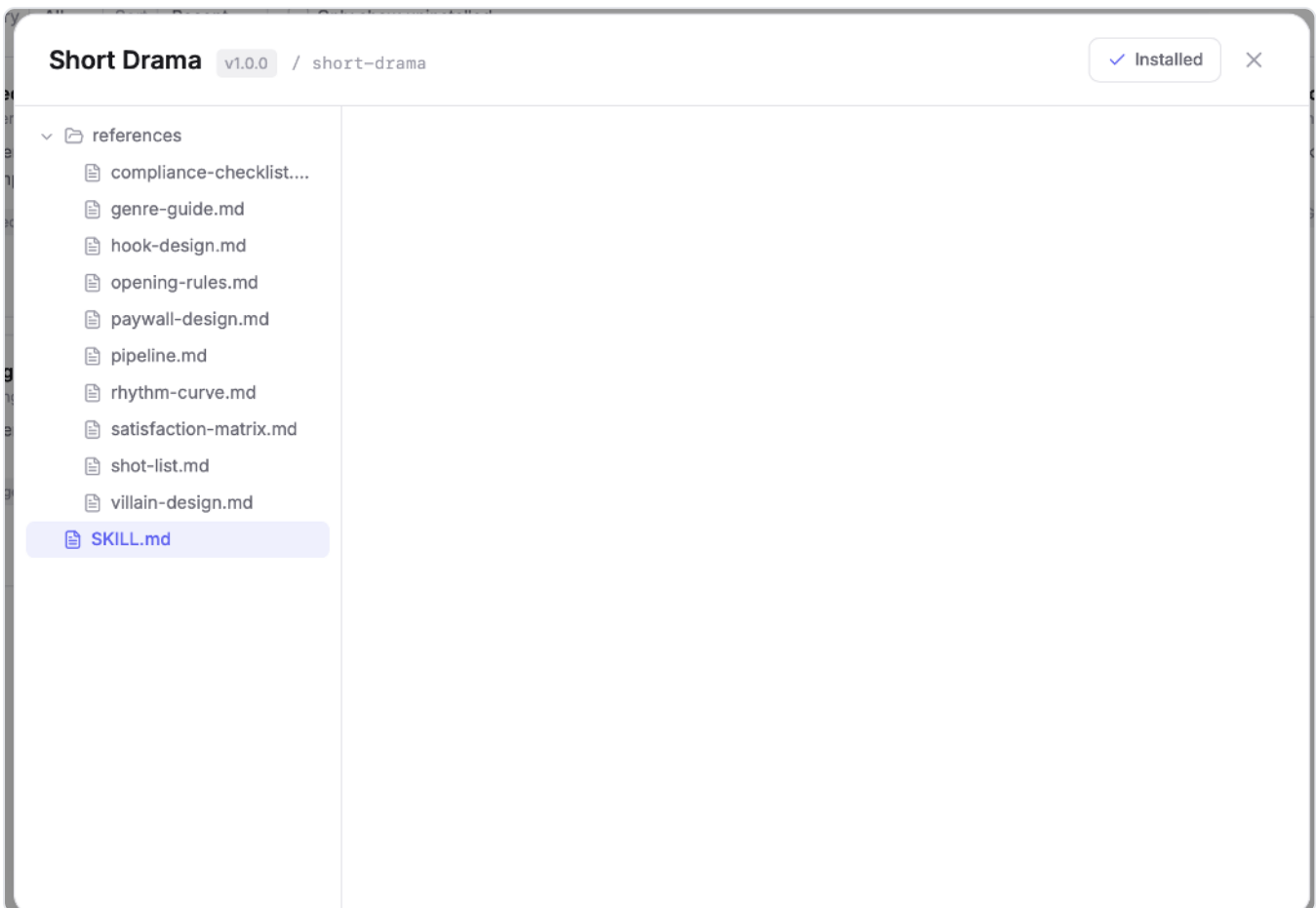


Skill-Karten und ihre Aktionen

Jede Karte zeigt Name, Kategorie, Beschreibung und Tags der Skill. Was Sie tun können, hängt von ihrem Status ab:

- **Nicht installiert** — eine **Install**-Schaltfläche fügt sie Ihrer Bibliothek hinzu.
- **Installiert, aber deaktiviert** — die Karte sagt „**Enable to use** →“; kippen Sie den Schalter in der Kartenecke, um sie zu aktivieren.
- **Aktiviert** — Sie bekommen **Try** (erstellt ein neues Projekt mit vorausgefülltem Skill-Befehl, startklar), **Share** und **Save**.

- **Update verfügbar** — eine akzentuierte **Update**-Schaltfläche erscheint mit einem Versionschip wie `v1.0.0 → v1.2.0`, damit Sie vor dem Klick sehen, wohin Sie gehen.



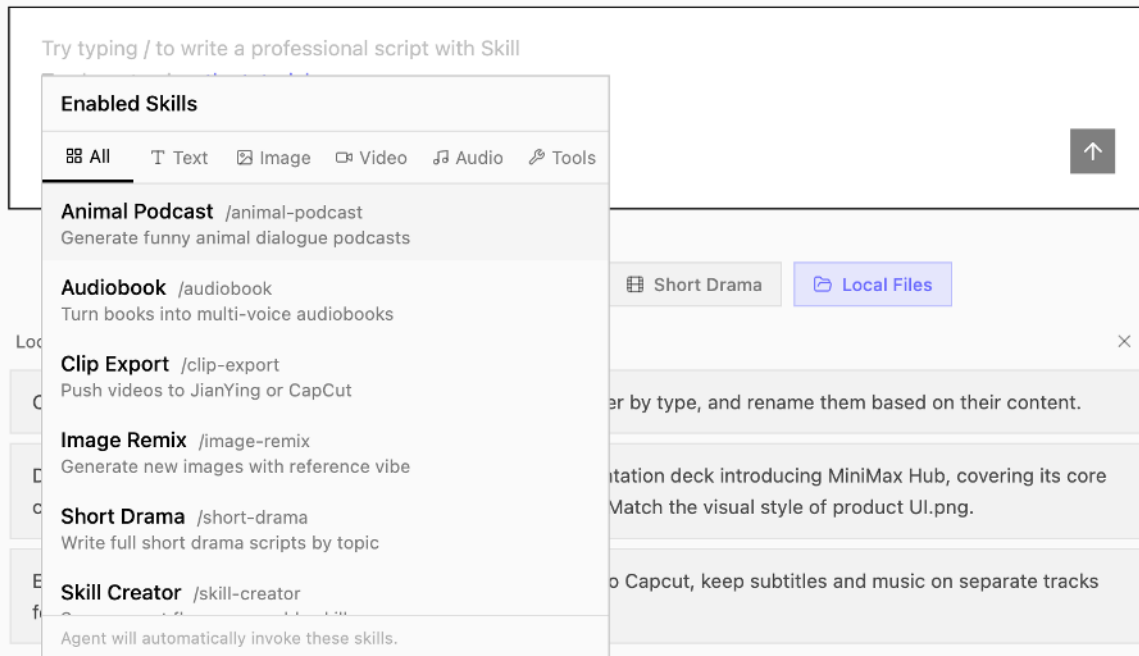
Nur *aktivierte* Skills erscheinen in der `/`-Befehlsliste des Chats und im Skills-Menü — eine Skill zu deaktivieren versteckt sie dort, ohne etwas zu deinstallieren.

Das Skills-Menü im Chat

In jedem Projekt öffnet die **Skills**-Schaltfläche unter dem Chat-Eingabefeld das **Enabled Skills**-Menü. Kategorie-Tabs — **All, Text, Image, Video, Audio, Tools** — filtern die Liste, die oben in einen **Workflows**-Abschnitt und unten in **Quick Generation** gegliedert ist. Klicken Sie auf eine Skill und ihr `/slug`-Befehl fällt ins Eingabefeld, bereit für Ihren Prompt. Die Fußzeile merkt an, dass der Agent diese Skills auch automatisch aufruft, wenn Ihre Anfrage danach verlangt.

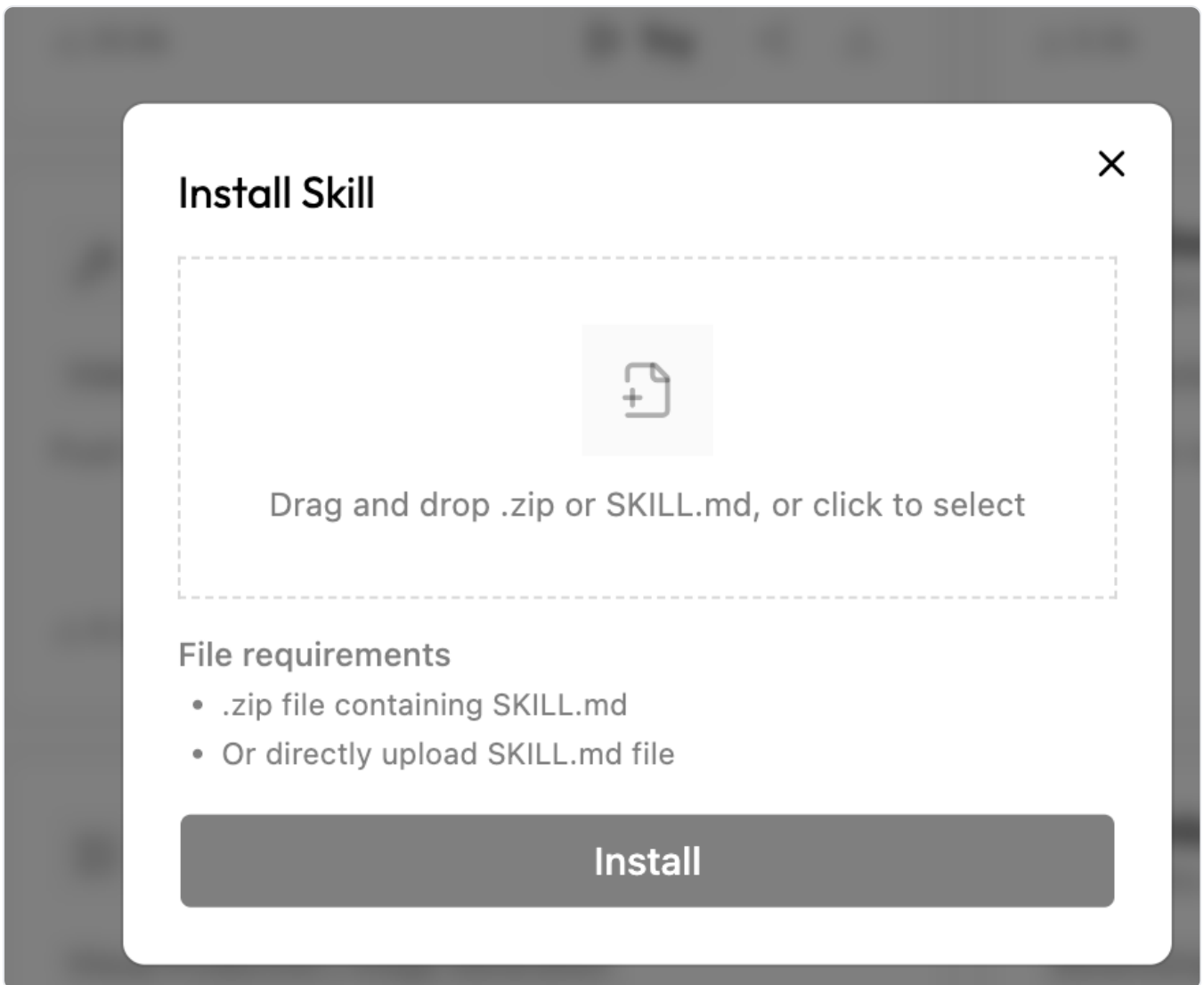
MiniMax Hub

A new way to create media with AI



Ein Skill-Paket installieren

Install Skill (in der oberen Leiste des Hubs) öffnet einen Dialog, in den Sie ein Skill-Paket ablegen — oder klicken, um es zu wählen — können: entweder ein **.zip**-Bündel oder eine einfache **SKILL.md**-Datei. Nach der Installation taucht es in My Hub und als Slash-Befehl auf wie jede mitgelieferte Skill.



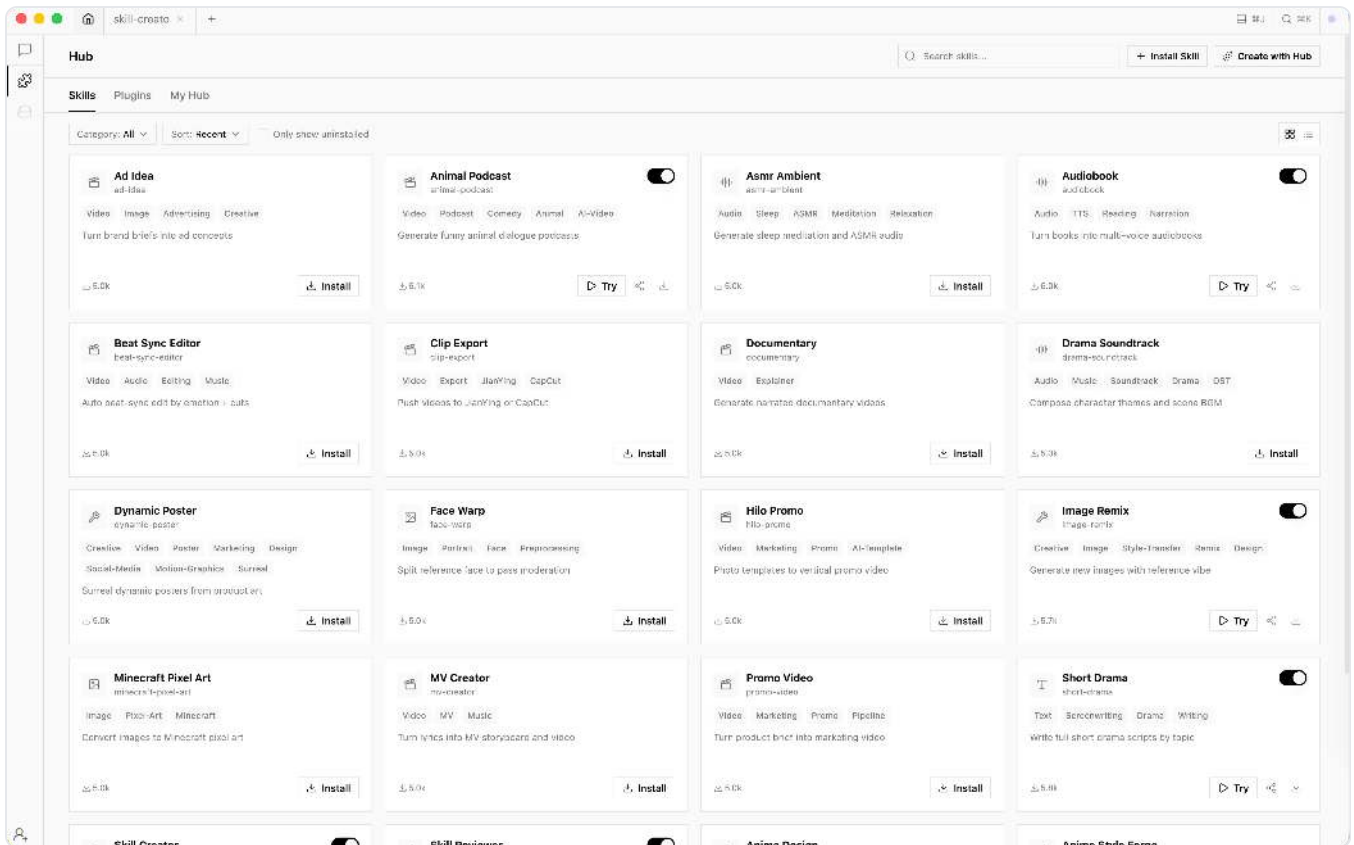
Tip: Sie können auch eine `.md`-Skill-Datei direkt in das Chat-Panel ziehen, um sie zu importieren — praktisch, wenn jemand eine Skill mit Ihnen teilt.

Eine eigene Skill erstellen

Create with Hub öffnet den Dialog **Create a Skill**: geben Sie **Name** und **Description** an, wählen Sie eine **Category** und einen Agent-Typ (**Text**, **Image**, **Video** oder **Audio**) und klicken Sie auf **Create**. Neue Skills starten in der Quick-Stufe und erhalten sofort ihren eigenen Slash-Befehl. Da Skills in natürlicher Sprache geschrieben sind, ist das Bearbeiten eher ein Briefing als Programmierung.

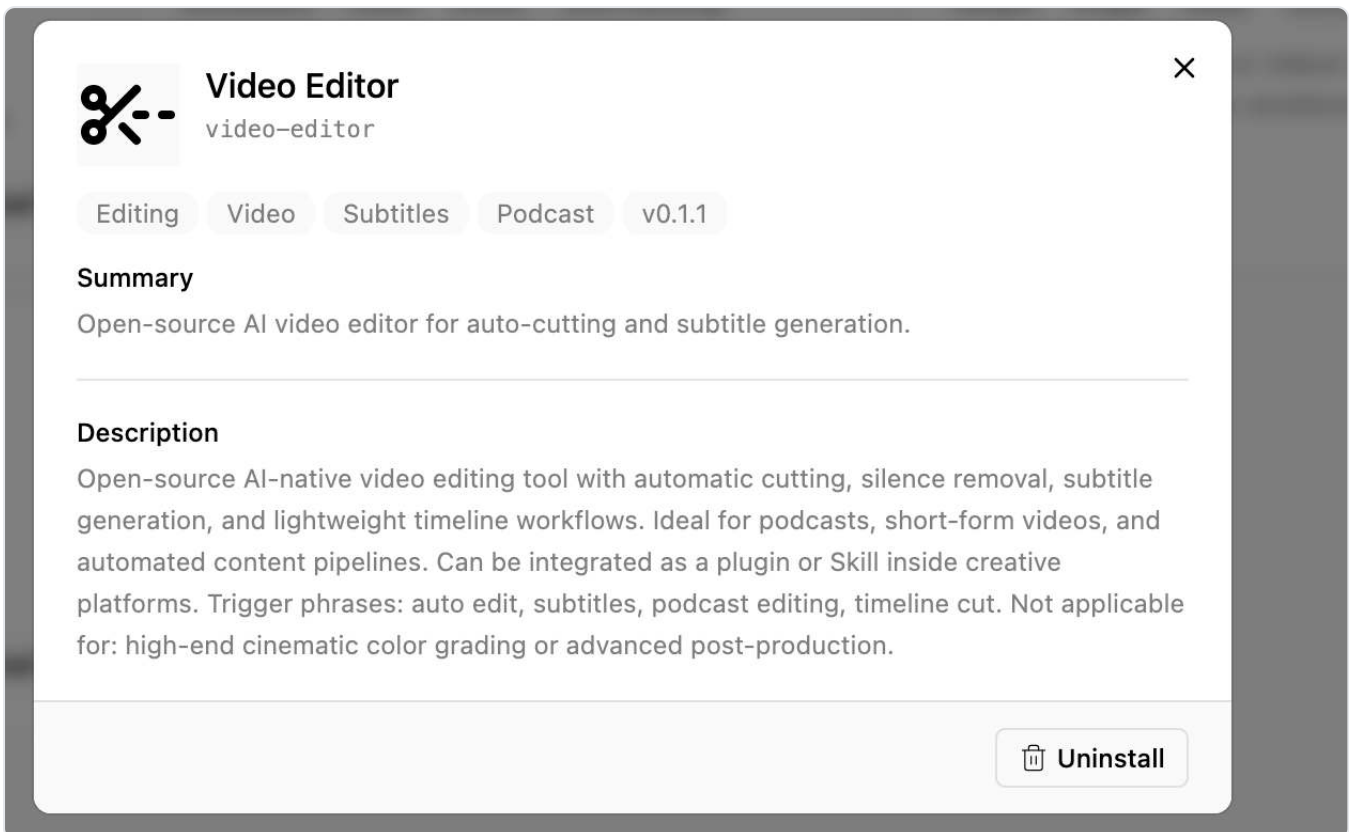
Ihre Skills verwalten

Der **My Hub**-Tab ist Ihre installierte Sammlung. Von hier (oder überall im Hub) können Sie Skills an- und ausschalten, Updates anwenden, wenn neue Versionen mit der App ausgeliefert werden, und die Befehlsliste des Chats auf die Skills beschränken, die Sie tatsächlich nutzen.



Plugins

Der **Plugins**-Tab beherbergt sechs mitgelieferte Werkzeuge: **Multi-Panel Storyboard**, **Auto Color Grade**, **Voice Cloner**, **Scene Detector**, **Subtitle Burner** und **Multi-Angle Generator**. Jedes hat denselben Aktivierungsschalter wie eine Skill; klicken Sie auf eine Plugin-Karte, um die Detailansicht mit voller Beschreibung, Tags, Version – und einer Schaltfläche zum Deaktivieren zu öffnen (Sie können es jederzeit über seine Karte wieder aktivieren).

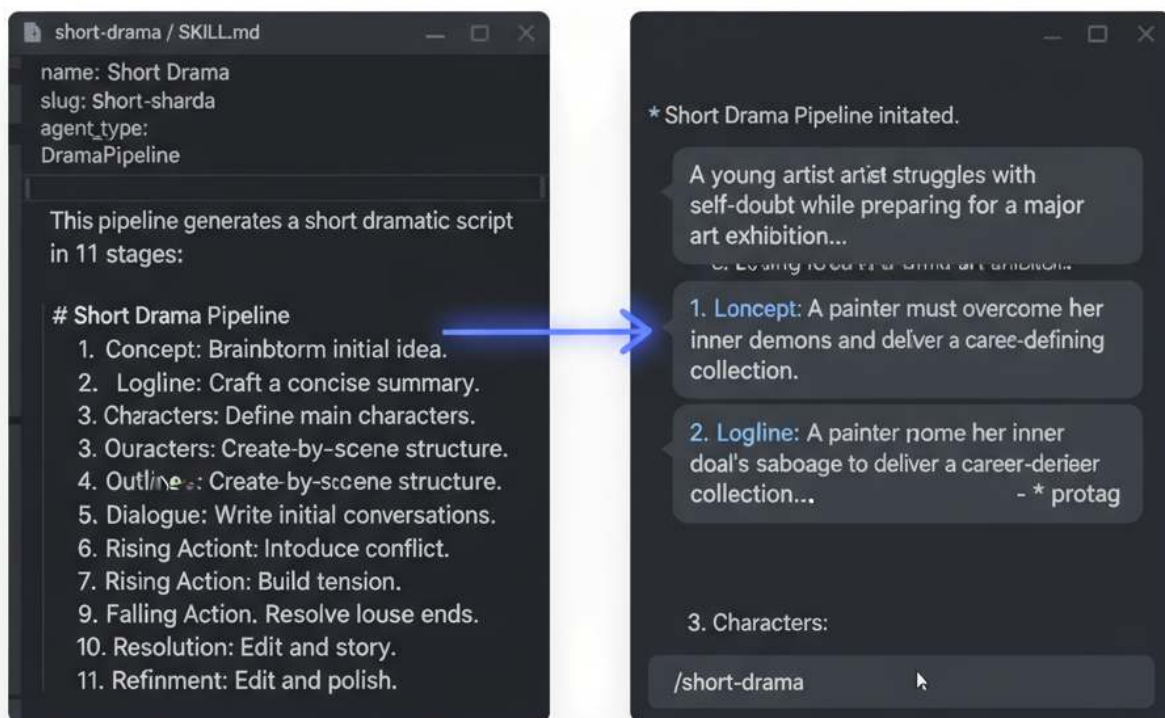


Wie eine Skill tatsächlich läuft

Wenn Sie `/short-drama eine Geschichte über...` senden, liest der Agent das Playbook dieser Skill und arbeitet es Schritt für Schritt ab: er schreibt und generiert, pausiert an Entscheidungspunkten, um Sie zu fragen, legt jedes Zwischenergebnis auf der Canvas ab und — bei Video-Workflows — montiert am Ende die Timeline und rendert. Sie behalten die ganze Strecke die Kontrolle: beantworten Sie die Fragen, machen Sie Teile mit `/redo` neu, oder stoppen Sie und setzen Sie Tage später fort.

YOUR SKILLS. EDITABLE. FORKABLE

Same architecture artflowly@gmail.com uses for Claude Code
— bring your own SKILL.md, share them, sell them



Jede Karte, die eine Skill erzeugt, verhält sich wie jede andere — remixen Sie sie, fügen Sie sie der Timeline hinzu, oder speichern Sie einen Charakter in Ihrem Cast, damit der nächste Skill-Lauf dasselbe Gesicht und dieselbe Stimme nutzt (siehe [Cast- & Assets-Bibliotheken](#) und [Canvas & Karten](#)).

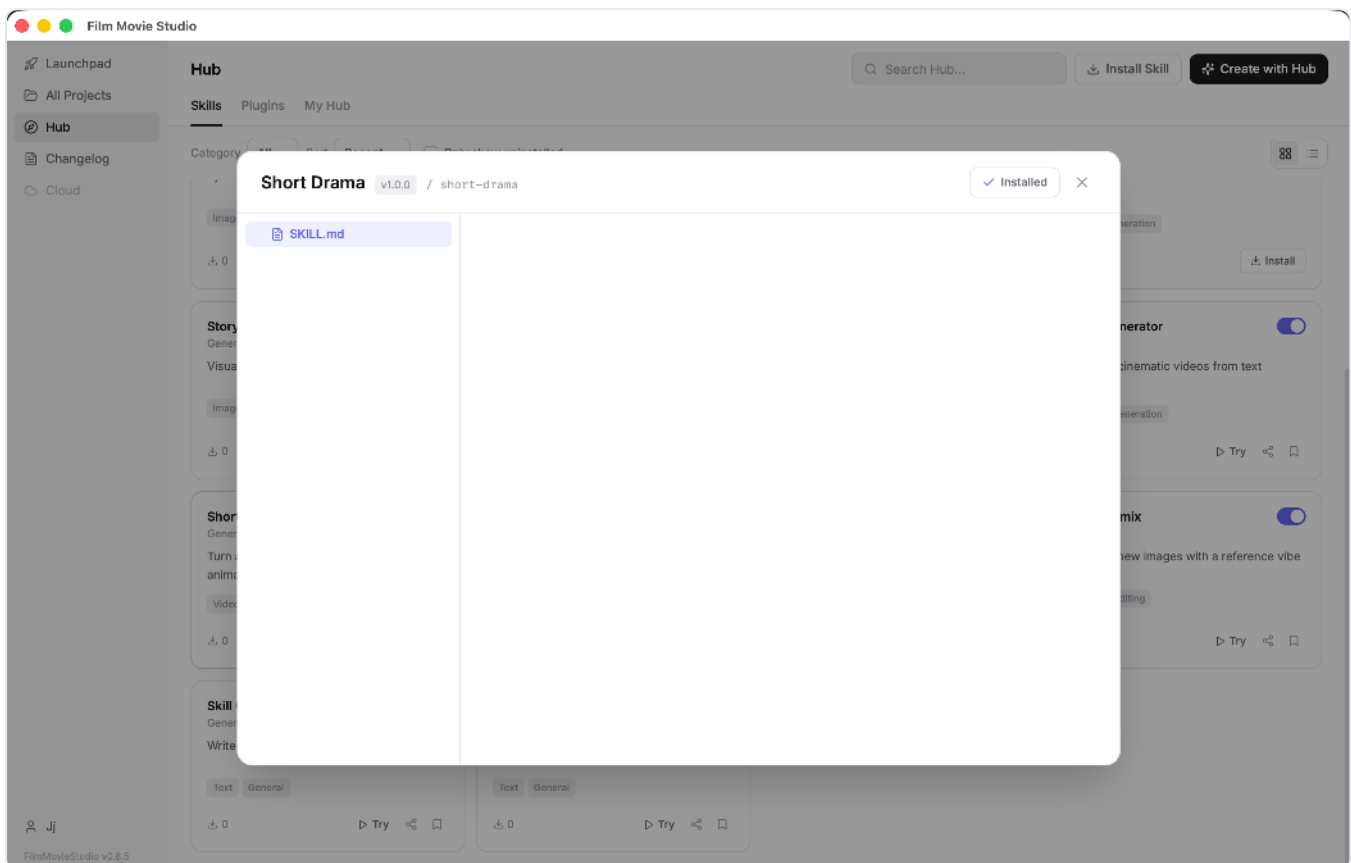
Für einen vollständigen Katalog jeder mitgelieferten Skill — was sie erzeugt, ihre Stufen und Beispielprompts — siehe die [Skills-Referenz](#).

Skills-Referenz

Jede mitgelieferte Skill erklärt — was sie tut, ein Beispielprompt und wie sie Schritt für Schritt abläuft.

Skills sind FilmMovieStudios fertige kreative Pipelines: Tippen Sie einen Slash-Befehl im Chat, beschreiben Sie, was Sie wollen, und der KI-Regisseur führt die ganze Arbeit durch — er stellt Ihnen die kreativen Fragen, generiert Bilder, Clips, Audio und Dokumente auf Ihre Canvas und (bei Video-Skills) rendert den finalen Schnitt. Dieses Kapitel ist die komplette Referenz für jede mitgelieferte Skill: was sie erzeugt, ein realistischer Beispielprompt und wie ein Lauf tatsächlich abläuft.

Es gibt zwei Stufen. **Workflow**-Skills sind mehrstufige Produktionen — sie pausieren an kreativen Gates, damit Sie Plan, Stil und Keyframes genehmigen. **Quick**-Skills sind Einweg-Werkzeuge: ein Prompt rein, ein Ergebnis raus, keine Fragen. Sie können jede Skill auf drei Arten starten: Tippen Sie ihren `/command` - Befehl im Chat, wählen Sie sie aus dem Skills-Menü neben dem Chat-Eingabefeld, oder öffnen Sie sie über die Hub-Seite und klicken Sie Run.



Tip: Eine Workflow-Skill merkt sich, wo sie stand — auch über Neustarts. Tippen Sie `/continue` zum Fortsetzen, `/status` für einen lokalen Fortschrittsbericht, `/redo <was>` zum Neuerstellen eines Teils oder `/start-over` zum Löschen der Sitzung.

Inhalt

- **Short Drama & Storytelling** — [Short Drama](#) · [Animal Podcast](#) · [Continue Story](#) · [Zodiac World](#) · [Wasteland Short Film](#)
- **E-commerce & Product** — [Ecommerce Design](#) · [E-commerce Image](#) · [Detail Page Designer](#)
- **Advertising** — [Ad Idea](#) · [Promo Video](#) · [Surreal Spot](#) · [Dynamic Poster](#) · [HiLo Promo](#) · [YouTube Creator](#)
- **Music Video** — [MV Creator](#) · [Sword Dance](#) · [Beat Sync Editor](#)
- **Documentary & Explainer** — [Documentary](#)
- **Visual Production** — [Avatar & Figure Studio](#) · [Storyboard](#) · [Poster Design](#) · [Anime Design](#) · [Anime Style Forge](#) · [Film Assets](#) · [Film Shot](#) · [Character & Scene Sheet](#) · [Face Warp](#) · [Film Style Picker](#)
- **Audio & Voice** — [ASMR Ambient](#) · [Narrate Scene](#) · [Drama Soundtrack](#) · [Audiobook](#) · [Voice Clone](#)
- **Games & Interactive** — [Games](#) · [3D Game Studio](#)
- **Platform Tools** — [App Builder](#) · [App Walkthrough](#) · [Documents](#) · [Automation](#) · [Skill Creator](#)
- **Quick Tools** — [Quick Image](#) · [Quick Video](#) · [Quick Audio](#) · [N-Grid Storyboard](#) · [Image Remix](#) · [Minecraft Pixel Art](#) · [Multi-Shot](#) · [Image Paint Edit](#) · [Relight](#) · [Video Prompting](#) · [Camera Path Prompter](#) · [Clip Export](#) · [Skill Reviewer](#) · [Voice Design](#)

Short Drama & Storytelling

Short Drama

Die Flaggschiff-Skill. `/short-drama` ist ein voller KI-Filmregisseur: Aus einer einzeiligen Story-Idee führt er sie durch Skriptanalyse, Charakterdesign, festgelegten visuellen Stil, Episodenpläne, Szenen-Keyframes, animierte Clips, Audio und einen finalen gerenderten Schnitt — an jedem bedeutenden kreativen Gate pausiert er, damit *Sie* die Entscheidungen treffen.

Beispiel-Prompt: `/short-drama A jaded Tokyo detective adopts a stray cat that can smell lies`

So läuft sie:

1. **Intent & Charaktere.** Der Regisseur liest Ihre Idee (und alle angehängten Referenzfotos), identifiziert Genre, Ton und Publikum und schreibt eine kurze Profilkarte für jede Hauptfigur.
2. **Das kreative Briefing.** Er pausiert und stellt Ihnen ein tabbed Brief, das auf *Ihre* Geschichte zugeschnitten ist: Zielmarkt, Episodenanzahl sowie Ton & Stil — jeder Tab mit konkreten Optionen.

/short-drama A 3D animated film follows two young family friends, Shelly and Enz...

Expand



🔍 Target Market 1/3

Collapse ^ x

Target Market

Episode Count

Tone & Style

What is your target market for this short drama? This determines the script format and cultural adaption approach.

Overseas (ReelShort/DramaBox) (Recommended) English script,

1. Hollywood format (INT./EXT.), optimized for international platforms

Domestic (China) Chinese script,

2. vertical-screen format, optimized for Douyin/Kuaishou


Both markets Create in Chinese

3. first, then translate and adapt for overseas

Other (type a custom answer)

Dismiss **Next**

Agent is running...

The image shows a user interface for a software tool. At the top, there is a section titled "Both markets" with a sub-header "Create in Chinese". Below this, there is a radio button next to the text "3. first, then translate and adapt for overseas". Underneath is a text input field with the placeholder "Other (type a custom answer)". At the bottom of this section are two buttons: "Dismiss" and "Next". Below this section, the text "Agent is running..." is displayed. At the bottom of the interface, there is a logo for "TINY SCOUTS" featuring a cartoon character's face, and a circular portrait of the same character.

- 3. Style-Lock & Porträts.** Aus Ihrer Stil-Wahl schreibt er eine verbindliche „Style Bible“, generiert ein Style-Anker-Bild, dann ein Referenzporträt für jede Figur — damit Aussehen und Gesichter in jedem künftigen Shot identisch bleiben. Er bietet an, Ihre Hauptfiguren in der Cast-Bibliothek zu speichern, damit sie in künftigen Projekten dasselbe Gesicht und dieselbe Stimme behalten.
- 4. Kreativplan & Episoden.** Er entwirft die Akt-Struktur, eine Karte pro Episode und drei Szenen-Beats pro Episode — dann pausiert er, damit Sie den Plan genehmigen oder das Briefing ändern.

/short-drama A 3D animated film follows two young family friends, Shelly and Enzo...

Expand



Act I — Setup (Ep 1-3)

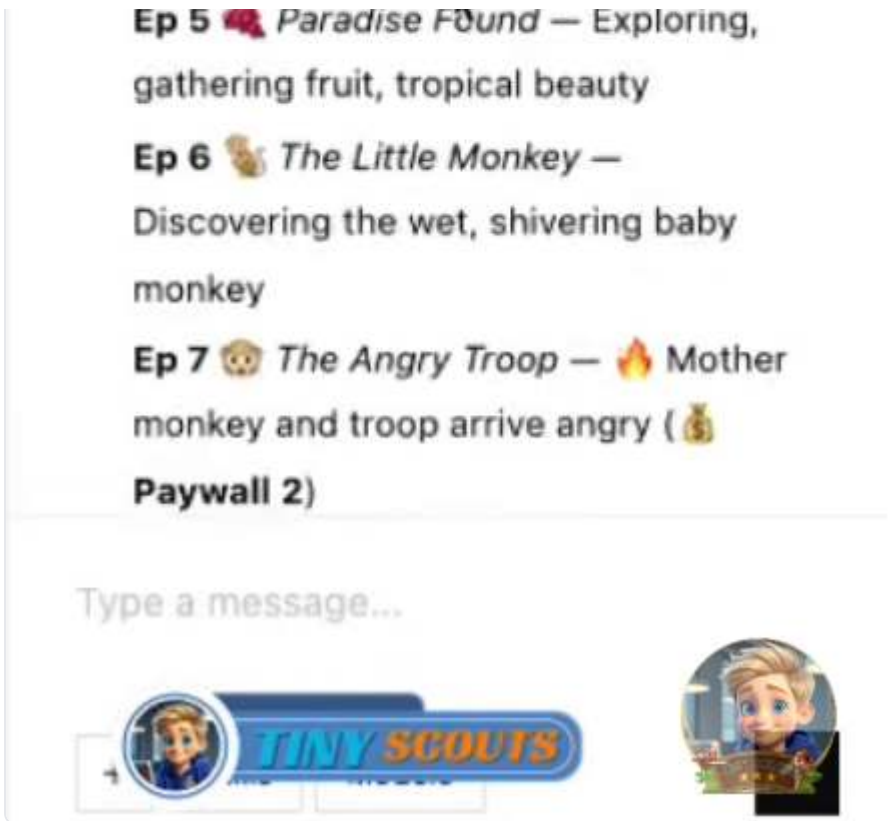
Ep 1 🌴 *Vacation Paradise* — Meet the families at the beautiful seaside resort

Ep 2 🚤 *The Little Boat* — Enzo discovers a boat, convinces Shelly to sail

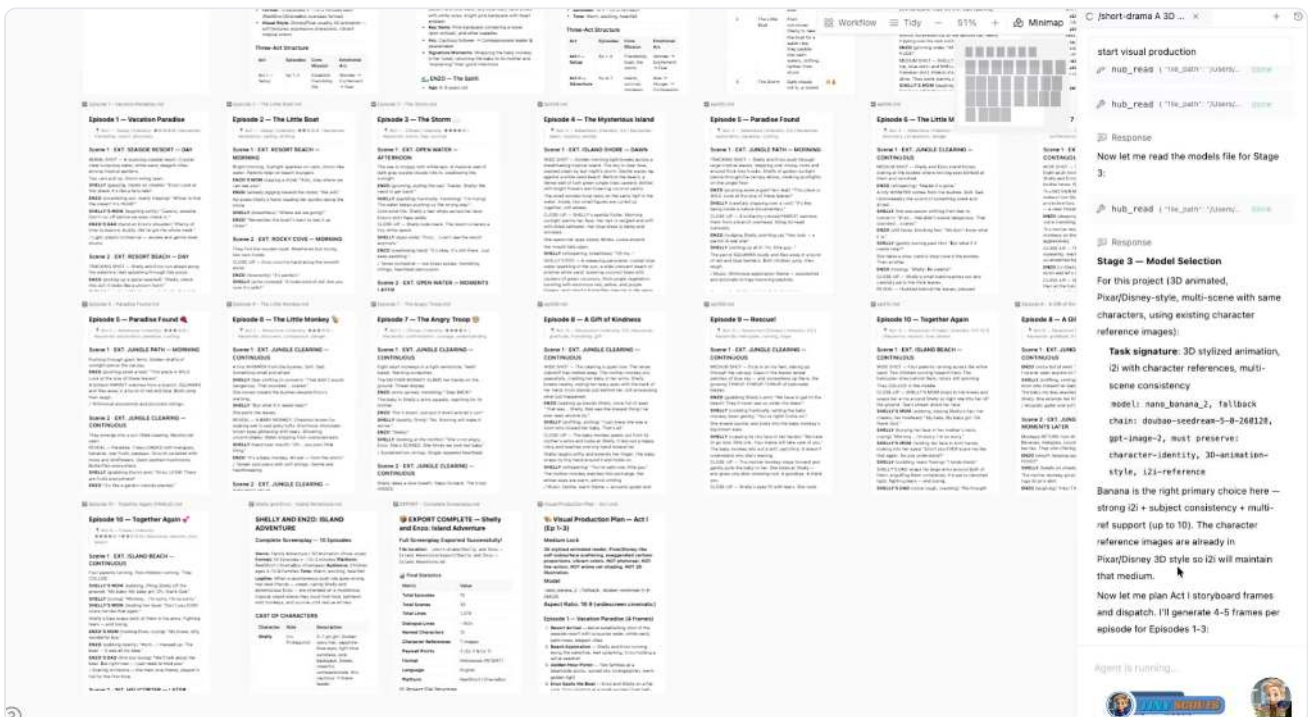
Ep 3 🌪️ *The Storm* — 🔥 Weather turns deadly, massive waves, the children hide in the boat (💰 **Paywall 1**)

Act II — Adventure (Ep 4-7)

Ep 4 🏝️ *The Mysterious Island* — Morning after, Shelly discovers the island



5. **Keyframes & Produktionsbriefing.** Nach Genehmigung generiert er für jede Szene ein Keyframe-Bild (Charakterporträts als Referenz angehängt), bittet Sie diese zu bestätigen, und stellt dann ein zweites tabbed Brief: wieviel jetzt produzieren, welche Audio-Untermalung und wie lang jeder Clip sein soll.



6. **Clips, Audio, Render.** Jeder Keyframe wird zu einem Videoclip animiert (Dialogszenen bekommen lip-sync-Sprache), Musik wird nach Ihrer Audio-Wahl komponiert, und nach einem finalen „Open timeline / Render now“-Gate wird alles zu einem MP4 mit Crossfades komponiert und als Final Render auf der Canvas abgelegt.

Thinking...

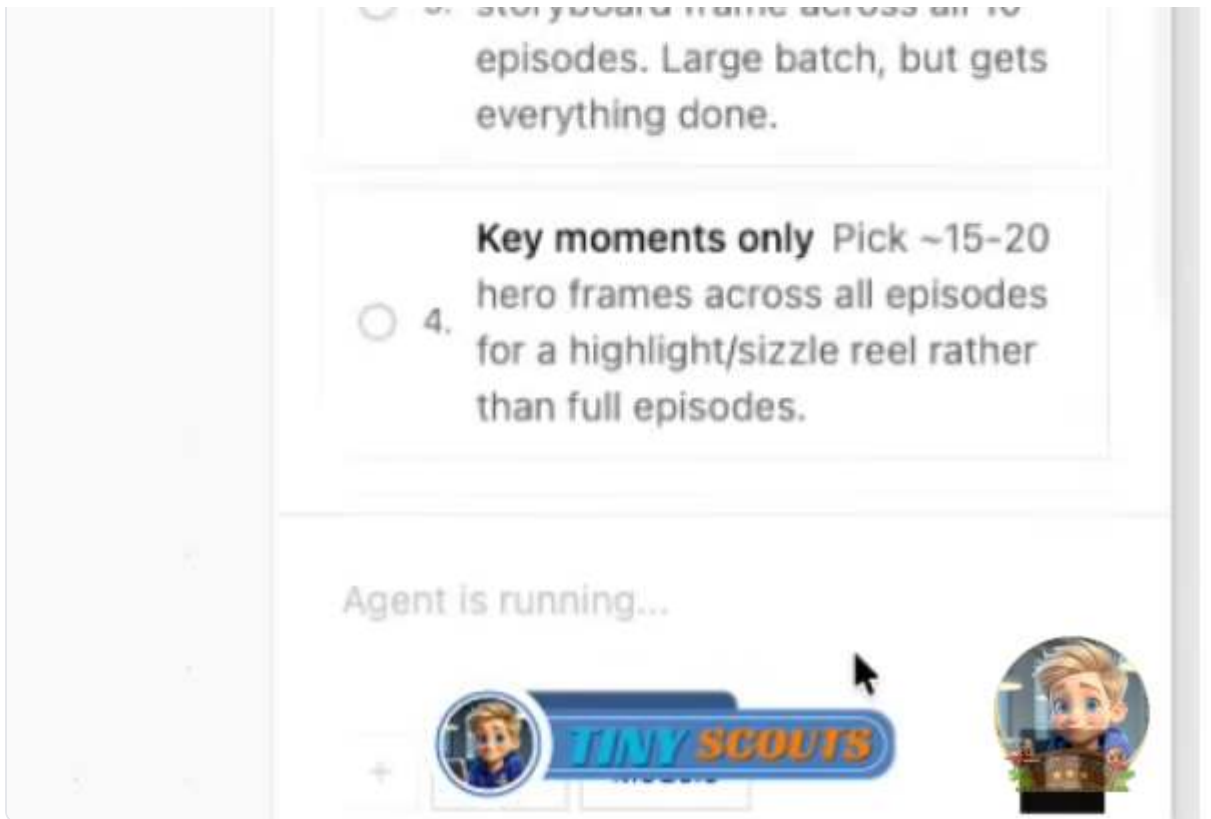
Scope 1/3

Collapse ^ x

Scope Audio Clip Duration

We have 45 storyboard frames across 10 episodes. How would you like to approach video generation?

- 1. **Pilot episode first (Recommended)** Start with Episode 1 (5 frames → 5 video clips) as a proof of concept. Review quality, then continue with remaining episodes.
- 2. **Full Act I (Ep 1-3)** Generate video clips for all 13 frames in Act I. Good for testing the full storm arc before committing to all 45.
- 3. **All 45 frames** Go all-in — generate video clips for every storyboard frame across all 10



Tipp: Je mehr Würze in Ihrer Eröffnungszeile steckt — Genre, Setting, ein Twist —, desto bessere Briefing-Optionen erfindet er. Sie können Fotos mit der ersten Nachricht anhängen und der Regisseur entwirft die Charaktere daraus.

Animal Podcast

`/animal-podcast` macht einen komödiantischen 30–39-Sekunden-Short, in dem zwei kontrastierende Tier-Hosts ein Thema der Menschenwelt aus tierischer Sicht roasten — dimensioniert für TikTok, Shorts und Reels, mit eingebrannten Untertiteln und Pop-Text.

Beispiel-Prompt: `/animal-podcast` Make a 9:16 podcast where a Shiba Inu and an orange cat discuss why humans pay for gym memberships. Tone: sarcastic but cute

So läuft sie:

1. Entwirft zwei kontrastierende Hosts (oder bietet 3–4 lustige Paarungen, falls Sie keine Tiere wählten) und fragt nach Ihrem Seitenverhältnis (9:16 oder 16:9).
2. Schreibt das Comedy-Skript — Szenen-Beats und Dialogzeilen — und prüft das Format, bevor es weitergeht.
3. Generiert ein style-locked Porträt jedes Hosts, um die Visuals zu verankern.
4. Produziert pro-Zeile-Voiceover, zwei ~15-Sekunden-animierte Clips, Hintergrundmusik und Reaktions-Soundeffekte (Lachen, Überraschung, Applaus...).
5. Setzt die Timeline zusammen, brennt Untertitel und Pop-Text ein und rendert das finale Hochformat-Video.

Tip: Die besten Themen sind menschliche Gewohnheiten, die Tiere missverstünden — Arbeits-Meetings, Dating-Apps, teurer Kaffee, Produktivitätskultur.

Continue Story

`/continue-story` nimmt ein bestehendes Projekt und generiert die *nächste* Szene — visuell kontinuierlich zum letzten Clip, mit Wiederverwendung Ihres festgelegten Stils und der Charakterporträts. Eine Szene pro Lauf, sodass Sie die Handlung kontrollieren.

Beispiel-Prompt: `/continue-story The rivals are forced to share one umbrella when the storm finally breaks`

So läuft sie:

1. Liest Ihre Canvas — findet den neuesten Clip, die Charakterporträts und die Story bisher.
2. Extrahiert den letzten Frame des vorherigen Clips als Kontinuitätsanker.
3. Schreibt den nächsten Szenen-Beat (oder schlägt einen vor und bittet um Bestätigung, falls Sie keine Richtung gaben).
4. Generiert einen Keyframe mit Referenz auf den letzten Frame und die Charakterporträts, animiert ihn dann zum nächsten Clip.
5. Fragt, ob Sie eine weitere Szene möchten, die Timeline öffnen oder rendern wollen.

Zodiac World

`/zodiac-world` produziert eine 30–60-Sekunden-hochformatige englische Lern-Episode für Kinder (3–8 Jahre) im Tierkreis-Walddorf Kazefumori — eine warme 3D-Story plus ein Mitsing-Schlusslied, mit einer zentralen englischen Phrase, die wiederholt wird, damit sie hängenbleibt.

Beispiel-Prompt: `/zodiac-world Rabbit learns to say "May I borrow this?" after taking Monkey's kite without asking`

So läuft sie:

1. Stellt ein kurzes Briefing: welcher Tierkreis-Freund im Fokus (Rabbit / Tiger / Rat / Dragon), Altersband (3–5 oder 6–8), Episodenlänge (30/45/60s) und Sprache.
2. Schreibt das Skript und den Songtext und pausiert für Ihre Genehmigung.
3. Generiert Charakter-Turnaround-Bögen, einen Szenen-Bogen und einen Maßstabs-Bogen, dann einen Keyframe für jeden Story-Beat.
4. Nimmt das Voiceover Zeile für Zeile plus das Kinderlied auf und timet jeden Clip auf das gemessene Audio.
5. Fügt Untertitel hinzu, setzt die Timeline zusammen und rendert die fertige 9:16-Episode.

Wasteland Short Film

`/wasteland-short-film` ist ein post-apokalyptischer 3D-CG-Episodenmacher mit dunklem, game-cinematischem Look. Geben Sie eine Prämisse und er liefert einen style-locked-Wasteland-Short — Batch-Keyframes, Image-to-Video-Clips, sparsames Voiceover, Ambient-Score und ein optional vereinheitlichendes Color Grading.

Beispiel-Prompt: /wasteland-short-film A lone scavenger finds a still-working music box in a dead city, 60 seconds, quiet desolation

So läuft sie:

1. Nimmt Ihre Prämisse (hängen Sie Charakter-Illustrationen an, um eine Serie fortzusetzen) und fragt ein Briefing: Länge (30/60/90s), Cast-Größe (1–3) und Stimmung (Tense / Quiet desolation / Hard action).
2. Schreibt den Kreativplan und eine Style Bible und pausiert für Ihre Genehmigung.
3. Entwirft den festen Cast, dann Batch-generiert er jedes First-Frame-Bild — mit einem zweiten Gate zur Bestätigung der Frames, bevor Video entsteht.
4. Animiert die Frames zu Clips, wendet optional ein vereinheitlichendes Color Grading an.
5. Fügt sparsames Voiceover (max 0–4 Zeilen), Untertitel, einen Ambient-Score hinzu und rendert den finalen 16:9-Film.

E-commerce & Product

Ecommerce Design

/ecommerce-design ist ein professioneller E-Commerce-Bild-Designer, der 14 Einzelhandels-Vertikalen abdeckt — Bekleidung bis Elektronik bis Essen. Er fertigt produkt-zentrierte, compliance-sichere, plattform-bereite Listing-Bilder in einem sorgfältigen Shot nach dem anderen, bewertet jedes Ergebnis und prüft vor der Auslieferung auf Defekte.

Beispiel-Prompt: /ecommerce-design Hero image for a matte-black ceramic pour-over coffee set, Amazon main image plus one lifestyle scene

So läuft sie:

1. Prüft die nötigen Fakten und fragt nur nach fehlenden: Kategorie, exakte Farbe/Material/Oberfläche des Produkts, Zielplattform, wie viele Bilder und ihre Rollen, mit oder ohne Modell.
2. Baut eine Attribut-Karte aus Ihrer hochgeladenen Produktreferenz und identifiziert das richtige Category-Playbook.
3. Wählt die Shot-Typen und sperrt bild-übergreifende Konsistenz (Palette, Licht, Produkt-Identität).
4. Generiert jedes Bild aus einem präzise zusammengebauten Prompt, der auf Plattform-Specs passt.
5. Bewertet jedes Bild in sechs gewichteten Dimensionen und prüft auf Defekte; bei Fehlschlag einmal regenerieren.

E-commerce Image

/e-commerce-image verwandelt ein echtes Produktfoto in ein vollständiges, plattform-konformes Listing-Set — Hero, weißer Hintergrund, Lifestyle, Detail-Makro, Maßstab und Varianten — wobei das Originalfoto bei jeder Generierung referenziert wird, sodass das Produkt nie abdriftet.

Beispiel-Prompt: /e-commerce-image Turn this into a full Amazon listing set, editorial premium styling (hängen Sie Ihr Produktfoto an)

So läuft sie:

1. Nimmt Ihr Produktfoto und analysiert es — Materialien, Proportionen, Brand-Cues.

2. Fragt ein kurzes Briefing: Plattform (Amazon / Shopify / TikTok Shop / Etsy / Instagram), Umfang (Hero only / Core 5 / Full 7) und Stil-Richtung (Minimal Clean / Editorial Premium / Warm Domestic / Street Fashion).
3. Schlägt einen Drehplan vor und pausiert für Ihre Genehmigung.
4. Generiert das Set, wobei Ihr echtes Foto bei jedem einzelnen Bild als Referenz übergeben wird.
5. Führt eine 19-Punkte-Qualitätsprüfung durch, regeneriert Fehlschläge einmal und liefert das Set auf der Canvas.

Detail Page Designer

`/detail-page-skill-course` entwirft eine lange E-Commerce-Detailseite für Kurse und Wissensprodukte, strukturiert als 6-schichtiger Persuasion-Funnel — Hook, Pain, Solution, Proof, Offer, CTA — gerendert als kohärente Serie von Hochformat-Seitenbildern.

Beispiel-Prompt: `/detail-page-skill-course A detail page for my 6-week watercolor course for total beginners, $49, includes 200+ student testimonials`

So läuft sie:

1. Fragt ein Briefing: Angebotsart, Publikum, Preisklasse und welche Proof-Assets Sie wirklich haben (Zahlen, Testimonials, Credentials, keine).
2. Sammelt Ihre Kursdetails und optionales Logo oder Dozentenfoto.
3. Plant den 6-Schicht-Funnel (bei Bedarf dünne Schichten zusammengefasst) und pausiert für Ihre Genehmigung.
4. Generiert ein 3:4-Seitenbild pro Schicht mit gemeinsamer Palette und Typo-System.
5. Prüft Lesbarkeit, Konsistenz und Flow, regeneriert schwache Seiten einmal.

Tip: Erfindet nie Proof-Zahlen für Sie — wenn Sie echte Statistiken haben, bauen Sie sie in den Prompt ein.

Advertising

Ad Idea

`/ad-idea` ist ein Werbe-Kreativdirektor für die Konzept-Phase: er gräbt die Audience-Insight aus, generiert drei genuinely different-Werbekonzepte, baut das von Ihnen gewählte zu einem vollen Proposal aus und endet mit Moodboard-Bildern. Nur Konzepte — übergeben Sie an `/promo-video` oder `/surreal-spot` zum Drehen.

Beispiel-Prompt: `/ad-idea A campaign for a sleep-tracking ring aimed at burned-out young professionals`

So läuft sie:

1. Sammelt das Briefing: Produkt, Publikum, Ziel (Awareness / Launch / Reposition / Conversion) und Ton.
2. Schreibt die Insight — die „Audience wants X but Y because Z“-Spannung, die die Kampagne hebeln wird.

3. Präsentiert drei Konzepte, gebaut mit drei verschiedenen Ideations-Methoden, intern bewertet — Sie wählen eines.
4. Entwickelt das gewählte Konzept zu einem vollen Proposal.
5. Generiert 1–3 Moodboard-Bilder und stoppt.

Promo Video

`/promo-video` verwandelt ein Produktfoto und ein kurzes Briefing in ein publish-ready-Promo-Video — retention-strukturiertes Skript, produkt-locked Keyframes, animierte Szenen, Musik und ein finales Render in 16:9, 9:16 oder 1:1.

Beispiel-Prompt: `/promo-video A 20-second launch video for our smart water bottle, 9:16, aimed at gym-goers` (hängen Sie das Produktfoto an)

So läuft sie:

1. Analysiert Ihr Produktfoto und die Beschreibung in ein Product Brief mit gesperrter Farbpalette.
2. Fragt das Briefing: Ziel, Dauer (~15s/3 Szenen, ~20s/4, ~30s/5) und Seitenverhältnis.
3. Schreibt ein Hook → Feature → CTA-Retention-Skript und pausiert für die Genehmigung.
4. Generiert einen Keyframe pro Szene — Ihr echtes Produktfoto bei jedem referenziert — dann animiert er jeden Keyframe zu einem Clip.
5. Fügt Musik hinzu und rendert den finalen Schnitt.

Surreal Spot

`/surreal-spot` macht TVC-grade surreale Konzept-Videos — „Apple x David Lynch“ — gebaut auf Impossible-Juxtaposition-Ästhetik und Lo-Fi-Film-Medien (VHS, 16mm, Super 8, Polaroid...). Die Produkt-Enthüllung ist verzögert, Gesichter nie gezeigt.

Beispiel-Prompt: `/surreal-spot A dreamlike spot for our new perfume, 9:16, VHS mood` (hängen Sie das Produktfoto an)

So läuft sie:

1. Nimmt Ihr Produktfoto, analysiert die visuelle Welt der Marke und fragt nach dem Seitenverhältnis (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Präsentiert drei kreative Konzepte — jedes mit eigenem Style-Referenz-Bild — Sie wählen eines.
3. Generiert ein 3x3-Neun-Panel-Storyboard-Raster im gewählten Konzept, qualitätsgeprüft.
4. Animiert das Storyboard zum Motion-Video.
5. Fügt optionale Musik hinzu und rendert den finalen Spot.

Dynamic Poster

`/dynamic-poster` entwirft ein Motion-Poster: ein einzelnes, schön komponiertes Poster-Frame, in dem sich exakt eine unmögliche Sache bewegt — der Crema gießt aufwärts, das Neon blutet, der Berg atmet — während die Typo crisp und statisch bleibt. Perfekt für Launches und Ankündigungen.

Beispiel-Prompt: `/dynamic-poster A launch poster for our espresso machine where the crema pours upward into the cup`

So läuft sie:

1. Liest Ihr Subjekt (plus optionales Produkt/Logo-Bild) und fragt das Seitenverhältnis (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Bietet drei Motion-Konzepte, jeweils mit anderem Juxtaposition-Mechanismus — Sie wählen eines.
3. Generiert das Poster in Ruhe als Style-Referenz, dann ein 9-Panel-Storyboard der Motion.
4. Animiert es mit feststehender Kamera und der einen unmöglichen Bewegung.
5. Fügt Musik hinzu und rendert das finale Motion-Poster.

HiLo Promo

`/hilo-promo` baut ein vertikales 9:16-Social-Promo, das von einem sprechenden, lip-sync-KI-Moderator geführt wird — Porträt, gesprochenes Skript, Voiceover, Lip-Sync-Video, unterstützende Visuals, synchronisierte Untertitel und Musik, gerendert in 1080×1920.

Beispiel-Prompt: `/hilo-promo A 30-second vertical promo for my nail salon with an energetic female presenter, clean studio style`

So läuft sie:

1. Fragt das Briefing: was Sie bewerben, visueller Stil (Clean studio / Lifestyle / Bold neon / Minimal luxury), Moderator (generiert oder Double aus Ihrem Foto) und Stimme.
2. Generiert das Moderator-Porträt und pausiert für Ihre Genehmigung.
3. Schreibt ein 25–40-Sekunden Hook → Benefits → CTA-Skript — Sie genehmigen vor der Aufnahme.
4. Generiert das Voiceover, dann das Lip-Sync-Speaking-Moderator-Video (der langsame Schritt), plus 2–3 unterstützende Visuals.
5. Setzt die Timeline mit transkribierten, synchronisierten Untertiteln und Musik zusammen und rendert nach Ihrem finalen Go.

YouTube Creator

`/youtube-creator` plant ein YouTube-Video end-to-end: ein retention-optimiertes Skript gebaut auf Hook-Psychologie und Pattern-Interrupts, plus 2–3 High-CTR-Thumbnail-Bilder. Es stoppt absichtlich beim Thumbnail — Planung, nicht Produktion.

Beispiel-Prompt: `/youtube-creator A 10-minute video about why cities are quietly banning cars, for my urbanism channel`

So läuft sie:

1. Nimmt Ihr Thema und Kanal/Publikums-Info, dann fragt es: Video-Typ (Educational / Tutorial / Listicle / Story), Dauer und Format (16:9 oder 9:16-Shorts).
2. Präsentiert vier Titel-und-Winkel-Kandidaten auf verschiedenen psychologischen Hebeln — Sie wählen einen.
3. Schreibt das segmentierte Skript mit Retention-Tags: dreiteiliger Hook, Pattern-Interrupts alle 60–90 Sekunden und CTAs.
4. Generiert 2–3 Thumbnail-Konzepte mit erprobten Conversion-Patterns und Squint-testet sie.
5. Sie wählen das Thumbnail, das veröffentlicht wird.

Music Video

MV Creator

`/mv-creator` ist eine komplette Musikvideo-Produktions-Pipeline: vom Text (eingefügter Text, eine LRC-Datei oder ein Audio-Upload) über Story, Art-Style, Pro-Szene-Skript, Charakterdesign, Hintergründe, Storyboard und Pro-Szene-Clips bis zum fertigen, untertitelten MV auf der Timeline.

Beispiel-Prompt: `/mv-creator Make a music video for these lyrics – melancholic indie folk, autumn palette` (fügen Sie Ihre getimeteten Lyrics ein oder hängen Sie den Song an)

So läuft sie:

1. Bricht die Lyrics in getimetete Segmente und validiert die Struktur.
2. Schlägt drei Story-Konzepte vor — Sie wählen eines — dann vier Art-Styles (plus „other“) und sperrt den Stil mit einem Referenzbild.
3. Schreibt das Pro-Szene-Skript und entwirft die Charakterporträts und Background-Hero-Shots, die jede Szene verankern.
4. Baut das Storyboard, dann animiert er jede Szene zu einem Image-to-Video-Clip mit referenzierten Charakteren gegen Drift.
5. Setzt die Timeline mit Ihrem Track und Lyric-Untertiteln zusammen und rendert das finale MV.

Tip: Getimetete Lyrics (`0:00 – 0:08` pro Segment) geben das sauberste Szenen-Timing — die Skill zeigt Ihnen das exakte Format, das sie will.

Sword Dance

`/sword-dance` erstellt ein Wuxia-Schwerttanz-Musikvideo in einer Ink-Wash-trifft-Photoreal chinesischen Ästhetik: eine identity-locked Hanfu-Tänzerin, neblige Establishing-Shots, eine benannte Choreografie, Pro-Phrase-Clips und eine Guzheng-and-Drums-Score.

Beispiel-Prompt: `/sword-dance A melancholic sword dance on a misty mountain ridge at dawn, 45 seconds`

So läuft sie:

1. Nimmt Ihr Konzept (und optionales Ähnlichkeitsfoto, als Referenz verwendet — kein Face-Swap) und fragt: Stimmung (Graceful / Fierce / Melancholic), Setting und Länge (30/45/60s).
2. Entwirft die Tänzerin und pausiert, bis Sie den Charakter sperren.
3. Generiert zwei Establishing-Shots, schreibt dann die Choreografie als benannte Movement-Phrasen — von Ihnen genehmigt.
4. Generiert einen Keyframe pro Beat mit Referenz auf das gesperrte Design, dann einen Clip pro Phrase.
5. Komponiert die Guzheng-and-Drums-Score, setzt zusammen und rendert das 16:9-MV.

Beat Sync Editor

`/beat-sync-editor` schneidet eine Montage, in der jeder Schnitt exakt auf einen Beat fällt. Er erkennt das Beat-Raster des Tracks, plant Slots mit Shot-Längen, die der Energie der Musik folgen, füllt Lücken mit generierten Stills oder Animationen und rendert den Schnitt.

Beispiel-Prompt: `/beat-sync-editor Cut my canvas clips to this track – fast cuts on the chorus, breathe on the verses` (*hängen Sie die Musik an*)

So läuft sie:

1. Stellt die Musik fest: Ihr angehängter Track, einer von der Canvas oder ein frisch generierter (lange Songs können auf ein Segment geschnitten werden).
2. Analysiert das Beat-Raster — BPM und exakte Beat-Zeiten.
3. Schlägt einen Schnittplan mit Slots auf den Beats und Shot-Längen, die nach Energie variieren, vor — Sie genehmigen oder bitten um schneller/langsamer.
4. Inventarisiert Ihre Clips, schneidet sie auf Slot-Länge und generiert Füllungen für Lücken.
5. Setzt die beat-locked Timeline zusammen und rendert nach Ihrer Bestätigung.

Documentary & Explainer

Documentary

`/documentary` führt einen erzählten Dokumentarfilm oder Erklärstück aus einem einzigen Themen-Satz: recherchierte Dreiakt-Gliederung, style-locked Visuals, professionelle Narration, die den Schnitt treibt, Untertitel, Musik und ein finales Render — 1 bis 3 Minuten, default 16:9.

Beispiel-Prompt: `/documentary A 2-minute documentary about the last lighthouse keepers of the Atlantic, warm tone`

So läuft sie:

1. Nimmt Ihr Thema und fragt: Ton (Authoritative / Warm / Investigative / Poetic), Länge (1/2/3 Min), Narrations-Sprache und Look (Cinematic / Archival / Nature-doc / Illustrated).
2. Rechercheert das Thema und schreibt eine Dreiakt-Gliederung mit den exakten Narrations-Zeilen — Sie genehmigen vor der Produktion.
3. Generiert style-locked Keyframes für jeden Beat, plus Intro- und Outro-Titel-Karten.
4. Nimmt die Narration Zeile für Zeile auf und timet jeden Clip auf das gemessene Audio, sodass die Stimme den Schnitt treibt.
5. Fügt Untertitel, einen optionalen Color-Pass und Musik hinzu, dann setzt er zusammen und rendert den Film.

Visual Production

Avatar & Figure Studio

`/avatar-studio` verwandelt ein Foto oder eine Beschreibung in stilisierte Identitäts-Souvenirs: Avatar-Sets, der virale boxed-Action-Figure-Shot, Sticker/PFP-Packs, Charakter-Turnaround-Bögen oder eine Drag-to-Spin-Faux-3D-Turntable — mit Ihrem Gesicht konsistent über alle Outputs.

Beispiel-Prompt: `/avatar-studio Make me a boxed action figure called "The Deadline Slayer" with a laptop and triple espresso accessories` (*hängen Sie ein Selfie an*)

So läuft sie:

1. Arbeitet den Modus heraus — Avatar, Action-Figure, Sticker-Pack, Charakter-Bogen oder 3D-Turntable — und ob Identität aus Ihrem Foto oder einer Beschreibung kommt.
2. Fragt einen Style-Pick und bei der Action-Figure nach Name und Titel auf der Box.
3. Generiert das Set für den gewählten Modus: Hero-Avatar plus Varianten, die templated-Figure-Box, ~6 Sticker, Turnaround-Ansichten oder 6–12 Rotationswinkel.
4. Wrappt bei der Turntable die Winkel in eine interaktive Drag-to-Spin-Karte auf der Canvas.
5. Bestätigt mit Ihnen, bevor ein großer Batch ernsthafte Credits verbraucht.

Storyboard

`/storyboard` bricht eine Story oder ein Skript in eine professionelle Shot-Liste — variierte Shot-Skalen, Kamera-Notizen, Pro-Shot-Prompts — und generiert dann ein konsistentes Storyboard-Frame pro Shot, alle auf denselben Stil und Charaktere gesperrt.

Beispiel-Prompt: `/storyboard Storyboard this scene: a museum heist goes wrong when the power comes back on early`

So läuft sie:

1. Nimmt Ihre Story (hängen Sie Style- oder Charakter-Referenzbilder an, falls vorhanden) und setzt die Style-Anker.
2. Schreibt die Shot-Breakdown-Tabelle — 6 bis 16 Shots mit Skalen von Long Shot bis Extreme Close-Up, nie eine Skala auf benachbarten Shots wiederholt — und speichert sie als Dokument.
3. Pausiert: „Generate all frames“ oder „Revise the breakdown“.
4. Generiert jedes Frame mit den gesperrten Referenzen.
5. Führt einen automatischen Quality-Pass aus und retried markierte Frames einmal.

Poster Design

`/poster-design` produziert ein statisches Poster mit echter typografischer Hierarchie und sauberem, verbatim-Text-Rendering, über 12 Poster-Subtypen — Konzert, Film, Produkt, Event, Minimalistisch und mehr — und bewertet dann sein eigenes Ergebnis und retried einmal, falls es unter der Messlatte liegt.

Beispiel-Prompt: `/poster-design A concert poster for a synthwave night called NEON DRIFT, June 21, 9:16, retro chrome type`

So läuft sie:

1. Fragt ein Two-Tab-Briefing — Poster-Subtyp (12 Optionen) und Seitenverhältnis — und überspringt, was Sie schon spezifizierten.
2. Fragt nach dem exakten Display-Text: Title, Subtitle, Date, CTA (oder „no text“).
3. Schreibt eine Design-Richtung: Konzept, Composition Mode, Type-Hierarchie und eine Hex-Palette.
4. Generiert das Poster mit Ihrem Text verbatim.
5. Bewertet es 0–100 und regeneriert einmal, falls es unter 75 landet oder Text verunglückt ist.

Anime Design

`/anime-design` ist ein professioneller Anime-Charakterdesigner mit Identity-Lock: er generiert ein Anker-Porträt und behält dann dieselbe wiedererkennbare Person über Posen, Ausdrücke, Szenen und einen

optionalen Multi-View-Turnaround-Bogen. 14 Sub-Styles von 90s-Cel bis modernem Webtoon.

Beispiel-Prompt: `/anime-design A 90s-cel-style bounty hunter with silver hair, a long coat, and a scar over one eye`

So läuft sie:

1. Bittet Sie, einen von 14 Sub-Styles zu wählen (übersprungen, falls Sie bereits einen nannten).
2. Sammelt die Charakterbeschreibung (plus optionales Referenzbild) und schreibt eine Lock Card — die verbindliche Identitäts-Spec des Charakters.
3. Generiert das Anker-Porträt, verifiziert es und retried einmal bei Verfehlen.
4. Generiert das gewünschte Set — neue Posen, Ausdrücke, Szenen — immer mit Referenz auf den Anker, damit nichts abdriftet.
5. Bietet zum Abschluss einen Multi-View-Turnaround-Bogen an.

Anime Style Forge

`/anime-style-forge` handhabt Anime-Stylisierung mit Provenienz: er identifiziert exakt, zu welcher Schule und Ära ein Ziel-Stil gehört (japanische, chinesische, koreanische, westliche Familie), schreibt ihn in eine Style-Spec, die Sie genehmigen, und generiert dann aus Text oder konvertiert Ihr angehängtes Foto.

Beispiel-Prompt: `/anime-style-forge Convert this portrait into a soft storybook anime with watercolor edges` (*hängen Sie das Foto an*)

So läuft sie:

1. Arbeitet den Modus heraus — aus Text generieren, Ihr Bild konvertieren oder einen Stil identifizieren, den Sie angehängt haben.
2. Analysiert den Ziel-Stil über zehn Dimensionen, faltet sie zu Form-/Aesthetic-/Mood-Achsen zusammen und benennt die „Seele“ des Stils.
3. Zeigt Ihnen die Style-Spec: genehmigen, anpassen oder einen anderen Stil wählen.
4. Generiert mit der Seelen-Achse am schwersten gewichtet.
5. Prüft Konsistenz gegen die Spec und retried einmal bei Abdrift.

Film Assets

`/film-assets` ist eine Pre-Production-Asset-Factory für Film und TV: identity-locked Charakter-Referenz-Bögen, Prop-Multi-View-Orbit-Bögen und Scene-Concept-Art, in intern konsistenten Batches generiert.

Beispiel-Prompt: `/film-assets A character reference sheet for a weathered space-salvage captain – 5 views, neutral background`

So läuft sie:

1. Fragt, welches Modul Sie brauchen: Character, Prop oder Scene (plus den Charakter-Subtyp).
2. Nimmt ein optionales Referenzfoto und ein Konfig-Briefing — Ansichtszahlen, Hintergründe, Ausdrucks-Sets, Posen-Zahlen.
3. Baut eine Identity Card aus der Referenz, sodass jeder Bogen dasselbe Subjekt zeigt.
4. Generiert die Bögen des Moduls mit stillen Quality-Gates und einem Retry bei Verfehlen.
5. Präsentiert den Batch zur Revision und bietet zusätzliche Runden an.

Film Shot

`/film-shot` entwirft cineastische Stills mit echter Kamera-Sprache: Jeder Shot wird aus sechs Dimensionen der Shot-Grammatik über acht kalibrierte visuelle Stile zusammengebaut, mit dem Subjekt gesperrt, sodass eine 3–6-Shot-Serie als ein Film liest.

Beispiel-Prompt: `/film-shot A lone astronaut at a roadside diner counter, melancholic, 3 shots`

So läuft sie:

1. Nimmt eine optionale Subjekt-Referenz, dann fragt er das Briefing: Medium (Realistic / Anime / 3D), Stil (8 Optionen), Emotion (6 Optionen) und Umfang (Single Shot, 3 oder 5–6).
2. Setzt jeden Shot aus den sechs Shot-Language-Dimensionen zu einem Shot-Plan-Dokument zusammen.
3. Generiert die Shots — Widescreen 2.39:1 oder 16:9 — mit der Subjekt-Identität verbatim in jedem Prompt gesperrt.
4. Führt einen Drift-Check aus und retried fehlschlagende Shots einmal.
5. Bietet eine optionale Charakterkarte oder einen Drei-Ansichts-Bogen Ihres Subjekts an.

Character & Scene Sheet

`/character-scene-storyboard` ist das Ein-Pass-Pre-Production-Paket: aus einer Story plus bis zu vier Charakterfotos liefert es drei Komposit-Bilder — einen Charakterdesign-Bogen, ein Szenen-Konzept-Board und ein Storyboard-Panel-Raster — alle in einem gemeinsamen Stil.

Beispiel-Prompt: `/character-scene-storyboard Design sheets and a 12-panel storyboard for this story` (hängen Sie den Story-Text und 1–4 Charakterfotos an)

So läuft sie:

1. Nimmt Ihre Story und Charakter-Referenzen, extrahiert Aussehens-Karten und eine ~12-Beat-Shot-Liste und pausiert für Ihre Genehmigung.
2. Fragt das Briefing: Stil (6 Optionen), Panel-Seitenverhältnis (16:9 / 9:16 / 1:1) und Panel-Anzahl (6 / 12 / 16).
3. Generiert die drei Komposit-Bögen in einem Pass, Charaktere an Ihren Fotos verankert.
4. Qualitäts-prüft jeden Bogen und retried einmal bei Bedarf.
5. Liefert das Paket und bietet eine Iterationsrunde an.

Face Warp

`/face-warp` dekonstruiert ein Porträt in zwei künstlerische Varianten: ein „faceless“-Porträt, bei dem die Gesichtszüge gelöscht sind, aber alles andere — Haare, Licht, Garderobe — intakt bleibt, und eine „feature puzzle“-Collage, bei der Augen, Brauen, Nase und Lippen als separate Teile arrangiert sind.

Beispiel-Prompt: `/face-warp Deconstruct this portrait` (hängen Sie ein klares, frontales Foto an)

So läuft sie:

1. Nimmt Ihr Porträt (bittet um ein klareres, falls das Gesicht verdeckt ist).
2. Analysiert die Züge in ein schriftliches Charakter-Profil.

3. Generiert Variante A — das faceless-Porträt — qualitätsgeprüft mit einem Retry.
4. Generiert Variante B — die Feature-Puzzle-Collage — dieselbe Prüfung.
5. Bietet ein Side-by-Side-Komposit beider an.

Film Style Picker

`/film-style-picker` hilft Ihnen, einen Ziel-cineastischen-Look aus einer eingebauten Datenbank von 36 Stilen über 12 Kategorien zu sperren — und übergibt Ihnen einen wiederverwendbaren Style-Guide: Prompt-Template, Palette und Usage-Notizen, die Sie in jeder anderen Skill anwenden können.

Beispiel-Prompt: `/film-style-picker Something dreamy for a rainy rooftop love scene`

So läuft sie:

1. Fragt, welche von vier Style-Groups passt (übersprungen, falls Sie einen Regisseur, Film oder Stil nannten), optional verengt durch Mood-Wörter.
2. Präsentiert die Top-Drei-Kandidaten-Stile als Karten — mit optional generierten Sample-Frames, falls Sie Credits ausgeben wollen.
3. Sie sperren einen (oder bitten um andere Kandidaten).
4. Liefert das Style-Guide-Dokument: Prompt-Template, Palette und Notizen.
5. Generiert optional ein Demo-Bild *Ihrer* Szene im gesperrten Stil.

Audio & Voice

ASMR Ambient

`/asmr-ambient` produziert geschichtetes Sleep- und Relax-Audio — geführte Meditationen, Bettgeschichten oder Ambient-ASMR — mit Whisper-Grade-Voiceover und einem ruhigen instrumentalen Bed, auf der Timeline ausgelegt, damit Sie selbst mischen.

Beispiel-Prompt: `/asmr-ambient A 5-minute guided rain meditation for falling asleep, soft female whisper`

So läuft sie:

1. Fragt das Session-Briefing: Typ (Guided Meditation / Bedtime Story / Ambient ASMR), Dauer (~3/5/10 Min), Stimme und Ambience (Regen, Kamin, Ozean, Wald, Drone, none).
2. Nimmt Ihr Thema und schreibt das Skript nach Sleep-Writing-Regeln — Energie geht nur nach unten — und pausiert dann für die Genehmigung.
3. Nimmt das Voiceover in sanften 60–90-Wort-Segmenten auf.
4. Generiert das passende instrumentale Background-Bed.
5. Öffnet die Timeline mit Dialogue- und Music-Spuren, damit Sie selbst ausbalancieren und mischen.

Narrate Scene

`/narrate-scene` fügt einem existierenden Videoclip ein Voiceover und eingebrannte synchronisierte Untertitel hinzu und rendert das fertige MP4 mit Erzählung. Der schnellste Weg, einen stillen Clip in einen teilbaren zu verwandeln.

Beispiel-Prompt: /narrate-scene Narrate this clip like a nature documentary, calm male voice (hängen Sie den Clip an)

So läuft sie:

1. Findet das Ziel-Video — Ihr Anhang oder ein Clip auf der Canvas.
2. Schreibt eine Narration, dimensioniert auf die Cliplänge (~2–3 Wörter pro Sekunde) und zeigt sie Ihnen zum Editieren oder Genehmigen — oder verwendet den Text, den Sie lieferten.
3. Wählt mit Ihnen eine Stimme und generiert das Voiceover.
4. Passt das Bild der Narration an (Looping, falls der Clip kürzer ist — kein schwarzer Schwanz).
5. Fügt wortsynchrone Untertitel via Auto-Transkription hinzu (oder als Fallback gleichmäßig platzierte Captions) und rendert den finalen Clip.

Drama Soundtrack

/drama-soundtrack komponiert eine volle Original-Soundtrack-Suite für Ihr Skript oder Ihre Story: ein Eröffnungs-Thema, ein Abschluss-Thema, ein Thema pro Hauptfigur und Szenen-BGM-Cues — jeder Track gerechtfertigt durch eine musikalische Analyse, die Sie zuerst genehmigen.

Beispiel-Prompt: /drama-soundtrack Score my 3-episode noir — a detective, a femme fatale, rain-soaked Tokyo (fügen Sie das Skript oder die Story ein)

So läuft sie:

1. Liest Ihr Skript oder Ihre Show-Beschreibung — Genre, Setting, Hauptcharaktere, emotionale Beats.
2. Schreibt die musikalische Analyse: den emotionalen Bogen, die musikalische Persönlichkeit jedes Charakters und einen Track-be-Track-Soundtrack-Plan.
3. Pausiert vor der Generierung von irgendetwas zur Genehmigung (Musik ist der teure Teil).
4. Generiert jeden Track — Themen und rein instrumentale BGM-Cues.
5. Legt die Suite auf die Timeline zum Vorspielen; Sie entscheiden, was bleibt.

Audiobook

/audiobook verwandelt ein Prosa-Kapitel in Multi-Voice-narriertes Audio: es segmentiert den Text, besetzt eine eigene Stimme für den Erzähler und jede Figur — eine Figur, eine Stimme, für immer — und nimmt das Kapitel in Lese-Reihenfolge auf der Timeline auf.

Beispiel-Prompt: /audiobook Record this chapter — a gruff dwarf blacksmith, a young elf apprentice, and a wry narrator (fügen Sie den Kapiteltext ein)

So läuft sie:

1. Liest Ihr Kapitel und teilt es in geordnete Erzähler- und Charakter-Sprachsegmente.
2. Schlägt das Casting-Sheet vor — eine Stimme pro Rolle, abgestimmt auf Geschlecht und Alter — und pausiert für Ihre Genehmigung (Sie können jede Stimme umsetzen).
3. Nimmt die Segmente verbatim in Lese-Reihenfolge auf, mit einem Listen-Check nach der ersten Zeile jedes Charakters.
4. Pausiert bei langen Kapiteln (60+ Segmente), um Fortschritt zu melden.
5. Öffnet die Timeline mit dem Kapitel auf der Dialogue-Spur zusammengesetzt.

Voice Clone

`/voice-clone` kloniert eine Stimme aus einer Referenzaufnahme und gibt Ihnen eine wiederverwendbare Stimme, die Sie in jeder anderen Skill besetzen können — mit einem verpflichtenden Consent-Gate vorab und einer gesprochenen Demo, damit Sie das Ergebnis verifizieren können.

Beispiel-Prompt: `/voice-clone Clone this voice and name it "Grandpa Jozef"` (hängen Sie eine 1–5-Minuten-saubere Aufnahme an)

So läuft sie:

1. Startet mit dem Consent-Gate: Sie müssen bestätigen, dass Sie das gesetzliche Recht haben, diese Stimme zu klonen, und sie gesetzmäßig verwenden werden. Prominente und Stimmen, die Ihnen nicht gehören, werden abgelehnt.
2. Lokalisiert und qualitäts-prüft das Referenz-Audio (mp3/wav/m4a/aac/ogg/flac, bis 10 MB; überlange Clips werden geschnitten).
3. Kloniert die Stimme.
4. Verifiziert sie mit einer gesprochenen Demo-Zeile in Ihrer Sprache.
5. Speichert eine Voice-Registry-Karte auf der Canvas, sodass die Stimme später leicht wiederverwendbar ist.

Tip: Voice-Cloning ist eine bezahlte Voice-Provider-Funktion — die Skill sagt Ihnen offen, falls Ihr aktueller Provider-Plan sie nicht enthält.

Games & Interactive

Games

`/games` baut echte, spielbare Spiele — Arcade, Puzzle, Quiz, Platformer — die sofort in einem Fenster auf Ihrer Canvas laufen und als einzelne self-contained HTML-Datei exportiert werden, die Sie jedem senden können. Tastatur- und Touch-Steuerung, HUD, Win/Lose und Restart inklusive.

Beispiel-Prompt: `/games A retro arcade snake game with power-ups and increasing speed`

So läuft sie:

1. Baut direkt los, falls Sie ein Spiel nannten; sonst fragt er eine Genre-Frage (Arcade / Puzzle / Quiz / Platformer) und ob Sie einen Retro-Code-gezeichneten Look oder KI-generierte Art wollen.
2. Wählt die richtige Engine für den Job — von einem einfachen 2D-Canvas bis zu Physik- und 3D-Engines.
3. Generiert optional Sprites, Hintergründe und Audio (fragt vor Credit-Ausgaben für Art).
4. Baut das Spiel — komplexe als saubere modulare Systeme — und führt einen automatisierten Test-Pass durch, um sicherzustellen, dass es wirklich bootet und spielt.
5. Iteriert mit Ihnen („mach die Gegner schneller“, „füg einen Boss hinzu“) und exportiert das Standalone-HTML, wenn Sie zufrieden sind.

3D Game Studio

`/threejs-game` ist das 3D-spezialisierte Geschwister von Games: premium Three.js-Browserspiele — Endless-Runner, Racer, Shooter, Physik-Toys — in disziplinierten Phasen gebaut, mit einem verpflichtenden generierten Asset-Pass (Skyboxes, Texturen, Sprites, Soundeffekte, Musik) und einem AAA-Grafik-Pass (Beleuchtung, Materialien, Bloom).

Beispiel-Prompt: `/threejs-game` An endless runner through a neon cyberpunk canyon with a speed boost mechanic

So läuft sie:

1. Sperrt mit Ihnen die Game-Loop — Genre, Art-Direction, Zielgerät — und stellt höchstens eine klärende Frage.
2. Baut den spielbaren Core-Slice (Welt, Spieler, Feinde) und boot-testet ihn.
3. Führt den vollen Asset-Pass durch: ~8–14 Generierungen decken Skybox, tileable Texturen, Billboards und Sprites, SFX und ein Musik-Bed.
4. Wendet den AAA-Grafik-Pass an — Beleuchtung, Materialien, Tone-Mapping, Schatten, Bloom — dann UI/HUD und Game-Feel-Tuning.
5. Bewertet sich selbst gegen eine Quality-Rubrik, behebt Fehlschläge und exportiert das Standalone-HTML.

Tip: 3D-Modelle werden aus prozeduraler Geometrie gebaut — die Skill ist ehrlich, dass sie keine Mesh-Dateien generiert. Ihre generierten Bilder werden Texturen, Himmel und Sprites.

Platform Tools

App Builder

`/app-builder` ist ein No-Code-App-Designer: Beschreiben Sie eine App und er plant die Screens, deklariert die Datenmodelle mit realistischen Seed-Daten, baut jeden Screen mit Live-Phone-Frame-Vorschau auf der Canvas, verdrahtet die Navigation und exportiert lauffähigen React- (Web) und React Native- (Expo) Code. Macht auch LinkedIn/Meta-Ad-Creatives und Desktop-Layouts.

Beispiel-Prompt: `/app-builder` A habit tracker app with streaks, a today checklist, and a stats screen – calm emerald theme

So läuft sie:

1. Klärt bei Bedarf das Format (Phone-App / Desktop-Web / Ad-Creative) und die Essentials: Zweck, Screens, Stil.
2. Plant die Screens, setzt das Theme und deklariert die Datenmodelle mit realistischen Seed-Zeilen.
3. Baut jeden Screen — an echte Datenkollektionen gebundene Listen, Formulare, die Eingaben erfassen, funktionierende Navigation zwischen Screens.
4. Verdrahtet optional App-State, Auth-Flows und bedingte Logik.
5. Rezensiert seine eigene Arbeit mit einem Screenshot-Critique-Pass und exportiert dann den lauffähigen Code.

App Walkthrough

`/app-walkthrough` nimmt ein narratiertes Walkthrough-Video einer App auf, die Sie mit App Builder gebaut haben: es screenshotet jeden Screen, touren sie in Navigationsreihenfolge mit einem animierten Tapping-Cursor und Übergängen, und narriert jeden Screen mit einem generierten Voiceover.

Beispiel-Prompt: `/app-walkthrough Record a walkthrough of my app with a warm, friendly voice`

So läuft sie:

1. Prüft, dass Ihr Projekt tatsächlich eine App-BUILDER-App mit Screens hat.
2. Stellt optional eine Frage zum Narrations-Stil (warm / crisp professional / nur Captions).
3. Nimmt die ganze Tour in einem Pass auf — Screenshots, Cursor-Animation, Übergänge, eine Voiceover-Zeile pro Screen.
4. Dropt das fertige MP4 auf Ihre Canvas und meldet Dauer und Screen-Anzahl.

Documents

`/documents` liest und schreibt Office-Dateien: Extrahieren Sie den Text aus einer PDF-, Word-, Excel- oder CSV-Datei, um sie zusammenzufassen oder zu analysieren, und generieren Sie echte .docx-, .pdf- und .xlsx-Deliverables, die als Dokument-Karten auf der Canvas landen.

Beispiel-Prompt: `/documents Summarize this contract and give me a one-page Word summary of the key obligations (hängen Sie die PDF an)`

So läuft sie:

1. Extrahiert den Inhalt Ihrer angehängten Datei (PDF / DOCX / XLSX / CSV) auf die Canvas.
2. Macht das Denken, das Sie verlangten — Zusammenfassung, Analyse, Daten-Extraktion.
3. Generiert das Deliverable: ein Word- oder PDF-Dokument für Prosa, eine echte Tabelle für tabellarische Daten.
4. Dropt die fertige Datei als Karte, die Sie öffnen oder teilen können.

Tip: Eingescannte Image-only-PDFs können noch nicht gelesen werden (kein OCR), und PowerPoint-Generierung lebt in `/automation` — Documents weist Sie dorthin und bietet ein PDF-Deck an.

Automation

`/automation` führt Python auf Ihrem eigenen Rechner aus, um Dateien, Tabellen, Dokumente und Daten zu automatisieren — und kann sogar Ihren Bildschirm steuern. Jeder Code-Block erscheint auf einer Freigabe-Karte mit einem Ein-Satz-Erklärung, bevor er läuft; nichts führt ohne Ihren Klick aus.

Beispiel-Prompt: `/automation Rename all the invoice PDFs in my Downloads folder to "YYYY-MM-DD_total.pdf" and build me a summary spreadsheet`

So läuft sie:

1. Sagt Ihnen, was es tun wird, und schlägt dann einen kleinen Code-Block vor — Sie genehmigen oder lehnen jeden ab.
2. Liest das Ergebnis und entscheidet den nächsten Schritt; Arbeit baut sich inkrementell auf.

3. Verwendet die richtige Bibliothek für den Job — Excel, Word, PowerPoint, PDF — sodass Outputs echte Office-Dateien sind.
4. Für Desktop-Kontrolle arbeitet es in einem sorgfältigen Look → Act → Verify-Loop mit Screenshots.
5. Speichert alles, was es produziert, in die Assets Ihres Projekts und hängt es an die Canvas.

Tip: Aktivieren Sie Automation zuerst in den Einstellungen; unter macOS braucht Desktop-Kontrolle zusätzlich Screen-Recording- und Accessibility-Berechtigungen.

Skill Creator

`/skill-creator` verwandelt einen Workflow, der Ihnen gefiel — oder eine Idee, die Sie beschreiben — in eine brandneue installierbare Skill. Es entwirft die komplette Skill-Definition als Dokument auf Ihrer Canvas und führt Sie durch die Installation aus dem Hub.

Beispiel-Prompt: `/skill-creator Turn what we just did into a reusable skill called "podcast-teaser"`

So läuft sie:

1. Fragt, ob die neue Skill aus dem Workflow dieser Sitzung rekonstruiert oder aus einer Idee gebaut werden soll (bei zweiterem mit einem kurzen Briefing).
2. Bestätigt den rekonstruierten Workflow mit Ihnen.
3. Entwirft die volle Skill-Definition — gestaffelter Flow, Fragen, Generierungen — als Dokument-Karte.
4. Führt eine Review-Runde durch: wie-ist-installieren, überarbeiten oder eine Phase hinzufügen.
5. Übergibt Ihnen die Install-Schritte: Hub → Install Skill → das Markdown einfügen.

Quick Tools

Einweg-Skills: keine Briefings, keine Gates — ein Prompt, ein Ergebnis. Perfekt, wenn Sie genau wissen, was Sie wollen.

Quick Image

`/image-creator` generiert ein poliertes Bild aus einem einzelnen Prompt. Falls Ihre Anfrage ein grober Sketch ist, erweitert er sie stillschweigend zu einem gut komponierten Prompt — Subjekt, Aktion, Environment, Licht, Kamera — und generiert einmal.

Beispiel-Prompt: `/image-creator a red fox curled in fresh snow at golden hour, low camera angle`

So läuft sie:

1. Liest Ihre Anfrage; verwendet sie verbatim, falls konkret, sonst flesht er sie aus.
2. Generiert das Bild und benennt die Karte.
3. Fertig — nutzen Sie den Remix-Button der Karte für Varianten.

Quick Video

`/video-generator` generiert einen kurzen cineastischen Clip aus einem einzelnen Prompt — Text-to-Video oder Image-to-Video, falls Sie ein Still als ersten Frame anhängen.

Beispiel-Prompt: `/video-generator a paper boat drifting down a rain-soaked gutter stream, slow tracking shot`

So läuft sie:

1. Formt Ihre Anfrage zu einem Motion-Briefing: was im Frame ist, was es tut, wie die Kamera sich bewegt.
2. Animiert aus Ihrem angehängten Still, falls Sie eines lieferten (bessere Kontinuität), sonst aus Text.
3. Liefert einen Clip, rund sechs Sekunden oder kürzer.

Quick Audio

`/audio-studio` generiert ein Audio-Asset — Musik, Background-Score, einen Soundeffekt oder eine gesprochene Voiceover-Zeile — aus einem einzelnen Prompt.

Beispiel-Prompt: `/audio-studio lo-fi study beat with vinyl crackle and soft piano, 60 seconds`

So läuft sie:

1. Klassifiziert Ihre Anfrage: Musik/BGM oder gesprochene Stimme.
2. Musik bekommt ein Ein-Zeilen-Genre-/Instrumentations-/Mood-Briefing; Voiceover spricht Ihre geschriebene Zeile verbatim.
3. Generiert das Asset und stoppt.

N-Grid Storyboard

`/n-storyboard` erzählt eine ganze visuelle Story als EIN Komposit-Bild: ein NxN-Raster sequenzieller Panels mit durchgehenden Charakteren, Licht und Stil — eine instant-Story-auf-einen-Blick.

Beispiel-Prompt: `/n-storyboard A 3x3 grid of a small robot learning to garden, wide establishing first panel`

So läuft sie:

1. Bricht Ihre Story in die Key-Beats des Rasters — erstes Panel etabliert, letztes zahlt aus.
2. Sperrt ein Style-Profil über alle Panels.
3. Generiert das ganze Raster in einem einzigen Bild (2x2 bis 4x4).

Image Remix

`/image-remix` extrahiert, was ein Inspirationsbild *funktionieren* lässt — Komposition, Palette, Licht, Mood, nie das Subjekt — und generiert ein neues Bild, das dieselbe Vibe auf ein anderes Subjekt überträgt.

Beispiel-Prompt: `/image-remix Same vibe, but a lighthouse at dusk instead (hängen Sie das Inspirationsbild an)`

So läuft sie:

1. Analysiert die Inspiration und benennt ihre „Seele“ — die eine oder zwei Dimensionen, die das Feeling tragen.
2. Baut diese Qualitäten rein als Textbeschreibung auf (Ihre Inspiration wird nie direkt kopiert).
3. Generiert das neue Subjekt mit der alten Vibe bekleidet.

Minecraft Pixel Art

`/minecraft-pixel-art` konvertiert ein Foto oder ein beschriebenes Subjekt in Minecraft-artige blocky-Voxel-Art — kubische Geometrie, 16×16-Textur-Feel und die klassische Block-Palette, mit Quellfarben auf benannte Block-Materialien gemappt.

Beispiel-Prompt: `/minecraft-pixel-art Blockify my dog` *(hängen Sie das Foto an)*

So läuft sie:

1. Nimmt Ihr Foto (sperrt die Komposition) oder Ihr beschriebenes Subjekt.
2. Baut es aus kubischen Blöcken mit Flat-Shading und Screenshot-style-Framing neu.
3. Liefert das Bild und sagt Ihnen, auf welche Block-Materialien es Ihre Farben gemappt hat.

Multi-Shot

`/multi-shot` re-rendert ein Subjekt-Bild aus einem anderen Kamerawinkel — Identität, Licht und Stil auf das Original gesperrt. Sieben Winkel-Presets, ein Winkel pro Pass, so lange loopen, wie Sie wollen.

Beispiel-Prompt: `/multi-shot Show her from a low-angle hero shot` *(hängen Sie das Subjekt-Bild an)*

So läuft sie:

1. Nimmt Ihr Subjekt-Bild.
2. Sie wählen einen Winkel aus 7 Presets (front, three-quarter, profile, back, low-angle hero, top-down, dutch tilt) — übersprungen, falls Sie einen nannten.
3. Re-rendert dasselbe Subjekt aus diesem Blickwinkel.
4. Fragt, ob Sie einen weiteren Winkel wollen, und verlinkt die Serie auf der Canvas.

Image Paint Edit

`/image-paint-edit` ändert exakt eine Region oder ein Objekt eines existierenden Bildes — ein Objekt ersetzen, ein Detail fixen, ein Produkt in eine Szene dropfen — während alles andere pixel-identisch bleibt.

Beispiel-Prompt: `/image-paint-edit Replace the coffee mug on the desk with a small bonsai tree`

So läuft sie:

1. Findet das Quell-Bild (Ihr Anhang oder eine Karte auf der Canvas).
2. Pinnt das Edit fest: welche Region, was es ersetzt, was sich nicht ändern darf.
3. Führt das Edit aus — Masked-Inpainting oder ein Described-Region-Edit, inklusive Multi-Reference-Product-Placement.
4. Zeigt das Ergebnis und bietet eine Verfeinerungs-Runde an.

Relight

`/relight` ändert nur das Licht in einem existierenden Bild — Richtung, Intensität, Farbtemperatur, Schatten, Mood — während Subjekt und Komposition identisch bleiben. Vierzehn benannte Presets von Golden Hour bis Neon Noir, alle blendbar.

Beispiel-Prompt: `/relight Golden hour from the left, long warm shadows` (*anhängen oder das Bild wählen*)

So läuft sie:

1. Identifiziert das Quell-Bild und liest seine aktuelle Beleuchtung.
2. Sammelt die Lighting-Intent — ein benanntes Preset, Ihre Beschreibung oder ein kurzes 4-Tab-Briefing (Richtung, Temperatur, Mood, Hintergrund).
3. Generiert das relit-Bild mit einer strikten „ändere nichts außer dem Licht“-Klausel.
4. Bietet 1–3 Varianten (immer relit vom Original) und einen optionalen Color-Trim an.

Video Prompting

`/video-prompting` ist ein Video-Prompt-Engineer: er verwandelt Ihre Clip-Beschreibung in nativer Sprache in einen produktions-graden Generierungs-Prompt — Subjekt, Aktion, Kamera, Licht, Stil, Dauer — gespeichert als Dokument, das Sie wiederverwenden können, mit optionalem „generate now“.

Beispiel-Prompt: `/video-prompting A drone shot rising over a foggy pine forest at dawn`

So läuft sie:

1. Wählt den Modus — Text-to-Video oder Image-to-Video, falls Sie einen Referenz-Frame anhängen.
2. Schreibt den Prompt als eine disziplinierte Paragraph: visuelle Verben, ein Kamera-Move, keine AI-Tell-Buzzwords.
3. Speichert ihn als Dokument mit Modus, Dauer und Notizen.
4. Fragt: den Clip jetzt generieren oder nur den Prompt behalten.

Camera Path Prompter

`/path-guided-camera-move` verwandelt ein Bild mit gezeichnetem Pfeil oder Pfad (oder einer beschriebenen Route) in einen FPV-Follow-Camera-Video-Prompt — ein einzelner durchgehender Shot entlang Ihrer Route, mit einem verpflichtenden Speed-Profil und nur scene-nativer Ton.

Beispiel-Prompt: `/path-guided-camera-move Fly the camera along the arrow I drew, ending at the tower door` (*hängen Sie das markierte Bild an*)

So läuft sie:

1. Liest Ihr Bild und trace die gezeichnete Route — Start, Wegpunkte, Ende (Ihre Markierungen erscheinen nie im Video).
2. Entscheidet Subject-Follow vs. reiner Kamera-Flythrough.
3. Schreibt das strukturierte Prompt-Dokument: Routen-Segmente, Kamera-Grammatik, Speed-Profil, diegetisches Audio.
4. Bietet Generierung an — mit Defaults, angepasster Dauer (4/6/8/15s) oder nur Prompt.

Clip Export

`/clip-export` ist der Finishing-Editor: er inventarisiert jeden Clip und jedes Audio-Asset auf Ihrer Canvas, schlägt eine Schnitt-Reihenfolge vor, setzt die Timeline zusammen, synchronisiert Untertitel falls Sie ein Voiceover haben, und rendert das teilbare MP4.

Beispiel-Prompt: `/clip-export Assemble everything on the canvas into a final cut, tightest clips first`

So läuft sie:

1. Inventarisiert Ihre Canvas — Videos, Audio, Untertitel — und stoppt ehrlich, falls es nichts zu schneiden gibt.
2. Schlägt die Clip-Reihenfolge vor (oder lässt Sie wählen und ausschließen), mit optionalem Trimmen langer Takes.
3. Setzt die Timeline zusammen und bietet Voiceover-synced-Untertitel an.
4. Wartet auf Ihr „Render“, dann rendert es das MP4 mit Crossfades und weist Sie auf die Export-Optionen der App hin (SRT-Datei, Project-Bundle).

Skill Reviewer

`/skill-reviewer` ist ein Read-Only-Auditor für Skill-Definitionen: fügen Sie ein SKILL.md ein und er bewertet es in fünf Dimensionen, zitiert die exkten Problem-Zeilen und übergibt Ihnen priorisierte Fixes — ohne etwas zu ändern oder zu installieren.

Beispiel-Prompt: `/skill-reviewer Review this skill before I install it (fügen Sie das SKILL.md ein)`

So läuft sie:

1. Liest Ihre eingefügte Skill-Definition.
2. Bewertet fünf Dimensionen 0–10: Frontmatter, Tool-Korrektheit, Self-Containment, Flow-Design, Safety & Honesty.
3. Schreibt das Review — Critical / Important / Nice-to-have-Findings, jedes zitiert die Problem-Zeile mit einem konkreten Fix.
4. Dropt die Review-Karte auf die Canvas und bietet an, korrigierte Sektionen zu entwerfen.

Voice Design

`/voice-design` erstellt eine Custom-KI-Stimme aus einer Beschreibung in nativer Sprache — Alter, Geschlecht, Ton, Akzent, Pacing — und gibt Ihnen eine wiederverwendbare Stimme plus eine Preview-Audio-Karte, bereit zum Besetzen in Hörbüchern, Promos oder Dramen.

Beispiel-Prompt: `/voice-design A gravelly 60-year-old sea captain, slow and warm, slight Irish accent`

So läuft sie:

1. Liest Ihre Beschreibung und stellt bei Bedarf höchstens eine klärende Frage.
2. Entwirft die Stimme und generiert eine Preview-Zeile.
3. Speichert eine Voice-Registry-Karte auf der Canvas, sodass die Stimme leicht wiederverwendbar ist.

4. Bietet eine längere Demo, ein Tweaken-und-Redo oder fertig an.

Tipp: Voice-Design ist eine bezahlte Voice-Provider-Funktion und funktioniert am besten auf Englisch, Chinesisch und Japanisch — die Skill warnt Sie vorab über andere Sprachen.

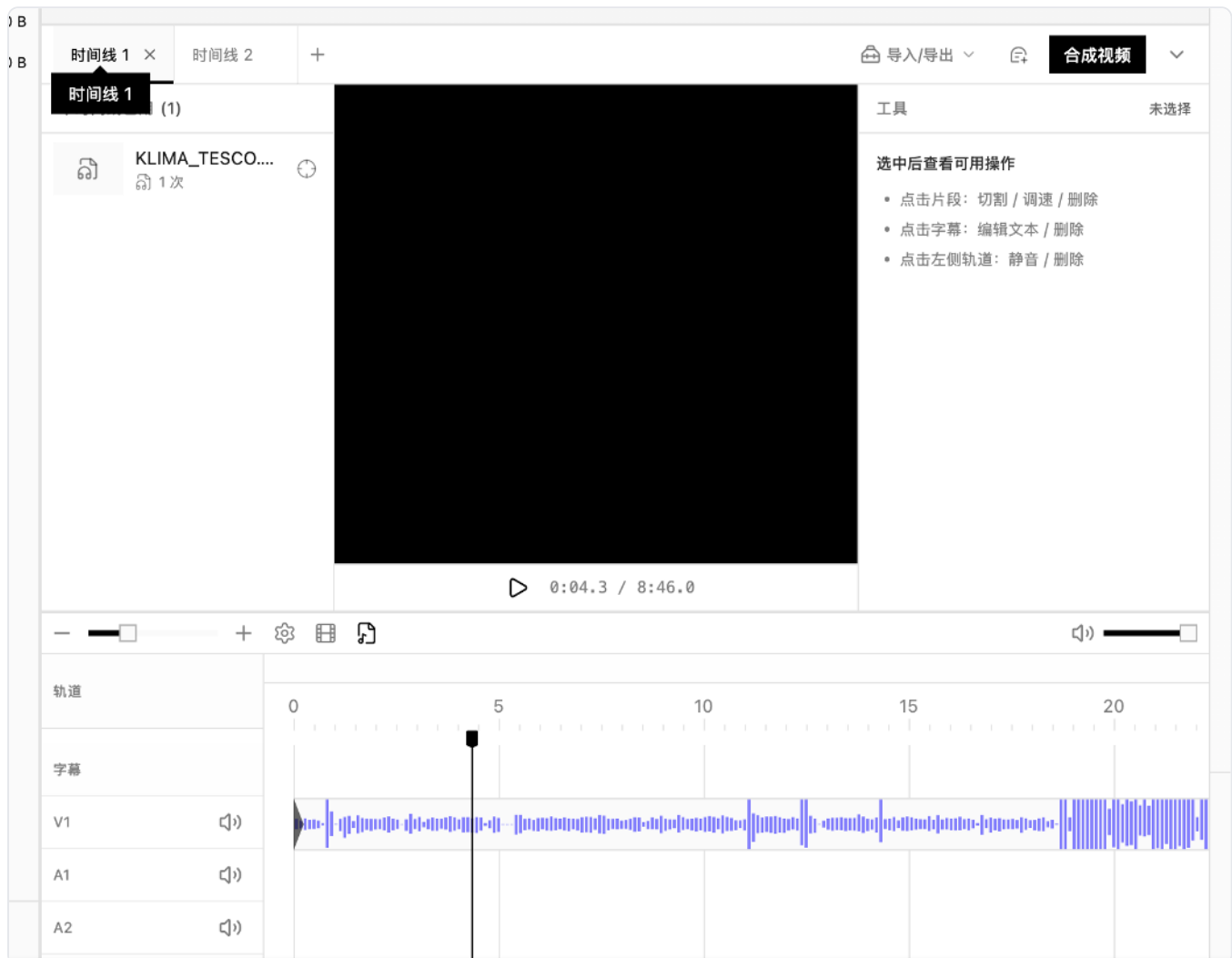
Bauen Sie Ihre eigene

Jede Skill, die Sie gerade gelesen haben, ist ein Markdown-Playbook, dem der KI-Regisseur folgt — und Sie können Ihre eigene schreiben. Starten Sie [/skill-creator](#) nach einer Sitzung, die Ihnen gefiel („mach aus dem, was wir gerade taten, eine Skill“), oder beschreiben Sie einen neuen Workflow von Grund auf, reviewen Sie den Entwurf, den er produziert, und installieren Sie ihn aus dem Hub in einem Einfügen. Wie Skills, Hub und Installation zusammenpassen, siehe das Kapitel [Skills & der Hub](#).

Timeline-Editor

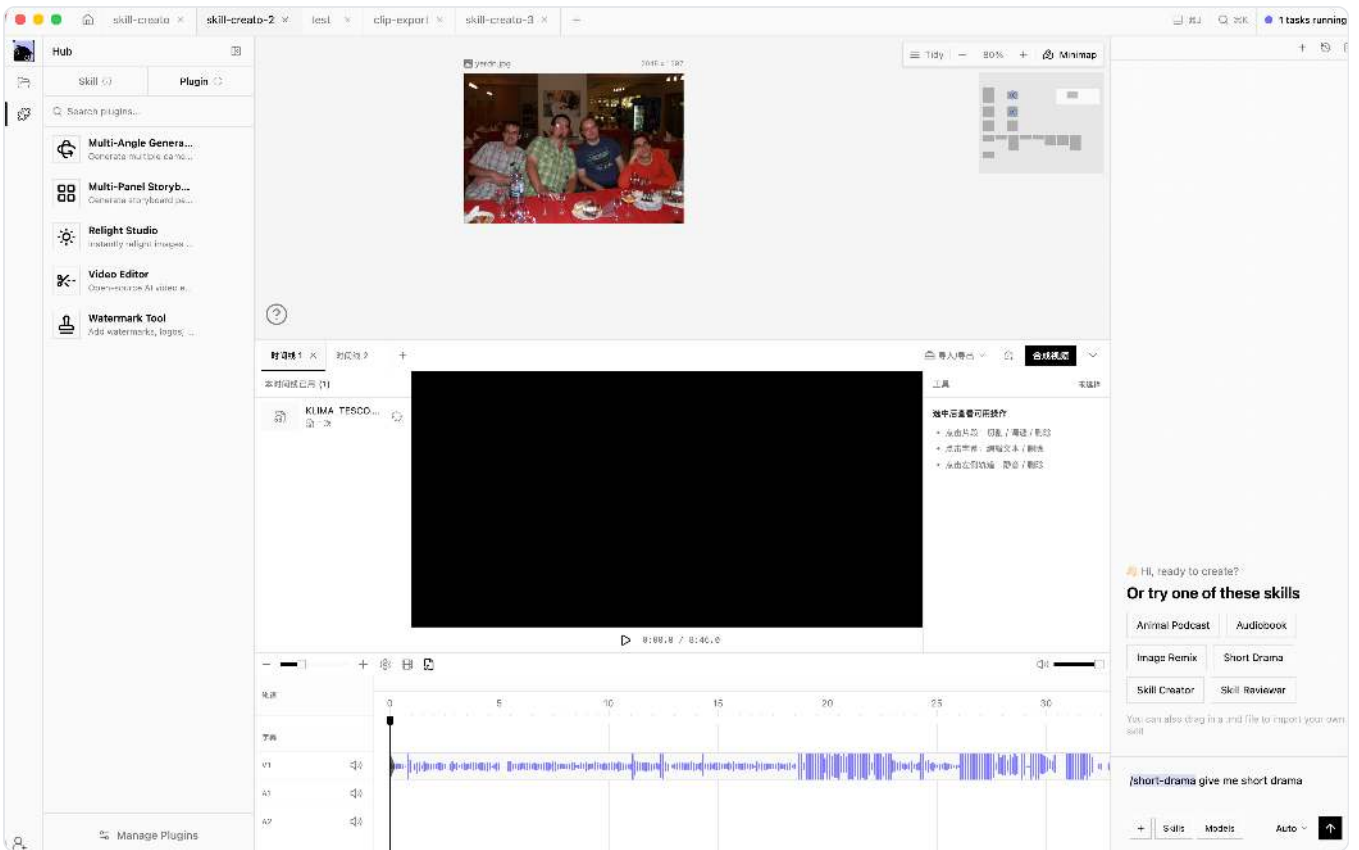
Schneiden, anordnen und Ihr fertiges Video rendern: Spuren, Übergänge, Untertitel, Audio-Werkzeuge und Export.

Der Timeline-Editor ist der Ort, an dem Ihre generierten Clips zu einem fertigen Film werden. Ordnen Sie Video, Dialog, Soundeffekte, Musik und Untertitel über Spuren an, verfeinern Sie die Schnitte und komponieren Sie alles zu einem echten MP4 — alles innerhalb der App, kein externer Editor nötig.

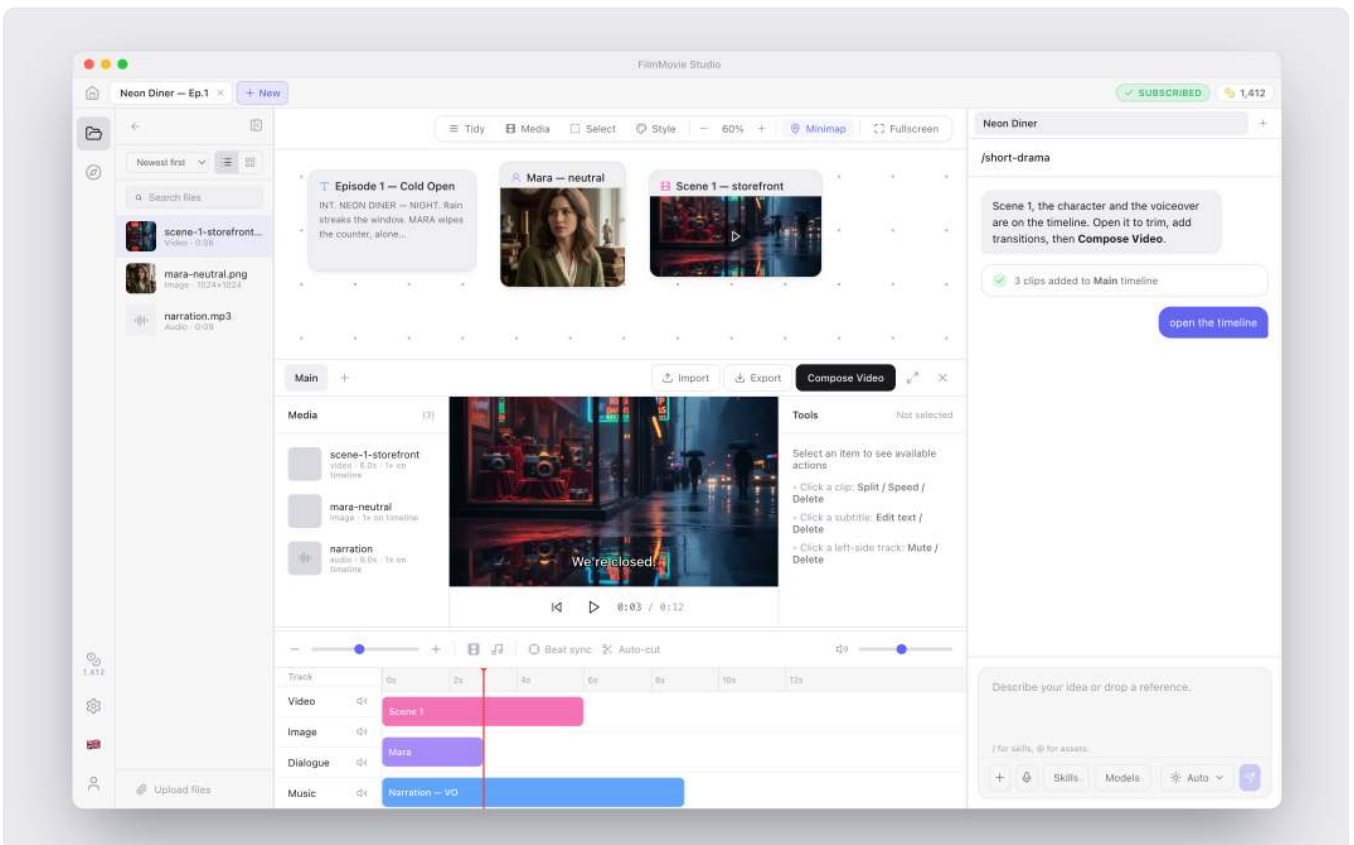


Timeline öffnen

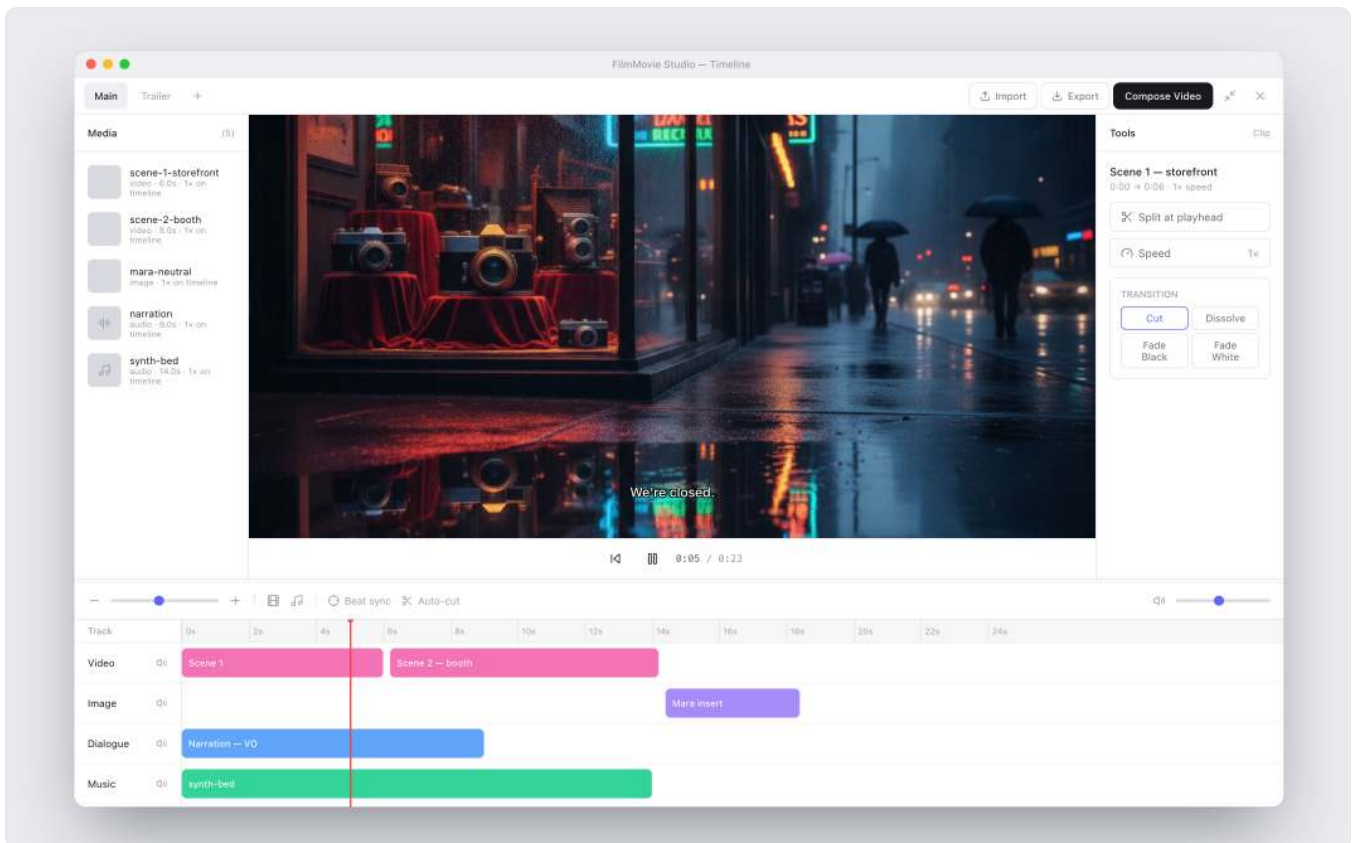
Jeder Projekt-Workspace hat eine schwebende **Timeline**-Pille in der unteren linken Ecke der Canvas. Die Zahl in Klammern — z. B. **Timeline (12)** — zeigt, wie viele Clips bereits auf der aktiven Timeline liegen, und die Pille leuchtet in der Akzentfarbe auf, sobald Inhalt renderfertig ist.



Klicken Sie die Pille und der Editor öffnet sich im Workspace:



Mehr Platz? Verwenden Sie die Fullscreen-Schaltfläche oben rechts im Editor (**Open timeline fullscreen**)
— **Esc** oder erneuter Klick beendet es.



Mehrere Timelines

Ein Projekt kann mehrere Schnitte halten — ein voller Film, ein Trailer, ein vertikaler Short. Die Tabs oben im Editor sind Ihre Timelines:

- Klicken Sie **+** (**New timeline**), um eine weitere hinzuzufügen (sie heißen Timeline 1, Timeline 2, ...).
- Klicken Sie einen Tab, um zu dieser Timeline zu wechseln.
- Klicken Sie das kleine **x** auf einem Tab, um ihn zu löschen (verfügbar, sobald Sie mehr als einen haben).

Jede Timeline behält ihre eigenen Clips, Untertitel-Stil und Abspielposition, alles wird automatisch gespeichert.

Inhalt hinzufügen

Es gibt drei Wege, Medien auf die Timeline zu bringen:

1. **Aus einer Canvas-Karte** — zeigen Sie auf eine beliebige Video-, Bild- oder Audio-Karte auf der Canvas und klicken Sie **Add to timeline** in ihrer Werkzeugleiste. Siehe [Canvas & Karten](#).
2. **Aus dem Media-Panel** — die linke Spalte des Timeline-Editors listet jedes Asset im Projekt (nach Szene gruppiert). Zeigen Sie auf einen Eintrag und klicken Sie das Fadenkreuz-Icon (**Add to timeline**).
3. **Import** → **Media file...** — bringen Sie eine beliebige Datei von Ihrem Rechner; sie wird zum Projekt-Asset und landet in einem Schritt auf der Timeline.

Clips werden automatisch auf die richtige Spur geroutet:

Inhalt	Spur
Video	V1
Bild (Standbilder)	V2
Voiceover / Dialog-Audio	Dialogue
Soundeffekte	SFX
Musik	Music
Untertitel	Subtitle

Neue Clips schnappen am Ende ihrer Spur an, und Sie können mit den Film- und Noten-Icons in der Spur-Werkzeugleiste zusätzliche Video- oder Audio-Spuren hinzufügen.

Wiedergabe & Ansichtssteuerung

Steuerung	Was sie tut
Play / Pause (▶ / ⏸)	Spielt die Timeline in der Vorschau, alle nicht gemuteten Audio-Spuren werden live gemischt
Jump to start (⏮)	Bewegt den Abspielkopf zurück auf 0:00
Zeitlineal	Klick oder Zug irgendwo auf dem Lineal (oder einer leeren Spur) scrubt den Abspielkopf
– / + und Zoom-Schieber	Zoomt die Spurspuren raus/rein
Lautstärke-Schieber (rechtes Ende der Spur-Werkzeugleiste)	Master-Vorschaulautstärke
Open timeline fullscreen / Exit fullscreen (Esc)	Schaltet Vollbild-Bearbeitung um
Trenner über den Spuren ziehen	Skaliert das Spuren-Panel vs. die Vorschau

Die Vorschau zeigt auch Ihre Untertitel live, genau so gestylt wie sie ins fertige Video eingebrannt werden.

Clips bearbeiten

Klicken Sie einen Clip, um ihn auszuwählen — das **Tools**-Panel rechts zeigt alles, was Sie tun können:

- **Move** — ziehen Sie den Körper eines Clips links/rechts entlang seiner Spur.
- **Trim** — ziehen Sie die linke oder rechte Kante eines Clips, um ihn zu kürzen oder zu verlängern.
- **Split at playhead** — parken Sie den Abspielkopf im Clip und klicken Sie, um ihn in zwei zu schneiden.
- **Speed** — schickt den Clip durch **0.5x** → **1x** → **1.5x** → **2x**. Tonhöhe und Tempo des Tons folgen in Vorschau und Render.
- **Use asset duration** — schnappt den Clip zurück auf die echte Länge der Mediendatei.
- **Delete clip** — entfernt den Clip (das Asset selbst bleibt im Projekt).

Übergänge

Wählen Sie einen Video- oder Bild-Clip und wählen Sie einen **Transition to next clip**:

Übergang	Effekt
Cut	Hartschnitt (kein Übergang)
Dissolve	Überblendung in den nächsten Clip
Black	Schwarzblende zwischen Clips
Fade White	Weißblende zwischen Clips

Ein Schieberegler setzt die Übergangslänge von **0.2s bis 2.0s** (Standard 0.3s). Aktive Übergänge erscheinen als kleine Markierung auf der Naht zwischen den zwei Clips — jederzeit klicken zum Bearbeiten.

Untertitel

Die **Subtitle**-Spur trägt Text, der in das gerenderte Video eingebrannt wird.

- **Add subtitle** — legt einen neuen Untertitel am Abspielkopf ab; editieren Sie seinen Text im Tools-Panel (Änderungen werden automatisch gespeichert).
- **Import** → **Subtitles (.srt)...** — lädt eine bestehende SRT- oder VTT-Datei. Untertiteldateien, die bereits im Projekt sind, erscheinen unter **Project subtitles** im selben Menü.
- **Subtitles from voice** — transkribiert jeden Dialogue-Clip (und Videoclips mit Sprache) und legt die resultierenden Hinweise auf die Subtitle-Spur zu den richtigen Zeiten. Dies ersetzt alle bestehenden Untertitel.

Untertitel-Stil

Wählen Sie die Subtitle-Spur oder einen beliebigen Untertitel-Clip, um **Subtitle style (burned in)** zu öffnen:

- Schnelle Voreinstellungen: **Classic**, **Cinema** (gelb), **Minimal** (ohne Kontur), **Banner** (groß, oben auf dem Bildschirm).
- **Size**-Schieber (16–96), **Color**-Picker, **Outline** an/aus.
- Position: **Top**, **Middle** oder **Bottom**.

Der Stil gilt für alle Untertitel auf dieser Timeline, und das Vorschau-Overlay aktualisiert sich sofort.

Audio-Werkzeuge

- **Align voice** (Spur-Werkzeugleiste) — schnappt jeden Dialog-Clip an seinen passenden Video-Clip (erste Sprachzeile → erste Einstellung usw.).
- **Align to video** (an einem ausgewählten Dialog-Clip) — schnappt nur den Start dieses Sprach-Clips an seinen Video-Clip.
- **Fit video to voice** (an einem ausgewählten Dialog-Clip) — ändert die Größe des gepaarten Video-Clips auf die Länge der Sprachzeile; spätere Clips auf der Spur folgen nach.
- **Cut to beat** — erkennt die Beats in Ihrer Music-Spur und retimt jeden Video-/Bild-Schnitt, auf einen Beat zu landen. Fügen Sie zuerst einen Musik-Clip hinzu; die Schaltfläche meldet, wie viele Beats sie fand.

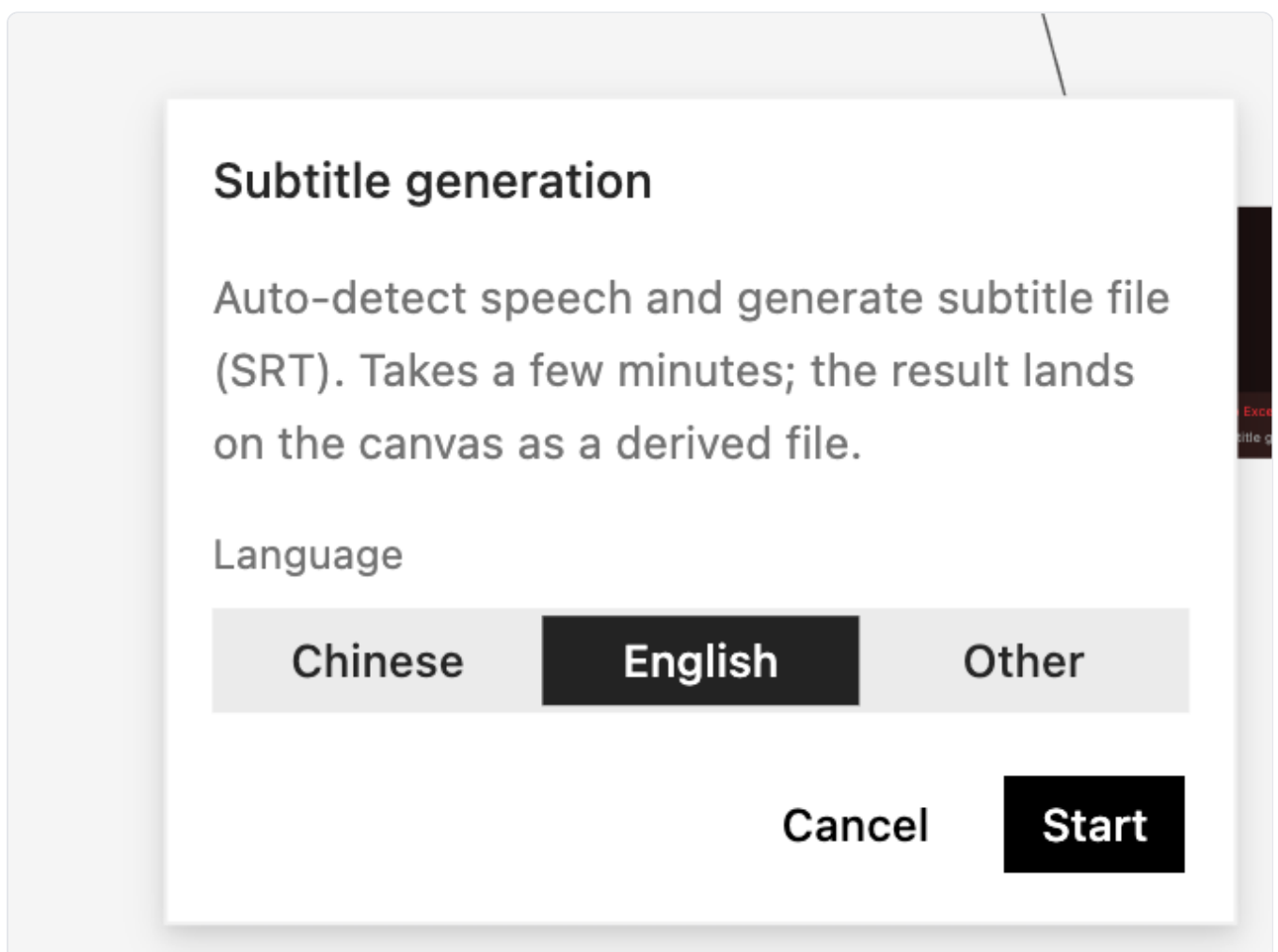
- **Track volume** — wählen Sie eine Dialogue-, SFX- oder Music-Spur, um ihren Pegel von 0–200 % zu setzen.
- **Duck under dialogue** — auf der Music-Spur: senkt die Musik automatisch, sobald ein Dialog-Clip spielt, in Vorschau und finales Render.
- **Mute** — jede Spur hat ein Lautsprecher-Icon zum Muten/Unmuten.

Export & Render

Oben rechts im Editor finden Sie alles, um Ihre Arbeit herauszubringen:

- **Compose Video** — rendert die aktive Timeline in ein echtes MP4. Sie wählen, wo die Datei gespeichert wird; die App komponiert dann alle Spuren (Schnitte, Geschwindigkeiten, Übergänge, Audio-Mix, Music-Ducking und eingebrannte Untertitel inklusive) und zeigt die fertige Dauer und Dateigröße an.
- **Export** → **Bundle for editors (CapCut...)** — schreibt einen Ordner mit Ihren geordneten Mediendateien, einer SRT und einem Manifest, bereit zum Ablegen in einem externen Editor.
- **Export** → **Subtitles (.srt)...** — speichert nur die Untertitel-Spur als SRT-Datei.
- **Export** → **Project JSON...** — speichert die Projektdaten als JSON-Datei.

Rendern können Sie auch aus dem Chat: Bitten Sie den Assistenten einfach, „die Timeline zu rendern“ und er komponiert das Video für Sie und legt das Ergebnis auf die Canvas. Siehe [Chat & der Agent](#).



Tipp: Selten müssen Sie eine Timeline von Hand bauen. Skills wie `/promo-video` und `/beat-sync-editor` generieren die Medien *und* montieren die Timeline für Sie — dann polieren Sie nur und drücken **Compose Video**. Stöbern Sie alle in der [Skills-Referenz](#).

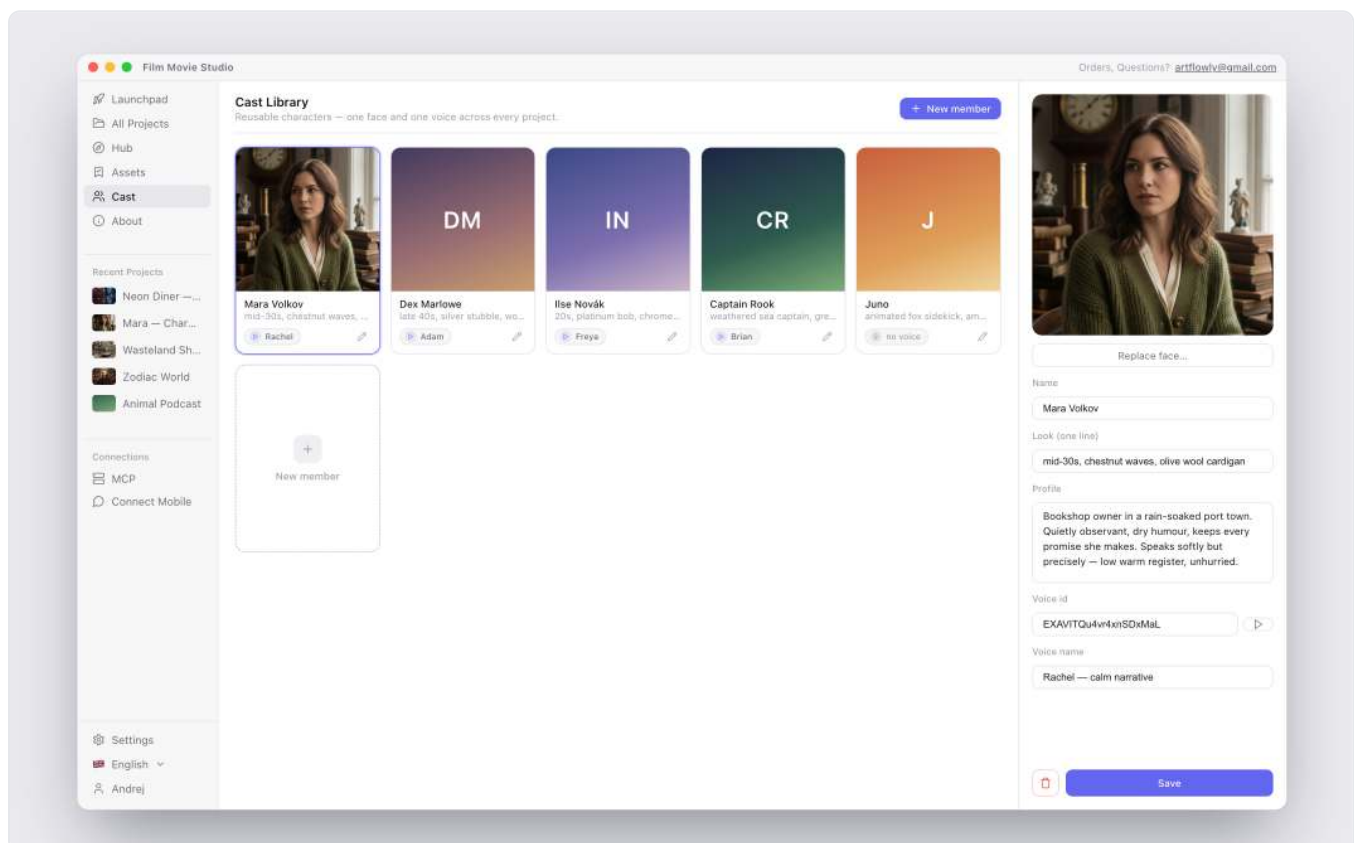
Cast- & Assets-Bibliotheken

Charaktere projektübergreifend konsistent halten mit der Cast-Bibliothek und Medien über die Assets-Bibliothek wiederverwenden.

Zwei globale Bibliotheken begleiten Sie durch jedes Projekt: die **Cast-Bibliothek** hält die Gesichter und Stimmen Ihrer Figuren konsistent, und die **Assets-Bibliothek** legt Ihre Lieblingsmedien ab, damit Sie sie überall wiederverwenden können. Beide leben in der linken Seitenleiste — **Cast** und **Assets**.

Cast-Bibliothek

Das Problem, das die Cast-Bibliothek löst: KI-Generationen erfinden das Gesicht und die Stimme einer Figur jedes Mal neu. Ein Cast-Mitglied fixiert beides — ein Gesicht, eine Stimme, in jedem Projekt und bei jedem Skill-Durchlauf.



Öffnen Sie **Cast** in der Seitenleiste, um das Raster der Mitglieder zu sehen — jede Karte zeigt das Gesichtsfoto, den Namen, das @handle und die Stimme.

Ein Mitglied anlegen

Es gibt drei Wege:

- **Aus einer Canvas-Karte** — zeigen Sie auf ein Figurenbild auf der Canvas und klicken Sie auf **Save to Cast** in dessen Werkzeugleiste (wechselt zu **In Cast**, sobald gespeichert). Siehe [Canvas & Karten](#).

- **Aus dem Chat** — bitten Sie den Assistenten einfach, eine Figur zum Cast zu speichern.
- **Auf der Cast-Seite** — klicken Sie auf **New member** und füllen Sie das Editor-Panel aus:
 - **Choose face photo...** — wählen Sie das Referenzbild, das das Gesicht der Figur definiert.
 - **Name und Look (one line)** — eine kurze Beschreibung des Aussehens, z. B. „*mid-20s, red curls, green wool coat*“.
 - **Profile** — Identität, Aussehen, Persönlichkeit, Motivation und Notizen zur Stimme.
 - **Voice id und Voice name** — binden Sie eine Stimme (eine ElevenLabs voice_id, eine designte/geklonte ID oder eine eingebaute wie `af_bella`). Klicken Sie auf die Play-Taste (**Preview voice**), um vor dem Speichern eine Probe zu hören.

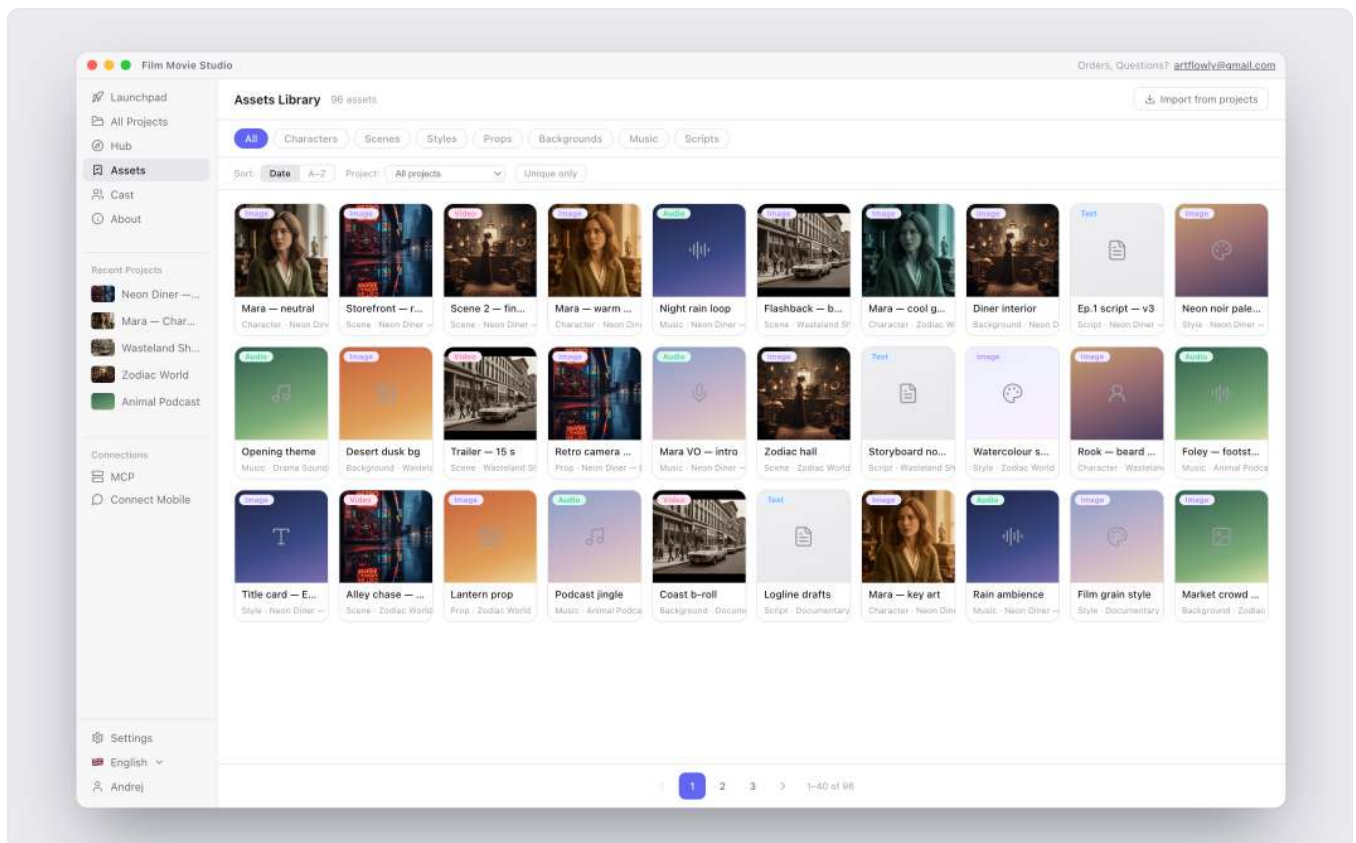
Um ein Mitglied zu bearbeiten, klicken Sie auf seine Karte, ändern Sie alles und klicken Sie auf **Save**. Die Papierkorb-Taste entfernt ein Mitglied — vergangene Generationen bleiben unberührt.

Cast-Mitglieder verwenden

- **@mention im Chat** — tippen Sie `@` in das Chat-Eingabefeld und wählen Sie ein Mitglied aus dem Menü (erscheint neben Ihren gespeicherten Assets, mit seinem `@handle`). Die Generation verwendet dann automatisch sein fixiertes Gesicht als Referenz und seine gebundene Stimme für Sprache — ohne zusätzliches Prompting. Siehe [Chat & der Agent](#).
- **Skills nutzen das Roster ebenfalls** — der Assistent sieht immer Ihren Cast. Workflow-Skills wie **Short Drama** speichern Ihre genehmigten Hauptfiguren automatisch in der Bibliothek und verwenden sie für jedes Keyframe und jede Dialogzeile erneut, sodass in Episode 5 dieselbe Person mitspielt wie in Episode 1. Siehe die [Skills-Referenz](#).
- **Projektübergreifende Kontinuität** — die Bibliothek ist global, daher kann eine Figur, die in einem Projekt erschaffen wurde, im nächsten die Hauptrolle spielen.

Assets-Bibliothek

Die Assets-Bibliothek ist ein projektübergreifendes Lesezeichen-Regal: jede Karte, die Sie mögen — ein Character Sheet, ein Style Frame, ein Musiktrack, ein Skript — lässt sich einmal speichern und überall wiederverwenden.



Assets speichern

Zeigen Sie auf eine beliebige Canvas-Karte und klicken Sie auf **Add to Assets** in ihrer Werkzeugleiste; das Symbol wechselt zu einem ausgefüllten Lesezeichen (**In Assets**), sobald gespeichert. Auf der Assets-Seite können Sie außerdem auf **Import from projects** klicken, um alles aus Ihren bestehenden Projekten auf einmal zu merken.

Durchsuchen

Öffnen Sie **Assets** in der Seitenleiste. Die Seite bietet:

- **Category-Chips** — **All**, **Characters**, **Scenes**, **Styles**, **Props**, **Backgrounds**, **Music**, **Scripts**.
- **Sort** nach **Date** oder **A-Z** sowie ein **Project**-Dropdown, um nur Assets aus einem Projekt zu sehen.
- **Unique only** — blendet doppelte Kopien derselben Datei aus.

Klicken Sie auf ein beliebiges Asset, um es vorzusichtbar (Videos und Audio spielen direkt im Popup), und wählen Sie:

- **Add to Canvas** — legt das Asset auf der Canvas des gerade geöffneten Projekts ab.
- **Send to Chat** — hängt es als Referenz für die nächste Generation an den Chat an.

An Ihre gespeicherten Assets kommen Sie auch aus dem Chat: tippen Sie **@** und wählen Sie aus dem **Assets**-Tab des Mention-Menüs.

Das Entfernen eines Assets aus der Bibliothek (die Lesezeichen-Taste auf seiner Karte) entfernt nur das Lesezeichen — die Originaldatei bleibt in ihrem Projekt.

Tipp: Speichern Sie Ihre Style Frames und Hero-Figuren früh in den Bibliotheken. Dann kann jedes neue Projekt mit einer „@mention“ starten, statt von Null zu generieren.

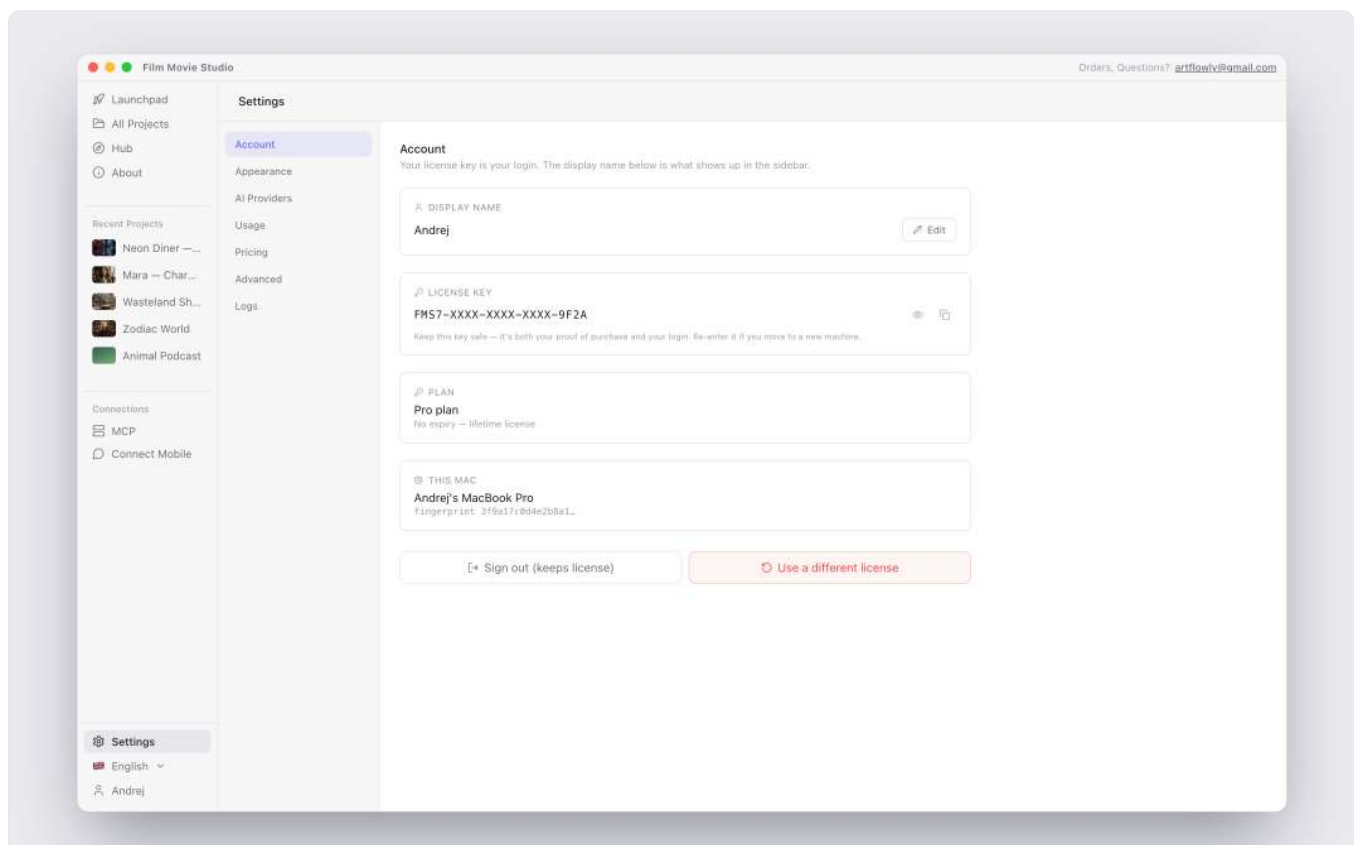
Wo Ihre Dateien liegen

Alles — Projekte, generierte Medien, Cast-Gesichter und gemerkte Assets — wird lokal auf Ihrem Computer im Datenordner der App gespeichert. Nichts wird irgendwo hochgeladen, es sei denn, eine Generation benötigt es. Beachten Sie, dass das Löschen eines Projekts seine Mediendateien von der Platte entfernt (Assets-Bibliothek-Lesezeichen zeigen auf diese Originaldateien); exportieren Sie also alles, was Sie behalten möchten, bevor Sie das Projekt löschen, aus dem es stammt.

Einstellungen & KI-Anbieter

API-Schlüssel, Modellauswahl, das verwaltete Abo mit Credits, kostenlose lokale Modelle und Nutzung.

Alles, was formt, wie FilmMovieStudio für Sie arbeitet, lebt an einem Ort: **Settings**, erreichbar über die Seitenleiste oder das Konto-Menü. Dieses Kapitel führt Sie durch jeden Abschnitt — Ihr Konto, das Aussehen der App, die KI-Anbieter und Modelle, die die Generierung antreiben, Ihre Abo-Credits und die erweiterten Schalter. Wenn Sie noch keinen Anbieter eingerichtet haben, ist dies das Kapitel, das Ihre erste Generierung ans Laufen bringt.



Die linke Spalte listet die Abschnitte: **Account**, **Appearance**, **AI Providers**, **Usage**, **Pricing** und **Advanced**.

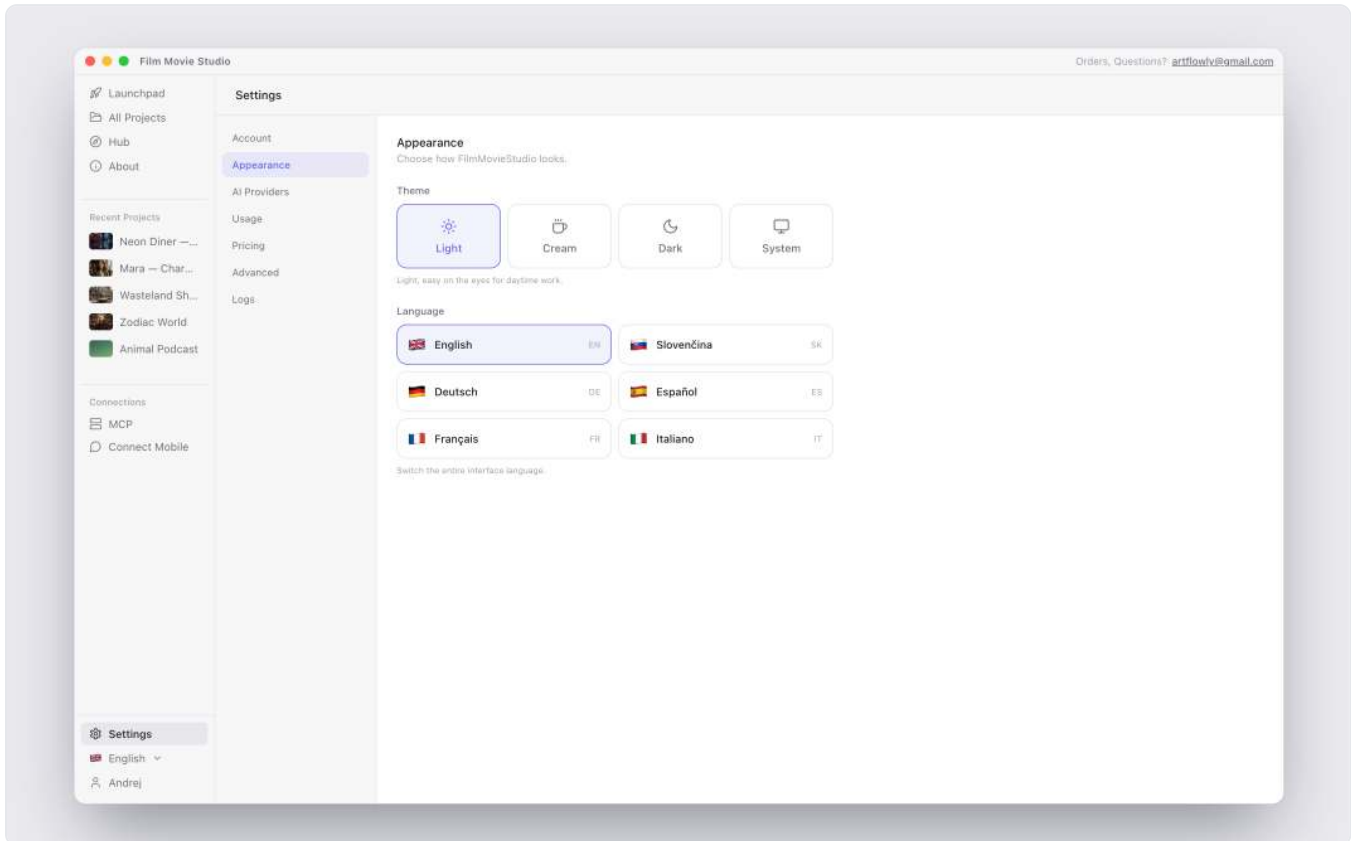
Account

Der Abschnitt Account zeigt die Identität, mit der Sie in [Erste Schritte](#) aktiviert haben:

- **Display name** — was in der Seitenleiste erscheint. Klicken Sie **Edit**, um es zu ändern.
- **License key** — maskiert gezeigt, mit Aufdecken- und Kopier-Schaltflächen. Halten Sie ihn sicher: er ist zugleich Ihr Kaufnachweis und Ihr Login, und Sie werden ihn erneut eingeben, wenn Sie auf eine neue Maschine wechseln.
- **Plan** — Ihr Lizenzplan und Ablauf (Lebenslizenzen zeigen „No expiry — lifetime license“).
- **This Mac** — der Rechnername und Fingerabdruck, an den diese Aktivierung gebunden ist.

Zwei Schaltflächen unten sind absichtlich getrennt: **Sign out (keeps license)** meldet Sie ab, ohne die Aktivierung zu berühren, während **Use a different license** den Schlüssel von diesem Rechner entfernt, damit Sie einen anderen eingeben können.

Appearance



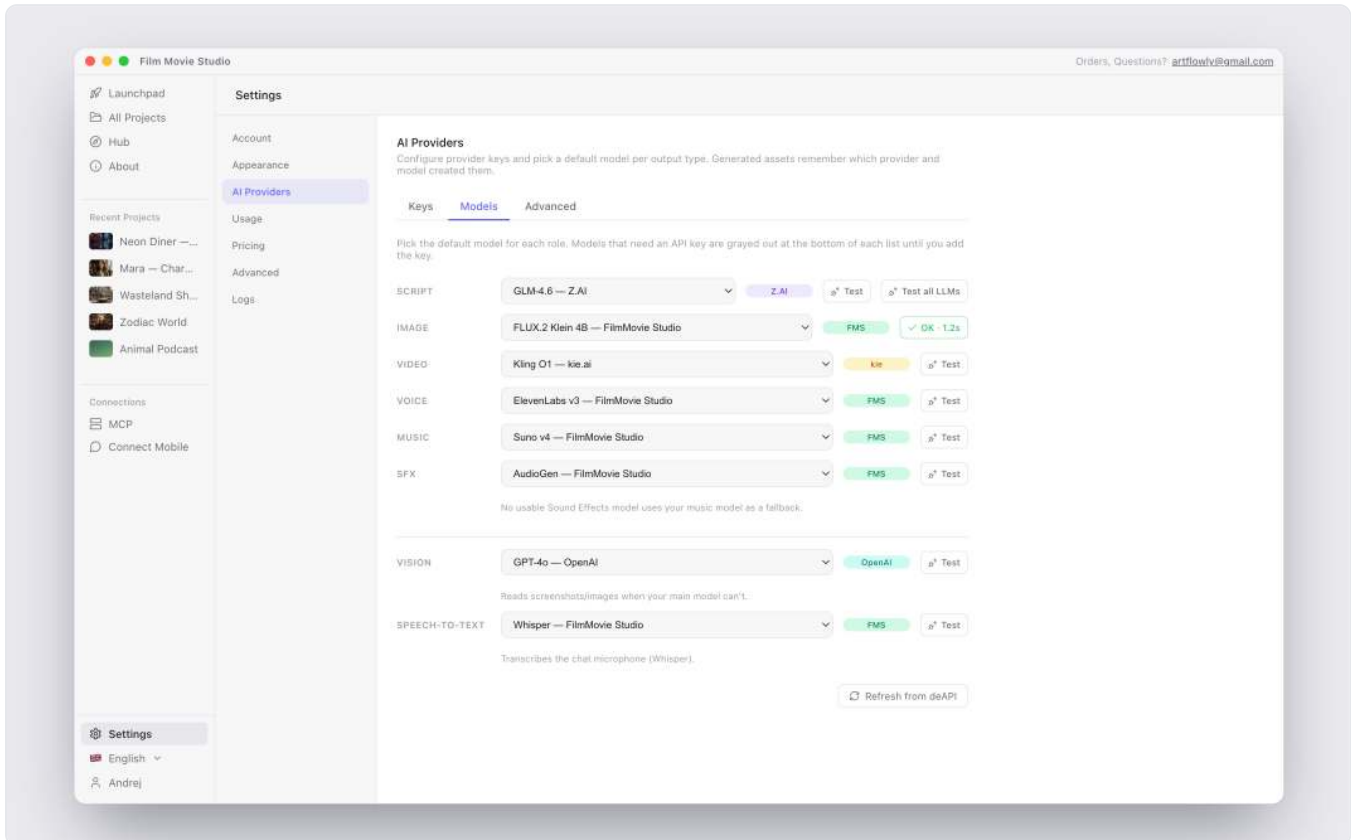
Wählen Sie ein **Theme** — **Light**, **Cream** (ein warmes Elfenbein-Look), **Dark** oder **System** (folgt Ihrer OS-Einstellung) — und die **Interface-Language**. Sechs Sprachen sind verfügbar (Englisch, Slowakisch, Deutsch, Spanisch, Französisch, Italienisch); das Umschalten gilt sofort, kein Neustart nötig.

AI Providers

Das ist der Maschinenraum. FilmMovieStudio orchestriert externe KI-Anbieter statt Medien selbst zu generieren, und dieser Abschnitt hat vier Tabs: **Keys**, **Models**, **Advanced** und **Local**.

Tipp: Sie können frei mischen — z. B. das Abo für Bilder und Video, Ihr eigener Z.AI-Schlüssel für Skripte und das kostenlose lokale Stimmmodell. Wenn die obere Zeile „FilmMovie Studio“ verschwommen aussieht, haben Sie einfach noch keinen Abo-Code aktiviert (siehe Usage unten).

Models-Tab — wählen Sie ein Standardmodell pro Rolle



Jede Generierungsrolle bekommt ein Dropdown: **Script**, **Image**, **Video**, **Voice**, **Music** und **SFX**, plus drei Hilfsrollen unter dem Trenner — **Agent** (führt Skill-/Werkzeug-Runden; wählen Sie hier ein schnelles Modell), **Vision** (liest Screenshots und Bilder) und **Speech-to-text** (transkribiert das Chat-Mikrofon). Was Sie auswählen, wird der Standard, den Chat und Agent verwenden — siehe [Chat & der Agent](#).

- Modelle sind nach Anbieter innerhalb jedes Dropdowns gruppiert. Modelle, deren Anbieter noch keinen Schlüssel hat, erscheinen unten ausgegraut unter „Needs a key — add in API Keys“.
- Die **Test**-Schaltfläche neben jedem Dropdown führt eine echte Beispiel-Generierung aus, um das gewählte Modell zu verifizieren (Medien-Tests verbrauchen Credits und speichern das Ergebnis in einem separaten „TEST — Model probes“-Projekt).
- **Test all LLMs** in der Script-Zeile pingt jedes Textmodell zugleich und zeigt Antwortzeiten — praktisch, um das schnellste zu wählen.
- Wenn kein SFX-Modell verfügbar ist, fallen Soundeffekte automatisch auf Ihr Music-Modell zurück.

Der verwaltete Katalog aktualisiert sich auch selbst: In der Modellauswahl des Chats finden Sie eine **Refresh**-Schaltfläche („Fetch latest models from deAPI“), die neu veröffentlichte verwaltete Modelle ohne App-Update zieht.

st × clip-export × skill-creator 2 ×

Models Select all · Deselect all

Image (5/5) Video (6/6) Audio (2/2)

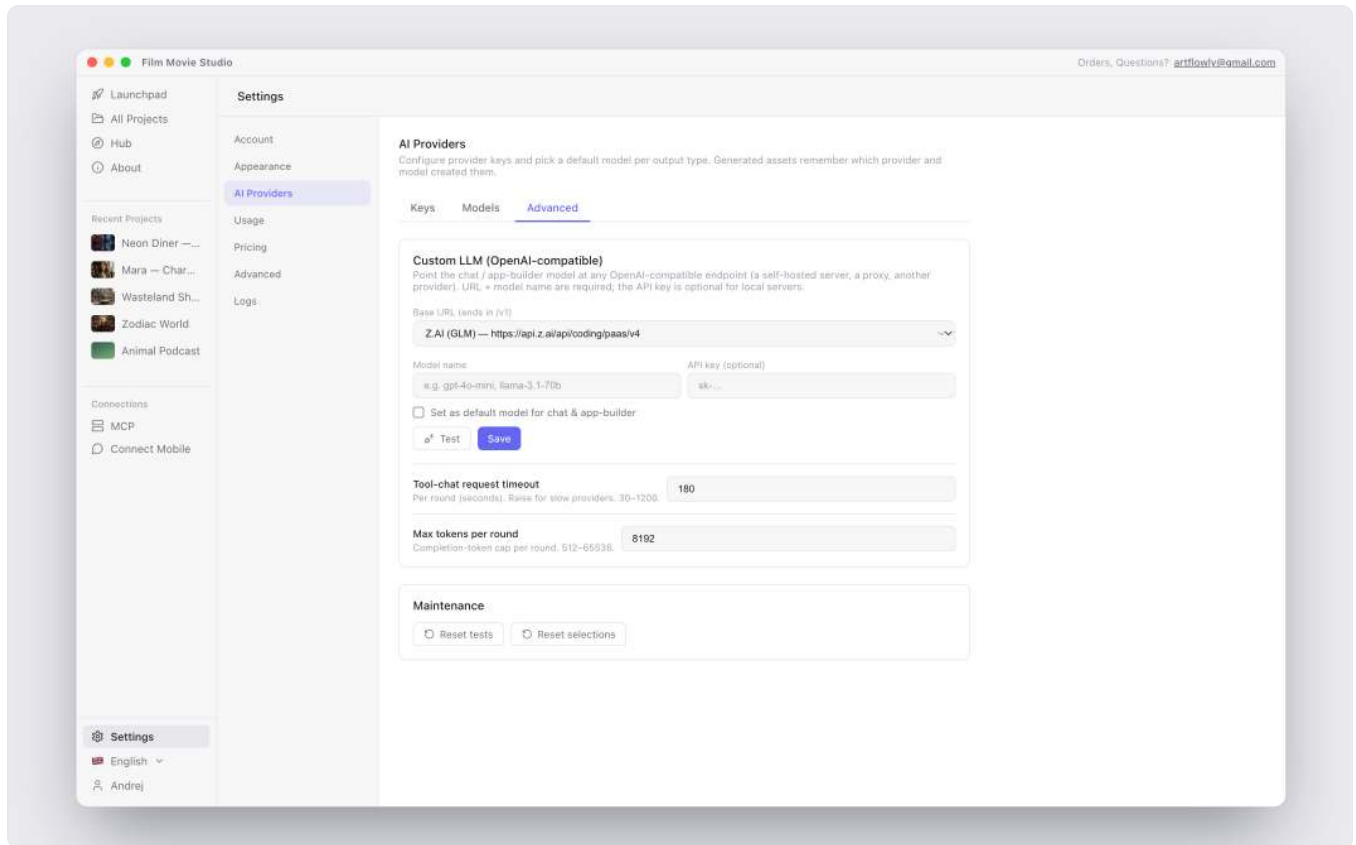
- Nano Banana Series(Pro/2)
- GPT Image 2
- Seedream Series(4.5/5.0 Lite)
- Midjourney Series(V8.1/V7/Niji7)
- Kling Series(v3/o1)

Type / to explore
Tap here to view details

Agent can use all models in this category Esc to discard

+ Skills Models

Advanced-Tab



Power-User-Optionen:

- **Custom LLM (OpenAI-kompatibel)** — zielen Sie den Chat auf einen beliebigen OpenAI-kompatiblen Endpunkt. Presets sind enthalten für Z.AI, OpenRouter, OpenAI, kie.ai, **Ollama (lokal)** und **LM Studio (lokal)**; geben Sie den Modellnamen ein, einen optionalen API-Schlüssel, haken Sie **Set as default model for chat & app-builder** an, wenn Sie es überall wollen, dann **Test** und **Save**.
- **Tool-chat request timeout** — Sekunden pro Agent-Runde (30–1200). Erhöhen Sie für langsame Anbieter.
- **Max tokens per round** — senken Sie, wenn Ihr Anbieter „out of credits“ meldet, erhöhen Sie für große Builds.
- **Maintenance** — **Reset tests** entsichert die Test-Schaltfläche jedes Modells (nützlich nach Schlüsselrotation); **Reset selections** aktiviert jedes Modell erneut, falls einige ausgeschaltet wurden.

Local-Tab — kostenlos, privat, offline

Zwei Modelle laufen vollständig auf Ihrem Rechner: kein API-Schlüssel, keine Credits, und sie funktionieren ohne Internet, sobald heruntergeladen.

Modell	Rolle	Download-Größe	Was es tut
Supertonic 3	Voice (TTS)	~130 MB	Erzählerstimmen in 31 Sprachen, inklusive Slowakisch

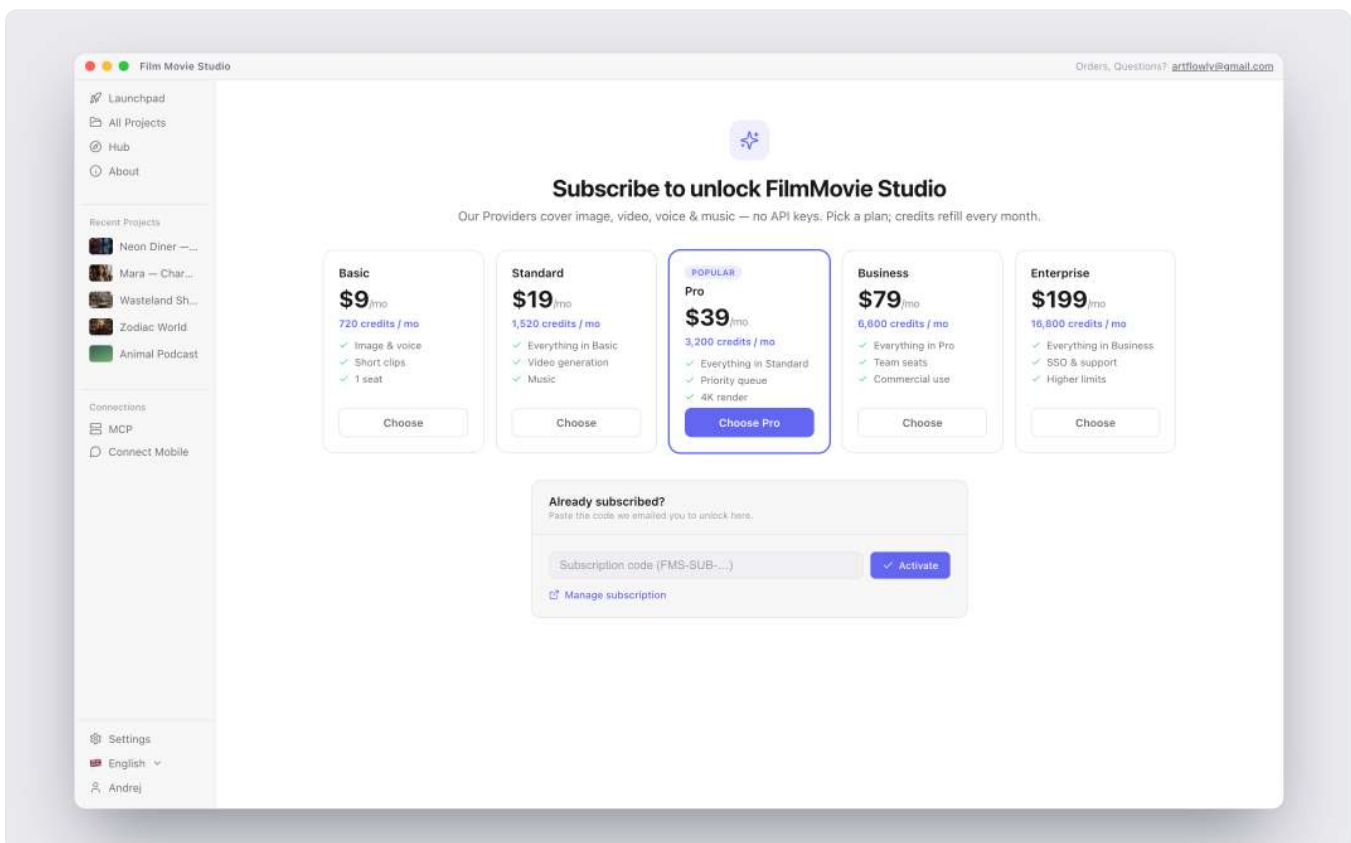
Modell	Rolle	Download-Größe	Was es tut
Qwen3 4B	Script	~2.5 GB	Schreibt Skripte und chattet offline — ein solides kostenloses Entwurfsniveau

Klicken Sie **Download** auf einer Karte; ein Fortschrittsbalken zeigt downloading → extracting → verifying, und **Set as default** erscheint, sobald bereit. Supertonic 3 bietet zehn Stimmen — **F1–F5** (weiblich) und **M1–M5** (männlich) — wählbar beim Audio-Generieren. Das Script-Modell läuft auf einer kleinen lokalen Engine, die bei Verwendung automatisch startet und sich bei Leerlauf selbst herunterfährt; löschen Sie ein Modell jederzeit mit dem Papierkorb-Button, um Speicherplatz freizugeben.

Tipp: Lokale Modelle sind schnell auf Apple Silicon und modernen PCs und etwas langsamer auf älteren Intel-Maschinen — gut für Voiceover, aber bei langen Skripten geduldig bleiben.

Usage — Abonnement & Credits

Der Abschnitt Usage hält zwei Karten: **Subscription** und **Credit history**.



Code einlösen: Nachdem Sie auf filmotvor.ai/studio abonniert haben, kommt Ihr Abo-Code per E-Mail. Fügen Sie ihn ins Feld **Subscription code** ein und klicken Sie **Activate** — die Zeile des Anbieters „FilmMovie Studio“ wird sofort scharf und Ihre Credits erscheinen. **Manage subscription** öffnet Ihre Abrechnungsseite auf der Website; **Remove** trennt den Code von dieser App.

Sobald aktiv, zeigt die Karte Ihre verbleibenden **Credits** und das **Renews**-Datum. Credits füllen sich monatlich mit Ihrem Plan auf:

Plan	Credits / Monat
Basic	720
Standard	1 520
Pro	3 200
Business	6 600
Enterprise	16 800

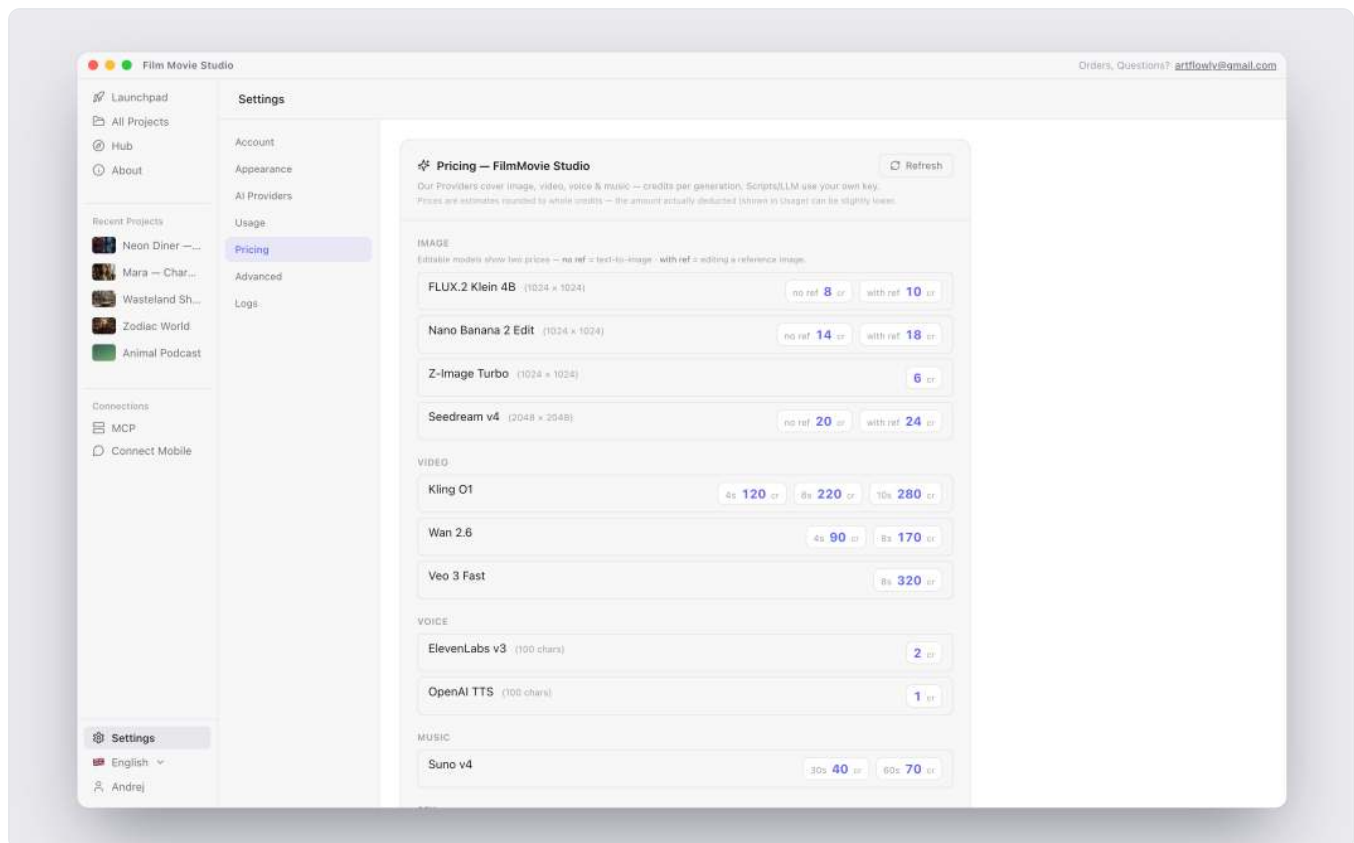
(200 Credits entsprechen 1 \$ Generierungswert.)

The screenshot shows the 'Usage' section of the Film Movie Studio settings. It includes a 'Subscription' card indicating an active subscription with 1,412 credits and a renewal date of July 29, 2026. Below this is a 'Credit history' table showing a list of recent generations.

WHEN	PROJECT	TYPE	MODEL	PARAMS	PRICE
2h ago	Neon Diner — Ep.1	Video	Kling 01	1280x720 · 8s	220 cr
2h ago	Neon Diner — Ep.1	Voice	ElevenLabs v3	210 chars · narration	5 cr
2h ago	Neon Diner — Ep.1	Image	FLUX.2 Klein 4B	1024x1024 · with ref.	10 cr
3h ago	Neon Diner — Ep.1	Image	FLUX.2 Klein 4B	1024x1024	8 cr
yesterday	Wasteland Short Film	Video	Wan 2.6	1280x720 · 4s	90 cr
yesterday	Wasteland Short Film	Music	Suno v4	60s · synth bed	70 cr
yesterday	Mara — Character Set	Image	Seedream v4	2048x2048	20 cr
2d ago	Animal Podcast	Voice	OpenAI TTS	320 chars	3 cr

Credit history listet jede Generierung, die auf Ihr Abo geschlagen wurde — neueste zuerst — mit Projekt, Typ, Modell, Parametern und dem exakten Preis in Credits. Es ist der beste Ort, um zu sehen, wo Ihre Credits wirklich hingehen.

Pricing



Der Abschnitt Pricing listet jedes verwaltete Modell und seine Live-Kosten pro Generierung in Credits: Bilder nach Größe (mit separaten „no ref“ / „with ref“-Preisen für Editierungsmodelle), Video nach Dauer, Musik nach Länge und Stimme nach Zeichen. Preise sind Schätzungen, auf ganze Credits gerundet — der tatsächlich abgezogene Betrag (gezeigt in Usage) kann etwas niedriger sein. Als Referenzpunkte aus der Werkzeugleiste der Canvas-Karte: **Upscale** kostet etwa **100 Credits** und **Remove background** etwa **20 Credits** pro Bild (siehe [Canvas & Karten](#)). Klicken Sie **Refresh**, um Live-Preise erneut zu laden.

Advanced

Der letzte Abschnitt hält den Schalter **Enable Automation** — er erlaubt der KI, Code auf Ihrer Maschine für Datei- und Daten-Aufgaben auszuführen, und Sie genehmigen jede Aktion, bevor sie läuft. Einschalten zeigt einen Einwilligungs-Dialog, der genau erklärt, was das bedeutet; eine **Reset session**-Schaltfläche erscheint, um eine hängende Automations-Sitzung zu leeren. Skripte, Tabellen und Dokumente, die so entstehen, werden im Assets-Ordner Ihres Projekts gespeichert.

Manche Installationen zeigen auch einen **Logs**-Abschnitt mit App-Version, Datenordner, einem **Open Logs**-Knopf und einer Update-Prüfung — siehe [Fehlerbehebung & FAQ](#), wo Logs und Daten auf der Platte liegen.

Erweitert: MCP, Telegram & mehr

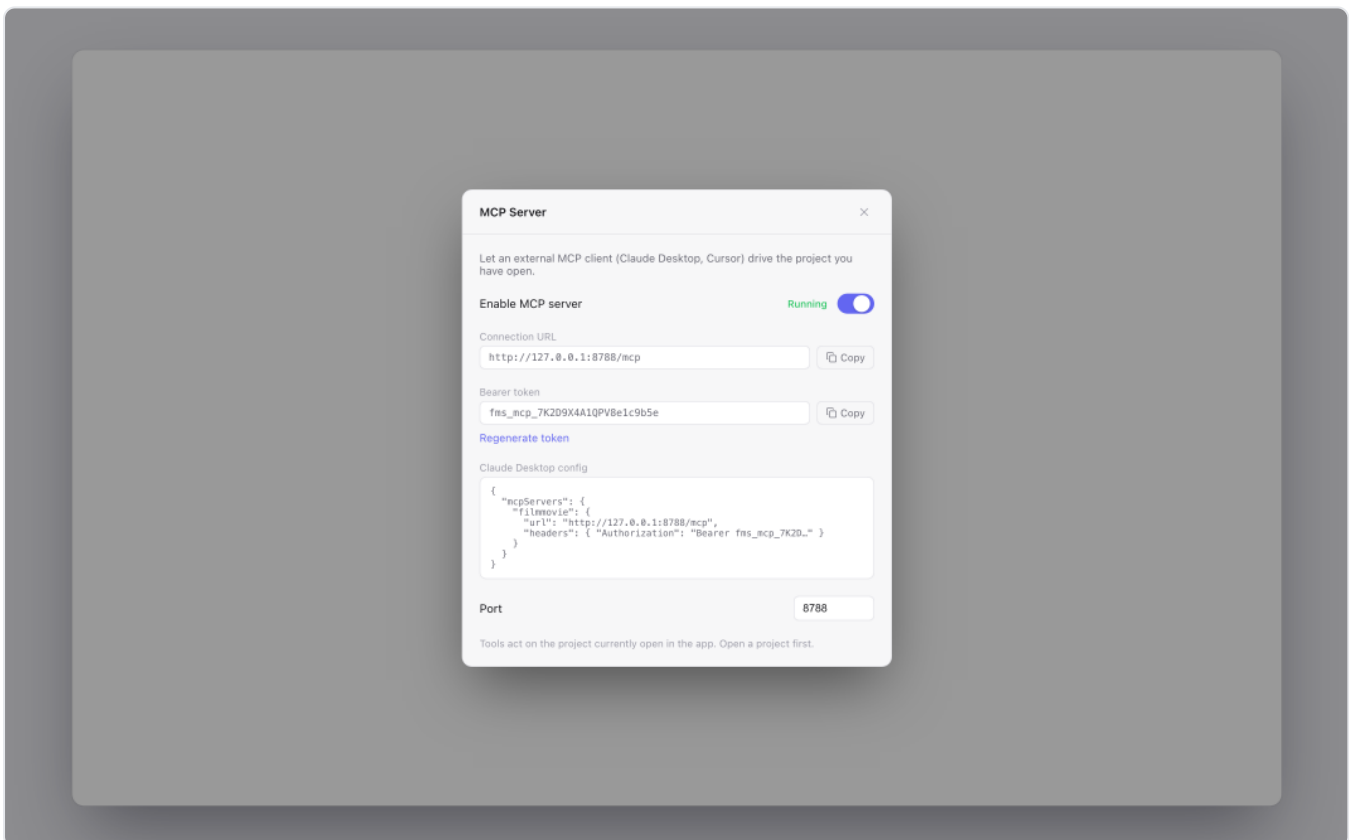
Das Studio per MCP oder Telegram fernsteuern; App Builder, Spiele, Dokumente, Automatisierung und Export.

FilmMovieStudio macht an Canvas und Timeline nicht Halt. Dieses Kapitel deckt die Power-Features ab: das Studio über MCP von einem externen KI-Assistenten steuern, per Telegram vom Telefon aus kontrollieren, und die vier „über Video hinaus“-Skill-Familien — Apps, Spiele, Dokumente und Automatisierung — plus der Export eines Projekts.

MCP-Server — das Studio von einer anderen KI aus steuern

FilmMovieStudio kann als **MCP-Server** (Model Context Protocol) auftreten, sodass ein externer MCP-Client — Claude Desktop, Cursor oder ein anderer MCP-fähiger Assistent — Ihr offenes Projekt steuern kann: Projekte anlegen, Bilder, Video, Stimme und Skripte generieren, Karten auf der Canvas platzieren und bearbeiten, Ihre Assets lesen, Skills ausführen und sogar die Timeline öffnen und rendern.

Öffnen Sie es aus der Seitenleiste: unter der Kopfzeile **Connections** auf **MCP** klicken.



Einrichtung:

1. **Enable MCP server** kippen — der Status wechselt auf **Running**.
2. Das Panel offenbart die **Connection URL** (standardmäßig `http://127.0.0.1:8765/mcp`) und ein **Bearer token**. Beides hat Kopier-Buttons.

3. Kopieren Sie den fertigen **Claude Desktop config**-Schnipsel direkt in die Konfiguration Ihres MCP-Clients — er enthält bereits die URL und den `Authorization: Bearer ...`-Header.
4. Wenn der Standard-Port mit etwas anderem auf Ihrem Rechner kollidiert, ändern Sie **Port** und aktivieren Sie **Port** erneut.

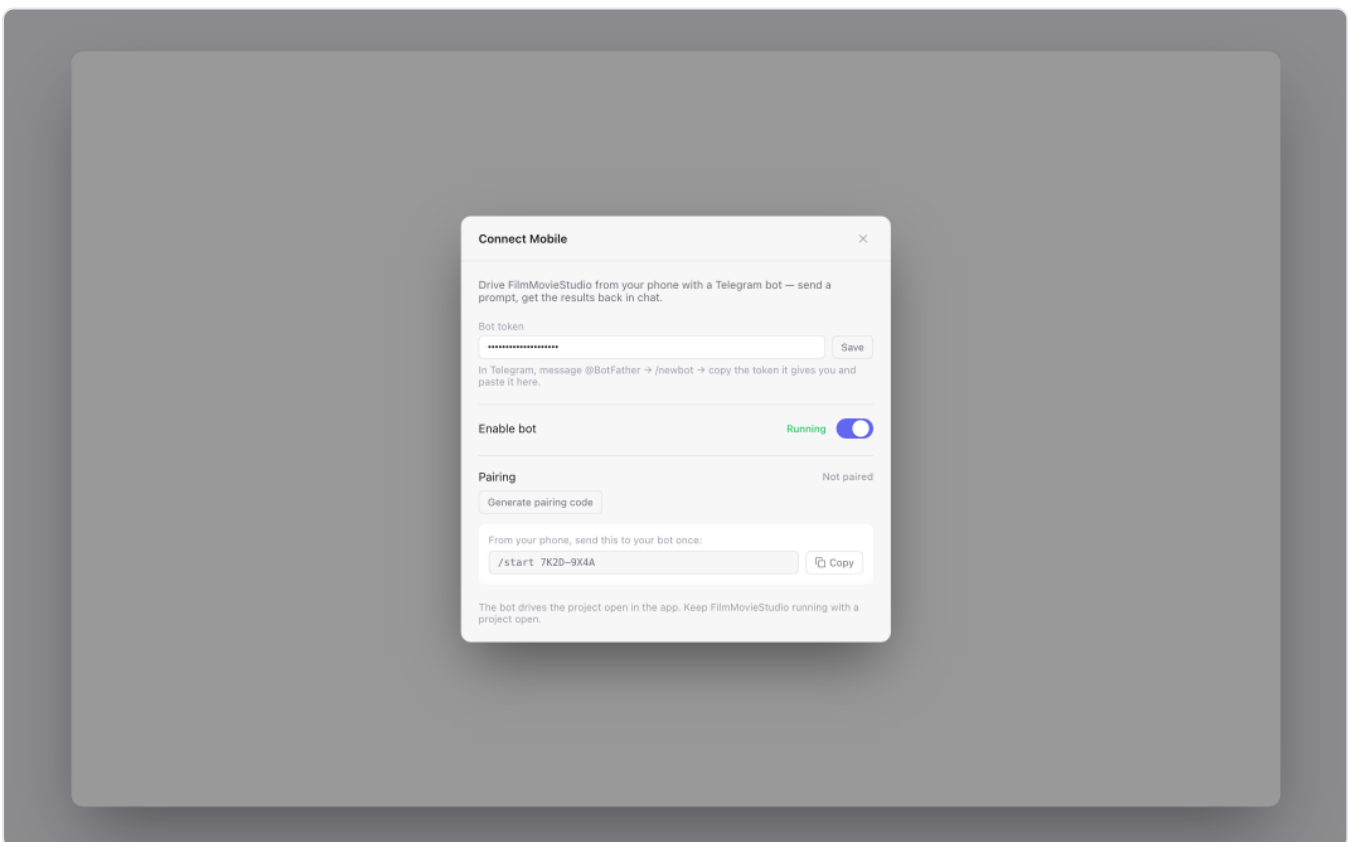
Verwenden Sie **Regenerate token**, wann immer Sie alte Clients ungültig machen wollen. Der Server lauscht nur auf Ihrem eigenen Rechner (127.0.0.1), nie im Netzwerk.

Eine wichtige Regel, zitiert aus dem Panel: „*Tools wirken auf das aktuell in der App geöffnete Projekt. Öffnen Sie zuerst ein Projekt.*“ Halten Sie FilmMovieStudio mit geöffnetem Projekt laufen, und alles, was der externe Assistent generiert, erscheint live auf der Canvas dieses Projekts — genau, als hätten Sie selbst im Chat darum gebeten.

Tip: Eine großartige Art, Massenarbeit zu skripten — z. B. Claude Desktop bitten, „10 Produktbilder aus dieser Liste zu erstellen und auf die Canvas zu legen“, während Sie in einer anderen App weiterarbeiten.

Connect Mobile — das Studio vom Telefon aus steuern

Connect Mobile koppelt FilmMovieStudio mit einem Telegram-Bot, sodass Sie Prompts vom Telefon schicken und die Ergebnisse im Chat zurückerhalten — inklusive Bilder, Clips und Voiceovers. Öffnen Sie es aus der Seitenleiste unter **Connections** → **Connect Mobile**.



Das Koppeln braucht drei Schritte:

1. **Bot anlegen:** in Telegram @**BotFather** anschreiben, `/newbot` senden und den erhaltenen Token kopieren. Ins Feld **Bot token** einfügen und auf **Save** klicken.
2. **Bot aktivieren:** **Enable bot** umkippen — der Status wechselt auf **Running**.
3. **Telefon koppeln:** **Generate pairing code** klicken, dann vom Telefon aus die angezeigte `/start <code>` -Nachricht einmal an Ihren Bot senden. Das Panel wechselt auf **Paired**.

Von da an wird alles, was Sie dem Bot schicken, genau wie eine getippte Chat-Nachricht behandelt: einfache Prompts gehen an den allgemeinen Assistenten, `/skill` -Befehle starten Workflows, und wenn der Agent mitten im Workflow eine Frage stellt, können Sie direkt aus Telegram antworten. Generierte Medien werden als Fotos, Videos und Audiodateien ans Telefon zurückgeschickt.

Wie bei MCP: „Der Bot steuert das in der App geöffnete Projekt. Halten Sie FilmMovieStudio mit geöffnetem Projekt laufen.“ Über **Unpair this device** trennen Sie ein Telefon.

App Builder

Tippen Sie `/app-builder` im Chat und beschreiben Sie eine App — „ein Gewohnheits-Tracker mit Streaks“, „eine Rezept-Box mit Kategorien“ — und der Agent entwirft eine funktionierende mobile App: Screens, Navigation, echte Datensammlungen, an diese Daten gebundene Listen, Formulare und Aktionen. Das Ergebnis erscheint als interaktive Vorschau-Karte auf der Canvas, durch die Sie sich durchklicken können, und der Agent iteriert auf Ihr Feedback („mach den Header lila“, „füge einen Detail-Screen hinzu“). Wenn Sie zufrieden sind, können Sie sauberen React-Code aus der Karten-Werkzeugleiste exportieren. Es ist ein echter No-Code-Builder, der ausschließlich per Konversation gesteuert wird — siehe die [Skills-Referenz](#) für die vollständige Befehlsliste.

Games

Zwei Skills bauen spielbare Spiele direkt auf der Canvas. `/games` erzeugt 2D-Browser-Spiele — Puzzles, Arcade-Shooter, Platformer — während `/threejs-game` der 3D-Spezialist ist, komplett mit generierten Skyboxes, Texturen, Sprites, Soundeffekten und einem Musik-Bed, sodass das Ergebnis ausgesehen und geklungen fertig ist, nicht wie Programmier-Art. Spiele erscheinen als Karte mit **Play**-Button, laufen offline, sobald gebaut, und lassen sich als einzelne HTML-Datei exportieren, um sie mit jedem zu teilen. Wenn etwas bricht, zeigt die Karte den Fehler und der Agent repariert seinen eigenen Code. Starten Sie einfach, dann iterieren: „füge Power-Ups hinzu“, „mach die Gegner schneller“. Mehr in der [Skills-Referenz](#).

Documents

Die `/documents` -Skill liest und schreibt Office-Dateien. Hängen Sie eine PDF-, Word-, Excel- oder CSV-Datei an und stellen Sie Fragen dazu, lassen Sie sie zusammenfassen oder extrahieren Sie Tabellen daraus. In der anderen Richtung verlangen Sie die Ausgabe als echte Datei — „mache aus dieser Recherche einen formatierten PDF-Bericht“, „erstelle eine Tabelle aus diesen Ergebnissen“ — und der Agent erzeugt ein echtes `.docx`, `.pdf` oder `.xlsx`, das als Dokument-Karte auf der Canvas landet, die Sie öffnen oder im Dateimanager anzeigen können. Alles läuft nativ innerhalb der App; keine externe Office-Software nötig. Siehe die [Skills-Referenz](#).

Automation

`/automation` lässt die KI Python auf Ihrem Rechner ausführen, um echte Arbeit zu automatisieren: Dateien umbenennen und organisieren, Bilder im Batch konvertieren, CSVs verarbeiten, Tabellen ausfüllen, Daten in Berichte scrapen. Es ist standardmäßig deaktiviert — aktivieren Sie es unter **Einstellungen** → **Erweitert** → **Enable Automation** — und jeder Code-Block wird Ihnen auf einer Freigabe-Karte gezeigt, **bevor** er läuft; nichts führt ohne Ihren Klick aus. Erzeugte Dateien werden im Assets-Ordner des aktuellen Projekts gespeichert, damit sie neben Ihren Medien auftauchen. Behandeln Sie es wie einen sehr fähigen Praktikanten: mächtig, aber lesen Sie, was Sie freigeben. Details in der [Skills-Referenz](#).

Ein Projekt exportieren

Ihre Hauptausgabe ist das gerenderte **MP4** aus der Timeline — aber auch Projekte selbst lassen sich exportieren:

- **Export Project** (aus dem Projekt-Menü) speichert ein **Project Bundle (.json)** — Projektdaten, Workflow, Timeline und Asset-Referenzen — nützlich für Backups.
- Das Export-Menü der Timeline bietet **Bundle for editors (CapCut...)** — einen Ordner mit Ihren geordneten Mediendateien, einer `.srt`-Untertiteldatei und einem Manifest, bereit zum Ablegen in einem externen Editor — plus **Subtitles (.srt)** und **Project JSON** einzeln.
- Einzelne Karten exportieren aus ihrer Werkzeugleiste: Bilder als PNG, Spiele als HTML, App-Builders-Karten als React-Code — siehe [Canvas & Karten](#).

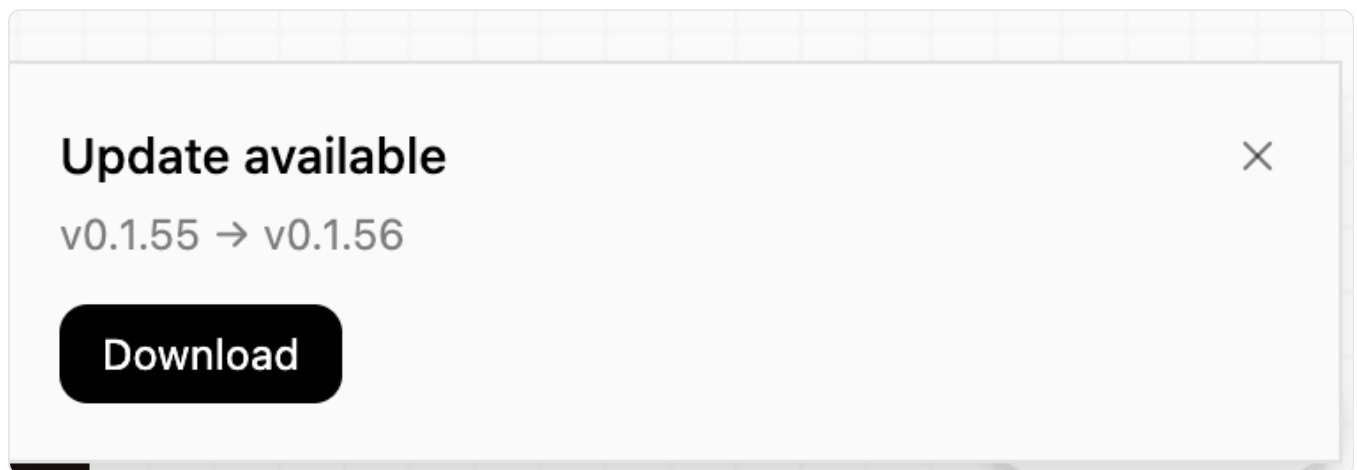
Fehlerbehebung & FAQ

Häufige Fehler und Fixes, wo man Logs findet, Updates und wie man Support bekommt.

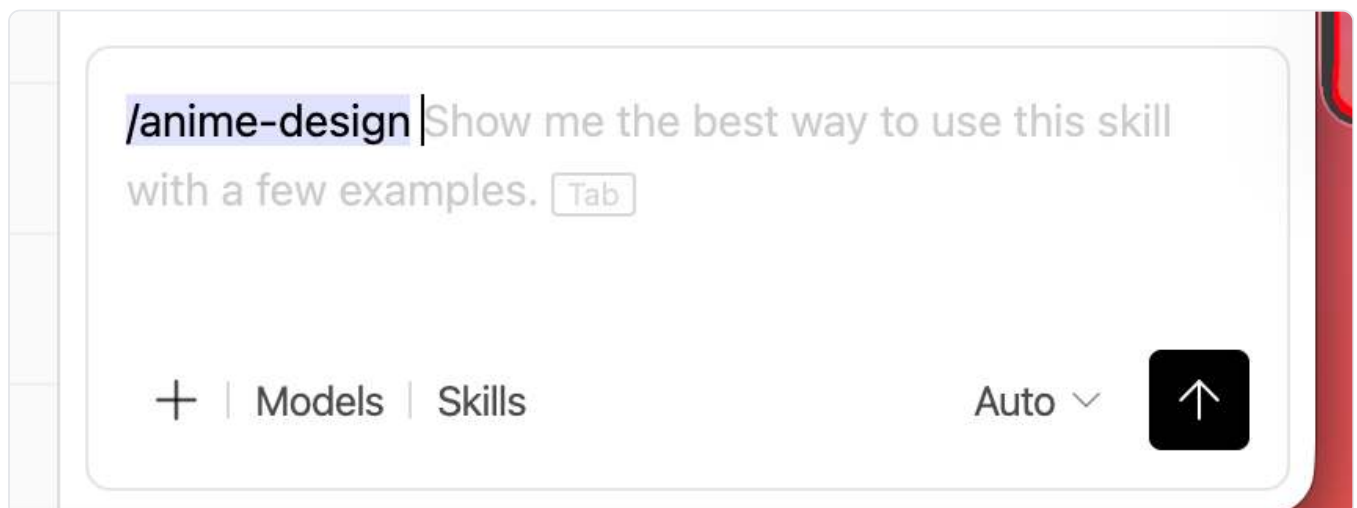
Die meisten Probleme in FilmMovieStudio lassen sich auf eines von drei Dingen zurückführen: ein Problem mit Providern-Schlüssel oder Abo, ein noch nicht konfiguriertes Modell, oder einen Workflow, der pausiert hat und auf Sie wartet. Dieses Kapitel zeigt, wo Sie nachschauen — Updates, Ihre Daten, die Logs — und liefert eine Schnelllösungs-Tabelle für die häufigsten Fehler.

Updates

Wenn eine neue Version erscheint, erscheint ein Banner oben in der App: **Update available**, mit einer **Download**- und einer **Dismiss**-Schaltfläche.



Download öffnet die offizielle Download-Seite filmotvor.ai/studio — Installer immer von dort holen. Installieren Sie die neue Version über die alte; Ihre Projekte, Einstellungen, Schlüssel und Lizenz bleiben unberührt (sie leben im Nutzerdaten-Ordner, nicht in der App). Manuell nachschauen können Sie jederzeit im Help/Guide-Tab oder auf der Download-Seite.



Wo Ihre Daten liegen

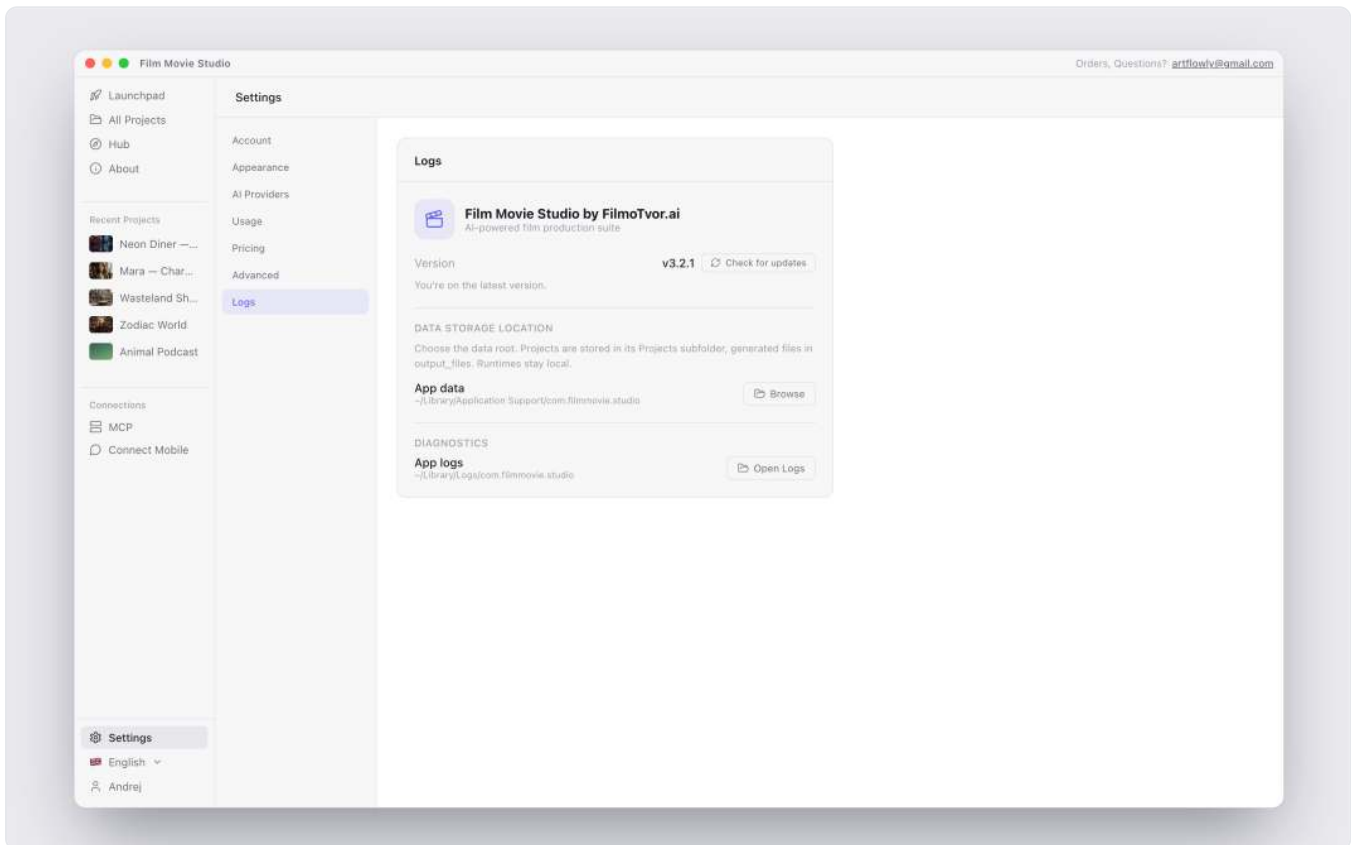
Alles, was Sie erzeugen, bleibt auf Ihrem Rechner. Unter macOS:

- **App-Daten (Projekte, Medien, Datenbank):** `~/Library/Application Support/com.filmmovie.studio/` – jedes Projekt hält seine generierten Medien unter `projects/<id>/assets/`.
- **Logs:** `~/Library/Logs/com.filmmovie.studio/`

Sichern Sie den App-Daten-Ordner und Sie haben alles gesichert. Unter Windows und Linux liegen die Entsprechungen in den Application-Data-Verzeichnissen Ihres Nutzerprofils.

Logs

Die App schreibt eine Log-Datei pro Kategorie pro Tag (z. B. `agents-2026-07-05.log`, `media-...`, `render-...`) in den Log-Ordner oben. Wenn etwas scheitert, enthält das passende Log fast immer die echte Fehlermeldung des Providers – genau das, was der Support braucht.



Manche Installationen zeigen außerdem eine **Logs**-Seite in den Einstellungen mit App-Version, Speicherort der Daten, einer **Open Logs**-Schaltfläche und einer **Check for updates**-Aktion.

Häufige Probleme

Problem	Ursache	Lösung
Dialog „Set up a Script model“ blockiert den Chat	Kein Text-/LLM-Modell konfiguriert	Klicken Sie Open AI Providers und fügen Sie einen Schlüssel für einen Script-Provider hinzu (Z.AI, OpenRouter, OpenAI oder kie.ai), aktivieren Sie Ihr Abo, oder laden Sie das kostenlose lokale Qwen3-4B-Modell im Tab Local herunter
Generierung scheitert mit 401 / 403	Provider-Schlüssel ungültig/abgelaufen oder Credits aufgebraucht	Testen Sie den Schlüssel erneut unter Einstellungen → AI Providers → Keys; prüfen Sie den Credit-Stand (Einstellungen → Usage oder die Billing-Seite des Providers)
„This model supports a maximum of N input image(s)“	Zu viele Referenzbilder an eine Generierung angehängt	Entfernen Sie überzählige Referenzen — nur die wichtigsten behalten (Charakter-/Gesichts-Referenzen zuerst) oder ein Modell wählen, das mehr Eingaben akzeptiert
Die „FilmMovie Studio“-Provider-Zeile ist ausgegraut	Kein aktiver Abonnement-Code	Abonnieren Sie auf filmotvor.ai/studio , dann fügen Sie den per E-Mail erhaltenen Code unter Einstellungen → Usage → Subscription → Activate ein
Toast „kie.ai credits exhausted“	Ihr kie.ai-Guthaben ist mittendrin auf null gefallen	Laden Sie unter kie.ai → Billing auf und tippen Sie <code>/continue</code> im Chat — der Workflow setzt am gescheiterten Schritt fort
Workflow pausiert mit „provider rate-limited the request“	Zu viele Anfragen in kurzer Zeit (HTTP 429)	Warten Sie ca. 60 Sekunden, dann <code>/continue</code>
Ein Modell im Models-Tab ist ausgegraut	Sein Provider hat keinen Schlüssel, oder (bei lokalen Modellen) ist nicht heruntergeladen	Schlüssel im Keys -Tab hinzufügen, oder im Local -Tab auf Download klicken
Lokale Modelle fühlen sich langsam an	Ältere Intel-Macs laufen sie langsamer als Echtzeit	Normal — für kurze Kommentare/Entwürfe nutzen, oder diese Rolle auf ein Cloud-Modell umstellen
Skill midway gestoppt / App wurde geschlossen	Sitzung pausiert — Fortschritt ist gespeichert	<code>/continue</code> zum Fortsetzen, <code>/status</code> zum Sehen wo es steht, <code>/redo <was></code> zum Neuerstellen eines Teils, <code>/start-over</code> zum Löschen
Kein Soundeffekt-Modell verfügbar	Kein SFX-Provider konfiguriert	SFX fällt automatisch auf Ihr Music-Modell zurück — oder fügen Sie einen ElevenLabs-Schlüssel hinzu
Chat-Mikrofon transkribiert nicht	Kein Speech-to-text-Modell gesetzt	Einstellungen → AI Providers → Models → Speech-to-text : OpenAI-Schlüssel hinzufügen oder das Whisper aus dem Abo nutzen
Nicht-englische Prompts produzieren verstümmelten Text/Sprache	Preiswerte Modelle funktionieren am besten auf Englisch	Wählen Sie ein qualitativ höherwertiges Modell für andere Sprachen, oder halten Sie Prompts einfach

Problem	Ursache	Lösung
Test-Schaltfläche eines Modells hängt am grünen Haken	Testergebnisse sind gecacht	Einstellungen → AI Providers → Advanced → Reset tests
MCP-Server startet nicht	Port ist bereits belegt	Ändern Sie Port im MCP-Panel und aktivieren Sie erneut
Telegram-Bot startet nicht	Falsches oder widerrufenes Bot-Token	Holen Sie ein frisches Token von @BotFather und speichern Sie es erneut unter Connect Mobile

Hilfe bekommen

- **Fragen Sie zuerst die App** — tippen Sie „how do I...?“ in einen Chat; der Assistent kennt das Studio und führt Sie durch.
- **E-Mail-Support:** artflowly@gmail.com. Bei Bugs hängen Sie die relevante Log-Datei aus dem Log-Ordner oben an und nennen Sie die App-Version — das macht meist ein Hin-und-Her zur Ein-Antwort-Lösung.
- Bei Lizenzfragen (Umzug auf andere Maschinen, „license registered to another machine“) geben Sie Ihren Lizenzschlüssel an — kopierbar unter Einstellungen → Account.

Hängen noch beim Setup? Lesen Sie [Getting Started](#), den Provider-Walkthrough in Einstellungen & AI Providers und wie sich der Agent verhält, unter [Chat & der Agent](#) — die meisten Probleme der ersten Woche sind dort abgedeckt.