

Film Movie *Studio*

Manual de usuario

Cubre la versión 3.3.3

2026-07-05 · filmtvor.ai/es/docs

Contenido

1. Primeros pasos
2. Launchpad y proyectos
3. El Workspace del proyecto
4. Lienzo y tarjetas
5. Chat y el agente
6. Skills y el Hub
7. Referencia de skills
8. Editor de línea de tiempo
9. Bibliotecas Cast & Assets
10. Ajustes y proveedores de IA
11. Avanzado: MCP, Telegram y más
12. Solución de problemas & FAQ

Primeros pasos

Instala FilmMovieStudio, activa tu licencia y conecta un proveedor de IA — tres formas de empezar.

Bienvenido a FilmMovieStudio — un estudio de escritorio para convertir ideas en medios terminados con IA. Trabajas en un lienzo libre, hablas con un agente IA en el panel de chat, y todo lo que generas — guiones, imágenes, clips de vídeo, voces en off y música — aterriza como tarjetas que puedes ordenar, remezclar y arrastrar a una línea de tiempo. Cuando estás contento, la línea de tiempo integrada renderiza un MP4 real que puedes compartir donde quieras.

Este capítulo te lleva desde la descarga hasta tu primer render.

Requisitos del sistema y descarga

FilmMovieStudio funciona en las tres plataformas de escritorio:

| Plataforma | Instalador | Notas |
|-------------------------|--|--|
| macOS | <code>.dmg</code> | Build universal — funciona tanto en Mac Intel como Apple Silicon |
| Windows 10/11 (64 bits) | <code>.exe</code> | Asistente de configuración estándar |
| Linux | <code>.deb</code> / <code>.rpm</code> / <code>.AppImage</code> | Debian/Ubuntu, Fedora/RHEL o AppImage portátil |

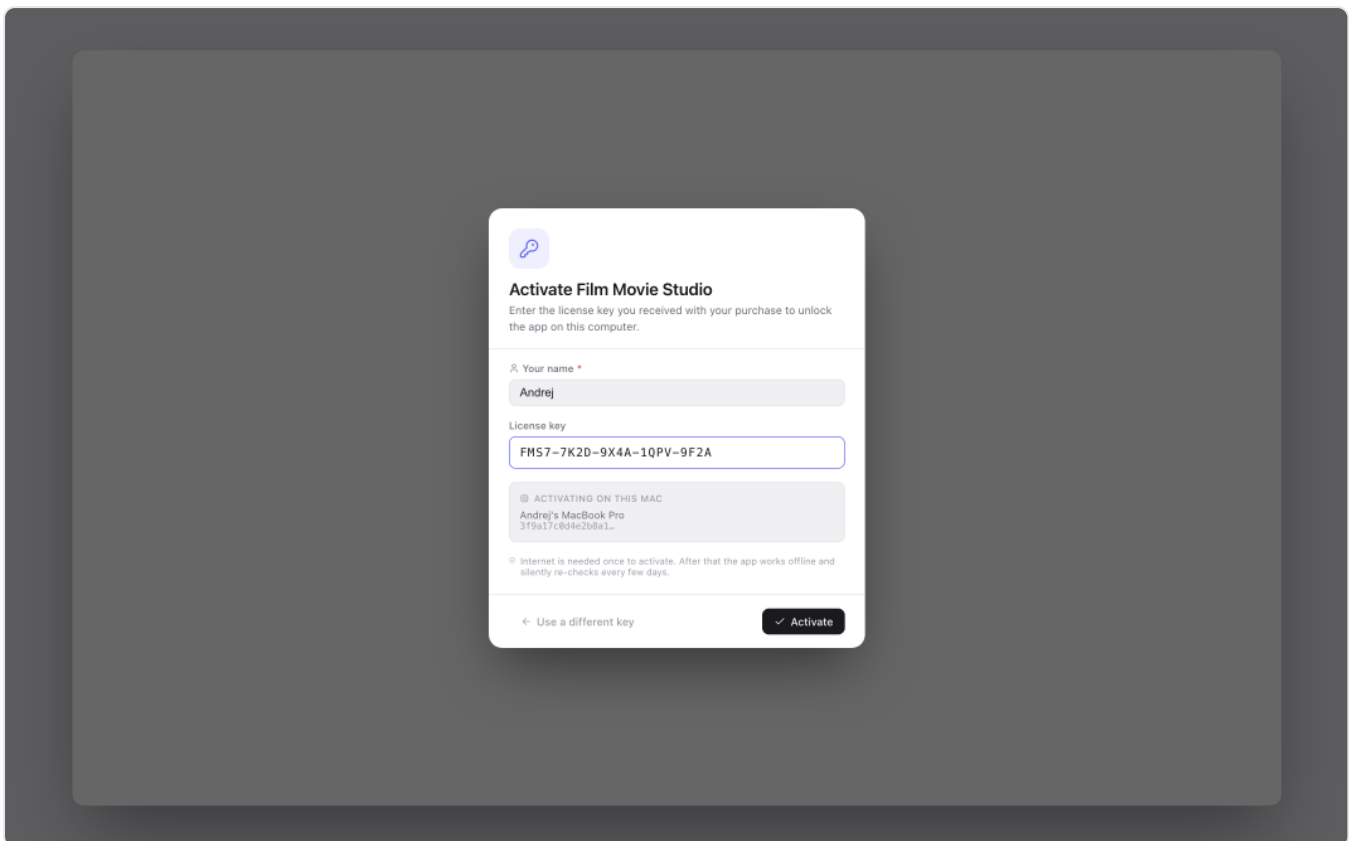
Descarga la app desde filmotvor.ai/studio. Inicia sesión primero en el sitio web — los enlaces de descarga están disponibles para usuarios conectados.

Notas del primer lanzamiento:

- **macOS:** la app no está firmada actualmente, así que la primera vez que la abras **haz clic derecho en el icono de la app y elige « Abrir »**, luego confirma. macOS recuerda tu elección y la abre con normalidad después.
- **Windows:** puede aparecer un aviso de SmartScreen en el primer inicio — haz clic en « Más información » → « Ejecutar de todas formas ».

Activa tu licencia

Cuando la app se abre por primera vez verás la pantalla **Activate Film Movie Studio**. Pide la clave de licencia que recibiste con tu compra — un código con el formato `FMS7-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX`, enviado por email tras comprar en filmotvor.ai/studio.



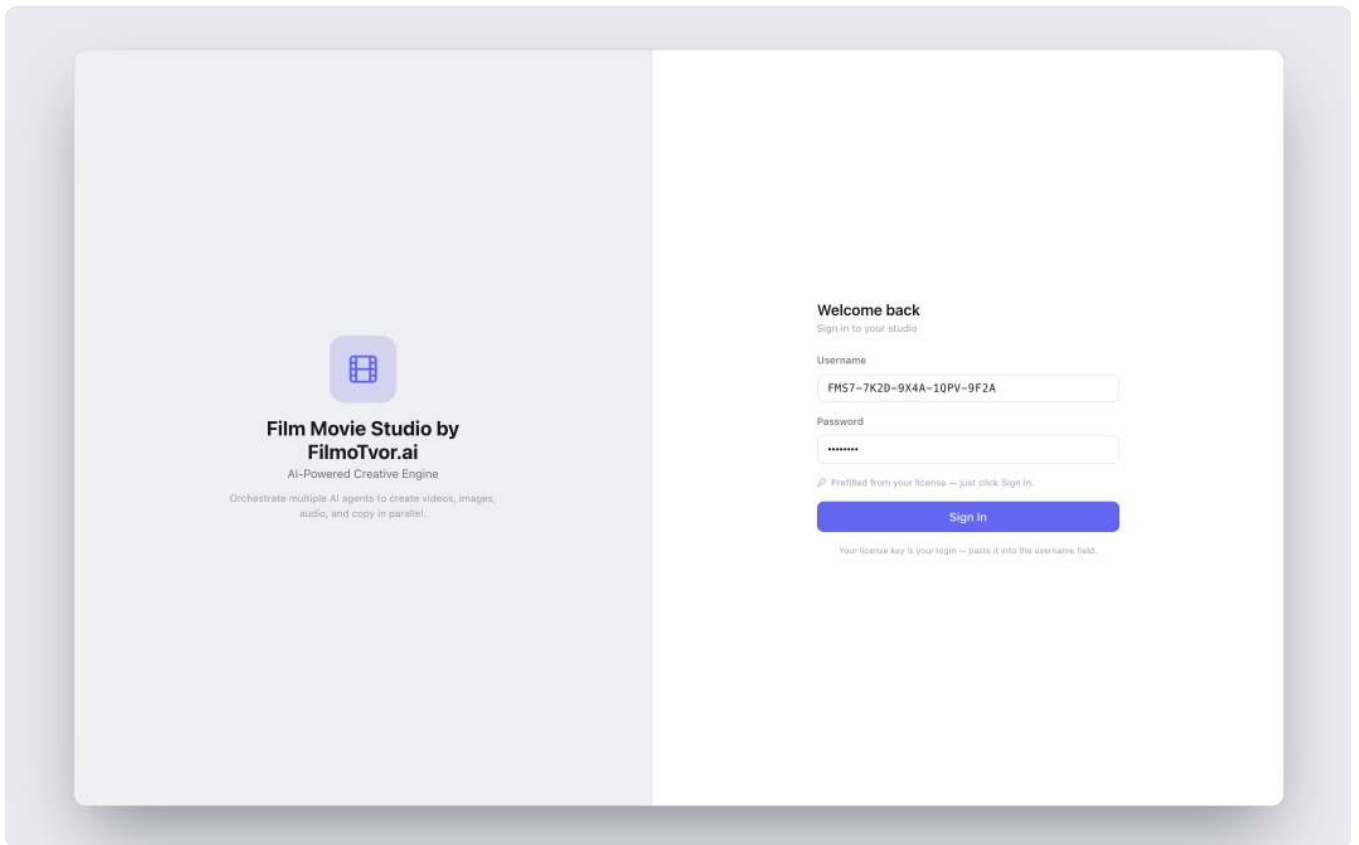
1. Escribe **Your name** — se convertirá en tu nombre visible en la app.
2. Pega tu clave en el campo **License key** (se formatea automáticamente al escribir).
3. Marca la casilla de vista previa de la máquina — muestra en qué ordenador estás activando.
4. Haz clic en **Activate**.

Necesitas conexión a internet una vez para activar. Después la app funciona sin conexión y vuelve a comprobar la licencia silenciosamente cada pocos días. La activación también te inicia sesión automáticamente — tu clave de licencia sirve como acceso.

Consejo: Cada licencia funciona en un número limitado de máquinas. Si alguna vez ves « License is registered to another machine », contacta con soporte para transferirla.

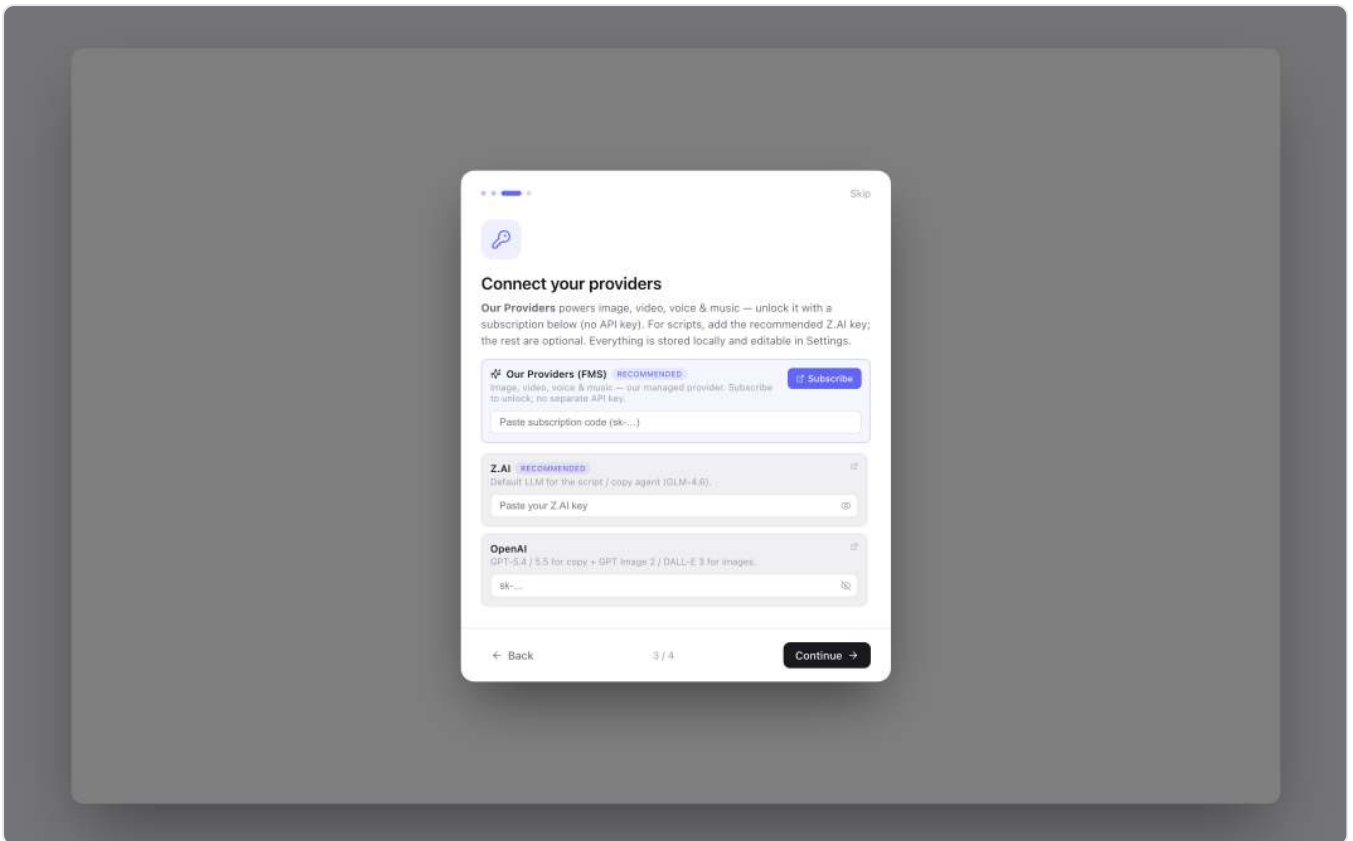
Iniciar sesión más tarde

Si alguna vez cierras sesión (desde el menú de cuenta en la parte inferior de la barra lateral), la pantalla **Welcome back** te devuelve. Tu clave de licencia viene rellena como nombre de usuario y contraseña — solo haz clic en **Sign In**.



El asistente de configuración del primer inicio

Justo después de la activación, un breve asistente de cuatro pasos prepara tu estudio. Toma alrededor de un minuto, y puedes hacer clic en **Skip** en cualquier momento — todo aquí se puede cambiar luego en Ajustes.



1. **Welcome to Film Movie Studio** — un saludo rápido.
2. **How it works** — las tres ideas clave: el **Canvas** (doble clic en cualquier lugar crea un nodo), el **Hub** (explora e instala skills) y el **Chat** (describe lo que quieres y el agente adecuado lo genera).
3. **Connect your providers** — desbloquea el servicio gestionado **Our Providers (FMS)** con un código de suscripción, y/o pega tus propias claves API (Z.AI se recomienda para guiones; OpenAI, ElevenLabs, kie.ai y OpenRouter son opcionales).
4. **You're all set** — haz clic en **Get started**.

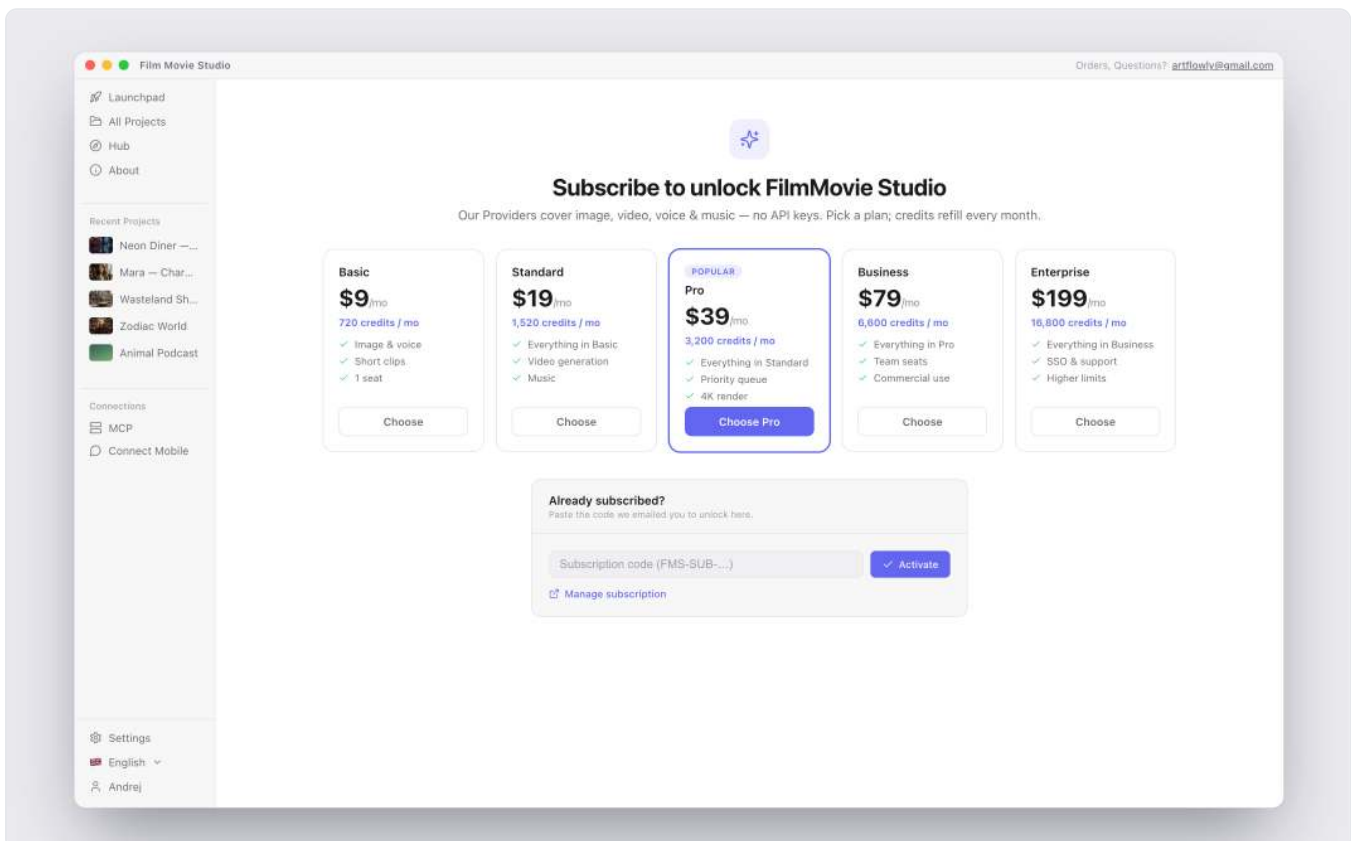
Tres formas de alimentar la generación

FilmMovieStudio no genera medios por sí mismo — orquesta proveedores de IA. Puedes alimentarlo de tres maneras, y mezclarlas libremente:

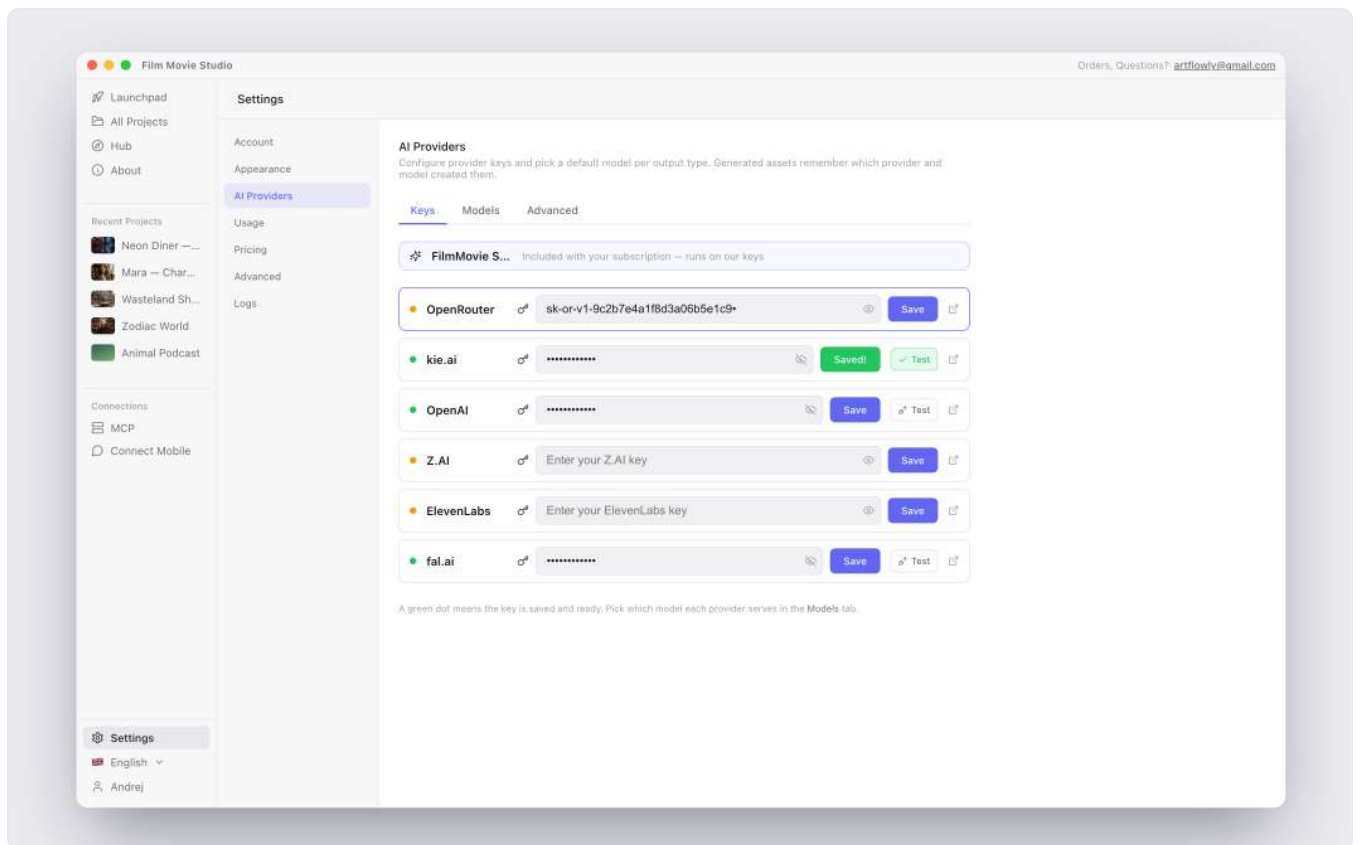
| | Suscripción FilmMovie | Tus propias claves | Modelos locales gratuitos |
|----------------------|--|---|---|
| Qué es | Nuestro proveedor gestionado — imagen, vídeo, voz y música con nuestras claves | Tus propias claves API para los proveedores que elijas | Modelos de IA que se ejecutan en tu ordenador |
| Qué necesitas | Un código de suscripción (empieza por <code>sk-...</code>) | Claves API de kie.ai, fal.ai, OpenRouter, ElevenLabs, Z.AI, OpenAI... | Nada — solo espacio en disco para la descarga |
| Coste | Plan mensual con créditos incluidos | Pagas a cada proveedor directamente | Gratis |

| | Suscripción FilmMovie | Tus propias claves | Modelos locales gratuitos |
|------------------------------|--|--|---|
| Funciona sin conexión | No | No | Sí, una vez descargado |
| Ideal para | La configuración más simple — un código, todo funciona | Usuarios avanzados que quieren modelos concretos y su propia facturación | Voces en off y borradores de guion sin coste y con privacidad total |

Para activar una suscripción: compra un plan en filmtovr.ai/studio, luego abre **Ajustes** → **Usage**, encuentra la tarjeta **Subscription**, pega tu código y haz clic en **Activate**. Tus **Credits** restantes y la fecha de renovación se muestran ahí mismo.



Para añadir tus propias claves: abre **Ajustes** → **AI Providers** y pega claves en la pestaña **Keys**. Cada proveedor desbloquea su propio conjunto de modelos en la pestaña **Models**.

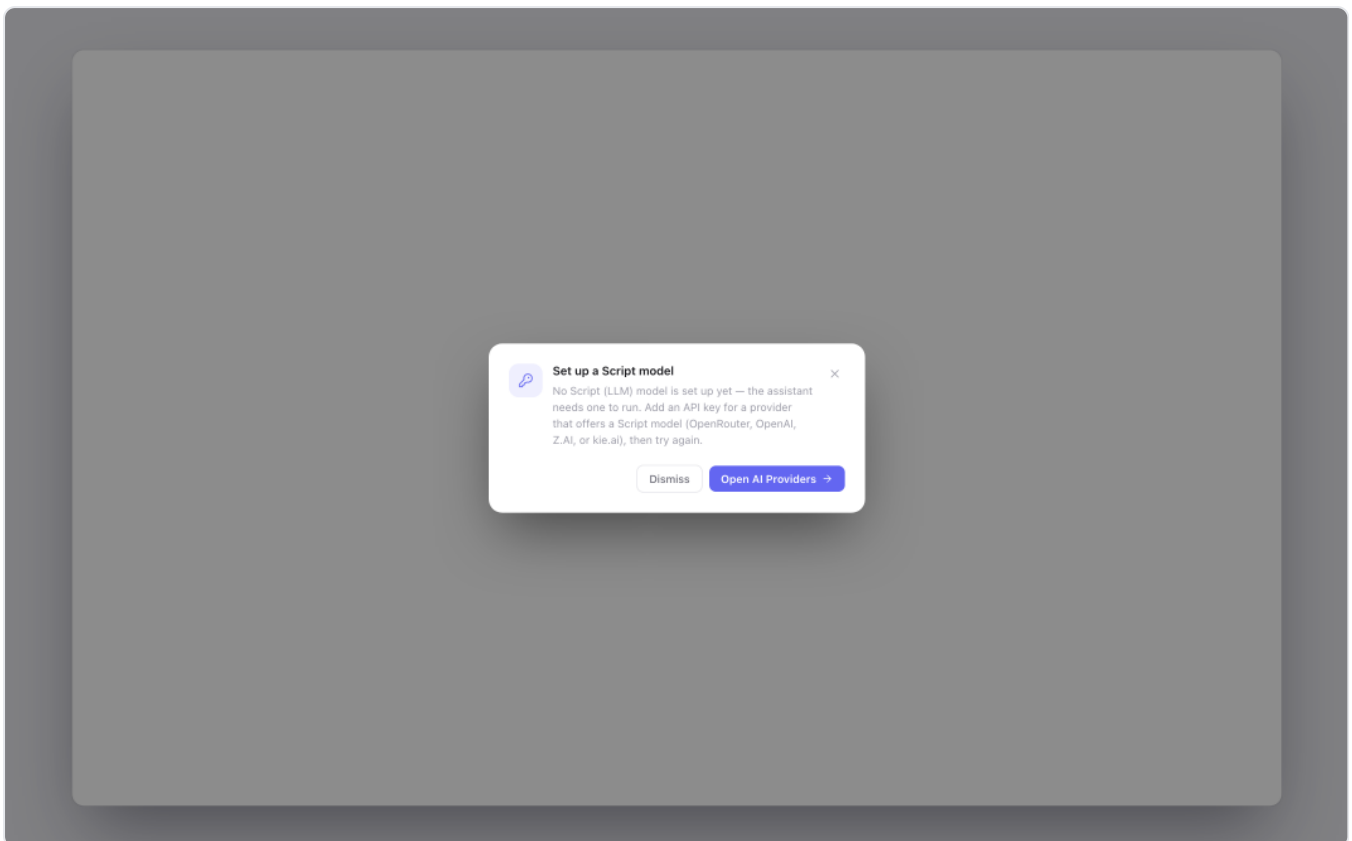


Para usar modelos locales gratuitos: abre **Ajustes** → **AI Providers** → **Local**. Hay dos modelos on-device disponibles para descarga: **Supertonic** (texto a voz en 31 idiomas, incluido el eslovaco) y **Qwen3 4B** (un modelo offline para guiones/chat). Sin clave API, sin créditos — y siguen funcionando sin internet una vez descargados.

El recorrido completo de cada proveedor, selección de modelos y precios está en [Ajustes y proveedores de IA](#).

« Set up a Script model » — el diálogo de barrera

Si intentas chatear o lanzar una skill antes de configurar un proveedor de Script (LLM), aparece este diálogo:



Significa que el asistente de IA aún no tiene un modelo de lenguaje con el que pensar. Cada conversación — incluso una simple petición de imagen — está impulsada por un modelo Script que lee tu prompt y decide qué generar. Arréglalo haciendo clic en **Open AI Providers** y haciendo una de estas cosas:

- Añade una clave API para un proveedor que ofrezca un modelo Script (Z.AI, OpenRouter, OpenAI o kie.ai), o
- Descarga el modelo local gratuito **Qwen3 4B** en la pestaña **Local**.

El mismo diálogo también puede aparecer como « **API key needed** » cuando una skill exige un tipo de salida (imagen, vídeo, voz) que aún no tiene proveedor — lista exactamente qué falta.

Tu primera creación en 5 minutos

¿Listo? Aquí está el ciclo entero, de extremo a extremo:

1. En el **Launchpad** (la pantalla de inicio), escribe una idea en la gran barra de prompt — por ejemplo: `/image a red sports car at sunset, cinematic lighting`. O simplemente descríbela con tus palabras.
2. Pulsa **Enter**. Se crea un nuevo proyecto automáticamente y se abre su workspace con tu prompt ya en marcha.
3. Observa el chat a la derecha: el agente piensa, elige la herramienta adecuada y el resultado aparece en segundos como tarjeta en el lienzo.
4. ¿No del todo acertado? Haz clic en **Remix** en la tarjeta para una variación fresca, o sigue chateando — « hazlo de noche », « añade lluvia ».

5. Arrastra las tarjetas que te gustan a la línea de tiempo, luego haz clic en **Render** — tu MP4 se guarda y está listo para compartir.

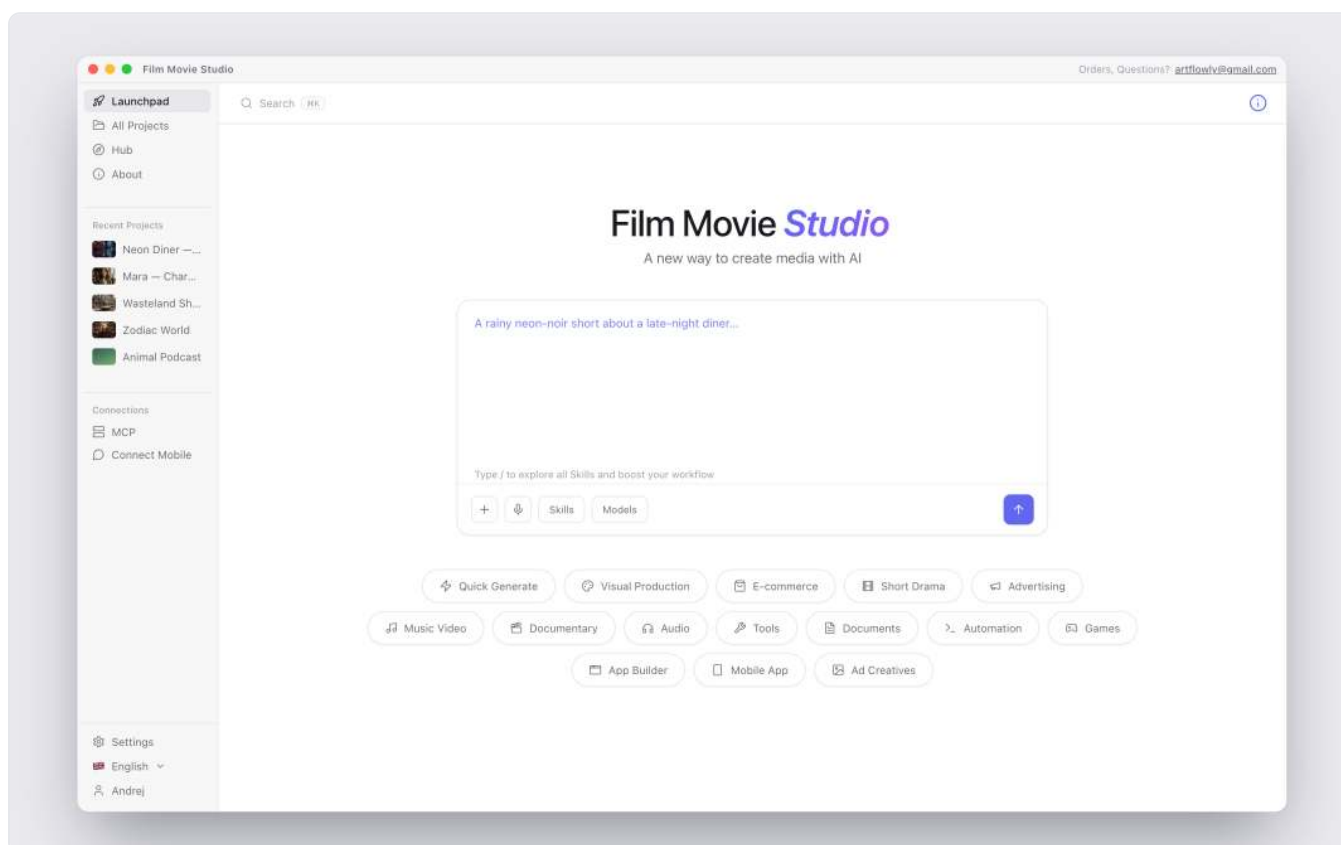
Ese es todo el ciclo creativo: **prompt** → **lienzo** → **línea de tiempo** → **render**. Todo lo demás de este manual se construye sobre ello. A continuación: el capítulo [Launchpad y proyectos](#), luego [Chat y el agente](#) para profundizar con el asistente, y [Skills y el Hub](#) para workflows multi-etapa como short dramas y vídeos musicales.

Consejo: ¿Atascado en algún punto? Pregunta al chat directamente — « ¿cómo añado subtítulos ? » — el asistente conoce la app y te guiará.

Launchpad y proyectos

La pantalla de inicio, prompts de ejemplo, categorías predefinidas y gestión de tus proyectos.

El **Launchpad** es la pantalla de inicio de FilmMovieStudio — lo primero que ves tras iniciar sesión, y la forma más rápida de empezar cualquier cosa. Escribe una idea, pulsa Enter, y se abre un proyecto nuevo con la IA ya trabajando en ello.



La barra de prompt

La gran barra de comando en el centro es el corazón del Launchpad. Bajo el titular — « *A new way to create media with AI* » — rotan prompts de ejemplo escritos para que veas la amplitud de lo posible: `/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...` y más.

Alrededor del campo encontrarás:

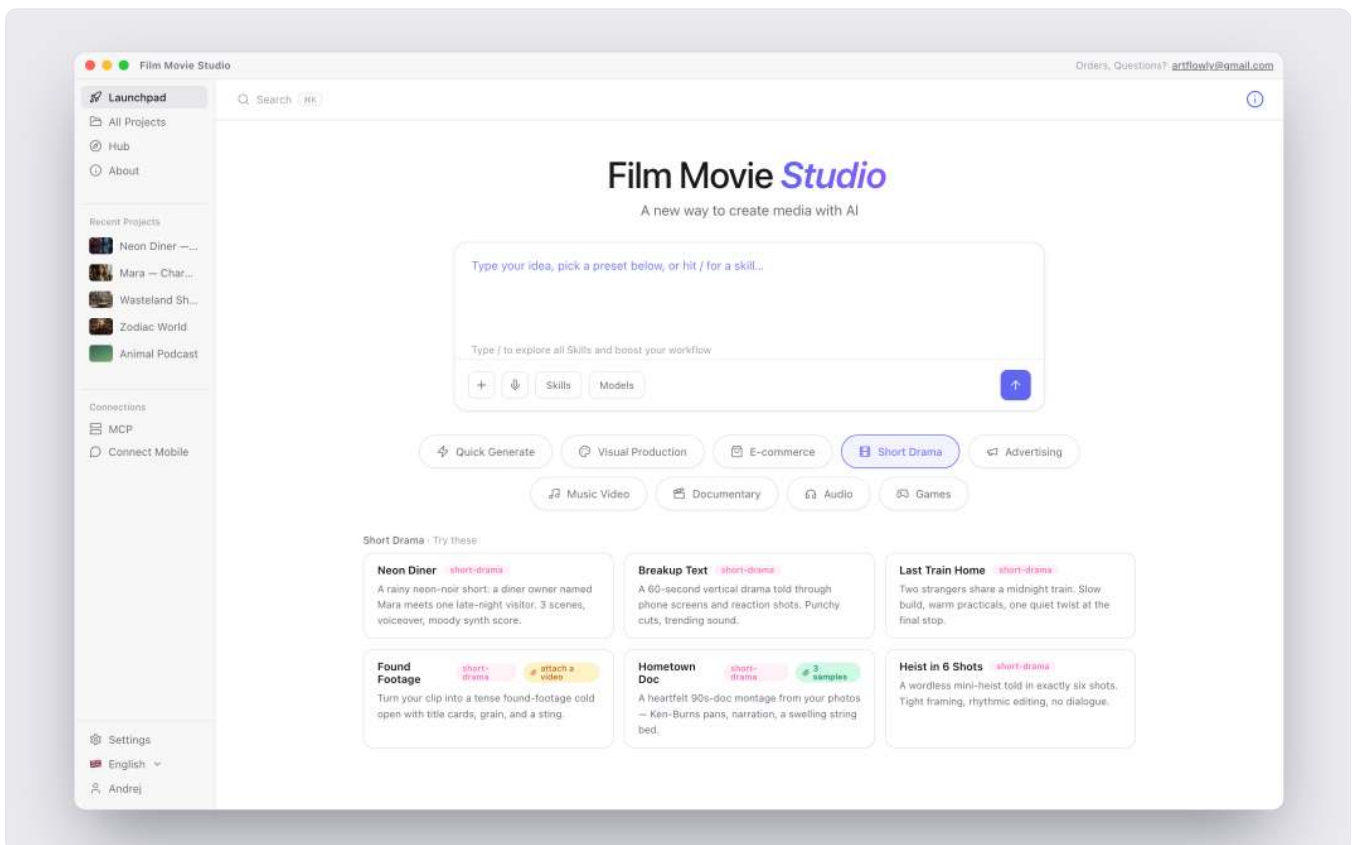
- **+** (**Attach file**) — adjunta hasta 6 archivos de referencia (imágenes, vídeo, audio, PDFs, documentos). Viajan al proyecto nuevo para que la IA los pueda ver.
- **Micrófono** — dicta tu prompt; la transcripción cae en el campo.
- **Skills** — abre la lista de skills activadas; elegir una inserta su `/command`. También puedes escribir `/` para explorar y filtrar skills en línea.
- **Models** — elige qué modelos de IA puede usar el agente, por categoría.
- **@ menciones** — escribe `@` para referenciar un asset guardado o una imagen adjunta por nombre.

- La pista bajo el campo te recuerda: « *Type / to explore all Skills and boost your workflow.* »

En la barra de herramientas superior, **Search** (o **⌘K**) encuentra proyectos, skills, ajustes y enlaces rápidos desde un solo lugar. A la derecha, al pasar el cursor sobre el icono **(i)** aparece un popover con tus **Credits** de suscripción, la versión de la app y un botón **Guide** que inicia un recorrido interactivo del Launchpad.

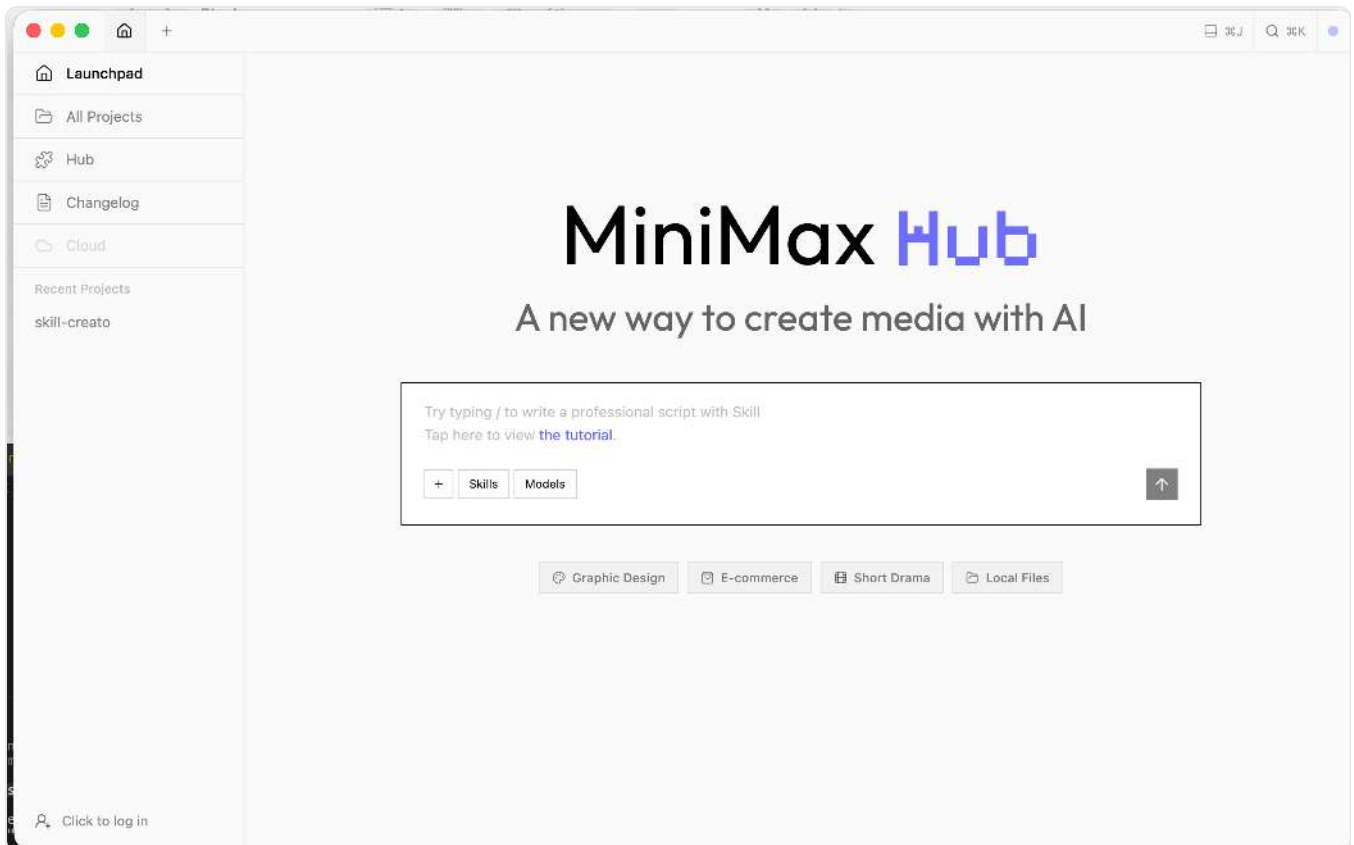
Categorías predefinidas

Bajo la barra de prompt hay una fila de píldoras de categoría. Haz clic en una para revelar un panel « **Try these** » con prompts predefinidos listos para usar; haz clic en un preset para cargarlo en el campo, editarlo si quieres y envía.



Las categorías son: **Quick Generate, Visual Production, E-commerce, Short Drama, Advertising, Music Video, Documentary, Audio, Tools, Documents, Automation, Games, App Builder, Mobile App, Ad Creatives y Adobe Panel.**

Los presets que necesitan medios de entrada se entregan con archivos de muestra que se adjuntan automáticamente, así que cada preset funciona con un solo clic — nada de cazar la foto o pista adecuada.



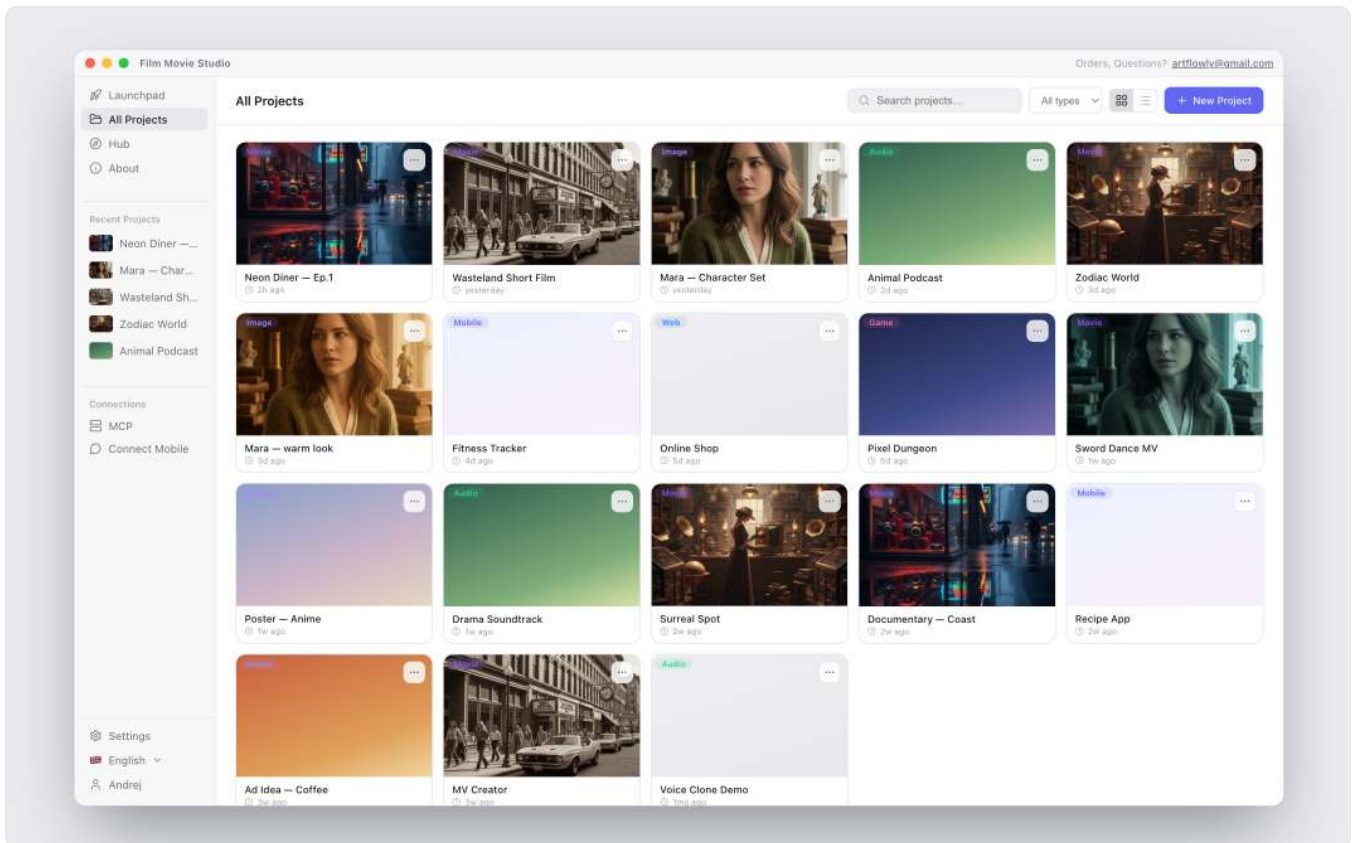
Qué ocurre al enviar

1. **Se crea un proyecto nuevo automáticamente** — sin diálogo, sin paso de nombre. La app deduce un título de tu prompt al instante y, un momento después, pide silenciosamente a la IA un título más limpio de 2–5 palabras.
2. **Se abre el workspace del proyecto** con tu prompt (y adjuntos) ya entregados al agente.
3. **El agente empieza a trabajar de inmediato** — los resultados aparecen como tarjetas en el lienzo según se generan. Ver [Chat y el agente](#) para lo que ocurre después.

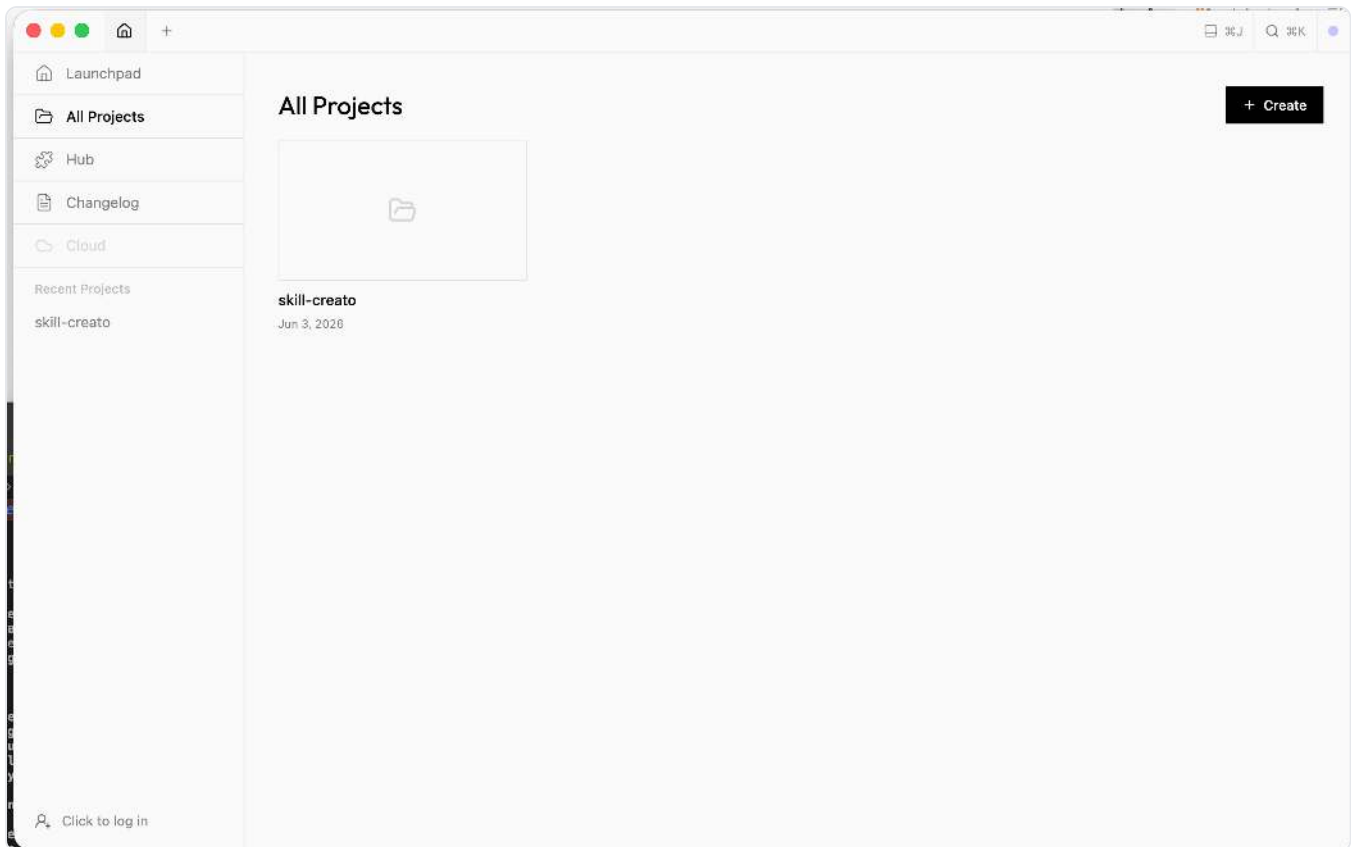
Consejo: Si aún no está configurado un proveedor necesario, aparece un diálogo en lugar de un proyecto roto — ver la sección « Set up a Script model » en [Getting Started](#).

All Projects

La página **All Projects** (en la barra lateral) es tu archivo — cada proyecto que has creado, como una cuadrícula de tarjetas con miniaturas de portada, con búsqueda y paginación.

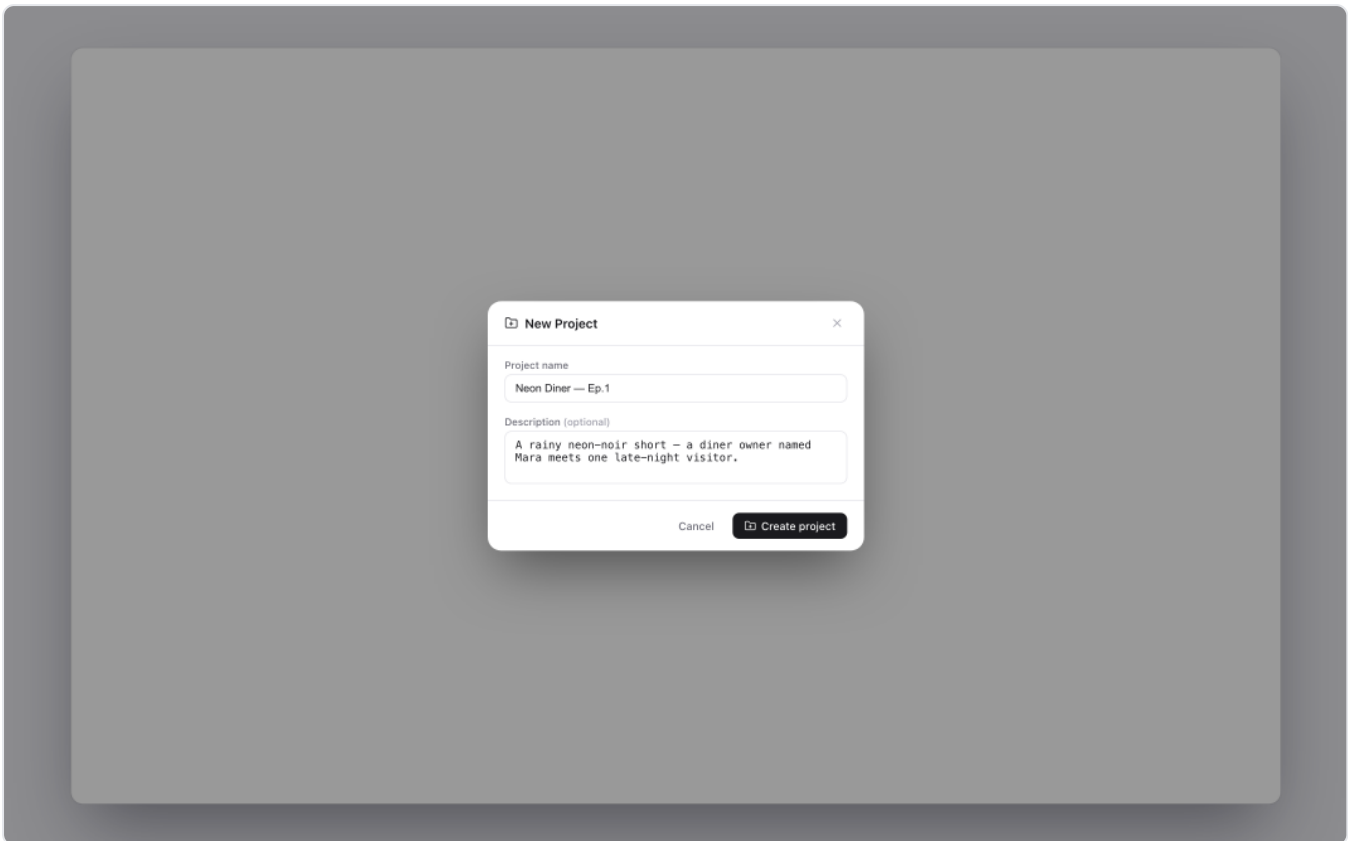


- **Abre** un proyecto haciendo clic en su tarjeta. Pasar el cursor sobre una tarjeta muestra una vista previa ampliada de su portada.
- **Busca** con el campo „Search projects...” arriba.
- **Vistas:** alterna entre diseño de cuadrícula y lista; elige cuántos proyectos mostrar **Per page**, y navega con las flechas („Showing 1–24 of 96", „Page 1 of 4").
- **Renombrar / editar:** abre el menú de una tarjeta y elige **Edit Project** — cambia **Name** y **Description**, luego **Save Changes**.
- **Eliminar:** elige **Delete Project**. Se te pedirá confirmación — eliminar retira todos los assets y el historial del chat y **no se puede deshacer**.



El diálogo New Project

¿Prefieres empezar con un lienzo vacío en lugar de un prompt? Haz clic en **New Project** en la página All Projects.



Dale un **Project name** (p. ej. « Sunset Film »), opcionalmente una **Description**, y haz clic en **Create project**. Se abre el workspace vacío — puedes añadir nodos con doble clic en el lienzo o empezar a chatear en cualquier momento.

Recorrido por la barra lateral

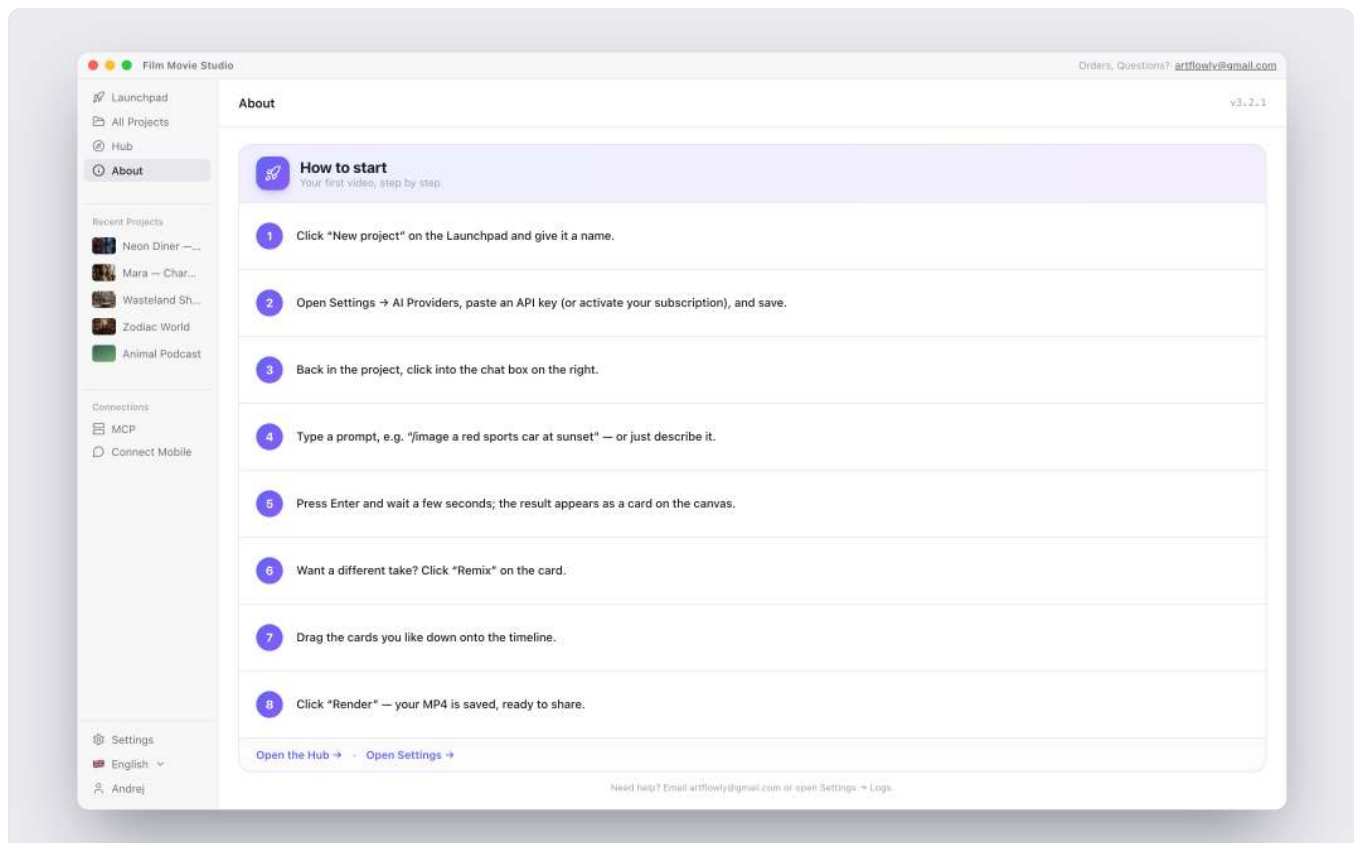
La barra lateral izquierda es tu navegación permanente:

| Elemento | Qué hace |
|--|--|
| Launchpad | La pantalla de inicio descrita arriba |
| All Projects | El archivo completo de proyectos |
| Hub | Explora, instala y gestiona Skills & Plugins — ver Skills y el Hub |
| Assets | Tu biblioteca de assets guardados, reutilizable entre proyectos |
| Cast | La biblioteca Cast — personajes reutilizables que conservan el mismo rostro y voz en cada proyecto |
| About | Guía de inicio rápido e información de la app |
| Recent Projects | Tus 5 proyectos actualizados más recientemente, a un clic |
| Connections → MCP | Deja que un cliente MCP externo (Claude Desktop, Cursor) conduzca tu proyecto abierto |
| Connections → Connect Mobile | Conduce el estudio desde tu teléfono vía un bot de Telegram |

Abajo: **Settings**, el **selector de idioma** (clic en la bandera para cambiar de idioma — sin reiniciar), y el **menú de cuenta** mostrando tu nombre, con **Account settings** y **Sign out**. Cerrar sesión mantiene tu licencia activada — la barra lateral muestra tu clave enmascarada para que vuelvas con un clic.

La página About

La página **About** es una tarjeta compacta « How to start » — ocho pasos concretos desde crear un proyecto hasta renderizar un MP4 — con enlaces rápidos para abrir el Hub y los Ajustes. El encabezado muestra tu versión exacta de la app (p. ej. `v3.3.5`), útil para comprobar si hay una versión más reciente en filmotvor.ai/studio o al contactar con soporte.

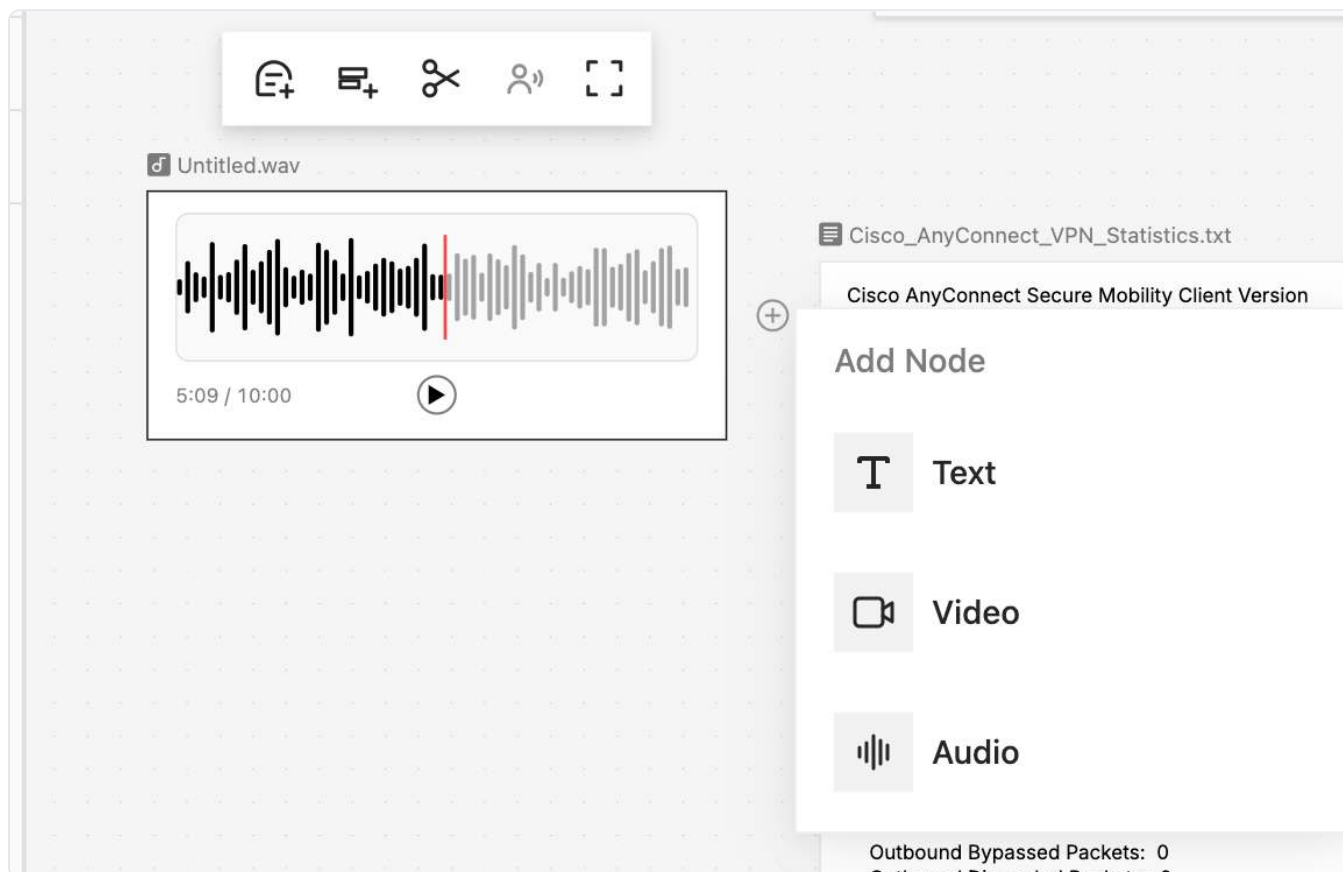


Consejo: ¿Olvidaste dónde vive algo? La página About y el recorrido **Guide** del Launchpad son los dos recordatorios más rápidos — y siempre puedes preguntar al chat.

El Workspace del proyecto

Anatomía del workspace: riel de iconos, paneles, pestañas y movimiento por el lienzo infinito.

Cada proyecto en FilmMovieStudio se abre en el mismo workspace de tres partes: un panel de archivos y bibliotecas a la izquierda, un lienzo infinito en el centro donde tus medios generados viven como tarjetas, y el panel de chat a la derecha donde hablas con la IA. Este capítulo te guía por cada parte y te muestra cómo moverte con comodidad.



La barra de pestañas del proyecto

En lo alto de la ventana encontrarás la barra de pestañas — funciona como las pestañas del navegador:

- **Home** — el icono de la casa en el extremo izquierdo te lleva de vuelta al launchpad.
- **Pestañas de proyecto** — cada proyecto abierto tiene su propia pestaña. Haz clic en una pestaña para cambiar de proyecto; el lienzo, la línea de tiempo y el chat se cambian a la vez. Pasa el cursor sobre una pestaña y haz clic en la **x** (**Close tab**) para cerrarla.
- **+ New** — el chip resaltado justo después de la última pestaña abre el diálogo **New Project**. Dale un **Project name** (y una **Description** opcional), haz clic en **Create project**, y el nuevo proyecto se abre en una pestaña nueva.
- En el extremo derecho verás tu insignia **SUBSCRIBED** y tu saldo de créditos en vivo si tienes suscripción. Sin ella, el saldo queda difuminado tras el aviso de suscripción.

El riel de iconos

La franja vertical fina del borde izquierdo cambia lo que muestra el panel izquierdo:

- **Files** — el icono de carpeta. Muestra cada archivo del proyecto actual.
- **Hub — Skills & Plugins** — el icono de brújula. Explora y lanza Skills y Plugins.
- **Assets Library** — el icono de marcador. Tu biblioteca de tarjetas guardadas entre proyectos (ver [Bibliotecas Cast & Assets](#)).

Abajo del riel:

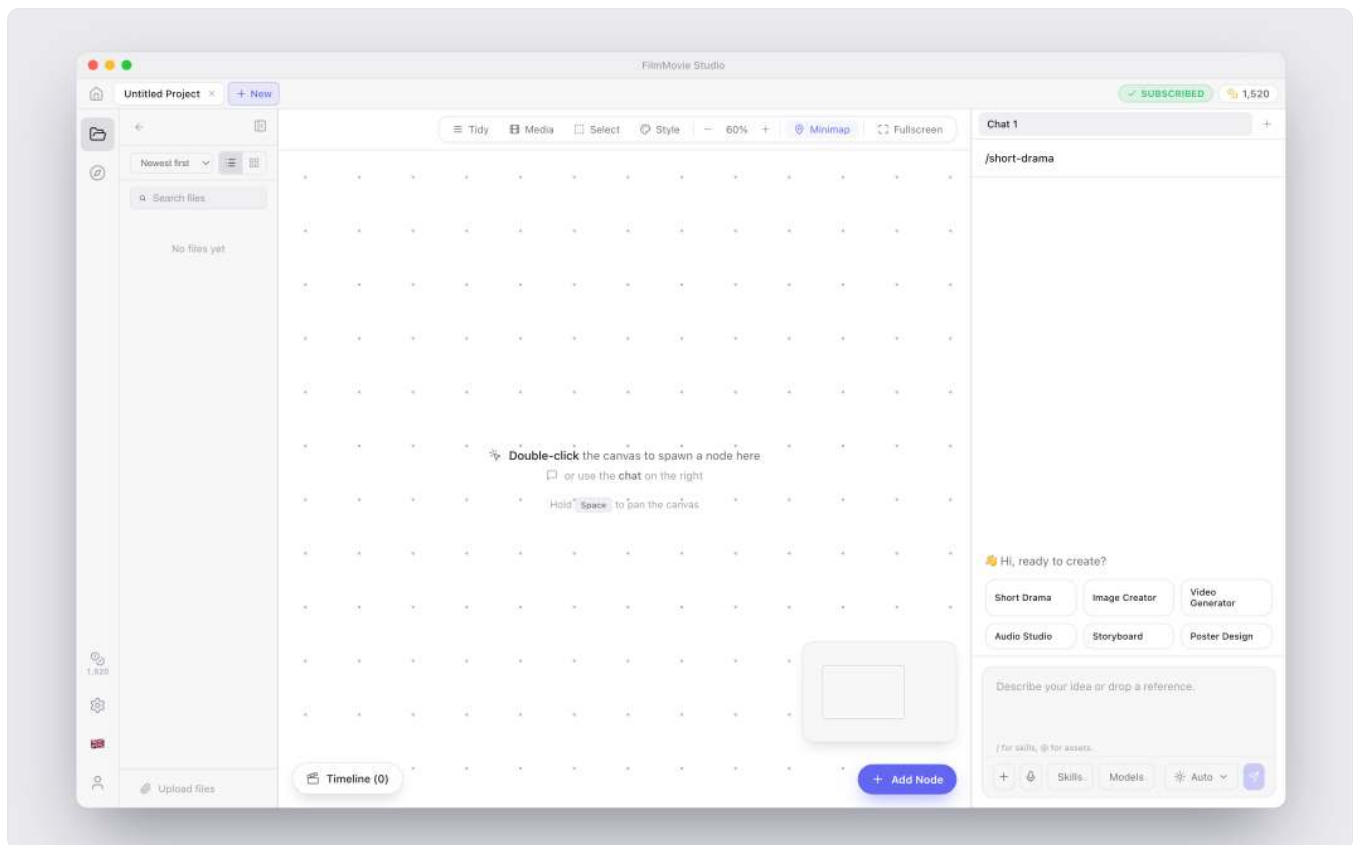
- **Credits** — el icono de moneda con tu saldo debajo; haz clic para abrir la sección Subscription de Ajustes.
- **Settings** — el icono de engranaje.
- **Language** — el icono de bandera abre el selector de idioma.
- **Account** — el icono de usuario salta a los ajustes de tu cuenta.

El panel Files

Con **Files** seleccionado, el panel izquierdo lista todo lo que el proyecto ha producido o importado. Puedes:

- **Buscar** archivos por nombre con el campo de búsqueda superior.
- **Ordenar** por **Newest first**, **Oldest first** o **Name**.
- Alternar entre **List view** y **Thumbnail view**.
- Hacer clic en **Upload files** abajo para traer tus propias imágenes, vídeos, audios o documentos.

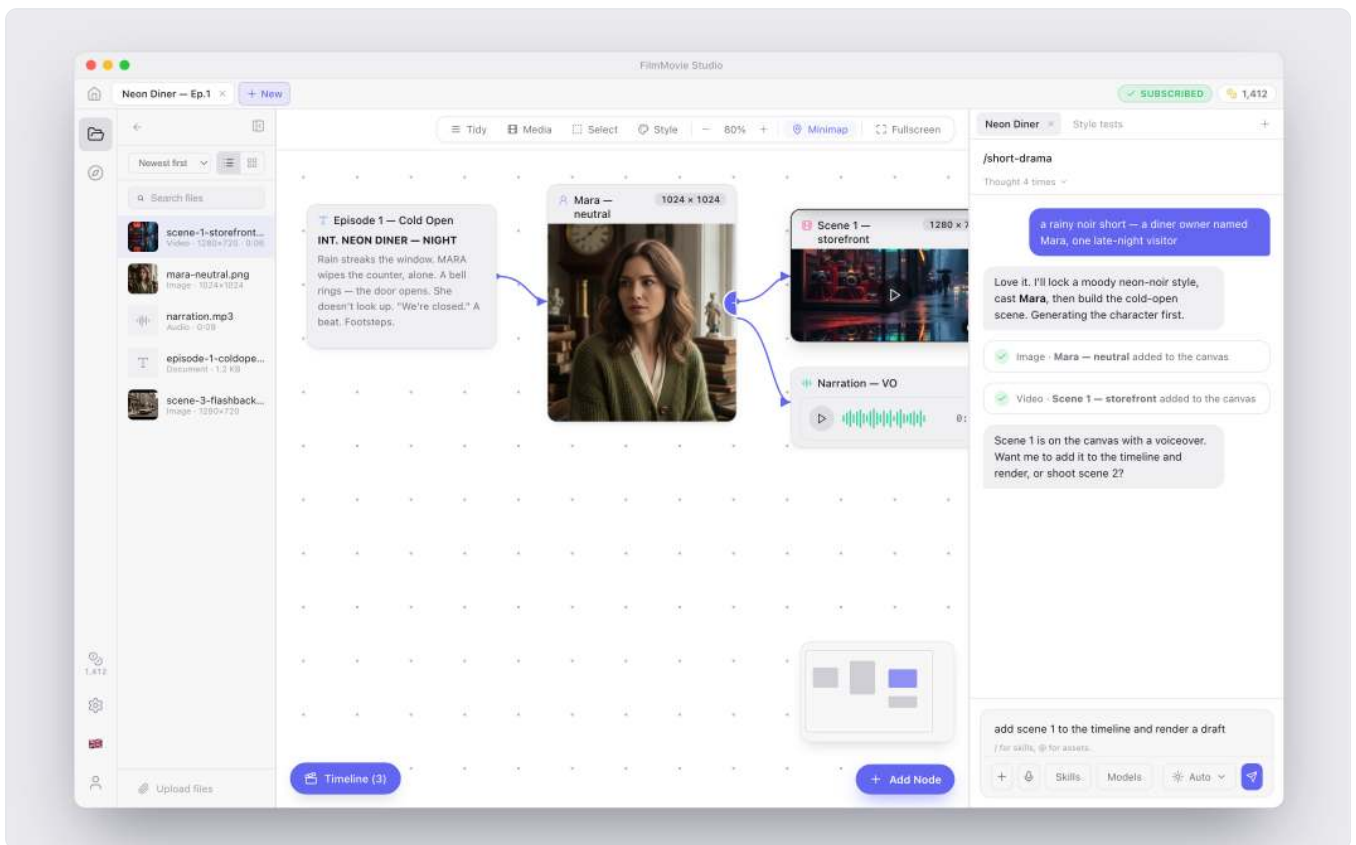
Lo que subas se copia a la carpeta assets local del proyecto — tus medios siempre se quedan en tu ordenador — y se coloca de inmediato en el lienzo como tarjeta, para que puedas usarla como referencia, remezclarla o llevarla a la línea de tiempo. También puedes arrastrar un archivo del panel Files directo al lienzo para colocarlo exactamente donde quieras.



El lienzo y el panel de chat

La zona grande del centro es el **lienzo** — una superficie libre, infinita, donde cada generación aterriza como tarjeta. El panel de la derecha es el **chat**, donde describes lo que quieres y el agente IA lo construye tarjeta a tarjeta. El chat se trata en profundidad en [Chat y el agente](#); las tarjetas mismas en [Lienzo y tarjetas](#).

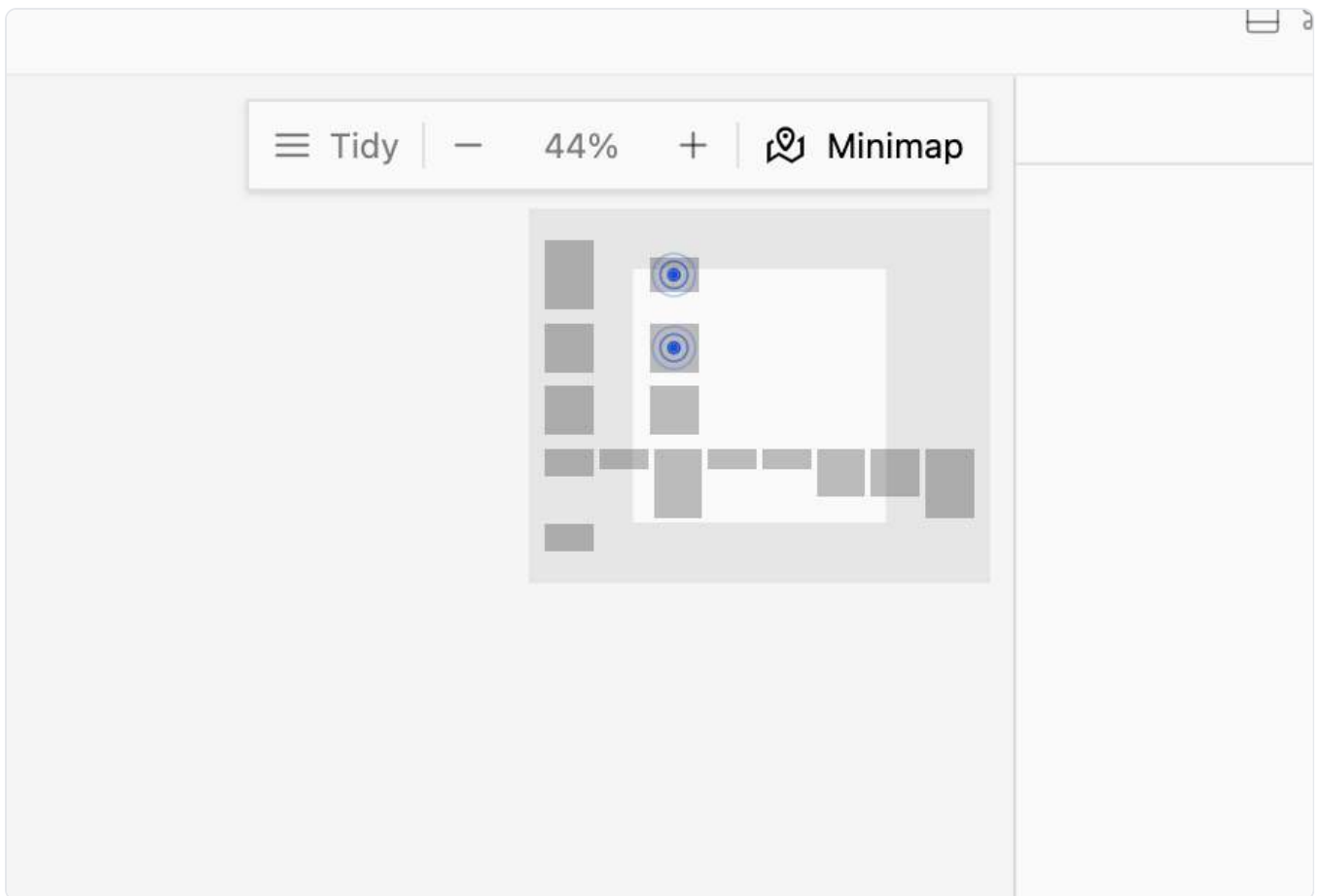
En la esquina inferior izquierda del lienzo está la píldora **Timeline** (muestra cuántos clips hay, p. ej. « Timeline (5) ») — haz clic para abrir el [Editor de línea de tiempo](#). En la esquina inferior derecha, el botón **+ Add Node** te permite añadir una tarjeta vacía en cualquier momento.



Moveirse por el lienzo

Cuando un proyecto se llena, la navegación importa. Aquí lo tienes todo a mano:

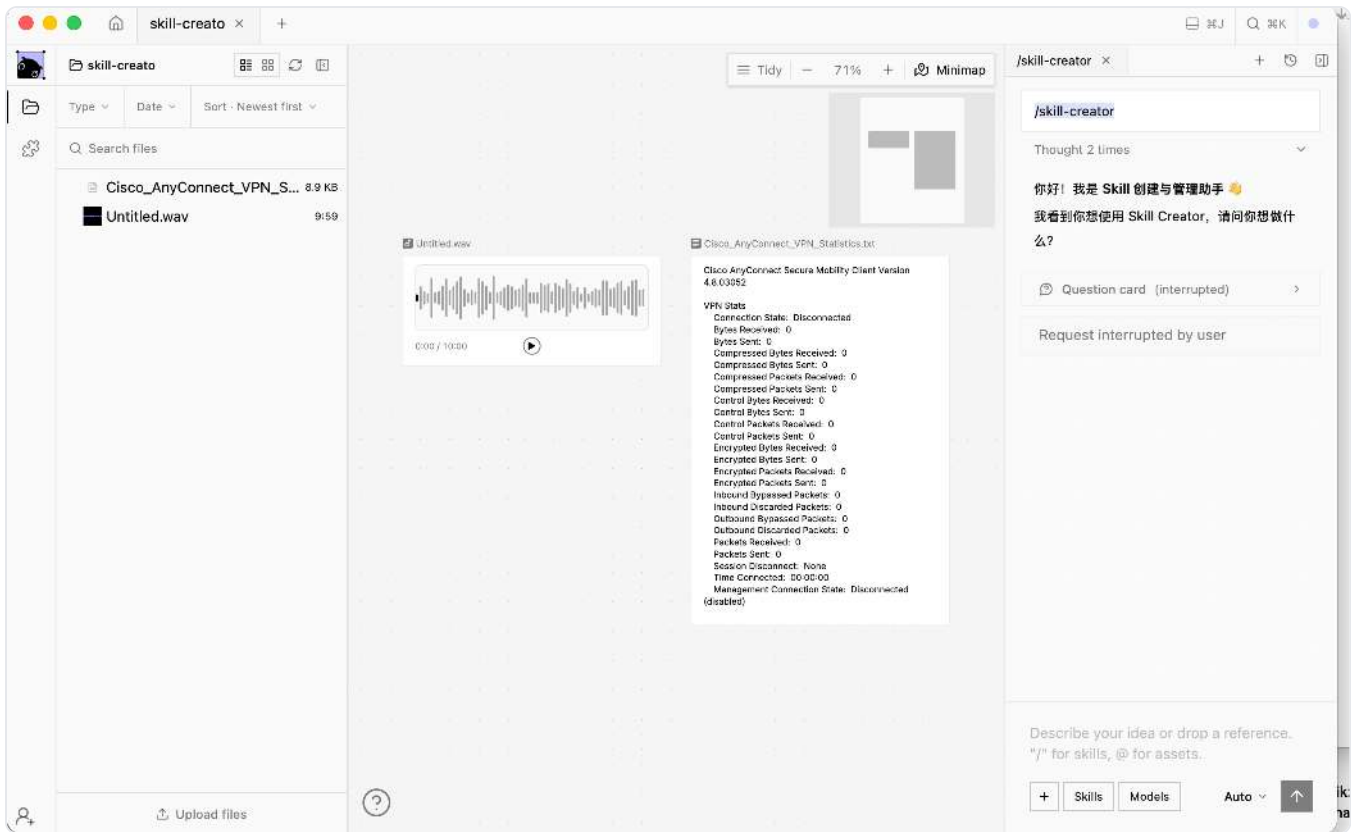
- **Zoom con la rueda del ratón.** Desplazar hace zoom hacia dentro y fuera, centrado en el cursor — sin tecla modificadora. También puedes usar los botones **-** y **+** de la barra de herramientas superior derecha, que ajustan el zoom en pasos del 10 % entre 5 % y 100 %. Los proyectos nuevos empiezan en el 60 %.
- **Panorámica manteniendo Espacio y arrastrando.** El cursor se vuelve una mano agarre mientras arrastras el lienzo.
- **Minimapa.** El conmutador **Minimap** en la barra de herramientas superior derecha muestra un pequeño mapa de visión general en la esquina del lienzo. El rectángulo blanco es tu vista actual — haz clic o arrastra donde sea en el minimapa para saltar allí al instante.



La barra de herramientas superior izquierda contiene las herramientas del lienzo:

- **Tidy** — reordena todas las tarjetas en columnas limpias automáticamente. Si no te gusta el resultado, pulsa **⌘/Ctrl+Z** para deshacer.
- **Media** — oculta las tarjetas de prompt y texto para que solo veas imágenes, vídeos y audios. Vuelve a hacer clic para mostrar todo.
- **Select** — convierte un arrastre del fondo en un recuadro de selección. Arrastra sobre varias tarjetas para seleccionarlas todas, luego usa la barra de selección para **Group**-arlas en una región coloreada, **Add all to chat**, **Add all media to timeline**, **Align into a row** o **Delete all selected**. Pulsa **Esc** para vaciar la selección y salir del modo Select.
- **Style** — abre el **Project Style Lock**: una frase de estilo más una imagen de referencia opcional que se aplica a cada generación de imagen y vídeo del proyecto, para que todos tus visuales se mantengan consistentes. Fija una referencia desde cualquier tarjeta de imagen con su botón **Pin style**.
- **Fullscreen** — el icono de expandir oculta todo salvo el lienzo. Una barra flotante mantiene todas las herramientas disponibles; pulsa **Esc** o vuelve a hacer clic en el botón de pantalla completa para salir.

Consejo: Haz doble clic en cualquier punto vacío del lienzo para abrir el menú **Add Node** justo allí — la forma más rápida de soltar una tarjeta Text, Table, Image, Video o Audio exactamente donde la quieres.



A dónde ir ahora

Ya que sabes orientarte, descubre lo que las tarjetas mismas pueden hacer en [Lienzo y tarjetas](#), conduce toda la pipeline desde [Chat y el agente](#), o monta tus clips terminados en el [Editor de línea de tiempo](#).

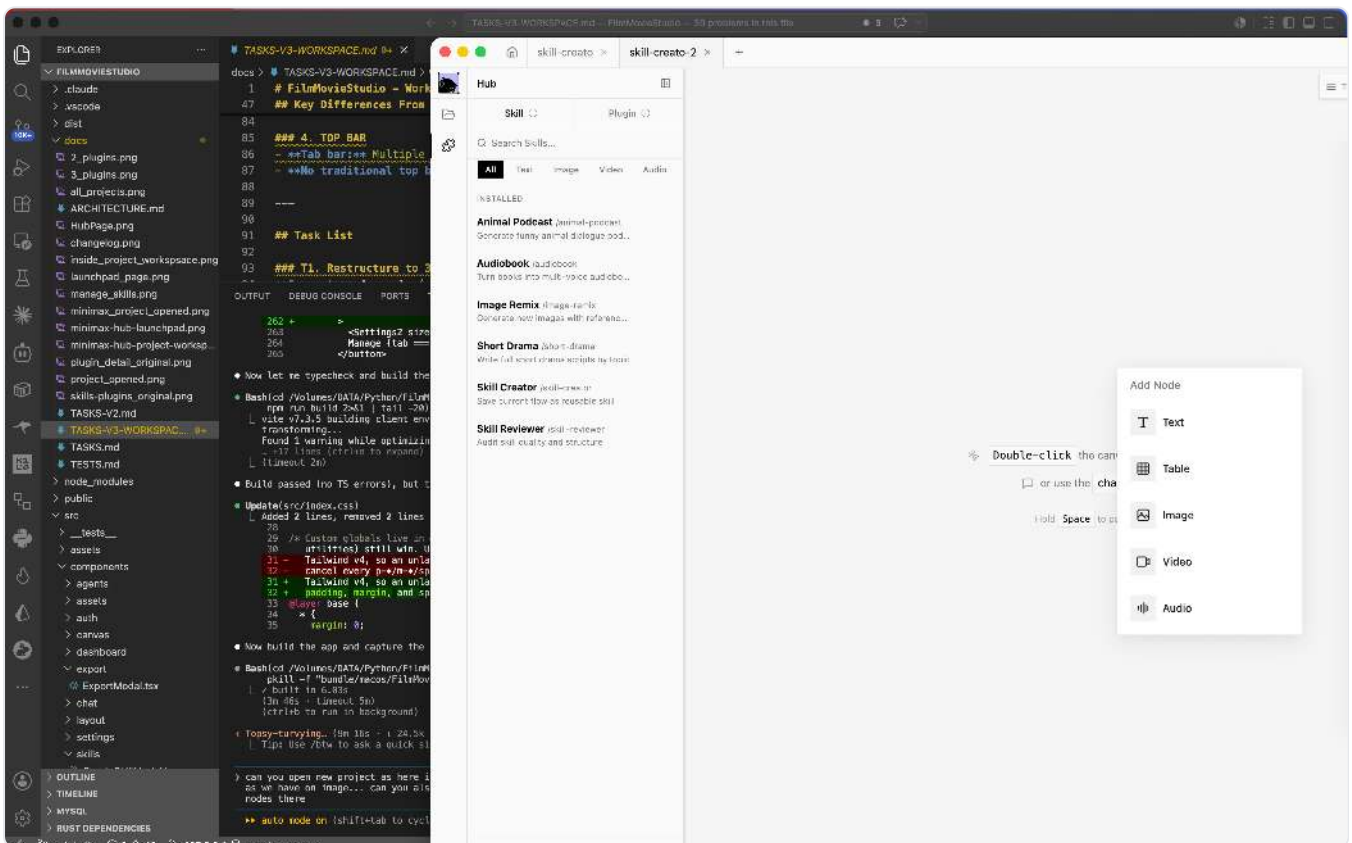
Lienco y tarjetas

Cada tipo de tarjeta y cada botón de la barra de herramientas — remix, variaciones, upscale, outpaint, bloqueo de estilo y más.

Todo lo que creas en FilmMovieStudio vive en el lienzo como una **tarjeta** (también llamada nodo): cada imagen, vídeo, clip de audio, página de guion, juego y documento es una tarjeta que puedes mover, conectar, remezclar y enviar al chat o a la línea de tiempo. Este capítulo es la referencia completa para cada tipo de tarjeta y cada botón de su barra de herramientas.

Tarjetas y conexiones

Cuando pides al agente en [Chat y el agente](#) que genere algo, el resultado aterriza en el lienzo como una tarjeta nueva — nunca tienes que colocarla tú mismo. Las tarjetas creadas a partir de otras (un vídeo hecho desde una imagen keyframe, variaciones de una imagen, una escena generada desde un guion) se dibujan con una **línea de conexión** hacia su padre, de modo que siempre puedes rastrear de dónde viene cada cosa.

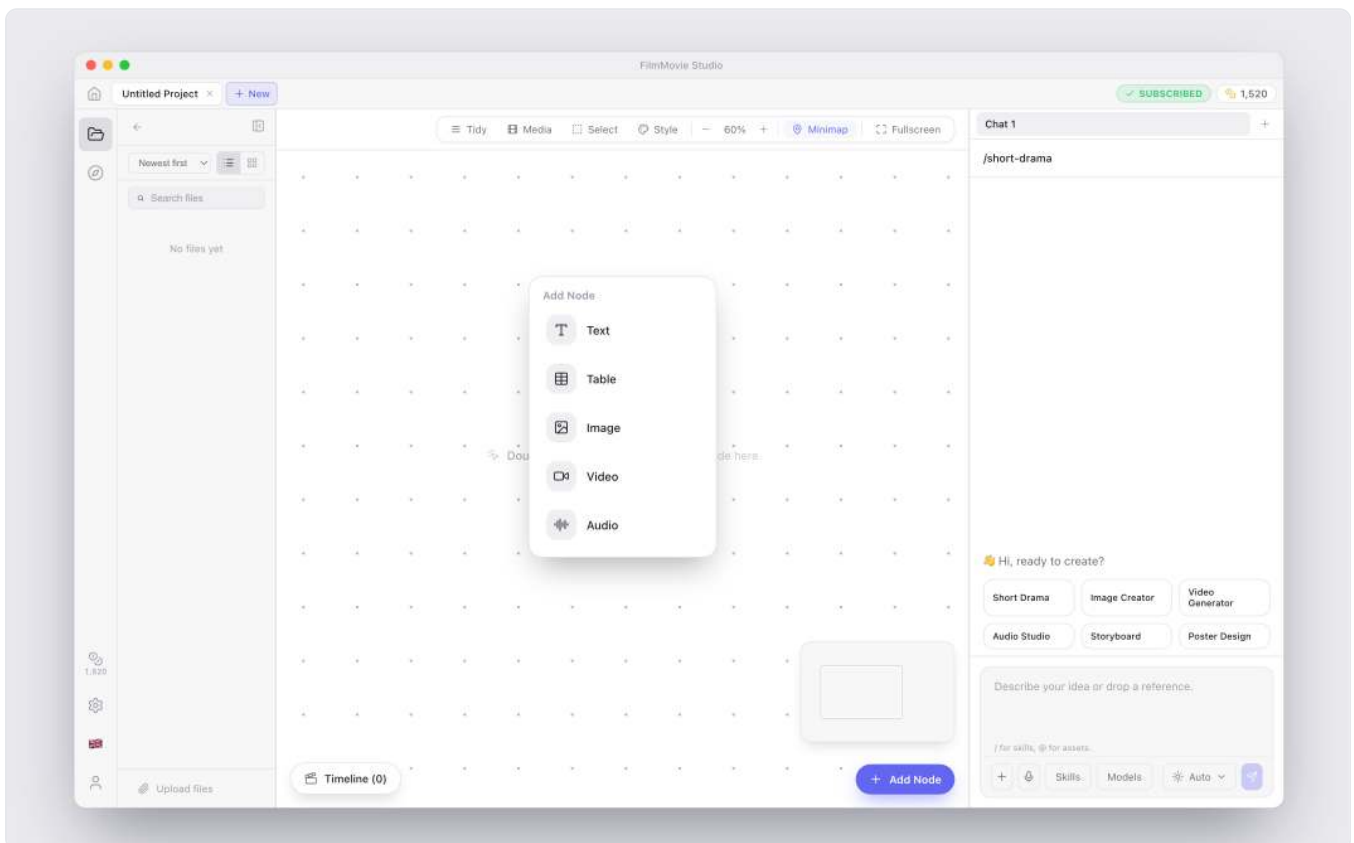


Pasa el cursor sobre cualquier tarjeta y aparece un manejador \oplus en su borde (**Add connected node**). Haz clic en él — o arrástralo a un lienzo vacío — para crear una tarjeta hija enlazada. Cuando te ramificas desde una imagen, la tarjeta nueva lleva automáticamente la imagen origen como referencia, así que una rama « Image → Video » anima exactamente esa imagen.

Añadir tarjetas manualmente

No necesitas el chat para crear una tarjeta. Haz doble clic en cualquier punto vacío del lienzo, o haz clic en el botón **+ Add Node** en la esquina inferior derecha, para abrir el menú **Add Node** con cinco tipos de tarjetas en blanco:

- **Text** — notas libres, prompts o guiones.
- **Table** — texto tabular simple.
- **Image** — una tarjeta de imagen vacía con panel de generación.
- **Video** — una tarjeta de vídeo vacía con panel de generación.
- **Audio** — una tarjeta de audio vacía con pestañas **Audio** (habla) y **Music**.



Tipos de tarjetas generadas

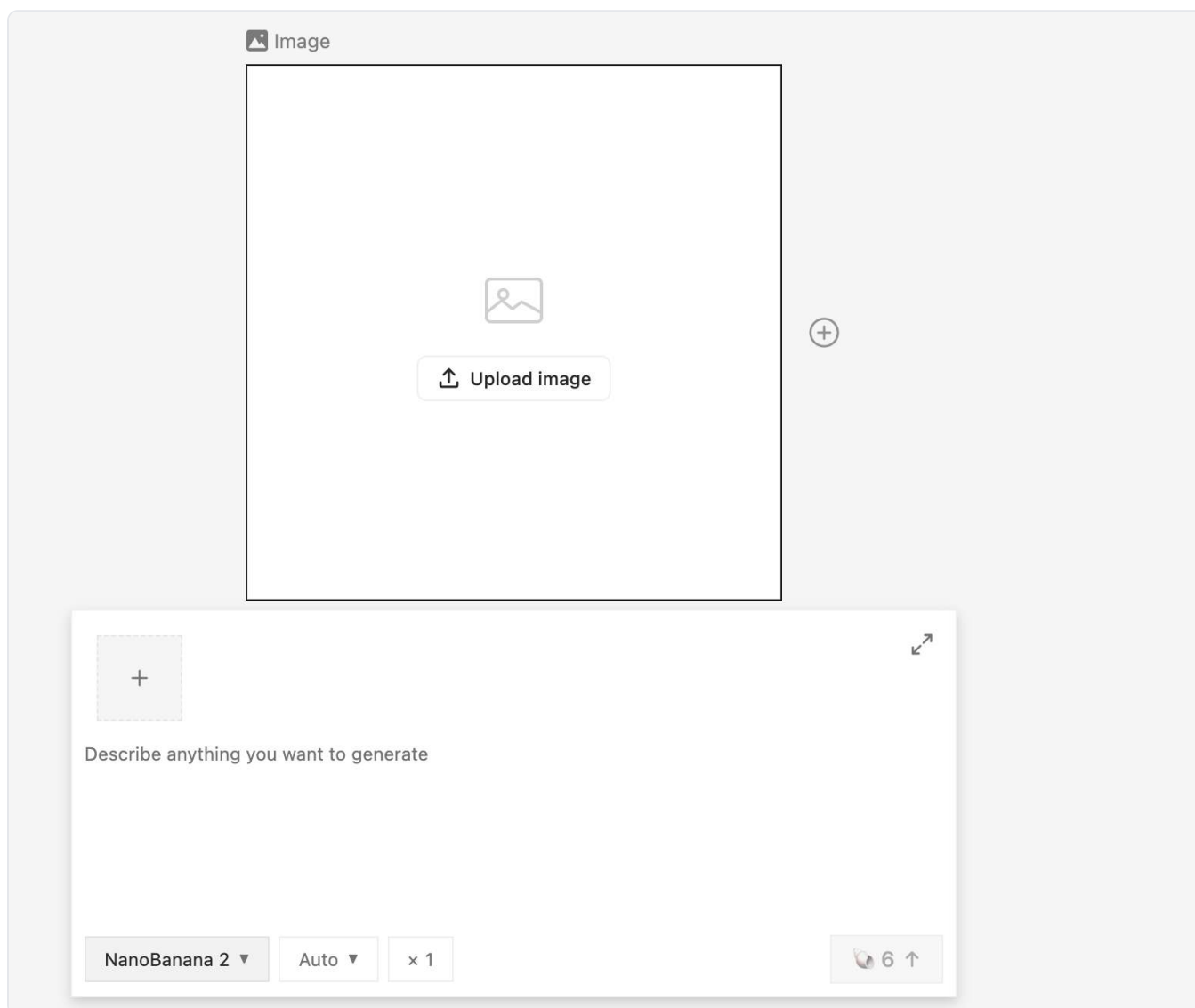
Las skills y el agente del chat crean algunas tarjetas especializadas además de las cinco básicas. Se comportan como su tipo base pero muestran contenido extra:

- **Character** — un retrato más un perfil breve; se comporta como una tarjeta de imagen y puede guardarse en la biblioteca Cast (ver [Bibliotecas Cast & Assets](#)).
- **Plan / Episode / Scene / Intent** — texto de guion y planificación producido por skills de flujo; se comportan como tarjetas de texto.
- **Final** — el vídeo final renderizado de un flujo; se comporta como una tarjeta de vídeo (sin Remix, por ser compuesto).
- **Screen** — una pantalla de app construida por la skill App Builder, con sus propias herramientas de exportación.

- **Game** — un juego jugable construido por las skills de juego, jugable directamente en la tarjeta.
- **Document** — un archivo ofimático generado (PDF, Word, Excel) que puedes abrir con tus apps del sistema.

Selecciona cualquier tarjeta para revelar su **barra de herramientas** encima. Las secciones siguientes listan cada botón por tipo de tarjeta. Cada barra termina con un icono de papelera — **Delete node** — que te pide confirmación (**Delete / Cancel**) antes de eliminar la tarjeta.

Tarjetas de imagen



Las tarjetas de imagen (y las de personaje) tienen el conjunto de herramientas más rico — tantas que solo tus favoritas **fijadas** están en la barra principal, mientras el resto vive en el menú **More tools** tras el botón **More tools**. Por defecto la barra principal muestra **Remix**, **Color adjust** y **Fullscreen**; usa **Customize Toolbar** para fijar las herramientas que más usas.

| Botón | Qué hace | Créditos |
|------------|--|----------|
| Remix | Regenera una variación usando el prompt guardado de la tarjeta | — |
| Variations | Genera 3, 4 o 6 variantes frescas del mismo prompt como tarjetas hijas | — |

| Botón | Qué hace | Créditos |
|-------------------|---|----------|
| Pin style | Fija esta imagen como referencia del Style Lock del proyecto | — |
| Outpaint | Extiende la imagen más allá de sus bordes a una nueva relación de aspecto | 60 |
| HD Upscale | Upscale de super-resolución 4x | 100 |
| Remove BG | Elimina el fondo | 20 |
| Edit Image | Describe un cambio en palabras y aplícalo a la imagen | — |
| Erase & Redraw | Pinta una máscara y regenera solo esa región | — |
| Rotate | Rotar 90° horario/antihorario, voltear horizontal o verticalmente | — |
| Add to chat | Referencia esta tarjeta en tu próximo mensaje del chat | — |
| Add to timeline | Envía la imagen al Editor de línea de tiempo | — |
| Color adjust | Abre los deslizadores de ajuste de color | — |
| Split Grid | Parte una imagen de cuadrícula en tarjetas separadas: 4-Grid (2x2), 9-Grid (3x3), 16-Grid (4x4) o 25-Grid (5x5) | — |
| Add to Assets | Marca la tarjeta en tu biblioteca Assets entre proyectos | — |
| Save to Cast | Guarda el rostro de un personaje (y su voz) en la biblioteca Cast | — |
| Fullscreen | Abre una vista previa a ventana completa | — |
| Customize Toolbar | Elige qué herramientas fijar a la barra principal | — |

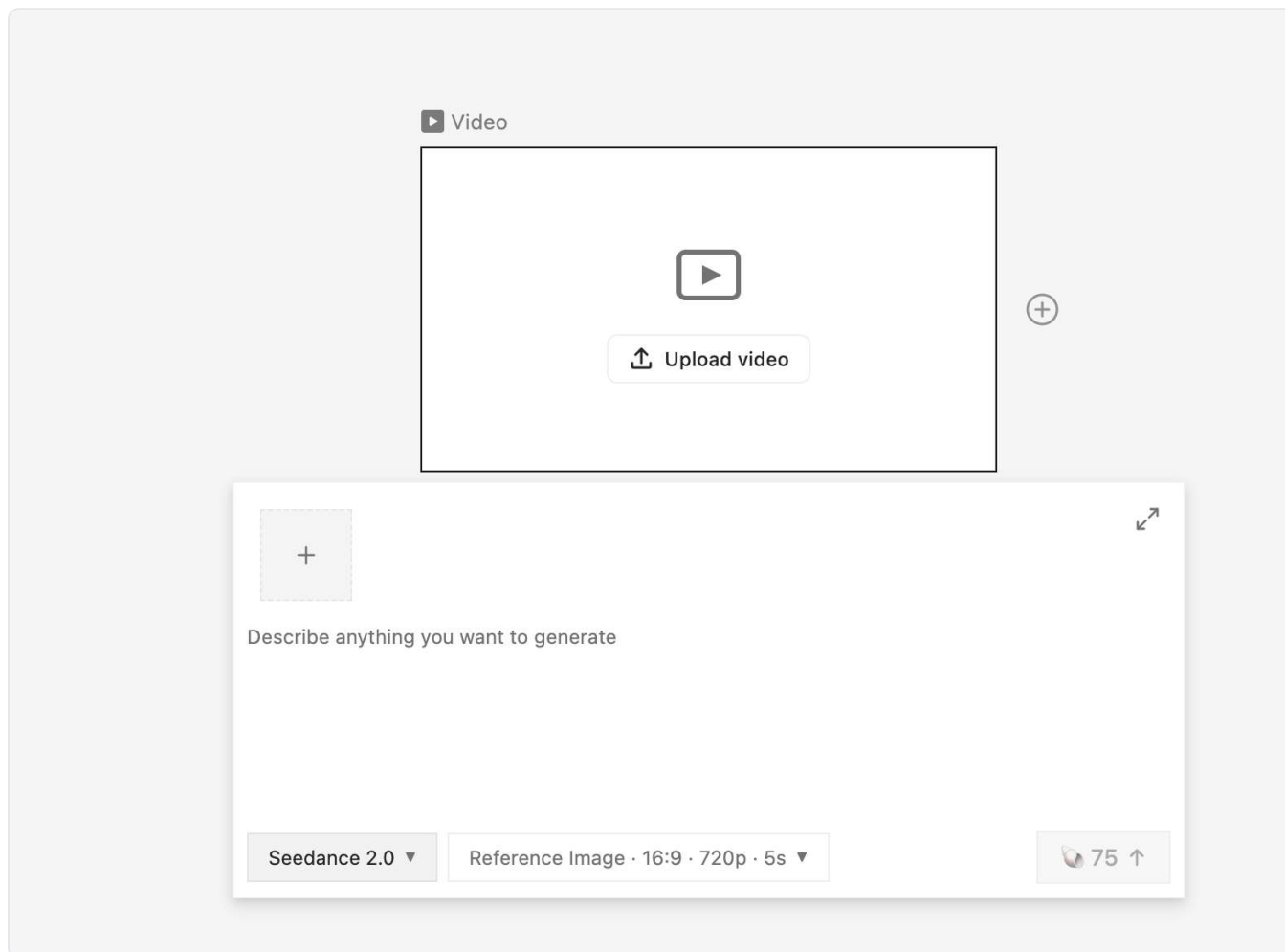
Algunas merecen una mirada más cercana:

- **Remix** vuelve a ejecutar exactamente el prompt que creó la tarjeta, así obtienes una variante hermana sin reescribir nada. Funciona en cualquier imagen generada por el chat (y vídeo).
- **Variations** despliega varios hijos a la vez — ideal para elegir el mejor de un lote.
- **Pin style** alimenta el **Project Style Lock** (el botón **Style** en la barra de herramientas del lienzo): la imagen fijada más tu frase de estilo se aplican a cada generación de imagen y vídeo del proyecto, manteniendo la película visualmente consistente.
- **Outpaint** abre un panel donde eliges **Scale**, **Resolution**, un **Preset** y una relación de aspecto objetivo (1:1, 3:4, 2:3, 9:16, 4:3, 3:2, 16:9, 4:5, 5:4 u Original), luego haz clic en **Generate** (60 créditos) para hacer crecer la imagen hacia afuera.
- **Edit Image** es el retoque más rápido: escribe en « **Describe the edit...** » y haz clic en **Apply**.
- **Erase & Redraw** te da un **Brush** y un **Eraser** con tamaño ajustable, además de **Undo** y **Clear mask**. Pinta sobre lo que quieras reemplazar, escribe « **Describe what to draw in the painted area...** » y haz clic en **Apply** — solo la región pintada se regenera.
- **Split Grid** es perfecto tras generar un storyboard o character sheet como una gran imagen de cuadrícula — cada casilla se convierte en su propia tarjeta.
- **Color adjust** abre deslizadores para **Color (tono)**, **Vibrance**, **Saturation**, **Temperature**, **Tint**, **Contrast** y **Brightness**, con un botón **Reset**.

- **Save to Cast** fija el rostro de un personaje para que parezca (y suene) igual en cada proyecto futuro — ver [Bibliotecas Cast & Assets](#).

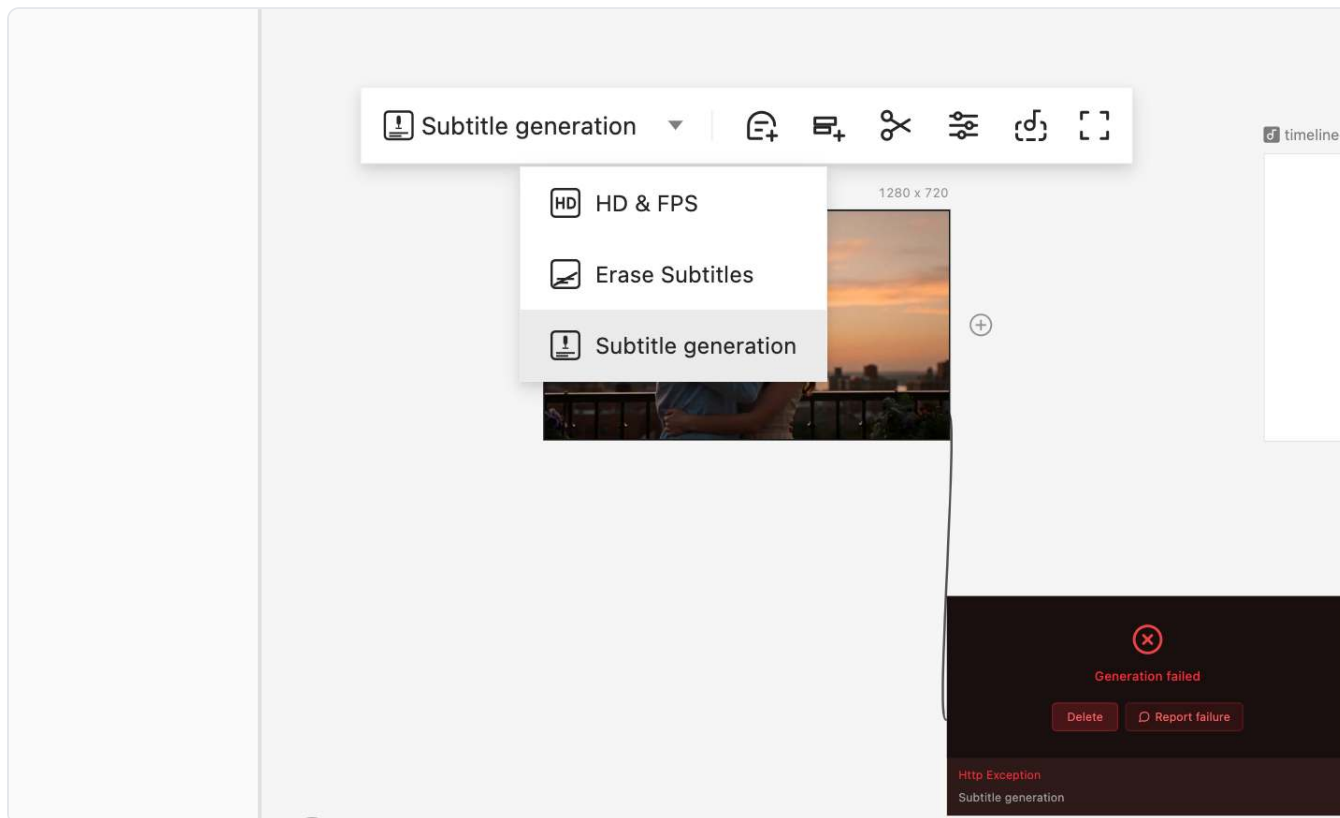
Consejo: En **Customize Toolbar** también puedes activar **Show tool names** para mostrar una etiqueta bajo cada icono mientras aprendes las herramientas.

Tarjetas de vídeo



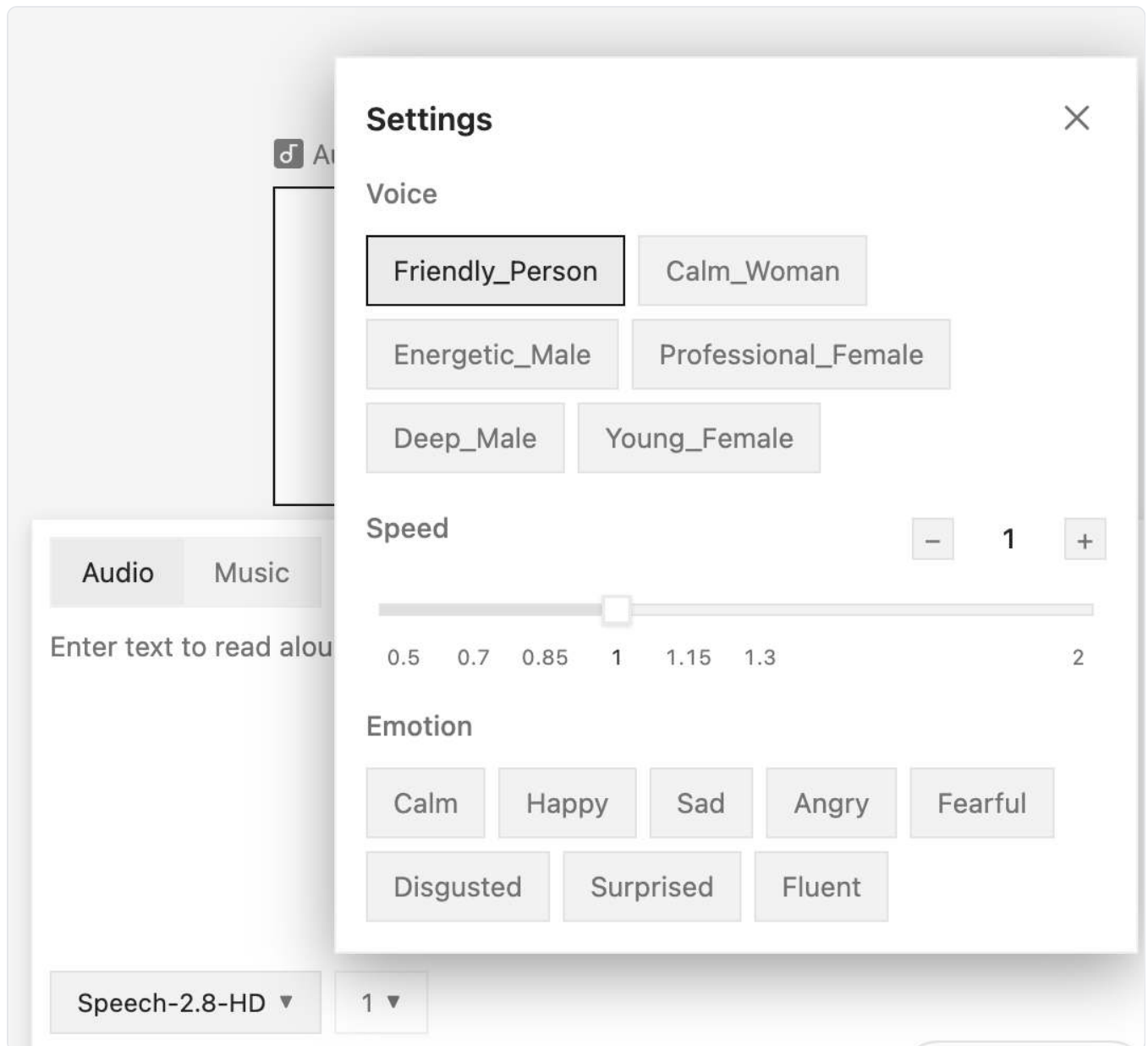
| Botón | Qué hace | Créditos |
|--------------------|--|----------|
| Remix | Regenera una variación desde el prompt guardado de la tarjeta (solo vídeos generados por chat) | — |
| Generate subtitles | Detecta habla en la pista de audio y genera subtítulos | — |
| Add to chat | Referencia esta tarjeta en tu próximo mensaje del chat | — |
| Add to timeline | Envía el vídeo al Editor de línea de tiempo | — |
| Clip | Recorta el vídeo a la sección que elijas | — |
| Extract audio | Extrae la banda sonora a una tarjeta de audio nueva | — |

| Botón | Qué hace | Créditos |
|---------------|---|----------|
| Color adjust | Abre los deslizadores de ajuste de color (igual que imágenes) | — |
| Add to Assets | Marca la tarjeta en tu biblioteca Assets | — |
| Fullscreen | Abre una vista previa a ventana completa con reproducción | — |



Generate subtitles abre el diálogo **Subtitle generation** donde eliges el **Language** hablado (**English**, **Chinese** u **Other**) antes de que empiece la transcripción. **Clip** te permite conservar solo la parte buena de un plano antes de ir a la línea de tiempo, y **Extract audio** es útil cuando quieres reutilizar una línea de voz o banda sonora por separado. Las tarjetas **Final** — el resultado renderizado de un flujo — comparten esta barra menos Remix.

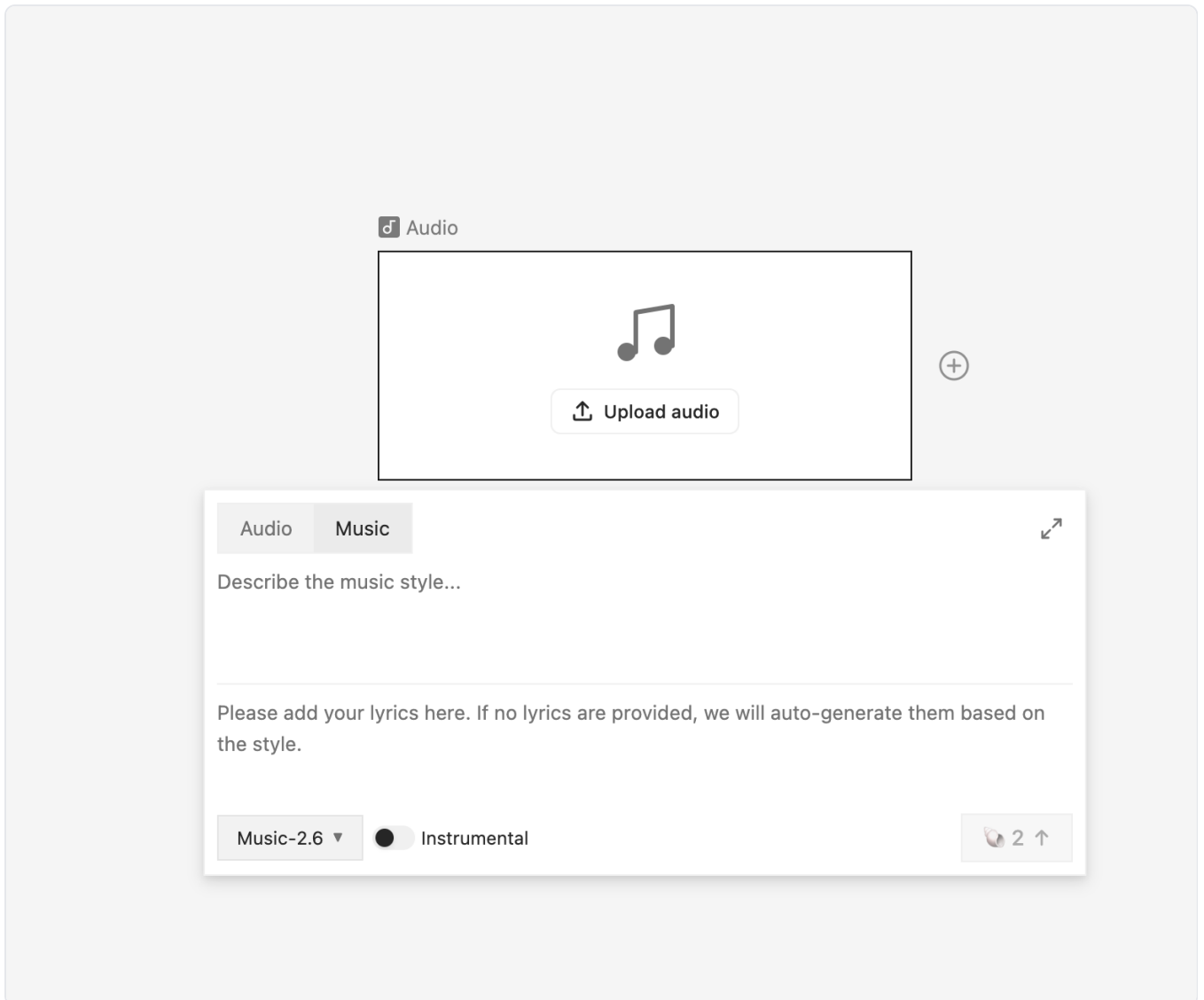
Tarjetas de audio



| Botón | Qué hace | Créditos |
|-----------------|--|----------|
| Add to chat | Referencia esta tarjeta en tu próximo mensaje del chat | — |
| Add to timeline | Envía el clip al Editor de línea de tiempo | — |
| Clip | Recorta el audio | — |
| Adjust volume | Sube o baja el volumen del clip | — |
| Add to Assets | Marca la tarjeta en tu biblioteca Assets | — |
| Fullscreen | Abre un reproductor a ventana completa | — |

Una tarjeta de audio vacía tiene dos pestañas: **Audio** para text-to-speech (escribe o pega las palabras a leer en voz alta y elige una voz) y **Music** para pistas completas — describe el género, ambiente, instrumentos y tempo, toca los chips de estilo para construir la descripción, y opcionalmente haz clic en

Generate lyrics (en el idioma elegido) o escribe los tuyos. Un conmutador **Instrumental** omite las voces por completo, y puedes elegir salida **MP3** o **WAV**.



Tarjetas Text, Table, Document y guion

Las tarjetas de texto — incluidas **Table**, **Document** y la familia guion (**Plan**, **Episode**, **Scene**, **Intent**) — comparten una barra de herramientas compacta:

| Botón | Qué hace | Créditos |
|---------------|--|----------|
| Copy text | Copia todo el texto de la tarjeta al portapapeles | — |
| Add to chat | Referencia esta tarjeta en tu próximo mensaje del chat | — |
| Add to Assets | Marca la tarjeta en tu biblioteca Assets | — |
| Fullscreen | Abre el texto en un lector a ventana completa | — |

Tarjetas Screen (App Builder)

| Botón | Qué hace | Créditos |
|--|--|----------|
| Export React code | Exporta la app como código React listo para ejecutar | — |
| Save as PNG | Guarda la pantalla como imagen | — |
| Record walkthrough video | Graba un recorrido narrado de la app | — |
| Add to chat / Add to Assets / Fullscreen | Como arriba | — |

Tarjetas Game

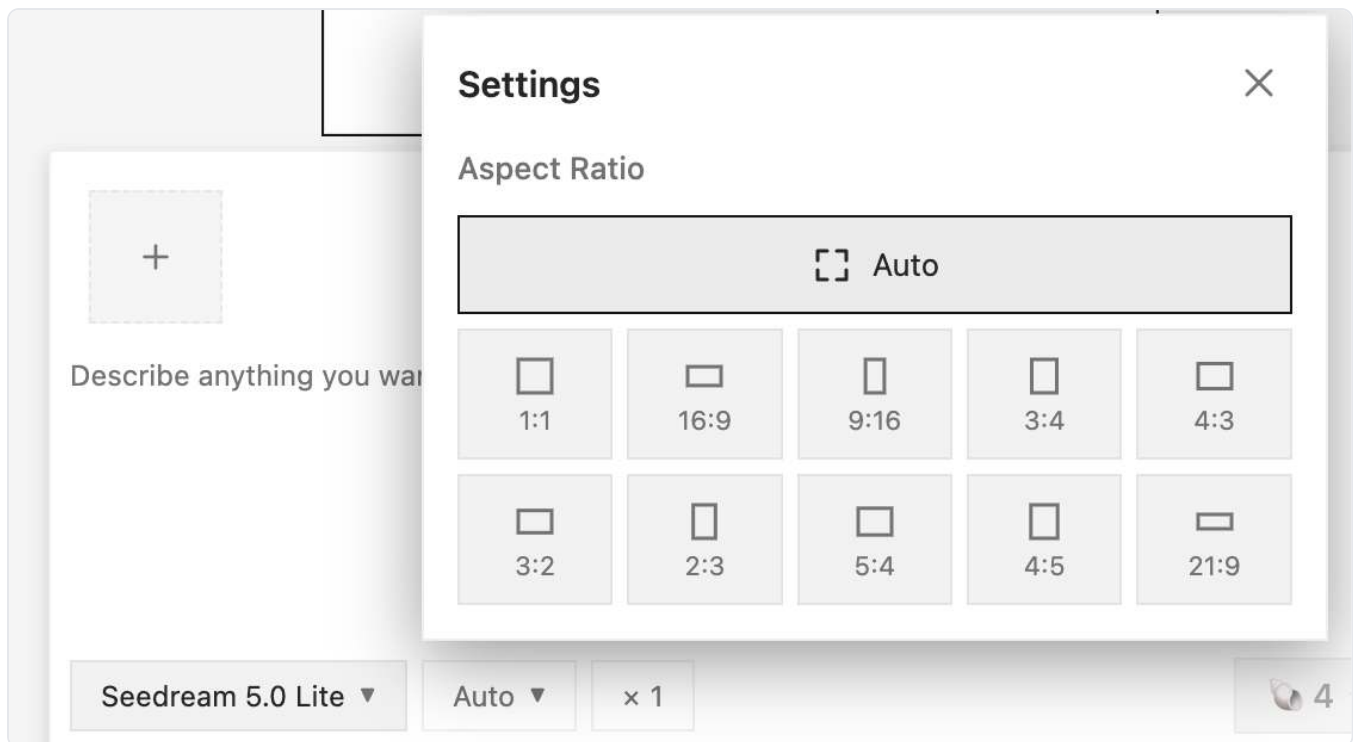
| Botón | Qué hace | Créditos |
|--|---|----------|
| Edit / remix game | Reabre el juego en el chat para que lo cambies | — |
| Export as HTML | Guarda el juego como un único archivo .html autocontenido | — |
| Add to chat / Add to Assets / Fullscreen | Como arriba | — |

Tarjetas Document (archivos ofimáticos)

| Botón | Qué hace | Créditos |
|-----------------------------|--|----------|
| Open | Abre el archivo con la app por defecto del sistema | — |
| Reveal in folder | Muestra el archivo en Finder / Explorador | — |
| Add to chat / Add to Assets | Como arriba | — |

El panel de generación en una tarjeta

Selecciona una tarjeta de imagen, vídeo o audio vacía (o generada antes) y aparece su **panel de generación** debajo — el mismo poder que el chat, directamente en la tarjeta.



- **Caja de prompt** — « Describe anything you want to generate ». Si la tarjeta ya se generó antes, su prompt original viene relleno para que lo afines y vuelvas a ejecutar.
- **Imágenes de referencia** — las tarjetas de imagen conectadas aparecen como miniaturas automáticamente, y el botón + añade más desde el disco. Un anillo de color te dice si el modelo seleccionado las usará realmente.
- **Enhance** — el botón chispa reescribe tu prompt con detalle más rico (y diálogo hablado para vídeo) usando tu modelo de Script; la flecha deshacer restaura tu texto original.
- **Settings** — el botón deslizadores abre las opciones del modelo: relación de aspecto, resolución, duración y cualquier otra que el modelo elegido soporte. Tu relación elegida incluso redimensiona la tarjeta para coincidir.
- **Model** — el desplegable elige qué modelo de IA genera. Modelos distintos tienen fortalezas, velocidades y precios diferentes.
- **Generate** — lo ejecuta. En modelos de suscripción (gestionados) el botón muestra el **coste estimado en créditos** por adelantado; los modelos con tus propias claves API solo dicen **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

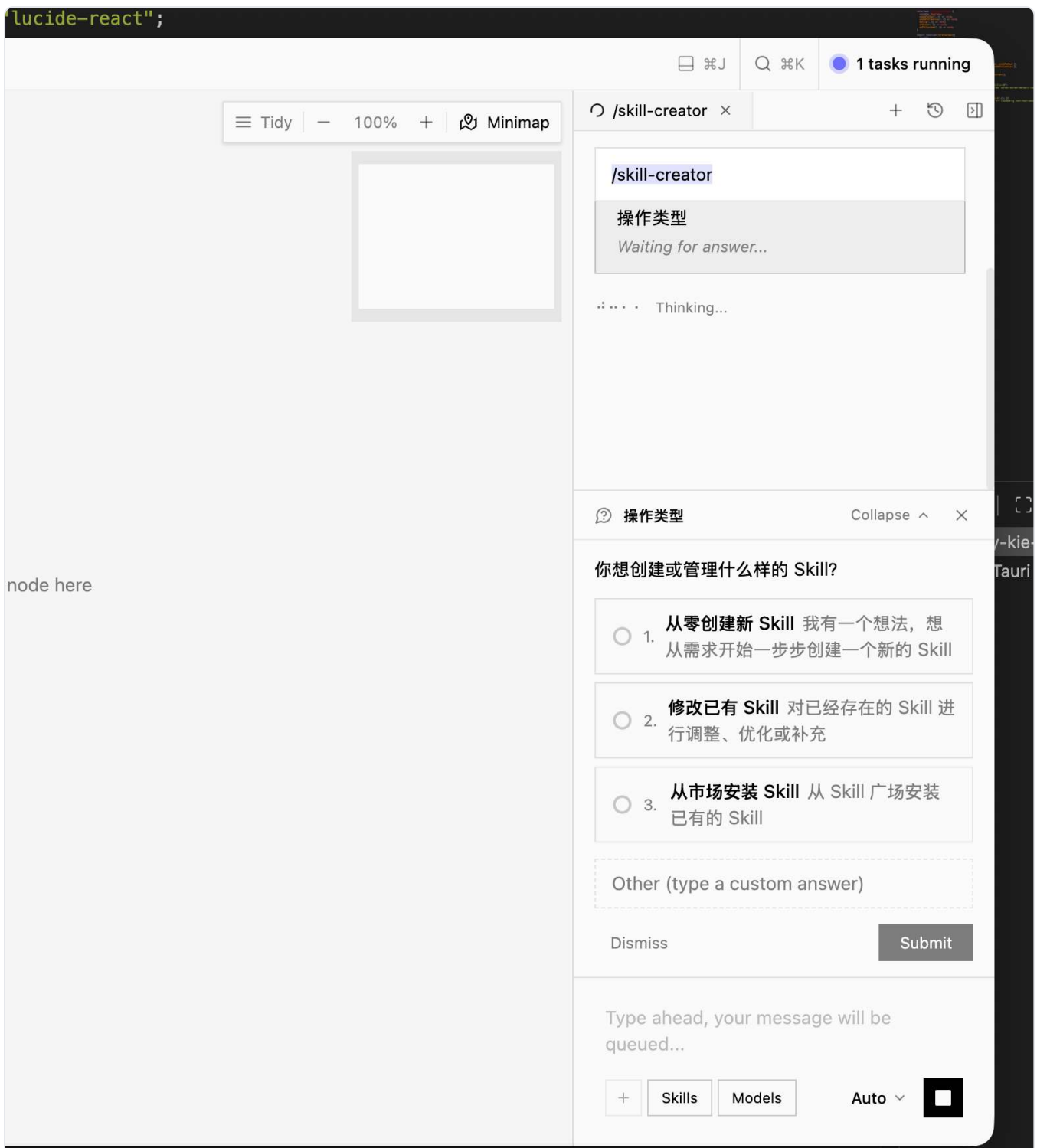
Consejo: Las tarjetas de texto reciben una versión más ligera de este panel — una caja de prompt que pide a tu modelo de Script reescribir o extender el texto de la tarjeta en su lugar.

Dominadas las tarjetas, ordénalas en el [Editor de línea de tiempo](#), o haz permanentes tus personajes en las [Bibliotecas Cast & Assets](#).

Chat y el agente

Comandos slash, comandos de sesión, @menciones, adjuntos, entrada de voz y selección de modelo.

El panel de chat en el lado derecho de cada workspace de proyecto es donde diriges toda la producción. Describes lo que quieres, y el agente IA hace el resto: planifica el trabajo, te hace preguntas cuando necesita una decisión, genera imágenes, vídeo, audio y texto y coloca cada resultado como tarjeta en el lienzo (ver [Lienzo y tarjetas](#)). Una conversación puede llevar a un proyecto desde una idea de una línea hasta una película renderizada.



Simplemente escribe — el agente entiende la intención

No necesitas un comando para empezar. El campo dice « **Describe your idea or drop a reference.** » — y eso es realmente todo. Cuando envías texto simple, el agente deduce lo que querías decir:

- **Peticiones creativas de un solo paso** — « hazme una imagen de un robot rojo », « un clip de 6 segundos de la luna sobre el agua » — se generan directamente, y el resultado aterriza en el lienzo.
- **Preguntas** — « ¿qué sabes hacer? », « ¿cómo funciona esta app? » — reciben una respuesta simple, sin generación.

- **Peticiones grandes, multi-etapa** — « hagamos un short drama sobre violonchelistas » — se enrutan a la skill de flujo adecuada, y el agente se ofrece a iniciarla por ti.
- ****Charla casual** » simplemente recibe una respuesta amistosa.

/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...



Debajo del campo siempre verás la línea de ayuda « / for skills, @ for assets. » junto con un breve aviso de que estás chateando con un sistema de IA y que el contenido generado puede ser inexacto.

Comandos slash rápidos

Escribe / para abrir el menú de comandos. Junto a tus skills lista cinco comandos rápidos para generaciones únicas:

| Comando | Etiqueta | Qué hace |
|---------|----------------|---------------------------------------|
| /image | Create Image | Genera una imagen |
| /video | Generate Video | Crea un vídeo a partir de tu prompt |
| /audio | Produce Audio | Crea música o efectos de sonido |
| /script | Write Script | Genera un guion o texto |
| /all | Run All Agents | Ejecuta todos los agentes en paralelo |

Por ejemplo: /image a red sports car at sunset, cinematic light .

Comandos de skill

Cada skill activada es también un comando slash — su nombre en kebab-case, como /short-drama , /promo-video o /audiobook . Escribe el comando seguido de tu idea:

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

Escribe un comando de skill **por sí solo** y aparece una sugerencia gris detrás — pulsa **Tab** para aceptarla y la skill responde con una breve guía de uso: buenos prompts de ejemplo, qué incluir e ideas de temas. Algunas skills (como `/app-builder`) también muestran prompts de arranque clicables « **Try one:** » debajo del campo; haz clic en uno para rellenar el campo con una idea lista para enviar.

El botón **Skills** bajo el campo abre la misma lista como un menú navegable — ver [Skills y el Hub](#) para cómo está organizado.

Comandos de sesión

Las skills de flujo se ejecutan como una *sesión*, y la sesión se guarda automáticamente — incluso entre reinicios de la app. Cuatro comandos la controlan:

| Comando | Etiqueta | Qué hace |
|--------------------------------|------------------|--|
| <code>/continue</code> | Continue Session | Reanuda la skill en pausa desde donde se detuvo |
| <code>/redo <qué></code> | Redo Part | Regenera solo un subconjunto, p. ej. <code>/redo the images</code> |
| <code>/status</code> | Session Status | Muestra la sesión de skill actual + estado del lienzo |
| <code>/start-over</code> | Start Over | Borra la sesión guardada (el lienzo se conserva) |

`/continue` y `/redo` solo aparecen en el menú / cuando hay realmente una sesión en pausa o restaurada sobre la que actuar. `/status` funciona totalmente offline — informa sin llamar a la IA. `/redo` es la opción quirúrgica: `/redo scene 3's video` regenera solo esa parte y deja todo lo demás en el lienzo intacto.

Si cierras la app a mitad de ejecución, el próximo arranque restaura la sesión y el chat te lo dice — escribe cualquier cosa (« continue », « keep going », o una nueva instrucción) y el agente retoma donde se detuvo.

Cuando el agente te pregunta

Las skills de flujo hacen pausa en los puntos de decisión creativos, y la pregunta llega como tarjeta en el chat:

- **Preguntas de texto** — simplemente escribe tu respuesta en el campo normal y envía.
- **Tarjetas de opción** — haz clic en uno de los botones de opción, o usa « **Other (type a custom answer)** » para escribir la tuya. También puedes **Dismiss** una tarjeta.
- **Formularios breves** — varias preguntas agrupadas en pestañas, con un contador de progreso como « 2/4 answered » y un botón **Submit** al acabar.

La ejecución se pausa mientras una pregunta está abierta y se reanuda en cuanto respondes. Si una pregunta estaba pendiente al cerrar la app, la tarjeta se república en el próximo arranque para que puedas responderla y continuar.

@menciones — referencia tus assets y tu Cast

Escribe @ en el campo para abrir el menú de menciones. Lista tu biblioteca de assets guardados y tus miembros del Cast (personajes reutilizables con rostro y voz fijados — ver [Bibliotecas Cast & Assets](#)), filtrables por categoría: **All, Characters, Scenes, Styles, Props, Backgrounds, Music, Scripts.**

Elegir una entrada inserta su @handle en tu mensaje y adjunta su archivo, para que el agente lo use como referencia real — menciona a un miembro del Cast y las generaciones conservan el rostro y la voz exactos de ese personaje. Las imágenes adjuntas también se pueden mencionar por posición como @image1 , @image2 , ... ; se renderizan como pequeñas miniaturas inline justo en tu prompt, la forma más clara de decirle a un modelo « pon *este* sujeto en *aquella* escena ».

Adjuntos

El botón + (**Attach image or file**) abre un selector de archivos. Puedes adjuntar:

- **Imágenes** — PNG, JPG/JPEG, WebP, GIF
- **Vídeo** — MP4, MOV
- **Audio** — MP3, WAV
- **Documentos** — PDF, TXT, MD, DOCX, XLSX/XLS, CSV, ODS

Las imágenes adjuntas se copian a la carpeta assets local del proyecto en el momento del envío, para que sigan siendo válidas para siempre — una foto de referencia que adjuntas hoy sigue funcionando cuando retomas la sesión la semana que viene. Los documentos pueden ser leídos por el agente (con la skill Documents o en chat libre), y cualquier adjunto aparece como chip extraíble sobre el campo antes de enviar.

Entrada de voz

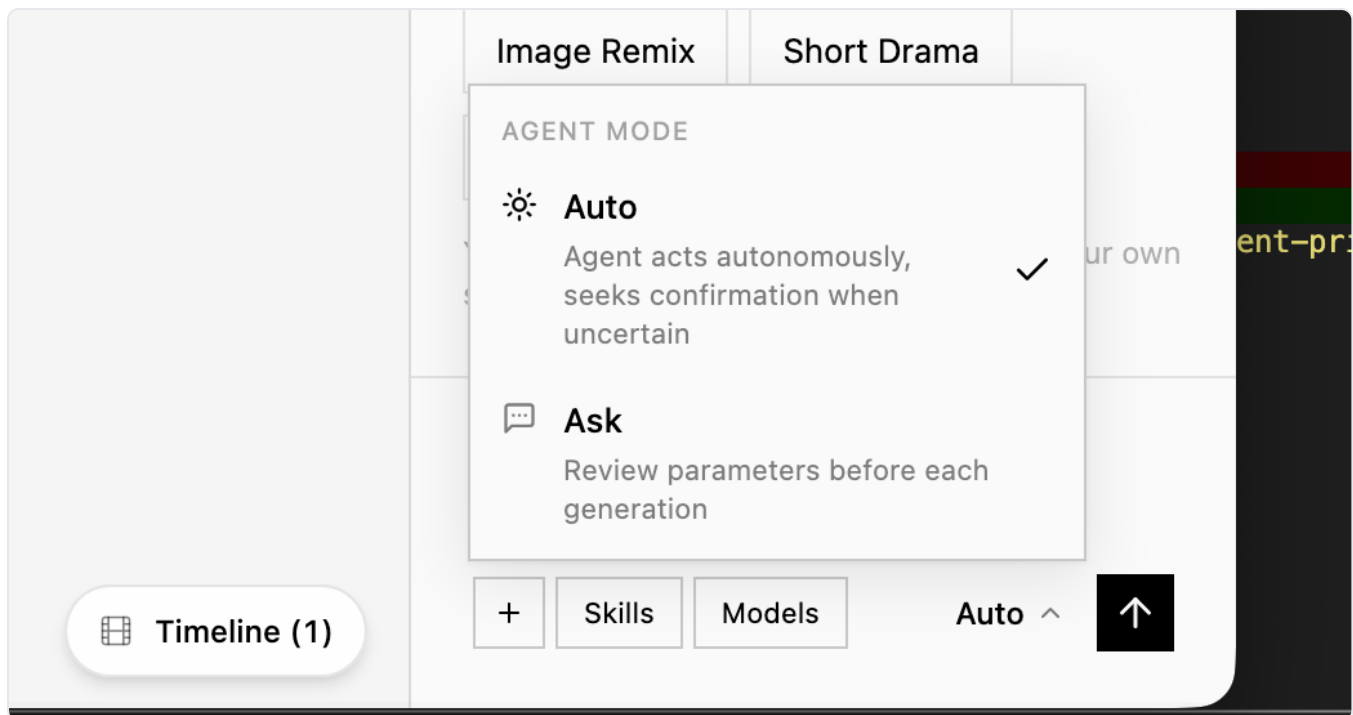
El botón de micrófono graba un comando de voz: haz clic para empezar, haz clic en el cuadrado para parar. La grabación se transcribe y **se coloca en el campo para revisión** — **nunca se envía automáticamente**, para que puedas editarla antes de pulsar Enter.

Modelos y modo Agente

El botón **Models** abre el selector de modelos, con pestañas para **Image, Video, Voice, Music y SFX**. Marca los modelos que el agente puede usar — el pie te recuerda que *el agente usa solo los modelos seleccionados*. Cada entrada muestra su proveedor y sus insignias de capacidad (resolución máx., duración del clip).

Junto al botón de envío está el selector **Modo Agente** con dos modos:

- **Auto** — El agente actúa de forma autónoma, busca confirmación cuando duda.
- **Ask** — Revisar los parámetros antes de cada generación.



El modo Ask es genial mientras aprendes lo que cada modelo cuesta y produce; Auto es el modo manos libres para ejecuciones largas de workflow.

Ejecuciones largas, pausas y créditos

Algunas notas prácticas para grandes producciones:

- **Límite de seguridad.** El agente tiene un techo integrado de cuántos pasos de herramienta puede dar en una ejecución. Si toca el techo a mitad de proyecto, nada se pierde — tu trabajo está en el lienzo, y escribir cualquier cosa (incluso solo « continúe ») reanuda desde ese punto exacto.
- **Pausas del proveedor.** Si a un proveedor le acaban los créditos, rechaza una clave o sufre rate-limit, el workflow se pausa con una explicación en lugar de fallar. Corrige la causa (recarga, comprueba Ajustes → AI Providers, o simplemente espera un minuto), luego escribe `/continue`.
- **Créditos.** Cada generación de imagen, vídeo y audio consume créditos (o tu saldo del proveedor) — los workflows multi-escena pueden sumar, así que vigila el saldo en la barra superior.

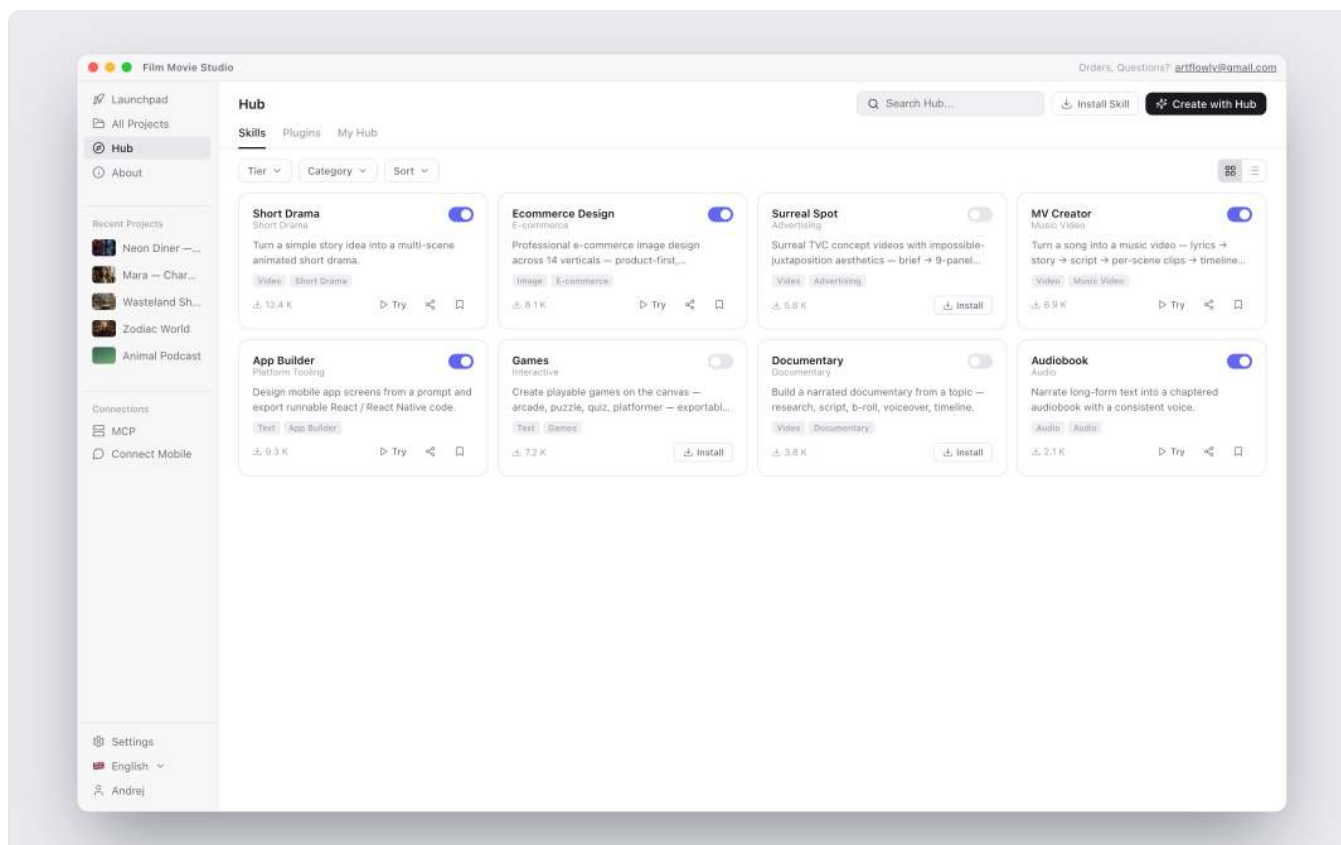
Consejo: No tienes que cuidar de un workflow. Inicia `/short-drama`, responde a las preguntas del brief y vuelve más tarde — la sesión, el lienzo y cualquier pregunta pendiente seguirán ahí.

¿Listo para profundizar? Explora cada skill en [Skills y el Hub](#), o salta directamente a la [Referencia de skills](#) completa.

Skills y el Hub

Explora, activa y gestiona skills; skills de flujo vs rápidas; crear las tuyas.

Las skills son workflows de IA guiados — playbooks escritos en lenguaje natural que el agente del chat sigue paso a paso. Una skill conoce el orden correcto de trabajo para su oficio (personajes antes que keyframes, keyframes antes que vídeo), dónde pausar para pedir tu aprobación, y qué herramientas de generación usar. Lanzas una tecleando su comando slash en el chat, y todo lo que produce aterriza en el lienzo.

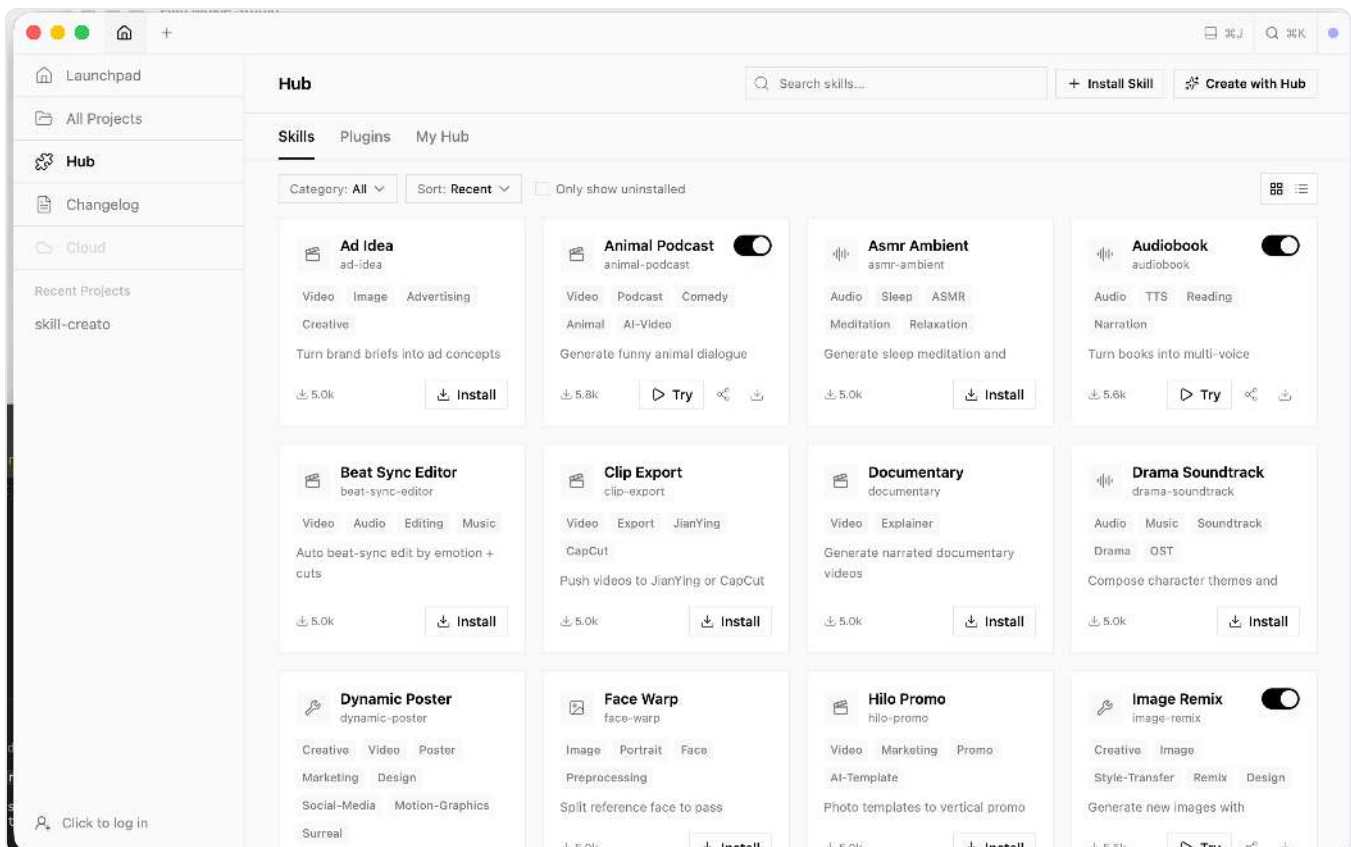


Las skills vienen en dos niveles:

- **Workflows** — producciones multi-etapa como **Short Drama**, **MV Creator**, **Documentary** o **Promo Video**. Planifican, hacen preguntas, generan en fases y a menudo terminan con un vídeo renderizado.
- **Quick** — herramientas de propósito único como **Quick Image**, **Quick Video** y **Quick Audio**: un prompt entra, un resultado sale.

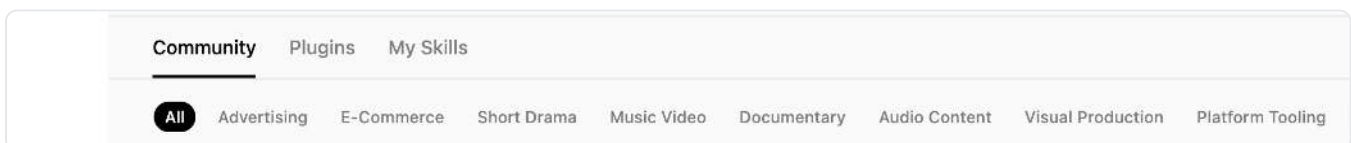
La página Hub

Abre el **Hub** desde la barra lateral para explorarlo todo. La barra superior tiene un campo **Search Hub...** más dos botones — **Install Skill** y **Create with Hub** — y tres pestañas: **Skills**, **Plugins** y **My Hub** (tus skills instaladas).



La fila de filtros afina la cuadrícula:

- **Tier** — All, Workflows o Quick.
- **Category** — All, Advertising, E-Commerce, Short Drama, Music Video, Documentary, Audio Content, Visual Production, Platform Tooling.
- **Sort** — Recent, Popular o Name.
- **Only show uninstalled** — oculta lo que ya tienes.
- Un conmutador cuadrícula/lista cambia el diseño; las listas largas pagan de 16 en 16.

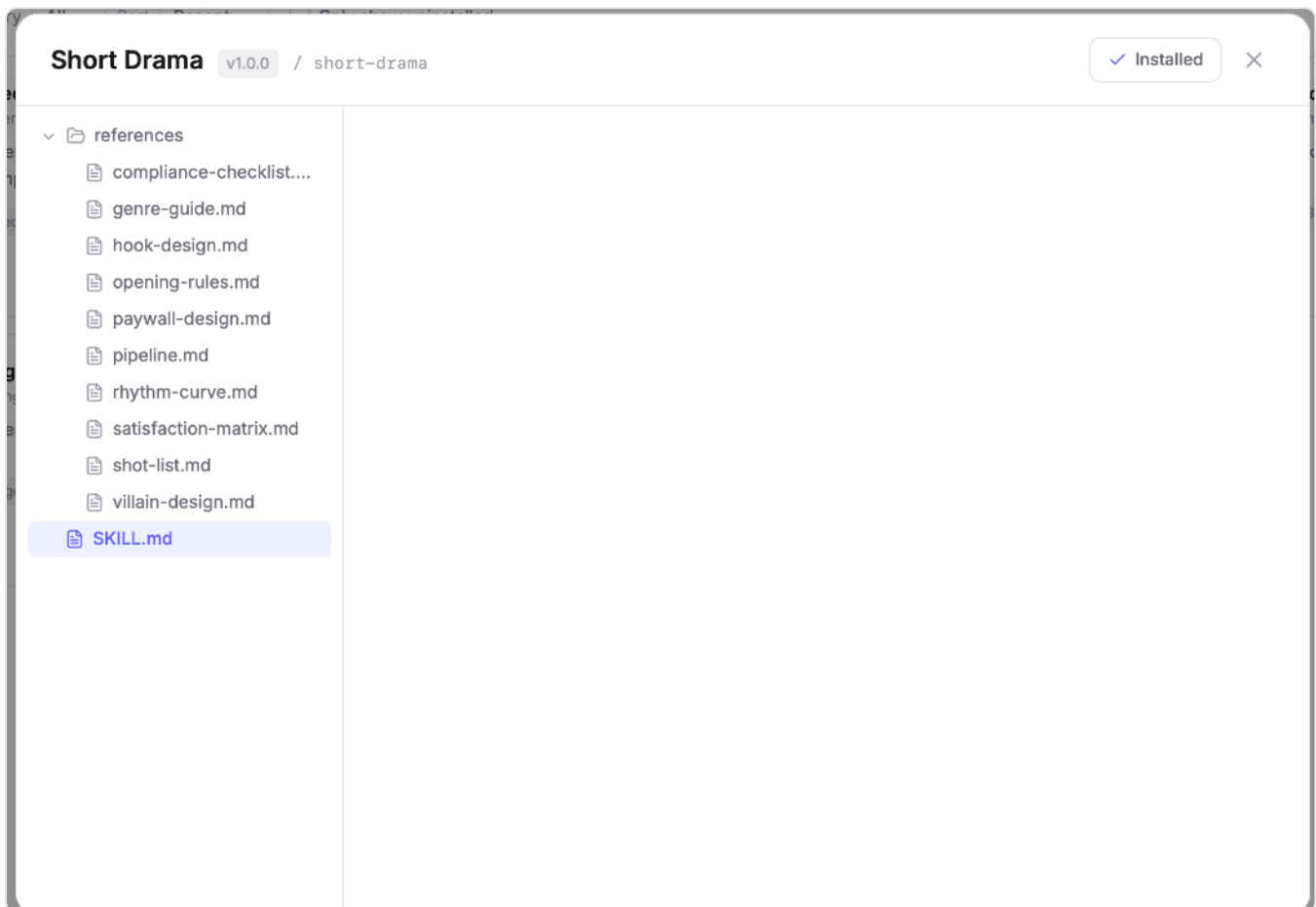


Tarjetas de skills y sus acciones

Cada tarjeta muestra el nombre, categoría, descripción y tags de la skill. Lo que puedes hacer depende de su estado:

- **No instalada** — un botón **Install** la añade a tu biblioteca.
- **Instalada pero desactivada** — la tarjeta dice « **Enable to use** → »; cambia el interruptor en la esquina de la tarjeta para activarla.
- **Activada** — tienes **Try** (crea un proyecto nuevo con el comando de la skill precargado y listo para ejecutarse), **Share** y **Save**.

- **Actualización disponible** — aparece un botón **Update** destacado con un chip de versión como `v1.0.0` → `v1.2.0` , para que veas el destino antes de hacer clic.



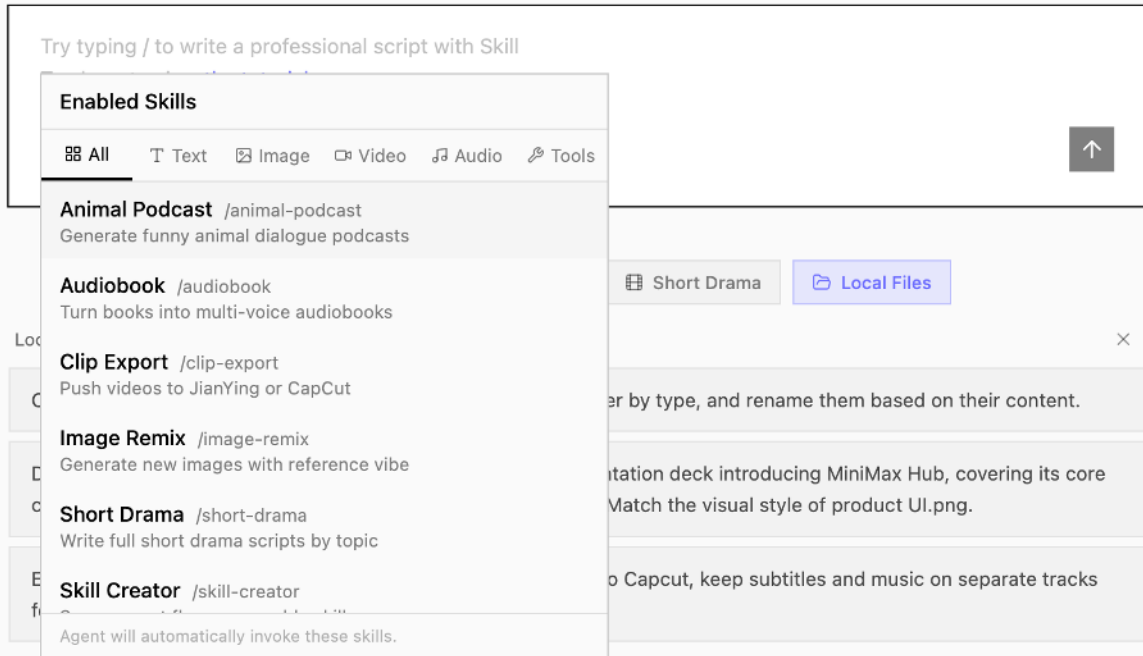
Solo las skills *activadas* aparecen en la lista de comandos / del chat y en el menú Skills — desactivar una skill la oculta ahí sin desinstalar nada.

El menú Skills en el chat

En cualquier proyecto, el botón **Skills** bajo la entrada del chat abre el menú **Enabled Skills**. Las pestañas de categoría — **All**, **Text**, **Image**, **Video**, **Audio**, **Tools** — filtran la lista, que se agrupa en una sección **Workflows** arriba y **Quick Generation** abajo. Haz clic en una skill y su comando `/s slug` cae en la entrada, listo para tu prompt. El pie recuerda que el agente también invocará estas skills automáticamente cuando tu solicitud lo requiera.

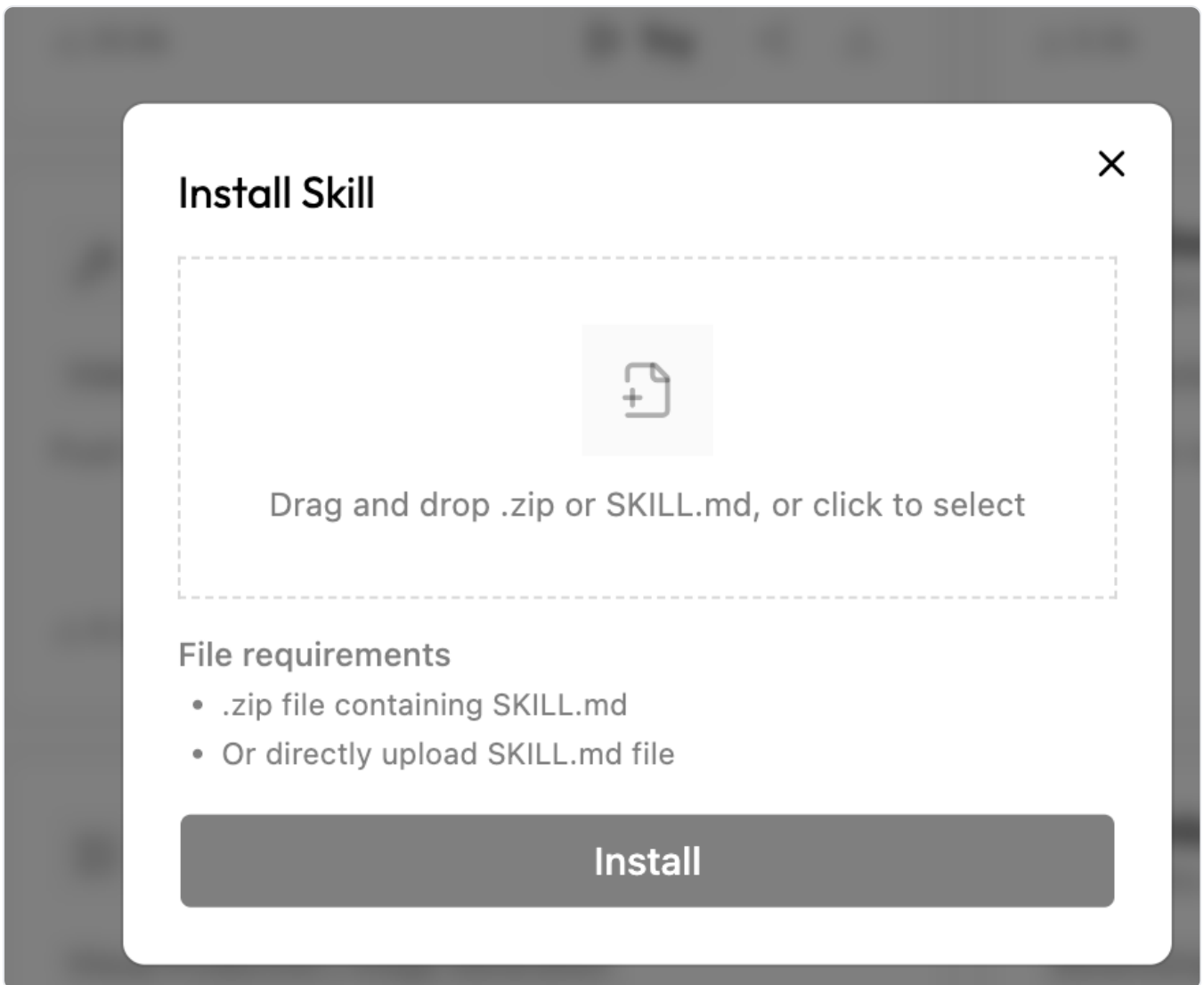
MiniMax Hub

A new way to create media with AI



Instalar un paquete de skill

Install Skill (en la barra superior del Hub) abre un diálogo donde puedes soltar — o hacer clic para elegir — un paquete de skill: bien un bundle **.zip** o un simple archivo **SKILL.md**. Una vez instalado, aparece en My Hub y como comando slash como cualquier skill integrada.



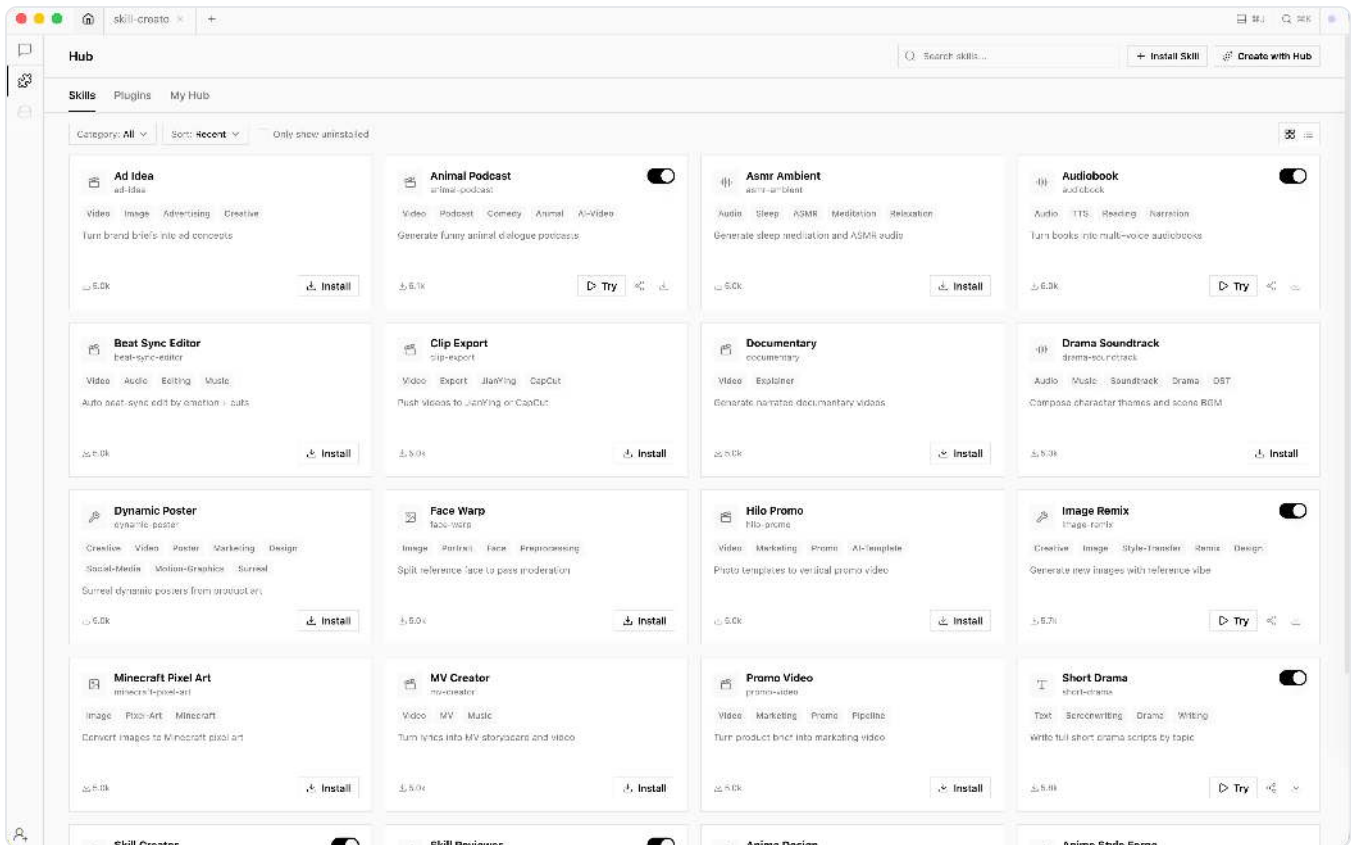
Consejo: También puedes arrastrar un archivo `.md` de skill directamente al panel del chat para importarlo — útil cuando alguien comparte una skill contigo.

Crear tu propia skill

Create with Hub abre el diálogo **Create a Skill**: dale un **Name** y una **Description**, elige una **Category** y un tipo de agente (**Text**, **Image**, **Video** o **Audio**) y haz clic en **Create**. Las skills nuevas empiezan en el nivel Quick y reciben de inmediato su propio comando slash. Como las skills se escriben en lenguaje natural, editar una se parece más a redactar un brief que a programar.

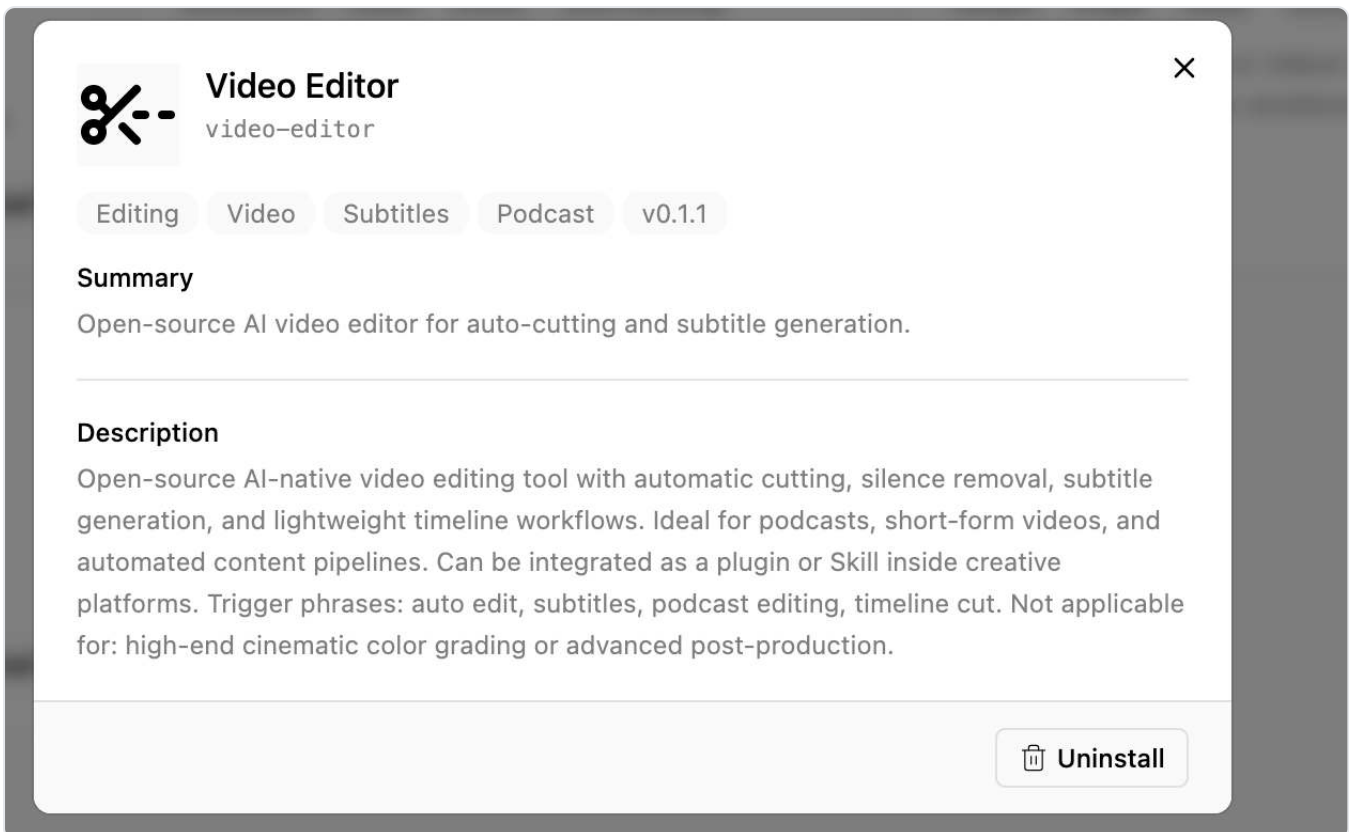
Gestionar tus skills

La pestaña **My Hub** es tu colección instalada. Desde aquí (o en cualquier lugar del Hub) puedes activar y desactivar skills, aplicar actualizaciones a medida que llegan nuevas versiones con la app, y mantener la lista de comandos del chat limitada a las skills que usas realmente.



Plugins

La pestaña **Plugins** aloja seis herramientas integradas: **Multi-Panel Storyboard**, **Auto Color Grade**, **Voice Cloner**, **Scene Detector**, **Subtitle Burner** y **Multi-Angle Generator**. Cada una tiene el mismo interruptor de activación que una skill; haz clic en una tarjeta de plugin para abrir su vista de detalle con la descripción completa, tags, versión — y un botón para desactivarlo (puedes reactivarlo en cualquier momento desde su tarjeta).

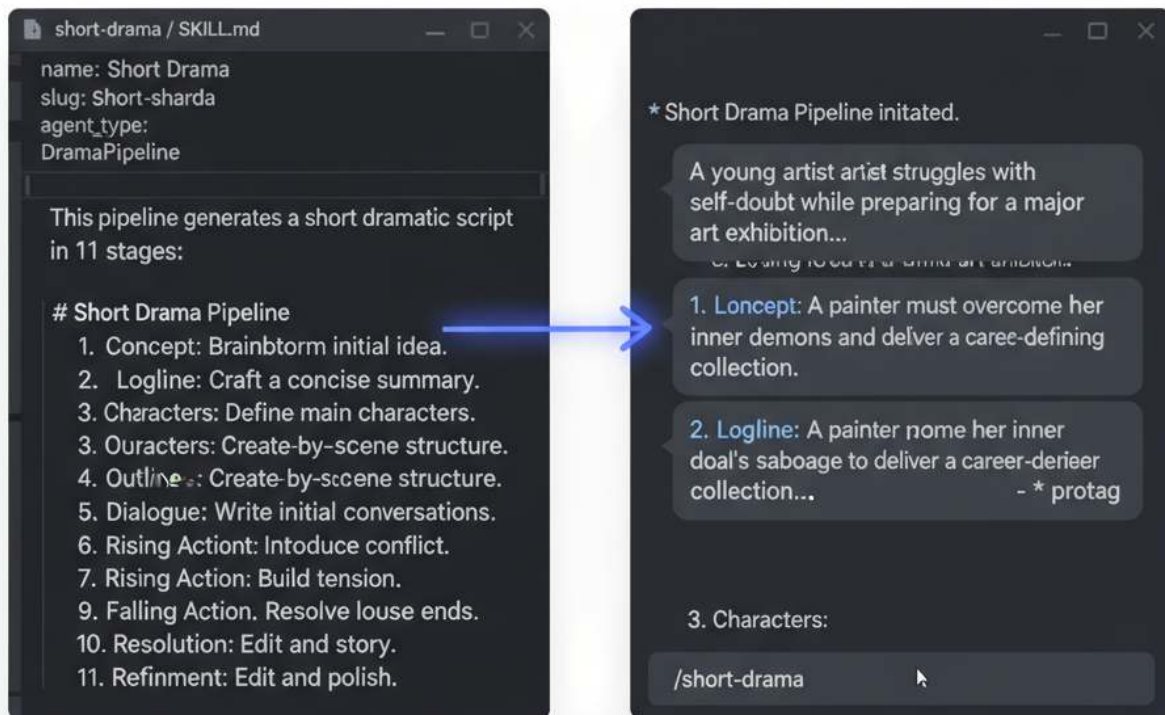


Cómo se ejecuta realmente una skill

Cuando envías `/short-drama una historia sobre...`, el agente lee el playbook de esa skill y lo recorre paso a paso: escribe y genera, hace pausas en los puntos de decisión para hacerte preguntas, coloca cada resultado intermedio en el lienzo y — para los workflows de vídeo — al final monta la línea de tiempo y renderiza. Mantienes el control todo el camino: responde a las preguntas, rehaced una parte con `/redo`, o detente y retoma días después.

YOUR SKILLS. EDITABLE. FORKABLE

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



Cada tarjeta que crea una skill se comporta como cualquier otra — remézclala, añádela a la línea de tiempo, o guarda un personaje en tu Cast para que la próxima ejecución de la skill reutilice el mismo rostro y la misma voz (ver [Bibliotecas Cast & Assets](#) y [Lienzo y tarjetas](#)).

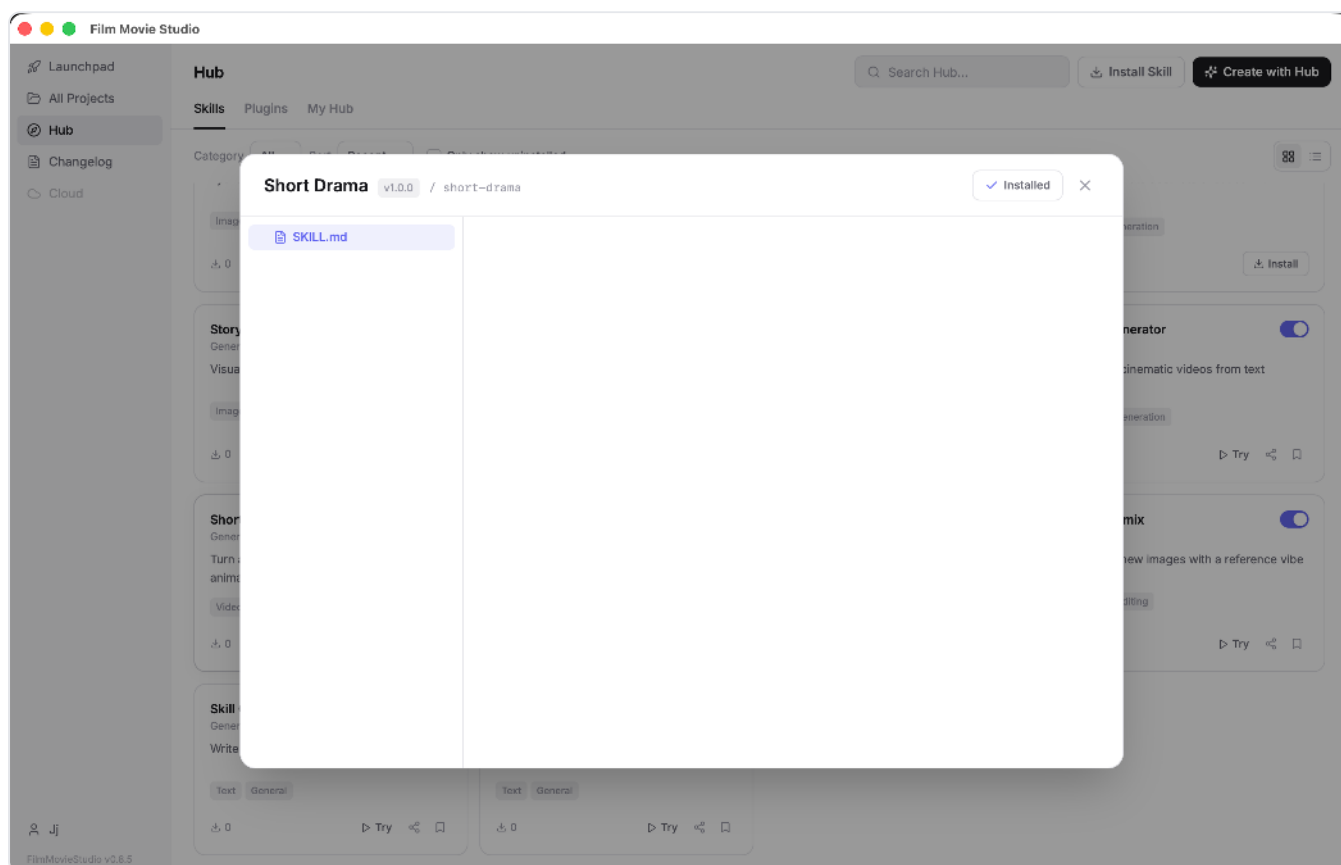
Para un catálogo completo de cada skill integrada — qué produce, sus fases y prompts de ejemplo — ver la [Referencia de skills](#).

Referencia de skills

Cada skill integrada explicada — qué hace, un prompt de ejemplo y cómo se ejecuta, paso a paso.

Las skills son las pipelines creativas listas para usar de FilmMovieStudio: escribe un comando slash en el chat, describe lo que quieres, y el director IA conduce todo el trabajo — te hace las preguntas creativas, genera imágenes, clips, audio y documentos en tu lienzo y (para skills de vídeo) renderiza el corte final. Este capítulo es la referencia completa de cada skill integrada: qué produce, un prompt de ejemplo realista y cómo se desarrolla realmente una ejecución.

Hay dos niveles. Las skills **Workflow** son producciones multi-etapa — hacen pausa en gates creativos para que apruebes el plan, el estilo, los keyframes. Las skills **Quick** son herramientas mono-uso: un prompt entra, un resultado sale, sin preguntas. Puedes lanzar cualquier skill de tres formas: escribe su `/command` en el chat, elígela en el menú Skills junto al campo del chat, o ábrela desde la página Hub y haz clic en Run.



Consejo: Una skill Workflow recuerda dónde estaba — incluso entre reinicios. Escribe `/continue` para reanudar una ejecución interrumpida, `/status` para un informe local de progreso, `/redo <qué>` para regenerar solo una parte, o `/start-over` para borrar la sesión.

Contenido

- **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

La skill insignia. `/short-drama` es un director de cine IA completo: a partir de una idea de historia en una línea la conduce a través de análisis de guion, diseño de personajes, un estilo visual bloqueado, planes de episodios, keyframes de escenas, clips animados, audio y un corte final renderizado — pausándose en cada gate creativo significativo para que *tú* tomes las decisiones.

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

Cómo se ejecuta:

1. **Intención y personajes.** El director lee tu idea (y cualquier foto de referencia adjunta), identifica género, tono y público, y escribe una breve ficha de perfil para cada personaje principal.
2. **El brief creativo.** Hace pausa y te plantea un brief con pestañas adaptado a *tu* historia: mercado objetivo, número de episodios y tono y estilo — cada pestaña con opciones concretas.

/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 character creation tool. At the top, there's a section titled "Both markets" with a sub-header "Create in Chinese". Below it is a radio button next to the text "3. first, then translate and adapt for overseas". Underneath is a text input field labeled "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 are two circular icons: on the left, a logo for "TINY SCOUTS" featuring a character's face, and on the right, a circular portrait of a young boy with blonde hair.

- Bloqueo de estilo y retratos.** A partir de tu elección de estilo escribe una « Style Bible » vinculante, genera una imagen ancla de estilo, luego un retrato de referencia para cada personaje — para que el look y los rostros se mantengan idénticos en cada plano futuro. Ofrece guardar tus personajes principales en la biblioteca Cast para que conserven el mismo rostro y voz en proyectos futuros.
- Plan creativo y episodios.** Esboza la estructura de actos, una tarjeta por episodio y tres beats de escena por episodio — luego hace pausa para que apruebes el plan o cambies el brief.

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

Expand



Act I — Setup (Ep 1-3)

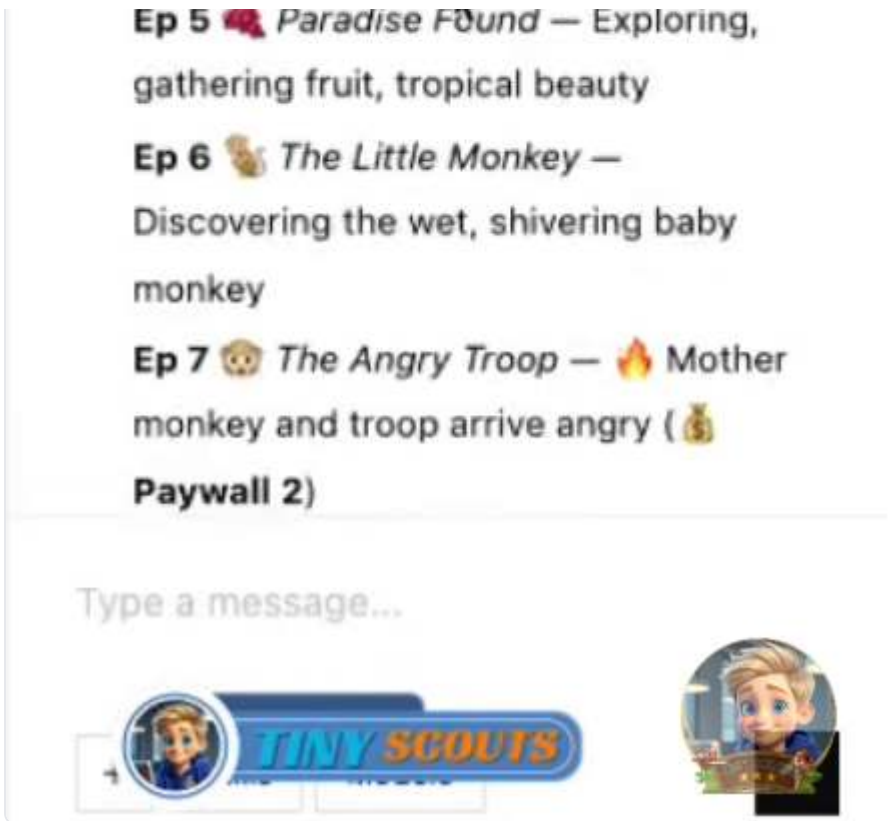
Ep 1 🌴 *Vacation Paradise* — Meet the families at the beautiful seaside resort

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

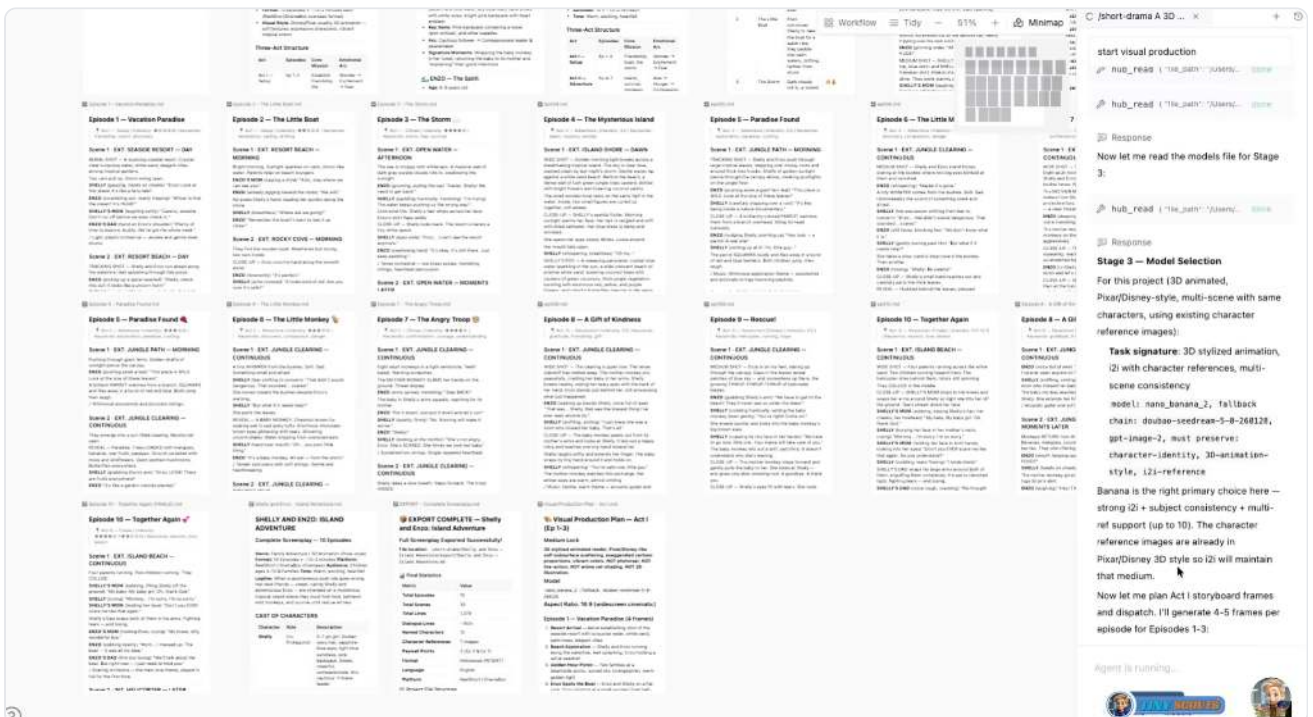
Ep 3 🌪️ *The Storm* — 🌋 Weather turns deadly, massive waves, the children hide in the boat (💰 **Paywall 1**)

Act II — Adventure (Ep 4-7)

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



5. **Keyframes y brief de producción.** Tras la aprobación, genera una imagen keyframe por cada escena (retratos de personajes adjuntos como referencia), te pide que las confirmes, luego plantea un segundo brief con pestañas: cuánto producir ahora, qué tipo de lecho de audio y cuánto debe durar cada clip.



6. **Clips, audio, render.** Cada keyframe se anima en un clip de vídeo (las escenas de diálogo reciben habla lip-sync), la música se compone según tu elección de audio, y tras un gate final « Open timeline / Render now » todo se compone en un MP4 con encadenados y se deja en el lienzo como Final Render.

Thinking...

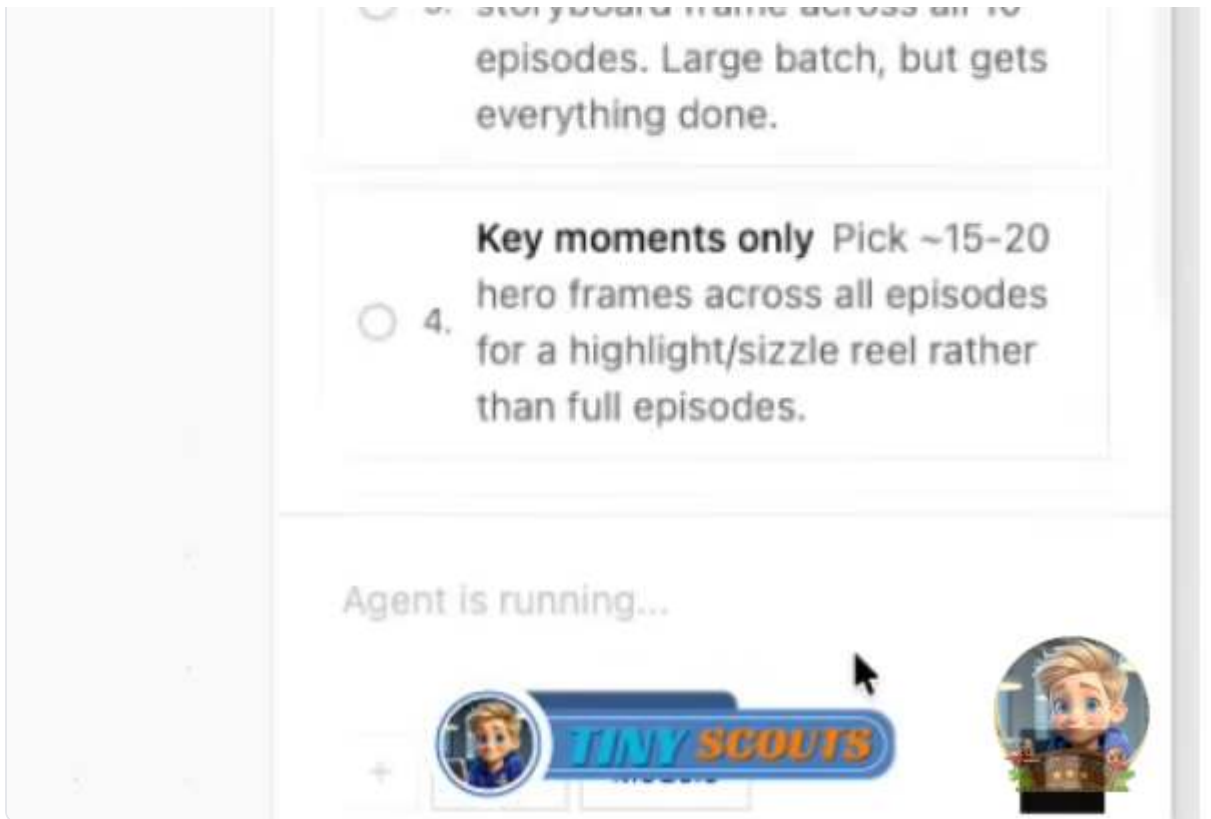
Scope 1/3

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



Consejo: Cuanto más sabor haya en tu línea de apertura — género, ambientación, un giro —, mejores serán las opciones de brief que inventa. Puedes adjuntar fotos con el primer mensaje y el director diseñará los personajes a partir de ellas.

Animal Podcast

`/animal-podcast` hace un short cómico de 30–39 segundos donde dos host animales contrastados roastean un tema del mundo humano desde el punto de vista animal — dimensionado para TikTok, Shorts y Reels, con subtítulos grabados y pop-text.

Prompt de ejemplo: `/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`

Cómo se ejecuta:

1. Diseña dos host contrastados (o te ofrece 3–4 emparejamientos divertidos si no elegiste animales) y pide tu relación de aspecto (9:16 o 16:9).
2. Escribe el guion de comedia — beats de escena y líneas de diálogo — y comprueba el formato antes de continuar.
3. Genera un retrato style-locked de cada host para anclar los visuales.
4. Produce voiceover por línea, dos clips animados de unos 15 segundos, música de fondo y efectos de sonido de reacción (risa, sorpresa, aplausos...).
5. Ensambla la línea de tiempo, graba subtítulos y pop-text, y renderiza el vídeo vertical final.

Consejo: Los mejores temas son hábitos humanos que los animales entenderían mal — reuniones de

trabajo, apps de citas, café caro, cultura de productividad.

Continue Story

`/continue-story` retoma un proyecto existente y genera la *siguiente* escena — visualmente continua con el último clip, reutilizando tu estilo bloqueado y los retratos de personajes. Una escena por ejecución, así que tú controlas la trama.

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

Cómo se ejecuta:

1. Lee tu lienzo — encuentra el último clip, los retratos de personajes y la historia hasta aquí.
2. Extrae el último frame del clip anterior como ancla de continuidad.
3. Escribe el siguiente beat de escena (o propone uno y pide confirmación si no diste dirección).
4. Genera un keyframe referenciando el último frame y los retratos, luego lo anima en el siguiente clip.
5. Pregunta si quieres otra escena, abrir la línea de tiempo o renderizar.

Zodiac World

`/zodiac-world` produce un episodio vertical de aprendizaje de inglés para niños (3–8 años) de 30–60 segundos, ambientado en el pueblo forestal del zodiaco Kazefumori — una historia 3D cálida más una canción final para cantar, con una frase central en inglés repetida para que se quede.

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

Cómo se ejecuta:

1. Plantea un brief corto: qué amigo del zodiaco protagonizar (Rabbit / Tiger / Rat / Dragon), banda de edad (3–5 o 6–8), longitud de episodio (30/45/60s) e idioma.
2. Escribe el guion y la letra de la canción y hace pausa para tu aprobación.
3. Genera fichas de turnaround de personajes, una ficha de escena y una ficha de escala, luego un keyframe por cada beat de historia.
4. Graba el voiceover línea por línea más la canción infantil y cronometra cada clip con el audio medido.
5. Añade subtítulos, ensambla la línea de tiempo y renderiza el episodio 9:16 terminado.

Wasteland Short Film

`/wasteland-short-film` es un creador de episodios 3D-CG post-apocalípticos con look oscuro, game-cinematic. Dadle una premisa y entrega un short wasteland style-locked — keyframes en lote, clips image-to-video, voiceover escaso, score ambiental y un color grade unificante opcional.

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

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu premisa (adjunta ilustraciones de personajes para continuar una serie) y pide un brief: longitud (30/60/90s), tamaño de reparto (1–3) y ambiente (Tense / Quiet desolation / Hard action).

2. Escribe el plan creativo y una Style Bible y hace pausa para tu aprobación.
3. Diseña el reparto fijo, luego genera en lote cada imagen primer-frame — con un segundo gate para confirmar los frames antes de cualquier vídeo.
4. Anima los frames en clips, aplica opcionalmente un color grade unificante.
5. Añade voiceover escaso (0–4 líneas máximo), subtítulos, un score ambiental y renderiza el film 16:9 final.

E-commerce & Product

Ecommerce Design

`/ecommerce-design` es un diseñador profesional de imágenes e-commerce que cubre 14 verticales de retail — desde ropa hasta electrónica hasta comida. Crea imágenes de listing product-first, compliance-safe, platform-ready una toma cuidada cada vez, puntuando cada resultado e inspeccionándolo por defectos antes de entregar.

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

Cómo se ejecuta:

1. Comprueba los datos requeridos y solo pide lo que falta: categoría, color/material/acabado exactos del producto, plataforma objetivo, cuántas imágenes y sus roles, con o sin modelo.
2. Construye una ficha de atributos desde tu referencia de producto subida e identifica el playbook de categoría correcto.
3. Elige los tipos de toma y bloquea la consistencia entre imágenes (paleta, iluminación, identidad de producto).
4. Genera cada imagen a partir de un prompt ensamblado con precisión y ajustado a las specs de la plataforma.
5. Puntúa cada imagen en seis dimensiones ponderadas e inspecciona por defectos, regenerando una vez una toma fallida.

E-commerce Image

`/e-commerce-image` convierte una foto real de producto en un set de listing completo y conforme a la plataforma — hero, fondo blanco, lifestyle, macro de detalle, escala y variantes — con la foto original referenciada en cada generación para que el producto nunca derive.

Prompt de ejemplo: `/e-commerce-image Turn this into a full Amazon listing set, editorial premium styling (adjunta tu foto de producto)`

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu foto de producto y la analiza — materiales, proporciones, señales de marca.
2. Pide un brief corto: plataforma (Amazon / Shopify / TikTok Shop / Etsy / Instagram), alcance (Hero only / Core 5 / Full 7) y dirección de estilo (Minimal Clean / Editorial Premium / Warm Domestic / Street Fashion).
3. Propone un plan de rodaje y hace pausa para tu aprobación.

4. Genera el set, pasando tu foto real como referencia en cada imagen.
5. Ejecuta un control de calidad de 19 puntos, regenera fallos una vez y entrega el set en el lienzo.

Detail Page Designer

`/detail-page-skill-course` diseña una página de detalle e-commerce larga para cursos y productos de conocimiento, estructurada como embudo de persuasión de 6 capas — hook, pain, solution, proof, offer, CTA — renderizada como serie coherente de imágenes de página vertical.

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

Cómo se ejecuta:

1. Pide un brief: tipo de oferta, audiencia, banda de precio y qué assets de prueba tienes realmente (números, testimonios, credenciales, ninguno).
2. Recoge tus detalles del curso y logo o foto de instructor opcionales.
3. Planifica el embudo de 6 capas (fusionando capas finas cuando hace falta) y hace pausa para tu aprobación.
4. Genera una imagen de página 3:4 por capa con paleta y sistema tipográfico compartidos.
5. Comprueba legibilidad, consistencia y flow, regenerando páginas débiles una vez.

Consejo: Nunca inventará números de prueba por ti — si tienes estadísticas reales, inclúyelas en el prompt.

Advertising

Ad Idea

`/ad-idea` es un director creativo publicitario para la fase de concepto: desentierra el insight de audiencia, genera tres conceptos publicitarios genuinely different, desarrolla el que eliges en una propuesta completa, y termina con imágenes de moodboard. Solo conceptos — pasa a `/promo-video` o `/surreal-spot` para rodar.

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

Cómo se ejecuta:

1. Recoge el brief: producto, audiencia, objetivo (awareness / launch / reposition / conversion) y tono.
2. Escribe el insight — la tensión « audience wants X but Y because Z » que la campaña apalancará.
3. Presenta tres conceptos construidos con tres métodos de ideación distintos, puntuados internamente — eliges uno.
4. Desarrolla el concepto elegido en una propuesta completa.
5. Genera 1–3 imágenes de moodboard y se detiene.

Promo Video

`/promo-video` convierte una foto de producto y un brief corto en un vídeo promocional publish-ready — guion retention-structured, keyframes product-locked, escenas animadas, música y un render final en 16:9, 9:16 o 1:1.

Prompt de ejemplo: `/promo-video A 20-second launch video for our smart water bottle, 9:16, aimed at gym-goers (adjunta la foto de producto)`

Cómo se ejecuta:

1. Analiza tu foto de producto y la descripción en un Product Brief con paleta bloqueada.
2. Pide el brief: objetivo, duración (~15s/3 escenas, ~20s/4, ~30s/5) y relación de aspecto.
3. Escribe un guion de retención Hook → Feature → CTA y hace pausa para aprobación.
4. Genera un keyframe por escena — tu foto real de producto referenciada en cada uno — luego anima cada keyframe en un clip.
5. Añade música y renderiza el corte final.

Surreal Spot

`/surreal-spot` hace vídeos de concepto surreal de grado TVC — « Apple x David Lynch » — contruidos sobre estética impossible-juxtaposition y medios de película lo-fi (VHS, 16mm, Super 8, Polaroid...). La revelación del producto se retrasa, los rostros nunca se muestran.

Prompt de ejemplo: `/surreal-spot A dreamlike spot for our new perfume, 9:16, VHS mood (adjunta la foto de producto)`

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu foto de producto, analiza el mundo visual de la marca y pide la relación de aspecto (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Presenta tres conceptos creativos — cada uno con su propia imagen style-reference — eliges uno.
3. Genera un storyboard en cuadrícula 3x3 nueve paneles en el concepto elegido, calidad controlada.
4. Anima el storyboard en el vídeo motion.
5. Añade música opcional y renderiza el spot final.

Dynamic Poster

`/dynamic-poster` diseña un póster motion: un solo frame de póster bellamente compuesto en el que se mueve exactamente una cosa imposible — la crema vierte hacia arriba, el neon sangra, la montaña respira — mientras la tipografía se mantiene nítida y estática. Perfecto para lanzamientos y anuncios.

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

Cómo se ejecuta:

1. Lee tu sujeto (más imagen producto/logo opcional) y pide la relación de aspecto (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Ofrece tres conceptos motion, cada uno en un mecanismo de juxtaposition distinto — eliges uno.
3. Genera el póster en reposo como referencia de estilo, luego un storyboard de 9 paneles del motion.
4. Lo anima con cámara bloqueada y el único movimiento imposible.

5. Añade música y renderiza el póster motion final.

HiLo Promo

`/hilo-promo` construye una promo social vertical 9:16 presentada por un presentador IA parlante y lip-sync — retrato, guion hablado, voiceover, vídeo lip-sync, visuales de apoyo, subtítulos sincronizados y música, renderizados en 1080×1920.

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

Cómo se ejecuta:

1. Pide el brief: qué promocionas, estilo visual (Clean studio / Lifestyle / Bold neon / Minimal luxury), presentador (generado o look-alike desde tu foto) y voz.
2. Genera el retrato del presentador y hace pausa para tu aprobación.
3. Escribe un guion Hook → benefits → CTA de 25–40 segundos — lo apruebas antes de grabar.
4. Genera el voiceover, luego el vídeo presentador-parlante lip-sync (el paso lento), más 2–3 visuales de apoyo.
5. Ensambla la línea de tiempo con subtítulos transcritos y sincronizados y música, y renderiza tras tu visto bueno final.

YouTube Creator

`/youtube-creator` planifica un vídeo de YouTube end-to-end: un guion retention-optimized construido sobre psicología de hook y pattern interrupts, más 2–3 imágenes de thumbnail de alto CTR. Se detiene deliberadamente en el thumbnail — planificación, no producción.

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

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu tema e info de canal/audiencia, luego pide: tipo de vídeo (educational / tutorial / listicle / story), duración y formato (16:9 o 9:16 Shorts).
2. Presenta cuatro candidatos título-y-ángulo sobre palancas psicológicas distintas — eliges uno.
3. Escribe el guion segmentado con tags de retención: hook en tres partes, pattern interrupts cada 60–90 segundos y CTAs.
4. Genera 2–3 conceptos de thumbnail con patrones de conversión probados y los squint-testa.
5. Eliges el thumbnail que se publicará.

Music Video

MV Creator

`/mv-creator` es una pipeline completa de producción de videoclips: desde la letra (texto pegado, un archivo LRC o un upload de audio) a través de historia, estilo art, guion por escena, diseño de personajes, fondos, storyboard y clips por escena hasta un MV terminado y subtulado en la línea de tiempo.

Prompt de ejemplo: /mv-creator Make a music video for these lyrics – melancholic indie folk, autumn palette (*pega tus letras timed o adjunta la canción*)

Cómo se ejecuta:

1. Parte las letras en segmentos timed y valida la estructura.
2. Propone tres conceptos de historia — eliges uno — luego cuatro estilos art (más « other ») y bloquea el estilo con una imagen de referencia.
3. Escribe el guion por escena y diseña los retratos de personajes y los shots hero de fondos que anclan cada escena.
4. Construye el storyboard, luego anima cada escena en un clip image-to-video con los personajes referenciados contra deriva.
5. Ensambla la línea de tiempo con tu pista y los subtítulos de letras y renderiza el MV final.

Consejo: Letras timed (0:00 – 0:08 por segmento) dan el timing de escena más limpio — la skill te mostrará el formato exacto que quiere.

Sword Dance

/sword-dance crea un videoclip de danza con espada wuxia en una estética china tinta-lava-encuentra-fotorrealista: una danzatrice hanfu identity-locked, establishing shots brumosos, una coreografía nombrada, clips por frase y un score guzheng-y-tambores.

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

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu concepto (y foto de parecido opcional, usada como referencia — no un face swap) y pide: ambiente (Graceful / Fierce / Melancholic), ambientación y longitud (30/45/60s).
2. Diseña la danzatrice y hace pausa hasta que bloqueas el personaje.
3. Genera dos establishing shots, luego escribe la coreografía como frases de movimiento nombradas — aprobadas por ti.
4. Genera un keyframe por beat referenciando el diseño bloqueado, luego un clip por frase.
5. Compone el score guzheng-y-tambores, ensambla y renderiza el MV 16:9.

Beat Sync Editor

/beat-sync-editor corta un montaje donde absolutamente cada corte cae exactamente en un beat. Detecta la cuadrícula de beats de la pista, planifica slots con longitudes de toma que siguen la energía de la música, rellena huecos con stills generados o animaciones, y renderiza el corte.

Prompt de ejemplo: /beat-sync-editor Cut my canvas clips to this track – fast cuts on the chorus, breathe on the verses (*adjunta la música*)

Cómo se ejecuta:

1. Establece la música: tu pista adjunta, una del lienzo, o una recién generada (canciones largas pueden recortarse a un segmento).

2. Analiza la cuadrícula de beats — BPM y tiempos exactos de los beats.
3. Propone un plan de corte con slots en los beats y longitudes de toma variadas por energía — tú apruebas o pides más rápido/lento.
4. Inventa tus clips, los recorta a la longitud del slot y genera rellenos para los huecos.
5. Ensambla la línea de tiempo beat-locked y renderiza tras tu confirmación.

Documentary & Explainer

Documentary

`/documentary` dirige un documental narrado o un explicativo desde una sola frase-topic: escaleta de tres actos investigada, visuales style-locked, narración profesional que impulsa el montaje, subtítulos, música y un render final — 1 a 3 minutos, 16:9 por defecto.

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

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu tema y pide: tono (Authoritative / Warm / Investigative / Poetic), longitud (1/2/3 min), idioma de narración y look (Cinematic / Archival / Nature-doc / Illustrated).
2. Investiga el tema y escribe una escaleta de tres actos con las líneas exactas de narración — apruebas antes de producción.
3. Genera keyframes style-locked por cada beat, más tarjetas de título intro y outro.
4. Graba la narración línea por línea y cronometra cada clip con el audio medido, para que la voz impulse el corte.
5. Añade subtítulos, un color pass opcional y música, luego ensambla y renderiza la película.

Visual Production

Avatar & Figure Studio

`/avatar-studio` convierte una foto o una descripción en souvenirs de identidad estilizados: sets de avatar, el shot viral de action figure en caja, packs de sticker/PFP, fichas de turnaround de personaje, o una turntable faux-3D drag-to-spin — con tu rostro mantenido consistente entre todas las salidas.

Prompt de ejemplo: `/avatar-studio Make me a boxed action figure called "The Deadline Slayer" with a laptop and triple espresso accessories (adjunta un selfie)`

Cómo se ejecuta:

1. Determina el modo — avatar, action figure, pack de stickers, ficha de personaje o turntable 3D — y si la identidad viene de tu foto o de una descripción.
2. Pide una elección de estilo y, para la action figure, nombre y título en la caja.
3. Genera el set para el modo elegido: avatar héroe más variaciones, la caja de figura con plantilla, ~6 stickers, vistas turnaround, o 6–12 ángulos de rotación.
4. Para la turntable, envuelve los ángulos en una tarjeta interactiva drag-to-spin en el lienzo.
5. Confirma contigo antes de que un lote grande gaste créditos serios.

Storyboard

`/storyboard` parte una historia o un guion en una lista de tomas profesional — escalas de toma variadas, notas de cámara, prompts por toma — luego genera un frame de storyboard consistente por toma, todos bloqueados al mismo estilo y personajes.

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

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu historia (adjunta imágenes de referencia de estilo o personajes si las tienes) y fija las anclas de estilo.
2. Escribe la tabla de shot breakdown — 6 a 16 tomas con escalas de plano general a primerísimo plano, sin repetir escala en tomas adyacentes — y la guarda como documento.
3. Hace pausa: « Generate all frames » o « Revise the breakdown ».
4. Genera cada frame con las referencias bloqueadas.
5. Ejecuta un pass de calidad automático y reintentos una vez los frames marcados.

Poster Design

`/poster-design` produce un póster estático con jerarquía tipográfica real y render de texto limpio y verbatim, a través de 12 subtipos de póster — concierto, película, producto, evento, minimalista y más — luego puntúa su propio resultado y reintentos una vez si está bajo la marca.

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

Cómo se ejecuta:

1. Pide un brief de dos pestañas — subtipo de póster (12 opciones) y relación de aspecto — saltándose lo que ya especificaste.
2. Pide el texto display exacto: título, subtítulo, fecha, CTA (o « no text »).
3. Escribe una dirección de diseño: concepto, modo de composición, jerarquía tipográfica y una paleta hex.
4. Genera el póster con tu texto renderizado verbatim.
5. Lo puntúa 0–100 y regenera una vez si cae bajo 75 o si cualquier texto salió confuso.

Anime Design

`/anime-design` es un diseñador profesional de personajes anime con identity lock: genera un retrato ancla, luego mantiene a la misma persona reconocible a través de poses, expresiones, escenas y una ficha de turnaround multi-vista opcional. 14 subestilos desde cel de los 90 hasta webtoon moderno.

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

Cómo se ejecuta:

1. Te pide que elijas uno de 14 subestilos (saltado si ya nombraste uno).
2. Recoge la descripción del personaje (más imagen de referencia opcional) y escribe una Lock Card — la spec de identidad vinculante del personaje.

3. Genera el retrato ancla, lo verifica y reintentos una vez si falla.
4. Genera el set solicitado — nuevas poses, expresiones, escenas — siempre referenciando el ancla para que nada derive.
5. Ofrece para terminar una ficha de turnaround multi-vista.

Anime Style Forge

`/anime-style-forge` gestiona la estilización anime con provenance: identifica exactamente a qué escuela y era pertenece un estilo objetivo (familias japonesa, china, coreana, occidental), lo escribe en una spec de estilo que apruebas, luego genera desde texto o convierte tu foto adjunta.

Prompt de ejemplo: `/anime-style-forge Convert this portrait into a soft storybook anime with watercolor edges` (*adjunta la foto*)

Cómo se ejecuta:

1. Determina el modo — generar desde texto, convertir tu imagen, o identificar un estilo que adjuntaste.
2. Analiza el estilo objetivo a través de diez dimensiones, las colapsa en ejes Form / Aesthetic / Mood y nombra el « alma » del estilo.
3. Te muestra la Style Spec: aprobar, ajustar o elegir un estilo distinto.
4. Genera con el eje alma ponderado más fuerte.
5. Comprueba consistencia contra la spec y reintentos una vez si derivó.

Film Assets

`/film-assets` es una fábrica de assets de pre-producción para cine y TV: fichas de referencia de personajes identity-locked, fichas de órbita multi-vista de props y concept art de escena, generadas en lotes internamente consistentes.

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

Cómo se ejecuta:

1. Pide qué módulo necesitas: Character, Prop o Scene (más el subtipo de personaje).
2. Toma una foto de referencia opcional y un brief de config — conteos de vistas, fondos, sets de expresiones, conteos de poses.
3. Construye una Identity Card desde la referencia para que cada ficha muestre el mismo sujeto.
4. Genera las fichas del módulo con gates de calidad silenciosos y un reintento en fallos.
5. Presenta el lote para revisión y ofrece rondas extra.

Film Shot

`/film-shot` diseña stills cinematográficos con lenguaje real de cámara: cada toma se ensambla a partir de seis dimensiones de gramática de tomas a través de ocho estilos visuales calibrados, con el sujeto bloqueado para que una serie de 3–6 tomas se lea como una sola película.

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

Cómo se ejecuta:

1. Toma una referencia de sujeto opcional, luego pide el brief: medio (Realistic / Anime / 3D), estilo (8 opciones), emoción (6 opciones) y alcance (toma única, 3 o 5–6).
2. Ensamba cada toma a partir de las seis dimensiones de shot language en un documento de plan de toma.
3. Genera las tomas — widescreen 2.39:1 o 16:9 — con la identidad del sujeto bloqueada verbatim en cada prompt.
4. Ejecuta un drift check y reintentos tomas fallidas una vez.
5. Ofrece una character card opcional o una ficha three-view de tu sujeto.

Character & Scene Sheet

`/character-scene-storyboard` es el paquete de pre-producción en un solo pass: desde una historia más hasta cuatro fotos de personajes entrega tres imágenes compuestas — una ficha de diseño de personaje, un board de concept de escena y una cuadrícula de paneles de storyboard — todas en un estilo compartido.

Prompt de ejemplo: `/character-scene-storyboard Design sheets and a 12-panel storyboard for this story` (*adjunta el texto de la historia y 1–4 fotos de personajes*)

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu historia y referencias de personajes, extrae fichas de apariencia y una lista de tomas de unos 12 beats y hace pausa para aprobación.
2. Pide el brief: estilo (6 opciones), relación de aspecto de paneles (16:9 / 9:16 / 1:1) y conteo de paneles (6 / 12 / 16).
3. Genera las tres fichas compuestas en un pass, personajes anclados a tus fotos.
4. Controla calidad de cada ficha y reintentos una vez donde haga falta.
5. Entrega el paquete y ofrece una ronda de iteración.

Face Warp

`/face-warp` deconstruye un retrato en dos variantes artísticas: un retrato « faceless » donde los rasgos están borrados pero todo lo demás — pelo, luz, vestuario — permanece intacto, y un collage « feature puzzle » donde ojos, cejas, nariz y labios se disponen como piezas separadas.

Prompt de ejemplo: `/face-warp Deconstruct this portrait` (*adjunta una foto clara, frontal*)

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu retrato (pedirá uno más claro si el rostro está oscurecido).
2. Analiza los rasgos en un perfil escrito del personaje.
3. Genera la Variante A — el retrato faceless — calidad controlada con un reintento.
4. Genera la Variante B — el collage feature puzzle — mismo control.
5. Ofrece un composite side-by-side de ambos.

Film Style Picker

`/film-style-picker` te ayuda a bloquear un look cinematográfico objetivo desde una base de datos integrada de 36 estilos a través de 12 categorías — luego te entrega una guía de estilo reutilizable: plantilla

de prompt, paleta y notas de uso que puedes aplicar en cualquier otra skill.

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

Cómo se ejecuta:

1. Pide cuál de cuatro style groups encaja (saltado si nombraste un director, película o estilo), opcionalmente afinado por palabras de mood.
2. Presenta los tres estilos candidatos principales como tarjetas — con frames de ejemplo generados opcionales si quieres gastar los créditos.
3. Bloqueas uno (o pides candidatos distintos).
4. Entrega el documento style-guide: plantilla de prompt, paleta y notas.
5. Opcionalmente genera una imagen demo de *tu* escena en el estilo bloqueado.

Audio & Voice

ASMR Ambient

`/asmr-ambient` produce audio estratificado de sueño y relajación — meditaciones guiadas, cuentos para dormir o ASMR ambiental — con voiceover de calidad susurro y un lecho instrumental calmado, dispuesto en la línea de tiempo para que mezcles tú.

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

Cómo se ejecuta:

1. Pide el brief de sesión: tipo (Guided Meditation / Bedtime Story / Ambient ASMR), duración (~3/5/10 min), voz y ambiente (rain, fireplace, ocean, forest, drone, none).
2. Toma tu tema y escribe el guion según las reglas del sleep-writing — la energía solo baja — luego hace pausa para aprobación.
3. Graba el voiceover en segmentos suaves de 60–90 palabras.
4. Genera el lecho instrumental de fondo correspondiente.
5. Abre la línea de tiempo con pistas Dialogue y Music para que equilibres y mezcles tú.

Narrate Scene

`/narrate-scene` añade un voiceover y subtítulos sincronizados grabados a un clip de vídeo existente y renderiza el MP4 narrado terminado. La forma más rápida de convertir un clip silencioso en uno compartible.

Prompt de ejemplo: `/narrate-scene` Narrate this clip like a nature documentary, calm male voice *(adjunta el clip)*

Cómo se ejecuta:

1. Encuentra el vídeo objetivo — tu adjunto o un clip del lienzo.
2. Escribe narración dimensionada a la longitud del clip (~2–3 palabras por segundo) y te la muestra para editarla o aprobarla — o usa el texto que suministraste.
3. Elige contigo una voz y genera el voiceover.

4. Ajusta la imagen a la narración (loopeando si el clip es más corto — sin cola negra).
5. Añade subtítulos sincronizados por palabra vía auto-transcripción (o como fallback captions distribuidos uniformemente) y renderiza el clip final.

Drama Soundtrack

`/drama-soundtrack` compone una suite completa de soundtrack original para tu guion o historia: un tema de apertura, un tema de cierre, un tema por personaje principal y cues BGM de escena — cada pista justificada por un análisis musical que apruebas primero.

Prompt de ejemplo: `/drama-soundtrack Score my 3-episode noir — a detective, a femme fatale, rain-soaked Tokyo` (*pega el guion o la historia*)

Cómo se ejecuta:

1. Lee tu guion o descripción del show — género, ambientación, personajes principales, beats emocionales.
2. Escribe el análisis musical: el arco emocional, la personalidad musical de cada personaje y un Soundtrack Plan pista por pista.
3. Hace pausa para aprobación antes de generar nada (la música es la parte cara).
4. Genera cada pista — temas y cues BGM solo instrumentales.
5. Coloca la suite en la línea de tiempo para audición; tú decides qué conservar.

Audiobook

`/audiobook` convierte un capítulo de prosa en audio narrado multi-voz: segmenta el texto, casta una voz distinta para el narrador y cada personaje — un personaje, una voz, para siempre — y graba el capítulo en orden de lectura en la línea de tiempo.

Prompt de ejemplo: `/audiobook Record this chapter — a gruff dwarf blacksmith, a young elf apprentice, and a wry narrator` (*pega el texto del capítulo*)

Cómo se ejecuta:

1. Lee tu capítulo y lo divide en segmentos ordenados de narrador y personaje.
2. Propone la ficha de casting — una voz por rol, emparejada por género y edad — y hace pausa para tu aprobación (puedes recastear cualquier voz).
3. Graba los segmentos verbatim en orden de lectura, con un listen-check tras la primera línea de cada personaje.
4. Hace pausa para informar progreso en capítulos largos (60+ segmentos).
5. Abre la línea de tiempo con el capítulo ensamblado en la pista Dialogue.

Voice Clone

`/voice-clone` clona una voz desde una grabación de referencia y te da una voz reutilizable que puedes castear en cualquier otra skill — con un gate de consentimiento obligatorio primero y una demo hablada para que verifiques el resultado.

Prompt de ejemplo: `/voice-clone Clone this voice and name it "Grandpa Jozef"` (*adjunta una grabación limpia de 1–5 minutos*)

Cómo se ejecuta:

1. Empieza con el gate de consentimiento: debes confirmar que tienes derecho legal a clonar esta voz y que la usarás legalmente. Voces de celebridades y no poseídas se rechazan.
2. Localiza y controla la calidad del audio de referencia (mp3/wav/m4a/aac/ogg/flac, hasta 10 MB; clips demasiado largos se recortan).
3. Clona la voz.
4. La verifica con una línea demo hablada en tu idioma.
5. Guarda una tarjeta voice registry en el lienzo para que la voz sea fácil de reutilizar después.

Consejo: La clonación de voz es una característica del tier voice-provider de pago — la skill te dirá claramente si tu plan provider actual no la incluye.

Games & Interactive

Games

`/games` construye juegos reales jugables — arcade, puzzle, quiz, platformer — que corren al instante en una ventana en tu lienzo y se exportan como un único archivo HTML autocontenido que puedes enviar a cualquiera. Controles de teclado y táctiles, HUD, win/lose y restart incluidos.

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

Cómo se ejecuta:

1. Construye directamente si nombraste un juego; si no, pregunta una cuestión de género (Arcade / Puzzle / Quiz / Platformer) y si quieres un look retro code-drawn o art generada por IA.
2. Elige el motor adecuado para el trabajo — desde un simple canvas 2D hasta motores de física y 3D.
3. Opcionalmente genera sprites, fondos y audio (pregunta antes de gastar créditos en art).
4. Construye el juego — los complejos como sistemas modulares limpios — y lanza un pass de test automatizado para asegurar que realmente arranca y se juega.
5. Itera contigo (« haz los enemigos más rápidos », « añade un boss ») y exporta el HTML standalone cuando estás satisfecho.

3D Game Studio

`/threejs-game` es el sibling especializado en 3D de Games: juegos premium Three.js para navegador — endless runners, racers, shooters, juguetes de física — construidos en fases disciplinadas con un pass de assets generados obligatorio (skyboxes, texturas, sprites, efectos de sonido, música) y un pass gráfico AAA (iluminación, materiales, bloom).

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

Cómo se ejecuta:

1. Bloquea contigo el game loop — género, dirección art, dispositivo objetivo — preguntando como mucho una cuestión aclaratoria.

2. Construye la slice central jugable (mundo, jugador, enemigos) y la boot-testa.
3. Ejecuta el pass completo de assets: ~8–14 generaciones cubriendo skybox, texturas tileables, billboards y sprites, SFX y un lecho musical.
4. Aplica el pass gráfico AAA — iluminación, materiales, tone mapping, sombras, bloom — luego UI/HUD y tuning de game-feel.
5. Se puntúa contra una quality rubric, corrige lo que falla y exporta el HTML standalone.

Consejo: Los modelos 3D se construyen a partir de geometría procedural — la skill es honesta de que no genera archivos mesh. Sus imágenes generadas se convierten en texturas, cielos y sprites.

Platform Tools

App Builder

`/app-builder` es un diseñador de apps no-code: describe una app y él planifica las pantallas, declara los modelos de datos con datos seed realistas, construye cada pantalla con preview phone-frame en vivo en el lienzo, cablea la navegación y exporta código React (web) y React Native (Expo) ejecutable. También hace ad creatives de LinkedIn/Meta y layouts desktop.

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

Cómo se ejecuta:

1. Clarifica el formato si hace falta (phone app / desktop web / ad creative) y lo esencial: propósito, pantallas, estilo.
2. Planifica las pantallas, fija el tema y declara los modelos de datos con filas seed realistas.
3. Construye cada pantalla — listas vinculadas a colecciones de datos reales, formularios que capturan input, navegación funcional entre pantallas.
4. Opcionalmente cablea estado de app, flows de auth y lógica condicional.
5. Revisa su propio trabajo con un pass de crítica vía screenshot, luego exporta el código ejecutable.

App Walkthrough

`/app-walkthrough` graba un vídeo walkthrough narrado de una app que construiste con App Builder: hace screenshot de cada pantalla, las recorre en orden de navegación con un cursor tap animado y transiciones, y narra cada pantalla con un voiceover generado.

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

Cómo se ejecuta:

1. Comprueba que tu proyecto tiene realmente una app App Builder con pantallas.
2. Opcionalmente pregunta una cuestión sobre el estilo de narración (warm / crisp professional / solo captions).
3. Graba todo el tour en un pass — screenshots, animación de cursor, transiciones, una línea de voiceover por pantalla.

4. Suelta el MP4 terminado en tu lienzo e informa de la duración y conteo de pantallas.

Documents

`/documents` lee y escribe archivos office: extrae el texto de un archivo PDF, Word, Excel o CSV para resumirlo o analizarlo, y genera deliverables .docx, .pdf y .xlsx reales que aterrizan como tarjetas documento en el lienzo.

Prompt de ejemplo: `/documents Summarize this contract and give me a one-page Word summary of the key obligations` (*adjunta el PDF*)

Cómo se ejecuta:

1. Extrae el contenido de tu archivo adjunto (PDF / DOCX / XLSX / CSV) en el lienzo.
2. Hace el pensamiento que pediste — resumen, análisis, extracción de datos.
3. Genera el deliverable: un documento Word o PDF para prosa, un spreadsheet real para datos tabulares.
4. Suelta el archivo terminado como tarjeta que puedes abrir o compartir.

Consejo: Los PDF image-only escaneados todavía no se pueden leer (sin OCR), y la generación de PowerPoint vive en `/automation` — Documents te apuntará allí y ofrecerá un deck PDF en su lugar.

Automation

`/automation` ejecuta Python en tu propio ordenador para automatizar archivos, hojas de cálculo, documentos y datos — y puede incluso conducir tu pantalla. Cada bloque de código aparece en una tarjeta de aprobación con una explicación de una frase antes de ejecutarse; nada se ejecuta sin tu clic.

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

Cómo se ejecuta:

1. Te dice lo que está a punto de hacer, luego propone un pequeño bloque de código — apruebas o rechazas cada uno.
2. Lee el resultado y decide el siguiente paso; el trabajo se acumula incrementalmente.
3. Usa la librería correcta para el trabajo — Excel, Word, PowerPoint, PDF — para que las salidas sean archivos office reales.
4. Para control de escritorio, trabaja en un loop cuidadoso look → act → verify con screenshots.
5. Guarda todo lo que produce en los assets de tu proyecto y lo adjunta al lienzo.

Consejo: Activa Automation primero en Ajustes; en macOS el control de escritorio además necesita permisos de Screen Recording y Accessibility.

Skill Creator

`/skill-creator` convierte un workflow que te gustó — o una idea que describes — en una skill instalable totalmente nueva. Boceta la definición completa de la skill como documento en tu lienzo y te guía para instalarla desde el Hub.

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

Cómo se ejecuta:

1. Pregunta si la nueva skill debe reconstruirse desde el workflow de esta sesión o construirse desde una idea (con un brief corto para la segunda).
2. Confirma contigo el workflow reconstruido.
3. Boceta la definición skill completa — flow por fases, preguntas, generaciones — como tarjeta documento.
4. Lanza una ronda de review: instalar tal cual, revisar o añadir una fase.
5. Te entrega los pasos de install: Hub → Install Skill → pega el markdown.

Quick Tools

Skills mono-uso: sin briefs, sin gates — un prompt, un resultado. Perfectas cuando sabes exactamente lo que quieres.

Quick Image

`/image-creator` genera una imagen pulida a partir de un solo prompt. Si tu petición es un boceto grosero, lo expande silenciosamente en un prompt bien compuesto — sujeto, acción, entorno, iluminación, cámara — y genera una vez.

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

Cómo se ejecuta:

1. Lee tu petición; la usa verbatim si es concreta, si no la fleshha out.
2. Genera la imagen y nombra la tarjeta.
3. Listo — usa el botón Remix de la tarjeta para variaciones.

Quick Video

`/video-generator` genera un clip cinematográfico corto a partir de un solo prompt — text-to-video, o image-to-video si adjuntas un still como primer frame.

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

Cómo se ejecuta:

1. Moldea tu petición en un brief motion: qué hay en el frame, qué hace, cómo se mueve la cámara.
2. Anima desde tu still adjunto si proporcionaste uno (mejor continuidad), si no genera desde texto.
3. Entrega un clip, unos seis segundos o menos.

Quick Audio

`/audio-studio` genera un asset de audio — música, background score, un efecto de sonido o una línea de voiceover hablada — a partir de un solo prompt.

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

Cómo se ejecuta:

1. Clasifica tu petición: música/BGM o voz hablada.
2. La música recibe un brief de una línea género/instrumentación/mood; el voiceover pronuncia tu línea escrita verbatim.
3. Genera el asset y se detiene.

N-Grid Storyboard

/n-storyboard cuenta una historia visual entera como UNA imagen compuesta: una cuadrícula N×N de paneles secuenciales con personajes, iluminación y estilo continuos — una historia-de-un-vistazo instantánea.

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

Cómo se ejecuta:

1. Parte tu historia en los beats clave de la cuadrícula — el primer panel establece, el último paga.
2. Bloquea un perfil de estilo a través de todos los paneles.
3. Genera toda la cuadrícula en una sola imagen (2×2 hasta 4×4).

Image Remix

/image-remix extrae qué hace *funcionar* a una imagen de inspiración — composición, paleta, iluminación, mood, nunca el sujeto — y genera una imagen nueva que lleva el mismo vibe a un sujeto distinto.

Prompt de ejemplo: /image-remix Same vibe, but a lighthouse at dusk instead (*adjunta la imagen de inspiración*)

Cómo se ejecuta:

1. Analiza la inspiración y nombra su « alma » — la una o dos dimensiones que llevan el feel.
2. Reconstruye esas cualidades puramente como descripción textual (tu inspiración nunca se copia directamente).
3. Genera el nuevo sujeto vestido del viejo vibe.

Minecraft Pixel Art

/minecraft-pixel-art convierte una foto o un sujeto descrito en art voxel blocky estilo Minecraft — geometría cúbica, sensación de textura 16×16 y la clásica paleta de bloques, con los colores fuente mapeados a materiales de bloque nominados.

Prompt de ejemplo: /minecraft-pixel-art Blockify my dog (*adjunta la foto*)

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu foto (bloquea la composición) o tu sujeto descrito.
2. Lo reconstruye a partir de bloques cúbicos con flat shading y encuadre estilo screenshot.
3. Entrega la imagen y te dice a qué materiales de bloque ha mapeado tus colores.

Multi-Shot

`/multi-shot` re-renderiza una imagen-sujeto desde un ángulo de cámara distinto — identidad, iluminación y estilo bloqueados al original. Siete presets de ángulo, un ángulo por pass, loop tanto como quieras.

Prompt de ejemplo: `/multi-shot Show her from a low-angle hero shot` (*adjunta la imagen-sujeto*)

Cómo se ejecuta:

1. Toma tu imagen-sujeto.
2. Eliges un ángulo entre 7 presets (front, three-quarter, profile, back, low-angle hero, top-down, dutch tilt) — saltado si nombraste uno.
3. Re-renderiza el mismo sujeto desde ese punto de vista.
4. Pregunta si quieres otro ángulo y enlaza la serie en el lienzo.

Image Paint Edit

`/image-paint-edit` cambia exactamente una región o un objeto de una imagen existente — reemplazar un objeto, fijar un detalle, soltar un producto en una escena — mientras todo lo demás se mantiene pixel-idéntico.

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

Cómo se ejecuta:

1. Encuentra la imagen fuente (tu adjunto o una tarjeta en el lienzo).
2. Fija el edit: qué región, qué la reemplaza, qué no debe cambiar.
3. Ejecuta el edit — inpainting enmascarado o un edit de región descrita, incluido multi-reference product placement.
4. Muestra el resultado y ofrece una ronda de refinamiento.

Relight

`/relight` cambia solo la luz en una imagen existente — dirección, intensidad, temperatura de color, sombras, mood — mientras sujeto y composición se mantienen idénticos. Catorce presets nominados de Golden Hour a Neon Noir, todos blendables.

Prompt de ejemplo: `/relight Golden hour from the left, long warm shadows` (*adjunta o elige la imagen*)

Cómo se ejecuta:

1. Identifica la imagen fuente y lee su iluminación actual.
2. Recoge la intención de iluminación — un preset nominado, tu descripción, o un brief corto de 4 pestañas (dirección, temperatura, mood, fondo).
3. Genera la imagen relit con una cláusula estricta « no cambies nada salvo la luz ».
4. Ofrece 1–3 variantes (siempre relit desde el original) y un color trim opcional.

Video Prompting

`/video-prompting` es un prompt engineer de vídeo: convierte tu descripción de clip en lenguaje natural en un prompt de generación production-grade — sujeto, acción, cámara, iluminación, estilo, duración — guardado como documento que puedes reutilizar, con un opcional « generate now ».

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

Cómo se ejecuta:

1. Elige el modo — text-to-video, o image-to-video si adjuntaste un frame de referencia.
2. Escribe el prompt como un párrafo disciplinado: verbos visuales, un camera move, sin buzzwords AI-tell.
3. Lo guarda como documento con modo, duración y notas.
4. Pregunta: generar el clip ahora, o solo conservar el prompt.

Camera Path Prompter

`/path-guided-camera-move` convierte una imagen con una flecha o camino dibujado (o una ruta descrita) en un prompt de vídeo FPV follow-camera — un solo plano continuo a lo largo de tu ruta, con un perfil de velocidad obligatorio y solo sonido escena-nativo.

Prompt de ejemplo: `/path-guided-camera-move Fly the camera along the arrow I drew, ending at the tower door` (*adjunta la imagen marcada*)

Cómo se ejecuta:

1. Lee tu imagen y traza la ruta dibujada — salida, waypoints, llegada (tus marcas nunca aparecen en el vídeo).
2. Decide subject-follow vs pura cámara flythrough.
3. Escribe el documento de prompt estructurado: segmentos de ruta, gramática de cámara, perfil de velocidad, audio diegético.
4. Ofrece generar — con defaults, duración ajustada (4/6/8/15s), o solo prompt.

Clip Export

`/clip-export` es el editor de finición: inventaría cada clip y asset de audio en tu lienzo, propone un orden de corte, ensambla la línea de tiempo, sincroniza subtítulos si tienes un voiceover, y renderiza el MP4 compatible.

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

Cómo se ejecuta:

1. Inventaría tu lienzo — vídeos, audio, subtítulos — y se detiene honestamente si no hay nada que cortar.
2. Propone el orden de clips (o te deja elegir y excluir), con recorte opcional de tomas largas.
3. Ensambla la línea de tiempo y ofrece subtítulos sincronizados al voiceover.
4. Espera tu « render », luego renderiza el MP4 con encadenados y te señala las opciones de export de la app (archivo SRT, bundle proyecto).

Skill Reviewer

`/skill-reviewer` es un auditor read-only para definiciones de skills: pega un SKILL.md y lo puntúa en cinco dimensiones, cita las líneas exactas problemáticas, y te entrega fixes priorizados — sin cambiar ni instalar nada.

Prompt de ejemplo: `/skill-reviewer Review this skill before I install it` (pega el SKILL.md)

Cómo se ejecuta:

1. Lee tu definición de skill pegada.
2. Puntúa cinco dimensiones 0–10: frontmatter, tool correctness, self-containment, flow design, safety & honesty.
3. Escribe la review — hallazgos Critical / Important / Nice-to-have, cada uno citando la línea ofensiva con un fix concreto.
4. Suelta la tarjeta de review en el lienzo y ofrece bocetar secciones corregidas.

Voice Design

`/voice-design` crea una voz IA custom a partir de una descripción en lenguaje natural — edad, género, tono, acento, pacing — y te da una voz reutilizable más una tarjeta audio de preview, lista para castear en audiolibros, promos o dramas.

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

Cómo se ejecuta:

1. Lee tu descripción y plantea como máximo una cuestión aclaratoria si es vaga.
2. Diseña la voz y genera una línea de preview.
3. Guarda una tarjeta voice registry en el lienzo para que la voz sea fácil de reutilizar.
4. Ofrece una demo más larga, un tweak-and-redo, o listo.

Consejo: Voice design es una característica del tier voice-provider de pago y funciona mejor en inglés, chino y japonés — la skill te avisa con antelación sobre otros idiomas.

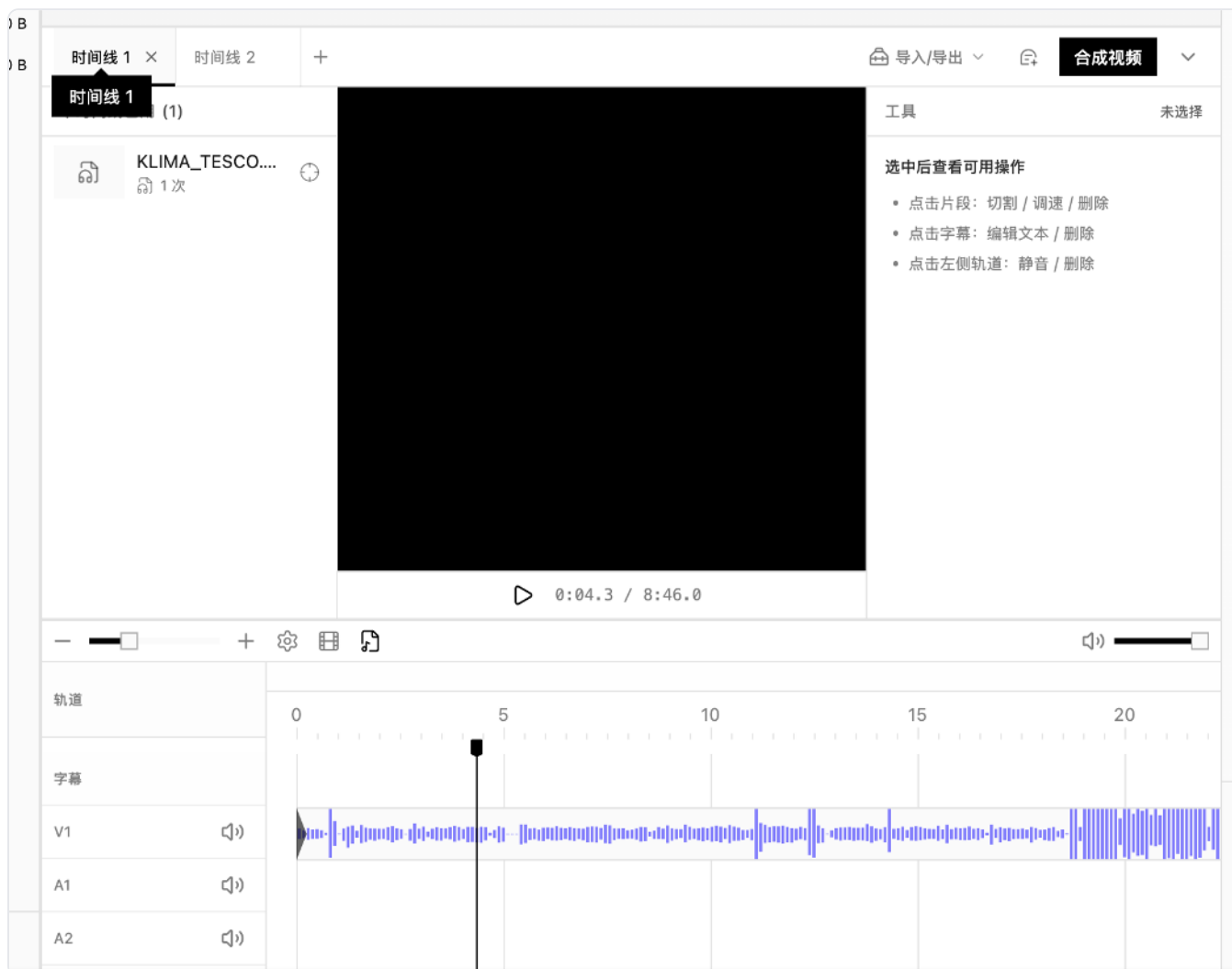
Construye la tuya

Cada skill que acabas de leer es un playbook markdown que el director IA sigue — y puedes escribir la tuya. Lanza `/skill-creator` tras una sesión que te gustara (« convierte lo que acabamos de hacer en una skill ») o describe un nuevo workflow desde cero, reviewa el boceto que produce, e instálala desde el Hub con un pegado. Para cómo encajan skills, Hub e instalación, ver el capítulo [Skills y el Hub](#).

Editor de línea de tiempo

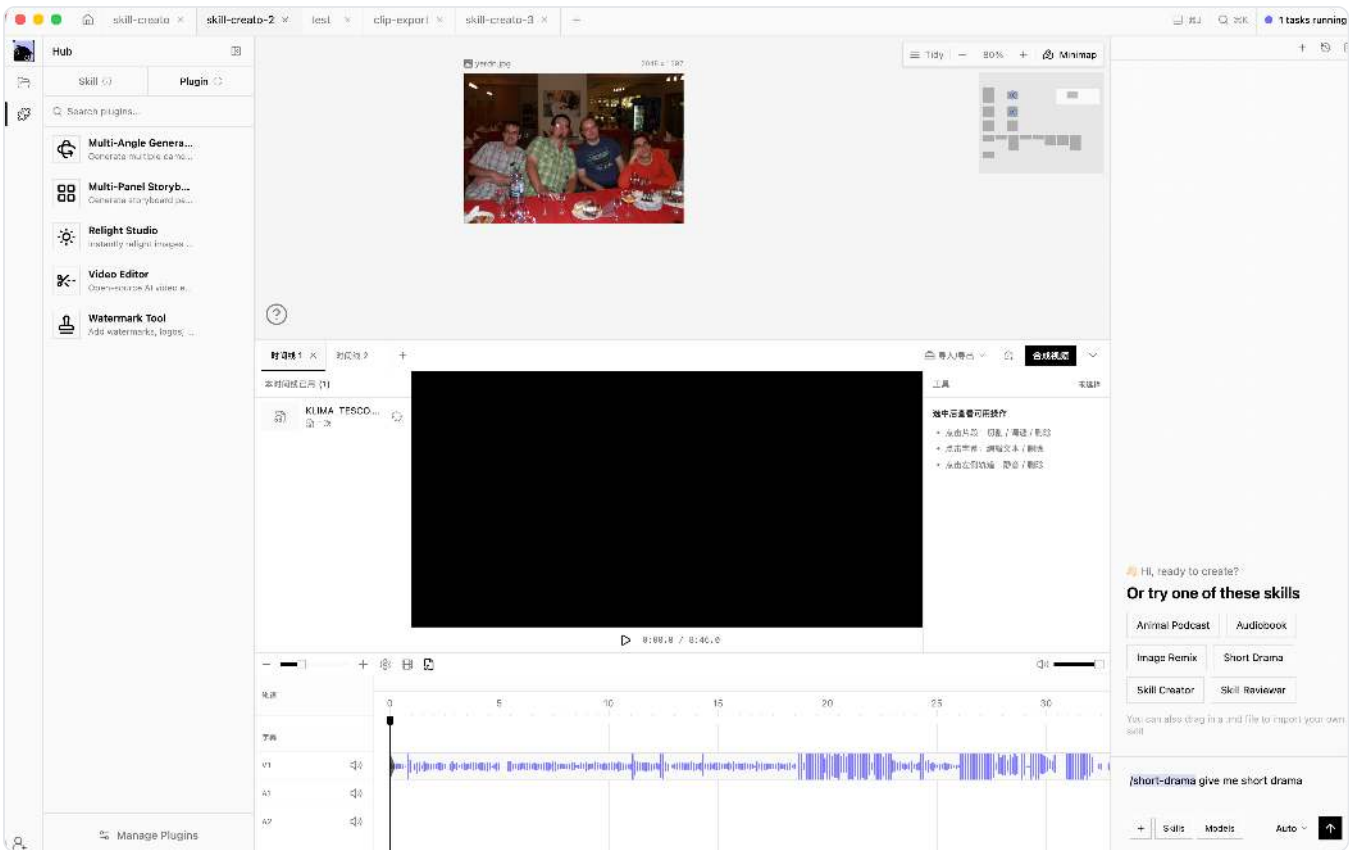
Corta, ordena y renderiza tu vídeo final: pistas, transiciones, subtítulos, herramientas de audio y exportación.

El Editor de línea de tiempo es donde tus clips generados se convierten en una película terminada. Dispón vídeo, diálogo, efectos de sonido, música y subtítulos en pistas, afina los cortes, y luego compón todo en un MP4 real — todo dentro de la app, sin editor externo.

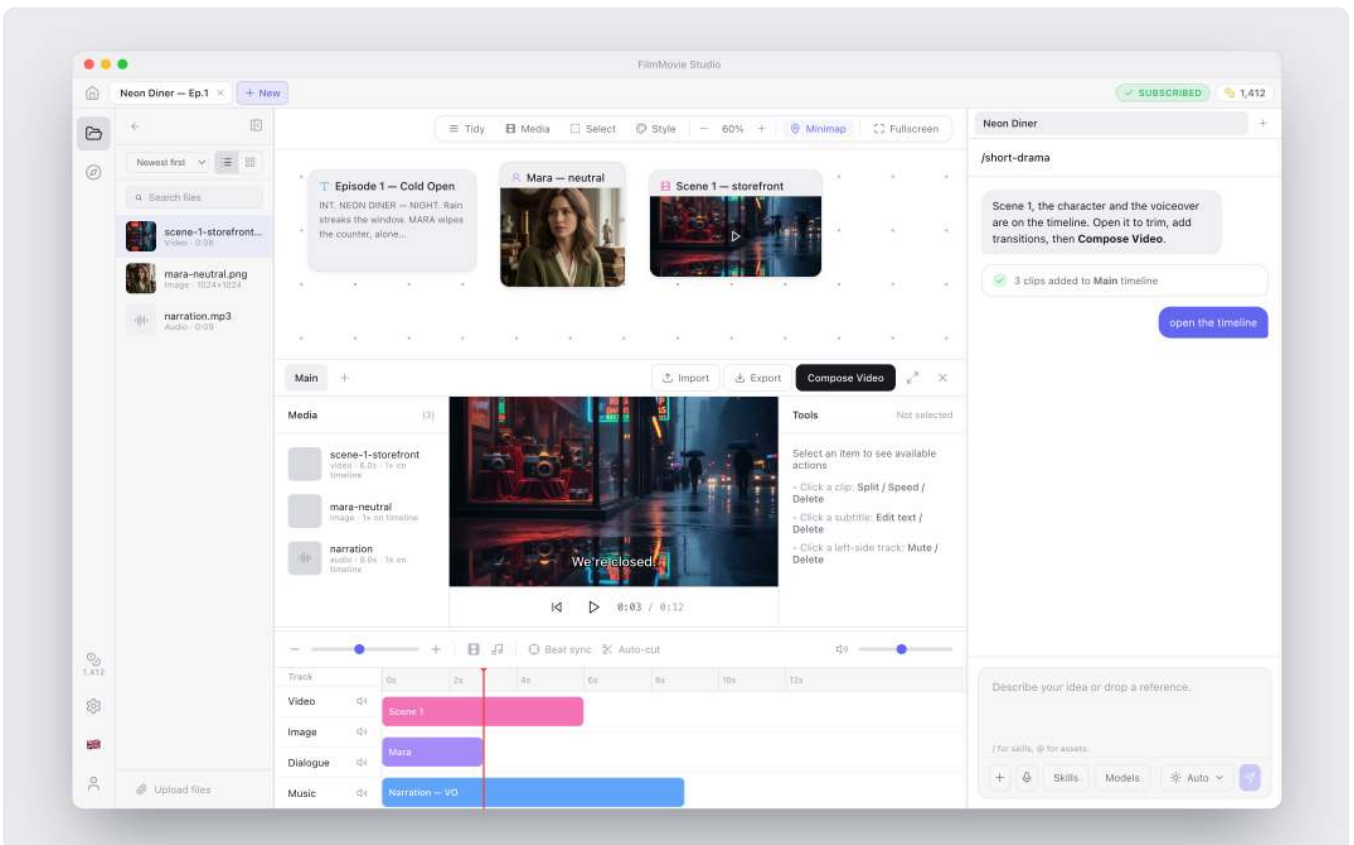


Abrir la línea de tiempo

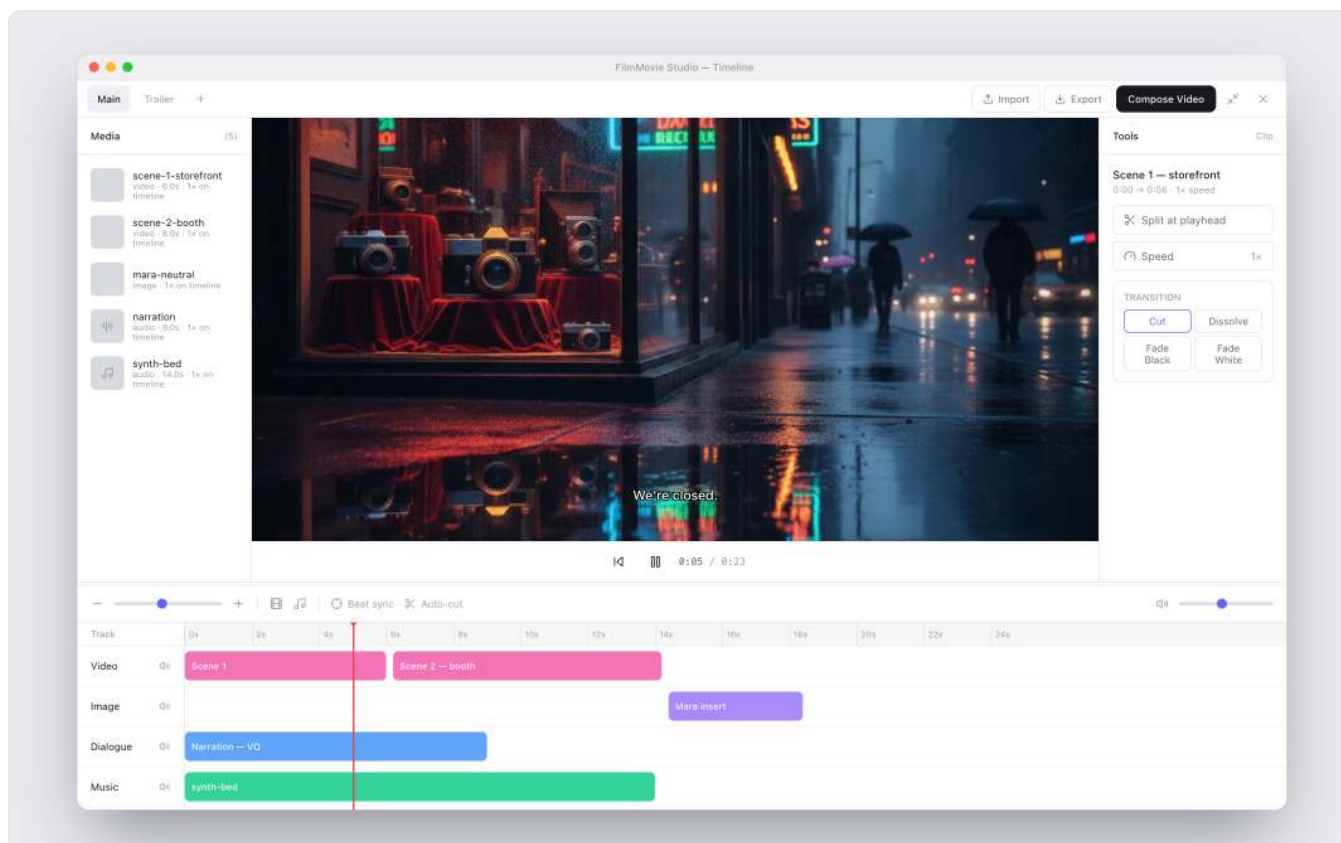
Cada workspace de proyecto tiene una píldora **Timeline** flotante en la esquina inferior izquierda del lienzo. El número entre paréntesis — por ejemplo **Timeline (12)** — muestra cuántos clips hay ya en la línea de tiempo activa, y la píldora se ilumina del color de acento en cuanto hay contenido listo para renderizar.



Haz clic en la píldora y el editor se abre en el workspace:



¿Necesitas más espacio? Usa el botón de pantalla completa en la parte superior derecha del editor (**Open timeline fullscreen**) — pulsa **Esc** o vuelve a hacer clic en el botón para salir.



Múltiples líneas de tiempo

Un proyecto puede contener varios montajes — una película completa, un tráiler, un corto vertical. Las pestañas en la parte superior del editor son tus líneas de tiempo:

- Haz clic en **+** (**New timeline**) para añadir otra (se llaman Timeline 1, Timeline 2, ...).
- Haz clic en una pestaña para cambiar a esa línea de tiempo.
- Haz clic en la pequeña **x** de una pestaña para borrarla (disponible cuando tienes más de una).

Cada línea de tiempo mantiene sus propios clips, su estilo de subtítulos y su posición de cabezal, y todo se guarda automáticamente.

Añadir contenido

Hay tres formas de meter medios en la línea de tiempo:

1. **Desde una tarjeta del lienzo** — pasa el cursor sobre cualquier tarjeta de vídeo, imagen o audio en el lienzo y haz clic en **Add to timeline** en su barra de herramientas. Ver [Lienzo y tarjetas](#).
2. **Desde el panel Media** — la columna izquierda del editor lista cada asset del proyecto (agrupado por escena). Pasa el cursor sobre un elemento y haz clic en el icono de diana (**Add to timeline**).
3. **Import** → **Media file...** — trae cualquier archivo desde tu ordenador; se convierte en asset del proyecto y aterriza en la línea de tiempo en un solo paso.

Los clips se enrutan a la pista correcta automáticamente:

| Contenido | Pista |
|-------------------------------|----------|
| Vídeo | V1 |
| Imagen (fijos) | V2 |
| Voz en off / audio de diálogo | Dialogue |
| Efectos de sonido | SFX |
| Música | Music |
| Subtítulos | Subtitle |

Los clips nuevos se ajustan al final de su pista, y puedes añadir pistas de vídeo o audio extra con los iconos de película y nota en la barra de herramientas de pista.

Reproducción y controles de vista

| Control | Qué hace |
|--|---|
| Play / Pause (▶ / ⏸) | Reproduce la línea de tiempo en la vista previa, con todas las pistas de audio no silenciadas mezcladas en vivo |
| Jump to start (⏮) | Mueve el cabezal de vuelta a 0:00 |
| Regla de tiempo | Clic o arrastre en cualquier punto de la regla (o un carril vacío) desplaza el cabezal |
| – / + y deslizador de zoom | Aleja/acerca los carriles de pista |
| Deslizador de volumen (extremo derecho de la barra de herramientas de pista) | Volumen principal de vista previa |
| Open timeline fullscreen / Exit fullscreen (Esc) | Conmuta la edición a pantalla completa |
| Arrastra el divisor encima de las pistas | Redimensiona el panel de pistas vs la vista previa |

La vista previa también muestra tus subtítulos en vivo, con el mismo estilo con el que se grabarán en el vídeo final.

Editar clips

Haz clic en un clip para seleccionarlo — el panel **Tools** a la derecha muestra todo lo que puedes hacer:

- **Move** — arrastra el cuerpo de un clip a izquierda/derecha a lo largo de su pista.
- **Trim** — arrastra el borde izquierdo o derecho de un clip para acortarlo o extenderlo.
- **Split at playhead** — estaciona el cabezal dentro del clip y haz clic para cortarlo en dos.
- **Speed** — hace pasar el clip por **0.5x** → **1x** → **1.5x** → **2x**. Tono y ritmo de audio lo siguen en la vista previa y en el render.
- **Use asset duration** — devuelve el clip a la duración real del archivo de medio.
- **Delete clip** — elimina el clip (el asset en sí se queda en el proyecto).

Transiciones

Selecciona un clip de vídeo o imagen y elige **Transition to next clip**:

| Transición | Efecto |
|-------------------|--------------------------------------|
| Cut | Corte duro (sin transición) |
| Dissolve | Fundido encadenado al clip siguiente |
| Black | Fundido a negro entre clips |
| Fade White | Fundido a blanco entre clips |

Un deslizador ajusta la duración de la transición de **0.2s a 2.0s** (por defecto 0.3s). Las transiciones activas aparecen como un pequeño marcador sobre la unión entre los dos clips — haz clic en él cuando quieras para editarlo.

Subtítulos

La pista **Subtitle** lleva texto que se graba en el vídeo renderizado.

- **Add subtitle** — coloca un subtítulo nuevo en el cabezal; edita su texto en el panel Tools (los cambios se guardan automáticamente).
- **Import** → **Subtitles (.srt)...** — carga un archivo SRT o VTT existente. Los archivos de subtítulos ya presentes en el proyecto aparecen bajo **Project subtitles** en el mismo menú.
- **Subtitles from voice** — transcribe cada clip Dialogue (y los clips de vídeo que contienen habla) y coloca las pistas resultantes en la pista Subtitle en los momentos correctos. Esto reemplaza cualquier subtítulo existente.

Estilo de subtítulos

Selecciona la pista Subtitle o cualquier clip de subtítulo para abrir **Subtitle style (burned in)**:

- Presets rápidos: **Classic**, **Cinema** (amarillo), **Minimal** (sin contorno), **Banner** (grande, arriba de la pantalla).
- Deslizador **Size** (16–96), selector **Color**, **Outline** sí/no.
- Posición: **Top**, **Middle** o **Bottom**.

El estilo se aplica a todos los subtítulos de esa línea de tiempo, y el overlay de vista previa se actualiza al instante.

Herramientas de audio

- **Align voice** (barra de herramientas de pista) — ajusta cada clip de diálogo a su clip de vídeo correspondiente (primera línea de voz → primer plano, y así).
- **Align to video** (en un clip de diálogo seleccionado) — ajusta solo el inicio de ese clip de voz a su clip de vídeo.
- **Fit video to voice** (en un clip de diálogo seleccionado) — redimensiona el clip de vídeo emparejado a la duración de la línea de voz; los clips posteriores en la pista se desplazan.

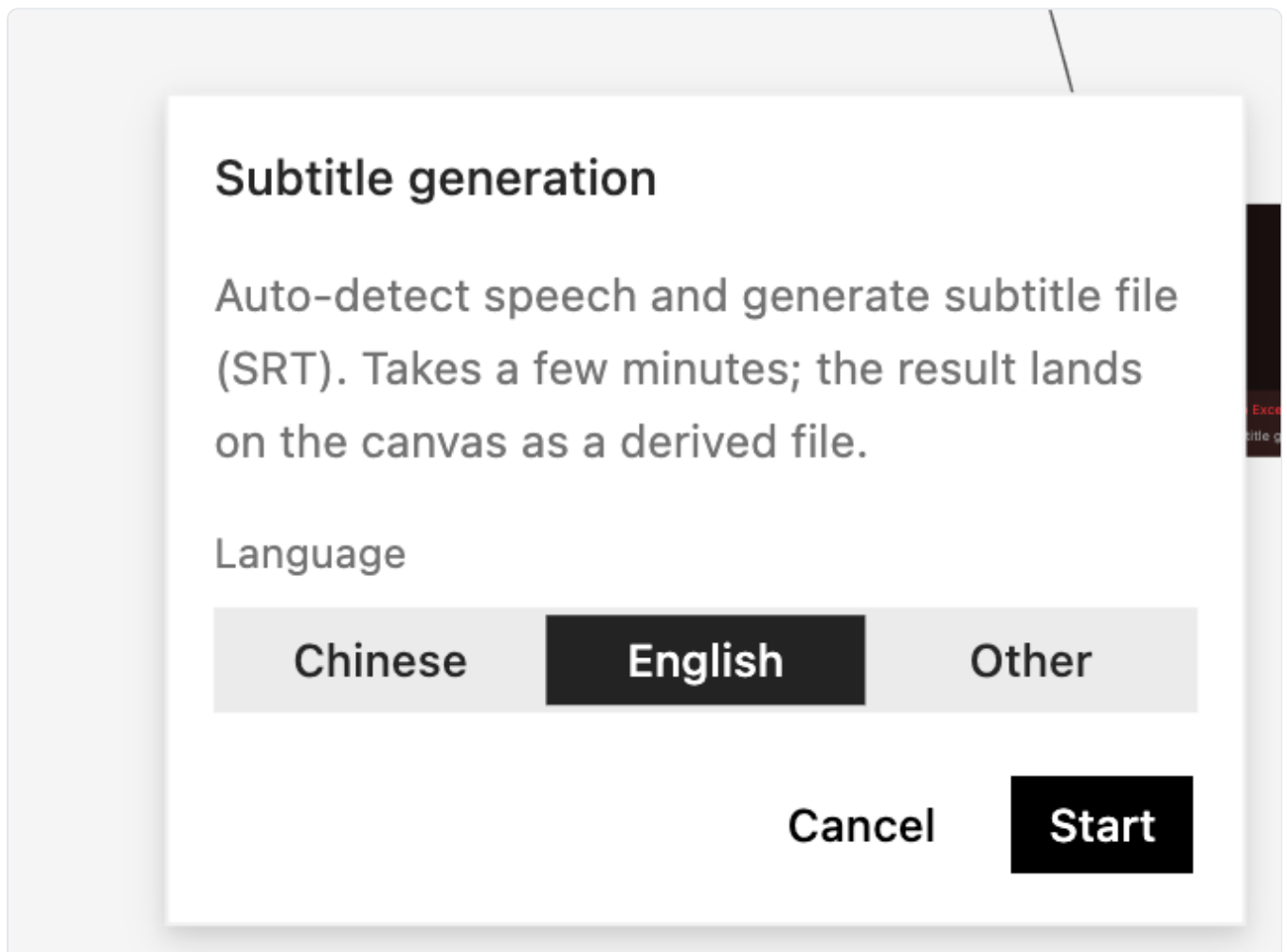
- **Cut to beat** — detecta los beats en tu pista Music y reconiza cada corte de vídeo/imagen para que caiga en un beat. Añade primero un clip musical; el botón informa cuántos beats encontró.
- **Track volume** — selecciona una pista Dialogue, SFX o Music para ajustar su nivel de 0–200 %.
- **Duck under dialogue** — en la pista Music: baja automáticamente la música siempre que se reproduce un clip de diálogo, tanto en la vista previa como en el render final.
- **Mute** — cada pista tiene un icono de altavoz para silenciar/activar.

Exportar y renderizar

En la parte superior derecha del editor tienes todo para sacar tu trabajo:

- **Compose Video** — renderiza la línea de tiempo activa en un MP4 real. Eliges dónde guardar el archivo; la app luego compone todas las pistas (cortes, velocidades, transiciones, mezcla de audio, ducking de música y subtítulos grabados incluidos) y muestra la duración final y el tamaño del archivo.
- **Export** → **Bundle for editors (CapCut...)** — escribe una carpeta con tus archivos multimedia ordenados, un SRT y un manifiesto, listo para soltar en un editor externo.
- **Export** → **Subtitles (.srt)...** — guarda solo la pista de subtítulos como archivo SRT.
- **Export** → **Project JSON...** — guarda los datos del proyecto como archivo JSON.

También puedes renderizar desde el chat: solo pide al asistente que « *renderice la línea de tiempo* » y él compone el vídeo para ti y pone el resultado en el lienzo. Ver [Chat y el agente](#).



Consejo: Rara vez tienes que construir una línea de tiempo a mano. Skills como `/promo-video` y `/beat-sync-editor` generan los medios y montan la línea de tiempo por ti — luego solo la pules y pulsas **Compose Video**. Explóralas todas en la [Referencia de skills](#).

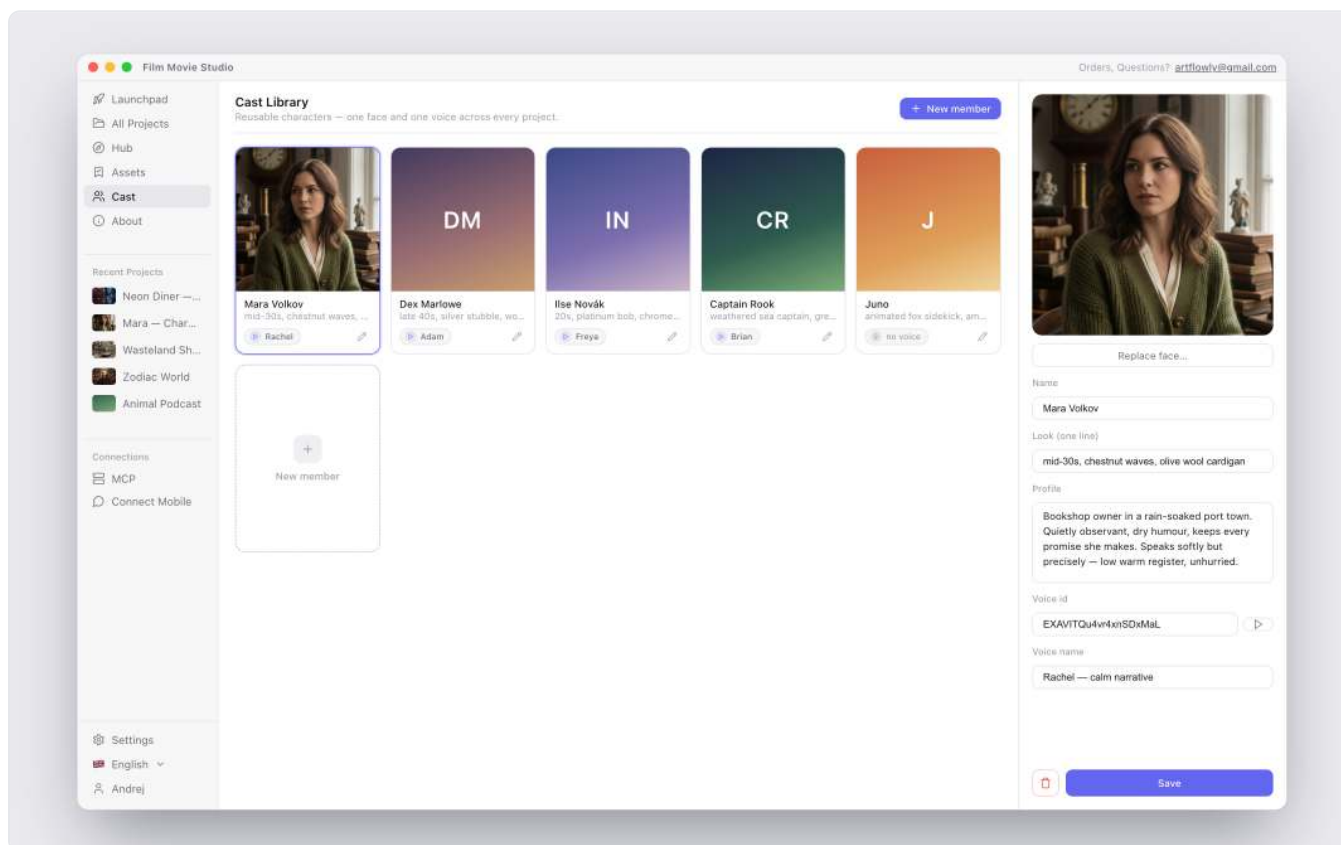
Bibliotecas Cast & Assets

Mantén a los personajes consistentes entre proyectos con la biblioteca Cast y reutiliza medios a través de la biblioteca Assets.

Dos bibliotecas globales te acompañan en cada proyecto: la **biblioteca Cast** mantiene los rostros y las voces de tus personajes consistentes, y la **biblioteca Assets** reúne tus medios favoritos para reutilizarlos en cualquier sitio. Ambas viven en la barra lateral izquierda — **Cast** y **Assets**.

Biblioteca Cast

El problema que la biblioteca Cast resuelve: las generaciones con IA tienden a reinventar el rostro y la voz de un personaje cada vez. Un miembro del cast fija ambos — un solo rostro, una sola voz, en cada proyecto y en cada ejecución de skill.



Abre **Cast** en la barra lateral para ver la cuadrícula de miembros — cada tarjeta muestra la foto del rostro, el nombre, el @handle y la voz.

Crear un miembro

Tres caminos:

- **Desde una tarjeta del lienzo** — pasa el cursor sobre una imagen de personaje en el lienzo y haz clic en **Save to Cast** en su barra de herramientas (cambia a **In Cast** una vez guardada). Ver [Lienzo y tarjetas](#).

- **Desde el chat** — simplemente pide al asistente que guarde un personaje en el cast.
- **En la página Cast** — haz clic en **New member** y rellena el panel editor:
 - **Choose face photo...** — elige la imagen de referencia que define el rostro del personaje.
 - **Name y Look (one line)** — una línea corta de apariencia, p. ej. « *mid-20s, red curls, green wool coat* ».
 - **Profile** — identidad, apariencia, personalidad, motivación y notas de voz.
 - **Voice id y Voice name** — vincula una voz (un ElevenLabs voice_id, un id diseñado/clonado, o uno integrado como `af_bella`). Haz clic en el botón de reproducción (**Preview voice**) para escuchar una muestra antes de guardar.

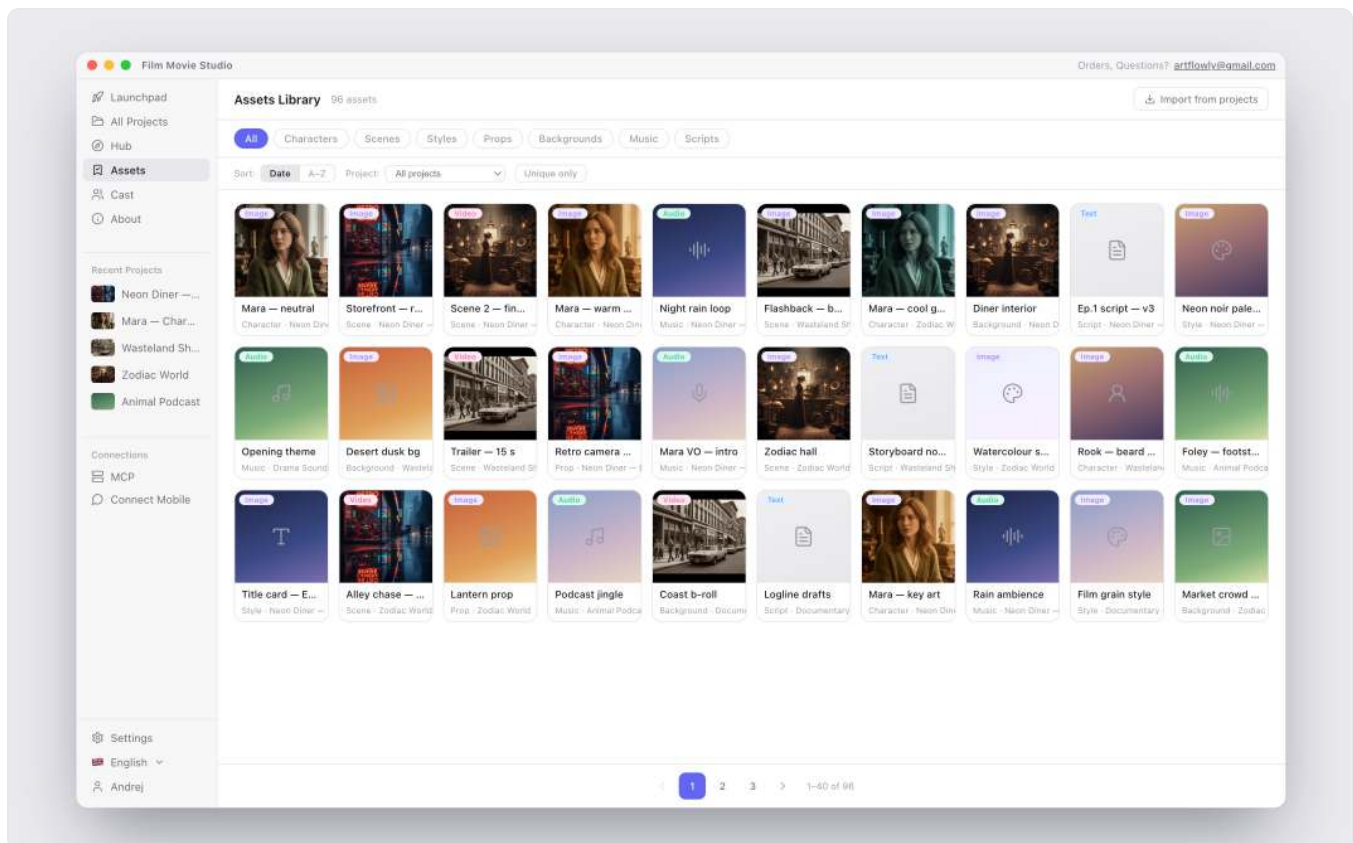
Para editar un miembro, haz clic en su tarjeta, cambia lo que quieras y pulsa **Save**. El botón de papelera elimina un miembro — las generaciones pasadas no se ven afectadas.

Usar los miembros del cast

- **@mención en el chat** — escribe @ en el campo de entrada del chat y elige un miembro del menú (aparece junto a tus assets guardados, con su @handle). La generación usa entonces automáticamente su rostro fijo como referencia y su voz vinculada para el habla — sin prompt extra. Ver [Chat y el agente](#).
- **Las skills también usan el roster** — el asistente siempre ve tu cast. Las skills de flujo como **Short Drama** guardan automáticamente tus personajes principales aprobados en la biblioteca y los reutilizan para cada keyframe y cada línea de diálogo, de modo que el episodio 5 tenga la misma persona que el episodio 1. Ver la [Referencia de skills](#).
- **Continuidad entre proyectos** — la biblioteca es global, así que un personaje creado en un proyecto puede protagonizar el siguiente.

Biblioteca Assets

La biblioteca Assets es un estante de marcadores entre proyectos: cualquier tarjeta que te guste — un character sheet, un style frame, una pista musical, un guion — puede guardarse una vez y reutilizarse en todas partes.



Guardar assets

Pasa el cursor sobre cualquier tarjeta del lienzo y haz clic en **Add to Assets** en su barra de herramientas; el icono cambia a un marcador relleno (**In Assets**) una vez guardado. En la página Assets también puedes hacer clic en **Import from projects** para marcar de una vez todo lo de tus proyectos existentes.

Explorar

Abre **Assets** en la barra lateral. La página te ofrece:

- **Chips de categoría** — **All, Characters, Scenes, Styles, Props, Backgrounds, Music, Scripts.**
- **Sort** por **Date** o **A-Z**, y un menú desplegable **Project** para ver solo los assets de un proyecto.
- **Unique only** — oculta las copias duplicadas del mismo archivo.

Haz clic en cualquier asset para previsualizarlo (los vídeos y el audio se reproducen en el popup) y elige:

- **Add to Canvas** — suelta el asset en el lienzo del proyecto que tengas abierto.
- **Send to Chat** — lo adjunta al chat como referencia para la próxima generación.

También puedes llegar a tus assets guardados desde el propio chat: escribe **@** y elige en la pestaña **Assets** del menú de menciones.

Quitar un asset de la biblioteca (el botón marcador en su tarjeta) solo retira el marcador — el archivo original permanece en su proyecto.

Consejo: Guarda temprano tus style frames y personajes principales en las bibliotecas. Así cada proyecto nuevo puede empezar con una « @mención » en lugar de generar desde cero.

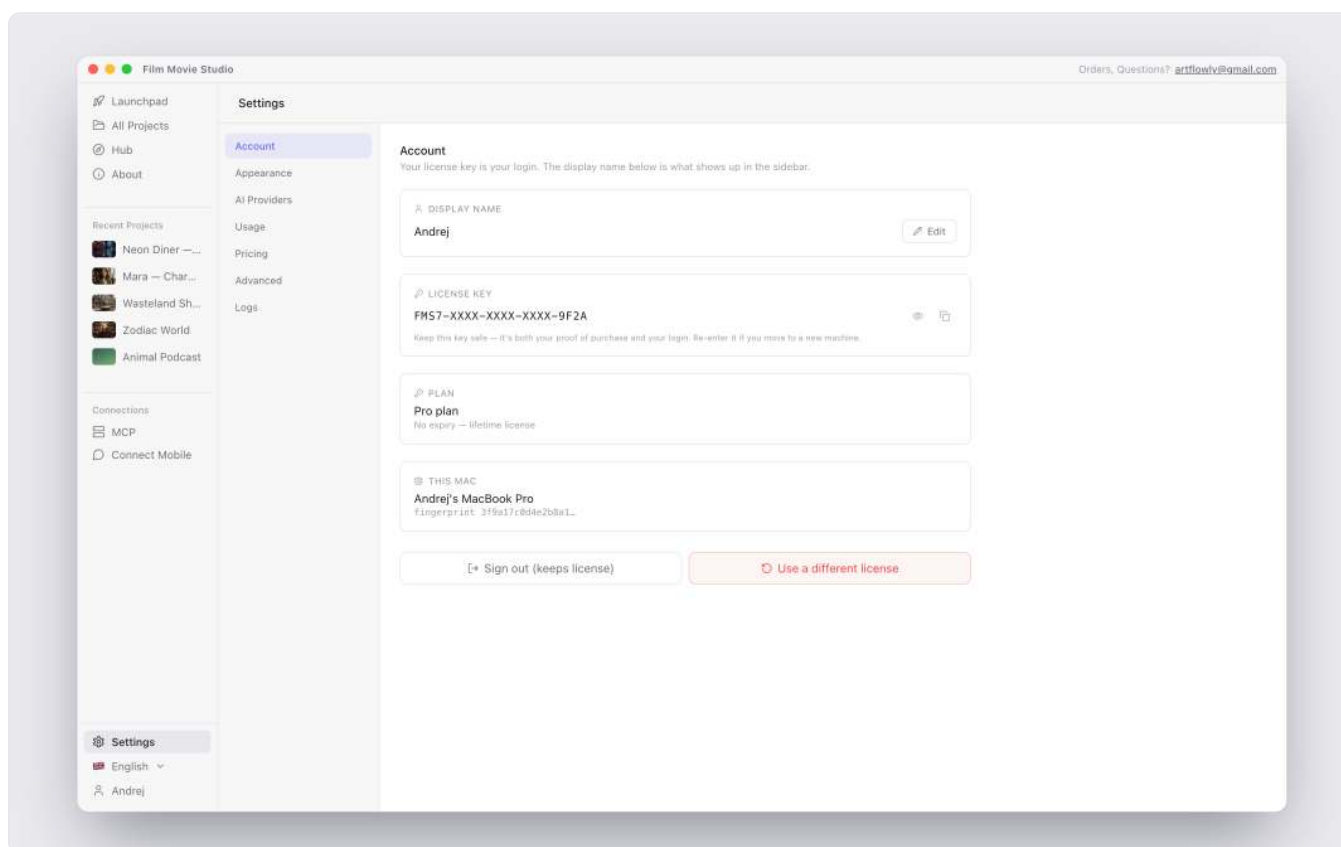
Dónde viven tus archivos

Todo — proyectos, medios generados, rostros del cast y assets marcados — se almacena localmente en tu ordenador, en la carpeta de datos de la app. Nada se sube a ningún sitio salvo que una generación lo requiera. Ten en cuenta que eliminar un proyecto borra sus archivos multimedia del disco (los marcadores de la biblioteca Assets apuntan a esos archivos originales), así que exporta todo lo que quieras conservar antes de eliminar el proyecto del que proviene.

Ajustes y proveedores de IA

Claves API, selección de modelo, la suscripción gestionada con créditos, modelos locales gratuitos y USO.

Todo lo que da forma a cómo FilmMovieStudio funciona para ti vive en un solo lugar: **Settings**, accesible desde la barra lateral o el menú de cuenta. Este capítulo recorre cada sección — tu cuenta, el aspecto de la app, los proveedores y modelos de IA que alimentan la generación, los créditos de tu suscripción y los conmutadores avanzados. Si aún no has configurado un proveedor, este es el capítulo que hace funcionar tu primera generación.



La columna izquierda lista las secciones: **Account**, **Appearance**, **AI Providers**, **Usage**, **Pricing** y **Advanced**.

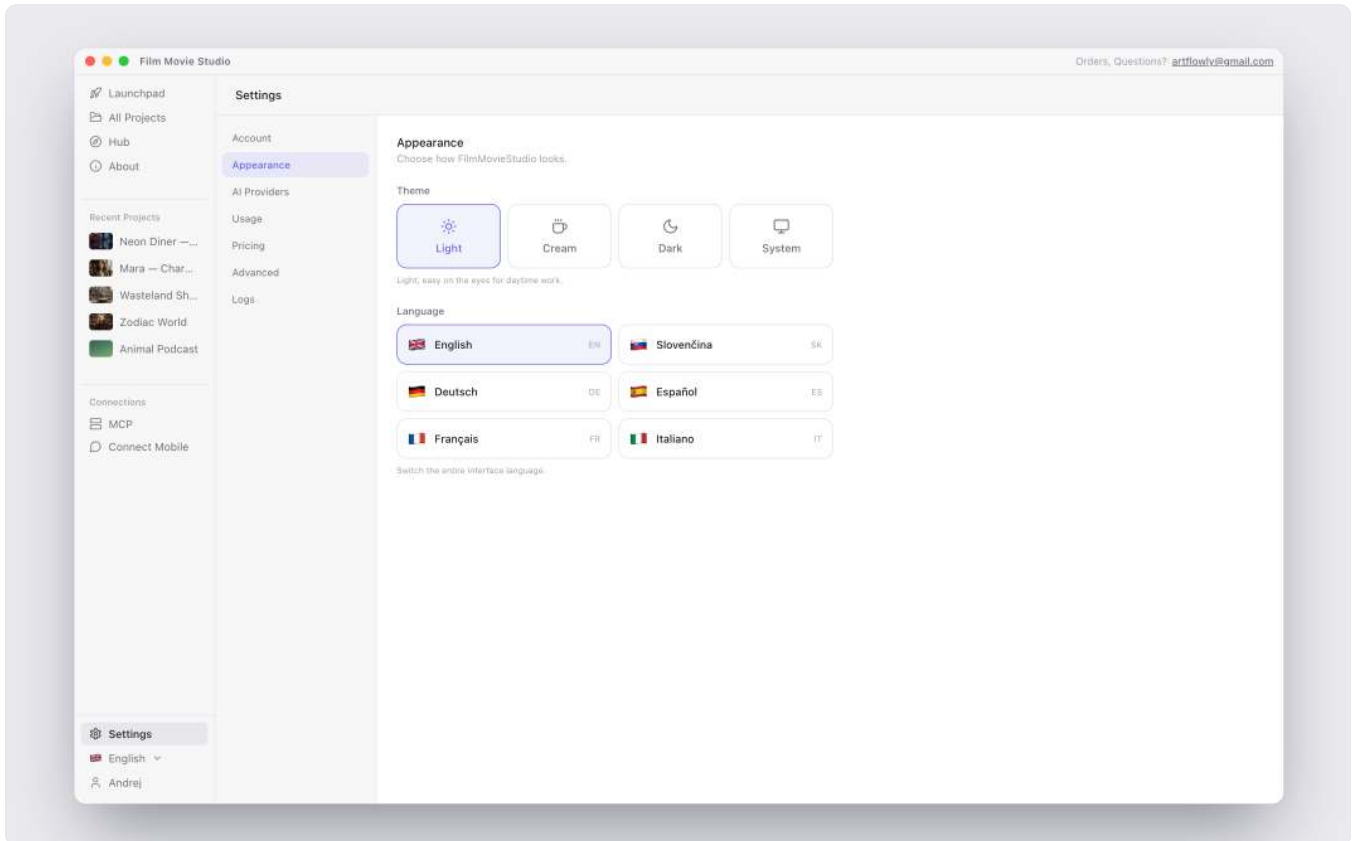
Account

La sección Account muestra la identidad con la que te activaste en [Primeros pasos](#):

- **Display name** — lo que aparece en la barra lateral. Haz clic en **Edit** para cambiarlo.
- **License key** — mostrada enmascarada, con botones para revelar y copiar. Guárdala a buen recaudo: es a la vez tu comprobante de compra y tu acceso, y la reintroducirás si pasas a una máquina nueva.
- **Plan** — tu plan de licencia y caducidad (las licencias vitalicias muestran « No expiry — lifetime license »).
- **This Mac** — el nombre de la máquina y la huella a las que está vinculada esta activación.

Dos botones abajo están separados a propósito: **Sign out (keeps license)** te desconecta sin tocar la activación, mientras que **Use a different license** elimina la clave de esta máquina para que puedas introducir otra.

Appearance

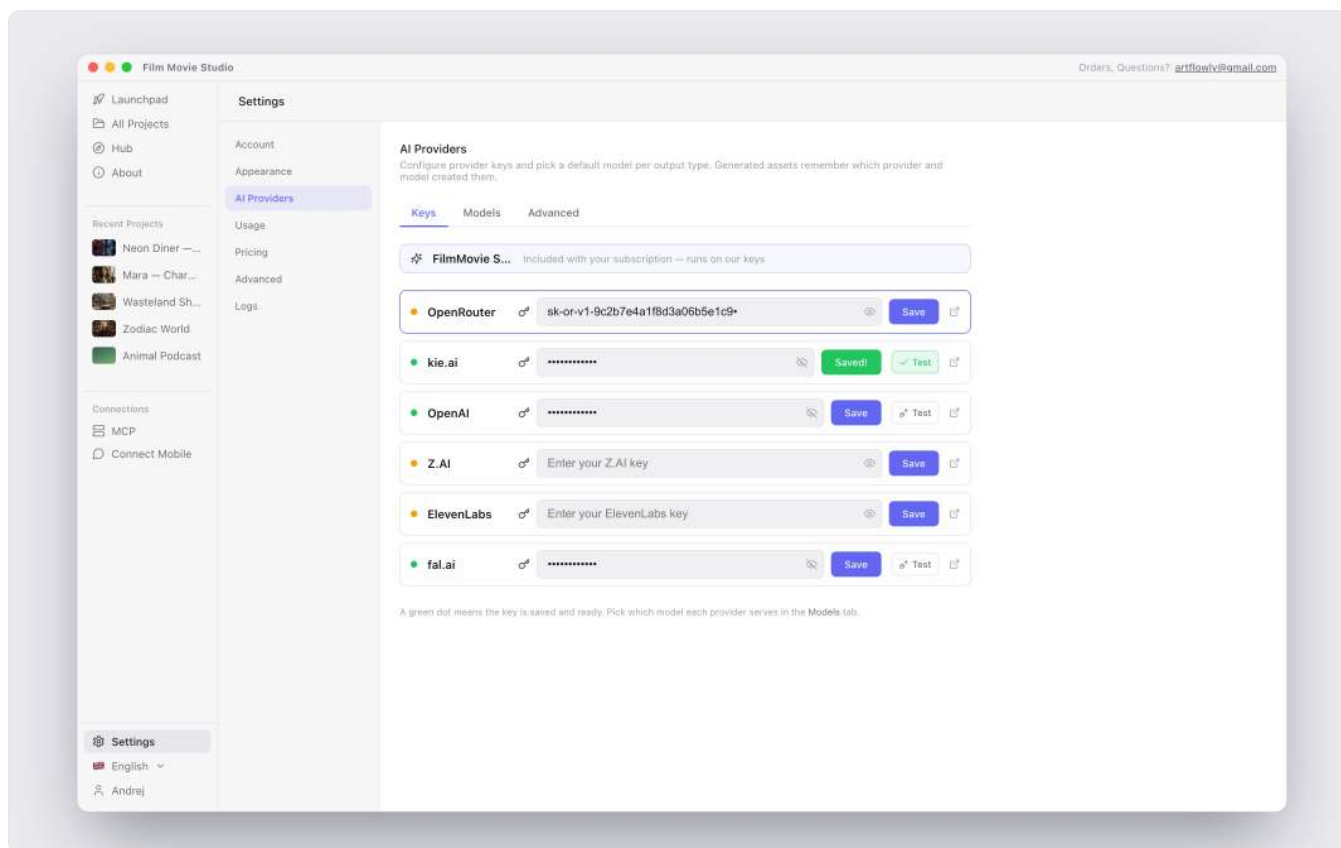


Elige un **Theme** — **Light**, **Cream** (un tono marfil cálido), **Dark** o **System** (sigue el ajuste del SO) — y el **Language** de la interfaz. Hay seis idiomas disponibles (inglés, eslovaco, alemán, español, francés, italiano); el cambio se aplica al instante, sin reiniciar.

AI Providers

Esta es la sala de máquinas. FilmMovieStudio orquesta proveedores de IA externos en lugar de generar medios por sí mismo, y esta sección tiene cuatro pestañas: **Keys**, **Models**, **Advanced** y **Local**.

Pestaña Keys — conecta tus proveedores

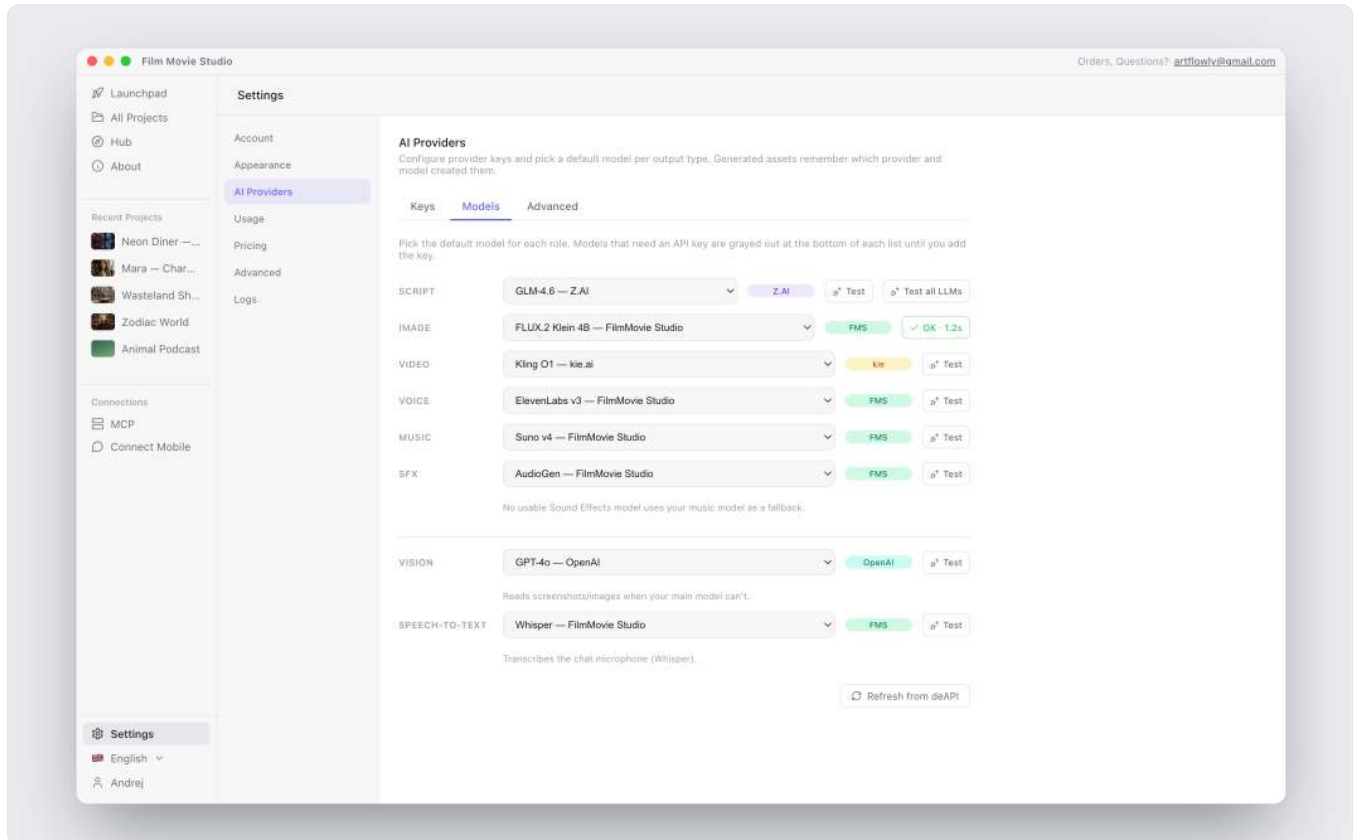


Cada proveedor tiene una fila: un punto de estado (verde = clave guardada y funcional), el campo de clave, un botón **Test** y un enlace al sitio del proveedor. Pega una clave, haz clic en **Save**, luego en **Test** para verificarla.

| Proveedor | Qué alimenta | Dónde conseguir una clave |
|---|--|---|
| FilmMovie Studio (gestionado) | Imagen, vídeo, voz y música con nuestras claves — sin clave que pegar, desbloqueado por tu suscripción | filmotvor.ai/studio |
| Local Models | Modelos de voz y guion on-device gratuitos — sin clave, funcionan sin conexión | No hace falta clave — ver la pestaña Local |
| OpenRouter | LLMs de Script / texto (Claude, Gemini, Llama, ...) | openrouter.ai |
| kie.ai | Medios premium — imágenes Nano Banana, vídeo Seedance, música Suno | kie.ai |
| OpenAI | Modelos GPT para guiones + GPT Image / DALL-E 3 para imágenes | platform.openai.com/api-keys |
| Z.AI | Generación de Script / texto (GLM) — un excelente modelo de escritura por defecto | z.ai |
| ElevenLabs | Voces text-to-speech premium | elevenlabs.io |
| fal.ai | Generación de imágenes con identity-lock (fija un rostro desde una foto de referencia) | fal.ai/dashboard/keys |

Consejo: Puedes mezclar libremente — por ejemplo la suscripción para imágenes y vídeo, tu propia clave Z.AI para guiones y el modelo vocal local gratuito. Si la fila superior « FilmMovie Studio » parece difuminada, simplemente aún no has activado un código de suscripción (ver Usage más abajo).

Pestaña Models — elige un modelo por defecto por rol



Cada rol de generación tiene un menú desplegable: **Script**, **Image**, **Video**, **Voice**, **Music** y **SFX**, además de tres roles auxiliares bajo el separador — **Agent** (ejecuta rondas de skill/herramienta; elige un modelo rápido), **Vision** (lee capturas e imágenes) y **Speech-to-text** (transcribe el micrófono del chat). Lo que selecciones se convierte en el valor por defecto que el chat y el agente usan — ver [Chat y el agente](#).

- Los modelos se agrupan por proveedor dentro de cada desplegable. Los modelos cuyo proveedor aún no tiene clave aparecen en gris abajo bajo « Needs a key — add in API Keys ».
- El botón **Test** junto a cada desplegable lanza una generación de muestra real para verificar el modelo seleccionado (los tests de medios gastan créditos y guardan el resultado en un proyecto separado « TEST — Model probes »).
- **Test all LLMs** en la fila Script hace ping a cada modelo de texto a la vez y muestra los tiempos de respuesta — útil para elegir el más rápido.
- Si no hay ningún modelo SFX disponible, los efectos de sonido recurren automáticamente a tu modelo Music.

El catálogo gestionado también se actualiza solo: en el selector de modelos del chat encontrarás un botón **Refresh** (« Fetch latest models from deAPI ») que trae los modelos gestionados recién publicados sin actualizar la app.

st × clip-export × skill-creator 2 ×

Models Select all · Deselect all

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

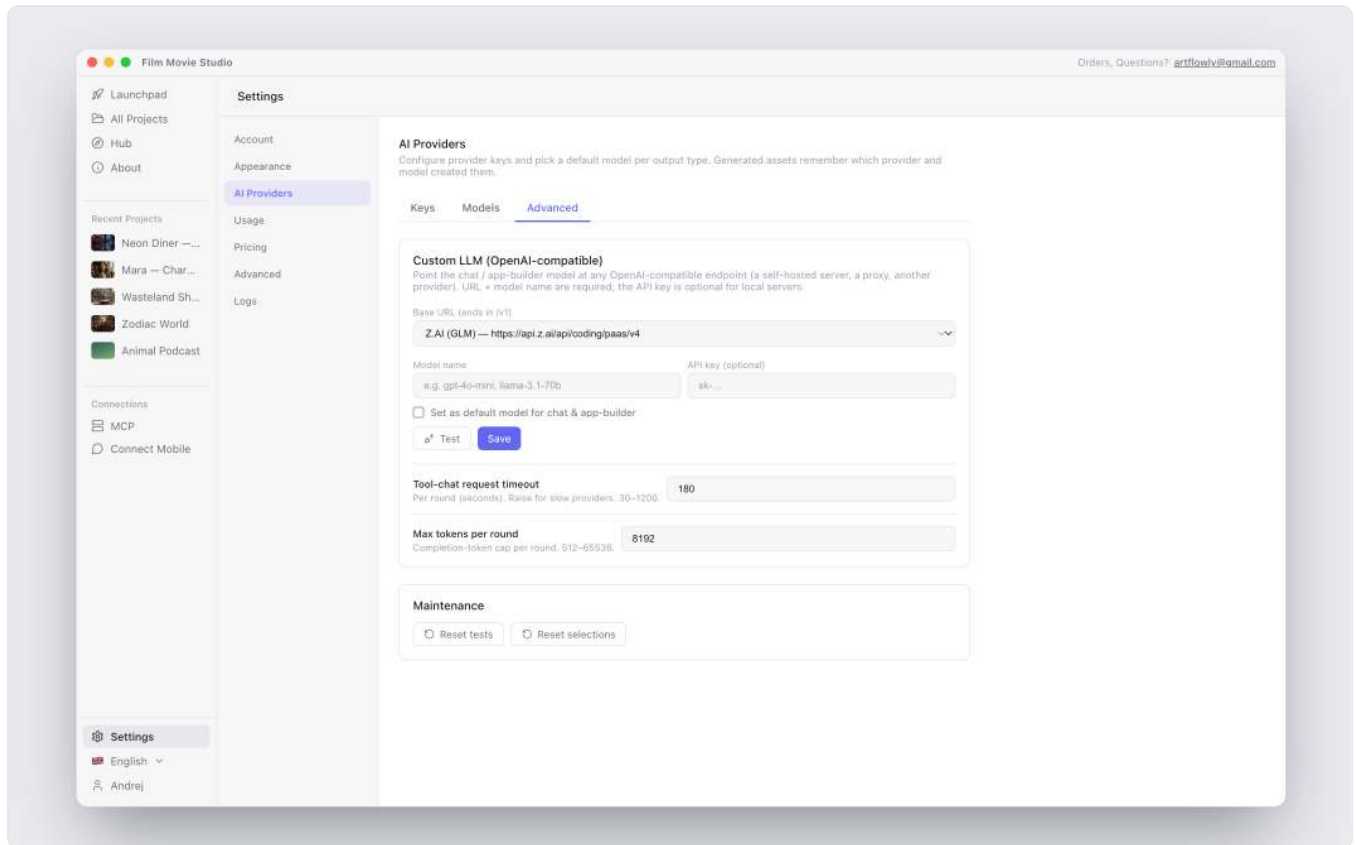
- Nano Banana Series(Pro/2)
- GPT Image 2
- Seedream Series(4.5/5.0 Lite)
- Midjourney Series(V8.1/V7/Niji7)
- Kling Series(v3/o1)

Type / to explore
Tap here to view

Agent can use all models in this category Esc to discard

+ Skills Models

Pestaña Advanced



Opciones avanzadas:

- **Custom LLM (compatible con OpenAI)** — apunta el chat a cualquier endpoint compatible con OpenAI. Se incluyen presets para Z.AI, OpenRouter, OpenAI, kie.ai, **Ollama (local)** y **LM Studio (local)**; introduce el nombre del modelo, una clave API opcional, marca **Set as default model for chat & app-builder** si lo quieres en todas partes, luego **Test** y **Save**.
- **Tool-chat request timeout** — segundos por ronda de agente (30–1200). Súbelo para proveedores lentos.
- **Max tokens per round** — bájalo si tu proveedor reporta « out of credits », súbelo para builds grandes.
- **Maintenance** — **Reset tests** rearma el botón Test de cada modelo (útil tras rotar una clave); **Reset selections** reactiva cada modelo si algunos se apagaron.

Pestaña Local — gratuito, privado, sin conexión

Dos modelos se ejecutan completamente en tu ordenador: sin clave API, sin créditos, y siguen funcionando sin internet una vez descargados.

| Modelo | Rol | Tamaño de descarga | Qué hace |
|---------------------|-------------|--------------------|--|
| Supertonic 3 | Voice (TTS) | ~130 MB | Voces narrativas en 31 idiomas, incluido el eslovaco |
| Qwen3 4B | Script | ~2.5 GB | Redacta guiones y chatea sin conexión — un nivel gratuito sólido |

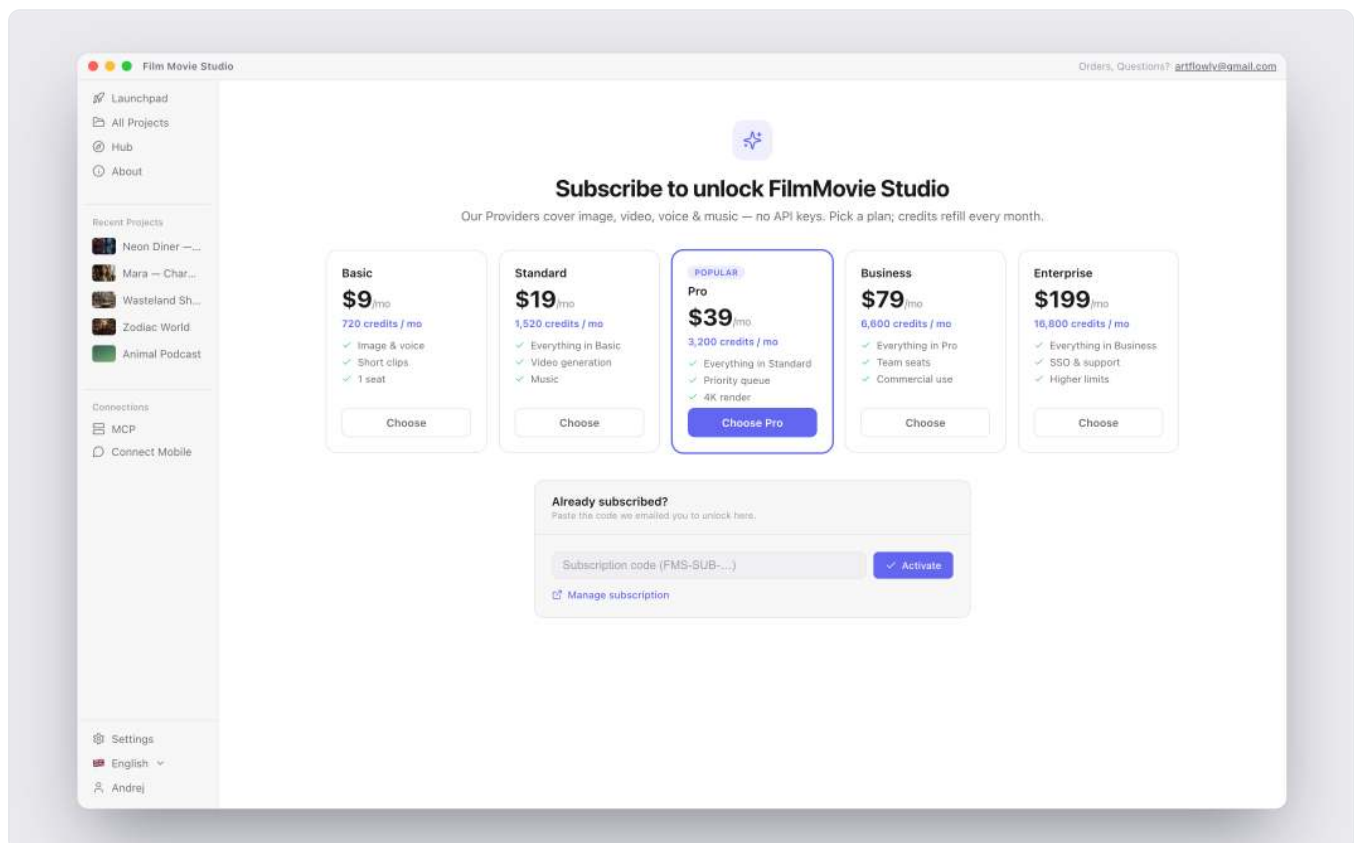
Haz clic en **Download** en una tarjeta; una barra de progreso muestra downloading → extracting → verifying, y **Set as default** aparece cuando está listo. Supertonic 3 ofrece diez voces — **F1–F5** (femeninas) y **M1–M5**

(masculinas) — seleccionables al generar audio. El modelo de Script corre en un pequeño motor local que arranca automáticamente al usarse y se apaga solo cuando está inactivo; elimina un modelo cuando quieras con el botón de papelera para liberar espacio en disco.

Consejo: Los modelos locales son rápidos en Apple Silicon y PC modernos, y un poco más lentos en máquinas Intel antiguas — buenos para narración, pero sé paciente con guiones largos.

Usage — suscripción y créditos

La sección Usage contiene dos tarjetas: **Subscription** y **Credit history**.



Canjear tu código: tras suscribirte en filmtvor.ai/studio, tu código de suscripción llega por email. Pégalo en el campo **Subscription code** y haz clic en **Activate** — la fila del proveedor « FilmMovie Studio » se enfoca de inmediato y aparecen tus créditos. **Manage subscription** abre tu página de facturación en el sitio; **Remove** desvincula el código de esta app.

Una vez activo, la tarjeta muestra tus **Credits** restantes y la fecha **Renews**. Los créditos se rellenan mensualmente con tu plan:

| Plan | Créditos / mes |
|----------|----------------|
| Basic | 720 |
| Standard | 1 520 |
| Pro | 3 200 |

| Plan | Créditos / mes |
|------------|----------------|
| Business | 6 600 |
| Enterprise | 16 800 |

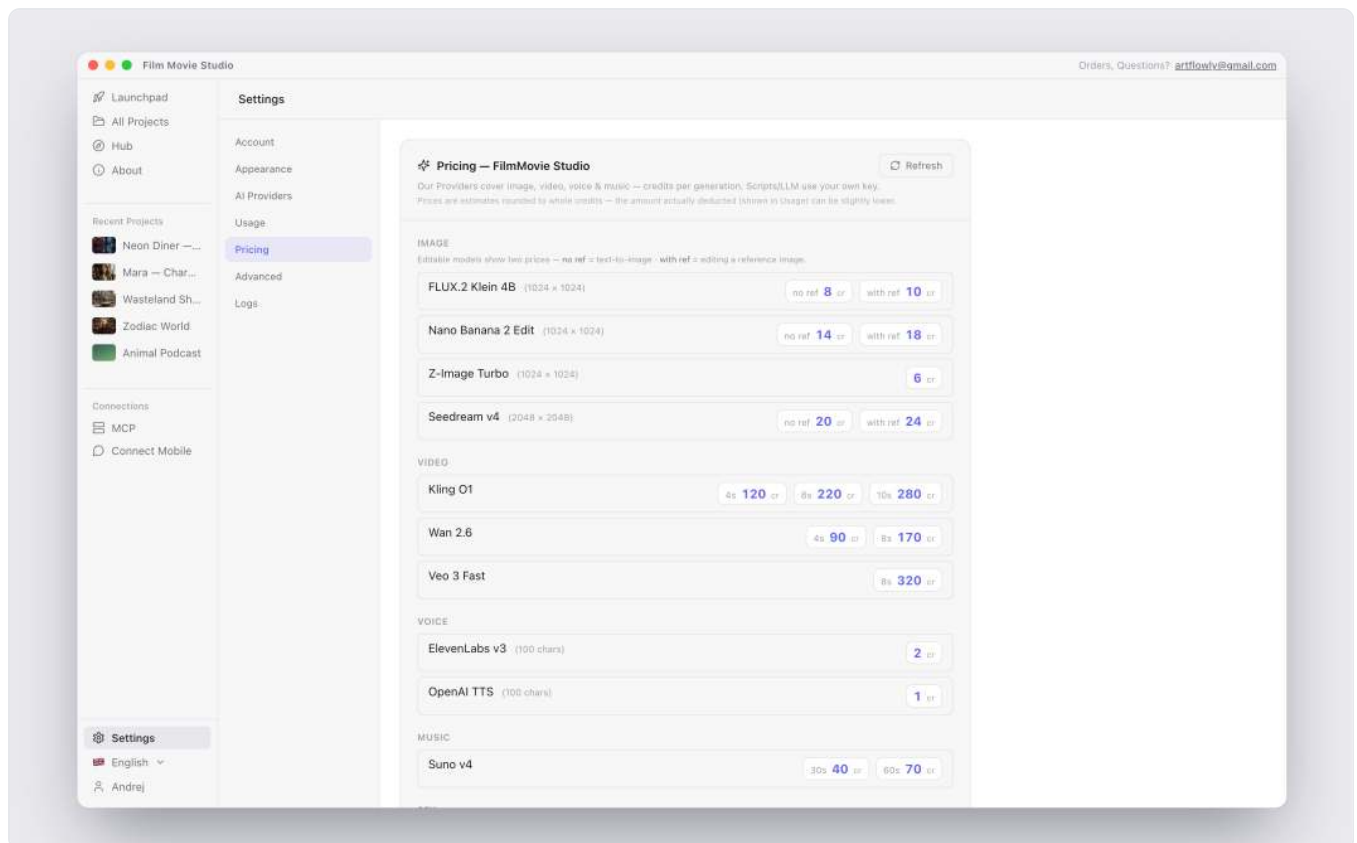
(200 créditos corresponden a 1 \$ de valor de generación.)

The screenshot shows the 'Settings' page in Film Movie Studio. The 'Usage' section is active, displaying a 'Subscription' status of 'SUBSCRIBED' with 1,412 credits remaining and a renewal date of July 29, 2026. Below this is a 'Credit history' table listing recent generations with columns for When, Project, Type, Model, Params, and Price.

| WHEN | PROJECT | TYPE | MODEL | PARAMS | PRICE |
|-----------|----------------------|-------|-----------------|-----------------------|--------|
| 2h ago | Neon Diner — Ep.1 | Video | Kling D1 | 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 |
| 3d ago | Animal Podcast | Voice | OpenAI TTS | 320 chars | 3 cr |

Credit history lista cada generación cargada a tu suscripción — las más recientes primero — con el proyecto, tipo, modelo, parámetros y el precio exacto en créditos. Es el mejor lugar para ver a dónde van realmente tus créditos.

Pricing



La sección Pricing lista cada modelo gestionado y su coste en vivo por generación en créditos: imágenes por tamaño (con precios separados « no ref » / « with ref » para modelos de edición), vídeo por duración, música por longitud y voz por caracteres. Los precios son estimaciones redondeadas a créditos enteros — el importe realmente deducido (mostrado en Usage) puede ser ligeramente inferior. Como puntos de referencia desde la barra de herramientas de una tarjeta del lienzo: **Upscale** cuesta unos **100 créditos** y **Remove background** unos **20 créditos** por imagen (ver [Lienzo y tarjetas](#)). Haz clic en **Refresh** para volver a cargar los precios en vivo.

Advanced

La última sección contiene el conmutador **Enable Automation** — permite a la IA ejecutar código en tu máquina para tareas de archivos y datos, y tú apruebas cada acción antes de que se ejecute. Activarlo muestra un diálogo de consentimiento que explica exactamente qué significa; aparece un botón **Reset session** para vaciar una sesión de automatización atascada. Los scripts, hojas de cálculo y documentos producidos así se guardan en la carpeta assets de tu proyecto.

Algunas instalaciones también muestran una sección **Logs** con la versión de la app, la carpeta de datos, un botón **Open Logs** y una comprobación de actualizaciones — ver [Solución de problemas & FAQ](#) para saber dónde están los logs y los datos en disco.

Avanzado: MCP, Telegram y más

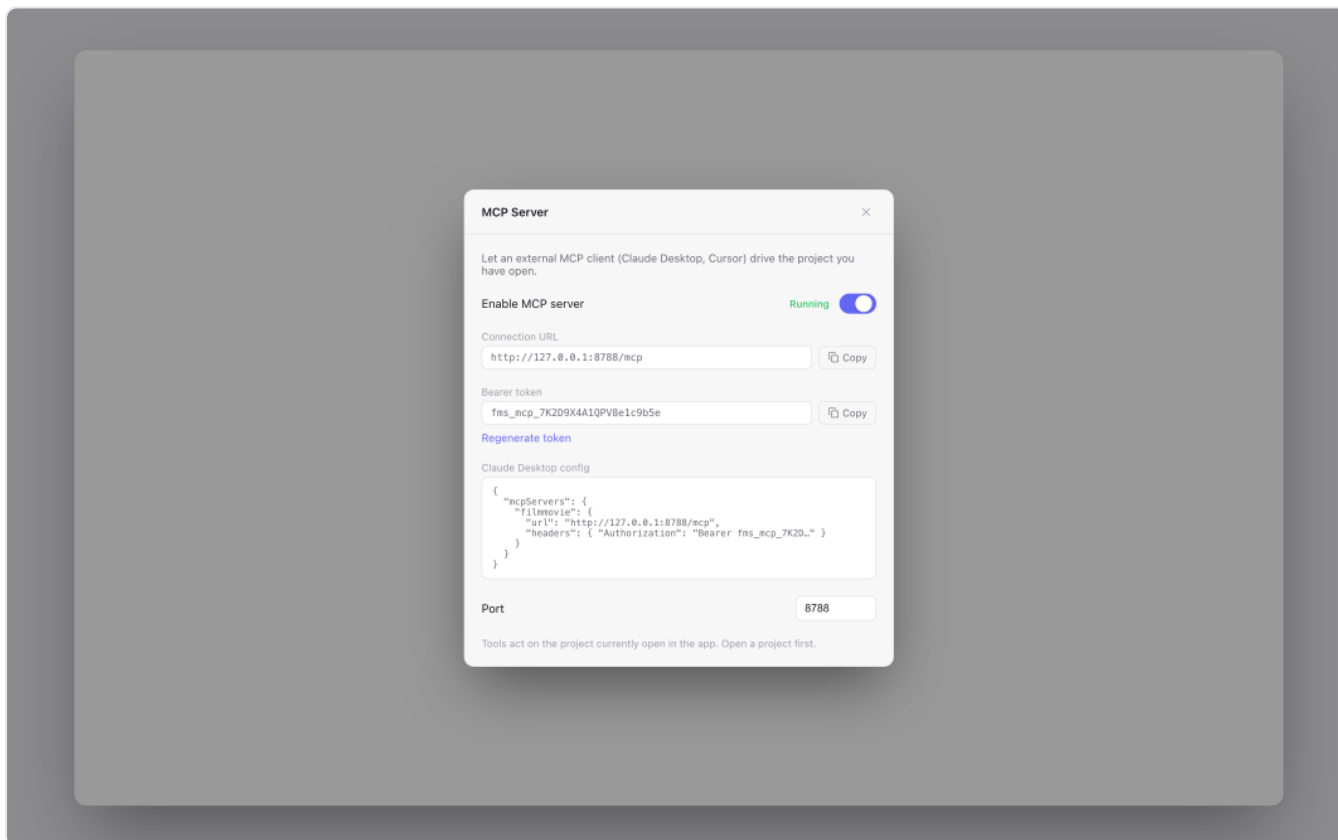
Controla el estudio a distancia vía MCP o Telegram; App Builder, juegos, documentos, automatización y exportación.

FilmMovieStudio no se detiene en el lienzo y la línea de tiempo. Este capítulo cubre las funciones avanzadas: conducir el estudio desde un asistente de IA externo vía MCP, controlarlo desde tu teléfono por Telegram, y las cuatro familias de skills « más allá del vídeo » — apps, juegos, documentos y automatización — además de cómo exportar un proyecto.

Servidor MCP — conduce el estudio desde otra IA

FilmMovieStudio puede actuar como **servidor MCP** (Model Context Protocol), de modo que un cliente MCP externo — Claude Desktop, Cursor o cualquier otro asistente compatible con MCP — pueda conducir tu proyecto abierto: crear proyectos, generar imágenes, vídeo, voz y guiones, colocar y editar tarjetas en el lienzo, leer tus assets, ejecutar skills e incluso abrir y renderizar la línea de tiempo.

Ábrelo desde la barra lateral: bajo el encabezado **Connections**, haz clic en **MCP**.



Para configurarlo:

1. Conmuta **Enable MCP server** — el estado cambia a **Running**.
2. El panel revela la **Connection URL** (por defecto `http://127.0.0.1:8765/mcp`) y un **Bearer token**. Ambos tienen botones Copiar.

3. Copia el fragmento **Claude Desktop config** ya listo directamente en la configuración de tu cliente MCP — ya contiene la URL y la cabecera `Authorization: Bearer ...`.
4. Si el puerto por defecto choca con otra cosa en tu máquina, cambia **Port** y reactiva.

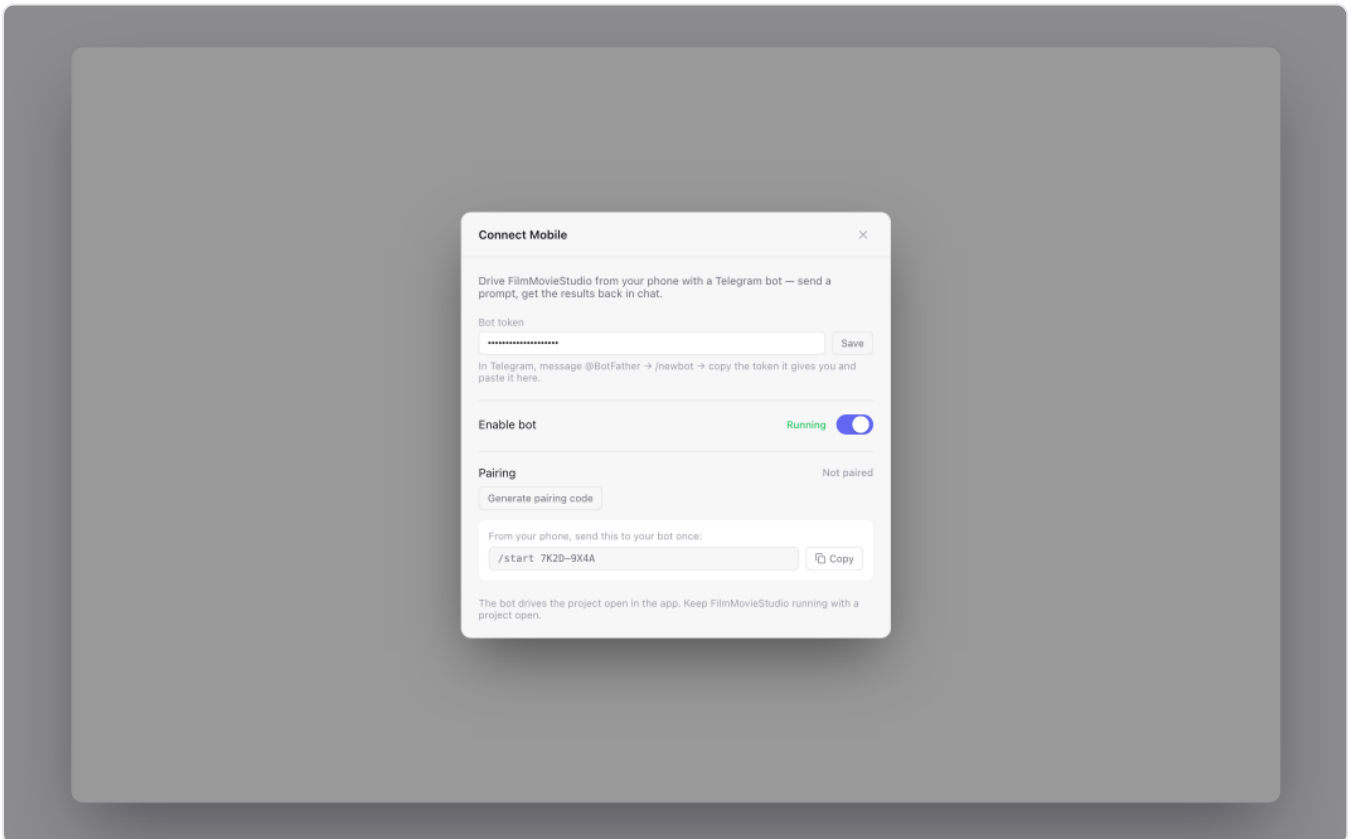
Usa **Regenerate token** siempre que quieras invalidar clientes antiguos. El servidor solo escucha en tu propio ordenador (127.0.0.1), nunca en la red.

Una regla importante, citada del propio panel: « *Las herramientas actúan sobre el proyecto actualmente abierto en la app. Abre primero un proyecto.* » Mantén FilmMovieStudio en ejecución con un proyecto abierto, y todo lo que el asistente externo genera aparece en vivo en el lienzo de ese proyecto — exactamente como si lo hubieras pedido tú en el chat.

Consejo: Una forma estupenda de scriptar trabajo masivo — por ejemplo, pedir a Claude Desktop que « cree 10 imágenes de producto a partir de esta lista y las ponga en el lienzo » mientras sigues trabajando en otra app.

Connect Mobile — conduce el estudio desde tu teléfono

Connect Mobile empareja FilmMovieStudio con un bot de Telegram para que puedas enviar prompts desde tu teléfono y recibir los resultados en el chat — imágenes, clips y voces en off incluidos. Ábrelo desde la barra lateral bajo **Connections** → **Connect Mobile**.



El emparejamiento lleva tres pasos:

1. **Crea un bot:** en Telegram, escribe a **@BotFather**, envía `/newbot` y copia el token que te da. Pégalo en el campo **Bot token** y haz clic en **Save**.

2. **Activa el bot:** conmuta **Enable bot** — el estado cambia a **Running**.

3. **Empareja tu teléfono:** haz clic en **Generate pairing code**, luego desde tu teléfono envía el mensaje `/start <code>` mostrado a tu bot una vez. El panel cambia a **Paired**.

A partir de entonces, todo lo que envíes al bot se gestiona exactamente como un mensaje de chat tecleado: los prompts simples van al asistente general, los comandos `/skill` lanzan workflows, y cuando el agente hace una pregunta a mitad del workflow puedes responderla directamente desde Telegram. Los medios generados se envían de vuelta a tu teléfono como fotos, vídeos y archivos de audio.

Como en MCP: « *El bot conduce el proyecto abierto en la app. Mantén FilmMovieStudio en ejecución con un proyecto abierto.* » Usa **Unpair this device** para desconectar un teléfono.

App Builder

Escribe `/app-builder` en el chat y describe una app — « un rastreador de hábitos con rachas », « una caja de recetas con categorías » — y el agente diseña una app móvil funcional: pantallas, navegación, colecciones de datos reales, listas vinculadas a esos datos, formularios y acciones. El resultado aparece como una tarjeta de vista previa interactiva en el lienzo por la que puedes hacer clic, y el agente itera según tus comentarios (« pon el encabezado morado », « añade una pantalla de detalle »). Cuando estés satisfecho, puedes exportar código React limpio desde la barra de herramientas de la tarjeta. Es un verdadero constructor no-code impulsado totalmente por conversación — ver la [Referencia de skills](#) para la lista completa de comandos.

Games

Dos skills construyen juegos jugables directamente en el lienzo. `/games` crea juegos de navegador 2D — puzzles, shooters arcade, plataformas — mientras que `/threejs-game` es el especialista 3D, completo con skyboxes, texturas, sprites, efectos de sonido y cama musical generados, para que el resultado parezca y suene terminado y no programmer-art. Los juegos aparecen como tarjeta con botón **Play**, funcionan offline una vez construidos, y se pueden exportar como un único archivo HTML para compartir con quien quieras. Si algo se rompe, la tarjeta muestra el error y el agente arregla su propio código. Empieza simple, luego itera: « añade power-ups », « haz los enemigos más rápidos ». Más en la [Referencia de skills](#).

Documents

La skill `/documents` lee y escribe archivos ofimáticos. Adjunta un archivo PDF, Word, Excel o CSV y haz preguntas sobre él, pide que se resuma, o extrae tablas. En la otra dirección, pide la salida como archivo real — « convierte esta investigación en un informe PDF con formato », « haz una hoja de cálculo con estos resultados » — y el agente genera un `.docx`, `.pdf` o `.xlsx` adecuado que aterriza en el lienzo como tarjeta de documento que puedes abrir o revelar en tu gestor de archivos. Todo se ejecuta nativamente dentro de la app; no se necesita software ofimático externo. Ver la [Referencia de skills](#).

Automation

`/automation` deja que la IA ejecute Python en tu ordenador para automatizar trabajo real: renombrar y organizar archivos, convertir imágenes por lotes, triturar CSV, rellenar hojas de cálculo, scrapear datos hacia informes. Está desactivado por defecto — actívalo en **Ajustes** → **Advanced** → **Enable Automation**

— y cada bloque de código se te muestra en una tarjeta de aprobación **antes** de ejecutarse; nada se ejecuta sin tu clic. Los archivos producidos se guardan en la carpeta assets del proyecto actual para que aparezcan junto a tus medios. Trátalo como un becario muy capaz: potente, pero lee lo que apruebas. Detalles en la [Referencia de skills](#).

Exportar un proyecto

Tu salida principal es el **MP4** renderizado desde la línea de tiempo — pero también los proyectos mismos se pueden exportar:

- **Export Project** (desde el menú del proyecto) guarda un **Project Bundle (.json)** — datos del proyecto, workflow, línea de tiempo y referencias a assets — útil para copias de seguridad.
- El menú de exportación de la línea de tiempo ofrece **Bundle for editors (CapCut...)** — una carpeta con tus archivos multimedia ordenados, un archivo de subtítulos `.srt` y un manifiesto, listo para soltar en un editor externo — además de **Subtitles (.srt)** y **Project JSON** por separado.
- Las tarjetas individuales se exportan desde su barra de herramientas: imágenes como PNG, juegos como HTML, tarjetas app-builder como código React — ver [Lienzo y tarjetas](#).

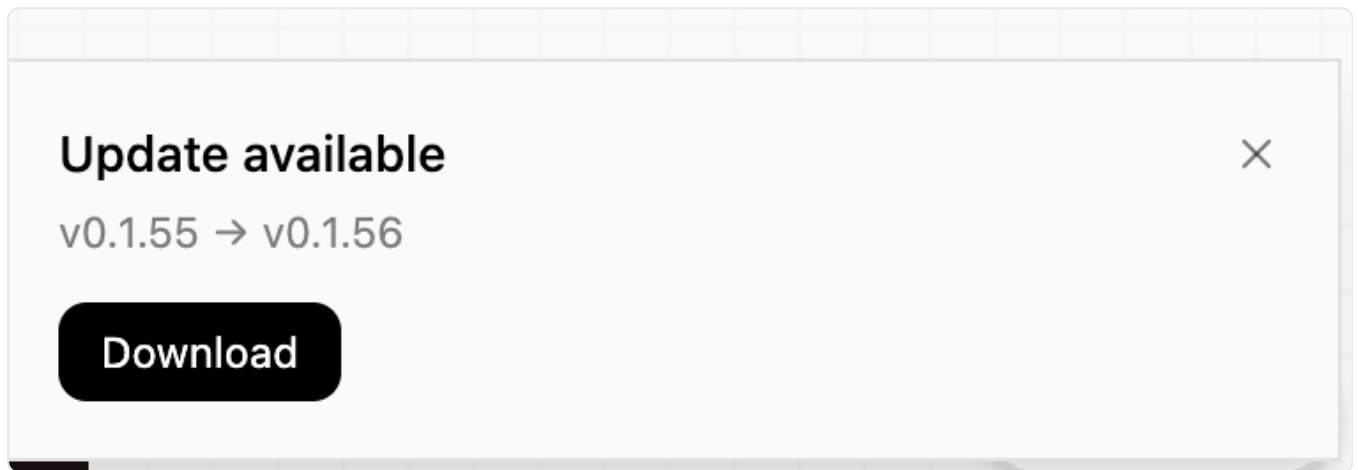
Solución de problemas & FAQ

Errores comunes y soluciones, dónde encontrar logs, actualizaciones y cómo obtener soporte.

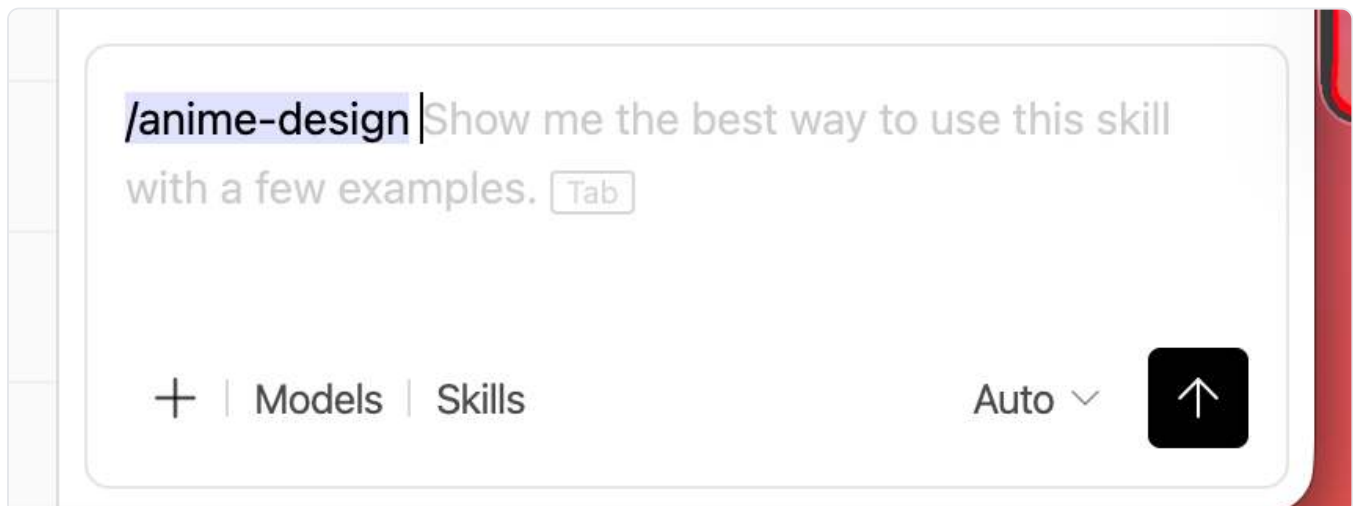
La mayoría de los problemas en FilmMovieStudio se reducen a una de tres cosas: un problema de clave de proveedor o suscripción, un modelo que aún no está configurado, o un workflow en pausa que te espera. Este capítulo muestra dónde mirar — actualizaciones, tus datos, los logs — y ofrece una tabla de soluciones rápidas para los errores más comunes.

Actualizaciones

Cuando sale una nueva versión, aparece un banner en la parte superior de la app: **Update available**, con un botón **Download** y un botón **Dismiss**.



Download abre la página oficial de descarga en filmotvor.ai/studio — consigue siempre los instaladores allí. Instala la nueva versión sobre la antigua; tus proyectos, ajustes, claves y licencia quedan intactos (viven en tu carpeta de datos de usuario, no dentro de la app). También puedes comprobar manualmente en cualquier momento desde la pestaña Help/Guide o la página de descarga.



Dónde viven tus datos

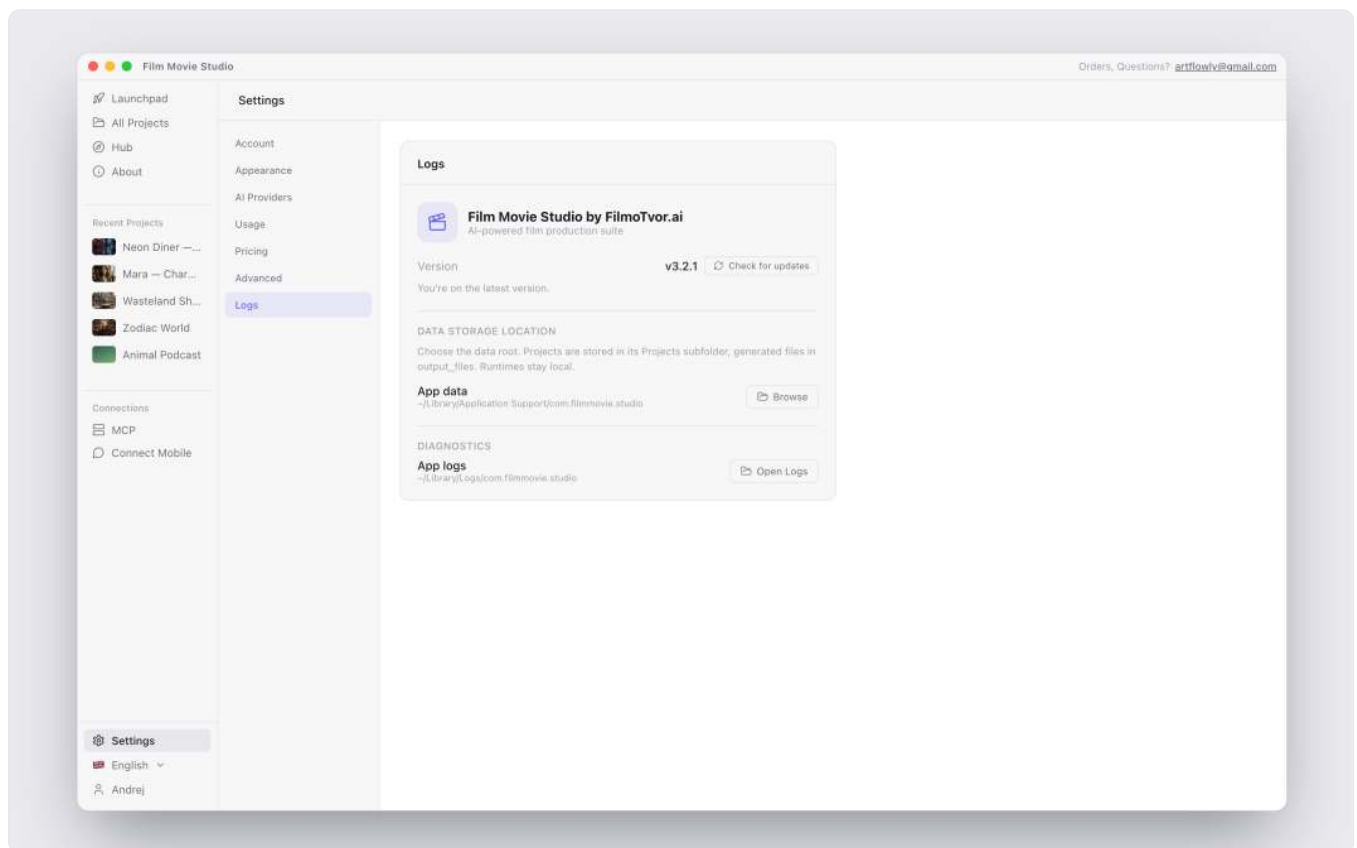
Todo lo que creas permanece en tu ordenador. En macOS:

- **Datos de la app (proyectos, medios, base de datos):** `~/Library/Application Support/com.filmmovie.studio/` — cada proyecto guarda sus medios generados bajo `projects/<id>/assets/`.
- **Logs:** `~/Library/Logs/com.filmmovie.studio/`

Haz copia de la carpeta de datos de la app y lo has respaldado todo. En Windows y Linux los equivalentes viven en los directorios de datos de aplicación del perfil de usuario.

Logs

La app escribe un archivo de log por categoría al día (por ejemplo `agents-2026-07-05.log`, `media-...`, `render-...`) en la carpeta de logs anterior. Cuando algo falla, el log correspondiente casi siempre contiene el mensaje de error real del proveedor — justo lo que necesita el soporte.



Algunas instalaciones también muestran una página **Logs** dentro de Ajustes con la versión de la app, la ubicación de almacenamiento de datos, un botón **Open Logs** y una acción **Check for updates**.

Problemas comunes

| Problema | Causa | Solución |
|---|--|---|
| El diálogo « Set up a Script model » bloquea el chat | No hay ningún modelo de texto/LLM configurado | Haz clic en Open AI Providers y añade una clave para un proveedor Script (Z.AI, OpenRouter, OpenAI o kie.ai), activa tu suscripción, o descarga el modelo local gratuito Qwen3 4B en la pestaña Local |
| La generación falla con 401 / 403 | La clave de proveedor es inválida/caducada, o tus créditos se agotaron | Vuelve a hacer Test de la clave en Ajustes → AI Providers → Keys; comprueba el saldo de créditos (Ajustes → Usage, o la página de facturación del proveedor) |
| « This model supports a maximum of N input image(s) » | Demasiadas imágenes de referencia adjuntas a una generación | Quita referencias extra — conserva solo las más importantes (referencias de personaje/rostro primero) o elige un modelo que acepte más entradas |
| La fila del proveedor « FilmMovie Studio » está atenuada | Sin código de suscripción activo | Suscríbete en filmotvor.ai/studio , luego pega el código recibido por email en Ajustes → Usage → Subscription → Activate |
| Toast « kie.ai credits exhausted » | Tu saldo kie.ai cayó a cero a mitad de generación | Recarga en kie.ai → Billing, luego escribe <code>/continue</code> en el chat — el workflow reanuda desde el paso fallido |
| Workflow en pausa con « provider rate-limited the request » | Demasiadas solicitudes en poco tiempo (HTTP 429) | Espera unos 60 segundos, luego escribe <code>/continue</code> |
| Un modelo en la pestaña Models está en gris | Su proveedor no tiene clave, o (modelos locales) no está descargado | Añade la clave en la pestaña Keys , o haz clic en Download en la pestaña Local |
| Los modelos locales se sienten lentos | Los Mac Intel más antiguos los ejecutan más lento que el tiempo real | Normal — úsalos para narración corta/borradores, o cambia ese rol a un modelo en la nube |
| Una skill se detuvo a medias / la app se cerró | La sesión quedó en pausa — el progreso se guarda | Escribe <code>/continue</code> para reanudar, <code>/status</code> para ver dónde está, <code>/redo <qué></code> para regenerar una parte, <code>/start-over</code> para borrar |
| Ningún modelo de efectos de sonido | Ningún proveedor SFX configurado | SFX recurre automáticamente a tu modelo Music — o añade una clave ElevenLabs |
| El micrófono del chat no transcribe | Ningún modelo Speech-to-text definido | Ajustes → AI Providers → Models → Speech-to-text : añade una clave OpenAI o usa el Whisper de la suscripción |
| Los prompts no ingleses producen texto/habla confuso | Los modelos asequibles funcionan mejor en inglés | Elige un modelo de mayor calidad para otros idiomas, o mantén los prompts simples |
| El botón Test de un modelo está atascado en la marca verde | Los resultados del test están en caché | Ajustes → AI Providers → Advanced → Reset tests |
| El servidor MCP no arranca | El puerto ya está en uso | Cambia Port en el panel MCP y vuelve a activarlo |

| Problema | Causa | Solución |
|-------------------------------|------------------------------------|---|
| El bot de Telegram no arranca | Token de bot incorrecto o revocado | Consigue un token nuevo de @BotFather y guárdalo de nuevo en Connect Mobile |

Conseguir ayuda

- **Pregunta primero a la app** — escribe « how do I...? » en cualquier chat; el asistente conoce el estudio y te guía.
- **Soporte por email:** artflowly@gmail.com. Para bugs, adjunta el archivo de log relevante de la carpeta anterior y menciona tu versión de la app — suele convertir un intercambio en una solución de una sola respuesta.
- Para dudas de licencia (cambiar de máquina, « license registered to another machine »), incluye tu clave de licencia — puedes copiarla desde Ajustes → Account.

¿Aún atascado en la configuración? Relee [Getting Started](#), el recorrido por proveedores en Ajustes & AI Providers y cómo se comporta el agente en [Chat y el agente](#) — la mayoría de los problemas de la primera semana se cubren allí.