

Film Movie *Studio*

Manuel utilisateur

Couvre la version 3.3.3

2026-07-05 · filmotvor.ai/fr/docs

Sommaire

1. Pour commencer
2. Launchpad & Projets
3. Le Workspace du projet
4. Canevas & cartes
5. Chat & l'agent
6. Skills & le Hub
7. Référence des skills
8. Éditeur de chronologie
9. Bibliothèques Cast & Assets
10. Réglages & fournisseurs IA
11. Avancé : MCP, Telegram et plus
12. Dépannage & FAQ

Pour commencer

Installez FilmMovieStudio, activez votre licence et connectez un fournisseur IA — trois façons de démarrer.

Bienvenue dans FilmMovieStudio — un studio de bureau pour transformer des idées en médias finis avec l'IA. Vous travaillez sur un canevas libre, parlez à un agent IA dans le panneau de chat, et tout ce que vous générez — scripts, images, clips vidéo, voix off et musique — atterrit en cartes que vous pouvez arranger, remixer et glisser sur une chronologie. Quand vous êtes satisfait, la chronologie intégrée rend un vrai MP4 que vous pouvez partager partout.

Ce chapitre vous mène du téléchargement à votre premier rendu.

Configuration requise & téléchargement

FilmMovieStudio tourne sur les trois plateformes de bureau :

Plateforme	Installeur	Notes
macOS	.dmg	Build universel — fonctionne sur Macs Intel et Apple Silicon
Windows 10/11 (64 bits)	.exe	Assistant d'installation standard
Linux	.deb / .rpm / .AppImage	Debian/Ubuntu, Fedora/RHEL ou AppImage portable

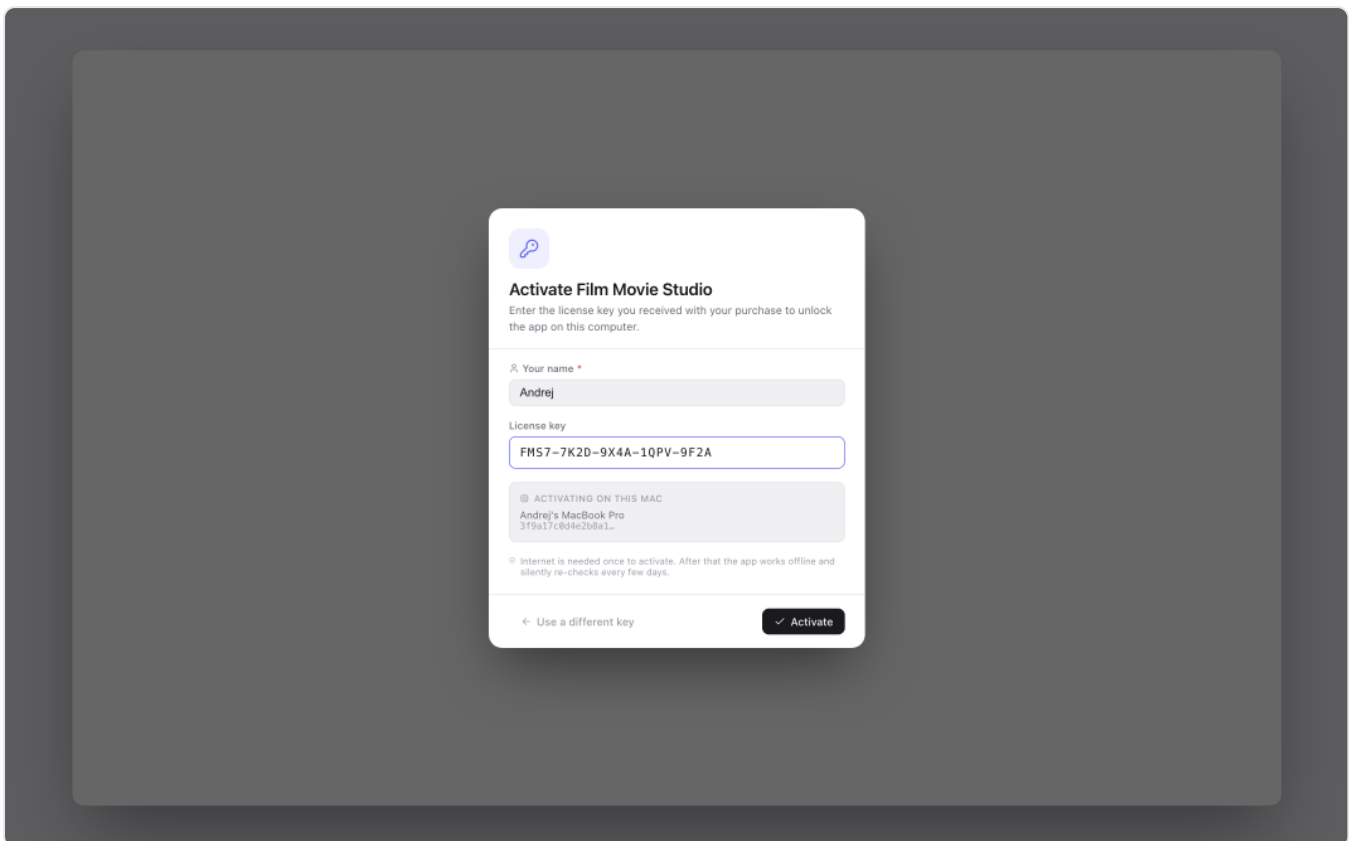
Téléchargez l'app depuis filmotvor.ai/studio. Connectez-vous d'abord sur le site — les liens de téléchargement sont accessibles aux utilisateurs connectés.

Notes de premier lancement :

- **macOS** : l'app n'est pas signée actuellement, donc la toute première fois **faites un clic droit sur l'icône de l'app et choisissez « Ouvrir »**, puis confirmez. macOS retient votre choix et la lance normalement ensuite.
- **Windows** : vous pouvez voir une invite SmartScreen au premier lancement — cliquez « Plus d'infos » → « Exécuter quand même ».

Activer votre licence

Quand l'app s'ouvre la première fois, vous voyez l'écran **Activate Film Movie Studio**. Il demande la clé de licence reçue à votre achat — un code au format `FMS7-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX`, livré par e-mail après l'achat sur filmotvor.ai/studio.



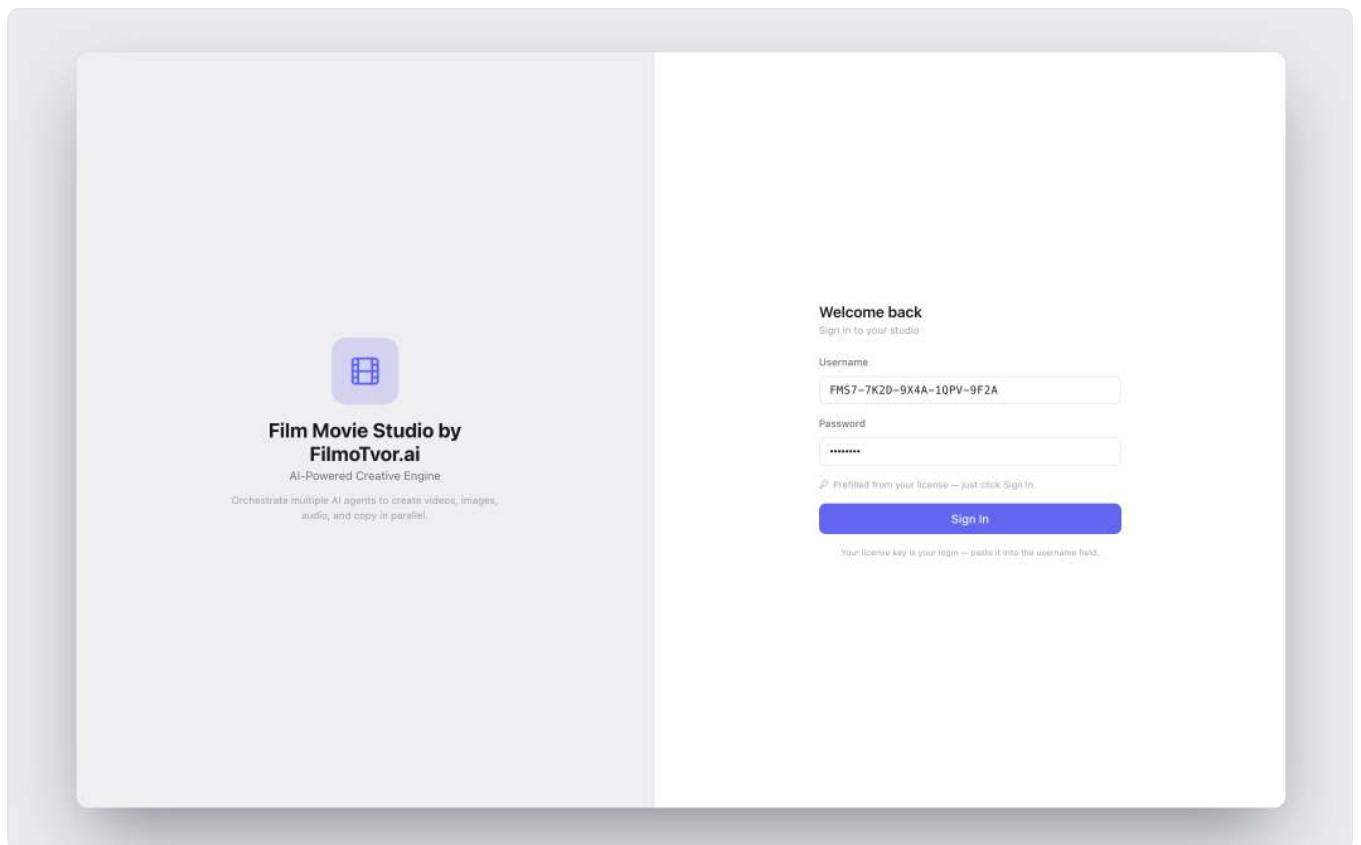
1. Tapez **Your name** — cela devient votre nom d'affichage dans l'app.
2. Collez votre clé dans le champ **License key** (elle se formate automatiquement à la saisie).
3. Cochez la case d'aperçu de la machine — elle indique sur quel ordinateur vous activez.
4. Cliquez **Activate**.

Vous avez besoin d'une connexion Internet une fois pour activer. Ensuite l'app fonctionne hors ligne et revérifie la licence discrètement tous les quelques jours. L'activation vous connecte aussi automatiquement — votre clé de licence sert de connexion.

Astuce : Chaque licence tourne sur un nombre limité de machines. Si jamais vous voyez « License is registered to another machine », contactez le support pour la transférer.

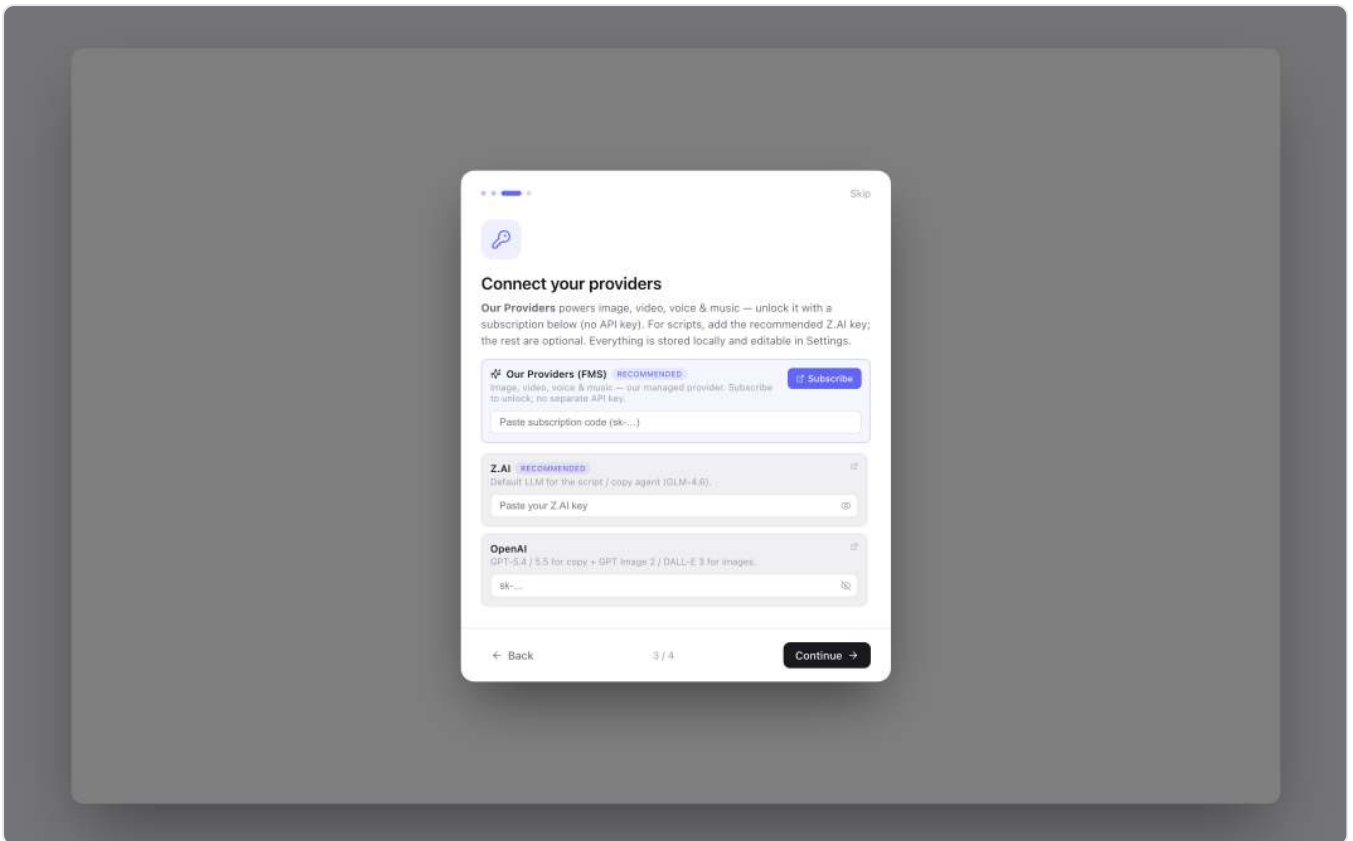
Connexion ultérieure

Si jamais vous vous déconnectez (depuis le menu compte en bas de la barre latérale), l'écran **Welcome back** vous ramène. Votre clé de licence est pré-remplie comme nom d'utilisateur et mot de passe — cliquez simplement **Sign In**.



L'assistant de configuration au premier lancement

Juste après l'activation, un court assistant de quatre étapes prépare votre studio. Il prend environ une minute, et vous pouvez cliquer **Skip** à tout moment — tout ici peut se changer plus tard dans les Réglages.



1. **Welcome to Film Movie Studio** — un rapide bonjour.
2. **How it works** — les trois idées clés : le **Canvas** (double-cliquez n'importe où pour créer un nœud), le **Hub** (parcourir et installer des skills) et le **Chat** (décrivez ce que vous voulez et le bon agent le génère).
3. **Connect your providers** — débloquez le service géré **Our Providers (FMS)** avec un code d'abonnement, et/ou collez vos propres clés API (Z.AI est recommandé pour les scripts ; OpenAI, ElevenLabs, kie.ai et OpenRouter sont optionnels).
4. **You're all set** — cliquez **Get started**.

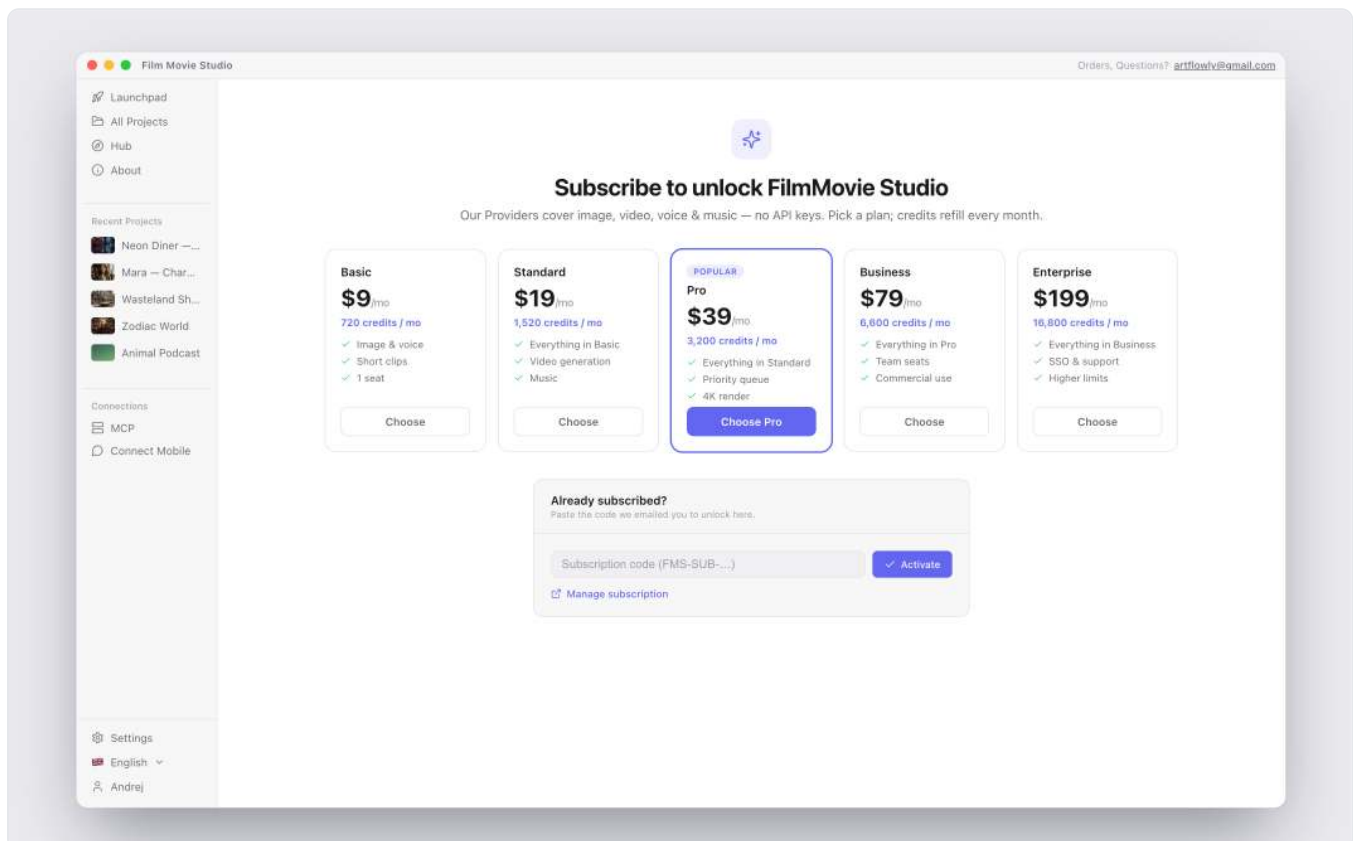
Trois façons d'alimenter la génération

FilmMovieStudio ne génère pas les médias lui-même — il orchestre des fournisseurs IA. Vous pouvez l'alimenter de trois façons, et les mélanger librement :

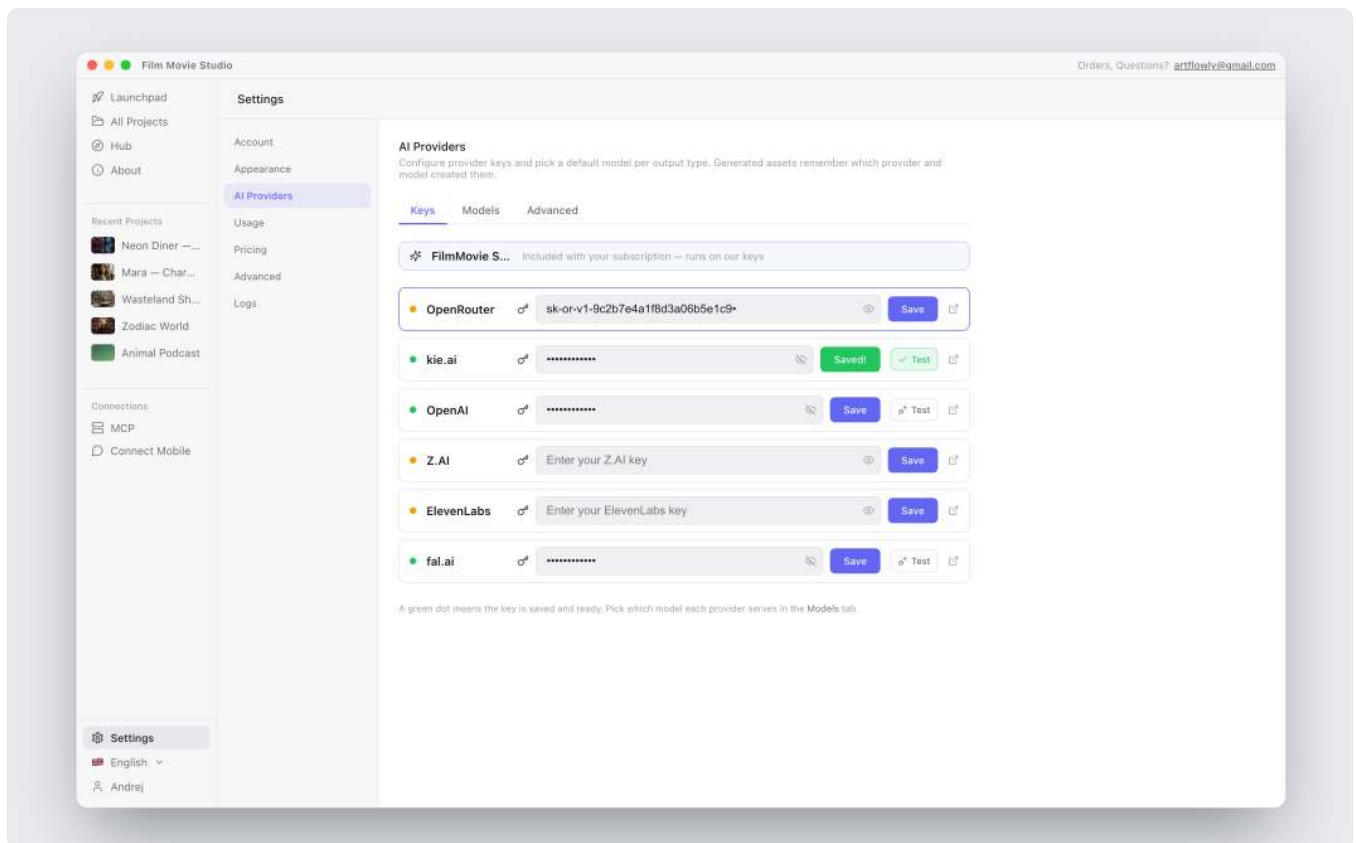
	Abonnement FilmMovie	Vos propres clés	Modèles locaux gratuits
Ce que c'est	Notre fournisseur géré — image, vidéo, voix & musique sur nos clés	Vos propres clés API pour les fournisseurs que vous choisissez	Des modèles d'IA qui tournent sur votre ordinateur
Ce qu'il vous faut	Un code d'abonnement (commence par <code>sk-...</code>)	Clés API de kie.ai, fal.ai, OpenRouter, ElevenLabs, Z.AI, OpenAI...	Rien — juste de l'espace disque pour le téléchargement
Coût	Forfait mensuel avec credits inclus	Vous payez chaque fournisseur directement	Gratuit

	Abonnement FilmMovie	Vos propres clés	Modèles locaux gratuits
Fonctionne hors ligne	Non	Non	Oui, une fois téléchargé
Idéal pour	Le setup le plus simple — un code, tout marche	Utilisateurs avancés qui veulent des modèles précis et leur propre facturation	Voix off et brouillons de script à coût nul et confidentialité totale

Activer un abonnement : achetez un forfait sur filmotvor.ai/studio, puis ouvrez **Réglages** → **Usage**, trouvez la carte **Subscription**, collez votre code et cliquez **Activate**. Vos **Credits** restants et la date de renouvellement s'affichent là.



Ajouter vos propres clés : ouvrez **Réglages** → **AI Providers** et collez les clés dans l'onglet **Keys**. Chaque fournisseur débloque son propre jeu de modèles dans l'onglet **Models**.

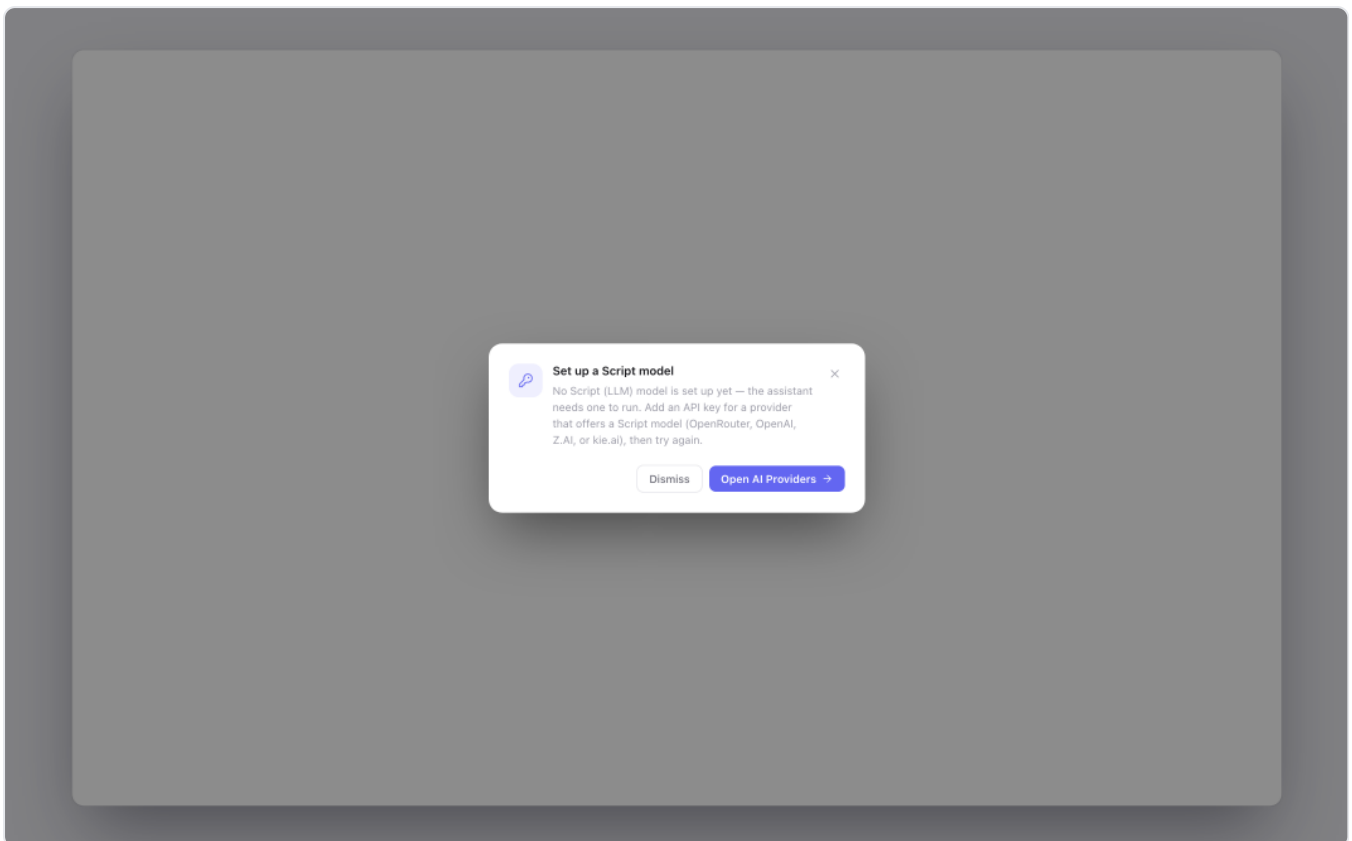


Utiliser les modèles locaux gratuits : ouvrez **Réglages** → **AI Providers** → **Local**. Deux modèles sur l'appareil sont téléchargeables : **Supertonic** (synthèse vocale dans 31 langues, dont le slovaque) et **Qwen3 4B** (un modèle hors ligne pour scripts/chat). Pas de clé API, pas de crédits — et ils continuent à fonctionner sans Internet après le téléchargement.

Le parcours complet de chaque fournisseur, de la sélection de modèle et des prix se trouve dans [Réglages & fournisseurs IA](#).

« Set up a Script model » — le dialogue de barrière

Si vous essayez de chatter ou de lancer une skill avant qu'un fournisseur Script (LLM) ne soit configuré, ce dialogue apparaît :



Il signifie que l'assistant IA n'a pas encore de modèle de langage pour réfléchir. Chaque conversation — même une simple demande d'image — est pilotée par un modèle Script qui lit votre prompt et décide quoi générer. Corrigez-le en cliquant **Open AI Providers** et faites l'une de ces choses :

- Ajoutez une clé API pour un fournisseur qui offre un modèle Script (Z.AI, OpenRouter, OpenAI ou kie.ai), **ou**
- Téléchargez le modèle local gratuit **Qwen3 4B** dans l'onglet **Local**.

Le même dialogue peut aussi apparaître comme « **API key needed** » quand une skill exige un type de sortie (image, vidéo, voix) qui n'a pas encore de fournisseur — il liste exactement ce qui manque.

Votre première création en 5 minutes

Prêt ? Voici la boucle entière, de bout en bout :

1. Sur le **Launchpad** (l'écran d'accueil), tapez une idée dans la grande barre de prompt — par exemple : `/image a red sports car at sunset, cinematic lighting` . Ou décrivez-la simplement avec vos mots.
2. Appuyez sur **Entrée**. Un nouveau projet est créé automatiquement et son workspace s'ouvre avec votre prompt déjà en cours.
3. Observez le chat à droite : l'agent réfléchit, choisit le bon outil, et le résultat apparaît en quelques secondes comme une carte sur le canevas.
4. Pas tout à fait ça ? Cliquez **Remix** sur la carte pour une variation fraîche, ou continuez à chatter — « fais-le de nuit », « ajoute de la pluie ».

5. Glissez les cartes que vous aimez sur la chronologie, puis cliquez **Render** — votre MP4 est sauvegardé et prêt à partager.

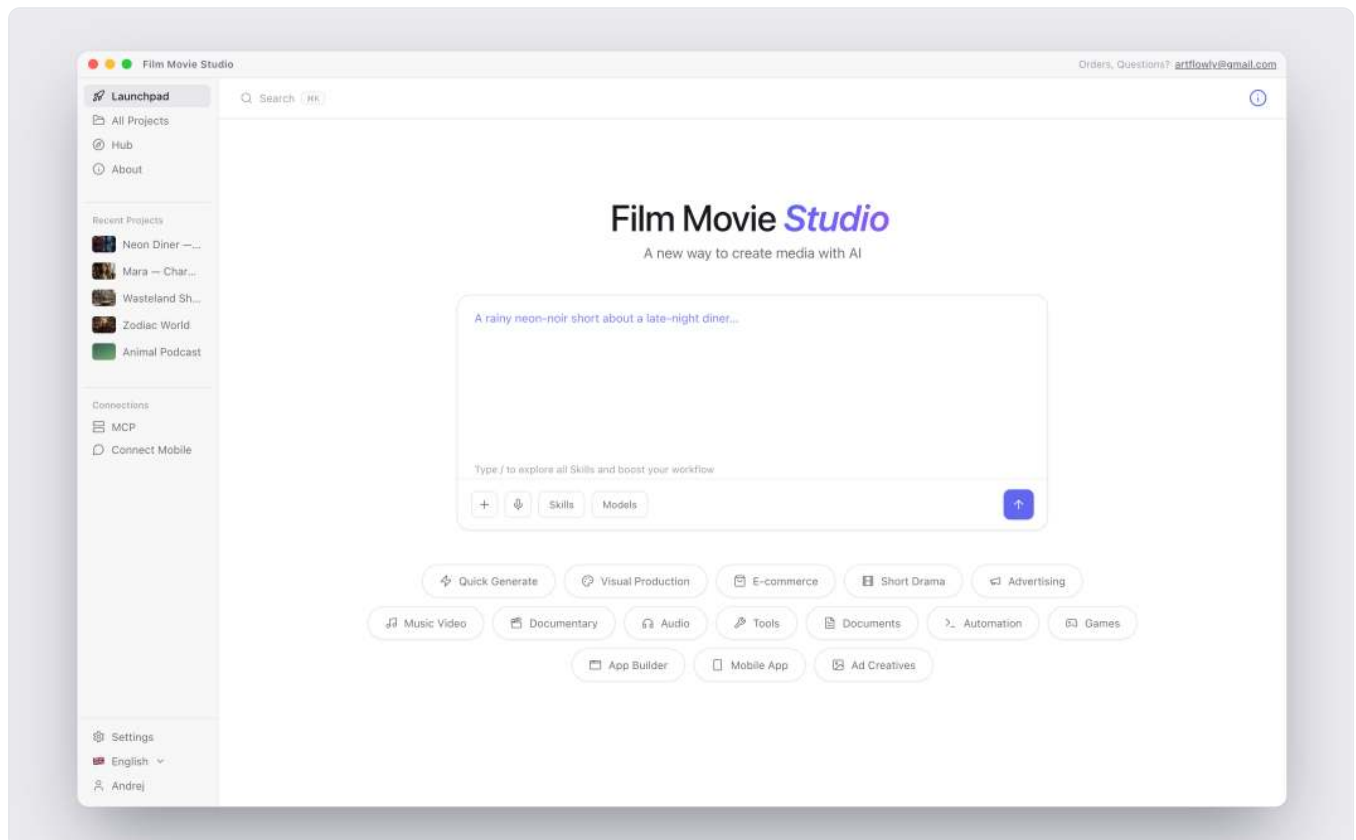
C'est toute la boucle créative : **prompt** → **canevas** → **chronologie** → **rendu**. Tout le reste de ce manuel s'y construit. Ensuite : le chapitre [Launchpad & Projets](#), puis [Chat & l'agent](#) pour aller plus loin avec l'assistant, et [Skills & le Hub](#) pour les workflows multi-étapes comme les short dramas et les clips musicaux.

Astuce : Bloqué à une étape ? Demandez directement au chat — « comment ajouter des sous-titres ? » — l'assistant connaît l'app et vous guidera.

Launchpad & Projets

L'écran d'accueil, les prompts d'exemple, les catégories préréglées et la gestion de vos projets.

Le **Launchpad** est l'écran d'accueil de FilmMovieStudio — la première chose que vous voyez après la connexion, et le moyen le plus rapide de démarrer quoi que ce soit. Tapez une idée, appuyez sur Entrée, et un nouveau projet s'ouvre avec l'IA déjà au travail.



La barre de prompt

La grande barre de commande au milieu est le cœur du Launchpad. Sous le titre — « *A new way to create media with AI* » — défilent des exemples de prompts tapés pour que vous voyiez l'étendue des possibles : `/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...` et plus.

Autour du champ vous trouvez :

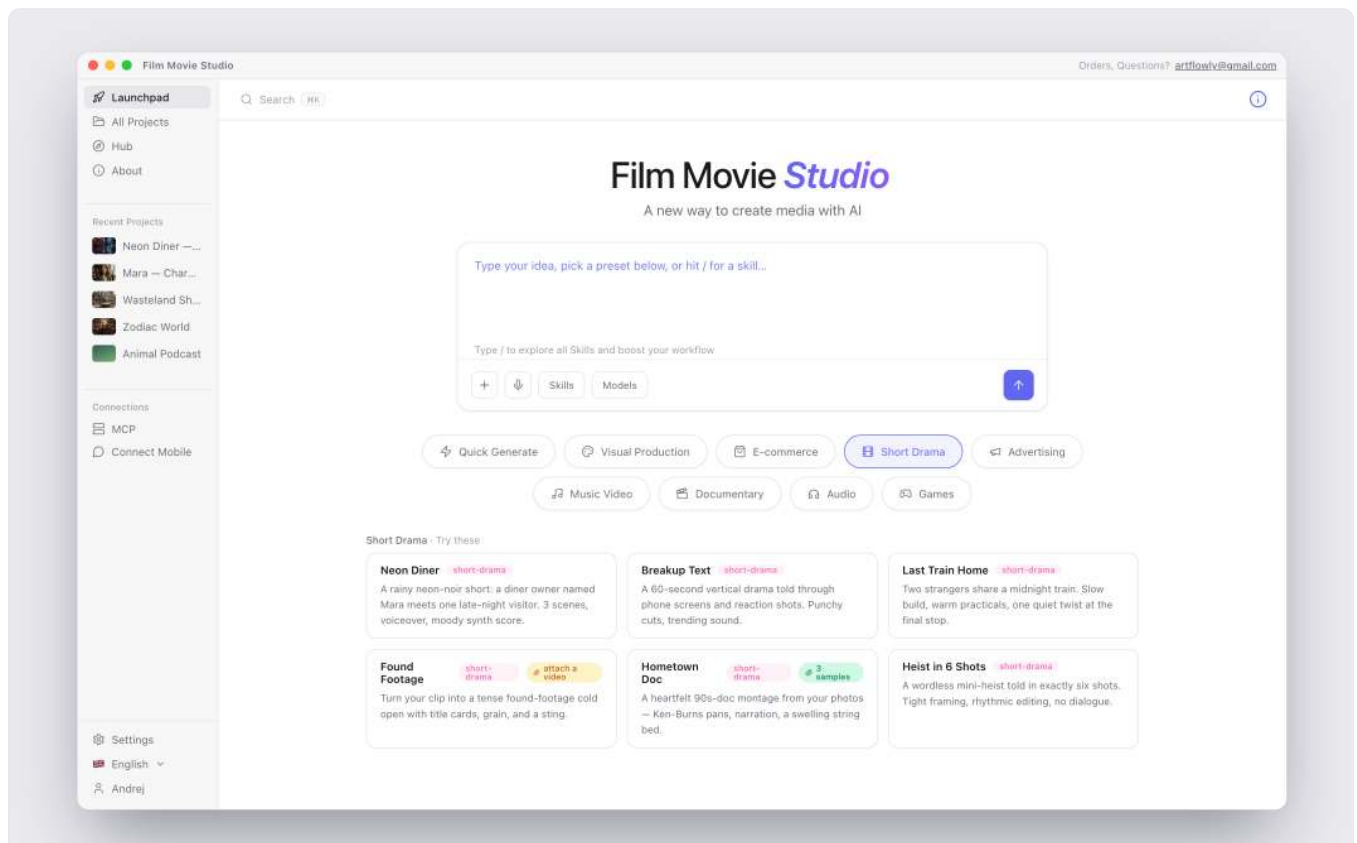
- **+** (**Attach file**) — attachez jusqu'à 6 fichiers de référence (images, vidéo, audio, PDF, documents). Ils passent dans le nouveau projet pour que l'IA les voie réellement.
- **Microphone** — dictez votre prompt ; la transcription atterrit dans le champ.
- **Skills** — ouvre la liste des skills activées ; en choisir une insère sa `/command`. Vous pouvez aussi taper `/` pour parcourir et filtrer les skills en ligne.
- **Models** — choisissez les modèles d'IA que l'agent est autorisé à utiliser, par catégorie.
- **@ mentions** — tapez `@` pour référencer un asset enregistré ou une image attachée par son nom.

- L'indice sous le champ vous rappelle : « *Type / to explore all Skills and boost your workflow.* »

Dans la barre d'outils supérieure, **Search** (ou **⌘K**) trouve projets, skills, réglages et liens rapides depuis un seul endroit. À droite, survoler l'icône **(i)** affiche un popover avec vos **Credits** d'abonnement, la version de l'app, et un bouton **Guide** qui lance une visite interactive du Launchpad.

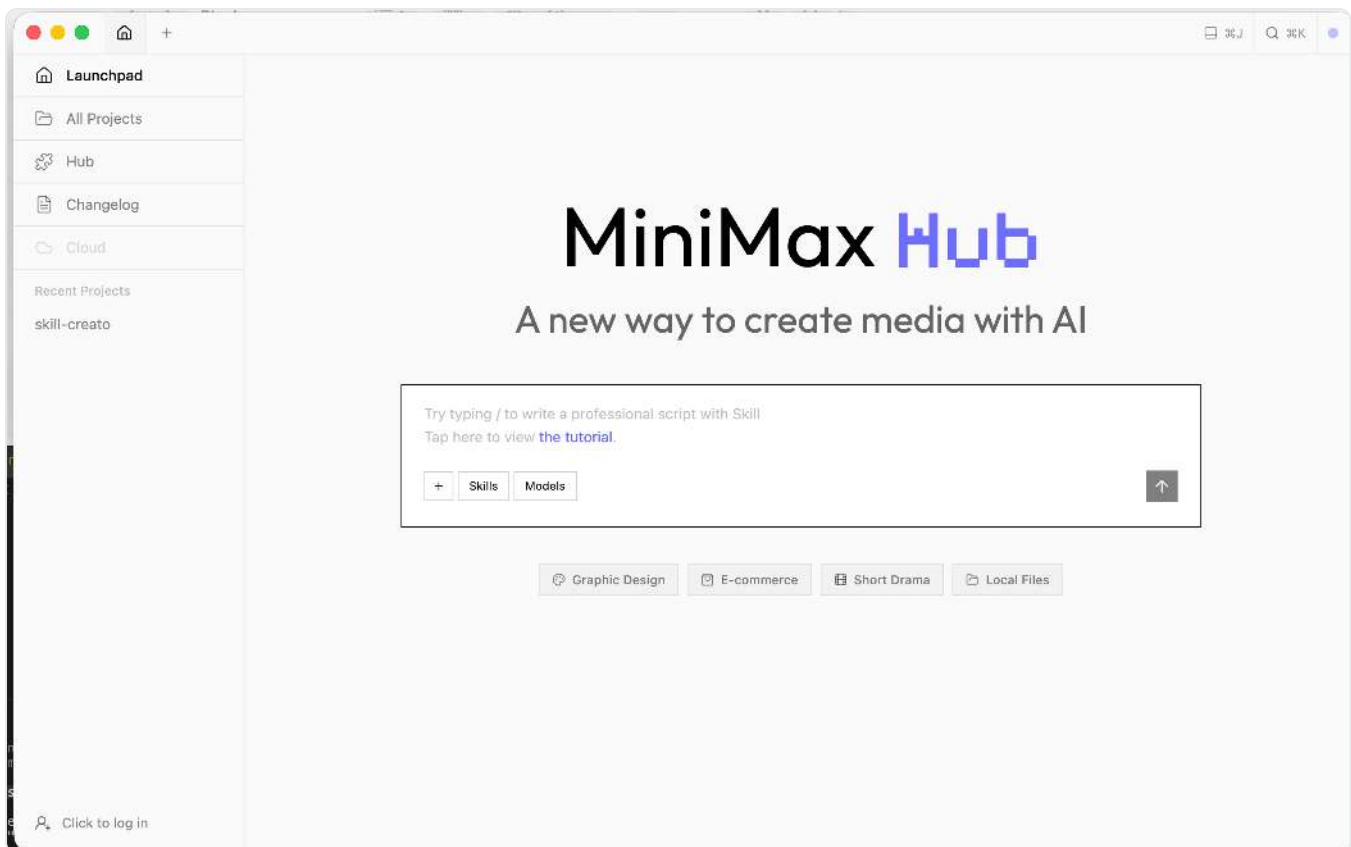
Catégories prérégées

Sous la barre de prompt se trouve une rangée de pastilles de catégorie. Cliquez l'une pour révéler un panneau « **Try these** » de prompts prêts à l'emploi ; cliquez un pré-réglage pour le charger dans le champ, modifiez-le si vous voulez, et envoyez.



Les catégories sont : **Quick Generate, Visual Production, E-commerce, Short Drama, Advertising, Music Video, Documentary, Audio, Tools, Documents, Automation, Games, App Builder, Mobile App, Ad Creatives et Adobe Panel.**

Les pré-régles nécessitant des médias d'entrée sont livrés avec des fichiers d'exemple attachés automatiquement, de sorte que chaque pré-réglage fonctionne en un clic — fini la chasse à la photo ou à la piste correspondante.



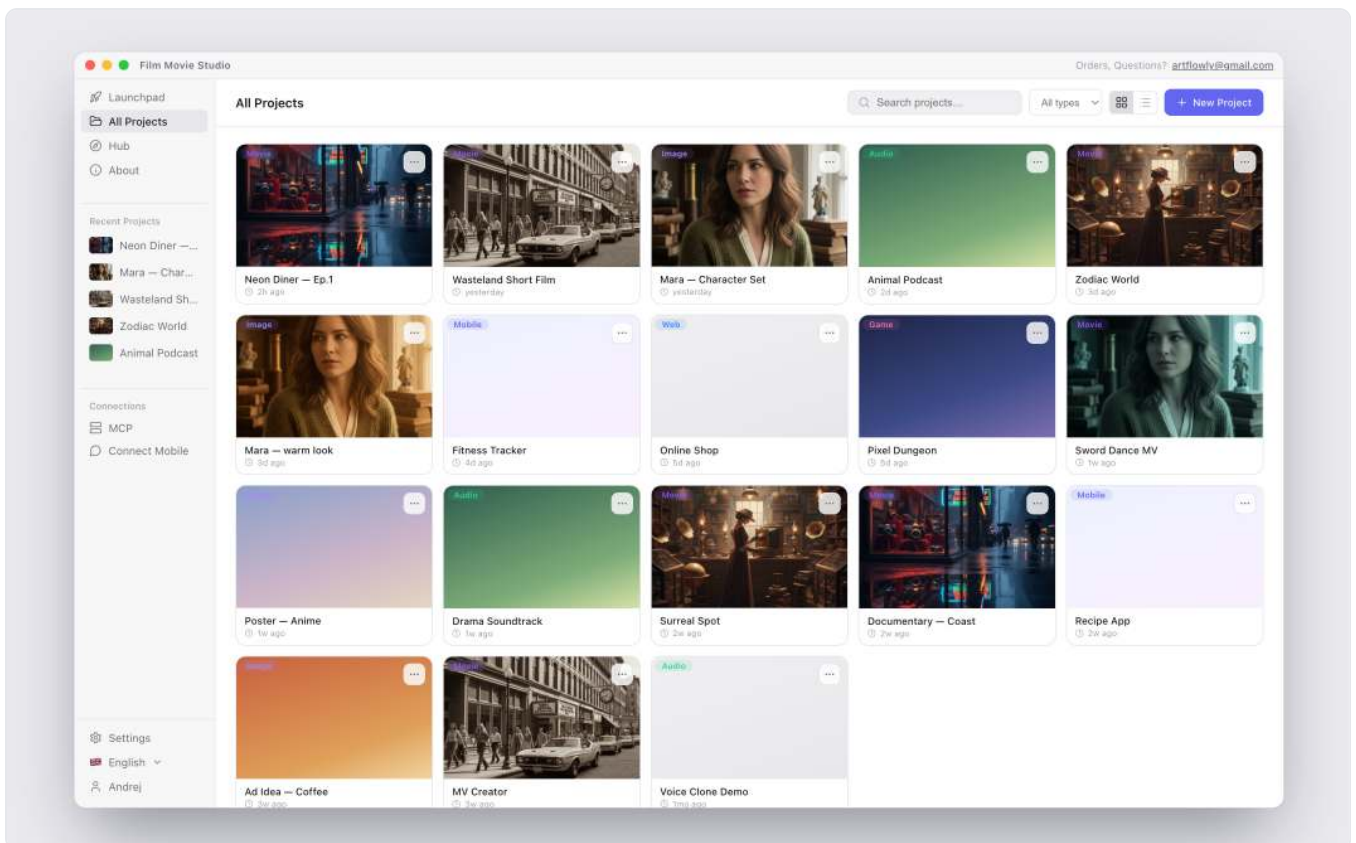
Ce qui se passe quand vous soumettez

1. **Un nouveau projet est créé automatiquement** — pas de dialogue, pas d'étape de nommage. L'app déduit instantanément un titre de votre prompt, puis demande discrètement à l'IA un titre plus soigné de 2 à 5 mots un instant plus tard.
2. **Le workspace du projet s'ouvre** avec votre prompt (et vos pièces jointes) déjà confiés à l'agent.
3. **L'agent se met au travail immédiatement** — les résultats apparaissent comme des cartes sur le canevas au fil de la génération. Voir [Chat & l'agent](#) pour la suite.

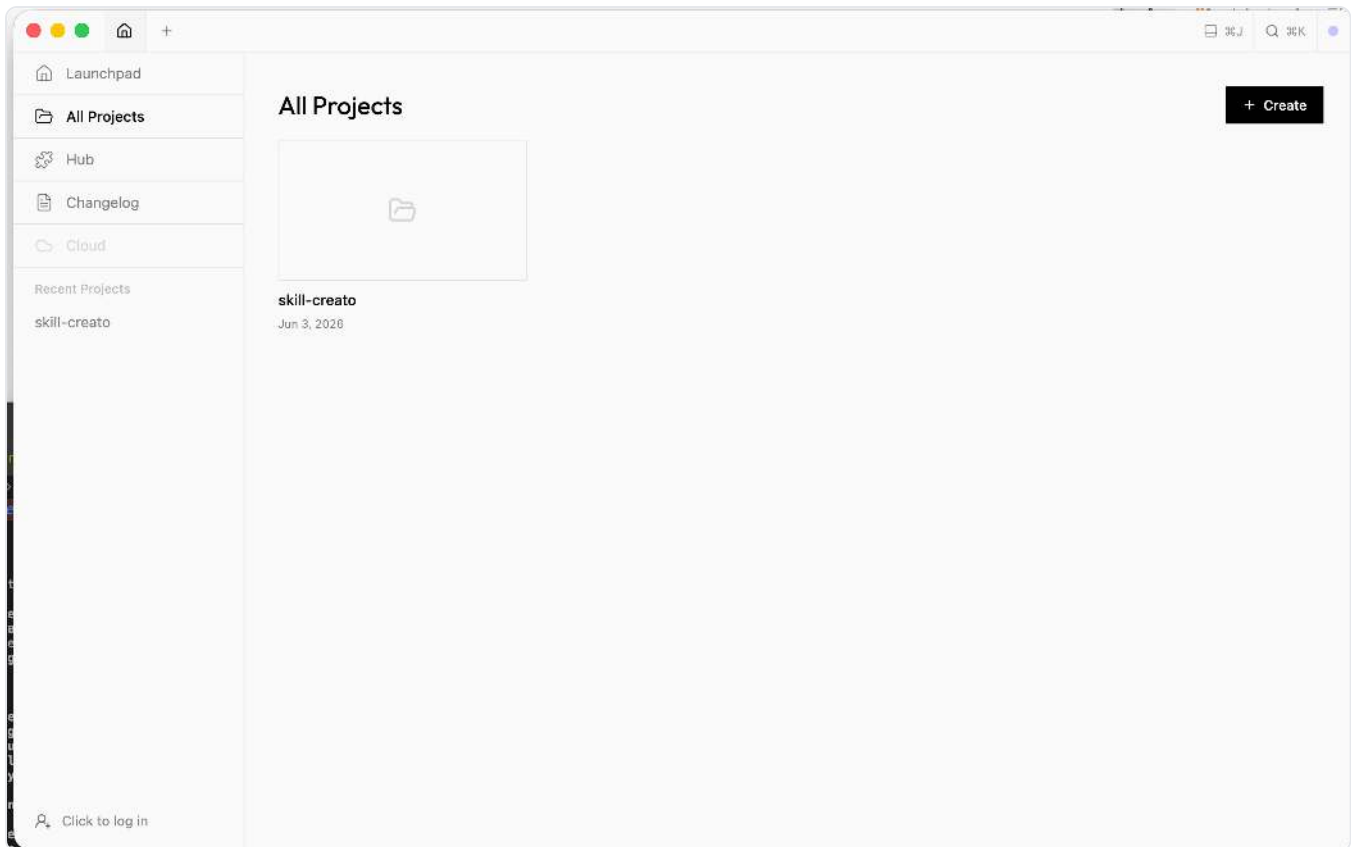
Astuce : Si un fournisseur requis n'est pas encore configuré, un dialogue apparaît au lieu d'un projet cassé — voir la section « Set up a Script model » dans [Getting Started](#).

All Projects

La page **All Projects** (dans la barre latérale) est votre archive — chaque projet que vous avez créé, en grille de cartes avec vignettes de couverture, consultable et paginée.

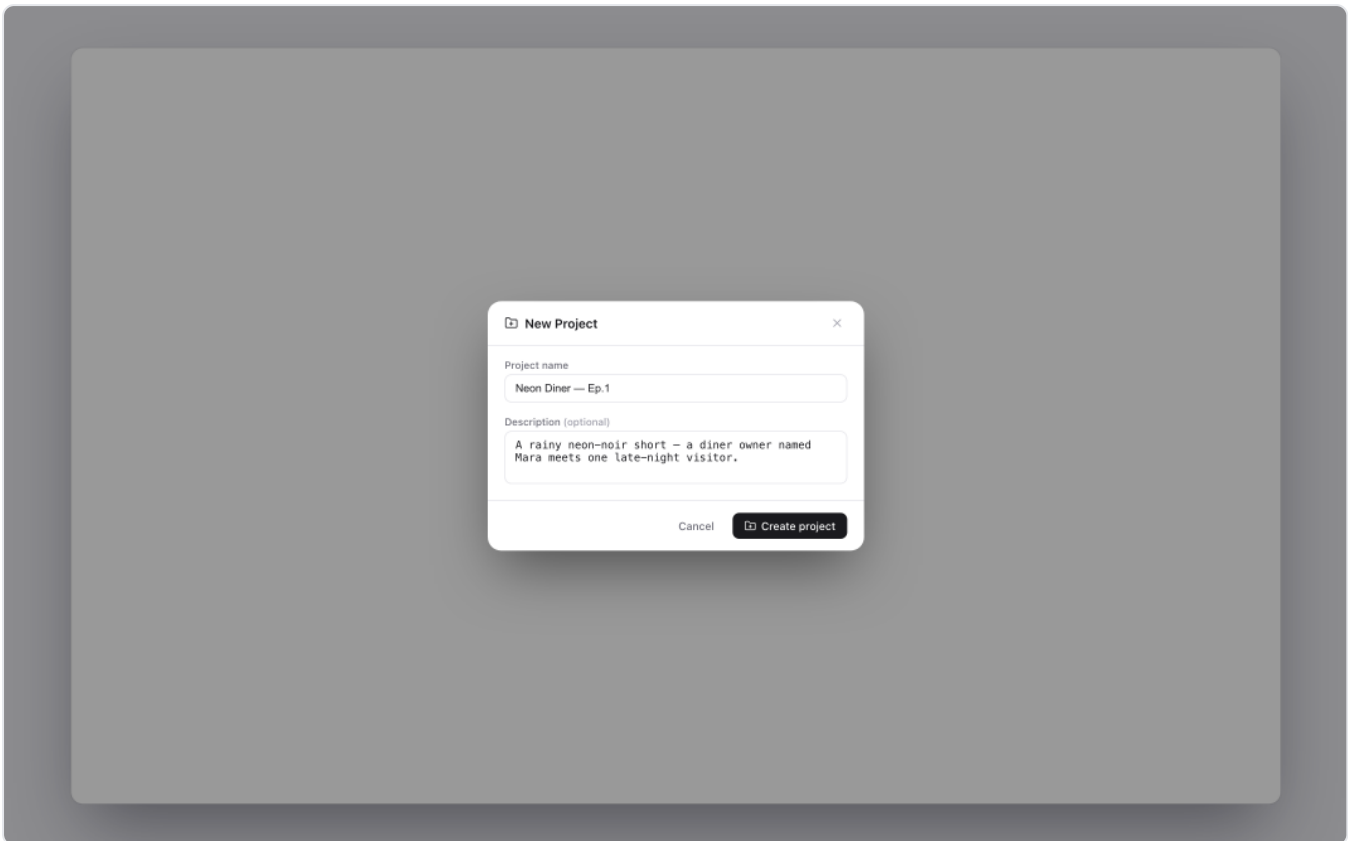


- **Ouvrez** un projet en cliquant sa carte. Survoler une carte affiche un aperçu agrandi de sa couverture.
- **Rechercher** via le champ « Search projects... » en haut.
- **Vues** : basculez entre disposition grille et liste ; choisissez combien de projets **Per page**, et naviguez avec les flèches (« Showing 1–24 of 96 », « Page 1 of 4 »).
- **Renommer / éditer** : ouvrez le menu d'une carte et choisissez **Edit Project** — modifiez **Name** et **Description**, puis **Save Changes**.
- **Supprimer** : choisissez **Delete Project**. Confirmation demandée — la suppression retire tous les assets et l'historique de chat et **ne peut pas être annulée**.



Le dialogue New Project

Préférez commencer avec un canevas vide plutôt qu'un prompt ? Cliquez **New Project** sur la page All Projects.



Donnez un **Project name** (par ex. « Sunset Film »), optionnellement une **Description**, et cliquez **Create project**. Le workspace vide s'ouvre — ajoutez des nœuds en double-cliquant le canevas ou commencez à chatter à tout moment.

Visite de la barre latérale

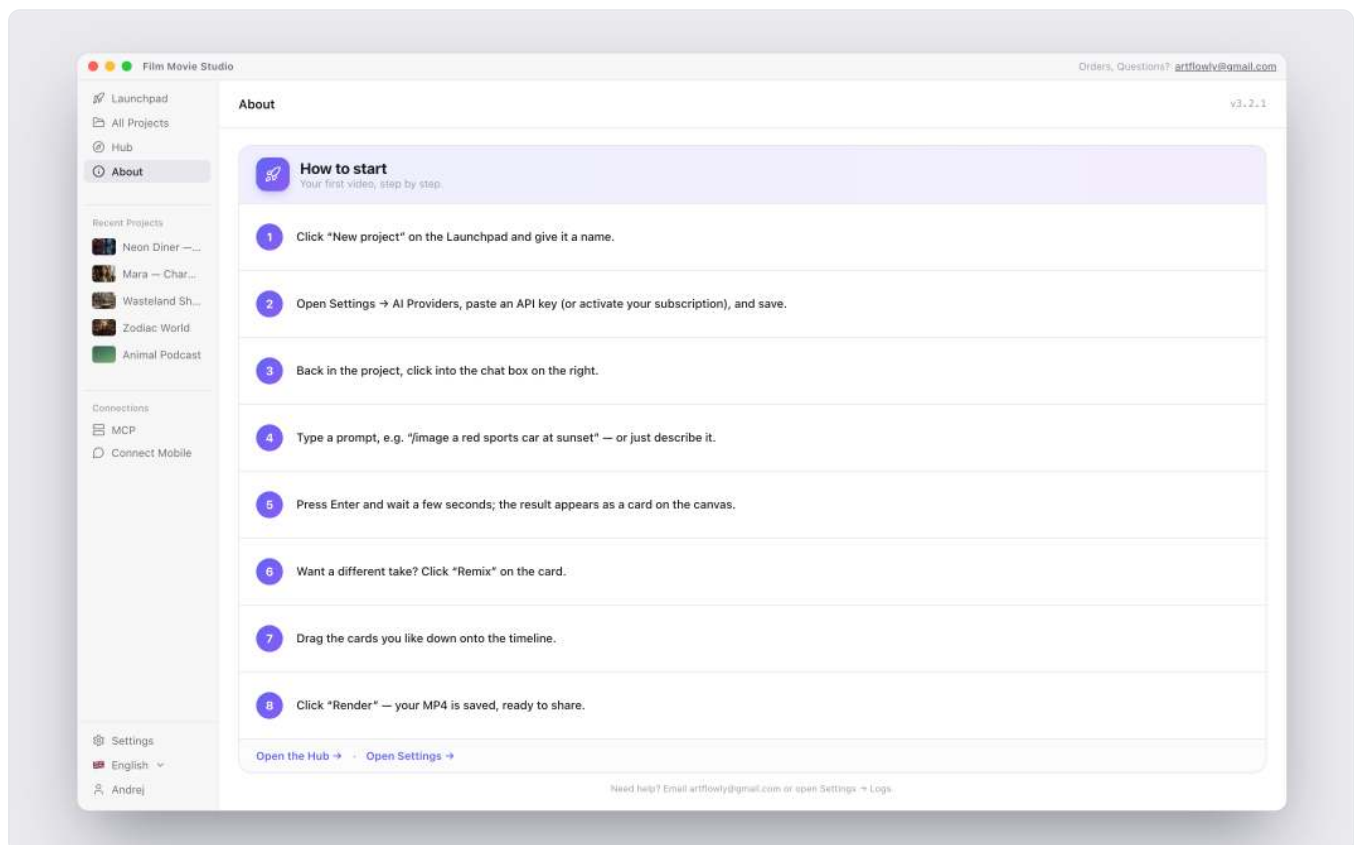
La barre latérale gauche est votre navigation permanente :

Élément	Rôle
Launchpad	L'écran d'accueil décrit ci-dessus
All Projects	L'archive complète des projets
Hub	Parcourir, installer et gérer les Skills & Plugins — voir Skills & le Hub
Assets	Votre bibliothèque d'assets enregistrés, réutilisable entre projets
Cast	La bibliothèque Cast — personnages réutilisables qui gardent le même visage et la même voix dans chaque projet
About	Guide de démarrage rapide et infos sur l'app
Recent Projects	Vos 5 projets les plus récemment mis à jour, à un clic
Connections → MCP	Laisser un client MCP externe (Claude Desktop, Cursor) piloter votre projet ouvert
Connections → Connect Mobile	Piloter le studio depuis votre téléphone via un bot Telegram

En bas : **Settings**, le **sélecteur de langue** (cliquez le drapeau pour changer de langue — sans redémarrage), et le **menu compte** affichant votre nom, avec **Account settings** et **Sign out**. Se déconnecter conserve votre licence activée — la barre latérale affiche votre clé masquée pour vous reconnecter en un clic.

La page About

La page **About** est une carte compacte « How to start » — huit étapes concrètes de la création d'un projet au rendu MP4 — avec liens rapides vers le Hub et les Réglages. L'en-tête affiche votre version exacte de l'app (par ex. v3.3.5), utile pour vérifier si une version plus récente est disponible sur filmotvor.ai/studio ou pour contacter le support.

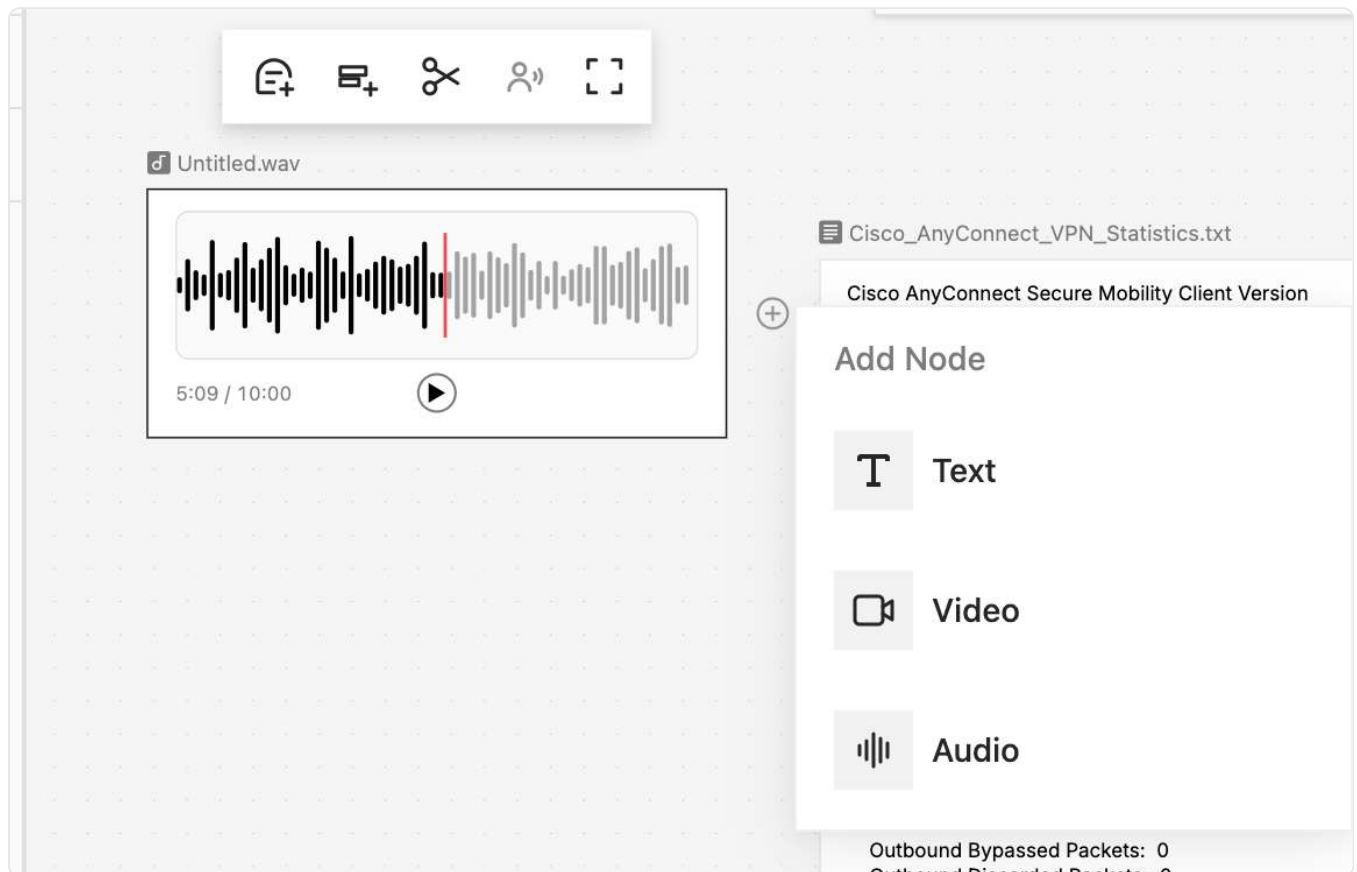


Astuce : Oublié où vit quelque chose ? La page About et la visite **Guide** du Launchpad sont les deux rappels les plus rapides — et vous pouvez toujours demander au chat.

Le Workspace du projet

Anatomie du workspace : rail d'icônes, panneaux, onglets et navigation dans le canevas infini.

Chaque projet dans FilmMovieStudio s'ouvre dans le même workspace en trois parties : un panneau de fichiers et de bibliothèques à gauche, un canevas infini au milieu où vos médias générés vivent en tant que cartes, et le panneau de chat à droite où vous parlez à l'IA. Ce chapitre vous guide dans chaque partie et vous montre comment vous déplacer confortablement.



La barre d'onglets du projet

Tout en haut de la fenêtre se trouve la barre d'onglets — elle fonctionne comme les onglets du navigateur :

- **Home** — l'icône maison à l'extrême gauche vous ramène au launchpad.
- **Onglets de projet** — chaque projet ouvert a son propre onglet. Cliquez un onglet pour changer de projet ; le canevas, la chronologie et le chat se permutent ensemble. Survolez un onglet et cliquez **x (Close tab)** pour le fermer.
- **+ New** — la puce mise en évidence juste après le dernier onglet ouvre le dialogue **New Project**. Donnez un **Project name** (et une **Description** optionnelle), cliquez **Create project**, et le nouveau projet s'ouvre dans un onglet frais.
- Tout à droite vous voyez votre badge **SUBSCRIBED** et votre solde de credits en direct si vous avez un abonnement. Sans abonnement, le solde reste flou derrière l'invite d'abonnement.

Le rail d'icônes

La fine bande verticale sur le bord gauche bascule ce que le panneau gauche affiche :

- **Files** — l'icône dossier. Affiche chaque fichier du projet courant.
- **Hub — Skills & Plugins** — l'icône boussole. Parcourir et lancer les Skills et Plugins.
- **Assets Library** — l'icône signet. Votre bibliothèque de cartes enregistrées entre projets (voir [Bibliothèques Cast & Assets](#)).

En bas du rail :

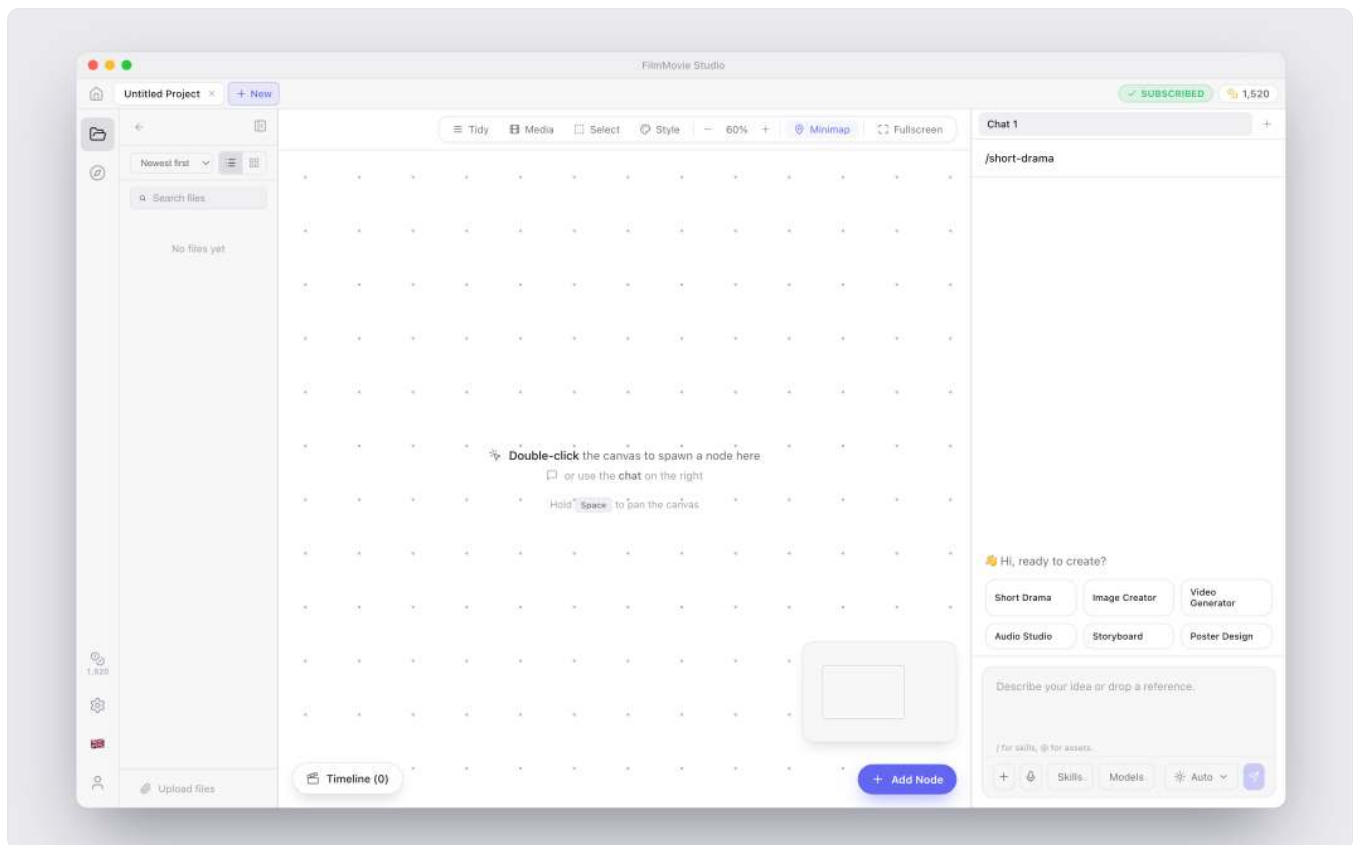
- **Credits** — l'icône pièce avec votre solde dessous ; cliquez pour ouvrir la section Subscription des Réglages.
- **Settings** — l'icône engrenage.
- **Language** — l'icône drapeau ouvre le sélecteur de langue.
- **Account** — l'icône utilisateur saute vers vos réglages de compte.

Le panneau Files

Avec **Files** sélectionné, le panneau gauche liste tout ce que le projet a produit ou importé. Vous pouvez :

- **Rechercher** des fichiers par nom via le champ de recherche en haut.
- **Trier** par **Newest first**, **Oldest first** ou **Name**.
- Basculer entre **List view** et **Thumbnail view**.
- Cliquer **Upload files** en bas pour importer vos propres images, vidéos, audios ou documents.

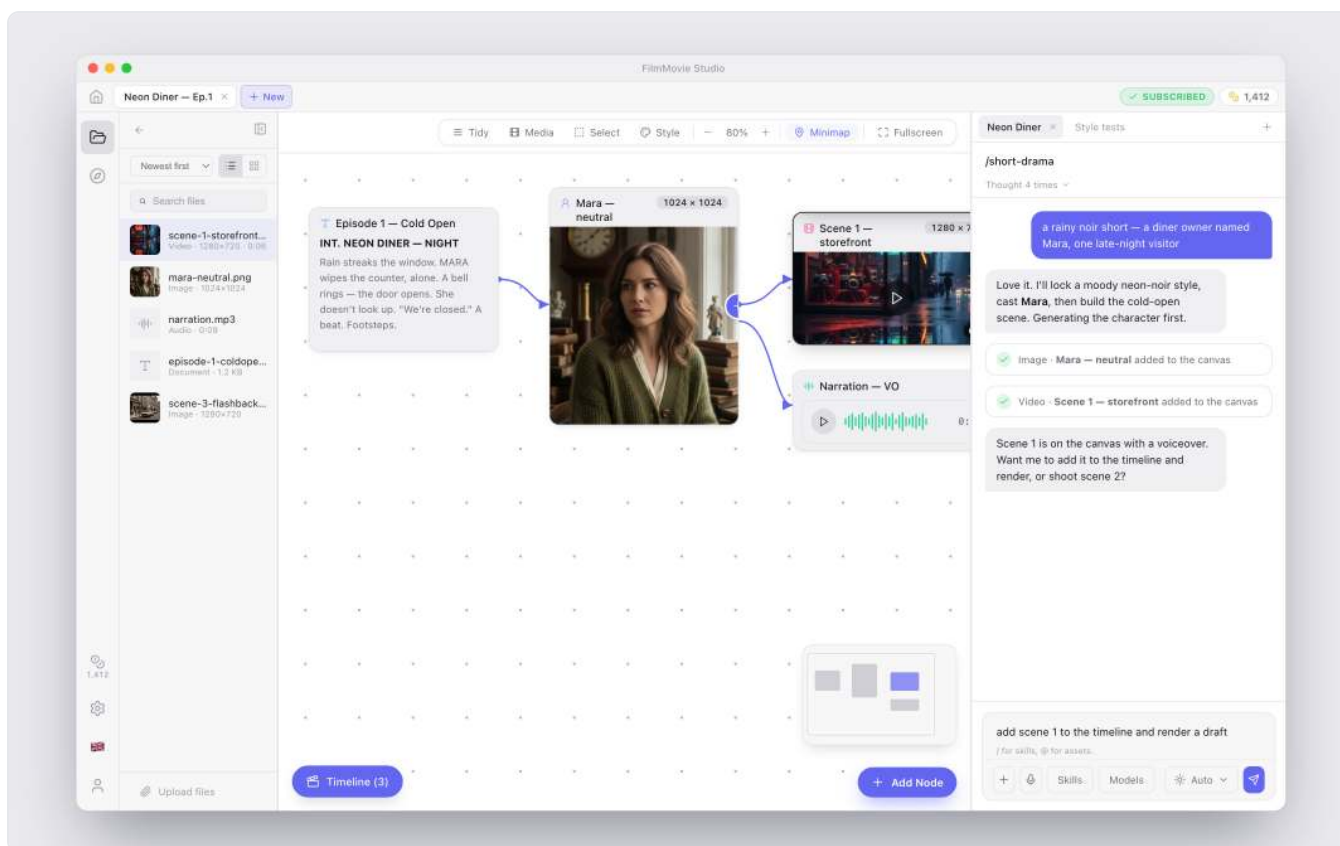
Tout ce que vous importez est copié dans le dossier assets local du projet — vos médias restent toujours sur votre ordinateur — et immédiatement placé sur le canevas comme une carte, pour que vous puissiez l'utiliser en référence, le remixez ou le déposer sur la chronologie. Vous pouvez aussi glisser un fichier du panneau Files directement sur le canevas pour le placer exactement où vous le voulez.



Le canevas et le panneau de chat

La grande zone au milieu est le **canevas** — une surface libre, infinie, où chaque génération atterrit en carte. Le panneau à droite est le **chat**, où vous décrivez ce que vous voulez et l'agent IA le construit carte par carte. Le chat est couvert en profondeur dans [Chat & l'agent](#) ; les cartes elles-mêmes dans [Canevas & cartes](#).

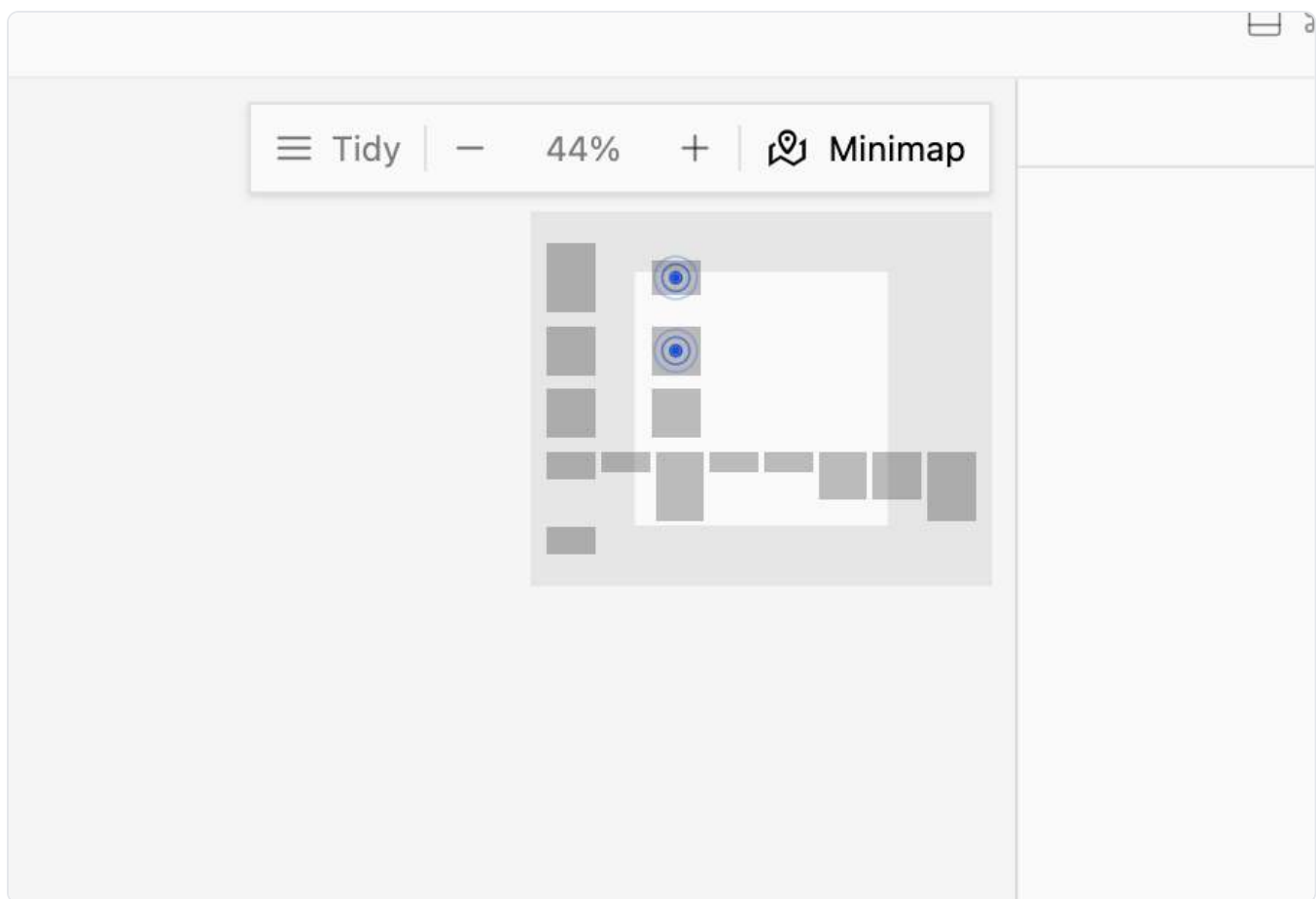
Dans le coin inférieur gauche du canevas se trouve la pastille **Timeline** (elle indique combien de clips s'y trouvent, p. ex. « Timeline (5) ») — cliquez pour ouvrir l'[Éditeur de chronologie](#). Dans le coin inférieur droit, le bouton **+ Add Node** vous permet d'ajouter une carte vierge à tout moment.



Se déplacer sur le canevas

Quand un projet se remplit, la navigation compte. Voici tout à portée de main :

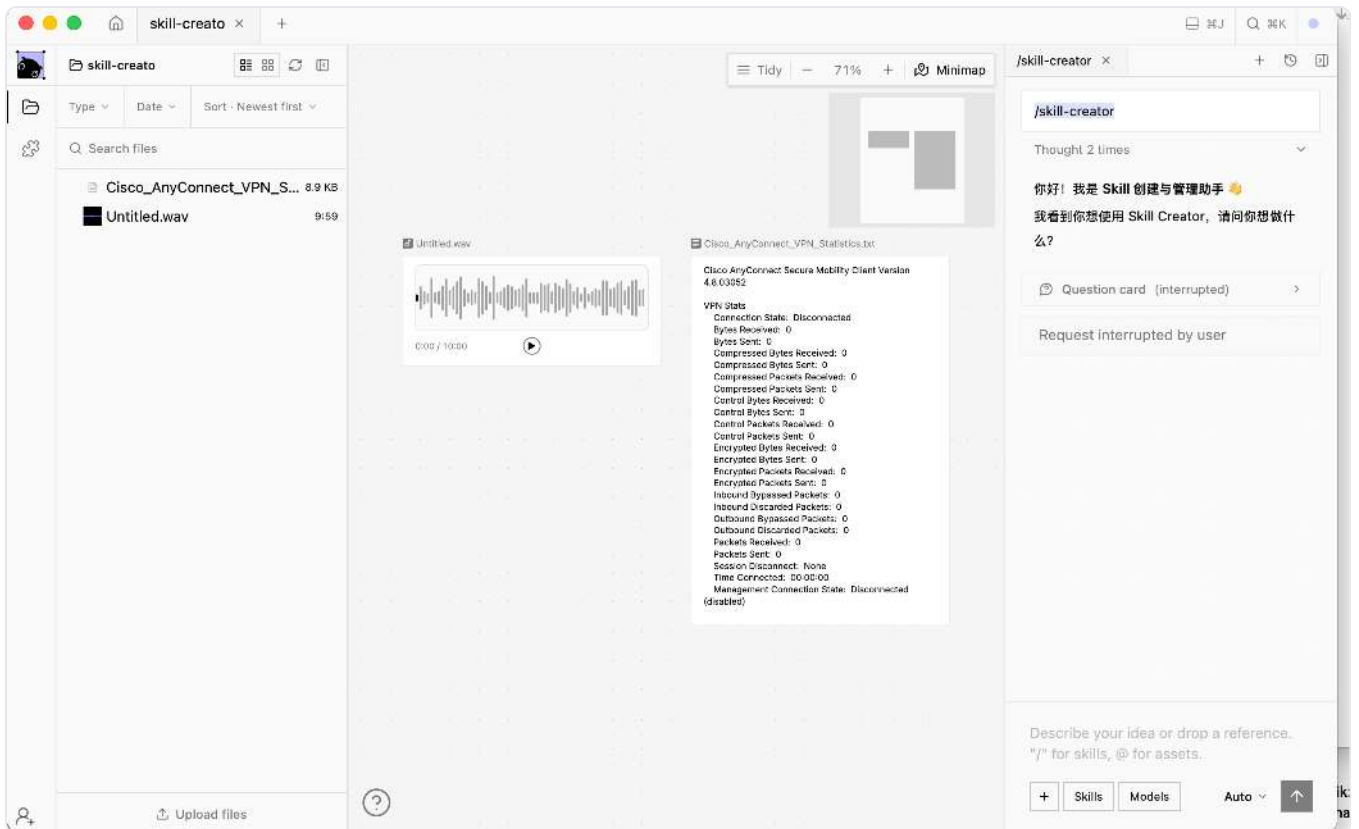
- **Zoomer avec la molette.** Le défilement zoome et dézoome, centré sur votre curseur — sans touche de modification. Vous pouvez aussi utiliser les boutons – et + de la barre d'outils supérieure droite, qui ajustent le zoom par 10 % entre 5 % et 100 %. Les nouveaux projets démarrent à 60 %.
- **Panorer en maintenant Espace et glissant.** Le curseur devient une main agrippée tandis que vous déplacez le canevas.
- **Minicarte.** Le bouton **Minimap** dans la barre d'outils supérieure droite affiche une petite carte d'aperçu dans le coin du canevas. Le rectangle blanc est votre vue courante — cliquez ou glissez n'importe où sur la minicarte pour y sauter instantanément.



La barre d'outils supérieure gauche contient les outils du canevas :

- **Tidy** — réarrange automatiquement toutes les cartes en colonnes propres. Si le résultat ne vous plaît pas, appuyez sur **⌘/Ctrl+Z** pour annuler.
- **Media** — masque les cartes de prompt et de texte pour ne voir que les images, vidéos et audios. Recliquez pour tout remonter.
- **Select** — transforme un glissement de fond en rectangle de sélection. Glissez sur plusieurs cartes pour toutes les sélectionner, puis utilisez la barre de sélection pour les **Group**-er en région colorée, **Add all to chat**, **Add all media to timeline**, **Align into a row** ou **Delete all selected**. Appuyez sur **Esc** pour vider la sélection et quitter le mode Select.
- **Style** — ouvre le **Project Style Lock** : une phrase de style plus une image de référence optionnelle appliquée à chaque génération d'image et de vidéo dans le projet, pour que tous vos visuels restent cohérents. Épinglez une référence depuis n'importe quelle carte d'image avec son bouton **Pin style**.
- **Fullscreen** — l'icône d'expansion masque tout sauf le canevas. Une barre flottante garde tous les outils disponibles ; appuyez sur **Esc** ou recliquez le bouton plein écran pour sortir.

Astuce : Double-cliquez n'importe où sur le canevas vide pour ouvrir le menu **Add Node** à cet endroit — le moyen le plus rapide de déposer une nouvelle carte Text, Table, Image, Video ou Audio exactement où vous le voulez.



Où aller ensuite

Maintenant que vous savez vous orienter, apprenez ce que les cartes elles-mêmes peuvent faire dans [Canevas & cartes](#), pilotez tout le pipeline depuis [Chat & l'agent](#), ou assemblez vos clips finis dans l'[Éditeur de chronologie](#).

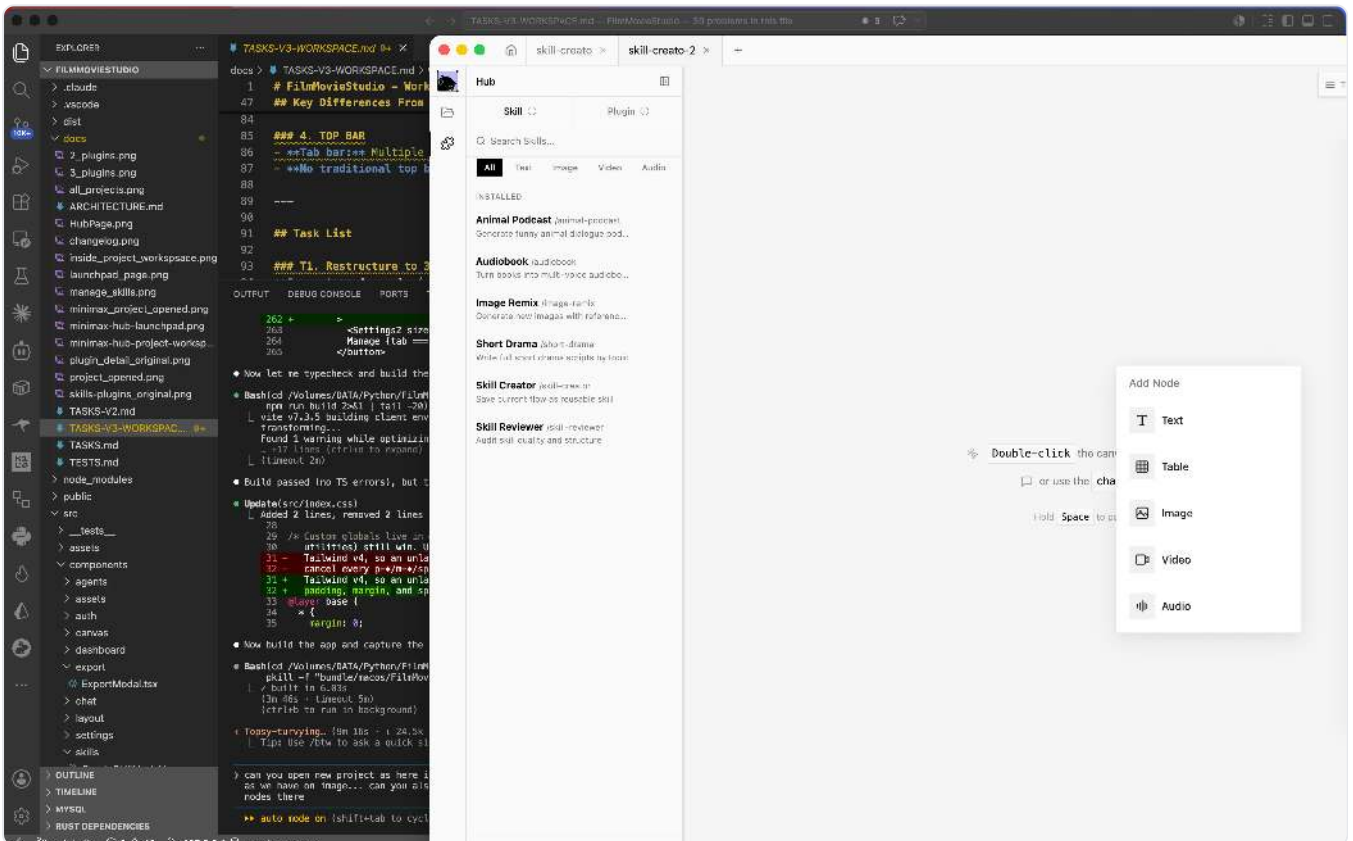
Canevas & cartes

Chaque type de carte et chaque bouton de barre d'outils — remix, variations, upscale, outpaint, verrouillage de style et plus.

Tout ce que vous créez dans FilmMovieStudio vit sur le canevas en tant que **carte** (aussi appelée nœud) : chaque image, vidéo, clip audio, page de script, jeu et document est une carte que vous pouvez déplacer, connecter, remixer et envoyer au chat ou à la chronologie. Ce chapitre est la référence complète pour chaque type de carte et chaque bouton de sa barre d'outils.

Cartes et connexions

Quand vous demandez à l'agent dans [Chat & l'agent](#) de générer quelque chose, le résultat atterrit sur le canevas comme une nouvelle carte — vous n'avez jamais à la placer vous-même. Les cartes créées à partir d'autres cartes (une vidéo faite depuis une image keyframe, des variations d'une image, une scène générée d'un script) sont dessinées avec une **ligne de connexion** vers leur parent, afin que vous puissiez toujours tracer l'origine d'un élément.

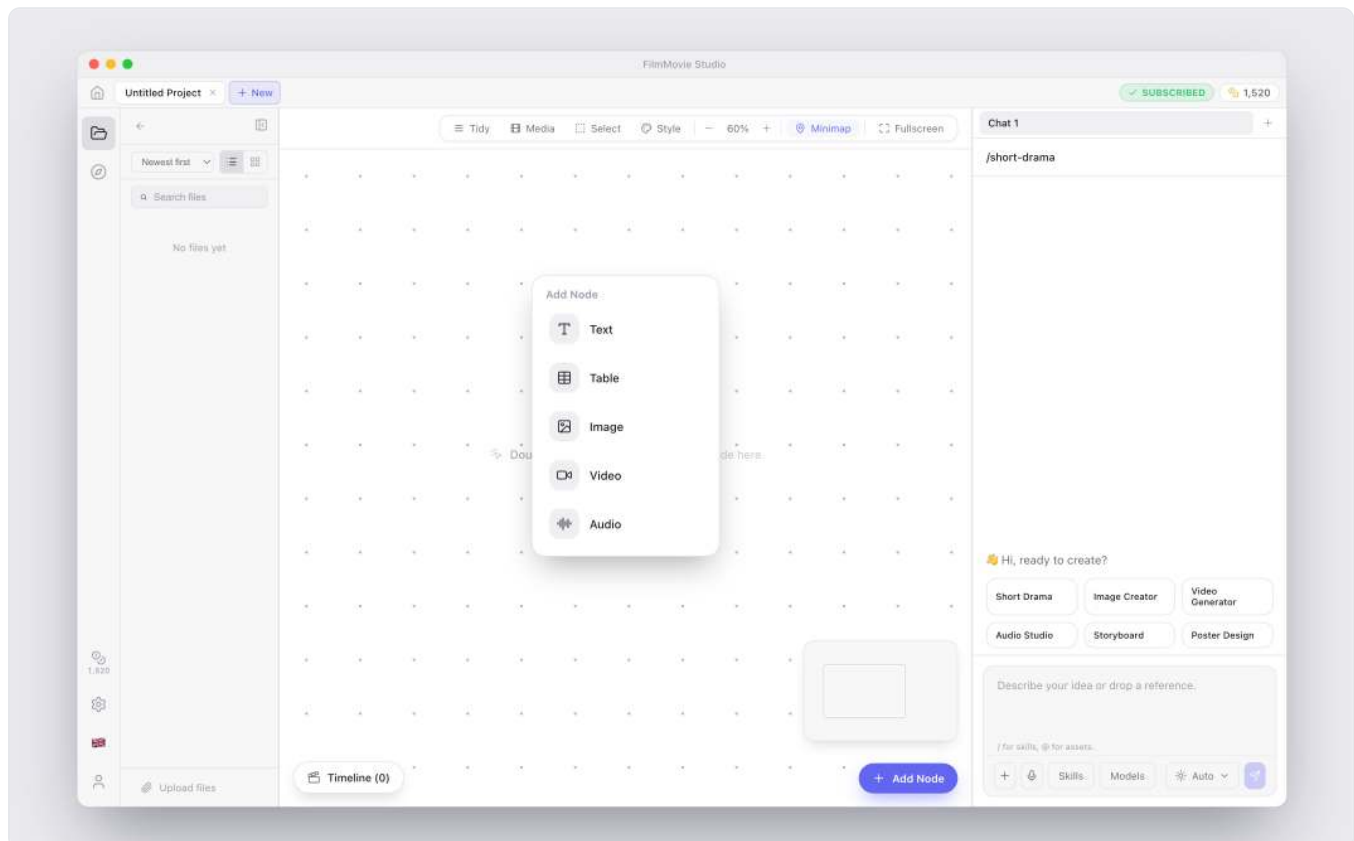


Surveillez une carte et une poignée \oplus apparaît sur son bord (**Add connected node**). Cliquez-la — ou glissez-la sur un canevas vide — pour créer une carte enfant liée. Quand vous branchez une image, la nouvelle carte porte automatiquement l'image source comme référence, de sorte qu'une branche « Image → Video » anime exactement cette image.

Ajouter des cartes manuellement

Vous n'avez pas besoin du chat pour créer une carte. Double-cliquez n'importe où sur le canevas, ou cliquez le bouton **+ Add Node** en bas à droite, pour ouvrir le menu **Add Node** avec cinq types de cartes vierges :

- **Text** — notes libres, prompts ou scripts.
- **Table** — texte tabulaire simple.
- **Image** — une carte image vide avec un panneau de génération.
- **Video** — une carte vidéo vide avec un panneau de génération.
- **Audio** — une carte audio vide avec onglets **Audio** (parole) et **Music**.



Types de cartes générées

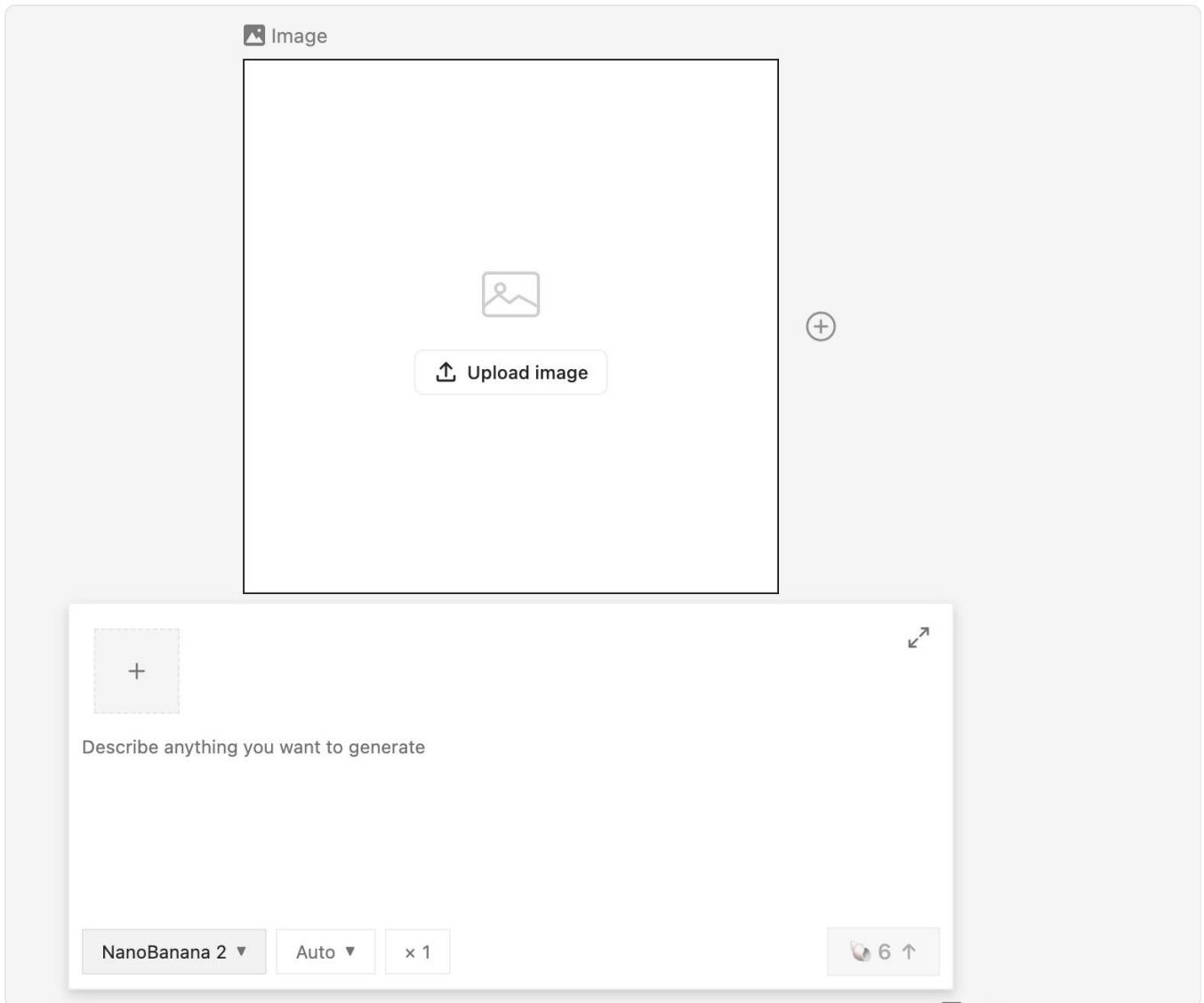
Les skills et l'agent de chat créent des cartes spécialisées par-dessus les cinq de base. Elles se comportent comme leur type de base mais affichent du contenu supplémentaire :

- **Character** — un portrait plus un court profil ; se comporte comme une carte image et peut être enregistrée dans la bibliothèque Cast (voir [Bibliothèques Cast & Assets](#)).
- **Plan / Episode / Scene / Intent** — texte de script et de planification produit par les skills workflow ; se comportent comme des cartes texte.
- **Final** — la vidéo finale rendue d'un workflow ; se comporte comme une carte vidéo (sans Remix, puisque c'est un composite).
- **Screen** — un écran d'app construit par la skill App Builder, avec ses propres outils d'export.
- **Game** — un jeu jouable construit par les skills de jeu, jouable directement sur la carte.

- **Document** — un fichier office généré (PDF, Word, Excel) que vous pouvez ouvrir avec vos apps système.

Sélectionnez une carte pour révéler sa **barre d'outils** au-dessus. Les sections ci-dessous listent chaque bouton par type de carte. Chaque barre se termine par une icône corbeille — **Delete node** — qui vous demande confirmation (**Delete / Cancel**) avant de retirer la carte.

Cartes image



Les cartes image (et les cartes personnage) ont le jeu d'outils le plus riche — tellement que seuls vos favoris **épinglés** sont dans la barre principale, le reste vivant dans le menu **More tools** derrière le bouton . Par défaut la barre principale montre **Remix**, **Color adjust** et **Fullscreen** ; utilisez **Customize Toolbar** pour épingler les outils que vous utilisez le plus.

Bouton	Rôle	Credits
Remix	Régénère une variation depuis le prompt enregistré de la carte	—
Variations	Génère 3, 4 ou 6 versions fraîches du même prompt en cartes enfants	—

Bouton	Rôle	Credits
Pin style	Épingle cette image comme référence Style Lock du projet	—
Outpaint	Étend l'image au-delà de ses bordures vers un nouveau ratio	60
HD Upscale	Upscale super-résolution 4x	100
Remove BG	Retire le fond	20
Edit Image	Décrivez un changement en mots et appliquez-le à l'image	—
Erase & Redraw	Peignez un masque, puis régénérez seulement cette zone	—
Rotate	Rotation 90° horaire/anti-horaire, miroir horizontal ou vertical	—
Add to chat	Référence cette carte dans votre prochain message de chat	—
Add to timeline	Envoie l'image à l' Éditeur de chronologie	—
Color adjust	Ouvre les curseurs d'ajustement couleur	—
Split Grid	Découpe une image grille en cartes séparées : 4-Grid (2x2), 9-Grid (3x3), 16-Grid (4x4) ou 25-Grid (5x5)	—
Add to Assets	Marque la carte dans votre bibliothèque Assets inter-projets	—
Save to Cast	Enregistre le visage d'un personnage (et sa voix) dans la bibliothèque Cast	—
Fullscreen	Ouvre un aperçu pleine fenêtre	—
Customize Toolbar	Choisissez les outils épinglés à la barre principale	—

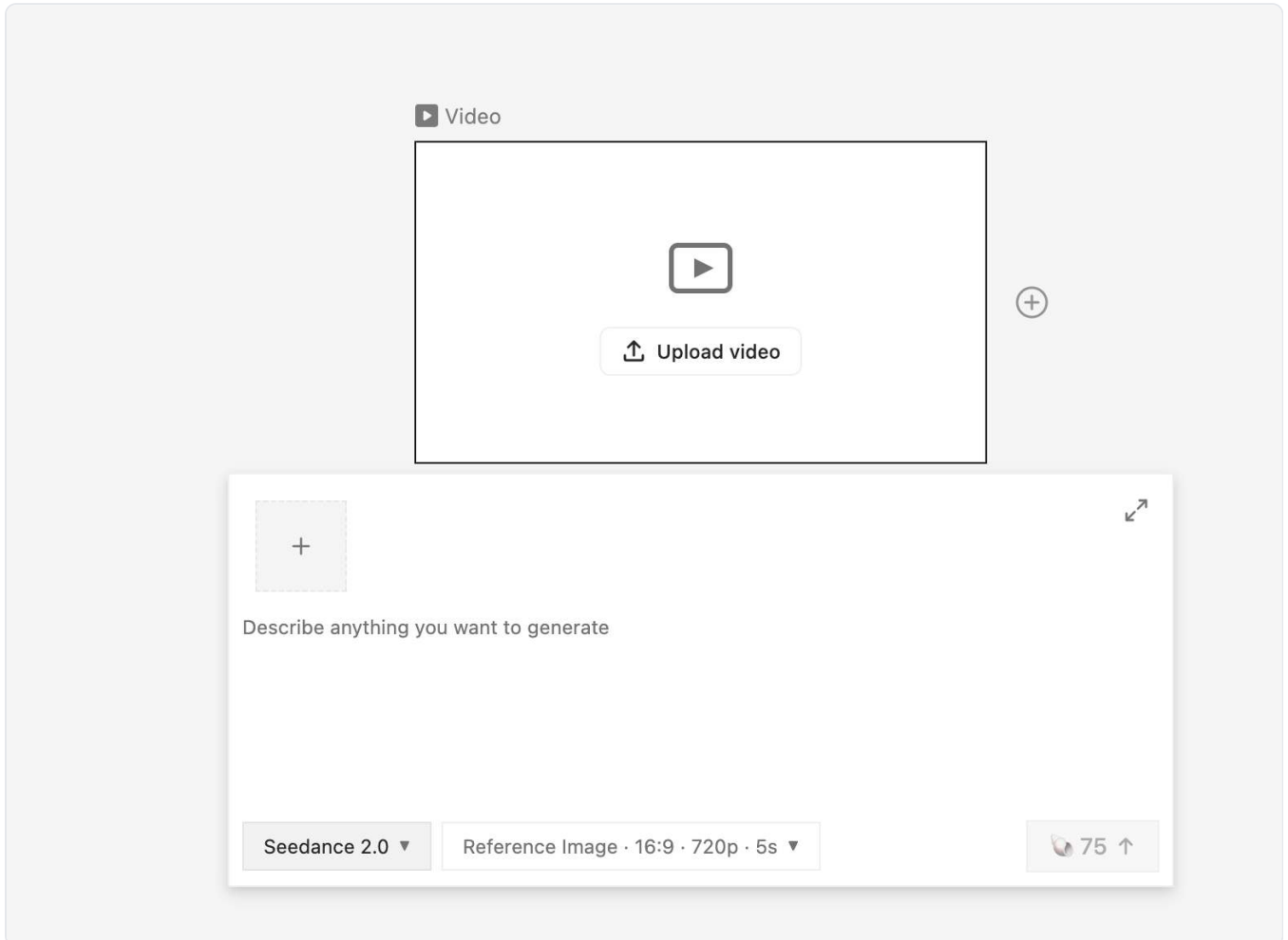
Quelques-uns méritent un regard plus attentif :

- **Remix** relance exactement le prompt qui a créé la carte, pour une variante sœur sans rien retaper. Fonctionne sur toute image générée par le chat (et vidéo).
- **Variations** déploie plusieurs enfants d'un coup — idéal pour choisir le meilleur d'un lot.
- **Pin style** alimente le **Project Style Lock** (le bouton **Style** dans la barre d'outils du canevas) : l'image épinglée plus votre phrase de style sont appliquées à chaque génération d'image et vidéo du projet, gardant le film visuellement cohérent.
- **Outpaint** ouvre un panneau où vous choisissez **Scale**, **Resolution**, un **Preset** et un ratio cible (1:1, 3:4, 2:3, 9:16, 4:3, 3:2, 16:9, 4:5, 5:4 ou Original), puis cliquez **Generate** (60 credits) pour faire grandir l'image vers l'extérieur.
- **Edit Image** est la retouche la plus rapide : tapez dans « **Describe the edit...** » et cliquez **Apply**.
- **Erase & Redraw** vous donne un **Brush** et une **Eraser** à taille réglable, plus **Undo** et **Clear mask**. Peignez sur ce que vous voulez remplacer, tapez « **Describe what to draw in the painted area...** » et cliquez **Apply** — seule la zone peinte est régénérée.
- **Split Grid** est parfait après avoir généré un storyboard ou character sheet comme une grande image grille — chaque tuile devient sa propre carte.
- **Color adjust** ouvre des curseurs pour **Color (teinte)**, **Vibrance**, **Saturation**, **Temperature**, **Tint**, **Contrast** et **Brightness**, avec un bouton **Reset**.

- **Save to Cast** fige le visage d'un personnage pour qu'il paraisse (et sonne) identique dans tout projet futur — voir [Bibliothèques Cast & Assets](#).

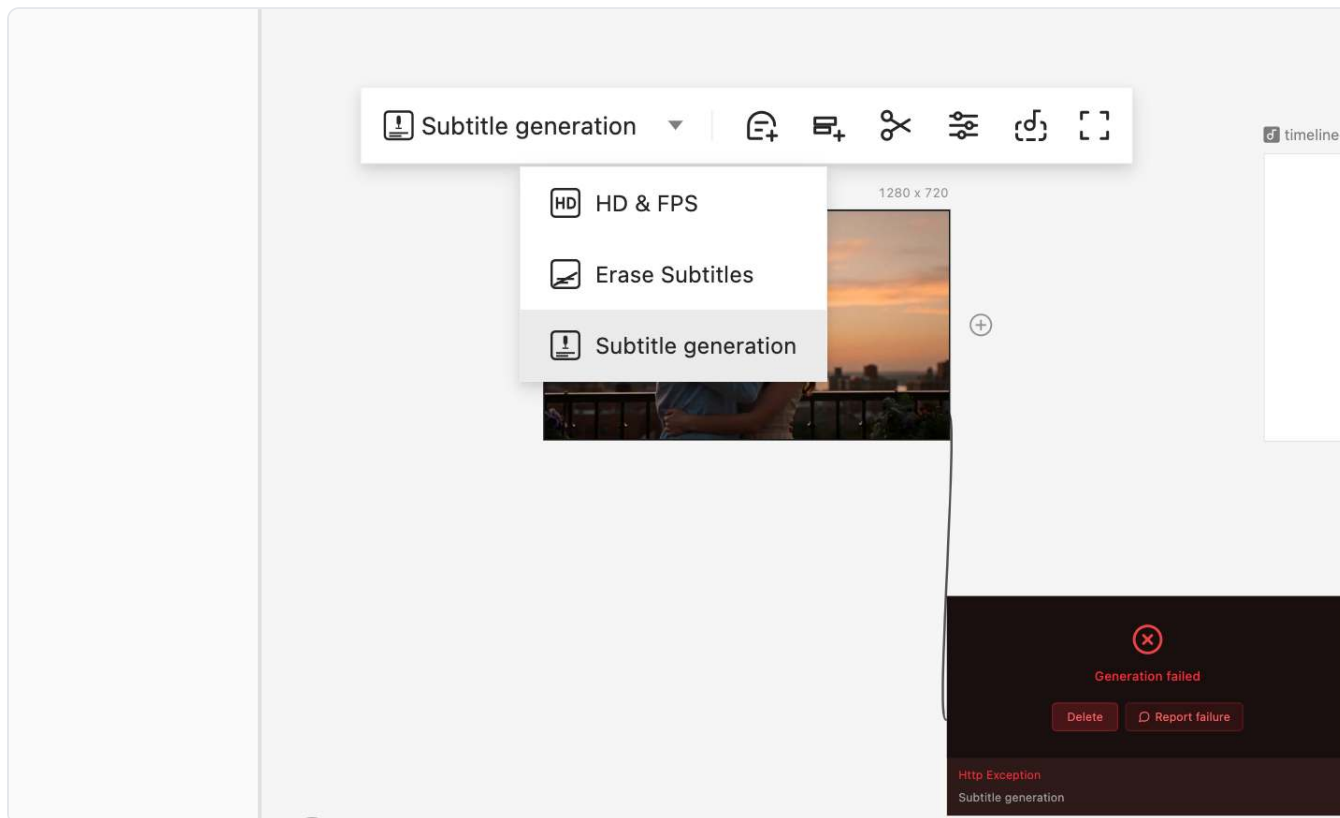
Astuce : Dans **Customize Toolbar** vous pouvez aussi activer **Show tool names** pour afficher un label sous chaque icône pendant que vous apprenez les outils.

Cartes vidéo



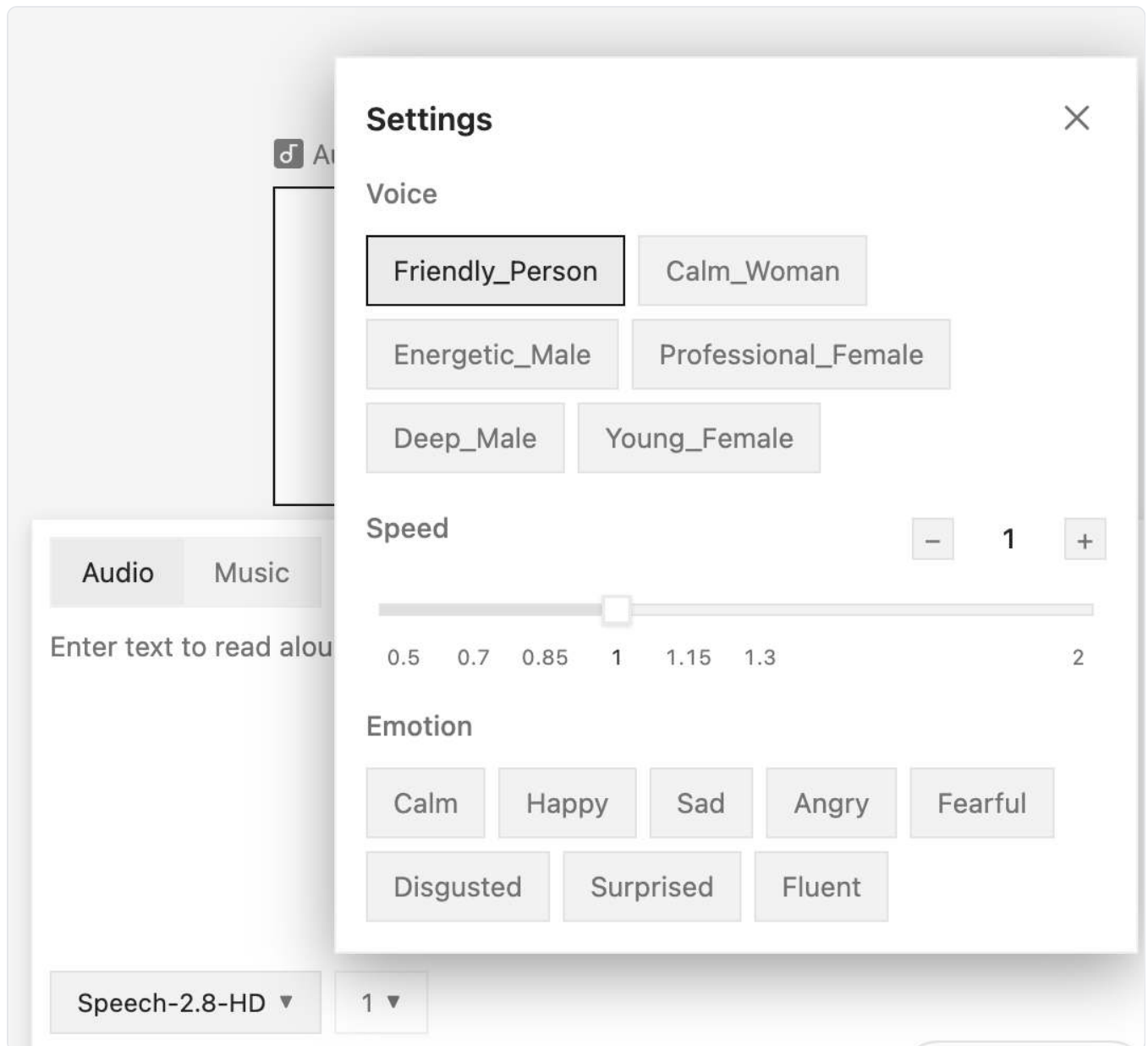
Bouton	Rôle	Credits
Remix	Régénère une variation depuis le prompt enregistré (vidéos générées par le chat seulement)	—
Generate subtitles	Détecte la parole dans la piste audio et génère des sous-titres	—
Add to chat	Référence cette carte dans votre prochain message de chat	—
Add to timeline	Envoie la vidéo à l' Éditeur de chronologie	—
Clip	Coupe la vidéo sur la section que vous choisissez	—
Extract audio	Extrait la piste sonore dans une nouvelle carte audio	—

Bouton	Rôle	Credits
Color adjust	Ouvre les curseurs d'ajustement couleur (comme pour les images)	—
Add to Assets	Marque la carte dans votre bibliothèque Assets	—
Fullscreen	Ouvre un aperçu pleine fenêtre avec lecture	—



Generate subtitles ouvre le dialogue **Subtitle generation** où vous choisissez la **Language** parlée (**English, Chinese** ou **Other**) avant la transcription. **Clip** permet de garder la bonne partie d'un plan avant d'aller à la chronologie, et **Extract audio** est pratique quand vous voulez réutiliser une ligne de voix ou une piste sonore séparément. Les cartes **Final** — le résultat rendu d'un workflow — partagent cette barre moins Remix.

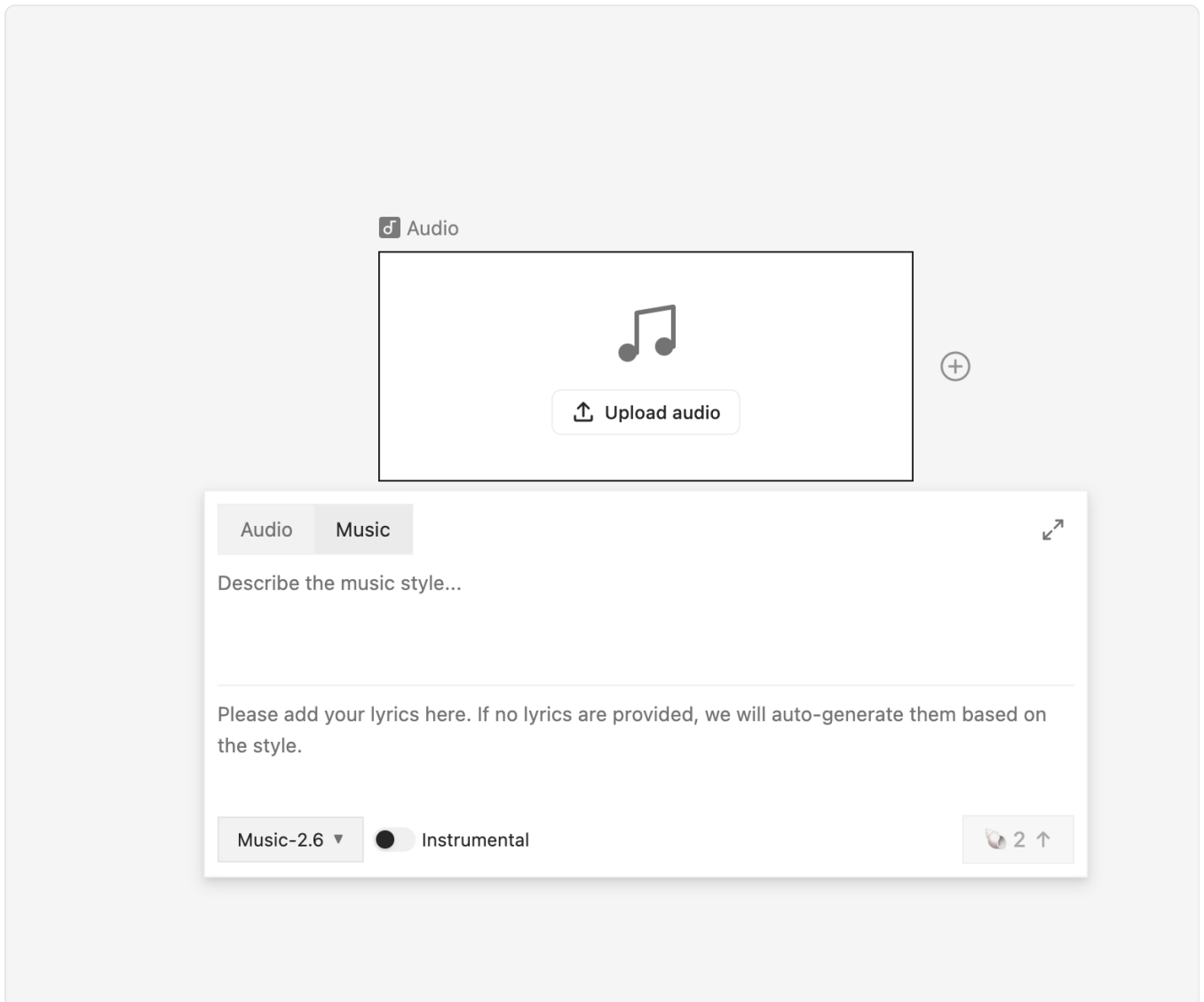
Cartes audio



Bouton	Rôle	Credits
Add to chat	Référence cette carte dans votre prochain message de chat	—
Add to timeline	Envoie le clip à l' Éditeur de chronologie	—
Clip	Coupe l'audio	—
Adjust volume	Monte ou baisse le volume du clip	—
Add to Assets	Marque la carte dans votre bibliothèque Assets	—
Fullscreen	Ouvre un lecteur pleine fenêtre	—

Une carte audio vide a deux onglets : **Audio** pour le text-to-speech (tapez ou collez les mots à lire et choisissez une voix) et **Music** pour des pistes complètes — décrivez le genre, l'ambiance, les instruments et le tempo, tapez sur les chips de style pour bâtir la description, et cliquez optionnellement sur **Generate**

lyrics (dans la langue choisie) ou écrivez les vôtres. Une bascule **Instrumental** saute les vocals, et vous pouvez choisir la sortie **MP3** ou **WAV**.



Cartes Text, Table, Document et Script

Les cartes texte — y compris **Table**, **Document** et la famille script (**Plan**, **Episode**, **Scene**, **Intent**) — partagent une barre d'outils compacte :

Bouton	Rôle	Credits
Copy text	Copie tout le texte de la carte dans le presse-papiers	—
Add to chat	Référence cette carte dans votre prochain message de chat	—
Add to Assets	Marque la carte dans votre bibliothèque Assets	—
Fullscreen	Ouvre le texte dans un lecteur pleine fenêtre	—

Cartes Screen (App Builder)

Bouton	Rôle	Credits
Export React code	Exporte l'app en code React prêt à tourner	—
Save as PNG	Enregistre l'écran comme image	—
Record walkthrough video	Enregistre un walkthrough commenté de l'app	—
Add to chat / Add to Assets / Fullscreen	Comme ci-dessus	—

Cartes Game

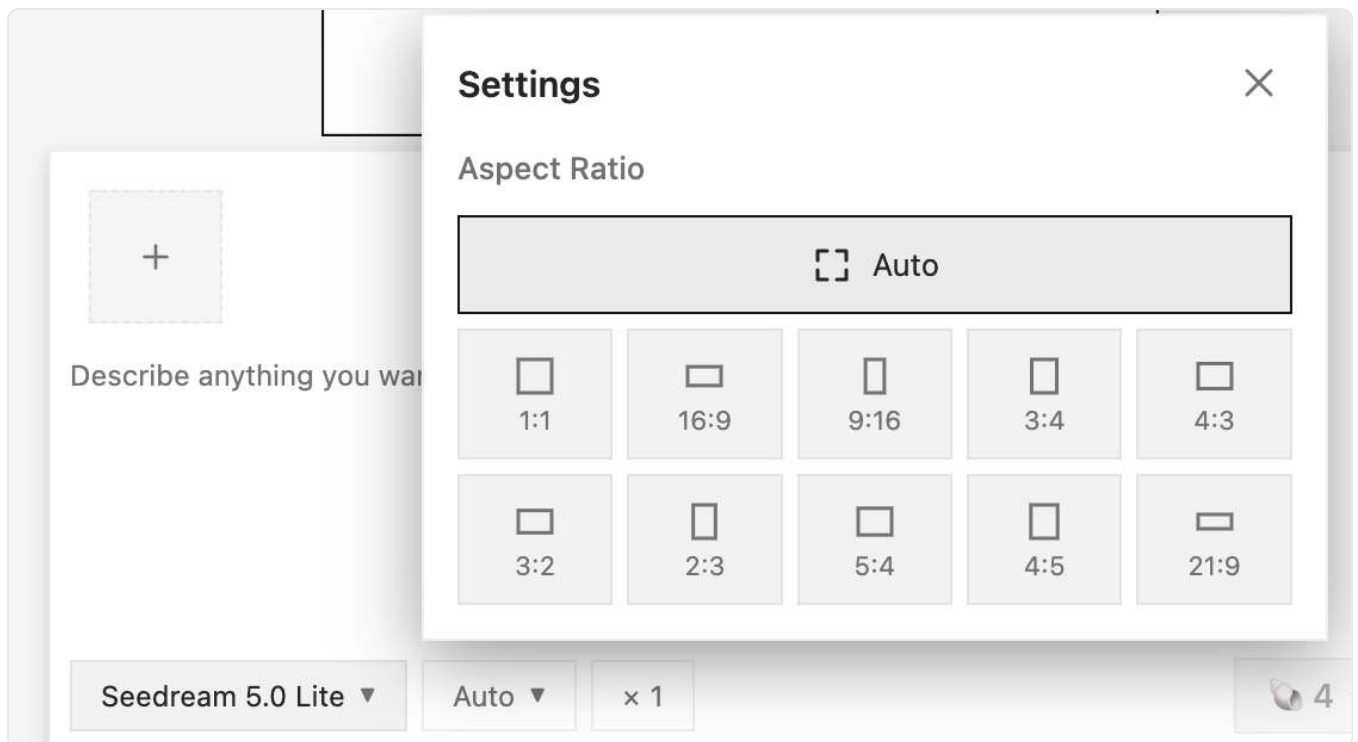
Bouton	Rôle	Credits
Edit / remix game	Rouvre le jeu dans le chat pour le modifier	—
Export as HTML	Enregistre le jeu en un seul fichier .html autonome	—
Add to chat / Add to Assets / Fullscreen	Comme ci-dessus	—

Cartes Document (fichiers office)

Bouton	Rôle	Credits
Open	Ouvre le fichier avec l'app par défaut du système	—
Reveal in folder	Montre le fichier dans le Finder / l'Explorateur	—
Add to chat / Add to Assets	Comme ci-dessus	—

Le panneau de génération sur une carte

Sélectionnez une carte image, vidéo ou audio vide (ou générée précédemment) et son **panneau de génération** apparaît en dessous — le même pouvoir que le chat, directement sur la carte.



- **Boîte de prompt** — « Describe anything you want to generate ». Si la carte a déjà été générée, son prompt original est pré-rempli pour que vous puissiez le peaufiner et relancer.
- **Images de référence** — les cartes image connectées apparaissent comme vignettes automatiquement, et le bouton + en ajoute d'autres depuis le disque. Un anneau coloré indique si le modèle sélectionné les utilisera vraiment.
- **Enhance** — le bouton étincelle réécrit votre prompt avec plus de richesse (et du dialogue parlé pour la vidéo) avec votre modèle Script ; la flèche undo restaure votre texte original.
- **Settings** — le bouton curseurs ouvre les options du modèle : ratio, résolution, durée et tout ce que le modèle choisi supporte. Le ratio choisi redimensionne même la carte pour correspondre.
- **Model** — le menu déroulant choisit quel modèle IA génère. Différents modèles ont différentes forces, vitesses et prix.
- **Generate** — lance. Sur les modèles d'abonnement (gérés) le bouton affiche le **coût estimé en crédits** ; les modèles utilisant vos propres clés API disent juste **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

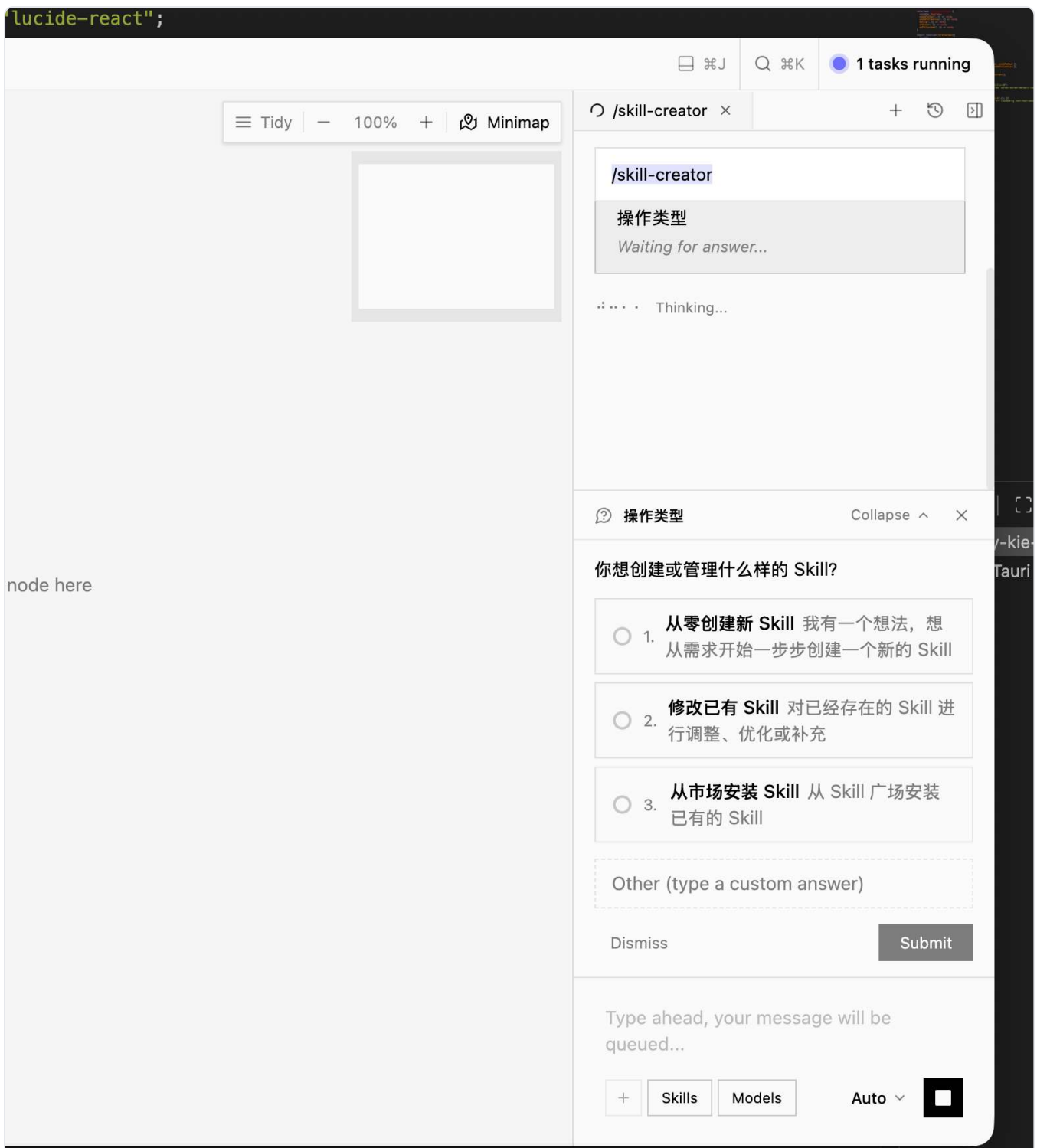
Astuce : Les cartes texte reçoivent une version plus légère de ce panneau — une boîte de prompt qui demande à votre modèle Script de réécrire ou d'étendre le texte de la carte en place.

Les cartes maîtrisées, ordonnez-les dans l'[Éditeur de chronologie](#), ou rendez vos personnages permanents dans les [Bibliothèques Cast & Assets](#).

Chat & l'agent

Commandes slash, commandes de session, @mentions, pièces jointes, saisie vocale et sélection du modèle.

Le panneau de chat sur le côté droit de chaque workspace de projet est l'endroit où vous dirigez toute la production. Vous décrivez ce que vous voulez, et l'agent IA fait le reste : il planifie le travail, vous pose des questions quand il faut une décision, génère images, vidéo, audio et texte, et place chaque résultat comme carte sur le canevas (voir [Canevas & cartes](#)). Une conversation peut emporter un projet d'une idée d'une ligne jusqu'à un film rendu.



Tapez simplement — l'agent comprend l'intention

Vous n'avez pas besoin de commande pour démarrer. Le champ indique « **Describe your idea or drop a reference.** » — et c'est vraiment tout. Quand vous envoyez du texte simple, l'agent comprend ce que vous vouliez dire :

- **Requêtes créatives one-shot** — « fais-moi une image d'un robot rouge », « un clip de 6 secondes de la lune sur l'eau » — sont générées directement, et le résultat atterrit sur le canevas.

- **Questions** — « que peux-tu faire ? », « comment marche cette app ? » — reçoivent une réponse simple, sans génération.
- **Requêtes massives, multi-étapes** — « faisons un short drama sur des violoncellistes » — sont routées vers la bonne skill workflow, et l'agent propose de la lancer pour vous.
- **Chat décontracté** reçoit juste une réponse amicale.

/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...



Sous le champ vous voyez toujours la ligne d'aide « / for skills, @ for assets. » avec un court avis que vous discutez avec un système IA et que les contenus générés peuvent être inexacts.

Commandes slash rapides

Tapez / pour ouvrir le menu de commandes. À côté de vos skills, il liste cinq commandes rapides pour des générations uniques :

Commande	Label	Rôle
/image	Create Image	Génère une image
/video	Generate Video	Crée une vidéo depuis votre prompt
/audio	Produce Audio	Crée musique ou effets sonores
/script	Write Script	Génère un script ou du texte
/all	Run All Agents	Lance tous les agents en parallèle

Par exemple : /image a red sports car at sunset, cinematic light.

Commandes de skill

Chaque skill activée est aussi une commande slash — son nom en kebab-case, comme /short-drama, /promo-video ou /audiobook. Tapez la commande suivie de votre idée :

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

Tapez une commande de skill **seule** et une suggestion grise apparaît après — appuyez sur **Tab** pour l'accepter et la skill répond par un court guide d'usage : bons prompts d'exemple, quoi inclure, et des idées de sujets. Certaines skills (comme `/app-builder`) affichent aussi des starters cliquables « **Try one:** » sous le champ ; cliquez-en un pour remplir le champ avec une idée prête à envoyer.

Le bouton **Skills** sous le champ ouvre la même liste comme menu navigable — voir [Skills & le Hub](#) pour son organisation.

Commandes de session

Les skills workflow tournent en tant que *session*, et la session est sauvegardée automatiquement — même entre les redémarrages de l'app. Quatre commandes la pilotent :

Commande	Label	Rôle
<code>/continue</code>	Continue Session	Reprend la skill en pause là où elle s'est arrêtée
<code>/redo <quoi></code>	Redo Part	Régénère seulement un sous-ensemble, p. ex. <code>/redo the images</code>
<code>/status</code>	Session Status	Affiche la session de skill courante + l'état du canevas
<code>/start-over</code>	Start Over	Efface la session sauvegardée (le canevas est préservé)

`/continue` et `/redo` n'apparaissent dans le menu / que lorsqu'il existe réellement une session en pause ou restaurée sur laquelle agir. `/status` fonctionne entièrement hors ligne — il rapporte sans appeler l'IA. `/redo` est l'option chirurgicale : `/redo scene 3's video` régénère juste cette partie et laisse tout le reste sur le canevas intact.

Si vous fermez l'app en plein run, le prochain lancement restaure la session et le chat vous le dit — tapez n'importe quoi (« continue », « keep going », ou une nouvelle instruction) et l'agent reprend là où il s'est arrêté.

Quand l'agent vous pose des questions

Les skills workflow font pause aux points de décision créatifs, et la question arrive comme une carte dans le chat :

- **Questions texte** — tapez simplement votre réponse dans le champ normal et envoyez.
- **Cartes à choix** — cliquez l'un des boutons d'option, ou utilisez « **Other (type a custom answer)** » pour écrire la vôtre. Vous pouvez aussi **Dismiss** une carte.
- **Formulaires courts** — plusieurs questions groupées en onglets, avec un compteur de progression comme « 2/4 answered » et un bouton **Submit** quand vous avez fini.

Le run fait pause tant qu'une question est ouverte et reprend dès que vous répondez. Si une question était en attente quand vous avez fermé l'app, la carte est reposée au prochain lancement pour que vous puissiez répondre et continuer.

@mentions — référencez vos assets et votre Cast

Tapez @ dans le champ pour ouvrir le menu de mention. Il liste votre bibliothèque d'assets enregistrés et vos membres Cast (personnages réutilisables avec un visage et une voix fixés — voir [Bibliothèques Cast &](#)

[Assets](#)), filtrables par catégorie : **All, Characters, Scenes, Styles, Props, Backgrounds, Music, Scripts**.

Choisir une entrée insère son @handle dans votre message et attache son fichier, pour que l'agent l'utilise comme vraie référence — mentionnez un membre Cast et les générations conservent le visage et la voix exacts de ce personnage. Les images attachées peuvent aussi être mentionnées par position comme @image1 , @image2 , ... ; elles s'affichent en petites vignettes inline directement dans votre prompt, ce qui est la façon la plus claire de dire à un modèle « mets *ce* sujet dans *cette* scène ».

Pièces jointes

Le bouton + (**Attach image or file**) ouvre un sélecteur de fichier. Vous pouvez joindre :

- **Images** — PNG, JPG/JPEG, WebP, GIF
- **Vidéo** — MP4, MOV
- **Audio** — MP3, WAV
- **Documents** — PDF, TXT, MD, DOCX, XLSX/XLS, CSV, ODS

Les images jointes sont copiées dans le dossier assets local du projet dès l'envoi, pour qu'elles restent valides pour toujours — une photo de référence jointe aujourd'hui fonctionne encore quand vous reprenez la session la semaine suivante. Les documents peuvent être lus par l'agent (avec la skill Documents ou en chat libre), et toute pièce jointe apparaît comme puce amovible au-dessus du champ avant l'envoi.

Saisie vocale

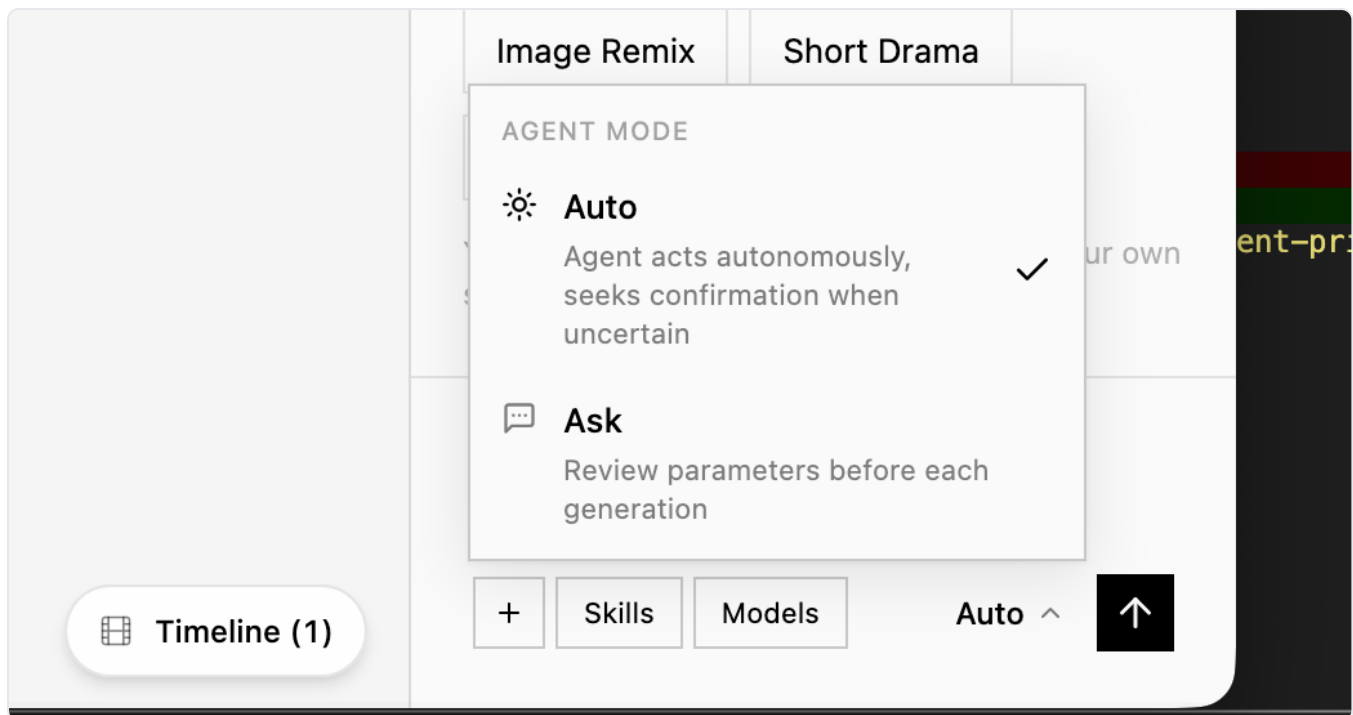
Le bouton micro enregistre une commande vocale : cliquez pour démarrer, cliquez le carré pour arrêter. L'enregistrement est transcrit et **placé dans le champ pour relecture — il n'est jamais envoyé automatiquement**, pour que vous puissiez éditer avant de presser Entrée.

Modèles et mode Agent

Le bouton **Models** ouvre le sélecteur de modèle, avec onglets pour **Image, Video, Voice, Music et SFX**. Cochez les modèles que l'agent est autorisé à utiliser — le pied de page vous rappelle que *l'agent n'utilise que les modèles sélectionnés*. Chaque entrée affiche son fournisseur et ses badges de capacité (résolution max, longueur du clip).

À côté du bouton envoyer se trouve le sélecteur **Agent Mode** avec deux modes :

- **Auto** — L'agent agit de manière autonome, demande confirmation dans le doute.
- **Ask** — Vérifier les paramètres avant chaque génération.



Le mode Ask est parfait pendant que vous apprenez ce que chaque modèle coûte et produit ; Auto est le mode mains-libres pour les longs runs de workflow.

Longs runs, pauses et credits

Quelques notes pratiques pour les grosses productions :

- **Limite de sécurité.** L'agent a un plafond intégré sur le nombre d'étapes d'outil qu'il peut prendre en un run. S'il touche la limite en plein projet, rien n'est perdu — votre travail est sur le canevas, et taper n'importe quoi (même juste « continue ») reprend depuis ce point exact.
- **Pauses fournisseur.** Si un fournisseur tombe à court de credits, rejette une clé, ou rate-limited, le workflow fait pause avec une explication au lieu d'échouer. Corrigez la cause (rechargez, vérifiez Réglages → AI Providers, ou attendez juste une minute), puis tapez `/continue`.
- **Credits.** Chaque génération d'image, vidéo et audio consomme des credits (ou votre propre solde fournisseur) — les workflows multi-scènes peuvent s'accumuler, gardez un œil sur le solde dans la barre supérieure.

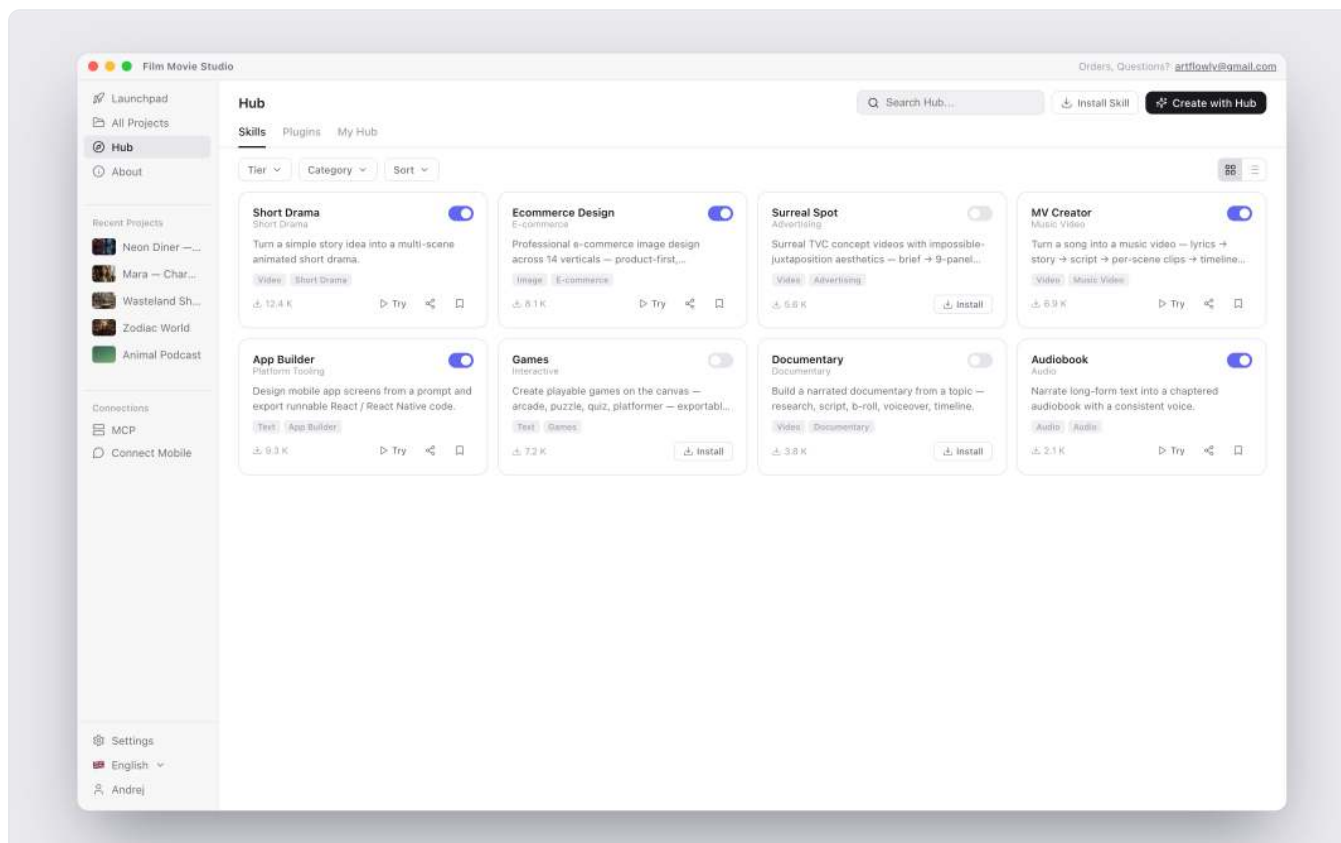
Astuce : Vous n'avez pas à surveiller un workflow. Lancez `/short-drama`, répondez aux questions du brief, et revenez plus tard — la session, le canevas, et toute question en attente seront toujours là.

Prêt à aller plus loin ? Parcourez chaque skill dans [Skills & le Hub](#), ou sautez directement à la [Référence des skills](#) complète.

Skills & le Hub

Parcourir, activer et gérer les skills ; skills workflow vs rapides ; créer les vôtres.

Les skills sont des workflows IA guidés — des playbooks rédigés en langage naturel que l'agent du chat suit pas à pas. Une skill connaît l'ordre correct du travail pour son métier (personnages avant keyframes, keyframes avant vidéo), où s'arrêter pour demander votre aval, et quels outils de génération utiliser. Vous en lancez une en tapant sa commande slash dans le chat, et tout ce qu'elle produit atterrit sur le canevas.

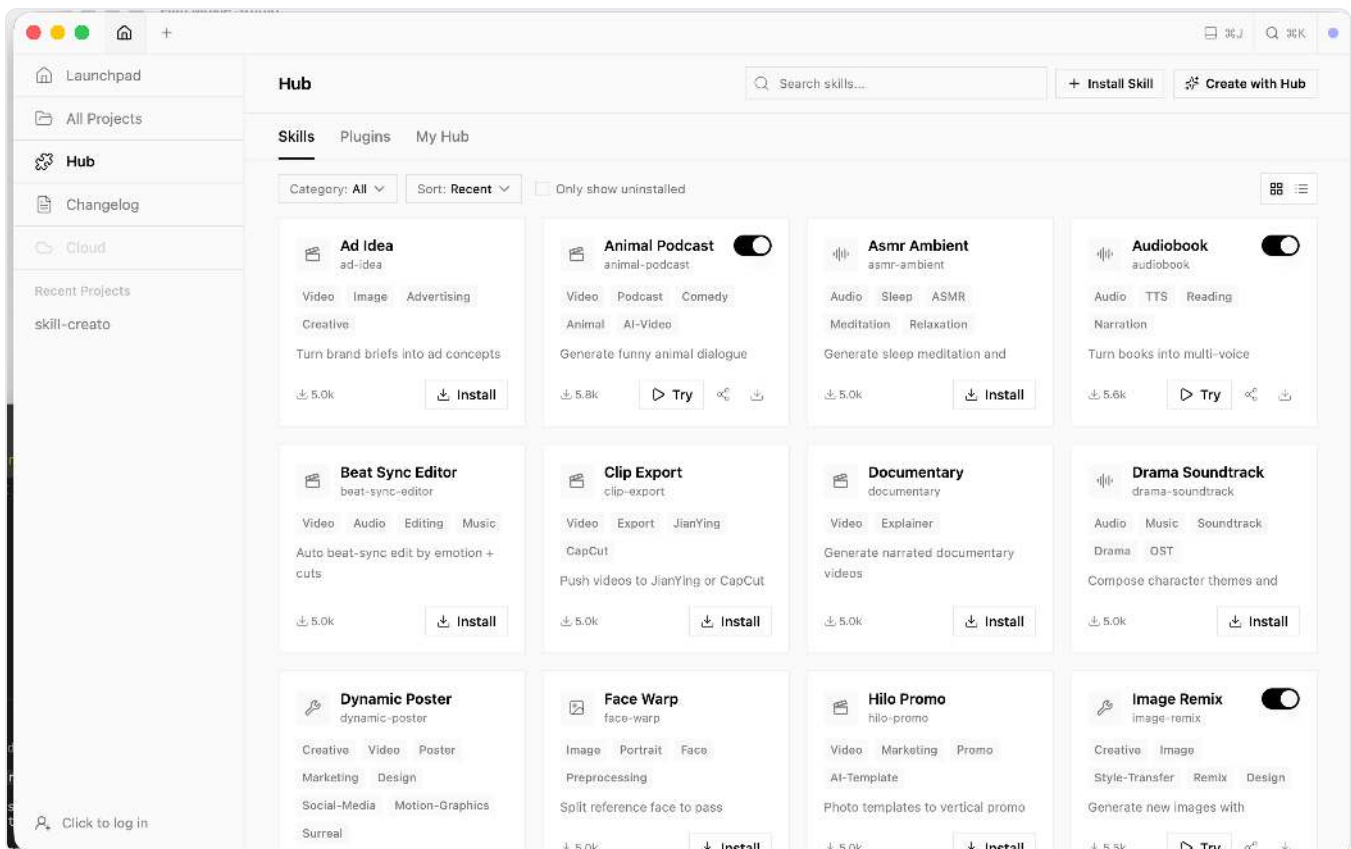


Les skills viennent en deux niveaux :

- **Workflows** — productions multi-étapes comme **Short Drama**, **MV Creator**, **Documentary** ou **Promo Video**. Ils planifient, posent des questions, génèrent par étapes et finissent souvent par une vidéo rendue.
- **Quick** — outils à usage unique comme **Quick Image**, **Quick Video** et **Quick Audio** : un prompt en entrée, un résultat en sortie.

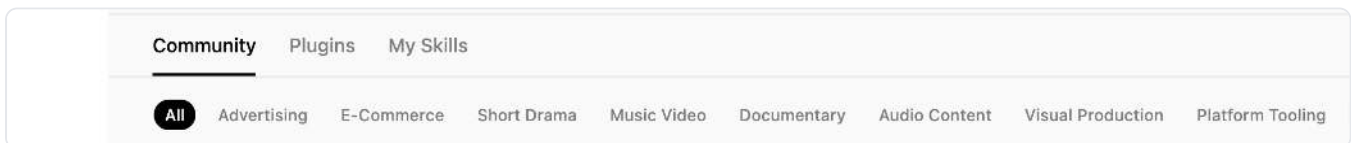
La page Hub

Ouvrez le **Hub** depuis la barre latérale pour tout parcourir. La barre supérieure offre un champ **Search Hub...** plus deux boutons — **Install Skill** et **Create with Hub** — et trois onglets : **Skills**, **Plugins** et **My Hub** (vos skills installées).



La ligne de filtres affine la grille :

- **Tier** — All, Workflows ou Quick.
- **Category** — All, Advertising, E-Commerce, Short Drama, Music Video, Documentary, Audio Content, Visual Production, Platform Tooling.
- **Sort** — Recent, Popular ou Name.
- **Only show uninstalled** — masque ce que vous avez déjà.
- Une bascule grille/liste change l'agencement ; les longues listes paginent par 16.

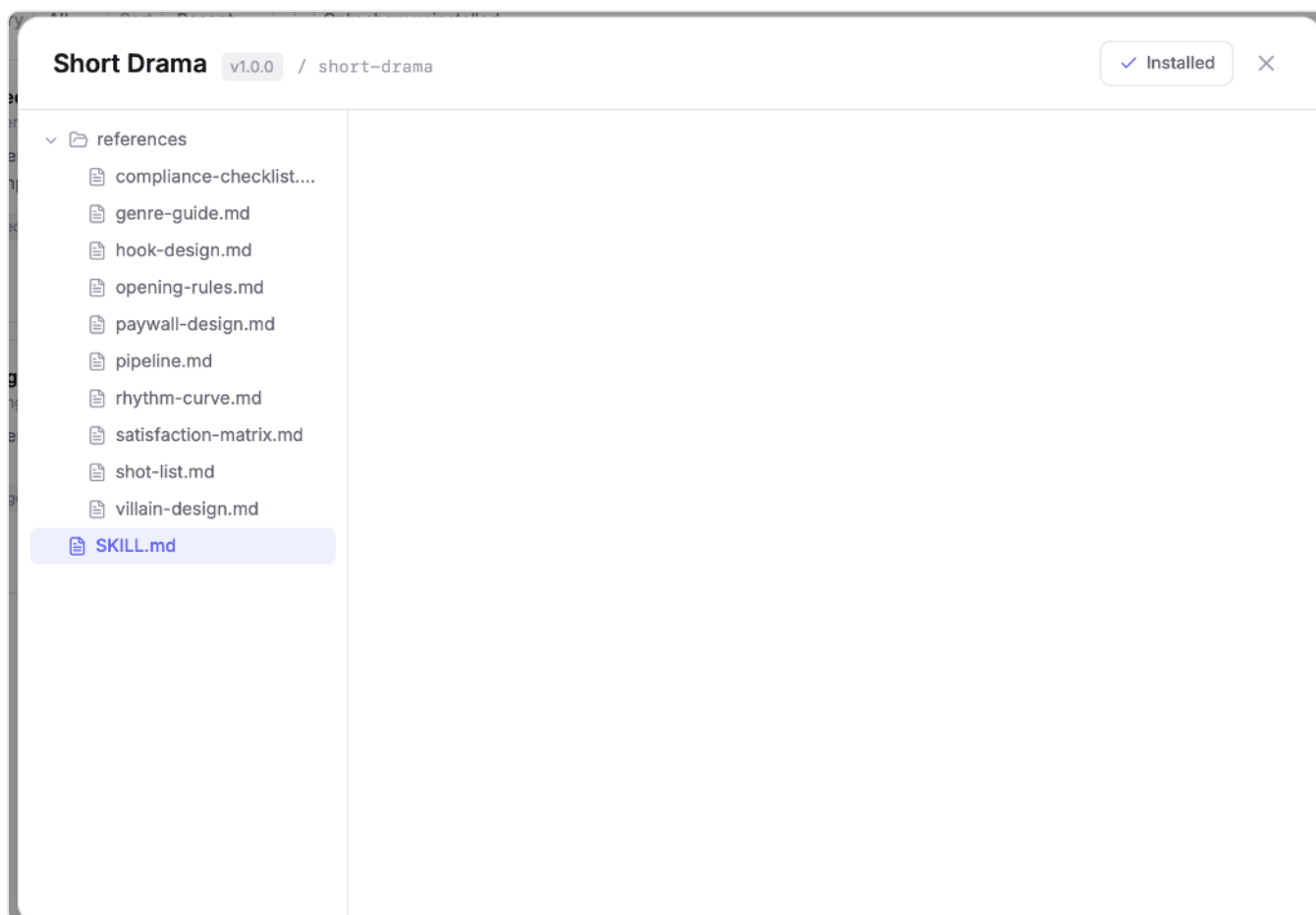


Cartes de skills et leurs actions

Chaque carte affiche le nom, la catégorie, la description et les tags de la skill. Ce que vous pouvez faire dépend de son état :

- **Non installée** — un bouton **Install** l'ajoute à votre bibliothèque.
- **Installée mais désactivée** — la carte indique « **Enable to use** → » ; basculez l'interrupteur dans le coin de la carte pour l'activer.
- **Activée** — vous obtenez **Try** (créé un nouveau projet avec la commande de la skill pré-remplie et prête à lancer), **Share** et **Save**.

- **Mise à jour disponible** — un bouton **Update** accentué apparaît avec une puce de version comme `v1.0.0 → v1.2.0`, afin que vous voyiez la cible avant de cliquer.



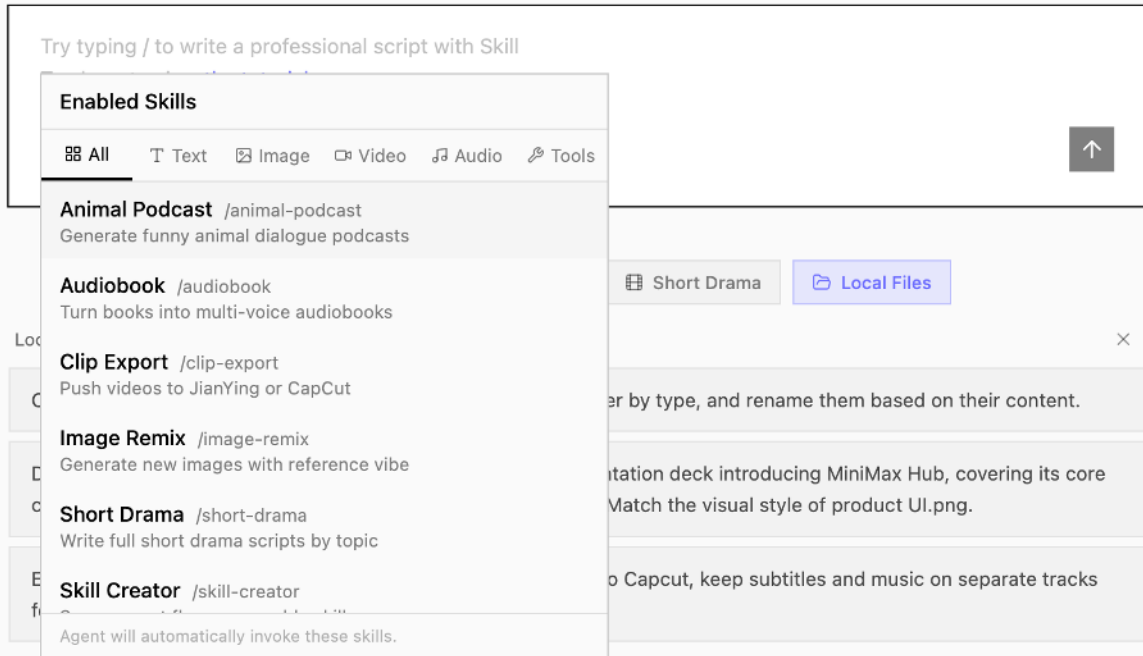
Seules les skills *activées* apparaissent dans la liste de commandes / du chat et le menu Skills — désactiver une skill la masque sans rien désinstaller.

Le menu Skills dans le chat

Dans tout projet, le bouton **Skills** sous le champ de saisie du chat ouvre le menu **Enabled Skills**. Les onglets de catégorie — **All, Text, Image, Video, Audio, Tools** — filtrent la liste, qui est organisée en une section **Workflows** en haut et **Quick Generation** en bas. Cliquez sur une skill et sa commande `/slug` tombe dans le champ, prête pour votre prompt. Le pied de page rappelle que l'agent invoquera aussi ces skills automatiquement quand votre demande l'exige.

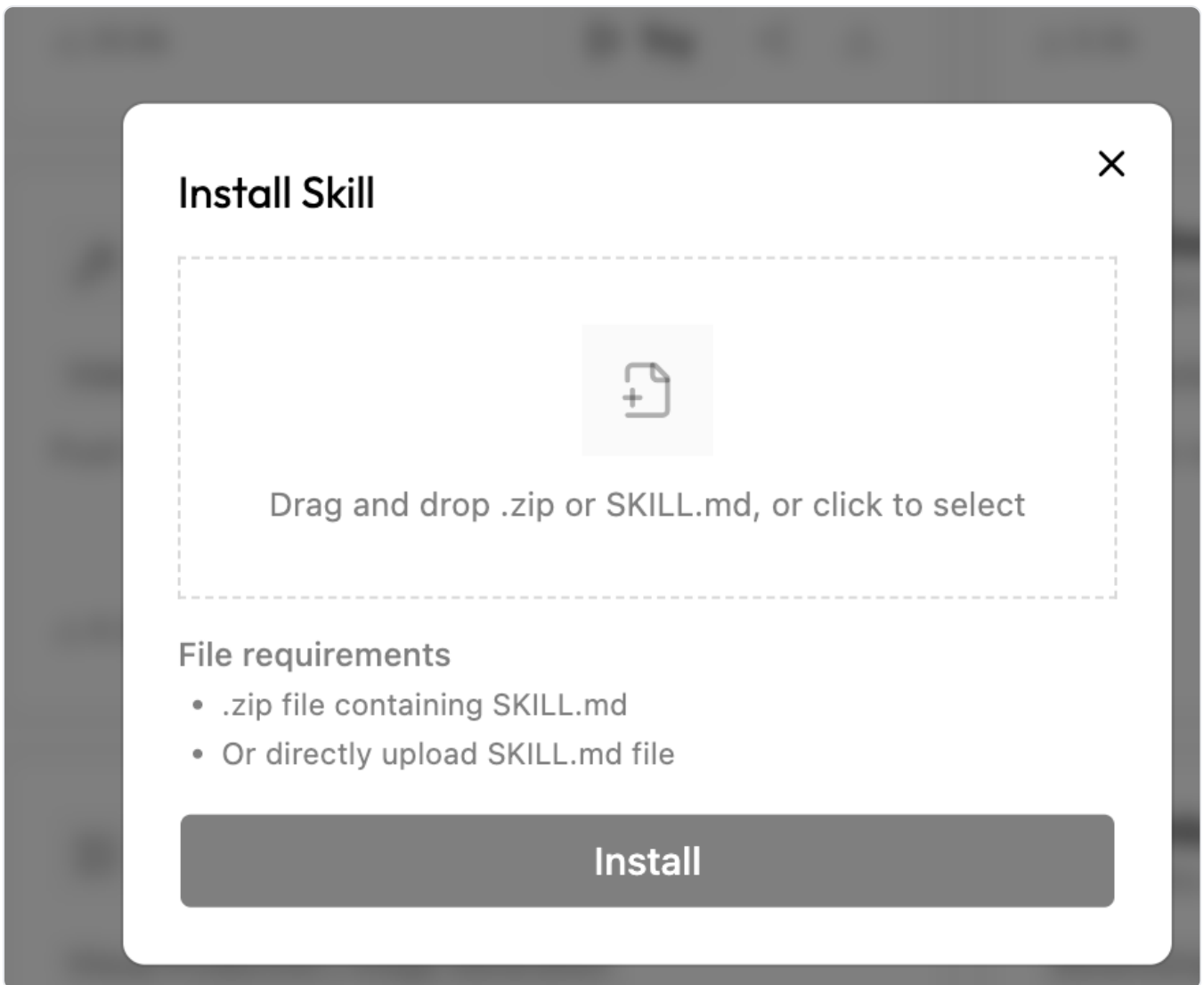
MiniMax Hub

A new way to create media with AI



Installer un paquet de skill

Install Skill (dans la barre supérieure du Hub) ouvre un dialogue où vous pouvez déposer — ou cliquer pour choisir — un paquet de skill : soit un bundle **.zip**, soit un simple fichier **SKILL.md**. Une fois installé, il apparaît dans My Hub et comme commande slash, comme toute skill intégrée.



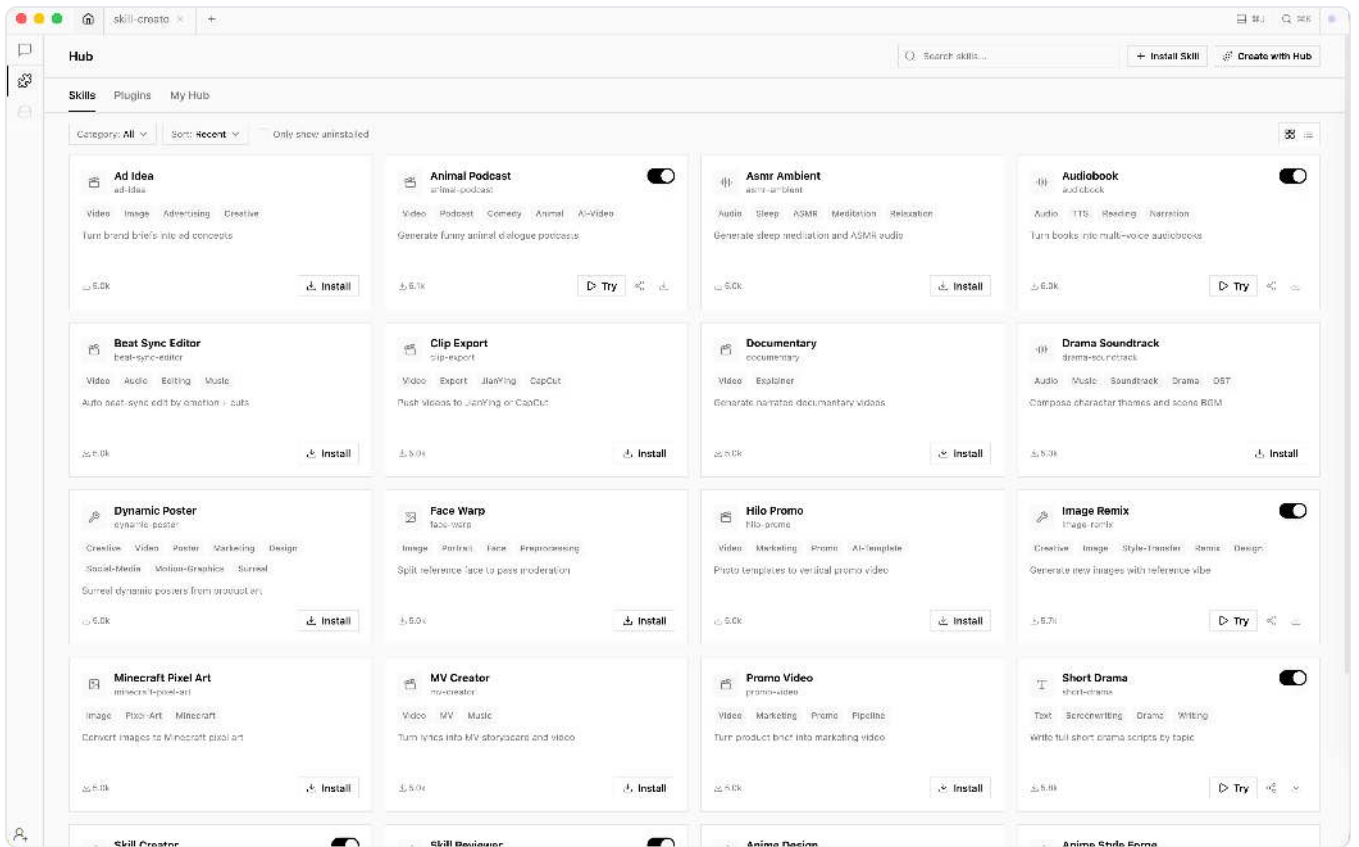
Astuce : Vous pouvez aussi glisser un fichier `.md` de skill directement dans le panneau de chat pour l'importer — pratique quand quelqu'un partage une skill avec vous.

Créer votre propre skill

Create with Hub ouvre le dialogue **Create a Skill** : donnez-lui un **Name** et une **Description**, choisissez une **Category** et un type d'agent (**Text**, **Image**, **Video** ou **Audio**), et cliquez sur **Create**. Les nouvelles skills commencent dans le niveau Quick et reçoivent immédiatement leur propre commande slash. Parce que les skills sont écrites en langage naturel, en éditer une s'apparente plus à la rédaction d'un brief qu'à la programmation.

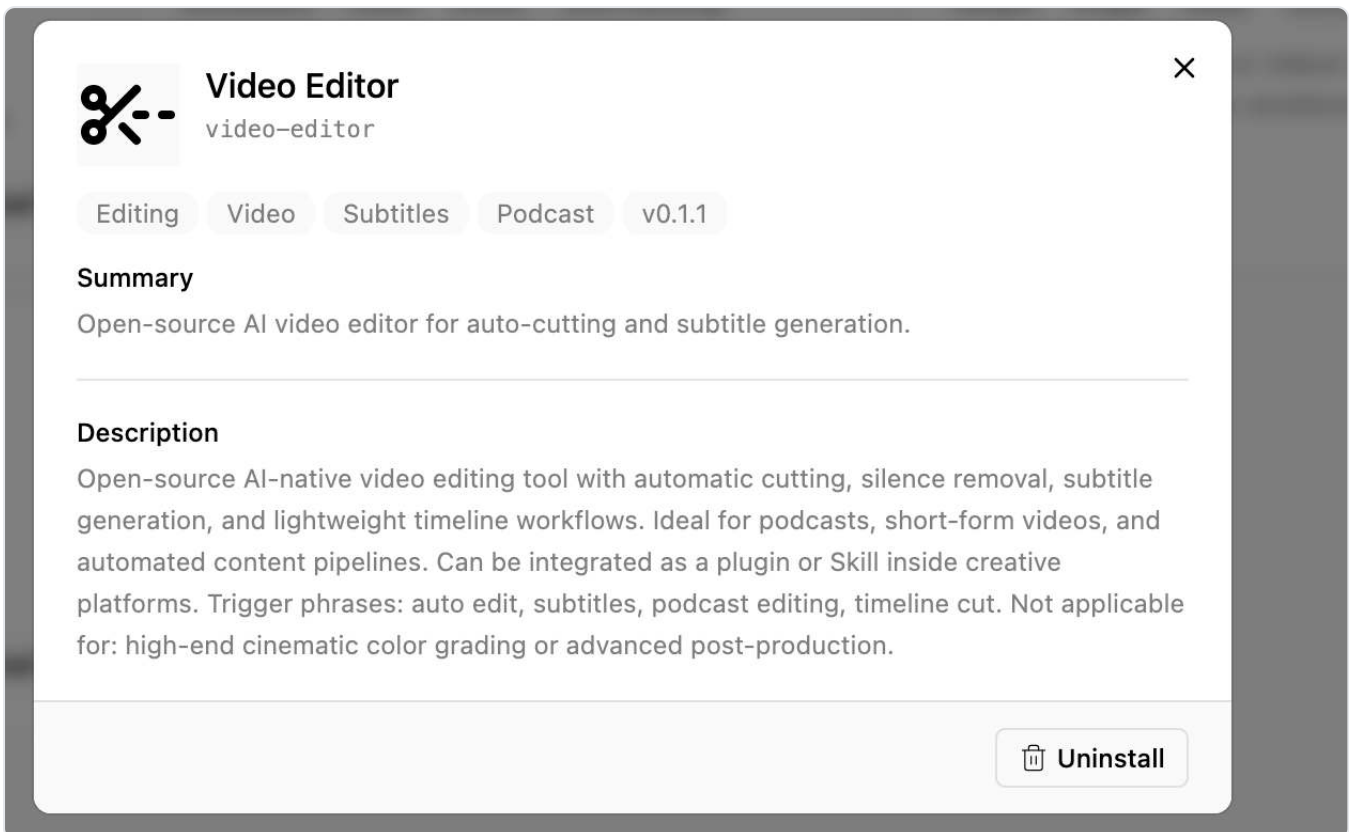
Gérer vos skills

L'onglet **My Hub** est votre collection installée. De là (ou partout dans le Hub), vous pouvez activer et désactiver des skills, appliquer les mises à jour au fil des nouvelles versions livrées avec l'app, et limiter la liste de commandes du chat aux skills que vous utilisez réellement.



Plugins

L'onglet **Plugins** abrite six outils intégrés : **Multi-Panel Storyboard**, **Auto Color Grade**, **Voice Cloner**, **Scene Detector**, **Subtitle Burner** et **Multi-Angle Generator**. Chacun a la même bascule d'activation qu'une skill ; cliquez sur une carte de plugin pour ouvrir sa vue détaillée avec la description complète, les tags, la version — et un bouton pour le désactiver (vous pouvez le réactiver à tout moment depuis sa carte).

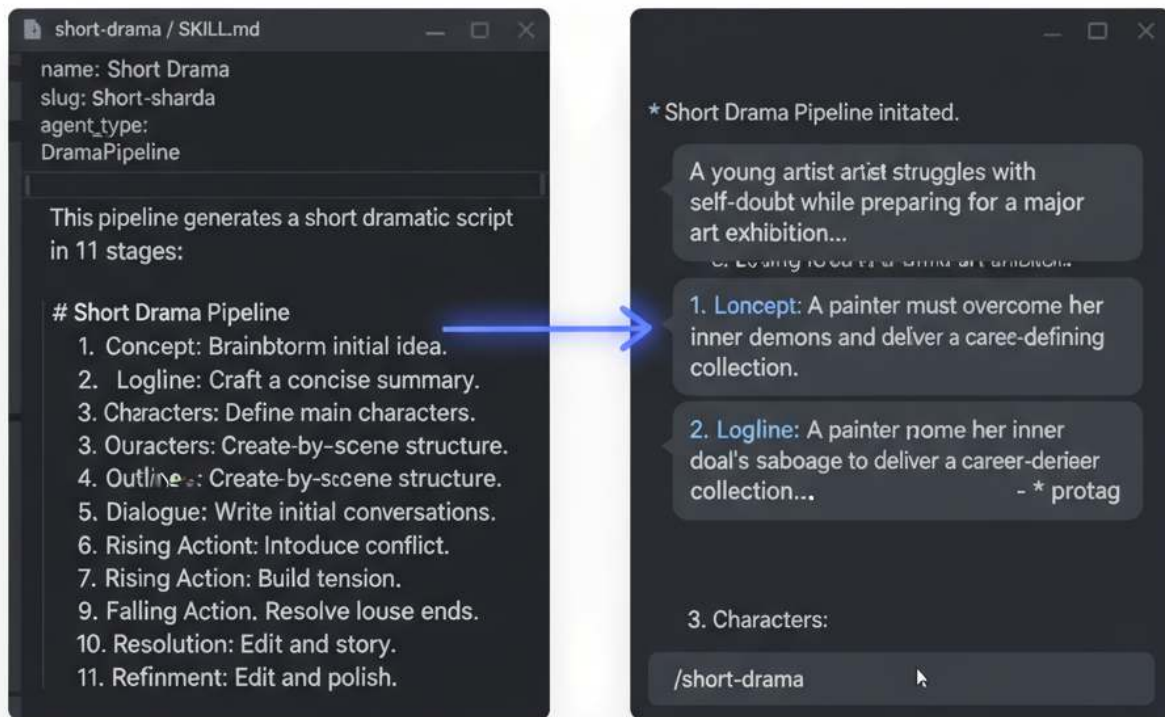


Comment une skill s'exécute réellement

Quand vous envoyez `/short-drama` une histoire à propos de..., l'agent lit le playbook de cette skill et la parcourt étape par étape : il écrit et génère, fait pause aux points de décision pour vous poser des questions, place chaque résultat intermédiaire sur le canevas et — pour les workflows vidéo — assemble la chronologie et effectue le rendu à la fin. Vous gardez le contrôle du début à la fin : répondez aux questions, refaites une partie avec `/redo`, ou arrêtez et reprenez des jours plus tard.

YOUR SKILLS. EDITABLE. FORKABLE

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



Chaque carte qu'une skill crée se comporte comme n'importe quelle autre — remixez-la, ajoutez-la à la chronologie, ou enregistrez un personnage dans votre Cast pour que la prochaine exécution de skill réutilise le même visage et la même voix (voir [Bibliothèques Cast & Assets](#) et [Canevas & cartes](#)).

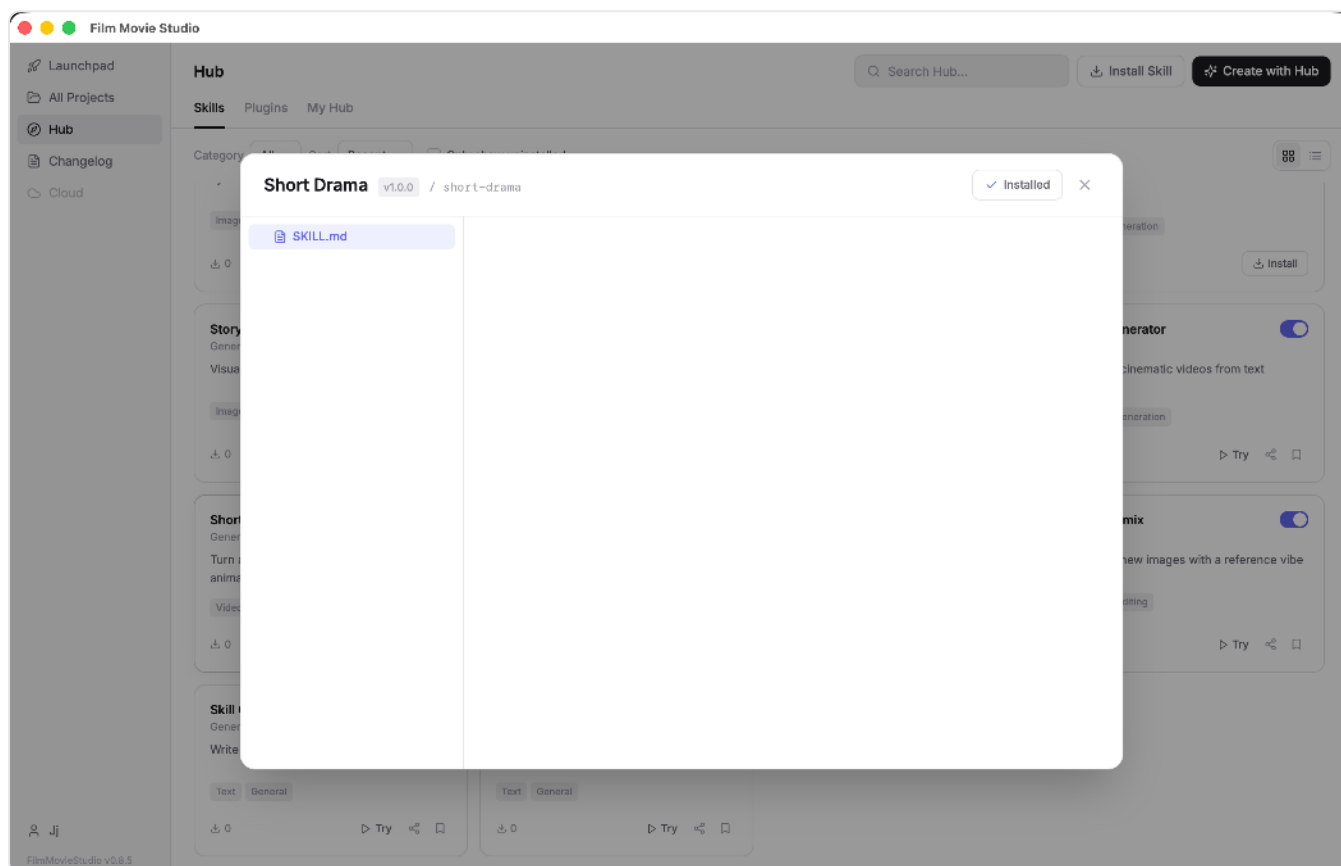
Pour un catalogue complet de chaque skill intégrée — ce qu'elle produit, ses étapes et des prompts d'exemple — voir la [Référence des skills](#).

Référence des skills

Chaque skill intégrée expliquée — ce qu'elle fait, un prompt d'exemple et comment elle s'exécute, pas à pas.

Les skills sont les pipelines créatives prêtes à l'emploi de FilmMovieStudio : tapez une commande slash dans le chat, décrivez ce que vous voulez, et le réalisateur IA mène tout le travail — il vous pose les questions créatives, génère les images, clips, audio et documents sur votre canevas et (pour les skills vidéo) rend le montage final. Ce chapitre est la référence complète de chaque skill intégrée : ce qu'elle produit, un prompt d'exemple réaliste et comment se déroule réellement une exécution.

Il y a deux niveaux. Les skills **Workflow** sont des productions multi-étapes — elles font pause aux gates créatifs pour que vous approuviez le plan, le style, les keyframes. Les skills **Quick** sont des outils mono-usage : un prompt en entrée, un résultat en sortie, aucune question. Vous pouvez lancer une skill de trois façons : tapez sa `/command` dans le chat, choisissez-la dans le menu Skills à côté du champ de chat, ou ouvrez-la depuis la page Hub et cliquez Run.



Astuce : Une skill Workflow se souvient où elle s'est arrêtée — même après des redémarrages. Tapez `/continue` pour reprendre une exécution interrompue, `/status` pour un rapport de progression local, `/redo <quoi>` pour régénérer une seule partie, ou `/start-over` pour effacer la session.

Contenu

- **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 navire amiral. `/short-drama` est un réalisateur de films IA complet : à partir d'une idée d'histoire en une ligne, il la conduit à travers l'analyse du script, le design des personnages, un style visuel verrouillé, les plans d'épisodes, les keyframes de scènes, les clips animés, l'audio et un montage final rendu — en faisant pause à chaque gate créatif significatif pour que *vous* preniez les décisions.

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

Comment elle s'exécute :

1. **Intention et personnages.** Le réalisateur lit votre idée (et toute photo de référence jointe), identifie le genre, le ton et le public, et écrit une courte fiche de profil pour chaque personnage principal.
2. **Le brief créatif.** Il fait pause et vous pose un brief à onglets adapté à *votre* histoire : marché cible, nombre d'épisodes, ton et style — chaque onglet avec des options concrètes.

/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 software interface for character creation. 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 images: on the left, the "TINY SCOUTS" logo featuring a character's head in a circular frame; on the right, a larger portrait of a young boy with blonde hair, wearing a blue shirt, looking at a tablet.

- 3. Verrouillage de style et portraits.** À partir de votre choix de style, il écrit une « Style Bible » contraignante, génère une image d'ancrage de style, puis un portrait de référence pour chaque personnage — afin que l'apparence et les visages restent identiques dans chaque plan à venir. Il propose d'enregistrer vos personnages principaux dans la bibliothèque Cast pour qu'ils gardent le même visage et la même voix dans les projets futurs.
- 4. Plan créatif et épisodes.** Il ébauche la structure en actes, une carte par épisode et trois beats de scène par épisode — puis fait pause pour que vous approuviez le plan ou changiez le brief.

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

Expand



Act I — Setup (Ep 1-3)

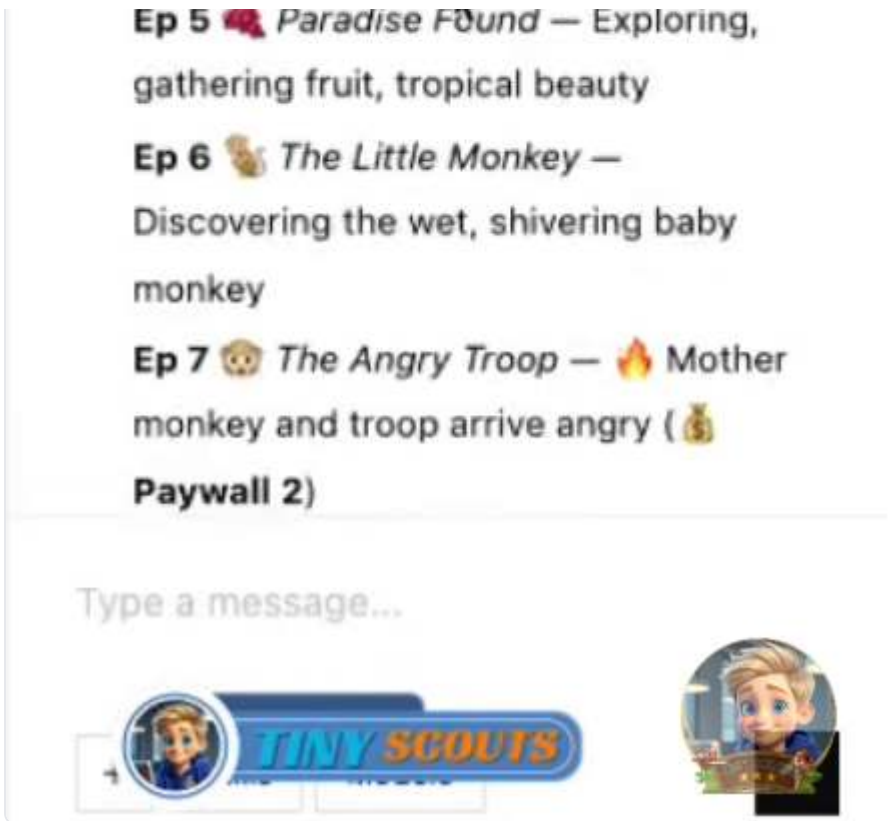
Ep 1 🌴 *Vacation Paradise* — Meet the families at the beautiful seaside resort

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

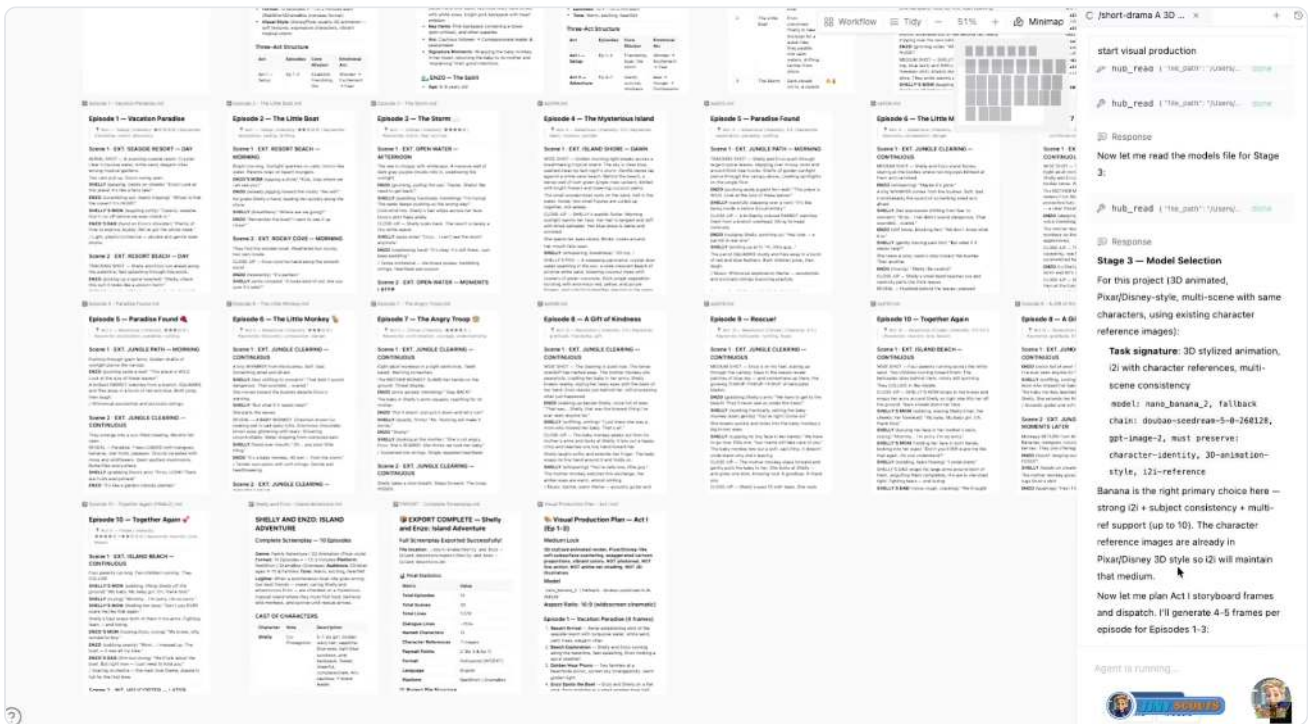
Ep 3 🌪️ *The Storm* — 🔥 Weather turns deadly, massive waves, the children hide in the boat (💰 **Paywall 1**)

Act II — Adventure (Ep 4-7)

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



5. **Keyframes et brief de production.** Après approbation, il génère une image keyframe pour chaque scène (portraits de personnages joints en référence), vous demande de les confirmer, puis pose un second brief à onglets : combien produire maintenant, quel type de lit audio et quelle durée pour chaque clip.



6. **Clips, audio, rendu.** Chaque keyframe est animée en clip vidéo (les scènes de dialogue reçoivent de la parole lip-sync), la musique est composée selon votre choix audio, et après un gate final « Open timeline

/ Render now » tout est composé en un MP4 avec fondus et déposé sur le canevas comme Final Render.

Thinking...

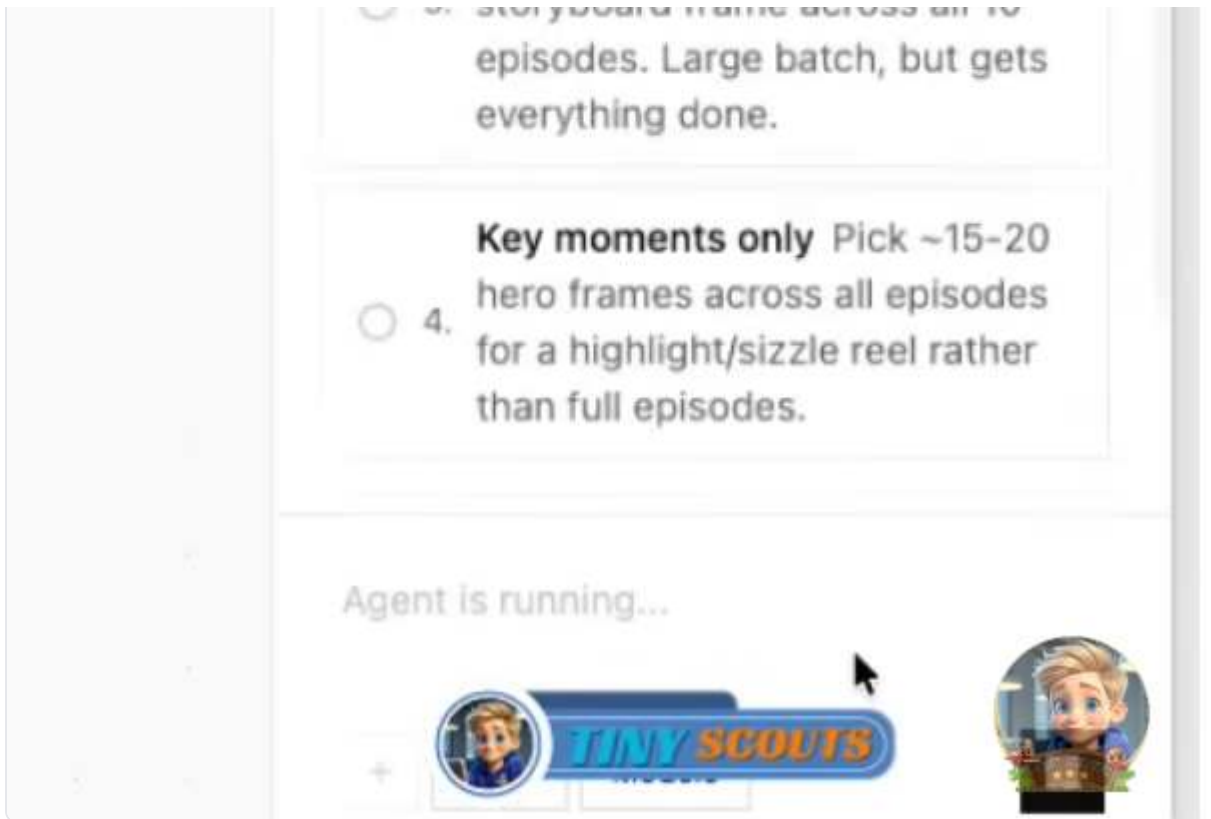
Scope 1/3

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



Astuce : Plus il y a de saveur dans votre phrase d'ouverture — genre, décor, twist — meilleures sont les options de brief qu'il invente. Vous pouvez joindre des photos avec le premier message et le réalisateur designera les personnages à partir de celles-ci.

Animal Podcast

`/animal-podcast` fait un short comique de 30–39 secondes où deux hôtes animaux contrastés roasting un sujet du monde humain du point de vue animal — dimensionné pour TikTok, Shorts et Reels, avec sous-titres gravés et pop-text.

Prompt d'exemple : `/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`

Comment elle s'exécute :

1. Conçoit deux hôtes contrastés (ou vous propose 3–4 paires amusantes si vous n'avez pas choisi d'animaux) et demande votre ratio (9:16 ou 16:9).
2. Écrit le script comédie — beats de scène et lignes de dialogue — et vérifie le format avant de continuer.
3. Génère un portrait style-locked de chaque hôte pour ancrer les visuels.
4. Produit un voiceover ligne par ligne, deux clips animés d'environ 15 secondes, une musique de fond et des effets sonores de réaction (rire, surprise, applause...).
5. Assemble la chronologie, grave les sous-titres et pop-text, et rend la vidéo verticale finale.

Astuce : Les meilleurs sujets sont des habitudes humaines que les animaux comprendraient de travers — réunions de travail, apps de dating, café cher, culture de la productivité.

Continue Story

`/continue-story` prend un projet existant et génère la *prochaine* scène — visuellement continue avec le dernier clip, réutilisant votre style verrouillé et vos portraits de personnages. Une scène par exécution, donc vous gardez le contrôle de l'intrigue.

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

Comment elle s'exécute :

1. Lit votre canevas — trouve le dernier clip, les portraits de personnages et l'histoire jusqu'ici.
2. Extrait la dernière image du clip précédent comme ancre de continuité.
3. Écrit le beat de scène suivant (ou en propose un et demande confirmation si vous n'avez pas donné de direction).
4. Génère une keyframe référençant la dernière image et les portraits, puis l'anime en clip suivant.
5. Demande si vous voulez une autre scène, ouvrir la chronologie ou rendre.

Zodiac World

`/zodiac-world` produit un épisode vertical d'apprentissage de l'anglais pour enfants (3–8 ans) de 30–60 secondes, situé dans le village forestier du zodiaque Kazefumori — une histoire 3D chaleureuse plus une chanson finale à chanter, avec une phrase anglaise centrale répétée pour qu'elle reste.

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

Comment elle s'exécute :

1. Pose un court brief : quel ami du zodiaque figurer (Rabbit / Tiger / Rat / Dragon), tranche d'âge (3–5 ou 6–8), longueur d'épisode (30/45/60s) et langue.
2. Écrit le script et les paroles de la chanson et fait pause pour votre approbation.
3. Génère les fiches de turnaround des personnages, une fiche de scène et une fiche d'échelle, puis une keyframe pour chaque beat de l'histoire.
4. Enregistre le voiceover ligne par ligne plus la chanson enfantine et cale chaque clip sur l'audio mesuré.
5. Ajoute les sous-titres, assemble la chronologie et rend l'épisode 9:16 fini.

Wasteland Short Film

`/wasteland-short-film` est un créateur d'épisodes 3D-CG post-apocalyptiques au look dark, game-cinematic. Donnez-lui une prémisse et il livre un court wasteland style-locked — keyframes par lot, clips image-vers-vidéo, voiceover clairsemé, score d'ambiance et un color grade unifiant optionnel.

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

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre prémisse (joignez des illustrations de personnages pour continuer une série) et pose un brief : longueur (30/60/90s), taille de cast (1–3) et ambiance (Tense / Quiet desolation / Hard action).
2. Écrit le plan créatif et une Style Bible et fait pause pour votre approbation.

3. Conçoit le cast fixe, puis génère en lot chaque image de première frame — avec un second gate pour confirmer les frames avant toute vidéo.
4. Anime les frames en clips, applique optionnellement un color grade unifiant.
5. Ajoute un voiceover clairsemé (0–4 lignes max), des sous-titres, un score d'ambiance et rend le film 16:9 final.

E-commerce & Product

Ecommerce Design

`/ecommerce-design` est un designer d'images e-commerce professionnel couvrant 14 verticales de retail — vêtements à électronique à nourriture. Il fabrique des images de listing product-first, compliance-safe, platform-ready une prise soignée à la fois, scorant chaque résultat et l'inspectant pour les défauts avant livraison.

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

Comment elle s'exécute :

1. Vérifie les faits requis et ne demande que ce qui manque : catégorie, couleur/matériau/ finition exacts du produit, plateforme cible, combien d'images et leurs rôles, avec ou sans modèle.
2. Construit une fiche d'attributs à partir de votre référence produit uploadée et identifie le bon playbook de catégorie.
3. Choisit les types de prises et verrouille la cohérence inter-images (palette, éclairage, identité produit).
4. Génère chaque image à partir d'un prompt précisément assemblé adapté aux specs de la plateforme.
5. Score chaque image sur six dimensions pondérées et inspecte les défauts, régénérant une fois une prise ratée.

E-commerce Image

`/e-commerce-image` transforme une vraie photo produit en un set de listing complet et conforme à la plateforme — hero, fond blanc, lifestyle, macro détail, échelle et variantes — avec la photo originale référencée à chaque génération pour que le produit ne dérive jamais.

Prompt d'exemple : `/e-commerce-image Turn this into a full Amazon listing set, editorial premium styling (joignez votre photo produit)`

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre photo produit et l'analyse — matériaux, proportions, signaux de marque.
2. Pose un court brief : plateforme (Amazon / Shopify / TikTok Shop / Etsy / Instagram), portée (Hero only / Core 5 / Full 7) et direction de style (Minimal Clean / Editorial Premium / Warm Domestic / Street Fashion).
3. Propose un plan de tournage et fait pause pour votre approbation.
4. Génère le set, en passant votre vraie photo comme référence sur chaque image.
5. Effectue un contrôle qualité 19 points, régénère les échecs une fois et livre le set sur le canevas.

Detail Page Designer

`/detail-page-skill-course` conçoit une longue page détail e-commerce pour les cours et produits de connaissance, structurée comme un entonnoir de persuasion à 6 couches — hook, pain, solution, proof, offer, CTA — rendue comme une série cohérente d'images de page portrait.

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

Comment elle s'exécute :

1. Pose un brief : type d'offre, audience, tranche de prix et quels assets de preuve vous avez réellement (chiffres, témoignages, credentials, aucun).
2. Collecte vos détails de cours et logo ou photo d'instructeur optionnels.
3. Planifie l'entonnoir à 6 couches (fusionnant les couches minces au besoin) et fait pause pour votre approbation.
4. Génère une image de page 3:4 par couche avec une palette et un système typographique partagés.
5. Vérifie lisibilité, cohérence et flow, régénérant les pages faibles une fois.

Astuce : Il n'inventera jamais de chiffres de preuve pour vous — si vous avez de vraies stats, incluez-les dans le prompt.

Advertising

Ad Idea

`/ad-idea` est un directeur de création publicitaire pour la phase de concept : il déterre l'insight d'audience, génère trois concepts publicitaires genuinely different, développe celui que vous choisissez en une proposition complète, et finit sur des images de moodboard. Concepts uniquement — passez la main à `/promo-video` ou `/surreal-spot` pour tourner.

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

Comment elle s'exécute :

1. Collecte le brief : produit, audience, objectif (awareness / launch / reposition / conversion) et ton.
2. Écrit l'insight — la tension « audience wants X but Y because Z » que la campagne va lever.
3. Présente trois concepts bâtis avec trois méthodes d'idéation différentes, scorés en interne — vous en choisissez un.
4. Développe le concept choisi en une proposition complète.
5. Génère 1–3 images de moodboard et s'arrête.

Promo Video

`/promo-video` transforme une photo produit et un court brief en une vidéo promotionnelle publish-ready — script à structure de rétention, keyframes product-locked, scènes animées, musique et un rendu final en 16:9, 9:16 ou 1:1.

Prompt d'exemple : /promo-video A 20-second launch video for our smart water bottle, 9:16, aimed at gym-goers (*joignez la photo produit*)

Comment elle s'exécute :

1. Analyse votre photo produit et votre description en un Product Brief avec palette verrouillée.
2. Pose le brief : objectif, durée (~15s/3 scènes, ~20s/4, ~30s/5) et ratio.
3. Écrit un script de rétention Hook → Feature → CTA et fait pause pour approbation.
4. Génère une keyframe par scène — votre vraie photo produit référencée sur chacune — puis anime chaque keyframe en clip.
5. Ajoute la musique et rend le montage final.

Surreal Spot

/surreal-spot fait des vidéos de concept surréalistes de grade TVC — « Apple x David Lynch » — bâties sur l'esthétique de juxtaposition impossible et de médias de film lo-fi (VHS, 16mm, Super 8, Polaroid...). La révélation du produit est retardée, les visages jamais montrés.

Prompt d'exemple : /surreal-spot A dreamlike spot for our new perfume, 9:16, VHS mood (*joignez la photo produit*)

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre photo produit, analyse l'univers visuel de la marque et demande le ratio (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Présente trois concepts créatifs — chacun avec sa propre image de référence de style — vous en choisissez un.
3. Génère un storyboard en grille 3x3 neuf panneaux dans le concept choisi, qualité contrôlée.
4. Anime le storyboard en vidéo motion.
5. Ajoute une musique optionnelle et rend le spot final.

Dynamic Poster

/dynamic-poster conçoit un poster motion : une seule frame de poster magnifiquement composée où exactement une chose impossible bouge — la crema verse vers le haut, le neon saigne, la montagne respire — tandis que la typo reste nette et statique. Parfait pour les launches et annonces.

Prompt d'exemple : /dynamic-poster A launch poster for our espresso machine where the crema pours upward into the cup

Comment elle s'exécute :

1. Lit votre sujet (plus image produit/logo optionnelle) et demande le ratio (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Offre trois concepts motion, chacun sur un mécanisme de juxtaposition différent — vous en choisissez un.
3. Génère le poster au repos comme référence de style, puis un storyboard 9-panneaux du motion.
4. L'anime avec une caméra verrouillée et le seul mouvement impossible.
5. Ajoute la musique et rend le poster motion final.

HiLo Promo

`/hilo-promo` construit une promo sociale verticale 9:16 portée par un présentateur IA parlant et lip-sync — portrait, script parlé, voiceover, vidéo lip-sync, visuels de support, sous-titres synchronisés et musique, rendus en 1080×1920.

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

Comment elle s'exécute :

1. Pose le brief : ce que vous promouvez, style visuel (Clean studio / Lifestyle / Bold neon / Minimal luxury), présentateur (généré ou look-alike depuis votre photo) et voix.
2. Génère le portrait du présentateur et fait pause pour votre approbation.
3. Écrit un script Hook → benefits → CTA de 25–40 secondes — vous l'approuvez avant enregistrement.
4. Génère le voiceover, puis la vidéo du présentateur parlant en lip-sync (l'étape lente), plus 2–3 visuels de support.
5. Assemble la chronologie avec sous-titres transcrits et synchronisés, et la musique, et rend après votre feu vert final.

YouTube Creator

`/youtube-creator` planifie une vidéo YouTube de bout en bout : un script optimisé pour la rétention bâti sur la psychologie du hook et les pattern interrupts, plus 2–3 images de miniature à fort CTR. Il s'arrête délibérément à la miniature — planification, pas production.

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

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre sujet et les infos de chaîne/audience, puis demande : type de vidéo (educational / tutorial / listicle / story), durée et format (16:9 ou 9:16 Shorts).
2. Présente quatre candidats titre-et-angle sur différents leviers psychologiques — vous en choisissez un.
3. Écrit le script segmenté avec tags de rétention : le hook en trois parties, pattern interrupts toutes les 60–90 secondes, et CTAs.
4. Génère 2–3 concepts de miniatures avec des patterns de conversion éprouvés et les squint-test.
5. Vous choisissez la miniature qui sera publiée.

Music Video

MV Creator

`/mv-creator` est un pipeline complet de production de clips musicaux : des paroles (texte collé, fichier LRC ou upload audio) à l'histoire, au style artistique, au script par scène, au design de personnages, aux décors, au storyboard et aux clips par scène jusqu'au MV fini et sous-titré sur la chronologie.

Prompt d'exemple : `/mv-creator Make a music video for these lyrics – melancholic indie folk, autumn palette (collez vos paroles timed ou joignez le morceau)`

Comment elle s'exécute :

1. Découpe les paroles en segments timed et valide la structure.
2. Propose trois concepts d'histoire — vous en choisissez un — puis quatre styles artistiques (plus « autre ») et verrouille le style avec une image de référence.
3. Écrit le script par scène et conçoit les portraits de personnages et les shots héro de décors qui ancrent chaque scène.
4. Construit le storyboard, puis anime chaque scène en clip image-vers-vidéo avec les personnages référencés pour éviter la dérive.
5. Assemble la chronologie avec votre morceau et les sous-titres de paroles et rend le MV final.

Astuce : Les paroles timed (0:00 – 0:08 par segment) donnent le timing de scène le plus propre — la skill vous montrera le format exact qu'elle veut.

Sword Dance

/sword-dance crée un clip de danse au sabre wuxia dans une esthétique chinoise lavis-d'encre-rencontre-photoréaliste : une danseuse hanfu identity-locked, plans d'establishing brumeux, une chorégraphie nommée, clips par phrase et un score guzheng-et-percussions.

Prompt d'exemple : /sword-dance A melancholic sword dance on a misty mountain ridge at dawn, 45 seconds

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre concept (et photo de ressemblance optionnelle, utilisée comme référence — pas un face swap) et demande : ambiance (Graceful / Fierce / Melancholic), décor et longueur (30/45/60s).
2. Conçoit la danseuse et fait pause jusqu'à ce que vous verrouilliez le personnage.
3. Génère deux plans d'establishing, puis écrit la chorégraphie comme phrases de mouvement nommées — approuvées par vous.
4. Génère une keyframe par beat référençant le design verrouillé, puis un clip par phrase.
5. Compose le score guzheng-et-percussions, assemble et rend le MV 16:9.

Beat Sync Editor

/beat-sync-editor coupe un montage où absolument chaque coupure tombe sur un beat. Il détecte la grille de beats du morceau, planifie les slots avec des longueurs de plan qui suivent l'énergie de la musique, remplit les trous avec des stills générés ou des animations, et rend le montage.

Prompt d'exemple : /beat-sync-editor Cut my canvas clips to this track – fast cuts on the chorus, breathe on the verses (*joignez la musique*)

Comment elle s'exécute :

1. Établit la musique : votre morceau joint, un du canevas, ou un fraîchement généré (les longues chansons peuvent être coupées à un segment).
2. Analyse la grille de beats — BPM et temps exacts des beats.
3. Propose un plan de coupe avec des slots sur les beats et des longueurs de plan variées par énergie — vous approuvez ou demandez plus rapide/lent.

4. Inventorie vos clips, les coupe à la longueur des slots et génère des remplissages pour les trous.
5. Assemble la chronologie beat-locked et rend après votre confirmation.

Documentary & Explainer

Documentary

`/documentary` dirige un documentaire ou un explicatif narré à partir d'une seule phrase-sujet : plan en trois actes recherché, visuels style-locked, narration professionnelle qui pilote le montage, sous-titres, musique et un rendu final — 1 à 3 minutes, 16:9 par défaut.

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

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre sujet et demande : ton (Authoritative / Warm / Investigative / Poetic), longueur (1/2/3 min), langue de narration et look (Cinematic / Archival / Nature-doc / Illustrated).
2. Recherche le sujet et écrit un plan en trois actes avec les lignes de narration exactes — vous approuvez avant production.
3. Génère des keyframes style-locked pour chaque beat, plus des cartes de titre intro et outro.
4. Enregistre la narration ligne par ligne et cale chaque clip sur l'audio mesuré, pour que la voix pilote la coupe.
5. Ajoute des sous-titres, un color passe optionnel et la musique, puis assemble et rend le film.

Visual Production

Avatar & Figure Studio

`/avatar-studio` transforme une photo ou une description en souvenirs d'identité stylisés : sets d'avatars, le shot viral d'action figure en boîte, packs de stickers/PFP, fiches de turnaround de personnage, ou une turntable faux-3D drag-to-spin — avec votre visage gardé cohérent à travers toutes les sorties.

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

Comment elle s'exécute :

1. Détermine le mode — avatar, action figure, pack de stickers, fiche personnage ou turntable 3D — et si l'identité vient de votre photo ou d'une description.
2. Demande un choix de style et, pour l'action figure, le nom et le titre sur la boîte.
3. Génère le set pour le mode choisi : avatar héros plus variantes, boîte de figure à template, ~6 stickers, vues de turnaround, ou 6–12 angles de rotation.
4. Pour la turntable, emballe les angles en une carte interactive drag-to-spin sur le canevas.
5. Confirme avec vous avant qu'un gros lot ne dépense des credits sérieux.

Storyboard

`/storyboard` découpe une histoire ou un script en une shot list professionnelle — échelles de plan variés, notes de caméra, prompts par plan — puis génère une frame de storyboard cohérente par plan, toutes verrouillées au même style et aux mêmes personnages.

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

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre histoire (joignez des images de référence de style ou de personnages si vous en avez) et définit les ancres de style.
2. Écrit le tableau de shot breakdown — 6 à 16 plans avec des échelles de plan long à gros plan extrême, ne répétant jamais une échelle sur des plans adjacents — et le sauve en document.
3. Fait pause : « Generate all frames » ou « Revise the breakdown ».
4. Génère chaque frame avec les références verrouillées.
5. Lance un quality pass automatique et retried une fois toute frame marquée.

Poster Design

`/poster-design` produit un poster statique avec une vraie hiérarchie typographique et un rendu de texte propre et verbatim, à travers 12 sous-types de poster — concert, film, produit, event, minimaliste et plus — puis score son propre résultat et retried une fois s'il est sous la barre.

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

Comment elle s'exécute :

1. Pose un brief à deux onglets — sous-type de poster (12 options) et ratio — skipant ce que vous avez déjà spécifié.
2. Demande le texte d'affichage exact : titre, sous-titre, date, CTA (ou « no text »).
3. Écrit une direction de design : concept, mode de composition, hiérarchie typographique et une palette hex.
4. Génère le poster avec votre texte rendu verbatim.
5. Le score 0–100 et régénère une fois s'il descend sous 75 ou si un texte est illisible.

Anime Design

`/anime-design` est un designer de personnages anime professionnel avec identity lock : il génère un portrait d'ancrage, puis garde la même personne reconnaissable à travers les poses, expressions, scènes et une fiche de turnaround multi-vues optionnelle. 14 sous-styles du cel des années 90 au webtoon moderne.

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

Comment elle s'exécute :

1. Vous demande de choisir un des 14 sous-styles (sauté si vous en avez nommé un).

2. Collecte la description du personnage (plus image de référence optionnelle) et écrit une Lock Card — la spec d'identité contraignante du personnage.
3. Génère le portrait d'ancrage, le vérifie et retried une fois s'il échoue.
4. Génère le set demandé — nouvelles poses, expressions, scènes — en référençant toujours l'ancrage pour éviter toute dérive.
5. Offre pour finir une fiche de turnaround multi-vues.

Anime Style Forge

`/anime-style-forge` gère la stylisation anime avec provenance : il identifie exactement de quelle école et ère un style cible provient (familles japonaise, chinoise, coréenne, occidentale), l'écrit dans une spec de style que vous approuvez, puis génère à partir du texte ou convertit votre photo jointe.

Prompt d'exemple : `/anime-style-forge Convert this portrait into a soft storybook anime with watercolor edges` (*joignez la photo*)

Comment elle s'exécute :

1. Détermine le mode — générer depuis le texte, convertir votre image, ou identifier un style que vous avez joint.
2. Analyse le style cible à travers dix dimensions, les réduit en axes Form / Aesthetic / Mood et nomme l'« âme » du style.
3. Vous montre la Style Spec : approuver, ajuster ou choisir un autre style.
4. Génère avec l'axe âme pondéré le plus fort.
5. Vérifie la cohérence contre la spec et retried une fois s'il y a eu dérive.

Film Assets

`/film-assets` est une factory d'assets de pré-production pour le cinéma et la TV : fiches de référence de personnages identity-locked, fiches d'orbite multi-vues de props et concept art de scène, générés en lots internement cohérents.

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

Comment elle s'exécute :

1. Demande quel module vous faut : Character, Prop ou Scene (plus le sous-type de personnage).
2. Prend une photo de référence optionnelle et un brief de config — nombres de vues, fonds, sets d'expressions, nombres de poses.
3. Construit une Identity Card depuis la référence pour que chaque fiche montre le même sujet.
4. Génère les fiches du module avec des quality gates silencieux et un retry sur échec.
5. Présente le lot pour revue et offre des rounds supplémentaires.

Film Shot

`/film-shot` conçoit des stills cinématiques avec un vrai langage caméra : chaque plan est assemblé à partir de six dimensions de grammaire de plan à travers huit styles visuels calibrés, avec le sujet verrouillé pour qu'une série de 3–6 plans se lise comme un seul film.

Prompt d'exemple : /film-shot A lone astronaut at a roadside diner counter, melancholic, 3 shots

Comment elle s'exécute :

1. Prend une référence de sujet optionnelle, puis pose le brief : médium (Realistic / Anime / 3D), style (8 options), émotion (6 options) et portée (single shot, 3 ou 5–6).
2. Assemble chaque plan à partir des six dimensions de shot language en un document de plan de shot.
3. Génère les plans — widescreen 2.39:1 ou 16:9 — avec l'identité du sujet verrouillée verbatim dans chaque prompt.
4. Lance un drift check et retried les plans échouant une fois.
5. Offre une character card optionnelle ou une fiche three-view de votre sujet.

Character & Scene Sheet

/character-scene-storyboard est le package de pré-production en un seul pass : à partir d'une histoire plus jusqu'à quatre photos de personnages, il livre trois images composites — une fiche de design de personnage, un board de concept de scène et une grille de panneaux de storyboard — toutes dans un style partagé.

Prompt d'exemple : /character-scene-storyboard Design sheets and a 12-panel storyboard for this story (joignez le texte de l'histoire et 1–4 photos de personnages)

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre histoire et références de personnages, extrait des fiches d'apparence et une shot list d'environ 12 beats et fait pause pour approbation.
2. Pose le brief : style (6 options), ratio des panneaux (16:9 / 9:16 / 1:1) et nombre de panneaux (6 / 12 / 16).
3. Génère les trois fiches composites en un pass, personnages ancrés à vos photos.
4. Contrôle qualité de chaque fiche et retried une fois où nécessaire.
5. Livre le package et offre un round d'itération.

Face Warp

/face-warp déconstruit un portrait en deux variantes artistiques : un portrait « faceless » où les traits sont effacés mais tout le reste — cheveux, lumière, garde-robe — reste intact, et un collage « feature puzzle » où yeux, sourcils, nez et lèvres sont disposés en pièces séparées.

Prompt d'exemple : /face-warp Deconstruct this portrait (joignez une photo claire, frontale)

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre portrait (demandera un plus clair si le visage est obscurci).
2. Analyse les traits en un profil de personnage écrit.
3. Génère la variante A — le portrait faceless — qualité contrôlée avec un retry.
4. Génère la variante B — le collage feature puzzle — même contrôle.
5. Offre un composite side-by-side des deux.

Film Style Picker

`/film-style-picker` vous aide à verrouiller un look cinématique cible depuis une base de données intégrée de 36 styles à travers 12 catégories — puis vous remet un guide de style réutilisable : template de prompt, palette et notes d'usage que vous pouvez appliquer dans toute autre skill.

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

Comment elle s'exécute :

1. Demande lequel des quatre style groups convient (sauté si vous avez nommé un réalisateur, un film ou un style), optionnellement affiné par mots de mood.
2. Présente les trois styles candidats en cartes — avec des frames d'exemple générés optionnels si vous voulez dépenser des credits.
3. Vous en verrouillez un (ou demandez d'autres candidats).
4. Livre le document style-guide : template de prompt, palette et notes.
5. Génère optionnellement une image démo de *votre* scène dans le style verrouillé.

Audio & Voice

ASMR Ambient

`/asmr-ambient` produit de l'audio layered de sommeil et de relaxation — méditations guidées, histoires pour s'endormir ou ASMR ambient — avec un voiceover de qualité whisper et un lit instrumental calme, disposé sur la chronologie pour que vous mixiez vous-même.

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

Comment elle s'exécute :

1. Pose le brief de session : type (Guided Meditation / Bedtime Story / Ambient ASMR), durée (~3/5/10 min), voix et ambiance (rain, fireplace, ocean, forest, drone, none).
2. Prend votre thème et écrit le script selon les règles du sleep-writing — l'énergie ne va jamais que vers le bas — puis fait pause pour approbation.
3. Enregistre le voiceover en segments doux de 60–90 mots.
4. Génère le lit instrumental de fond correspondant.
5. Ouvre la chronologie avec les pistes Dialogue et Music pour que vous équilibriez et mixiez vous-même.

Narrate Scene

`/narrate-scene` ajoute un voiceover et des sous-titres synchronisés gravés à un clip vidéo existant et rend le MP4 narré fini. Le moyen le plus rapide de transformer un clip silencieux en un clip partageable.

Prompt d'exemple : `/narrate-scene Narrate this clip like a nature documentary, calm male voice (joignez le clip)`

Comment elle s'exécute :

1. Trouve la vidéo cible — votre pièce jointe ou un clip du canevas.

2. Écrit une narration dimensionnée à la longueur du clip (~2–3 mots par seconde) et vous la montre pour éditer ou approuver — ou utilise le texte que vous avez fourni.
3. Choisit une voix avec vous et génère le voiceover.
4. Ajuste l'image à la narration (bouclant si le clip est plus court — pas de queue noire).
5. Ajoute des sous-titres synchronisés par mot via auto-transcription (ou des captions réparties uniformément en fallback) et rend le clip final.

Drama Soundtrack

`/drama-soundtrack` compose une suite complète de soundtrack originale pour votre script ou histoire : un thème d'ouverture, un thème de fin, un thème par personnage principal et des cues BGM de scène — chaque piste justifiée par une analyse musicale que vous approuvez d'abord.

Prompt d'exemple : `/drama-soundtrack Score my 3-episode noir – a detective, a femme fatale, rain-soaked Tokyo` (*collez le script ou l'histoire*)

Comment elle s'exécute :

1. Lit votre script ou description de show — genre, décor, personnages principaux, beats émotionnels.
2. Écrit l'analyse musicale : l'arc émotionnel, la personnalité musicale de chaque personnage et un plan de soundtrack piste par piste.
3. Fait pause pour approbation avant de générer quoi que ce soit (la musique est la partie chère).
4. Génère chaque piste — thèmes et cues BGM instrumentaux seulement.
5. Dépose la suite sur la chronologie pour audition ; vous décidez quoi garder.

Audiobook

`/audiobook` transforme un chapitre de prose en audio narré multi-voix : il segmente le texte, caste une voix distincte pour le narrateur et chaque personnage — un personnage, une voix, pour toujours — et enregistre le chapitre dans l'ordre de lecture sur la chronologie.

Prompt d'exemple : `/audiobook Record this chapter – a gruff dwarf blacksmith, a young elf apprentice, and a wry narrator` (*collez le texte du chapitre*)

Comment elle s'exécute :

1. Lit votre chapitre et le découpe en segments ordonnés de narrateur et de personnage.
2. Propose la fiche de casting — une voix par rôle, assortie sur le genre et l'âge — et fait pause pour votre approbation (vous pouvez recaster toute voix).
3. Enregistre les segments verbatim dans l'ordre de lecture, avec un listen-check après la première ligne de chaque personnage.
4. Fait pause pour signaler le progrès sur les longs chapitres (60+ segments).
5. Ouvre la chronologie avec le chapitre assemblé sur la piste Dialogue.

Voice Clone

`/voice-clone` clone une voix depuis un enregistrement de référence et vous donne une voix réutilisable que vous pouvez caster dans toute autre skill — avec un gate de consentement obligatoire d'abord, et une démo parlée pour que vous vérifiiez le résultat.

Prompt d'exemple : `/voice-clone Clone this voice and name it "Grandpa Jozef"` (joignez un enregistrement propre de 1–5 minutes)

Comment elle s'exécute :

1. Démarre par le gate de consentement : vous devez confirmer que vous avez le droit légal de cloner cette voix et que vous l'utiliserez licitement. Les voix de célébrités et non détenues sont refusées.
2. Localise et vérifie la qualité de l'audio de référence (mp3/wav/m4a/aac/ogg/flac, jusqu'à 10 Mo ; les clips trop longs sont coupés).
3. Clone la voix.
4. La vérifie avec une ligne de démo parlée dans votre langue.
5. Sauvegarde une carte de registre de voix sur le canevas pour qu'elle soit facile à réutiliser plus tard.

Astuce : Le clonage de voix est une fonctionnalité de voice-provider à palier payant — la skill vous le dira clairement si votre forfait provider actuel ne l'inclut pas.

Games & Interactive

Games

`/games` construit de vrais jeux jouables — arcade, puzzle, quiz, platformer — qui tournent instantanément dans une fenêtre sur votre canevas et s'exportent en un seul fichier HTML auto-contained que vous pouvez envoyer à quiconque. Contrôles clavier et tactiles, HUD, win/lose et restart inclus.

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

Comment elle s'exécute :

1. Construit directement si vous avez nommé un jeu ; sinon pose une question de genre (Arcade / Puzzle / Quiz / Platformer) et si vous voulez un look retro code-drawn ou de l'art généré par IA.
2. Choisit le bon moteur pour le job — d'un simple canvas 2D jusqu'à des moteurs physique et 3D.
3. Génère optionnellement sprites, fonds et audio (demande avant de dépenser des credits en art).
4. Construit le jeu — les complexes comme des systèmes modulaires propres — et lance un pass de test automatisé pour s'assurer qu'il bootte et joue réellement.
5. Itère avec vous (« rends les ennemis plus rapides », « ajoute un boss ») et exporte le HTML standalone quand vous êtes satisfait.

3D Game Studio

`/threejs-game` est le sibling spécialisé 3D de Games : des jeux premium Three.js navigateur — endless runners, racers, shooters, jouets physiques — bâtis en phases disciplinées avec un pass d'assets générés obligatoire (skyboxes, textures, sprites, effets sonores, musique) et un pass graphique AAA (éclairage, matériaux, bloom).

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

Comment elle s'exécute :

1. Verrouille avec vous la boucle de jeu — genre, direction artistique, device cible — en posant au plus une question clarifiante.
2. Construit la tranche centrale jouable (monde, joueur, ennemis) et la boot-teste.
3. Lance le pass complet d'assets : ~8–14 générations couvrant skybox, textures tilables, billboards et sprites, SFX et un lit musical.
4. Applique le pass graphique AAA — éclairage, matériaux, tone mapping, ombres, bloom — puis UI/HUD et tuning de game-feel.
5. Se score contre un quality rubric, corrige ce qui échoue et exporte le HTML standalone.

Astuce : Les modèles 3D sont bâtis à partir de géométrie procédurale — la skill est honnête qu'elle ne génère pas de fichiers de mesh. Ses images générées deviennent des textures, ciels et sprites.

Platform Tools

App Builder

`/app-builder` est un designer d'apps no-code : décrivez une app et il planifie les écrans, déclare les modèles de données avec des données seed réalistes, construit chaque écran avec preview phone-frame live sur le canevas, câble la navigation et exporte du code React (web) et React Native (Expo) exécutable. Il fait aussi des créatives publicitaires LinkedIn/Meta et des layouts desktop.

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

Comment elle s'exécute :

1. Clarifie le format si besoin (phone app / desktop web / ad creative) et l'essentiel : but, écrans, style.
2. Planifie les écrans, définit le thème et déclare les modèles de données avec des lignes seed réalistes.
3. Construit chaque écran — listes liées à de vraies collections de données, formulaires qui capturent l'input, navigation fonctionnelle entre écrans.
4. Câble optionnellement l'état app, les flows d'auth et la logique conditionnelle.
5. Revoit son propre travail avec un pass de critique par screenshot, puis exporte le code exécutable.

App Walkthrough

`/app-walkthrough` enregistre une vidéo walkthrough narrée d'une app que vous avez bâtie avec App Builder : il screenshot chaque écran, les tourne dans l'ordre de navigation avec un curseur tap animé et des transitions, et narrate chaque écran avec un voiceover généré.

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

Comment elle s'exécute :

1. Vérifie que votre projet a bien une app App Builder avec des écrans.
2. Pose optionnellement une question sur le style de narration (warm / crisp professional / captions only).
3. Enregistre toute la visite en un pass — screenshots, animation du curseur, transitions, une ligne de voiceover par écran.

4. Dépose le MP4 fini sur votre canevas et rapporte la durée et le nombre d'écrans.

Documents

`/documents` lit et écrit des fichiers office : extrayez le texte d'un fichier PDF, Word, Excel ou CSV pour le résumer ou l'analyser, et générez de vrais livrables .docx, .pdf et .xlsx qui atterrissent en cartes document sur le canevas.

Prompt d'exemple : `/documents Summarize this contract and give me a one-page Word summary of the key obligations` (*joignez le PDF*)

Comment elle s'exécute :

1. Extrait le contenu de votre fichier joint (PDF / DOCX / XLSX / CSV) sur le canevas.
2. Fait la réflexion que vous avez demandée — résumé, analyse, extraction de données.
3. Génère le livrable : un document Word ou PDF pour la prose, un vrai spreadsheet pour les données tabulaires.
4. Dépose le fichier fini en carte que vous pouvez ouvrir ou partager.

Astuce : Les PDF image-only scannés ne peuvent pas encore être lus (pas d'OCR), et la génération PowerPoint vit dans `/automation` — Documents vous y renverra et offrira un deck PDF à la place.

Automation

`/automation` exécute Python sur votre propre ordinateur pour automatiser fichiers, spreadsheets, documents et données — et peut même piloter votre écran. Chaque bloc de code apparaît sur une carte d'approbation avec une explication en une phrase avant de tourner ; rien ne s'exécute sans votre clic.

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

Comment elle s'exécute :

1. Vous dit ce qu'il va faire, puis propose un petit bloc de code — vous approuvez ou refusez chacun.
2. Lit le résultat et décide de la prochaine étape ; le travail s'accumule incrémentalement.
3. Utilise la bonne bibliothèque pour le job — Excel, Word, PowerPoint, PDF — pour que les sorties soient de vrais fichiers office.
4. Pour le contrôle desktop, travaille dans une boucle soigneuse look → act → verify avec screenshots.
5. Sauvegarde tout ce qu'il produit dans les assets de votre projet et l'attache au canevas.

Astuce : Activez Automation d'abord dans Réglages ; sur macOS, le contrôle desktop requiert en plus les permissions Screen Recording et Accessibility.

Skill Creator

`/skill-creator` transforme un workflow que vous avez aimé — ou une idée que vous décrivez — en une toute nouvelle skill installable. Il ébauche la définition complète de la skill comme document sur votre canevas et vous guide pour l'installer depuis le Hub.

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

Comment elle s'exécute :

1. Demande si la nouvelle skill doit être reconstruite depuis le workflow de cette session ou bâtie depuis une idée (avec un court brief pour la seconde).
2. Confirme avec vous le workflow reconstruit.
3. Ébauche la définition complète de la skill — flow par étapes, questions, générations — en carte document.
4. Lance un round de revue : installer telle quelle, réviser ou ajouter une étape.
5. Vous remet les étapes d'install : Hub → Install Skill → coller le markdown.

Quick Tools

Skills mono-usage : pas de briefs, pas de gates — un prompt, un résultat. Parfait quand vous savez exactement ce que vous voulez.

Quick Image

`/image-creator` génère une image polie à partir d'un seul prompt. Si votre requête est un rough sketch, il l'étend silencieusement en un prompt bien composé — sujet, action, environnement, éclairage, caméra — et génère une fois.

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

Comment elle s'exécute :

1. Lit votre requête ; l'utilise verbatim si concrète, sinon l'enrichit.
2. Génère l'image et nomme la carte.
3. Fini — utilisez le bouton Remix de la carte pour des variantes.

Quick Video

`/video-generator` génère un court clip cinématique à partir d'un seul prompt — texte-vers-vidéo, ou image-vers-vidéo si vous joignez un still comme première frame.

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

Comment elle s'exécute :

1. Façonne votre requête en brief motion : ce qui est dans le frame, ce qu'il fait, comment la caméra bouge.
2. Anime depuis votre still joint si vous en avez fourni un (meilleure continuité), sinon génère depuis le texte.
3. Livre un clip, environ six secondes ou moins.

Quick Audio

`/audio-studio` génère un asset audio — musique, score de fond, un effet sonore ou une ligne de voiceover parlée — à partir d'un seul prompt.

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

Comment elle s'exécute :

1. Classifie votre requête : musique/BGM ou voix parlée.
2. La musique reçoit un brief une-ligne genre/instrumentation/mood ; le voiceover prononce votre ligne écrite verbatim.
3. Génère l'asset et s'arrête.

N-Grid Storyboard

`/n-storyboard` raconte toute une histoire visuelle en UNE image composite : une grille N×N de panneaux séquentiels avec personnages, éclairage et style continu — une histoire instantanée d'un seul coup d'œil.

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

Comment elle s'exécute :

1. Découpe votre histoire en beats clés de la grille — le premier panneau établit, le dernier paie.
2. Verrouille un profil de style à travers tous les panneaux.
3. Génère toute la grille en une seule image (2×2 jusqu'à 4×4).

Image Remix

`/image-remix` extrait ce qui fait *marcher* une image d'inspiration — composition, palette, éclairage, mood, jamais le sujet — et génère une nouvelle image qui porte la même vibe sur un sujet différent.

Prompt d'exemple : `/image-remix Same vibe, but a lighthouse at dusk instead` (*joignez l'image d'inspiration*)

Comment elle s'exécute :

1. Analyse l'inspiration et nomme son « âme » — l'une ou l'autre des dimensions qui portent le feel.
2. Reconstruct ces qualités purement comme une description textuelle (votre inspiration n'est jamais copiée directement).
3. Génère le nouveau sujet habillé de l'ancienne vibe.

Minecraft Pixel Art

`/minecraft-pixel-art` convertit une photo ou un sujet décrit en art voxel blocky style Minecraft — géométrie cubique, sensation de texture 16×16 et la palette de blocs classique, avec les couleurs source mappées sur des matériaux de blocs nommés.

Prompt d'exemple : `/minecraft-pixel-art Blockify my dog` (*joignez la photo*)

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre photo (verrouille la composition) ou votre sujet décrit.
2. Le reconstruit à partir de blocs cubiques avec ombrage plat et cadrage style screenshot.
3. Livre l'image et vous dit sur quels matériaux de blocs il a mappé vos couleurs.

Multi-Shot

`/multi-shot` re-rend une image-sujet depuis un autre angle de caméra — identité, éclairage et style verrouillés à l'original. Sept presets d'angle, un angle par pass, loop tant que vous voulez.

Prompt d'exemple : `/multi-shot Show her from a low-angle hero shot` (*joignez l'image-sujet*)

Comment elle s'exécute :

1. Prend votre image-sujet.
2. Vous choisissez un angle parmi 7 presets (front, three-quarter, profile, back, low-angle hero, top-down, dutch tilt) — sauté si vous en avez nommé un.
3. Re-rend le même sujet depuis ce point de vue.
4. Demande si vous voulez un autre angle et lie la série sur le canevas.

Image Paint Edit

`/image-paint-edit` change exactement une région ou un objet d'une image existante — remplacer un objet, fixer un détail, dropper un produit dans une scène — tandis que tout le reste reste pixel-identique.

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

Comment elle s'exécute :

1. Trouve l'image source (votre pièce jointe ou une carte sur le canevas).
2. Cale l'édition : quelle région, ce qui la remplace, ce qui ne doit pas changer.
3. Lance l'édition — inpainting masqué ou une édition de région décrite, incluant le placement de produit multi-référence.
4. Montre le résultat et offre un round de raffinement.

Relight

`/relight` ne change que la lumière dans une image existante — direction, intensité, température de couleur, ombres, mood — tandis que le sujet et la composition restent identiques. Quatorze presets nommés de Golden Hour à Neon Noir, tous blendables.

Prompt d'exemple : `/relight Golden hour from the left, long warm shadows` (*joignez ou choisissez l'image*)

Comment elle s'exécute :

1. Identifie l'image source et lit son éclairage actuel.
2. Collecte l'intention d'éclairage — un preset nommé, votre description, ou un court brief à 4 onglets (direction, température, mood, fond).
3. Génère l'image relit avec une clause stricte « ne rien changer sauf la lumière ».
4. Offre 1–3 variantes (toujours relit depuis l'original) et un color trim optionnel.

Video Prompting

`/video-prompting` est un ingénieur de prompt vidéo : il transforme votre description de clip en langage naturel en un prompt de génération production-grade — sujet, action, caméra, éclairage, style, durée — sauvegardé comme document réutilisable, avec un optionnel « generate now ».

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

Comment elle s'exécute :

1. Choisit le mode — texte-vers-vidéo, ou image-vers-vidéo si vous avez joint un frame de référence.
2. Écrit le prompt comme un paragraphe discipliné : verbes visuels, un mouvement de caméra, pas de buzzwords AI-tell.
3. Le sauvegarde en document avec mode, durée et notes.
4. Demande : générer le clip maintenant, ou juste garder le prompt.

Camera Path Prompter

`/path-guided-camera-move` transforme une image avec une flèche ou un chemin dessiné (ou une route décrite) en un prompt vidéo FPV follow-camera — un seul plan continu le long de votre route, avec un profil de vitesse obligatoire et du son uniquement scène-natif.

Prompt d'exemple : `/path-guided-camera-move Fly the camera along the arrow I drew, ending at the tower door` (*joignez l'image marquée*)

Comment elle s'exécute :

1. Lit votre image et trace la route dessinée — départ, waypoints, arrivée (vos marquages n'apparaissent jamais dans la vidéo).
2. Décide subject-follow vs pure caméra flythrough.
3. Écrit le document de prompt structuré : segments de route, grammaire caméra, profil de vitesse, audio diégétique.
4. Offre de générer — avec defaults, une durée ajustée (4/6/8/15s), ou prompt seulement.

Clip Export

`/clip-export` est l'éditeur de finition : il inventorie chaque clip et asset audio sur votre canevas, propose un ordre de coupe, assemble la chronologie, synchronise les sous-titres si vous avez un voiceover, et rend le MP4 partageable.

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

Comment elle s'exécute :

1. Inventorie votre canevas — vidéos, audio, sous-titres — et s'arrête honnêtement s'il n'y a rien à couper.
2. Propose l'ordre des clips (ou vous laisse choisir et exclure), avec trimage optionnel des longues prises.
3. Assemble la chronologie et offre des sous-titres synchronisés au voiceover.
4. Attend votre « render », puis rend le MP4 avec fondus et vous pointe vers les options d'export de l'app (fichier SRT, bundle projet).

Skill Reviewer

`/skill-reviewer` est un auditeur read-only pour les définitions de skills : collez un SKILL.md et il le score sur cinq dimensions, cite les lignes exactes problématiques, et vous remet des corrections prioritaires — sans rien changer ni installer.

Prompt d'exemple : `/skill-reviewer Review this skill before I install it (collez le SKILL.md)`

Comment elle s'exécute :

1. Lit votre définition de skill collée.
2. Score cinq dimensions 0–10 : frontmatter, tool correctness, self-containment, flow design, safety & honesty.
3. Écrit la revue — findings Critical / Important / Nice-to-have, chacun citant la ligne offenkante avec un correctif concret.
4. Dépose la carte de revue sur le canevas et offre de rédiger des sections corrigées.

Voice Design

`/voice-design` crée une voix IA custom à partir d'une description en langage naturel — âge, genre, ton, accent, pacing — et vous donne une voix réutilisable plus une carte audio de preview, prête à caster dans des livres audio, promos ou drames.

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

Comment elle s'exécute :

1. Lit votre description et pose au plus une question clarifiante si vague.
2. Conçoit la voix et génère une ligne de preview.
3. Sauvegarde une carte de registre de voix sur le canevas pour qu'elle soit facile à réutiliser.
4. Offre une démo plus longue, un tweak-and-redo, ou fini.

Astuce : Voice design est une fonctionnalité de voice-provider à palier payant et fonctionne mieux en anglais, chinois et japonais — la skill vous prévient à l'avance pour les autres langues.

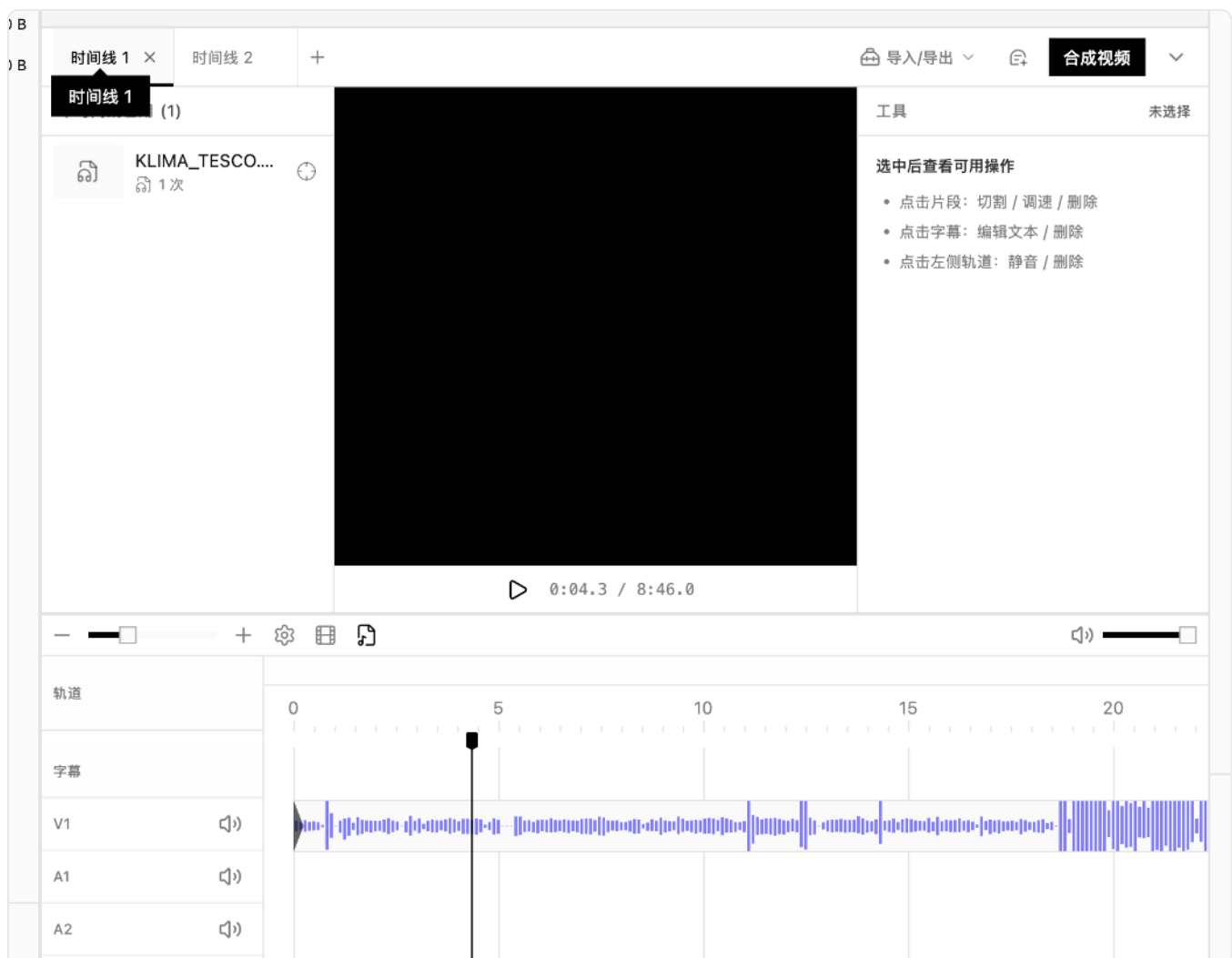
Bâtissez la vôtre

Chaque skill que vous venez de lire est un playbook markdown que le réalisateur IA suit — et vous pouvez écrire la vôtre. Lancez `/skill-creator` après une session que vous avez aimée (« transforme ce qu'on vient de faire en skill ») ou décrivez un nouveau workflow de zéro, revoyez l'ébauche qu'il produit, et installez-la depuis le Hub en un seul collé. Pour comment skills, Hub et installation s'imbriquent, voir le chapitre [Skills & le Hub](#).

Éditeur de chronologie

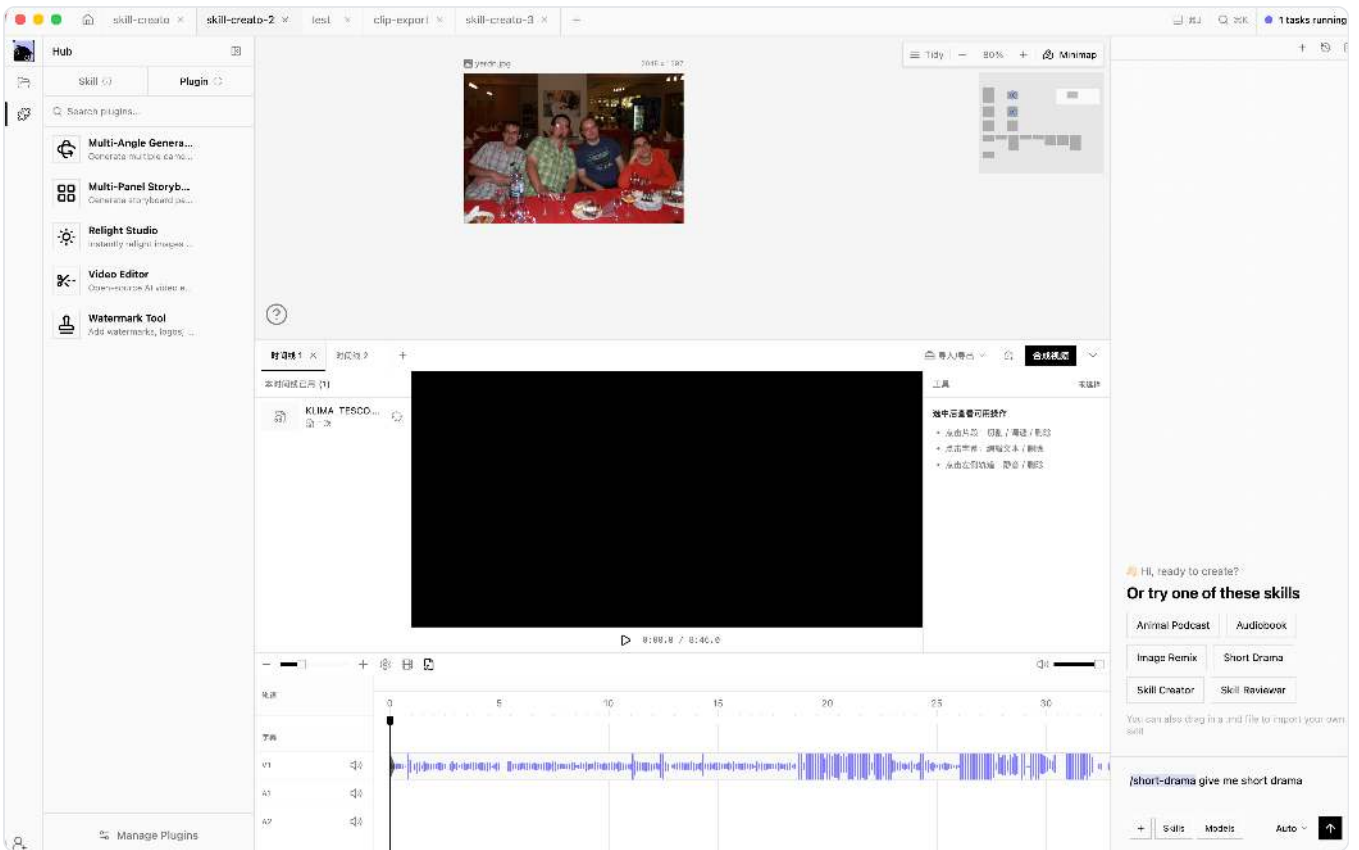
Couper, arranger et rendre votre vidéo finale : pistes, transitions, sous-titres, outils audio et export.

L'éditeur de chronologie est l'endroit où vos clips générés deviennent un film fini. Disposez vidéo, dialogue, effets sonores, musique et sous-titres sur des pistes, ajustez les coupures, puis composez le tout en un vrai MP4 — entièrement dans l'app, sans éditeur externe.

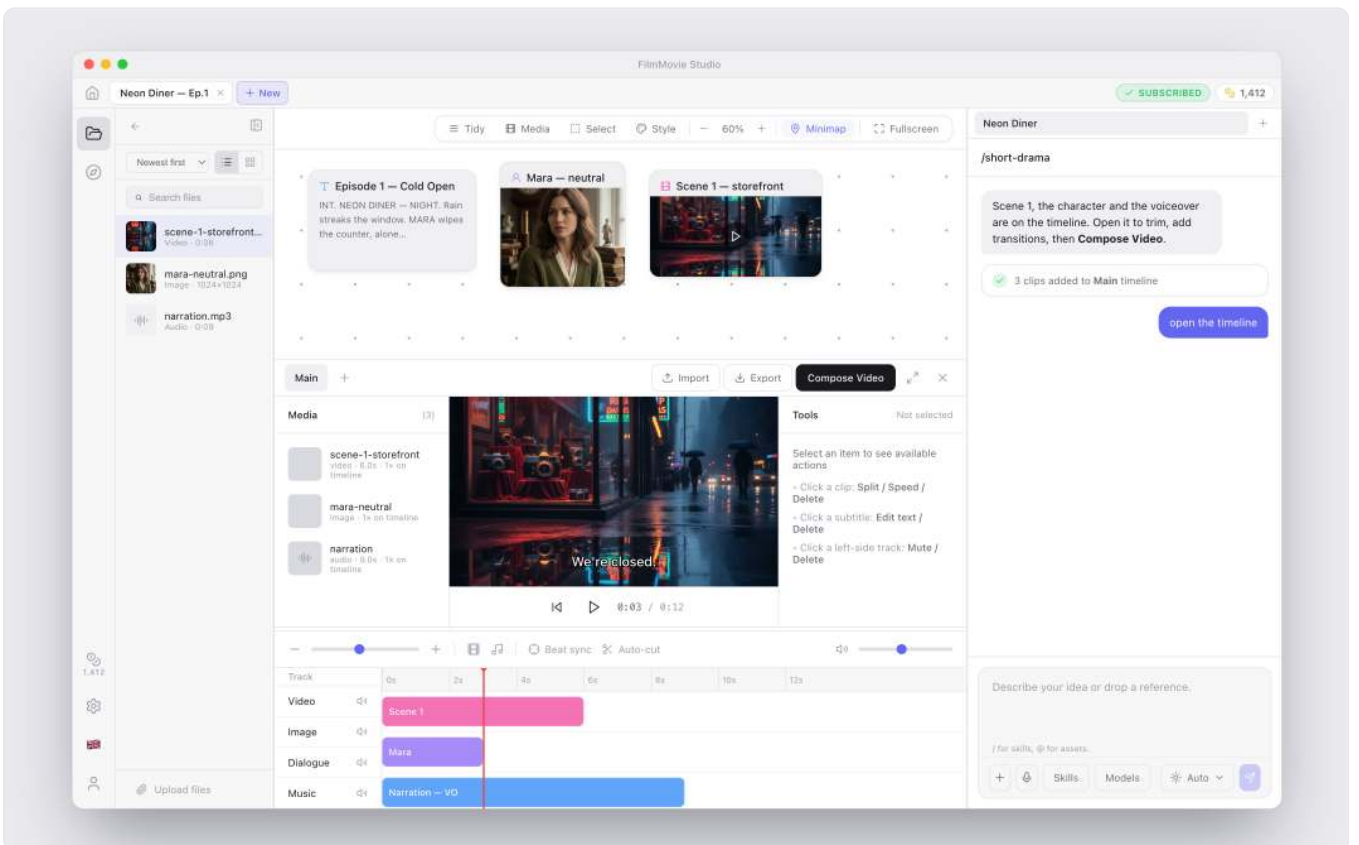


Ouvrir la chronologie

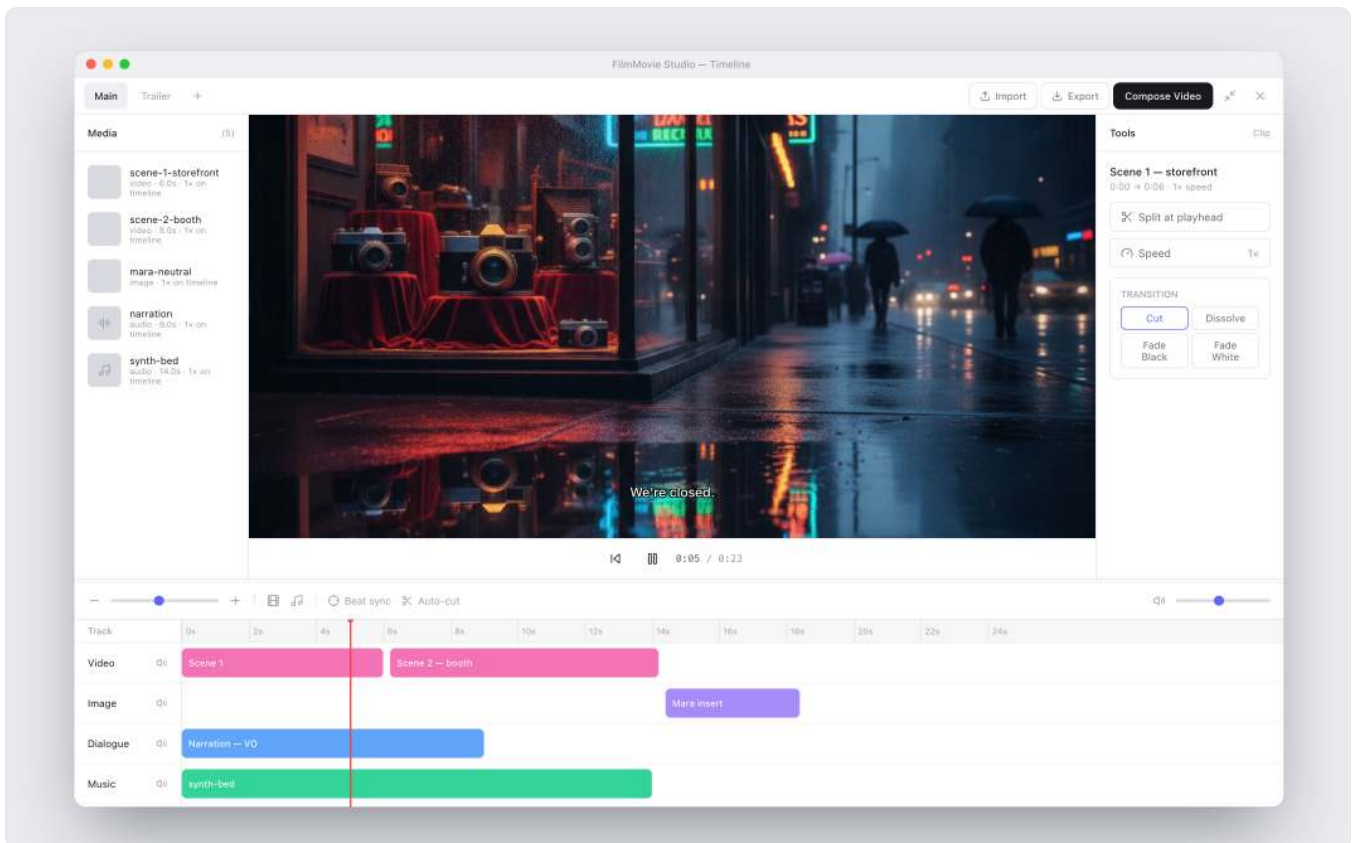
Chaque workspace de projet a une pastille **Timeline** flottante dans le coin inférieur gauche du canevas. Le nombre entre parenthèses — par exemple **Timeline (12)** — indique combien de clips sont déjà sur la chronologie active, et la pastille s'illumine de la couleur d'accent dès qu'un contenu est prêt à rendre.



Cliquez la pastille et l'éditeur s'ouvre dans le workspace :



Besoin de plus de place ? Utilisez le bouton plein écran en haut à droite de l'éditeur (**Open timeline fullscreen**) — appuyez sur **Esc** ou cliquez à nouveau pour quitter.



Plusieurs chronologies

Un projet peut contenir plusieurs montages — un film complet, une bande-annonce, un format vertical court. Les onglets en haut de l'éditeur sont vos chronologies :

- Cliquez **+** (**New timeline**) pour ajouter une chronologie (elles s'appellent Timeline 1, Timeline 2, ...).
- Cliquez un onglet pour passer à cette chronologie.
- Cliquez le petit **x** d'un onglet pour le supprimer (disponible dès que vous en avez plus d'une).

Chaque chronologie garde ses propres clips, son style de sous-titres et sa position de tête de lecture, et tout est sauvegardé automatiquement.

Ajouter du contenu

Trois façons d'amener des médias sur la chronologie :

1. **Depuis une carte du canevas** — survolez une carte vidéo, image ou audio sur le canevas et cliquez **Add to timeline** dans sa barre d'outils. Voir [Canevas & cartes](#).
2. **Depuis le panneau Media** — la colonne gauche de l'éditeur liste chaque asset du projet (groupé par scène). Survolez un élément et cliquez l'icône réticule (**Add to timeline**).
3. **Import** → **Media file...** — importez un fichier depuis votre ordinateur ; il devient un asset du projet et atterrit sur la chronologie en une étape.

Les clips sont routés automatiquement sur la bonne piste :

Contenu	Piste
Vidéo	V1
Image (fixes)	V2
Voix off / audio dialogue	Dialogue
Effets sonores	SFX
Musique	Music
Sous-titres	Subtitle

Les nouveaux clips s'aimantent à la fin de leur piste, et vous pouvez ajouter des pistes vidéo ou audio supplémentaires avec les icônes film et note dans la barre d'outils de piste.

Lecture et contrôles de vue

Contrôle	Rôle
Play / Pause (▶ / ⏸)	Joue la chronologie dans l'aperçu, toutes les pistes audio non mutées sont mixées en direct
Jump to start (⏮)	Ramène la tête de lecture à 0:00
Règle de temps	Clic ou glissement n'importe où sur la règle (ou une voie vide) déplace la tête
– / + et curseur de zoom	Dézoome/zoome les voies de piste
Curseur de volume (extrémité droite de la barre d'outils de piste)	Volume principal de l'aperçu
Open timeline fullscreen / Exit fullscreen (Esc)	Bascule l'édition plein écran
Glisser le séparateur au-dessus des pistes	Redimensionne le panneau des pistes vs l'aperçu

L'aperçu montre aussi vos sous-titres en direct, stylés exactement comme ils seront gravés dans la vidéo finale.

Éditer les clips

Cliquez un clip pour le sélectionner — le panneau **Tools** à droite montre tout ce que vous pouvez faire :

- **Move** — glissez le corps d'un clip à gauche/droite le long de sa piste.
- **Trim** — glissez le bord gauche ou droit d'un clip pour le raccourcir ou l'étendre.
- **Split at playhead** — parquez la tête dans le clip et cliquez pour le couper en deux.
- **Speed** — fait passer le clip par **0.5x** → **1x** → **1.5x** → **2x**. Hauteur et tempo audio suivent en aperçu et au rendu.
- **Use asset duration** — ramène le clip à la durée réelle du fichier média.
- **Delete clip** — retire le clip (l'asset lui-même reste dans le projet).

Transitions

Sélectionnez un clip vidéo ou image et choisissez **Transition to next clip** :

Transition	Effet
Cut	Coupe franche (pas de transition)
Dissolve	Fondu enchaîné vers le clip suivant
Black	Fondu au noir entre clips
Fade White	Fondu au blanc entre clips

Un curseur règle la durée de transition de **0.2s à 2.0s** (défaut 0.3s). Les transitions actives apparaissent comme un petit marqueur sur la couture entre les deux clips — cliquez-le à tout moment pour éditer.

Sous-titres

La piste **Subtitle** porte le texte qui sera gravé dans la vidéo rendue.

- **Add subtitle** — dépose un nouveau sous-titre à la tête de lecture ; éditez son texte dans le panneau Tools (les changements sont sauvegardés automatiquement).
- **Import** → **Subtitles (.srt)...** — charge un fichier SRT ou VTT existant. Les fichiers de sous-titres déjà présents dans le projet apparaissent sous **Project subtitles** dans le même menu.
- **Subtitles from voice** — transcrit chaque clip Dialogue (et les clips vidéo contenant de la parole) et dépose les répliques résultantes sur la piste Subtitle aux bons moments. Cela remplace tout sous-titre existant.

Style des sous-titres

Sélectionnez la piste Subtitle ou un clip de sous-titre pour ouvrir **Subtitle style (burned in)** :

- Préréglages rapides : **Classic**, **Cinema** (jaune), **Minimal** (sans contour), **Banner** (grand, en haut de l'écran).
- Curseur **Size** (16–96), sélecteur **Color**, **Outline** on/off.
- Position : **Top**, **Middle** ou **Bottom**.

Le style s'applique à tous les sous-titres de cette chronologie, et l'overlay d'aperçu se met à jour instantanément.

Outils audio

- **Align voice** (barre d'outils de piste) — aimante chaque clip dialogue à son clip vidéo correspondant (première réplique → premier plan, etc.).
- **Align to video** (sur un clip dialogue sélectionné) — aimante uniquement le début de ce clip voix à son clip vidéo.
- **Fit video to voice** (sur un clip dialogue sélectionné) — redimensionne le clip vidéo apparié à la durée de la réplique ; les clips suivants sur la piste se décalent.

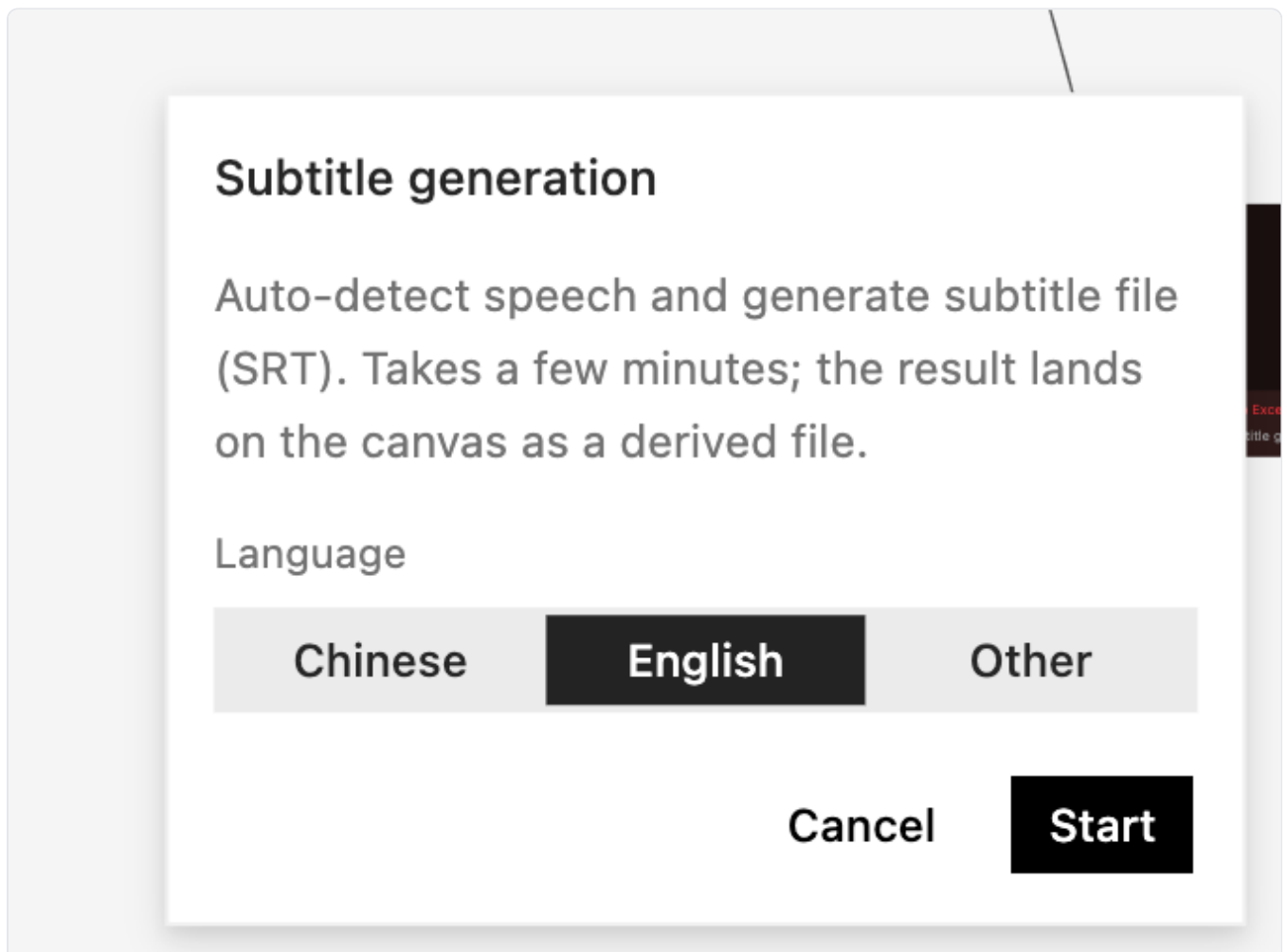
- **Cut to beat** — détecte les beats de votre piste Music et recalcule chaque coupe vidéo/image pour tomber sur un beat. Ajoutez d'abord un clip musical ; le bouton signale combien de beats il a trouvés.
- **Track volume** — sélectionnez une piste Dialogue, SFX ou Music pour régler son niveau de 0–200 %.
- **Duck under dialogue** — sur la piste Music : abaisse automatiquement la musique chaque fois qu'un clip dialogue joue, en aperçu et au rendu final.
- **Mute** — chaque piste a une icône haut-parleur pour la muter/démuter.

Export & rendu

En haut à droite de l'éditeur, tout pour sortir votre travail :

- **Compose Video** — rend la chronologie active en un vrai MP4. Vous choisissez où sauvegarder le fichier ; l'app compose alors toutes les pistes (coupes, vitesses, transitions, mix audio, ducking musical et sous-titres gravés inclus) et montre la durée finale et la taille du fichier.
- **Export** → **Bundle for editors (CapCut...)** — écrit un dossier avec vos fichiers média ordonnés, un SRT et un manifeste, prêt à déposer dans un éditeur externe.
- **Export** → **Subtitles (.srt)...** — sauvegarde uniquement la piste de sous-titres en fichier SRT.
- **Export** → **Project JSON...** — sauvegarde les données du projet en fichier JSON.

Vous pouvez aussi rendre depuis le chat : demandez à l'assistant de « rendre la chronologie » et il compose la vidéo pour vous et met le résultat sur le canevas. Voir [Chat & l'agent](#).



Astuce : Vous avez rarement à construire une chronologie à la main. Les skills comme `/promo-video` et `/beat-sync-editor` génèrent les médias *et* assemblent la chronologie pour vous — vous politsez puis appuyez sur **Compose Video**. Parcourez-les toutes dans la [Référence des skills](#).

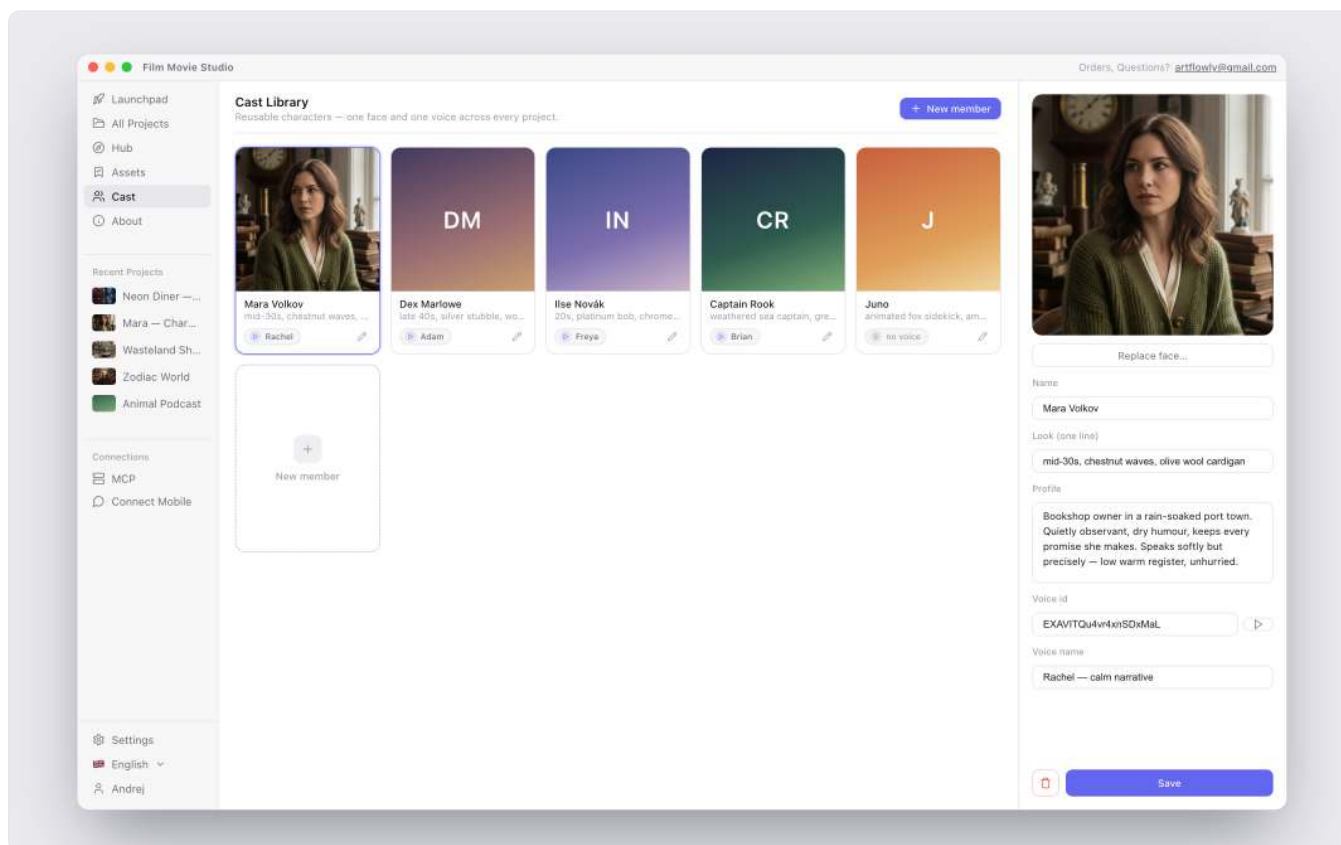
Bibliothèques Cast & Assets

Garder les personnages cohérents entre projets avec la bibliothèque Cast et réutiliser les médias via la bibliothèque Assets.

Deux bibliothèques globales vous suivent dans chaque projet : la **bibliothèque Cast** garde les visages et les voix de vos personnages cohérents, et la **bibliothèque Assets** rassemble vos médias préférés pour les réutiliser n'importe où. Toutes deux vivent dans la barre latérale gauche — **Cast** et **Assets**.

Bibliothèque Cast

Le problème que la bibliothèque Cast résout : les générations IA ont tendance à réinventer le visage et la voix d'un personnage à chaque fois. Un membre du cast fige les deux — un seul visage, une seule voix, dans chaque projet et à chaque exécution de skill.



Ouvrez **Cast** dans la barre latérale pour voir la grille des membres — chaque carte affiche la photo du visage, le nom, le @handle et la voix.

Créer un membre

Trois possibilités :

- **Depuis une carte du canevas** — survolez une image de personnage sur le canevas et cliquez sur **Save to Cast** dans sa barre d'outils (elle devient **In Cast** une fois enregistrée). Voir [Canevas & cartes](#).

- **Depuis le chat** — demandez simplement à l'assistant d'enregistrer un personnage dans le cast.
- **Sur la page Cast** — cliquez sur **New member** et remplissez le panneau d'édition :
 - **Choose face photo...** — choisissez l'image de référence qui définit le visage du personnage.
 - **Name et Look (one line)** — une courte ligne d'apparence, par ex. « *mid-20s, red curls, green wool coat* ».
 - **Profile** — identité, apparence, personnalité, motivation et notes de voix.
 - **Voice id et Voice name** — liez une voix (un voice_id ElevenLabs, un id conçu/cloné, ou un intégré comme `af_bella`). Cliquez sur le bouton lecture (**Preview voice**) pour écouter un échantillon avant d'enregistrer.

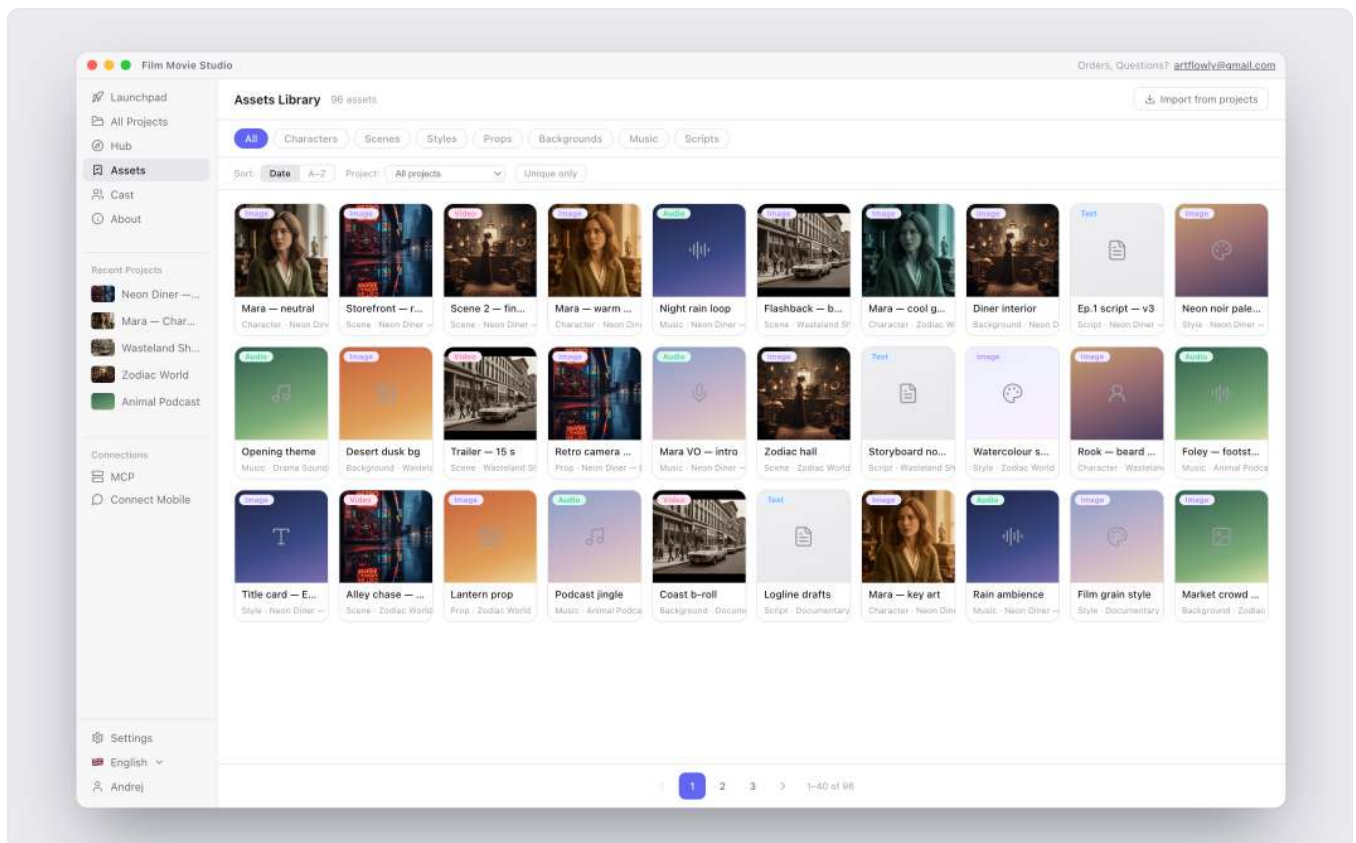
Pour modifier un membre, cliquez sur sa carte, changez ce que vous voulez et appuyez sur **Save**. Le bouton corbeille supprime un membre — les générations passées ne sont pas affectées.

Utiliser les membres du cast

- **@mention dans le chat** — tapez @ dans le champ de saisie du chat et choisissez un membre dans le menu (il apparaît aux côtés de vos assets enregistrés, avec son @handle). La génération utilise alors automatiquement son visage figé comme référence et sa voix liée pour la parole — sans prompt supplémentaire. Voir [Chat & l'agent](#).
- **Les skills utilisent aussi le roster** — l'assistant voit toujours votre cast. Les skills Workflow comme **Short Drama** enregistrent automatiquement vos personnages principaux approuvés dans la bibliothèque et les réutilisent pour chaque keyframe et chaque ligne de dialogue, afin que l'épisode 5 mette en scène la même personne que l'épisode 1. Voir la [Référence des skills](#).
- **Continuité entre projets** — la bibliothèque est globale, donc un personnage créé dans un projet peut jouer dans le suivant.

Bibliothèque Assets

La bibliothèque Assets est une étagère de signets entre projets : toute carte que vous aimez — un character sheet, un style frame, une piste musicale, un script — peut être enregistrée une fois et réutilisée partout.



Enregistrer des assets

Survolez n'importe quelle carte du canevas et cliquez sur **Add to Assets** dans sa barre d'outils ; l'icône devient un signet plein (**In Assets**) une fois enregistrée. Sur la page Assets, vous pouvez aussi cliquer sur **Import from projects** pour marquer en une fois tout le contenu de vos projets existants.

Parcourir

Ouvrez **Assets** dans la barre latérale. La page vous offre :

- **Catégories (chips)** — **All, Characters, Scenes, Styles, Props, Backgrounds, Music, Scripts.**
- **Sort** par **Date** ou **A-Z**, et un menu déroulant **Project** pour ne voir que les assets d'un seul projet.
- **Unique only** — masque les doublons d'un même fichier.

Cliquez sur n'importe quel asset pour le prévisualiser (les vidéos et l'audio se jouent dans le popup) et choisissez :

- **Add to Canvas** — dépose l'asset sur le canevas du projet actuellement ouvert.
- **Send to Chat** — le joint au chat comme référence pour la prochaine génération.

Vous pouvez aussi atteindre vos assets enregistrés depuis le chat lui-même : tapez @ et choisissez dans l'onglet **Assets** du menu de mention.

Retirer un asset de la bibliothèque (le bouton signet sur sa carte) ne retire que le signet — le fichier d'origine reste dans son projet.

Astuce : Enregistrez vos style frames et personnages héros tôt dans les bibliothèques. Ainsi, chaque nouveau projet peut commencer par une « @mention » plutôt que de tout régénérer depuis zéro.

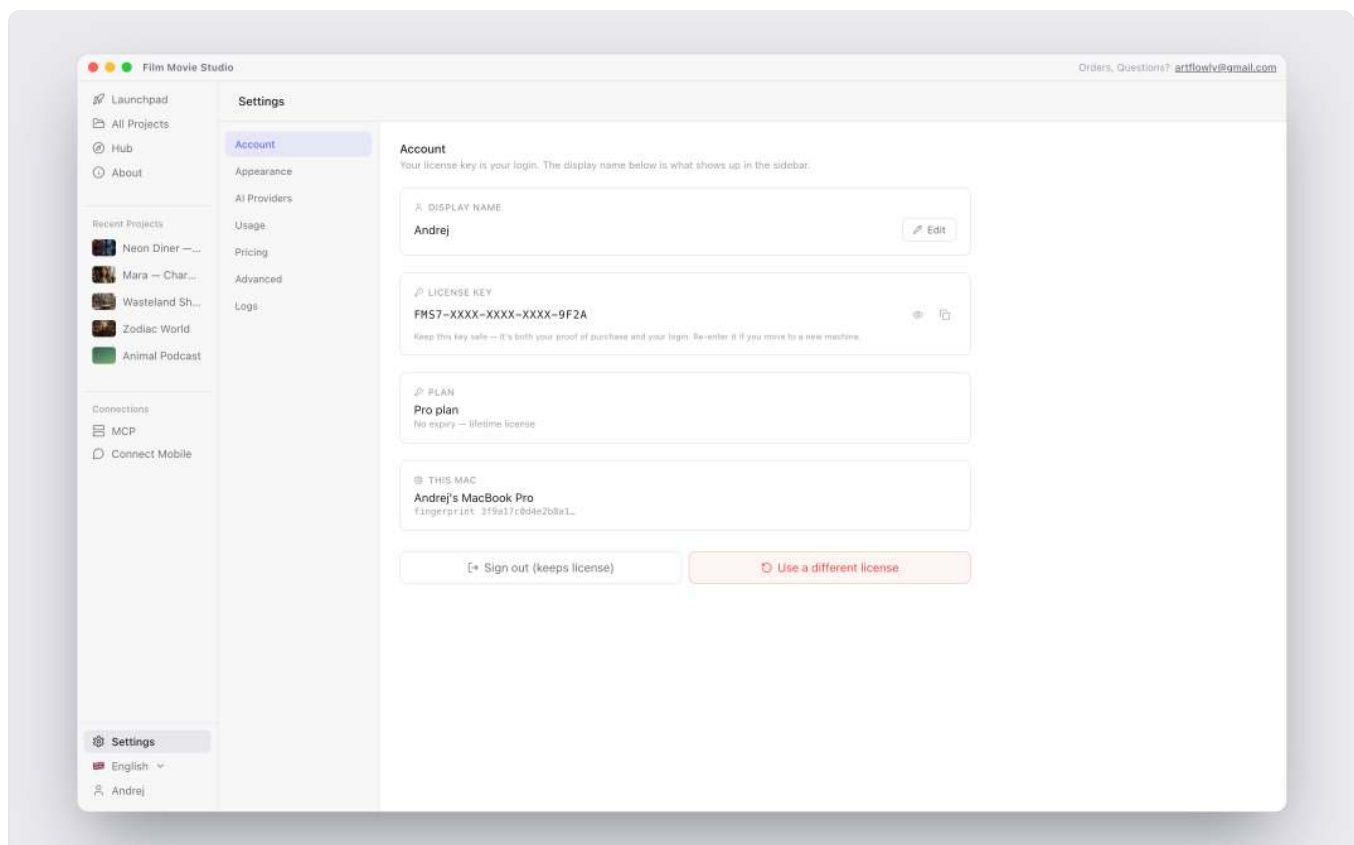
Où vivent vos fichiers

Tout — projets, médias générés, visages du cast et assets marqués — est stocké localement sur votre ordinateur dans le dossier de données de l'app. Rien n'est uploadé nulle part sauf si une génération l'exige. Gardez à l'esprit que supprimer un projet supprime ses fichiers média du disque (les signets de la bibliothèque Assets pointent vers ces fichiers d'origine), donc exportez tout ce que vous voulez conserver avant de supprimer le projet dont il provient.

Réglages & fournisseurs IA

Clés API, sélection du modèle, l'abonnement géré avec credits, modèles locaux gratuits et utilisation.

Tout ce qui façonne la façon dont FilmMovieStudio fonctionne pour vous vit à un seul endroit : **Settings**, atteint depuis la barre latérale ou le menu compte. Ce chapitre parcourt chaque section — votre compte, l'apparence de l'app, les fournisseurs IA et modèles qui alimentent la génération, les credits de votre abonnement et les commutateurs avancés. Si vous n'avez pas encore configuré de fournisseur, c'est le chapitre qui fera fonctionner votre première génération.



La colonne de gauche liste les sections : **Account**, **Appearance**, **AI Providers**, **Usage**, **Pricing** et **Advanced**.

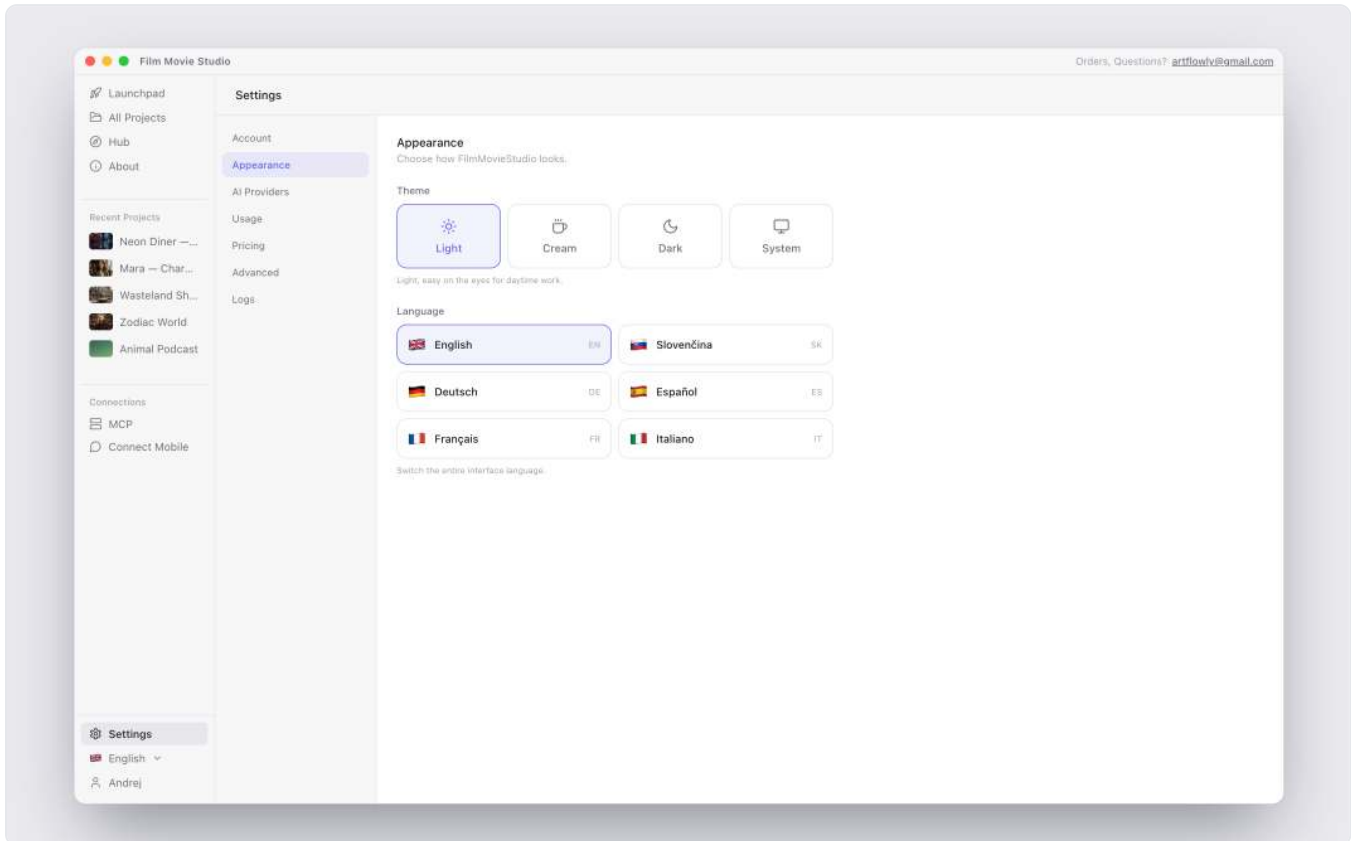
Account

La section Account montre l'identité avec laquelle vous vous êtes activé dans [Pour commencer](#) :

- **Display name** — ce qui apparaît dans la barre latérale. Cliquez **Edit** pour le changer.
- **License key** — affichée masquée, avec boutons révéler et copier. Gardez-la en sécurité : c'est à la fois votre preuve d'achat et votre connexion, et vous la réentrez si vous changez de machine.
- **Plan** — votre plan de licence et l'expiration (les licences à vie affichent « No expiry — lifetime license »).
- **This Mac** — le nom de la machine et l'empreinte auxquels cette activation est liée.

Deux boutons en bas sont délibérément séparés : **Sign out (keeps license)** vous déconnecte sans toucher à l'activation, tandis que **Use a different license** retire la clé de cette machine pour que vous puissiez en saisir une autre.

Appearance

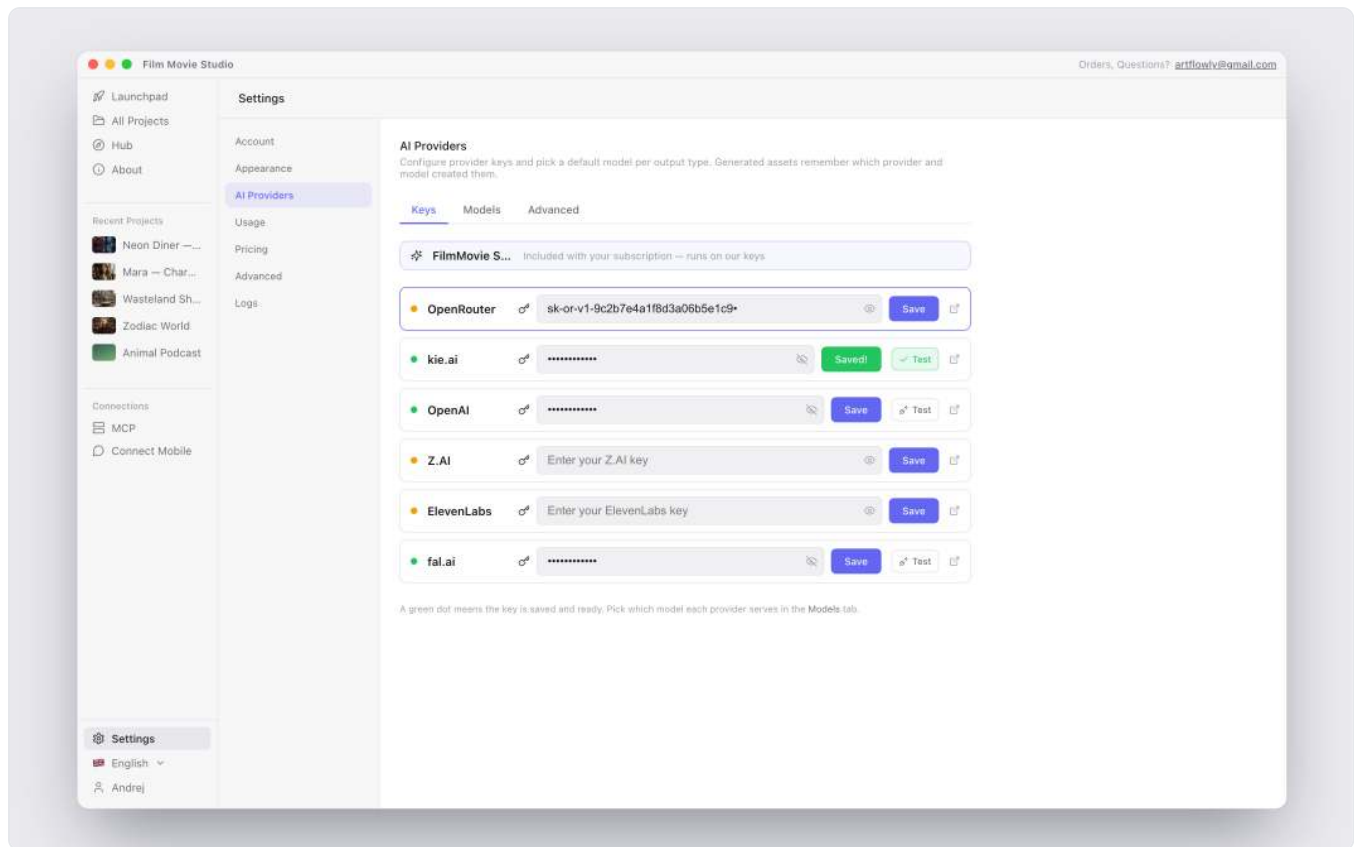


Choisissez un **Theme** — **Light**, **Cream** (un look ivoire chaud), **Dark** ou **System** (suit votre réglage OS) — et la **Language** de l'interface. Six langues sont disponibles (anglais, slovaque, allemand, espagnol, français, italien) ; le changement s'applique instantanément, sans redémarrage.

AI Providers

C'est la salle des machines. FilmMovieStudio orchestre des fournisseurs IA externes plutôt que de générer les médias lui-même, et cette section a quatre onglets : **Keys**, **Models**, **Advanced** et **Local**.

Onglet Keys — connectez vos fournisseurs

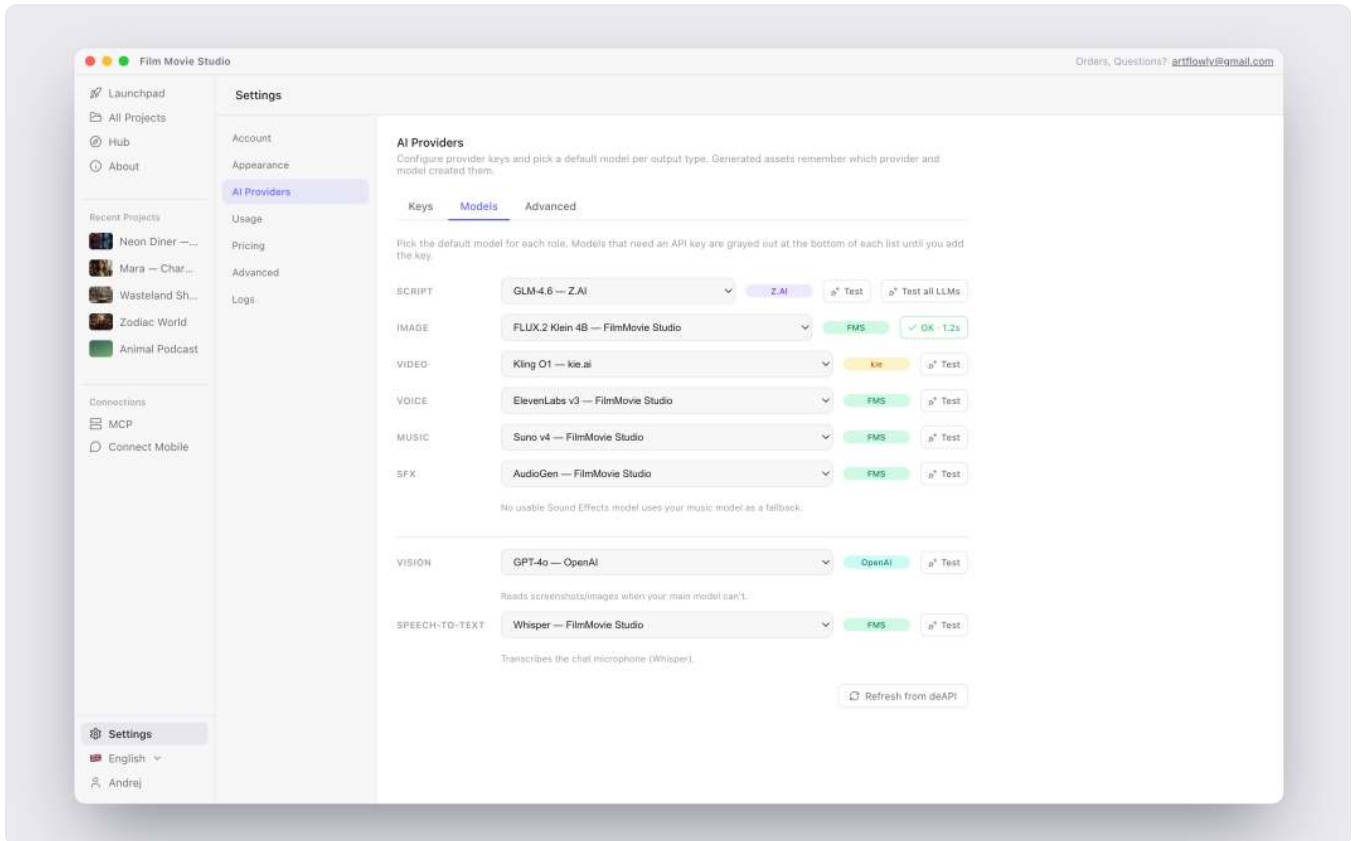


Chaque fournisseur a sa ligne : un point de statut (vert = clé enregistrée et fonctionnelle), le champ de clé, un bouton **Test** et un lien vers le site du fournisseur. Collez une clé, cliquez **Save**, puis **Test** pour vérifier.

Fournisseur	Ce qu'il alimente	Où obtenir une clé
FilmMovie Studio (géré)	Image, vidéo, voix & musique sur nos clés — aucune clé à coller, débloqué par votre abonnement	filmotvor.ai/studio
Local Models	Modèles voix + script gratuits sur l'appareil — sans clé, fonctionne hors ligne	Pas de clé nécessaire — voir l'onglet Local
OpenRouter	LLM Script / texte (Claude, Gemini, Llama, ...)	openrouter.ai
kie.ai	Médias premium — images Nano Banana, vidéo Seedance, musique Suno	kie.ai
OpenAI	Modèles GPT pour scripts + GPT Image / DALL-E 3 pour images	platform.openai.com/api-keys
Z.AI	Génération Script / texte (GLM) — un excellent modèle d'écriture par défaut	z.ai
ElevenLabs	Voix text-to-speech premium	elevenlabs.io
fal.ai	Génération d'images avec identity-lock (verrouille un visage depuis une photo de référence)	fal.ai/dashboard/keys

Astuce : Vous pouvez mélanger librement — par exemple l'abonnement pour images et vidéo, votre propre clé Z.AI pour les scripts et le modèle vocal local gratuit. Si la ligne supérieure « FilmMovie Studio » semble floue, vous n'avez simplement pas encore activé de code d'abonnement (voir Usage ci-dessous).

Onglet Models — choisir un modèle par défaut par rôle



Chaque rôle de génération a un menu déroulant : **Script**, **Image**, **Video**, **Voice**, **Music** et **SFX**, plus trois rôles assistants sous le séparateur — **Agent** (exécute les rounds skills/outils ; choisissez un modèle rapide), **Vision** (lit captures d'écran et images) et **Speech-to-text** (transcrit le micro du chat). Ce que vous sélectionnez devient le défaut que le chat et l'agent utilisent — voir [Chat & l'agent](#).

- Les modèles sont groupés par fournisseur dans chaque menu. Les modèles dont le fournisseur n'a pas encore de clé apparaissent grisés en bas sous « Needs a key — add in API Keys ».
- Le bouton **Test** à côté de chaque menu déroulant lance une vraie génération d'échantillon pour vérifier le modèle sélectionné (les tests média dépensent des crédits et sauvegardent le résultat dans un projet séparé « TEST — Model probes »).
- **Test all LLMs** sur la ligne Script ping chaque modèle texte d'un coup et montre les temps de réponse — pratique pour choisir le plus rapide.
- Si aucun modèle SFX n'est disponible, les effets sonores se rabattent automatiquement sur votre modèle Music.

Le catalogue géré se met aussi à jour lui-même : dans le sélecteur de modèles du chat vous trouverez un bouton **Refresh** (« Fetch latest models from deAPI ») qui tire les modèles gérés nouvellement publiés sans

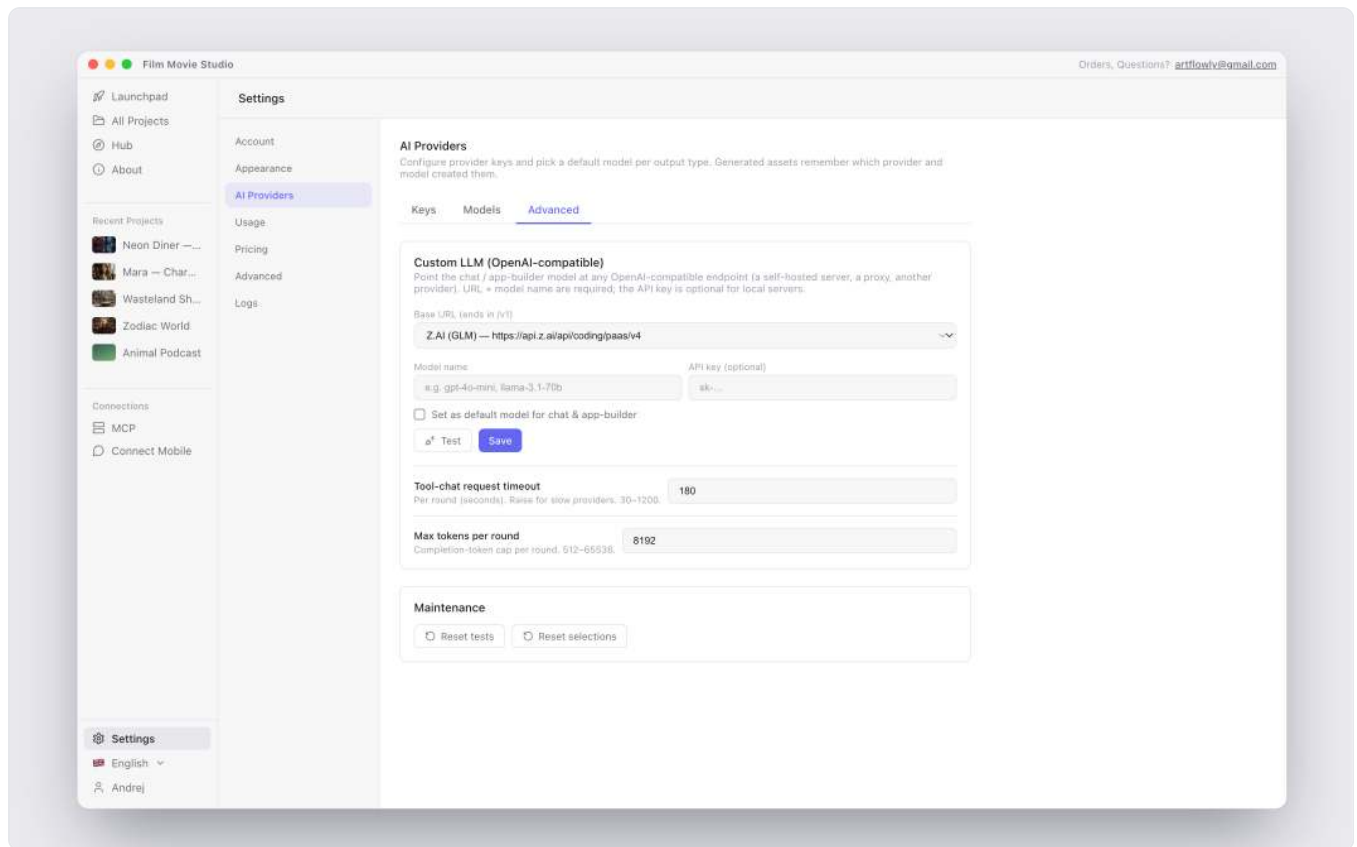
mise à jour de l'app.

The screenshot shows a 'Models' selection dialog box. At the top right of the dialog are the options 'Select all' and 'Deselect all'. Below this, there are three tabs: 'Image (5/5)', 'Video (6/6)', and 'Audio (2/2)'. The 'Image (5/5)' tab is currently selected. The list of models includes:

- 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)

At the bottom of the dialog, it states 'Agent can use all models in this category' and 'Esc to discard'. Below the dialog, there are three buttons: '+', 'Skills', and 'Models'.

Onglet Advanced



Options avancées :

- **Custom LLM (compatible OpenAI)** — pointez le chat vers n'importe quel endpoint compatible OpenAI. Des presets sont inclus pour Z.AI, OpenRouter, OpenAI, kie.ai, **Ollama (local)** et **LM Studio (local)** ; entrez le nom du modèle, une clé API optionnelle, cochez **Set as default model for chat & app-builder** si vous le voulez partout, puis **Test** et **Save**.
- **Tool-chat request timeout** — secondes par round d'agent (30–1200). Augmentez pour les fournisseurs lents.
- **Max tokens per round** — diminuez si votre fournisseur signale « out of credits », augmentez pour les gros builds.
- **Maintenance** — **Reset tests** réarme le bouton Test de chaque modèle (utile après rotation de clé) ; **Reset selections** réactive chaque modèle si certains ont été désactivés.

Onglet Local — gratuit, privé, hors ligne

Deux modèles tournent entièrement sur votre ordinateur : pas de clé API, pas de credits, et ils continuent de fonctionner sans Internet une fois téléchargés.

Modèle	Rôle	Taille de téléchargement	Ce qu'il fait
Supertonic 3	Voice (TTS)	~130 Mo	Voix de narration dans 31 langues, dont le slovaque

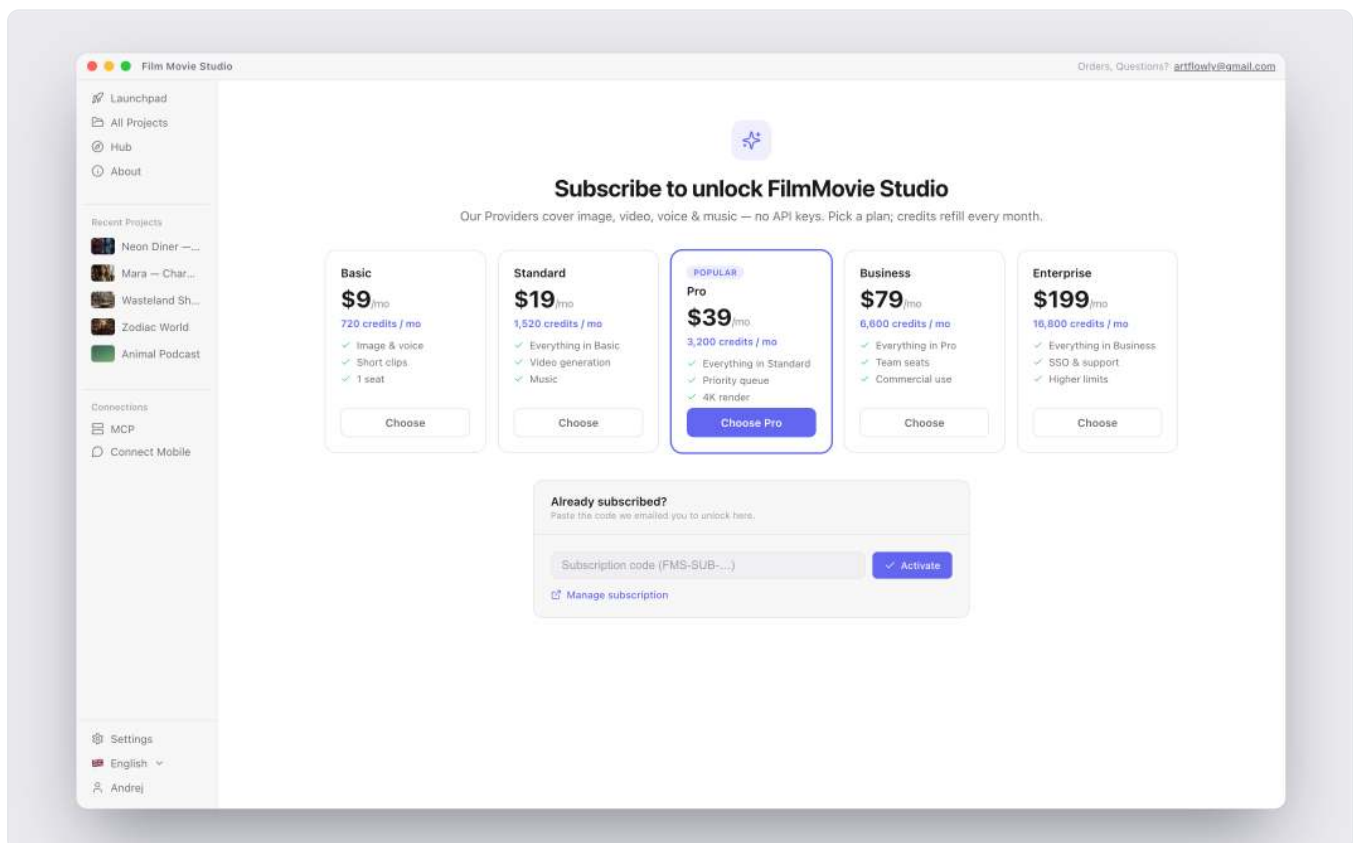
Modèle	Rôle	Taille de téléchargement	Ce qu'il fait
Qwen3 4B	Script	~2.5 Go	Rédige des scripts et chatte hors ligne — un solide niveau gratuit

Cliquez **Download** sur une carte ; une barre de progression montre downloading → extracting → verifying, et **Set as default** apparaît une fois prêt. Supertonic 3 offre dix voix — **F1–F5** (féminines) et **M1–M5** (masculines) — sélectionnables quand vous générez de l'audio. Le modèle Script tourne sur un petit moteur local qui démarre automatiquement à l'usage et s'éteint de lui-même au repos ; supprimez un modèle à tout moment avec le bouton corbeille pour récupérer de l'espace disque.

Astuce : Les modèles locaux sont rapides sur Apple Silicon et PC modernes, un peu plus lents sur les anciennes machines Intel — bons pour la narration, mais soyez patient avec les longs scripts.

Usage — abonnement & credits

La section Usage contient deux cartes : **Subscription** et **Credit history**.



Utiliser votre code : après avoir abonné sur filmotvor.ai/studio, votre code d'abonnement arrive par e-mail. Collez-le dans le champ **Subscription code** et cliquez **Activate** — la ligne fournisseur « FilmMovie Studio » s'affiche nette immédiatement et vos credits apparaissent. **Manage subscription** ouvre votre page de facturation sur le site ; **Remove** détache le code de cette app.

Une fois actif, la carte montre vos **Credits** restants et la date **Renews**. Les credits se remplissent mensuellement avec votre forfait :

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

(200 credits correspondent à 1 \$ de valeur de génération.)

The screenshot shows the 'Settings' page in Film Movie Studio. The left sidebar contains navigation options like 'Launchpad', 'All Projects', 'Hub', 'About', 'Recent Projects', 'Connections', and 'Settings'. The main content area is divided into two sections: 'Subscription' and 'Credit history'.

Subscription: Shows an active subscription for 'FilmMovie Studio unlocked' with 1,412 credits and a renewal date of July 29, 2026. It includes buttons for 'Manage subscription' and 'Remove'.

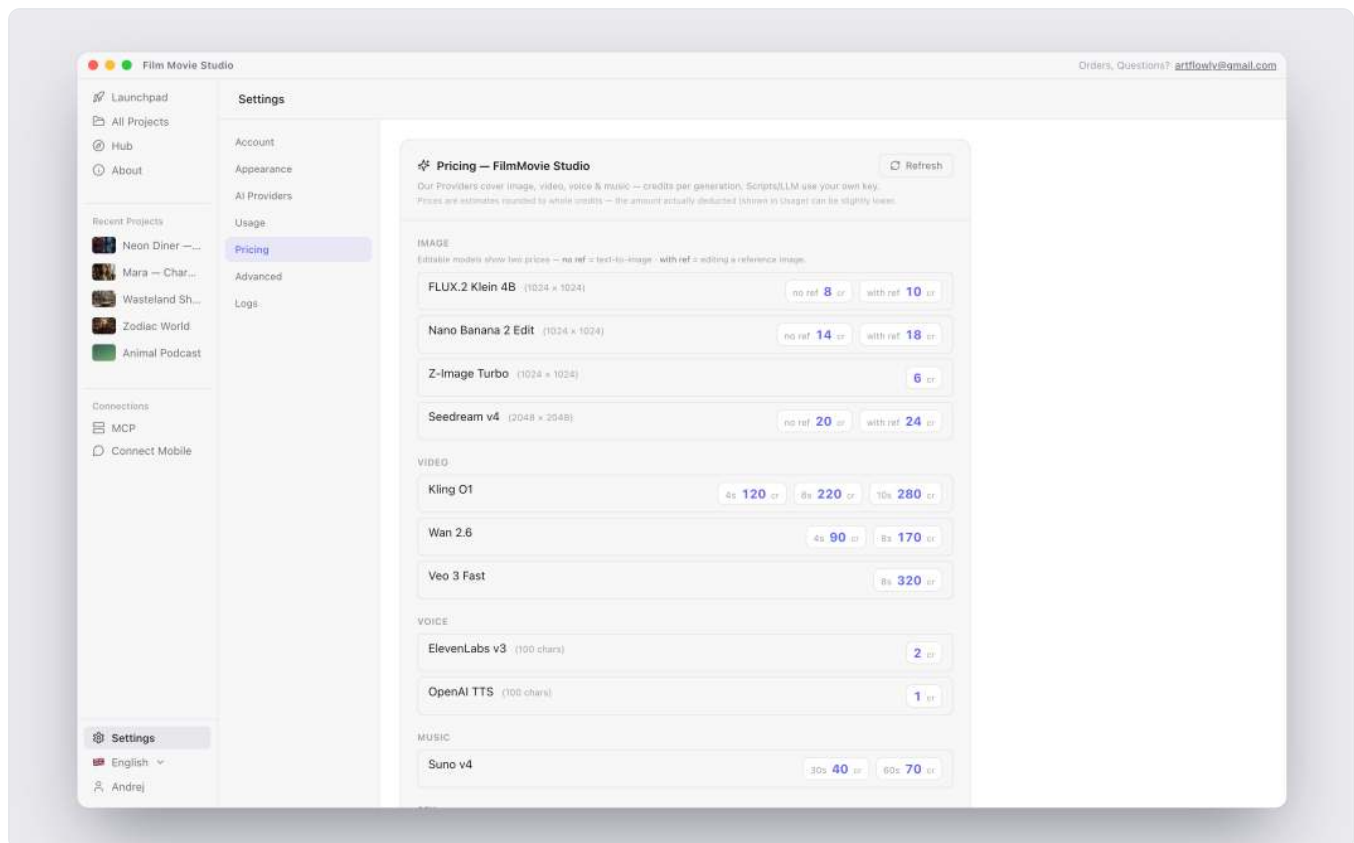
Credit history: A table listing recent generations charged to the subscription. The table has columns for 'WHEN', 'PROJECT', 'TYPE', 'MODEL', 'PARAMS', and 'PRICE'.

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

The table includes pagination controls at the bottom: '< Prev 1 / 12 Next >'.

Credit history liste chaque génération facturée à votre abonnement — plus récent d'abord — avec le projet, le type, le modèle, les paramètres et le prix exact en credits. C'est le meilleur endroit pour voir où vont vraiment vos credits.

Pricing



La section Pricing liste chaque modèle géré et son coût live par génération en credits : images par taille (avec prix séparés « no ref » / « with ref » pour les modèles d'édition), vidéo par durée, musique par longueur et voix par caractères. Les prix sont des estimations arrondies au credit entier — le montant réellement déduit (affiché dans Usage) peut être légèrement inférieur. Comme points de référence depuis la barre d'outils d'une carte canevas : **Upscale** coûte environ **100 credits** et **Remove background** environ **20 credits** par image (voir [Canevas & cartes](#)). Cliquez **Refresh** pour recharger les prix en direct.

Advanced

La dernière section tient le commutateur **Enable Automation** — il laisse l'IA exécuter du code sur votre machine pour des tâches de fichiers et de données, et vous approuvez chaque action avant qu'elle ne tourne. L'activer affiche un dialogue de consentement qui explique exactement ce que cela signifie ; un bouton **Reset session** apparaît pour vider une session d'automatisation bloquée. Les scripts, tableurs et documents produits ainsi sont sauvegardés dans le dossier assets de votre projet.

Certaines installations affichent aussi une section **Logs** avec la version de l'app, le dossier de données, un bouton **Open Logs** et une vérification de mises à jour — voir [Dépannage & FAQ](#) pour l'emplacement des logs et données sur le disque.

Avancé : MCP, Telegram et plus

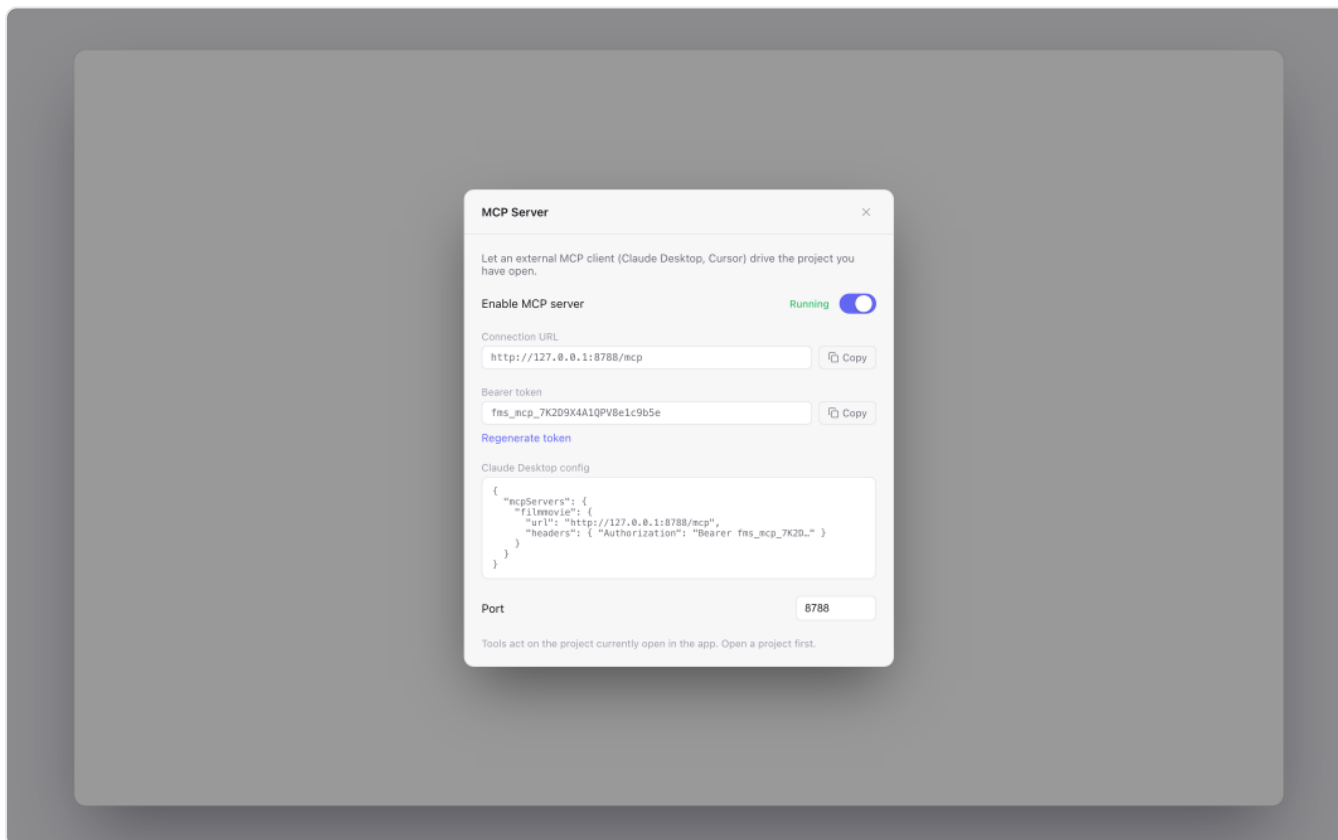
Télécommander le studio via MCP ou Telegram ; App Builder, jeux, documents, automatisation et export.

FilmMovieStudio ne s'arrête pas au canevas et à la chronologie. Ce chapitre couvre les fonctions avancées : piloter le studio depuis un assistant IA externe via MCP, le contrôler depuis votre téléphone via Telegram, et les quatre familles de skills « au-delà de la vidéo » — apps, jeux, documents et automatisation — plus comment exporter un projet.

Serveur MCP — piloter le studio depuis une autre IA

FilmMovieStudio peut agir comme un **serveur MCP** (Model Context Protocol), afin qu'un client MCP externe — Claude Desktop, Cursor ou tout autre assistant compatible MCP — puisse piloter le projet ouvert : créer des projets, générer images, vidéo, voix et scripts, placer et éditer des cartes sur le canevas, lire vos assets, exécuter des skills et même ouvrir et rendre la chronologie.

Ouvrez-le depuis la barre latérale : sous l'en-tête **Connections**, cliquez **MCP**.



Pour le configurer :

1. Basculez **Enable MCP server** — le statut passe à **Running**.
2. Le panneau révèle l'**Connection URL** (par défaut `http://127.0.0.1:8765/mcp`) et un **Bearer token**. Les deux ont des boutons Copier.

3. Copiez l'extrait **Claude Desktop config** prêt à l'emploi directement dans la configuration de votre client MCP — il contient déjà l'URL et l'en-tête `Authorization: Bearer ...`.
4. Si le port par défaut entre en collision avec autre chose sur votre machine, changez **Port** et réactivez.

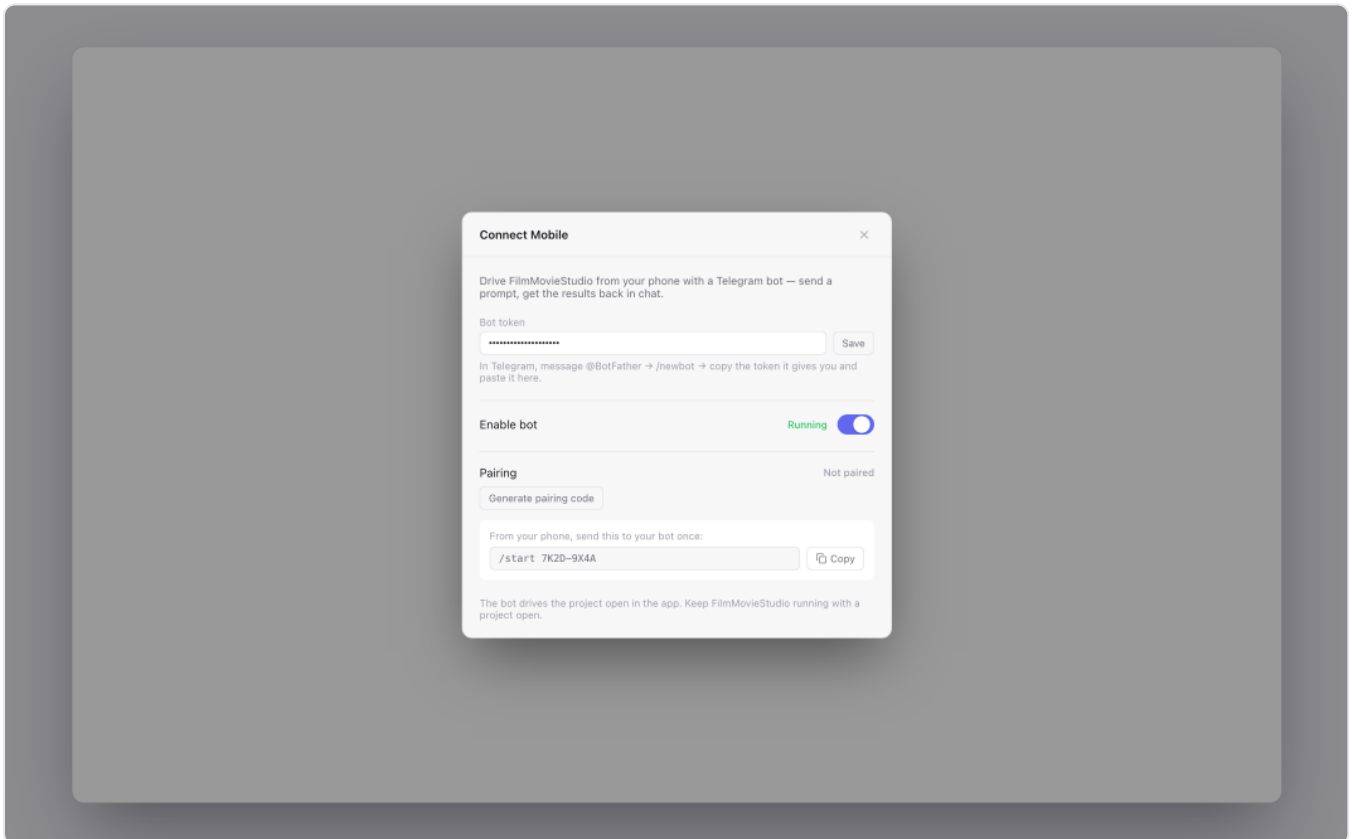
Utilisez **Regenerate token** chaque fois que vous voulez invalider d'anciens clients. Le serveur n'écoute que sur votre propre ordinateur (127.0.0.1), jamais sur le réseau.

Une règle importante, citée depuis le panneau lui-même : « *Les outils agissent sur le projet actuellement ouvert dans l'app. Ouvrez d'abord un projet.* » Gardez FilmMovieStudio en exécution avec un projet ouvert, et tout ce que l'assistant externe génère apparaît en direct sur le canevas de ce projet — exactement comme si vous aviez demandé dans le chat.

Astuce : Une excellente façon de scripter du travail en masse — par exemple, demander à Claude Desktop de « créer 10 images de produits à partir de cette liste et de les mettre sur le canevas » pendant que vous continuez à travailler dans une autre app.

Connect Mobile — piloter le studio depuis votre téléphone

Connect Mobile associe FilmMovieStudio à un bot Telegram pour que vous puissiez envoyer des prompts depuis votre téléphone et recevoir les résultats dans le chat — images, clips et voix off inclus. Ouvrez-le depuis la barre latérale sous **Connections** → **Connect Mobile**.



L'appairage prend trois étapes :

1. **Créer un bot** : dans Telegram, écrivez à **@BotFather**, envoyez `/newbot`, et copiez le jeton qu'il vous donne. Collez-le dans le champ **Bot token** et cliquez **Save**.

2. **Activer le bot** : basculez **Enable bot** — le statut passe à **Running**.

3. **Appairer votre téléphone** : cliquez **Generate pairing code**, puis depuis votre téléphone envoyez le message `/start <code>` affiché à votre bot une fois. Le panneau bascule sur **Paired**.

Dès lors, tout ce que vous envoyez au bot est traité exactement comme un message de chat tapé : les prompts simples vont à l'assistant général, les commandes `/skill` lancent des workflows, et quand l'agent pose une question en plein workflow vous pouvez répondre directement depuis Telegram. Les médias générés sont renvoyés sur votre téléphone comme photos, vidéos et fichiers audio.

Comme pour MCP : « *Le bot pilote le projet ouvert dans l'app. Gardez FilmMovieStudio en exécution avec un projet ouvert.* » Utilisez **Unpair this device** pour déconnecter un téléphone.

App Builder

Tapez `/app-builder` dans le chat et décrivez une app — « un traqueur d'habitudes avec des séries », « une boîte à recettes avec catégories » — et l'agent conçoit une app mobile fonctionnelle : écrans, navigation, vraies collections de données, listes liées à ces données, formulaires et actions. Le résultat apparaît comme une carte d'aperçu interactive sur le canevas que vous pouvez parcourir, et l'agent itère sur vos retours (« mets l'en-tête en violet », « ajoute un écran de détail »). Quand vous êtes satisfait, vous pouvez exporter du code React propre depuis la barre d'outils de la carte. C'est un vrai constructeur no-code piloté entièrement par la conversation — voir la [Référence des skills](#) pour la liste complète des commandes.

Games

Deux skills construisent des jeux jouables directement sur le canevas. `/games` crée des jeux navigateur 2D — puzzles, shooters arcade, platformers — tandis que `/threejs-game` est le spécialiste 3D, complet avec skyboxes, textures, sprites, effets sonores et lit musical générés, pour que le résultat paraisse et sonne fini plutôt que comme du programmer-art. Les jeux apparaissent comme une carte avec un bouton **Play**, fonctionnent hors ligne une fois construits, et peuvent être exportés en un seul fichier HTML à partager avec qui vous voulez. Si quelque chose casse, la carte montre l'erreur et l'agent corrige son propre code. Commencez simple, puis itérez : « ajoute des power-ups », « rends les ennemis plus rapides ». Plus dans la [Référence des skills](#).

Documents

La skill `/documents` lit et écrit des fichiers bureau. Joignez un fichier PDF, Word, Excel ou CSV et posez des questions à son sujet, faites-le résumer, ou extrayez-en des tableaux. Dans l'autre sens, demandez la sortie comme vrai fichier — « transforme cette recherche en rapport PDF formaté », « fais un tableur de ces résultats » — et l'agent génère un vrai `.docx`, `.pdf` ou `.xlsx` qui atterrit sur le canevas comme une carte de document que vous pouvez ouvrir ou révéler dans votre gestionnaire de fichiers. Tout tourne nativement dans l'app ; aucun logiciel bureau externe nécessaire. Voir la [Référence des skills](#).

Automation

`/automation` laisse l'IA exécuter Python sur votre ordinateur pour automatiser du vrai travail : renommer et organiser des fichiers, convertir des images par lots, triturer des CSV, remplir des tableurs, scraper des données dans des rapports. C'est désactivé par défaut — activez-le dans **Réglages** → **Advanced** →

Enable Automation — et chaque bloc de code vous est montré sur une carte d'approbation **avant** de s'exécuter ; rien ne tourne sans votre clic. Les fichiers produits sont sauvegardés dans le dossier assets du projet courant afin qu'ils apparaissent à côté de vos médias. Considérez-le comme un stagiaire très capable : puissant, mais lisez ce que vous approuvez. Détails dans la [Référence des skills](#).

Exporter un projet

Votre principale sortie est le **MP4** rendu depuis la chronologie — mais les projets eux-mêmes peuvent aussi être exportés :

- **Export Project** (depuis le menu du projet) enregistre un **Project Bundle (.json)** — données du projet, workflow, chronologie et références d'assets — utile pour les sauvegardes.
- Le menu d'export de la chronologie offre **Bundle for editors (CapCut...)** — un dossier avec vos fichiers média ordonnés, un fichier de sous-titres `.srt` et un manifeste, prêt à déposer dans un éditeur externe — plus **Subtitles (.srt)** et **Project JSON** séparément.
- Les cartes individuelles s'exportent depuis leur barre d'outils : images en PNG, jeux en HTML, cartes app-builder en code React — voir [Canevas & cartes](#).

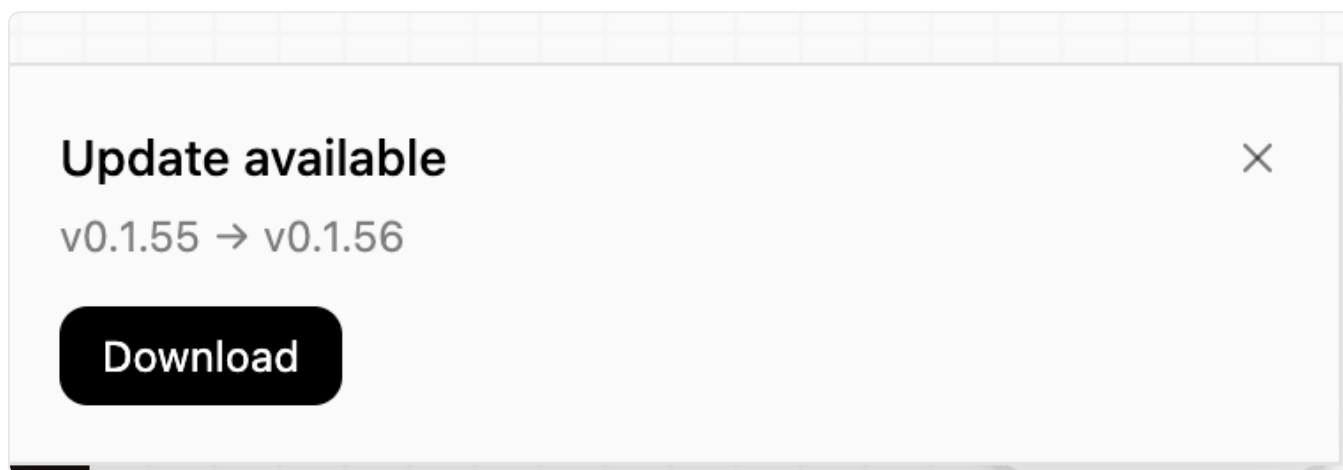
Dépannage & FAQ

Erreurs courantes et correctifs, où trouver les logs, mises à jour et comment obtenir de l'aide.

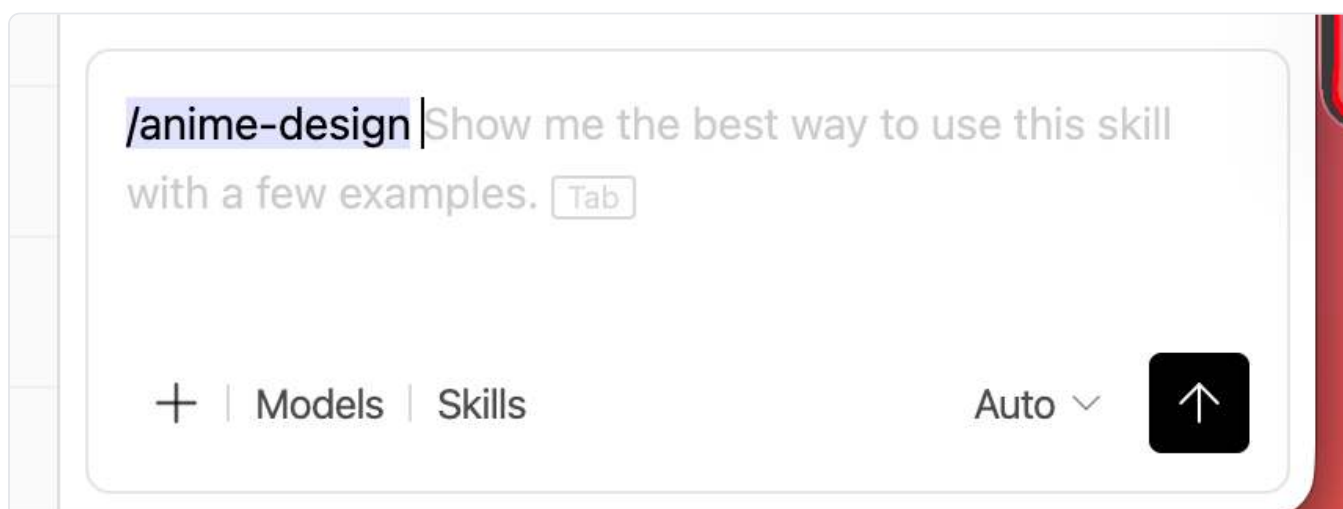
La plupart des problèmes dans FilmMovieStudio se ramènent à l'une de trois choses : un problème de clé de fournisseur ou d'abonnement, un modèle pas encore configuré, ou un workflow en pause qui vous attend. Ce chapitre vous montre où regarder — mises à jour, vos données, les logs — et donne un tableau de solutions rapides pour les erreurs les plus courantes.

Mises à jour

Quand une nouvelle version sort, une bannière apparaît en haut de l'app : **Update available**, avec un bouton **Download** et un bouton **Dismiss**.



Download ouvre la page de téléchargement officielle filmotvor.ai/studio — récupérez toujours les installeurs là-bas. Installez la nouvelle version par-dessus l'ancienne ; vos projets, réglages, clés et licence restent intacts (ils vivent dans votre dossier de données utilisateur, pas dans l'app). Vous pouvez aussi vérifier manuellement à tout moment depuis l'onglet Help/Guide ou la page de téléchargement.



Où vivent vos données

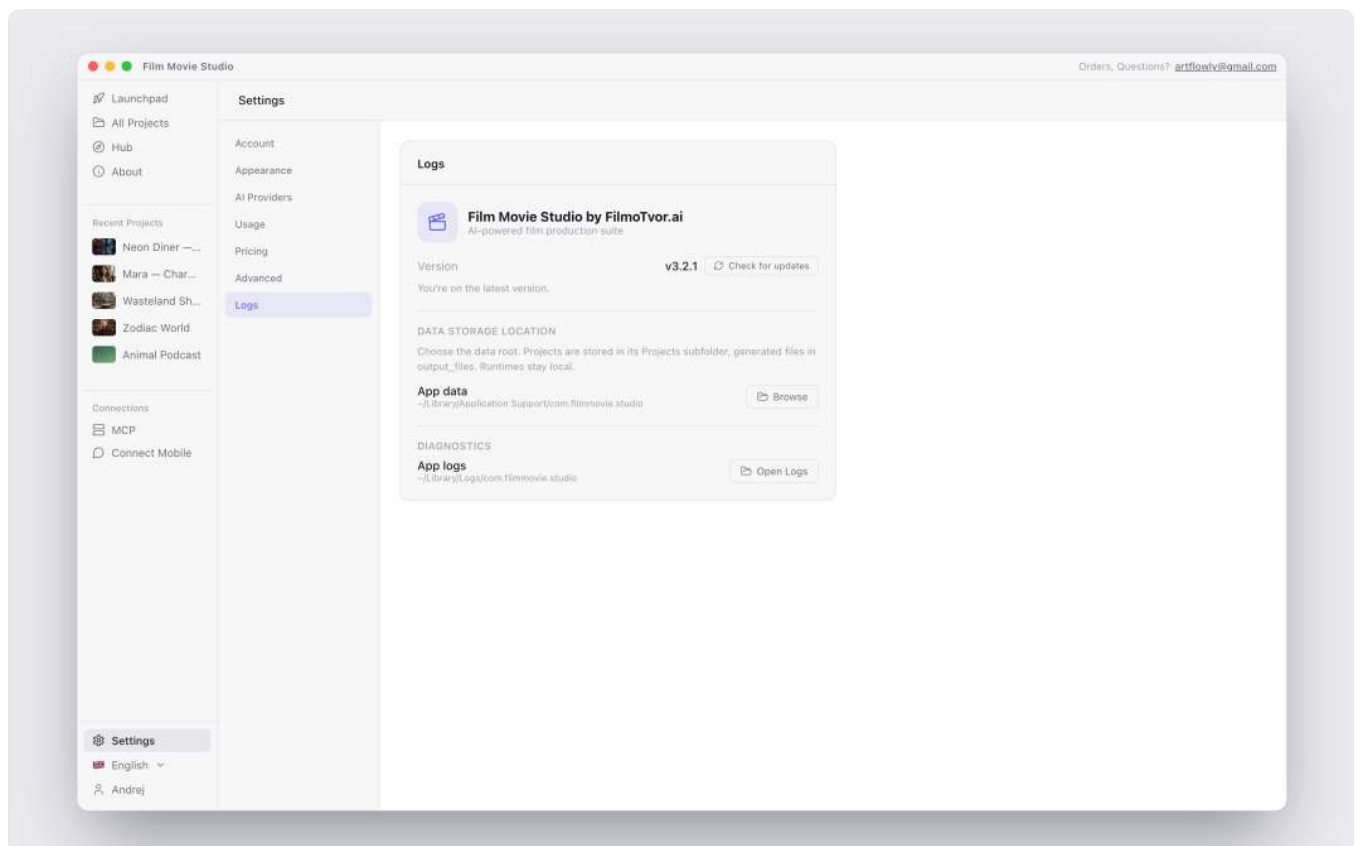
Tout ce que vous créez reste sur votre ordinateur. Sur macOS :

- **Données de l'app (projets, médias, base de données) :** `~/Library/Application Support/com.filmmovie.studio/` — chaque projet garde ses médias générés sous `projects/<id>/assets/`.
- **Logs :** `~/Library/Logs/com.filmmovie.studio/`

Sauvegardez le dossier de données de l'app et vous avez tout sauvegardé. Sous Windows et Linux, les équivalents vivent dans les répertoires de données d'application du profil utilisateur.

Logs

L'app écrit un fichier de log par catégorie par jour (par exemple `agents-2026-07-05.log`, `media-...`, `render-...`) dans le dossier des logs ci-dessus. Quand quelque chose échoue, le log correspondant contient presque toujours le vrai message d'erreur du fournisseur — exactement ce dont le support a besoin.



Certaines installations affichent aussi une page **Logs** dans les Réglages avec la version de l'app, l'emplacement de stockage des données, un bouton **Open Logs** et une action **Check for updates**.

Problèmes courants

Problème	Cause	Solution
Le dialogue « Set up a Script model » bloque le chat	Aucun modèle texte/LLM configuré	Cliquez sur Open AI Providers et ajoutez une clé pour un fournisseur Script (Z.AI, OpenRouter, OpenAI ou kie.ai), activez votre abonnement, ou téléchargez le modèle local gratuit Qwen3 4B dans l'onglet Local
La génération échoue avec 401 / 403	La clé fournisseur est invalide/expirée, ou vos credits sont épuisés	Re-Testez la clé dans Réglages → AI Providers → Keys ; vérifiez votre solde de credits (Réglages → Usage, ou la page de facturation du fournisseur)
« This model supports a maximum of N input image(s) »	Trop d'images de référence attachées à une génération	Retirez les références en trop — ne gardez que les plus importantes (références personnage/visage d'abord) ou choisissez un modèle qui accepte plus d'entrées
La ligne fournisseur « FilmMovie Studio » est grisée	Aucun code d'abonnement actif	Abonnez-vous sur filmotvor.ai/studio , puis collez le code reçu par e-mail dans Réglages → Usage → Subscription → Activate
Toast « kie.ai credits exhausted »	Votre solde kie.ai est tombé à zéro en pleine génération	Rechargez sur kie.ai → Billing, puis tapez <code>/continue</code> dans le chat — le workflow reprend à l'étape qui avait échoué
Workflow en pause avec « provider rate-limited the request »	Trop de requêtes en peu de temps (HTTP 429)	Attendez environ 60 secondes, puis tapez <code>/continue</code>
Un modèle dans l'onglet Models est grisé	Son fournisseur n'a pas de clé, ou (modèles Locaux) il n'est pas téléchargé	Ajoutez la clé dans l'onglet Keys , ou cliquez sur Download dans l'onglet Local
Les modèles locaux semblent lents	Les Mac Intel plus anciens les exécutent plus lentement que le temps réel	Normal — utilisez-les pour de courts commentaires/brouillons, ou basculez ce rôle vers un modèle cloud
Une skill s'est arrêtée en plein run / l'app a été fermée	La session a fait pause — la progression est sauvegardée	Tapez <code>/continue</code> pour reprendre, <code>/status</code> pour voir où elle en est, <code>/redo <quoi></code> pour régénérer une partie, <code>/start-over</code> pour effacer
Aucun modèle d'effets sonores disponible	Aucun fournisseur SFX configuré	SFX se rabat automatiquement sur votre modèle Music — ou ajoutez une clé ElevenLabs
Le micro du chat ne transcrit pas	Aucun modèle Speech-to-text défini	Réglages → AI Providers → Models → Speech-to-text : ajoutez une clé OpenAI ou utilisez le Whisper de l'abonnement
Les prompts non anglais produisent du texte/parole brouillé	Les modèles abordables fonctionnent mieux en anglais	Choisissez un modèle de meilleure qualité pour d'autres langues, ou gardez les prompts simples
Le bouton Test d'un modèle reste coincé sur la coche verte	Les résultats de test sont en cache	Réglages → AI Providers → Advanced → Reset tests
Le serveur MCP ne démarre pas	Le port est déjà utilisé	Changez Port dans le panneau MCP et réactivez

Problème	Cause	Solution
Le bot Telegram ne démarre pas	Token de bot erroné ou révoqué	Obtenez un nouveau token depuis @BotFather et enregistrez-le à nouveau dans Connect Mobile

Obtenir de l'aide

- **Demandez d'abord à l'app** — tapez « how do I...? » dans n'importe quel chat ; l'assistant connaît le studio et vous guide.
- **Support e-mail** : artflowly@gmail.com. Pour les bugs, joignez le fichier de log pertinent du dossier ci-dessus et mentionnez votre version de l'app — cela transforme généralement un aller-retour en une réparation à une réponse.
- Pour les questions de licence (changement de machine, « license registered to another machine »), incluez votre clé de licence — vous pouvez la copier depuis Réglages → Account.

Toujours bloqué sur l'installation ? Relisez [Getting Started](#), la visite des fournisseurs dans Réglages & AI Providers, et le comportement de l'agent dans [Chat & l'agent](#) — la plupart des problèmes de la première semaine y sont couverts.