

Film Movie *Studio*

Manuale utente

Copre la versione 3.3.3

2026-07-05 · filmtvor.ai/it/docs

Indice

1. Per iniziare
2. Launchpad e progetti
3. Il Workspace di progetto
4. Canvas e schede
5. Chat e l'agente
6. Skill e l'Hub
7. Riferimento skill
8. Editor della timeline
9. Librerie Cast & Asset
10. Impostazioni e provider IA
11. Avanzato: MCP, Telegram e altro
12. Risoluzione problemi & FAQ

Per iniziare

Installa FilmMovieStudio, attiva la licenza e collega un provider IA — tre modi per partire.

Benvenuto in FilmMovieStudio — uno studio desktop per trasformare idee in media finiti con l'IA. Lavori su un canvas libero, parli con un agente IA nel pannello chat, e tutto ciò che generi — sceneggiature, immagini, clip video, voiceover e musica — atterra come schede che puoi disporre, remixare e trascinare su una timeline. Quando sei soddisfatto, la timeline integrata renderizza un vero MP4 che puoi condividere ovunque.

Questo capitolo ti accompagna dal download al tuo primo render.

Requisiti di sistema e download

FilmMovieStudio gira su tutte e tre le piattaforme desktop:

Piattaforma	Installer	Note
macOS	<code>.dmg</code>	Build universale — funziona sia su Mac Intel che Apple Silicon
Windows 10/11 (64-bit)	<code>.exe</code>	Procedura guidata standard
Linux	<code>.deb</code> / <code>.rpm</code> / <code>.AppImage</code>	Debian/Ubuntu, Fedora/RHEL o AppImage portabile

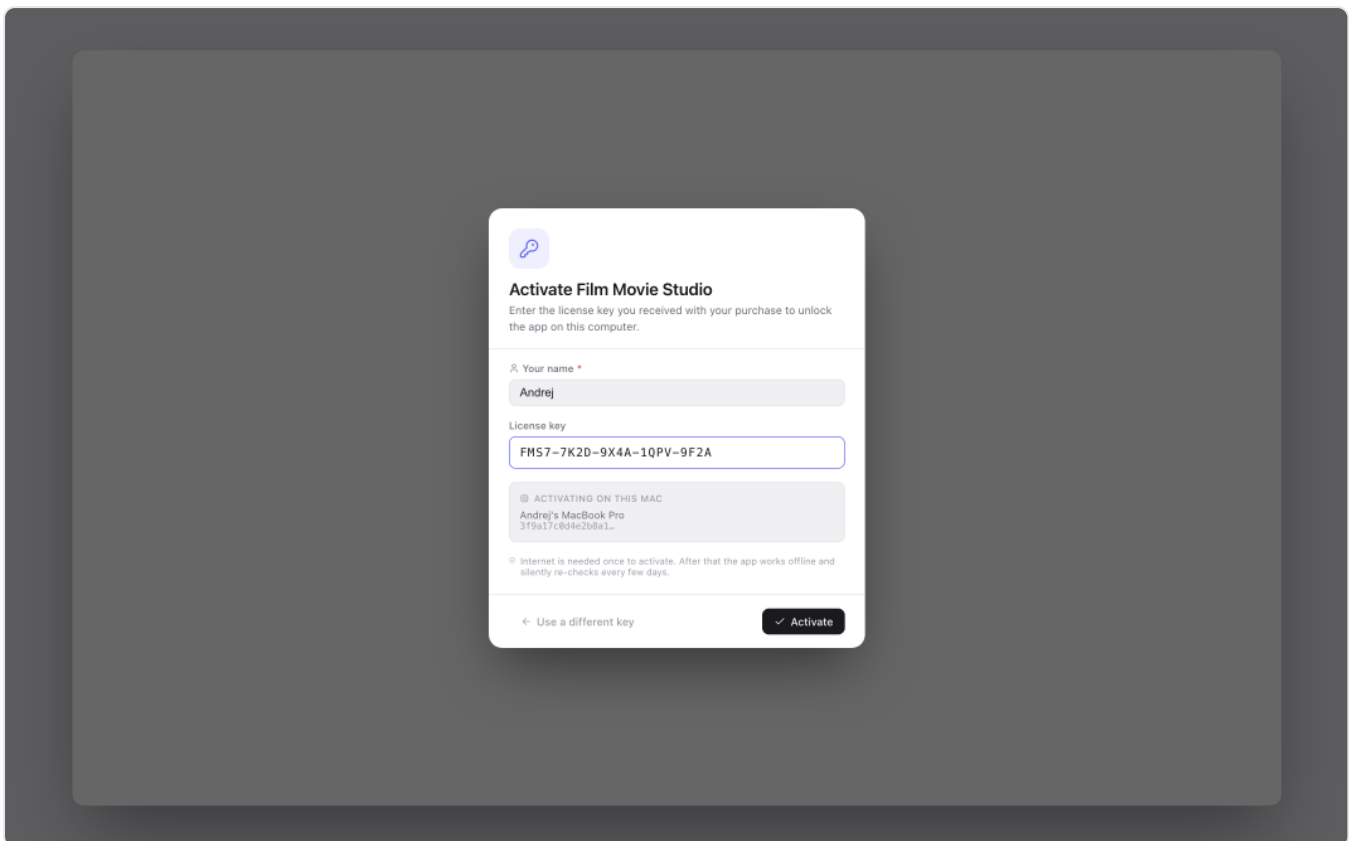
Scarica l'app da filmotvor.ai/studio. Accedi prima sul sito — i link di download sono disponibili per gli utenti connessi.

Note sul primo avvio:

- **macOS:** l'app non è attualmente firmata, quindi la primissima volta che la apri **fai clic destro sull'icona e scegli „Apri“**, poi conferma. macOS ricorda la tua scelta e poi l'apre normalmente.
- **Windows:** al primo avvio potresti vedere un prompt SmartScreen — clicca „Più informazioni“ → „Esegui comunque“.

Attiva la licenza

Quando l'app si apre la prima volta vedi la schermata **Activate Film Movie Studio**. Chiede la chiave di licenza ricevuta con l'acquisto — un codice nel formato `FMS7-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX`, recapitato via email dopo l'acquisto su filmotvor.ai/studio.



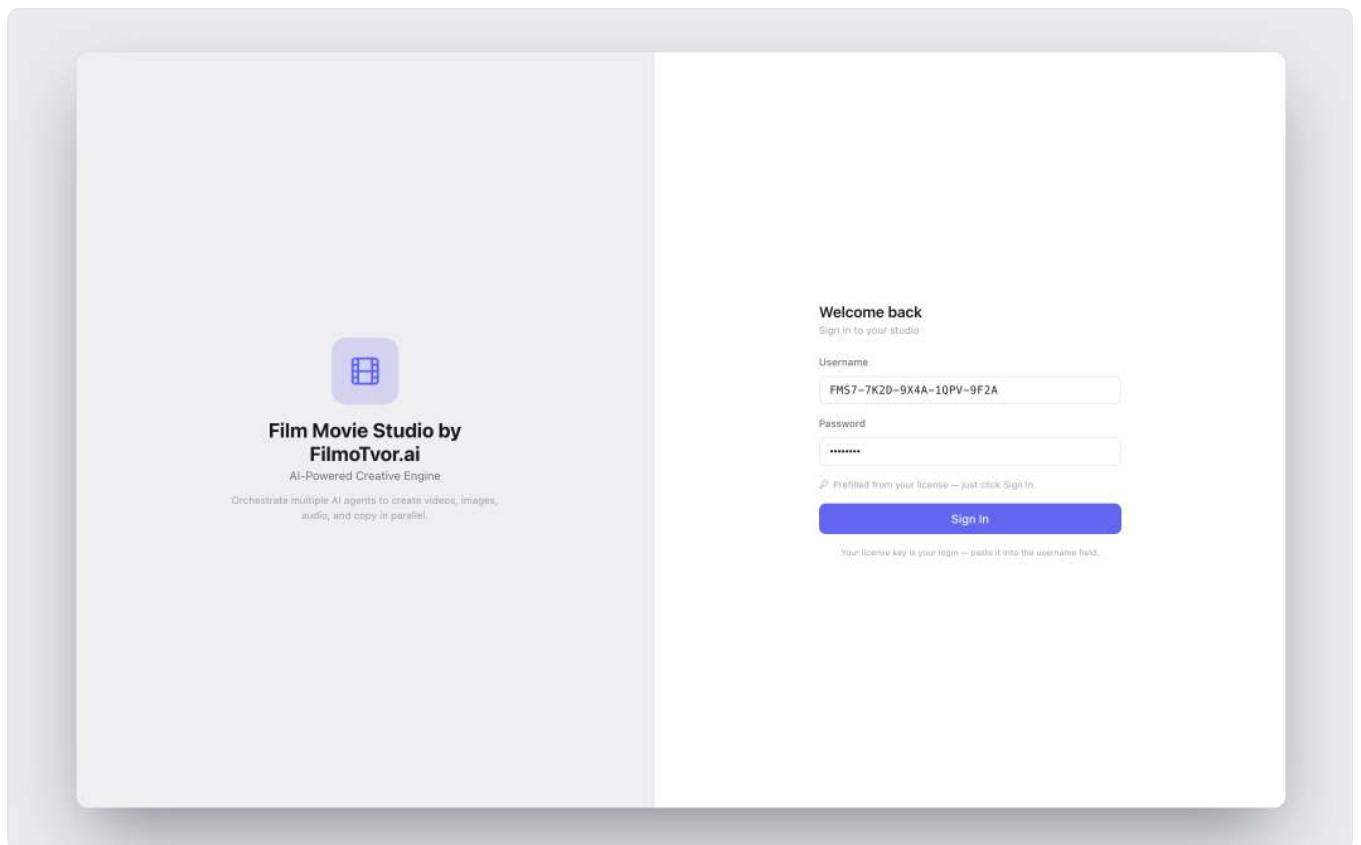
1. Digita **Your name** — diventerà il tuo nome visualizzato nell'app.
2. Incolla la tua chiave nel campo **License key** (si formatta automaticamente mentre digiti).
3. Spunta la casella di anteprima della macchina — mostra su quale computer stai attivando.
4. Clicca **Activate**.

Serve una connessione internet una volta per attivare. Dopodiché l'app funziona offline e riconrolla silenziosamente la licenza ogni pochi giorni. L'attivazione ti connette anche automaticamente — la tua chiave di licenza funge da login.

Suggerimento: Ogni licenza gira su un numero limitato di macchine. Se vedi „License is registered to another machine", contatta il supporto per trasferirla.

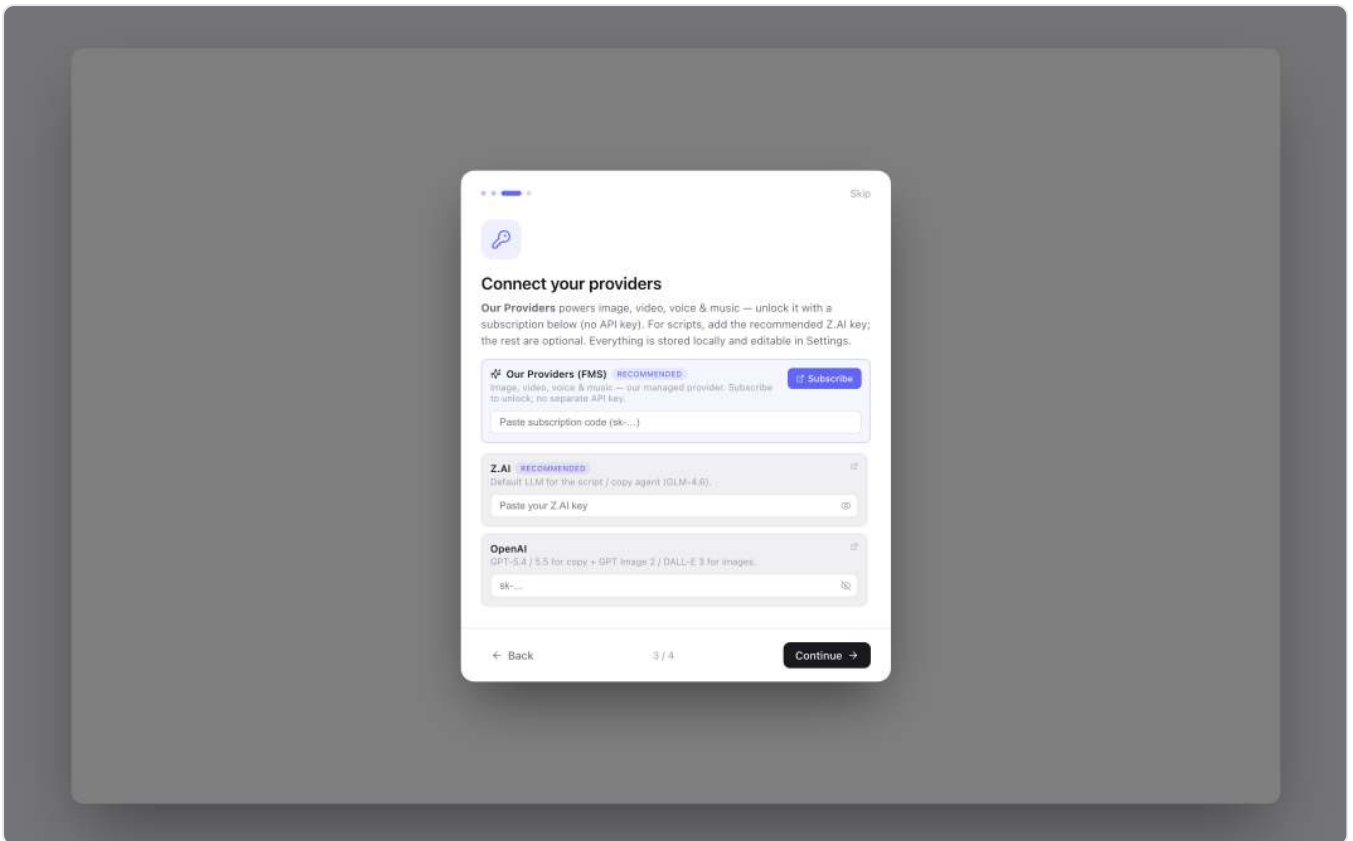
Accesso successivo

Se ti disconnetti (dal menu account in fondo alla barra laterale), la schermata **Welcome back** ti riporta dentro. La tua chiave di licenza è precompilata come nome utente e password — basta cliccare **Sign In**.



La procedura guidata di primo avvio

Subito dopo l'attivazione, una breve procedura di quattro passi prepara il tuo studio. Impiega circa un minuto, e puoi cliccare **Skip** in qualsiasi momento — tutto qui si può cambiare dopo nelle Impostazioni.



1. **Welcome to Film Movie Studio** — un saluto veloce.
2. **How it works** — le tre idee chiave: il **Canvas** (doppio-clic ovunque crea un nodo), l'**Hub** (sfoglia e installa skill) e il **Chat** (descrivi cosa vuoi e l'agente giusto lo genera).
3. **Connect your providers** — sblocca il servizio gestito **Our Providers (FMS)** con un codice abbonamento, e/o incolla le tue chiavi API (Z.AI è consigliato per le sceneggiature; OpenAI, ElevenLabs, kie.ai e OpenRouter sono opzionali).
4. **You're all set** — clicca **Get started**.

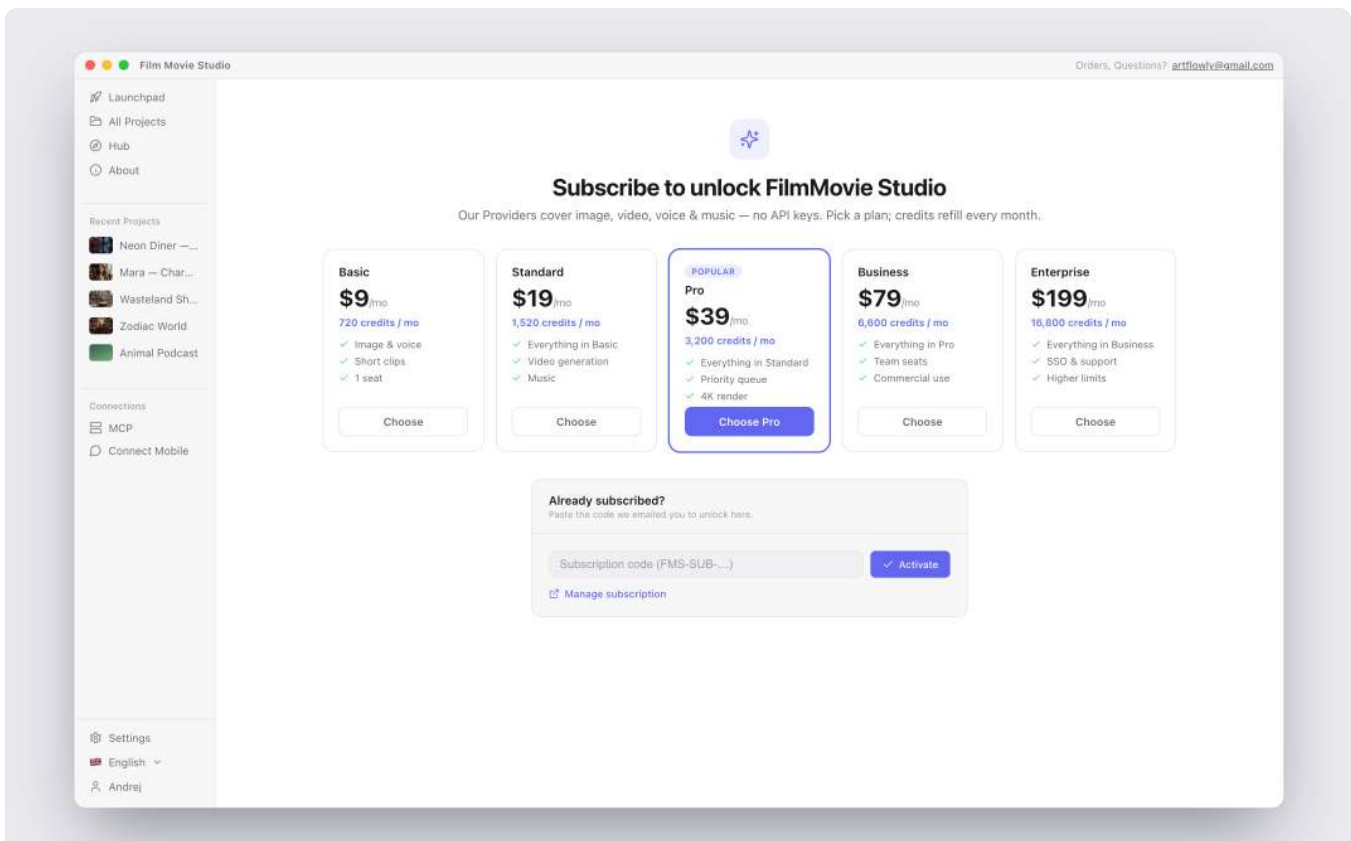
Tre modi per alimentare la generazione

FilmMovieStudio non genera media da solo — orchestra provider IA. Puoi alimentarlo in tre modi, e mescolarli liberamente:

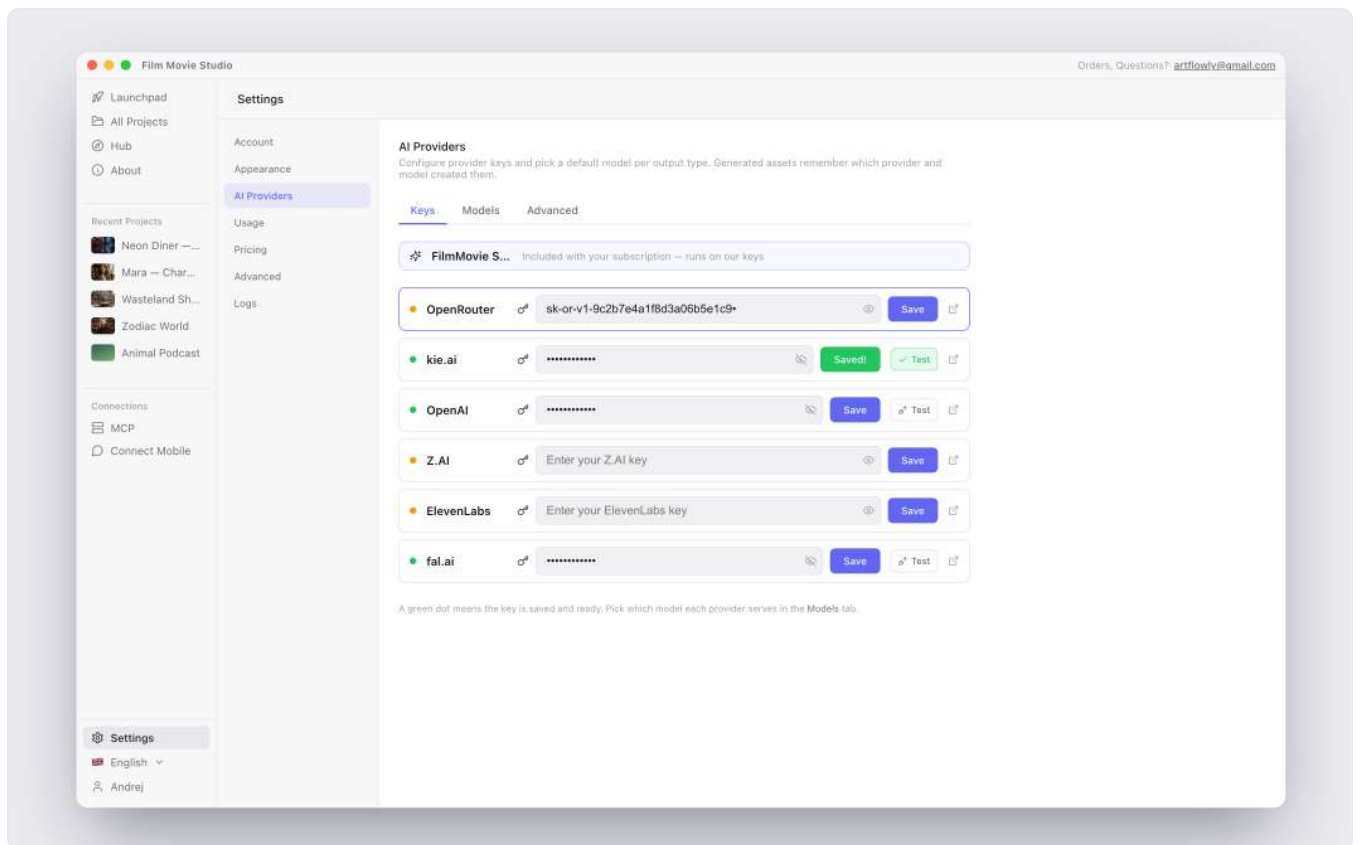
	Abbonamento FilmMovie	Porta le tue chiavi	Modelli locali gratuiti
Cos'è	Il nostro provider gestito — immagini, video, voce e musica sulle nostre chiavi	Le tue chiavi API per i provider che scegli	Modelli IA che girano sul tuo computer
Cosa serve	Un codice di abbonamento (inizia con <code>sk-...</code>)	Chiavi API da kie.ai, fal.ai, OpenRouter, ElevenLabs, Z.AI, OpenAI...	Niente — solo spazio su disco per il download
Costo	Piano mensile con crediti inclusi	Paghi ogni provider direttamente	Gratuito

	Abbonamento FilmMovie	Porta le tue chiavi	Modelli locali gratuiti
Funziona offline	No	No	Sì, una volta scaricato
Ideale per	La configurazione più semplice — un codice, tutto funziona	Power user che vogliono modelli specifici e fatturazione propria	Voiceover e bozze di sceneggiatura a costo zero e piena privacy

Attivare un abbonamento: compra un piano su filmotvor.ai/studio, poi apri **Impostazioni** → **Usage**, trova la scheda **Subscription**, incolla il codice e clicca **Attivate**. I tuoi **Credits** rimanenti e la data di rinnovo appaiono lì.



Aggiungere le tue chiavi: apri **Impostazioni** → **AI Providers** e incolla le chiavi nella scheda **Keys**. Ogni provider sblocca il proprio set di modelli nella scheda **Models**.

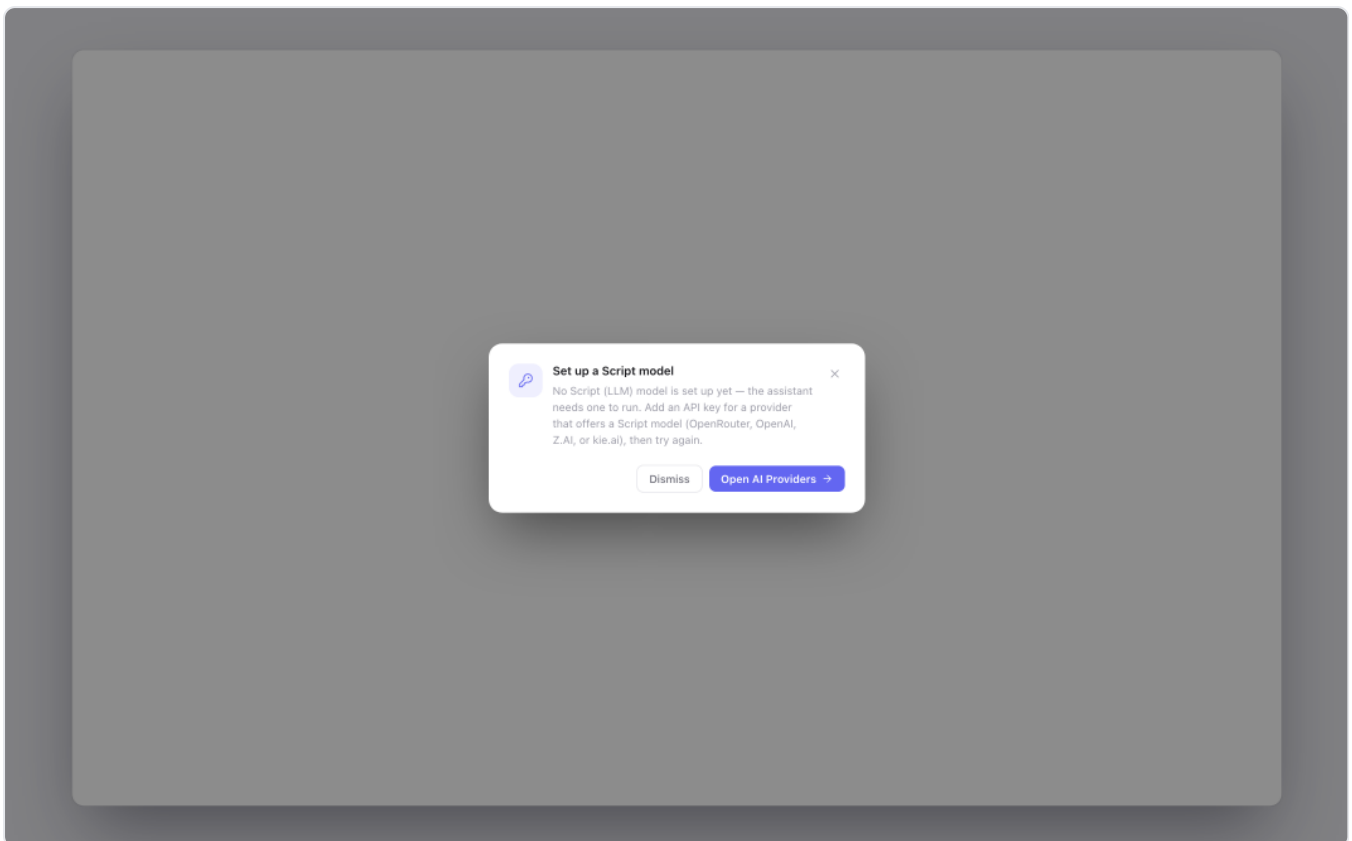


Usare i modelli locali gratuiti: apri **Impostazioni** → **AI Providers** → **Local**. Due modelli on-device sono scaricabili: **Supertonic** (text-to-speech in 31 lingue, incluso lo slovacco) e **Qwen3 4B** (modelle offline per sceneggiatura/chat). Niente chiave API, niente crediti — e continuano a funzionare senza internet una volta scaricati.

La panoramica completa di ogni provider, selezione dei modelli e prezzi è in [Impostazioni e provider IA](#).

„Set up a Script model" — il dialogo di blocco

Se provi a chattare o ad avviare una skill prima che un provider Script (LLM) sia configurato, compare questo dialogo:



Significa che l'assistente IA non ha ancora un modello linguistico con cui pensare. Ogni conversazione — anche una semplice richiesta di immagine — è guidata da un modello Script che legge il tuo prompt e decide cosa generare. Risolvilo cliccando **Open AI Providers** e facendo una di queste cose:

- Aggiungi una chiave API per un provider che offre un modello Script (Z.AI, OpenRouter, OpenAI o kie.ai), **oppure**
- Scarica il modello locale gratuito **Qwen3 4B** nella scheda **Local**.

Lo stesso dialogo può comparire anche come „**API key needed**” quando una skill richiede un tipo di output (immagine, video, voce) che non ha ancora provider — elenca esattamente cosa manca.

La tua prima creazione in 5 minuti

Pronti? Ecco l'intero ciclo, end-to-end:

1. Sul **Launchpad** (la schermata home), digita un'idea nella grande barra del prompt — per esempio: `/image a red sports car at sunset, cinematic lighting`. O descrivila a parole semplici.
2. Premi **Invio**. Un nuovo progetto viene creato automaticamente e il suo workspace si apre con il tuo prompt già in esecuzione.
3. Osserva il chat a destra: l'agente pensa, sceglie lo strumento giusto e il risultato appare entro pochi secondi come scheda sul canvas.
4. Non proprio azzeccato? Clicca **Remix** sulla scheda per una variazione fresca, o continua a chattare — „rendilo notturno”, „aggiungi pioggia”.
5. Trascina le schede che ti piacciono sulla timeline, poi clicca **Render** — il tuo MP4 è salvato e pronto da condividere.

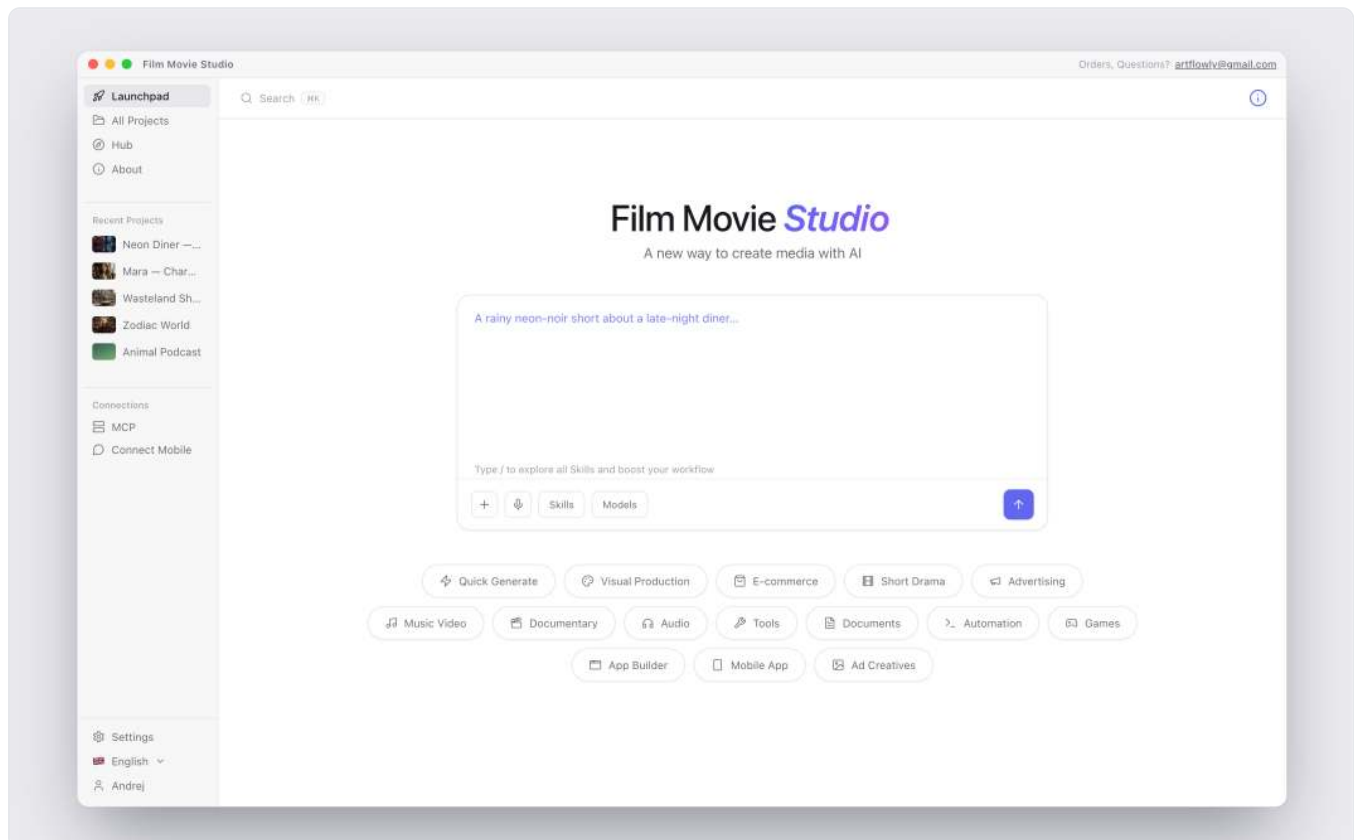
Questo è l'intero ciclo creativo: **prompt** → **canvas** → **timeline** → **render**. Tutto il resto di questo manuale si basa su di esso. Prossimo: il capitolo [Launchpad e progetti](#), poi [Chat e l'agente](#) per approfondire con l'assistente, e [Skill e l'Hub](#) per workflow multi-fase come short drama e video musicali.

Suggerimento: Bloccato a un certo punto? Chiedi direttamente al chat — „come aggiungo i sottotitoli?“
— l'assistente conosce l'app e ti guiderà.

Launchpad e progetti

La schermata home, i prompt di esempio, le categorie preset e la gestione dei progetti.

Il **Launchpad** è la schermata home di FilmMovieStudio — la prima cosa che vedi dopo l'accesso, e il modo più veloce per iniziare qualsiasi cosa. Digita un'idea, premi Invio, e si apre un nuovo progetto con l'IA già al lavoro.



La barra del prompt

La grande barra di comando in mezzo è il cuore del Launchpad. Sotto il titolo — « *A new way to create media with AI* » — scorrono prompt di esempio digitati, così vedi l'ampiezza di ciò che è possibile: `/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...` e altri.

Attorno al campo trovi:

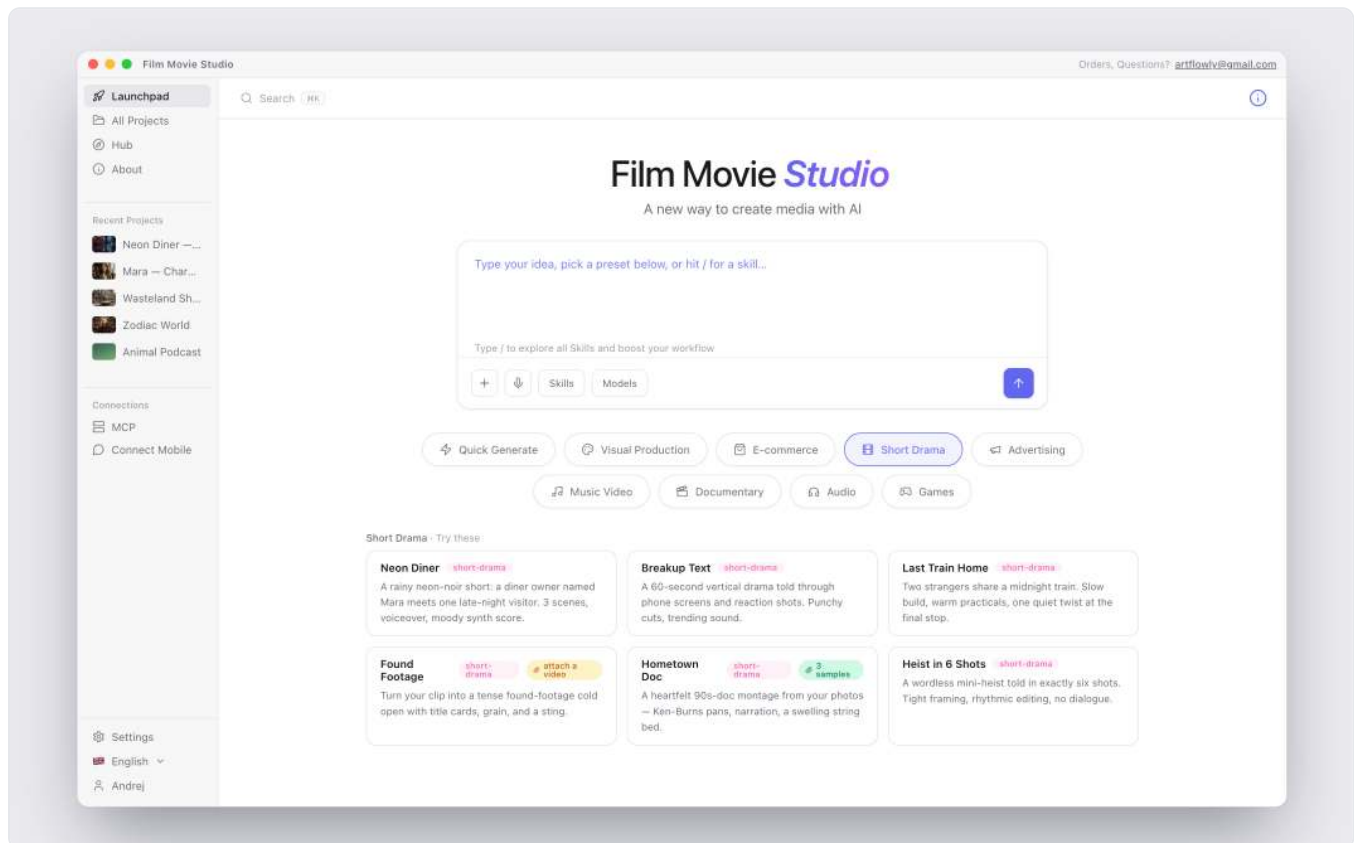
- **+** (**Attach file**) — allega fino a 6 file di riferimento (immagini, video, audio, PDF, documenti). Passano nel nuovo progetto perché l'IA possa vederli davvero.
- **Microfono** — detta il prompt; la trascrizione atterra nel campo.
- **Skills** — apre l'elenco delle skill attivate; sceglierne una inserisce il suo `/command`. Puoi anche digitare `/` per sfogliare e filtrare le skill in linea.
- **Models** — scegli quali modelli IA l'agente può usare, per categoria.
- **@ menzioni** — digita `@` per referenziare un asset salvato o un'immagine allegata per nome.

- Il suggerimento sotto il campo ti ricorda: « *Type / to explore all Skills and boost your workflow.* »

Nella barra strumenti in alto, **Search** (o **⌘K**) trova progetti, skill, impostazioni e link rapidi da un solo posto. A destra, passando sopra l'icona **(i)** compare un popover con i tuoi **Credits** dell'abbonamento, la versione dell'app, e un pulsante **Guide** che avvia un tour interattivo del Launchpad.

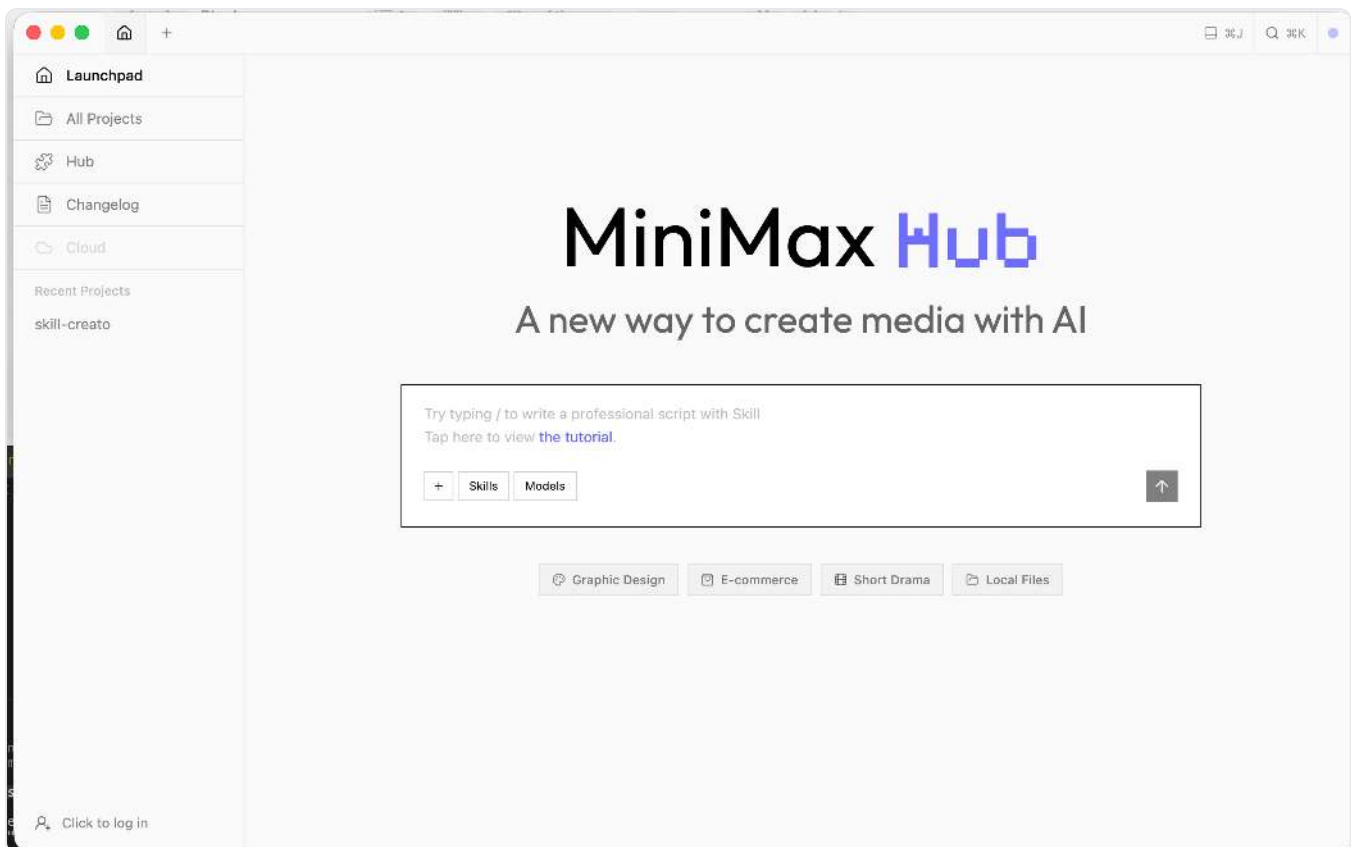
Categorie preset

Sotto la barra del prompt c'è una riga di pillole di categoria. Clicca una per rivelare un pannello « **Try these** » di prompt preconfezionati; clicca un preset per caricarlo nel campo, modificalo se vuoi, e invia.



Le categorie sono: **Quick Generate, Visual Production, E-commerce, Short Drama, Advertising, Music Video, Documentary, Audio, Tools, Documents, Automation, Games, App Builder, Mobile App, Ad Creatives e Adobe Panel.**

I preset che richiedono media in input sono forniti con file di esempio che si allegano automaticamente, così ogni preset funziona con un solo clic — niente caccia alla foto o alla traccia giusta.



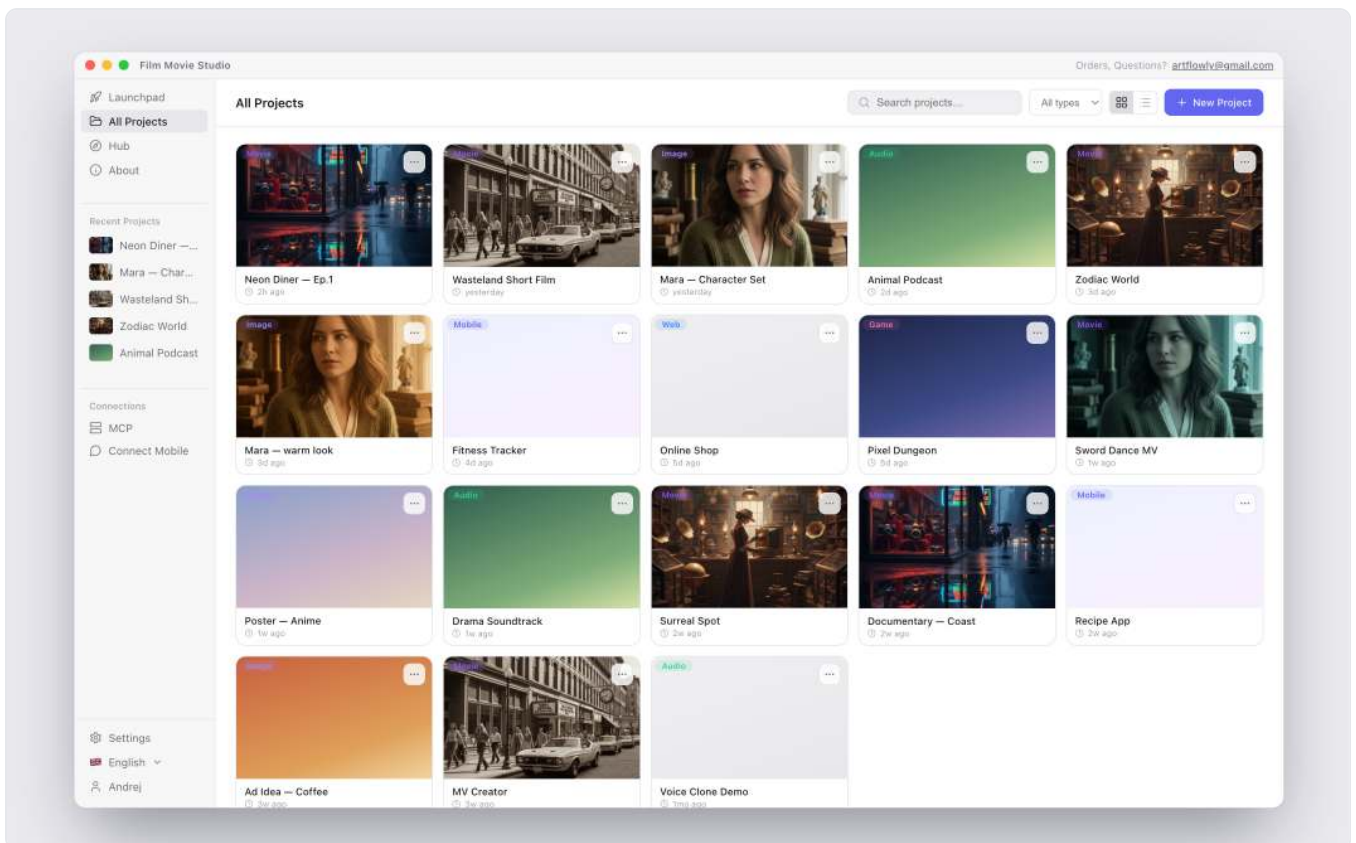
Cosa succede quando invii

1. **Un nuovo progetto viene creato automaticamente** — niente dialogo, niente passo di denominazione. L'app deriva subito un titolo dal tuo prompt, poi poco dopo chiede silenziosamente all'IA un titolo più pulito di 2–5 parole.
2. **Il workspace del progetto si apre** con il tuo prompt (e eventuali allegati) già consegnati all'agente.
3. **L'agente inizia subito a lavorare** — i risultati appaiono come schede sul canvas man mano che vengono generati. Vedi [Chat & l'agente](#) per cosa accade dopo.

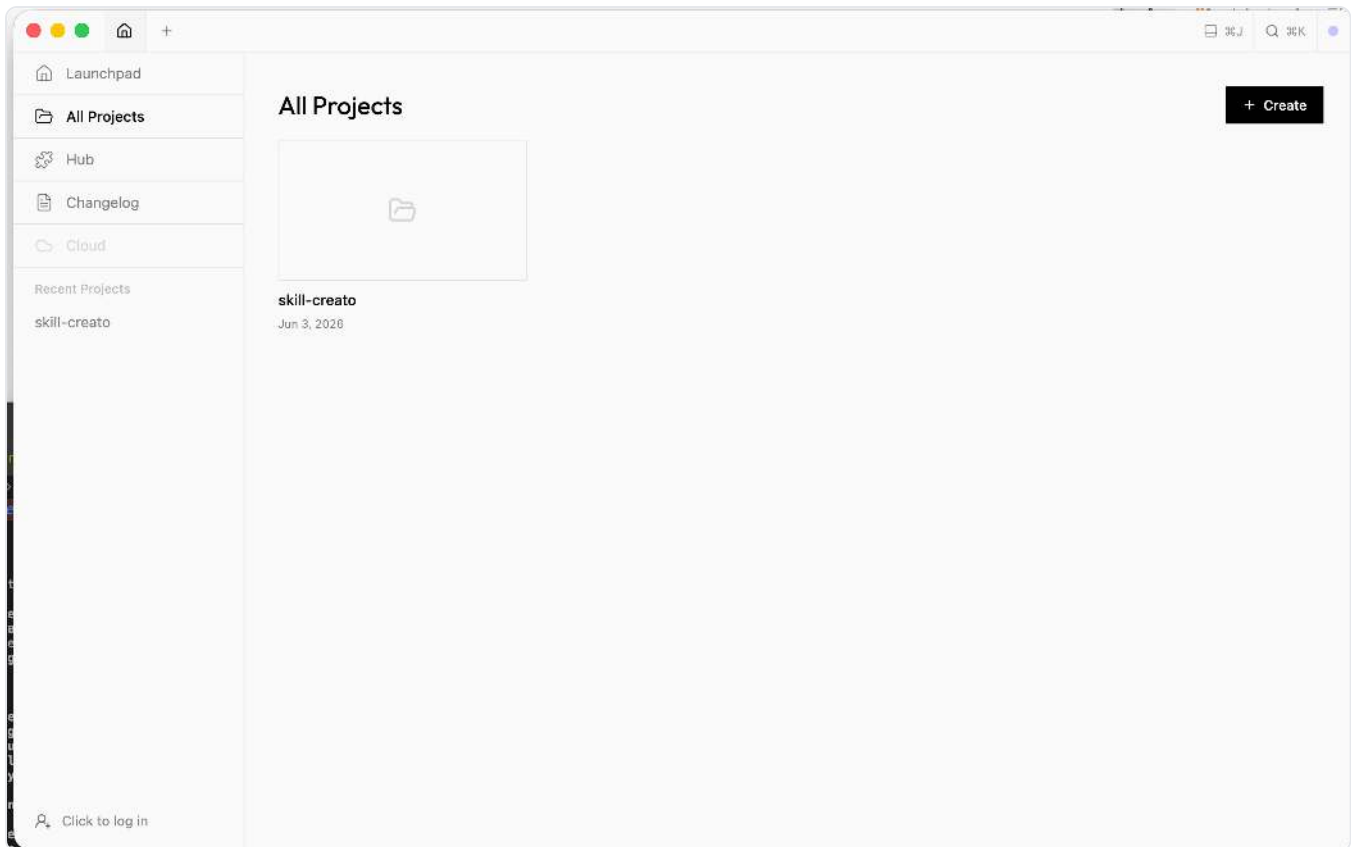
Suggerimento: Se un provider richiesto non è ancora configurato, compare un dialogo invece di un progetto rotto — vedi la sezione « Set up a Script model » in [Getting Started](#).

All Projects

La pagina **All Projects** (nella barra laterale) è il tuo archivio — ogni progetto che hai mai creato, come griglia di schede con miniature di copertina, ricercabile e impaginata.

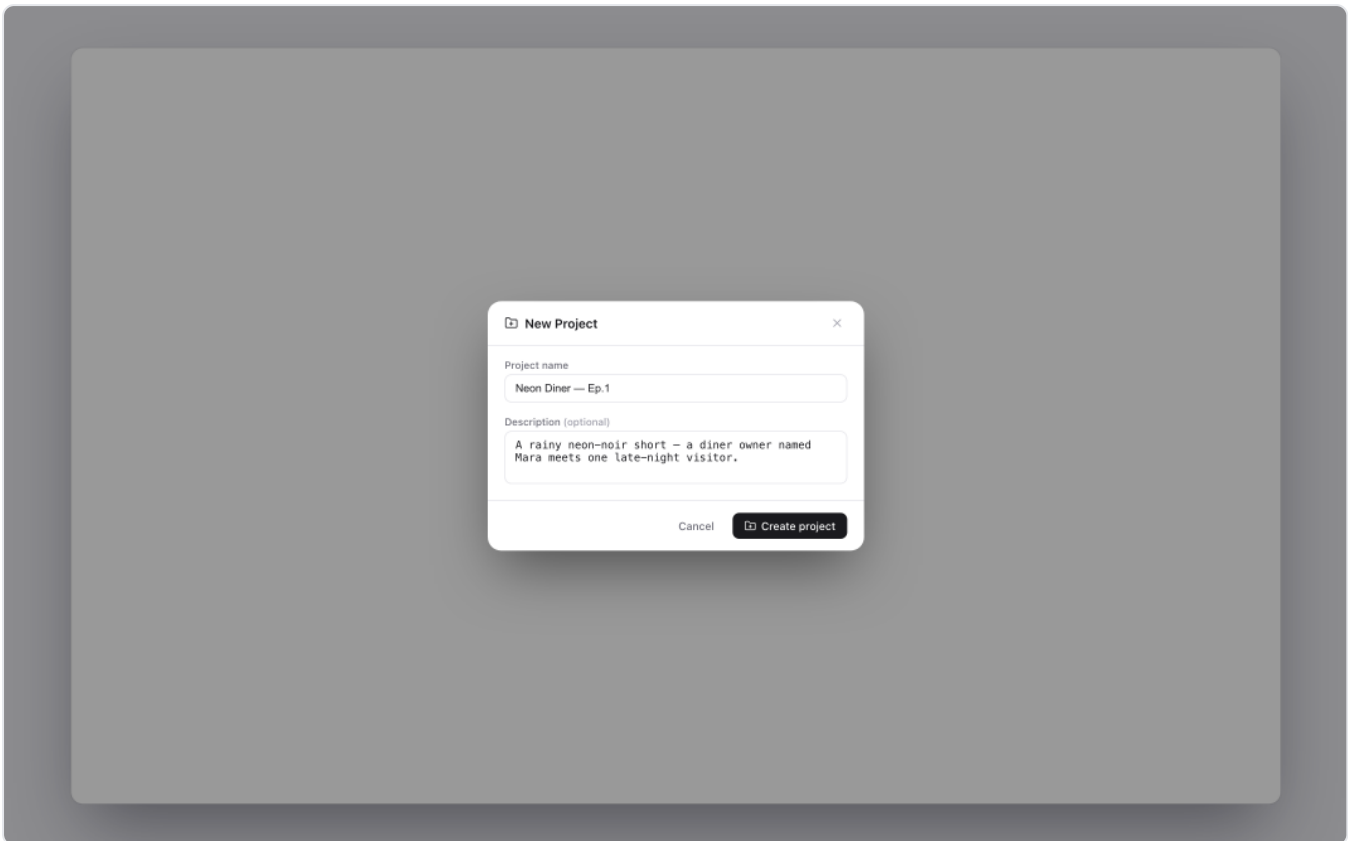


- **Apri** un progetto cliccando la sua scheda. Passare sopra una scheda mostra un'anteprima ingrandita della copertina.
- **Cerca** con il campo „Search projects...” in alto.
- **Viste:** passa tra layout griglia e lista; scegli quanti progetti mostrare **Per page**, e sfoglia con le frecce („Showing 1–24 of 96”, „Page 1 of 4”).
- **Rinomina / modifica:** apri il menu di una scheda e scegli **Edit Project** — cambia **Name** e **Description**, poi **Save Changes**.
- **Elimina:** scegli **Delete Project**. Ti verrà chiesta conferma — l'eliminazione rimuove tutti gli asset e la cronologia del chat e **non può essere annullata**.



Il dialogo New Project

Preferisci partire con un canvas vuoto invece di un prompt? Clicca **New Project** sulla pagina All Projects.



Dagli un **Project name** (es. „Sunset Film"), opzionalmente una **Description**, e clicca **Create project**. Il workspace vuoto si apre — puoi aggiungere nodi doppio-cliccando il canvas o iniziare a chattare in qualsiasi momento.

Tour della barra laterale

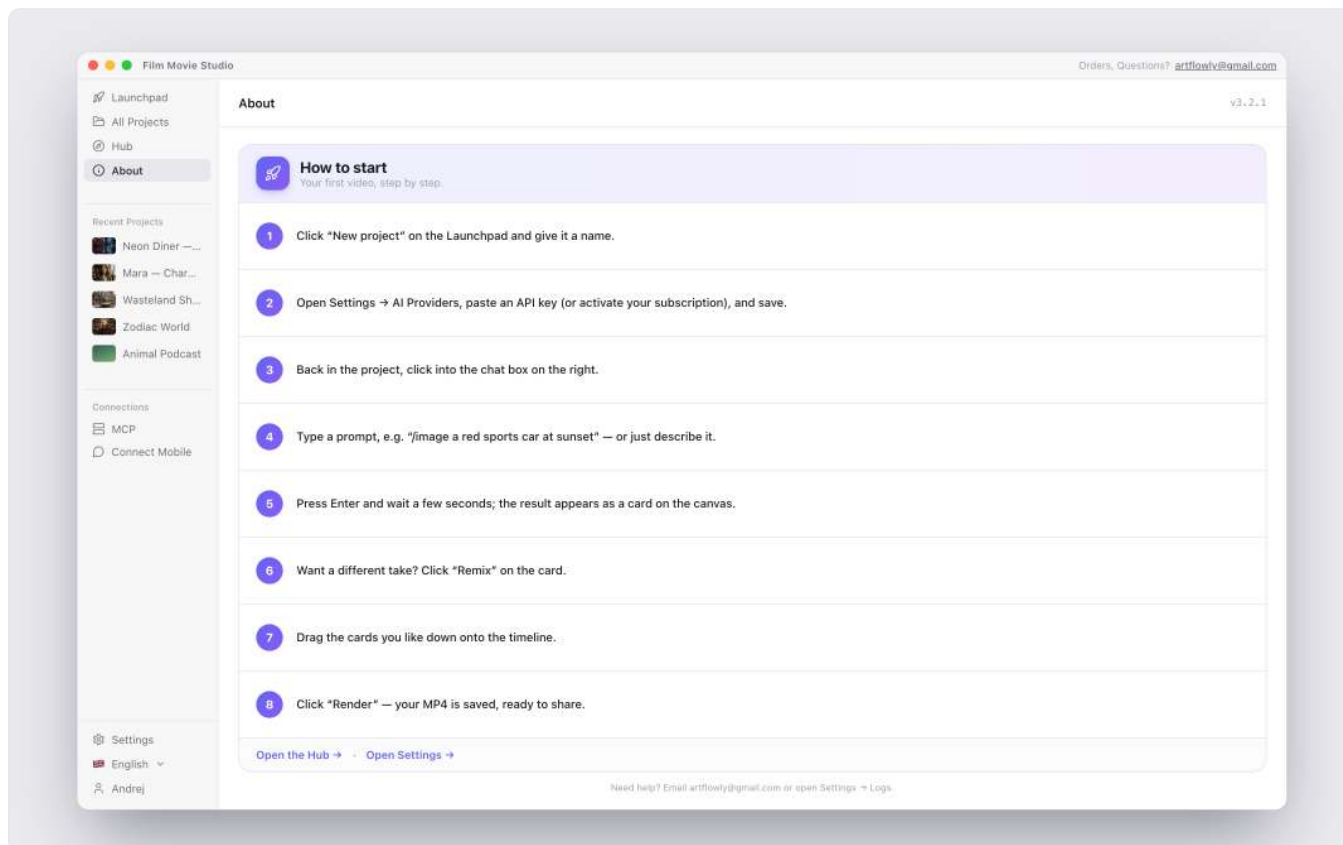
La barra laterale a sinistra è la tua navigazione permanente:

Elemento	Cosa fa
Launchpad	La schermata home descritta sopra
All Projects	L'archivio completo dei progetti
Hub	Sfogliare, installare e gestire Skills & Plugins — vedi Skill & l'Hub
Assets	La tua libreria di asset salvati, riutilizzabile tra progetti
Cast	La libreria Cast — personaggi riutilizzabili che mantengono lo stesso volto e la stessa voce in ogni progetto
About	Guida di avvio rapido e informazioni sull'app
Recent Projects	I tuoi 5 progetti più recentemente aggiornati, a un clic
Connections → MCP	Lascia che un client MCP esterno (Claude Desktop, Cursor) guidi il tuo progetto aperto
Connections → Connect Mobile	Guida lo studio dal telefono tramite un bot Telegram

In basso: **Settings**, il **selettore di lingua** (clicca la bandierina per cambiare lingua — senza riavvio), e il **menu account** con il tuo nome, con **Account settings** e **Sign out**. Uscire mantiene la tua licenza attivata — la barra laterale mostra la tua chiave mascherata così rientri con un clic.

La pagina About

La pagina **About** è una scheda compatta „How to start“ — otto passi concreti dalla creazione di un progetto al render MP4 — con link rapidi per aprire Hub e Impostazioni. L'intestazione mostra la tua versione esatta dell'app (es. v3.3.5), utile per verificare se su filmtvor.ai/studio è disponibile una versione più recente o per contattare il supporto.

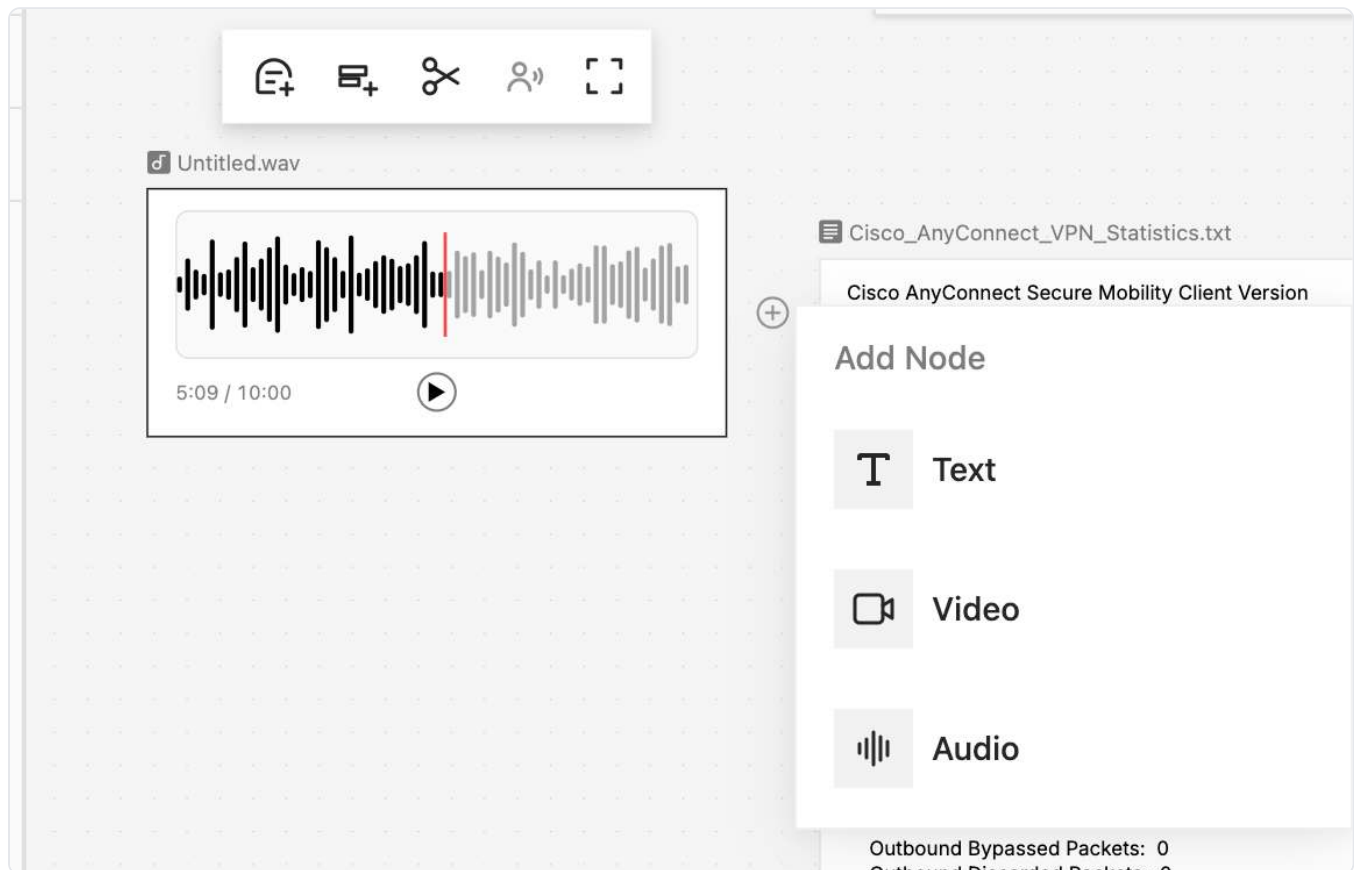


Suggerimento: Dimenticato dove sta qualcosa? La pagina About e il tour **Guide** del Launchpad sono i due aggiornamenti più rapidi — e puoi sempre chiedere al chat.

Il Workspace di progetto

Anatomia del workspace: barra icone, pannelli, schede e movimento nel canvas infinito.

Ogni progetto in FilmMovieStudio si apre nello stesso workspace in tre parti: un pannello file e librerie a sinistra, un canvas infinito al centro dove i tuoi media generati vivono come schede, e il pannello chat a destra dove parli con l'IA. Questo capitolo ti guida in ogni parte e mostra come muoverti comodamente.



La barra delle schede di progetto

In cima alla finestra trovi la barra schede — funziona come le schede del browser:

- **Home** — l'icona della casa all'estrema sinistra ti riporta al launchpad.
- **Schede di progetto** — ogni progetto aperto ha la sua scheda. Clicca una scheda per cambiare progetto; canvas, timeline e chat si scambiano insieme. Passa sopra una scheda e clicca la **x (Close tab)** per chiuderla.
- **+ New** — il chip evidenziato subito dopo l'ultima scheda apre il dialogo **New Project**. Dagli un **Project name** (e una **Description** opzionale), clicca **Create project**, e il nuovo progetto si apre in una scheda fresca.
- All'estrema destra vedi il tuo badge **SUBSCRIBED** e il saldo crediti live se hai un abbonamento. Senza, il saldo resta sfocato dietro al prompt di abbonamento.

La barra icone

La sottile striscia verticale sul bordo sinistro cambiaciò che il pannello sinistro mostra:

- **Files** — l'icona cartella. Mostra ogni file nel progetto corrente.
- **Hub — Skills & Plugins** — l'icona bussola. Sfoglia e avvia Skills e Plugins.
- **Assets Library** — l'icona segnalibro. La tua libreria di schede salvate tra progetti (vedi [Librerie Cast & Asset](#)).

In fondo alla barra:

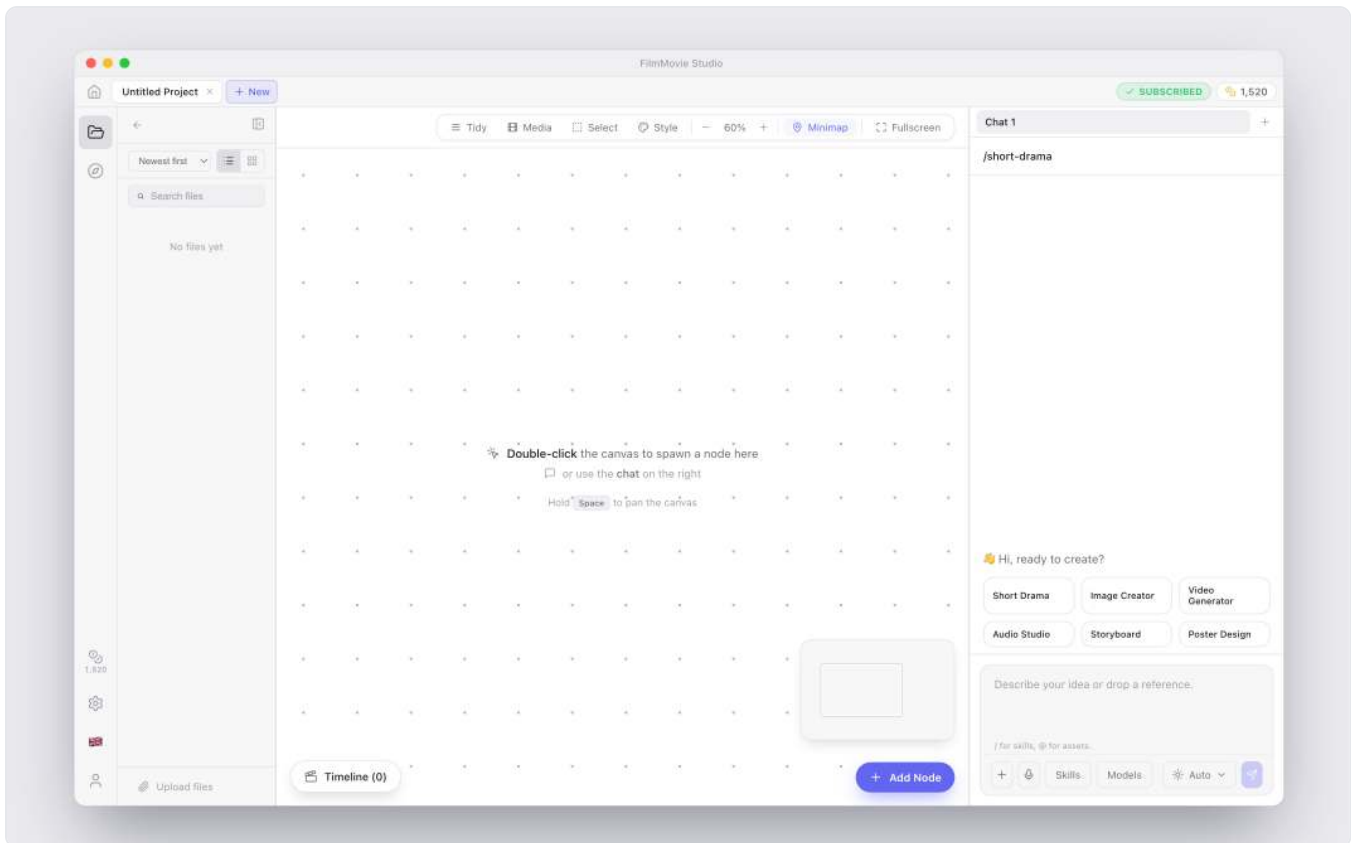
- **Credits** — l'icona moneta con il saldo sotto; clicca per aprire la sezione Subscription delle Impostazioni.
- **Settings** — l'icona ingranaggio.
- **Language** — l'icona bandiera apre il selettore lingua.
- **Account** — l'icona utente salta alle impostazioni dell'account.

Il pannello Files

Con **Files** selezionato, il pannello sinistro elenca tutto ciò che il progetto ha prodotto o importato. Puoi:

- **Cercare** file per nome usando il campo di ricerca in alto.
- **Ordinare** per **Newest first**, **Oldest first** o **Name**.
- Passare tra **List view** e **Thumbnail view**.
- Cliccare **Upload files** in basso per importare immagini, video, audio o documenti tuoi.

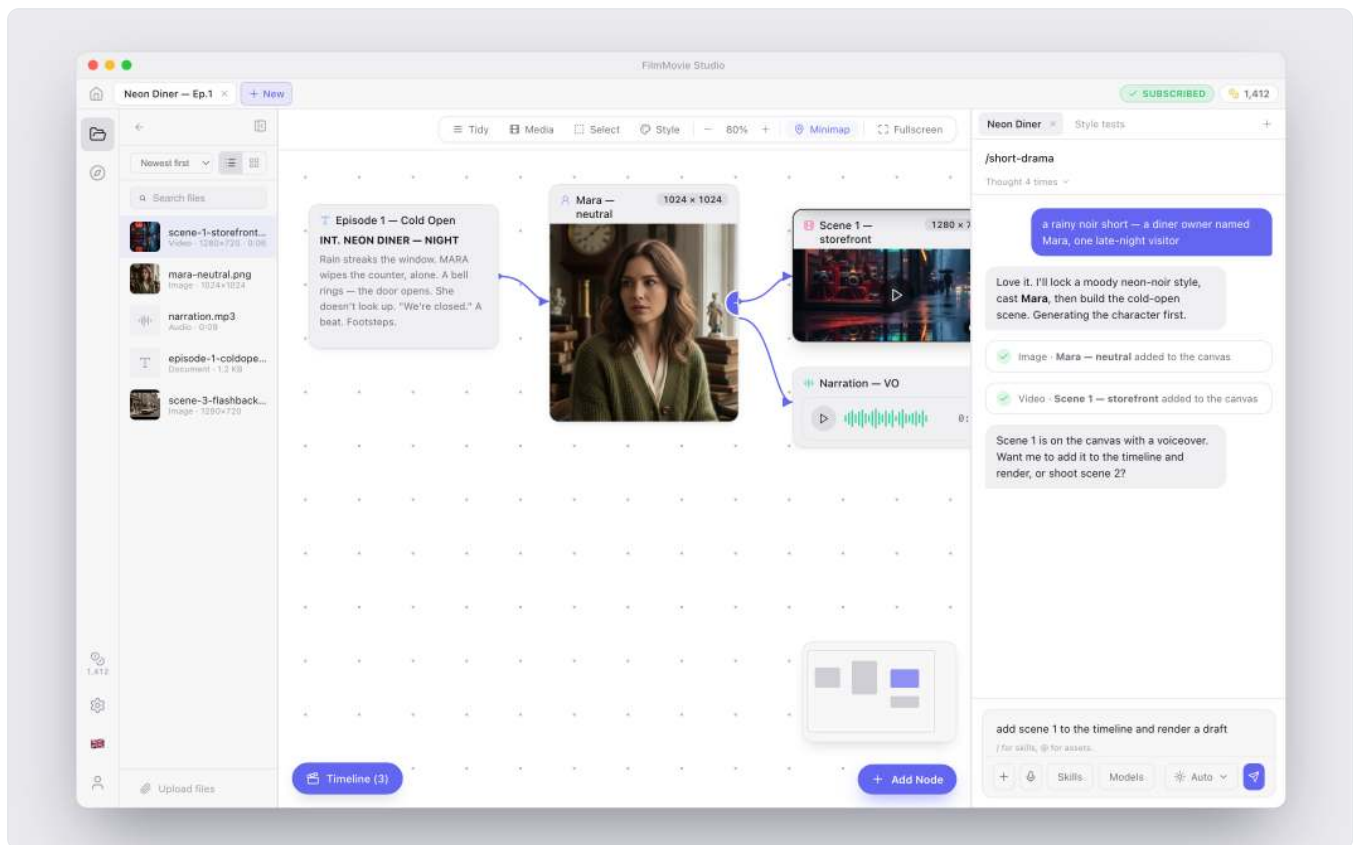
Qualsiasi cosa carichi viene copiata nella cartella assets locale del progetto — i tuoi media restano sempre sul tuo computer — ed è subito collocata sul canvas come scheda, così puoi usarla come riferimento, remixarla o lanciarla sulla timeline. Puoi anche trascinare un file dal pannello Files direttamente sul canvas per posizionarlo dove vuoi.



Il canvas e il pannello chat

La grande area al centro è il **canvas** — una superficie libera, infinita, in cui ogni generazione atterra come scheda. Il pannello a destra è il **chat**, dove descrivi cosa vuoi e l'agente IA lo costruisce scheda per scheda. Il chat è trattato a fondo in [Chat & l'agente](#); le schede stesse in [Canvas & schede](#).

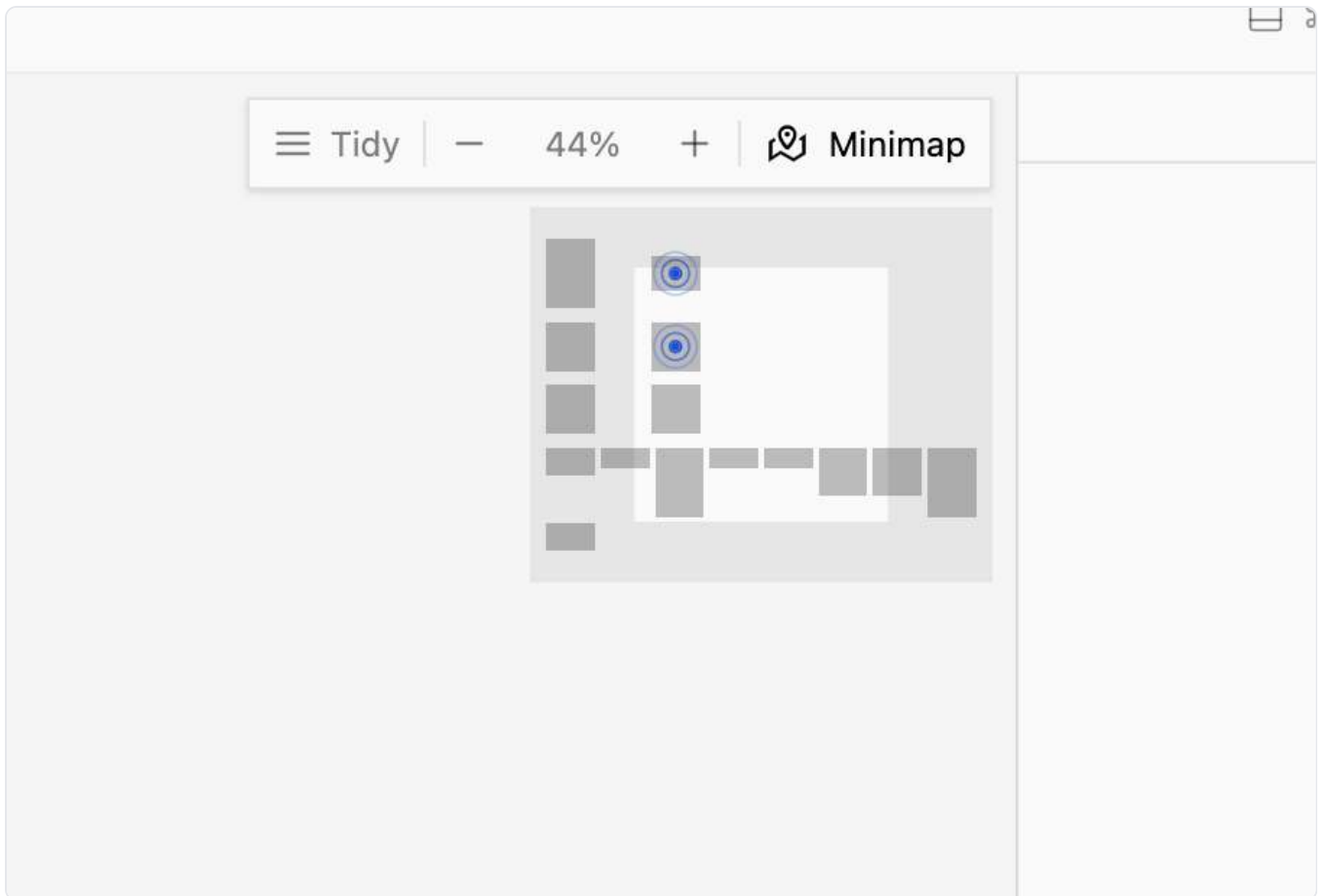
Nell'angolo in basso a sinistra del canvas c'è la pillola **Timeline** (mostra quanti clip ci sono, es. „Timeline (5)“) — cliccala per aprire l'[Editor della timeline](#). Nell'angolo in basso a destra, il pulsante **+ Add Node** ti permette di aggiungere una scheda vuota in qualsiasi momento.



Muoversi sul canvas

Quando un progetto si riempie, la navigazione conta. Ecco tutto a portata di mano:

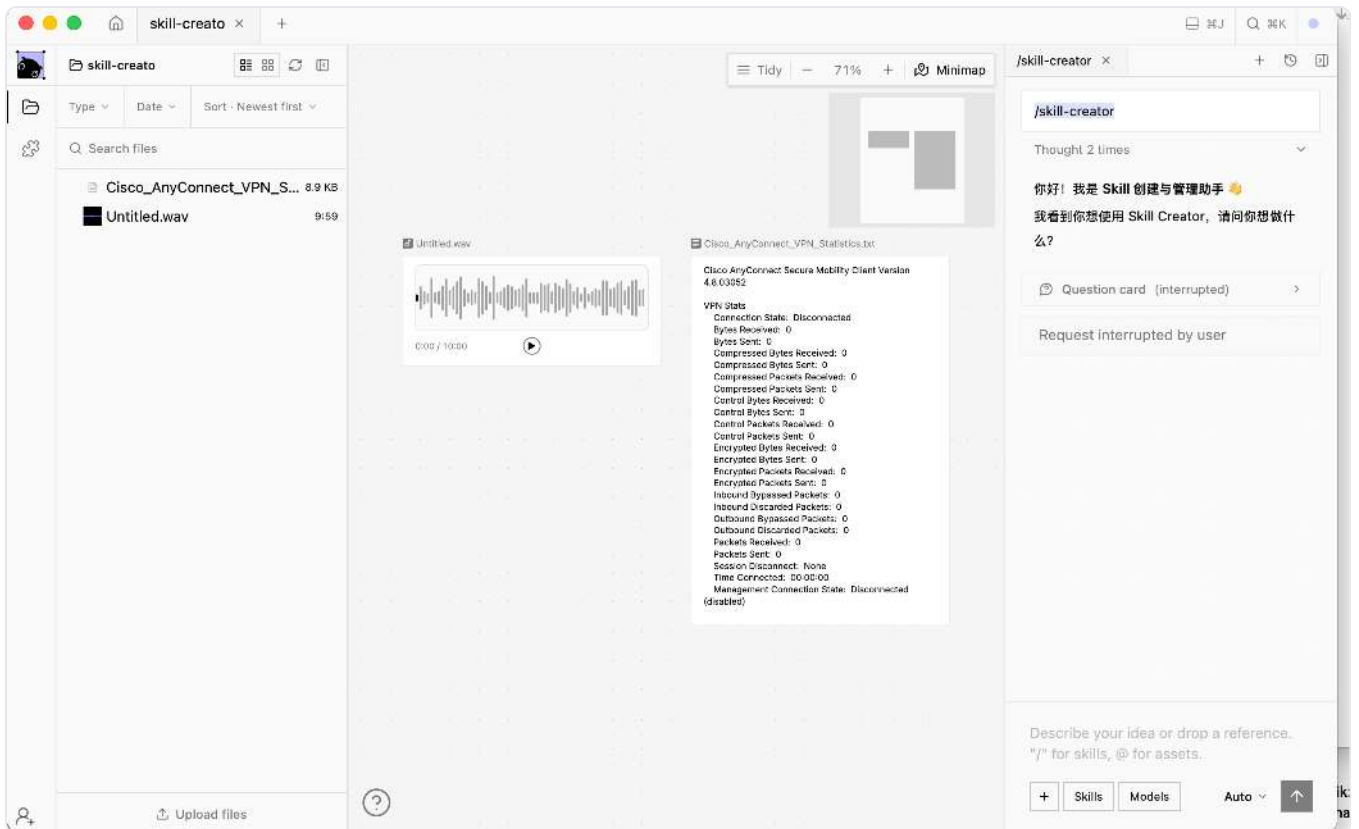
- **Zoom con la rotellina del mouse.** Scorrere zooma in dentro e fuori, centrato sul cursore — senza tasto modificatore. Puoi anche usare i pulsanti **-** e **+** nella barra strumenti in alto a destra, che regolano lo zoom del 10% alla volta tra 5% e 100%. I nuovi progetti partono al 60%.
- **Pan tenendo Spazio e trascinando.** Il cursore diventa una mano a agguanto mentre trascini il canvas.
- **Minimappa.** Il toggle **Minimap** nella barra strumenti in alto a destra mostra una piccola mappa panoramica nell'angolo del canvas. Il rettangolo bianco è la tua vista corrente — clicca o trascina ovunque sulla minimappa per saltarci subito.



La barra strumenti in alto a sinistra contiene gli strumenti del canvas:

- **Tidy** — riorganizza automaticamente tutte le schede in colonne pulite. Se il risultato non ti piace, premi **⌘/Ctrl+Z** per annullare.
- **Media** — nasconde le schede prompt e testo, così vedi solo immagini, video e audio. Clicca di nuovo per mostrare tutto.
- **Select** — trasforma un trascinamento di sfondo in un riquadro di selezione. Trascina su più schede per selezionarle tutte, poi usa la barra selezione per **Group-le** in una regione colorata, **Add all to chat**, **Add all media to timeline**, **Align into a row** o **Delete all selected**. Premi **Esc** per vuotare la selezione e uscire dalla modalità Select.
- **Style** — apre il **Project Style Lock**: una frase di stile più un'immagine di riferimento opzionale applicata a ogni generazione di immagini e video nel progetto, così tutti i tuoi visual restano coerenti. Pinna un riferimento direttamente da qualsiasi scheda immagine con il suo pulsante **Pin style**.
- **Fullscreen** — l'icona espandi nasconde tutto tranne il canvas. Una barra fluttuante mantiene tutti gli strumenti disponibili; premi **Esc** o clicca di nuovo il pulsante fullscreen per uscire.

Suggerimento: Doppio-clic in un punto vuoto del canvas per aprire il menu **Add Node** proprio lì — il modo più veloce di piazzare una nuova scheda Text, Table, Image, Video o Audio esattamente dove la vuoi.



Dove andare dopo

Ora che sai orientarti, scopri cosa possono fare le schede stesse in [Canvas & schede](#), guida l'intera pipeline da [Chat & l'agente](#), o assembla i tuoi clip finiti nell'[Editor della timeline](#).

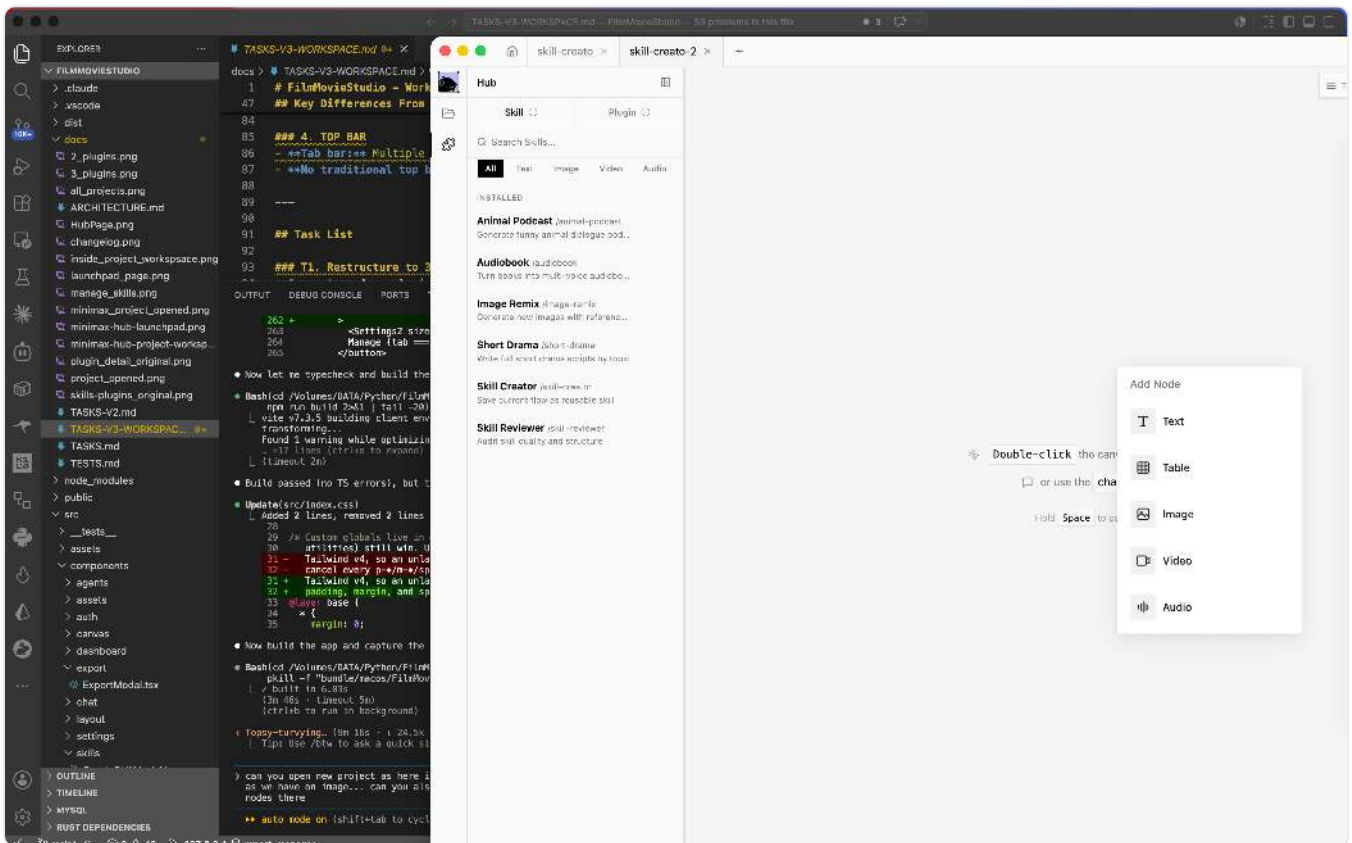
Canvas e schede

Ogni tipo di scheda e ogni pulsante della barra strumenti — remix, variazioni, upscale, outpaint, blocco stile e altro.

Tutto ciò che crei in FilmMovieStudio vive sul canvas come **scheda** (chiamata anche nodo): ogni immagine, video, clip audio, pagina di sceneggiatura, gioco e documento è una scheda che puoi spostare, collegare, remixare e inviare al chat o alla timeline. Questo capitolo è la reference completa per ogni tipo di scheda e ogni pulsante della sua barra strumenti.

Schede e connessioni

Quando chiedi all'agente in [Chat e l'agente](#) di generare qualcosa, il risultato atterra sul canvas come nuova scheda — non devi mai collocarla tu. Le schede create da altre schede (un video da un'immagine keyframe, variazioni di un'immagine, una scena generata da una sceneggiatura) sono disegnate con una **linea di connessione** verso il genitore, così puoi sempre tracciare da dove arriva qualcosa.

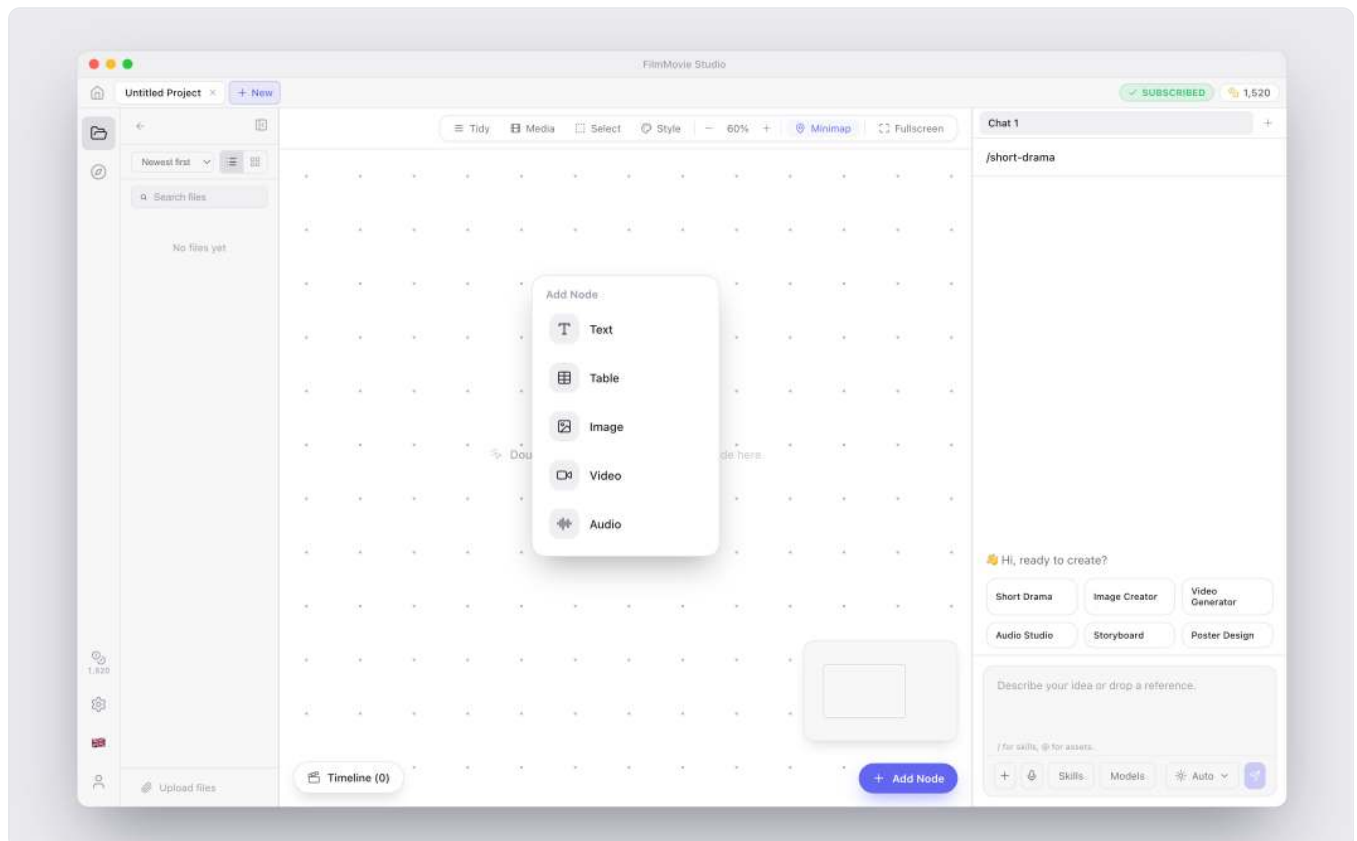


Passa col mouse su una scheda e compare una maniglia \ominus sul suo bordo (**Add connected node**). Cliccala — o trascinala su un canvas vuoto — per creare una scheda figlia collegata. Quando ti dirami da un'immagine, la nuova scheda porta automaticamente l'immagine sorgente come riferimento, così un ramo „Image → Video" anima esattamente quell'immagine.

Aggiungere schede manualmente

Non ti serve il chat per creare una scheda. Doppio-clic in un punto vuoto del canvas, o clicca il pulsante **+ Add Node** nell'angolo in basso a destra, per aprire il menu **Add Node** con cinque tipi di scheda vuota:

- **Text** — note freeform, prompt o sceneggiature.
- **Table** — semplice testo tabellare.
- **Image** — una scheda immagine vuota con pannello di generazione.
- **Video** — una scheda video vuota con pannello di generazione.
- **Audio** — una scheda audio vuota con schede **Audio** (parlato) e **Music**.



Tipi di scheda generati

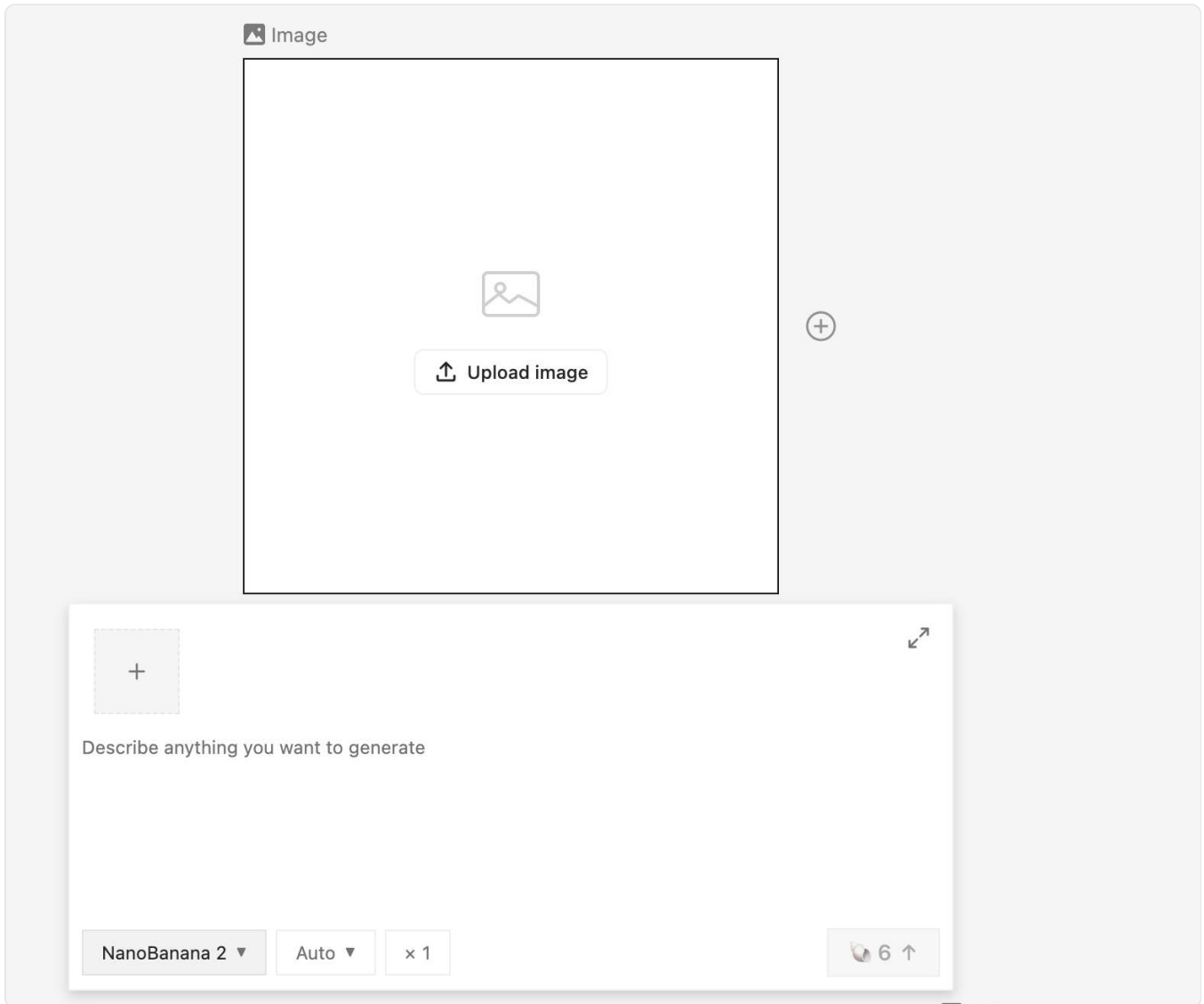
Le skill e l'agente chat creano alcune schede specializzate sopra le cinque base. Si comportano come il loro tipo base ma mostrano contenuti extra:


- **Character** — un ritratto più un breve profilo; si comporta come una scheda immagine e può essere salvata nella libreria Cast (vedi [Librerie Cast & Asset](#)).
- **Plan / Episode / Scene / Intent** — testo di sceneggiatura e pianificazione prodotto da skill workflow; si comportano come schede testo.
- **Final** — il video finale renderizzato di un workflow; si comporta come una scheda video (senza Remix, dato che è un composito).
- **Screen** — una schermata app costruita dalla skill App Builder, con i suoi strumenti di export.
- **Game** — un gioco giocabile costruito dalle skill di gioco, giocabile direttamente sulla scheda.

- **Document** — un file office generato (PDF, Word, Excel) che puoi aprire con le app di sistema.

Seleziona una scheda per rivelare la sua **barra strumenti** sopra di essa. Le sezioni sotto elencano ogni pulsante per tipo di scheda. Ogni barra finisce con un'icona cestino — **Delete node** — che ti chiede conferma (**Delete / Cancel**) prima di rimuovere la scheda.

Schede immagine



Le schede immagine (e le schede personaggio) hanno il set di strumenti più ricco — così tanti che solo i tuoi preferiti **pinnati** stanno nella barra principale, mentre il resto vive nel menu **More tools** dietro il pulsante . Di default la barra principale mostra **Remix**, **Color adjust** e **Fullscreen**; usa **Customize Toolbar** per pinnare gli strumenti che usi più spesso.

Pulsante	Cosa fa	Crediti
Remix	Rigenera una variazione dal prompt salvato della scheda	—
Variations	Genera 3 , 4 o 6 varianti fresche dello stesso prompt come schede figlie	—
Pin style	Pinna questa immagine come riferimento Style Lock del progetto	—

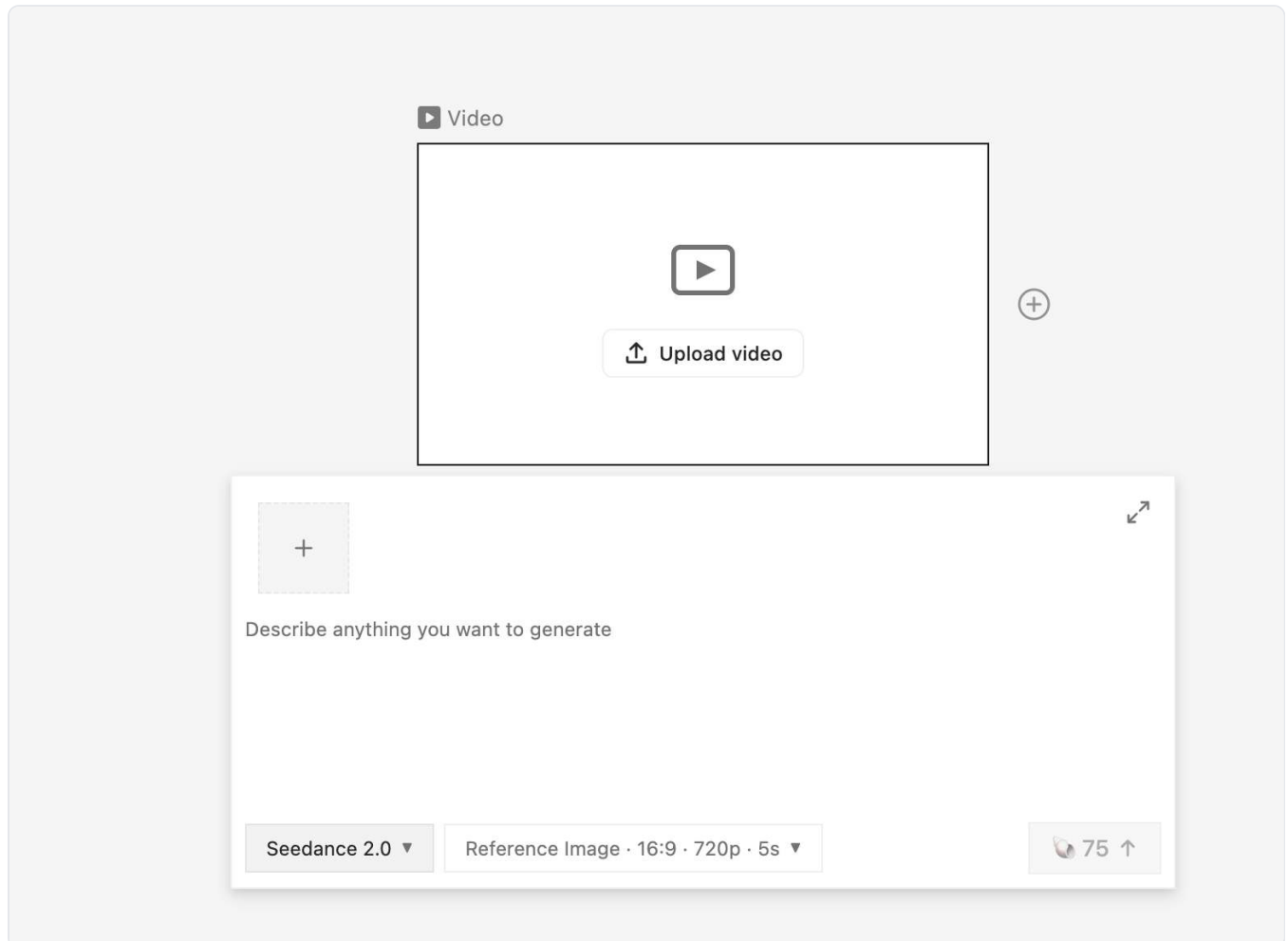
Pulsante	Cosa fa	Crediti
Outpaint	Estende l'immagine oltre i suoi bordi a un nuovo aspect ratio	60
HD Upscale	Upscale super-risoluzione 4x	100
Remove BG	Rimuove lo sfondo	20
Edit Image	Descrivi a parole una modifica e applicala all'immagine	—
Erase & Redraw	Disegna una maschera, poi rigenera solo quella regione	—
Rotate	Ruota 90° orario/antiorario, capovolgi orizzontalmente o verticalmente	—
Add to chat	Referenzia questa scheda nel tuo prossimo messaggio di chat	—
Add to timeline	Invia l'immagine all' Editor della timeline	—
Color adjust	Apre gli slider di regolazione colore	—
Split Grid	Taglia un'immagine griglia in schede separate: 4-Grid (2x2), 9-Grid (3x3), 16-Grid (4x4) o 25-Grid (5x5)	—
Add to Assets	Aggiunge un segnalibro alla scheda nella tua libreria Asset	—
Save to Cast	Salva il volto di un personaggio (e la voce) nella libreria Cast	—
Fullscreen	Apre un'anteprima a finestra intera	—
Customize Toolbar	Scegli quali strumenti pinnare alla barra principale	—

Alcuni meritano uno sguardo più attento:

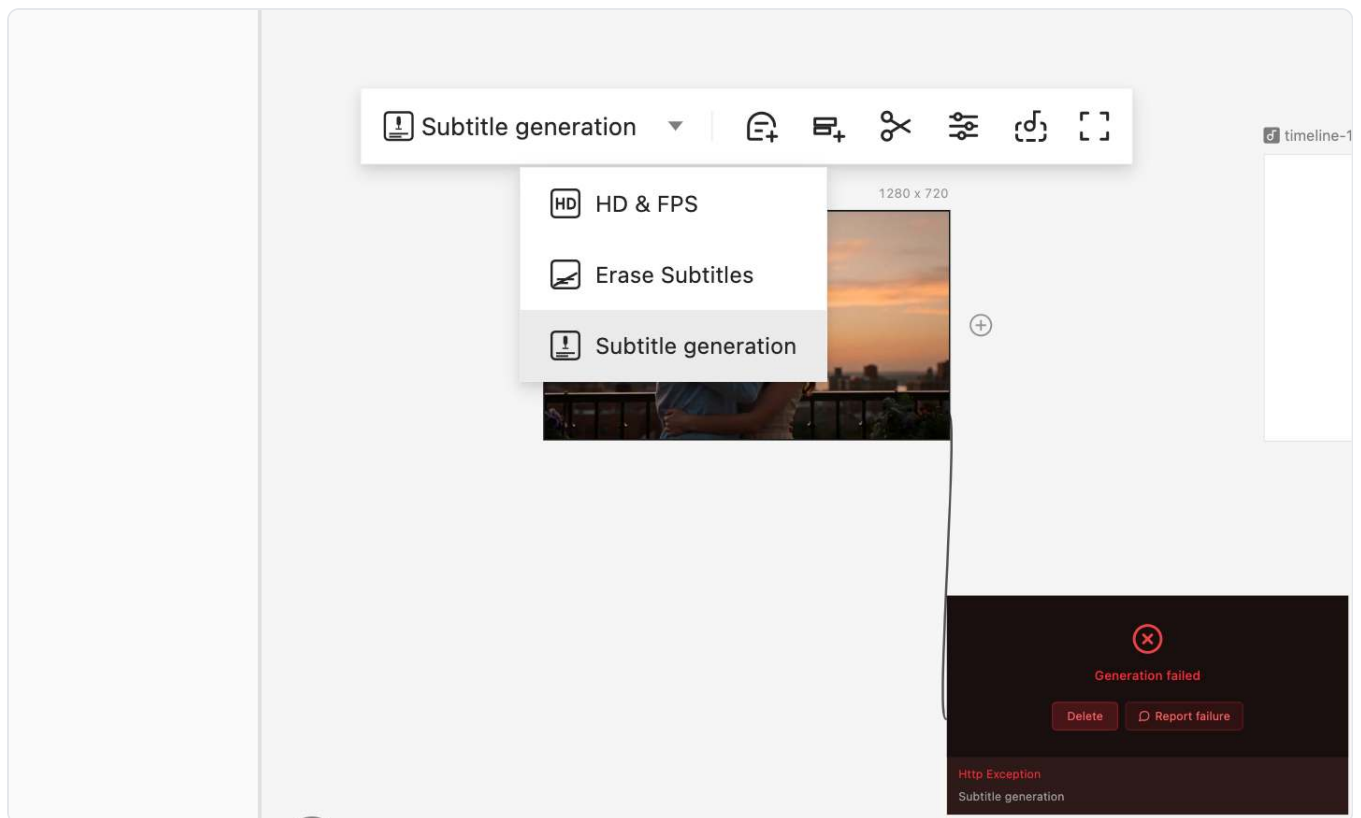
- **Remix** rilancia l'esatto prompt che ha creato la scheda, così ottieni una variante sorella senza ridigitare nulla. Funziona su qualsiasi immagine generata dal chat (e video).
- **Variations** dispiega diversi figli in una volta — ottimo per scegliere il migliore di un lotto.
- **Pin style** alimenta il **Project Style Lock** (il pulsante **Style** nella barra strumenti del canvas): l'immagine pinnata più la tua frase di stile vengono applicate a ogni generazione di immagini e video nel progetto, mantenendo il film visivamente coerente.
- **Outpaint** apre un pannello dove scegli **Scale**, **Resolution**, un **Preset** e un rapporto target (1:1, 3:4, 2:3, 9:16, 4:3, 3:2, 16:9, 4:5, 5:4 o Original), poi clicca **Generate** (60 crediti) per far crescere l'immagine verso l'esterno.
- **Edit Image** è il ritocco più rapido: digita in „**Describe the edit...**” e clicca **Apply**.
- **Erase & Redraw** ti dà un **Brush** e un **Eraser** con dimensione regolabile, più **Undo** e **Clear mask**. Disegna su ciò che vuoi sostituire, digita „**Describe what to draw in the painted area...**” e clicca **Apply** — solo la regione disegnata viene rigenerata.
- **Split Grid** è perfetto dopo aver generato uno storyboard o character sheet come un'unica grande immagine griglia — ogni tessera diventa una sua scheda.
- **Color adjust** apre slider per **Color (tonalità)**, **Vibrance**, **Saturation**, **Temperature**, **Tint**, **Contrast** e **Brightness**, con un pulsante **Reset**.
- **Save to Cast** fissa il volto di un personaggio così appare (e suona) uguale in ogni progetto futuro — vedi [Librerie Cast & Asset](#).

Suggerimento: In **Customize Toolbar** puoi anche attivare **Show tool names** per mostrare un'etichetta sotto ogni icona mentre impari gli strumenti.

Schede video

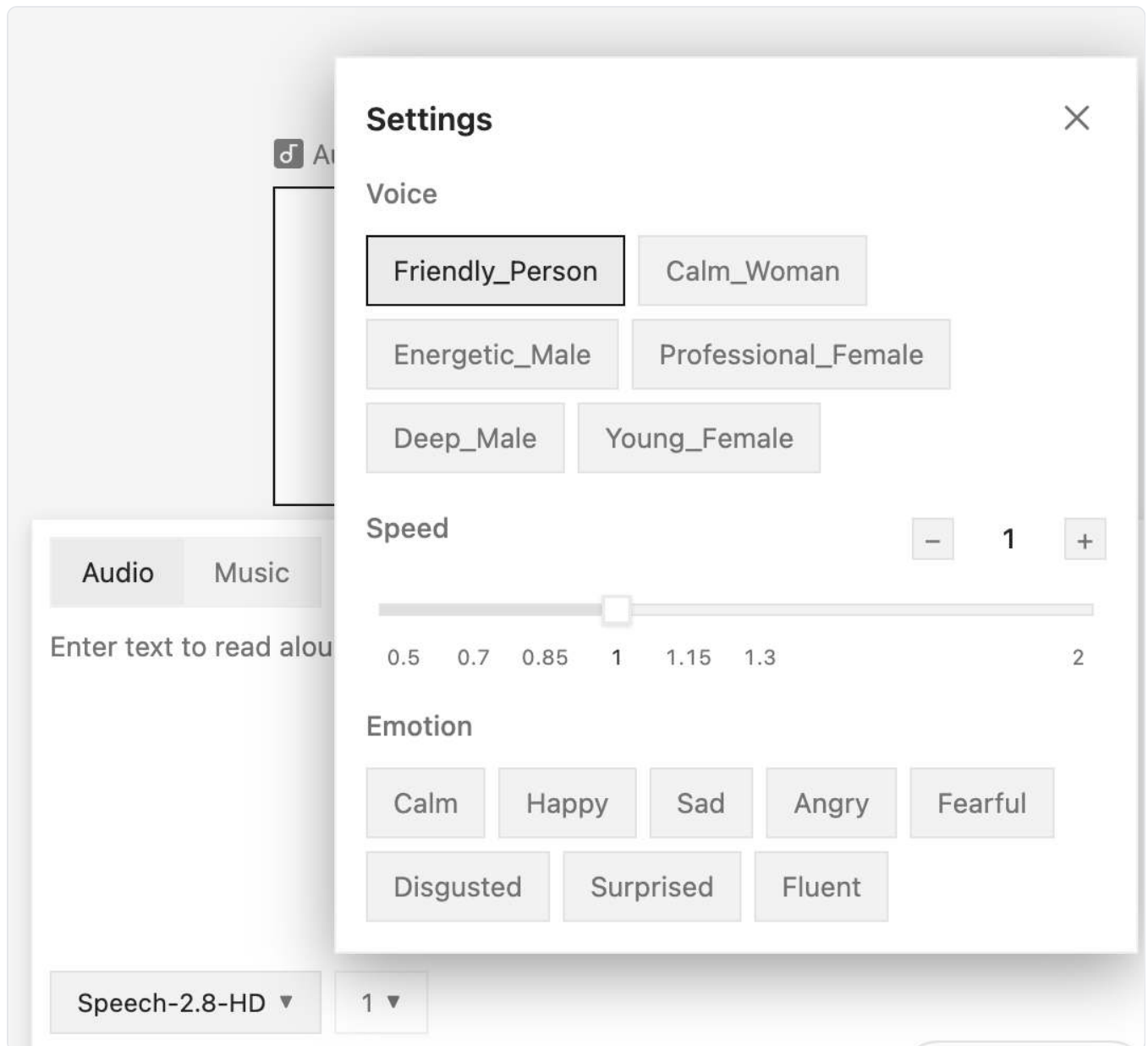


Pulsante	Cosa fa	Crediti
Remix	Rigenera una variazione dal prompt salvato della scheda (solo video generati dal chat)	—
Generate subtitles	Rileva il parlato nella traccia audio e genera sottotitoli	—
Add to chat	Referenzia questa scheda nel tuo prossimo messaggio di chat	—
Add to timeline	Invia il video all' Editor della timeline	—
Clip	Taglia il video sulla sezione che scegli	—
Extract audio	Estrae la colonna sonora in una nuova scheda audio	—
Color adjust	Apri gli slider di regolazione colore (come per le immagini)	—
Add to Assets	Aggiunge un segnalibro alla scheda nella tua libreria Asset	—
Fullscreen	Apri un'anteprima a finestra intera con riproduzione	—



Generate subtitles apre il dialogo **Subtitle generation** dove scegli la **Language** parlata (**English, Chinese** o **Other**) prima che inizi la trascrizione. **Clip** ti permette di tenere solo la parte buona di un'inquadratura prima che vada in timeline, e **Extract audio** è comodo quando vuoi riutilizzare una battuta vocale o colonna sonora separatamente. Le schede **Final** — il risultato renderizzato di un workflow — condividono questa barra meno Remix.

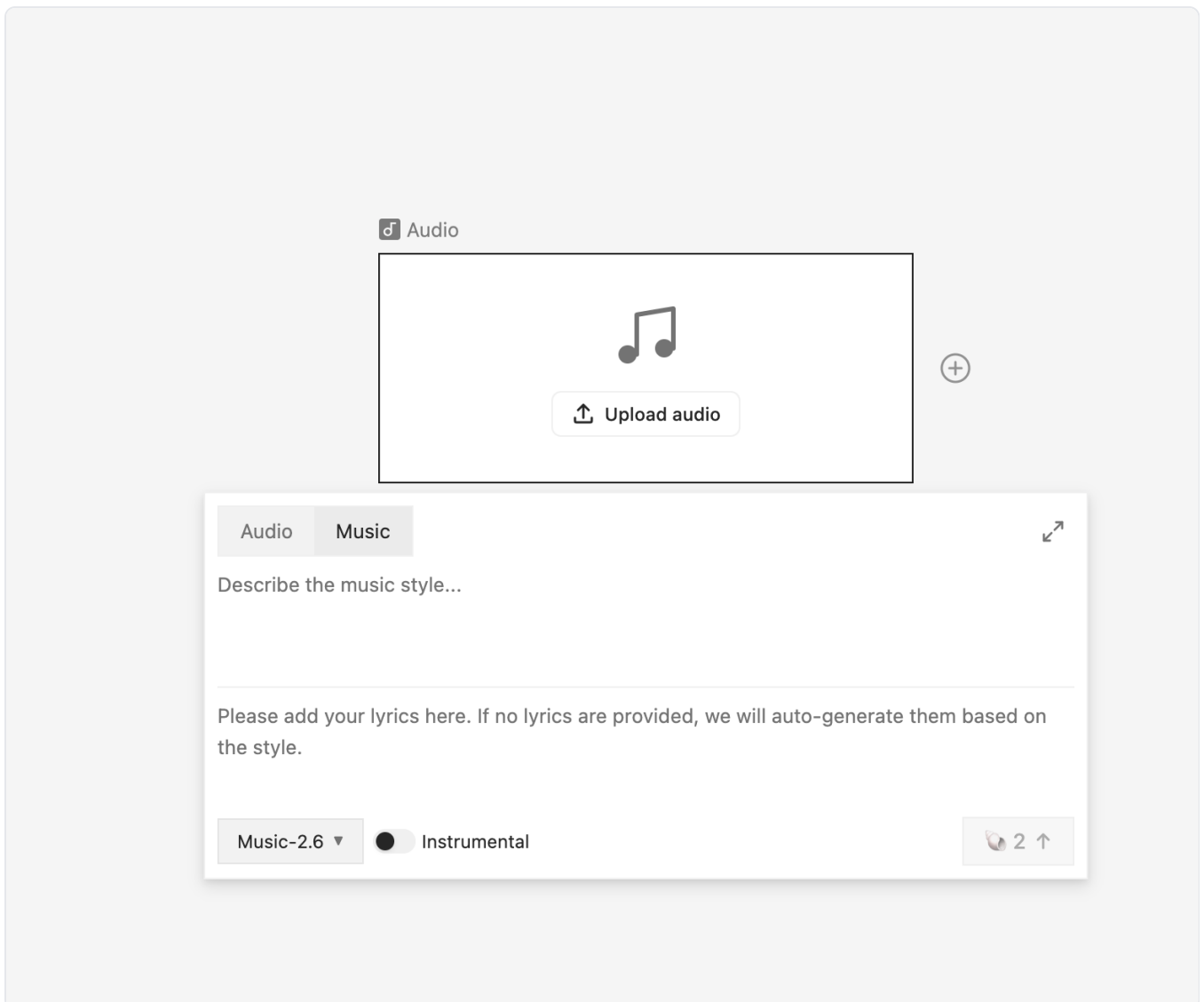
Schede audio



Pulsante	Cosa fa	Crediti
Add to chat	Referenzia questa scheda nel tuo prossimo messaggio di chat	—
Add to timeline	Invia il clip all' Editor della timeline	—
Clip	Taglia l'audio	—
Adjust volume	Alza o abbassa il volume del clip	—
Add to Assets	Aggiunge un segnalibro alla scheda nella tua libreria Asset	—
Fullscreen	Apri un lettore a finestra intera	—

Una scheda audio vuota ha due schede: **Audio** per il text-to-speech (digita o incolla le parole da leggere e scegli una voce) e **Music** per brani completi — descrivi genere, atmosfera, strumenti e tempo, tocca i chip di

stile per costruire la descrizione, e opzionalmente clicca **Generate lyrics** (nella lingua scelta) o scrivi i tuoi. Un interruttore **Instrumental** salta del tutto le voci, e puoi scegliere output **MP3** o **WAV**.



Schede Text, Table, Document e sceneggiatura

Le schede di testo — incluse **Table**, **Document** e la famiglia sceneggiatura (**Plan**, **Episode**, **Scene**, **Intent**) — condividono una barra strumenti compatta:

Pulsante	Cosa fa	Crediti
Copy text	Copia tutto il testo della scheda negli appunti	—
Add to chat	Referenzia questa scheda nel tuo prossimo messaggio di chat	—
Add to Assets	Aggiunge un segnalibro alla scheda nella tua libreria Asset	—
Fullscreen	Apri il testo in un lettore a finestra intera	—

Schede Screen (App Builder)

Pulsante	Cosa fa	Crediti
Export React code	Esporta l'app come codice React pronto al run	—
Save as PNG	Salva la schermata come immagine	—
Record walkthrough video	Registra un walkthrough narrato dell'app	—
Add to chat / Add to Assets / Fullscreen	Come sopra	—

Schede Game

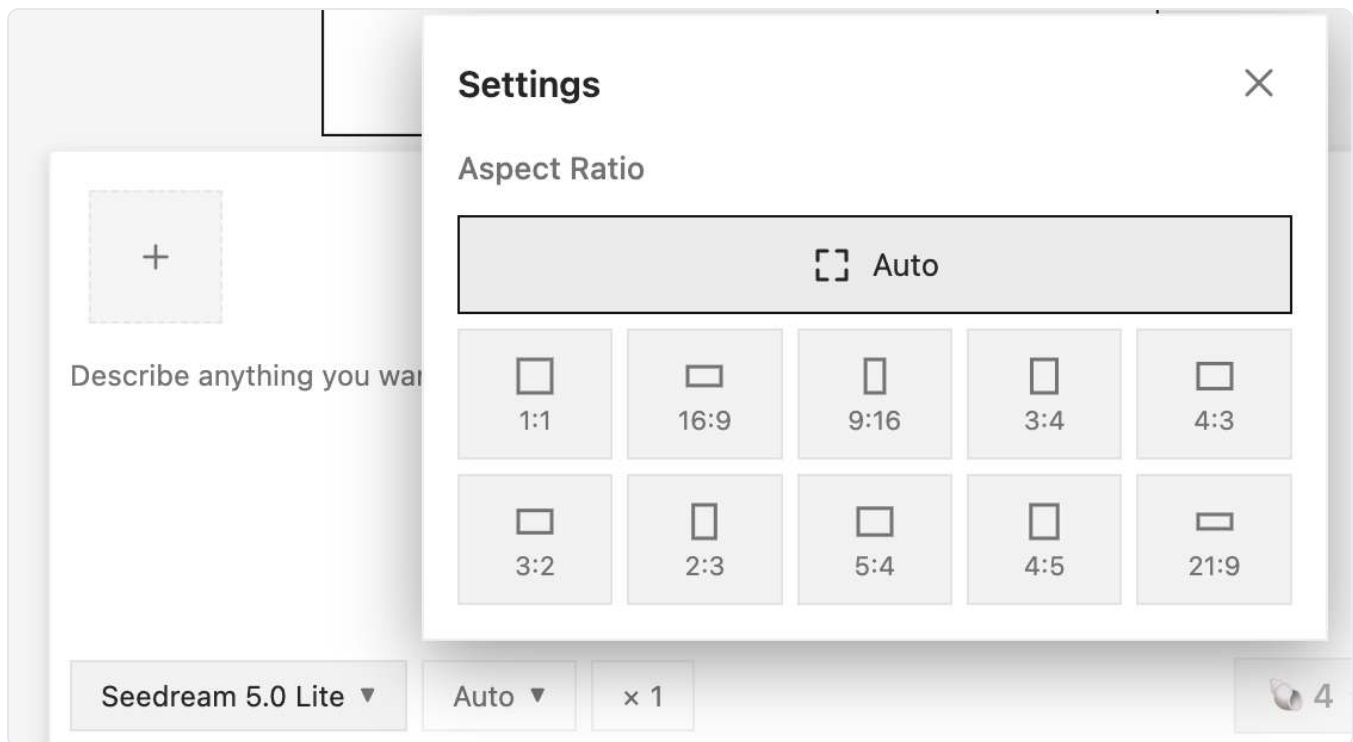
Pulsante	Cosa fa	Crediti
Edit / remix game	Riapre il gioco nel chat per modificarlo	—
Export as HTML	Salva il gioco come singolo file .html autonomo	—
Add to chat / Add to Assets / Fullscreen	Come sopra	—

Schede Document (file office)

Pulsante	Cosa fa	Crediti
Open	Apri il file con l'app predefinita del sistema	—
Reveal in folder	Mostra il file nel Finder / Esplora file	—
Add to chat / Add to Assets	Come sopra	—

Il pannello di generazione su una scheda

Seleziona una scheda immagine, video o audio vuota (o generata prima) e il suo **pannello di generazione** compare sotto di essa — lo stesso potere del chat, direttamente sulla scheda.



- **Box prompt** — „Describe anything you want to generate“. Se la scheda era già stata generata, il suo prompt originale è precompilato così puoi ritoccarlo e rilanciare.
- **Immagini di riferimento** — le schede immagine collegate compaiono come miniature automaticamente, e il pulsante + ne aggiunge altre dal disco. Un anello colorato ti dice se il modello selezionato le userà davvero.
- **Enhance** — il pulsante scintilla riscrive il tuo prompt con dettagli più ricchi (e dialogo parlato per il video) usando il tuo modello Script; la freccia undo ripristina il tuo testo originale.
- **Settings** — il pulsante slider apre le opzioni del modello: rapporto, risoluzione, durata e quant'altro il modello scelto supporta. Il rapporto scelto ridimensiona anche la scheda di conseguenza.
- **Model** — il menu a tendina sceglie quale modello IA genera. Modelli diversi hanno punti di forza, velocità e prezzi diversi.
- **Generate** — lo avvia. Sui modelli abbonamento (gestiti) il pulsante mostra il **costo stimato in crediti** in anticipo; i modelli che usano le tue chiavi API dicono solo **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

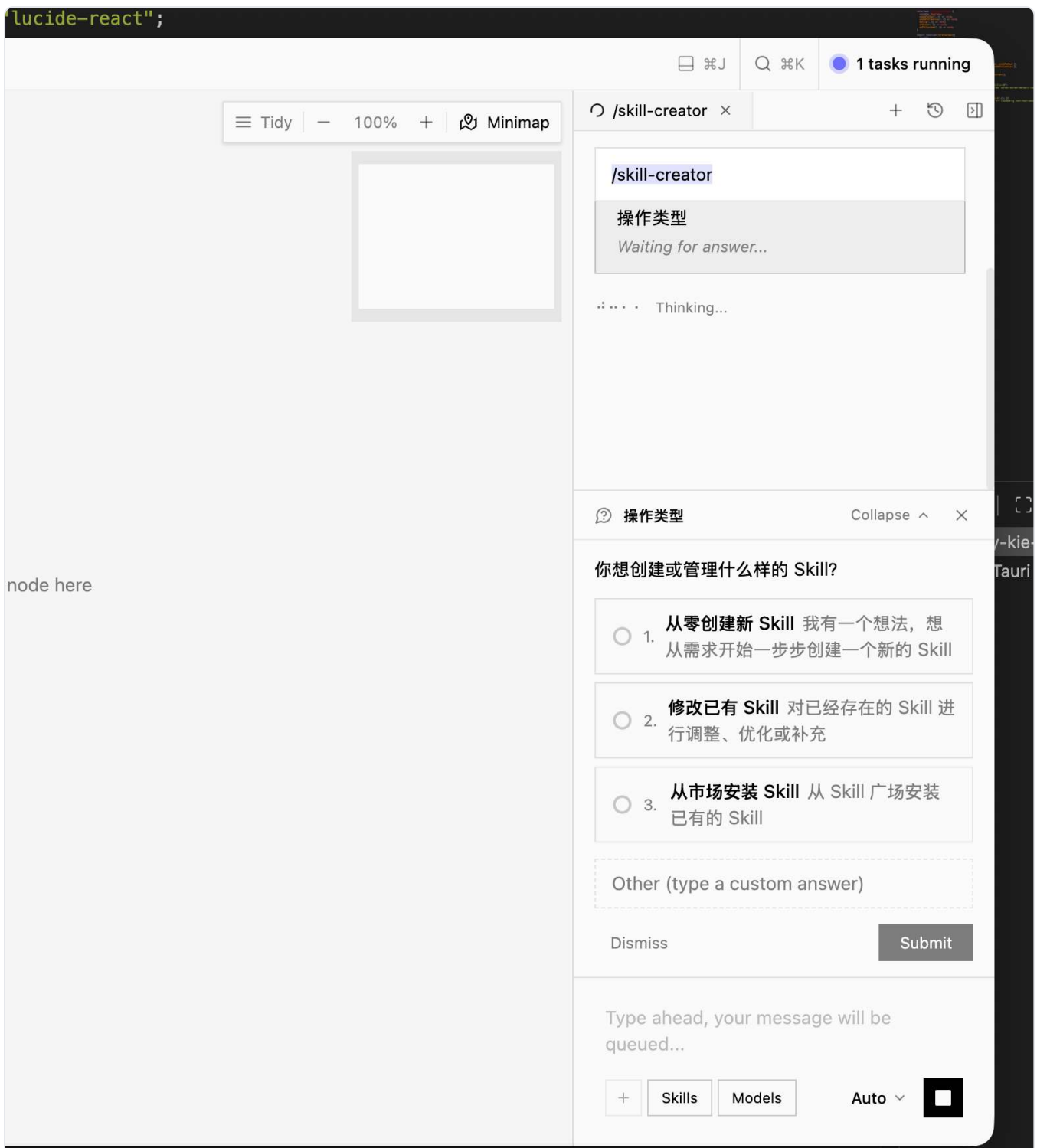
Suggerimento: Le schede testo ricevono una versione più leggera di questo pannello — un box prompt che chiede al tuo modello Script di riscrivere o estendere il testo della scheda in loco.

Padroneggiate le schede, mettile in ordine nell'[Editor della timeline](#), o rendi permanenti i tuoi personaggi nelle [Librerie Cast & Asset](#).

Chat e l'agente

Comandi slash, comandi di sessione, @menzioni, allegati, input vocale e selezione del modello.

Il pannello chat sul lato destro di ogni workspace di progetto è dove dirigi l'intera produzione. Descrivi cosa vuoi, e l'agente IA fa il resto: pianifica il lavoro, ti fa domande quando serve una decisione, genera immagini, video, audio e testo e colloca ogni risultato come scheda sul canvas (vedi [Canvas e schede](#)). Una conversazione può portare un progetto da un'idea di una riga a un film renderizzato.



Scrivi e basta — l'agente capisce l'intento

Non ti serve un comando per iniziare. L'input legge „**Describe your idea or drop a reference.**” — ed è davvero tutto. Quando invii testo semplice, l'agente capisce cosa intendevi:

- **Richieste creative one-shot** — „fangami un'immagine di un robot rosso”, „un clip di 6 secondi della luna sull'acqua” — vengono generate direttamente, e il risultato atterra sul canvas.
- **Domande** — „cosa sai fare?”, „come funziona questa app?” — ricevono una risposta semplice, nessuna generazione.

- **Richieste grandi, multi-fase** — „facciamo uno short drama sui violoncellisti" — vengono instradate alla skill workflow giusta, e l'agente si offre di avviarla per te.
- **Chat casuale** riceve semplicemente una risposta amichevole.

/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...



Sotto l'input vedi sempre la riga di aiuto „/ for skills, @ for assets." insieme a un breve avviso che stai chattando con un sistema IA e che i contenuti generati possono essere imprecisi.

Comandi slash rapidi

Digita / per aprire il menu comandi. Accanto alle tue skill elenca cinque comandi rapidi per generazioni singole:

Comando	Etichetta	Cosa fa
/image	Create Image	Genera un'immagine
/video	Generate Video	Crea un video dal tuo prompt
/audio	Produce Audio	Crea musica o effetti sonori
/script	Write Script	Genera una sceneggiatura o testo
/all	Run All Agents	Esegue tutti gli agenti in parallelo

Per esempio: /image a red sports car at sunset, cinematic light .

Comandi skill

Ogni skill attivata è anche un comando slash — il suo nome in kebab-case, come /short-drama , /promo-video o /audiobook . Digita il comando seguito dalla tua idea:

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

Digita un comando skill **da solo** e compare un suggerimento grigio dopo — premi **Tab** per accettarlo e la skill risponde con una breve guida d'uso: buoni prompt di esempio, cosa includere, e idee di tema. Alcune skill (come `/app-builder`) mostrano anche starter cliccabili „**Try one:**” sotto l'input; cliccone uno per riempire il campo con un'idea pronta da inviare.

Il pulsante **Skills** sotto l'input apre la stessa lista come menu sfogliabile — vedi [Skill e l'Hub](#) per come è organizzato.

Comandi di sessione

Le skill workflow girano come *sessione*, e la sessione si salva automaticamente — anche tra riavvii dell'app. Quattro comandi la pilotano:

Comando	Etichetta	Cosa fa
<code>/continue</code>	Continue Session	Riprende la skill in pausa da dove si è fermata
<code>/redo <cosa></code>	Redo Part	Rigenera solo un sottoinsieme, es. <code>/redo the images</code>
<code>/status</code>	Session Status	Mostra la sessione skill corrente + stato del canvas
<code>/start-over</code>	Start Over	Pulisce la sessione salvata (il canvas è preservato)

`/continue` e `/redo` compaiono nel menu / solo quando c'è effettivamente una sessione in pausa o ripristinata su cui agire. `/status` funziona interamente offline — riporta senza chiamare l'IA. `/redo` è l'opzione chirurgica: `/redo scene 3's video` rigenera solo quella parte e lascia tutto il resto sul canvas intatto.

Se chiudi l'app a metà esecuzione, il prossimo avvio ripristina la sessione e il chat te lo dice — digita qualsiasi cosa („continue”, „keep going”, o una nuova istruzione) e l'agente riprende da dove si era fermato.

Quando l'agente ti fa domande

Le skill workflow fanno pausa ai punti decisionali creativi, e la domanda arriva come scheda nel chat:

- **Domande di testo** — digita semplicemente la risposta nel normale input e invia.
- **Schede a scelta** — clicca uno dei pulsanti opzione, o usa „**Other (type a custom answer)**” per scrivere la tua. Puoi anche **Dismiss** una scheda.
- **Form brevi** — più domande raggruppate in schede, con un contatore di avanzamento come „2/4 answered” e un pulsante **Submit** alla fine.

L'esecuzione si mette in pausa mentre una domanda è aperta e riprende appena rispondi. Se una domanda era in sospenso quando hai chiuso l'app, la scheda viene ripubblicata al prossimo avvio così puoi rispondere e continuare.

@menzioni — referenzia i tuoi asset e il tuo Cast

Digita @ nell'input per aprire il menu menzioni. Elenca la tua libreria di asset salvati e i tuoi membri Cast (personaggi riutilizzabili con volto e voce fissati — vedi [Librerie Cast & Asset](#)), filtrabili per categoria: **All**, **Characters**, **Scenes**, **Styles**, **Props**, **Backgrounds**, **Music**, **Scripts**.

Scegliere una voce inserisce il suo @handle nel tuo messaggio e allega il suo file, così l'agente lo usa come riferimento reale — menziona un membro Cast e le generazioni mantengono esatto volto e voce di quel personaggio. Le immagini allegate si possono anche menzionare per posizione come @image1 , @image2 , ...; si renderizzano come piccole miniature inline proprio nel tuo prompt, che è il modo più chiaro per dire a un modello „metti *questo* soggetto in *quella* scena".

Allegati

Il pulsante + (**Attach image or file**) apre un selettore file. Puoi allegare:

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

Le immagini allegate vengono copiate nella cartella assets locale del progetto all'invio, così restano valide per sempre — una foto di riferimento che alleghi oggi funziona ancora quando riprendi la sessione la prossima settimana. I documenti possono essere letti dall'agente (con la skill Documents o in chat libero), e qualsiasi allegato appare come chip rimovibile sopra l'input prima dell'invio.

Input vocale

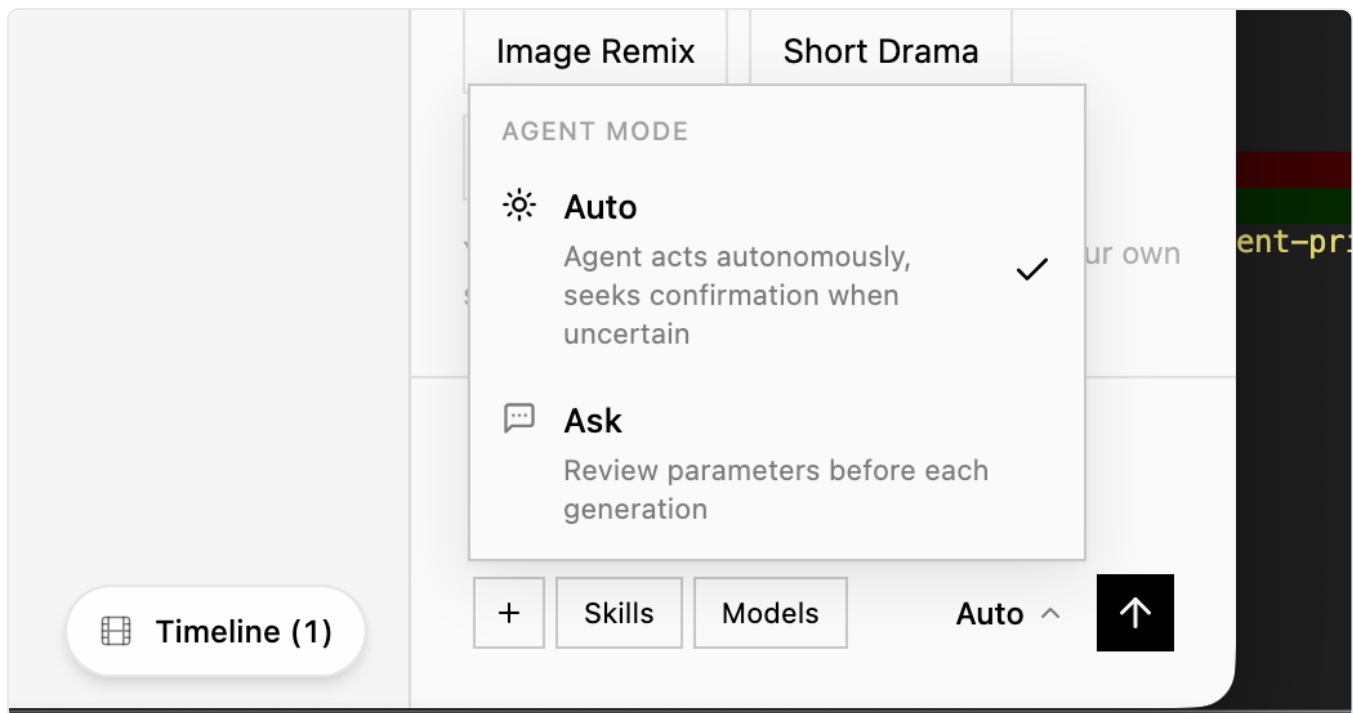
Il pulsante microfono registra un comando vocale: clic per iniziare, clicca sul quadrato per fermare. La registrazione viene trascritta e **messa nell'input per revisione — non viene mai inviata automaticamente**, così puoi modificare prima di premere Invio.

Modelli e modalità Agente

Il pulsante **Models** apre il selettore modelli, con schede per **Image, Video, Voice, Music e SFX**. Spunta i modelli che l'agente può usare — il footer ti ricorda che *l'agente usa solo i modelli selezionati*. Ogni voce mostra il suo provider e i badge di capacità (risoluzione max, durata clip).

Accanto al pulsante invia c'è il selettore **Modalità Agente** con due modalità:

- **Auto** — L'agente agisce in autonomia, chiede conferma quando incerto.
- **Ask** — Rivedi i parametri prima di ogni generazione.



La modalità Ask è ottima mentre impari cosa ogni modello costa e produce; Auto è la modalità mani libere per lunghe esecuzioni di workflow.

Esecuzioni lunghe, pause e crediti

Alcune note pratiche per grandi produzioni:

- **Limite di sicurezza.** L'agente ha un tetto integrato su quanti passi di strumento può fare in un'esecuzione. Se raggiunge il limite a metà progetto, nulla va perso — il tuo lavoro è sul canvas, e digitare qualsiasi cosa (anche solo „continue“) riprende da quel punto esatto.
- **Pause del provider.** Se un provider esaurisce i crediti, rifiuta una chiave o è rate-limited, il workflow si mette in pausa con una spiegazione invece di fallire. Correggi la causa (ricarica, controlla Impostazioni → AI Providers, o aspetta un minuto), poi digita `/continue`.
- **Crediti.** Ogni generazione di immagini, video e audio consuma crediti (o il tuo saldo provider) — i workflow multi-scena possono sommarsi, quindi tieni d'occhio il saldo nella barra superiore.

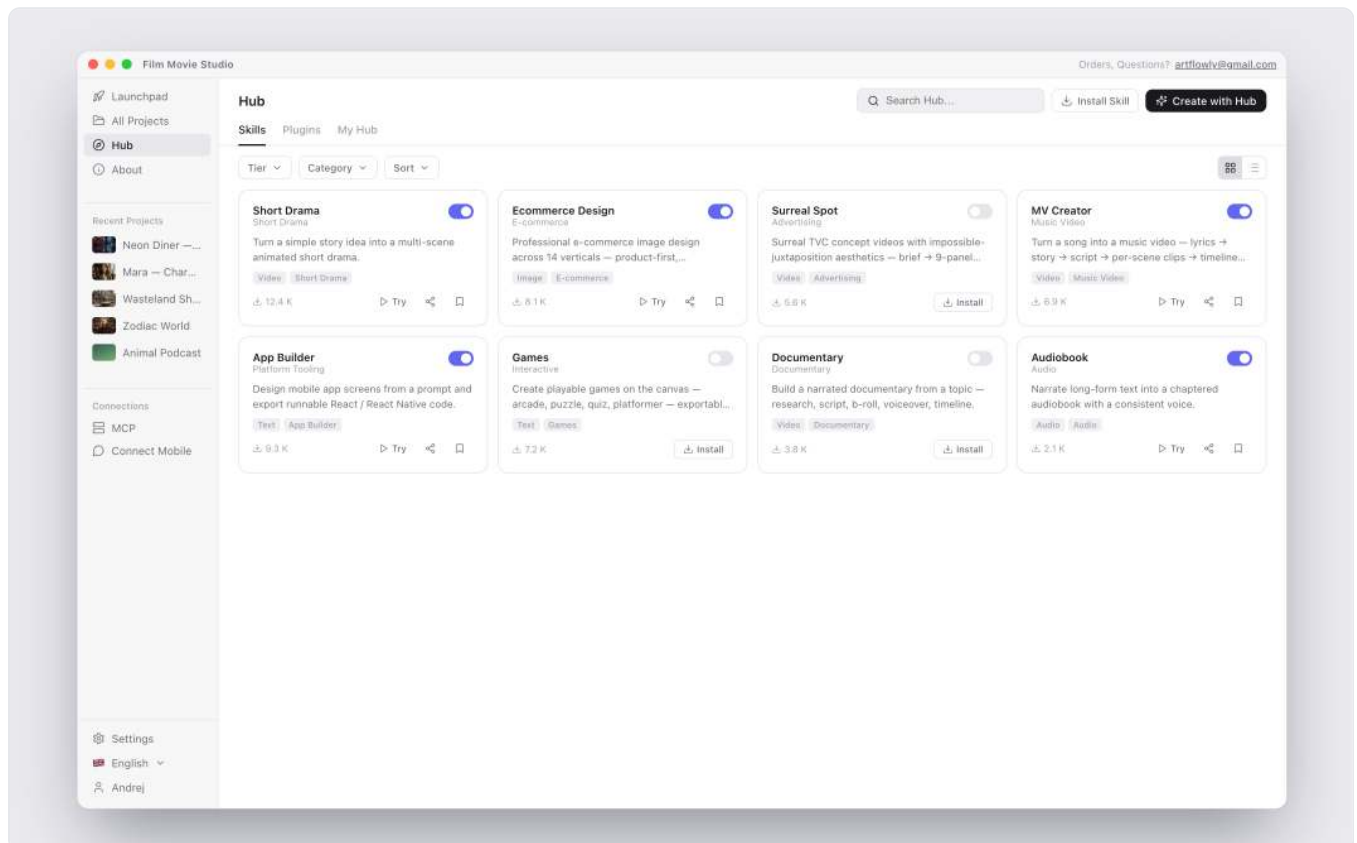
Suggerimento: Non devi fare da baby-sitter a un workflow. Avvia `/short-drama`, rispondi alle domande del brief, e torna più tardi — la sessione, il canvas e qualsiasi domanda in sospeso saranno ancora lì.

Pronto ad approfondire? Sfoglia ogni skill in [Skill e l'Hub](#), o salta direttamente al [Riferimento skill](#) completo.

Skill e l'Hub

Sfoggia, attiva e gestisci le skill; skill workflow vs rapide; creare le tue.

Le skill sono workflow IA guidati — playbook scritti in linguaggio naturale che l'agente del chat segue passo dopo passo. Una skill conosce l'ordine giusto di lavoro per il suo mestiere (personaggi prima dei keyframe, keyframe prima del video), quando fermarsi a chiedere la tua approvazione, e quali strumenti di generazione usare. Ne avvia una digitando il suo comando slash nel chat, e tutto ciò che produce atterra sul canvas.

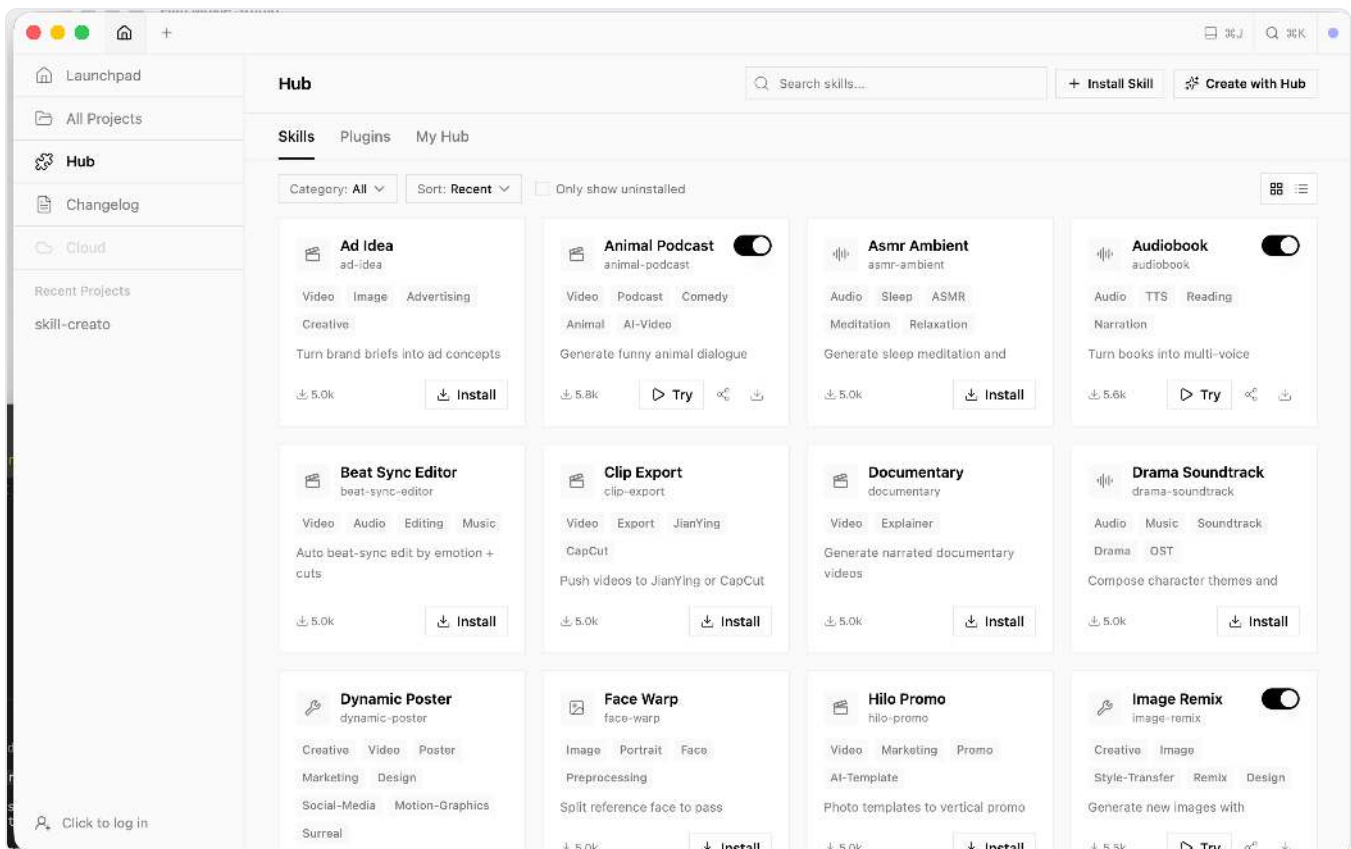


Le skill vengono in due livelli:

- **Workflows** — produzioni multi-fase come **Short Drama**, **MV Creator**, **Documentary** o **Promo Video**. Pianificano, fanno domande, generano in fasi e spesso finiscono con un video renderizzato.
- **Quick** — strumenti mono-scopo come **Quick Image**, **Quick Video** e **Quick Audio**: un prompt dentro, un risultato fuori.

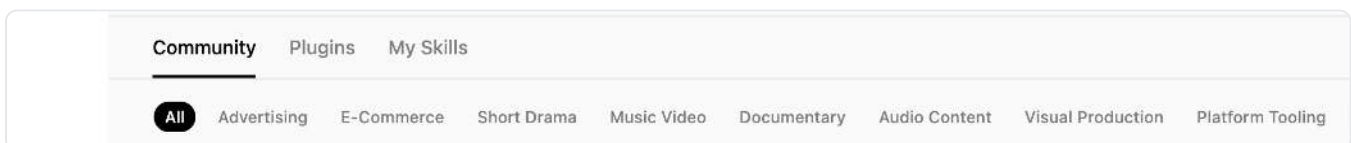
La pagina Hub

Apri l'**Hub** dalla barra laterale per scorrere tutto. La barra in alto ha un campo **Search Hub...** più due pulsanti — **Install Skill** e **Create with Hub** — e tre schede: **Skills**, **Plugins** e **My Hub** (le tue skill installate).



La riga di filtri restringe la griglia:

- **Tier** — All, Workflows o Quick.
- **Category** — All, Advertising, E-Commerce, Short Drama, Music Video, Documentary, Audio Content, Visual Production, Platform Tooling.
- **Sort** — Recent, Popular o Name.
- **Only show uninstalled** — nasconde ciò che hai già.
- Un interruttore griglia/lista cambia layout; le liste lunghe impaginano a 16 per pagina.

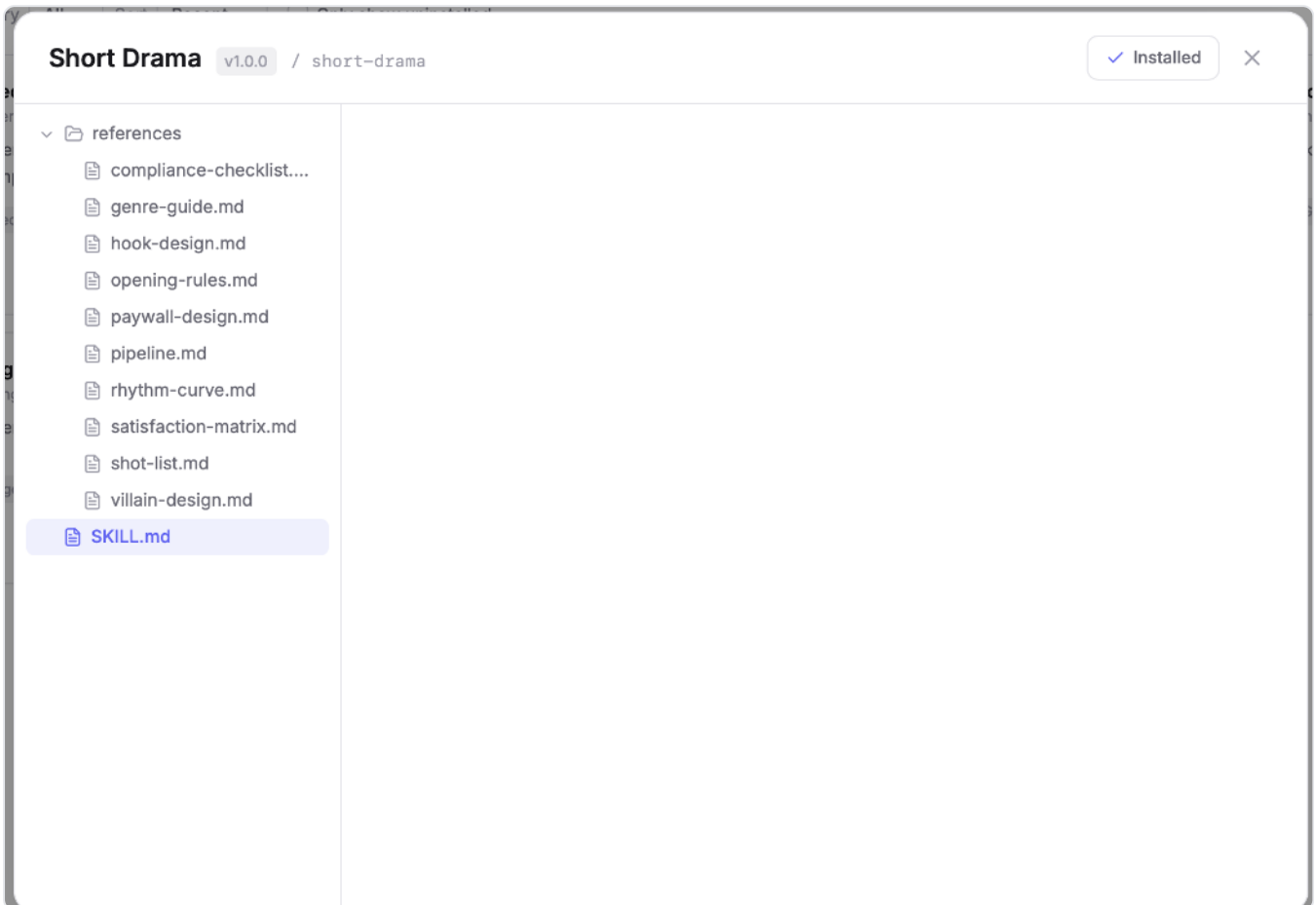


Schede delle skill e loro azioni

Ogni scheda mostra nome, categoria, descrizione e tag della skill. Quello che puoi fare dipende dal suo stato:

- **Non installata** — un pulsante **Install** la aggiunge alla tua libreria.
- **Installata ma disattivata** — la scheda dice „**Enable to use** →”; gira l'interruttore nell'angolo della scheda per attivarla.
- **Attivata** — ottieni **Try** (crea un nuovo progetto con il comando della skill pre-compilato e pronto a partire), **Share** e **Save**.

- **Aggiornamento disponibile** — compare un pulsante **Update** evidenziato con chip di versione come `v1.0.0 → v1.2.0`, così vedi la destinazione prima di cliccare.



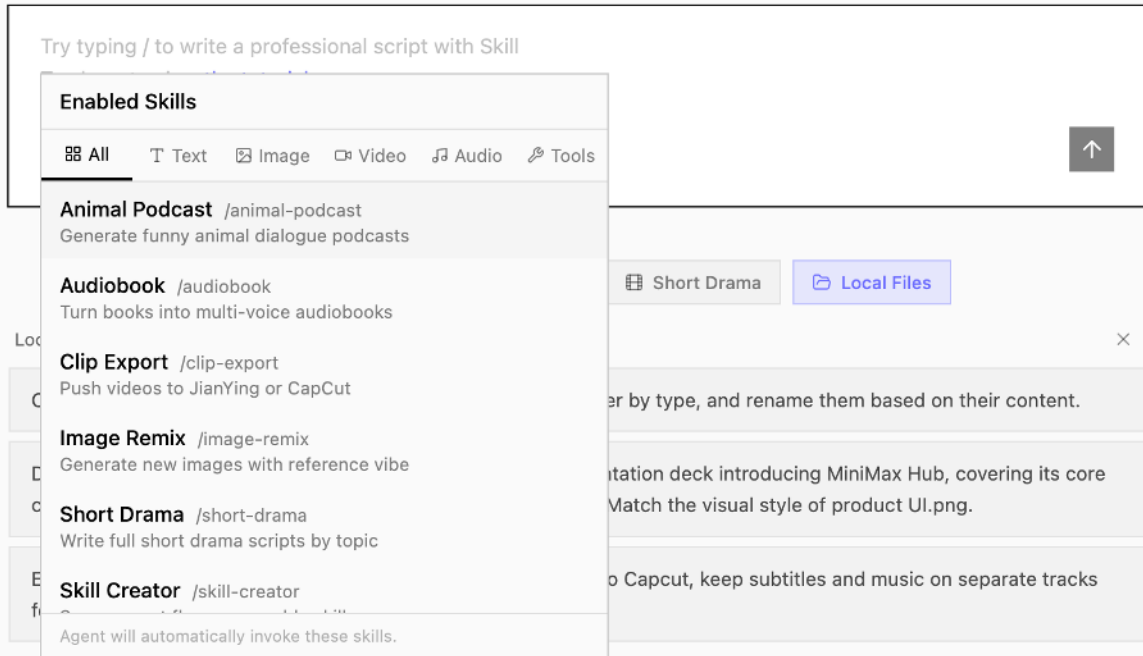
Solo le skill *attivate* compaiono nella lista comandi `/` del chat e nel menu Skills — disattivare una skill la nasconde lì senza disinstallare nulla.

Il menu Skills nel chat

In ogni progetto, il pulsante **Skills** sotto l'input del chat apre il menu **Enabled Skills**. Le schede di categoria — **All, Text, Image, Video, Audio, Tools** — filtrano la lista, che è raggruppata in una sezione **Workflows** in alto e **Quick Generation** in basso. Clicca una skill e il suo comando `/s slug` cade nell'input, pronto per il tuo prompt. Il footer ricorda che l'agente invocherà anche automaticamente queste skill quando la tua richiesta lo richiede.

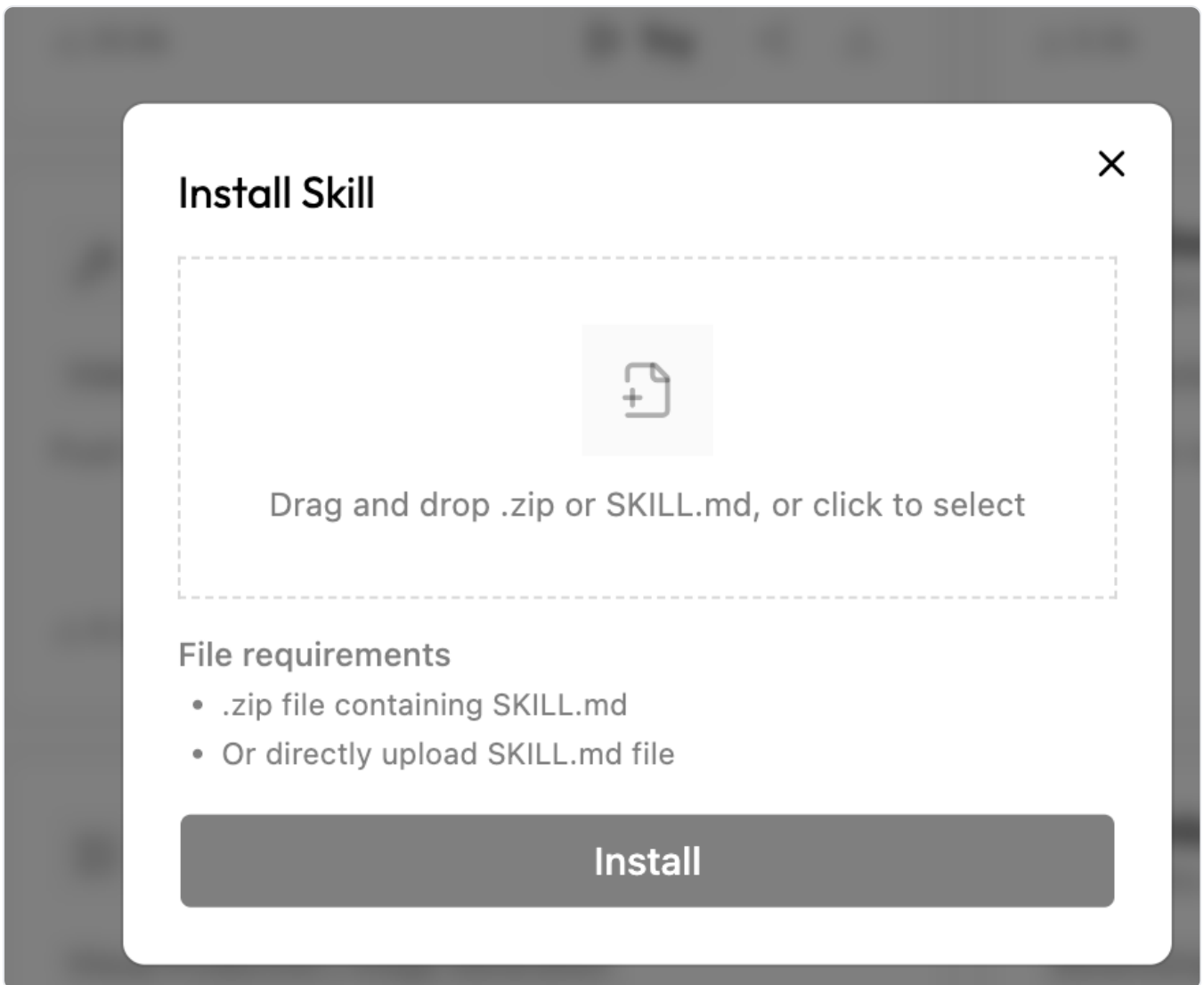
MiniMax Hub

A new way to create media with AI



Installare un pacchetto di skill

Install Skill (nella barra in alto dell'Hub) apre un dialogo dove puoi trascinare — o cliccare per scegliere — un pacchetto di skill: sia un bundle **.zip** sia un semplice file **SKILL.md**. Una volta installato, compare in My Hub e come comando slash come ogni skill integrata.



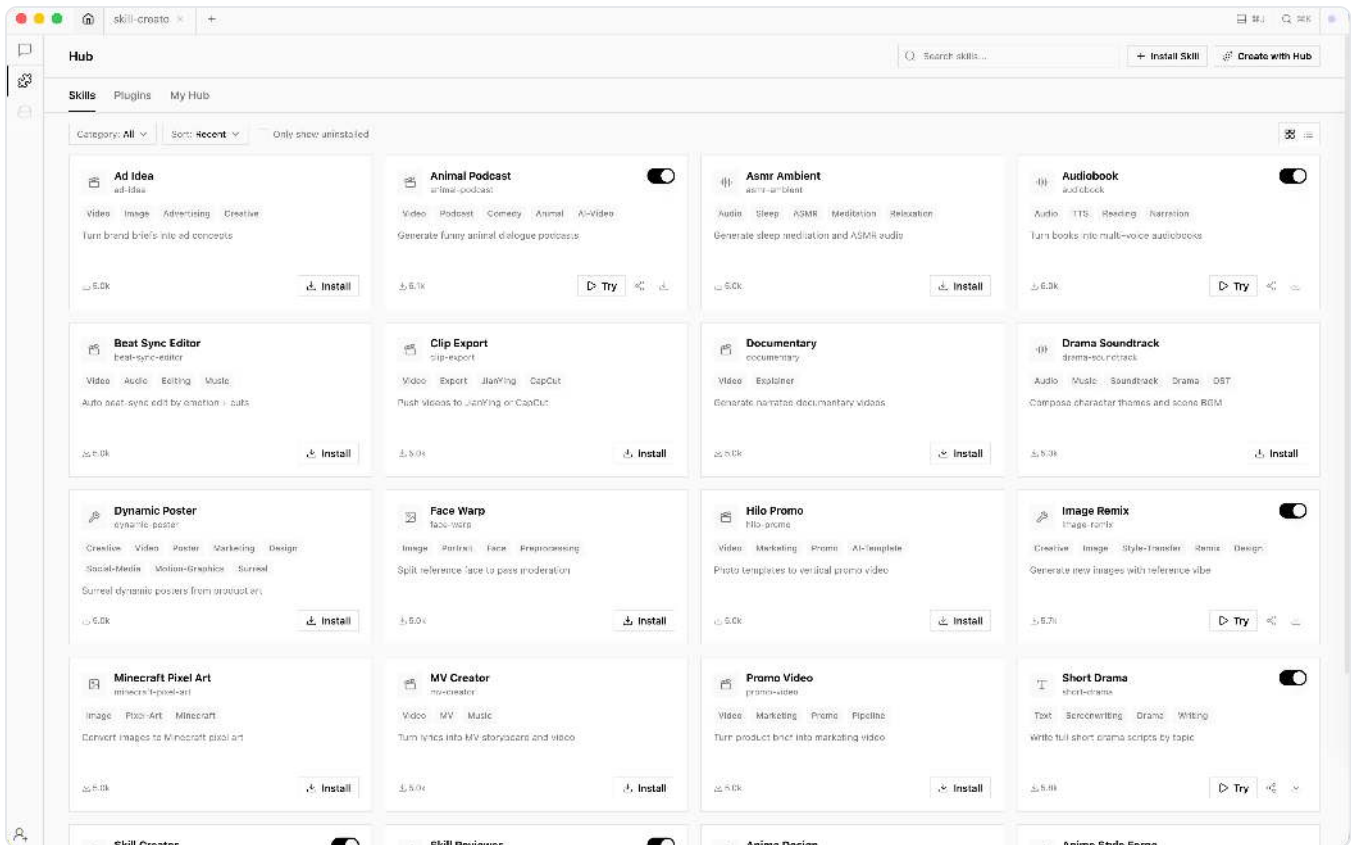
Suggerimento: Puoi anche trascinare un file `.md` di skill direttamente nel pannello del chat per importarlo — utile quando qualcuno condivide una skill con te.

Creare una tua skill

Create with Hub apre il dialogo **Create a Skill**: dagli un **Name** e una **Description**, scegli una **Category** e un tipo di agente (**Text**, **Image**, **Video** o **Audio**) e clicca **Create**. Le nuove skill partono dal livello Quick e ottengono subito il loro comando slash. Poiché le skill sono scritte in linguaggio naturale, modificarne una è più vicino a scrivere un brief che a programmare.

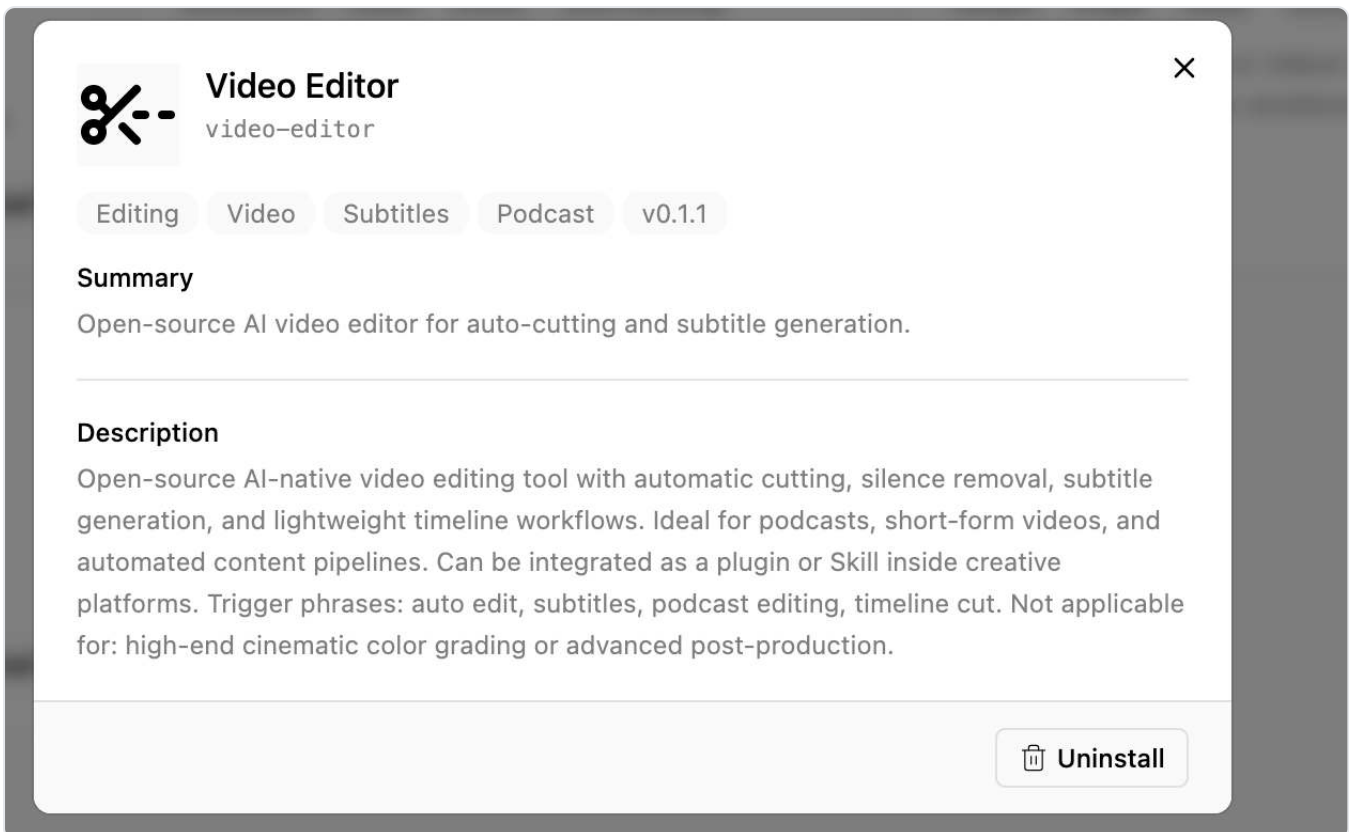
Gestire le tue skill

La scheda **My Hub** è la tua collezione installata. Da qui (o ovunque nell'Hub) puoi attivare e disattivare le skill, applicare gli aggiornamenti man mano che le nuove versioni arrivano con l'app, e mantenere la lista comandi del chat sulle skill che usi davvero.



Plugin

La scheda **Plugins** ospita sei strumenti integrati: **Multi-Panel Storyboard**, **Auto Color Grade**, **Voice Cloner**, **Scene Detector**, **Subtitle Burner** e **Multi-Angle Generator**. Ciascuno ha la stessa levetta di attivazione di una skill; clicca una scheda plugin per aprire la sua vista dettagli con descrizione completa, tag, versione — e un pulsante per disattivarlo (puoi riattivarlo in qualsiasi momento dalla sua scheda).

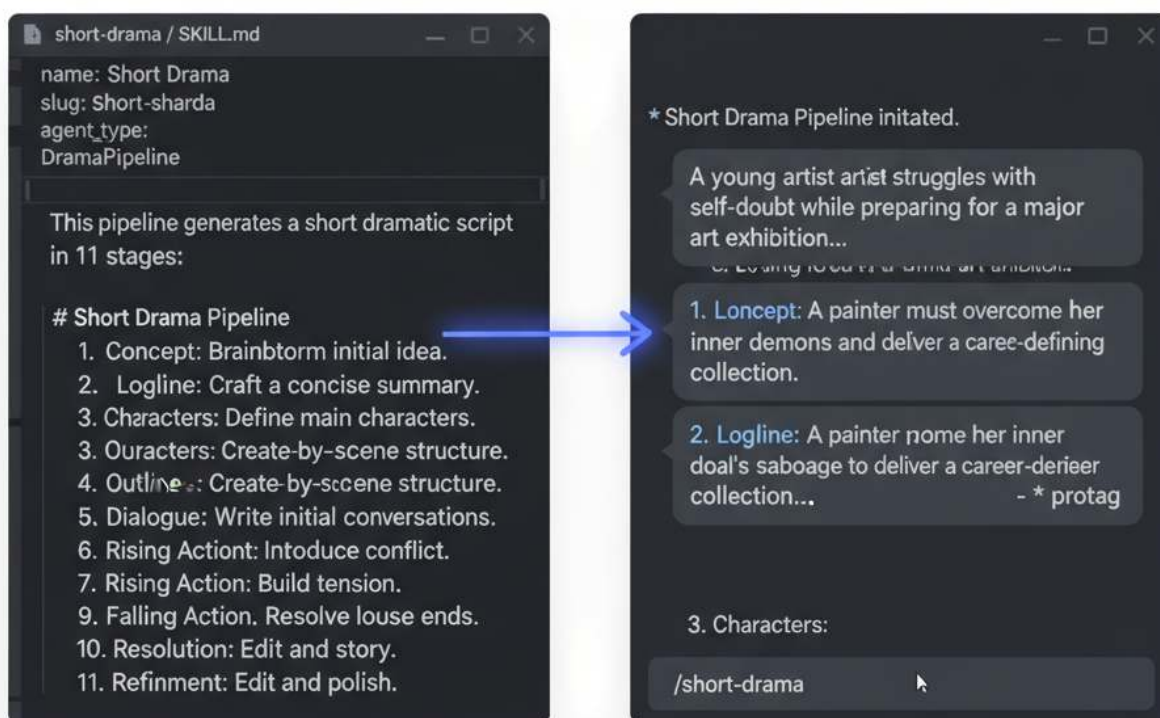


Come si svolge davvero una skill

Quando invii `/short-drama una storia su...`, l'agente legge il playbook di quella skill e lo percorre un passo alla volta: scrive e genera, si ferma ai punti decisionali per farti domande, colloca ogni risultato intermedio sul canvas e — per i workflow video — alla fine assembla la timeline e renderizza. Resti al controllo per tutta la strada: rispondi alle domande, rifai una parte con `/redo`, o fermati e riprendi giorni dopo.

YOUR SKILLS. EDITABLE. FORKABLE

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



Ogni scheda che una skill crea si comporta come qualsiasi altra — remixala, aggiungila alla timeline, o salva un personaggio nel tuo Cast in modo che la prossima esecuzione della skill riutilizzi lo stesso volto e la stessa voce (vedi [Librerie Cast & Asset](#) e [Canvas & schede](#)).

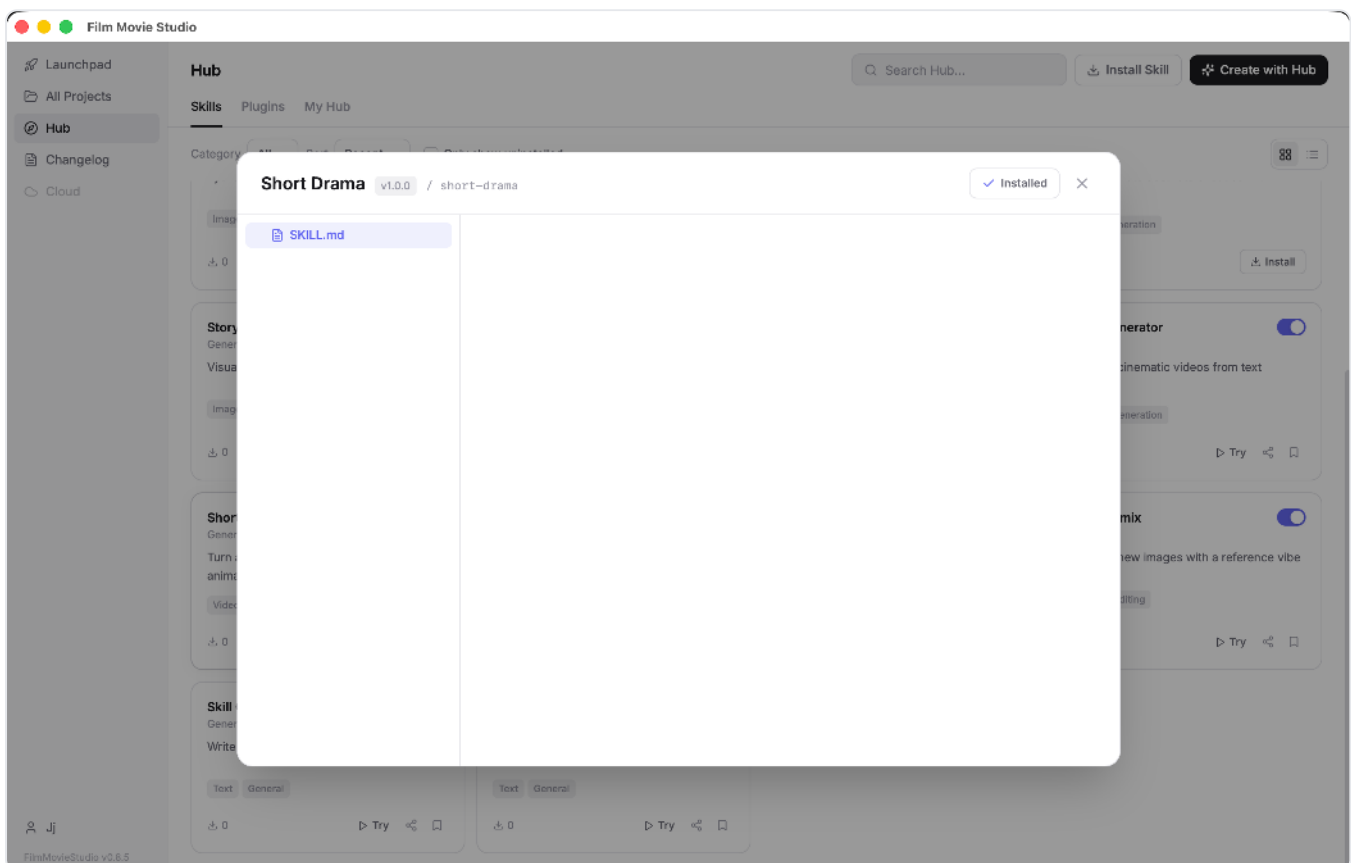
Per un catalogo completo di ogni skill integrata — cosa produce, le sue fasi e prompt di esempio — vedi il [Riferimento skill](#).

Riferimento skill

Ogni skill integrata spiegata — cosa fa, un prompt di esempio e come si svolge, passo dopo passo.

Le skill sono le pipeline creative pronte all'uso di FilmMovieStudio: digita un comando slash nel chat, descrivi cosa vuoi, e il regista IA conduce tutto il lavoro — ti fa le domande creative, genera immagini, clip, audio e documenti sul tuo canvas e (per le skill video) renderizza il montaggio finale. Questo capitolo è la reference completa di ogni skill integrata: cosa produce, un prompt di esempio realistico e come si svolge realmente un'esecuzione.

Ci sono due livelli. Le skill **Workflow** sono produzioni multi-fase — fanno pausa ai gate creativi perché tu approvi piano, stile, keyframe. Le skill **Quick** sono strumenti mono-uso: un prompt dentro, un risultato fuori, nessuna domanda. Puoi avviare una qualunque skill in tre modi: digita il suo `/command` nel chat, sceglila dal menu Skills accanto all'input del chat, o aprila dalla pagina Hub e clicca Run.



Suggerimento: Una skill Workflow ricorda dove era — anche tra riavvii. Digita `/continue` per riprendere un'esecuzione interrotta, `/status` per un report locale di avanzamento, `/redo <cosa>` per rigenerare solo una parte, o `/start-over` per azzerare la sessione.

Contenuti

- **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 ammiraglia. `/short-drama` è un regista cinematografico IA completo: da un'idea di storia in una riga la conduce attraverso analisi della sceneggiatura, design dei personaggi, uno stile visivo bloccato, piani di episodi, keyframe di scene, clip animate, audio e un montaggio finale renderizzato — fermandosi a ogni gate creativo significativo perché *tu* prenda le decisioni.

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

Come si svolge:

1. **Intent e personaggi.** Il regista legge la tua idea (e ogni foto di riferimento allegata), identifica genere, tono e pubblico, e scrive una breve scheda profilo per ogni personaggio principale.
2. **Il brief creativo.** Fa pausa e ti pone un brief a schede sagomato sulla *tua* storia: mercato target, numero di episodi e tono e stile — ogni scheda con opzioni concrete.

/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 generation. 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 with the placeholder "Other (type a custom answer)". At the bottom of this section are two buttons: "Dismiss" and "Next". Below this section, the text "Agent is running..." is displayed. At the bottom, there are two images: on the left, the "TINY SCOUTS" logo featuring a character's head in a circular frame; on the right, a 3D rendered character with blonde hair, wearing a blue shirt, looking at a tablet.

- Blocco stile e ritratti.** Dalla tua scelta di stile scrivi una „Style Bible" vincolante, genera un'immagine di ancora di stile, poi un ritratto di riferimento per ogni personaggio — così look e volti restano identici in ogni piano a venire. Offre di salvare i tuoi personaggi principali nella libreria Cast in modo che mantengano lo stesso volto e voce nei progetti futuri.
- Piano creativo ed episodi.** Abbozza la struttura in atti, una scheda per episodio e tre beat di scena per episodio — poi fa pausa perché tu approvi il piano o cambi il brief.

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

Expand



Act I — Setup (Ep 1-3)

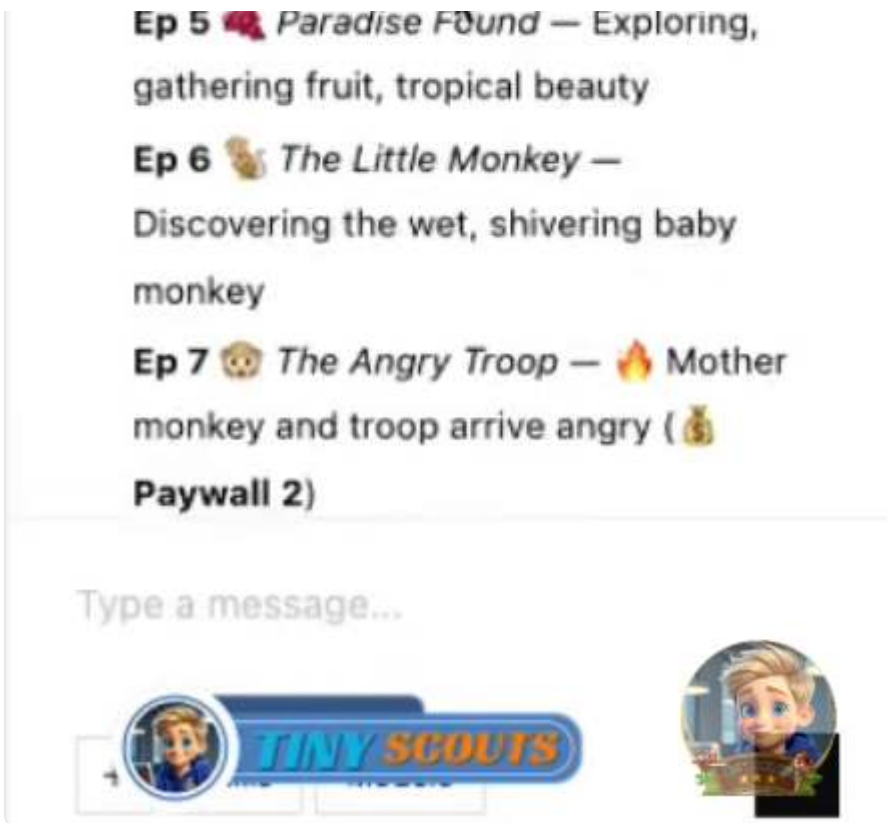
Ep 1 🌴 *Vacation Paradise* — Meet the families at the beautiful seaside resort

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

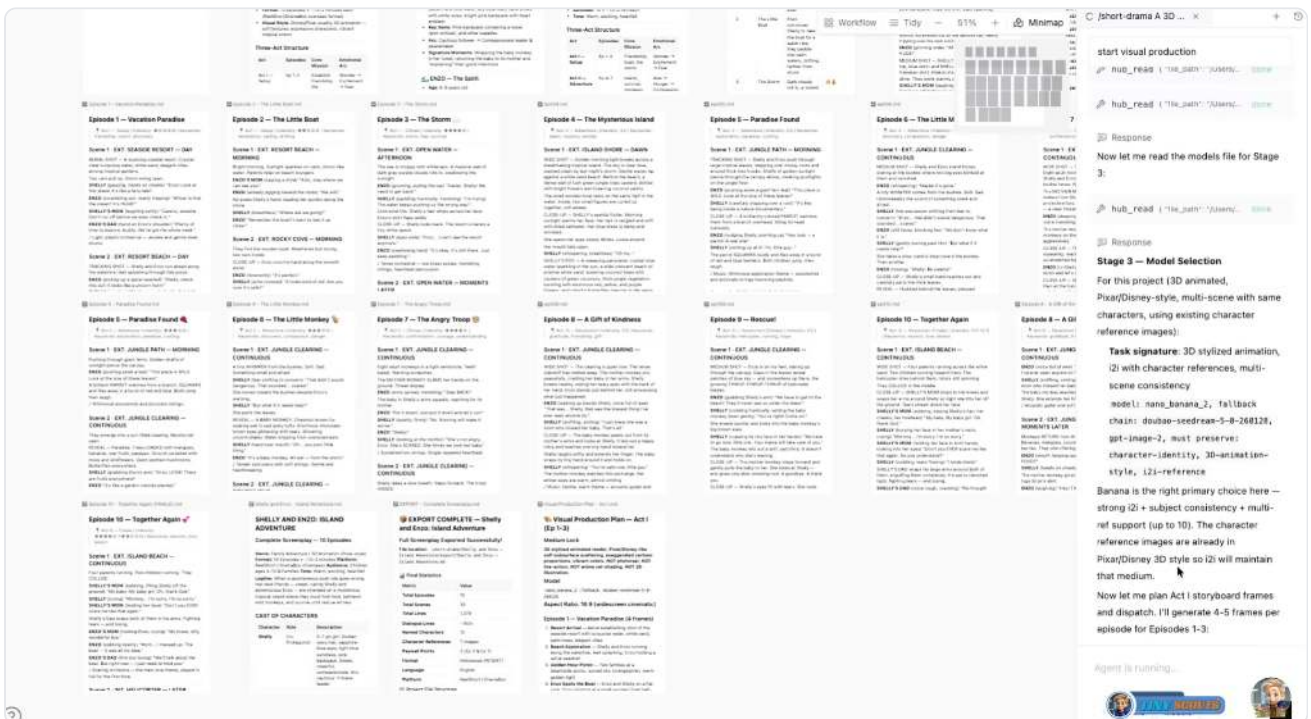
Ep 3 🌪️ *The Storm* — 🔥 Weather turns deadly, massive waves, the children hide in the boat (💰 **Paywall 1**)

Act II — Adventure (Ep 4-7)

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



5. **Keyframe e brief di produzione.** Dopo l'approvazione genera un'immagine keyframe per ogni scena (ritratti dei personaggi allegati come riferimento), ti chiede di confermarle, poi pone un secondo brief a schede: quanto produrre ora, che tipo di letto audio e quanto deve durare ciascun clip.



6. **Clip, audio, render.** Ogni keyframe è animata in un clip video (le scene di dialogo ricevono parlato lip-sync), la musica è composta secondo la tua scelta audio, e dopo un gate finale „Open timeline / Render now" tutto è composto in un MP4 con dissolvenze e lasciato sul canvas come Final Render.

Thinking...

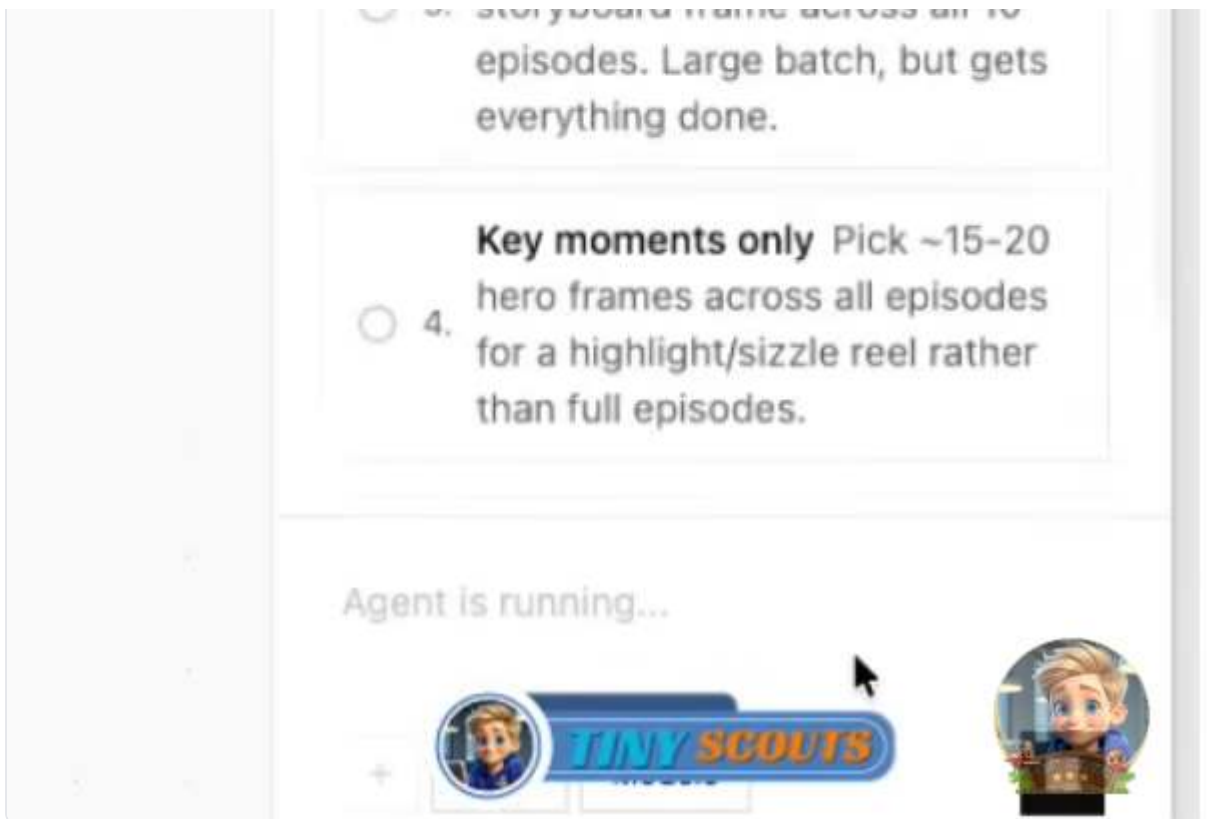
Scope 1/3

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



Suggerimento: Più sapore c'è nella tua riga di apertura — genere, ambientazione, un twist — migliori sono le opzioni di brief che inventa. Puoi allegare foto col primo messaggio e il regista designerà i personaggi da esse.

Animal Podcast

`/animal-podcast` fa uno short comico di 30–39 secondi in cui due host animali contrastanti roastano un tema del mondo umano dal punto di vista animale — dimensionato per TikTok, Shorts e Reels, con sottotitoli bruciati e pop-text.

Prompt di esempio: `/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

Come si svolge:

1. Disegna due host contrastanti (o ti offre 3–4 accoppiamenti divertenti se non hai scelto animali) e chiedi il tuo rapporto (9:16 o 16:9).
2. Scrive la sceneggiatura comedy — beat di scena e battute — e controlla il formato prima di continuare.
3. Genera un ritratto style-locked di ogni host per ancorare i visual.
4. Produce voiceover per riga, due clip animati di circa 15 secondi, musica di sottofondo ed effetti sonori di reazione (risata, sorpresa, applauso...).
5. Assembla la timeline, brucia sottotitoli e pop-text, e renderizza il video verticale finale.

Suggerimento: I migliori argomenti sono abitudini umane che gli animali capirebbero male — riunioni di lavoro, app di dating, caffè costoso, cultura della produttività.

Continue Story

`/continue-story` riprende un progetto esistente e genera la *prossima* scena — visivamente continua con l'ultimo clip, riutilizzando il tuo stile bloccato e i ritratti dei personaggi. Una scena per esecuzione, così resti al controllo della trama.

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

Come si svolge:

1. Legge il tuo canvas — trova l'ultimo clip, i ritratti dei personaggi e la storia fin qui.
2. Estrae l'ultimo frame del clip precedente come ancora di continuità.
3. Scrive il prossimo beat di scena (o ne propone uno e chiede conferma se non hai dato direzione).
4. Genera una keyframe referenziando l'ultimo frame e i ritratti, poi la anima nel clip successivo.
5. Chiede se vuoi un'altra scena, aprire la timeline o renderizzare.

Zodiac World

`/zodiac-world` produce un episodio verticale di apprendimento dell'inglese per bambini (3–8 anni) di 30–60 secondi, ambientato nel villaggio forestale dello zodiaco Kazefumori — una storia 3D calda più una canzone finale da cantare insieme, con una frase inglese centrale ripetuta perché resti.

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

Come si svolge:

1. Pone un breve brief: quale amico dello zodiaco feature (Rabbit / Tiger / Rat / Dragon), fascia d'età (3–5 o 6–8), lunghezza episodio (30/45/60s) e lingua.
2. Scrive la sceneggiatura e i testi della canzone e fa pausa per la tua approvazione.
3. Genera le schede di turnaround dei personaggi, una scheda scena e una scheda scala, poi una keyframe per ogni beat di storia.
4. Registra il voiceover riga per riga più la canzone per bambini e tima ogni clip sull'audio misurato.
5. Aggiunge sottotitoli, assembla la timeline e renderizza l'episodio 9:16 finito.

Wasteland Short Film

`/wasteland-short-film` è un creatore di episodi 3D-CG post-apocalittici dal look dark, game-cinematic. Dategli una premessa e consegna uno short wasteland style-locked — keyframe in batch, clip image-to-video, voiceover sparso, score ambient e un color grade unificante opzionale.

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

Come si svolge:

1. Prende la tua premessa (allega illustrazioni di personaggi per continuare una serie) e chiede un brief: lunghezza (30/60/90s), dimensione del cast (1–3) e umore (Tense / Quiet desolation / Hard action).
2. Scrive il piano creativo e una Style Bible e fa pausa per la tua approvazione.

3. Disegna il cast fisso, poi genera in batch ogni immagine primo-frame — con un secondo gate per confermare i frame prima di qualunque video.
4. Anima i frame in clip, applica opzionalmente un color grade unificante.
5. Aggiunge voiceover sparso (0–4 righe max), sottotitoli, uno score ambient e renderizza il film 16:9 finale.

E-commerce & Product

Ecommerce Design

`/ecommerce-design` è un designer professionista di immagini e-commerce che copre 14 verticali di retail — abbigliamento fino a elettronica fino a cibo. Crea immagini di listing product-first, compliance-safe, platform-ready una ripresa curata alla volta, scordando ogni risultato e ispezionandolo per difetti prima di consegnare.

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

Come si svolge:

1. Controlla i fatti richiesti e chiede solo i mancanti: categoria, esatto colore/materiale/finitura del prodotto, piattaforma target, quante immagini e i loro ruoli, con o senza modello.
2. Costruisce una scheda attributi dalla tua referenza prodotto caricata e identifica il playbook categoria giusto.
3. Sceglie i tipi di ripresa e blocca la consistenza tra immagini (palette, illuminazione, identità prodotto).
4. Genera ogni immagine da un prompt assemblato con precisione e matched alle specifiche della piattaforma.
5. Scorda ogni immagine su sei dimensioni pesate e ispeziona per difetti, rigenerando una volta una ripresa fallita.

E-commerce Image

`/e-commerce-image` trasforma una vera foto prodotto in un set di listing completo e conforme alla piattaforma — hero, sfondo bianco, lifestyle, dettaglio macro, scala e varianti — con la foto originale referenziata su ogni generazione così il prodotto non deriva mai.

Prompt di esempio: `/e-commerce-image Turn this into a full Amazon listing set, editorial premium styling (allega la tua foto prodotto)`

Come si svolge:

1. Prende la tua foto prodotto e la analizza — materiali, proporzioni, indizi brand.
2. Chiede un breve brief: piattaforma (Amazon / Shopify / TikTok Shop / Etsy / Instagram), ambito (Hero only / Core 5 / Full 7) e direzione di stile (Minimal Clean / Editorial Premium / Warm Domestic / Street Fashion).
3. Propone un piano di ripresa e fa pausa per la tua approvazione.
4. Genera il set, passando la tua vera foto come riferimento su ogni singola immagine.
5. Esegue un controllo qualità 19-punti, rigenera i fallimenti una volta e consegna il set sul canvas.

Detail Page Designer

`/detail-page-skill-course` disegna una lunga pagina dettaglio e-commerce per corsi e prodotti di conoscenza, strutturata come un imbuto di persuasione a 6 strati — hook, pain, solution, proof, offer, CTA — renderizzata come una serie coerente di immagini pagina verticali.

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

Come si svolge:

1. Chiede un brief: tipo di offerta, pubblico, fascia di prezzo e quali asset di prova hai davvero (numeri, testimonianze, credenziali, nessuno).
2. Raccoglie i dettagli del corso e logo opzionale o foto istruttore.
3. Pianifica l'imbuto a 6 strati (unendo gli strati sottili quando serve) e fa pausa per la tua approvazione.
4. Genera un'immagine pagina 3:4 per strato con una palette e sistema tipografico condivisi.
5. Controlla leggibilità, consistenza e flusso, rigenerando le pagine deboli una volta.

Suggerimento: Non inventerà mai numeri di prova per te — se hai statistiche reali, includile nel prompt.

Advertising

Ad Idea

`/ad-idea` è un direttore creativo pubblicitario per la fase di concept: scava l'insight di pubblico, genera tre concetti pubblicitari genuinely different, sviluppa quello che scegli in una proposta completa, e finisce con immagini moodboard. Solo concept — passa a `/promo-video` o `/surreal-spot` per girare.

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

Come si svolge:

1. Raccoglie il brief: prodotto, pubblico, obiettivo (awareness / launch / reposition / conversion) e tono.
2. Scrive l'insight — la tensione „audience wants X but Y because Z" che la campagna leverà.
3. Presenta tre concept costruiti con tre metodi di ideazione diversi, internamente scordati — ne scegli uno.
4. Sviluppa il concept scelto in una proposta completa.
5. Genera 1–3 immagini moodboard e si ferma.

Promo Video

`/promo-video` trasforma una foto prodotto e un breve brief in un video promozionale publish-ready — sceneggiatura retention-structured, keyframe product-locked, scene animate, musica e un render finale in 16:9, 9:16 o 1:1.

Prompt di esempio: `/promo-video A 20-second launch video for our smart water bottle, 9:16, aimed at gym-goers (allega la foto prodotto)`

Come si svolge:

1. Analizza la tua foto prodotto e la descrizione in un Product Brief con palette bloccata.
2. Chiede il brief: obiettivo, durata (~15s/3 scene, ~20s/4, ~30s/5) e rapporto.
3. Scrive una sceneggiatura retention Hook → Feature → CTA e fa pausa per l'approvazione.
4. Genera una keyframe per scena — la tua vera foto prodotto referenziata su ciascuna — poi anima ogni keyframe in un clip.
5. Aggiunge musica e renderizza il montaggio finale.

Surreal Spot

`/surreal-spot` fa video di concept surreal di grado TVC — „Apple x David Lynch" — costruiti su estetica impossible-juxtaposition e media di film lo-fi (VHS, 16mm, Super 8, Polaroid...). La rivelazione del prodotto è ritardata, i volti mai mostrati.

Prompt di esempio: `/surreal-spot A dreamlike spot for our new perfume, 9:16, VHS mood (allega la foto prodotto)`

Come si svolge:

1. Prende la tua foto prodotto, analizza il mondo visivo del brand e chiede il rapporto (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Presenta tre concept creativi — ciascuno con la sua immagine style-reference — ne sceglie uno.
3. Genera uno storyboard a griglia 3x3 nove pannelli nel concept scelto, qualità controllata.
4. Anima lo storyboard nel video motion.
5. Aggiunge musica opzionale e renderizza lo spot finale.

Dynamic Poster

`/dynamic-poster` disegna un poster motion: un solo frame di poster splendidamente composto in cui si muove esattamente una cosa impossibile — la crema versa verso l'alto, il neon sanguina, la montagna respira — mentre la tipografia resta nitida e statica. Perfetto per lanci e annunci.

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

Come si svolge:

1. Legge il tuo soggetto (più immagine prodotto/logo opzionale) e chiede il rapporto (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Offre tre concept motion, ciascuno su un meccanismo juxtaposition diverso — ne sceglie uno.
3. Genera il poster a riposo come riferimento stile, poi uno storyboard 9-pannelli del motion.
4. Lo anima con camera bloccata e l'unico movimento impossibile.
5. Aggiunge musica e renderizza il poster motion finale.

HiLo Promo

`/hilo-promo` costruisce una promo sociale verticale 9:16 presentata da un moderatore IA parlante e lip-sync — ritratto, sceneggiatura parlata, voiceover, video lip-sync, visual di supporto, sottotitoli sincronizzati e musica, renderizzati in 1080x1920.

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

Come si svolge:

1. Chiede il brief: cosa promuovi, stile visivo (Clean studio / Lifestyle / Bold neon / Minimal luxury), moderatore (generato o look-alike dalla tua foto) e voce.
2. Genera il ritratto del moderatore e fa pausa per la tua approvazione.
3. Scrive una sceneggiatura 25–40 secondi Hook → benefits → CTA — la approvi prima di registrare.
4. Genera il voiceover, poi il video moderatore-parlante lip-sync (il passo lento), più 2–3 visual di supporto.
5. Assembla la timeline con sottotitoli trascritti e sincronizzati e musica, e renderizza dopo il tuo via finale.

YouTube Creator

`/youtube-creator` pianifica un video YouTube end-to-end: una sceneggiatura retention-optimized costruita sulla psicologia dell'hook e sui pattern interrupts, più 2–3 immagini thumbnail ad alto CTR. Si ferma deliberatamente alla thumbnail — pianificazione, non produzione.

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

Come si svolge:

1. Prende il tuo argomento e info canale/pubblico, poi chiede: tipo di video (educational / tutorial / listicle / story), durata e formato (16:9 o 9:16 Shorts).
2. Presenta quattro candidati titolo-e-angolo su leve psicologiche diverse — ne scegli uno.
3. Scrive la sceneggiatura segmentata con tag retention: hook in tre parti, pattern interrupts ogni 60–90 secondi e CTA.
4. Genera 2–3 concept thumbnail con pattern di conversione provati e li squint-testa.
5. Scegli la thumbnail che sarà pubblicata.

Music Video

MV Creator

`/mv-creator` è una pipeline completa di produzione di videoclip musicali: dai testi (testo incollato, file LRC o upload audio) attraverso storia, stile art, sceneggiatura per scena, design dei personaggi, sfondi, storyboard e clip per scena fino a un MV finito e sottotitolato sulla timeline.

Prompt di esempio: `/mv-creator Make a music video for these lyrics – melancholic indie folk, autumn palette (incolla i tuoi testi timed o allega la canzone)`

Come si svolge:

1. Spezza i testi in segmenti timed e valida la struttura.
2. Propone tre concept di storia — ne scegli uno — poi quattro stili art (più „altro“) e blocca lo stile con un'immagine di riferimento.
3. Scrive la sceneggiatura per scena e disegna i ritratti dei personaggi e gli shot eroici di sfondo che ancorano ogni scena.
4. Costruisce lo storyboard, poi anima ogni scena in un clip image-to-video con i personaggi referenziati contro deriva.
5. Assembla la timeline con la tua traccia e i sottotitoli dei testi e renderizza il MV finale.

Suggerimento: Testi timed (0:00 – 0:08 per segmento) danno il timing di scena più pulito — la skill ti mostrerà il formato esatto che vuole.

Sword Dance

`/sword-dance` crea un videoclip di danza con spada wuxia in un'estetica cinese inchiostro-acquerello-incontra-fotorealistico: una danzatrice hanfu identity-locked, establishing shot nebbiosi, una coreografia nominata, clip per frase e una score guzheng-e-tamburi.

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

Come si svolge:

1. Prende il tuo concept (e foto di somiglianza opzionale, usata come riferimento — non un face swap) e chiede: umore (Graceful / Fierce / Melancholic), ambientazione e lunghezza (30/45/60s).
2. Disegna la danzatrice e fa pausa finché blocchi il personaggio.
3. Genera due establishing shot, poi scrive la coreografia come frasi di movimento nominate — approvate da te.
4. Genera una keyframe per beat referenziando il design bloccato, poi un clip per frase.
5. Compone la score guzheng-e-tamburi, assembla e renderizza il MV 16:9.

Beat Sync Editor

`/beat-sync-editor` taglia un montaggio in cui assolutamente ogni taglio cade esattamente su un beat. Rileva la griglia di beat della traccia, pianifica slot con lunghezze di ripresa che seguono l'energia della musica, riempi i vuoti con still generati o animazioni, e renderizza il taglio.

Prompt di esempio: `/beat-sync-editor Cut my canvas clips to this track – fast cuts on the chorus, breathe on the verses (allega la musica)`

Come si svolge:

1. Stabilisce la musica: la tua traccia allegata, una dal canvas, o una generata di fresco (canzoni lunghe possono essere tagliate a un segmento).
2. Analizza la griglia di beat — BPM e tempi esatti dei beat.
3. Propone un piano di taglio con slot sui beat e lunghezze di ripresa variate per energia — tu approvi o chiedi più veloce/lento.
4. Inventaria i tuoi clip, li taglia alla lunghezza dello slot e genera riempimenti per i vuoti.
5. Assembla la timeline beat-locked e renderizza dopo la tua conferma.

Documentary & Explainer

Documentary

`/documentary` dirige un documentario narrato o uno spiegone da una sola frase-topic: scaletta in tre atti ricercata, visual style-locked, narrazione professionale che guida il montaggio, sottotitoli, musica e un render finale — 1 a 3 minuti, 16:9 di default.

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

Come si svolge:

1. Prende il tuo argomento e chiede: tono (Authoritative / Warm / Investigative / Poetic), lunghezza (1/2/3 min), lingua di narrazione e look (Cinematic / Archival / Nature-doc / Illustrated).
2. Ricerca il soggetto e scrive una scaletta in tre atti con le righe esatte di narrazione — tu approvi prima della produzione.
3. Genera keyframe style-locked per ogni beat, più schede di titolo intro e outro.
4. Registra la narrazione riga per riga e tima ogni clip sull'audio misurato, così la voce guida il taglio.
5. Aggiunge sottotitoli, un color pass opzionale e musica, poi assembla e renderizza il film.

Visual Production

Avatar & Figure Studio

/avatar-studio trasforma una foto o una descrizione in souvenir di identità stilizzati: set di avatar, lo shot virale di action figure in scatola, pack di sticker/PFP, schede di turnaround dei personaggi, o una turntable faux-3D drag-to-spin — con il tuo volto mantenuto coerente tra tutte le uscite.

Prompt di esempio: /avatar-studio Make me a boxed action figure called "The Deadline Slayer" with a laptop and triple espresso accessories (*allega un selfie*)

Come si svolge:

1. Capisce la modalità — avatar, action figure, sticker pack, scheda personaggio o turntable 3D — e se l'identità viene dalla tua foto o da una descrizione.
2. Chiede una scelta di stile e, per l'action figure, nome e titolo sulla scatola.
3. Genera il set per la modalità scelta: avatar eroe più variazioni, la scatola figura templateata, ~6 sticker, viste turnaround, o 6–12 angoli di rotazione.
4. Per la turntable, impacchetta gli angoli in una scheda interattiva drag-to-spin sul canvas.
5. Conferma con te prima che un grosso batch spenda crediti seri.

Storyboard

/storyboard spezza una storia o una sceneggiatura in una shot list professionale — scale di ripresa variate, note di camera, prompt per ripresa — poi genera un frame storyboard coerente per ripresa, tutti bloccati allo stesso stile e personaggi.

Prompt di esempio: /storyboard Storyboard this scene: a museum heist goes wrong when the power comes back on early

Come si svolge:

1. Prende la tua storia (allega immagini di riferimento di stile o personaggi se le hai) e imposta le ancore di stile.
2. Scrive la tabella di shot breakdown — 6 a 16 riprese con scale da piano lungo a primissimo piano, senza mai ripetere una scala su riprese adiacenti — e la salva come documento.
3. Fa pausa: „Generate all frames" o „Revise the breakdown".

4. Genera ogni frame con i riferimenti bloccati.
5. Esegue un pass di qualità automatico e ritenta una volta i frame segnalati.

Poster Design

`/poster-design` produce un poster statico con vera gerarchia tipografica e rendering di testo pulito e verbatim, attraverso 12 sottotipi di poster — concerto, film, prodotto, event, minimalista e altri — poi scorda il proprio risultato e ritenta una volta se è sotto l'asticella.

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

Come si svolge:

1. Chiede un brief a due schede — sottotipo di poster (12 opzioni) e rapporto — saltando ciò che hai già specificato.
2. Chiede il testo display esatto: title, subtitle, date, CTA (o „no text“).
3. Scrive una direzione di design: concept, composition mode, type hierarchy e una palette hex.
4. Genera il poster con il tuo testo renderizzato verbatim.
5. Lo scorda 0–100 e rigenera una volta se scende sotto 75 o se un testo è venuto confuso.

Anime Design

`/anime-design` è un designer professionale di personaggi anime con identity lock: genera un ritratto ancora, poi mantiene la stessa persona riconoscibile tra pose, espressioni, scene e una scheda di turnaround multi-vista opzionale. 14 sottostili dal cel anni 90 al webtoon moderno.

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

Come si svolge:

1. Ti chiede di scegliere uno dei 14 sottostili (saltato se ne hai già nominato uno).
2. Raccoglie la descrizione del personaggio (più immagine di riferimento opzionale) e scrive una Lock Card — la spec di identità vincolante del personaggio.
3. Genera il ritratto ancora, lo verifica e ritenta una volta se sbaglia.
4. Genera il set richiesto — nuove pose, espressioni, scene — referenziando sempre l'ancora così nulla deriva.
5. Offre per finire una scheda di turnaround multi-vista.

Anime Style Forge

`/anime-style-forge` gestisce la stilizzazione anime con provenance: identifica esattamente a quale scuola ed era appartiene uno stile target (famiglie giapponese, cinese, coreana, occidentale), lo scrive in una spec di stile che approvi, poi genera da testo o converte la tua foto allegata.

Prompt di esempio: `/anime-style-forge Convert this portrait into a soft storybook anime with watercolor edges (allega la foto)`

Come si svolge:

1. Capisce la modalità — genera da testo, converte la tua immagine, o identifica uno stile che hai allegato.
2. Analizza lo stile target attraverso dieci dimensioni, le riduce in assi Form / Aesthetic / Mood e nomina l'„anima" dello stile.
3. Ti mostra la Style Spec: approvare, aggiustare o scegliere uno stile diverso.
4. Genera con l'asse anima pesato di più.
5. Controlla la consistenza contro la spec e ritenta una volta se ha derivato.

Film Assets

`/film-assets` è una factory di asset di pre-produzione per cinema e TV: schede di riferimento personaggi identity-locked, schede di orbita multi-vista di prop e concept art di scena, generati in batch internamente consistenti.

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

Come si svolge:

1. Chiede quale modulo ti serve: Character, Prop o Scene (più il sottotipo personaggio).
2. Prende una foto di riferimento opzionale e un brief di config — conteggi di viste, sfondi, set di espressioni, conteggi di pose.
3. Costruisce una Identity Card dal riferimento così ogni scheda mostra lo stesso soggetto.
4. Genera le schede del modulo con gate di qualità silenziosi e un retry sugli errori.
5. Presenta il batch per revisione e offre round extra.

Film Shot

`/film-shot` disegna still cinematografici con vero linguaggio di camera: ogni ripresa è assemblata da sei dimensioni di grammatica di ripresa attraverso otto stili visivi calibrati, con il soggetto bloccato così una serie di 3–6 riprese si legge come un solo film.

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

Come si svolge:

1. Prende un riferimento soggetto opzionale, poi chiede il brief: medium (Realistic / Anime / 3D), stile (8 opzioni), emozione (6 opzioni) e ambito (single shot, 3 o 5–6).
2. Assembla ogni ripresa dalle sei dimensioni di shot language in un documento piano di ripresa.
3. Genera le riprese — widescreen 2.39:1 o 16:9 — con l'identità del soggetto bloccata verbatim in ogni prompt.
4. Esegue un drift check e ritenta le riprese fallite una volta.
5. Offre una scheda personaggio opzionale o una scheda three-view del tuo soggetto.

Character & Scene Sheet

`/character-scene-storyboard` è il pacchetto di pre-produzione in un solo pass: da una storia più fino a quattro foto di personaggi consegna tre immagini composite — una scheda di design personaggio, un board di concept scena e una griglia di pannelli storyboard — tutte in uno stile condiviso.

Prompt di esempio: /character-scene-storyboard Design sheets and a 12-panel storyboard for this story *(allega il testo della storia e 1-4 foto di personaggi)*

Come si svolge:

1. Prende la tua storia e i riferimenti dei personaggi, estrae schede di aspetto e una shot list di circa 12 beat e fa pausa per l'approvazione.
2. Chiede il brief: stile (6 opzioni), rapporto dei pannelli (16:9 / 9:16 / 1:1) e conteggio pannelli (6 / 12 / 16).
3. Genera le tre schede composite in un pass, personaggi ancorati alle tue foto.
4. Controlla qualità di ogni scheda e ritenta una volta dove serve.
5. Consegna il pacchetto e offre un round di iterazione.

Face Warp

/face-warp destruttura un ritratto in due varianti artistiche: un ritratto „faceless" in cui i tratti sono cancellati ma tutto il resto — capelli, luce, guardaroba — resta intatto, e un collage „feature puzzle" in cui occhi, sopracciglia, naso e labbra sono disposti come pezzi separati.

Prompt di esempio: /face-warp Deconstruct this portrait *(allega una foto chiara, frontale)*

Come si svolge:

1. Prende il tuo ritratto (chiederà uno più chiaro se il volto è offuscato).
2. Analizza i tratti in un profilo scritto del personaggio.
3. Genera la Variante A — il ritratto faceless — qualità controllata con un retry.
4. Genera la Variante B — il collage feature puzzle — stesso controllo.
5. Offre un composite side-by-side di entrambi.

Film Style Picker

/film-style-picker ti aiuta a bloccare un look cinematografico target da un database integrato di 36 stili attraverso 12 categorie — poi ti consegna una guida di stile riutilizzabile: template di prompt, palette e note di utilizzo che puoi applicare in qualsiasi altra skill.

Prompt di esempio: /film-style-picker Something dreamy for a rainy rooftop love scene

Come si svolge:

1. Chiede quale di quattro style groups si adatta (saltato se hai nominato un regista, film o stile), opzionalmente affinato per parole di mood.
2. Presenta i primi tre stili candidati come schede — con frame di esempio generati opzionali se vuoi spendere i crediti.
3. Ne blocchi uno (o chiedi candidati diversi).
4. Consegna il documento style-guide: template di prompt, palette e note.
5. Genera opzionalmente un'immagine demo della *tua* scena nello stile bloccato.

Audio & Voice

ASMR Ambient

`/asmr-ambient` produce audio a strati di sonno e relax — meditazioni guidate, storie della buonanotte o ASMR ambient — con voiceover di grado sussurro e un letto calmo strumentale, disposto sulla timeline perché tu misceli da te.

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

Come si svolge:

1. Chiede il brief di sessione: tipo (Guided Meditation / Bedtime Story / Ambient ASMR), durata (~3/5/10 min), voce e ambience (rain, fireplace, ocean, forest, drone, none).
2. Prende il tuo tema e scrive la sceneggiatura secondo le regole del sleep-writing — l'energia va solo verso il basso — poi fa pausa per l'approvazione.
3. Registra il voiceover in segmenti dolci di 60–90 parole.
4. Genera il letto strumentale di sottofondo corrispondente.
5. Apre la timeline con le tracce Dialogue e Music perché tu bilanci e misceli da te.

Narrate Scene

`/narrate-scene` aggiunge un voiceover e sottotitoli sincronizzati bruciati a un clip video esistente e renderizza il MP4 narrato finito. Il modo più veloce di trasformare un clip silenzioso in uno condivisibile.

Prompt di esempio: `/narrate-scene Narrate this clip like a nature documentary, calm male voice (allega il clip)`

Come si svolge:

1. Trova il video target — il tuo allegato o un clip sul canvas.
2. Scrive narrazione dimensionata sulla lunghezza del clip (~2–3 parole al secondo) e te la mostra per editarla o approvarla — o usa il testo che hai fornito.
3. Sceglie con te una voce e genera il voiceover.
4. Adatta l'immagine alla narrazione (loopando se il clip è più corto — nessuna coda nera).
5. Aggiunge sottotitoli sincronizzati per parola via auto-trascrizione (o come fallback caption distribuite uniformemente) e renderizza il clip finale.

Drama Soundtrack

`/drama-soundtrack` compone una suite completa di soundtrack originale per la tua sceneggiatura o storia: un tema di apertura, un tema di chiusura, un tema per ogni personaggio principale e cue BGM di scena — ogni traccia giustificata da un'analisi musicale che approvi prima.

Prompt di esempio: `/drama-soundtrack Score my 3-episode noir — a detective, a femme fatale, rain-soaked Tokyo (incolla la sceneggiatura o la storia)`

Come si svolge:

1. Legge la tua sceneggiatura o descrizione show — genere, ambientazione, personaggi principali, beat emozionali.
2. Scrive l'analisi musicale: l'arco emozionale, la personalità musicale di ogni personaggio e un Soundtrack Plan traccia per traccia.
3. Fa pausa per l'approvazione prima di generare qualunque cosa (la musica è la parte costosa).
4. Genera ogni traccia — temi e cue BGM solo strumentali.
5. Posiziona la suite sulla timeline per l'audizione; tu decidi cosa tenere.

Audiobook

`/audiobook` trasforma un capitolo di prosa in audio narrato multi-voce: segmenta il testo, casta una voce distinta per il narratore e ogni personaggio — un personaggio, una voce, per sempre — e registra il capitolo in ordine di lettura sulla timeline.

Prompt di esempio: `/audiobook Record this chapter – a gruff dwarf blacksmith, a young elf apprentice, and a wry narrator` (*incolla il testo del capitolo*)

Come si svolge:

1. Legge il tuo capitolo e lo divide in segmenti ordinati di narratore e personaggio.
2. Propone la scheda di casting — una voce per ruolo, matchata per genere ed età — e fa pausa per la tua approvazione (puoi riassegnare qualsiasi voce).
3. Registra i segmenti verbatim in ordine di lettura, con un listen-check dopo la prima riga di ogni personaggio.
4. Fa pausa per segnalare l'avanzamento sui capitoli lunghi (60+ segmenti).
5. Apre la timeline col capitolo assemblato sulla traccia Dialogue.

Voice Clone

`/voice-clone` clona una voce da una registrazione di riferimento e ti dà una voce riutilizzabile che puoi castare in qualsiasi altra skill — con un gate di consenso obbligatorio prima e una demo parlata perché tu possa verificare il risultato.

Prompt di esempio: `/voice-clone Clone this voice and name it "Grandpa Jozef"` (*allega una registrazione pulita di 1–5 minuti*)

Come si svolge:

1. Inizia col gate di consenso: devi confermare che hai il diritto legale di clonare questa voce e che la userai legalmente. Voci di celebrità e non possedute sono rifiutate.
2. Localizza e qualità-controlla l'audio di riferimento (mp3/wav/m4a/aac/ogg/flac, fino a 10 MB; clip troppo lunghi sono tagliati).
3. Clona la voce.
4. La verifica con una riga demo parlata nella tua lingua.
5. Salva una scheda voice registry sul canvas così la voce è facile da riutilizzare dopo.

Suggerimento: Il voice cloning è una funzionalità del tier voice-provider a pagamento — la skill ti dirà chiaramente se il tuo attuale piano provider non la include.

Games & Interactive

Games

`/games` costruisce veri giochi giocabili — arcade, puzzle, quiz, platformer — che girano istantaneamente in una finestra sul tuo canvas e si esportano come un singolo file HTML auto-contained che puoi inviare a chiunque. Controlli tastiera e touch, HUD, win/lose e restart inclusi.

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

Come si svolge:

1. Costruisce subito se hai nominato un gioco; altrimenti chiede una domanda di genere (Arcade / Puzzle / Quiz / Platformer) e se vuoi un look retro code-drawn o art generata IA.
2. Sceglie il motore giusto per il lavoro — da un semplice canvas 2D fino a motori fisica e 3D.
3. Genera opzionalmente sprite, sfondi e audio (chiede prima di spendere crediti sull'art).
4. Costruisce il gioco — i complessi come sistemi modulari puliti — e lancia un pass di test automatizzato per assicurarsi che booti e giochi davvero.
5. Itera con te („rendi i nemici più veloci", „aggiungi un boss") ed esporta l'HTML standalone quando sei soddisfatto.

3D Game Studio

`/threejs-game` è il sibling specializzato 3D di Games: giochi browser Three.js premium — endless runner, racer, shooter, toy fisici — costruiti in fasi disciplinate con un pass di asset generati obbligatorio (skybox, texture, sprite, effetti sonori, musica) e un pass grafico AAA (illuminazione, materiali, bloom).

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

Come si svolge:

1. Blocca con te il game loop — genere, art direction, device target — chiedendo al massimo una domanda chiarificatrice.
2. Costruisce la slice core giocabile (mondo, giocatore, nemici) e la boot-testa.
3. Esegue il pass completo di asset: ~8–14 generazioni che coprono skybox, texture tileabili, billboard e sprite, SFX e un letto musicale.
4. Applica il pass grafico AAA — illuminazione, materiali, tone mapping, ombre, bloom — poi UI/HUD e tuning del game-feel.
5. Si scorda contro un quality rubric, corregge i fallimenti ed esporta l'HTML standalone.

Suggerimento: I modelli 3D sono costruiti da geometria procedurale — la skill è onesta che non genera file mesh. Le sue immagini generate diventano texture, cieli e sprite.

Platform Tools

App Builder

`/app-builder` è un designer di app no-code: descrivi un'app e lui pianifica gli schermi, dichiara i modelli di dati con dati seed realistici, costruisce ogni schermo con preview phone-frame live sul canvas, cabla la navigazione ed esporta codice React (web) e React Native (Expo) eseguibile. Fa anche creatives pubblicitarie LinkedIn/Meta e layout desktop.

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

Come si svolge:

1. Chiarisce il formato se serve (phone app / desktop web / ad creative) e l'essenziale: scopo, schermi, stile.
2. Pianifica gli schermi, imposta il tema e dichiara i modelli di dati con righe seed realistiche.
3. Costruisce ogni schermo — liste vincolate a raccolte dati reali, form che catturano input, navigazione funzionante tra schermi.
4. Cabla opzionalmente stato app, flow di auth e logica condizionale.
5. Rivede il proprio lavoro con un pass di critica via screenshot, poi esporta il codice eseguibile.

App Walkthrough

`/app-walkthrough` registra un video walkthrough narrato di un'app che hai costruito con App Builder: fa lo screenshot di ogni schermo, li tour in ordine di navigazione con un cursore tap animato e transizioni, e narra ogni schermo con un voiceover generato.

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

Come si svolge:

1. Controlla che il tuo progetto abbia davvero un'app App Builder con schermi.
2. Opzionalmente chiede una domanda sullo stile di narrazione (warm / crisp professional / solo captions).
3. Registra l'intero tour in un pass — screenshot, animazione del cursore, transizioni, una riga voiceover per schermo.
4. Dropa il MP4 finito sul tuo canvas e riporta durata e conteggio schermi.

Documents

`/documents` legge e scrive file office: estrai il testo da un file PDF, Word, Excel o CSV per riassumerlo o analizzarlo, e genera deliverable .docx, .pdf e .xlsx reali che atterrano come schede documento sul canvas.

Prompt di esempio: `/documents Summarize this contract and give me a one-page Word summary of the key obligations (allega il PDF)`

Come si svolge:

1. Estrae il contenuto del tuo file allegato (PDF / DOCX / XLSX / CSV) sul canvas.
2. Fa il pensiero che hai chiesto — riassunto, analisi, estrazione dati.

3. Genera il deliverable: un documento Word o PDF per prosa, un vero spreadsheet per dati tabellari.
4. Dropa il file finito come scheda che puoi aprire o condividere.

Suggerimento: I PDF image-only scansionati non possono ancora essere letti (niente OCR), e la generazione PowerPoint vive in `/automation` — Documents ti indirizzerà lì e offrirà un deck PDF invece.

Automation

`/automation` esegue Python sul tuo computer per automatizzare file, spreadsheet, documenti e dati — e può persino guidare il tuo schermo. Ogni blocco di codice appare su una scheda di approvazione con una spiegazione in una frase prima di girare; nulla esegue senza il tuo clic.

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

Come si svolge:

1. Ti dice cosa sta per fare, poi propone un piccolo blocco di codice — tu approvi o respingi ciascuno.
2. Legge il risultato e decide il passo successivo; il lavoro si accumula incrementalmente.
3. Usa la libreria giusta per il lavoro — Excel, Word, PowerPoint, PDF — così gli output sono veri file office.
4. Per il controllo desktop, lavora in un attento loop look → act → verify con screenshot.
5. Salva tutto ciò che produce negli asset del tuo progetto e lo allega al canvas.

Suggerimento: Attiva Automation prima nelle Impostazioni; su macOS il controllo desktop richiede in più i permessi Screen Recording e Accessibility.

Skill Creator

`/skill-creator` trasforma un workflow che ti è piaciuto — o un'idea che descrivi — in una skill installabile tutta nuova. Abbozza la definizione completa della skill come documento sul tuo canvas e ti guida per installarla dall'Hub.

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

Come si svolge:

1. Chiede se la nuova skill va ricostruita dal workflow di questa sessione o costruita da un'idea (con un breve brief per la seconda).
2. Conferma con te il workflow ricostruito.
3. Abbozza la definizione skill completa — flow a fasi, domande, generazioni — come scheda documento.
4. Lancia un round di review: installare così com'è, rivedere o aggiungere una fase.
5. Ti consegna i passi di install: Hub → Install Skill → incolla il markdown.

Quick Tools

Skill mono-uso: nessun brief, nessun gate — un prompt, un risultato. Perfette quando sai esattamente cosa vuoi.

Quick Image

`/image-creator` genera un'immagine levigata da un solo prompt. Se la tua richiesta è uno schizzo grezzo, la espande silenziosamente in un prompt ben composto — soggetto, azione, environment, illuminazione, camera — e genera una volta.

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

Come si svolge:

1. Legge la tua richiesta; la usa verbatim se concreta, altrimenti la flesha out.
2. Genera l'immagine e nomina la scheda.
3. Fatto — usa il pulsante Remix della scheda per variazioni.

Quick Video

`/video-generator` genera un breve clip cinematografico da un solo prompt — text-to-video, o image-to-video se alleggi uno still come primo frame.

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

Come si svolge:

1. Modella la tua richiesta in un brief motion: cosa c'è nel frame, cosa fa, come si muove la camera.
2. Anima dal tuo still allegato se ne hai fornito uno (continuità migliore), altrimenti genera da testo.
3. Consegnare un clip, circa sei secondi o meno.

Quick Audio

`/audio-studio` genera un asset audio — musica, background score, un effetto sonoro o una riga voiceover parlata — da un solo prompt.

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

Come si svolge:

1. Classifica la tua richiesta: musica/BGM o voce parlata.
2. La musica riceve un brief una-riga genere/strumentazione/mood; il voiceover pronuncia la tua riga scritta verbatim.
3. Genera l'asset e si ferma.

N-Grid Storyboard

`/n-storyboard` racconta un'intera storia visiva come UN'immagine composita: una griglia N×N di pannelli sequenziali con personaggi, illuminazione e stile continui — una storia-in-una-occhiata istantanea.

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

Come si svolge:

1. Spezza la tua storia nei beat chiave della griglia — il primo pannello stabilisce, l'ultimo paga.
2. Blocca un profilo di stile tra tutti i pannelli.
3. Genera l'intera griglia in una sola immagine (2x2 fino a 4x4).

Image Remix

`/image-remix` estrae cosa fa *funzionare* un'immagine di ispirazione — composizione, palette, illuminazione, mood, mai il soggetto — e genera una nuova immagine che porta la stessa vibe su un soggetto diverso.

Prompt di esempio: `/image-remix Same vibe, but a lighthouse at dusk instead` (*allega l'immagine di ispirazione*)

Come si svolge:

1. Analizza l'ispirazione e ne nomina l'„anima" — le una o due dimensioni che portano il feel.
2. Ricostruisce quelle qualità puramente come descrizione testuale (la tua ispirazione non è mai copiata direttamente).
3. Genera il nuovo soggetto vestito della vecchia vibe.

Minecraft Pixel Art

`/minecraft-pixel-art` converte una foto o un soggetto descritto in art voxel a blocchi stile Minecraft — geometria cubica, feel di texture 16x16 e la classica palette di blocchi, con i colori sorgente mappati su materiali di blocco nominati.

Prompt di esempio: `/minecraft-pixel-art Blockify my dog` (*allega la foto*)

Come si svolge:

1. Prende la tua foto (blocca la composizione) o il tuo soggetto descritto.
2. Lo ricostruisce da blocchi cubici con flat shading e framing in stile screenshot.
3. Consegnare l'immagine e ti dice su quali materiali di blocco ha mappato i tuoi colori.

Multi-Shot

`/multi-shot` re-rendere un'immagine-soggetto da un angolo di camera diverso — identità, illuminazione e stile bloccati all'originale. Sette preset di angolo, un angolo per pass, loop finché vuoi.

Prompt di esempio: `/multi-shot Show her from a low-angle hero shot` (*allega l'immagine-soggetto*)

Come si svolge:

1. Prende la tua immagine-soggetto.
2. Scegli un angolo tra 7 preset (front, three-quarter, profile, back, low-angle hero, top-down, dutch tilt) — saltato se ne hai nominato uno.
3. Re-rendere lo stesso soggetto da quel punto di vista.

4. Chiede se vuoi un altro angolo e collega la serie sul canvas.

Image Paint Edit

`/image-paint-edit` cambia esattamente una regione o un oggetto di un'immagine esistente — sostituire un oggetto, fissare un dettaglio, droppe un prodotto in una scena — mentre tutto il resto resta pixel-identico.

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

Come si svolge:

1. Trova l'immagine sorgente (il tuo allegato o una scheda sul canvas).
2. Fissa l'edit: quale regione, cosa la sostituisce, cosa non deve cambiare.
3. Esegue l'edit — inpainting mascherato o un edit di regione descritta, incluso multi-reference product placement.
4. Mostra il risultato e offre un round di raffinamento.

Relight

`/relight` cambia solo la luce in un'immagine esistente — direzione, intensità, temperatura colore, ombre, mood — mentre soggetto e composizione restano identici. Quattordici preset nominati da Golden Hour a Neon Noir, tutti blendabili.

Prompt di esempio: `/relight Golden hour from the left, long warm shadows` (*allega o scegli l'immagine*)

Come si svolge:

1. Identifica l'immagine sorgente e legge la sua illuminazione attuale.
2. Raccoglie l'intento di illuminazione — un preset nominato, la tua descrizione, o un breve brief a 4 schede (direzione, temperatura, mood, sfondo).
3. Genera l'immagine relit con una clausola stretta „cambia nulla tranne la luce“.
4. Offre 1–3 varianti (sempre relit dall'originale) e un color trim opzionale.

Video Prompting

`/video-prompting` è un prompt engineer video: trasforma la tua descrizione di clip in linguaggio naturale in un prompt di generazione production-grade — soggetto, azione, camera, illuminazione, stile, durata — salvato come documento che puoi riutilizzare, con un opzionale „generate now“.

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

Come si svolge:

1. Sceglie la modalità — text-to-video, o image-to-video se hai allegato un frame di riferimento.
2. Scrive il prompt come un paragrafo disciplinato: verbi visivi, un camera move, nessun buzzword AI-tell.
3. Lo salva come documento con modalità, durata e note.
4. Chiede: generare il clip ora, o solo tenere il prompt.

Camera Path Prompter

`/path-guided-camera-move` trasforma un'immagine con una freccia o un percorso disegnato (o una rotta descritta) in un prompt video FPV follow-camera — un solo piano continuo lungo la tua rotta, con un profilo di velocità obbligatorio e solo suono scena-nativo.

Prompt di esempio: `/path-guided-camera-move Fly the camera along the arrow I drew, ending at the tower door` *(allega l'immagine segnata)*

Come si svolge:

1. Legge la tua immagine e traccia la rotta disegnata — partenza, waypoint, arrivo (i tuoi segni non appaiono mai nel video).
2. Decide subject-follow vs puro camera flythrough.
3. Scrive il documento di prompt strutturato: segmenti di rotta, grammatica camera, profilo di velocità, audio diegetico.
4. Offre di generare — con default, durata aggiustata (4/6/8/15s), o solo prompt.

Clip Export

`/clip-export` è l'editor di finitura: inventaria ogni clip e asset audio sul tuo canvas, propone un ordine di taglio, assembla la timeline, sincronizza i sottotitoli se hai un voiceover, e renderizza il MP4 condivisibile.

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

Come si svolge:

1. Inventaria il tuo canvas — video, audio, sottotitoli — e si ferma onestamente se non c'è nulla da tagliare.
2. Propone l'ordine dei clip (o ti lascia scegliere ed escludere), con trimming opzionale delle riprese lunghe.
3. Assembla la timeline e offre sottotitoli sincronizzati al voiceover.
4. Aspetta il tuo „render“, poi renderizza il MP4 con dissolvenze e ti indica le opzioni di export dell'app (file SRT, bundle progetto).

Skill Reviewer

`/skill-reviewer` è un auditor read-only per definizioni di skill: incolla uno SKILL.md e lo scorda su cinque dimensioni, cita le righe esatte problematiche, e ti consegna fix prioritizzati — senza cambiare o installare nulla.

Prompt di esempio: `/skill-reviewer Review this skill before I install it` *(incolla lo SKILL.md)*

Come si svolge:

1. Legge la tua definizione di skill incollata.
2. Scorda cinque dimensioni 0–10: frontmatter, tool correctness, self-containment, flow design, safety & honesty.
3. Scrive la review — finding Critical / Important / Nice-to-have, ciascuno citando la riga offensiva con un fix concreto.
4. Dropa la scheda review sul canvas e offre di abbozzare sezioni corrette.

Voice Design

`/voice-design` crea una voce IA custom da una descrizione in linguaggio naturale — età, genere, tono, accento, pacing — e ti dà una voce riutilizzabile più una scheda audio di preview, pronta da castare in audiolibri, promo o drammi.

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

Come si svolge:

1. Legge la tua descrizione e pone al massimo una domanda chiarificatrice se vaga.
2. Disegna la voce e genera una riga di preview.
3. Salva una scheda voce registry sul canvas così la voce è facile da riutilizzare.
4. Offre una demo più lunga, un tweak-and-redo, o finito.

Suggerimento: Il voice design è una funzionalità del tier voice-provider a pagamento e funziona meglio in inglese, cinese e giapponese — la skill ti avverte in anticipo su altre lingue.

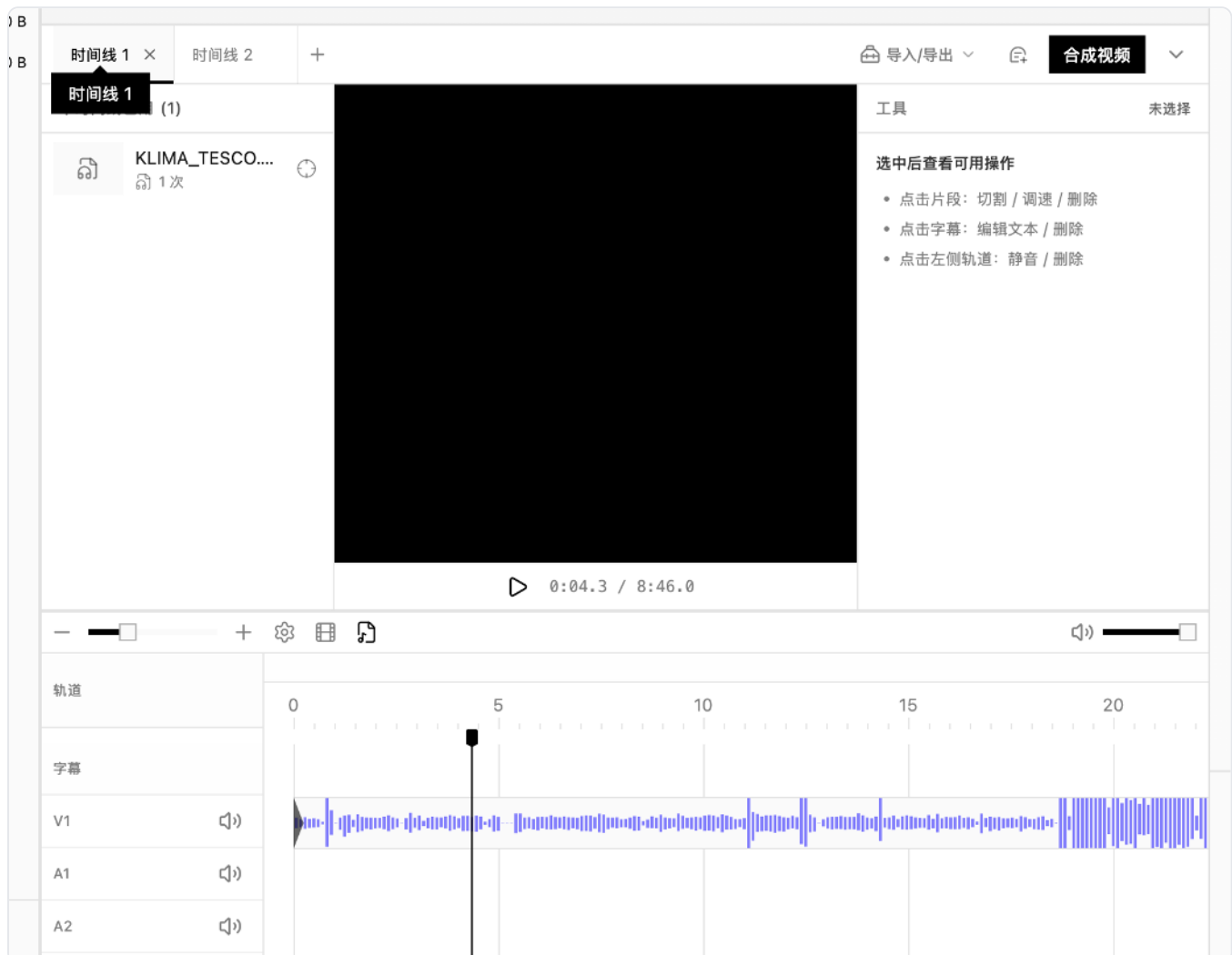
Costruisci la tua

Ogni skill che hai appena letto è un playbook markdown che il regista IA segue — e puoi scriverne una tua. Avvia `/skill-creator` dopo una sessione che ti è piaciuta („trasforma ciò che abbiamo appena fatto in una skill") o descrivi un nuovo workflow da zero, recensiona l'abbozza che produce, e installala dall'Hub con un incolla. Per come skill, Hub e installazione si incastrano, vedi il capitolo [Skill e l'Hub](#).

Editor della timeline

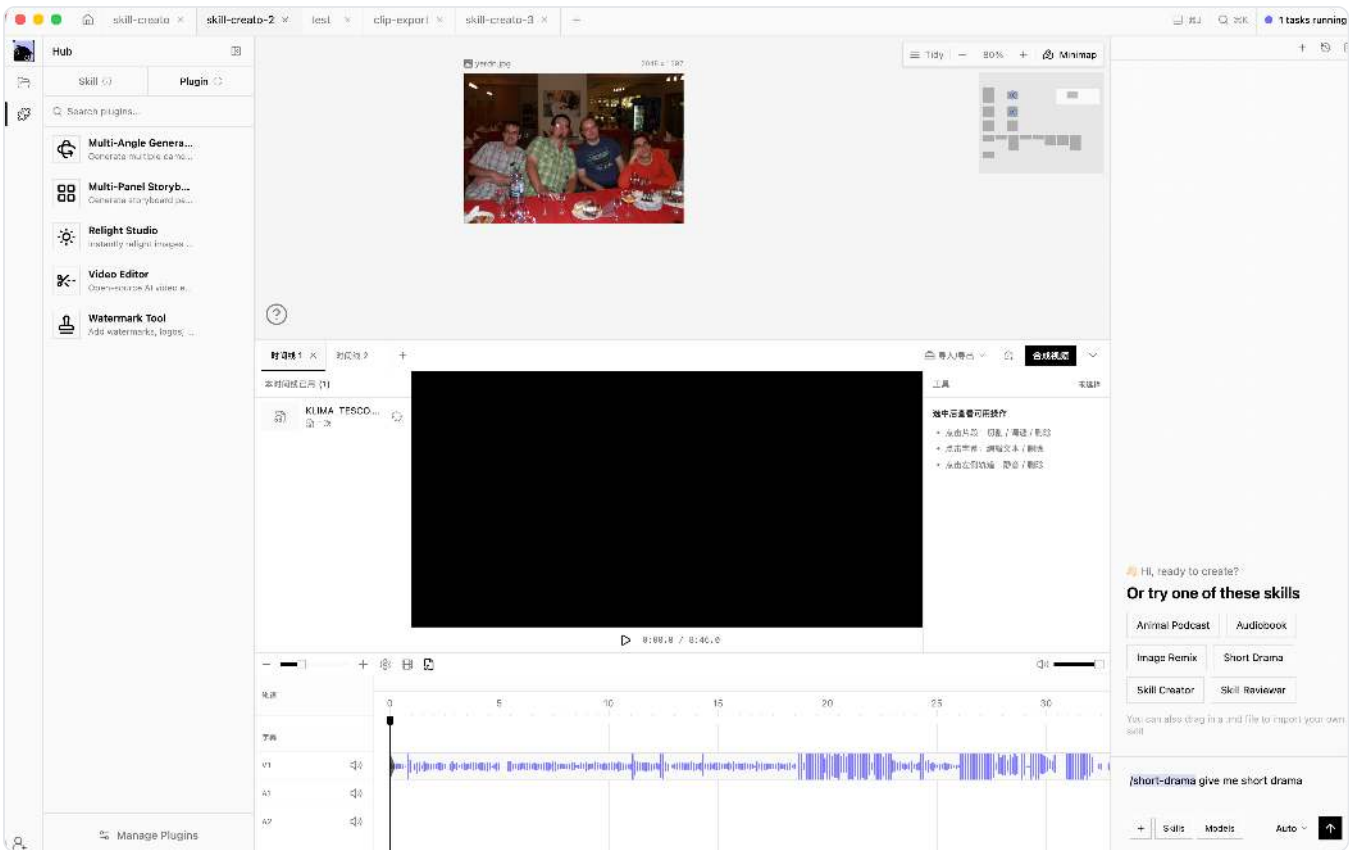
Taglia, disponi e renderizza il tuo video finale: tracce, transizioni, sottotitoli, strumenti audio ed export.

L'editor della timeline è dove i tuoi clip generati diventano un film finito. Disponi video, dialogo, effetti sonori, musica e sottotitoli su tracce, affina i tag, poi componi tutto in un vero MP4 — tutto dentro l'app, senza editor esterno.

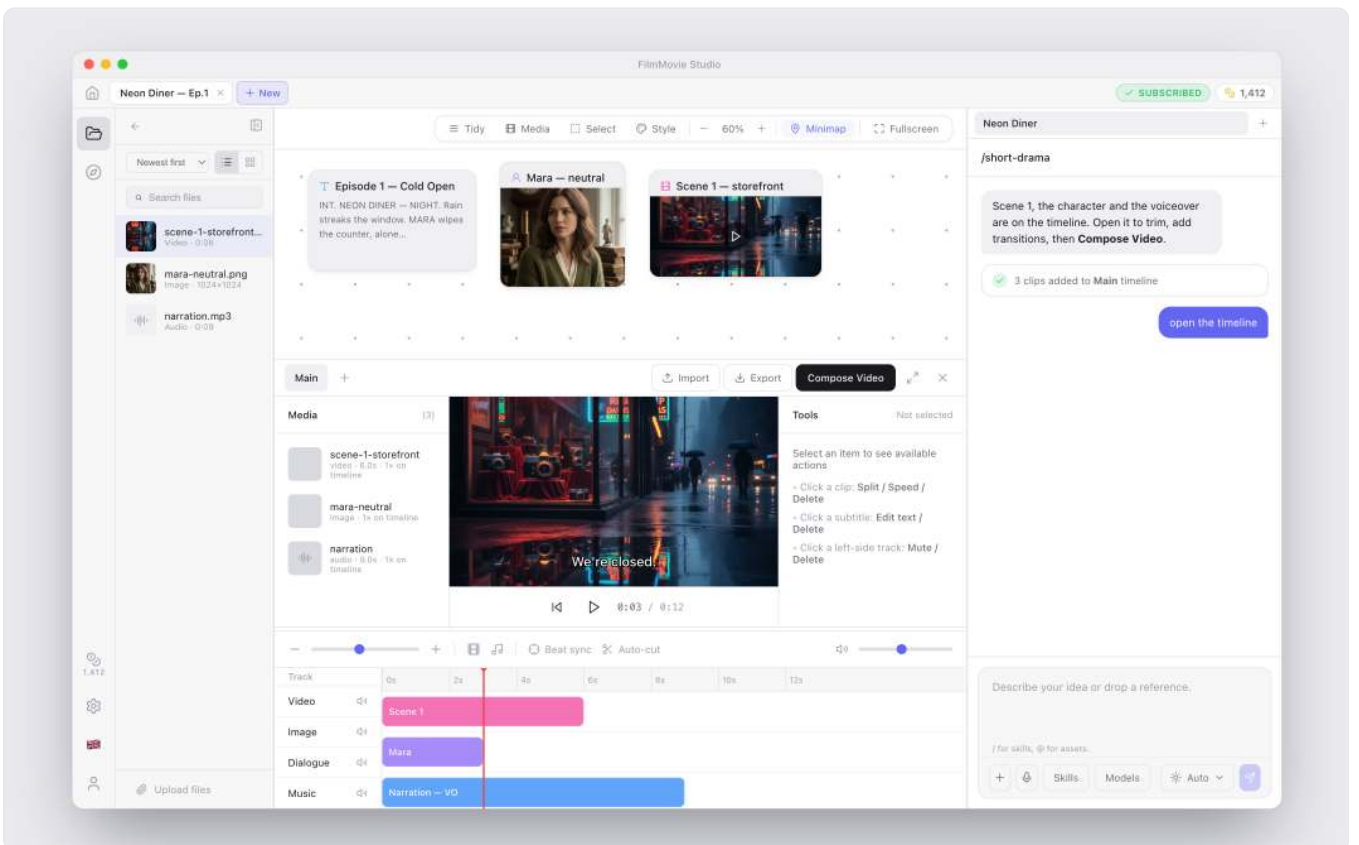


Aprire la timeline

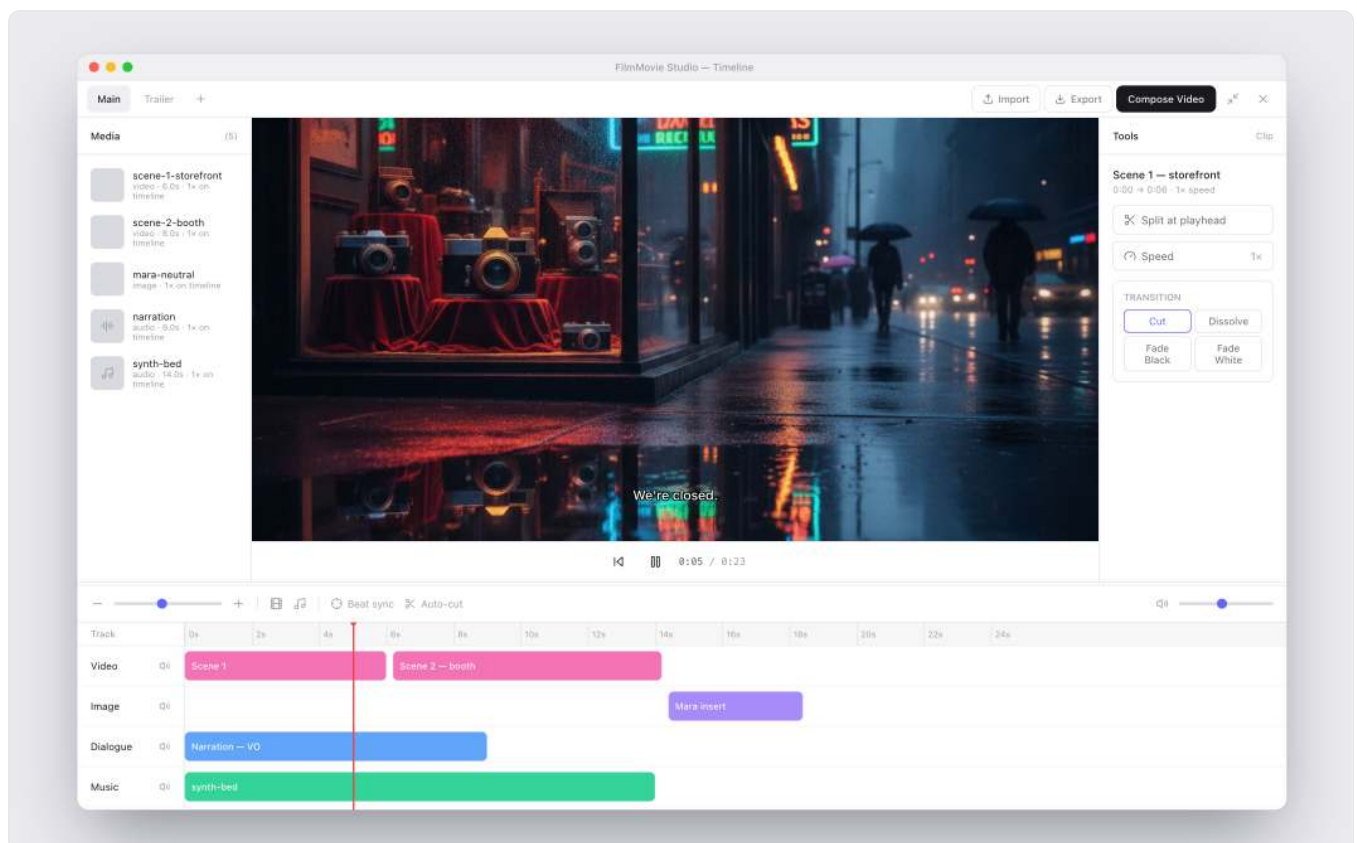
Ogni workspace di progetto ha una pillola **Timeline** fluttuante nell'angolo in basso a sinistra del canvas. Il numero tra parentesi — per esempio **Timeline (12)** — mostra quanti clip sono già sulla timeline attiva, e la pillola si illumina del colore di accento non appena c'è contenuto pronto al render.



Clicca la pillola e l'editor si apre nel workspace:



Più spazio? Usa il pulsante fullscreen in alto a destra nell'editor (**Open timeline fullscreen**) — premi **Esc** o clicca di nuovo il pulsante per uscire.



Più timeline

Un progetto può contenere diversi tagli — un film completo, un trailer, uno short verticale. Le schede in alto nell'editor sono le tue timeline:

- Clicca **+** (**New timeline**) per aggiungerne un'altra (si chiamano Timeline 1, Timeline 2, ...).
- Clicca una scheda per passare a quella timeline.
- Clicca la piccola **x** su una scheda per eliminarla (disponibile quando ne hai più di una).

Ogni timeline mantiene i propri clip, stile sottotitoli e posizione della testina, e tutto si salva automaticamente.

Aggiungere contenuti

Tre modi per mettere media sulla timeline:

1. **Da una scheda del canvas** — passa col mouse su una scheda video, immagine o audio nel canvas e clicca **Add to timeline** nella sua barra strumenti. Vedi [Canvas e schede](#).
2. **Dal pannello Media** — la colonna sinistra dell'editor elenca ogni asset nel progetto (raggruppato per scena). Passa sopra una voce e clicca l'icona mirino (**Add to timeline**).
3. **Import** → **Media file...** — porta dentro un file dal tuo computer; diventa un asset di progetto e atterra sulla timeline in un solo passo.

I clip sono instradati sulla traccia giusta automaticamente:

Contenuto	Traccia
Video	V1
Immagine (fermi)	V2
Voiceover / audio dialogo	Dialogue
Effetti sonori	SFX
Musica	Music
Sottotitoli	Subtitle

I nuovi clip scattano alla fine della loro traccia, e puoi aggiungere tracce video o audio extra con le icone film e nota nella barra strumenti della traccia.

Riproduzione e controlli vista

Controllo	Cosa fa
Play / Pause (▶ / ⏸)	Riproduce la timeline nell'anteprima, tutte le tracce audio non mute vengono missate dal vivo
Jump to start (⏮)	Riporta la testina a 0:00
Righello tempo	Clic o trascinarsi ovunque sul righello (o una corsia vuota) scorre la testina
- / + e cursore zoom	Sfoggia le corsie traccia in fuori/dentro
Cursore volume (estremità destra della barra strumenti traccia)	Volume principale dell'anteprima
Open timeline fullscreen / Exit fullscreen (Esc)	Commuta la modifica a schermo intero
Trascina il divisore sopra le tracce	Ridimensiona il pannello tracce vs anteprima

L'anteprima mostra anche i tuoi sottotitoli dal vivo, stilati esattamente come saranno bruciati nel video finale.

Modificare i clip

Clicca un clip per selezionarlo — il pannello **Tools** a destra mostra tutto ciò che puoi fare:

- **Move** — trascina il corpo di un clip a sinistra/destra lungo la sua traccia.
- **Trim** — trascina il bordo sinistro o destro di un clip per accorciarlo o estenderlo.
- **Split at playhead** — parcheggia la testina nel clip e clicca per tagliarlo in due.
- **Speed** — fa transitare il clip per **0.5x** → **1x** → **1.5x** → **2x**. Tonalità e passo audio seguono in anteprima e render.
- **Use asset duration** — riporta il clip alla lunghezza reale del file media.
- **Delete clip** — rimuove il clip (l'asset stesso resta nel progetto).

Transizioni

Seleziona un clip video o immagine e scegli una **Transition to next clip**:

Transizione	Effetto
Cut	Taglio netto (nessuna transizione)
Dissolve	Dissolvenza incrociata nel clip successivo
Black	Dissolvenza al nero tra clip
Fade White	Dissolvenza al bianco tra clip

Uno slider imposta la durata della transizione da **0.2s a 2.0s** (predefinito 0.3s). Le transizioni attive appaiono come un piccolo marker sulla giunzione tra i due clip — cliccalo quando vuoi per modificarlo.

Sottotitoli

La traccia **Subtitle** porta testo che viene bruciato nel video renderizzato.

- **Add subtitle** — cala un nuovo sottotitolo alla testina; modifica il suo testo nel pannello Tools (i cambi si salvano automaticamente).
- **Import** → **Subtitles (.srt)...** — carica un file SRT o VTT esistente. I file sottotitoli già nel progetto compaiono sotto **Project subtitles** nello stesso menu.
- **Subtitles from voice** — trascrive ogni clip Dialogue (e i clip video contenenti parlato) e posa le battute risultanti sulla traccia Subtitle ai tempi giusti. Questo sostituisce ogni sottotitolo esistente.

Stile sottotitoli

Seleziona la traccia Subtitle o un clip sottotitoli per aprire **Subtitle style (burned in)**:

- Preset rapidi: **Classic**, **Cinema** (giallo), **Minimal** (senza contorno), **Banner** (grande, in alto sullo schermo).
- Slider **Size** (16–96), selettore **Color**, **Outline** sì/no.
- Posizione: **Top**, **Middle** o **Bottom**.

Lo stile si applica a tutti i sottotitoli di quella timeline, e l'overlay di anteprima si aggiorna all'istante.

Strumenti audio

- **Align voice** (barra strumenti traccia) — fa scattare ogni clip dialogo al suo clip video corrispondente (prima battuta vocale → prima inquadratura e così via).
- **Align to video** (su un clip dialogo selezionato) — fa scattare solo l'inizio di quel clip voce al suo clip video.
- **Fit video to voice** (su un clip dialogo selezionato) — ridimensiona il clip video accoppiato alla lunghezza della battuta; i clip successivi sulla traccia si spostano di conseguenza.
- **Cut to beat** — rileva i beat nella tua traccia Music e ritima ogni taglio video/immagine per farlo cadere su un beat. Aggiungi prima un clip musicale; il pulsante riporta quanti beat ha trovato.
- **Track volume** — seleziona una traccia Dialogue, SFX o Music per impostarne il livello da 0–200 %.

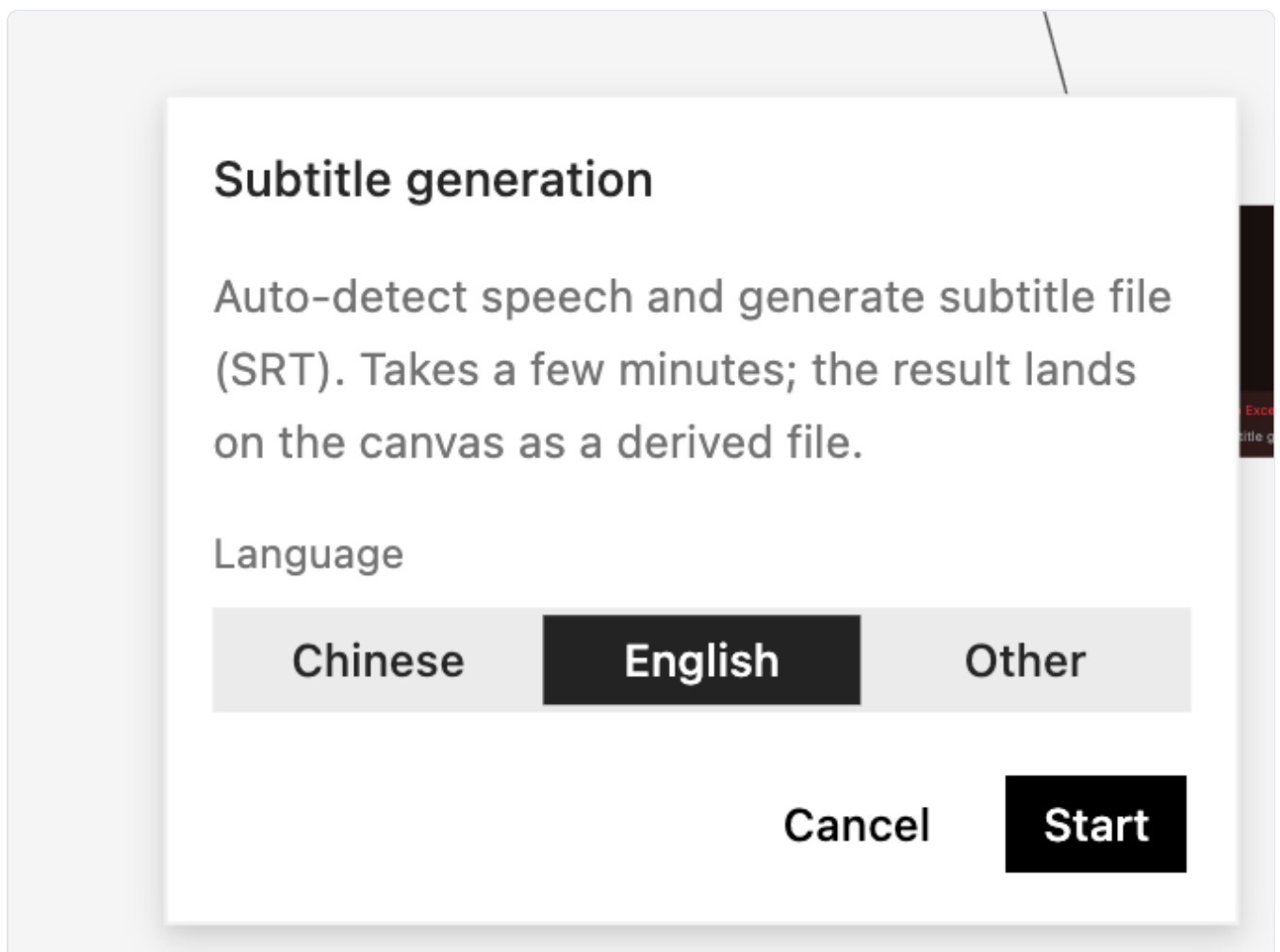
- **Duck under dialogue** — sulla traccia Music: abbassa automaticamente la musica ogni volta che un clip dialogo è in riproduzione, sia in anteprima che nel render finale.
- **Mute** — ogni traccia ha un'icona altoparlante per mutare/smutare.

Export e render

In alto a destra nell'editor hai tutto per portare fuori il tuo lavoro:

- **Compose Video** — renderizza la timeline attiva in un vero MP4. Scegli dove salvare il file; l'app poi compone tutte le tracce (tagli, velocità, transizioni, missaggio audio, ducking musicale e sottotitoli bruciati inclusi) e mostra durata finita e dimensione file.
- **Export** → **Bundle for editors (CapCut...)** — scrive una cartella con i tuoi file multimediali ordinati, un SRT e un manifesto, pronto da buttare in un editor esterno.
- **Export** → **Subtitles (.srt)...** — salva solo la traccia sottotitoli come file SRT.
- **Export** → **Project JSON...** — salva i dati del progetto come file JSON.

Puoi anche renderizzare dal chat: chiedi all'assistente di „renderizzare la timeline" e lui compone il video per te e mette il risultato sul canvas. Vedi [Chat e l'agente](#).



Suggerimento: Raramente devi costruire una timeline a mano. Skill come `/promo-video` e `/beat-sync-editor` generano i media e assemblano la timeline per te — poi la rifinisci e premi **Compose**

Video. Sfoglia tutto nel [Riferimento skill](#).

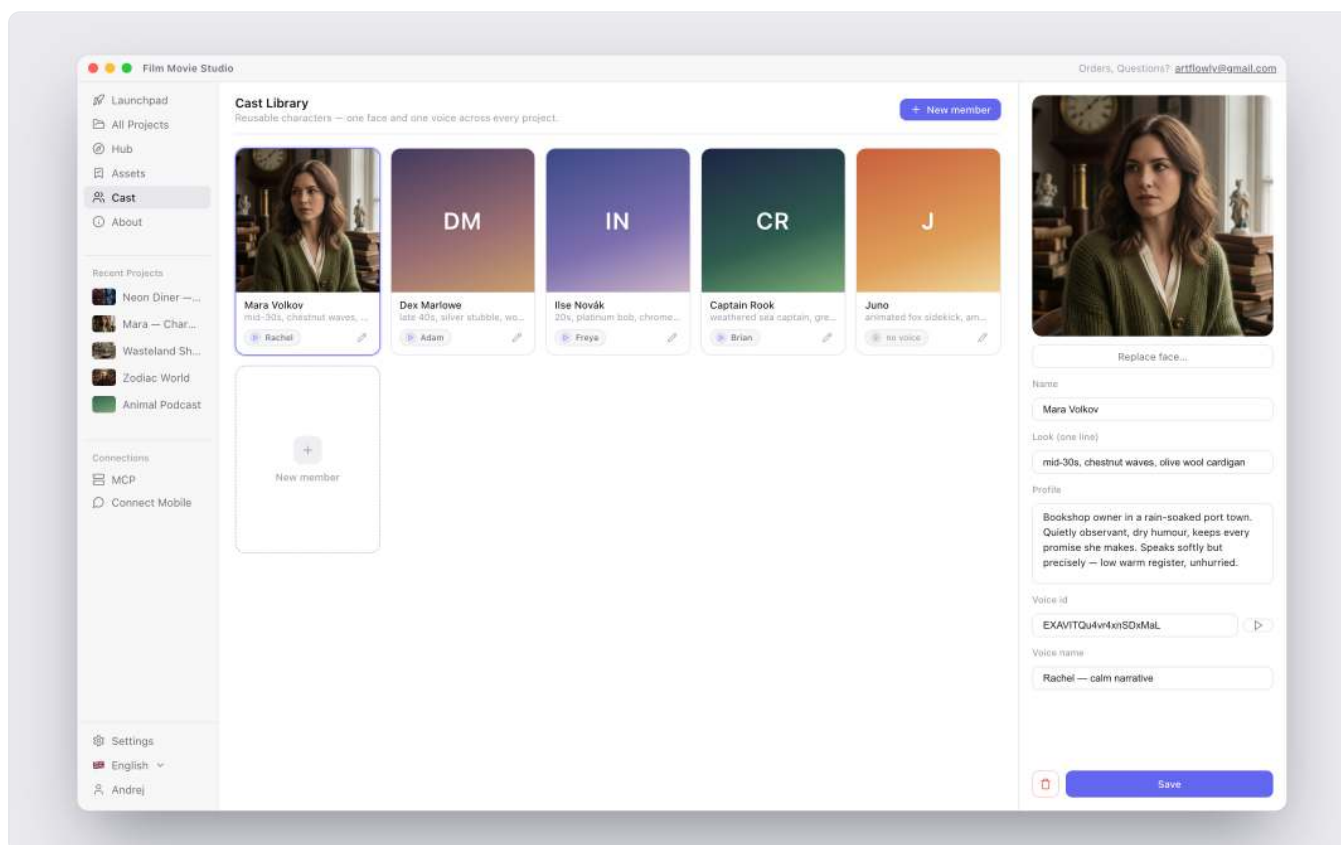
Librerie Cast & Asset

Mantieni i personaggi coerenti tra progetti con la libreria Cast e riutilizza i media tramite la libreria Asset.

Due librerie globali ti seguono in ogni progetto: la **libreria Cast** mantiene volti e voci dei tuoi personaggi coerenti, e la **libreria Assets** raccoglie i tuoi media preferiti per riutilizzarli ovunque. Entrambe si trovano nella barra laterale sinistra — **Cast** e **Assets**.

Libreria Cast

Il problema che la libreria Cast risolve: le generazioni IA tendono a reinventare il volto e la voce di un personaggio ogni volta. Un membro del cast fissa entrambi — un solo volto, una sola voce, in ogni progetto e a ogni esecuzione di skill.



Apri **Cast** nella barra laterale per vedere la griglia dei membri — ogni scheda mostra la foto del volto, il nome, l'@handle e la voce.

Creare un membro

Tre modi:

- **Da una scheda del canvas** — passa col mouse su un'immagine di personaggio nel canvas e clicca **Save to Cast** nella sua barra strumenti (cambia in **In Cast** una volta salvata). Vedi [Canvas & schede](#).
- **Dal chat** — chiedi semplicemente all'assistente di salvare un personaggio nel cast.

- **Nella pagina Cast** — clicca **New member** e compila il pannello editor:
 - **Choose face photo...** — scegli l'immagine di riferimento che definisce il volto del personaggio.
 - **Name e Look (one line)** — una breve riga di aspetto, es. « *mid-20s, red curls, green wool coat* ».
 - **Profile** — identità, aspetto, personalità, motivazione e note sulla voce.
 - **Voice id e Voice name** — collega una voce (un ElevenLabs voice_id, un id progettato/clonato, o uno integrato come `af_bella`). Clicca il pulsante play (**Preview voice**) per ascoltare un campione prima di salvare.

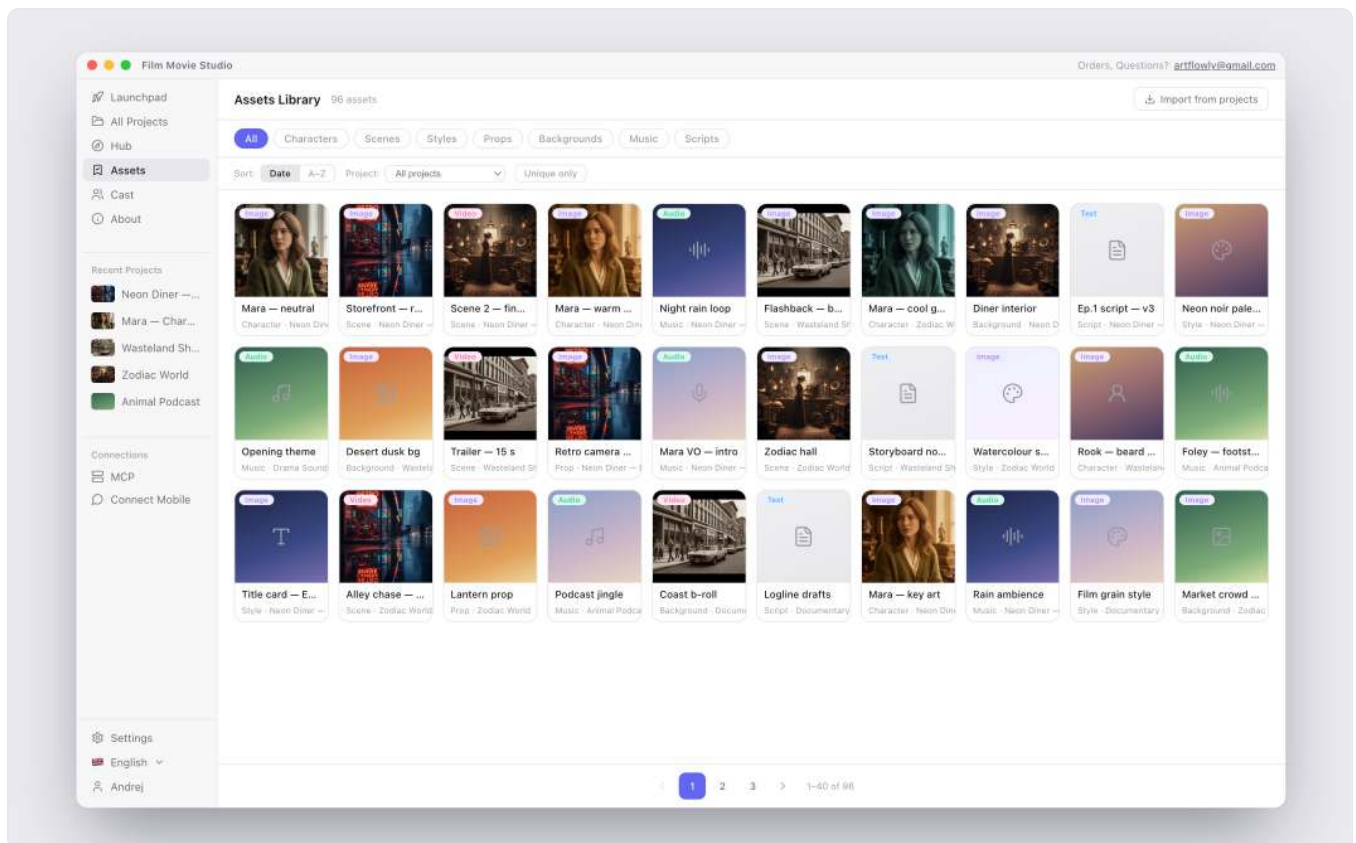
Per modificare un membro, clicca la sua scheda, cambia ciò che vuoi e premi **Save**. Il pulsante cestino rimuove un membro — le generazioni passate non ne risentono.

Usare i membri del cast

- **@mention nel chat** — digita @ nel campo di input del chat e scegli un membro dal menu (compare insieme ai tuoi asset salvati, con il suo @handle). La generazione usa allora automaticamente il suo volto fisso come riferimento e la sua voce collegata per il parlato — senza prompt extra. Vedi [Chat & l'agente](#).
- **Le skill usano anch'esse il roster** — l'assistente vede sempre il tuo cast. Le skill Workflow come **Short Drama** salvano automaticamente i tuoi personaggi principali approvati nella libreria e li riutilizzano per ogni keyframe e ogni battuta, così l'episodio 5 ha la stessa persona dell'episodio 1. Vedi il [Riferimento skill](#).
- **Continuità tra progetti** — la libreria è globale, quindi un personaggio creato in un progetto può recitare nel successivo.

Libreria Assets

La libreria Assets è uno scaffale di segnalibri tra progetti: ogni scheda che ti piace — un character sheet, un style frame, una traccia musicale, una sceneggiatura — può essere salvata una volta e riutilizzata ovunque.



Salvare gli asset

Passa col mouse su una qualsiasi scheda del canvas e clicca **Add to Assets** nella sua barra strumenti; l'icona diventa un segnalibro pieno (**In Assets**) una volta salvata. Nella pagina Assets puoi anche cliccare **Import from projects** per mettere un segnalibro a tutto ciò che viene dai tuoi progetti esistenti in un colpo solo.

Sfogliare

Apri **Assets** nella barra laterale. La pagina ti offre:

- **Chip di categoria** — **All, Characters, Scenes, Styles, Props, Backgrounds, Music, Scripts.**
- **Sort per Date** o **A-Z**, e un menu a tendina **Project** per vedere solo gli asset di un progetto.
- **Unique only** — nasconde le copie duplicate dello stesso file.

Clicca su qualsiasi asset per visualizzarlo (video e audio si riproducono nel popup) e scegli:

- **Add to Canvas** — colloca l'asset sul canvas del progetto attualmente aperto.
- **Send to Chat** — lo allega al chat come riferimento per la generazione successiva.

Puoi raggiungere i tuoi asset salvati anche dal chat stesso: digita **@** e scegli dalla scheda **Assets** del menu menzioni.

Rimuovere un asset dalla libreria (il pulsante segnalibro sulla sua scheda) rimuove solo il segnalibro — il file originale resta nel suo progetto.

Suggerimento: Salva presto i tuoi style frame e i personaggi eroici nelle librerie. Così ogni nuovo progetto può iniziare con una « @mention » invece di generare da zero.

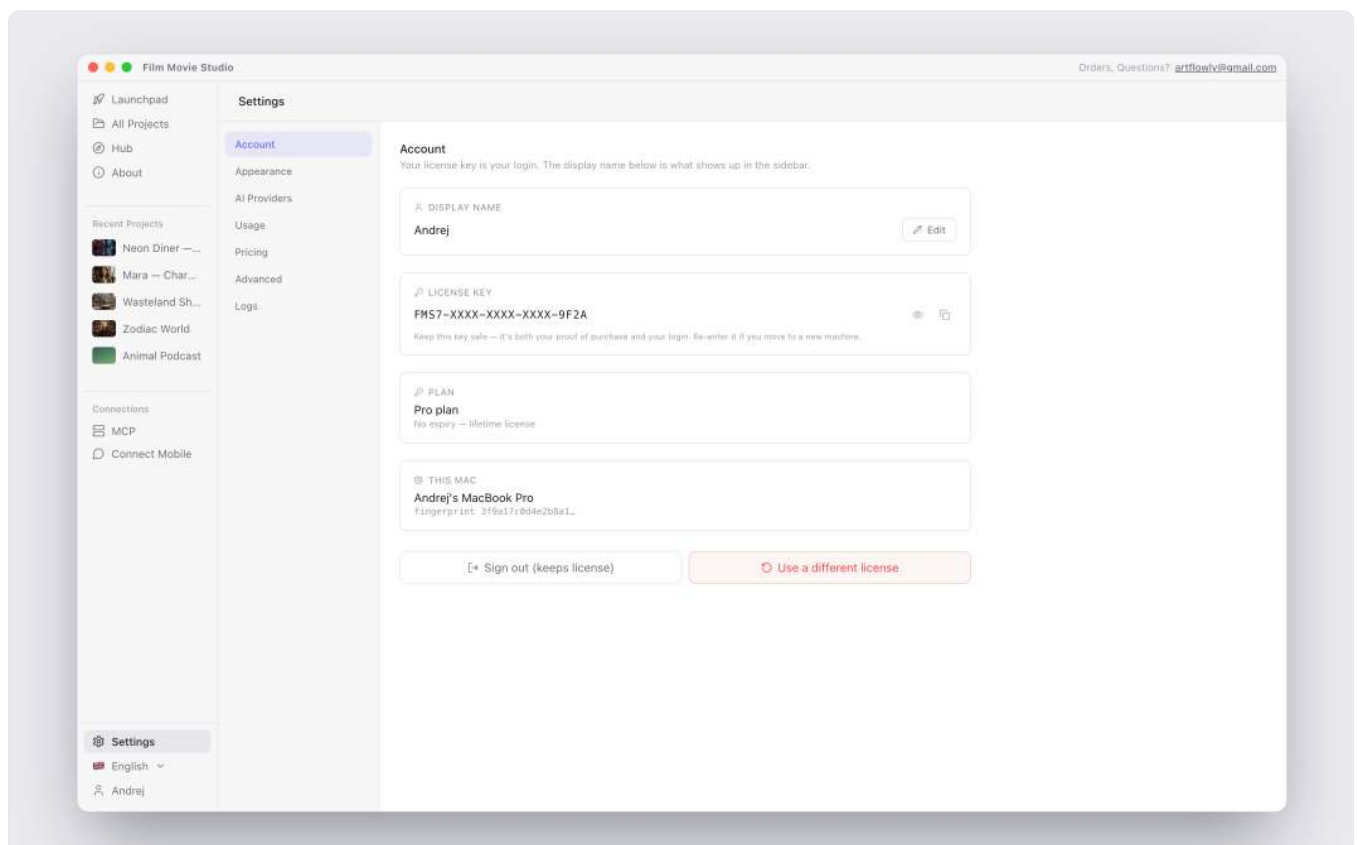
Dove si trovano i tuoi file

Tutto — progetti, media generati, volti del cast e asset segnati — è salvato localmente sul tuo computer nella cartella dati dell'app. Niente viene caricato da nessuna parte a meno che una generazione non lo richieda. Tieni presente che eliminare un progetto rimuove i suoi file multimediali dal disco (i segnalibri della libreria Assets puntano a quei file originali), quindi esporta tutto ciò che vuoi conservare prima di eliminare il progetto da cui proviene.

Impostazioni e provider IA

Chiavi API, selezione del modello, l'abbonamento gestito con crediti, modelli locali gratuiti e utilizzo.

Tutto ciò che determina come FilmMovieStudio funziona per te vive in un solo posto: **Settings**, raggiungibile dalla barra laterale o dal menu account. Questo capitolo ti guida in ogni sezione — il tuo account, l'aspetto dell'app, i provider e i modelli IA che alimentano la generazione, i crediti dell'abbonamento e gli interruttori avanzati. Se non hai ancora configurato un provider, questo è il capitolo che fa funzionare la tua prima generazione.



La colonna sinistra elenca le sezioni: **Account**, **Appearance**, **AI Providers**, **Usage**, **Pricing** e **Advanced**.

Account

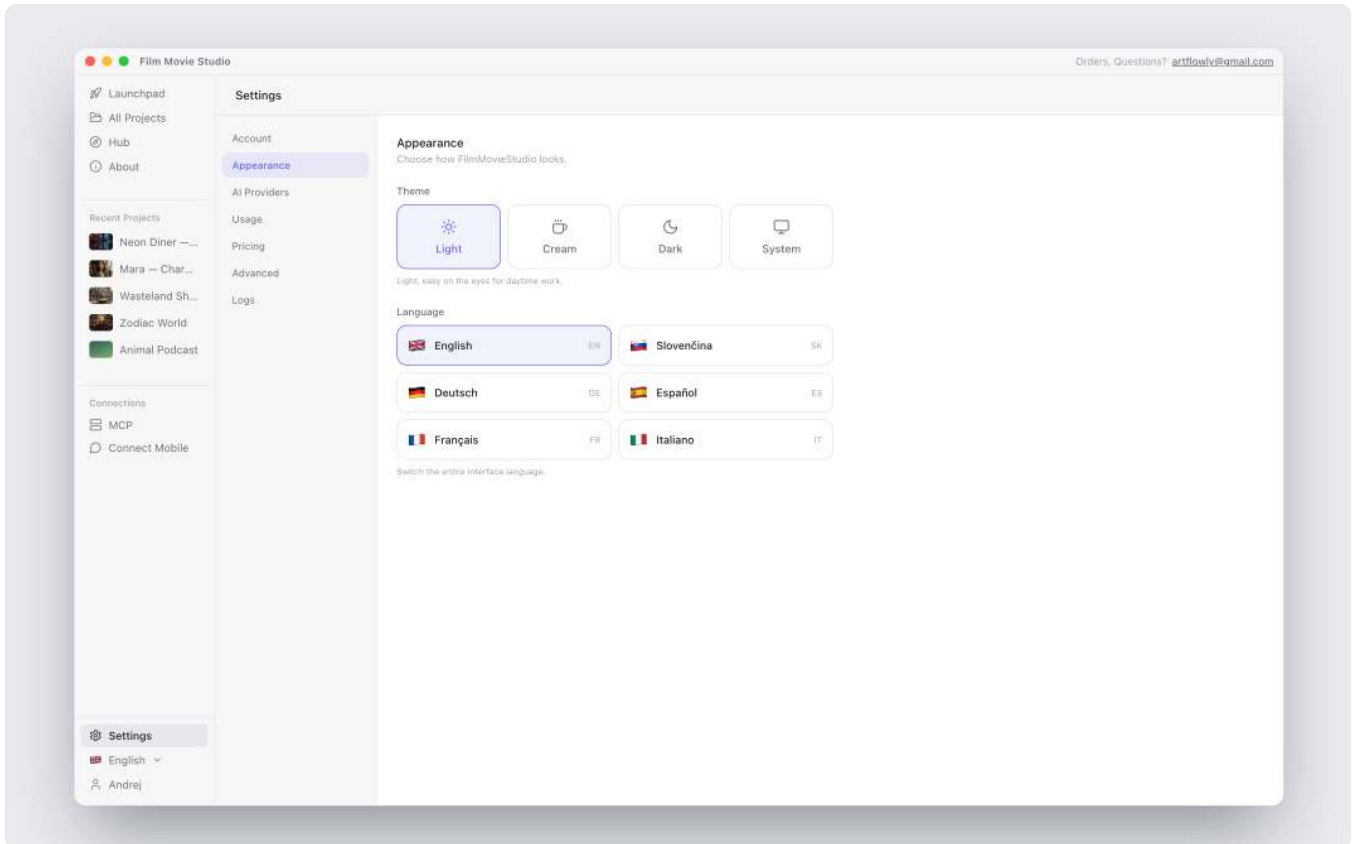
La sezione Account mostra l'identità con cui ti sei attivato in [Per iniziare](#):

- **Display name** — ciò che compare nella barra laterale. Clicca **Edit** per cambiarlo.
- **License key** — mostrata mascherata, con pulsanti rivela e copia. Tienila al sicuro: è sia la tua prova d'acquisto che il tuo login, e la reinserisci se passi a una nuova macchina.
- **Plan** — il tuo piano di licenza e la scadenza (le licenze a vita mostrano „No expiry — lifetime license“).
- **This Mac** — il nome della macchina e l'impronta a cui è legata questa attivazione.

Due pulsanti in basso sono volutamente separati: **Sign out (keeps license)** ti disconnette senza toccare l'attivazione, mentre **Use a different license** rimuove la chiave da questa macchina così puoi digitarne

un'altra.

Appearance

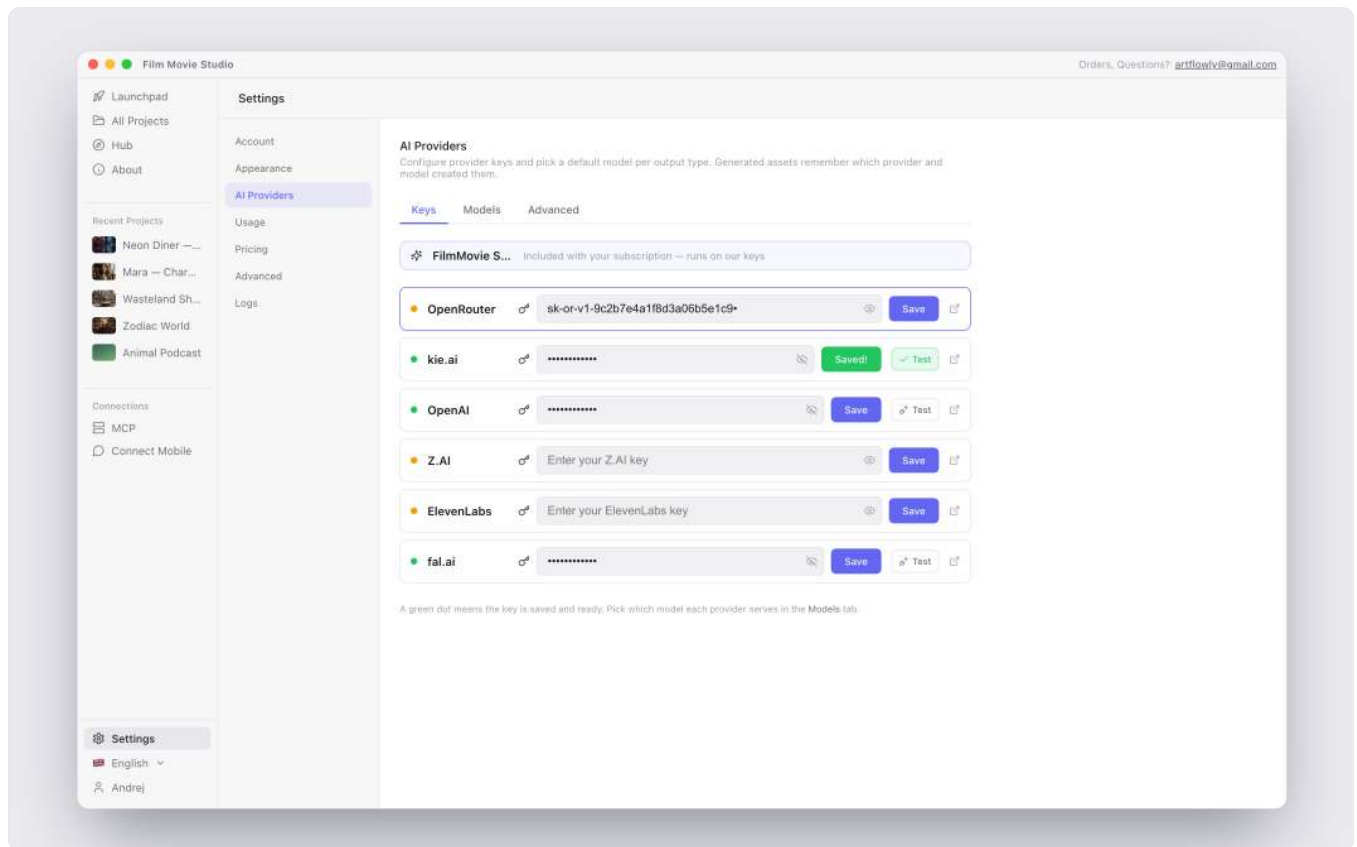


Scegli un **Theme** — **Light**, **Cream** (un look avorio caldo), **Dark** o **System** (segue l'impostazione del SO) — e la **Language** dell'interfaccia. Sei lingue disponibili (inglese, slovacco, tedesco, spagnolo, francese, italiano); il cambio si applica all'istante, senza riavvio.

AI Providers

Questa è la sala macchine. FilmMovieStudio orchestra provider IA esterni invece di generare media da solo, e questa sezione ha quattro schede: **Keys**, **Models**, **Advanced** e **Local**.

Scheda Keys – connessi i tuoi provider

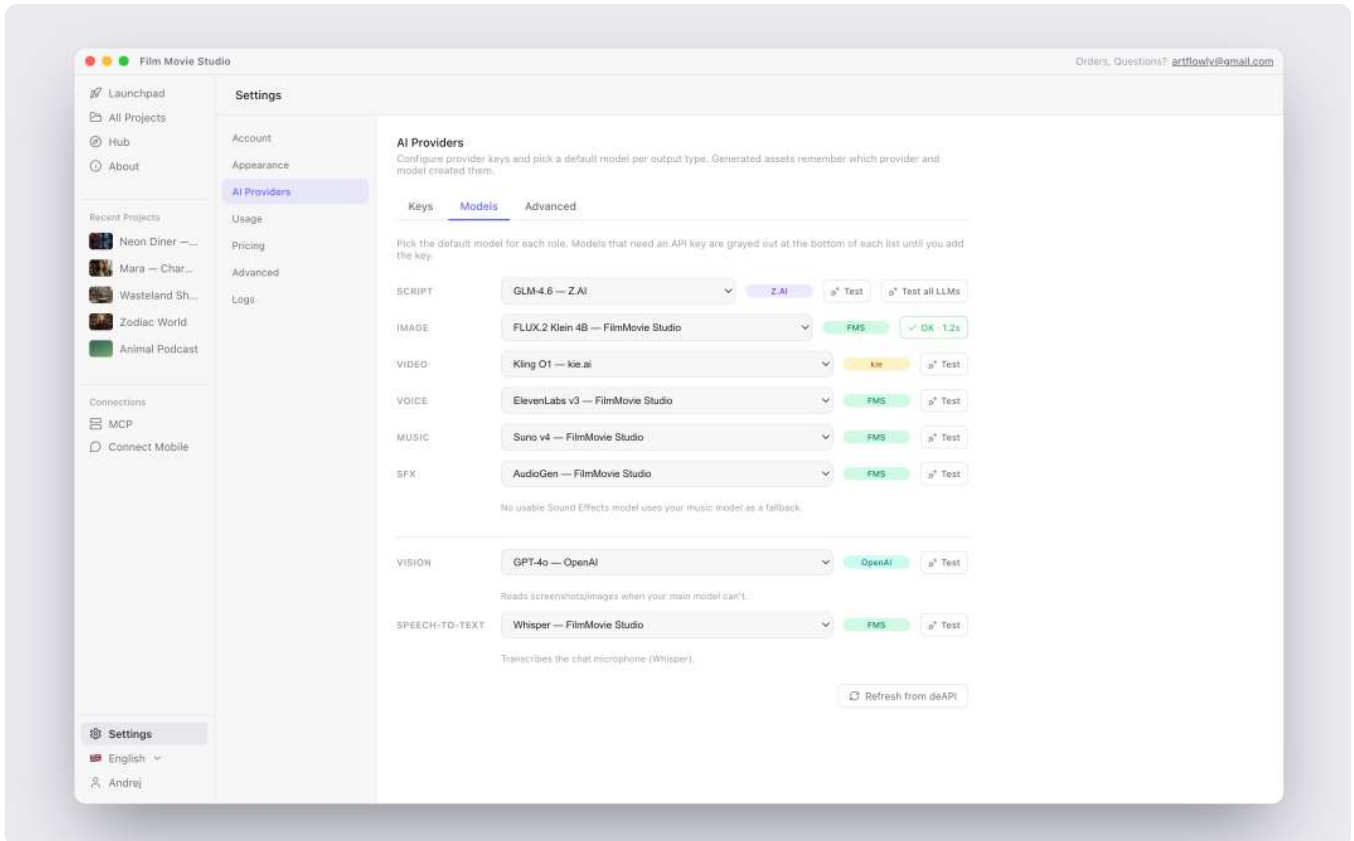


Ogni provider ha una riga: un punto di stato (verde = chiave salvata e funzionante), il campo chiave, un pulsante **Test** e un link al sito del provider. Incolla una chiave, clicca **Save**, poi **Test** per verificarla.

Provider	Cosa alimenta	Dove prendere una chiave
FilmMovie Studio (gestito)	Immagini, video, voce e musica sulle nostre chiavi — nessuna chiave da incollare, sbloccato dal tuo abbonamento	filmotvor.ai/studio
Local Models	Modelli di voce e sceneggiatura on-device gratuiti — senza chiave, funzionano offline	Nessuna chiave necessaria — vedi la scheda Local
OpenRouter	LLM Script / testo (Claude, Gemini, Llama, ...)	openrouter.ai
kie.ai	Media premium — immagini Nano Banana, video Seedance, musica Suno	kie.ai
OpenAI	Modelli GPT per sceneggiature + GPT Image / DALL-E 3 per immagini	platform.openai.com/api-keys
Z.AI	Generazione Script / testo (GLM) — un ottimo modello di scrittura predefinito	z.ai
ElevenLabs	Voci text-to-speech premium	elevenlabs.io
fal.ai	Generazione di immagini con identity-lock (blocca un volto da una foto di riferimento)	fal.ai/dashboard/keys

Suggerimento: Puoi mescolare liberamente — per esempio l'abbonamento per immagini e video, la tua chiave Z.AI per le sceneggiature e il modello vocale locale gratuito. Se la riga superiore „FilmMovie Studio" sembra sfocata, significa solo che non hai ancora attivato un codice abbonamento (vedi Usage sotto).

Scheda Models — scegli un modello predefinito per ruolo



Ogni ruolo di generazione ha un menu a tendina: **Script**, **Image**, **Video**, **Voice**, **Music** e **SFX**, più tre ruoli helper sotto il separatore — **Agent** (esegue i turni skill/strumento; scegli un modello veloce), **Vision** (legge screenshot e immagini) e **Speech-to-text** (trascrive il microfono del chat). Quello che selezioni diventa il predefinito che chat e agente usano — vedi [Chat e l'agente](#).

- I modelli sono raggruppati per provider in ogni tendina. I modelli il cui provider non ha ancora chiave appaiono in grigio in fondo sotto „Needs a key — add in API Keys".
- Il pulsante **Test** accanto a ogni tendina lancia una generazione di esempio reale per verificare il modello selezionato (i test media spendono crediti e salvano il risultato in un progetto separato „TEST — Model probes").
- **Test all LLMs** sulla riga Script pinga ogni modello testo in una volta e mostra i tempi di risposta — utile per scegliere il più veloce.
- Se non è disponibile alcun modello SFX, gli effetti sonori ricadono automaticamente sul tuo modello Music.

Il catalogo gestito si aggiorna anche da solo: nel selettore modelli del chat trovi un pulsante **Refresh** („Fetch latest models from deAPI") che pulled i nuovi modelli gestiti rilasciati senza aggiornare l'app.

st × clip-export × skill-creator 2 ×

Models Select all · Deselect all

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

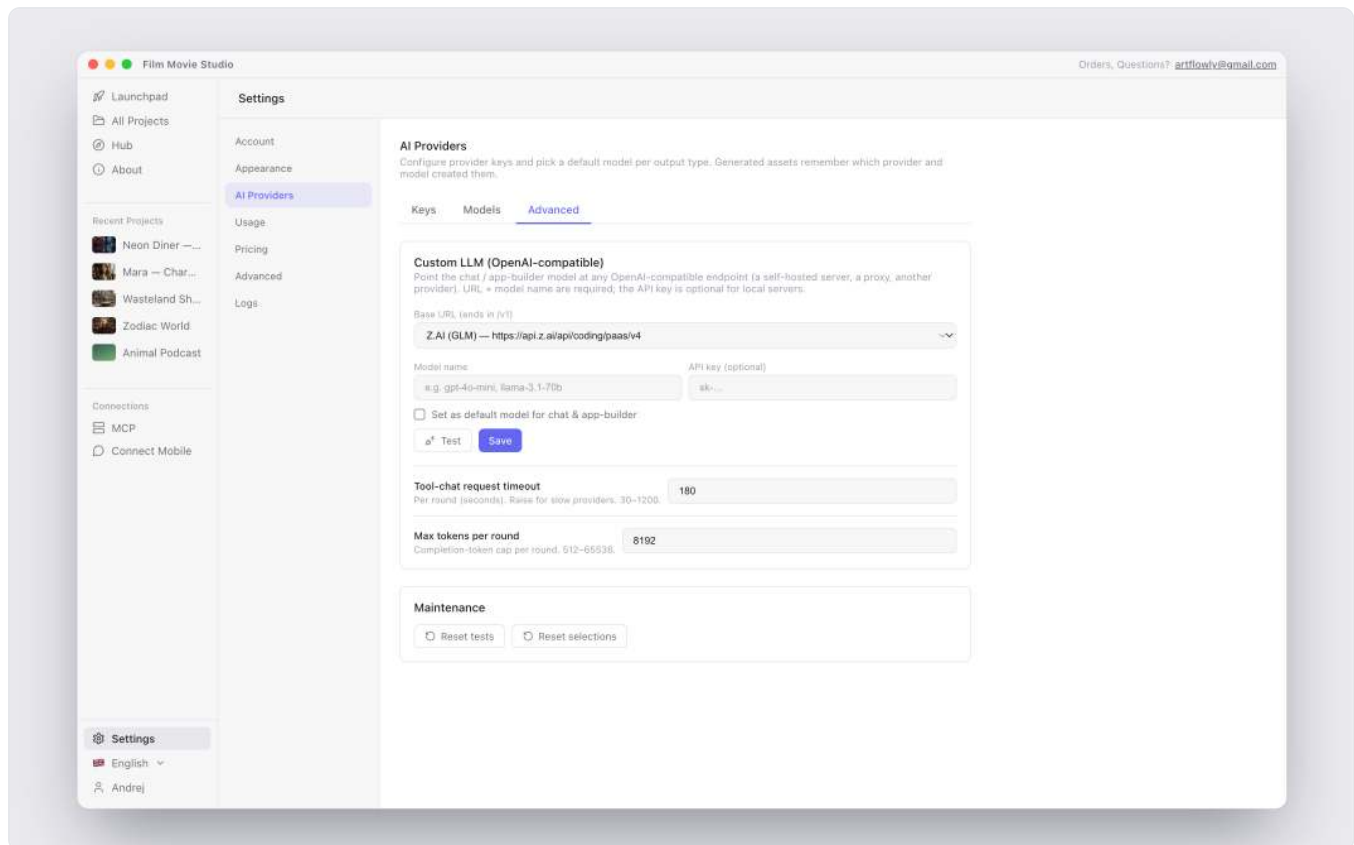
- Nano Banana Series(Pro/2)
- GPT Image 2
- Seedream Series(4.5/5.0 Lite)
- Midjourney Series(V8.1/V7/Niji7)
- Kling Series(v3/o1)

Type / to explore
Tap here to view

Agent can use all models in this category Esc to discard

+ Skills Models

Scheda Advanced



Opzioni power-user:

- **Custom LLM (compatibile OpenAI)** — punta il chat a qualsiasi endpoint compatibile con OpenAI. Preset inclusi per Z.AI, OpenRouter, OpenAI, kie.ai, **Ollama (locale)** e **LM Studio (locale)**; inserisci il nome del modello, una chiave API opzionale, spunta **Set as default model for chat & app-builder** se lo vuoi ovunque, poi **Test** e **Save**.
- **Tool-chat request timeout** — secondi per turno agente (30–1200). Alzalo per provider lenti.
- **Max tokens per round** — abbassalo se il tuo provider riporta „out of credits”, alzalo per build grandi.
- **Maintenance** — **Reset tests** riarma il pulsante Test di ogni modello (utile dopo rotazione chiave); **Reset selections** riattiva ogni modello se alcuni si sono spenti.

Scheda Local — gratuito, privato, offline

Due modelli girano interamente sul tuo computer: niente chiave API, niente crediti, e continuano a funzionare senza internet una volta scaricati.

Modello	Ruolo	Dimensione download	Cosa fa
Supertonic 3	Voice (TTS)	~130 MB	Voci narranti in 31 lingue, incluso lo slovacco
Qwen3 4B	Script	~2.5 GB	Scrive sceneggiature e chatta offline — un solido livello gratuito

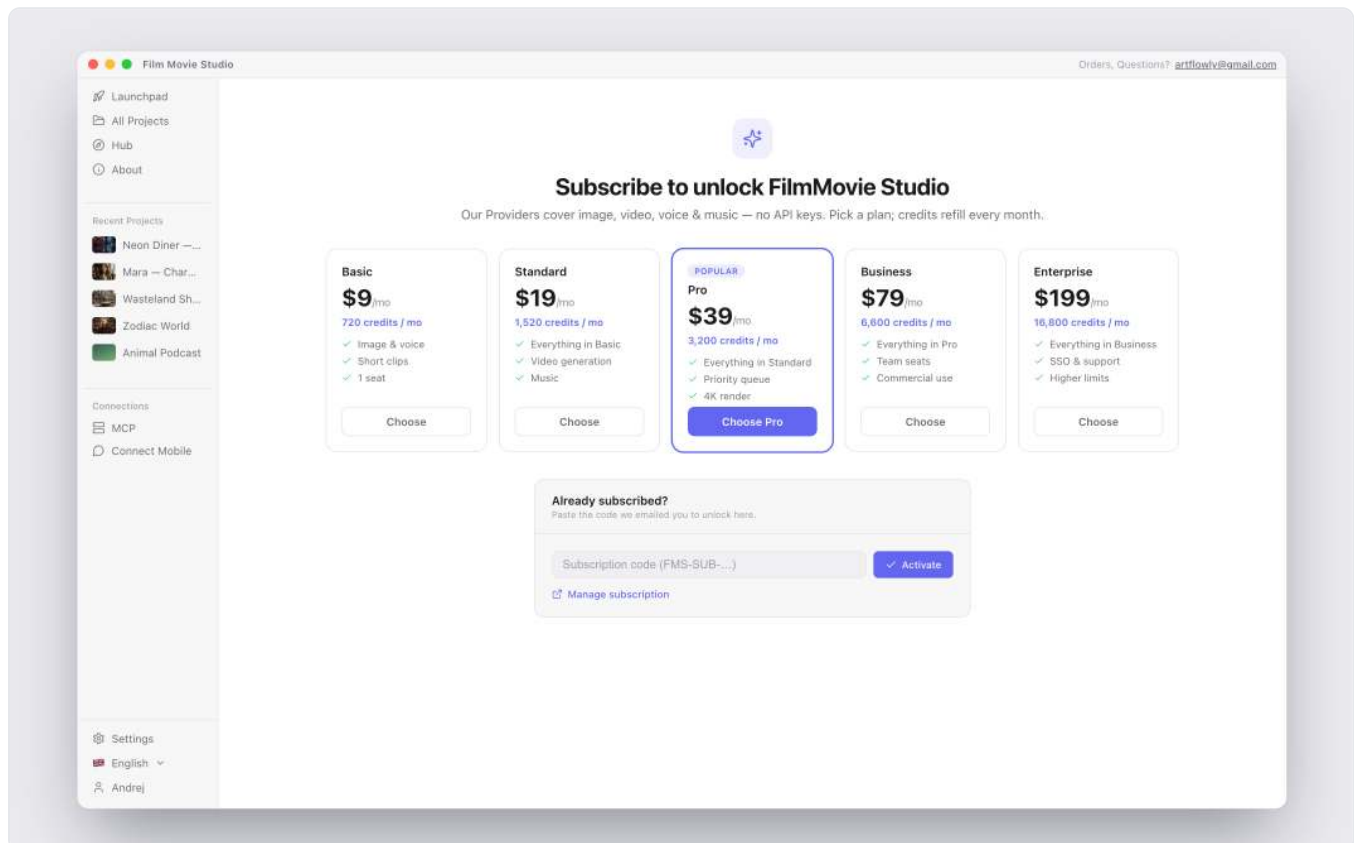
Clicca **Download** su una scheda; una barra di avanzamento mostra downloading → extracting → verifying, e **Set as default** compare quando è pronto. Supertonic 3 offre dieci voci — **F1–F5** (femminili) e **M1–M5** (maschili) — selezionabili quando generi audio. Il modello Script gira su un piccolo engine locale che si

avvia automaticamente quando usato e si spegne da solo quando inattivo; elimina un modello in qualsiasi momento col pulsante cestino per recuperare spazio su disco.

Suggerimento: I modelli locali sono veloci su Apple Silicon e PC moderni, un po' più lenti su Mac Intel più vecchi — buoni per la narrazione, ma sii paziente con sceneggiature lunghe.

Usage — abbonamento e crediti

La sezione Usage contiene due schede: **Subscription** e **Credit history**.



Riscattare il codice: dopo esserti abbonato su filmtvor.ai/studio, il codice abbonamento arriva via email. Incollalo nel campo **Subscription code** e clicca **Activate** — la riga del provider „FilmMovie Studio" si mette a fuoco subito e i tuoi crediti appaiono. **Manage subscription** apre la tua pagina fatturazione sul sito; **Remove** stacca il codice da questa app.

Una volta attivo, la scheda mostra i tuoi **Credits** rimanenti e la data **Renews**. I crediti si ricaricano mensilmente col tuo piano:

Piano	Crediti / mese
Basic	720
Standard	1 520
Pro	3 200
Business	6 600

Piano	Crediti / mese
Enterprise	16 800

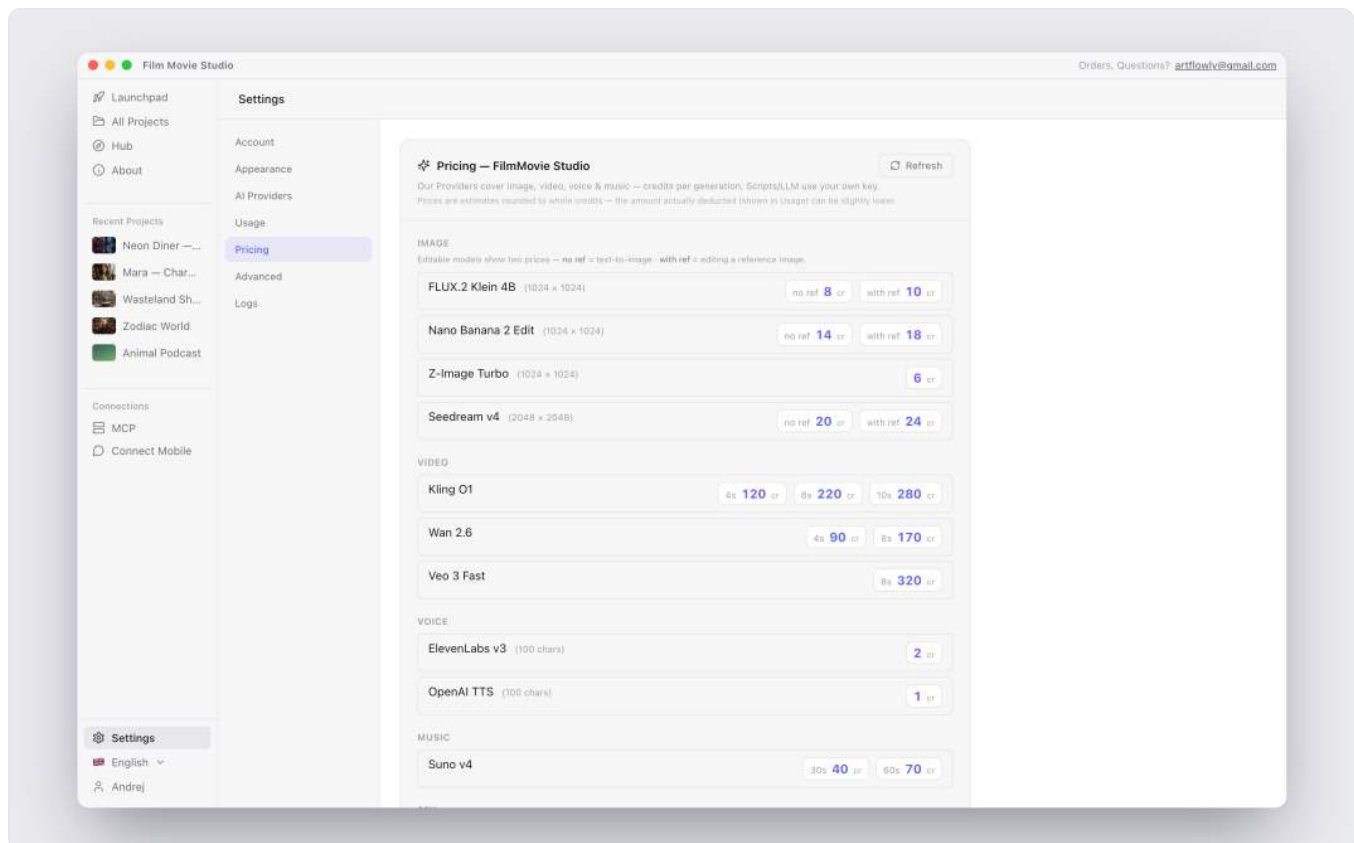
(200 crediti corrispondono a 1 \$ di valore di generazione.)

The screenshot shows the 'Usage' section of the Film Movie Studio settings. It includes a 'Subscription' card indicating an active subscription with 1,412 credits and a renewal date of July 29, 2026. Below this is a 'Credit history' table listing recent generations with columns for when, project, type, model, params, and price in credits.

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

Credit history elenca ogni generazione addebitata al tuo abbonamento — più recenti prima — con progetto, tipo, modello, parametri e prezzo esatto in crediti. È il posto migliore per vedere dove vanno davvero i tuoi crediti.

Pricing



La sezione Pricing elenca ogni modello gestito e il suo costo live per generazione in crediti: immagini per dimensione (con prezzi separati „no ref“ / „with ref“ per i modelli di editing), video per durata, musica per lunghezza e voce per caratteri. I prezzi sono stime arrotondate a crediti interi — l'importo effettivamente dedotto (mostrato in Usage) può essere leggermente inferiore. Come punti di riferimento dalla barra strumenti di una scheda canvas: **Upscale** costa circa **100 crediti** e **Remove background** circa **20 crediti** per immagine (vedi [Canvas e schede](#)). Clicca **Refresh** per ricaricare i prezzi live.

Advanced

L'ultima sezione contiene l'interruttore **Enable Automation** — permette all'IA di eseguire codice sulla tua macchina per task di file e dati, e tu approvi ogni azione prima che giri. L'attivazione mostra un dialogo di consenso che spiega esattamente cosa significa; compare un pulsante **Reset session** per svuotare una sessione di automazione bloccata. Gli script, i fogli di calcolo e i documenti prodotti in questo modo sono salvati nella cartella assets del tuo progetto.

Alcune installazioni mostrano anche una sezione **Logs** con versione app, cartella dati, un pulsante **Open Logs** e un controllo aggiornamenti — vedi [Risoluzione problemi & FAQ](#) per dove si trovano log e dati su disco.

Avanzato: MCP, Telegram e altro

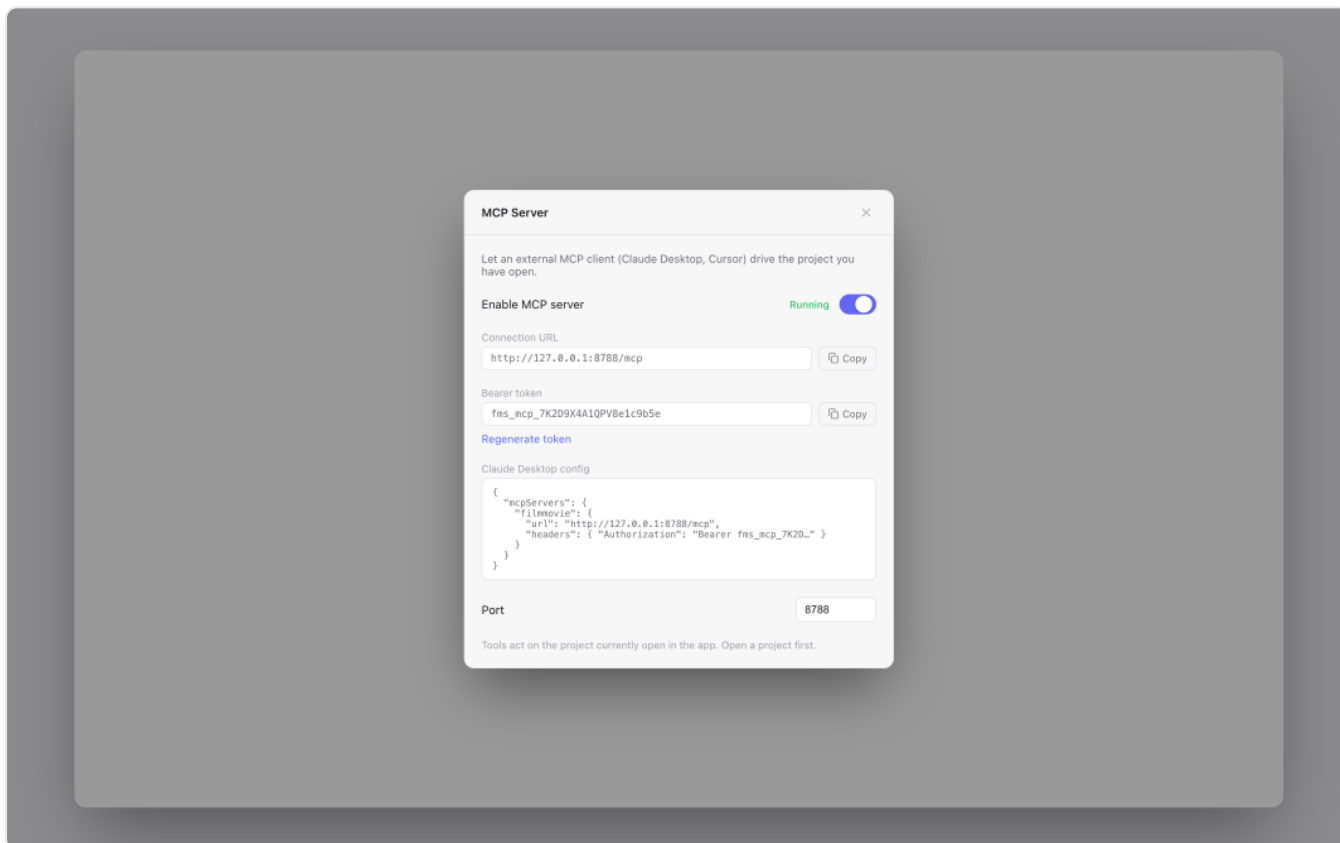
Telecomanda lo studio via MCP o Telegram; App Builder, giochi, documenti, automazione ed export.

FilmMovieStudio non si ferma al canvas e alla timeline. Questo capitolo copre le funzioni avanzate: guidare lo studio da un assistente IA esterno via MCP, controllarlo dal telefono tramite Telegram, e le quattro famiglie di skill «oltre il video» — app, giochi, documenti e automazione — più come esportare un progetto.

Server MCP — guida lo studio da un'altra IA

FilmMovieStudio può agire come **server MCP** (Model Context Protocol), così un client MCP esterno — Claude Desktop, Cursor o qualsiasi altro assistente compatibile MCP — può guidare il progetto aperto: creare progetti, generare immagini, video, voce e sceneggiature, collocare e modificare schede sul canvas, leggere i tuoi asset, eseguire skill e persino aprire e renderizzare la timeline.

Aprilodalla barra laterale: sotto l'intestazione **Connections**, clicca **MCP**.



Per configurarlo:

1. Gira **Enable MCP server** — lo stato passa a **Running**.
2. Il pannello rivela la **Connection URL** (di default `http://127.0.0.1:8765/mcp`) e un **Bearer token**. Entrambi hanno pulsanti Copia.
3. Copia lo snippet **Claude Desktop config** pronto direttamente nella configurazione del tuo client MCP — contiene già l'URL e l'header `Authorization: Bearer ...`.

4. Se la porta predefinita collide con altro sul tuo computer, cambia **Port** e riattiva.

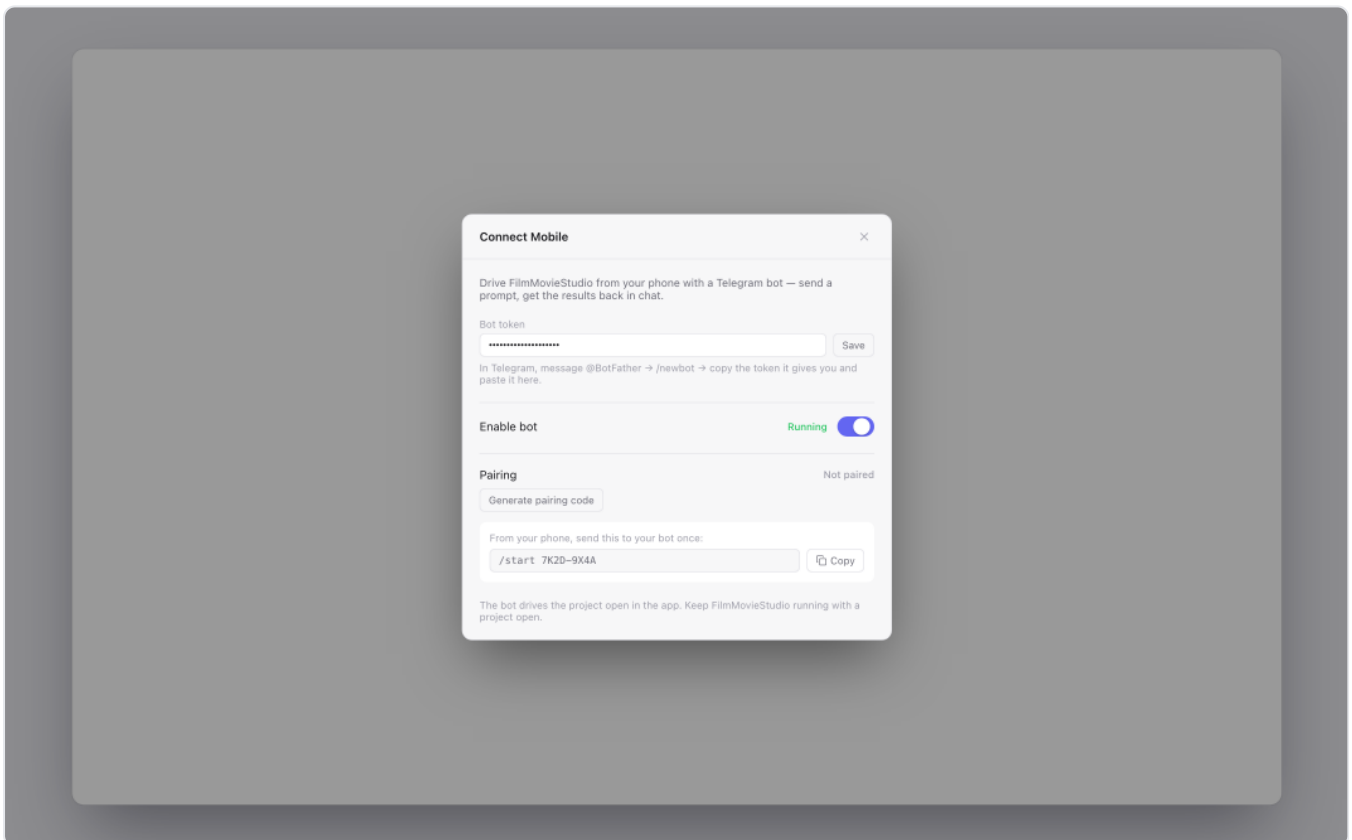
Usa **Regenerate token** ogni volta che vuoi invalidare vecchi client. Il server ascolta solo sul tuo computer (127.0.0.1), mai in rete.

Una regola importante, citata dal pannello stesso: «*Gli strumenti agiscono sul progetto attualmente aperto nell'app. Apri prima un progetto.*» Tieni FilmMovieStudio in esecuzione con un progetto aperto, e tutto ciò che l'assistente esterno genera appare dal vivo sul canvas di quel progetto — esattamente come se lo avessi chiesto tu nel chat.

Suggerimento: Ottimo modo di scriptare lavoro massivo — per esempio, chiedere a Claude Desktop di „creare 10 immagini di prodotto da questa lista e metterle sul canvas" mentre continui a lavorare in un'altra app.

Connect Mobile — guida lo studio dal telefono

Connect Mobile associa FilmMovieStudio a un bot Telegram così puoi inviare prompt dal telefono e ricevere i risultati nel chat — immagini, clip e voiceover inclusi. Aprilo dalla barra laterale sotto **Connections** → **Connect Mobile**.



L'associazione richiede tre passi:

1. **Crea un bot:** in Telegram, scrivi a **@BotFather**, invia `/newbot` e copia il token che ti dà. Incollalo nel campo **Bot token** e clicca **Save**.
2. **Attiva il bot:** gira **Enable bot** — lo stato passa a **Running**.

3. **Associa il telefono:** clicca **Generate pairing code**, poi dal telefono invia il messaggio `/start <code>` mostrato al tuo bot una volta. Il pannello passa a **Paired**.

Da allora, tutto ciò che invii al bot viene gestito esattamente come un messaggio di chat digitato: i prompt semplici vanno all'assistente generale, i comandi `/skill` lanciano workflow, e quando l'agente fa una domanda a metà workflow puoi rispondere direttamente da Telegram. I media generati sono rispediti al telefono come foto, video e file audio.

Come per MCP: «*Il bot guida il progetto aperto nell'app. Tieni FilmMovieStudio in esecuzione con un progetto aperto.*» Usa **Unpair this device** per scollegare un telefono.

App Builder

Digita `/app-builder` nel chat e descrivi un'app — „un tracker di abitudini con streak“, „una scatola di ricette con categorie“ — e l'agente progetta un'app mobile funzionante: schermate, navigazione, vere collezioni di dati, liste vincolate a quei dati, form e azioni. Il risultato appare come una scheda di anteprima interattiva sul canvas in cui puoi cliccare, e l'agente itera sul tuo feedback („rendi l'intestazione viola“, „aggiungi una schermata dettaglio“). Quando sei soddisfatto, puoi esportare codice React pulito dalla barra strumenti della scheda. È un vero costruttore no-code guidato interamente dalla conversazione — vedi il [Riferimento skill](#) per la lista completa dei comandi.

Games

Due skill costruiscono giochi giocabili direttamente sul canvas. `/games` crea giochi browser 2D — puzzle, arcade shooter, platform — mentre `/threejs-game` è lo specialista 3D, completo di skybox, texture, sprite, effetti sonori e letto musicale generati, così il risultato sembra e suona finito invece che programmer-art. I giochi appaiono come scheda con pulsante **Play**, girano offline una volta costruiti, e si possono esportare come singolo file HTML da condividere. Se qualcosa si rompe, la scheda mostra l'errore e l'agente corregge il proprio codice. Inizia semplice, poi itera: „aggiungi power-up“, „rendi i nemici più veloci“. Di più nel [Riferimento skill](#).

Documents

La skill `/documents` legge e scrive file office. Allega un PDF, Word, Excel o CSV e fai domande su di esso, falle riassumere, o estrai tabelle. Al contrario, chiedi l'output come vero file — „trasforma questa ricerca in un rapporto PDF formattato“, „fai un foglio di calcolo di questi risultati“ — e l'agente genera un vero `.docx`, `.pdf` o `.xlsx` che atterra sul canvas come scheda documento che puoi aprire o rivelare nel tuo file manager. Tutto gira nativamente dentro l'app; nessun software office esterno richiesto. Vedi il [Riferimento skill](#).

Automation

`/automation` lascia l'IA eseguire Python sul tuo computer per automatizzare vero lavoro: rinominare e organizzare file, convertire immagini in batch, macinare CSV, riempire fogli di calcolo, raschiare dati in report. È disattivato per default — attivalo in **Impostazioni** → **Advanced** → **Enable Automation** — e ogni blocco di codice ti viene mostrato su una scheda di approvazione **prima** di girare; nulla esegue senza il tuo clic. I file prodotti sono salvati nella cartella assets del progetto corrente così compaiono accanto ai tuoi

media. Trattalo come uno stagista molto capace: potente, ma leggi cosa approvi. Dettagli nel [Riferimento skill](#).

Esportare un progetto

Il tuo output principale è l'**MP4** renderizzato dalla timeline — ma anche i progetti stessi si possono esportare:

- **Export Project** (dal menu del progetto) salva un **Project Bundle (.json)** — dati del progetto, workflow, timeline e riferimenti agli asset — utile per i backup.
- Il menu di esportazione della timeline offre **Bundle for editors (CapCut...)** — una cartella con i tuoi file multimediali ordinati, un file sottotitoli `.srt` e un manifesto, pronto da buttare in un editor esterno — più **Subtitles (.srt)** e **Project JSON** da soli.
- Le singole schede si esportano dalla loro barra strumenti: immagini come PNG, giochi come HTML, schede app-builder come codice React — vedi [Canvas & schede](#).

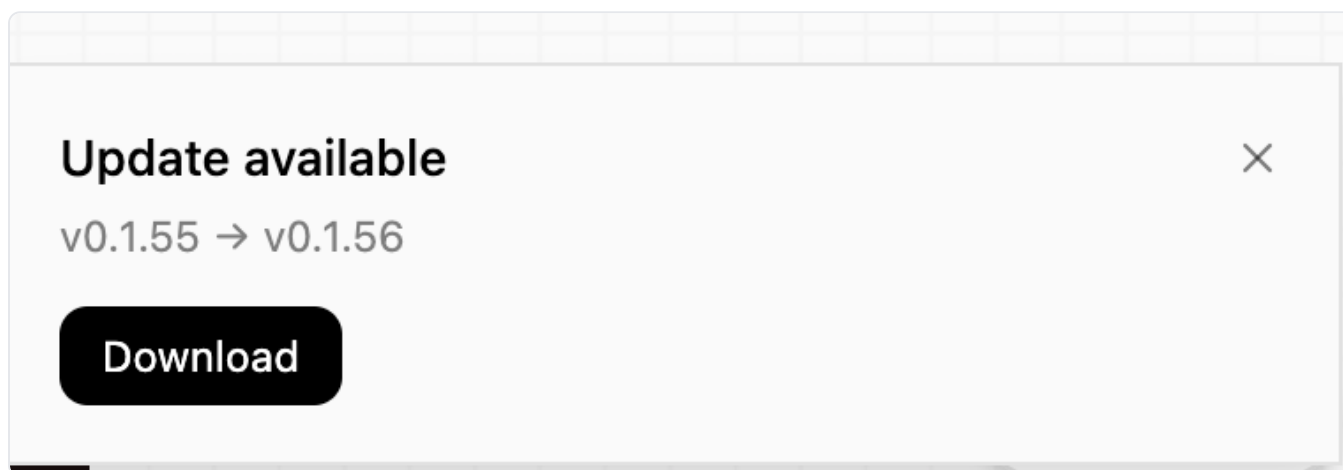
Risoluzione problemi & FAQ

Errori comuni e soluzioni, dove trovare i log, aggiornamenti e come ottenere supporto.

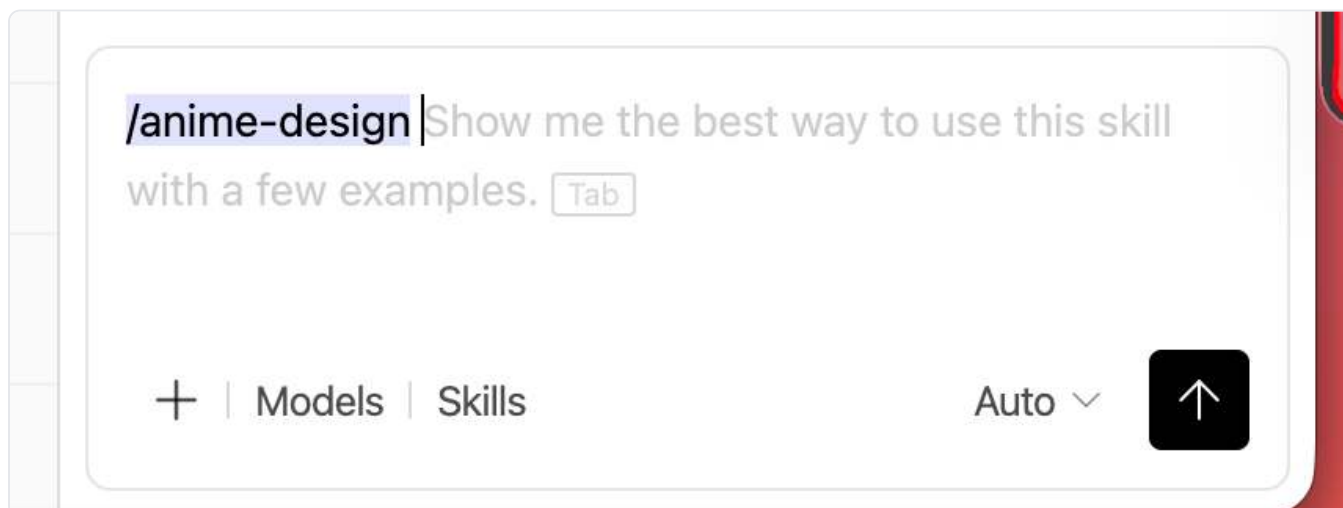
La maggior parte dei problemi in FilmMovieStudio si riduce a una di tre cose: un problema di chiave provider o abbonamento, un modello non ancora configurato, o un workflow in pausa che ti aspetta. Questo capitolo mostra dove guardare — aggiornamenti, i tuoi dati, i log — e dà una tabella di soluzioni rapide per gli errori più comuni.

Aggiornamenti

Quando esce una nuova versione, compare un banner in cima all'app: **Update available**, con un pulsante **Download** e un pulsante **Dismiss**.



Download apre la pagina ufficiale di download filmotvor.ai/studio — prendi sempre gli installer da lì. Installa la nuova versione sopra la vecchia; i tuoi progetti, le impostazioni, le chiavi e la licenza restano intatti (vivono nella cartella dati utente, non dentro l'app). Puoi anche controllare manualmente in qualsiasi momento dalla scheda Help/Guide o dalla pagina di download.



Dove vivono i tuoi dati

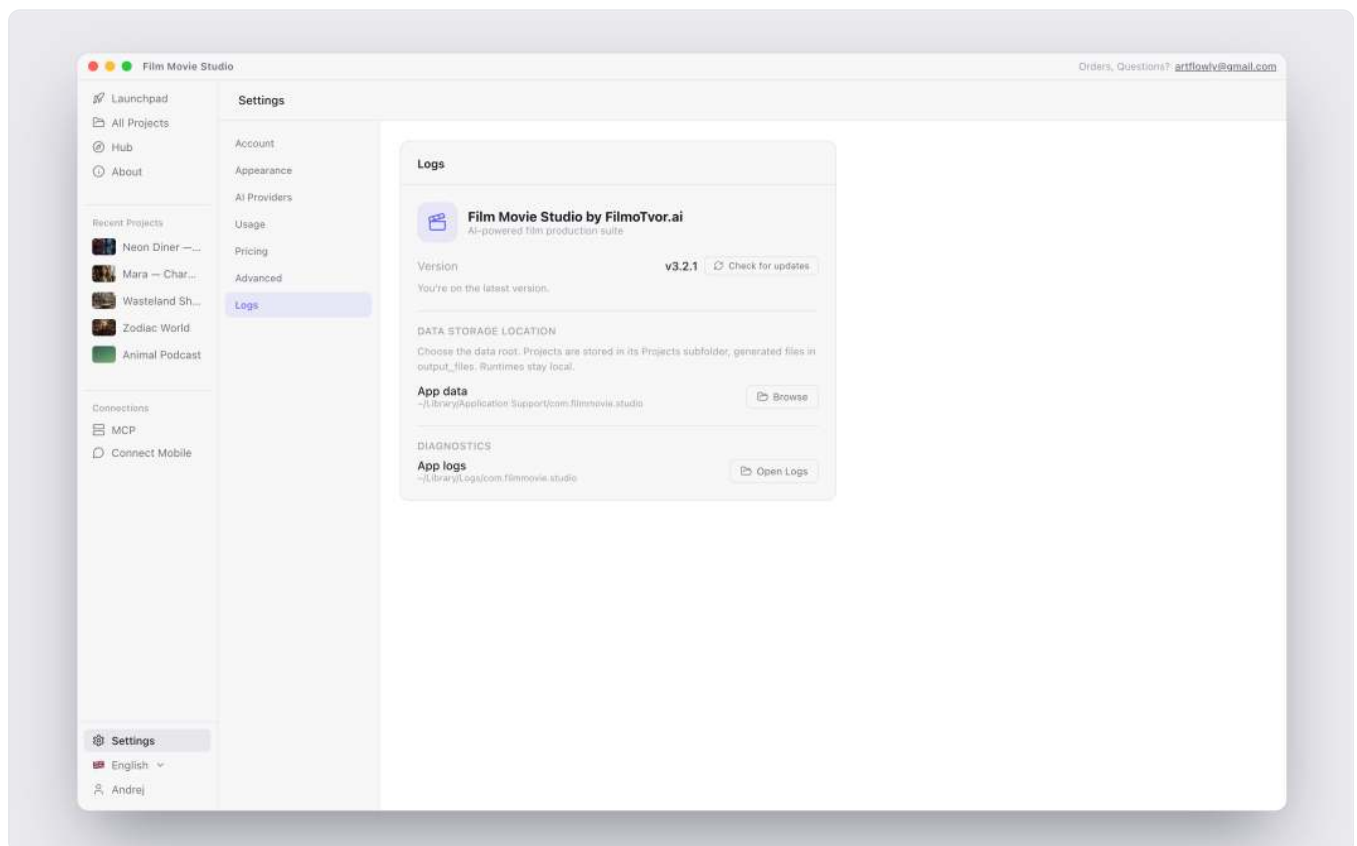
Tutto ciò che crei resta sul tuo computer. Su macOS:

- **Dati dell'app (progetti, media, database):** `~/Library/Application Support/com.filmmovie.studio/` — ogni progetto conserva i media generati sotto `projects/<id>/assets/`.
- **Log:** `~/Library/Logs/com.filmmovie.studio/`

Fai il backup della cartella dati dell'app e hai fatto il backup di tutto. Su Windows e Linux gli equivalenti si trovano nelle directory dati applicazione del profilo utente.

Log

L'app scrive un file di log per categoria al giorno (per esempio `agents-2026-07-05.log`, `media-...`, `render-...`) nella cartella log sopra. Quando qualcosa fallisce, il log corrispondente quasi sempre contiene il vero messaggio di errore del provider — proprio ciò che serve al supporto.



Alcune installazioni mostrano anche una pagina **Logs** nelle Impostazioni con la versione dell'app, la posizione di archiviazione dati, un pulsante **Open Logs** e un'azione **Check for updates**.

Problemi comuni

Problema	Causa	Soluzione
Il dialogo „Set up a Script model" blocca il chat	Nessun modello testo/LLM configurato	Clicca Open AI Providers e aggiungi una chiave per un provider Script (Z.AI, OpenRouter, OpenAI o kie.ai), attiva l'abbonamento, o scarica il modello locale gratuito Qwen3 4B nella scheda Local
La generazione fallisce con 401 / 403	La chiave provider non è valida/scaduta, o i crediti sono esauriti	Ri- Testa la chiave in Impostazioni → AI Providers → Keys; controlla il saldo crediti (Impostazioni → Usage, o la pagina fatturazione del provider)
„This model supports a maximum of N input image(s)"	Troppe immagini di riferimento allegate a una generazione	Rimuovi i riferimenti in eccesso — mantieni solo i più importanti (riferimenti personaggio/volto per primi) o scegli un modello che accetti più input
La riga provider „FilmMovie Studio" è sfocata	Nessun codice abbonamento attivo	Abbonati su filmotvor.ai/studio , poi incolla il codice ricevuto via email in Impostazioni → Usage → Subscription → Activate
Toast „kie.ai credits exhausted"	Il tuo saldo kie.ai è sceso a zero a metà generazione	Ricarica su kie.ai → Billing, poi digita <code>/continue</code> nel chat — il workflow riprende dal passo fallito
Workflow in pausa con „provider rate-limited the request"	Troppe richieste in poco tempo (HTTP 429)	Attendi circa 60 secondi, poi digita <code>/continue</code>
Un modello nella scheda Models è grigio	Il suo provider non ha chiave, o (per modelli locali) non è scaricato	Aggiungi la chiave nella scheda Keys , o clicca Download nella scheda Local
I modelli locali sembrano lenti	I Mac Intel più vecchi li eseguono più lentamente del tempo reale	Normale — usali per commenti brevi/bozze, o sposta quel ruolo su un modello cloud
Una skill si è fermata a metà / l'app è stata chiusa	La sessione è in pausa — i progressi sono salvati	Digita <code>/continue</code> per riprendere, <code>/status</code> per vedere dov'è, <code>/redo <cosa></code> per rigenerare una parte, <code>/start-over</code> per azzerare
Nessun modello di effetti sonori	Nessun provider SFX configurato	SFX ricade automaticamente sul tuo modello Music — o aggiungi una chiave ElevenLabs
Il microfono del chat non trascrive	Nessun modello Speech-to-text impostato	Impostazioni → AI Providers → Models → Speech-to-text : aggiungi una chiave OpenAI o usa il Whisper dell'abbonamento
I prompt non inglesi producono testo/parla confusi	I modelli economici funzionano meglio in inglese	Scegli un modello di qualità superiore per altre lingue, o mantieni i prompt semplici
Il pulsante Test di un modello è bloccato sulla spunta verde	I risultati dei test sono in cache	Impostazioni → AI Providers → Advanced → Reset tests
Il server MCP non si avvia	La porta è già in uso	Cambia Port nel pannello MCP e riattiva

Problema	Causa	Soluzione
Il bot Telegram non si avvia	Token bot errato o revocato	Ottieni un token fresco da @BotFather e salvalo di nuovo in Connect Mobile

Ottenere aiuto

- **Chiedi prima all'app** — digita „how do I...?“ in qualsiasi chat; l'assistente conosce lo studio e ti guida.
- **Supporto email:** artflowly@gmail.com. Per i bug, allega il file di log pertinente dalla cartella sopra e menziona la versione dell'app — di solito trasforma uno scambio in una soluzione a una risposta.
- Per questioni di licenza (cambio macchina, „license registered to another machine“), includi la tua chiave di licenza — puoi copiarla da Impostazioni → Account.

Ancora bloccato sul setup? Rileggi [Getting Started](#), la panoramica provider in Impostazioni & AI Providers e come si comporta l'agente in [Chat & l'agente](#) — la maggior parte dei problemi della prima settimana è coperta lì.