

# Film Movie *Studio*

## Používateľská príručka

Platí pre verziu 3.3.3

2026-07-05 · [filmtvor.ai/sk/docs](https://filmtvor.ai/sk/docs)

# Obsah

1. Začíname
2. Launchpad a projekty
3. Pracovná plocha projektu
4. Plátno a karty
5. Chat a agent
6. Zručnosti a Hub
7. Prehľad zručností
8. Editor časovej osi
9. Knižnice postáv a médií
10. Nastavenia a AI poskytovatelia
11. Pokročilé: MCP, Telegram a ďalšie
12. Riešenie problémov a FAQ

# Začíname

Nainštalujte FilmMovieStudio, aktivujte licenciu a pripojte AI poskytovateľa — tri spôsoby, ako začať.

Vitajte v FilmMovieStudio — desktopovom štúdiu na premenu nápadov do hotových médií pomocou AI. Pracujete na voľnom plátne, rozprávate sa s AI agentom v paneli chatu a všetko, čo vygenerujete — scenáre, obrázky, videoklipy, voiceovery a hudba — pristanie ako karty, ktoré môžete usporiadať, remixovať a potiahnuť na časovú os. Keď ste spokojní, vstavaná časová os vyrenderuje reálne MP4, ktoré môžete zdieľať kdekoľvek.

Táto kapitola vás prevedie od stiahnutia po prvý render.

## Systémové požiadavky a stiahnutie

FilmMovieStudio beží na všetkých troch desktopových platformách:

| Platforma              | Inštalátor                 | Poznámky  |
|------------------------|----------------------------|---|
| macOS                  | .dmg                       | Univerzálne zostavenie — funguje na Intel aj Apple Silicon Macoch |
| Windows 10/11 (64-bit) | .exe                       | Štandardný sprievodca inštaláciou                                 |
| Linux                  | .deb / .rpm /<br>.AppImage | Debian/Ubuntu, Fedora/RHEL alebo prenosný AppImage                |

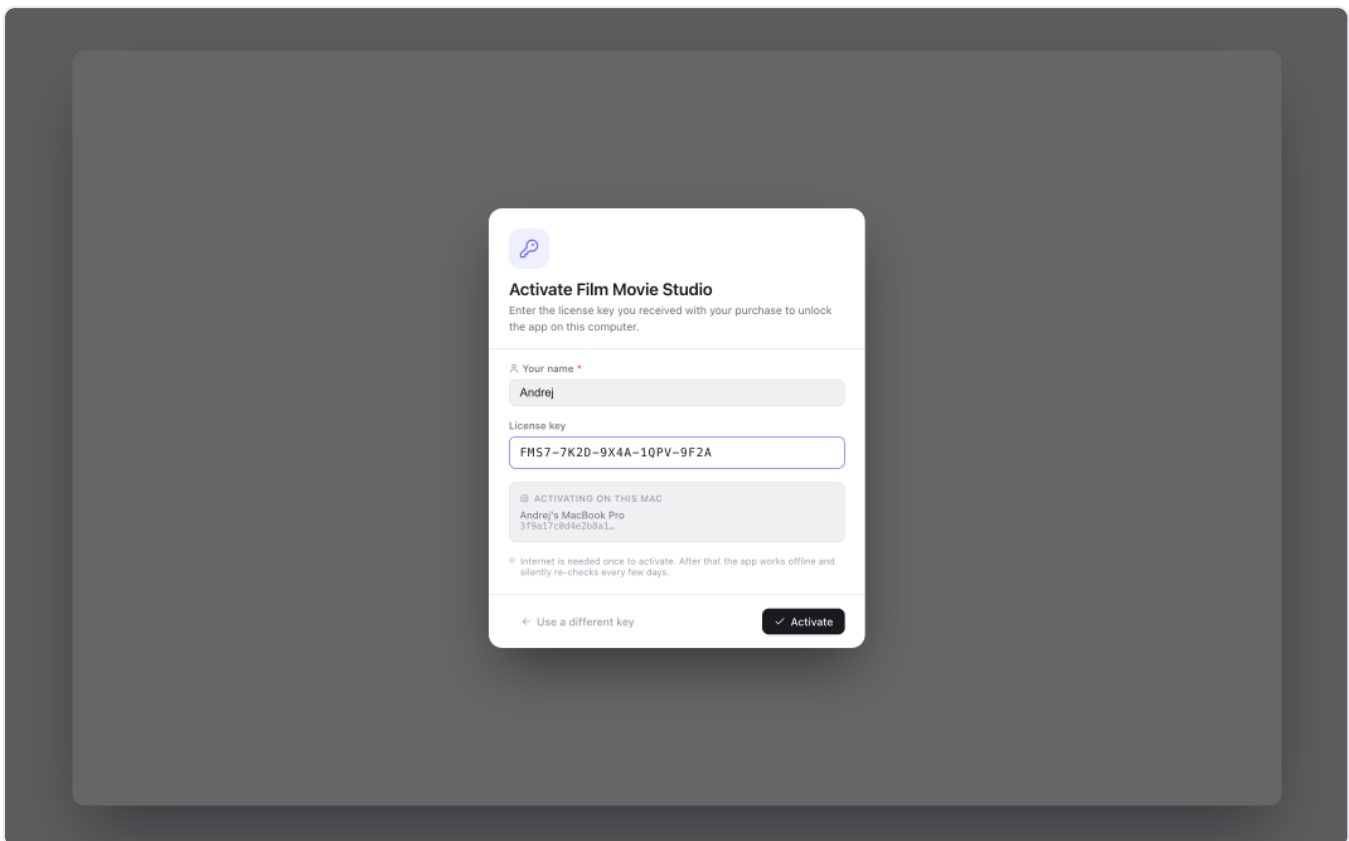
Stiahnite si aplikáciu z [filmtvor.ai/studio](https://filmtvor.ai/studio). Najprv sa prihláste na webe — odkazy na stiahnutie sú dostupné pre prihlásených používateľov.

### Poznámky k prvému spusteniu:

- **macOS:** aplikácia je momentálne nepodpísaná, takže pri úplne prvom otvorení **kliknite pravým tlačidlom na ikonu aplikácie a vyberte „Otvoriť“**, potom potvrdíte. macOS si zapamätá vašu voľbu a potom ju spúšťa normálne.
- **Windows:** pri prvom spustení môžete vidieť výzvu SmartScreen — kliknite na „Viac informácií“ → „Spustiť aj tak“.

## Aktivácia licencie

Keď sa aplikácia otvorí po prvý raz, uvidíte obrazovku **Activate Film Movie Studio**. Pýta si licenčný kľúč, ktorý ste dostali s nákupom — kód vo formáte `FMS7-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX`, doručený e-mailom po kúpe na [filmtvor.ai/studio](https://filmtvor.ai/studio).



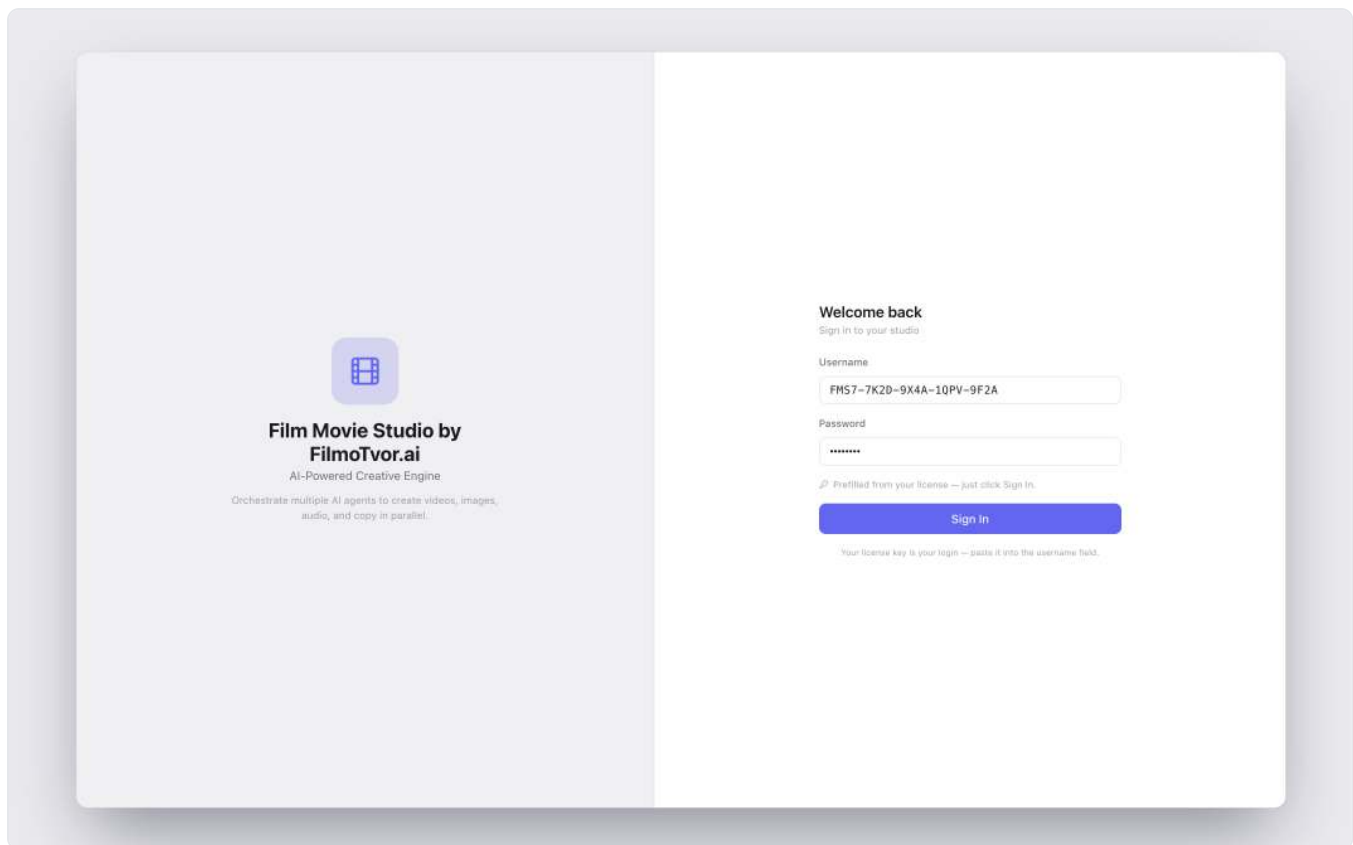
1. Zadajte **Your name** — to sa stane vašim zobrazovaným menom v aplikácii.
2. Vložte kľúč do poľa **License key** (počas písania sa automaticky formátuje).
3. Začiarknite políčko náhľadu stroja — ukazuje, na akom počítači aktivujete.
4. Kliknite na **Activate**.

Na aktiváciu potrebujete internetové pripojenie raz. Potom aplikácia funguje offline a tajne si every few days pripomenie licenciu. Aktivácia vás zároveň automaticky prihlási — váš licenčný kľúč slúži aj ako prihlásenie.

**Tip:** Každá licencia beží na obmedzenom počte strojov. Ak kedy uvidíte „License is registered to another machine“, kontaktujte podporu na jej presun.

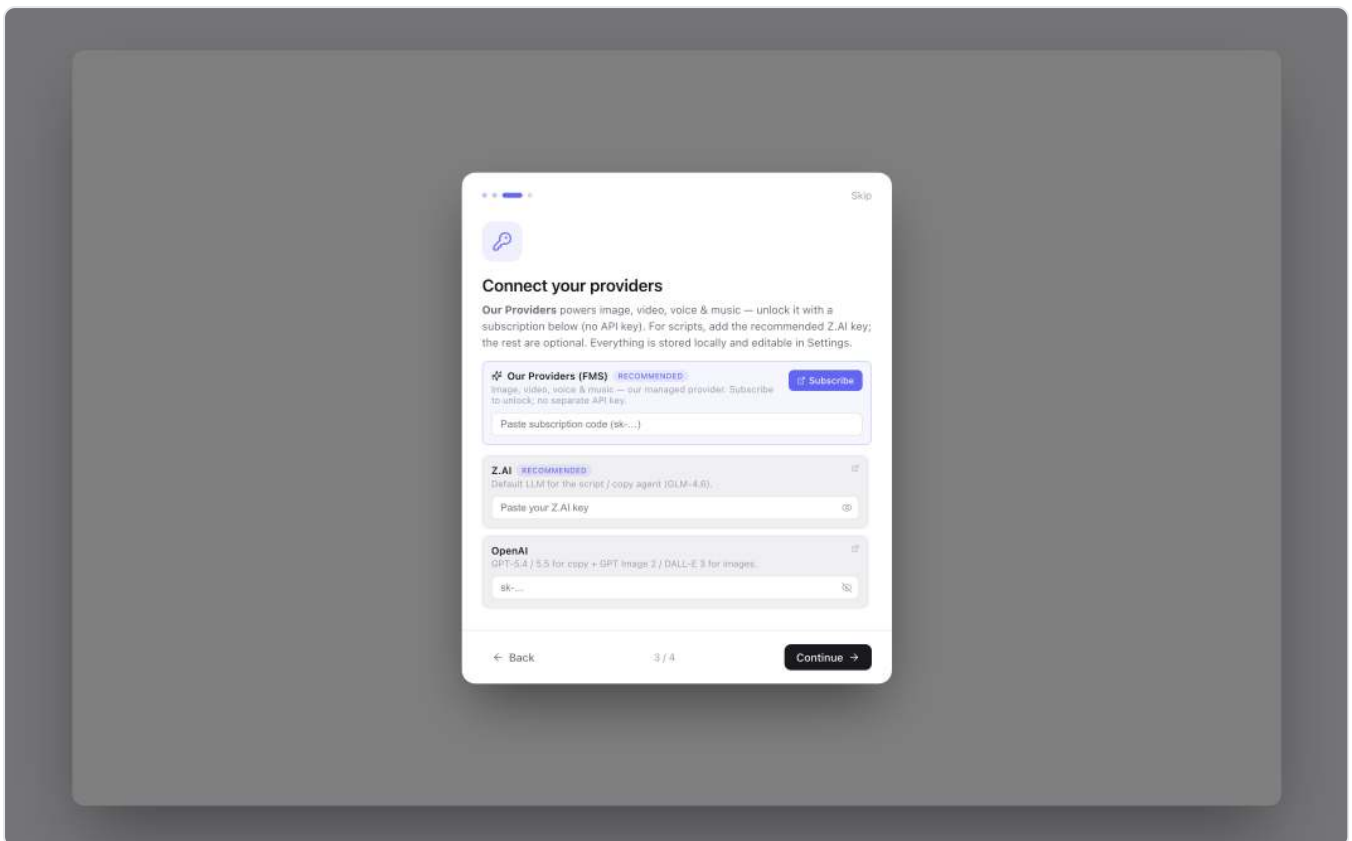
## Neskoršie prihlásenie

Ak sa kedykoľvek odhlásite (z menu účtu dole v bočnom paneli), obrazovka **Welcome back** vás vráti späť. Váš licenčný kľúč je predvyplnený ako používateľské meno aj heslo — stačí kliknúť na **Sign In**.



## Sprievodca prvotným nastavením

Hneď po aktivácii krátky štvorkrokový sprievodca pripraví vaše štúdio. Trvá asi minútu a kedykoľvek môžete kliknúť na **Skip** — všetko tu sa dá zmeniť neskôr v Settings.



1. **Welcome to Film Movie Studio** — rýchly pozdrav.
2. **How it works** — tri základné myšlienky: **Canvas** (dvojklikom kdekoľvek vytvoríte uzol), **Hub** (prehliadajte a inštalujte zručnosti) a **Chat** (opíšte, čo chcete, a správny agent to vygeneruje).
3. **Connect your providers** — odomknite spravovanú službu **Our Providers (FMS)** predplatným kódom a/alebo vložte vlastné API kľúče (Z.AI sa odporúča pre scenáre; OpenAI, ElevenLabs, kie.ai a OpenRouter sú voliteľné).
4. **You're all set** — kliknite na **Get started**.

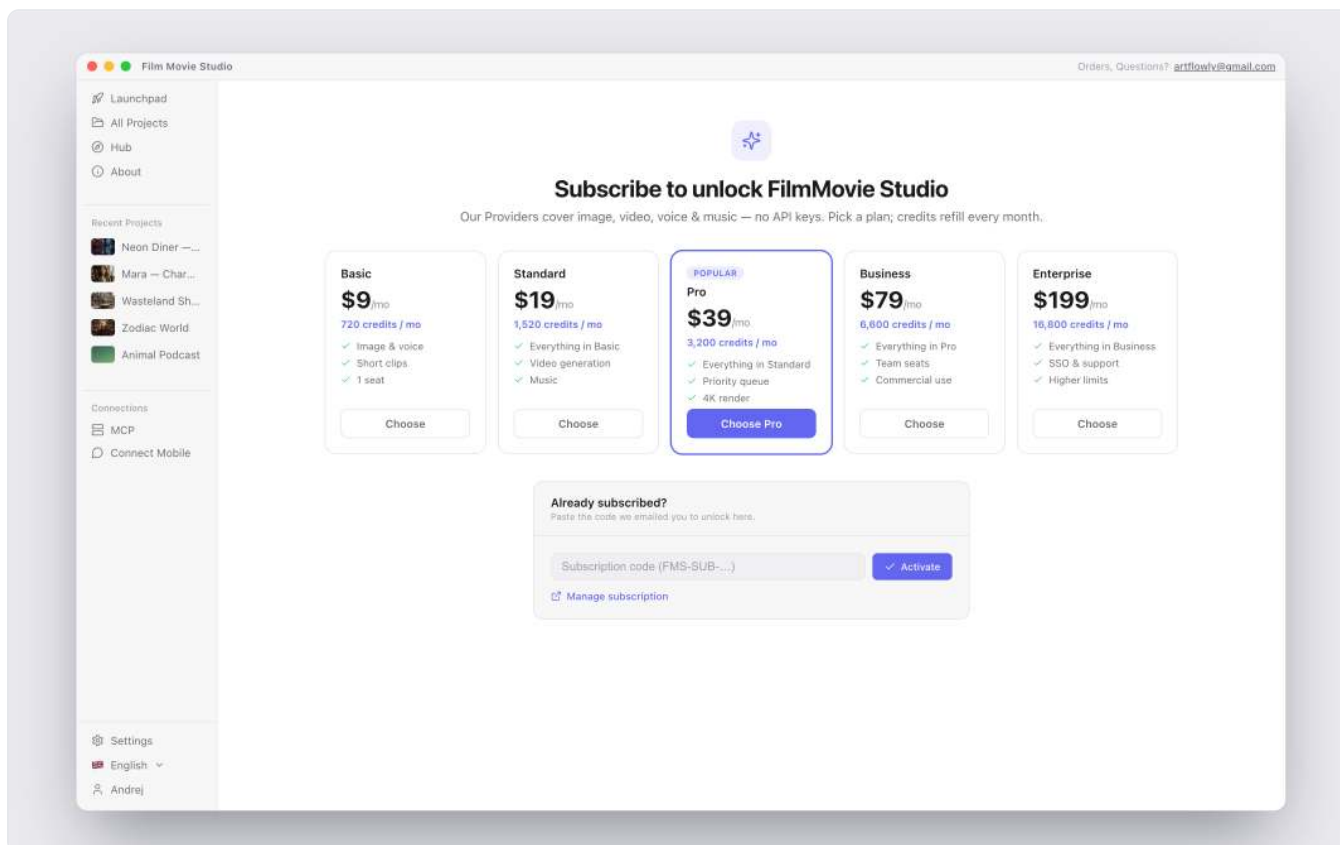
## Tri spôsoby, ako napájať generovanie

FilmMovieStudio negeneruje médié sám — orchestruje AI poskytovateľov. Môžete ho napájať tromi spôsobmi a voľne ich kombinovať:

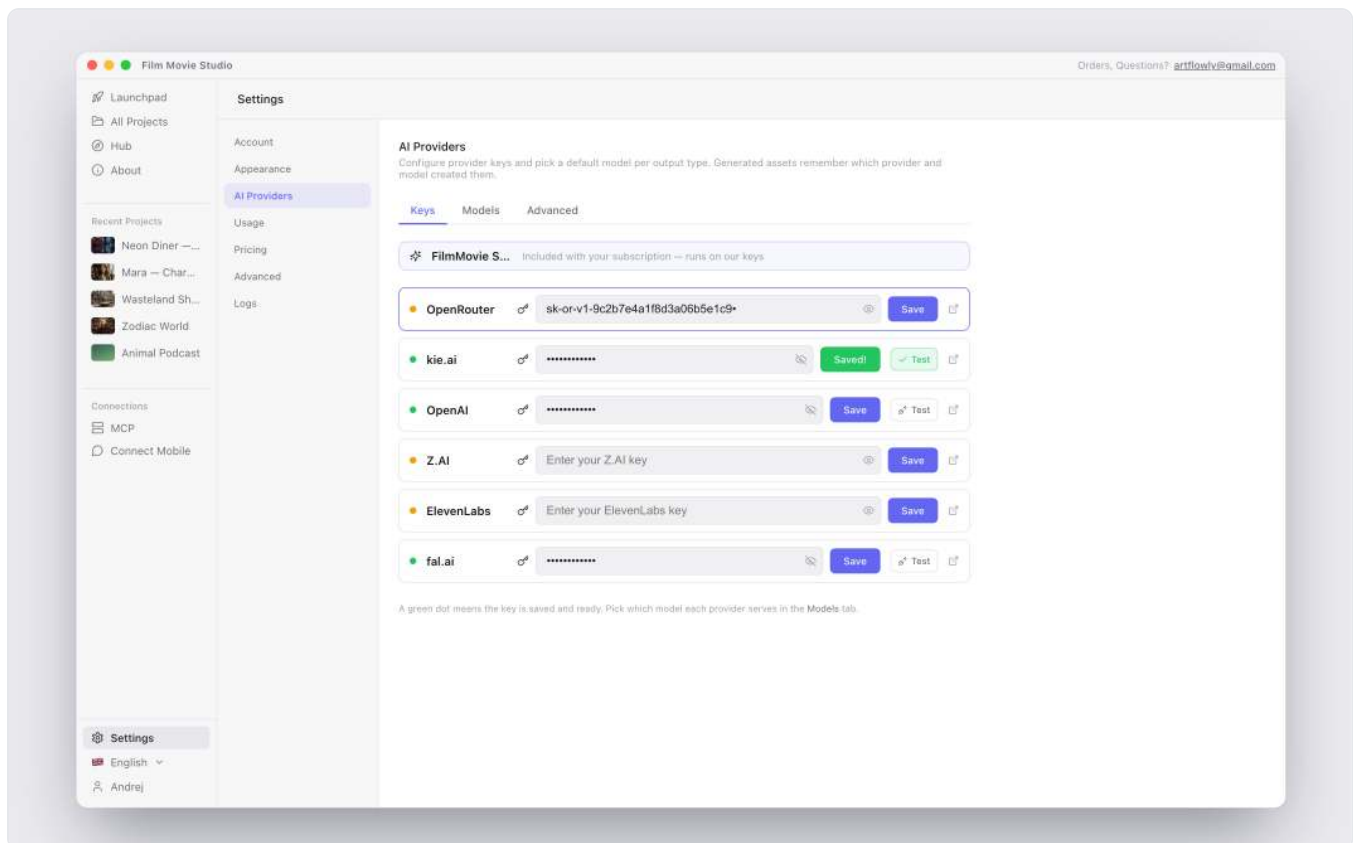
|                       | Predplatné FilmMovie   | Vlastné kľúče  | Bezplatné lokálne modely                 |
|-----------------------|--|--|--|
| <b>Čo to je</b>       | Náš spravovaný poskytovateľ — obrázok, video, hlas a hudba na našich kľúčoch | Vlastné API kľúče pre poskytovateľov, ktorých si vyberiete           | AI modely, ktoré bežia na vašom počítači |
| <b>Čo potrebujete</b> | Kód predplatného (začína <code>sk-...</code> )                               | API kľúče od kie.ai, fal.ai, OpenRouter, ElevenLabs, Z.AI, OpenAI... | Nič — len miesto na disku na stiahnutie  |
| <b>Cena</b>           | Mesačný plán s kreditmi  | Platíte každému poskytovateľovi priamo                               | Bezplatne                                |

|                        | Predplatné FilmMovie                                   | Vlastné kľúče  | Bezplatné lokálne modely  |
|------------------------|--|--|---|
| <b>Funguje offline</b> | Nie  | Nie  | Áno, po stiahnutí   |
| <b>Najlepšie na</b>    | Najjednoduchšie nastavenie — jeden kód, všetko funguje | Pokročilí, čo chcú konkrétne modely a vlastnú fakturáciu | Voiceovery a návrhy scenárov s nulovými nákladmi a plným súkromím |

**Aktivácia predplatného:** kúpte plán na [filmovor.ai/studio](https://filmovor.ai/studio), potom otvorte **Settings** → **Usage**, nájdite kartu **Subscription**, vložte kód a kliknite na **Activate**. Zostávajúce **Credits** a dátum obnovy sa ukážu hneď tam.



**Pridanie vlastných kľúčov:** otvorte **Settings** → **AI Providers** a vložte kľúče do karty **Keys**. Každý poskytovateľ odomkne vlastnú sadu modelov v karte **Models**.

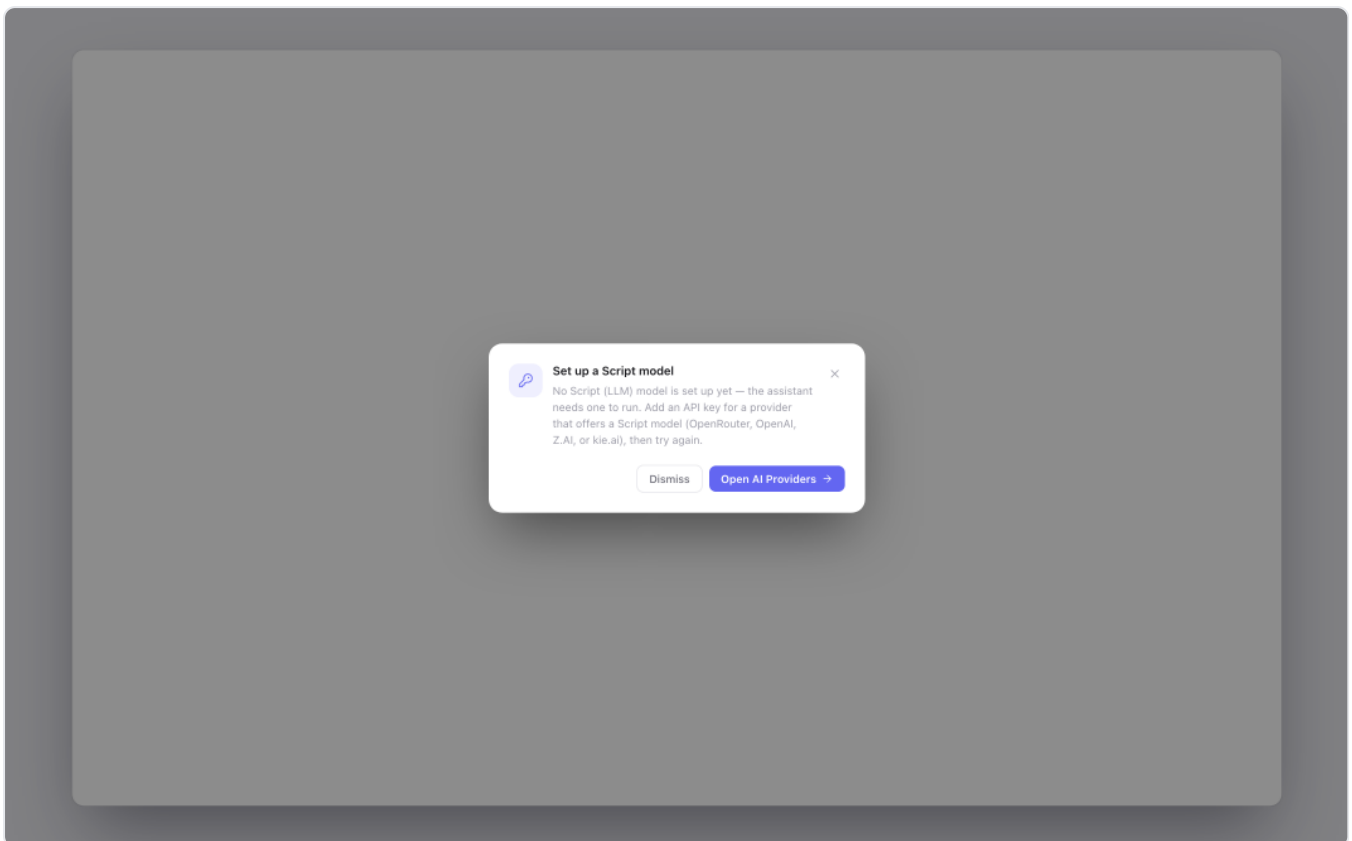


**Použitie bezplatných lokálnych modelov:** otvorte **Settings** → **AI Providers** → **Local**. Na stiahnutie sú dostupné dva modely na zariadení: **Supertonic** (text-to-speech v 31 jazykoch, vrátane slovenčiny) a **Qwen3 4B** (offline model pre scenáre/chat). Žiadny API kľúč, žiadne kredity — a po stiahnutí fungujú aj bez internetu.

Úplný sprievodca každým poskytovateľom, výberom modelov a cenami je v [Nastavenia a AI poskytovatelia](#).

## „Set up a Script model" — bránový dialóg

Ak sa pokúsíte chatovať alebo spustiť zručnosť pred konfiguráciou akéhokoľvek Script (LLM) poskytovateľa, objaví sa tento dialóg:



Znamená to, že AI asistent nemá ešte jazykový model, ktorým by premýšľal. Každá konverzácia — aj jednoduchá požiadavka na obrázok — je riadená Script modelom, ktorý číta váš prompt a rozhoduje, čo generovať. Opravíte to klikom na **Open AI Providers** a jednou z týchto možností:

- Pridajte API kľúč pre poskytovateľa, ktorý ponúka Script model (Z.AI, OpenRouter, OpenAI alebo kie.ai), **alebo**
- Stiahnite si bezplatný lokálny model **Qwen3 4B** v karte **Local**.

Rovnaký dialóg sa môže zobrazíť aj ako „**API key needed**“, keď zručnosť vyžaduje výstupný typ (obrázok, video, hlas), ktorý nemá ešte poskytovateľa — presne zoznam toho, čo chýba.

## Vaša prvá tvorba za 5 minút

Pripravení? Tu je celá slučka, od začiatku do konca:

1. Na **Launchpade** (domovská obrazovka) napíšte nápad do veľkého pol'a promptu — napríklad: `/image a red sports car at sunset, cinematic lighting`. Alebo ho proste opíšte obyčajnými slovami.
2. Stlačte **Enter**. Nový projekt sa vytvorí automaticky a otvorí sa jeho workspace s vaším promptom už v behu.
3. Sledujte chat vpravo: agent premýšľa, vyberá správny nástroj a výsledok sa behom pár sekúnd objaví ako karta na plátne.
4. Nie celkom ono? Kliknite na **Remix** na karte pre čerstvú variáciu, alebo pokračujte v chate — „urob to v noci“, „pridaj dážď“.
5. Potiahnite karty, ktoré sa vám páčia, dole na časovú os a kliknite na **Render** — vaše MP4 je uložené a pripravené na zdieľanie.

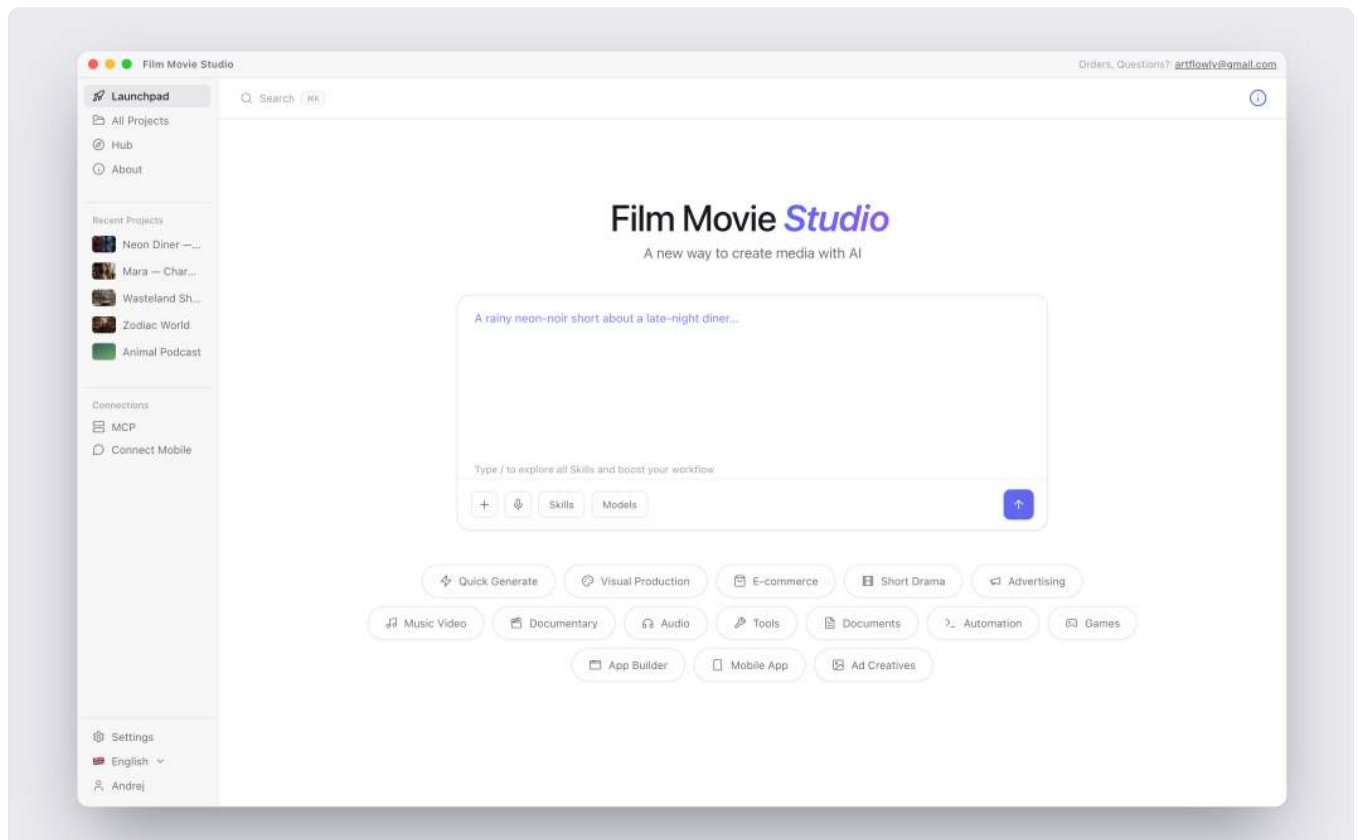
To je celý tvorivý cyklus: **prompt** → **plátno** → **časová os** → **render**. Všetko ostatné v tomto manuáli na tom stavia. Ďalej: kapitola [Launchpad a projekty](#), potom [Chat a agent](#) pre hlbšiu prácu s asistentom a [Zručnosti a Hub](#) pre viacfázové workflow ako short dramas a hudobné videá.

**Tip:** Zasekli ste sa kedykoľvek? Opýtajte sa chatu priamo — „ako pridám titulky?“ — asistent pozná aplikáciu a prevedie vás tým.

# Launchpad a projekty

Domovská obrazovka, ukázkové zadania, kategórie predvolieb a správa projektov.

**Launchpad** je domovská obrazovka FilmMovieStudio — prvé, čo uvidíte po prihlásení, a najrýchlejší spôsob, ako začať čokoľvek. Napíšte nápad, stlačte Enter a otvorí sa nový projekt, v ktorom už AI na niečom pracuje.



## Pole promptu

Veľký príkazový pruh uprostred je srdcom Launchpadu. Pod titulkom — „Nový spôsob tvorby médií s AI“ — sa cyklujú vypísané ukázkové prompty, aby ste videli šírku možností: `/image červené športové auto pri západe slnka...`, `/short-drama 60-sekundový sci-fi triler v 6 scénach...`, `Navrhni 4 koncepty loga pre pražiareň kávy...` a ďalšie.

Okolo poľa nájdete:

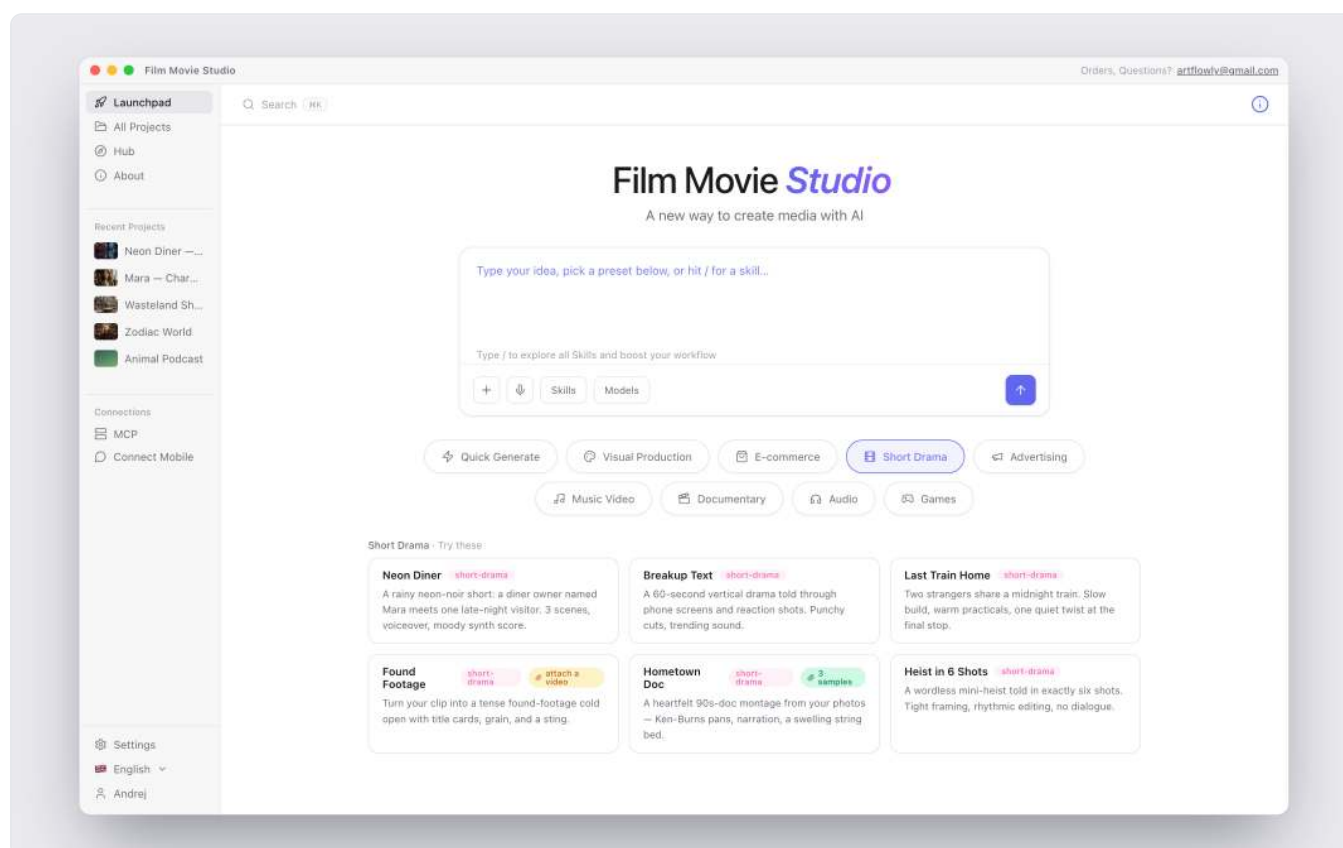
- **+** (**Attach file**) — pripojiť až 6 referenčných súborov (obrázky, video, zvuk, PDF, dokumenty). Prenesú sa do nového projektu, aby ich AI reálne videla.
- **Mikrofón** — diktujte prompt; prepis pristane v poli.
- **Skills** — otvorí zoznam zapnutých zručností; výber jednej vloží jej `/command`. Môžete tiež proste napísať `/` a prehliadať či filtrovať zručnosti inline.
- **Models** — vyberte, ktoré AI modely môže agent použiť, podľa kategórie.
- **@ zmienky** — napíšte `@` pre referenciu na uložené médium alebo pripojený obrázok podľa mena.

- Pomocník pod poľom vám pripomína: „Napište / pre prieskum všetkých Skills a zrýchlenie vášho workflow.“

V hornom paneli **Search** (alebo **HK**) hľadá projekty, zručnosti, nastavenia a rýchle odkazy z jedného miesta. Vpravo sa po prejení myšou zobrazí ikona **(i)** s popoverom, ktorý ukazuje vaše **Credits** z predplatného, verziu aplikácie a tlačidlo **Guide**, ktoré spustí interaktívnu prehliadku Launchpadu.

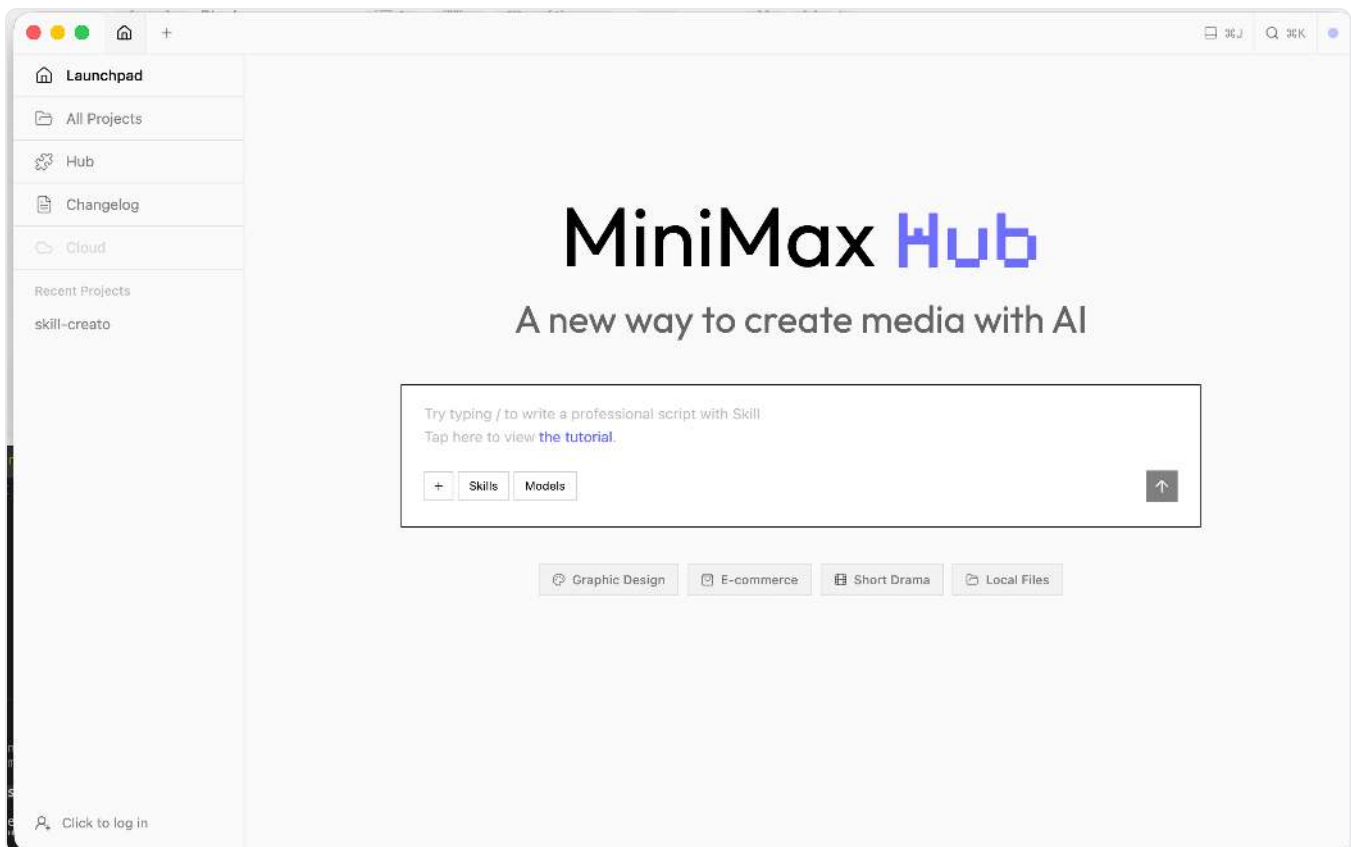
## Predvolené kategórie

Pod poľom promptu je rad kategóriových pilúl. Kliknite na jednu a otvorí sa panel „**Try these**“ s hotovými predvolenými promptmi; kliknite na predvoľbu, nahrá sa do poľa, podľa potreby upravte a odošlite.



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

Predvoľby, ktoré vyžadujú vstupné médiá, sa dodávajú so vzorovými súbormi, ktoré sa pripoja automaticky, takže každá predvoľba funguje na jedno kliknutie — žiadne hľadanie zodpovedajúcej fotky či stopy.



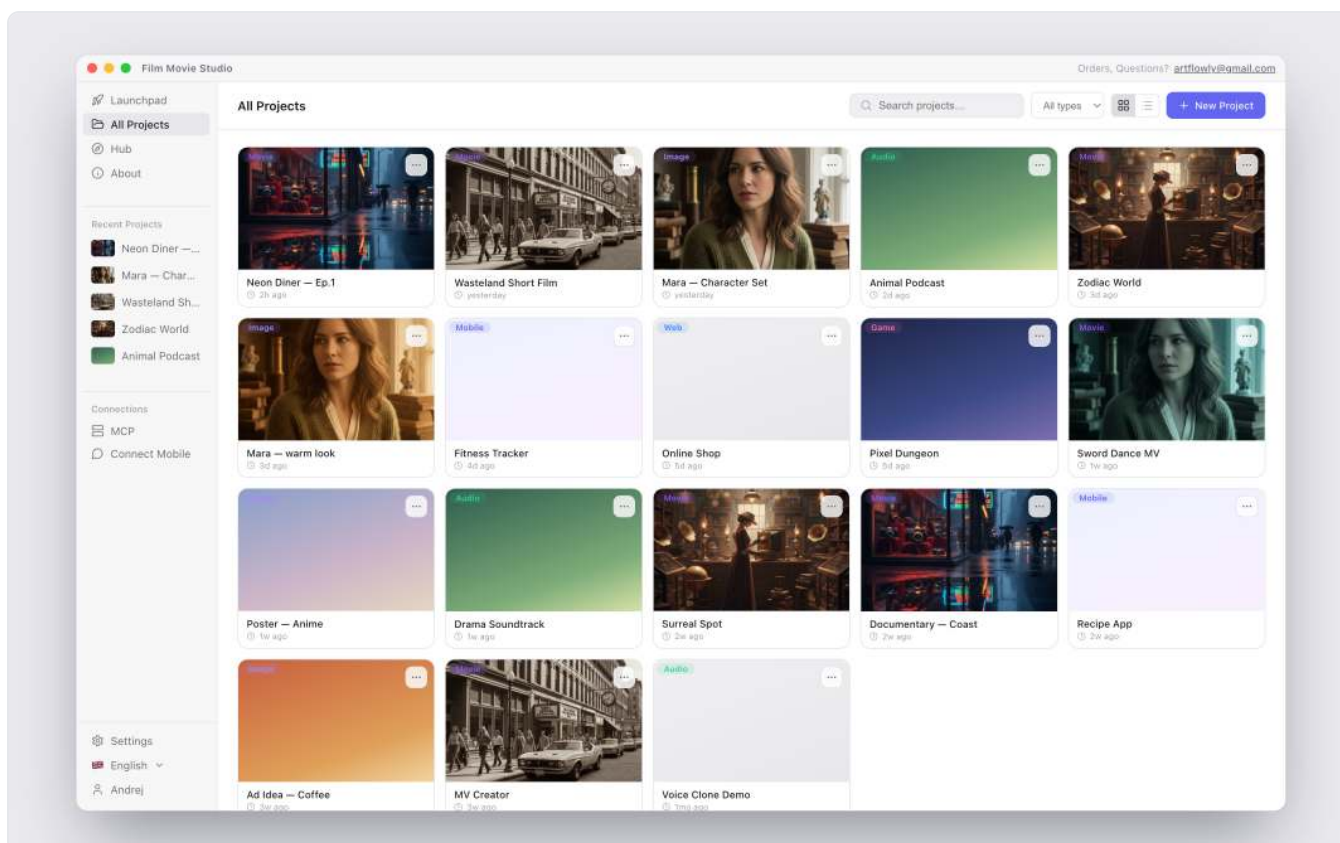
## Čo sa stane, keď odošlete

1. **Nový projekt sa vytvorí automaticky** — žiadny dialóg, žiadny krok pomenovania. Aplikácia okamžite odvodí titulok z vášho promptu a o chvíľu potichu poprosí AI o čistejší 2–5 slovný titulok.
2. **Otvorí sa pracovná plocha projektu** s vaším promptom (a prípadnými prílohami) už odovzdanou agentovi.
3. **Agent hneď začne pracovať** — výsledky sa pri generovaní objavujú ako karty na plátne. Pozri [Chat a agent](#), čo sa deje ďalej.

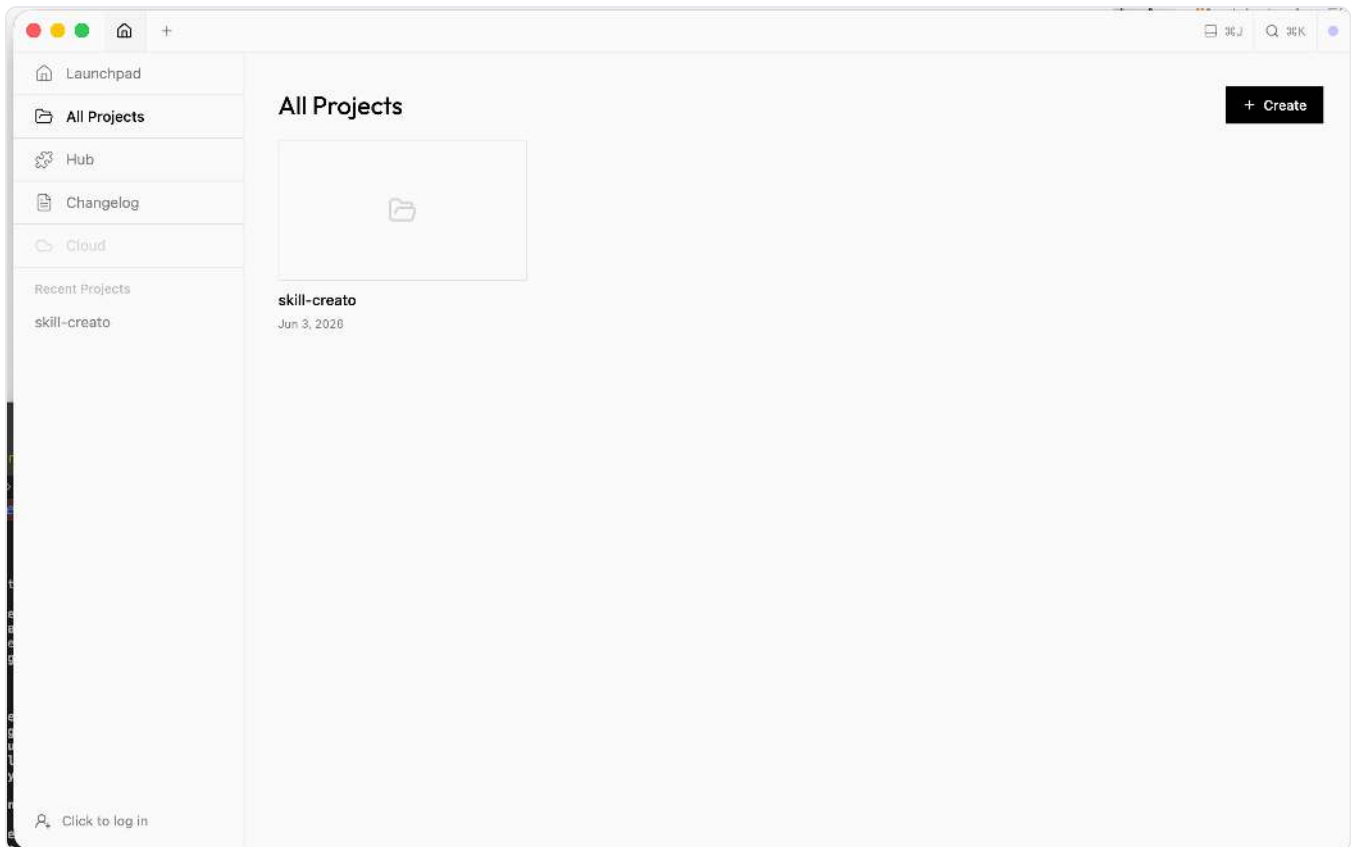
**Tip:** Ak ešte nie je nastavený potrebný poskytovateľ, objaví sa dialóg namiesto pokazeného projektu — pozri sekciu „Set up a Script model“ v [Začíname](#).

## Všetky projekty

Stránka **All Projects** (v bočnom paneli) je váš archív — každý projekt, ktorý ste kedy vytvorili, ako mriežka kariet s náhľadmi obalov, prehľadateľná a stránkovaná.

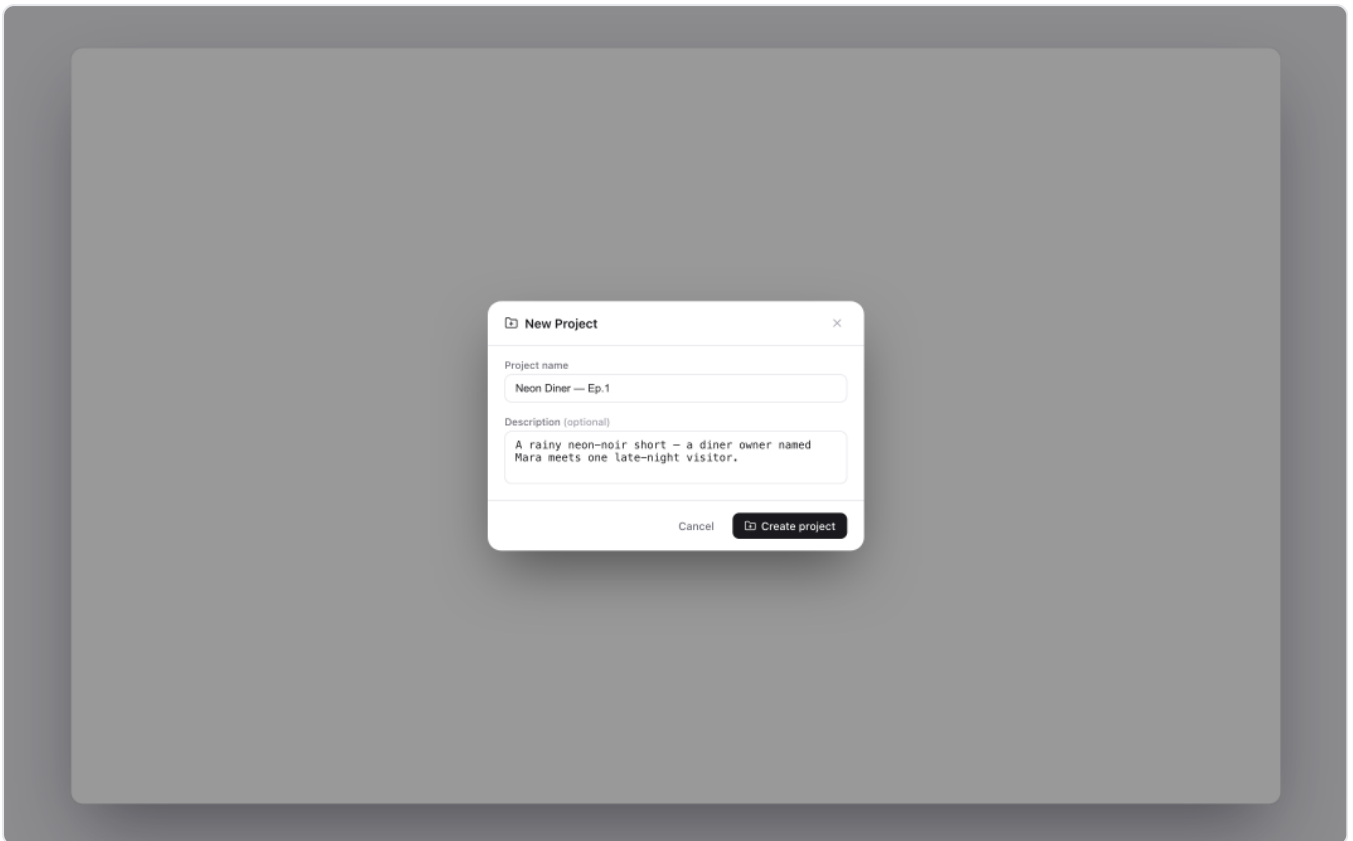


- **Otvorte** projekt kliknutím na jeho kartu. Po prejdení myšou nad kartu sa zobrazí zväčšený náhľad obalu.
- **Hľadanie** cez pole „Search projects...” hore.
- **Zobrazenia:** prepínajte medzi rozložením mriežky a zoznamu; vyberte, koľko projektov sa zobrazí **Per page**, a listujte šípkami („Showing 1–24 of 96“, „Page 1 of 4“).
- **Premenovať / upraviť:** otvorte menu karty a vyberte **Edit Project** — zmeňte **Name** a **Description**, potom **Save Changes**.
- **Odstrániť:** vyberte **Delete Project**. Budete požiadaní o potvrdenie — odstránenie zmaže všetky médiá a históriu chatu a **nie je možné ho vrátiť späť**.



## Modálne okno New Project

Radšej začnete s prázdny plátnom namiesto promptu? Kliknite na **New Project** na stránke All Projects.



Zadajte **Project name** (napr. „Sunset Film“), prípadne **Description**, a kliknite na **Create project**. Otvorí sa prázdna pracovná plocha — karty môžete pridávať dvojklikom na plátno alebo kedykoľvek začať chatovať.

## Prehliadka bočného panela

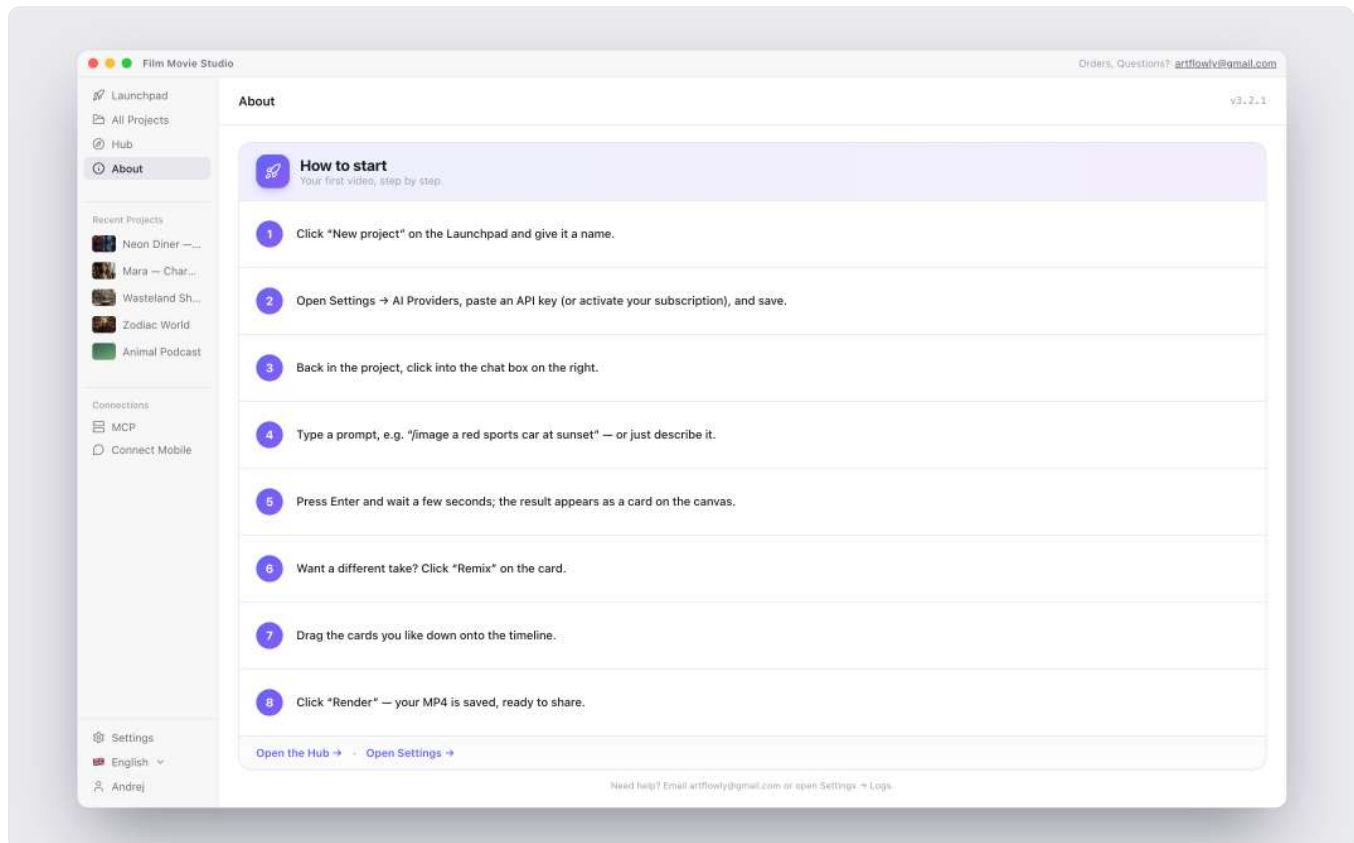
Bočný panel vľavo je vaša trvalá navigácia:

| Položka                      | Čo robí  |
|------------------------------|--|
| Launchpad                    | Domovská obrazovka popísaná vyššie   |
| All Projects                 | Plný archív projektov  |
| Hub                          | Prehliadajte, inštalujte a spravujte Skills & Plugins — pozri <a href="#">Zručnosti a Hub</a>          |
| Assets                       | Vaša knižnica uložených médií, znovu použiteľná naprieč projektmi                                      |
| Cast                         | Knižnica postáv — znovu použiteľné postavy, ktoré si zachovávajú rovnakú tvár a hlas v každom projekte |
| About                        | Sprievodca rýchlym štartom a info o aplikácii  |
| Recent Projects              | Vašich 5 najnovšie aktualizovaných projektov, na jedno kliknutie                                       |
| Connections → MCP            | Dovoliť externému MCP klientovi (Claude Desktop, Cursor) ovládať váš otvorený projekt                  |
| Connections → Connect Mobile | Ovládajte štúdio z telefónu cez Telegram bota  |

Dole: **Settings**, **výber jazyka** (kliknite na vlajočku pre prepnutie jazyka — bez reštartu) a **menu účtu** s vaším menom, s **Account settings** a **Sign out**. Odhlásenie ponechá vašu licenciu aktívovanú — bočný panel ukazuje maskovaný kľúč, aby ste sa mohli jedným klikom vrátiť.

## Stránka About

Stránka **About** je kompaktná karta „Ako začať“ — osem konkrétnych krokov od vytvorenia projektu po render MP4 — s rýchlymi odkazmi na otvorenie Hubu a Settings. Hlavička ukazuje vašu presnú verziu aplikácie (napr. v3.3.5), užitočné pri zisťovaní, či je na [filmtvor.ai/studio](https://filmtvor.ai/studio) k dispozícii novšia verzia, alebo pri kontaktovaní podpory.

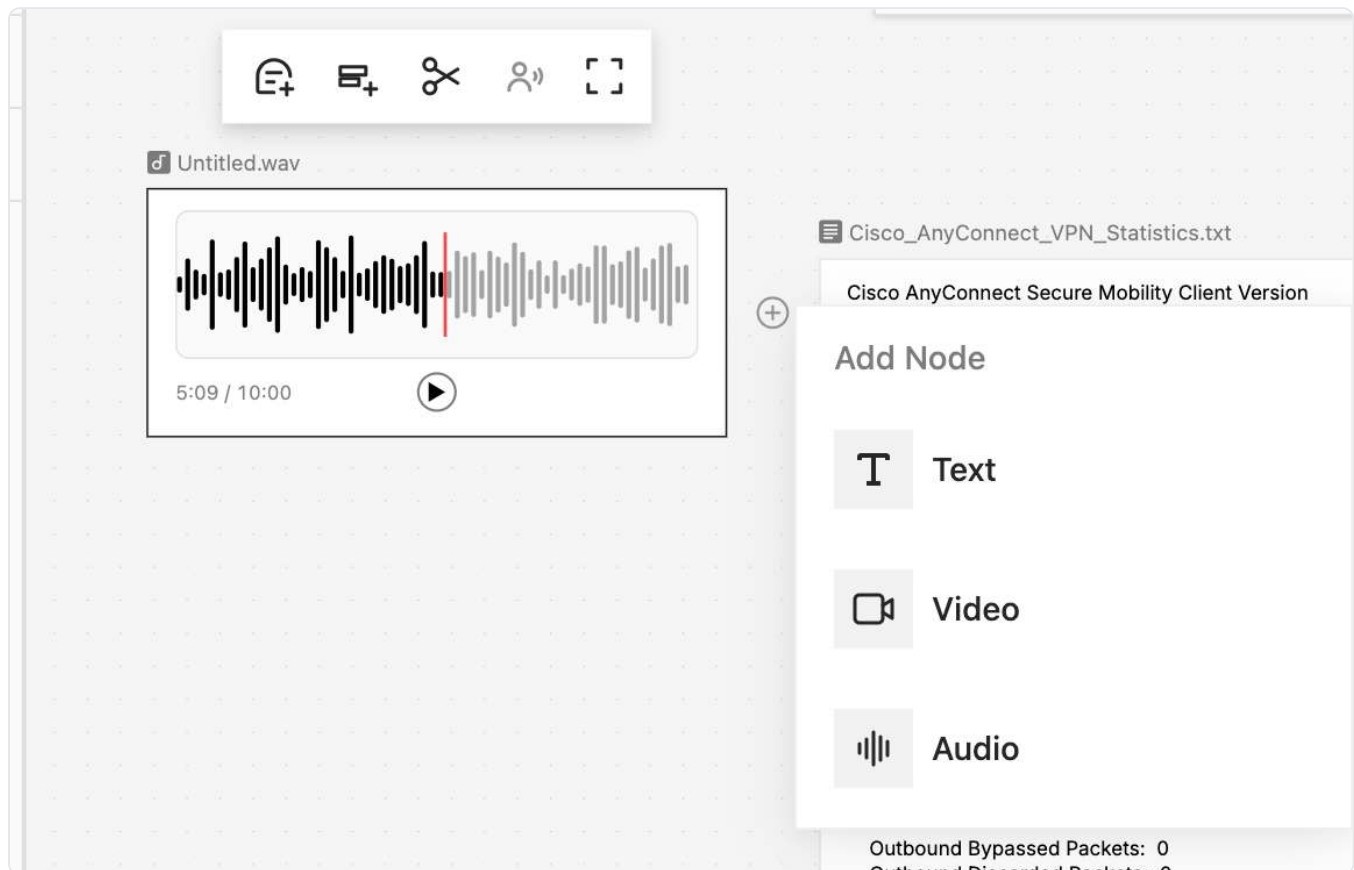


**Tip:** Zabudli ste, kde čo je? Stránka About a Launchpadova prehliadka **Guide** sú dva najrýchlejšie osviežovače — a vždy sa môžete opýtať chatu.

## Pracovná plocha projektu

Anatómia pracovnej plochy: bočný panel, karty projektov a pohyb po nekonečnom plátne.

Každý projekt v FilmMovieStudio sa otvorí do rovnakého trojdielneho workspace-u: panel súborov a knižníc vľavo, nekonečné plátno v strede, kde vaše generované médiá žijú ako karty, a panel chatu vpravo, kde sa rozprávate s AI. Táto kapitola vás prevedie každou časťou a ukáže, ako sa pohybovať s komfortom.



### Panel kariet projektu

Úplne hore v okne nájdete panel kariet — funguje ako karty prehliadača:

- **Home** — ikona domčeka úplne vľavo vás vráti na launchpad.
- **Karty projektu** — každý otvorený projekt dostane vlastnú kartu. Klikom na kartu prepnete projekty; plátno, časová os a chat sa prepnú spolu. Prejdite myšou nad kartu a kliknite na **x (Close tab)** pre zatvorenie.
- **+ New** — zvýraznený čip hneď za poslednou kartou otvorí dialóg **New Project**. Zadajte **Project name** (a voliteľné **Description**), kliknite na **Create project** a nový projekt sa otvorí v novej karte.
- Úplne vpravo uvidíte svoj odznak **SUBSCRIBED** a živý stav kreditov, ak máte predplatné. Bez neho je stav rozmazaný za výzvou na predplatné.

## Ikona rail

Tenký zvislý prúžok na ľavom okraji prepína, čo ľavý panel ukazuje:

- **Files** — ikona priečinka. Ukáže každý súbor v aktuálnom projekte.
- **Hub — Skills & Plugins** — ikona kompasu. Prehliadajte a spúšťajte Skills a Plugins.
- **Assets Library** — ikona záložky. Vaša medziprojektová knižnica uložených kariet (pozri [Knižnice postáv a médií](#)).

Dole v rail-e:

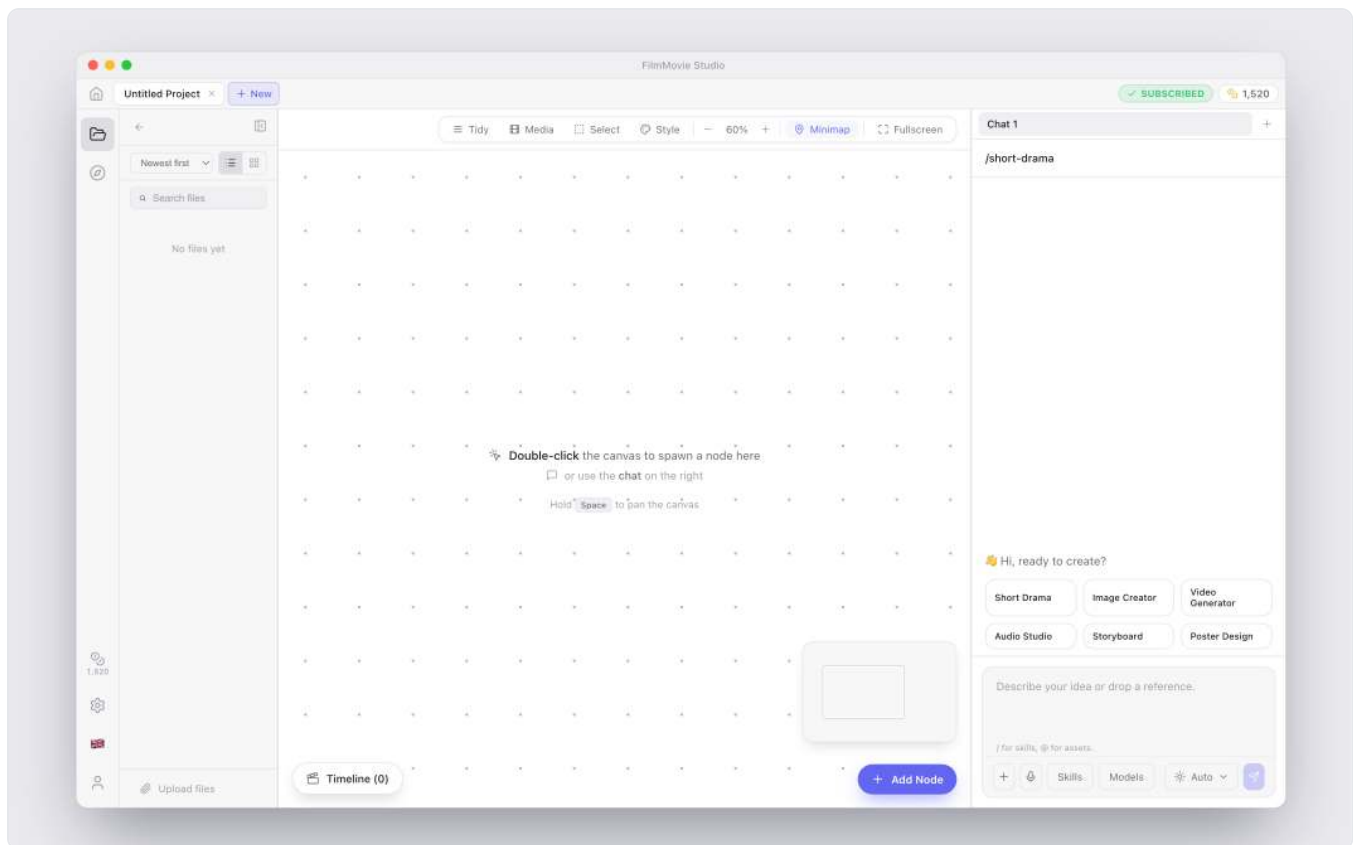
- **Credits** — ikona mince s vaším zostatkom pod ňou; klikom otvoríte sekciu Subscription v Settings.
- **Settings** — ikona ozubeného kolieska.
- **Language** — ikona vlajky otvorí prepínač jazykov.
- **Account** — ikona používateľa skočí na nastavenia účtu.

## Panel Files

S vybraným **Files** ľavý panel vypíše všetko, čo projekt vytvoril alebo importoval. Môžete:

- **Hľadať** súbory podľa mena pomocou vyhľadávacieho poľa hore.
- **Triediť** podľa **Newest first**, **Oldest first** alebo **Name**.
- Prepínať medzi **List view** a **Thumbnail view**.
- Kliknúť na **Upload files** dole a priniesť vlastné obrázky, videá, zvuky či dokumenty.

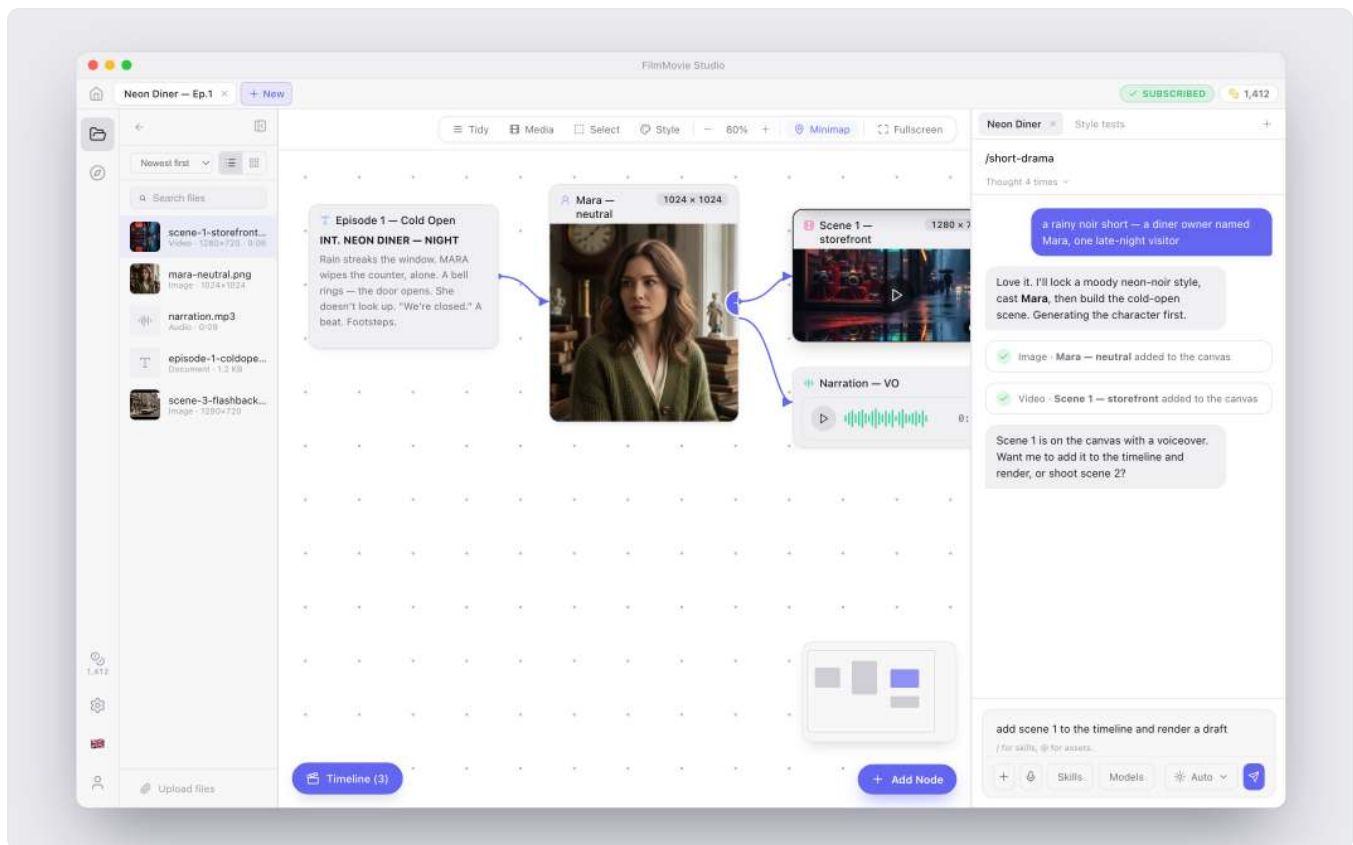
Čokoľvek nahráte sa skopíruje do lokálneho priečinka assets projektu — vaše médiá vždy ostáva vo vašom počítači — a okamžite sa položí na plátno ako karta, aby ste ho mohli použiť ako referenciu, remixovať alebo ho hodiť na časovú os. Súbor z panela Files môžete tiež potiahnuť priamo na plátno a presne ho umiestniť.



## Plátno a panel chatu

Veľká oblasť v strede je **plátno** — voľná, nekonečná plocha, kde každá generácia pristane ako karta. Panel vpravo je **chat**, kde opíšete, čo chcete, a AI agent to buduje karta za kartou. Chat je podrobne opísaný v [Chat a agent](#); samotné karty v [Plátno a karty](#).

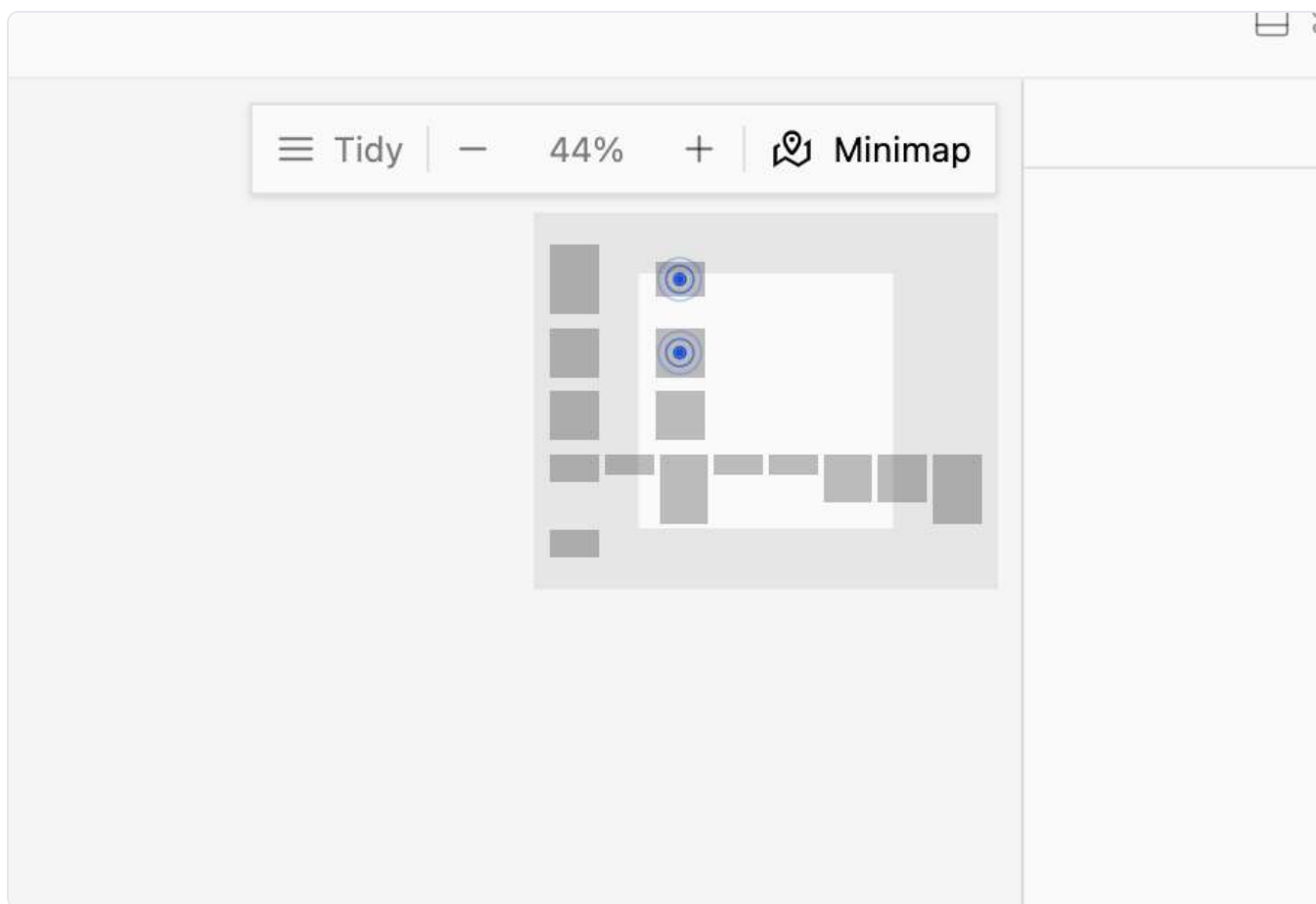
V ľavom dolnom rohu plátna sedí tabletka **Timeline** (ukazuje počet klipov, napr. „Timeline (5)“) — klikom otvoríte [Editor časovej osi](#). V pravom dolnom rohu tlačidlo **+ Add Node** umožňuje kedykoľvek pridať prázdnu kartu.



## Pohyb po plátne

Keď sa projekt zaplní, navigácia sa ráta. Tu je všetko, čo máte pod rukou:

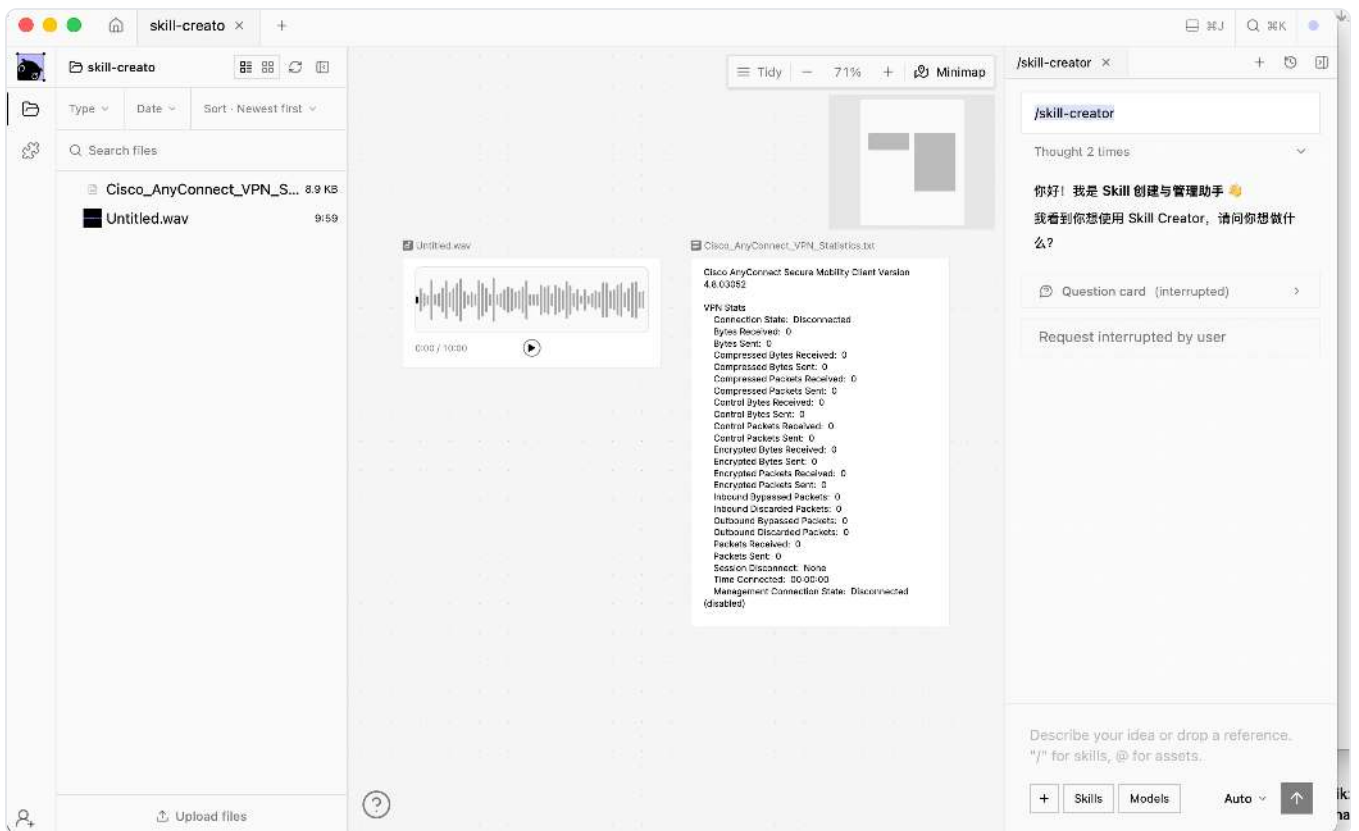
- **Približovanie kolieskom myši.** Rolovaním približujete a vzdďalujete, centrované na kurzor — bez klávesy modifikátora. Môžete tiež použiť tlačidlá **-** a **+** v hornom paneli, ktoré menia zoom o 10 % medzi 5 % a 100 %. Nové projekty štartujú na 60 %.
- **Panovanie podržaním medzerníka a ťahaním.** Kurzor sa zmení na chyť-ruku, kým ťaháte plátno okolo.
- **Minimapa.** Prepínač **Minimap** v hornom paneli ukáže malú prehľadovú mapku v rohu plátna. Biely obdĺžnik je váš aktuálny pohľad — kliknite alebo ťahajte kdekoľvek na mape a okamžite tam skočíte.



Horný ľavý panel drží nástroje plátna:

- **Tidy** — automaticky usporiada všetky karty do čistých stĺpcov. Ak sa vám výsledok nepáči, stlačte **⌘/Ctrl+Z** pre vrátenie späť.
- **Media** — skryje karty promptov a textu, aby ste videli len obrázky, videá a zvuk. Opätovným klikom ukážete všetko.
- **Select** — zmení ťahanie pozadia na výberový rámik. Pretiahnite cez viac kariet, vyberiete ich všetky, potom pomocou panela výberu ich **Group**-nite do farebného regiónu, **Add all to chat**, **Add all media to timeline**, **Align into a row** alebo **Delete all selected**. Stlačte **Esc** pre zrušenie výberu a ukončenie režimu Select.
- **Style** — otvorí **Project Style Lock**: vetu štýlu plus voliteľný referenčný obrázok, ktorý sa aplikuje na každú generáciu obrázku a videa v projekte, aby všetky vaše vizuály zostali konzistentné. Pripite referenciu priamo z ľubovľhkej karty obrázku jej tlačidlom **Pin style**.
- **Fullscreen** — ikona rozťahnutia skryje všetko okrem plátna. Plávajúci panel nechá všetky nástroje dostupné; stlačte **Esc** alebo znova kliknite na tlačidlo fullscreen pre ukončenie.

**Tip:** Dvojklikom na ľubovoľné prázdne miesto na plátne otvoríte menu **Add Node** presne tam — najrýchlejší spôsob, ako pripnúť novú kartu Text, Table, Image, Video alebo Audio presne tam, kde chcete.



## Kam d'alej

Keď už sa viete zorientovať, pozrite si, čo dokážu samotné karty v [Plátno a karty](#), riďte celý pipeline z [Chat a agent](#), alebo zmontujte hotové klipy v [Editor časovej osi](#).

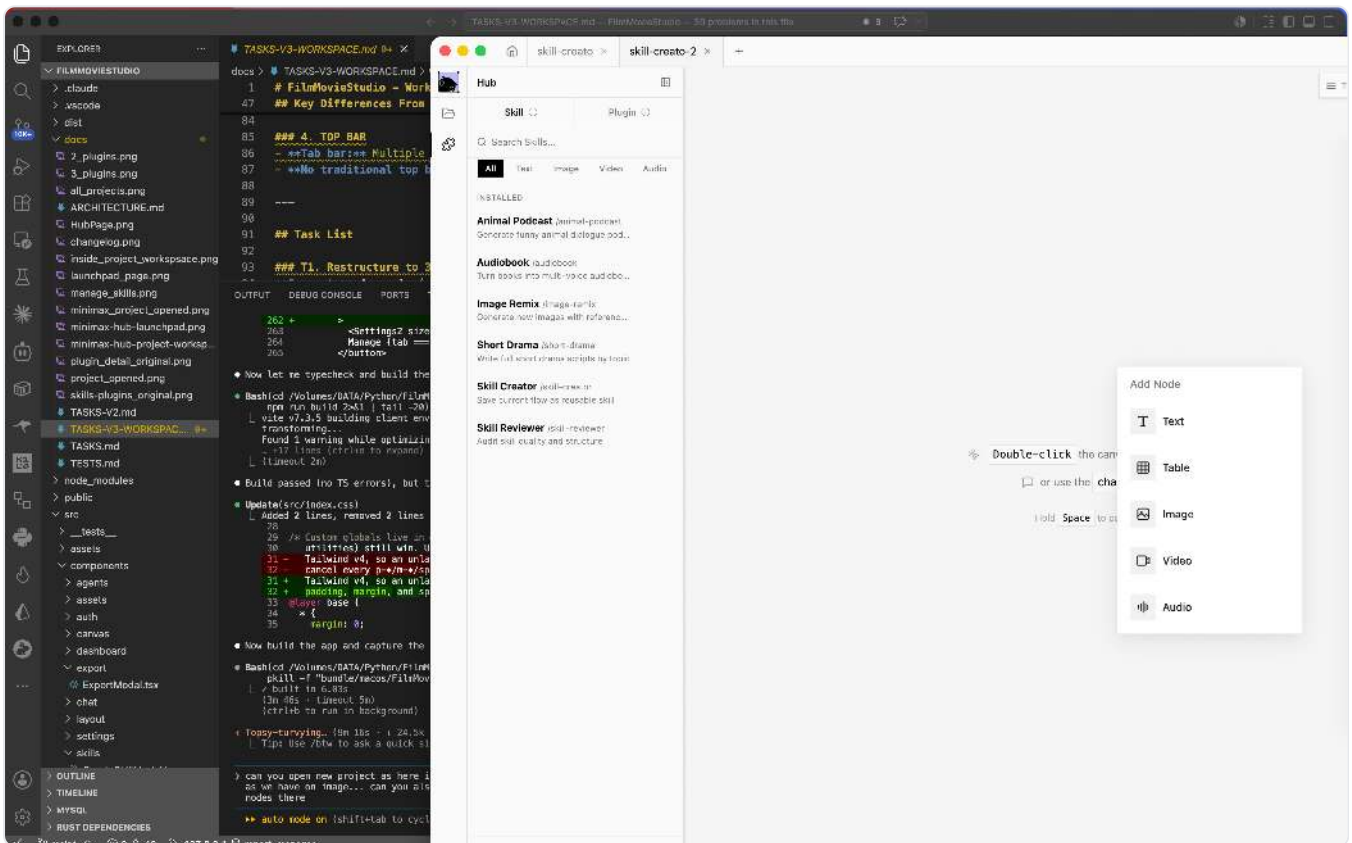
# Plátno a karty

Všetky typy kariet a každé tlačidlo panela nástrojov — remix, variácie, upscale, outpaint, štýlový zámok a ďalšie.

Všetko, čo vo FilmMovieStudio vytvoríte, žije na plátne ako **karta** (nazývaná aj uzol): každý obrázok, video, audio klip, stránka scenára, hra a dokument je karta, ktorú môžete presúvať, prepájať, remixovať a posilať ďalej do chatu alebo na časovú os. Táto kapitola je úplný referenc pre každý typ karty a každé tlačidlo jej panela nástrojov.

## Karty a spojenia

Keď poprosíte agenta v [Chat a agent](#) o niečo, výsledok pristane na plátne ako nová karta — nikdy ho nemusíte umiestňovať sami. Karty vytvorené z iných kariet (video z keyframe obrázku, variácie obrázku, scéna generovaná zo scenára) sú nakreslené so **spojovacou čiarou** späť k svojmu rodičovi, takže vždy môžete vystopovať, odkiaľ čo pochádza.

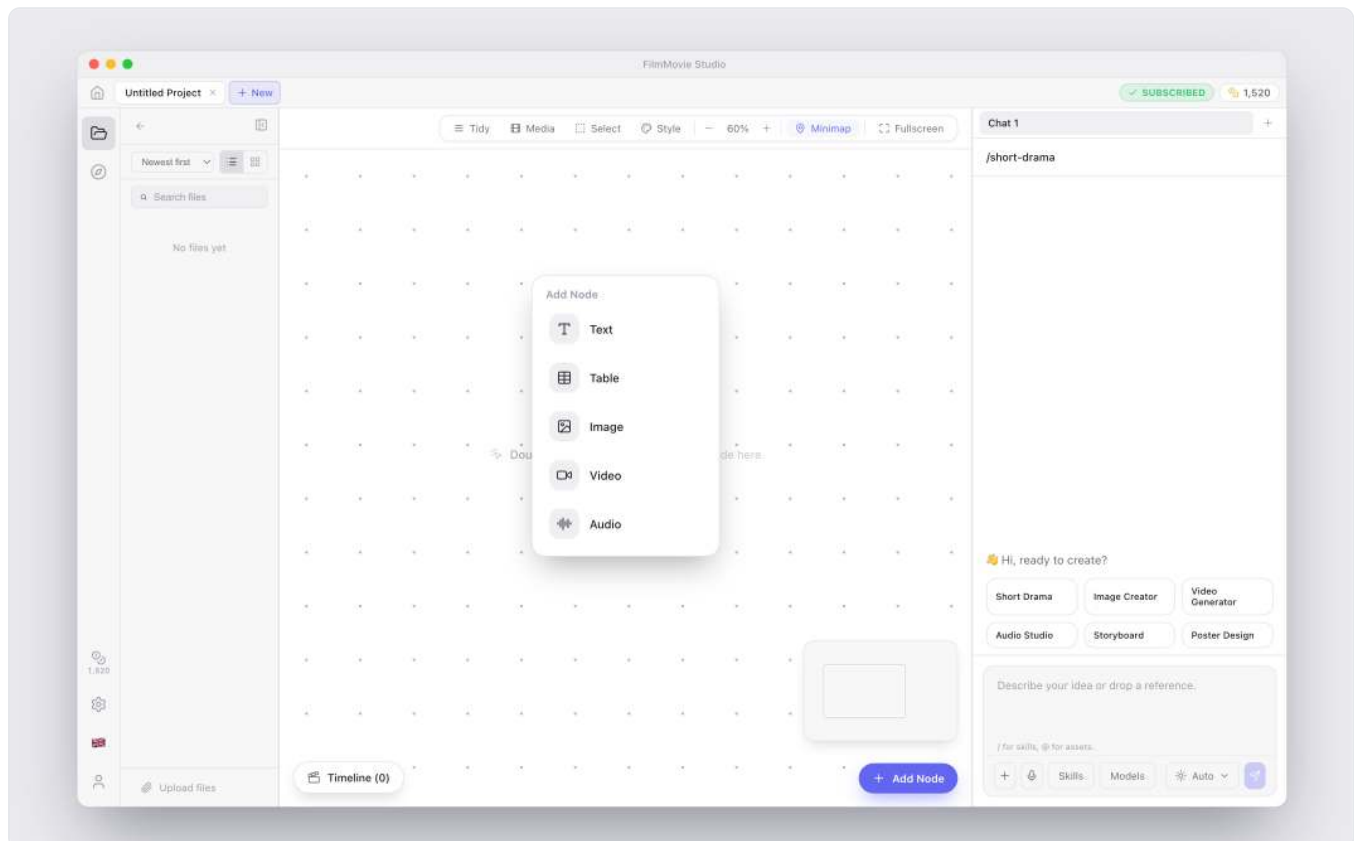


Prejdite myšou nad ľubovoľnú kartu a na jej okraji sa objaví rukoväť **⊕ (Add connected node)**. Kliknite naň — alebo ho potiahnite na prázdne plátno — a vytvoríte prepojenú dcérsku kartu. Keď sa odčleníte od obrázku, nová karta automaticky nesie zdrojový obrázok ako referenciu, takže vetva „Image → Video“ oživí presne ten obrázok.

## Pridávanie kariet ručne

Na vytvorenie karty nepotrebuje chat. Dvojklikom na ľubovoľné prázdne miesto na plátne, alebo klikom na tlačidlo **+ Add Node** v pravom dolnom rohu, otvoríte menu **Add Node** s piatimi práznymi typmi kariet:

- **Text** — voľné poznámky, prompty alebo scenáre.
- **Table** — jednoduchý tabuľkový text.
- **Image** — prázdna obrázková karta s generačným panelom.
- **Video** — prázdna video karta s generačným panelom.
- **Audio** — prázdna audio karta s kartami **Audio** (reč) a **Music**.



## Vygenerované typy kariet

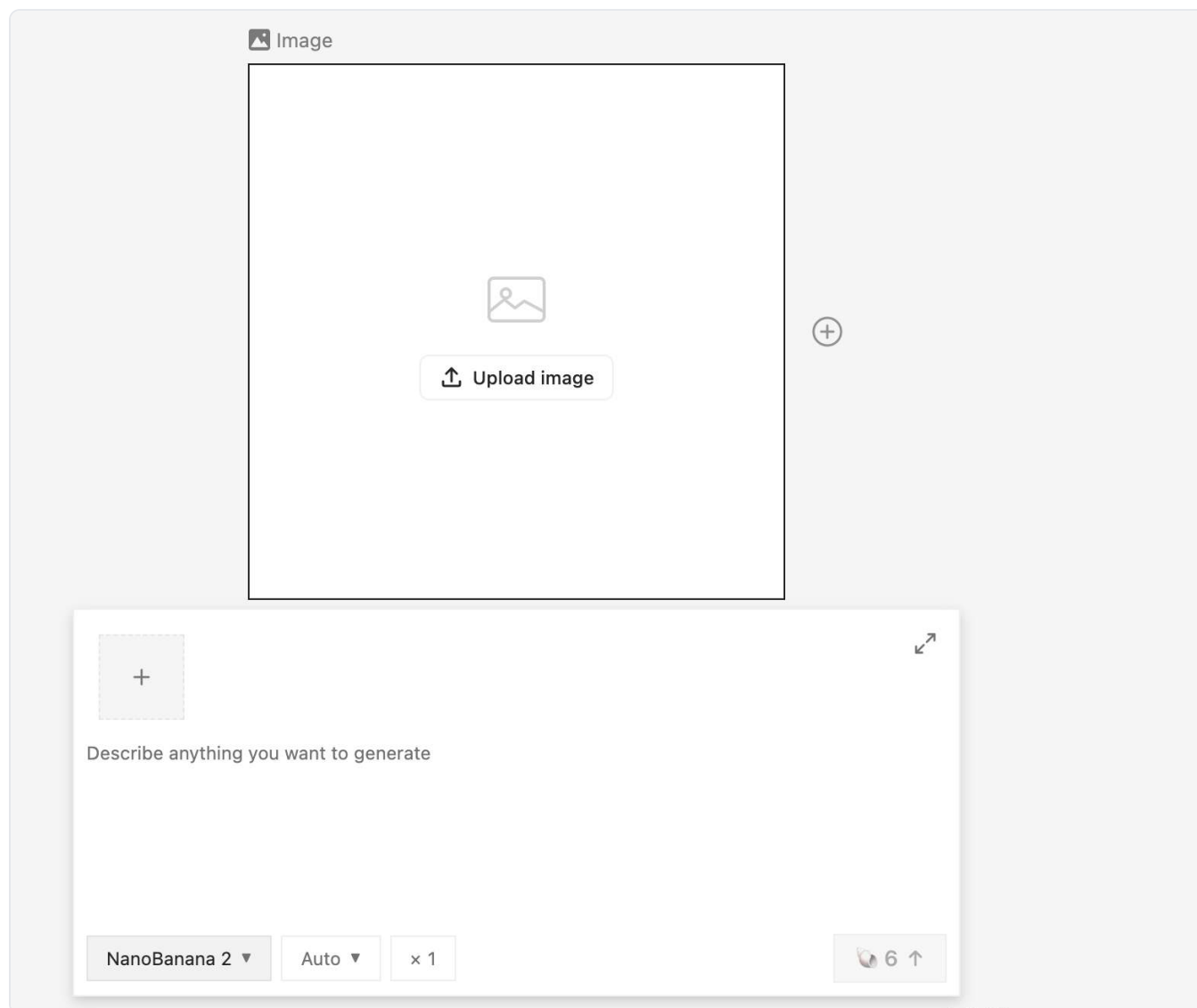
Zručnosti a chat agent vytvárajú na vrcholu piatich základných aj niekoľko špecializovaných kariet. Správajú sa ako ich základný typ, ale zobrazujú extra obsah:


- **Character** — portrét plus krátky profil; správa sa ako obrázková karta a dá sa uložiť do knižnice Cast (pozri [Knižnice postáv a médií](#)).
- **Plan / Episode / Scene / Intent** — text scenára a plánovania vytvorený workflow zručnosťami; správajú sa ako textové karty.
- **Final** — vyrenderované finálne video workflow; správa sa ako video karta (bez Remix, pretože je kompozitné).
- **Screen** — obrazovka aplikácie postavená zručnosťou App Builder, s vlastnými exportnými nástrojmi.
- **Game** — hrateľná hra postavená hernými zručnosťami, hrateľná priamo na karte.

- **Document** — vygenerovaný kancelársky súbor (PDF, Word, Excel), ktorý môžete otvoriť systémovými aplikáciami.

Vyberte ľubovoľnú kartu a nad ňou sa objaví jej **panel nástrojov**. Sekcie nižšie vypisujú každé tlačidlo podľa typu karty. Každý panel končí ikonou koša — **Delete node** — ktorá vás pred odstránením karty požiada o potvrdenie (**Delete / Cancel**).

## Obrázkové karty



Obrázkové karty (a karty postáv) majú najbohatšiu sadu nástrojov — tol'ko, že v hlavnom pruhu sedia len vaše **prípnuté** obľúbené, zatiaľ čo zvyšok žije v menu **More tools** za tlačidlom . Predvolene hlavný pruh ukazuje **Remix**, **Color adjust** a **Fullscreen**; pomocou **Customize Toolbar** si pripnete nástroje, ktoré používate najviac.

| Tlačidlo   | Čo robí  | Kredity |
|------------|--|---------|
| Remix      | Regeneruje variáciu z uloženého promptu karty  | —       |
| Variations | Vygeneruje <b>3, 4</b> alebo <b>6</b> čerstvých verzií rovnakého promptu ako dcérske karty | —       |

| Tlačidlo          | Čo robí   | Kredity |
|-------------------|---|---------|
| Pin style         | Pripne tento obrázok ako referenciu Style Lock projektu   | —       |
| Outpaint          | Rozšíri obraz za jeho okraje do nového pomeru strán   | 60      |
| HD Upscale        | 4x super-resolution upscale   | 100     |
| Remove BG         | Odstráni pozadie  | 20      |
| Edit Image        | Opíšte zmenu slovami a aplikujte ju na obrázok  | —       |
| Erase & Redraw    | Nakreslite masku a regenerujte len tento región   | —       |
| Rotate            | Otočenie o 90° v smere / proti smeru hodinových ručičiek, preklopenie vodorovne alebo zvisle              | —       |
| Add to chat       | Odkáže na túto kartu vo vašej ďalšej správe chatu   | —       |
| Add to timeline   | Pošle obrázok do <a href="#">Editora časovej osi</a>  | —       |
| Color adjust      | Otvorí posúvače farebnej úpravy   | —       |
| Split Grid        | Rozstrihá grid obrázok na samostatné karty: 4-Grid (2x2), 9-Grid (3x3), 16-Grid (4x4) alebo 25-Grid (5x5) | —       |
| Add to Assets     | Záložkuje karty do vašej medziprojektovej knižnice Assets   | —       |
| Save to Cast      | Uloží tvár postavy (a hlas) do knižnice Cast  | —       |
| Fullscreen        | Otvorí náhľad cez celé okno   | —       |
| Customize Toolbar | Vyberte, ktoré nástroje sú pripnuté v hlavnom pruhu   | —       |

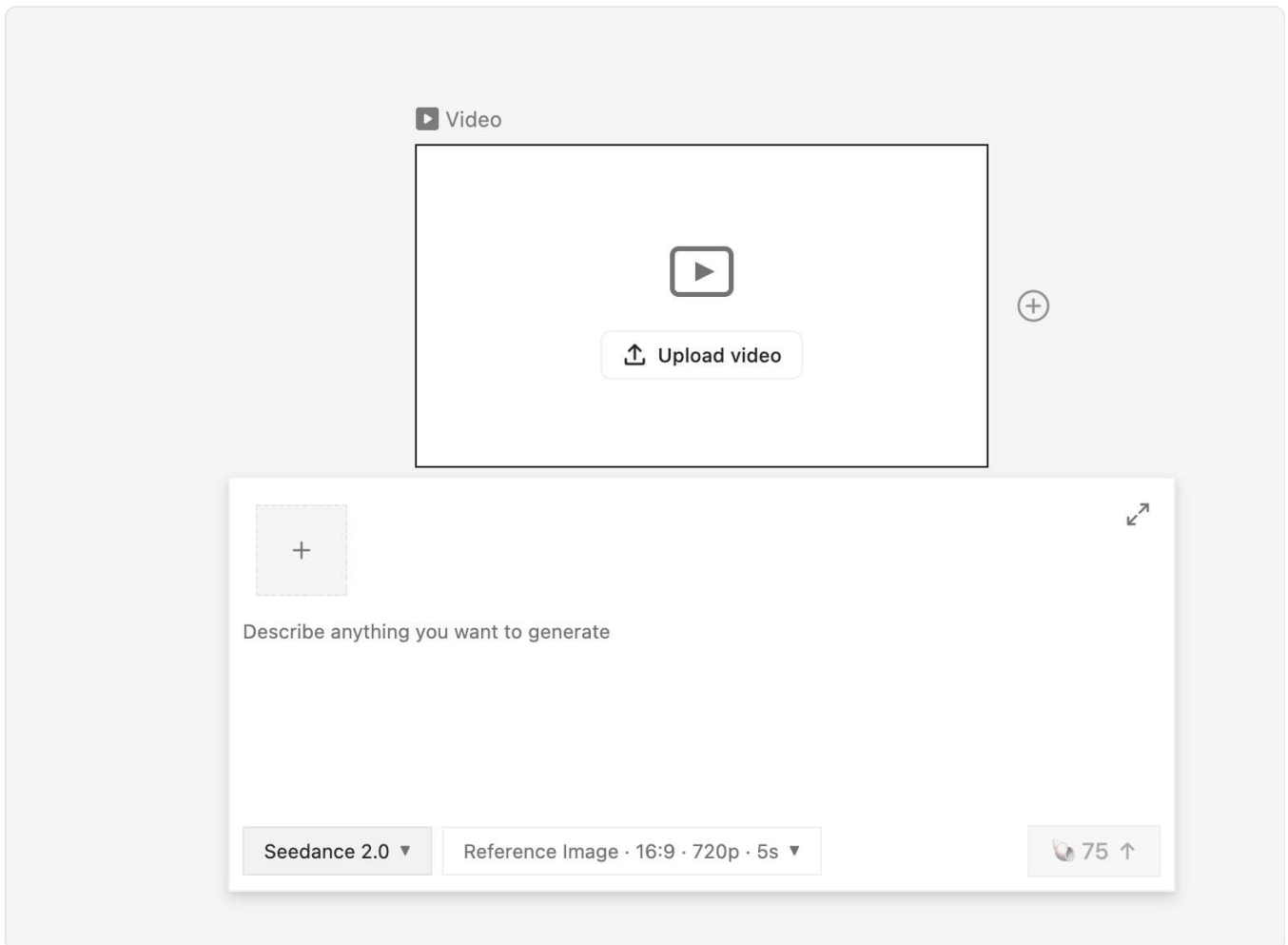
Pár z nich si zaslúži bližší pohľad:

- **Remix** znova spustí presne ten prompt, ktorý kartu vytvoril, takže dostanete súrodencovú verziu bez prepisovania. Funguje na akomkoľvek chatom generovanom obrázku (a videu).
- **Variations** narozvíja niekoľko detí naraz — skvelé pre výber toho najlepšieho z dávky.
- **Pin style** nasýti **Project Style Lock** (tlačidlo **Style** v paneli plátna): pripnutý obrázok plus vaša veta štýlu sa aplikujú na každú generáciu obrázku a videa v projekte, takže celý film zostane vizuálne konzistentný.
- **Outpaint** otvorí panel, kde vyberiete **Scale**, **Resolution**, **Preset** a cieľový pomer strán (1:1, 3:4, 2:3, 9:16, 4:3, 3:2, 16:9, 4:5, 5:4 alebo Original), potom kliknete na **Generate** (60 kreditov) a obrázok sa zväčší smerom von.
- **Edit Image** je najrýchlejší retuš: napíšte do „**Describe the edit...**“ a kliknite na **Apply**.
- **Erase & Redraw** vám dá **Brush** a **Eraser** s nastaviteľnou veľkosťou, plus **Undo** a **Clear mask**. Namalujte, čo chcete nahradiť, napíšte „**Describe what to draw in the painted area...**“ a kliknite na **Apply** — regeneruje sa len namalovaný región.
- **Split Grid** je perfektný po vygenerovaní storyboardu alebo character sheetu ako jedného veľkého gridu — každá dlaždica sa stane vlastnou kartou.
- **Color adjust** otvorí posúvače pre **Color (hue)**, **Vibrance**, **Saturation**, **Temperature**, **Tint**, **Contrast** a **Brightness**, s tlačidlom **Reset**.

- **Save to Cast** zamkne tvár postavy, takže vyzerá (a znie) rovnako v každom budúcom projekte — pozri [Knižnice postáv a médií](#).

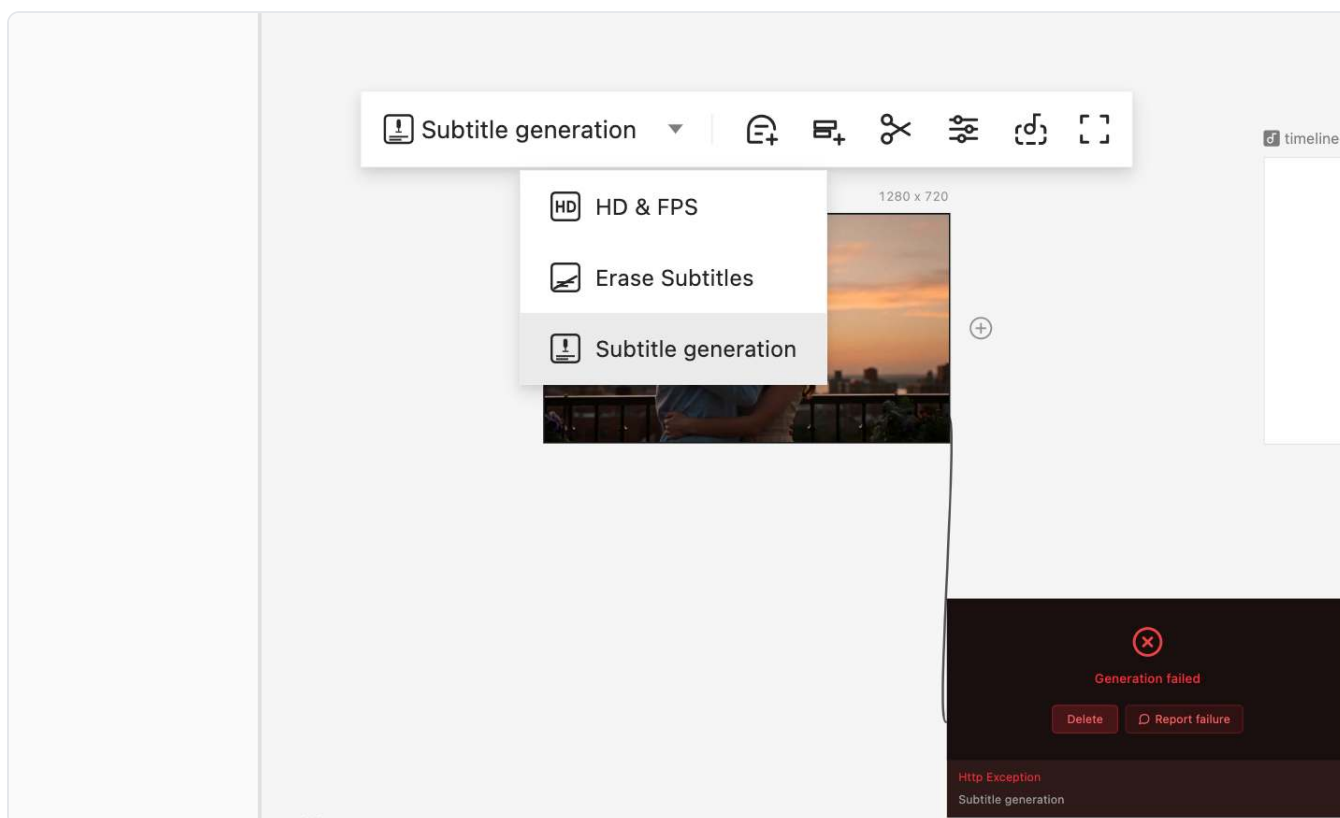
**Tip:** V **Customize Toolbar** môžete tiež zapnúť **Show tool names** a pod každú ikonu zobrazovať nápis, kým sa nástroje učíte.

## Video karty



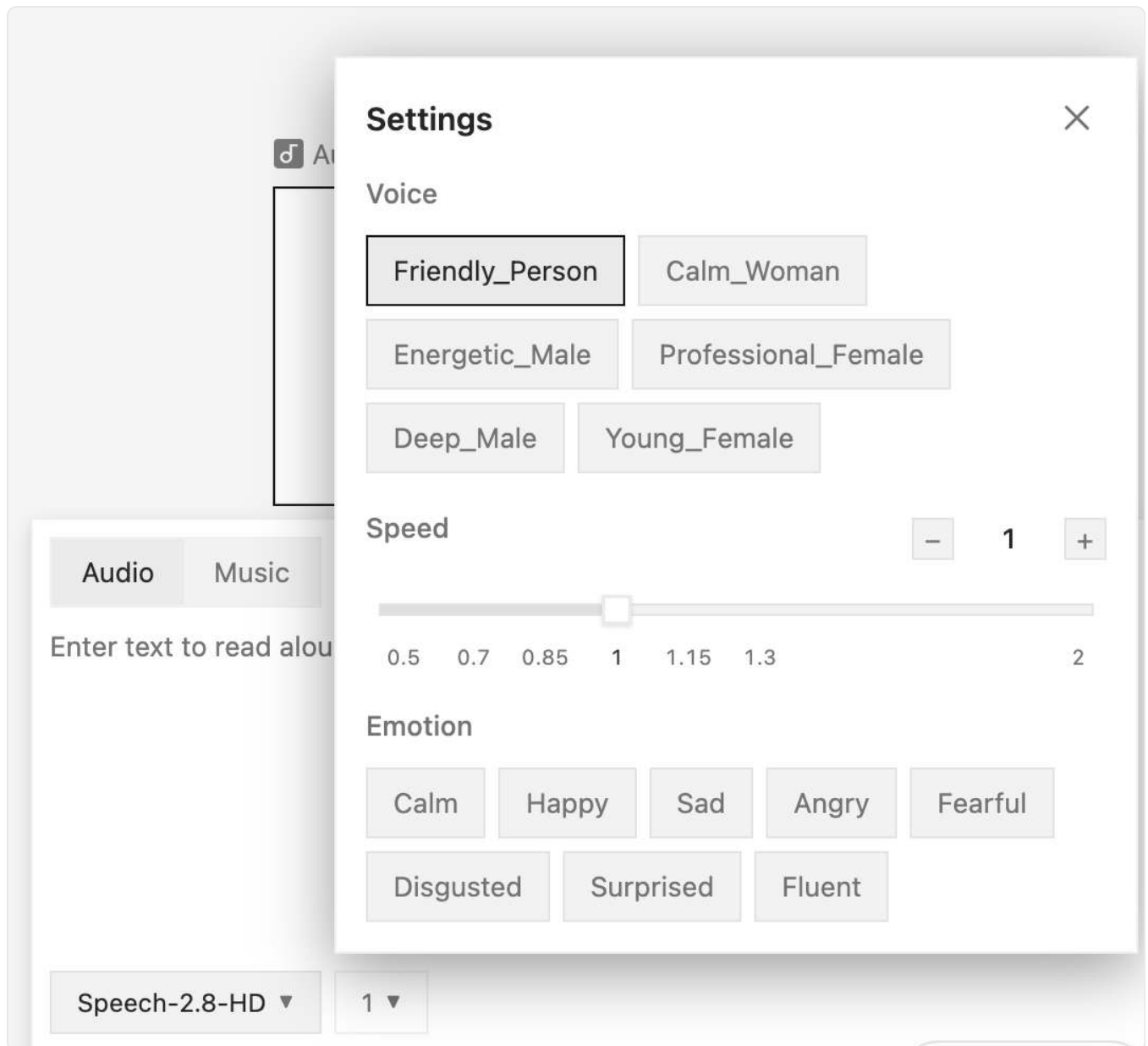
| Tlačidlo           | Čo robí   | Kredity |
|--------------------|---|---------|
| Remix              | Regeneruje variáciu z uloženého promptu karty (iba chatom generované videá) | —       |
| Generate subtitles | Detekuje reč v audio stope a vygeneruje titulky                             | —       |
| Add to chat        | Odkáže na túto kartu vo vašej ďalšej správe chatu                           | —       |
| Add to timeline    | Pošle video do <a href="#">Editora časovej osi</a>                          | —       |
| Clip               | Strihne video na vami vybranú časť  | —       |
| Extract audio      | Vyťiahne zvukovú stopu do novej audio karty                                 | —       |
| Color adjust       | Otvorí posúvače farebnej úpravy (rovnako ako obrázky)                       | —       |
| Add to Assets      | Záložkuje kartu do vašej knižnice Assets                                    | —       |

| Tlačidlo   | Čo robí                                   | Kredity |
|------------|---|---------|
| Fullscreen | Otvorí náhľad cez celé okno s prehrávaním | —       |



**Generate subtitles** otvorí dialóg **Subtitle generation**, kde pred začatím prepisu vyberiete hovorený **Language (English, Chinese alebo Other)**. **Clip** vám dovolí zachovať len dobrú časť záberu pred tým, než pôjde na časovú os, a **Extract audio** sa hodí, keď chcete znova použiť hlasovú repliku alebo zvukovú stopu samostatne. Karty **Final** — vyrenderovaný výsledok workflow — zdieľajú tento panel mínus Remix.

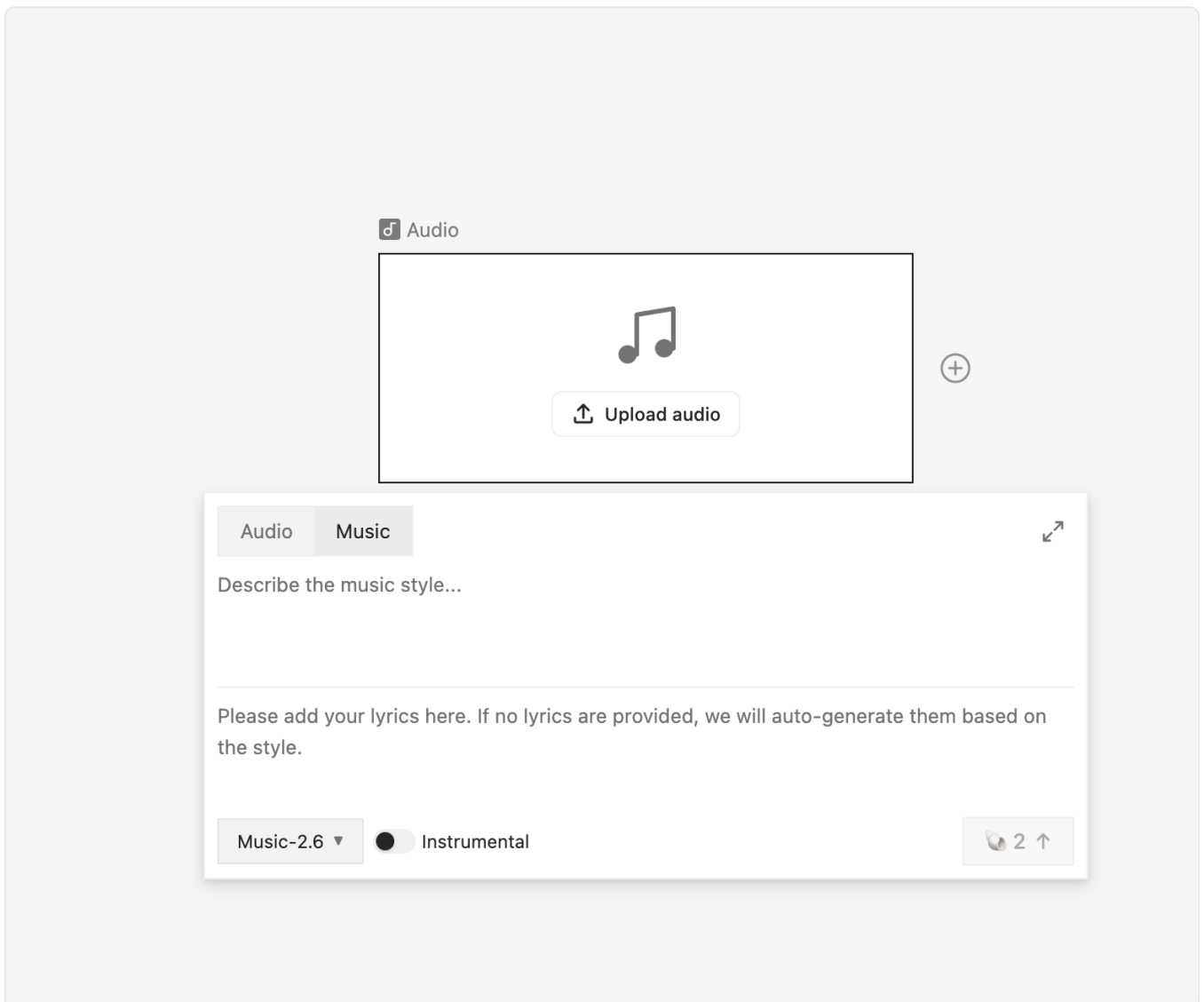
## Audio karty



| Tlačidlo        | Čo robí   | Kredity |
|-----------------|---|---------|
| Add to chat     | Odkáže na túto kartu vo vašej ďalšej správe chatu | —       |
| Add to timeline | Pošle klip do <a href="#">Editora časovej osi</a> | —       |
| Clip            | Strihne audio                                     | —       |
| Adjust volume   | Zvýši alebo zníži hlasitosť klipu                 | —       |
| Add to Assets   | Záložkuje kartu do vašej knižnice Assets          | —       |
| Fullscreen      | Otvorí prehrávač cez celé okno                    | —       |

Prázdna audio karta má dve karty: **Audio** pre text-to-speech (napíšete alebo vložte slová, ktoré sa majú prečítať, a vyberte hlas) a **Music** pre plné stopy — popíšete žánr, náladu, nástroje a tempo, klepnite na štýlové chipy, aby ste postavili popis, a voliteľne kliknite na **Generate lyrics** (vo vami zvolenom jazyku)

alebo si napíšete vlastné. Prepínač **Instrumental** úplne preskočí vokály a môžete si vybrať výstup **MP3** alebo **WAV**.



## Textové, tabuľkové, dokumentové a scenárové karty

Textové karty — vrátane **Table**, **Document** a scenárovej rodiny (**Plan**, **Episode**, **Scene**, **Intent**) — zdieľajú jeden kompaktný panel:

| Tlačidlo      | Čo robí   | Kredity |
|---------------|---|---------|
| Copy text     | Skopíruje celý text karty do schránky             | —       |
| Add to chat   | Odkáže na túto kartu vo vašej ďalšej správe chatu | —       |
| Add to Assets | Založkuje kartu do vašej knižnice Assets          | —       |
| Fullscreen    | Otvorí text v čítačke cez celé okno               | —       |

## Karty Screen (App Builder)

| Tlačidlo                                 | Čo robí                                      | Kredity |
|--|--|---------|
| Export React code                        | Exportuje aplikáciu ako pripravený React kód | —       |
| Save as PNG                              | Uloží obrazovku ako obrázok                  | —       |
| Record walkthrough video                 | Natočí komentovanú prehliadku aplikácie      | —       |
| Add to chat / Add to Assets / Fullscreen | Ako vyššie                                   | —       |

## Karty Game

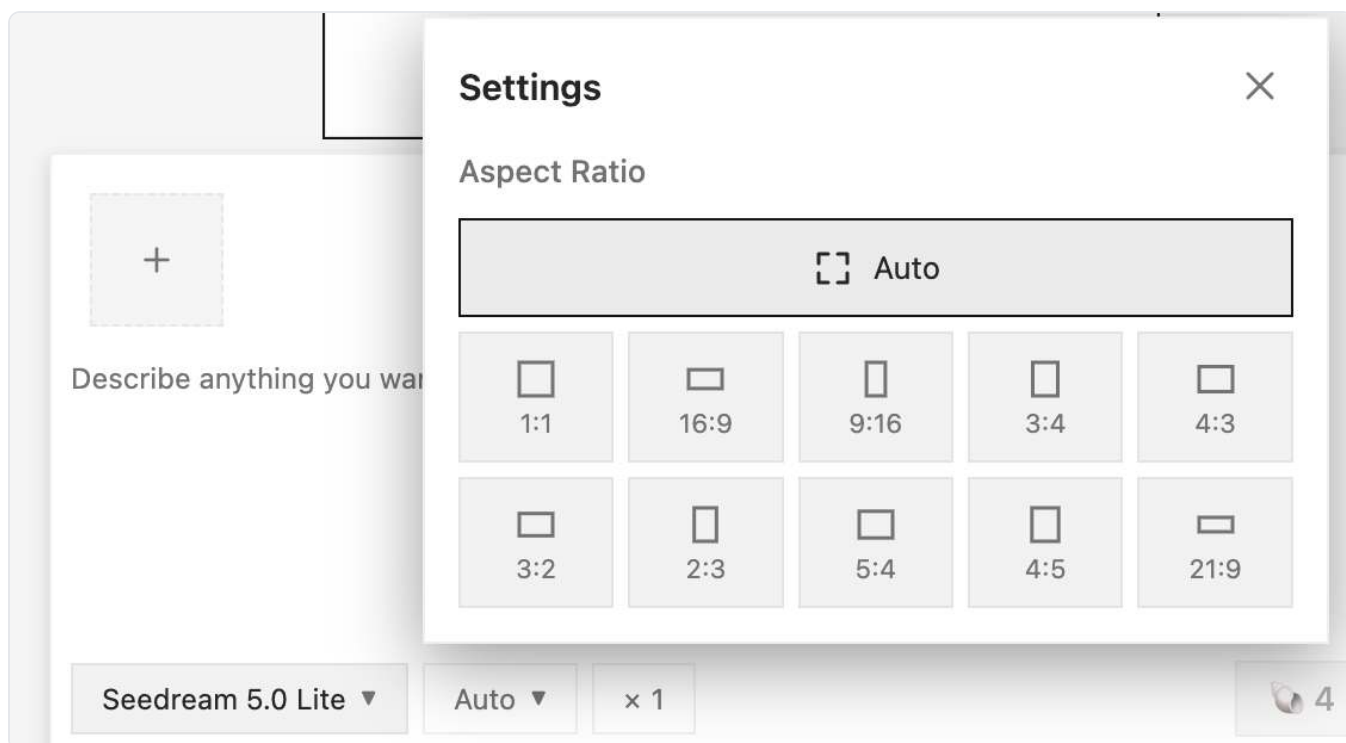
| Tlačidlo                                 | Čo robí                                      | Kredity |
|--|--|---------|
| Edit / remix game                        | Znova otvorí hru v chate, aby ste ju zmenili | —       |
| Export as HTML                           | Uloží hru ako jeden samostatný .html súbor   | —       |
| Add to chat / Add to Assets / Fullscreen | Ako vyššie                                   | —       |

## Karty Document (kancelárske súbory)

| Tlačidlo                    | Čo robí                                    | Kredity |
|-----------------------------|--|---------|
| Open                        | Otvorí súbor defaultnou aplikáciou systému | —       |
| Reveal in folder            | Ukáže súbor v Finderi / Exploreri          | —       |
| Add to chat / Add to Assets | Ako vyššie                                 | —       |

## Generačný panel na karte

Vyberte prázdnu (alebo predtým generovanú) obrázkovú, video alebo audio kartu a pod ňou sa objaví jej **generačný panel** — rovnaká sila ako chat, priamo na karte.



- **Prompt box** — „Describe anything you want to generate“. Ak bola karta generovaná predtým, jej pôvodný prompt je predvyplnený, aby ste ho mohli vyladiť a znova spustiť.
- **Reference images** — prepojené obrázkové karty sa ukazujú ako náhľady automaticky a tlačidlo + pridá ďalšie z disku. Farebný krúžok vám povie, či vybraný model ich reálne použije.
- **Enhance** — tlačidlo iskry prepíše váš prompt s bohatejším detailom (a hovoreným dialógom pre video) pomocou vášho scenárového modelu; šípka späť obnoví váš pôvodný text.
- **Settings** — tlačidlo posúvačov otvorí možnosti modelu: pomer strán, rozlíšenie, trvanie a čokoľvek iné, čo vybraný model podporuje. Vami vybraný pomer strán dokonca zmení veľkosť karty podľa neho.
- **Model** — dropdown vyberie, ktorý AI model generuje. Rôzne modely majú rôzne silné stránky, rýchlosti a ceny.
- **Generate** — spustí to. Na modeloch s predplatným (spravovaných) tlačidlo ukáže **odhadovaný kreditný náklad** vopred; modely používajúce vaše vlastné API kľúče len povedia **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

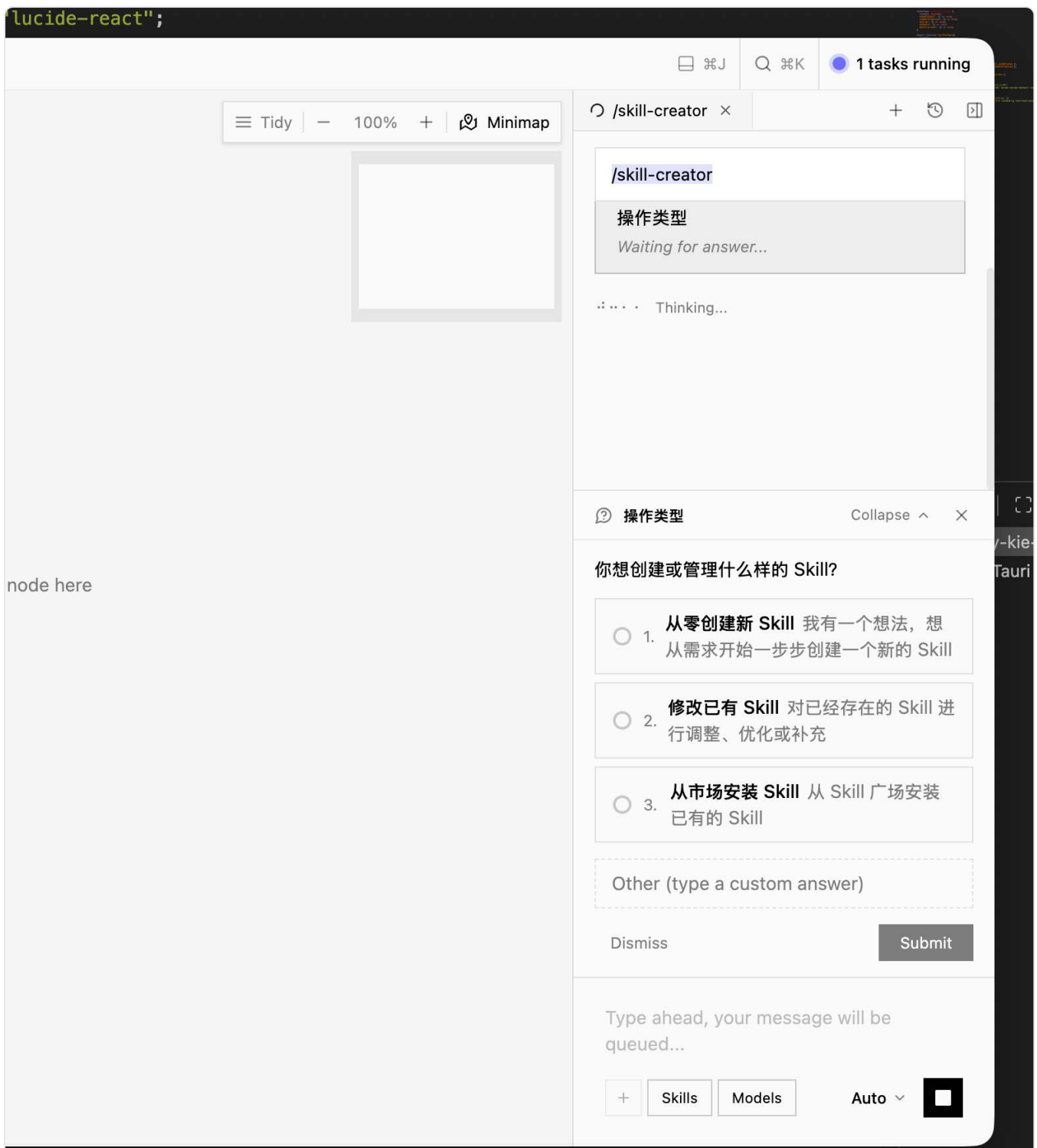
**Tip:** Textové karty dostanú ľahšiu verziu tohto panela — pole promptu, ktoré poprosí váš scenárový model o prepísanie alebo rozšírenie textu karty na mieste.

So zvládnutými kartami ich dajte do poradia v [Editore časovej osi](#), alebo urobte svoje postavy trvalými v [Knižniciach postáv a médií](#).

# Chat a agent

Lomkové príkazy, príkazy relácie, @zmienky, prílohy, hlasový vstup a výber modelu.

Panel chatu na pravej strane každého projektového workspace-u je miesto, kde riadite celú produkciu. Opíšete, čo chcete, a AI agent urobí zvyšok: naplánuje prácu, keď potrebuje rozhodnutie opýta sa, vygeneruje obrázky, video, zvuk a text a každý výsledok umiestni ako kartu na plátno (pozri [Plátno a karty](#)). Jedna konverzácia môže viesť projekt od jednoriadkového nápadu k vyrenderovanému filmu.



## Proste píšte — agent rozumie zámeru

Nepotrebuje príkaz na začiatok. Vstup hovorí „**Describe your idea or drop a reference.**” — a to naozaj stačí. Keď odošlete obyčajný text, agent si poradí s tým, čo ste mali na mysli:

- **Jednorazové kreatívne požiadavky** — „urob mi obrázok červeného robota”, „6-sekundový klip mesiaca nad vodou” — sa vygenerujú priamo a výsledok pristane na plátne.
- **Otázky** — „čo vieš urobiť?”, „ako funguje táto aplikácia?” — dostanú obyčajnú odpoveď, bez generovania.

- **Veľké, viacfázové požiadavky** — „podme urobiť short drama o violončelistoch" — sa smerujú na správnu workflow zručnosť a agent ponúkne, že ju pre vás spustí.
- **Casual chat** sa dočká priateľskej odpovede.

/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...



Pod vstupom vždy uvidíte pomocný riadok „/ for skills, @ for assets.“ spolu s krátkym upozornením, že komunikujete s AI systémom a že vygenerovaný obsah môže byť nepresný.

## Rýchle lomkové príkazy

Napište / pre otvorenie menu príkazov. Vedľa vašich zručností zoznamuje päť rýchlych príkazov pre jednorazové generovanie:

| Príkaz  | Štítok         | Čo robí                            |
|---------|----------------|------------------------------------|
| /image  | Create Image   | Vygeneruje obrázok                 |
| /video  | Generate Video | Vytvorí video z vášho promptu      |
| /audio  | Produce Audio  | Vytvorí hudbu alebo zvukové efekty |
| /script | Write Script   | Vygeneruje scenár alebo text       |
| /all    | Run All Agents | Spustí všetkých agentov naraz      |

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

## Príkazy zručností

Každá zapnutá zručnosť je tiež lomkový príkaz — jej názov v kebab-case, ako /short-drama , /promo-video alebo /audiobook . Napište príkaz a za ním svoj nápad:

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

Napíšte príkaz zručnosti **samostatne** a za ním sa objaví šedý návrh — stlačte **Tab** pre jeho prijatie a zručnosť odpovie krátkym sprievodcom použitia: dobré ukázkové prompty, čo zahrnúť, a nápady na témy. Niektoré zručnosti (ako `/app-builder`) tiež ukazujú pod vstupom klikateľné štartéry „**Try one:**“; klikom sa pole naplní pripraveným nápadom.

Tlačidlo **Skills** pod vstupom otvára rovnaký zoznam ako prehliadateľné menu — pozri [Zručnosti a Hub](#), ako je organizované.

## Príkazy relácie

Workflow zručnosti bežia ako *relácia* a relácia sa ukladá automaticky — aj cez reštarty aplikácie. Štyri príkazy ju riadia:

| Príkaz                        | Štítok           | Čo robí   |
|-------------------------------|------------------|---|
| <code>/continue</code>        | Continue Session | Obnoví pozastavenú zručnosť od bodu zastavenia                  |
| <code>/redo &lt;čo&gt;</code> | Redo Part        | Prepoukladá len podmnožinu, napr. <code>/redo the images</code> |
| <code>/status</code>          | Session Status   | Ukáže aktuálnu reláciu zručnosti + stav plátna                  |
| <code>/start-over</code>      | Start Over       | Vyčistí uloženú reláciu (plátno sa zachová)                     |

`/continue` a `/redo` sa ukazujú v menu / len keď existuje skutočne pozastavená alebo obnovená relácia, na ktorej sa dá pracovať. `/status` funguje úplne offline — referuje bez volania AI. `/redo` je chirurgická možnosť: `/redo scene 3's video` prepóluje len tú časť a zvyšok na plátno ponechá nedotknutý.

Ak aplikáciu zavriete počas behu, ďalšie spustenie obnoví reláciu a chat vám to povie — napíšte čokoľvek („continue“, „keep going“, alebo novú inštrukciu) a agent pokračuje tam, kde prestal.

## Keď sa agent pýta

Workflow zručnosti sa zastavujú na kreatívnych rozhodovacích bodoch a otázka príde ako karta v chate:

- **Textové otázky** — proste napíšte odpoveď do obyčajného vstupu a odošlite.
- **Karty s voľbou** — kliknite na jedno z tlačidiel možností, alebo použite „**Other (type a custom answer)**“ pre vlastnú odpoveď. Kartú môžete tiež **Dismiss**-núť.
- **Formuláre** — viacero otázok zoskupených do kariet, s počítadlom priebehu ako „2/4 answered“ a tlačidlom **Submit** na konci.

Beh sa pozastaví, kým je otázka otvorená, a obnoví sa, keď odpoviete. Ak bola otázka čakajúca, keď ste aplikáciu zavreli, karta sa znova vypíše pri ďalšom spustení, aby ste ju mohli zodpovedať a pokračovať.

## @zmienky — referencujte svoje médiá a Cast

Napíšte @ vo vstupe pre otvorenie menu zmienok. Zoznamuje vašu uloženú knižnicu médií a vašich členov Cast (znovu použiteľné postavy s fixnou tvárou a hlasom — pozri [Knižnice postáv a médií](#)), filtrovatelné podľa kategórie: **All, Characters, Scenes, Styles, Props, Backgrounds, Music, Scripts**.

Výber položky vloží jej @handle do vašej správy a priloží jej súbor, takže agent ho použije ako reálnu referenciu — spomeňte člena Cast a generácie si zachovávajú presnú tvár a hlas tejto postavy. Pripojené

obrázky sa tiež dajú zmieniť podľa pozície ako `@image1` , `@image2` , ...; renderujú sa ako malé inline náhľady priamo vo vašom prompte, čo je najjasnejší spôsob, ako povedať modelu „daj *tento* subjekt do *tej* scény“.

## Prílohy

Tlačidlo **+** (**Attach image or file**) otvorí výber súborov. Môžete pripojiť:

- **Obrázky** — PNG, JPG/JPEG, WebP, GIF
- **Video** — MP4, MOV
- **Zvuk** — MP3, WAV
- **Dokumenty** — PDF, TXT, MD, DOCX, XLSX/XLS, CSV, ODS

Pripojené obrázky sa skopírujú do lokálneho priečinka `assets` projektu v momente odoslania, takže ostanú platné navždy — referenčná fotka, ktorú pripojíte dnes, funguje aj keď reláciu obnovíte budúci týždeň. Dokumenty môže agent čítať (so zručnosťou `Documents` alebo v `free chat`) a akákoľvek príloha sa pred odoslaním ukáže ako odstrániteľný čip nad vstupom.

## Hlasový vstup

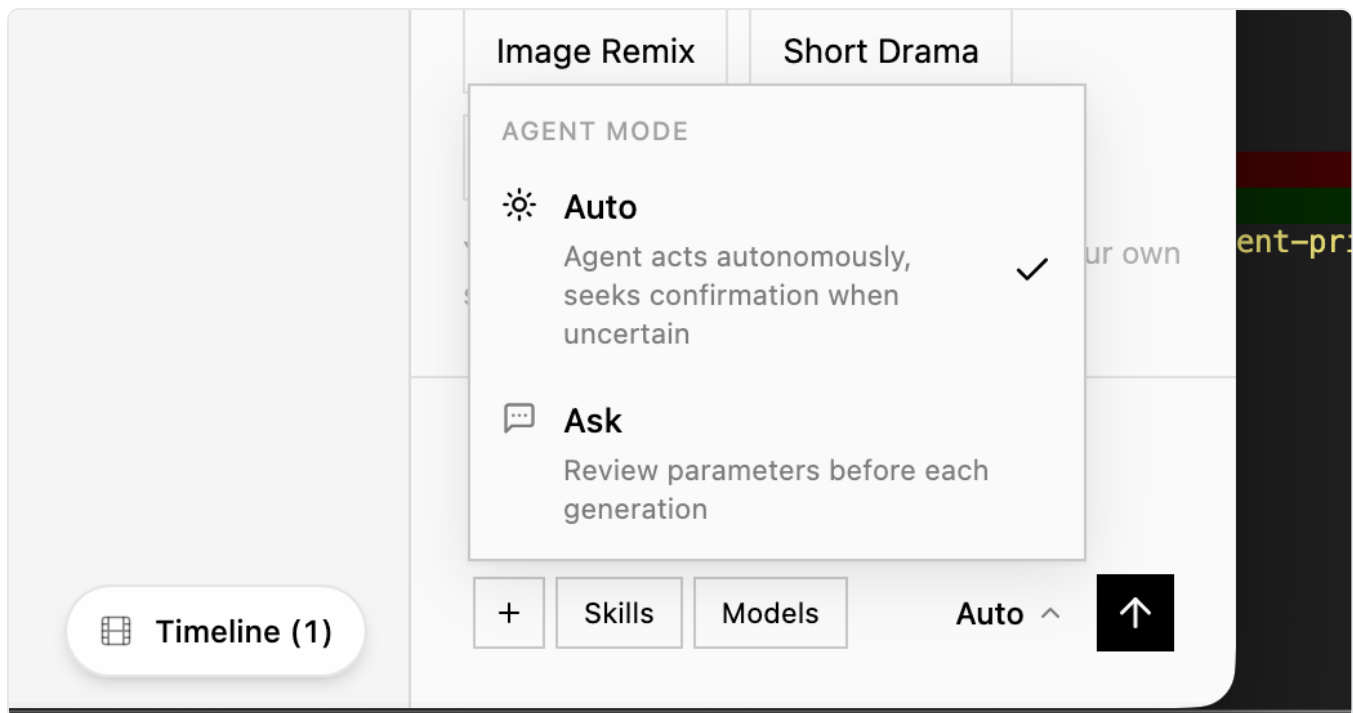
Tlačidlo mikrofónu nahrá hlasový príkaz: klikom začnete, klikom na štvorce skončíte. Nahrávka sa prepíše a **vloží do vstupu na kontrolu — nikdy sa nedoše automaticky**, takže ju môžete upraviť pred stlačením `Enteru`.

## Modely a Agent mode

Tlačidlo **Models** otvorí výber modelu, s kartami pre **Image, Video, Voice, Music a SFX**. Začiarknite modely, ktoré môže agent použiť — pätička vám pripomína, že *agent používa len vybrané modely*. Každá položka ukazuje svojho poskytovateľa a odznaky schopností (max rozlíšenie, dĺžka klipu).

Vedľa tlačidla `odoslať` sedí selektor **Agent Mode** s dvoma režimami:

- **Auto** — Agent koná autonómne, pri neistote žiada potvrdenie.
- **Ask** — Pred každou generáciou si overí parametre.



Režim Ask je skvelý, kým sa učíte, čo každý model stojí a produkuje; Auto je hands-off režim pre dlhé behy workflow.

## Dlhé behy, pauzy a kredity

Pár praktických poznámok pre veľké produkcie:

- **Bezpečnostný limit.** Agent má vstavaný cap na to, koľko krokov nástroja môže urobiť v jednom behu. Ak narazí na limit v polovici projektu, nič sa nestratí — vaša práca je na plátne a napísanie čohokoľvek (aj len „continue“) obnoví beh z toho presného bodu.
- **Pauzy poskytovateľa.** Ak poskytovateľovi dôjdu kredity, odmietne klúč alebo rate-limitne, workflow sa pozastaví s vysvetlením namiesto zlyhania. Opravte príčinu (dobite, skontrolujte Settings → AI Providers, alebo proste počkajte minútu), potom napíšte `/continue`.
- **Kredity.** Každá generácia obrázku, videa a zvuku konzumuje kredity (alebo váš vlastný balans poskytovateľa) — viacscénové workflow-y sa môžu zhrať, takže Majte oko na balans v hornom pruhu.

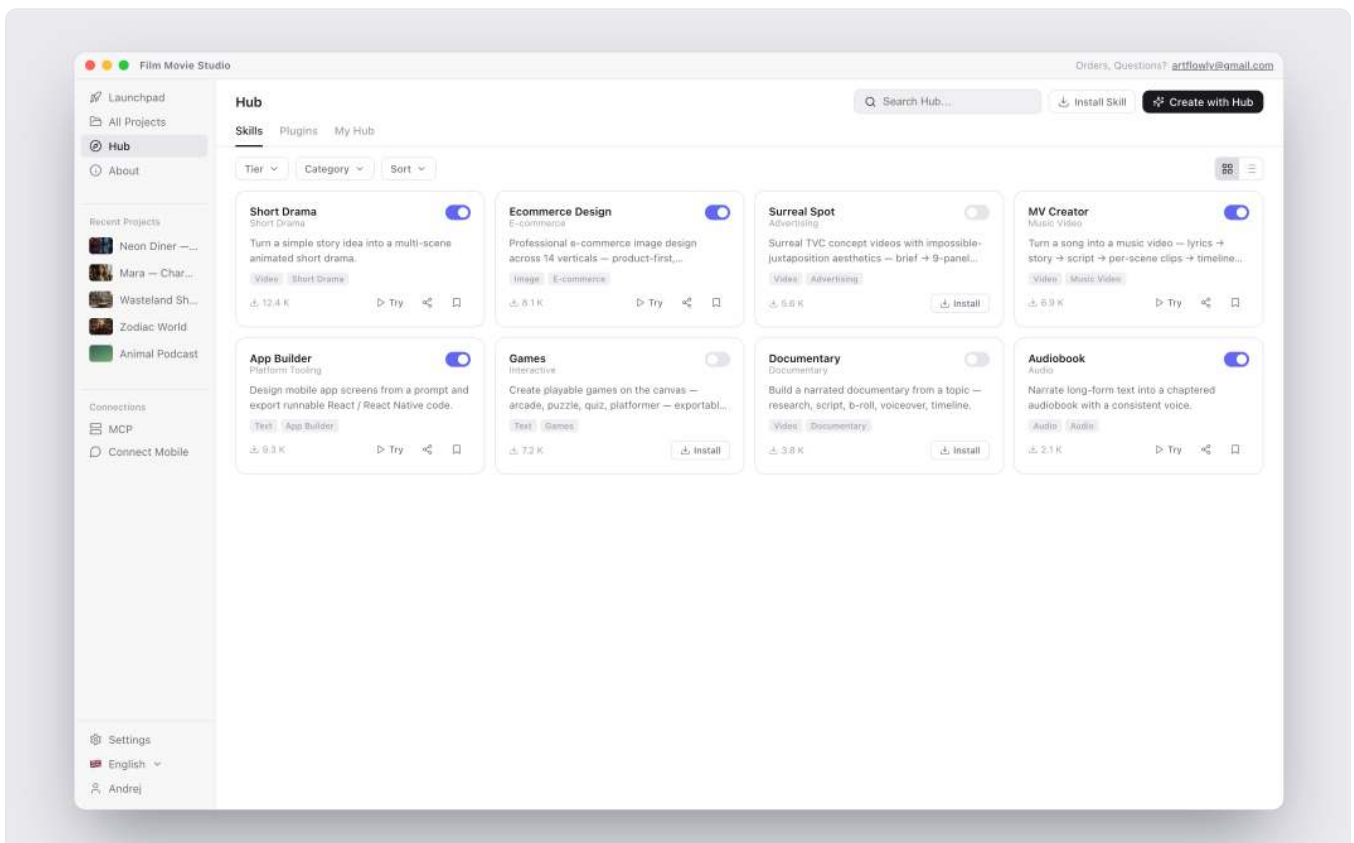
**Tip:** Workflow nemusíte strážiť. Spustíte `/short-drama`, odpovedzte na otázky brieftu a vráťte sa neskôr — relácia, plátno a akákoľvek čakajúca otázka tam budú.

Pripravení ísť hlbšie? Prehliadajte každú zručnosť v [Zručnosti a Hub](#), alebo skočte priamo na úplný [Prehľad zručností](#).

# Zručnosti a Hub

Prehliadanie, zapínanie a správa zručností; workflow vs rýchle zručnosti; tvorba vlastných.

Zručnosti (Skills) sú sprevádzané AI pracovné postupy — playbooks napísané v obyčajnom jazyku, ktoré chat agent nasleduje krok za krokom. Zručnosť pozná správne poradie práce pre svoj remeselný odbor (postavy pred keyframe-mi, keyframe-y pred videom), kedy sa zastaviť a požiadať o váš súhlas, a ktoré generovacie nástroje použiť. Spustíte ju zadaním jej lomkového príkazu v chate a všetko, čo vytvorí, pristane na plátne.

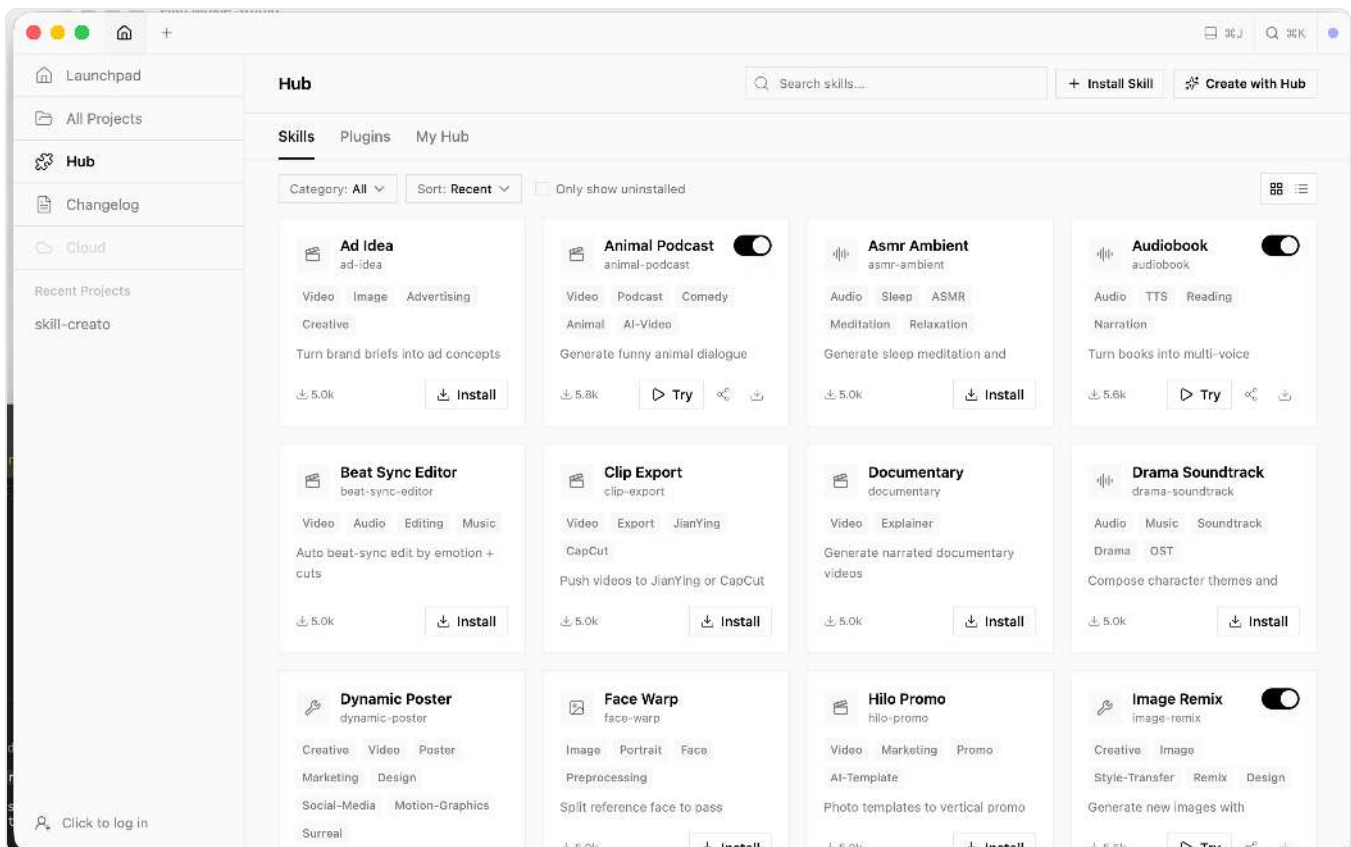


Zručnosti prichádzajú v dvoch úrovniach:

- **Workflows** — viacfázové produkcie ako **Short Drama**, **MV Creator**, **Documentary** alebo **Promo Video**. Plánujú, pýtajú sa, generujú vo fázach a často končia vyrenderovaným videom.
- **Quick** — jednoúčelové nástroje ako **Quick Image**, **Quick Video** a **Quick Audio**: jeden prompt dnu, jeden výsledok von.

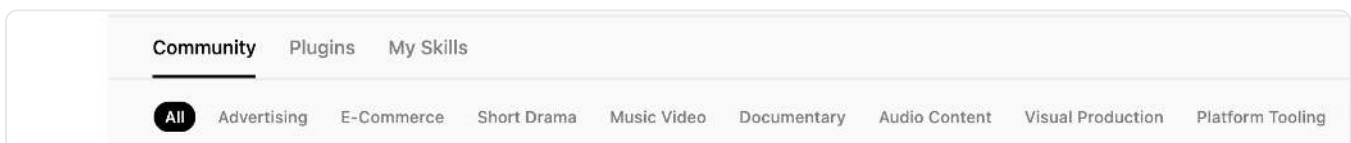
## Stránka Hub

Otvorte **Hub** z bočného panela a prehliadajte všetko. Horný pruh má pole **Search Hub...** a dve tlačidlá — **Install Skill** a **Create with Hub** — a tri karty: **Skills**, **Plugins** a **My Hub** (vaše nainštalované zručnosti).



Riadok filtrov zužuje mriežku:

- **Tier** — All, Workflows alebo Quick.
- **Category** — All, Advertising, E-Commerce, Short Drama, Music Video, Documentary, Audio Content, Visual Production, Platform Tooling.
- **Sort** — Recent, Popular alebo Name.
- **Only show uninstalled** — skryje to, čo už máte.
- Prepínač mriežka/zoznam mení rozloženie; dlhé zoznamy stránkujú po 16.

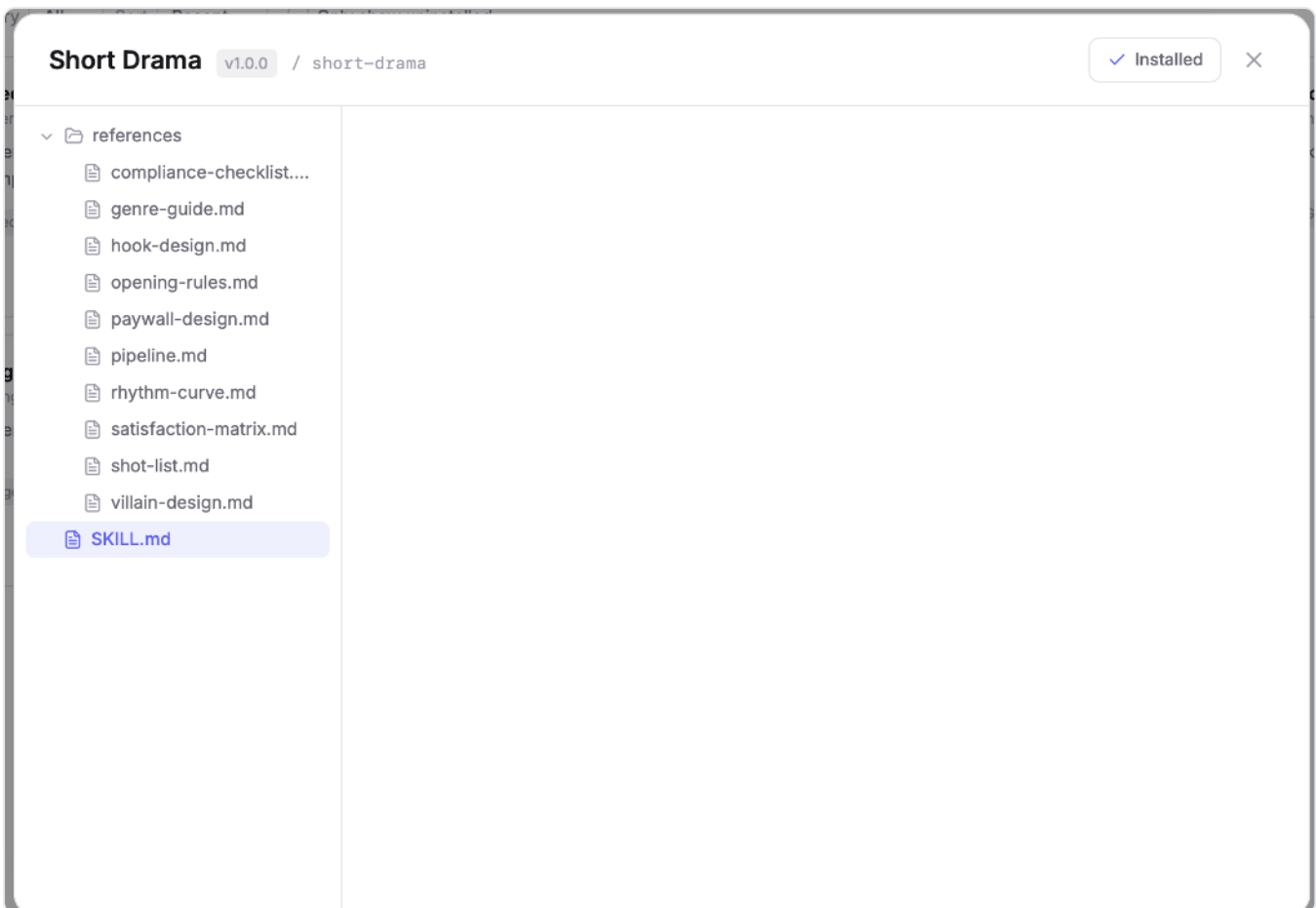


## Karty zručností a ich akcie

Každá karta ukazuje názov zručnosti, kategóriu, popis a tagy. To, čo môžete urobiť, závisí od jej stavu:

- **Nie je nainštalovaná** — tlačidlo **Install** ju pridá do vašej knižnice.
- **Nainštalovaná, ale vypnutá** — karta hovorí „**Enable to use** →“; prepnete prepínač v rohu karty a zapnete ju.
- **Zapnutá** — máte **Try** (vytvorí nový projekt s predvyplneným príkazom zručnosti a pripraveným na spustenie), **Share** a **Save**.

- **Dostupná aktualizácia** — objaví sa zvýraznené tlačidlo **Update** s verziou ako `v1.0.0 → v1.2.0`, aby ste pred kliknutím videli, na čo prechádzate.



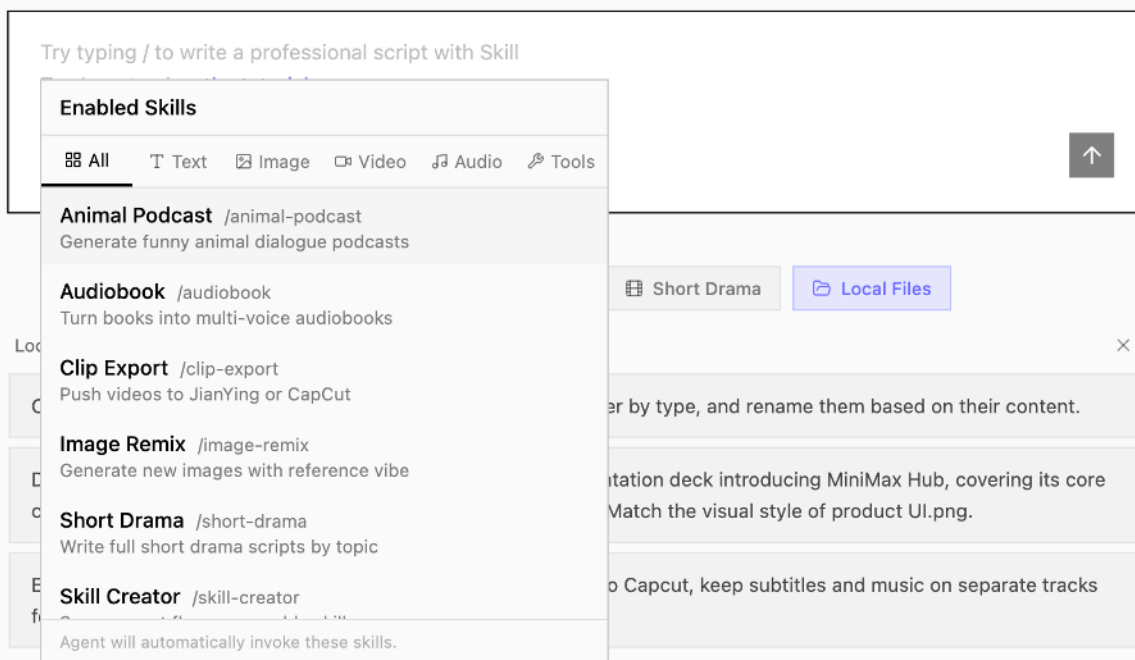
V zozname / príkazov chatu a v menu Skills sa zobrazujú iba *zapnuté* zručnosti — vypnutie zručnosti ju tam skryje bez odinštalovania.

## Menu Skills v chate

V každom projete otvorí tlačidlo **Skills** pod vstupom chatu menu **Enabled Skills**. Karty kategórií — **All, Text, Image, Video, Audio, Tools** — filtrujú zoznam, ktorý je hore zoskupený do sekcie **Workflows** a dole **Quick Generation**. Kliknite na zručnosť a jej `/slug` príkaz skočí do vstupu, pripravený na váš prompt. Pätička pripomína, že agent tieto zručnosti automaticky zavolá, keď o to vaša požiadavka žiada.

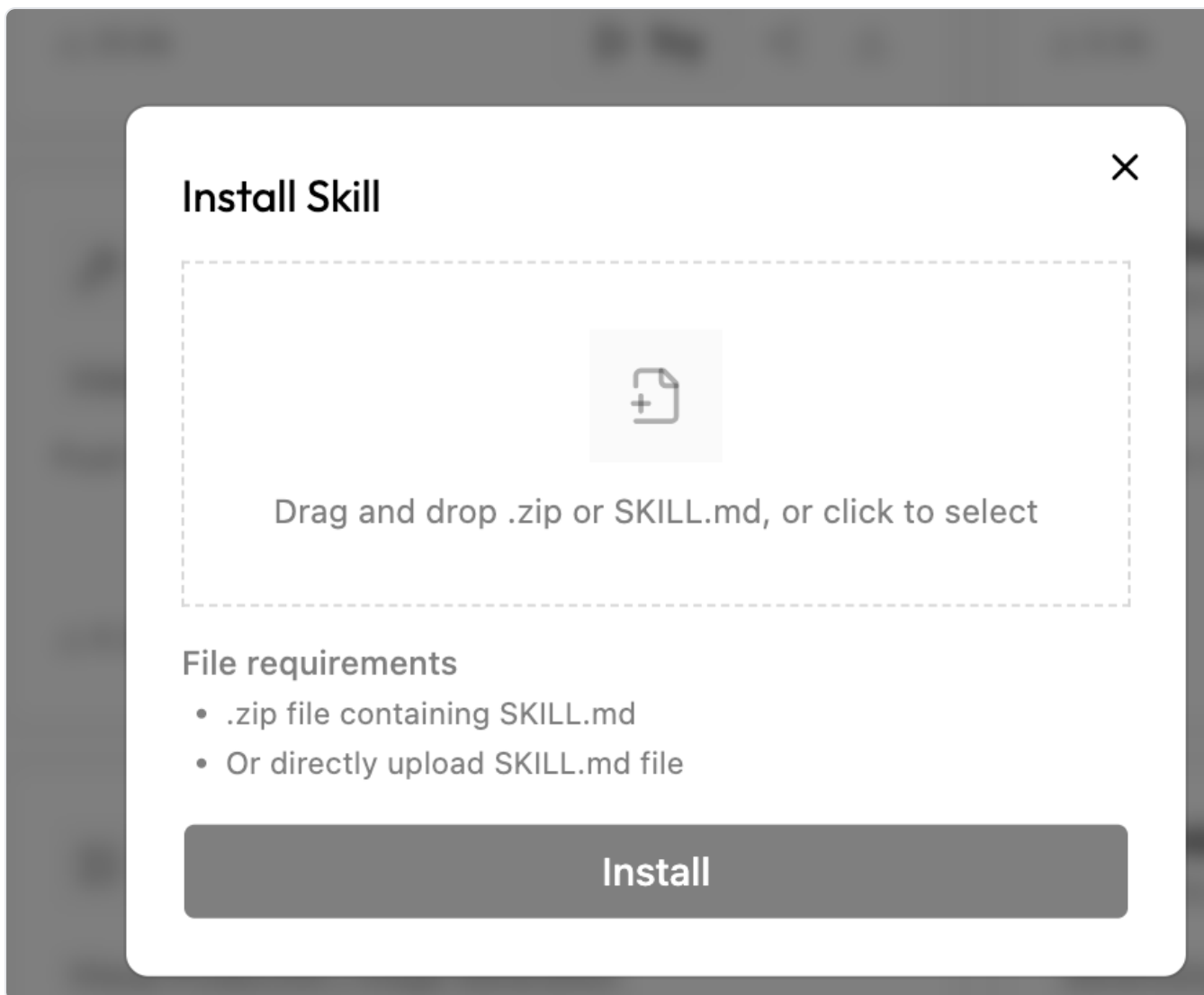
# MiniMax Hub

A new way to create media with AI



## Inštalácia balíka zručnosti

**Install Skill** (v hornom pruhu Hubu) otvorí dialóg, kde môžete pripojiť — alebo kliknúť a vybrať — balík zručnosti: buď **.zip** balík alebo obyčajný **SKILL.md** súbor. Po nainštalovaní sa objaví v My Hub a ako lomkový príkaz ako každá vstavaná zručnosť.



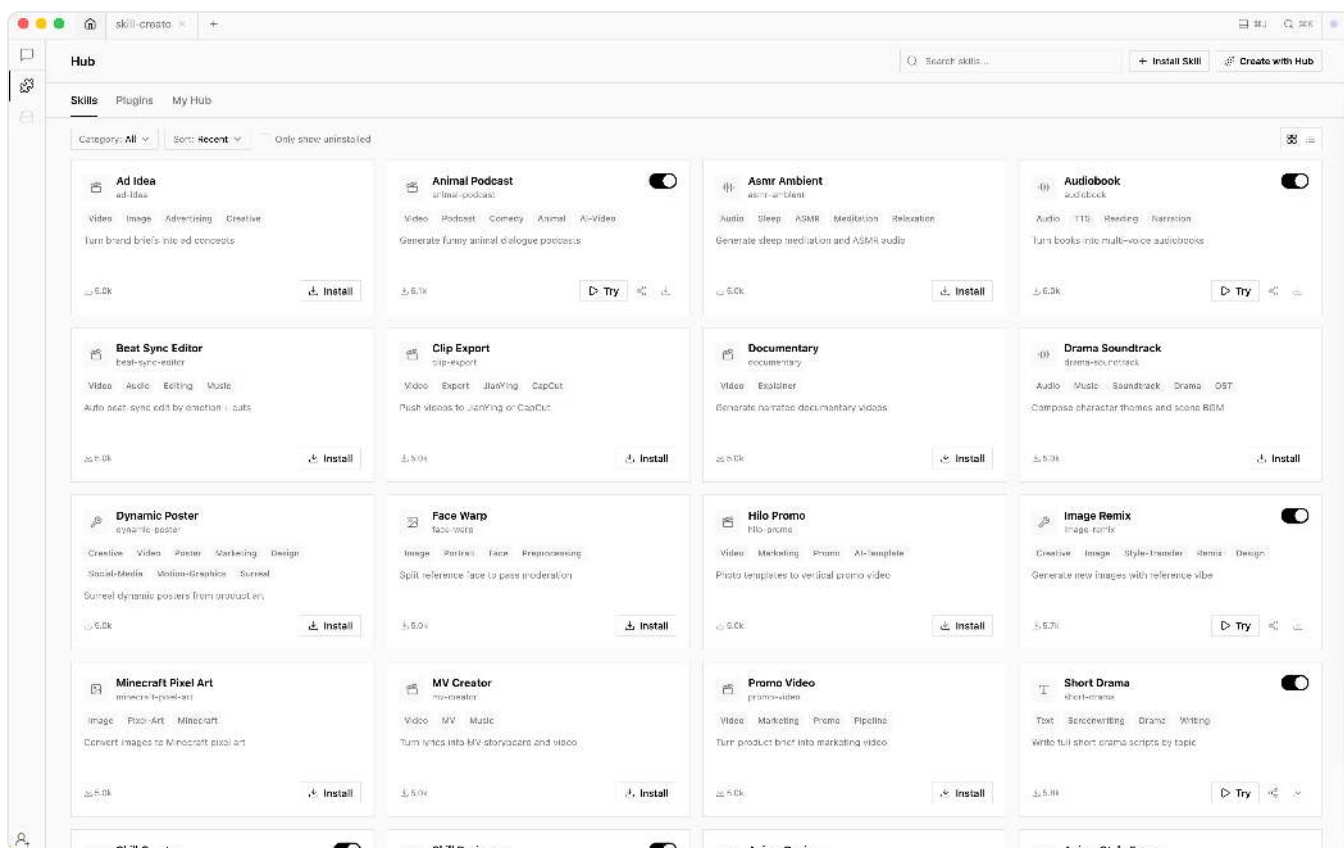
**Tip:** Súbor `.md` so zručnosťou môžete potiahnuť priamo do panela chatu a importovať ho — užitočné, keď s vami niekto zručnosť zdieľa.

## Tvorba vlastnej zručnosti

**Create with Hub** otvorí dialóg **Create a Skill**: zadajte **Name** a **Description**, vyberte **Category** a typ agenta (**Text**, **Image**, **Video** alebo **Audio**) a kliknite na **Create**. Nové zručnosti štartujú v úrovni Quick a ihneď dostanú vlastný lomkový príkaz. Pretože sú zručnosti napísané v obyčajnom jazyku, ich úprava sa viac podobá písaniu zadania ako programovaniu.

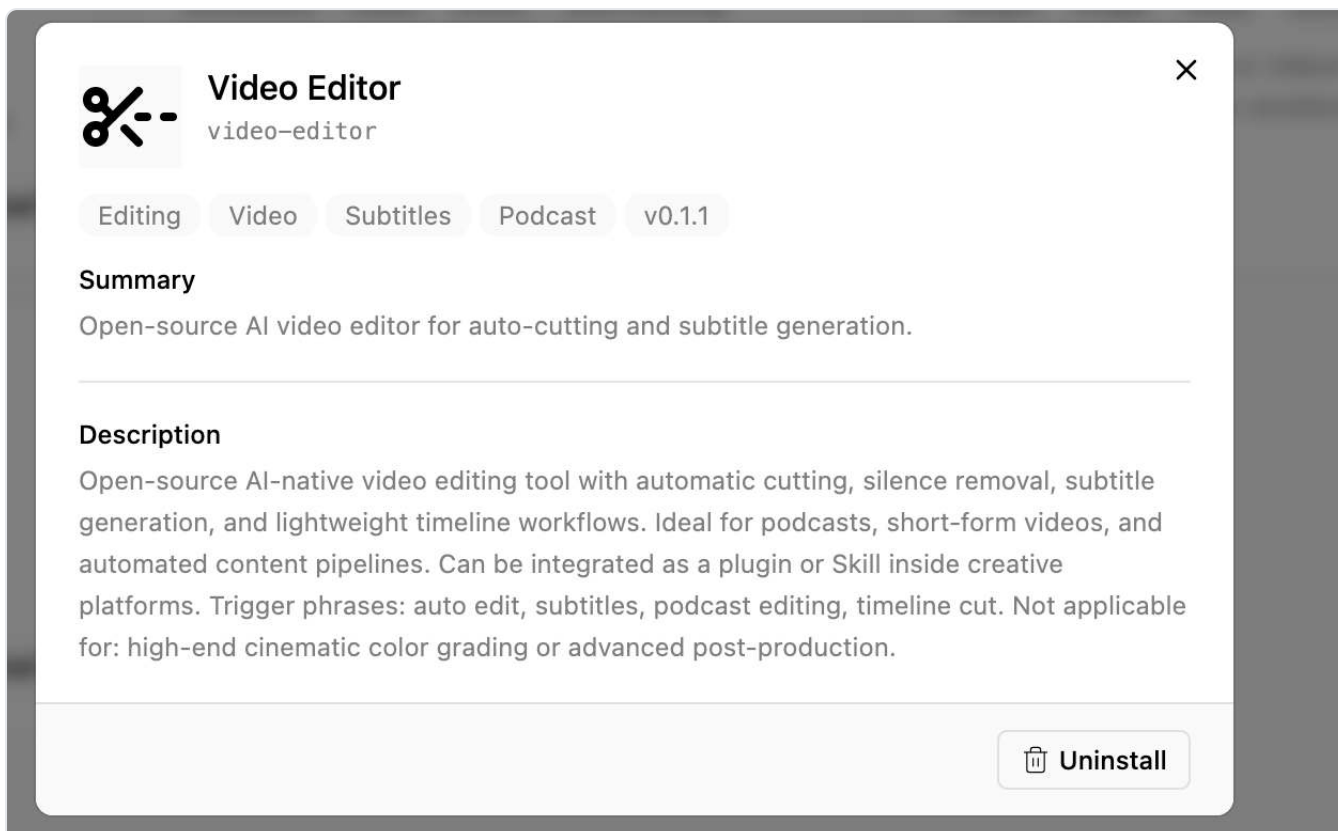
## Správa vašich zručností

Karta **My Hub** je vaša nainštalovaná zbierka. Odtiaľ (alebo kedykoľvek v Hube) môžete zručnosti zapínať a vypínať, aplikovať aktualizácie, keď sa s aplikáciou doručia nové verzie, a udržiavať zoznam príkazov chatu len na zručnosti, ktoré reálne používate.



## Pluginy

Karta **Plugins** ukrýva šesť vstavaných nástrojov: **Multi-Panel Storyboard**, **Auto Color Grade**, **Voice Cloner**, **Scene Detector**, **Subtitle Burner** a **Multi-Angle Generator**. Každý má rovnaký prepínač zapnutia ako zručnosť; kliknutím na kartu pluginu otvoríte detail s plným popisom, tagmi, verziou — a tlačidlom na jeho vypnutie (kedykoľvek ho môžete znova zapnúť z jeho karty).

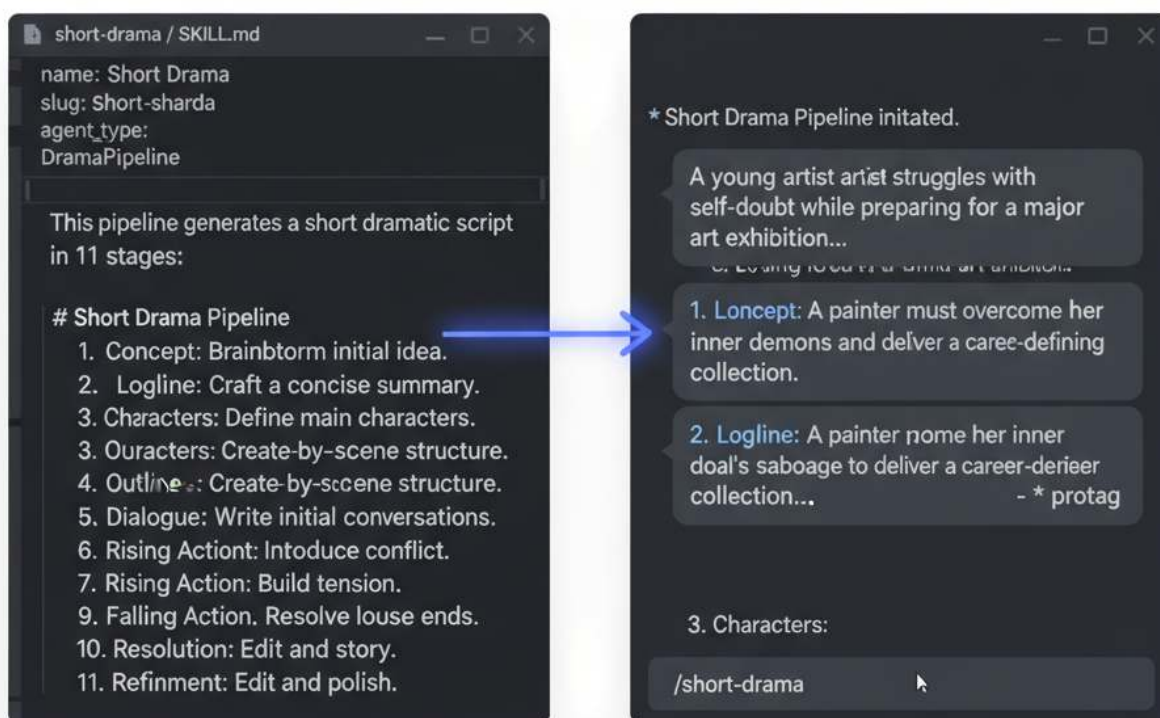


## Ako zručnosť reálne prebieha

Keď odošlete `/short-drama príbeh o...`, agent prečíta playbook tejto zručnosti a prejde ním po jednom kroku: píše a generuje, pri rozhodovacích bodoch sa zastaví a opýta sa vás, každý medzivýsledok položí na plátno a — pri video workflow — na záver zmontuje časovú os a vyrenderuje. Celou cestou máte kontrolu: odpovedajte na otázky, prepoušťajte časti pomocou `/redo`, alebo zastavte a pokračujte o dni neskôr.

# YOUR SKILLS. EDITABLE. FORKABLE

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



Každá karta, ktorú zručnosť vytvorí, sa správa ako každá iná — remixujte ju, pridajte na časovú os, alebo uložte postavu do Cast, aby ďalšie spustenie zručnosti použilo rovnakú tvár a hlas (pozri [Knížnice postáv a médií](#) a [Plátno a karty](#)).

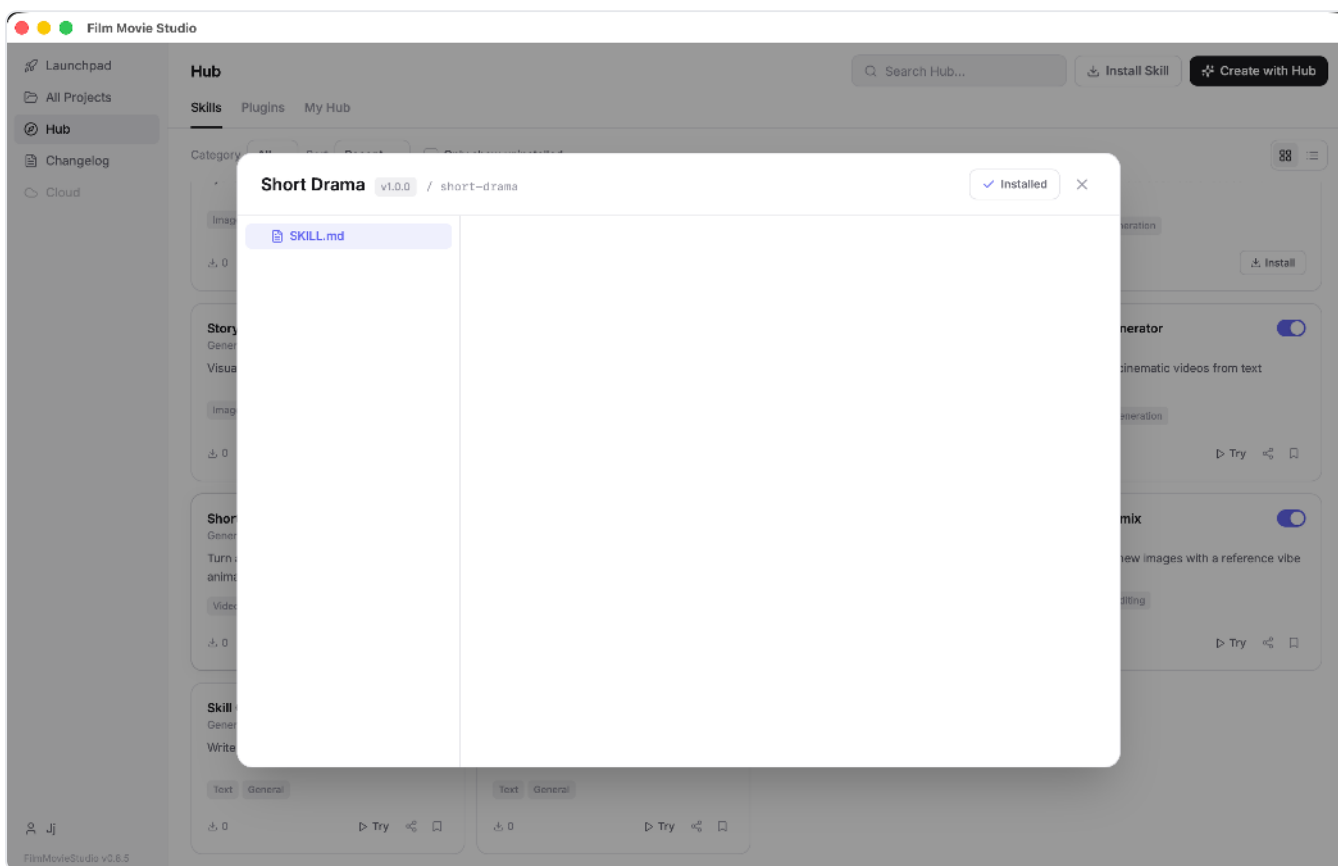
Pre úplný katalóg každej vstavanej zručnosti — čo vytvára, jej fázy a ukázkové prompty — pozri [Prehľad zručností](#).

# Prehľad zručností

Každá vstavaná zručnosť vysvetlená — čo robí, ukázkové zadanie a ako prebieha krok za krokom.

Zručnosti sú hotové kreatívne pipelines FilmMovieStudio: napíšete lomkový príkaz v chate, popíšete, čo chcete, a AI režisér prejde celú prácu — pýta si kreatívne otázky, generuje obrázky, klipy, audio a dokumenty na vaše plátno a (pri video zručnostiach) vyrenderuje finálny strih. Táto kapitola je úplný prehľad každej vstavanej zručnosti: čo vytvára, reálny ukázkový prompt a ako beh reálne prebieha.

Sú dve úrovne. **Workflow** zručnosti sú viacfázové produkcie — pauzujú pri kreatívnych bránach, aby ste schválili plán, štýl, keyframe-y. **Quick** zručnosti sú jednorázové nástroje: jeden prompt dnu, jeden výsledok von, žiadne otázky. Ľubovoľnú zručnosť spustíte tromi spôsobmi: napíšete jej `/command` v chate, vyberte ju z menu Skills vedľa vstupu chatu, alebo ju otvorte zo stránky Hub a kliknite na Run.



**Tip:** Workflow zručnosť si pamätá, kde skončila — aj cez reštarty. Napíšte `/continue` pre obnovenie prerušeného behu, `/status` pre lokálnu reportáž priebehu, `/redo <čo>` pre prepólenie jednej časti alebo `/start-over` pre vymazanie relácie.

## Obsah

- **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

Vlajková zručnosť. `/short-drama` je plnohodnotný AI filmový režisér: z jednoriadkového nápadu na príbeh ho prevedie cez analýzu scenára, dizajn postáv, zamknutý vizuálny štýl, plány epizód, keyframe-y scén, animované klipy, audio a finálny vyrenderovaný strih — pri každom významnom kreatívnom bráne pauzuje, aby vy rozhodovali.

**Ukážkový prompt:** `/short-drama A jaded Tokyo detective adopts a stray cat that can smell lies`

#### Ako prebieha:

1. **Zámer a postavy.** Režisér prečíta váš nápad (a akékoľvek referenčné fotky, ktoré ste priložili), identifikuje žáner, tón a publikum a napíše krátky profil každej hlavnej postavy.
2. **Kreatívny brief.** Pauzne a pýta si tabbed brief tvarovaný podľa *vášho* príbehu: cieľový trh, počet epizód a tón a štýl — každá karta s konkrétnymi možnosťami na výber.

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

Expand



🔍 Target Market 1/3

Collapse ^ x

**Target Market**

Episode Count

Tone & Style

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

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

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

**Domestic (China)** Chinese script,

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


**Both markets** Create in Chinese

3. first, then translate and adapt for overseas

Other (type a custom answer)

Dismiss **Next**

Agent is running...

The image shows a user interface for a character creation tool. At the top, there's a section titled "Both markets" with a sub-header "Create in Chinese". Below it is a radio button next to the text "3. first, then translate and adapt for overseas". Underneath is a text input field 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 larger circular portrait of a young boy with blonde hair, wearing a blue shirt, looking at a tablet.

- 3. Style lock a portréty.** Z vášho štýlového výberu napíše záväznú „Style Bible“, vygeneruje style anchor obrázok, potom referenčný portrét každej postavy — takže vzhľad a tváre zostanú identické v každom budúcom zábere. Ponúkne uložiť vaše hlavné postavy do knižnice Cast, aby si zachovali rovnakú tvár a hlas v budúcich projektoch.
- 4. Kreatívny plán a epizódy.** Načrtne aktovú štruktúru, jednu kartu na epizódu a tri scénové beaty na epizódu — potom pauzne, aby ste schválili plán alebo zmenili brief.

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

Expand



### Act I — Setup (Ep 1-3)

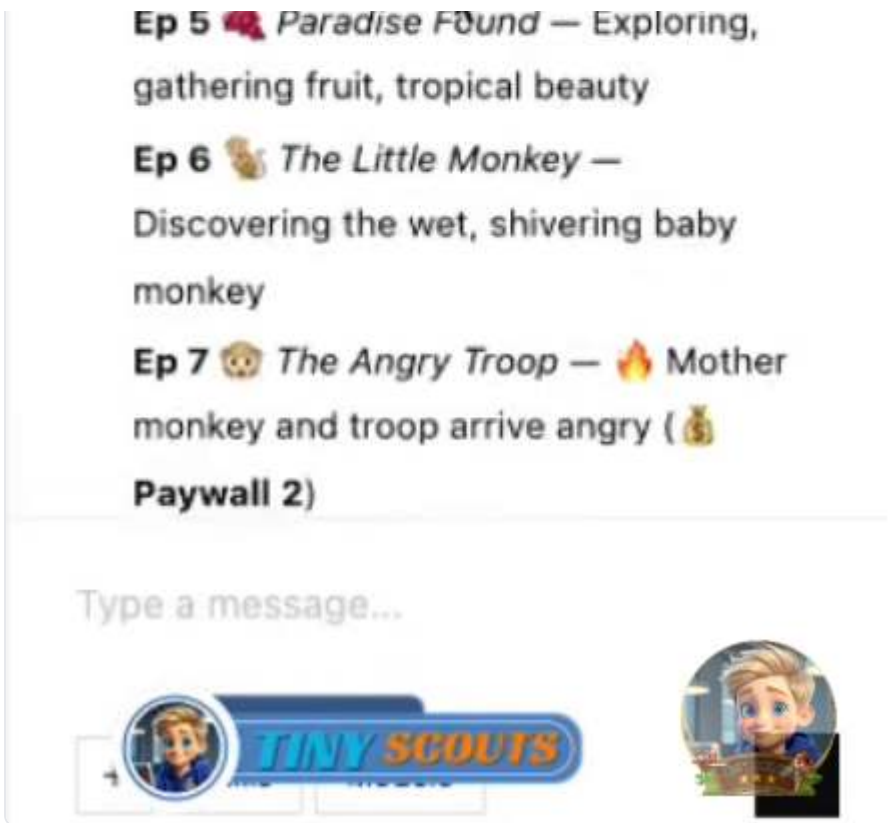
**Ep 1 🌴** *Vacation Paradise* — Meet the families at the beautiful seaside resort

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

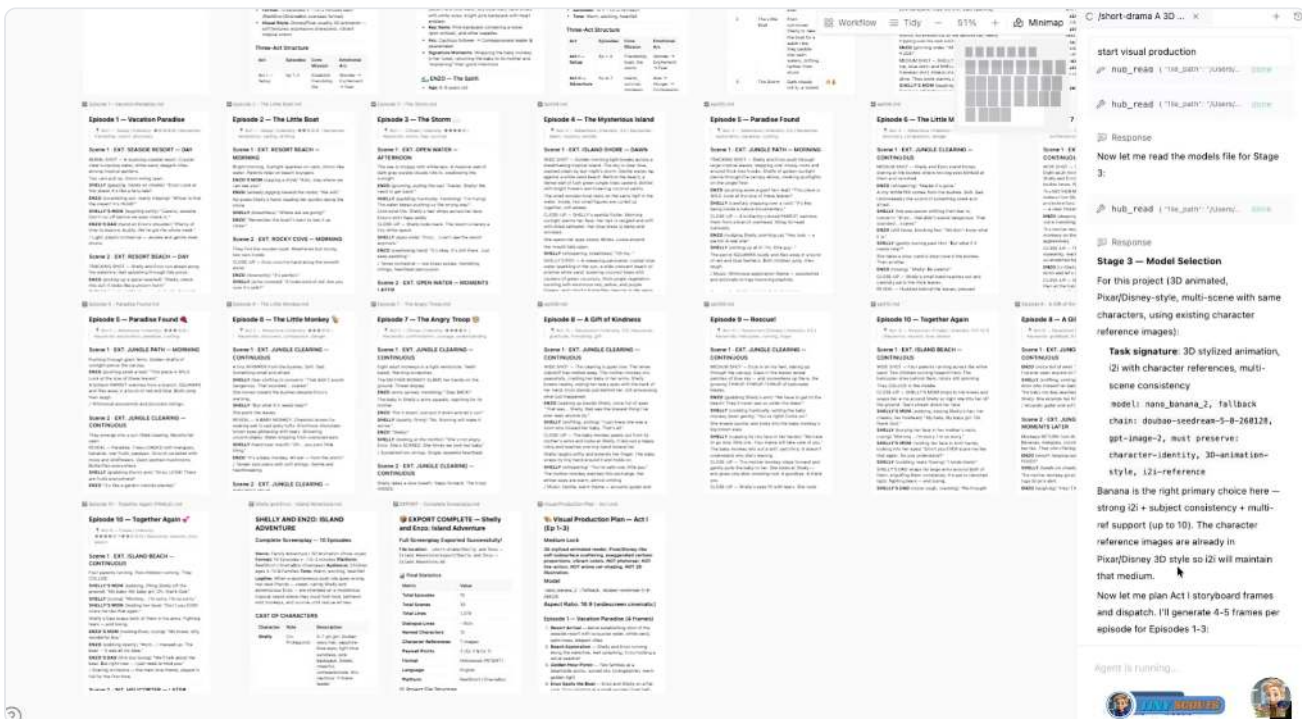
**Ep 3 🌪️** *The Storm* — 🌋 Weather turns deadly, massive waves, the children hide in the boat (💰 **Paywall 1**)

### Act II — Adventure (Ep 4-7)

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



5. **Keyframe-y a produkčný brief.** Po schválení vygeneruje keyframe obrázků pro každou scénu (portréty postav ako referencie), poprosí o ich potvrdenie, potom si pýta druhý tabbed brief: koľko vyrobiť teraz, aký audio podklad a aké dlhé majú byť klipy.



6. **Klipy, audio, render.** Každý keyframe sa animuje do videoklipu (scény s dialógom dostanú lip-sync reč), hudba sa zloží podľa vášho audio výberu a po záverečnej bráne „Open timeline / Render now“ sa všetko skomponuje do MP4 s prechodmi a ako Final Render pustí na plátno.

Thinking...

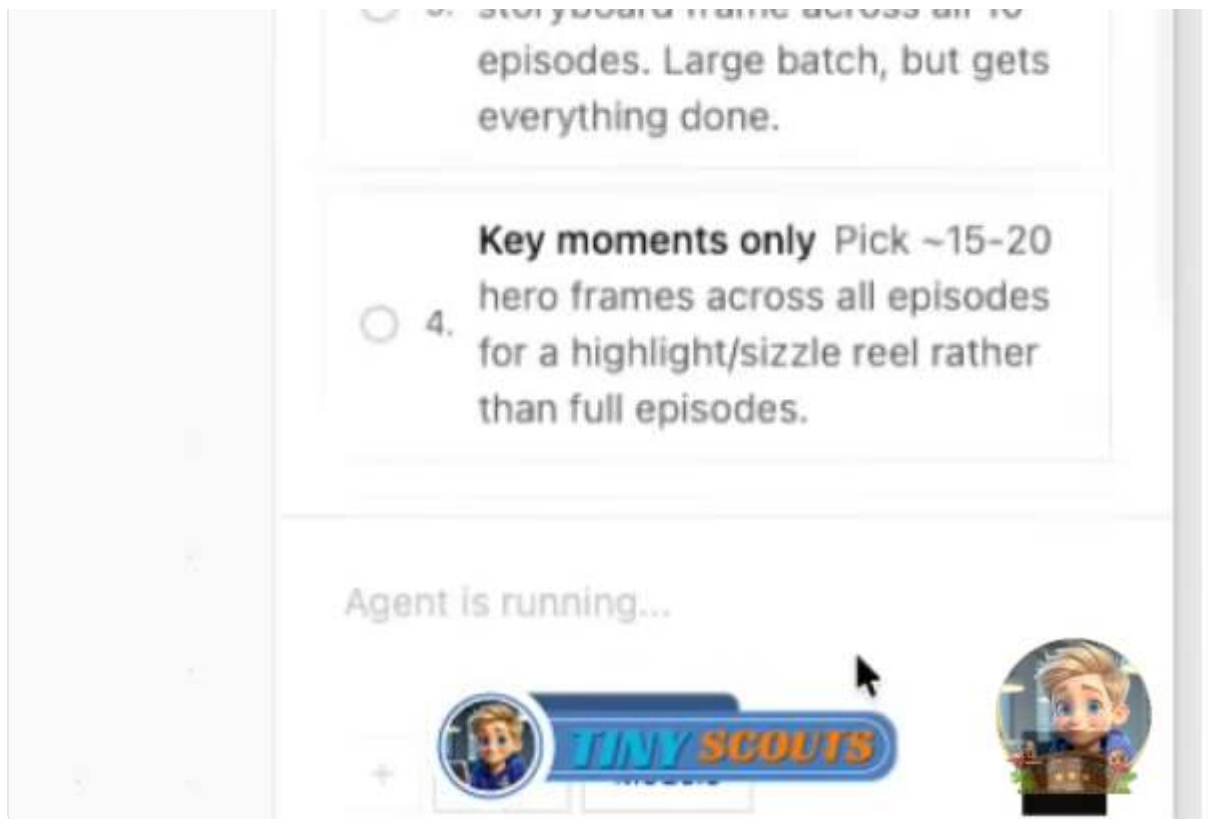
Scope 1/3

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



**Tip:** Čím viac chuti v úvodnom riadku — žáner, prostredie, zvrät — tým lepšie možnosti briefu vymyslí. S prvou správou môžete priložiť fotky a režisér podľa nich postavy navrhne.

## Animal Podcast

`/animal-podcast` urobí komický 30–39 sekundový short, kde dvaja kontrastní zvierací hostia roastujú tému ľudského sveta zo zvieracieho pohľadu — dimenzované pre TikTok, Shorts a Reels, s vypálenými titulkami a pop-textom.

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

### Ako prebieha:

1. Navrhne dvoch kontrastných hostov (alebo ponúkne 3–4 zábavné páry, ak ste nevybrali zvieratá) a pýta si pomer strán (9:16 alebo 16:9).
2. Napíše komédijný scenár — scénové beaty a dialógové riadky — a pred pokračovaním skontroluje formát.
3. Vygeneruje style-locked portrét každého hosta pre ukotvenie vizuálov.
4. Vyrobí per-line voiceover, dva ~15-sekundové animované klipy, hudbu na pozadí a reakčné zvukové efekty (smiech, prekvapenie, potlesk...).
5. Zmontuje časovú os, vypáli titulky a pop-text a vyrenderuje finálne vertikálne video.

**Tip:** Najlepšie témy sú ľudské zvyky, ktoré zvieratá nepochopia — pracovné schôdzky, dating appky, drahá káva, kultúra produktivity.

## Continue Story

`/continue-story` nadviaže na existujúci projekt a vygeneruje *d'alšiu* scénu — vizuálne kontinuálnu s posledným klipom, so znovupoužitím zamknutého štýlu a portrétov postáv. Jedna scéna na beh, takže kontrolu nad zápletkou máte vy.

**Ukážkový prompt:** `/continue-story The rivals are forced to share one umbrella when the storm finally breaks`

### Ako prebieha:

1. Prečíta vaše plátno — nájde najnovší klip, portréty postáv a príbeh doteraz.
2. Extrahuje posledný frame predchádzajúceho klipu ako kotvu kontinuity.
3. Napíše ďalší scénový beat (alebo navrhne jeden a poprosí o potvrdenie, ak ste nedali smer).
4. Vygeneruje keyframe referencujúci posledný frame a portréty postáv, potom ho animuje do ďalšieho klipu.
5. Opýta sa, či chcete ďalšiu scénu, otvoriť časovú os alebo renderovať.

## Zodiac World

`/zodiac-world` vyrobí 30–60 sekundovú vertikálnu detskú anglickú edukatívnu epizódu (3–8 rokov) zasadenú do zvieratníckej lesnej dediny Kazefumori — teplý 3D príbeh plus záverečná pesnička na zaspievanie, s jednou jadrovou anglickou frázou, ktorá sa opakuje, aby sadla.

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

### Ako prebieha:

1. Pýta si krátky brief: ktorý zvierací kamarát v hlavnej úlohe (Rabbit / Tiger / Rat / Dragon), veková skupina (3–5 alebo 6–8), dĺžka epizódy (30/45/60s) a jazyk.
2. Napíše scenár a text piesne a pauzne na vaše schválenie.
3. Vygeneruje character turnaround listy, scene sheet a scale sheet, potom keyframe pre každý story beat.
4. Nahra voiceover riadok za riadkom plus detskú pieseň a načasuje každý klip podľa nameraného audia.
5. Pridá titulky, zmontuje časovú os a vyrenderuje hotovú 9:16 epizódu.

## Wasteland Short Film

`/wasteland-short-film` je post-apokalyptický 3D-CG tvorca epizód s temným, game-cinematickým vzhľadom. Dajte mu premisu a doručí style-locked wasteland short — dávkové keyframe-y, image-to-video klipy, sporý voiceover, ambient score a voliteľnú unifikujúcu farebnú korekciu.

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

### Ako prebieha:

1. Zoberie vašu premisu (priložte ilustrácie postáv pre pokračovanie série) a pýta si brief: dĺžka (30/60/90s), veľkosť obsadenia (1–3) a nálada (Tense / Quiet desolation / Hard action).
2. Napíše kreatívny plán a Style Bible a pauzne na vaše schválenie.

3. Navrhne fixné obsadenie, potom dávkovo vygeneruje každý first-frame obrázok — s druhou bránou na potvrdenie framov pred výrobou videa.
4. Animuje framy do klipov, voliteľne aplikuje unifikujúcu farebnú korekciu.
5. Pridá sporý voiceover (max 0–4 riadkov), titulky, ambient score a vyrenderuje finálny 16:9 film.

## E-commerce & Product

### Ecommerce Design

`/ecommerce-design` je profesionálny návrhár e-commerce obrázkov pokrývajúci 14 maloobchodných vertikál — oblečenie až elektronika až jedlo. Vyrába product-first, compliance-safe, platform-ready listing obrázky po jednom starostlivom zábere, pričom každý výsledok skóruje a pred doručením kontroluje na defekty.

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

#### Ako prebieha:

1. Skontroluje potrebné fakty a pýta si len chýbajúce: kategória, presná farba/material/finish produktu, cieľová platforma, koľko obrázkov a ich úlohy, s modelkou alebo bez.
2. Zostaví attribute card z vašej nahranej produktovej referencie a identifikuje správny category playbook.
3. Vyberie typy záberov a zamkne konzistenciu naprieč obrázkami (paleta, osvetlenie, identita produktu).
4. Vygeneruje každý obrázok z precízne zostaveného promptu zladeného so špecifikáciami platformy.
5. Skóruje každý obrázok v šiestich vážených dimenziách a skontroluje na defekty, pri zlyhaní raz regeneruje.

### E-commerce Image

`/e-commerce-image` premení jednu reálnu produktovú fotku na kompletný, platforme vyhovujúci listing set — hero, biele pozadie, lifestyle, detail macro, mierka a varianty — pričom-originálna fotka je referencovaná pri každej generácii, takže produkt nikdy neodlízne.

**Ukážkový prompt:** `/e-commerce-image Turn this into a full Amazon listing set, editorial premium styling` (priložte produktovú fotku)

#### Ako prebieha:

1. Zoberie vašu produktovú fotku a analyzuje ju — materiály, proporcie, brand cues.
2. Pýta si krátky brief: platforma (Amazon / Shopify / TikTok Shop / Etsy / Instagram), rozsah (Hero only / Core 5 / Full 7) a smerovanie štýlu (Minimal Clean / Editorial Premium / Warm Domestic / Street Fashion).
3. Navrhne plán šotov a pauzne na schválenie.
4. Vygeneruje set, pri každom obrázku predáva vašu reálnu fotku ako referenciu.
5. Spustí 19-bodovú kontrolu kvality, raz regeneruje zlyhania a doručí set na plátno.

## Detail Page Designer

`/detail-page-skill-course` navrhne dlhú e-commerce detailnú stránku pre kurzy a znalostné produkty, štruktúrovanú ako 6-vrstvový persuasion funnel — hook, pain, solution, proof, offer, CTA — renderovanú ako súvislá séria portrétových page obrázkov.

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

### Ako prebieha:

1. Pýta si brief: typ ponuky, publikum, cenové pásmo a aké proof assets reálne máte (čísla, referencie, credentials, žiadne).
2. Zozbiera vaše detaily kurzu a voliteľné logo alebo fotku inštruktora.
3. Naplánuje 6-vrstvový funnel (zlučuje tenké vrstvy, keď treba) a pauzne na schválenie.
4. Vygeneruje jeden 3:4 page obrázok na vrstvu so zdieľanou paletou a typografickým systémom.
5. Skontroluje čitateľnosť, konzistenciu a flow, pri slabých stránkach raz regeneruje.

**Tip:** Nikdy pre vás nevymyslí dôkazné čísla — ak máte reálne štatistiky, dajte ich do promptu.

## Advertising

### Ad Idea

`/ad-idea` je reklamný kreatívny riaditeľ pre fázu konceptu: vykope audience insight, vygeneruje tri genuinely different reklamné koncepty, vybraný rozvinie do full proposalu a skončí mood-board obrázkami. Iba koncepty — odovzdajte `/promo-video` alebo `/surreal-spot` na nakrúcanie.

**Ukážkový prompt:** `/ad-idea A campaign for a sleep-tracking ring aimed at burned-out young professionals`

### Ako prebieha:

1. Zozbiera brief: produkt, publikum, cieľ (awareness / launch / reposition / conversion) a tón.
2. Napíše insight — „audience wants X but Y because Z“ tenziu, ktorú kampaň využije.
3. Predstaví tri koncepty postavené tromi rôznymi metódami ideácie, interne skórované — vyberiete jeden.
4. Rozvinie vybraný koncept do full proposalu.
5. Vygeneruje 1–3 mood-board obrázky a zastaví sa.

### Promo Video

`/promo-video` premení produktovú fotku a krátky brief na publish-ready promo video — retention-structured scenár, product-locked keyframe-y, animované scény, hudba a finálny render v 16:9, 9:16 alebo 1:1.

**Ukážkový prompt:** `/promo-video A 20-second launch video for our smart water bottle, 9:16, aimed at gym-goers (priložte produktovú fotku)`

### Ako prebieha:

1. Analyzuje vašu produktovú fotku a popis do Product Briefu so zamknutou paletou.
2. Pýta si brief: cieľ, trvanie (~15s/3 scény, ~20s/4, ~30s/5) a pomer strán.
3. Napíše Hook → Feature → CTA retention scenár a pauzne na schválenie.
4. Vygeneruje keyframe na scénu — vaša reálna produktová fotka referencovaná na každom — potom každý keyframe animuje do klipu.
5. Pridá hudbu a vyrenderuje finálny strih.

## Surreal Spot

`/surreal-spot` robí TVC-grade surreálne konceptové videá — „Apple x David Lynch“ — postavené na estetike impossible-juxtaposition a lo-fi filmových médií (VHS, 16mm, Super 8, Polaroid...). Odhalenie produktu je oneskorené, tváre nikdy nezobrazené.

**Ukážkový prompt:** `/surreal-spot A dreamlike spot for our new perfume, 9:16, VHS mood`  
(priložte produktovú fotku)

### Ako prebieha:

1. Zoberie vašu produktovú fotku, analyzuje vizuálny svet brandu a pýta si pomer strán (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Predstaví tri kreatívne koncepty — každý so svojím style-reference obrázkom — vyberiete jeden.
3. Vygeneruje 3x3 deväťpanelový storyboard grid vo vybranom koncepte, quality-gated.
4. Animuje storyboard do motion videa.
5. Pridá voliteľnú hudbu a vyrenderuje finálny spot.

## Dynamic Poster

`/dynamic-poster` navrhne motion poster: jeden, krásne skomponovaný poster frame, kde sa hýve presne jedna nemožná vec — crema sa leje nahor, neon krváca, hora dýcha — kým typografia zostane ostrá a statická. Perfektné pre launchov a oznámenia.

**Ukážkový prompt:** `/dynamic-poster A launch poster for our espresso machine where the crema pours upward into the cup`

### Ako prebieha:

1. Prečíta váš subjekt (plus voliteľný produkt/logo obrázok) a pýta si pomer strán (9:16 / 4:5 / 16:9).
2. Ponúkne tri motion koncepty, každý na inom juxtaposition mechanizme — vyberiete jeden.
3. Vygeneruje poster v pokoji ako style referenciu, potom 9-panel storyboard pohybu.
4. Animuje ho so zamknutou kamerou a jediným nemožným pohybom.
5. Pridá hudbu a vyrenderuje finálny motion poster.

## HiLo Promo

`/hilo-promo` stavia vertikálny 9:16 sociálny promo s hovoriacim, lip-sync AI moderátorom vpredu — portrét, hovorený scenár, voiceover, lip-sync video, podporné vizuály, synchronizované titulky a hudba, renderované v 1080x1920.

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

### Ako prebieha:

1. Pýta si brief: čo propagujete, vizuálny štýl (Clean studio / Lifestyle / Bold neon / Minimal luxury), moderátor (generovaný alebo look-alike z vašej fotky) a hlas.
2. Vygeneruje portrét moderátora a pauzne na schválenie.
3. Napíše 25–40 sekundový Hook → benefits → CTA scenár — schválite ho pred nahrávkou.
4. Vygeneruje voiceover, potom lip-sync talking-presenter video (pomalý krok), plus 2–3 podporné vizuály.
5. Zmontuje časovú os s transkribovanými, synchronizovanými titulkami a hudbou a vyrenderuje po vašom záverečnom súhlase.

### YouTube Creator

`/youtube-creator` naplánuje YouTube video end to end: retention-optimized scenár postavený na hook psychológii a pattern interrupts, plus 2–3 high-CTR thumbnail obrázky. Schválne sa zastaví u thumbnaila — plánovanie, nie produkcia.

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

### Ako prebieha:

1. Zoberie vašu tému a info o kanáli/publiku, potom sa pýta: typ videa (educational / tutorial / listicle / story), trvanie a formát (16:9 alebo 9:16 Shorts).
2. Predstaví štyroch title-and-angle kandidátov na rôznych psychologických pákach — vyberiete jedného.
3. Napíše segmentovaný scenár s retention tagmi: trojdielny hook, pattern interrupts každých 60–90 sekúnd a CTA.
4. Vygeneruje 2–3 thumbnail koncepty s overenými konverznými patternmi a otestuje ich squint-testom.
5. Vyberiete thumbnail, ktorý sa publikuje.

## Music Video

### MV Creator

`/mv-creator` je kompletná hudobnooklipová produkčná pipeline: od textov (nalepený text, LRC súbor alebo audio upload) cez príbeh, art style, per-scene scenár, dizajn postáv, pozadia, storyboard a per-scene klipy až po hotový, titulkovaný MV na časovej osi.

**Ukážkový prompt:** `/mv-creator Make a music video for these lyrics – melancholic indie folk, autumn palette (nalepte časovo otagované texty alebo priložte pesničku)`

### Ako prebieha:

1. Rozlomí texty na časovo otagované segmenty a validuje štruktúru.
2. Navrhne tri story koncepty — vyberiete jeden — potom štyri art styles (plus „other“) a zamkne štýl referenčným obrázkom.
3. Napíše per-scene scenár a navrhne portréty postáv a background hero zábery, ktoré ukotvia každú scénu.
4. Postaví storyboard, potom každú scénu animuje do image-to-video klipu s postavami referencovanými proti driftu.

5. Zmontuje časovú os s vašou stopou a lyric titulkami a vyrenderuje finálny MV.

**Tip:** Časovo otagované texty ( 0:00 – 0:08 na segment) dávajú najčistejšie načasovanie scén — zručnosť vám ukáže presný formát, ktorý chce.

## Sword Dance

`/sword-dance` vytvorí wuxia sword-dance videoklip v estetike ink-wash-meets-photoreal čínskeho vzhľadu: jedna identity-locked hanfu tanečnica, zahmlené establishing shots, pomenovaná choreografia, per-phrase klipy a guzheng-and-drums score.

**Ukážkový prompt:** `/sword-dance A melancholic sword dance on a misty mountain ridge at dawn, 45 seconds`

### Ako prebieha:

1. Zoberie váš koncept (a voliteľnú fotku podobnosti, použitú ako referenciu — nie face swap) a pýta si: nálada (Graceful / Fierce / Melancholic), prostredie a dĺžka (30/45/60s).
2. Navrhne tanečnicu a pauzne, kým nezamknete postavu.
3. Vygeneruje dva establishing shots, potom napíše choreografiu ako pomenované movement phrases — schválené vami.
4. Vygeneruje keyframe na beat referencujúci zamknutý dizajn, potom jeden klip na frázu.
5. Zloží guzheng-and-drums score, zmontuje a vyrenderuje 16:9 MV.

## Beat Sync Editor

`/beat-sync-editor` strihá montáž, kde každý strih padne presne na beat. Detekuje beat grid stopy, naplánuje sloty s dĺžkami záberov, ktoré sledujú energiu hudby, vyplní medzery generovanými stills alebo animáciami a vyrenderuje strih.

**Ukážkový prompt:** `/beat-sync-editor Cut my canvas clips to this track – fast cuts on the chorus, breathe on the verses (priložte hudbu)`

### Ako prebieha:

1. Zistí hudbu: vaša priložená stopa, jedna z plátna alebo čerstvo generovaná (dlhé pesničky sa môžu strihnúť na segment).
2. Analyzuje beat grid — BPM a presné časy beatov.
3. Navrhne plán strihov so slotmi na beaty a dĺžkami záberov variujúcimi podľa energie — vy schválite alebo si pýtate rýchlejšie/pomalšie.
4. Inventarizuje vaše klipy, strihne ich na dĺžku slotu a pre akékoľvek medzery vygeneruje výplne.
5. Zmontuje beat-locked časovú os a po vašom potvrdení vyrenderuje.

# Documentary & Explainer

## Documentary

`/documentary` režíruje komentovaný dokumentár alebo explainer z jednej topic vety: preskúmaná trojaktová osnova, style-locked vizuály, profesionálna narrácia, ktorá riadi strih, titulky, hudba a finálny render — 1 až 3 minúty, 16:9 defaultne.

**Ukážkový prompt:** `/documentary A 2-minute documentary about the last lighthouse keepers of the Atlantic, warm tone`

### Ako prebieha:

1. Zoberie vašu tému a pýta si: tón (Authoritative / Warm / Investigative / Poetic), dĺžka (1/2/3 min), jazyk narrácie a vzhlad (Cinematic / Archival / Nature-doc / Illustrated).
2. Preskúma subjekt a napíše trojaktovú osnovu s presnými narration riadkami — schválite pred produkciou.
3. Vygeneruje style-locked keyframe-y pre každý beat, plus intro a outro title cards.
4. Nahra narráciu riadok za riadkom a načasuje každý klip podľa nameraného audia, takže hlas riadi strih.
5. Pridá titulky, voliteľný color pass a hudbu, potom zmontuje a vyrenderuje film.

## Visual Production

### Avatar & Figure Studio

`/avatar-studio` premení fotku alebo popis na stylizované identity suveníry: avatar sety, virálny boxed action-figure záber, sticker/PFP packy, character turnaround listy alebo drag-to-spin faux-3D turntable — s vašou tvárou konzistentnou naprieč všetkými výstupmi.

**Ukážkový prompt:** `/avatar-studio Make me a boxed action figure called "The Deadline Slayer" with a laptop and triple espresso accessories (priložte selfie)`

### Ako prebieha:

1. Zistí režim — avatar, action figure, sticker pack, character sheet alebo 3D turntable — a či identita prichádza z vašej fotky alebo popisu.
2. Pýta si style pick a pri action figure meno a titul na box.
3. Vygeneruje set pre vybraný režim: hero avatar plus variácie, templated figure box, ~6 stickerov, turnaround pohľady alebo 6–12 rotačných uhlov.
4. Pri turntable zabalí uhly do interaktívnej drag-to-spin karty na plátne.
5. Pred akýmkoľvek veľkými dávkami, ktoré míňajú seriózne kredity, sa overí s vami.

### Storyboard

`/storyboard` rozláme príbeh alebo scenár na profesionálny shot list — variované škály záberov, poznámky kamery, per-shot prompts — potom vygeneruje jeden konzistentný storyboard frame na záber, všetky zamknuté na rovnaký štýl a postavy.

**Ukážkový prompt:** /storyboard Storyboard this scene: a museum heist goes wrong when the power comes back on early

#### Ako prebieha:

1. Zoberie váš príbeh (priložte style alebo character reference, ak ich máte) a nastaví style anchors.
2. Napíše shot breakdown tabuľku — 6 až 16 záberov so škálami od long shot po extreme close-up, nikdy neopakujúce škálu na susedných záberoch — a uloží ju ako dokument.
3. Pauzne: „Generate all frames“ alebo „Revise the breakdown“.
4. Vygeneruje každý frame so zamknutými referenciami.
5. Spustí automatickú quality pass a raz retried akýkoľvek označený frame.

### Poster Design

/poster-design vyrobí statický poster so skutočnou typografickou hierarchiou a čistým, verbatim renderovaním textu, naprieč 12 poster subtypmi — koncert, film, produkt, event, minimalistický a ďalšie — potom sám skóruje výsledok a raz retried, ak je pod úrovňou.

**Ukážkový prompt:** /poster-design A concert poster for a synthwave night called NEON DRIFT, June 21, 9:16, retro chrome type

#### Ako prebieha:

1. Pýta si two-tab brief — poster subtype (12 možností) a pomer strán — skipujúc čokoľvek, čo ste už uviedli.
2. Pýta si presný display text: title, subtitle, date, CTA (alebo „no text“).
3. Napíše design direction: koncept, composition mode, type hierarchy a hex paleta.
4. Vygeneruje poster s vaším textom renderovaným verbatim.
5. Skóruje ho 0–100 a raz regeneruje, ak padne pod 75 alebo akýkoľvek text vyšiel gabled.

### Anime Design

/anime-design je profesionálny návrhár anime postáv s identity lockom: vygeneruje anchor portrét, potom drží rovnakú rozoznateľnú osobu naprieč pózami, výrazmi, scénami a voliteľným multi-view turnaround listom. 14 subštýlov od 90s cel po moderný webtoon.

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

#### Ako prebieha:

1. Pýta si, aby ste vybrali jeden z 14 subštýlov (skip, ak už jeden menovite uvediete).
2. Zozbiera popis postavy (plus voliteľnú referenciu) a napíše Lock Card — záväznú identity spec postavy.
3. Vygeneruje anchor portrét, overí ho a raz retried, ak mine.
4. Vygeneruje požadovaný set — nové pózy, výrazy, scény — vždy referencujúc anchor, aby nič neodlízalo.
5. Na záver ponúkne multi-view turnaround list.

## Anime Style Forge

`/anime-style-forge` spracuje anime stylizáciu s provenienciou: presne identifikuje, do akej školy a éry patrí cieľový štýl (japonská, čínska, kórejská, západná rodina), napíše ho do style spec, ktorý schválite, potom generuje z textu alebo konvertuje vašu priloženú fotku.

**Ukážkový prompt:** `/anime-style-forge Convert this portrait into a soft storybook anime with watercolor edges` (*priložte fotku*)

### Ako prebieha:

1. Zistí režim — generovať z textu, konvertovať váš obrázok alebo identifikovať štýl, ktorý ste priložili.
2. Analyzuje cieľový štýl naprieč desiatimi dimenziami, zbalí ich do osí Form / Aesthetic / Mood a pomenuje „dušu“ štýlu.
3. Ukáže vám Style Spec: schváliť, upraviť alebo vybrať iný štýl.
4. Generuje s dušou axiou váženou najťažšie.
5. Skontroluje konzistenciu oproti spec a raz retriad, ak odlízala.

## Film Assets

`/film-assets` je pre-produkčná asset factory pre film a TV: identity-locked character reference listy, prop multi-view orbit listy a scene concept art, generované v interne konzistentných dávkach.

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

### Ako prebieha:

1. Pýta si, ktorý modul potrebujete: Character, Prop alebo Scene (plus character sub-type).
2. Zoberie voliteľnú referenčnú fotku a config brief — počty pohľadov, pozadia, sety výrazov, počty póz.
3. Zostaví Identity Card z referencie, takže každý list ukazuje rovnaký subjekt.
4. Vygeneruje listy modulu so silent quality gates a jedným retry pri mine.
5. Predstaví dávku na revíziu a ponúkne extra kolá.

## Film Shot

`/film-shot` navrhne cinematic stills so skutočným jazykom kamery: každý záber je zostavený zo šiestich dimenzií shot gramatiky naprieč ôsmimi kalibrovanými vizuálnymi štýlmi, so zamknutým subjektom, takže séria 3–6 záberov číta ako jeden film.

**Ukážkový prompt:** `/film-shot A lone astronaut at a roadside diner counter, melancholic, 3 shots`

### Ako prebieha:

1. Zoberie voliteľnú subjektovú referenciu, potom pýta brief: médium (Realistic / Anime / 3D), štýl (8 možností), emócia (6 možností) a rozsah (single shot, 3 alebo 5–6).
2. Zostaví každý záber zo šiestich shot-language dimenzií do shot plan dokumentu.
3. Vygeneruje zábery — widescreen 2.39:1 alebo 16:9 — s identity subjektu zamknutou verbatim v každom prompte.
4. Spustí drift check a raz retriad zlyhávajúce zábery.

5. Ponúkne voliteľnú character card alebo three-view list vášho subjektu.

## Character & Scene Sheet

`/character-scene-storyboard` je one-pass pre-produkčný balík: z príbehu plus až štyroch fotiek postáv doručí tri kompozitné obrázky — character design list, scene concept board a storyboard panel grid — všetko v jednom zdieľanom štýle.

**Ukážkový prompt:** `/character-scene-storyboard` Design sheets and a 12-panel storyboard for this story (priložte text príbehu a 1–4 fotky postáv)

### Ako prebieha:

1. Zoberie váš príbeh a referencie postáv, extrahuje appearance listy a ~12-beat shot list a pauzne na schválenie.
2. Pýta brief: štýl (6 možností), pomer strán panelov (16:9 / 9:16 / 1:1) a počet panelov (6 / 12 / 16).
3. Vygeneruje tri kompozitné listy v jednom passe, postavy ukotvené k vašim fotkám.
4. Quality-checkne každý list a raz retried, kde treba.
5. Doručí balík a ponúkne iteračné kolo.

## Face Warp

`/face-warp` dekonštruje jeden portrét do dvoch umeleckých variantov: „faceless“ portrét, kde sú črty vymazané, ale všetko ostatné — vlasy, svetlo, šatník — zostáva intaktné, a „feature puzzle“ koláž, kde oči, obočie, nos a pery sú usporiadané ako samostatné kúsky.

**Ukážkový prompt:** `/face-warp` Deconstruct this portrait (priložte jasnú, čelnú fotku)

### Ako prebieha:

1. Zoberie váš portrét (ak je tvár nejasná, poprosí o jasnejšiu).
2. Analyzuje črty do písomného character profilu.
3. Vygeneruje Variant A — faceless portrét — quality-checked s jedným retry.
4. Vygeneruje Variant B — feature-puzzle koláž — rovnaká kontrola.
5. Ponúkne side-by-side kompozit oboch.

## Film Style Picker

`/film-style-picker` vám pomôže zamknúť cieľový cinematic look z vstavanej databázy 36 štýlov naprieč 12 kategóriami — potom vám podsunie reusable style guide: prompt template, paleta a poznámky o použití, ktoré môžete aplikovať v akejkoľvek inej zručnosti.

**Ukážkový prompt:** `/film-style-picker` Something dreamy for a rainy rooftop love scene

### Ako prebieha:

1. Pýta si, ktorá zo štyroch style groups sedí (skip, ak ste menovite uviedli režiséra, film alebo štýl), voliteľne zúženie podľa mood slov.
2. Predstaví top three kandidátov styleov ako karty — s voliteľnými generovanými sample framami, ak chcete minúť kredity.
3. Jedno zamknete (alebo si pýtate iných kandidátov).

4. Doručí style-guide dokument: prompt template, paleta a poznámky.
5. Voliteľne vygeneruje demo obrázkov *vašej* scény v zamknutom štýle.

## Audio & Voice

### ASMR Ambient

`/asmr-ambient` produkuje vrstvené sleep a relaxation audio — guided meditations, rozprávky na spanie alebo ambient ASMR — s whisper-grade voiceover a calm inštrumentálnym podkladom, položeným na časovú os, aby ste si mix zamiešali.

**Ukážkový prompt:** `/asmr-ambient A 5-minute guided rain meditation for falling asleep, soft female whisper`

#### Ako prebieha:

1. Pýta si session brief: typ (Guided Meditation / Bedtime Story / Ambient ASMR), trvanie (~3/5/10 min), hlas a ambience (rain, fireplace, ocean, forest, drone, none).
2. Zoberie vašu tému a napíše scenár podľa sleep-writing pravidiel — energia ide len dole — potom pauzne na schválenie.
3. Nahra voiceover v jemných 60–90 slovných segmentoch.
4. Vygeneruje zodpovedajúci inštrumentálny background bed.
5. Otvorí časovú os s Dialogue a Music stopami, aby ste si vyvážili a zamixovali sami.

### Narrate Scene

`/narrate-scene` pridá voiceover a vypálené synchronizované titulky k jednému existujúcemu videoklipu a vyrenderuje hotový narovaný MP4. Najrýchlejší spôsob, ako premeniť tichý klip na zdieľateľný.

**Ukážkový prompt:** `/narrate-scene Narrate this clip like a nature documentary, calm male voice (priložte klip)`

#### Ako prebieha:

1. Nájde cieľové video — vašu prílohu alebo klip na plátne.
2. Napíše narráciu dimenzovanú na dĺžku klipu (~2–3 slová za sekundu) a ukáže vám ju na úpravu alebo schválenie — alebo použije text, ktorý ste dodali.
3. Vyberie s vami hlas a vygeneruje voiceover.
4. Prispôsobí obraz narrácii (looping, ak je klip kratší — žiadny čierny chvost).
5. Pridá word-synced titulky cez auto-transcription (alebo ako fallback rovnomerne rozmiestnené captions) a vyrenderuje finálny klip.

### Drama Soundtrack

`/drama-soundtrack` zloží plný original-soundtrack suite k vášmu scenáru alebo príbehu: úvodná téma, záverečná téma, jedna téma na hlavnú postavu a scene BGM cues — každá stopa odôvodnená hudobnou analýzou, ktorú najprv schválite.

**Ukážkový prompt:** `/drama-soundtrack Score my 3-episode noir – a detective, a femme fatale, rain-soaked Tokyo (nalepte scenár alebo príbeh)`

### Ako prebieha:

1. Prečíta váš scenár alebo popis show — žáner, prostredie, hlavné postavy, emocionálne beats.
2. Napíše hudobnú analýzu: emocionálny oblúk, hudobná osobnosť každej postavy a track-by-track Soundtrack Plan.
3. Pauzne na schválenie pred akýmkoľvek generáciami (hudba je drahá časť).
4. Vygeneruje každú stopu — témy a inštrumentálne BGM cues.
5. Položí suite na časovú os na konkurz; vy sa rozhodnete, čo si necháte.

### Audiobook

`/audiobook` premení prózovú kapitolu na multi-voice narované audio: segmentuje text, obsadí distinct hlas pre rozprávača a každú postavu — jedna postava, jeden hlas, navždy — a nahra kapitolu v poradí čítania na časovú os.

**Ukážkový prompt:** `/audiobook Record this chapter – a gruff dwarf blacksmith, a young elf apprentice, and a wry narrator` (*nalepte text kapitoly*)

### Ako prebieha:

1. Prečíta vašu kapitolu a rozdelí ju na usporiadané segmenty rozprávača a postavy.
2. Navrhne casting sheet — jeden hlas na rolu, zladený podľa pohlavia a veku — a pauzne na vaše schválenie (akýkoľvek hlas môžete preobsadiť).
3. Nahra segmenty verbatim v poradí čítania, s listen-checkom po prvom riadku každej postavy.
4. Pri dlhých kapitolách (60+ segmentov) pauzne, aby reportoval priebeh.
5. Otvorí časovú os s kapitolou zmontovanou na Dialogue stope.

### Voice Clone

`/voice-clone` naklonuje hlas z referenčnej nahrávky a dá vám reusable hlas, ktorý môžete obsadiť v akejkoľvek inej zručnosti — s povinným consent gateom najprv a hovoreným demom, aby ste výsledok overili.

**Ukážkový prompt:** `/voice-clone Clone this voice and name it "Grandpa Jozef"` (*priložte 1–5 minútovú čistú nahrávku*)

### Ako prebieha:

1. Začne consent gateom: musíte potvrdiť, že máte legálne právo tento hlas naklonovať a budete ho používať zákonne. Celebrity a hlasy, ktoré nevlastníte, sa odmietajú.
2. Nájde a quality-checkne referenčné audio (mp3/wav/m4a/aac/ogg/flac, do 10 MB; predlhé klipy sa strihnú).
3. Naklonuje hlas.
4. Overí ho hovoreným demo riadkom vo vašom jazyku.
5. Uloží voice registry kartu na plátno, aby sa hlas dal neskôr ľahko znova použiť.

**Tip:** Klonovanie hlasu je platená funkcia voice-provider tieru — zručnosť vám priamo povie, ak váš súčasný provider plán neobsahuje.

# Games & Interactive

## Games

`/games` stavia skutočné, hratel'né hry — arkáda, puzzle, kvíz, platformer — ktoré okamžite bežia v okne na vašom plátne a exportujú sa ako jeden self-contained HTML súbor, ktorý môžete komukol'vek poslať. Klávesnica a dotykové ovládanie, HUD, win/lose a reštart zahrnuté.

**Ukážkový prompt:** `/games A retro arcade snake game with power-ups and increasing speed`

### Ako prebieha:

1. Ak ste hru menovite uviedli, postaví rovno; inak sa pýta jednu genre otázku (Arcade / Puzzle / Quiz / Platformer) a či chcete retro code-drawn vzhľad alebo AI-generované art.
2. Vyberie správny engine pre prácu — od jednoduchého 2D canvasu po fyziku a 3D engine.
3. Voliteľne vygeneruje sprity, pozadia a audio (pred míňaním kreditov na art sa pýta).
4. Postaví hru — komplexné ako čisté modulárne systémy — a spustí automatizovaný test pass, aby sa uistil, že reálne bootne a hrá.
5. Iteruje s vami („urob nepriateľov rýchlejšími“, „pridaj bossa“) a keď ste spokojní, exportuje standalone HTML.

## 3D Game Studio

`/threejs-game` je 3D-špecializovaný súrodeneц Games: prémiové Three.js prehliadačové hry — endless runnery, preteky, strieľačky, fyzikálne hračky — postavené v disciplinovaných fázach s povinným generovaným asset passom (skyboxy, textúry, sprity, zvukové efekty, hudba) a AAA graphics passom (osvetlenie, materiály, bloom).

**Ukážkový prompt:** `/threejs-game An endless runner through a neon cyberpunk canyon with a speed boost mechanic`

### Ako prebieha:

1. Zamkne s vami game loop — žáner, art direction, cieľové zariadenie — pýtajúc najviac jednu clarifying otázku.
2. Postaví hratel'né core slice (svet, hráč, nepriatelia) a boot-testne ho.
3. Spustí full asset pass: ~8–14 generácií pokrývajúcich skybox, tileable textúry, billboardy a sprity, SFX a music bed.
4. Aplikuje AAA graphics pass — osvetlenie, materiály, tone mapping, tiene, bloom — potom UI/HUD a game-feel tuning.
5. Sám sa skóruje proti quality rubric, opraví, čo zlyhá, a exportuje standalone HTML.

**Tip:** 3D modely sú postavené z procedurálnej geometrie — zručnosť je úprimná, že negeneruje mesh súbory. Jej generované obrázky sa stanú textúrami, oblohou a spritmi.

# Platform Tools

## App Builder

`/app-builder` je no-code návrhár appiek: popíšete apku a on naplánuje obrazovky, vyhlási dátové modely s realistickými seed dátami, postaví každú obrazovku so živým phone-frame náhľadom na plátne, prepojí navigáciu a exportuje spustiteľný React (web) a React Native (Expo) kód. Robí aj LinkedIn/Meta ad creativy a desktop layouty.

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

### Ako prebieha:

1. Ak treba, vyjasní formát (phone app / desktop web / ad creative) a esenciálne: účel, obrazovky, štýl.
2. Naplánuje obrazovky, nastaví tému a vyhlási dátové modely s realistickými seed riadkami.
3. Postaví každú obrazovku — listy naviazané na reálne dátové kolekcie, formuláre zachytávajúce vstup, fungujúca navigácia medzi obrazovkami.
4. Voliteľne prepojí app state, auth flowy a podmienenú logiku.
5. Skontroluje vlastnú prácu so screenshot critique passom, potom exportuje spustiteľný kód.

## App Walkthrough

`/app-walkthrough` natočí narovaný walkthrough video apky, ktorú ste postavili s App Builderom: odfotí každú obrazovku, prejde ich v poradí navigácie s animovaným tap-kurzorom a prechodmi, a naruje každú obrazovku generovaným voiceoverom.

**Ukážkový prompt:** `/app-walkthrough Record a walkthrough of my app with a warm, friendly voice`

### Ako prebieha:

1. Skontroluje, že váš projekt reálne má App Builder apku s obrazovkami.
2. Voliteľne sa pýta jednu otázku o štýle narrácie (warm / crisp professional / captions only).
3. Natočí celé kolo jedným passom — screenshoty, animácia kurzoru, prechody, jeden voiceover riadok na obrazovku.
4. Pustí hotové MP4 na vaše plátno a nahlási trvanie a počet obrazoviek.

## Documents

`/documents` číta a zapisuje kancelárske súbory: extrahujte text z PDF, Word, Excel alebo CSV súboru, aby ste ho zhrnuli alebo analyzovali, a generujete reálne .docx, .pdf a .xlsx deliverabley, ktoré pristanú ako document karty na plátne.

**Ukážkový prompt:** `/documents Summarize this contract and give me a one-page Word summary of the key obligations (priložte PDF)`

### Ako prebieha:

1. Extrahuje obsah vášho priloženého súboru (PDF / DOCX / XLSX / CSV) na plátno.
2. Urobí myslenie, o ktoré ste žiadali — zhrnutie, analýza, extrakcia dát.

3. Vygeneruje deliverable: Word alebo PDF dokument pre prázu, reálny spreadsheet pre tabuľkové dáta.
4. Pustí hotový súbor ako kartu, ktorú môžete otvoriť alebo zdieľať.

**Tip:** Scanované image-only PDF sa nedajú ešte čítať (žiadny OCR) a PowerPoint generácia žije v `/automation` — Documents vás tam nasmeruje a ponúkne PDF deck namiesto toho.

## Automation

`/automation` spúšťa Python na vašom počítači, aby automatovoval súbory, tabuľky, dokumenty a dáta — a môže dokonca ovládať vašu obrazovku. Každý blok kódu sa objaví na schvaľovacej karte s jednovetným vysvetlením pred spustením; nič sa nespustí bez vášho kliku.

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

### Ako prebieha:

1. Povie vám, čo chystá urobiť, potom navrhne malý blok kódu — vy každý schválite alebo zamietnete.
2. Prečíta výsledok a rozhodne ďalší krok; práca sa buduje inkrementálne.
3. Použije správnu knižnicu pre prácu — Excel, Word, PowerPoint, PDF — takže výstupy sú reálne kancelárske súbory.
4. Pri desktop kontrole pracuje v starostlivom look → act → verify loope so screenshotami.
5. Všetko, čo vyrobí, uloží do assets vášho projektu a pripojí na plátno.

**Tip:** Automation zapnite najprv v Settings; na macOS desktop kontrola navyše potrebuje Screen Recording a Accessibility oprávnenia.

## Skill Creator

`/skill-creator` premení workflow, ktorý sa vám páčil — alebo nápad, ktorý popíšete — na úplne novú inštalovateľnú zručnosť. Načrtne úplnú definíciu zručnosti ako dokument na vašom plátno a prevedie vás inštaláciou z Hubu.

**Ukážkový prompt:** `/skill-creator Turn what we just did into a reusable skill called "podcast-teaser"`

### Ako prebieha:

1. Pýta si, či sa má nová zručnosť rekonštruovať z workflow tejto relácie alebo postaviť z nápadu (pri druhom s krátkym briefom).
2. Potvrdí s vami rekonštruovaný workflow.
3. Načrtne full skill definition — staged flow, otázky, generácie — ako document kartu.
4. Spustí review kolo: inštalovať ako je, upraviť alebo pridať fázu.
5. Podsunie vám inštaláčne kroky: Hub → Install Skill → nalepte markdown.

## Quick Tools

Jednorázové zručnosti: žiadne briefy, žiadne brány — jeden prompt, jeden výsledok. Perfektné, keď presne viete, čo chcete.

### Quick Image

`/image-creator` vygeneruje jeden vyleštený obrázok z jedného promptu. Ak je vaša požiadavka hrubá skica, potichu ju rozšíri do dobre komponovaného promptu — subjekt, akcia, prostredie, osvetlenie, kamera — a raz vygeneruje.

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

#### Ako prebieha:

1. Prečíta vašu požiadavku; použije ju verbatim, ak je konkrétna, inak ju doplní.
2. Vygeneruje obrázok a pomenuje kartu.
3. Hotovo — použite tlačidlo Remix karty pre variácie.

### Quick Video

`/video-generator` vygeneruje jeden krátky cinematický klip z jedného promptu — text-to-video alebo image-to-video, ak priložíte still ako prvý frame.

**Ukážkový prompt:** `/video-generator a paper boat drifting down a rain-soaked gutter stream, slow tracking shot`

#### Ako prebieha:

1. Tvaruje vašu požiadavku do motion briefu: čo je vo frame, čo robí, ako sa hýbe kamera.
2. Animuje z vášho priloženého still, ak ste ho dodali (lepšia kontinuita), inak generuje z textu.
3. Dodá jeden klip, zhruba šesť sekúnd alebo menej.

### Quick Audio

`/audio-studio` vygeneruje jeden audio asset — hudba, background score, zvukový efekt alebo hovorený voiceover riadok — z jedného promptu.

**Ukážkový prompt:** `/audio-studio lo-fi study beat with vinyl crackle and soft piano, 60 seconds`

#### Ako prebieha:

1. Klasifikuje vašu požiadavku: music/BGM alebo hovorený hlas.
2. Hudba dostane one-line genre/instrumentation/mood brief; voiceover prečíta váš napísaný riadok verbatim.
3. Vygeneruje asset a zastaví sa.

### N-Grid Storyboard

`/n-storyboard` rozpovie celý vizuálny príbeh ako JEDEN kompozitný obrázok: NxN grid sekvenčných panelov s kontinuálnymi postavami, osvetlením a štýlom — okamžitý story-at-a-glance.

**Ukážkový prompt:** /n-storyboard A 3x3 grid of a small robot learning to garden, wide establishing first panel

#### Ako prebieha:

1. Rozláme príbeh na kľúčové beaty gridu — prvý panel ustanovuje, posledný spláca.
2. Zamkne jeden style profile naprieč všetkými panelmi.
3. Vygeneruje celý grid v jednom obrázku (2x2 až 4x4).

### Image Remix

/image-remix extrahuje, čo robí inšpiračný obrázok *fungujúcim* — kompozícia, paleta, osvetlenie, nálada, nikdy subjekt — a vygeneruje jeden nový obrázok, ktorý nesie rovnakú vibe na iný subjekt.

**Ukážkový prompt:** /image-remix Same vibe, but a lighthouse at dusk instead (priložte inšpiračný obrázok)

#### Ako prebieha:

1. Analyzuje inšpiráciu a pomenuje jej „dušu“ — jednu alebo dve dimenzie, ktoré nesú feel.
2. Prebuduje tieto kvality čisto ako textový popis (vaša inšpirácia sa nikdy nekopíruje priamo).
3. Vygeneruje nový subjekt oblečený do starej viby.

### Minecraft Pixel Art

/minecraft-pixel-art skonvertuje fotku alebo popísaný subjekt na Minecraft-style blokový voxel art — kubická geometria, 16x16 texture feel a klasická block paleta, so zdrojovými farbami zmapovanými na pomenované block materiály.

**Ukážkový prompt:** /minecraft-pixel-art Blockify my dog (priložte fotku)

#### Ako prebieha:

1. Zoberie vašu fotku (zamkne kompozíciu) alebo popísaný subjekt.
2. Prebuduje ho z kubických blockov s flat shadingom a screenshot-style framingom.
3. Doručí obrázok a povie vám, na aké block materiály namapoval vaše farby.

### Multi-Shot

/multi-shot pre-renderuje subjekt obrázku z iného uhla kamery — identita, osvetlenie a štýl zamknuté na originál. Sedem angle presetov, jeden uhol na pass, loop, kým sa vám nezniži.

**Ukážkový prompt:** /multi-shot Show her from a low-angle hero shot (priložte subjekt obrázok)

#### Ako prebieha:

1. Zoberie váš subjekt obrázok.
2. Vyberiete uhol z 7 presetov (front, three-quarter, profile, back, low-angle hero, top-down, dutch tilt) — skip, ak ste jeden uviedli.
3. Re-renderuje rovnaký subjekt z tohto uhlu.
4. Opýta sa, či chcete ďalší uhol, a prepojí sériu na plátne.

## Image Paint Edit

`/image-paint-edit` zmení presne jednu oblasť alebo objekt existujúceho obrázku — nahradiť objekt, opraviť detail, pripnúť produkt do scény — zatiaľ čo všetko ostatné zostáva pixel-identické.

**Ukážkový prompt:** `/image-paint-edit Replace the coffee mug on the desk with a small bonsai tree`

### Ako prebieha:

1. Nájde zdrojový obrázok (vaša príloha alebo karta na plátne).
2. Pripne úpravu: ktorá oblasť, čo ju nahradí, čo sa nesmie zmeniť.
3. Spustí úpravu — masked inpainting alebo described-region edit, vrátane multi-reference product placementu.
4. Ukáže výsledok a ponúkne jedno kolo vylepšenia.

## Relight

`/relight` zmení len svetlo v existujúcom obrázku — smer, intenzita, farebná teplota, tieň, nálada — zatiaľ čo subjekt a kompozícia zostanú identické. Štrnásť pomenovaných presetov od Golden Hour po Neon Noir, všetky blendovateľné.

**Ukážkový prompt:** `/relight Golden hour from the left, long warm shadows` (*priložte alebo vyberte obrázok*)

### Ako prebieha:

1. Identifikuje zdrojový obrázok a prečíta jeho súčasné osvetlenie.
2. Zozbiera lighting intent — pomenovaný preset, váš popis alebo krátky 4-tab brief (smer, teplota, nálada, pozadie).
3. Vygeneruje relit obrázok so stranou klauzulou „zmeň nič okrem svetla“.
4. Ponúkne 1–3 varianty (vždy relit z originálu) a voliteľný color trim.

## Video Prompting

`/video-prompting` je video prompt engineer: premení váš popis klipu v obyčajnom jazyku na jeden production-grade generation prompt — subjekt, akcia, kamera, osvetlenie, štýl, trvanie — uložený ako dokument, ktorý môžete znova použiť, s voliteľným „generate now“.

**Ukážkový prompt:** `/video-prompting A drone shot rising over a foggy pine forest at dawn`

### Ako prebieha:

1. Vyberie režim — text-to-video alebo image-to-video, ak ste priložili referenčný frame.
2. Napíše prompt ako jednu disciplinovanú paragraf: vizuálne slovesá, jeden camera move, žiadne AI-tell buzzwords.
3. Uloží ho ako dokument s režimom, trvaním a poznámkami.
4. Pýta sa: vygenerovať klip teraz alebo si nechať len prompt.

## Camera Path Prompter

`/path-guided-camera-move` premení obrázok s nakreslenou šípkou alebo cestou (alebo popísanou routeou) na FPV follow-camera video prompt — jeden súvislý záber pozdĺž vašej route, s povinným speed profilom a len scene-natívnym zvukom.

**Ukážkový prompt:** `/path-guided-camera-move` Fly the camera along the arrow I drew, ending at the tower door (priložte označený obrázok)

### Ako prebieha:

1. Prečíta váš obrázok a vystopuje nakreslenú routeu — štart, waypointy, cieľ (vaše označenia sa vo videu nikdy neobjavia).
2. Rozhodne subject-follow vs pure camera flythrough.
3. Napíše štruktúrovaný prompt dokument: route segmenty, camera grammar, speed profil, diegetic audio.
4. Ponúkne generovanie — s defaultmi, upraveným trvaním (4/6/8/15s) alebo len prompt.

## Clip Export

`/clip-export` je finishing editor: inventarizuje každý klip a audio asset na vašom plátne, navrhne poradie strihov, zmontuje časovú os, pri voiceoveri synchronizuje titulky a vyrenderuje zdieľateľné MP4.

**Ukážkový prompt:** `/clip-export` Assemble everything on the canvas into a final cut, tightest clips first

### Ako prebieha:

1. Inventarizuje vaše plátno — videá, audio, titulky — a pravdivo sa zastaví, ak nie je čo strihať.
2. Navrhne poradie klipov (alebo vám dovoľí vybrať a vylúčiť), s voliteľným strihom dlhých záberov.
3. Zmontuje časovú os a ponúkne voiceover-synced titulky.
4. Počká na vaše „render“, potom vyrenderuje MP4 s prechodmi a nasmeruje vás na export options appky (SRT súbor, project bundle).

## Skill Reviewer

`/skill-reviewer` je read-only auditor pre definície zručností: nalepte SKILL.md a on ho skóruje v piatich dimenziách, cituje presné problémové riadky a podsunie vám prioritizované opravy — bez čohokoľvek menenia alebo inštalovania.

**Ukážkový prompt:** `/skill-reviewer` Review this skill before I install it (nalepte SKILL.md)

### Ako prebieha:

1. Prečíta vašu nalepenú definíciu zručnosti.
2. Skóruje päť dimenzií 0–10: frontmatter, tool correctness, self-containment, flow design, safety & honesty.
3. Napíše recenziu — Critical / Important / Nice-to-have findings, každý cituje offending riadok s konkrétnym fixom.
4. Pustí review kartu na plátno a ponúkne načítať opravené sekcie.

## Voice Design

`/voice-design` vytvorí custom AI hlas z obyčajného popisu — vek, pohlavie, tón, prízvuk, tempo — a dá vám reusable hlas plus preview audio kartu, pripravenú obsadiť v audiobookoch, promoch alebo drámach.

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

### Ako prebieha:

1. Prečíta váš popis a pýta si najviac jednu clarifying otázku, ak je vague.
2. Navrhne hlas a vygeneruje preview riadok.
3. Uloží voice registry kartu na plátno, aby sa hlas dal ľahko znova použiť.
4. Ponúkne dlhšie demo, tweak-and-redo alebo hotovo.

**Tip:** Voice design je platená funkcia voice-provider tieru a funguje najlepšie v angličtine, čínštine a japončine — zručnosť vás vopred upozorní na iné jazyky.

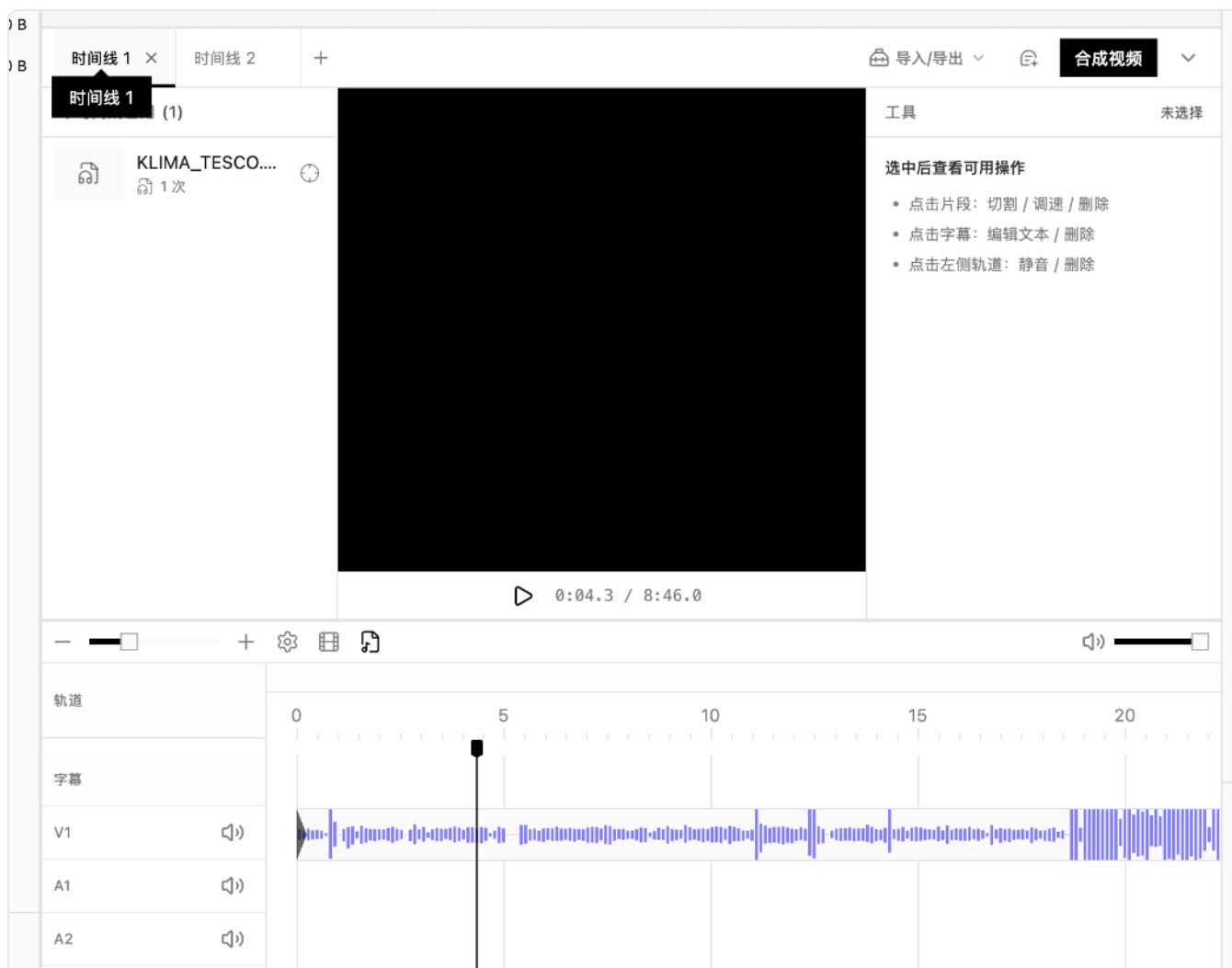
## Vybudujte si vlastnú

Každá zručnosť, ktorú ste práve čítali, je markdown playbook, ktorý AI režisér nasleduje — a vy si môžete napísať vlastnú. Spustite `/skill-creator` po relácii, ktorá sa vám páčila („urob z toho, čo sme práve robili, skill“), alebo popíšte nový workflow od nuly, recenzujte návrh, ktorý vyprodukuje, a nainštalujte ho z Hubu jedným nalepením. Ako spolu zapadajú zručnosti, Hub a inštalácia, pozri kapitolu [Zručnosti a Hub](#).

## Editor časovej osi

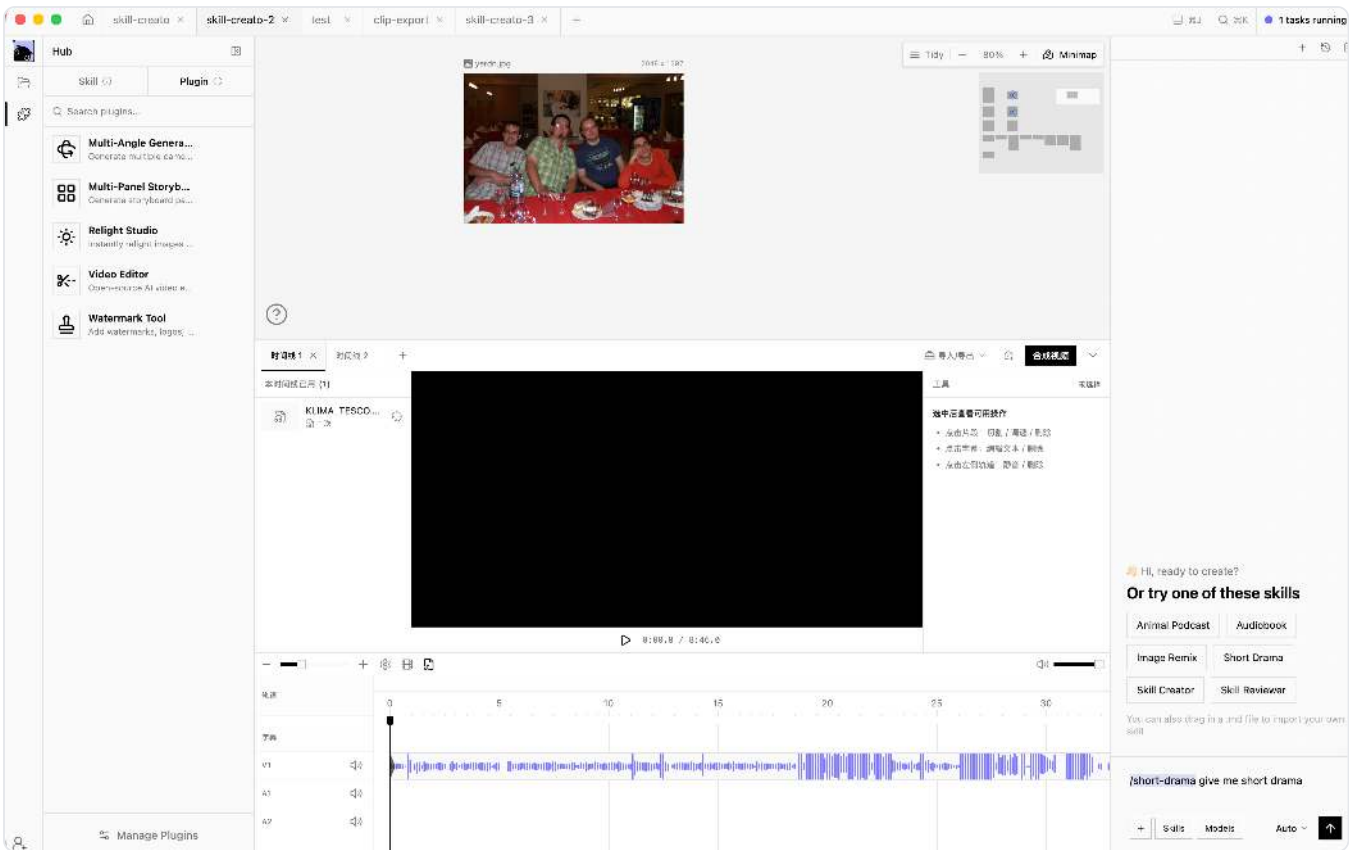
Strihajte, usporiadajte a vyrenderujte finálne video: stopy, prechody, titulky, zvukové nástroje a export.

Editor časovej osi je miesto, kde sa vaše vygenerované klipy stanú hotovým filmom. Usporiadajte video, dialóg, zvukové efekty, hudbu a titulky naprieč stopami, doladiť strihy a potom zkomponovať všetko do reálneho MP4 — všetko v aplikácii, bez externého editora.

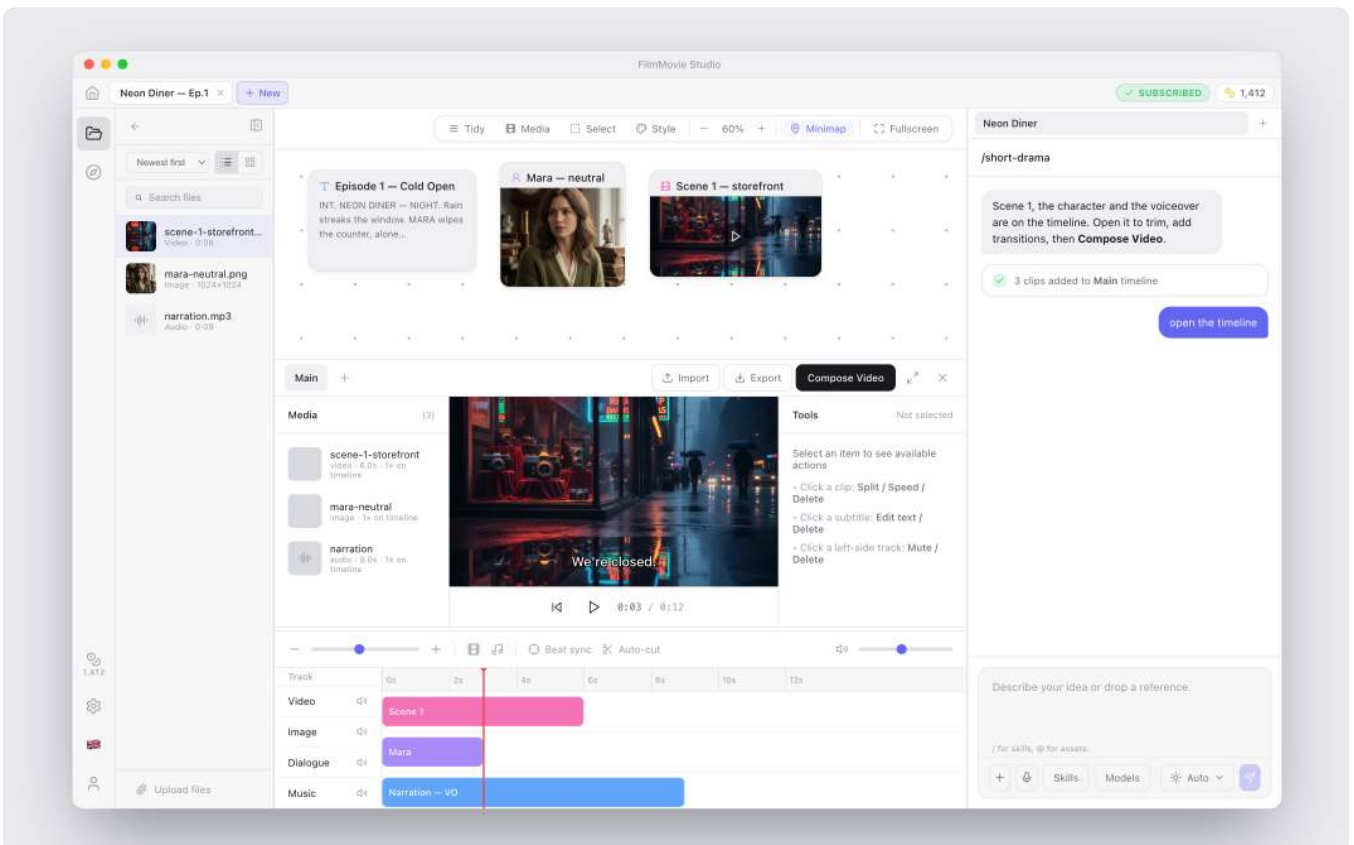


### Otvorenie časovej osi

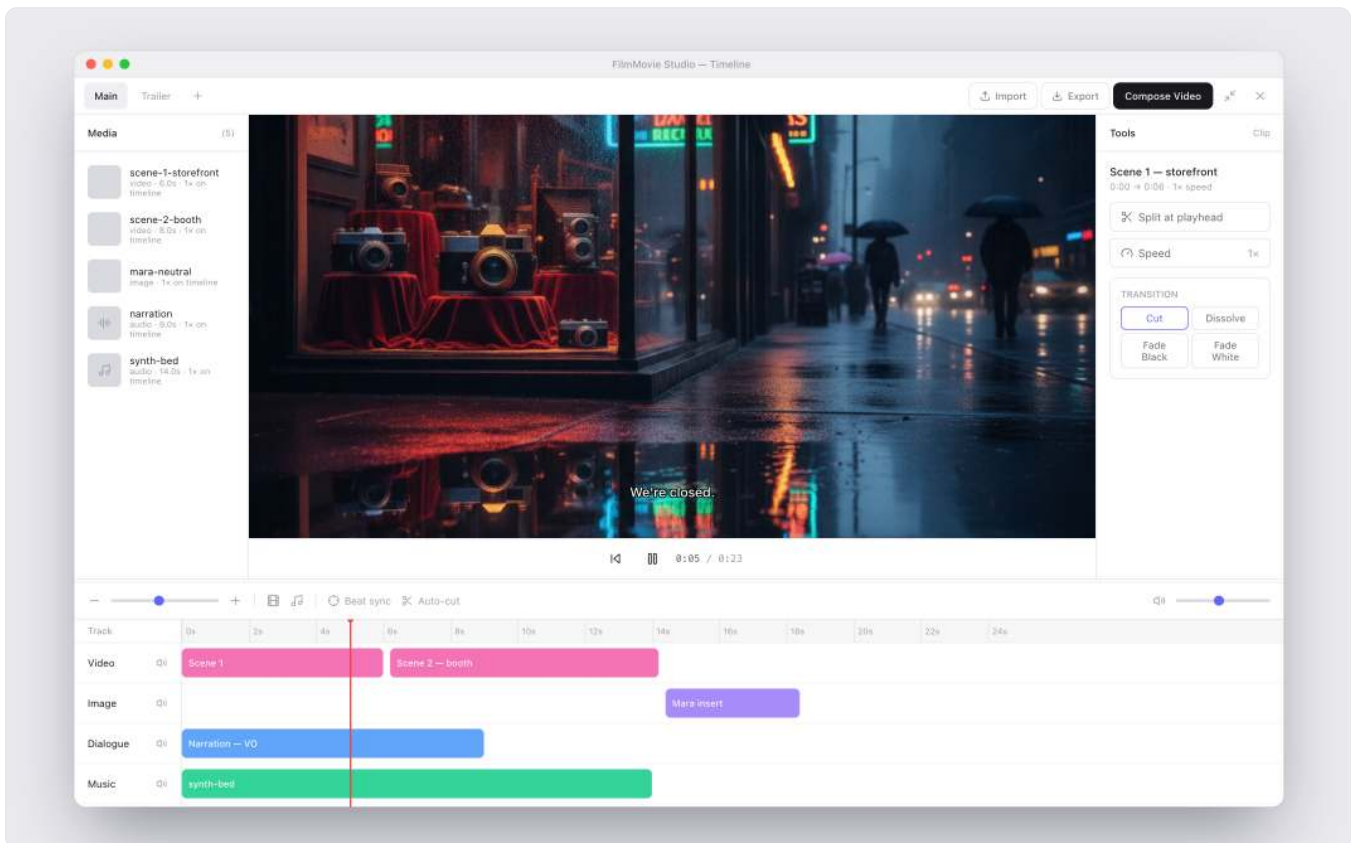
Každý projektový workspace má plávajúcu tabletku **Timeline** v ľavom dolnom rohu plátna. Číslo v zátvorkách — napríklad **Timeline (12)** — ukazuje, koľko klipov je už na aktívnej časovej osi, a tabletka sa rozsvieti vo farbe akcentu, keď je obsah pripravený na render.



Kliknite na tabletu a editor sa otvori v workspace:



Potrebujete viac miesta? Použite tlačidlo fullscreen v pravom hornom rohu editora (**Open timeline fullscreen**) — stlačte **Esc** alebo kliknite znova na tlačidlo pre ukončenie.



## Viacero časových osí

Jeden projekt môže držať niekoľko strihov — celý film, trailer, vertikálny short. Karty hore v editore sú vaše časové osi:

- Kliknite na **+** (**New timeline**) pre pridanie ďalšej (volajú sa Timeline 1, Timeline 2, ...).
- Kliknite na kartu pre prepnutie na ňu.
- Kliknite na malé **x** na karte pre jej odstránenie (dostupné, keď máte viac ako jednu).

Každá časová os si drží vlastné klipy, štýl titulkov a pozíciu prehrávania, všetko sa ukladá automaticky.

## Pridávanie obsahu

Máte tri spôsoby, ako dostať médiá na časovú os:

1. **Z karty na plátne** — prejdite myšou nad ľubovollnú kartu videa, obrázku alebo zvuku na plátne a kliknite na **Add to timeline** v jej paneli. Pozri [Plátno a karty](#).
2. **Z panela Media** — ľavý stĺpec editora časovej osi zoznamuje každé médium v projekte (zoskupené podľa scény). Prejdite myšou nad položku a kliknite na ikonu kríža (**Add to timeline**).
3. **Import** → **Media file...** — prineste akýkoľvek súbor z počítača; stane sa projektovým médium a pristane na časovej osi jedným krokom.

Klipy sa automaticky smerujú na správnu stopu:

| Obsah                      | Stopa    |
|----------------------------|----------|
| Video                      | V1       |
| Obrázok (statický)         | V2       |
| Voiceover / dialógový zvuk | Dialogue |
| Zvukové efekty             | SFX      |
| Hudba                      | Music    |
| Titulky                    | Subtitle |

Nové klipy skočia na koniec svojej stopy, ďalšie video alebo audio stopy pridáte ikonami filmu a noty v paneli nástrojov stopy.

## Prehrávanie a ovládanie zobrazenia

| Ovládanie   | Čo robí  |
|---|--|
| <b>Play / Pause</b> (▶ / ⏸)                             | Prehráva časovú os v náhľade, všetky ne-stíšené audio stopy sa mixujú živo       |
| <b>Jump to start</b> (⏮)                                | Presunie prehrávaciu hlavičku späť na 0:00                                       |
| Časové pravítko   | Klik alebo potiahnutie kdekoľvek na pravítku (alebo prázdnej dráhe) posúva hlavu |
| - / + a posúvač zoomu                                   | Približuje/vzd'ahuje dráhy stôp  |
| Posúvač hlasitosti (pravý koniec panela stopy)          | Hlavná hlasitosť náhľadu   |
| <b>Open timeline fullscreen / Exit fullscreen (Esc)</b> | Prepína fullscreen editáciu  |
| Potiahnite oddeľovač nad stopami                        | Mení veľkosť panela stôp verzus náhľadu  |

Náhľad tiež živo ukazuje vaše titulky, štýlované presne ako budú vypálené do finálneho videa.

## Editácia klipov

Kliknite na klip pre jeho vybratie — panel **Tools** vpravo ukazuje všetko, čo môžete urobiť:

- **Move** — potiahnite telo klipu doľava/doprava pozdĺž jeho stopy.
- **Trim** — potiahnite ľavý alebo pravý okraj klipu pre skrátenie alebo predĺženie.
- **Split at playhead** — zaparkujte hlavu do klipu a klikom ho rozdelíte na dva.
- **Speed** — cykluje klip cez **0.5x** → **1x** → **1.5x** → **2x**. Výška a tempo zvuku ho nasleduje v náhľade aj rendri.
- **Use asset duration** — skočí s klipom späť na skutočnú dĺžku mediálneho súboru.
- **Delete clip** — odstraňuje klip (samotné médium ostáva v projekte).

## Prechody

Vyberte video alebo obrázkový klip a vyberte **Transition to next clip**:

| Prechod    | Efekt                               |
|------------|-------------------------------------|
| Cut        | Tvrdý strih (žiadny prechod)        |
| Dissolve   | Prelínanie do ďalšieho klipu        |
| Black      | Zatmenie do čierneho medzi klipmi   |
| Fade White | Zosvetlenie do bieleho medzi klipmi |

Posúvač nastaví dĺžku prechodu od **0.2s do 2.0s** (predvolené 0.3s). Aktívne prechody sa ukazujú ako malá značka na šve medzi dvoma klipmi — kliknite na ňu kedykoľvek pre úpravu.

## Titulky

Stopa **Subtitle** nesie text, ktorý sa vypáli do vyrenderovaného videa.

- **Add subtitle** — pustí nový titulok na pozícii hlavy; upravte jeho text v paneli Tools (zmeny sa ukladajú automaticky).
- **Import** → **Subtitles (.srt)...** — načíta existujúci SRT alebo VTT súbor. Súbor titulkov už v projekte sa ukazujú pod **Project subtitles** v rovnakom menu.
- **Subtitles from voice** — prepíše každý Dialogue klip (a videoklipy obsahujúce reč) a položí výsledné riadky na stopu Subtitle v správnych časoch. Toto nahradí akékoľvek existujúce titulky.

## Štýl titulkov

Vyberte stopu Subtitle alebo akýkoľvek klip titulkov pre otvorenie **Subtitle style (burned in)**:

- Rýchle predvoľby: **Classic**, **Cinema** (žltá), **Minimal** (bez obrysu), **Banner** (veľký, hore na obrazovke).
- Posúvač **Size** (16–96), výber **Color**, **Outline** zap/vyp.
- Pozícia: **Top**, **Middle** alebo **Bottom**.

Štýl sa aplikuje na všetky titulky na tejto časovej osi a prekryv náhľadu sa okamžite aktualizuje.

## Zvukové nástroje

- **Align voice** (panel stopy) — skočí každým dialógovým klipom k jeho zodpovedajúcemu videoklipu (prvá hlasová replika → prvý záber a tak ďalej).
- **Align to video** (na vybranom dialógovom klipu) — skočí len začiatkom tohto hlasového klipu k jeho videoklipu.
- **Fit video to voice** (na vybranom dialógovom klipu) — zmení veľkosť spárovaného videoklipu na dĺžku hlasovej repliky; ďalšie klipy na stope sa posunú.
- **Cut to beat** — detekuje beaty vo vašej hudobnej stope a pretaktuje každý video/obrázkový strih, aby padol na beat. Najprv pridajte hudobný klip; tlačidlo ohlási, koľko beatov našlo.
- **Track volume** — vyberte stopu Dialogue, SFX alebo Music pre nastavenie jej úrovne 0–200 %.

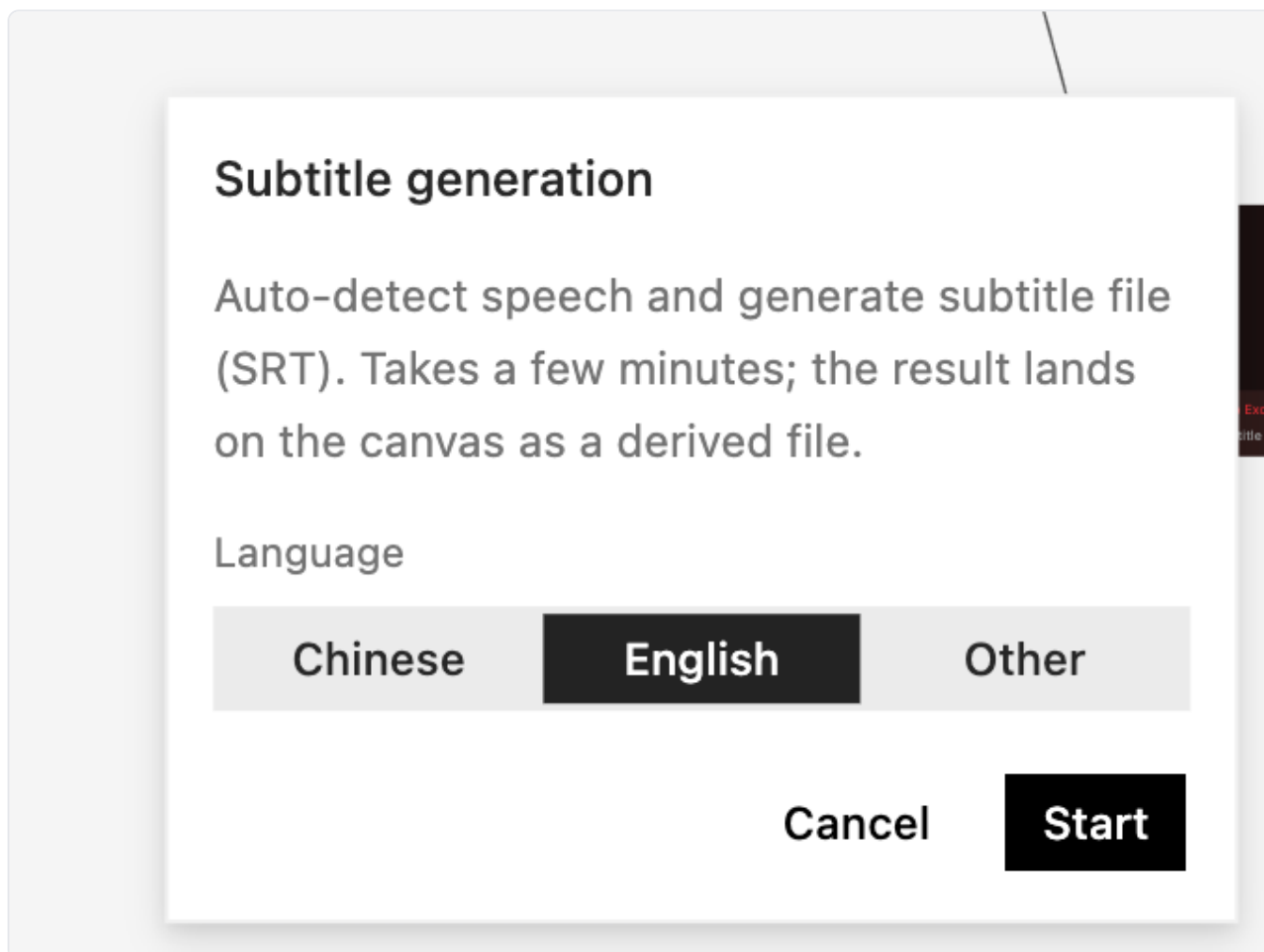
- **Duck under dialogue** — na hudobnej stope: automaticky stíši hudbu vždy, keď sa prehráva dialógový klip, v náhľade aj vo finálnom rendri.
- **Mute** — každá stopa má ikonu reproduktora pre stíšenie/odstíšenie.

## Export a render

Vpravo hore v editore máte všetko, čo potrebujete na dostať prácu von:

- **Compose Video** — vyrenderuje aktívnu časovú os do reálneho MP4. Vyberiete, kam uložiť súbor; aplikácia potom zkomponuje všetky stopy (strihy, rýchlosti, prechody, audio mix, ducking hudby a vypálené titulky vrátane) a ukáže hotovú dĺžku a veľkosť súboru.
- **Export** → **Bundle for editors (CapCut...)** — zapíše priečinok s usporiadanými mediálnymi súbormi, SRT a manifestom, pripravený na vloženie do externého editora.
- **Export** → **Subtitles (.srt)...** — uloží len stopu titulkov ako SRT súbor.
- **Export** → **Project JSON...** — uloží dáta projektu ako JSON súbor.

Renderovať môžete aj z chatu: jednoducho poprosíte asistenta, „vyrenderuj časovú os“ a on pre vás zkomponuje video a výsledok položí na plátno. Pozri [Chat a agent](#).



**Tip:** Časovú os zriedka musíte stavať ručne. Zručnosti ako `/promo-video` a `/beat-sync-editor` vygenerujú médiá a zmontujú časovú os za vás — potom ju len vyleštíte a stlačíte **Compose Video**.

Prehliadajte ich všetky v [Prehľad zručností](#).

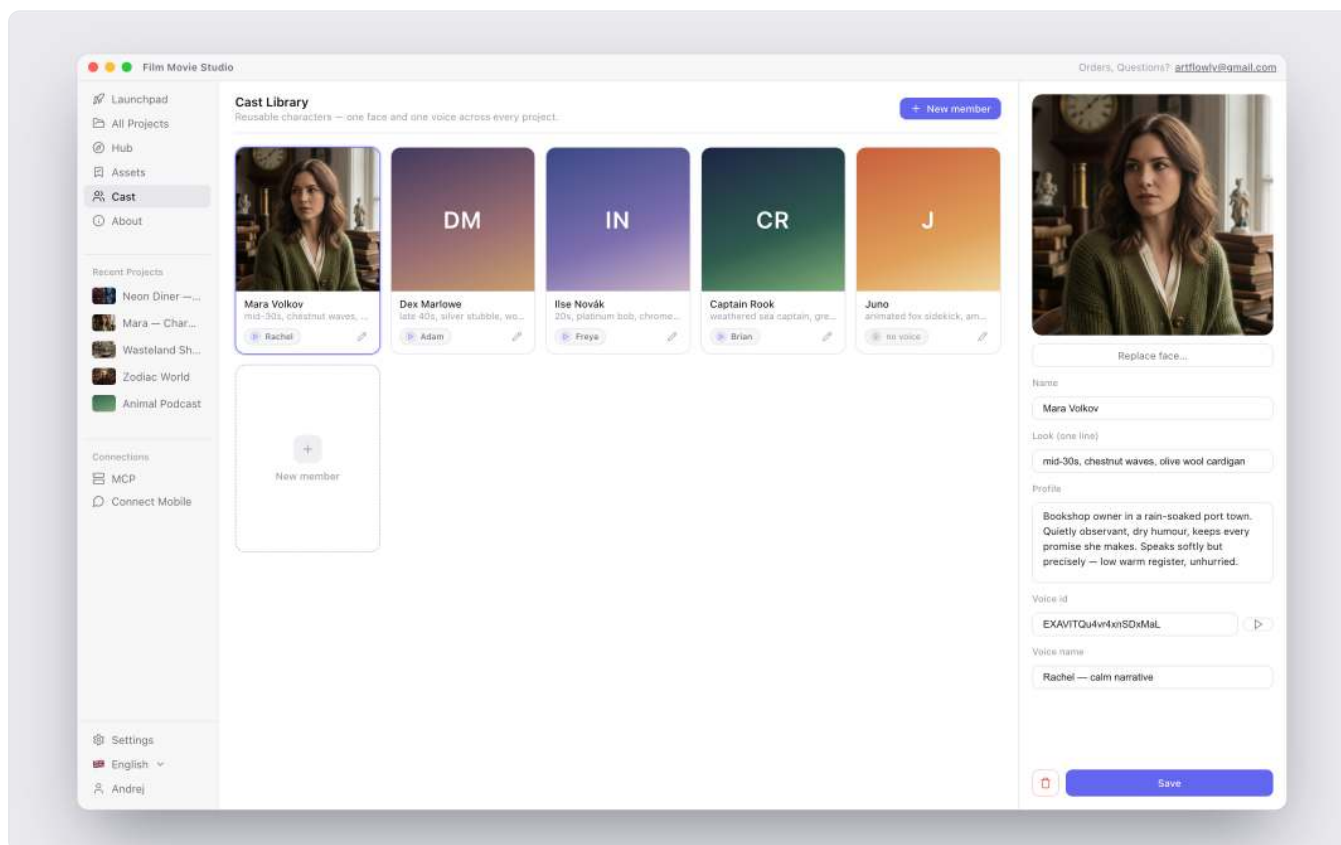
## Knižnice postáv a médií

Udržujte postavy konzistentné naprieč projektmi vďaka knižnici postáv a znovu používajte médiá cez knižnicu médií.

Dve globálne knižnice vás sprevádzajú naprieč všetkými projektmi: **Knižnica postáv (Cast)** udržiava tváre a hlasy vašich postáv konzistentné a **Knižnica médií (Assets)** si ukladá obľúbené médiá, aby ste ich mohli znova použiť kdekoľvek. Obe nájdete v ľavom bočnom paneli — **Cast** a **Assets**.

### Knižnica postáv

Problém, ktorý Knižnica postáv rieši: AI generácie majú tendenciu pri každom behu znova vymyslieť tvár a hlas postavy. Člen obsadenia (cast member) ich oboje fixuje — jedna tvár, jeden hlas, v každom projekte a pri každom spustení zručnosti.



Otvorte **Cast** v bočnom paneli a uvidíte mriežku členov — každá karta ukazuje fotografiu tváre, meno, @handle a hlas.

### Tvorba člena

Máte tri spôsoby:

- **Z karty na plátne** — prejdite myšou nad obrázok postavy na plátne a kliknite na **Save to Cast** v jeho paneli nástrojov (po uložení sa zmení na **In Cast**). Pozri [Plátno a karty](#).

- **Z chatu** — jednoducho poproste asistenta, aby uložil postavu do obsadenia.
- **Na stránke Cast** — kliknite na **New member** a vyplňte editor:
  - **Choose face photo...** — vyberte referenčný obrázok, ktorý definuje tvár postavy.
  - **Name a Look (one line)** — krátky riadok o vzhľade, napr. „*mid-20s, red curls, green wool coat*“.
  - **Profile** — identita, vzhľad, osobnosť, motivácia a poznámky k hlasu.
  - **Voice id a Voice name** — priradíte hlas (ElevenLabs voice\_id, navrhnuté/klonované id alebo vstavané ako af\_bella ). Kliknutím na tlačidlo prehrávania (**Preview voice**) si pred uložením vypočujete vzorku.

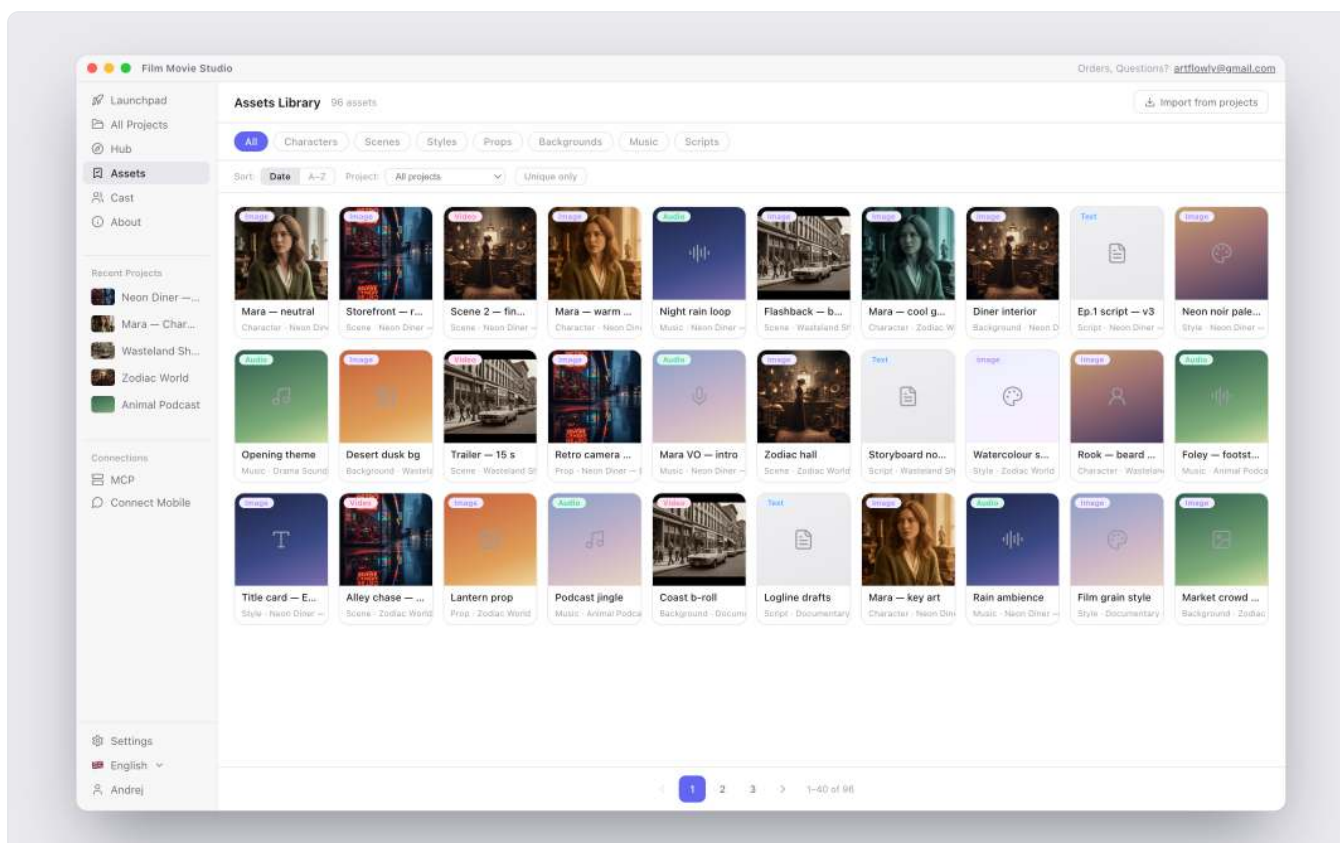
Na úpravu člena kliknite na jeho kartu, zmeňte čokoľvek a stlačte **Save**. Tlačidlo s košom člena odstráni — minulé generácie tým nie sú ovplyvnené.

## Používanie členov obsadenia

- **@zmienka v chate** — napíšte @ do vstupu chatu a vyberte člena z ponuky (zobrazí sa spolu s uloženými médiami, so svojim @handle). Generácia potom automaticky použije jeho fixnú tvár ako referenciu a jeho priradený hlas pre reč — bez ďalšieho promptovania. Pozri [Chat a agent](#).
- **Zručnosti používajú zostavu tiež** — asistent vždy vidí vaše obsadenie. Workflow zručnosti ako **Short Drama** automaticky uložia vami schválené hlavné postavy do knižnice a znova ich použijú pre každý keyframe a každý dialóg, takže v 5. epizóde hrá tá istá osoba ako v 1. Pozri [Prehľad zručností](#).
- **Kontinuita naprieč projektmi** — knižnica je globálna, takže postava vytvorená v jednom projekte môže hrať v ďalšom.

## Knižnica médií

Knižnica médií je polička záložiek naprieč projektmi: každú kartu, ktorú máte radi — character sheet, style frame, hudobnú stopu, scenár — môžete raz uložiť a všade znova použiť.



## Ukladanie médií

Prejdite myšou nad ľubovollnú kartu na plátne a kliknite na **Add to Assets** v jej paneli nástrojov; ikona sa po uložení zmení na plnú záložku (**In Assets**). Na stránke Assets môžete tiež kliknúť na **Import from projects** a jedným ťahom si uložiť všetko z existujúcich projektov.

## Prehliadanie

Otvorte **Assets** v bočnom paneli. Stránka ponúka:

- **Category chips** — **All, Characters, Scenes, Styles, Props, Backgrounds, Music, Scripts**.
- **Sort** podľa **Date** alebo **A-Z** a rozbaľovacie menu **Project** na zobrazenie len médií z jedného projektu.
- **Unique only** — skryje duplicitné kópie toho istého súboru.

Kliknutím na akékoľvek médium ho zobrazíte (videá a zvuk sa prehrávajú priamo v popup-e) a vyberte:

- **Add to Canvas** — vloží médium na plátno práve otvoreného projektu.
- **Send to Chat** — pripojí ho do chatu ako referenciu pre nasledujúcu generáciu.

K svojim uloženým médiám sa dostanete aj z chatu: napíšte @ a vyberte z karty **Assets** v ponuke zmienok.

Odstránenie média z knižnice (tlačidlo záložky na jeho karte) odstráni len záložku — pôvodný súbor zostáva v svojom projekte.

**Tip:** Uložte si svoje style frames a hlavné postavy do knižníc skoro. Potom môže každý nový projekt začať @zmienkou namiesto generovania od nuly.

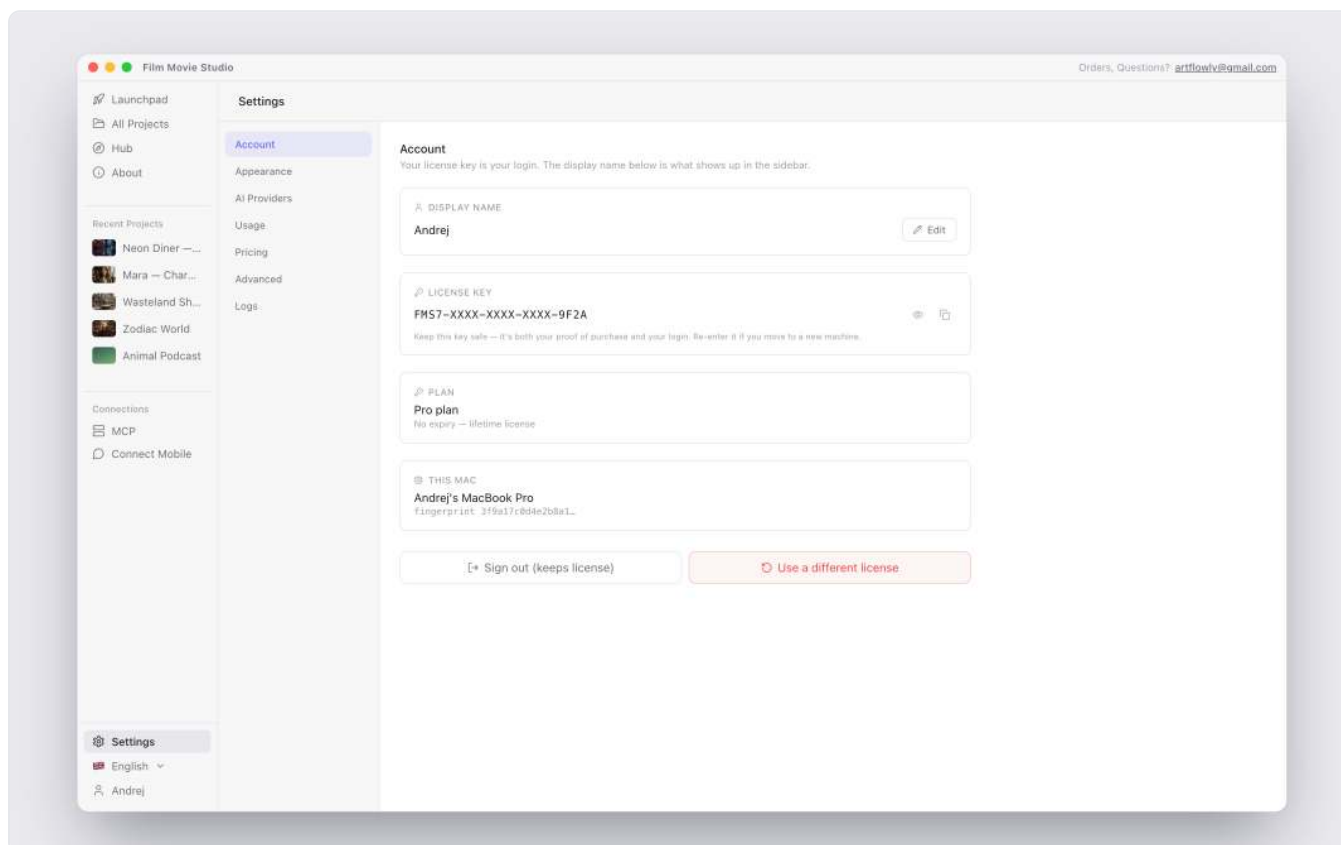
## **Kde bývajú vaše súbory**

Všetko — projekty, generované médiá, tváre postáv a uložené médiá — je uložené lokálne vo vašom počítači v dátovom priečinku aplikácie. Nič sa nikam nenahráva, pokiaľ to generácia nevyžaduje. Majte na pamäti, že odstránenie projektu zmaže jeho mediálne súbory z disku (záložky v Knižnici médií ukazujú na tie pôvodné súbory), takže pred odstránením projektu exportujte všetko, čo si chcete ponechať.

# Nastavenia a AI poskytovatelia

API kľúče, výber modelov, spravované predplatné s kreditmi, bezplatné lokálne modely a spotreba.

Všetko, čo formuje to, ako FilmMovieStudio funguje pre vás, žije na jednom mieste: **Settings**, dosiahnuteľné z bočného panela alebo z menu účtu. Táto kapitola vás prevedie každou sekciou — vašim účtom, vzhľadom aplikácie, AI poskytovateľmi a modelmi, ktoré napájajú generovanie, kreditmi z predplatného a pokročilými prepínačmi. Ak ešte nemáte nastaveného poskytovateľa, toto je kapitola, ktorá rozbehne vašu prvú generáciu.



Ľavý stĺpec zoznamuje sekcie: **Account**, **Appearance**, **AI Providers**, **Usage**, **Pricing** a **Advanced**.

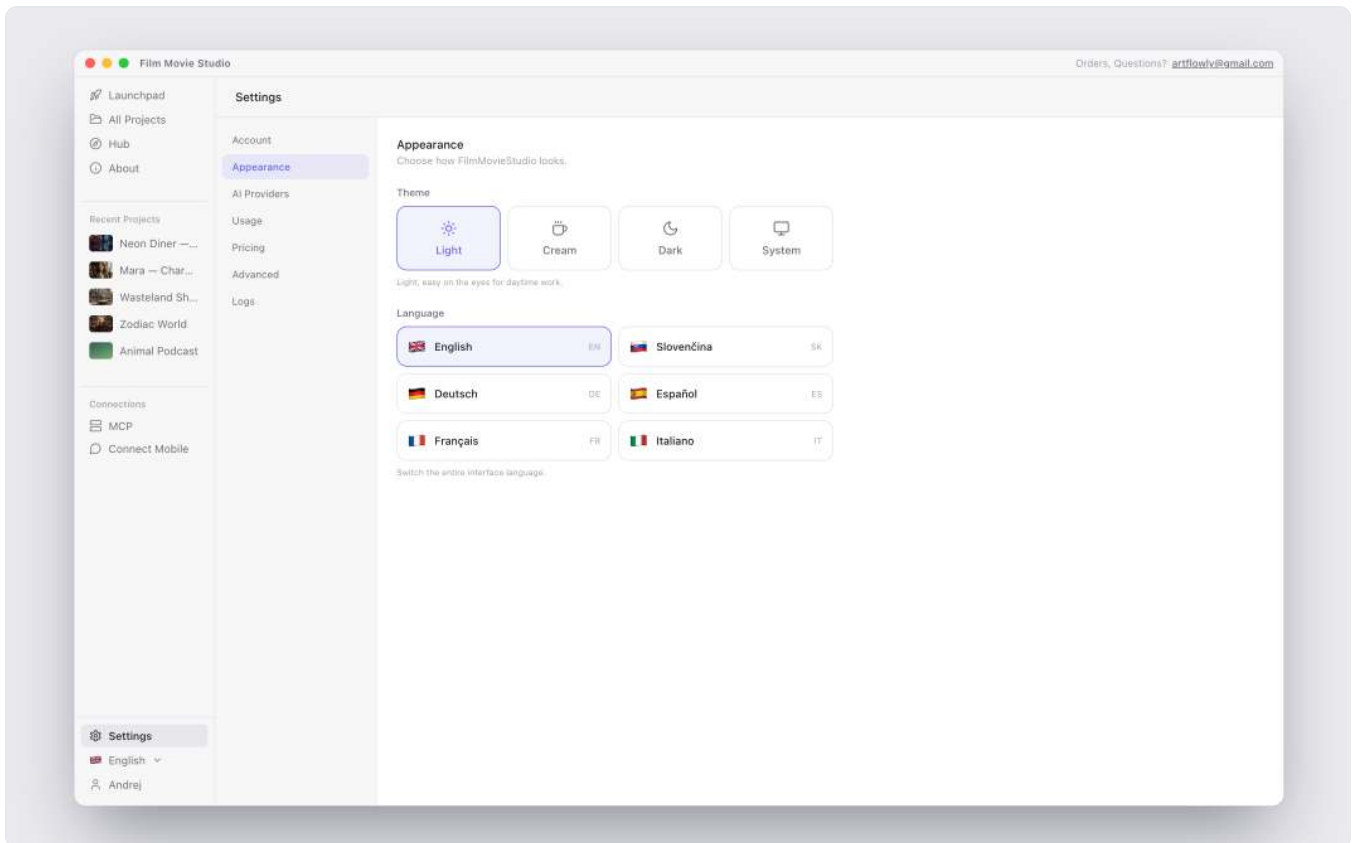
## Account

Sekcia Account ukazuje identitu, ktorou ste aktivovali v [Začíname](#):

- **Display name** — čo sa zobrazuje v bočnom paneli. Kliknite na **Edit** pre zmenu.
- **License key** — maskované, s tlačidlami odhalenia a kopírovania. Držte ho v bezpečí: je to váš dôkaz nákupu aj prihlasovanie, a znova ho zadáte, ak prejdete na nový stroj.
- **Plan** — váš licenčný plán a expirácia (doživotné licencie ukazujú „No expiry — lifetime license“).
- **This Mac** — názov stroja a odtlačok, na ktorý je táto aktivácia naviazaná.

Dve tlačidlá dole sú zámerne oddelené: **Sign out (keeps license)** vás odhlási bez zásahu do aktivácie, kým **Use a different license** odstráni kľúč z tohto stroja, aby ste mohli zadať iný.

# Appearance

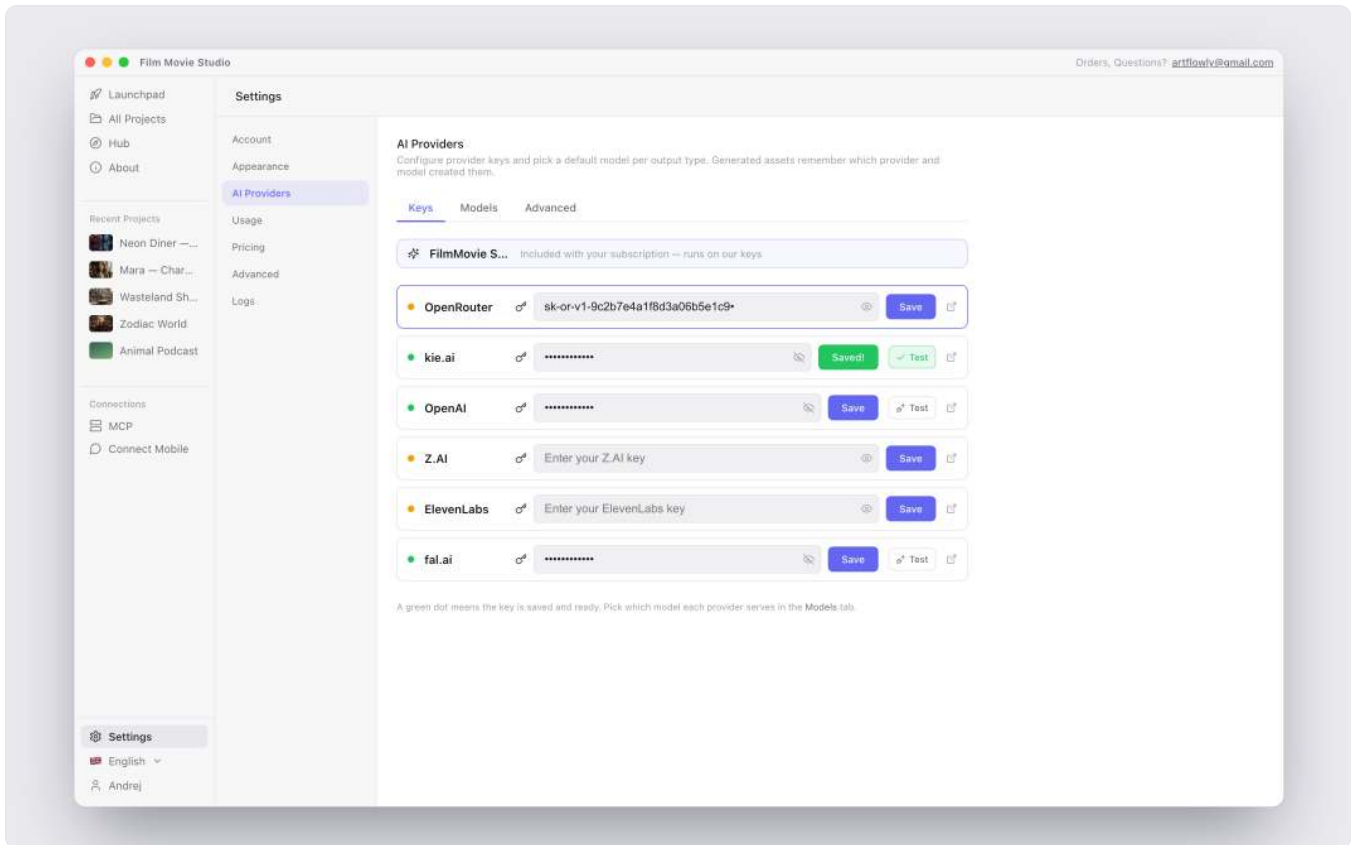


Vyberte **Theme** — **Light**, **Cream** (teplý slonovinový vzhľad), **Dark** alebo **System** (nasleduje nastavenie OS) — a **Language** rozhrania. Šesť jazykov je dostupných (angličtina, slovenčina, nemčina, španělčina, francúzština, taliančina); prepnutie sa aplikuje okamžite, bez reštartu.

## AI Providers

Toto je motorovňa. FilmMovieStudio orchestruje externých AI poskytovateľov namiesto generovania médií samé a táto sekcia má štyri karty: **Keys**, **Models**, **Advanced** a **Local**.

## Karta Keys – pripojte svojich poskytovateľov

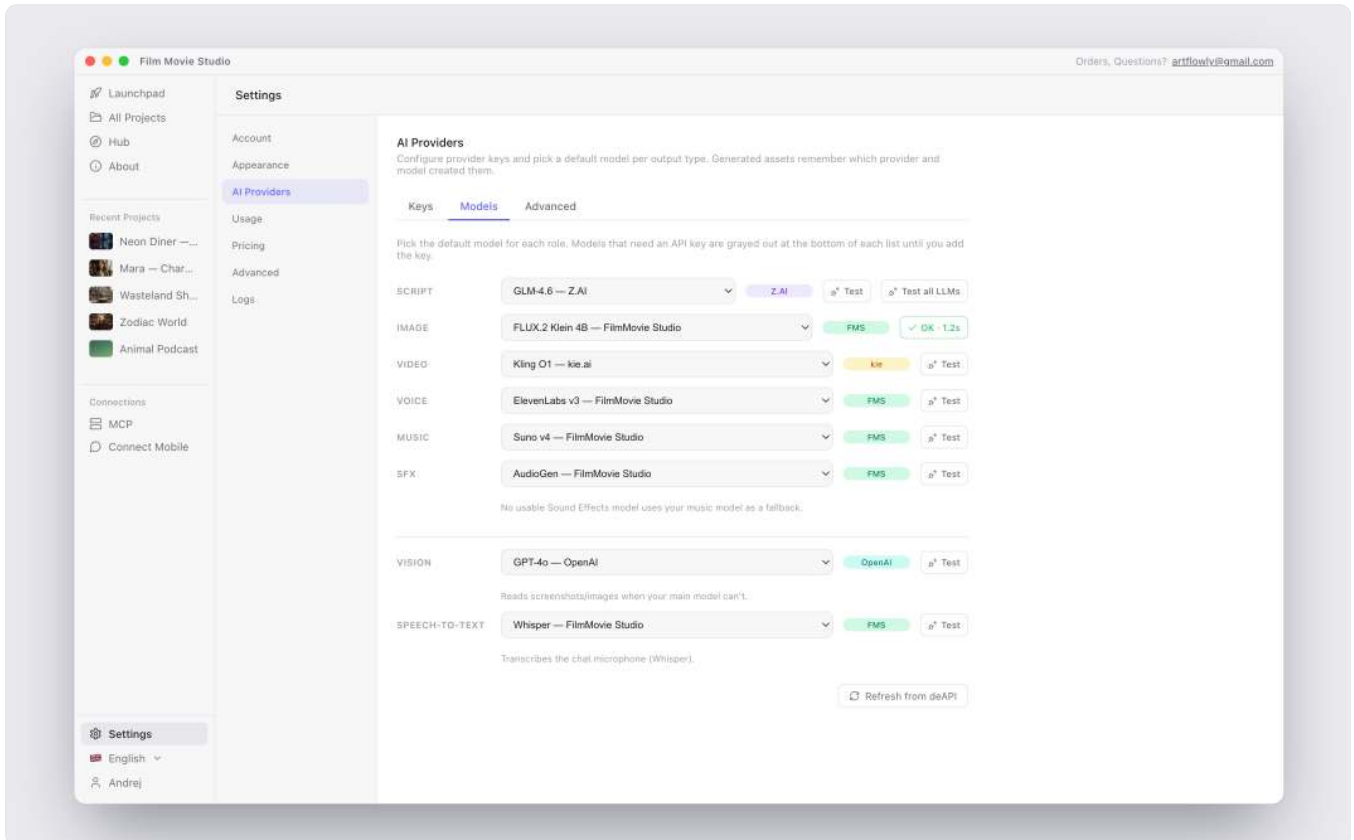


Každý poskytovateľ dostane jeden riadok: bodka stavu (zelená = kľúč uložený a funguje), pole kľúča, tlačidlo **Test** a odkaz na web poskytovateľa. Vložte kľúč, kliknite na **Save**, potom na **Test** pre overenie.

| Poskytovateľ                            | Čo napája   | Kde získať kľúč   |
|---|---|---|
| <b>FilmMovie Studio</b><br>(spravovaný) | Obrázok, video, hlas a hudba na našich kľúčoch — žiadny kľúč na vloženie, odomknuté vašim predplatným | <a href="https://filmtvor.ai/studio">filmtvor.ai/studio</a>                     |
| <b>Local Models</b>                     | Bezplatné hlasové a scenárové modely na zariadení — bez kľúča, funguje offline                        | Nie je potrebný kľúč — pozri kartu Local  |
| <b>OpenRouter</b>                       | Script / textové LLM (Claude, Gemini, Llama, ...)   | <a href="https://openrouter.ai">openrouter.ai</a>                               |
| <b>kie.ai</b>                           | Prémiové médiá — Nano Banana obrázky, Seedance video, Suno hudba                                      | <a href="https://kie.ai">kie.ai</a>   |
| <b>OpenAI</b>                           | GPT modely pre scenáre + GPT Image / DALL-E 3 pre obrázky   | <a href="https://platform.openai.com/api-keys">platform.openai.com/api-keys</a> |
| <b>Z.AI</b>                             | Script / textová generácia (GLM) — výborný predvolený model na písanie                                | <a href="https://z.ai">z.ai</a>   |
| <b>ElevenLabs</b>                       | Prémiové text-to-speech hlasy   | <a href="https://elevenlabs.io">elevenlabs.io</a>                               |
| <b>fal.ai</b>                           | Generovanie obrázkov s identity-lock (zamkne tvár z referenčnej fotky)                                | <a href="https://fal.ai/dashboard/keys">fal.ai/dashboard/keys</a>               |

**Tip:** Môžete voľne mixovať — napríklad predplatné na obrázky a video, vlastný Z.AI kľúč na scenáre a bezplatný lokálny hlasový model. Ak horný riadok „FilmMovie Studio“ pôsobí rozmazane, jednoducho ste ešte neaktivovali kód predplatného (pozri Usage nižšie).

## Karta Models — vyberte predvolený model podľa role



Každá generačná rola dostane jeden dropdown: **Script**, **Image**, **Video**, **Voice**, **Music** a **SFX**, plus tri pomocné role pod oddelovačom — **Agent** (beh kôl zručností/nástrojov; vyberte rýchly model), **Vision** (číta screenshotsy a obrázky) a **Speech-to-text** (prepisuje mikrofón chatu). Čokoľvek vyberiete, sa stane predvoleným, ktoré chat a agent použijú — pozri [Chat a agent](#).

- Modely sú zoskupené podľa poskytovateľa v každom dropdown-e. Modely, ktorých poskytovateľ ešte nemá kľúč, sa ukazujú zašednuté dole pod „Needs a key — add in API Keys“.
- Tlačidlo **Test** vedľa každého dropdown-u spustí reálnu ukázkovú generáciu na overenie vybraného modelu (media testy mívajú kredity a ukladajú výsledok do samostatného projektu „TEST — Model probes“).
- **Test all LLMs** na riadku Script pingne každý textový model naraz a ukáže doby odpovede — užitočné pre výber najrýchlejšieho.
- Ak nie je dostupný žiadny SFX model, zvukové efekty automaticky padnú späť na váš Music model.

Spravovaný katalóg sa tiež sám aktualizuje: v chate modelovom pickeri nájdete tlačidlo **Refresh** („Fetch latest models from deAPI“), ktoré stiahne novo vydané spravované modely bez aktualizácie aplikácie.

st × clip-export × skill-creator 2 ×

Models Select all · Deselect all

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

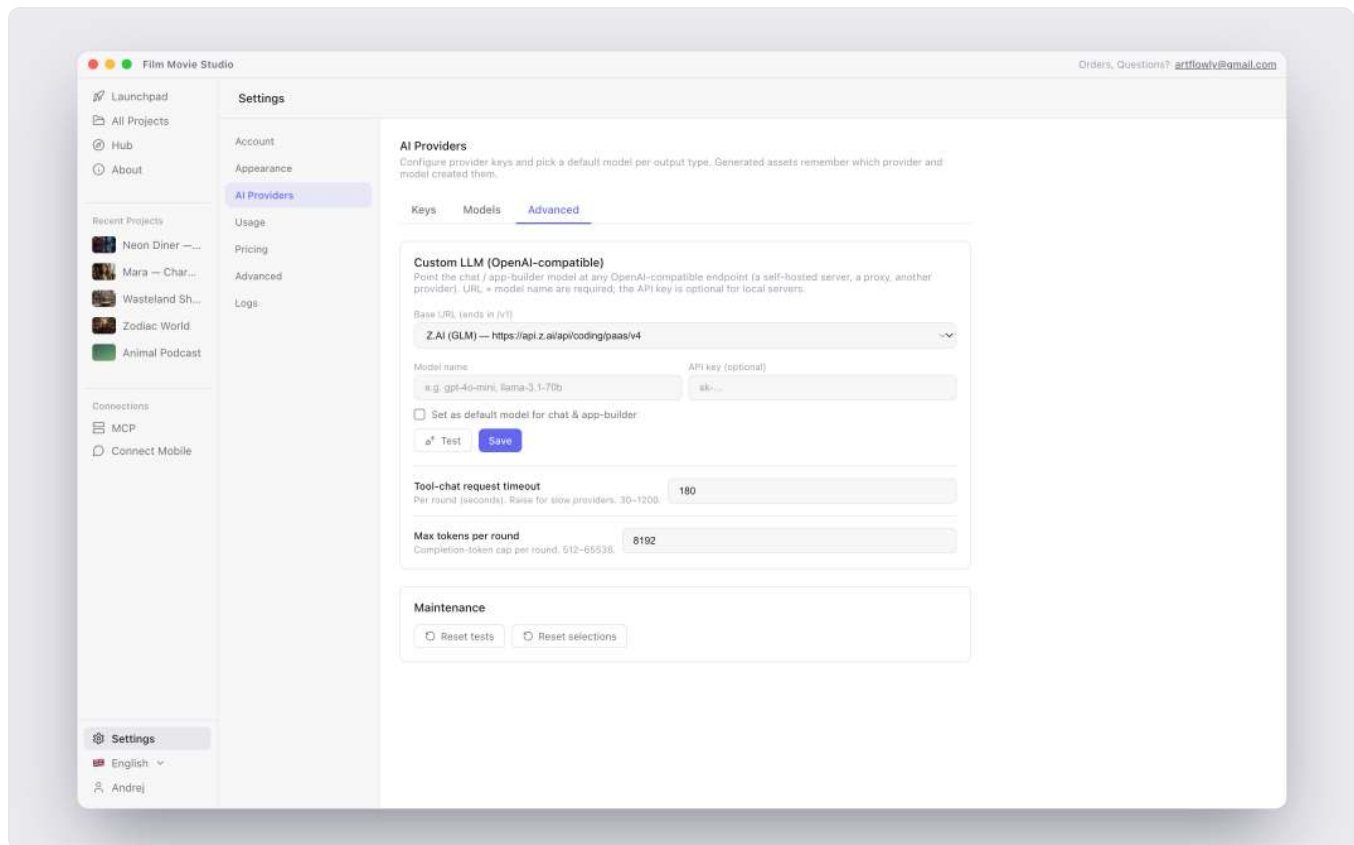
- Nano Banana Series(Pro/2)
- GPT Image 2
- Seedream Series(4.5/5.0 Lite)
- Midjourney Series(V8.1/V7/Niji7)
- Kling Series(v3/o1)

Type / to explore  
Tap here to view

Agent can use all models in this category Esc to discard

+ Skills Models

## Karta Advanced



Možnosti pre power-userov:

- **Custom LLM (OpenAI-compatible)** — nasmerujte chat na akýkoľvek OpenAI-compatible endpoint. Predvolby sú zahrnuté pre Z.AI, OpenRouter, OpenAI, kie.ai, **Ollama (local)** a **LM Studio (local)**; zadajte názov modelu, voliteľný API kľúč, začiarknite **Set as default model for chat & app-builder**, ak ho chcete všade, potom **Test** a **Save**.
- **Tool-chat request timeout** — sekundy na kolo agenta (30–1200). Zvýšte pre pomalých poskytovateľov.
- **Max tokens per round** — znížte, ak váš poskytovateľ hlási „out of credits“, zvýšte pre veľké buildy.
- **Maintenance** — **Reset tests** znova zbrojí Test tlačidlo každého modelu (užitočné po rotácii kľúča); **Reset selections** znova zapne každý model, ak sa niektorý vypol.

## Karta Local — bezplatné, súkromné, offline

Dva modely bežia úplne na vašom počítači: žiadny API kľúč, žiadne kredity a po stiahnutí fungujú aj bez internetu.

| Model               | Rola        | Veľkosť stiahnutia | Čo robí  |
|---------------------|-------------|--------------------|--|
| <b>Supertonic 3</b> | Voice (TTS) | ~130 MB            | Hlasy pre komentár v 31 jazykoch, vrátane slovenčiny       |
| <b>Qwen3 4B</b>     | Script      | ~2.5 GB            | Návrhy scenárov a chatu offline — solídna bezplatná úroveň |

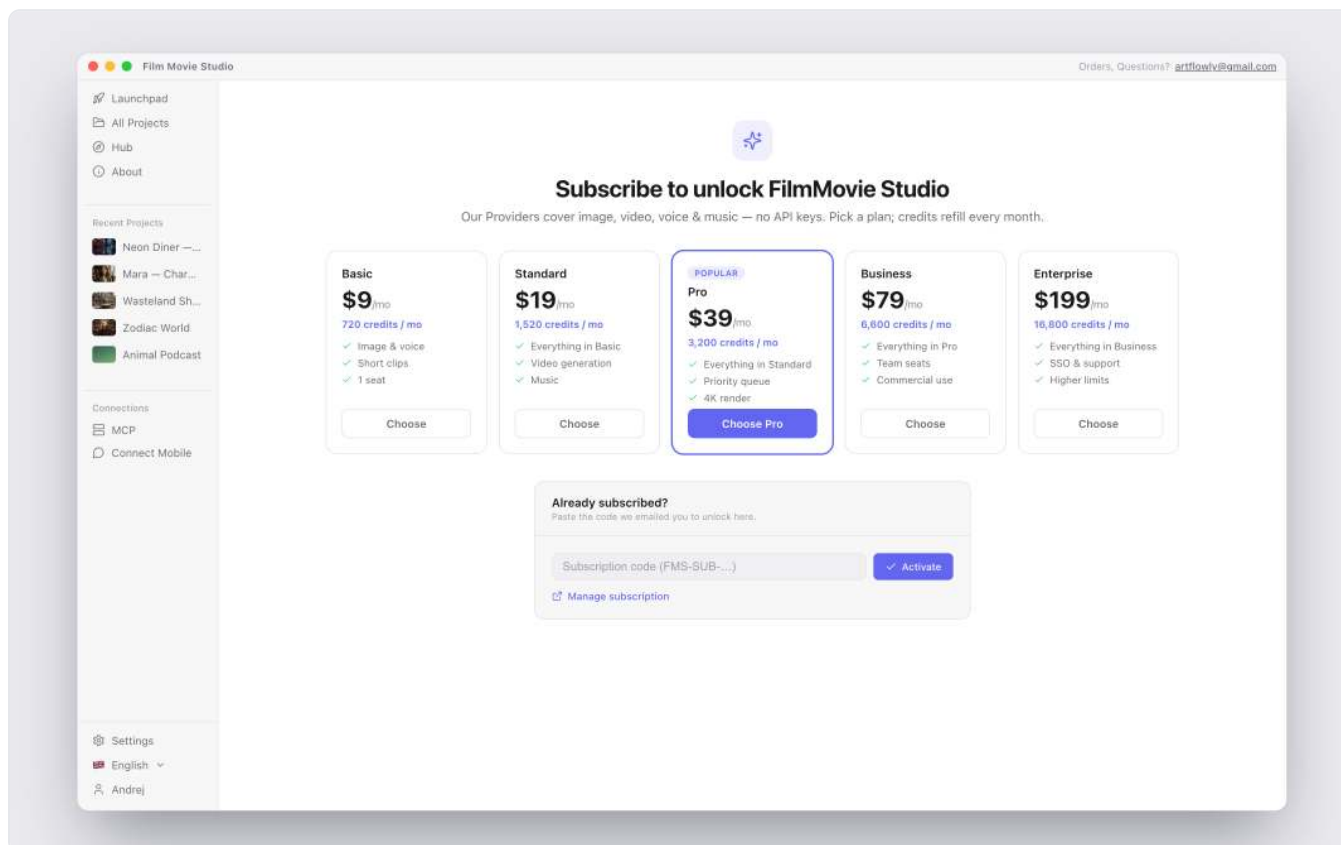
Kliknite na **Download** na karte; progress bar ukazuje downloading → extracting → verifying a **Set as default** sa objaví, keď je pripravený. Supertonic 3 ponúka desať hlasov — **F1–F5** (ženské) a **M1–M5** (mužské) — vyberateľné pri generovaní audia. Scenárový model beží na malom lokálnom engine, ktorý sa

automaticky spustí pri použití a sám sa vypne, keď je nečinný; model kedykoľvek odstránite tlačidlom koša na uvoľnenie miesta na disku.

**Tip:** Lokálne modely sú rýchle na Apple Silicon a moderných PC-čkách a trochu pomalšie na starších Intel strojoch — fajn pre komentár, ale pri dlhých scenároch buďte trpezliví.

## Usage — predplatné a kredity

Sekcia Usage drží dve karty: **Subscription** a **Credit history**.



**Uplatnenie kódu:** po predplatení na [filmotvor.ai/studio](https://filmotvor.ai/studio), kód predplatného príde e-mailom. Vložte ho do poľa **Subscription code** a kliknite na **Activate** — riadok poskytovateľa „FilmMovie Studio“ sa okamžite odhmotní a vaše kredity sa objavia. **Manage subscription** otvorí vašu fakturačnú stránku na webe; **Remove** odpojí kód z tejto aplikácie.

Keď je aktívne, karta ukazuje vaše zostávajúce **Credits** a dátum **Renews**. Kredity sa dopĺňajú mesačne s vašim plánom:

| Plán     | Kredity / mesiac |
|----------|------------------|
| Basic    | 720              |
| Standard | 1 520            |
| Pro      | 3 200            |
| Business | 6 600            |

| Plán       | Kredity / mesiac |
|------------|------------------|
| Enterprise | 16 800           |

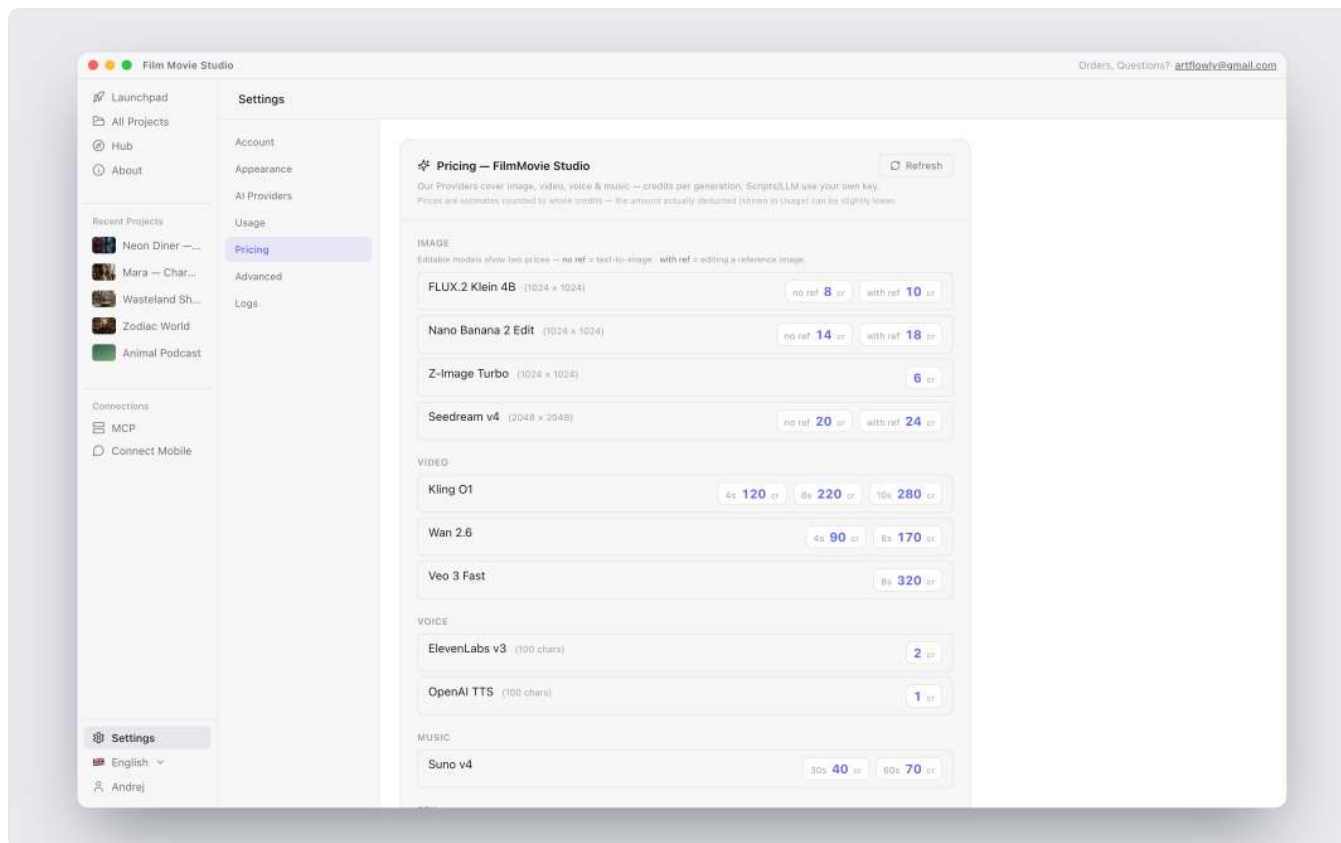
(200 kreditov zodpovedá 1 \$ generačnej hodnoty.)

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

| WHEN      | PROJECT              | TYPE  | MODEL           | PARAMS                | PRICE  |
|-----------|----------------------|-------|-----------------|-----------------------|--------|
| 2h ago    | Neon Diner — Ep.1    | Video | Kling 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** zoznamuje každú generáciu účtovanú na vaše predplatné — najnovšie prvé — s projektom, typom, modelom, parametrami a presnou cenou v kreditoch. Je to najlepšie miesto, kde vidieť, kam vaše kredity reálne idú.

# Pricing



Sekcia Pricing zoznamuje každý spravovaný model a jeho živú cenu za generáciu v kreditoch: obrázky podľa veľkosti (so samostatnými cenami „no ref“ / „with ref“ pre editovacie modely), video podľa trvania, hudba podľa dĺžky a hlas za znaky. Ceny sú odhady zaokrúhlené na celé kredity — suma reálne strhnutá (v Usage) môže byť o niečo nižšia. Ako referenčné body z panela nástrojov karty plátna: **Upscale** stojí asi **100 kreditov** a **Remove background** asi **20 kreditov** na obrázok (pozri [Plátno a karty](#)). Kliknite na **Refresh** pre opätovné stiahnutie živých cien.

## Advanced

Posledná sekcia drží prepínač **Enable Automation** — umožňuje AI spúšťať kód na vašom stroji pre súborové a dátové úlohy, a vy schvaľujete každú akciu pred jej spustením. Zapnutie ukáže súhlasový dialóg, ktorý presne vysvetľuje, čo to znamená; objaví sa tlačidlo **Reset session** pre čistenie zaseknutej relácie automatizácie. Skripty, tabuľky a dokumenty vyrobené touto cestou sa uložia do priečinka assets vášho projektu.

Niektoré inštalácie tiež ukazujú sekciu **Logs** s verziou aplikácie, dátovým priečinkom, tlačidlom **Open Logs** a kontrolou aktualizácií — pozri [Riešenie problémov a FAQ](#), kde logy a dáta ležia na disku.

# Pokročilé: MCP, Telegram a ďalšie

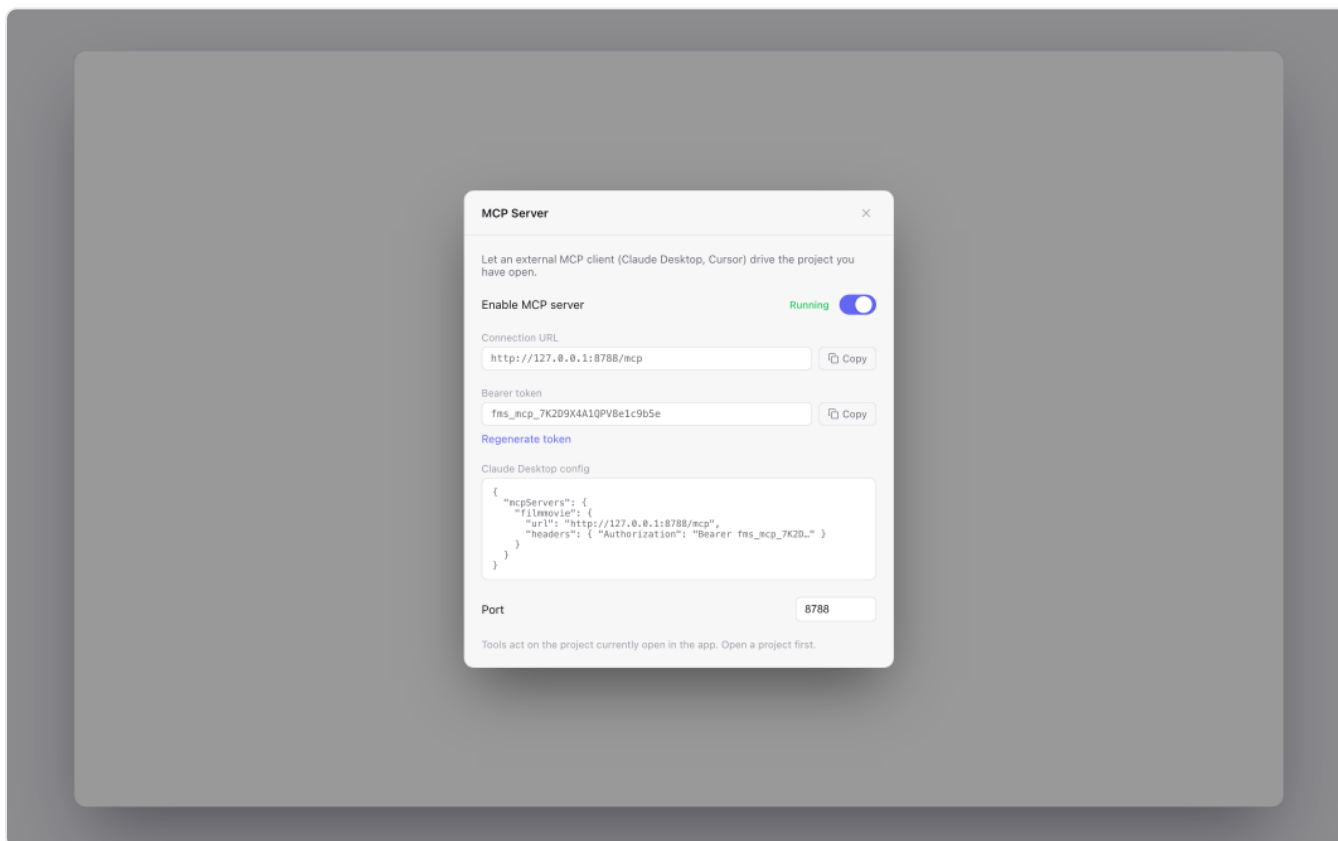
Ovládajte štúdio na diaľku cez MCP alebo Telegram; App Builder, hry, dokumenty, automatizácia a export.

FilmMovieStudio sa nekončí pri plátne a časovej osi. Táto kapitola pokrýva výkonné funkcie: ovládanie štúdia z externého AI asistenta cez MCP, riadenie z telefónu cez Telegram a štyri rodiny zručností „mimo video“ — aplikácie, hry, dokumenty a automatizácia — plus ako exportovať projekt.

## MCP server — ovládajte štúdio z inej AI

FilmMovieStudio môže fungovať ako **MCP server** (Model Context Protocol), takže externý MCP klient — Claude Desktop, Cursor alebo akýkoľvek iný asistent podporujúci MCP — môže ovládať projekt, ktorý máte otvorený: vytvárať projekty, generovať obrázky, video, hlas a scenáre, umiestňovať a upravovať karty na plátne, čítať vaše médiá, spúšťať zručnosti a dokonca otvárať a renderovať časovú os.

Otvorte ho z bočného panela: pod záhlavím **Connections** kliknite na **MCP**.



Nastavenie:

1. Prepnite **Enable MCP server** — stav sa zmení na **Running**.
2. Panel odhalí **Connection URL** (v predvolenom nastavení `http://127.0.0.1:8765/mcp`) a **Bearer token**. Obe majú tlačidlá Copy.

3. Skopírujte hotový snippet **Claude Desktop config** priamo do konfigurácie vášho MCP klienta — už obsahuje URL a hlavičku `Authorization: Bearer ...`.
4. Ak sa predvolený port zrazí s niečím iným na vašom stroji, zmeňte **Port** a znova zapnite.

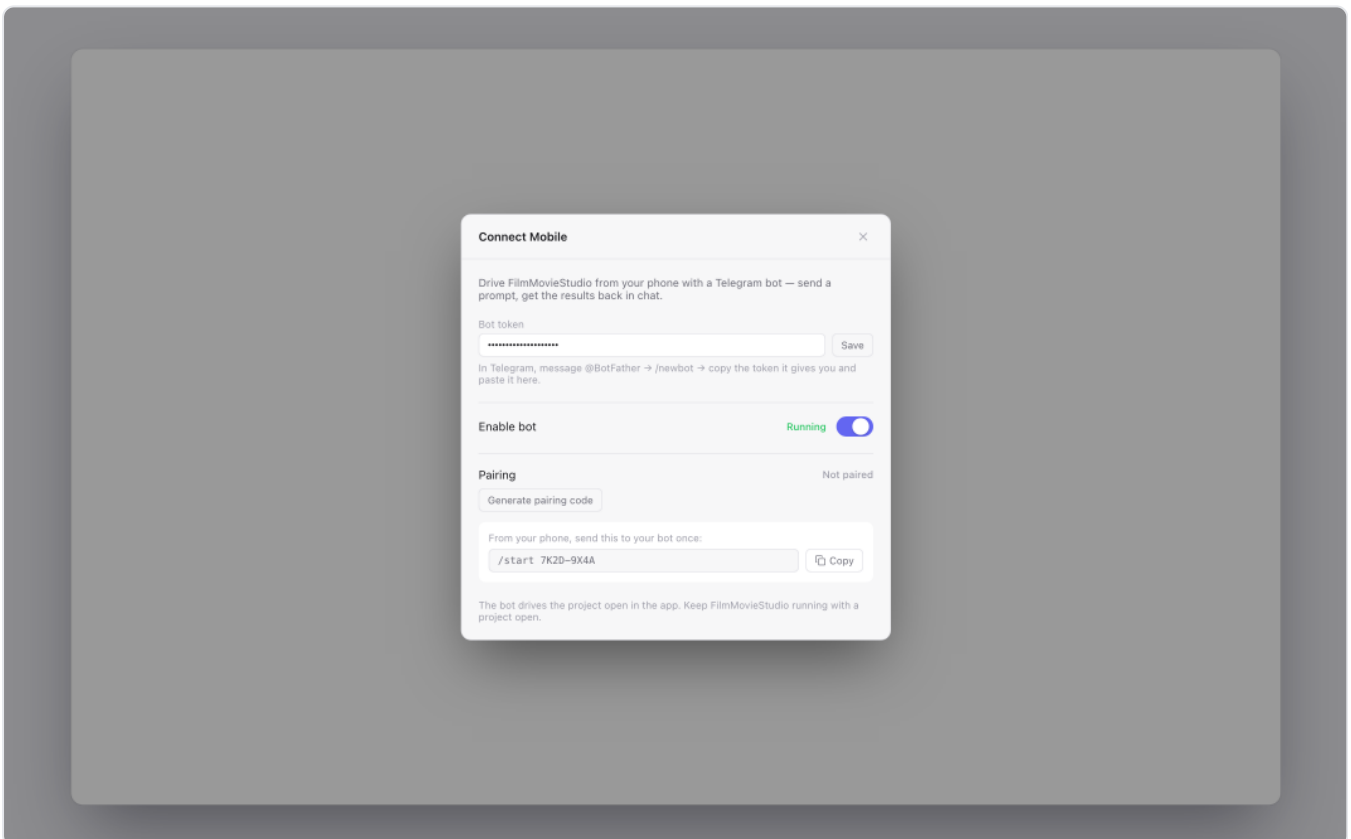
**Regenerate token** použite kedykoľvek, keď chcete zneplatniť starých klientov. Server počúva len na vašom počítači (127.0.0.1), nikdy ne v sieti.

Dôležité pravidlo z panela: „*Nástroje pôsobia na projekt, ktorý je aktuálne otvorený v aplikácii. Najprv otvorte projekt.*“ Ponechajte FilmMovieStudio spustené s otvoreným projektom a všetko, čo externý asistent vygeneruje, sa objaví živo na plátne toho projektu — presne, ako keby ste sami niečo poprosili v chate.

**Tip:** Skvelý spôsob, ako skriptovať hromadnú prácu — napríklad poprosiť Claude Desktop, aby „vytvoril 10 produktových obrázkov z tohto zoznamu a dal ich na plátno“, zatiaľ čo vy pracujete v inej aplikácii.

## Connect Mobile — ovládajte štúdio z telefónu

**Connect Mobile** spája FilmMovieStudio s Telegram botom, aby ste mohli posilať prompty z telefónu a dostávať výsledky späť v chate — vrátane obrázkov, klipov a voiceoverov. Otvorte ho z bočného panela pod **Connections** → **Connect Mobile**.



Párovanie má tri kroky:

1. **Vytvorte bota:** v Telegram napíšte **@BotFather**, odošlite `/newbot` a skopírujte token, ktorý vám dá. Vložte ho do poľa **Bot token** a kliknite na **Save**.
2. **Zapnite bota:** prepnite **Enable bot** — stav sa zmení na **Running**.

3. **Spárujte telefón:** kliknite na **Generate pairing code**, potom z telefónu odošlite zobrazenú správu `/start <code>` jednorazovo svojmu botovi. Panel sa prepne na **Paired**.

Odvtedy sa všetko, čo odošlete botovi, spracuje ako napísaná správa chatu: obyčajné prompty idú všeobecnému asistentovi, príkazy `/skill` spúšťajú workflow-y, a keď sa agent počas workflow-u opýta, môžete odpovedať priamo z Telegramu. Vygenerované médiá sa pošlú späť na váš telefón ako fotky, videá a zvukové súbory.

Rovnako ako pri MCP: „*Bot ovláda projekt otvorený v aplikácii. Ponechajte FilmMovieStudio spustené s otvoreným projektom.*” Pomocou **Unpair this device** telefón odpojíte.

## App Builder

Napište `/app-builder` v chate a opíšte aplikáciu — „sledovač návykov so streakmi“, „krabica receptov s kategóriami“ — a agent navrhne fungujúcu mobilnú aplikáciu: obrazovky, navigácia, reálne dátové kolekcie, zoznamy naviazané na dáta, formuláre a akcie. Výsledok sa zobrazí ako interaktívna karta náhľadu na plátne, ktorou sa môžete preklikať, a agent iteruje podľa vašej spätnej väzby („urob hlavičku fialovú“, „pridaj detailnú obrazovku“). Keď ste spokojní, môžete z panela nástrojov karty exportovať čistý React kód. Je to skutočný no-code builder riadený výhradne konverzáciou — pozri [Prehľad zručností](#) pre plný zoznam príkazov.

## Games

Dve zručnosti stavajú hratelné hry priamo na plátne. `/games` vytvára 2D prehliadačové hry — puzzle, arkády, platformovky — kým `/threejs-game` je 3D špecialista, kompletný s vygenerovanými skyboxmi, textúrami, spritmi, zvukovými efektmi a hudobným podkladom, takže výsledok vyzerá a znie hotovo, nie ako programátorské umenie. Hry sa objavujú ako karta s tlačidlom **Play**, po zostrobení fungujú offline a dajú sa exportovať ako jeden HTML súbor na zdieľanie. Ak sa niečo pokazí, karta ukáže chybu a agent opraví vlastný kód. Začnite jednoducho, potom iterujte: „pridaj power-upy“, „urob nepriateľov rýchlejšími“. Viac v [Prehľad zručností](#).

## Documents

Zručnosť `/documents` číta a zapisuje kancelárske súbory. Pripojte PDF, Word, Excel alebo CSV a pýtajte sa naň, dajte ho zhrnúť alebo z neho vytiahnite tabuľky. Naopak, vyžiadajte si výstup ako reálny súbor — „premeň tento výskum do formátovaného PDF reportu“, „urob tabuľku z týchto výsledkov“ — a agent vygeneruje riadny `.docx`, `.pdf` alebo `.xlsx`, ktorý pristane na plátne ako karta dokumentu, ktorú môžete otvoriť alebo zobrazíť v správcovi súborov. Všetko beží natívne v aplikácii; žiadny externý kancelársky softvér nie je potrebný. Pozri [Prehľad zručností](#).

## Automation

`/automation` umožňuje AI spúšťať Python na vašom počítači, aby automatizovala reálnu prácu: premenovanie a organizáciu súborov, dávkovú konverziu obrázkov, drvenie CSV, vypíňanie tabuliek, scrapovanie dát do reportov. Je štandardne vypnuté — zapnite v **Settings** → **Advanced** → **Enable Automation** — a každý blok kódu sa vám ukáže na schvalovacej karte **pred** spustením; nič sa nespustí bez vášho kliku. Vyrobené súbory sa uložia do priečinka `assets` aktuálneho projektu, aby sa ukázali vedľa vašich

médií. Zaobchádzajte s tým ako s veľmi schopným stážistom: mocné, ale čítajte, čo schvaľujete. Details v [Prehľad zručností](#).

## Export projektu

Váš hlavný výstup je vyrenderované **MP4** z časovej osi — ale aj projekty samotné sa dajú exportovať:

- **Export Project** (z menu projektu) uloží **Project Bundle (.json)** — dáta projektu, workflow, časová os a referencie na médiá — užitočné na zálohy.
- Export menu časovej osi ponúka **Bundle for editors (CapCut...)** — priečinok s usporiadanými mediálnymi súbormi, `.srt` súborom titulkov a manifestom, pripravený na vloženie do externého editora — plus **Subtitles (.srt)** a **Project JSON** samostatne.
- Jednotlivé karty exportujete z ich panela nástrojov: obrázky ako PNG, hry ako HTML, app-builder karty ako React kód — pozri [Plátno a karty](#).

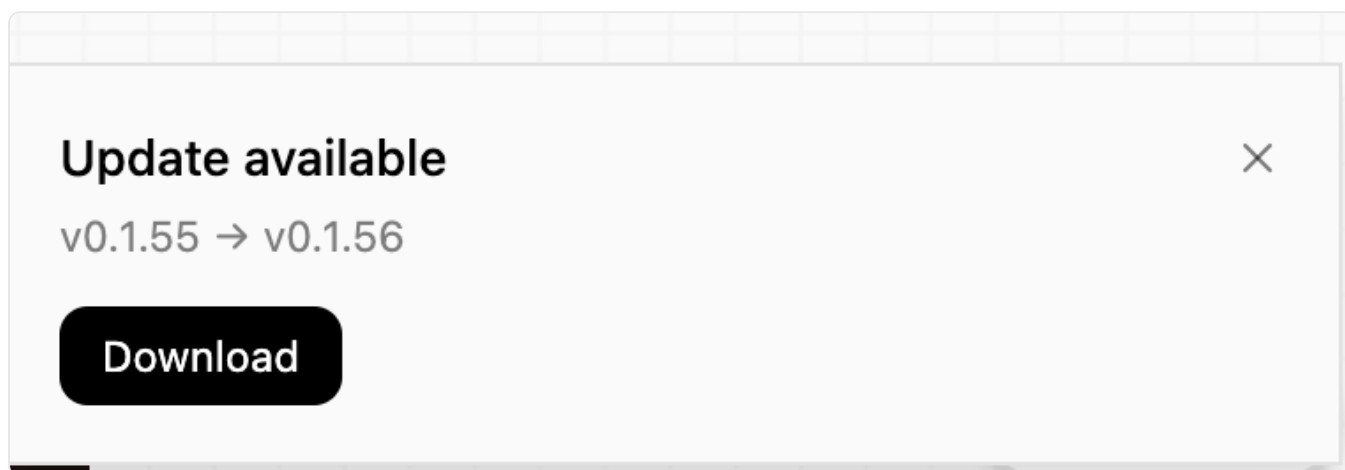
## Riešenie problémov a FAQ

Časté chyby a ich riešenia, kde nájsť logy, aktualizácie a ako získať podporu.

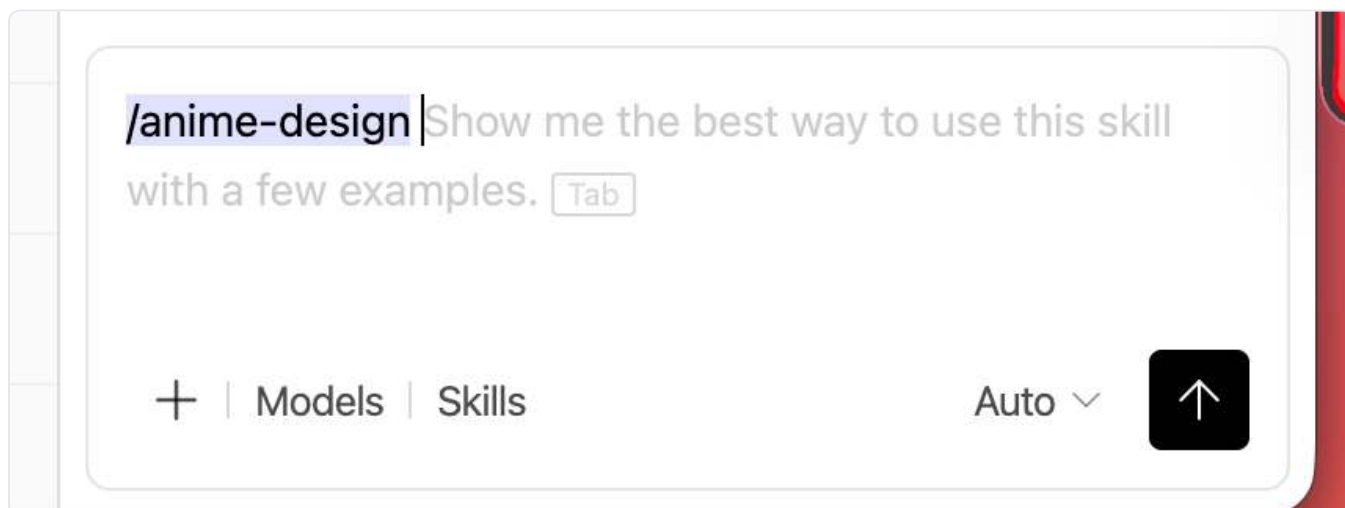
Väčšina problémov v FilmMovieStudio sa zredukuje na jednu z troch vecí: problém s kľúčom poskytovateľa alebo predplatným, model, ktorý ešte nie je nastavený, alebo workflow, ktorý sa pozastavil a čaká na vás. Táto kapitola ukazuje, kam sa pozrieť — aktualizácie, vaše dáta, logy — a dáva tabuľku rýchlych opráv pre najčastejšie chyby.

### Aktualizácie

Keď sa vydá nová verzia, v hornej časti aplikácie sa objaví banner: **Update available**, s tlačidlom **Download** a tlačidlom **Dismiss**.



**Download** otvorí oficiálnu stránku stiahnutia na [filmotvor.ai/studio](https://filmotvor.ai/studio) — inštalátory stiahnuté vždy odtiaľ. Nainštalujte novú verziu cez starú; vaše projekty, nastavenia, kľúče a licencia ostanú nedotknuté (ležia v priečinku používateľských dát, nie v aplikácii). Manuálne to môžete skontrolovať kedykoľvek z karty Help/Guide alebo zo stránky stiahnutia.



## Kde žijú vaše dáta

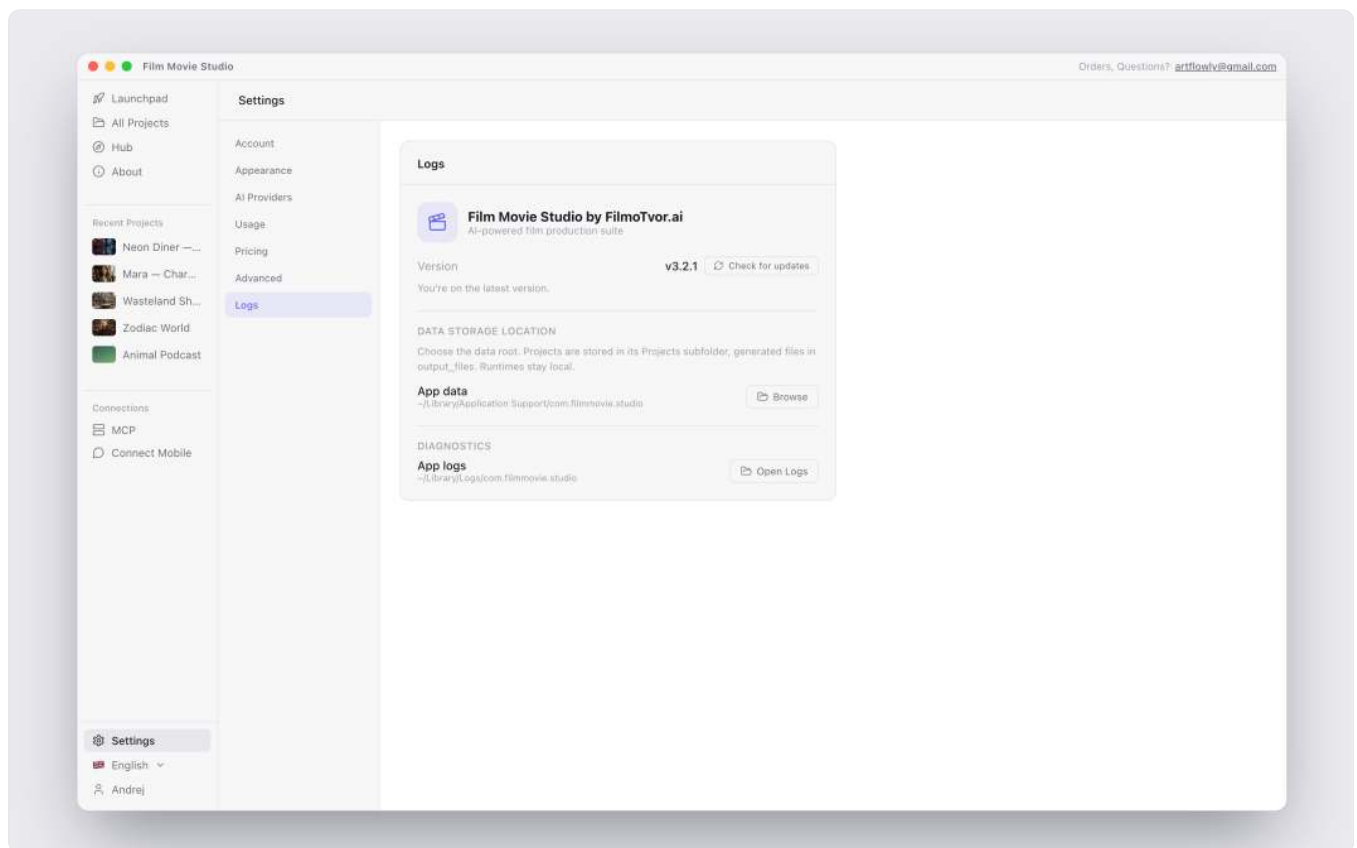
Všetko, čo vytvoríte, zostáva vo vašom počítači. Na macOS:

- **Dáta aplikácie (projekty, médiá, databáza):** `~/Library/Application Support/com.filmovie.studio/` — každý projekt ukladá svoje generované médiá pod `projects/<id>/assets/`.
- **Logy:** `~/Library/Logs/com.filmovie.studio/`

Zálohujte priečinok dát aplikácie a zálohovali ste všetko. Na Windows a Linuxe ekvivalenty ležia v adresároch dát aplikácií pod používateľským profilom.

## Logy

Aplikácia zapisuje jeden log súbor na kategóriu denne (napríklad `agents-2026-07-05.log`, `media-...`, `render-...`) do priečinka logov vyššie. Keď niečo zlyhá, príslušný log takmer vždy obsahuje skutočnú chybovú správu od poskytovateľa — čo presne potrebuje podpora.



Niektoré inštalácie tiež ukazujú stránku **Logs** v Settings s verziou aplikácie, miestom uloženia dát, tlačidlom **Open Logs** a akciou **Check for updates**.

## Časté problémy

| Problém  | Príčina  | Riešenie  |
|--|--|---|
| Dialóg „Set up a Script model“ blokuje chat                | Nie je nastavený žiadny text/LLM model                                   | Kliknite na <b>Open AI Providers</b> a pridajte kľúč pre Script poskytovateľa (Z.AI, OpenRouter, OpenAI alebo kie.ai), aktivujte predplatné, alebo si v karte <b>Local</b> stiahnite bezplatný lokálny Qwen3 4B model |
| Generovanie zlyhá s 401 / 403                              | Kľúč poskytovateľa je neplatný/vypršal, alebo vám došli kredity          | Znova <b>Testujte</b> kľúč v Settings → AI Providers → Keys; skontrolujte stav kreditov (Settings → Usage, alebo fakturačná stránka poskytovateľa)  |
| „This model supports a maximum of N input image(s)“        | K jednej generácii je pripojených príliš veľa referenčných obrázkov      | Odstráňte prebytočné referencie — nechajte len najdôležitejšie (najprv referencie postavy/tváre) alebo vyberte model, ktorý prijíma viac vstupov  |
| Riadok poskytovateľa „FilmMovie Studio“ je rozmazaný       | Žiadny aktívny kód predplatného  | Predpláťte si na <a href="https://filmotvor.ai/studio">filmotvor.ai/studio</a> , potom vložte kód z e-mailu v Settings → Usage → Subscription → <b>Activate</b>   |
| Toast „kie.ai credits exhausted“                           | Váš kie.ai balans klesol na nulu počas generovania                       | Dobite na kie.ai → Billing, potom napíšte <code>/continue</code> do chatu — workflow pokračuje od zlyhaného kroku   |
| Workflow pozastavené s „provider rate-limited the request“ | Príliš veľa požiadaviek v krátkom čase (HTTP 429)                        | Počkajte asi 60 sekúnd, potom napíšte <code>/continue</code>  |
| Model v karte Models je zašedený                           | Jeho poskytovateľ nemá kľúč, alebo (pre lokálne modely) nie je stiahnutý | Pridajte kľúč v karte <b>Keys</b> , alebo kliknite na <b>Download</b> v karte <b>Local</b>  |
| Lokálne modely pôsobia pomaly                              | Staršie Intel Macy ich spúšťajú pomalšie než v reálnom čase              | Normálne — použite ich na krátky komentár/návrt, alebo prepnite túto rolu na cloudový model   |
| Skill sa zastavila počas behu / aplikácia sa zavrela       | Relácia sa pozastavila — pokrok je uložený                               | Napíšte <code>/continue</code> pre pokračovanie, <code>/status</code> pre zistenie stavu, <code>/redo &lt;čo&gt;</code> pre prepólovenie jednej časti, <code>/start-over</code> pre vymazanie                         |
| Žiadny model zvukových efektov                             | Nenastavený žiadny SFX poskytovateľ                                      | SFX automaticky padá späť na váš Music model — alebo pridajte ElevenLabs kľúč   |
| Mikrofón chatu neprepisuje                                 | Nenastavený model Speech-to-text   | Settings → AI Providers → Models → <b>Speech-to-text</b> : pridajte OpenAI kľúč alebo použite Whisper z predplatného  |
| Neanglické prompty produkujú zmätený text/reč              | Cenovo dostupné modely fungujú najlepšie v angličtine                    | Vyberte kvalitnejší model pre iné jazyky, alebo udržiavajte prompty jednoduché  |
| Tlačidlo Test modelu uviazlo na zelenej fajke              | Výsledky testu sú cachované  | Settings → AI Providers → Advanced → <b>Reset tests</b>   |
| MCP server sa nespustí                                     | Port sa už používa   | Zmeňte <b>Port</b> v paneli MCP a znova zapnite   |
| Telegram bot sa nespustí                                   | Nesprávny alebo zrušený bot token  | Získajte čerstvý token od @BotFather a znova ho uložte v Connect Mobile   |

## Získanie pomoci

- **Opýtajte sa najprv aplikácie** — napíšte „how do I...?“ do ktoréhokolvek chatu; asistent pozná štúdio a prevedie vás tým.
- **E-mail podpory:** [artflowly@gmail.com](mailto:artflowly@gmail.com). Pre bugy priložte príslušný log súbor z priečinka logov vyššie a uveďte verziu aplikácie — to zväčša zmení ping-pong na jednoodpovedovú opravu.
- Pre licenčné otázky (presun medzi strojmi, „license registered to another machine“) uveďte svoj licenčný kľúč — skopírujete ho zo Settings → Account.

Stále ste uviaznutý v nastavení? Prečítajte si znova [Začínáme](#), prehliadku poskytovateľov v Settings & AI Providers a ako sa agent správa v [Chat a agent](#) — väčšina problémov prvého týždňa je tam pokrytá.