



NUVAR

STORYBOARDS, WITHOUT THE DRAWING

TOOL & SETTINGS MANUAL

Every tool and every setting explained — from first login onward, for indie filmmakers.

Jedes Werkzeug und jede Einstellung erklärt — ab dem ersten Login, für Indie-Filmmacher.

CONTENTS

INHALT

Each section: what the tool does, how to open it, step-by-step, and a tip. Headings are bilingual; the muted grey line under each English sentence is the German translation.

Jeder Abschnitt: was das Werkzeug macht, wie man es öffnet, Schritt für Schritt, plus ein Tipp. Überschriften sind zweisprachig; die graue Zeile unter jedem englischen Satz ist die deutsche Übersetzung.

01 Install & First Login
Installation & erster Login

02 Projects
Projekte

03 The Storyboard
Das Storyboard

04 AI Script → Storyboard
Drehbuch → Storyboard

05 Characters
Charaktere

06 Image Generation
Bildgenerierung

07 Shot Refinement
Shot-Verfeinerung

08 3D Scene Pre-Viz
3D-Szene

09 Drawing
Zeichnen

10 Mood Board
Mood-Board

11 Animatic & Video Export
Animatic & Video-Export

12 Shot headings
Überschriften

13 What things cost
Was etwas kostet

14 Exports: PDF / XML
Exporte

15 Settings & API Keys
Einstellungen & Keys

16 Keyboard Shortcuts
Tastenkürzel

17 STUDIO edition
STUDIO-Edition

18 Troubleshooting
Hilfe bei Problemen

5-MINUTE PATH · 5-MINUTEN-WEG

Log in → create a project → paste a script (§4) or add shots → tag characters (§5) → generate images (§6) → play the animatic (§11) → export PDF (§14). Login → Projekt anlegen → Drehbuch einfügen (§4) oder Shots hinzufügen → Charaktere taggen (§5) → Bilder generieren (§6) → Animatic abspielen (§11) → PDF exportieren (§14).

FINDING THINGS IN THE HEADER · SICH IN DER KOPFLEISTE ZURECHTFINDEN

Left of the project name sit three dropdowns: **Settings** ▾ (project data, characters, mood board, undo/redo), **Export** ▾ (PDF, XML, animatic video, JSON) and **Tools** ▾ (backups, collect project, auto-place inserts, label shots from images). In the middle: the aspect-ratio picker and the four view buttons. On the right: **INSERT** ▾ and **AI** ▾. In STUDIO, three more buttons follow the dropdowns — **Editing**,  **Context** and  **Agent**. Links vom Projektnamen liegen drei Klappmenüs: **Settings** ▾ (Projektdaten, Figuren, Mood-Board, Rückgängig), **Export** ▾ (PDF, XML, Animatic-Video, JSON) und **Tools** ▾ (Sicherungen, Projekt einsammeln, Inserts platzieren, Shots aus Bildern beschriften). In der Mitte: Seitenverhältnis und die vier Ansichts-Knöpfe. Rechts: **INSERT** ▾ und **AI** ▾. In STUDIO folgen drei weitere Knöpfe — **Editing**,  **Context** und  **Agent**.

01

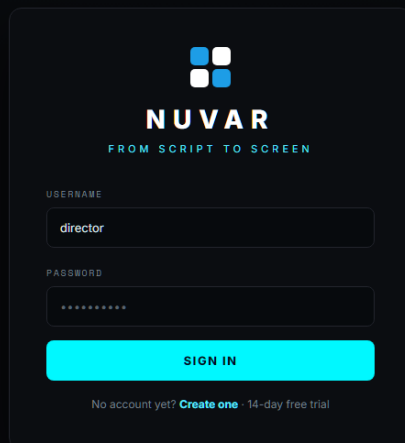
INSTALL & FIRST LOGIN

INSTALLATION & LOGIN

NUVAR runs entirely on your machine. Your account & projects never leave your PC.

NUVAR läuft komplett lokal. Konto & Projekte verlassen deinen Rechner nie.

- 1 Unzip and run.** Open the NUVAR folder and double-click NUVAR.exe (Windows). No installer needed.
Entpacken & starten. NUVAR-Ordner öffnen, NUVAR.exe doppelklicken. Kein Installer nötig.
- 2 First run wizard.** On a fresh install you create an **admin account** (username + password, e-mail optional) and accept the licence agreement.
Erststart-Assistent. Beim ersten Mal legst du ein **Admin-Konto** an (Name + Passwort, E-Mail optional) und akzeptierst die Lizenz.
- 3 Log in.** Enter your credentials. Tick **Stay logged in** to skip this next time.
Einloggen. Zugangsdaten eingeben. **Stay logged in** spart den Login beim nächsten Mal.
- 4 Activate your licence (optional).** Settings → License → paste your key. A 14-day trial unlocks everything.
Lizenz aktivieren (optional). Einstellungen → License → Key einfügen. Die 14-Tage-Testphase schaltet alles frei.



The login screen. First run shows a "Create Admin" wizard instead.

Der Login-Screen. Beim ersten Start erscheint stattdessen der „Admin anlegen“-Assistent.

IMPORTANT · WICHTIG

There is no cloud password reset — credentials live only on this machine. Keep them safe. Es gibt kein Cloud-Passwort-Reset — die Zugangsdaten liegen nur auf diesem Rechner. Gut aufbewahren.

Every film is a project = one folder on your disk. Create, link, or scan for them here.

Jeder Film ist ein Projekt = ein Ordner auf der Platte. Hier anlegen, verknüpfen oder suchen.

+ New Project

Auto-creates a folder in your project location, optionally from a template. Legt automatisch einen Ordner an, optional aus einer Vorlage.

⊕ Link Folder

Point to an existing folder that contains a `cron-project.json`. Auf einen vorhandenen Ordner mit `cron-project.json` zeigen.

🔍 Find Lost

Scan your drives to relink projects you moved or forgot. Laufwerke scannen, um verschobene Projekte wiederzufinden.

★ Sample Project

A demo with 8 shots to explore every feature safely. Eine Demo mit 8 Shots, um alles gefahrlos auszuprobieren.

- 1 Click **New Project**, give it a name, pick a colour, and (optionally) a starter template.
New Project klicken, Namen + Farbe wählen, optional eine Vorlage.
- 2 Double-click a card — or press **OPEN** — to enter the storyboard editor. **Resume Last** (top-right) re-opens your latest.
Karte doppelklicken oder **OPEN** drücken, um ins Storyboard zu gehen. **Resume Last** öffnet das letzte Projekt.
- 3 Use the search box and sort menu to filter when you have many projects.
Such- und Sortierfeld helfen bei vielen Projekten.



NEW PROJECT

Auto-created in your project folder



LINK FOLDER

Existing folder with a nuvar-project.json



FIND LOST

Scan drives for projects

YOUR PROJECTS 3

[Last opened](#)

NEON RONIN

Documents\NUVAR\NEON-RONIN

48 SHOTS

2020-05-09 14:32

[OPEN](#)

[UNLINK](#)

THE LONG DUSK

Documents\NUVAR\LONG-DUSK

26 SHOTS

2020-05-30 09:12

[OPEN](#)

[UNLINK](#)

WHITEOUT

Documents\NUVAR\WHITEOUT

17 SHOTS

2020-05-28 18:48

[OPEN](#)

[UNLINK](#)

The projects page: create-bar on top, your projects below with shot counts and colour stripes.
Die Projektseite: Anlege-Leiste oben, darunter deine Projekte mit Shot-Zahl und Farbstreifen.

TIP · TIPP

Projects live in Documents/NUVAR/ by default — never inside the app folder, so you can safely move or update the app. Projekte liegen standardmäßig in Documents/NUVAR/ — nie im App-Ordner, du kannst die App also gefahrlos aktualisieren.

Your film is organised as **Acts** → **Layers** → **Shots**. Each shot is a card.
Dein Film ist als **Acts** → **Layers** → **Shots** aufgebaut. Jeder Shot ist eine Karte.

Four views · Vier Ansichten

Switch with the toolbar toggles or hotkeys: **Ctrl 1** Grid · **Ctrl 2** Center · **Ctrl 3** Tree · **Ctrl 4** Timeline. Per Toolbar oder Tasten umschalten: **Strg 1** Raster · **Strg 2** Zentriert · **Strg 3** Baum · **Strg 4** Timeline.

Card buttons · Karten-Buttons

Each card carries the tools you'll use most — hover a card to reveal them:
Jede Karte trägt die wichtigsten Werkzeuge — beim Überfahren erscheinen sie:

BUTTON	ACTION	AKTION
	Generate AI image for this shot	KI-Bild für diesen Shot generieren
	Draw / paint over the shot	Über den Shot zeichnen
	Open the 3D scene editor	3D-Szenen-Editor öffnen
	Duplicate to another layer	In andere Ebene duplizieren
	Edit shot (code, type, notes, characters)	Shot bearbeiten (Code, Typ, Notizen, Charaktere)
	Delete shot	Shot löschen

Tick the **checkbox** on each card to multi-select, then use the bulk bar to move, copy, set status or batch-generate. Reorder by dragging, or with **Alt + ← → ↑ ↓**. Mit der **Checkbox** mehrere Karten auswählen, dann per Sammelleiste verschieben, kopieren, Status setzen oder im Stapel generieren. Sortieren per Drag oder **Alt + ← → ↑ ↓**.

Move shots between layers by dragging a card into another layer — shot codes renumber automatically, and a multi-selection moves as a group. **Reorder whole layers** by dragging their **LAYER badge**, and **whole acts** with the **:: grip** in the act header — ACT numbers and layer letters correct themselves. **Shots zwischen Ebenen verschieben:** Karte einfach in eine andere Ebene ziehen — die Shot-Codes nummerieren sich neu, eine Mehrfachauswahl wandert als Gruppe. **Ganze Ebenen umsortieren** per Drag am **LAYER-Badge**, **ganze Acts** am **::-Griff** im Act-Kopf — ACT-Nummern und Ebenen-Buchstaben korrigieren sich selbst.

Paste a screenplay and let Claude break it into acts, layers and shots — in a director's style you choose.

Drehbuch einfügen und Claude zerlegt es in Acts, Layers und Shots — im gewählten Regie-Stil.

Open via · Öffnen über AI menu → Script → Storyboard

- 1 **Pick a director preset** (Horror Template, Drama, Action...) and a Claude model (Opus = best, Sonnet = balanced, Haiku = fast).

Regie-Preset wählen (Horror Template, Drama, Action...) und ein Claude-Modell (Opus = beste, Sonnet = ausgewogen, Haiku = schnell).

- 2 **Paste your script** or load a TXT / PDF / DOCX file. Add extra context (characters, setting) if useful.
Drehbuch einfügen oder TXT/PDF/DOCX laden. Optional Zusatz-Kontext (Figuren, Setting).

- 3 **Run the analysis.** Claude proposes a shot breakdown — review and edit codes, descriptions and camera types.

Analyse starten. Claude schlägt eine Shot-Aufteilung vor — Codes, Beschreibungen, Kameratypen prüfen/anpassen.

- 4 **Import.** Acts, layers and shots are created in your project automatically.

Importieren. Acts, Layers und Shots werden automatisch im Projekt angelegt.

NUVAR · NEON ROBIN · script import

+ INSERT

⚡ AI SCRIPT → STORYBOARD

YOUR SCREENPLAY

INT. WAREHOUSE — NIGHT

Rain hammers the skylights. KRITO moves between stacked crates, mask catching stray light.

KRITO

They knew we were coming.

EXT. ALLEY — CONTINUOUS

A figure sprints through neon puddles. Sirens bloom red in the distance.

INT. SAFEHOUSE — LATER

MAYA studies a cracked screen, breath shallow.

DIRECTOR PRESET

Style

Horror Template

AI MODEL

Claude

3.5 Sonnet

COVERAGE

Detail

Detailed

SHOT LANGUAGE

Out

English

☒ Auto-split long scripts

— Detected 3 acts · 5 layers · ~24 shots — ready to import.

USES YOUR ANTHROPIC KEY

Cancel

RUN ANALYSIS ⚡

© 2025 · NEON ROBIN

NUVAR v1.6.14

The AI breakdown dialog — paste a script, pick a director style + model, and get acts, layers and shots.

Der KI-Breakdown-Dialog — Skript einfügen, Regie-Stil + Modell wählen, Acts/Layers/Shots erhalten.

NEEDS A KEY · KEY NÖTIG

Requires an Anthropic (Claude) API key — add it in Settings → API Keys (§15). You use your own key; usage is billed by Anthropic. Benötigt einen Anthropic-(Claude-)API-Key — in Einstellungen → API Keys (§15) hinterlegen. Eigener Key; Abrechnung über Anthropic.

05

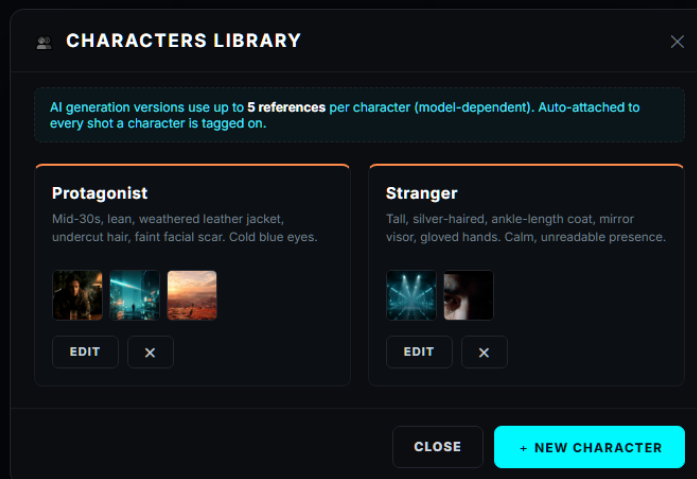
CHARACTERS ■ CHARAKTERE

The secret to **consistent** AI images. Define a character once, tag it on shots — its description & reference images travel with every generation.

Der Schlüssel zu **konsistenten** KI-Bildern. Figur einmal definieren, auf Shots taggen — Beschreibung & Referenzbilder gehen bei jeder Generierung mit.

Open via · Öffnen über Settings menu → Characters Library

- 1 Create a character:** name, a precise visual description, a colour chip, and (optional) a LoRA-ID.
Figur anlegen: Name, präzise Bildbeschreibung, Farb-Chip, optional eine LoRA-ID.
- 2 Add reference images** — drag them in or use the picker. Up to a handful are sent for consistency.
Referenzbilder hinzufügen — reinziehen oder auswählen. Einige werden für Konsistenz mitgesendet.
- 3 Tag the character on shots** (in the shot editor). Now every generation reuses the same look.
Figur auf Shots taggen (im Shot-Editor). Jede Generierung nutzt denselben Look.



The Characters library — descriptions and reference images per character.

Die Charakter-Bibliothek — Beschreibung und Referenzbilder je Figur.

Turn a shot description into a finished frame. Bring your own key for Atlas Cloud, fal.ai, Freepik or kie.ai — any one of them on its own is enough.

Aus der Shot-Beschreibung wird ein fertiges Bild. Eigener Schlüssel für Atlas Cloud, fal.ai, Freepik oder kie.ai — einer allein genügt.

Open via · Öffnen über  on a card · or AI ▾ → Generate All Missing (batch)

- 1 **Pick a model.** Grouped by family, cheapest-first inside each group. A model tagged with REF needs at least one reference image; everything untagged reads your description and ignores attached references.

Modell wählen. Nach Familie gruppiert, innerhalb der Gruppe vom günstigsten aufwärts. Ein Modell mit REF BRAUCHT mindestens ein Referenzbild; alle anderen lesen nur die Beschreibung und ignorieren angehängte Referenzen.

- 2 **Set the size** (only valid sizes for that model are shown) and review the auto-built prompt.
Größe wählen (nur gültige Größen erscheinen) und den automatisch gebauten Prompt prüfen.

- 3 **Generate.** The frame downloads into the project's ai-generated/ folder and lands on the card.
Generieren. Das Bild landet im Projekt-Ordner ai-generated/ und auf der Karte.

GENERATE IMAGE · 02 PROTAG WAKES

MODEL

Seedream v5

SIZE

1920 × 1080 · 16:9

PROVIDER

Atlas Cloud

REFERENCE (AUTO)

Protagonist · 3 refs attached

PROMPT (AUTO-ASSEMBLED)

True-crime reenactment, cold grade, anamorphic. Close-up: the protagonist opens his eyes in a dark room, the cracked monitor casting a pale blue glow across his face. Rain streaks the window behind. Shallow focus, 35mm. single continuous frame, one image, ultra-detailed, sharp focus.

CANCEL

GENERATE

The generation dialog: model, size, and the prompt assembled from style + characters + shot.
Der Generierungs-Dialog: Modell, Größe und der aus Stil + Figuren + Shot gebaute Prompt.

Same model, several providers · Gleiches Modell, mehrere Anbieter

Some models are sold by more than one provider. With more than one key you see all of them in the same family group, cheapest-first — so "the cheapest" is simply the top entry. Example (FLUX family):

Manche Modelle gibt es bei mehreren Anbietern. Mit mehreren Schlüsseln stehen sie alle in derselben Familien-Gruppe, vom günstigsten aufwärts — „das günstigste" ist also schlicht der oberste Eintrag. Beispiel (FLUX-Familie):

MODEL	PROVIDER	ORDER · REIHENFOLGE
FLUX Schnell	Atlas Cloud · fal.ai	top of the group · oben
FLUX Dev	Atlas Cloud · fal.ai · Freepik	↓
FLUX 1.1 Pro	fal.ai	bottom · unten

WHY NO FIGURES · WARUM KEINE ZAHLEN

NUVAR sorts models cheapest-first but shows no price anywhere. The figures providers publish are not what they actually bill, and a wrong number is worse than none — you would plan against it. The real amount is in your provider account. NUVAR sortiert die Modelle vom günstigsten aufwärts, nennt aber nirgends einen Preis. Die veröffentlichten Zahlen sind nicht das, was tatsächlich abgerechnet wird, und eine falsche Zahl ist schlimmer als keine — man plant damit. Der echte Betrag steht in deinem Anbieter-Konto.

TIP · TIPP

Any single provider works on its own — you do **not** need an Atlas key if you only use fal or Freepik. Add keys in Settings → API Keys (§15). Jeder Anbieter funktioniert allein — du brauchst **keinen** Atlas-Key, wenn du nur fal oder Freepik nutzt. Keys in Einstellungen → API Keys (§15).

07

SHOT REFINEMENT ■ SHOT-VERFEINERUNG

Let Claude rewrite a shot description — tighter, more dramatic, more cinematic.

Claude schreibt eine Shot-Beschreibung um — knapper, dramatischer, cinematischer.

Open via · Öffnen über ✨ next to a shot description

- 1 Click the ✨ button on a shot.
Auf ✨ am Shot klicken.
- 2 Optionally give a direction like *"more dramatic"* or *"tighter, one sentence"*.
Optional eine Richtung angeben wie „dramatischer“ oder „knapper, ein Satz“.
- 3 Accept the rewrite, or run it again.
Umschreibung übernehmen oder erneut laufen lassen.

NEEDS A KEY · KEY NÖTIG

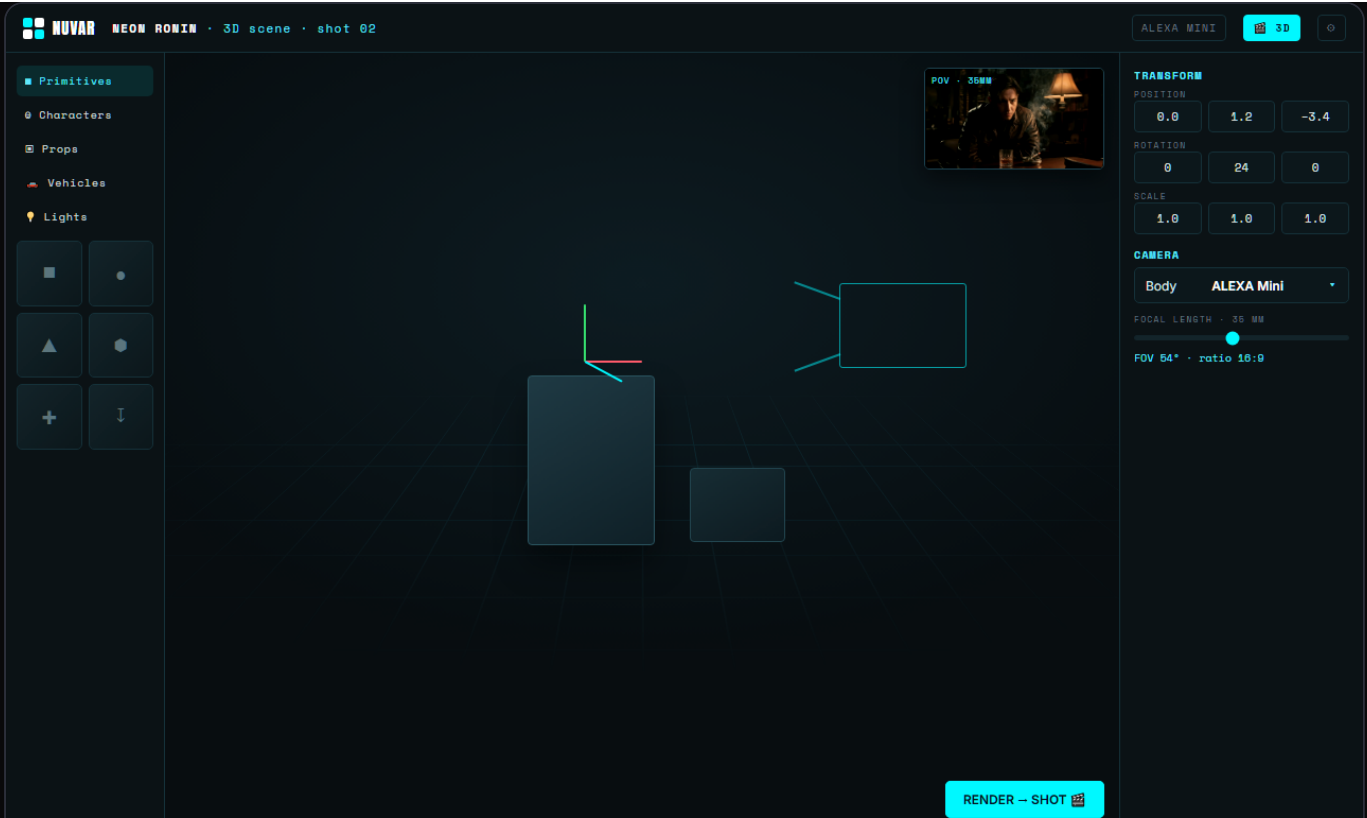
Uses your Anthropic (Claude) key. Nutzt deinen Anthropic-(Claude-)Key.

Block a shot in real 3D: place models, pick a real cinema camera and lens, then capture the frame.

Einen Shot in echtem 3D anlegen: Modelle platzieren, echte Kino-Kamera + Objektiv wählen, Bild aufnehmen.

Open via · Öffnen über  on a card

- 1 Drag a model** from the library (Starter primitives, characters, props, vehicles...) onto the canvas — or import your own .glb / .gltf.
Modell ziehen aus der Bibliothek (Primitive, Figuren, Props, Fahrzeuge...) — oder eigenes .glb / .gltf importieren.
- 2 Position** with the gizmo: **W** move · **E** rotate · **R** scale. Orbit with the mouse.
Platzieren mit dem Gizmo: **W** verschieben · **E** drehen · **R** skalieren. Mit der Maus umkreisen.
- 3 Choose a camera** (ALEXA, RED, VENICE, IMAX, iPhone...) and focal length for an accurate field of view.
Kamera wählen (ALEXA, RED, VENICE, IMAX, iPhone...) und Brennweite für korrekten Bildwinkel.
- 4  RENDER → SHOT** captures the viewport as the shot's image. ** SCENE** saves only the 3D scene, so you can come back to it.
 RENDER → SHOT nimmt die Ansicht als Shot-Bild auf. ** SCENE** sichert nur die 3D-Szene, damit du später weiterarbeiten kannst.
- 5  → REALISTIC** is the interesting one: it keeps your camera and composition as the lock and has an AI model repaint the blocking as a photoreal frame. Block it yourself, let the model finish it.
 → REALISTIC ist der spannende Knopf: Er behält deine Kamera und deinen Bildaufbau als Vorgabe und lässt ein KI-Modell daraus ein fotorealistisches Bild machen. Du legst an, das Modell malt aus.



The 3D pre-viz editor – model library, a gizmo on the selected object, and a real camera + lens with a live POV inset.

Der 3D-Editor – Modell-Bibliothek, Gizmo am gewählten Objekt, echte Kamera + Objektiv mit Live-POV-Vorschau.

TIP · TIPP

Use the 3D frame as a composition guide, then refine it with AI generation (§6) or drawing (§9). Das 3D-Bild als Kompositions-Vorlage nutzen, dann mit KI (§6) oder Zeichnen (§9) verfeinern.

09

DRAWING

ZEICHNEN

A full paint canvas with Wacom pressure support — sketch a shot or paint over a generated frame.

Eine Mal-Leinwand mit Wacom-Drucksensitivität — Shot skizzieren oder über ein Bild malen.

Open via · Öffnen über ➡ on a card

1 Tools: **V** move · **B** brush · **E** eraser · **L** line · **R** rectangle · **C** circle · **F** fill · **T** text.

Werkzeuge: Pinsel, Radierer, Linie, Rechteck, Kreis, Füllen, Text.

2 Pick colour + brush size; toggle filled shapes. Undo/redo with **Ctrl Z** / **Ctrl Y**.

Farbe + Pinselgröße wählen; gefüllte Formen umschalten. Rückgängig mit **Strg Z** / **Strg Y**.

3 **Save** writes the drawing back onto the shot.

Speichern schreibt die Zeichnung auf den Shot zurück.



A visual reference wall per project — lighting, colour, wardrobe, locations.

Eine visuelle Referenz-Wand je Projekt — Licht, Farbe, Kostüm, Locations.

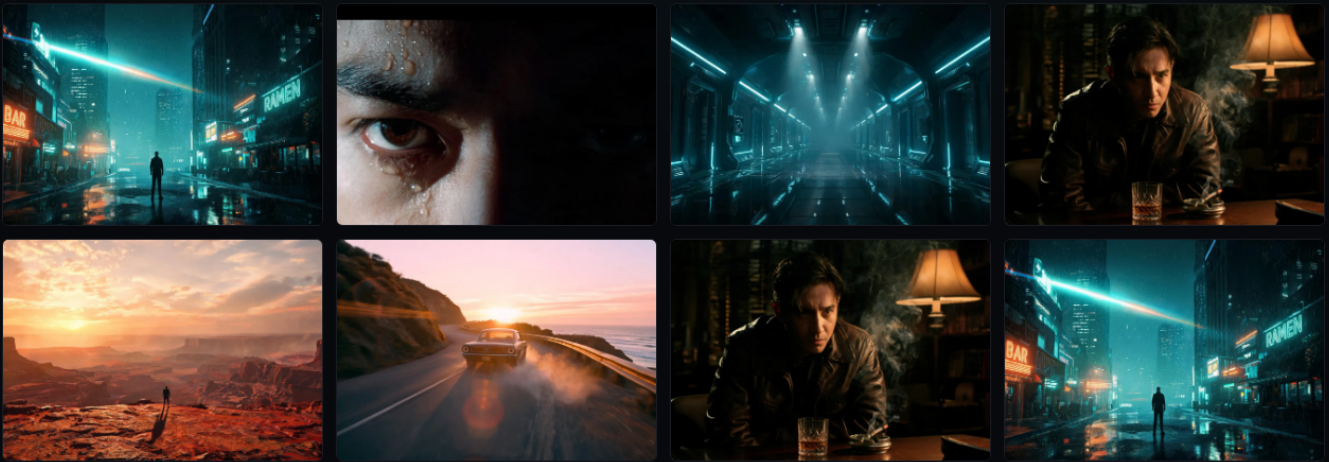
Open via · Öffnen über **Ctrl + M** · or Settings menu → Mood Board

- 1 Drag images straight from Explorer / Finder, or click "Add images".
Bilder direkt aus Explorer / Finder ziehen oder „Add images“ klicken.
- 2 Tag and annotate each reference; search by tag or note later.
Taggen und beschriften; später per Tag/Notiz durchsuchbar.

NUVAR

Mood Board · NEON RONIN

+ ADD IMAGES



The mood board — a Pinterest-style masonry grid with tags and notes.

Das Mood-Board — ein Pinterest-artiges Raster mit Tags und Notizen.

Play your shots in sequence, each held for its duration, with audio — then export a real video.

Shots in Folge abspielen, jeder für seine Dauer, mit Ton — dann als echtes Video exportieren.

Open via · Öffnen über Timeline view (Ctrl 4) · Play / Pause = Space

- 1 Switch to **Timeline view**. Press **Space** to play; the playhead jumps shot to shot by duration.
Zur **Timeline-Ansicht** wechseln. **Leertaste** spielt ab; der Playhead springt nach Dauer.
- 2 Choose scope (one layer / all layers, one act / all acts). Per-shot audio plays in sync.
Bereich wählen (eine/alle Ebenen, ein/alle Acts). Shot-Audio läuft synchron.
- 3 **Export Animatic Video** (Export menu) → pick the **format**: WebM (smallest), MP4 H.264 (universal — every player, YouTube, NLEs) or ProRes 422 HQ MOV (editing master for Premiere / Resolve / Final Cut) → resolution (720/1080/1440p), fps, quality.
Animatic-Video exportieren (Export-Menü) → **Format** wählen: WebM (kleinste Datei), MP4 H.264 (universell — jeder Player, YouTube, Schnittprogramme) oder ProRes 422 HQ MOV (Schnitt-Master für Premiere / Resolve / Final Cut) → Auflösung (720/1080/1440p), fps, Qualität.
- 4 Tick exactly the **layers to include** (per-act checklist with **All / Main only / None** and a live shot + runtime counter) → **Start render** → choose where to save. The export assembles frames directly — much faster than real time.
Genau die gewünschten **Ebenen anhaken** (Checkliste pro Act mit **All / Main only / None** und Live-Zähler) → **Start Render** → Speicherort selbst wählen. Der Export setzt die Frames direkt zusammen — deutlich schneller als Echtzeit.



Space - play / pause - jumps shot-to-shot by duration

NUVAR v1.0.14

Timeline view – the centre frame plays in sequence; the strip below is your shots with their durations and a playhead.

Timeline-Ansicht – das mittlere Bild spielt in Folge; die Leiste unten sind deine Shots mit Dauern und Playhead.

A card can carry a few human words of its own instead of showing the opening of its generation prompt — and NUVAR can write them for a whole board by looking at the images you already have.

Eine Karte kann eine kurze, menschliche Überschrift tragen, statt den Anfang ihres Generierungsprompts zu zeigen — und NUVAR schreibt sie für ein ganzes Board, indem es die vorhandenen Bilder ansieht.

Open via · Öffnen über **Tools ▾** → **Label shots from images...**

- 1 By hand: open a shot (🔗) and fill in **Heading** — a few words, max 120 characters. Leave it empty and the card falls back to the description, exactly as before.

Von Hand: Shot öffnen (🔗) und **Heading** ausfüllen — ein paar Worte, max. 120 Zeichen. Leer lassen, dann zeigt die Karte wie bisher die Beschreibung.

- 2 For a whole board: **Tools ▾** → **Label shots from images....** Claude looks at every shot that already has an image and writes a short heading for it. Your prompts are not touched and nothing is re-generated.

Für ein ganzes Board: **Tools ▾** → **Label shots from images....** Claude sieht jeden Shot an, der schon ein Bild hat, und schreibt eine kurze Überschrift. Die Prompts bleiben unangetastet, es wird nichts neu erzeugt.

- 3 The heading is what the **PDF export** prints as the bold line; the shot code moves to the small line beneath it.

Die Überschrift ist im **PDF-Export** die fette Zeile; der Shot-Code rutscht in die kleine Zeile darunter.

WHY · WARUM

The description field is also the exact text the image generator reads, so it has to be long and technical. A card can only show one clipped line of it, which is why an unlabelled board reads like machine output. The heading is the other half. Das Beschreibungsfeld ist zugleich der Text, den der Bildgenerator liest — es muss lang und technisch sein. Die Karte zeigt davon nur eine abgeschnittene Zeile; deshalb liest sich ein unbeschriftetes Board wie Maschinenausgabe. Die Überschrift ist die andere Hälfte.

NUVAR shows no money amounts. Before anything is generated it tells you exactly how many images, clips or voice lines it is about to make — the bill itself lives in your provider account.

NUVAR zeigt keine Geldbeträge. Vor jeder Generierung steht, wie viele Bilder, Clips oder Sprachzeilen entstehen — die Abrechnung selbst liegt in deinem Anbieter-Konto.

- 1 Every paid action asks first and names the exact count. Nothing is generated until you confirm.
Jede kostenpflichtige Aktion fragt vorher und nennt die genaue Stückzahl. Ohne Bestätigung passiert nichts.
- 2 Models are listed cheapest-first (§6), so "the cheapest" is simply the top of the list.
Die Modelle stehen vom günstigsten aufwärts (§6) — „das günstigste" ist schlicht das oberste.
- 3 For the real amount, open your provider's account page (Atlas, fal, Freepik, kie.ai).
Den echten Betrag zeigt die Kontoseite deines Anbieters (Atlas, fal, Freepik, kie.ai).

WHY · WARUM

NUVAR used to display a per-image estimate. It came from the providers' published rates — and those are not what they actually charge; one advertised a hundredth of its real price. An estimate you plan against and that turns out wrong is worse than no estimate, so it was removed rather than patched. NUVAR zeigte früher eine Schätzung je Bild. Sie stammte aus den veröffentlichten Preisen der Anbieter — und die sind nicht das, was wirklich abgerechnet wird; einer warb mit einem Hundertstel seines echten Preises. Eine Schätzung, mit der man plant und die dann nicht stimmt, ist schlimmer als gar keine. Deshalb ist sie raus und nicht geflickt.

Hand your storyboard to anyone, or move it into your edit.

Storyboard weitergeben oder in den Schnitt übernehmen.

Open via · Öffnen über Export menu → ...

PDF

A4 landscape storyboard, several shots per page — follows the board's aspect ratio (16:9, 9:16, 1:1, 2.39:1...). For clients and crew. A4-quer-Storyboard, mehrere Shots pro Seite — folgt dem Seitenverhältnis des Boards (16:9, 9:16, 1:1, 2.39:1 ...). Für Kunden und Crew.

XML

Premiere Pro / After Effects interchange — bring shots & durations into your timeline. Premiere/After-Effects-Austausch — Shots & Dauern in die Timeline.

Video

The animatic with audio as WebM, MP4 (H.264) or ProRes MOV (§11). Das Animatic mit Ton als WebM, MP4 (H.264) oder ProRes-MOV (§11).

JSON

The full project — re-importable as a backup or hand-off. Das ganze Projekt — re-importierbar als Backup/Übergabe.

Add your AI keys, pick defaults, set storage paths, manage your licence.

KI-Keys hinterlegen, Standards wählen, Speicherorte setzen, Lizenz verwalten.

Open via · Öffnen über Settings (top-right gear)

API Keys · API-Keys

- 1 Anthropic (Claude)** — for script analysis & refinement. Get a key at `console.anthropic.com`.
Anthropic (Claude) — für Skript-Analyse & Verfeinerung. Key bei `console.anthropic.com`.
- 2 Image providers** — add any of **Atlas Cloud**, **fal.ai**, **Freepik**, **kie.ai**. Paste a key → **TEST** → **SAVE**. The provider's models then appear in the generator.
Bild-Anbieter — **Atlas Cloud**, **fal.ai**, **Freepik** oder **kie.ai**. Key einfügen → **TEST** → **SAVE**. Die Modelle erscheinen dann im Generator.
- 3 Video providers** — **Atlas Cloud** (on the same key as its images) and **kie.ai** (Seedance 2.0, Kling V3 Turbo). Only a provider with a key is offered; a film's default clip model decides which provider a loosely named model ("Seedance") resolves to.
Video-Anbieter — **Atlas Cloud** (über denselben Key wie die Bilder) und **kie.ai** (Seedance 2.0, Kling V3 Turbo). Angeboten wird nur ein Anbieter mit Key; das Standard-Clipmodell des Films entscheidet, bei welchem Anbieter ein lose genannter Name („Seedance“) landet.
- 4 Keys are encrypted on your machine** (Windows DPAPI / macOS Keychain) and never sent to us.
Keys werden **lokal verschlüsselt** (Windows DPAPI / macOS Keychain) und nie an uns gesendet.

NUVAR

Settings

⌕ Search settings...

Ctrl K

← BACK

ACCOUNT

API Keys

2/2

License

WORKFLOW

Default Settings

Director Prompts

Storage Paths

Camera Shot Types

APP

Keyboard Shortcuts

About

Maintenance

API Keys

Encrypted with Windows DPAPI / macOS Keychain. Keys never leave your machine.

Anthropic (Claude)

• CONFIGURED

Used for AI script analysis and director-prompt generation. Get a key at console.anthropic.com.

API Key

..... (stored)

DELETE

TEST

SAVE

Atlas Cloud (Image Generation)

• CONFIGURED

Used for AI image generation. One key unlocks 61+ models (Seedream, FLUX, Imagen, Nano Banana, GPT Image 2, Grok). Get a key at atlascloud.ai.

API Key

..... (stored)

DELETE

TEST

SAVE

fal.ai (Image Generation)

• NOT SET

Optional alternative provider — bring your own fal.ai key to generate with FLUX and Recraft V3. Models appear in the image generator once saved.

API Key

fal_~ / fal.ai key

DELETE

TEST

SAVE

Settings → API Keys. Each provider has its own encrypted key, Test and Save.

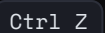
Einstellungen → API Keys. Jeder Anbieter mit eigenem verschlüsselttem Key, Test und Save.

Other panes: **Default Settings** (default model / size / director), **Storage Paths** (where projects & 3D models live), **Camera Shot Types**, **Keyboard Shortcuts**, **License**, and **Maintenance**. Weitere Bereiche: **Default Settings**, **Storage Paths**, **Camera Shot Types**, **Keyboard Shortcuts**, **License** und **Maintenance**.

Press  any time to open this list in the app.

Jederzeit  drücken, um diese Liste in der App zu öffnen.

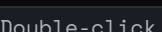
GENERAL · ALLGEMEIN

Command palette	
Save	
Undo / Redo	 / 
Shortcuts overlay	
Close / clear	

VIEWS · ANSICHTEN

Grid / Center	 / 
Tree / Timeline	 / 
Zoom in / out / reset	  
Mood board	

SHOTS

New shot (needs one selected)	
Move within / across layers	    
Delete	
Open lightbox	

SELECTION & PLAY · AUSWAHL

Select all	
Range / toggle select	 /  + click
Play / pause animatic	

TIP · TIPP

You can also just **click the checkbox** in a card's top-left corner to select it — no modifier key needed. It appears on hover and stays visible once ticked. Du kannst auch einfach das **Kästchen** links oben auf einer Karte anklicken — ganz ohne Zusatztaste. Es erscheint beim Überfahren und bleibt sichtbar, sobald es gesetzt ist.

PLAYBACK · WIEDERGABE

 is the only key during animatic playback, and it only works in the timeline view. Reset and skip are the   buttons on the playback bar.  ist die einzige Taste während der Wiedergabe, und nur in der Zeitleisten-Ansicht. Zurücksetzen und Weiterspringen sind die Knöpfe   in der Wiedergabeleiste.

Everything up to here works in both editions. STUDIO adds the parts that cut your shots and clips together into one video file.

Alles bisher gilt für beide Editionen. STUDIO ergänzt das, was aus den Bausteinen einen fertigen Film macht.

Open via · Öffnen über the extra header buttons Editing · Context · Agent

Editing — the timeline

A real editor: blade, trim, speed and time-remap, overlay tracks, two audio lanes, subtitles (EN/DE), Auto Cut, and an MP4 export at the project's aspect ratio, 24 fps. Trimming ripples automatically.

Transitions are set once for the whole film by Auto Cut — there is no per-cut crossfade. Ein echter

Schnittplatz: Klinge, Trimmen, Tempo und Zeit-Remap, Overlay-Spuren, zwei Tonspuren, Untertitel (EN/DE), Auto Cut und MP4-Export im Projektformat mit 24 B/s. Trimmen verschiebt alles Folgende automatisch. **Übergänge setzt Auto Cut einmal für den ganzen Film** — keine Blende pro Schnitt.



Context — the story bible

One panel for the world, the cast and the look. What you write here goes into **every** image and video prompt from then on. Ein Feld für Welt, Besetzung und Look. Was hier steht, geht ab dann in **jeden** Bild- und Video-Prompt.



Agent — the assistant

Chat that operates the app: reads the project, writes prompts, tags figures, generates, speaks and assembles. Eight things cost money and each one asks first, naming the exact count. **Never budget against a figure it writes** — the real number is in your provider account. Ein Chat, der die App bedient: liest das Projekt, schreibt Prompts, taggt Figuren, generiert, spricht und baut zusammen. Acht Dinge kosten Geld und jedes fragt vorher, mit genauer Stückzahl. **Nie mit einer Zahl planen, die er schreibt** — die echte steht im Anbieter-Konto.



Voices & lip-sync

Fill a shot's **VO** and **Speaker** fields, then  **Audio** ▾ →  **Narrate all** in the timeline. Needs an ElevenLabs key. Lip-sync has **no button** — ask the agent; it needs the still, the line and the finished voice file, and runs on Atlas. Die Felder **VO** und **Speaker** füllen, dann in der Zeitleiste  **Audio** ▾ →  **Narrate all**. Braucht einen ElevenLabs-Schlüssel. Für Lippensync gibt es **keinen Knopf** — den Agenten fragen; er braucht Standbild, Zeile und die fertige Sprachdatei und läuft über Atlas.



Location sheets

A room built once from seven angles; tagged shots then get the plate that matches their camera type. **No buttons either** — ask the agent. Ein Raum einmal aus sieben Winkeln; getaggte Shots bekommen dann die Platte, die zu ihrem Kameratyp passt. **Auch ohne Knöpfe** — den Agenten fragen.



Storyboard-PDF import

In the **Script** → **Storyboard** dialog: **STORYBOARD-PDF (Skizzen)** →. Reads a hand-drawn board page by page and makes a new project — each drawing kept as the shot's picture *and* as its composition reference. Im Dialog **Script** → **Storyboard**: **STORYBOARD-PDF (Skizzen)** →. Liest ein gezeichnetes Board Seite für Seite und legt ein neues Projekt an — jede Zeichnung bleibt Shot-Bild *und* Kompositions-Referenz.



Compositing / BG replace

Right-click a shot. The chroma key runs locally and costs nothing; AI matting, AI merge and generating a background in the same dialog are paid. Rechtsklick auf einen Shot. Das Stanzen läuft lokal und kostet nichts; KI-Freistellen, KI-Merge und ein erzeugter Hintergrund im selben Dialog kosten.



AI Agents (MCP) — NUVAR is the server

Settings → AI Agents (MCP): while NUVAR is open, Claude Code, Cursor or the Codex CLI operate a project through NUVAR's own engine — read, edit, and (behind a dry run and a spend cap) generate. Press the button for your client, the configuration is on your clipboard; nothing to install. Not an edition — a tool your edition lacks is simply not listed. Full chapter in the User Guide. **Einstellungen → AI Agents (MCP):** solange NUVAR offen ist, steuern Claude Code, Cursor oder die Codex-CLI ein Projekt über NUVARs eigene Engine — lesen, ändern und (hinter Probelauf und Ausgabendeckel) generieren. Knopf für den Client drücken, die Konfiguration liegt in der Zwischenablage; nichts zu installieren. Keine Edition — ein Werkzeug, das die eigene Ausgabe nicht hat, wird schlicht nicht gelistet. Volles Kapitel im User Guide.



Also in STANDARD

Character sheets, colour grading, the 3D previz and CREATE mode all work in both editions. So does AI *video* generation — through CREATE. Only assembling the film is STUDIO. Figuren-Blätter, Farbkorrektur, die 3D-Vorschau und CREATE laufen in beiden Editionen. Auch KI-*Video* — über CREATE. Nur das Zusammenbauen des Films ist STUDIO.

Quick fixes for the most common questions.

Schnelle Lösungen für die häufigsten Fragen.

“Windows protected your PC” · SmartScreen

The build is unsigned. Click **More info** → **Run anyway**. It's safe; this only means no commercial code-signing certificate. Der Build ist unsigned. **Weitere Informationen** → **Trotzdem ausführen** klicken. Bedeutet nur: kein kommerzielles Signatur-Zertifikat.

“No image-generation key set” · Kein Bild-Key

Add a key for Atlas, fal or Freepik in Settings → API Keys (§15). Any one provider is enough. Key für Atlas, fal oder Freepik in Einstellungen → API Keys (§15) hinterlegen. Ein Anbieter genügt.

Generation fails or stalls · Generierung schlägt fehl

Press **TEST** on the provider key in Settings. Check your provider account has credit. Then retry — NUVAR falls back to a safe model/size automatically. In den Einstellungen **TEST** am Provider-Key drücken. Guthaben beim Anbieter prüfen. Dann erneut — NUVAR fällt automatisch auf ein sicheres Modell/Format zurück.

I forgot my password · Passwort vergessen

An admin resets it on the Projects page under **USER MANAGEMENT**. The login screen does have a “Forgot password?” link, but e-mail reset is **not enabled in the released builds** — it answers plainly that it is unavailable and sends you to the same admin route. Accounts live only on this machine; there is no cloud recovery. On a single-user install this means: if the admin password is lost, the account cannot be recovered. Ein Admin setzt es auf der Projektseite unter **USER MANAGEMENT** zurück. Der Anmeldeschirm hat zwar „Forgot password?“, aber die E-Mail-Zurücksetzung ist in den ausgelieferten Fassungen **nicht freigeschaltet** — sie sagt das klar und verweist auf denselben Admin-Weg. Konten liegen nur auf diesem Rechner; es gibt keine Cloud-Wiederherstellung. Bei einer Ein-Personen-Installation heißt das: Ist das Admin-Passwort weg, ist das Konto nicht wiederherstellbar.

Where are my files? · Wo sind meine Dateien?

Projects: Documents/NUVAR/<project>/ (images in ai-generated/, backups in .nuvar-backups/). Nothing is uploaded. Projekte: Documents/NUVAR/<Projekt>/. Nichts wird hochgeladen.