



NUVAR

STORYBOARDS, WITHOUT THE DRAWING

YOUR FIRST PROJECT – STEP BY STEP

One simple walkthrough: from an empty screen to a finished, exported storyboard.

Ein einfacher Durchlauf: von der leeren App bis zum fertigen, exportierten Storyboard.

8 STEPS

8 SCHRITTE

This guide follows **one** project from start to finish. Do the steps in order the first time; after that, jump around freely. Every step is short — one clear action at a time.

Dieser Leitfaden begleitet **ein** Projekt von Anfang bis Ende. Beim ersten Mal der Reihe nach; danach frei springen. Jeder Schritt ist kurz — immer nur eine klare Handlung.

1

Create a project

Projekt anlegen

2

Bring in your story

Geschichte einbringen

3

Shape the storyboard

Storyboard formen

4

Lock your characters

Charaktere festlegen

5

Generate the images

Bilder generieren

6

Polish each shot

Shots verfeinern

7

Watch it move

Als Animatic ansehen

8

Share it

Weitergeben

BEFORE YOU START · BEVOR DU STARTEST

You only need NUVAR itself to learn the flow. **AI image generation** (Step 5) needs your own provider key (Atlas Cloud, fal.ai, Freepik or kie.ai — any one of them), and reading a script needs an Anthropic or OpenAI key. Every other step works without one, using your own images or the 3D / drawing tools. Zum Üben brauchst du nur NUVAR. **KI-Bildgenerierung** (Schritt 5) braucht einen eigenen Anbieter-Schlüssel (Atlas Cloud, fal.ai, Freepik oder kie.ai — einer genügt), das Einlesen eines Drehbuchs einen Anthropic- oder OpenAI-Schlüssel. Alle anderen Schritte gehen auch ohne, mit eigenen Bildern oder den 3D-/Zeichen-Werkzeugen.

TIP FOR THE AI STEPS · TIPP FÜR DIE KI-SCHRITTE

Want the full reference for any tool or setting? See the companion **Tool & Settings Manual** — this walkthrough stays deliberately short. Du willst die volle Referenz zu einem Werkzeug oder einer Einstellung? Siehe das begleitende **Tool- & Einstellungs-Handbuch** — dieser Walkthrough bleibt bewusst kurz.

WHERE THINGS ARE · WO WAS LIEGT

Three dropdowns sit left of the project name — **Settings ▾ · Export ▾ · Tools ▾** — with the aspect ratio and the four view buttons in the middle, and **INSERT ▾ · AI ▾** on the right. Links vom Projektnamen liegen drei Klappmenüs — **Settings ▾ · Export ▾ · Tools ▾** — in der Mitte Seitenverhältnis und die vier Ansichts-Knöpfe, rechts **INSERT ▾ · AI ▾**.

1

STEP · SCHRITT

CREATE A PROJECT

PROJEKT ANLEGEN

Log in, then make a home for your film. A project is just one folder on your disk.

Einloggen, dann ein Zuhause für deinen Film anlegen. Ein Projekt ist nur ein Ordner auf der Platte.

- 1 **Log in.** First run: create your admin account and accept the licence.

Einloggen. Erststart: Admin-Konto anlegen und Lizenz akzeptieren.

- 2 On the Projects page, click **+ NEW PROJECT**.

Auf der Projektseite **+ NEW PROJECT** klicken.

- 3 Give it a **name** and a **colour**. Optionally start from a **template**.

Einen **Namen** und eine **Farbe** geben. Optional aus einer **Vorlage** starten.

- 4 Double-click the new card to open the storyboard editor.

Die neue Karte doppelklicken, um den Storyboard-Editor zu öffnen.

The screenshot shows the NUVAR web application interface. At the top, there's a navigation bar with the NUVAR logo and several buttons: RESUME LAST, DIRECTOR, SETTINGS, ADMIN, and LOG OUT. Below the navigation bar, there are three main action cards: '+ NEW PROJECT' (Auto-created in your project folder), 'LINK FOLDER' (Existing folder with a nuvar-project.json), and 'FIND LOST' (Scan drives for projects). The main section is titled 'YOUR PROJECTS 3' and contains a filter input and a dropdown menu. Below this, there are three project cards. Each card displays the project name, the path to the project folder, the number of shots, and the last opened date. Each card also has 'OPEN', 'UNLINK', and a trash icon button.

The Projects page – your new film will appear here as a card.
Die Projektseite – dein neuer Film erscheint hier als Karte.

JUST EXPLORING? · NUR AUSPROBIEREN?

Open the ★ **Sample Project** instead — 8 ready-made shots so you can try every step without setting anything up.

Öffne stattdessen das ★ **Sample Project** — 8 fertige Shots, um jeden Schritt ohne Einrichtung zu testen.

BRING IN YOUR STORY · GESCHICHTE EINBRINGEN

Two ways to fill the board with shots. Pick whichever fits how you work.

Zwei Wege, das Board mit Shots zu füllen. Nimm den, der zu dir passt.

A Have a script?

Open **AI** → **Script** → **Storyboard**, paste your screenplay, pick a director style, and let Claude break it into acts, layers and shots automatically. Hast du ein Drehbuch? **AI** → **Script** → **Storyboard** öffnen, einfügen, Regie-Stil wählen — Claude zerlegt es automatisch.

B Starting blank?

Build it by hand: **INSERT** ▾ → **New Act**, then the **+** **Shot** button in the layer header for each shot. Once one shot exists and is selected, **N** adds the next one in the same layer. Leer angefangen? Von Hand: **INSERT** ▾ → **New Act**, dann **+** **Shot** in der Layer-Kopfzeile für jeden Shot. Sobald ein Shot da und ausgewählt ist, legt **N** den nächsten in derselben Ebene an.

NUVAR · NEON RONIN · 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.

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

USES YOUR ANTHROPIC KEY

Cancel

RUN ANALYSIS ⚡

DIRECTOR PRESET

Style

Horror Template

AI MODEL

Claude

3.5 Sonnet

COVERAGE

Detail

Detailed

SHOT LANGUAGE

Out

English

☒ Auto-split long scripts

© 2026 · NEON RONIN

NUVAR v1.6.14

Path A — paste your screenplay, choose a style + model, and the AI breaks it into shots.
Weg A — Drehbuch einfügen, Stil + Modell wählen, die KI macht Shots daraus.

PATH A NEEDS A KEY · WEG A BRAUCHT EINEN KEY

The script breakdown uses your **Anthropic (Claude)** key (Settings → API Keys). Long screenplays are split into parts automatically — you'll see "part i/N" progress. Die Skript-Aufteilung nutzt deinen **Anthropic-(Claude-)Key** (Einstellungen → API Keys). Lange Drehbücher werden automatisch in Teile zerlegt — du siehst „Teil i/N“.

RESULT · ERGEBNIS

Either way, you now have a board full of shot cards — most marked **MISSING** because they have no image yet. That's exactly what the next steps fix. So oder so hast du jetzt ein Board voller Shot-Karten — die meisten **MISSING**, weil noch ohne Bild. Genau das beheben die nächsten Schritte.

3

STEP · SCHRITT

SHAPE THE STORYBOARD

STORYBOARD FORMEN

Get the order and the rhythm right before you spend time on images.

Reihenfolge und Rhythmus festlegen, bevor du Zeit in Bilder steckst.

- 1 Reorder shots** by dragging cards — straight into another layer too (a multi-selection moves as a group) — or with **Alt + ← → ↑ ↓**. Drag a **LAYER badge** to reorder layers, or the **grip** in an act header to reorder whole acts; ACT numbers and layer letters correct themselves.
Shots umsortieren per Drag — auch direkt in eine andere Ebene (eine Mehrfachauswahl wandert als Gruppe) — oder mit **Alt + ← → ↑ ↓**. **LAYER-Badge** ziehen = Ebenen umsortieren, **grip** im Act-Kopf = ganze Acts; ACT-Nummern und Ebenen-Buchstaben korrigieren sich selbst.
- 2 Set each shot's length** in seconds (the duration chip) — this drives the animatic later.
Shot-Länge in Sekunden setzen (Dauer-Chip) — steuert später das Animatic.
- 3 Switch views** to see it differently: **Ctrl 1** Grid · **Ctrl 2** Center · **Ctrl 3** Tree · **Ctrl 4** Timeline.
Ansichten wechseln: **Strg 1-4** Raster · Zentriert · Baum · Timeline.
- 4 Set the aspect ratio** (16:9, 2.39:1, 9:16...) from the toolbar to match your film.
Seitenverhältnis (16:9, 2.39:1, 9:16...) in der Toolbar passend wählen.

The screenshot displays the NUVAR storyboard application interface. At the top, the project name 'NEON RONIN' and episode 'EP1: Zimmer 347 — Night' are shown. The interface is divided into three main sections representing different acts:

- ACT 1 — EP1: Setup** (introduce protagonist + world):
 - LAYER A · MAIN CUT**: Contains shot cards for 'WIDE ESTABLISH' (City skyline, rain, neon haze) and 'CU PROTAG MAKES' (Protagonist opens eyes, monitor glow).
 - LAYER B · INSERTS / CUTAWAYS**: Contains a 'POV DRONE CAM' cutaway (drone's-eye sweep of the street).
- ACT 2 — EP1: Conflict** (the lockdown):
 - LAYER A · MAIN CUT**: Contains shot cards for 'STREET WIDE' (Drones sweep the alley, searchlights) and 'CU HANDS / DEVICE' (Finger's race over the deck).
- ACT 3 — EP1: Resolution** (what did the stranger want?):
 - LAYER A · MAIN CUT**: Currently empty.

A 'TOOLS' menu is open, showing options like 'Backups (last 5)', 'Collect Project to Folder...', 'Generation Report', 'Production Schedule', and 'Auto-place inserts / cutaways'. The bottom status bar indicates '7 SHOTS · 27s · v1.0.14'.

The storyboard — Acts, Layers and Shot cards. Drag to reorder; hover a card for its tools.
 Das Storyboard — Acts, Layers und Shot-Karten. Zum Sortieren ziehen; Werkzeuge beim Überfahren.

4

STEP · SCHRITT

LOCK YOUR CHARACTERS

CHARAKTERE FESTLEGEN

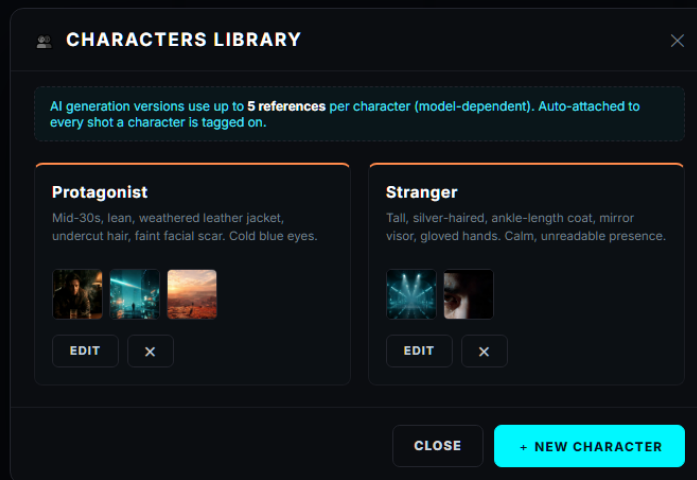
This is what gives a face the **best chance** of holding from shot to shot. Do it before generating.

Das gibt einem Gesicht die **beste Chance**, von Shot zu Shot zu halten. Vor dem Generieren machen.

- 1 Open **Settings menu** → **Characters Library** and click + **NEW CHARACTER**.
Settings-Menü → Characters Library, dann + NEW CHARACTER.
- 2 Write a **precise visual description** (clothing, face, colours) and drag in a few **reference images**.
Präzise Bildbeschreibung (Kleidung, Gesicht, Farben) und ein paar Referenzbilder reinziehen.
- 3 Back on the board, **edit a shot** and **tag the characters** that appear in it.
Zurück am Board einen Shot bearbeiten und die Charaktere taggen, die darin vorkommen.
- 4 When you generate, pick a model tagged · REF. Only those actually look at the photos — a plain text-to-image model ignores them, however carefully you tagged.
Beim Generieren ein Modell mit · REF wählen. Nur die schauen sich die Fotos überhaupt an — ein reines Text-zu-Bild-Modell ignoriert sie, egal wie sorgfältig getaggt wurde.

HONEST LIMITS · EHRliche GRENZEN

References make a face far more likely to hold, but no model guarantees it. Two or more characters in one shot is the hard case — each contributes at most three photos so nobody's face gets painted onto the wrong person, and it still goes wrong sometimes. Chaining edit after edit on the same frame also costs realism; one edit pass is usually the limit. Referenzen machen es deutlich wahrscheinlicher, dass ein Gesicht hält — garantieren kann es kein Modell. Zwei oder mehr Figuren in einem Shot sind der schwere Fall: jede steuert höchstens drei Fotos bei, damit kein Gesicht auf der falschen Person landet, und trotzdem geht es manchmal daneben. Auch mehrere Bearbeitungen hintereinander auf demselben Bild kosten Realismus; ein Durchgang ist meist die Grenze.



The Characters library. A tagged character's description + references travel with every generation.
Die Charakter-Bibliothek. Beschreibung + Referenzen eines getaggten Charakters gehen bei jeder Generierung mit.

5

STEP · SCHRITT

GENERATE THE IMAGES

BILDER GENERIEREN

Turn each shot description into a real frame — one at a time, or the whole board at once.

Jede Shot-Beschreibung in ein echtes Bild verwandeln — einzeln oder das ganze Board auf einmal.

1 **One shot:** click  on its card. **All at once:** AI menu → **Generate All Missing**.

Ein Shot:  auf der Karte. **Alle:** AI-Menü → **Generate All Missing**.

2 Pick a **model** and a **size**.

Ein **Modell** und eine **Größe** wählen.

3 Check the auto-built prompt (style + characters + shot), then **Generate**.

Den fertigen Prompt (Stil + Charaktere + Shot) prüfen, dann **Generate**.

 **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 for you.

Der Generierungs-Dialog — Modell, Größe und der für dich gebaute Prompt.

TRACK WHAT YOU GENERATE · WAS DU GENERIERST

NUVAR shows no price figures anywhere. Every paid action names the exact number of images or clips it is about to make before it starts — the real charges are in your provider's own dashboard. NUVAR zeigt nirgends Geldbeträge. Vor jeder kostenpflichtigen Aktion steht die genaue Stückzahl — die echten Kosten stehen im Dashboard deines Anbieters.

6

STEP · SCHRITT

POLISH EACH SHOT

SHOTS VERFEINERN

Not happy with a frame? You have three quick ways to fix it — no need to re-roll blindly.

Ein Bild gefällt nicht? Drei schnelle Wege, es zu verbessern — kein blindes Neu-Würfeln nötig.



Refine the words

Click ✨ on the shot description — Claude rewrites it tighter or more dramatic. Then generate again. Worte verfeinern: ✨ an der Beschreibung — Claude schreibt sie knapper/dramatischer um. Dann neu generieren.



Block it in 3D

Click 🎬 — place models, choose a real cinema camera + lens, and capture the framing as the shot. In 3D anlegen: 🎬 — Modelle setzen, echte Kino-Kamera + Objektiv wählen, Bild aufnehmen.



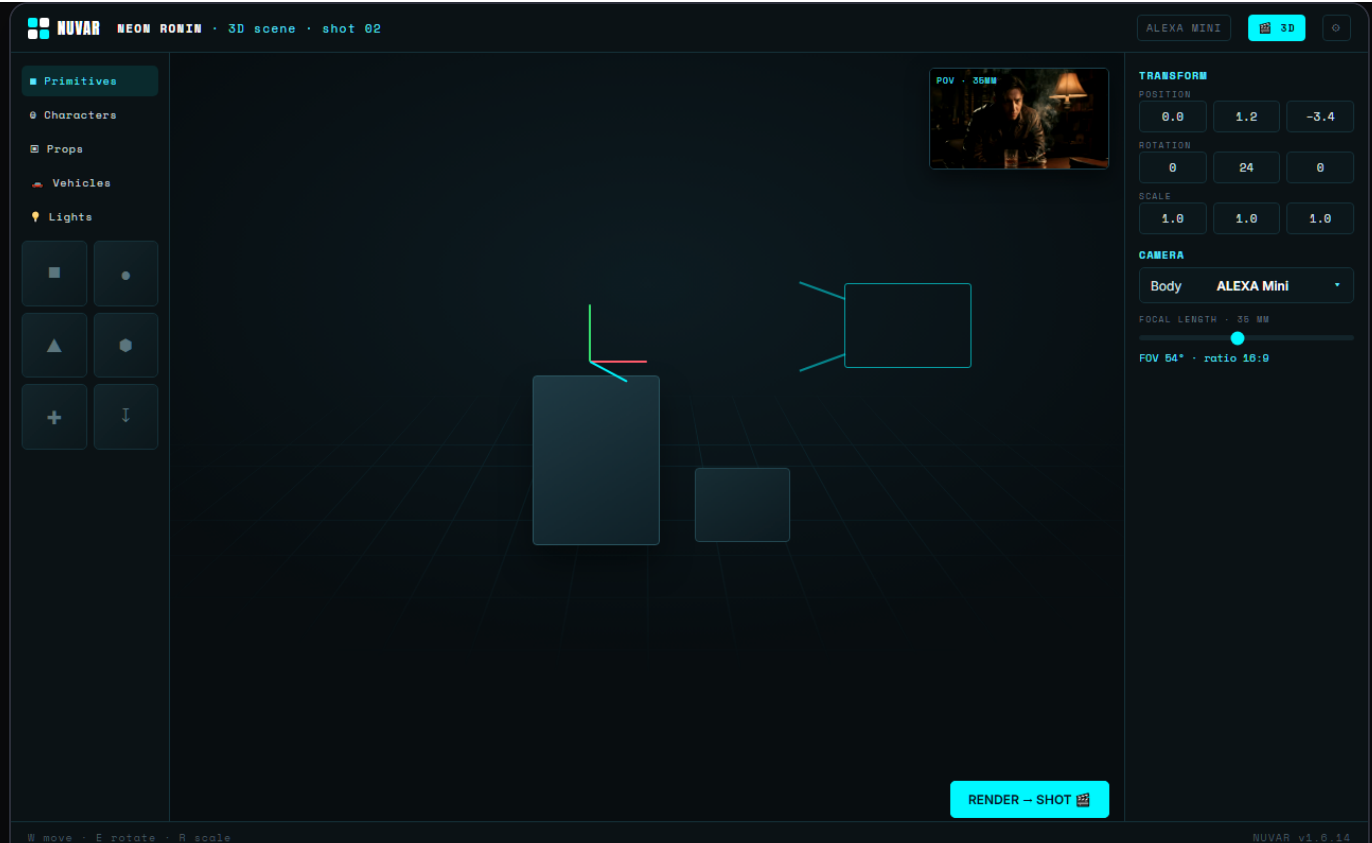
Paint over it

Click 🖌️ — sketch or paint directly on the frame (Wacom pressure supported), then save. Übermalen: 🖌️ — direkt aufs Bild zeichnen (Wacom-Druck), dann speichern.



Use your own

To replace *this* frame: 🗑️ **Edit shot** → **Path** → **CHOOSE FILE**. Dropping images onto a **layer** is different — it creates a new shot per file, which is the fast way to import a folder of stills. Audio dropped on a card attaches to that card. Eigenes nutzen: um *dieses* Bild zu ersetzen — 🗑️ **Shot bearbeiten** → **Path** → **CHOOSE FILE**. Bilder auf eine **Ebene** zu ziehen macht etwas anderes: pro Datei ein neuer Shot — der schnelle Weg, einen Ordner voller Stills einzulesen. Ton auf eine Karte gezogen hängt sich an diese Karte.



Blocking a shot in 3D – place models, pick a real camera + lens, then capture the framing as the shot.

Einen Shot in 3D anlegen – Modelle setzen, echte Kamera + Objektiv wählen, Bild aufnehmen.

REFERENCE, NOT FINAL ART · REFERENZ, KEIN FINAL

A storyboard is a plan, not the finished film. "Good enough to read the shot" beats "perfect" — keep moving and refine the few frames that really matter. Ein Storyboard ist ein Plan, nicht der fertige Film. „Gut genug, um den Shot zu lesen“ schlägt „perfekt“ — weitermachen und nur die wichtigen Bilder verfeinern.

7

STEP · SCHRITT

WATCH IT MOVE ■ ALS ANIMATIC ANSEHEN

Play your shots in sequence, each held for its length — your storyboard becomes a rough cut.

Shots in Folge abspielen, jeder für seine Länge — dein Storyboard wird zum Rohschnitt.

- 1 Switch to **Timeline view** (**Ctrl 4**) and press **Space** to play.
Zur **Timeline** (**Strg 4**), **Leertaste** zum Abspielen.
- 2 The playhead holds each shot for its duration; any per-shot audio plays in sync.
Der Playhead hält jeden Shot für seine Dauer; Shot-Audio läuft synchron.
- 3 Happy? **Export menu** → **Export Animatic Video** → pick the format (WebM · smallest, MP4 H.264 · universal, ProRes MOV · editing master), resolution & fps, tick the **layers** to include — then choose where to save.
Zufrieden? **Export-Menü** → **Export Animatic Video** → Format wählen (WebM · kleinste Datei, MP4 H.264 · universell, ProRes-MOV · Schnitt-Master), Auflösung & fps, gewünschte **Ebenen** anhaken — dann Speicherort selbst bestimmen.

NUVAR NEON ROBIN · animatic

⌵ ⌵ ⌵ **TIMELINE**



⌵

01

⌵

ScopeAll layers

24 SHOTS · 24S

01 ESTABLISH 4s

02 KRITO 3s

03 ALLEY 5s

04 MAYA

05 SCREEN 3s

06 FINAL 5s

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

NUVAR v1.6.14

Timeline view — your shots play in sequence, each held for its length, with the playhead moving along the strip.

Timeline-Ansicht — deine Shots laufen in Folge, jeder für seine Länge, mit Playhead über der Leiste.

Hand the storyboard to your crew, a client, or your editing software.

Das Storyboard an Crew, Kunden oder dein Schnittprogramm geben.

PDF

A clean A4 storyboard, several shots per page — for clients and crew. Sauberes A4-Storyboard, mehrere Shots pro Seite — für Kunden und Crew.

Video

The animatic with audio as WebM, MP4 (H.264) or ProRes MOV (Step 7) — drop it into any editor. Das Animatic mit Ton als WebM, MP4 (H.264) oder ProRes-MOV (Schritt 7) — in jeden Editor ziehen.

XML

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

Collect / JSON

Bundle the whole project into one folder to move it — or export JSON as a backup. Ganzes Projekt in einen Ordner bündeln (Umzug) — oder JSON als Backup.

That's the whole loop: idea → board → look → motion → hand-off. Repeat it per scene or per project; it gets fast.

Das ist der ganze Kreis: Idee → Board → Look → Bewegung → Übergabe. Pro Szene oder Projekt wiederholen — es geht schnell von der Hand.

WHERE EVERYTHING LIVES · WO ALLES LIEGT

Your project — board, images, 3D scenes, mood board, exports — sits in Documents/NUVAR/<project>/. There is no NUVAR server and nothing is stored anywhere else, so back it up like any other folder. The AI steps are the exception: they send the shot's text and its reference images to **your own** provider account over the internet. Dein Projekt — Board, Bilder, 3D-Szenen, Mood-Board, Exporte — liegt in Documents/NUVAR/<Projekt>/. Es gibt keinen NUVAR-Server und nichts wird woanders gespeichert; sichere den Ordner also wie jeden anderen. Ausnahme sind die KI-Schritte: Sie schicken den Text des Shots und seine Referenzbilder an **dein eigenes** Anbieter-Konto ins Netz.