



# NUVAR

FROM SCRIPT TO SCREEN

## 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 or Freepik) — but you can do every other step 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-Key (Atlas Cloud, fal.ai oder Freepik) — 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.

## NEW IN 1.6 · NEU IN 1.6

The header is now three menus — **Settings · Export · Tools**. Plus: place **cutaways & inserts** in the cut (anchor each, or auto-place with AI), **batch-export** images or videos, export single clips, and see each shot's duration & insert tag right on its thumbnail. Die Kopfleiste sind jetzt drei Menüs — **Settings · Export · Tools**. Außerdem: **Cutaways & Inserts** im Schnitt platzieren (ankern oder per KI automatisch), **Batch-Export** von Bildern/Videos, Einzel-Clip-Export, und Dauer-/Insert-Tag direkt am Thumbnail jedes Shots.

# 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.

NUVAR

▶ RESUME LAST

◆ DIRECTOR

⚙ SETTINGS

ADMIN

LOG OUT

+

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

Filter projects...

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 18:40

OPEN

↗

UNLINK

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.

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: add an **Act**, add a **Layer**, then press **N** for each new shot and type a short description. Leer angefangen? Von Hand: **Act** hinzufügen, **Layer** hinzufügen, dann **N** für jeden Shot und kurz beschreiben.

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.

DIRECTOR PRESET

StyleHorror Template

AI MODEL

Claude3.5 Sonnet

COVERAGE

DetailDetailed

SHOT LANGUAGE

OutEnglish

☒ Auto-split long scripts

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

USES YOUR ANTHROPIC KEY

Cancel

RUN ANALYSIS ⚡

© 2025 · NEON RONIN

NUVAR v1.0.14

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“.

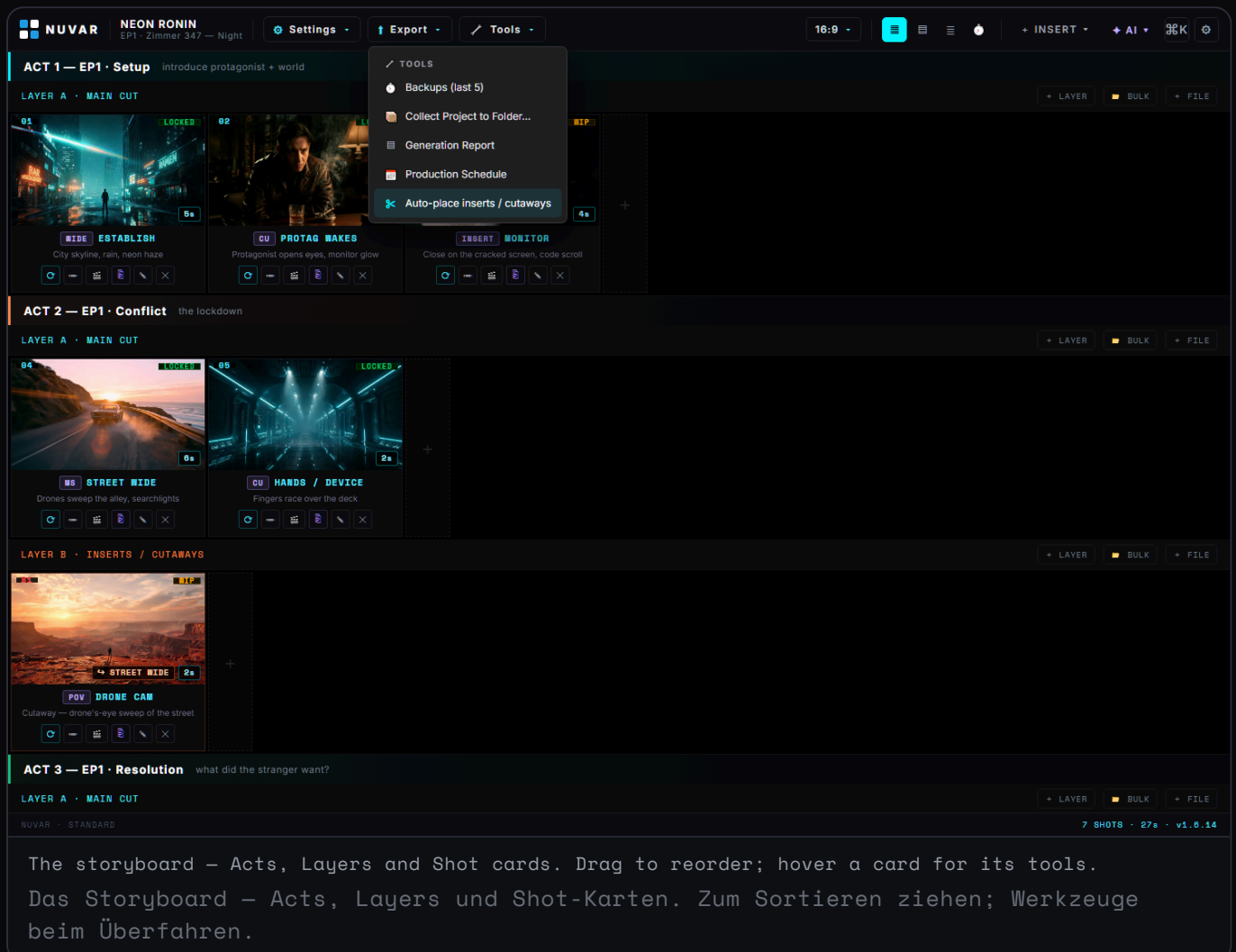
## RESULT · ERGEBNIS

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.

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, **≡-Griff** 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.



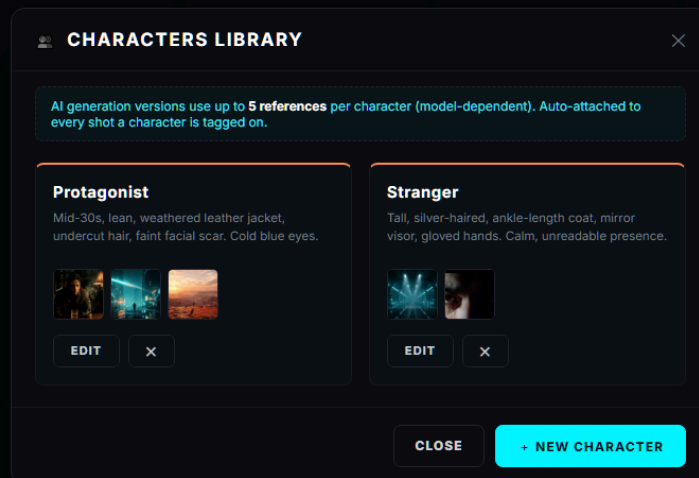
# LOCK YOUR CHARACTERS

CHARAKTERE FESTLEGEN

This is the secret to images that **look the same** shot after shot. Do it before generating.

Das ist das Geheimnis für Bilder, die Shot für Shot **gleich aussehen**. 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.



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 x 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

Open **Tools menu** → **Generation Report** any time to see how many shots you've generated, per model. NUVAR shows no price figures — check the real charges in your provider's own dashboard. **Tools-Menü** → **Generation Report** zeigt jederzeit, wie viele Shots du je Modell generiert hast. Keine Preisangaben — die echten Kosten siehst du 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.



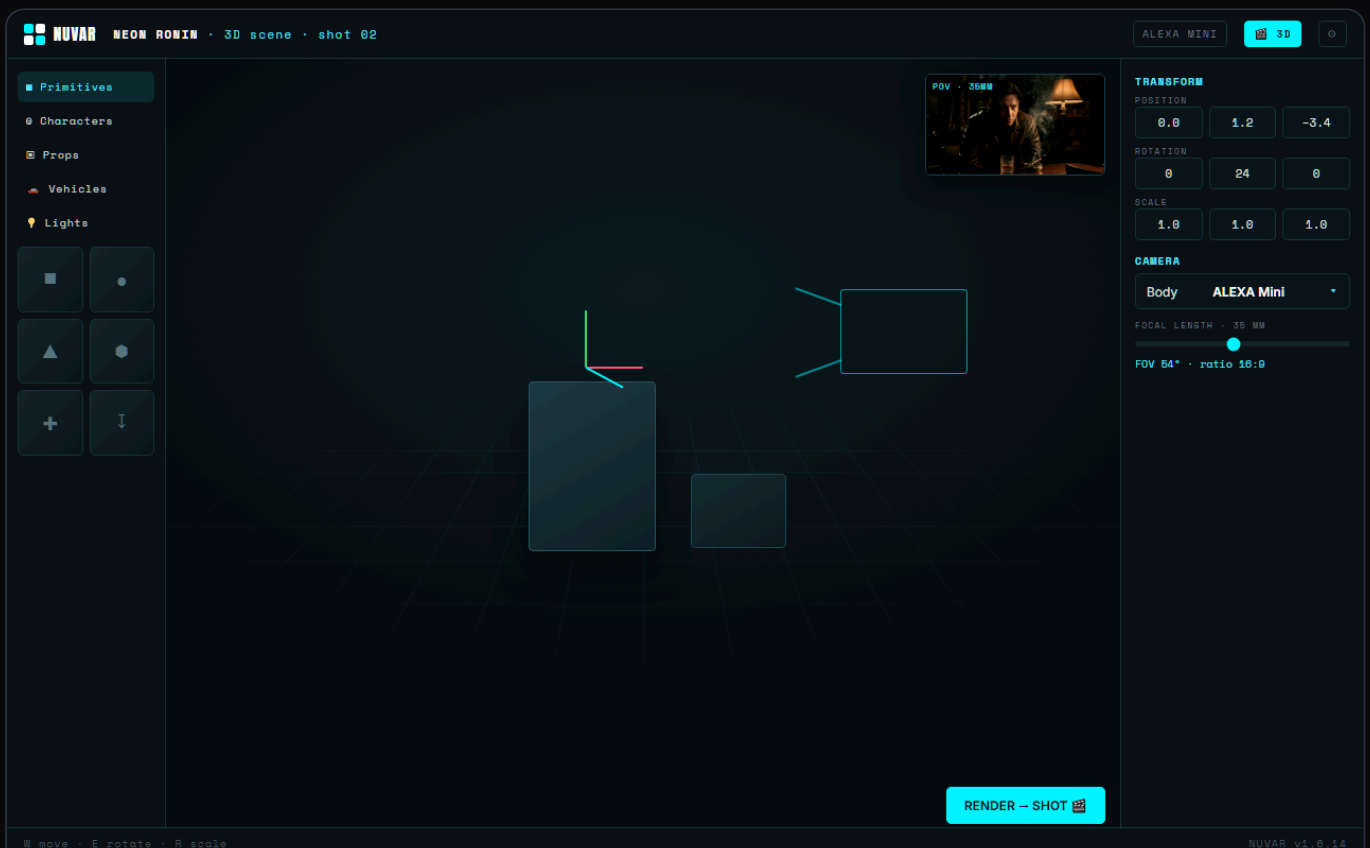
### Paint over it

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

Drag any image file straight onto a card to use a photo or a frame you made elsewhere. Eigenes nutzen: eine Bilddatei direkt auf eine Karte ziehen.



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.

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.

## WHY THIS MATTERS · WARUM DAS ZÄHLT

Watching the timing is where you catch a scene that drags or a beat that's too fast — far cheaper to fix here than on set. Beim Timing fällt auf, wo eine Szene hängt oder ein Beat zu schnell ist — hier viel billiger zu beheben als am Set.

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>/. Nothing is uploaded; back it up like any folder. Dein Projekt — Board, Bilder, 3D-Szenen, Mood-Board, Exporte — liegt in Documents/NUVAR/<Projekt>/. Nichts wird hochgeladen; wie jeden Ordner sichern.