

ESTUDIO CINE IA

Manual completo de uso

Desde tu primera idea hasta el MP4 final

Solo cambia el idioma de la ayuda; la aplicación principal continúa en español.

23 capítulos | Español | PDF

estudiocineia.com/ayuda

Índice de contenidos

Solo cambia el idioma de la ayuda; la aplicación principal continúa en español.

- 01. Antes de empezar
- 02. Acceso y cuenta
- 03. Proyectos y papelería
- 04. Guion y texto
- 05. Análisis de guion
- 06. Elementos de la historia
- 07. Imágenes y referencias propias
- 08. Generar y aprobar Masters
- 09. Escenas y continuidad
- 10. Storyboard y planos
- 11. Master Frame
- 12. Generar vídeo
- 13. Versiones y recuperaciones
- 14. Biblioteca
- 15. Montaje y línea de tiempo
- 16. Música y audio
- 17. Títulos y créditos de la película
- 18. Exportar y renderizar
- 19. Créditos, reservas y consumos
- 20. Comprar créditos con Stripe
- 21. Seguridad, privacidad y datos
- 22. Problemas frecuentes
- 23. Ejemplo completo

01 / 23

01. Antes de empezar

Cómo funciona Estudio Cine IA

1. El recorrido completo es: crear proyecto, incorporar guion, revisar elementos, preparar escenas, diseñar storyboard, generar vídeo y terminar en Montaje.
 2. La inteligencia artificial puede proponer imágenes, instrucciones y clips, pero tú revisas y decides qué conservar. Nada obliga a generar una imagen para guardar una ficha.
 3. La aplicación principal está en español. Esta ayuda puede leerse y descargarse en varios idiomas; cambiar el idioma de la ayuda no traduce todavía la aplicación.
 4. Las tareas de pago muestran créditos antes de ejecutarse; la importación de tus propios archivos no equivale a una generación de IA.
 5. Utiliza el menú izquierdo para navegar entre Proyectos, Crear, Biblioteca, Montaje, Créditos, Tarifas y Ayuda.
-

02 / 23

02. Acceso y cuenta

Entrar, salir y recuperar la sesión

1. Pulsa «Entrar con Google» e inicia sesión con tu cuenta. La plataforma comprueba la admisión antes de permitirte usar las funciones privadas.
 2. Si ya habías iniciado sesión, espera mientras se recupera tu cuenta; no es necesario volver a pulsar repetidamente el botón de Google.
 3. Para salir, pulsa «Salir» en la parte superior. Nunca compartas tu cuenta con otras personas.
 4. Si el servicio indica que no hay plazas o no admite tu acceso, no sigas intentando crear cuentas distintas. La admisión inicial puede tener límite de usuarios.
-

03 / 23

03. Proyectos y papelera

Crear, abrir, duplicar, recuperar

1. En Proyectos pulsa «Nuevo proyecto» o «Crear producción». Escribe un título claro para reconocerlo después.
 2. Pulsa «Abrir» para continuar con el proyecto existente. Los cambios se guardan en Firebase al completar las operaciones de guardado.
 3. «Duplicar» crea un proyecto independiente. Espera a que el servidor termine la copia y revisa que también se hayan duplicado sus imágenes, vídeos y otros archivos.
 4. «Eliminar» envía el proyecto a Papelera; existe un plazo de recuperación mostrado en pantalla. No confundas eliminar un proyecto con quitar una imagen de Master.
 5. Conserva el proyecto original mientras verificas la copia. No uses una duplicación incompleta como única copia de seguridad.
-

04 / 23

04. Guion y texto

Importar o redactar una historia

1. En Crear Guion escribe o pega la historia o utiliza «Subir TXT» para importar un archivo de texto.
 2. Incluye lugares, época, personajes, acciones, diálogos y cambios de escena. Cuanto más claro sea el texto, más sencillo será revisar su continuidad.
 3. Puedes corregir el texto antes de analizarlo. Analizar un guion existente modifica el proyecto actual, no crea automáticamente otra producción.
 4. No se genera ningún vídeo ni imagen al pegar o subir el guion: son operaciones diferentes.
-

05 / 23

05. Análisis de guion

Personajes, escenarios y escenas detectados

1. Pulsa «Analizar guion» cuando estés satisfecho con el texto. El botón muestra los créditos que se van a consumir (habitualmente 25 créditos por análisis).
2. La IA extrae personajes, localizaciones, objetos, vehículos y escenas para que los revises. Los resultados son propuestas, no datos infalibles.
3. Espera a que la operación termine y evita pulsar repetidamente el mismo botón. Si ves una operación en curso, comprueba el estado antes de repetirla.

4. Revisa el resultado antes de empezar a generar imágenes: la corrección de nombres y descripciones evita incoherencias posteriores.

06 / 23

06. Elementos de la historia

Personajes, escenarios, objetos y vehículos

1. En Crear Elementos alterna entre Personajes, Escenarios, Objetos y Vehículos. Cada ficha puede editarse sin solicitar una generación de pago.
2. Añade nombres y descripciones consistentes: apariencia, ropa, edad aproximada, utilidad, localización o detalles que se deban mantener.
3. Pulsa «Editar» y guarda. Sal y vuelve a entrar para confirmar la persistencia de una ficha cuando estés realizando una prueba.
4. La presencia de una ficha no significa que ya tenga un Master aprobado. Su imagen se prepara aparte.
5. No borres elementos usados por escenas o clips sin revisar primero su continuidad.

07 / 23

07. Imágenes y referencias propias

Importar fotos sin generar con IA

1. Puedes usar imágenes propias del ordenador como referencia para un personaje, escenario u objeto. Guardarlas no consume créditos de generación.
2. Cuando aparezcan las casillas de referencias, añade hasta diez imágenes según la función y el límite que muestre la pantalla.
3. Identifica qué debe conservar cada referencia. Por ejemplo: «la cara de la imagen 1, la ropa de la 2 y el fondo de la 3».
4. Una imagen de referencia no es necesariamente un Master aprobado. Selecciona y guarda la imagen definitiva cuando proceda.
5. Solo sube archivos e imágenes para los que tengas derecho de uso.

08 / 23

08. Generar y aprobar Masters

Identidad visual constante

1. En la ficha del elemento pulsa «Preparar master». Revisa el estilo, la descripción, las referencias y el coste en créditos.
 2. La generación por IA consume los créditos indicados cuando se completa; consulta el precio antes de pulsar el botón de generación.
 3. Puedes conservar una propuesta, repetir la generación pagando una operación nueva o escoger «Usar como Master» para fijarla.
 4. Si quieres usar otra imagen, «Quitar selección de Master» no debe confundirse con borrar toda la biblioteca de versiones.
 5. Comprueba que la ficha y la imagen se mantienen después de salir y volver a entrar.
-

09 / 23

09. Escenas y continuidad

Organizar qué ocurre y quién aparece

1. En Crear Escenas revisa orden, duración narrativa, localizaciones, reparto y acciones. Corrige las escenas antes de preparar los planos.
 2. La continuidad general de una escena no implica que todos sus personajes aparezcan en todos los clips. Revisa el reparto real de cada plano.
 3. Indica posición de personajes, objetos importantes, vestuario, época, climatología y dirección de movimiento cuando afecten al siguiente clip.
 4. Si cambias de lugar o tiempo, comprueba que el nuevo escenario y los Masters corresponden a la nueva escena.
-

10 / 23

10. Storyboard y planos

Preparar los clips antes de pagar

1. En Crear Storyboard revisa las escenas desglosadas en planos o clips y su orden visual.

2. Comprueba qué personajes y elementos están asociados al clip concreto. El reparto de una escena puede variar entre el plano 1 y el plano 3.
 3. Edita las instrucciones del plano, el encuadre, el movimiento y la continuidad antes de generar el vídeo.
 4. Cuando se necesite un Master Frame, selecciona una imagen fija que represente correctamente el inicio del plano.
-

11 / 23

11. Master Frame

Imagen inicial y encadenamiento

1. Un Master Frame fija la imagen de referencia con la que empieza un clip de vídeo. Puede ser generado por IA o importado desde tu ordenador.
 2. Para un plano que continúa directamente la acción anterior, puedes reutilizar un fotograma real del final del clip precedente.
 3. Si cambia el ángulo de cámara, usa el último estado como referencia, pero prepara un encuadre nuevo; evita deformaciones entre planos.
 4. Revisa el Master Frame antes de gastar créditos en vídeo. La herramienta no debería lanzar una generación oculta sin confirmación.
-

12 / 23

12. Generar vídeo

Calidad, créditos, progreso y estado

1. En Crear Vídeo selecciona calidad Estándar, Alta o Cinematográfica. Consulta los créditos visibles por duración antes de continuar.
2. El programa elige internamente la tecnología de generación; un cliente no necesita configurar ni conocer sus costes con proveedores.
3. Comprueba duración, referencias y reparto. Inicia una única generación y espera: los trabajos pueden tardar varios minutos.
4. La interfaz muestra los estados de cola, generación, comprobación y resultado. No repitas pulsaciones si el trabajo está procesándose.

5. Puedes importar un vídeo MP4 propio, o guardar definitivamente el resultado generado cuando esté correcto.

13 / 23

13. Versiones y recuperaciones

Conservar propuestas y resultados anteriores

1. Las fichas pueden conservar propuestas de imagen anteriores; los clips pueden disponer de historial de vídeos o de Master Frames.
2. Antes de regenerar, revisa si ya existe una versión útil. Cada generación nueva puede consumir créditos adicionales.
3. Las acciones «Recuperar», «Usar como Master» y «Eliminar esta versión» tienen efectos distintos. Lee el texto de confirmación.
4. Guardar un vídeo definitivo fija el archivo asociado al clip y permite verificarlo al volver a abrir el proyecto.

14 / 23

14. Biblioteca

Encontrar elementos, imágenes y vídeos

1. El menú «Biblioteca» reúne personajes, escenarios, objetos, vehículos y contenido preparado del proyecto.
2. Usa los botones de cada ficha para volver a su editor. No necesitas generar un elemento de nuevo para cambiar su texto.
3. Comprueba las miniaturas y los estados de Master aprobado; una referencia propia y un Master son conceptos distintos.
4. La biblioteca se carga por secciones para evitar descargar todos los vídeos y audios de una vez.

15 / 23

15. Montaje y línea de tiempo

Ordenar vídeos sin destruir el material

1. En Montaje añade o selecciona clips de vídeo y ordénalos en la pista V1. Es posible importar archivos MP4 propios.
 2. La línea de tiempo conserva el orden y los puntos de entrada y salida. Usa el cabezal de reproducción para previsualizar el resultado.
 3. Puedes mover, recortar y ajustar elementos, respetando el guardado del proyecto. No confundas quitar un clip del montaje con eliminar el archivo de origen.
 4. Si la vista tarda en cargar, espera a que termine la lectura del proyecto antes de seguir editando.
-

16 / 23

16. Música y audio

Pista A1, volumen y sincronización

1. En Montaje puedes cargar música o audio en la pista A1 y situarlos respecto al vídeo.
 2. Escucha la vista previa, ajusta volumen y silenciamiento, y recorta la duración para que coincida con el montaje si lo necesitas.
 3. Puedes retirar el audio de la línea de tiempo sin confundirlo con borrar el archivo original de la biblioteca.
 4. Antes de exportar revisa la mezcla final: oír la música en la previsualización no garantiza por sí solo que hayas exportado el fichero correcto.
-

17 / 23

17. Títulos y créditos de la película

Crear títulos, subtítulos y créditos en la pista T1

1. En Montaje añade rótulos, títulos o créditos finales en la pista T1 mediante la opción de créditos.
 2. Edita texto, estilo, alineación, posición, momento de aparición, duración y animación cuando estén disponibles.
 3. Previsualiza los títulos sobre el vídeo. Al moverlos, confirma que aparecen en el segundo correcto.
 4. No confundas estos créditos cinematográficos con los créditos monetarios de la plataforma.
-

18 / 23

18. Exportar y renderizar

Obtener el vídeo final

1. «Renderizar proyecto» utiliza el motor de exportación del navegador para unir imagen, sonido y títulos en un archivo final.
 2. «Render rápido» puede usar una ruta más sencilla del navegador y no siempre conserva las mismas prestaciones; si hay T1 puede utilizar el render principal.
 3. El render final puede tardar, especialmente con vídeo de alta duración. Mantén la pestaña abierta hasta completar y descargar el archivo.
 4. Comprueba que el MP4 descargado tiene vídeo, música y títulos antes de considerar acabado el trabajo.
 5. Los botones actuales de render trabajan en tu dispositivo. No confundas el render rápido visible con un futuro servicio premium en servidor.
-

19 / 23

19. Créditos, reservas y consumos

Entender el saldo

1. La sección «Créditos» muestra disponibles, reservados y saldo total. El saldo disponible es el que puedes gastar en nuevas operaciones.
 2. Una «reserva» aparta temporalmente créditos al comenzar el trabajo; un «consumo» los liquida cuando procede. No se deben sumar ambos como dos gastos.
 3. Antes de usar una función de pago, revisa el número de créditos indicado en el botón. Preparar una ficha manual o subir una referencia propia no equivale a generar por IA.
 4. Si sospechas un doble cobro, conserva la hora, el nombre del proyecto y las entradas del historial antes de repetir la operación.
 5. Los usuarios nuevos comienzan sin créditos gratuitos; el administrador puede disponer de condiciones distintas.
-

20 / 23

20. Comprar créditos con Stripe

Planes, pagos y confirmación

1. En «Créditos» o «Tarifas» elige el paquete disponible y pulsa «Comprar con Stripe». Comprueba el importe completo antes de pagar.
 2. La compra se realiza en la pasarela segura de Stripe. La plataforma añade créditos solo tras la confirmación del pago recibida por el servidor.
 3. Si vuelves a la web y aún no ves el saldo actualizado, espera un momento y vuelve a consultar los movimientos; no repitas inmediatamente el pago.
 4. Guarda el justificante del pago. Si una operación no se refleja, utiliza la información de ese justificante para comunicar el problema.
 5. Los precios y medios de pago visibles pueden variar; prevalece el importe mostrado en Checkout antes de confirmar.
-

21 / 23

21. Seguridad, privacidad y datos

Qué no debes compartir

1. Accede únicamente desde estudiocineia.com y la pantalla legítima de autenticación de Google o Stripe.
 2. No compartas contraseñas, códigos de acceso, datos bancarios ni enlaces privados de tus proyectos.
 3. La plataforma restringe las operaciones al propietario del proyecto y emplea comprobaciones de sesión. No intentes modificar el saldo desde herramientas del navegador.
 4. Lee Privacidad, Condiciones y Aviso legal desde los enlaces de la propia web.
 5. Los bloqueos, cuotas y límites pueden restringir algunas operaciones; su objetivo es evitar abusos y gastos inesperados.
-

22 / 23

22. Problemas frecuentes

Qué hacer si algo no se guarda o no se genera

1. Si ves «Cargando proyecto», espera a que termine; evita navegar repetidamente mientras hay un guardado en curso.

2. Si aparece un aviso de guardado, comprueba que tu ficha existe en el proyecto antes de volver a generar una imagen de pago.
 3. Si una generación queda en cola, consulta su estado en lugar de iniciar otra petición. Conserva el identificador y la hora si se produce un error.
 4. Ante un pago aprobado sin créditos, comprueba el historial y el justificante antes de intentar un segundo pago.
 5. Si un vídeo o Master no aparece en una copia, no borres el original hasta verificar que los archivos están disponibles.
 6. Si cambia la calidad del navegador o hay problemas de exportación, prueba primero una previsualización corta antes de renderizar toda la película.
-

23 / 23

23. Ejemplo completo

De una idea al MP4

1. Crea un proyecto llamado «Mi corto». Pega un guion de una escena y analiza el texto si deseas que la IA proponga elementos.
 2. Revisa la ficha del protagonista y del escenario; corrige descripciones antes de usar créditos.
 3. Importa imágenes propias o genera un Master y apruébalo. Revisa escenas, storyboard y Master Frame del primer plano.
 4. Genera un clip, espera a que termine, guarda su versión definitiva y repite el proceso para los planos necesarios.
 5. En Montaje ordena V1, añade música A1 y títulos T1. Previsualiza, renderiza y comprueba el archivo final.
-