

Local Studio

Benutzerhandbuch

No cloud. No limits.

KI-Bilder, Videos, Musik und Kurzfilme auf deinem eigenen PC.

ZeroG Labs · localstudiohq.com · Version 2026.11.17.119

Inhalt

1. Was du brauchst
2. Kaufen und installieren
3. Deine Kopie aktivieren
4. Benutzer: Wer arbeitet gerade mit Local Studio
5. Das Fenster in einer Minute
6. Dein erstes Bild
7. Fotos mit Worten bearbeiten
8. Videos, Schnitt und die anderen Werkzeuge
9. Audio: Musik, Soundeffekte und Stimmen
10. 3D für VR-Brillen
11. Modelle und LoRAs
12. Vom Smartphone, zu Hause und unterwegs (Tailscale)
13. Mehrere Personen, ein Studio
14. Den PC gesund halten
15. Updates
16. Sicherheit und Datenschutz
17. Was Local Studio nicht kann
18. Wenn etwas nicht klappt, und Support

> **Zu den Namen der Schaltflächen.** Die Oberfläche von Local Studio gibt es auf Englisch und Italienisch. In diesem Handbuch stehen Schaltflächen und Menüs auf Englisch, genau so, wie sie auf dem Bildschirm und auf den Screenshots erscheinen.

1. Was du brauchst

	Mindestens	Empfohlen
System	Windows 10 / 11, 64 Bit	Windows 11
Grafikkarte	NVIDIA mit 8 GB Grafikspeicher	NVIDIA RTX mit 12 bis 16 GB oder mehr
Arbeitsspeicher (RAM)	16 GB	32 GB oder mehr
Freier Speicherplatz	60 GB	100 GB oder mehr (am besten eine SSD)
Internet	Für die Installation nötig (je nach Auswahl etwa 21 bis 75 GB) und für Extras, die du später hinzufügst. Danach läuft alles offline.	

Grafikspeicher	Was dich erwartet
16 GB und mehr	Alles in voller Qualität
12 bis 15 GB	Alles funktioniert, lange Videos dauern länger
8 bis 11 GB	Bilder gelingen gut; Videos sind langsamer und kurz (Qualität „Fast“)
weniger als 8 GB	Der Installer warnt dich: Videos werden wahrscheinlich nicht funktionieren

Grafikkarten von AMD und Intel werden nicht unterstützt: Die Engine braucht NVIDIA (CUDA). macOS und Linux werden nicht unterstützt.

> **Verwende den NVIDIA-„Studio“-Treiber.** Bei manchen Karten (zum Beispiel der RTX-50-Serie, auch als externe eGPU) brachte der „Game Ready“-Treiber die Engine bei langen Videos zum Absturz (Windows-Ereignis 153). Mit dem „Studio“-Treiber war das Problem behoben. Lade ihn von *nvidia.com/drivers* herunter, wähle „Studio Driver“, installiere ihn und starte den PC neu. Der Installer und die Statusanzeige (Kapitel 14) melden dir, wenn dein Treiber zu alt ist.

2. Kaufen und installieren

Local Studio gibt es auf **localstudiohq.com** und auf **itch.io**. Du zahlst einmal: kein Abo.

- **Auf localstudiohq.com gekauft:** Du bekommst eine E-Mail mit deiner **Seriennummer** (sie beginnt mit `LS-`). Bewahre sie gut auf: Sie wird nur einmal angezeigt. Den Installer lädst du über **dein Konto** auf localstudiohq.com herunter. Ein Download-Link ist 72 Stunden gültig; ist er abgelaufen, öffne dein Konto erneut und du bekommst einen neuen.
- **Auf itch.io gekauft:** Lade das ZIP von deiner Download-Seite bei itch.io herunter. Behalte den Link, den dir itch.io gegeben hat: Er dient auch zum Aktivieren der App.

1. Entpacke die Datei an einem beliebigen Ort (zum Beispiel auf dem Laufwerk mit dem meisten freien Platz) und doppelklicke auf **Local-Studio-Setup.exe**.

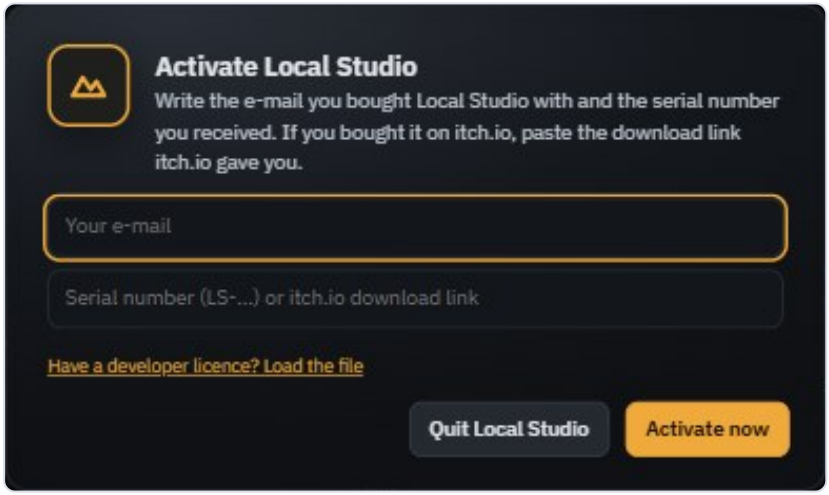
2. Die Installation prüft deinen PC (Grafikkarte, Treiber, Speicher, Festplatte, Internetgeschwindigkeit) und sagt dir, was dich erwartet.
3. Wähle den Ordner. Local Studio lebt komplett in diesem Ordner und ändert nichts an Windows.
4. Wähle die Modelle: Die wichtigsten und das Textmodell von „Improve“ werden immer installiert; die empfohlenen (Video, Bearbeitungswerkzeuge, Übersetzer, Untertitel …) sind angehakt; die optionalen sind Extras, die du jetzt oder später hinzufügen kannst. Modelle, die du schon hast, werden gefunden und nie doppelt heruntergeladen.
5. Am Ende findest du die Verknüpfung **Local Studio** auf dem Desktop und im Startmenü.

Übliche Dauer: 20 bis 60 Minuten, je nach Verbindung. Bricht die Verbindung ab oder schließt du die Installation, starte sie einfach neu: **Sie macht dort weiter, wo sie aufgehört hat**.

Beim ersten Start schlägt ein **Starter Pack**-Fenster die passenden Modelle für deine Grafikkarte vor. Hake an, was du möchtest, und verfolge die Downloads im Fenster. Auch Downloads innerhalb der App machen nach einem Verbindungsabbruch dort weiter, wo sie waren, sogar nach einem Neustart.

Deinstallieren: Windows-Einstellungen → Apps → Installierte Apps → Local Studio → Deinstallieren (oder „Uninstall Local Studio“ im Startmenü). Deine Modelle und deine Werke bleiben erhalten, außer du hakst sie an.

3. Deine Kopie aktivieren



Beim ersten Start fragt Local Studio nach zwei Dingen:

- der **E-Mail-Adresse**, mit der du gekauft hast;
- der **Seriennummer** (`LS-…`) aus der E-Mail von localstudiohq.com oder, wenn du auf itch.io gekauft hast, dem **itch.io-Download-Link**.

Klicke auf **Activate now**. Solange die Kopie nicht aktiviert ist, öffnet sich das Fenster, erstellt aber nichts; **Quit Local Studio** schließt die App. Dieselben Felder findest du unter **Settings** → **Licence**.

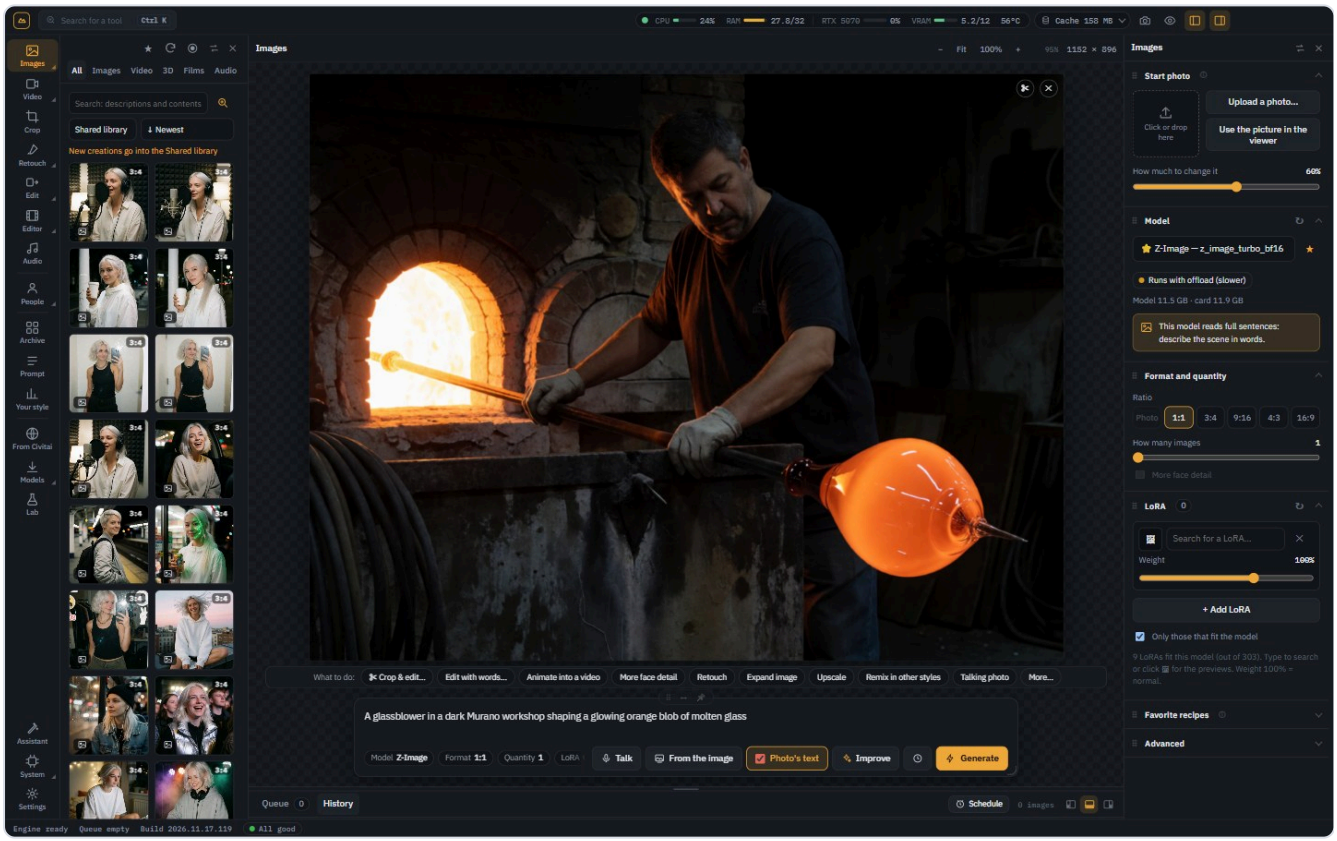
- Ein Kauf gilt für **2 PCs**. Um ihn auf einen neuen PC zu übertragen, klicke zuerst auf dem alten PC unter **Settings** → **Licence** auf **Deactivate**.
- Die Lizenz erneuert sich alle 7 Tage von selbst online. Ohne Internet läuft Local Studio noch etwa zwei Wochen weiter.
- Halte die Uhr des PCs richtig: Eine zurückgestellte Uhr sperrt die Lizenz, bis sie korrigiert ist.

4. Benutzer: Wer arbeitet gerade mit Local Studio

Bei jedem Start fragt Local Studio **Who is using Local Studio?** (Wer benutzt Local Studio?). Beim ersten Mal klickst du auf **Create your user**: ein Name, ein Passwort mit mindestens 6 Zeichen (zweimal eingegeben) und, wenn du möchtest, dein Bild, dann **Create and enter**. Ab dann öffnet sich Local Studio mit deinem Namen und deinem Passwort.

- Jeder Benutzer hat **eigene Werke, Sammlungen, Rezepte und Einstellungen**. Ein neuer Benutzer beginnt leer und sieht die Sachen der anderen nicht. Modelle und Werkzeuge werden geteilt: Nichts wird doppelt heruntergeladen.
- Dein rundes Bild sitzt unten in der Werkzeugleiste links. Ein Klick darauf öffnet **Change picture…** und **Change user** (ein laufender Auftrag wird dabei beendet, deshalb fragt die App vorher).
- **Vergiss das Passwort nicht:** Es schützt auch deine Schlüssel. Smartphone und VR-Brille melden sich mit demselben Benutzer und Passwort an.

5. Das Fenster in einer Minute



- **Links:** die Werkzeuge, in Gruppen (Images, Video, Crop, Retouch, Edit, Editor, Audio, People, Archive …). **Strg+K** (die Suche oben links) findet jedes Werkzeug über seinen Namen.
- **Daneben:** deine Bibliothek, also alles, was du erstellt hast, mit seinem Rezept. Reiter **All, Images, Video, 3D, Films, Audio**; Suche nach Inhalt („woman, boots"), Sammlungen, Favoriten.
- **In der Mitte:** der Arbeitsbereich; unter dem Bild die Leiste **What to do** (Crop & edit, Edit with words, Animate into a video …) und das Beschreibungsfeld. **Enter** erstellt, **Umschalt+Enter** fügt eine Zeile ein.
- **Rechts:** die Eigenschaften des gerade benutzten Werkzeugs (Modell, LoRAs, Format, Qualität …).

- **Unten:** die Warteschlange und der Verlauf. In der Statusleiste: die Engine, die Warteschlange und die **Statusanzeige**.
- Ein **Rechtsklick** auf ein Bild oder Video (in der Bibliothek oder in der Mitte) öffnet das Menü mit allem, was du damit machen kannst.



Die Oberfläche ist auf Englisch; Italienisch wählst du unter **Settings → Language · Lingua**. Beschreibungen kannst du auf Deutsch schreiben: Englisch liefert oft die genauesten Ergebnisse, und **Improve** macht aus wenigen Wörtern eine vollständige Beschreibung.

6. Dein erstes Bild

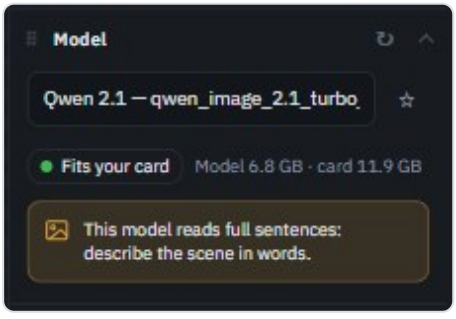
1. Öffne **Images**. Wähle in den Eigenschaften ein Modell (der Assistent kann eines passend zu deiner Karte aussuchen).
2. Schreibe ins Beschreibungsfeld, was du möchtest, zum Beispiel: *a glassblower in a dark Murano workshop shaping a glowing orange blob of molten glass*.
3. Drücke **Enter** oder klicke auf **Generate**. Der Fortschritt erscheint auf der Schaltfläche und in der Statusleiste.

Keine Idee? **Prompt → Ready scenes** bietet eine Karte pro Genre (Porträt, Kino, Mode, Essen, Landschaft, Science-Fiction, Anime …) mit echter Vorschau: **Create with this scene** bringt dich zu Images, Beschreibung und Seitenverhältnis sind schon eingestellt.

Nützliche Extras:

- **Improve** macht aus wenigen Wörtern eine reichhaltige Beschreibung im passenden Stil für das Modell (Tags für SDXL / Pony / Illustrious, Sätze für Flux, Krea, Z-Image, Qwen).
- **LoRAs:** bis zu 6, ausgewählt anhand ihrer Vorschaubilder. Klicke auf ihre Schlüsselwörter, um sie in die Beschreibung zu übernehmen.
- **Try strengths** (neben der Stärke einer LoRA): dasselbe Bild mit 40, 60, 80, 100 und 120 %, nebeneinander. Klicke auf das, das dir gefällt: Diese Stärke bleibt für diese LoRA.
- **Compare models:** dieselbe Beschreibung und derselbe Seed mit 2 bis 6 Modellen.
- **More face detail** (wie ADetailer) und **dasselbe Gesicht** auf jedem Bild.

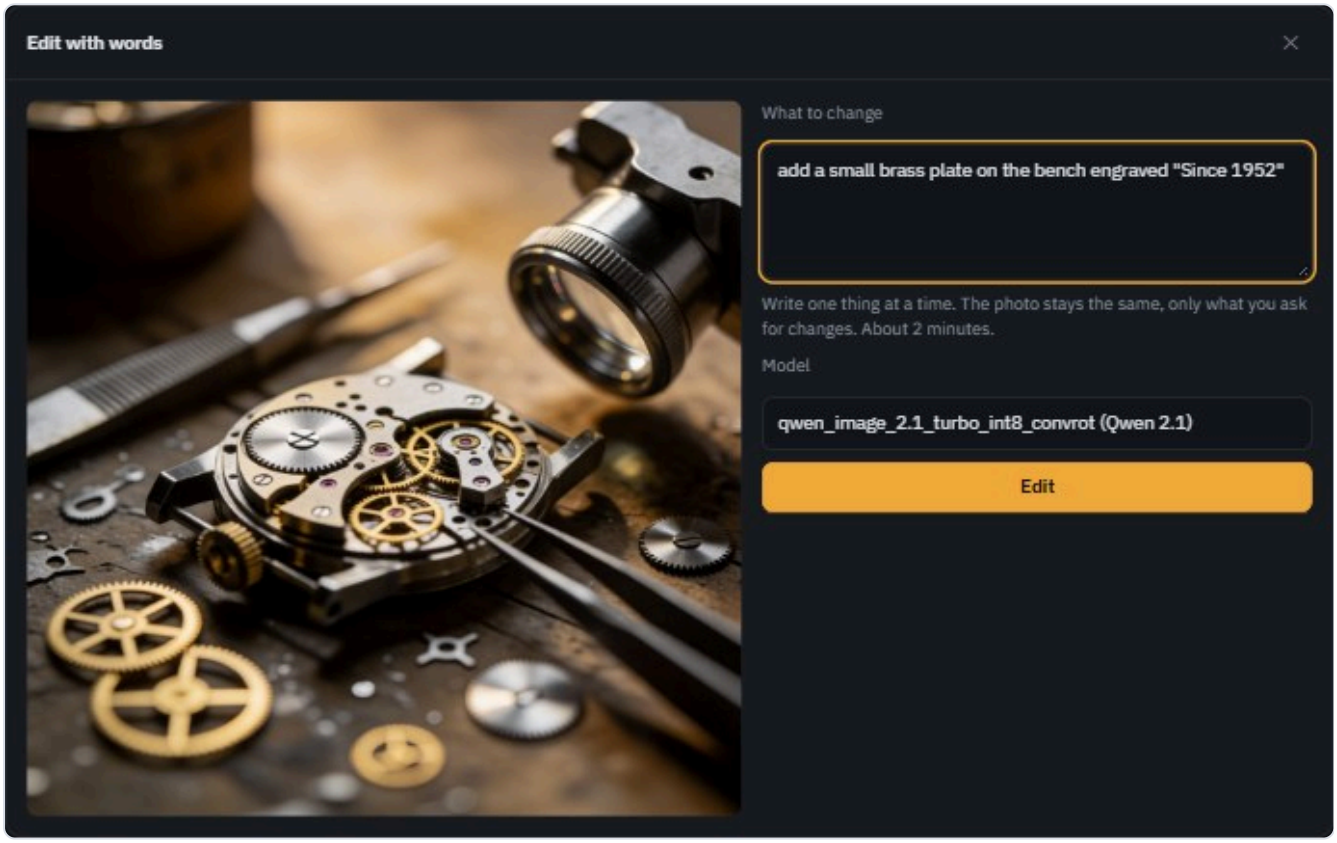
Qwen 2.1 Turbo: Schrift im Bild



Images → Model → „Qwen 2.1 Turbo (extra)“ ist ein Modell, das normale Sätze versteht und besonders gut **Text im Bild** darstellt: Schilder, Plakate, Etiketten, Verpackungen. Setze die Wörter, die erscheinen sollen, in Anführungszeichen, zum Beispiel *a bakery shop window with a hand-painted sign that says "Frisches Brot"*. Es erstellt ein Bild in 8 Schritten.

- Es ist ein **Extra**: Seine Dateien (etwa **17 GB**) werden heruntergeladen, wenn du es zum ersten Mal auswählst und ein Bild erstellst; danach bleibt alles offline.
- Seine Lizenz (Qwen Research License) erlaubt **nur die nicht-kommerzielle Nutzung**: Für bezahlte Aufträge nimm andere Modelle.

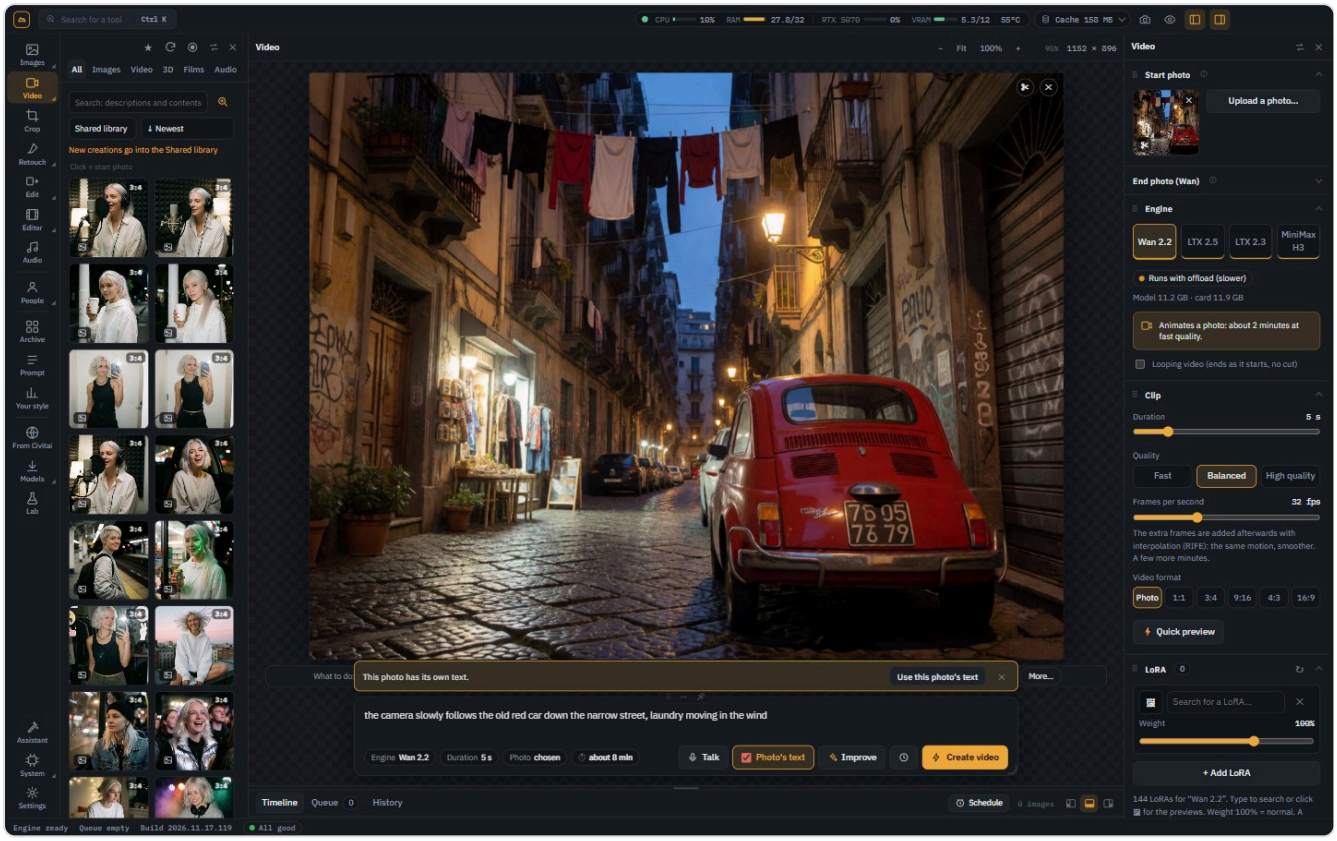
7. Fotos mit Worten bearbeiten



Ändere ein Foto, indem du schreibst, was sich ändern soll: Rechtsklick auf ein Bild → **Edit with words…** (oder die gleichnamige Schaltfläche in der Leiste **What to do**). Schreibe **immer nur eine Sache** in **What to change** („make the shirt red“, „add rain“, „turn the scene into night“) und klicke auf **Edit**. Das Foto bleibt dasselbe, nur das Gewünschte ändert sich. Das dauert etwa 2 Minuten.

Unter **Model** kannst du **FLUX.2 Klein** oder **Qwen 2.1** wählen. Qwen 2.1 ist die bessere Wahl, um Schrift hinzuzufügen oder zu ändern; es ist dasselbe Extra wie in Images (beim ersten Mal etwa 17 GB, nicht-kommerzielle Lizenz).

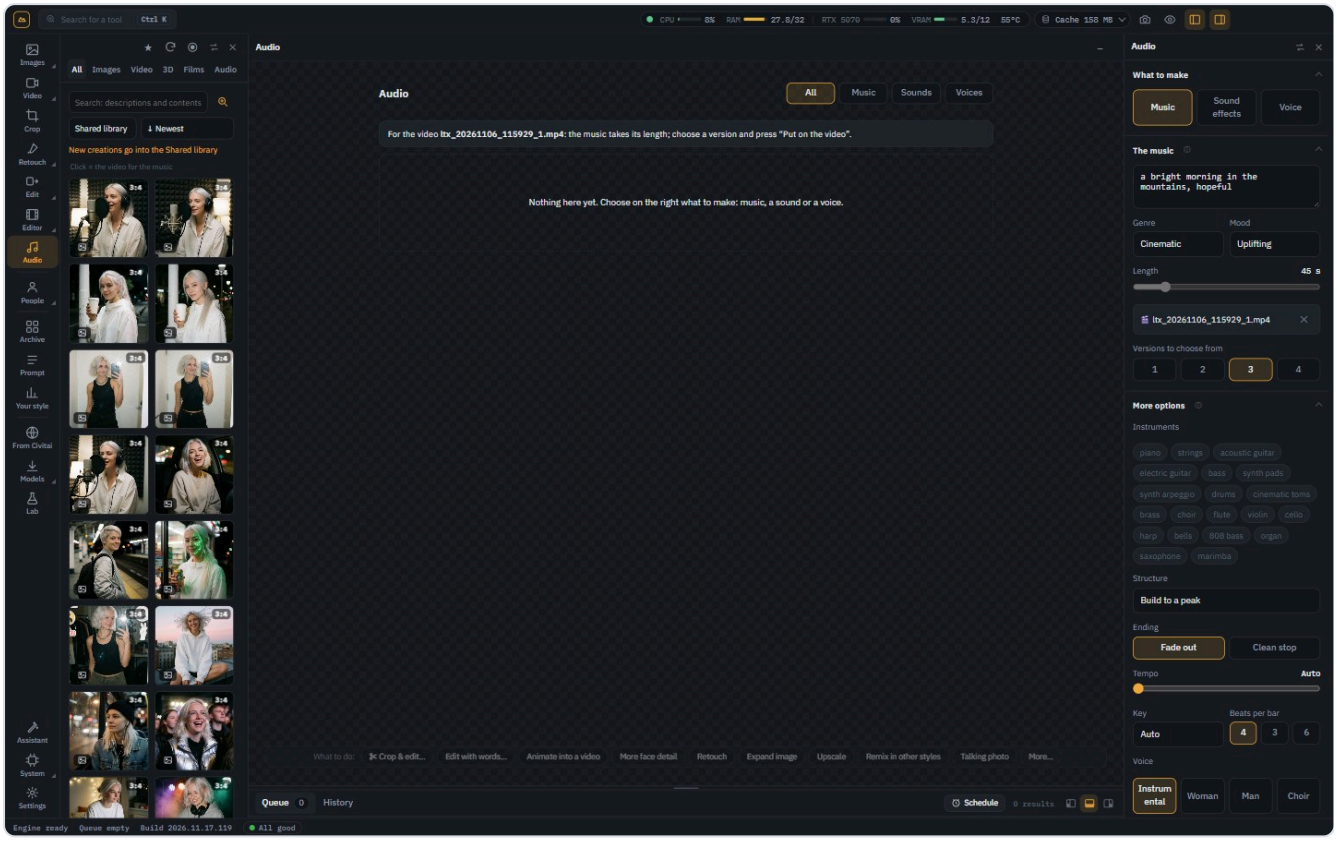
8. Videos, Schnitt und die anderen Werkzeuge



- **Video:** aus einem Startfoto, mit **Wan 2.2** (bis 15 s pro Auftrag), **LTX 2.5 / 2.3** (mit Stimme und Ton, bis 20 s pro Clip) oder **MiniMax H3** (bis 45 s, aus 15-s-Stücken zusammengesetzt). Vor dem Start sagt dir Local Studio, wie lange es dauern wird.
- **End photo (Wan):** Wähle ein zweites Foto, und das Video geht vom einen Foto zum anderen.
- ⚡ **Quick preview** zeigt die Bewegung in wenigen Minuten in niedrigster Qualität; danach erstellt ✨ **Final in high quality** dasselbe Video mit demselben Seed in bester Qualität.
- **Continue from where it ends** (Rechtsklick auf ein Video) setzt es mit der Engine fort, die es erstellt hat: jedes Mal bis zu 15 s mehr mit Wan, 20 s mit LTX, 45 s mit H3, und das beliebig oft. **Extend video** und **Redo a part** verlängern es oder erstellen einen Abschnitt neu.
- **Montage:** eine Zeitleiste mit Schnitten, Überblendungen, Titeln, Musik oder deiner aufgenommenen Stimme sowie KI-Morphing zwischen Clips. Projekte werden unter einem Namen gespeichert.
- **People** (nur erwachsene Figuren): deine Avatare, ein Fotoshooting, Avatar-Szenen, sprechende Fotos und Gesichtstausch.
- **Crop & edit, Retouch, Expand image, Upscale, Remix** (22 Stile), **For social media** (Formate, Karussells, Bildtexte). In **Upscale** vergrößert **RelayVSR 2x (AI)** ein Video auf die doppelte Größe, mit schärferen Gesichtern und Haaren (ein Extra von etwa 5 GB, das bei Auswahl heruntergeladen wird).
- **Audio for the video** (von der KI erzeugte Geräusche oder eine eigene Datei), Aufnahme mit Mikrofon und Webcam.

Jeder Auftrag kommt in die Warteschlange. Du kannst weiterarbeiten, weitere Aufträge starten und die Reihenfolge per Ziehen ändern. Klicke auf einen Auftrag, um seine Details zu sehen; mit **Change** fügst du eine vergessene LoRA hinzu, korrigierst Beschreibung, Länge oder Seed und schickst ihn erneut ab.

9. Audio: Musik, Soundeffekte und Stimmen



Das Werkzeug **Audio** (links, oder N) erzeugt Ton auf deinem PC. Rechts unter **What to make** wählst du:

- **Music:** Beschreibe sie mit wenigen Worten, wähle **Genre**, **Mood** (Stimmung), **Length** (bis 4 Minuten) und wie viele **Versions to choose from** (1 bis 4). **More options** öffnet Instrumente, Aufbau, Ende (**Fade out** oder **Clean stop**), Tempo, Tonart, Taktart, eine Gesangsstimme mit Text und den Seed. Klicke auf **Create the music**. Instrumentalmusik gelingt am besten: Gesang ist die Schwachstelle von KI-Musik.
- **Sound effects:** Atmosphären und Geräusche (Regen, Schritte, eine Tür, eine Menschenmenge, ein Motor) aus einer Beschreibung, bis zu 30 s. Klicke auf **Create the sound**.
- **Voice:** Schreibe den Satz, wähle Stimme und Geschwindigkeit, klicke auf **Create the voice**.

In der Mitte erscheinen die erstellten Versionen, die neueste zuerst, jede mit eigenem Player und eigenen Schaltflächen: **Same settings, new take**, **Use these settings**, **Use in the montage**, **Save as…**, **Show in folder**. Jede Version wird automatisch geprüft (Stille, Übersteuerung, Rauschen, Länge) und bei Fehlern neu erstellt; die Lautstärke ist bei allen gleich (-14 LUFS, wie bei YouTube und Spotify). Deine Sounds findest du auch in der Bibliothek, Reiter **Audio**.

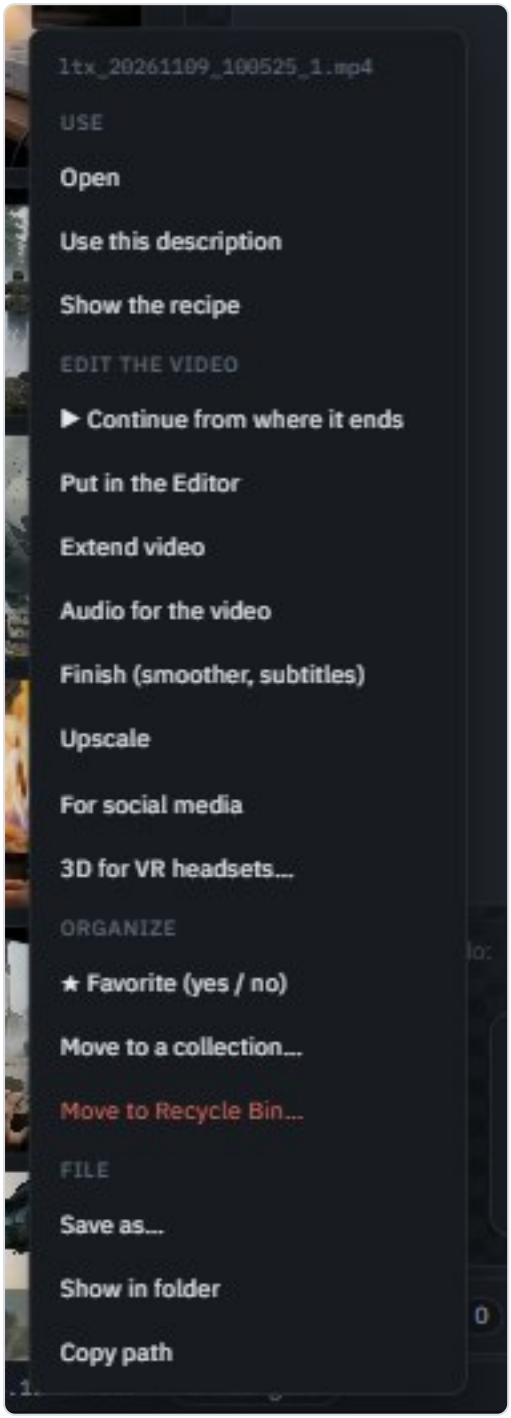
Musik unter ein Video legen

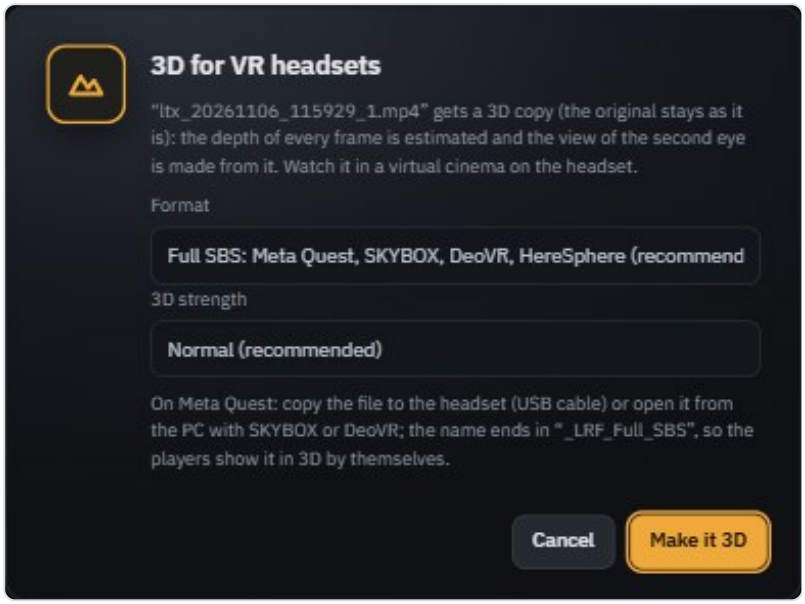
1. Klicke im Audio-Werkzeug auf ein Video in der Bibliothek: Die Musik übernimmt seine Länge.
2. Erstelle die Musik (oder den Sound) und hör dir die Versionen an.
3. Klicke unter der Version, die dir gefällt, auf **Put on the video**. Die Musik wird unter den Originalton gemischt und als **neues Video** gespeichert: Das Original bleibt unverändert.

Das Musikmodell (ACE-Step 1.5 XL) ist ein Extra: etwa **18,5 GB**, die beim ersten Musikwunsch heruntergeladen werden. Die App fragt vor dem Download.

10. 3D für VR-Brillen

Jedes Video und jedes Bild kann eine **3D-Kopie** bekommen, die du in einer VR-Brille (Meta Quest und andere) wie im Kino ansiehst: Die Tiefe jedes Bildes wird geschätzt, und daraus entsteht die Ansicht für das zweite Auge.

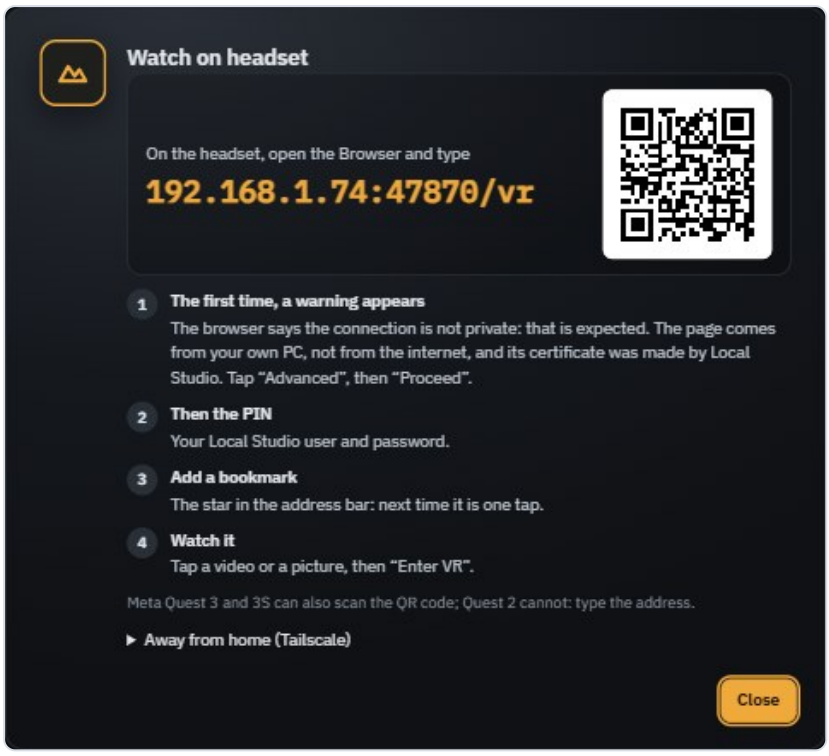




1. Rechtsklick auf ein Video oder Bild → **3D for VR headsets...**
2. Wähle das **Format**: **Full SBS** (Meta Quest, SKYBOX, DeoVR, HereSphere: empfohlen), Half SBS (ältere Player und 3D-Fernseher), Top-Bottom oder Rot-Cyan-Brille (ohne VR-Brille).
3. Wähle die **3D strength** (Soft, Normal, Strong) und klicke auf **Make it 3D**.

Beim ersten Mal wird ein kleines Extra (etwa 0,3 GB) heruntergeladen. Die 3D-Kopie landet bei deinen Werken (Ordner `Outputs\3d`) und im Bibliotheksreiter **3D**; das Original bleibt, wie es ist.

In der VR-Brille ansehen



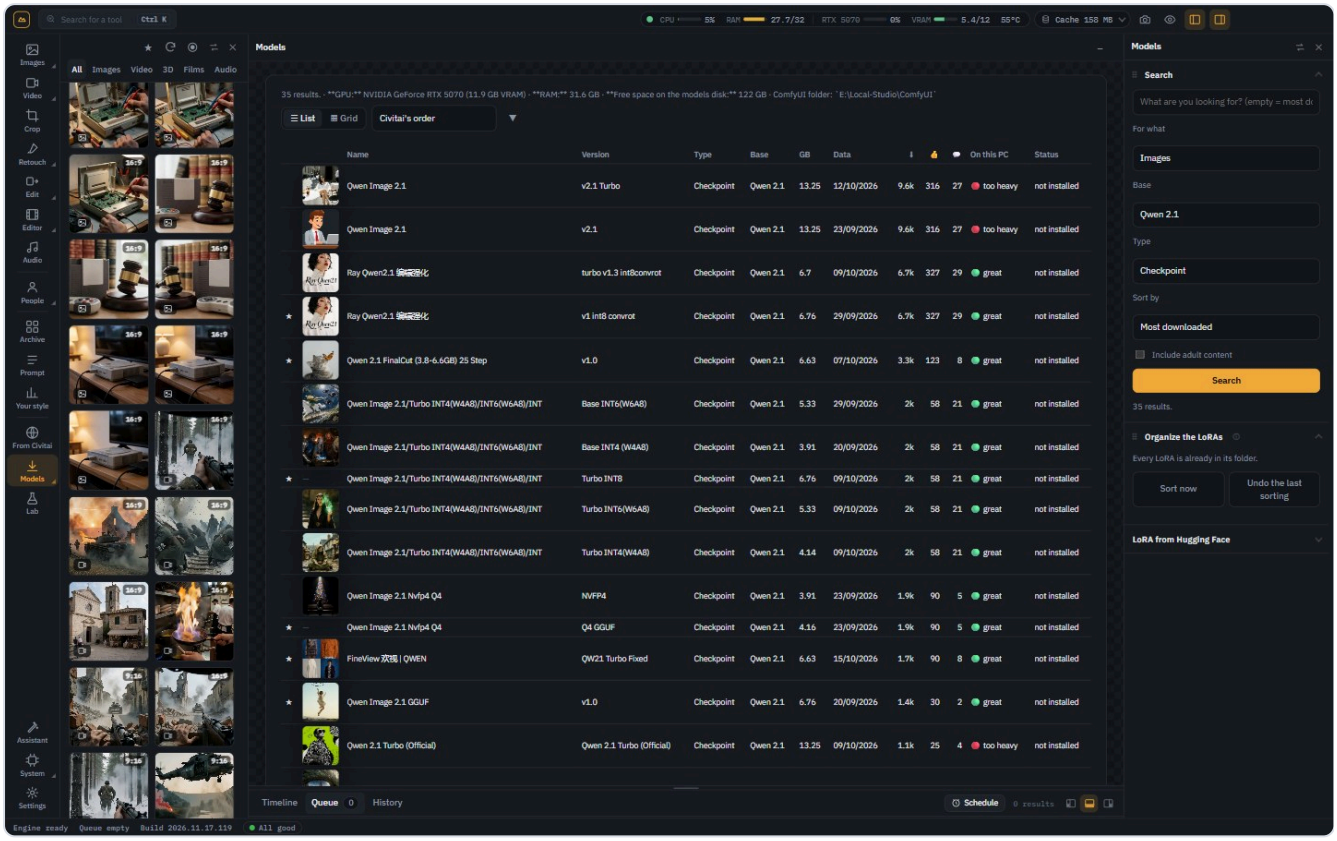
Nichts kopieren, keine App installieren: Der Browser der VR-Brille öffnet deine 3D-Kopien direkt vom PC. Klicke im Bibliotheksreiter **3D** auf **Watch on headset**. „From the phone“ muss eingeschaltet sein (Kapitel 12); ist es aus, bietet das Fenster **Turn on** an.

1. Öffne in der VR-Brille den **Browser** und tippe die angezeigte Kurzadresse ein, zum Beispiel `192.168.1.74:47870/vr`. Meta Quest 3 und 3S können auch den QR-Code scannen, die Quest 2 nicht.
2. Beim ersten Mal meldet der Browser, dass die Verbindung nicht privat ist: Das ist normal, die Seite kommt von deinem eigenen PC. Tippe auf „Erweitert“ und dann auf „Weiter“.
3. Melde dich mit deinem Local-Studio-Benutzer und Passwort an und setze ein Lesezeichen: Beim nächsten Mal genügt ein Tippen.
4. Tippe auf ein Video oder Bild, dann auf **Enter VR**. Die seitlichen Griffe der Controller springen zum vorherigen / nächsten Video; drücke den Stick, um neu zu zentrieren.

Unterwegs (Tailscale): Das Fenster zeigt auch die Tailscale-Adresse. Öffnet sich die Seite nicht, gib die Seite der VR-Brille einmal in der Windows-Firewall frei, in PowerShell als Administrator:

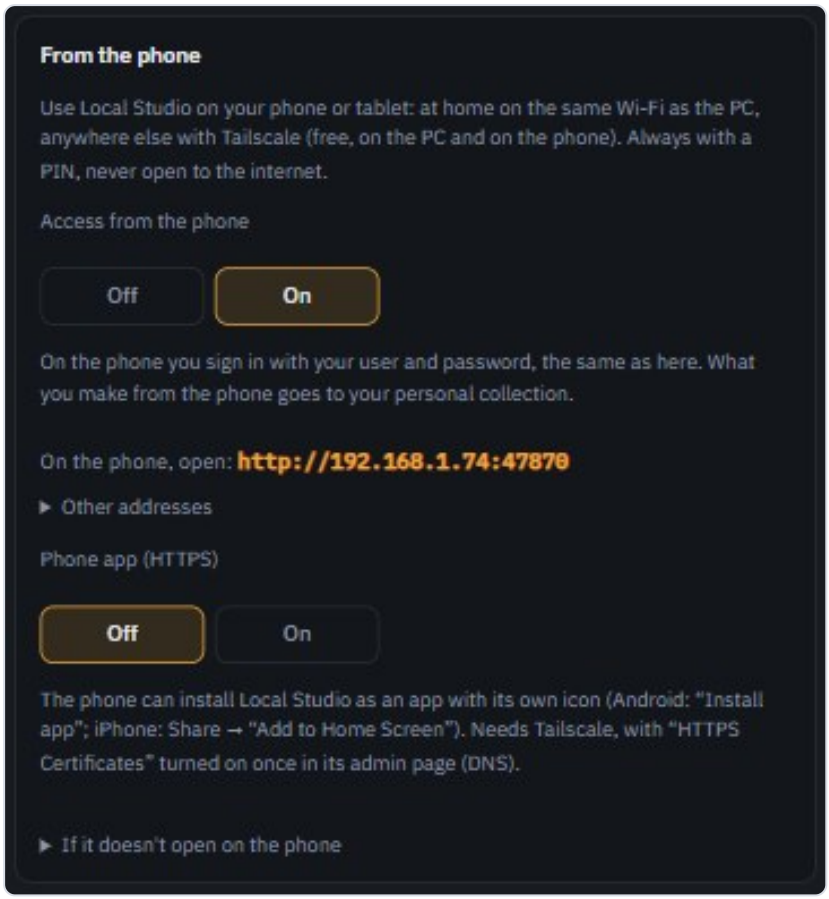
```
New-NetFirewallRule -DisplayName "Local Studio - headset (Tailscale)" -Direction Inbound -Protoc
ol TCP -LocalPort 47872 -RemoteAddress 100.64.0.0/10 -Action Allow -Profile Private
```

11. Modelle und LoRAs



- **Models:** Suche und lade Modelle von Civitai herunter und sieh, wie gut jedes auf deinem PC läuft (Spalte „On this PC“). Wähle **For what**, die **Base** (zum Beispiel **Qwen 2.1**, Krea 2, Z-Image, SDXL, Pony, Illustrious, Wan …), den **Type** (Checkpoint oder LoRA) und klicke auf **Search**. Community-Modelle für Qwen 2.1 brauchen zusätzlich dessen Text-Encoder und VAE: Fehlen sie, bietet die App sie zum Download an.
- Für manche Dateien brauchst du einen Civitai-Schlüssel (**Settings** → **Account**). Manche Hugging-Face-Modelle verlangen, dass du ihre Lizenz akzeptierst: Öffne die Modellseite angemeldet, klicke auf „Agree and access repository“ und speichere ein „Read“-Token unter Settings → Account.
- **Du hast schon Modelle** aus ComfyUI, Automatic1111, Forge, Fooocus, InvokeAI, SwarmUI, Stability Matrix, Pinokio, Kohya, FluxGym, OneTrainer, Wan2GP, LM Studio oder Ollama? **Cleanup and updates** → **Find my models** sucht sie auf den gewählten Laufwerken und ordnet sie, damit nichts doppelt heruntergeladen wird.
- **Cleanup** zeigt doppelte Kopien und welche weg kann. Die von „Find my models“ beiseitegelegten Kopien leerst du mit einer Schaltfläche (zuerst in den Papierkorb; endgültig gelöscht erst nach deiner Bestätigung).
- **Train a LoRA** (Models → Train a LoRA): Gib ihr einen Namen und ein Triggerwort, füge 15 bis 30 abwechslungsreiche Fotos hinzu, klicke auf „Write the captions“, wähle das Basismodell und Fast / Balanced / Quality, dann „Train the LoRA“. Beim ersten Mal wird ai-toolkit installiert (etwa 5 GB). Auf einer 12-GB-Karte dauert „Fast“ rund 20 Minuten.
- **Make your own checkpoint** (Models → Make your own checkpoint): Mische bis zu drei SDXL- / Pony- / Illustrious-Modelle und baue bis zu vier LoRAs ein; „Try it: before and after“ zeigt den Unterschied, „Make the checkpoint“ speichert ihn bei deinen Modellen.

12. Vom Smartphone, zu Hause und unterwegs (Tailscale)



Einschalten

Am PC: **Settings** → **From the phone**. Wähle unter **Access from the phone On**. Auf dem Smartphone meldest du dich mit deinem **Benutzer und Passwort** an, denselben wie am PC, und was du dort erstellst, landet in deiner persönlichen Sammlung. (Auf einem PC ohne Benutzer fragt das Smartphone stattdessen nach einer PIN mit 6 bis 12 Ziffern: Gib sie hier ein und klicke auf **Save the PIN**.) Die Seite zeigt die Adresse, die du öffnen musst (**Other addresses** listet die übrigen). Nichts ist jemals für das Internet geöffnet.

Zu Hause

Ist das Smartphone im selben WLAN wie der PC, öffne die dort angezeigte Adresse, zum Beispiel `http://192.168.1.74:47870`, und melde dich mit deinem Benutzer und Passwort an. Das Smartphone bekommt eine eigene App mit vier Reitern: **Create** (ein Bild oder ein Video), **Queue**, **Collections** und **Edit**. Wähle im Browsermenü **Zum Startbildschirm hinzufügen**: Local Studio bekommt ein eigenes Symbol.

Erreicht das Smartphone den PC zu Hause nicht, blockiert vielleicht Windows: Erlaube „Private Netzwerke“, wenn Windows fragt (der Abschnitt **If it doesn't open on the phone** enthält einen Befehl dafür).

Unterwegs, mit Tailscale

Tailscale ist für die private Nutzung kostenlos. Es verbindet deine Geräte privat miteinander, egal wo sie sind.

1. Installiere Tailscale auf dem PC und dem Smartphone und melde dich auf **beiden mit demselben Konto** an. Lass in der Tailscale-Verwaltung **MagicDNS** eingeschaltet.

2. Settings → From the phone zeigt jetzt auch die Tailscale-Adresse, zum Beispiel `http://my-pc:47870`. Sie funktioniert zu Hause und unterwegs: eine einzige Adresse.
3. **Windows-Firewall, nur einmal.** Öffne PowerShell **als Administrator** (Start → PowerShell eintippen → Rechtsklick → Als Administrator ausführen) und führe aus:

   ```
   New-NetFirewallRule -DisplayName "Local Studio - phone (Tailscale)" -Direction Inbound -Proto
   col TCP -LocalPort 47870 -RemoteAddress 100.64.0.0/10 -Action Allow -Profile Private
   ```

   Ohne Administratorrechte scheitert der Befehl mit „Zugriff verweigert". Die Regel öffnet den Port nur für deine eigenen Tailscale-Geräte; das Passwort wird trotzdem abgefragt.

Als App installieren (HTTPS)

Mit einer HTTPS-Adresse installiert das Smartphone Local Studio als echte App, mit Benachrichtigungen, wenn ein Auftrag fertig ist.

1. Schalte in der Tailscale-Verwaltung unter **DNS** die Option **HTTPS Certificates** ein (einmalig).
2. Am PC: Settings → From the phone → **Phone app (HTTPS): On**. Dort erscheint die Adresse: `https://<pc-name>.<tailnet>.ts.net:47871`. Das Zertifikat erneuert sich jeden Monat von selbst.
3. Öffne auch Port 47871, wieder in PowerShell als Administrator:

   ```
   New-NetFirewallRule -DisplayName "Local Studio - app (Tailscale)" -Direction Inbound -Protoco
   l TCP -LocalPort 47871 -RemoteAddress 100.64.0.0/10 -Action Allow -Profile Private
   ```

4. Android: Browsermenü → **App installieren**. iPhone: Teilen → **Zum Home-Bildschirm**. Schalte in den Einstellungen der App **Notify me when a job ends** ein.

Ohne HTTPS legt Android nur eine Browser-Verknüpfung an, keine App.

13. Mehrere Personen, ein Studio

Das PC-Fenster und beliebig viele Smartphones, Browser und VR-Brillen können gleichzeitig verbunden sein. Alle nutzen **dasselbe Local Studio, dieselbe Warteschlange und dieselbe Grafikkarte**. Aufträge warten, bis sie dran sind, und laufen nacheinander: Ein vom Smartphone gestarteter Auftrag erscheint in der Warteschlange am PC und umgekehrt; die Warteschlange sagt jedem, wann sein Auftrag startet. Die Heimadresse und die Tailscale-Adresse sind zwei Wege zum selben Studio. Mit Benutzern (Kapitel 4) meldet sich jeder mit seinem Namen an und findet seine eigenen Sammlungen.

Zwei PCs

Zwei Studios, die gleichzeitig arbeiten, brauchen zwei PCs, jeder mit eigener Grafikkarte und eigenem Local Studio (und eigenem Platz in der Lizenz: Ein Kauf gilt für 2 PCs). Tailscale gibt jedem PC einen eigenen Namen, also hat jedes Studio eine eigene Adresse, zum Beispiel `http://studio-1:47870` und `http://studio-2:47870`. Schalte auf jedem PC „From the phone" ein (jeder PC hat seine eigenen Benutzer) und führe einmal den Firewall-Befehl aus. Das Smartphone erreicht beide: Lege jedes auf dem Startbildschirm ab und benenne die Symbole um („Studio 1", „Studio 2"). Jeder PC behält seine eigene Warteschlange, Sammlungen und Einstellungen.

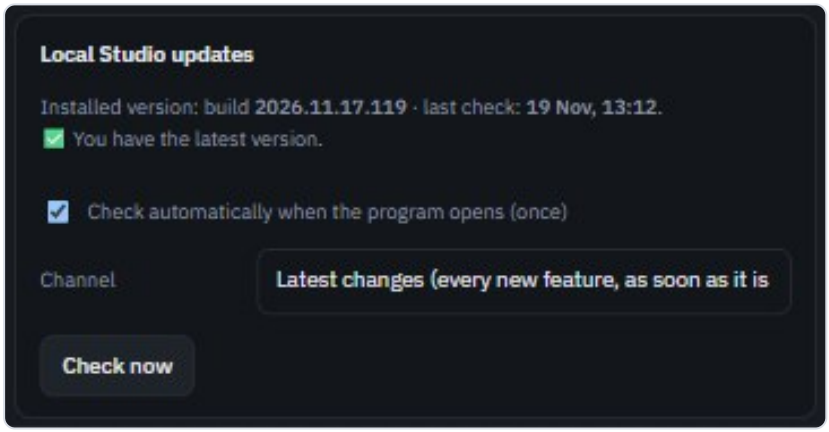
14. Den PC gesund halten

Die **Statusanzeige** in der Statusleiste ist grün, wenn alles in Ordnung ist. Gelb oder Rot heißt, dass etwas zu prüfen ist; klicke darauf, um zu sehen, was und wie du es behebst:

- ein fast volles Laufwerk (Modelle und Videos brauchen Platz: Ein Videomodell belegt 10 bis 20 GB);
- Windows nutzt die Festplatte als Arbeitsspeicher, was alles stark verlangsamt: Schließe Programme, die du nicht brauchst, oder wähle leichtere Modelle;
- eine zu heiße Grafikkarte;
- ein NVIDIA-Treiber, der für deine Karte zu alt ist.

Ist der Speicher fast voll, gibt Local Studio ihn zwischen zwei Aufträgen von selbst frei, und ein Auftrag, der die Grafikkarte hängen lässt, wird einmal wiederholt. Die Seite **System** zeigt live Prozessor, Arbeitsspeicher, Grafikkarte und Grafikspeicher, Festplatte und Engine, mit Wartungsschaltflächen (Cache leeren, alte Protokolle löschen) und dem Protokoll.

15. Updates



Settings → **Local Studio updates** → **Check now**, dann **Update and restart**. Es werden nur geänderte Dateien heruntergeladen; deine Modelle, Werke und Einstellungen bleiben. Ist **Check automatically when the program opens** angehakt, sucht Local Studio bei jedem Start einmal von selbst. **Channel**: „Latest changes“ bekommt jede Neuerung, sobald sie fertig ist, „Stable“ nur die als veröffentlicht markierten Versionen.

Die Neuerungen jeder Version erscheinen nach dem Update in der App. Startet Local Studio nach einem Update nicht, kehrt die vorherige Version von selbst zurück. Auch ein neuer Installer im selben Ordner funktioniert: Er ergänzt nur, was fehlt.

16. Sicherheit und Datenschutz

- Alles läuft **auf deinem PC**. Nichts, was du erstellst, wird hochgeladen. Das Netzwerk wird nur genutzt, um Modelle und Extras herunterzuladen, für Civitai, wenn du es verwendest, für Updates und für die Lizenzprüfung.
- **Nur Erwachsene, immer.** Local Studio verweigert Nackt- oder sexuelle Inhalte mit Kindern oder sehr jungen Menschen und sagt dir, welches Wort die Anfrage gestoppt hat.

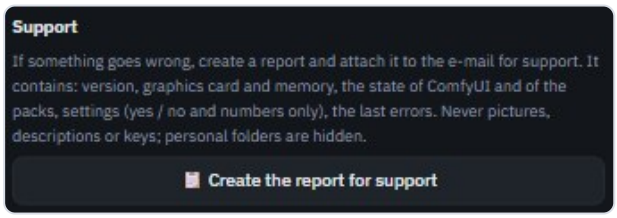
- **Train a LoRA** und **Make your own checkpoint**: Fotos einer echten Person erfordern die Bestätigung ihres Einverständnisses, und was daraus entsteht, enthält nie explizite Bilder.
- **Face swap** verlangt die Bestätigung, dass das Gesicht deines ist, das einer KI-Figur oder das eines Erwachsenen, der zugestimmt hat. Das Gesicht einer echten Person wird nie auf explizite Inhalte gesetzt.
- **Geschützte Sammlungen** speichern ihre Dateien verschlüsselt und schließen sich von selbst, wenn du sie nicht benutzt.
- Du bist für deine Werke und für die Lizenzen der heruntergeladenen Modelle verantwortlich (zum Beispiel Qwen 2.1: nur nicht-kommerzielle Nutzung).

17. Was Local Studio nicht kann

- Es läuft nicht ohne NVIDIA-Grafikkarte und nicht unter macOS oder Linux.
- Es nutzt keine Cloud: Die Geschwindigkeit hängt von deiner Grafikkarte ab. Lange Videos mit Ton brauchen auf einer Karte mit 8 bis 12 GB ihre Zeit.
- Es trainiert keine kompletten Checkpoints von Grund auf (es trainiert LoRAs und erstellt Checkpoints durch Mischen).
- Mehrere Smartphones teilen sich eine Grafikkarte: Aufträge laufen nacheinander, nicht gleichzeitig.

18. Wenn etwas nicht klappt, und Support

Problem	Was tun
„No NVIDIA card“	Prüfe, ob die Karte angeschlossen (und bei externen Karten eingeschaltet) ist, und installiere den NVIDIA-Studio-Treiber.
Die Engine stürzt bei langen Videos ab	Installiere den NVIDIA-**Studio**-Treiber und wähle dann die Qualität „Fast“ oder ein kürzeres Video.
Grafikspeicher voll	Qualität „Fast“, ein kürzeres oder kleineres Video, andere Programme schließen, die die Karte nutzen.
Alles ist sehr langsam	Sieh dir die Statusanzeige an: wahrscheinlich Arbeitsspeicher oder Festplatte. Schließe andere Programme.
Ein Download ist stehen geblieben	Klicke erneut auf die Download-Schaltfläche: Er macht dort weiter, wo er war.
Das Smartphone verbindet sich unterwegs nicht	Dasselbe Tailscale-Konto auf beiden, MagicDNS an, der Firewall-Befehl als Administrator ausgeführt, „From the phone“ an.
Die VR-Brille öffnet die Seite nicht	Dasselbe WLAN wie der PC, „From the phone“ an, die Adresse genau wie angezeigt eingetippt; unterwegs der Firewall-Befehl für die VR-Brille.
Das Aktivierungsfenster kommt immer wieder	Verbinde den PC mit dem Internet und prüfe, ob die Uhr richtig geht.
Der Download-Link von localstudiohq.com ist abgelaufen	Öffne dein Konto auf localstudiohq.com: Dort bekommst du einen neuen Link.



Support: Schreib an **support@zeroglabs.it**. Klicke vorher auf **Settings → Support → Create the report for support**: Das erstellt eine ZIP-Datei in deinem Download-Ordner (PC, Versionen, Zustand der Engine, letzte Fehler). Sie enthält nie deine Bilder, Beschreibungen oder Schlüssel. Hänge sie an deine E-Mail an.

Local Studio · ZeroG Labs · **localstudiohq.com** · No cloud. No limits.