

Local Studio

Manuel d'utilisation

No cloud. No limits.

Images, vidéos, musique et courts-métrages par IA, sur votre propre PC.

ZeroG Labs · localstudiohq.com · version 2026.11.17.119

Sommaire

1. Ce qu'il vous faut
2. Achat et installation
3. Activer votre copie
4. Les utilisateurs : qui utilise Local Studio
5. La fenêtre en une minute
6. Votre première image
7. Modifier une photo avec des mots
8. Vidéos, montage et autres outils
9. Audio : musique, effets sonores et voix
10. La 3D pour casques VR
11. Modèles et LoRA
12. Depuis le téléphone, chez vous et ailleurs (Tailscale)
13. Plusieurs personnes, un seul studio
14. Garder le PC en bonne santé
15. Mises à jour
16. Sécurité et confidentialité
17. Ce que Local Studio ne fait pas
18. En cas de problème, et assistance

> **À propos des noms de boutons.** L'interface de Local Studio existe en anglais et en italien. Dans ce manuel, les boutons et les menus sont écrits en anglais, exactement comme ils apparaissent à l'écran et sur les captures.

1. Ce qu'il vous faut

	Minimum	Conseillé
Système	Windows 10 / 11, 64 bits	Windows 11
Carte graphique	NVIDIA avec 8 Go de mémoire vidéo	NVIDIA RTX avec 12 à 16 Go ou plus
Mémoire (RAM)	16 Go	32 Go ou plus
Espace disque libre	60 Go	100 Go ou plus (de préférence un SSD)
Internet	Nécessaire pour l'installation (21 à 75 Go environ selon vos choix) et pour les extras ajoutés plus tard. Ensuite, tout fonctionne hors ligne.	

Mémoire vidéo	À quoi s'attendre
16 Go et plus	Tout en qualité maximale
12 à 15 Go	Tout fonctionne, les vidéos longues prennent plus de temps
8 à 11 Go	Les images vont bien ; les vidéos sont plus lentes et courtes (qualité « Fast »)
moins de 8 Go	L'installateur vous prévient : la vidéo ne fonctionnera probablement pas

Les cartes graphiques AMD et Intel ne sont pas prises en charge : le moteur a besoin de NVIDIA (CUDA). macOS et Linux ne sont pas pris en charge.

> **Utilisez le pilote NVIDIA « Studio ».** Sur certaines cartes (par exemple la série RTX 50, y compris en eGPU externe), le pilote « Game Ready » faisait planter le moteur pendant les vidéos longues (événement Windows 153). Le pilote « Studio » a réglé le problème. Téléchargez-le sur *nvidia.com/drivers*, choisissez « Studio Driver », installez-le et redémarrez le PC. L'installateur et le voyant de santé (chapitre 14) vous signalent un pilote trop ancien.

2. Achat et installation

Local Studio est vendu sur **localstudiohq.com** et sur **itch.io**. On le paie une seule fois : pas d'abonnement.

- **Acheté sur localstudiohq.com :** vous recevez un e-mail avec votre **numéro de série** (il commence par `LS-`). Gardez-le précieusement : il n'est affiché qu'une fois. L'installateur se télécharge depuis **votre compte** sur localstudiohq.com. Un lien de téléchargement est valable 72 heures ; s'il a expiré, rouvrez votre compte pour en obtenir un nouveau.
- **Acheté sur itch.io :** téléchargez le zip depuis votre page de téléchargement itch.io. Gardez le lien fourni par itch.io : il sert aussi à activer l'application.

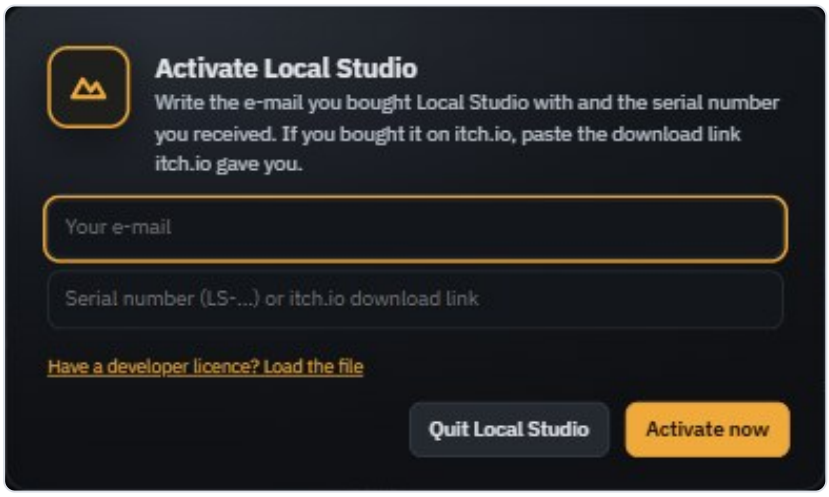
1. Décompressez le fichier où vous voulez (par exemple sur le disque qui a le plus d'espace libre) et double-cliquez sur **Local-Studio-Setup.exe**.
2. L'installation vérifie votre PC (carte graphique, pilote, mémoire, disque, débit internet) et vous dit à quoi vous attendre.
3. Choisissez le dossier. Local Studio vit entièrement dans ce dossier et ne modifie rien dans Windows.
4. Choisissez les modèles : les essentiels et le modèle de texte de « Improve » sont toujours installés ; les modèles conseillés (vidéo, outils de retouche, traducteur, sous-titres…) sont cochés ; les modèles optionnels sont des extras à ajouter maintenant ou plus tard. Les modèles que vous avez déjà sont détectés et jamais téléchargés deux fois.
5. À la fin, le raccourci **Local Studio** apparaît sur le bureau et dans le menu Démarrer.

Durée habituelle : 20 à 60 minutes selon votre connexion. Si la connexion coupe ou si vous fermez l'installation, relancez-la : **elle reprend là où elle s'était arrêtée**.

Au premier démarrage, une fenêtre **starter pack** propose les modèles adaptés à votre carte graphique. Cochez ce que vous voulez et suivez les téléchargements dans la fenêtre. Les téléchargements faits dans l'application reprennent eux aussi là où ils en étaient, même après un redémarrage.

Désinstaller : Paramètres Windows → Applications → Applications installées → Local Studio → Désinstaller (ou « Uninstall Local Studio » dans le menu Démarrer). Vos modèles et vos créations restent, sauf si vous les cochez.

3. Activer votre copie



Au premier démarrage, Local Studio demande deux choses :

- l'**adresse e-mail** utilisée pour l'achat ;
- le **numéro de série** (`LS-…`) reçu par e-mail de localstudiohq.com ou, si vous avez acheté sur itch.io, le **lien de téléchargement itch.io**.

Cliquez sur **Activate now**. Tant que la copie n'est pas activée, la fenêtre s'ouvre mais ne crée rien ; **Quit Local Studio** ferme l'application. Les mêmes champs se trouvent dans **Settings** → **Licence**.

- Un achat fonctionne sur **2 PC**. Pour passer à un nouveau PC, cliquez d'abord sur **Deactivate** dans **Settings** → **Licence** sur l'ancien.

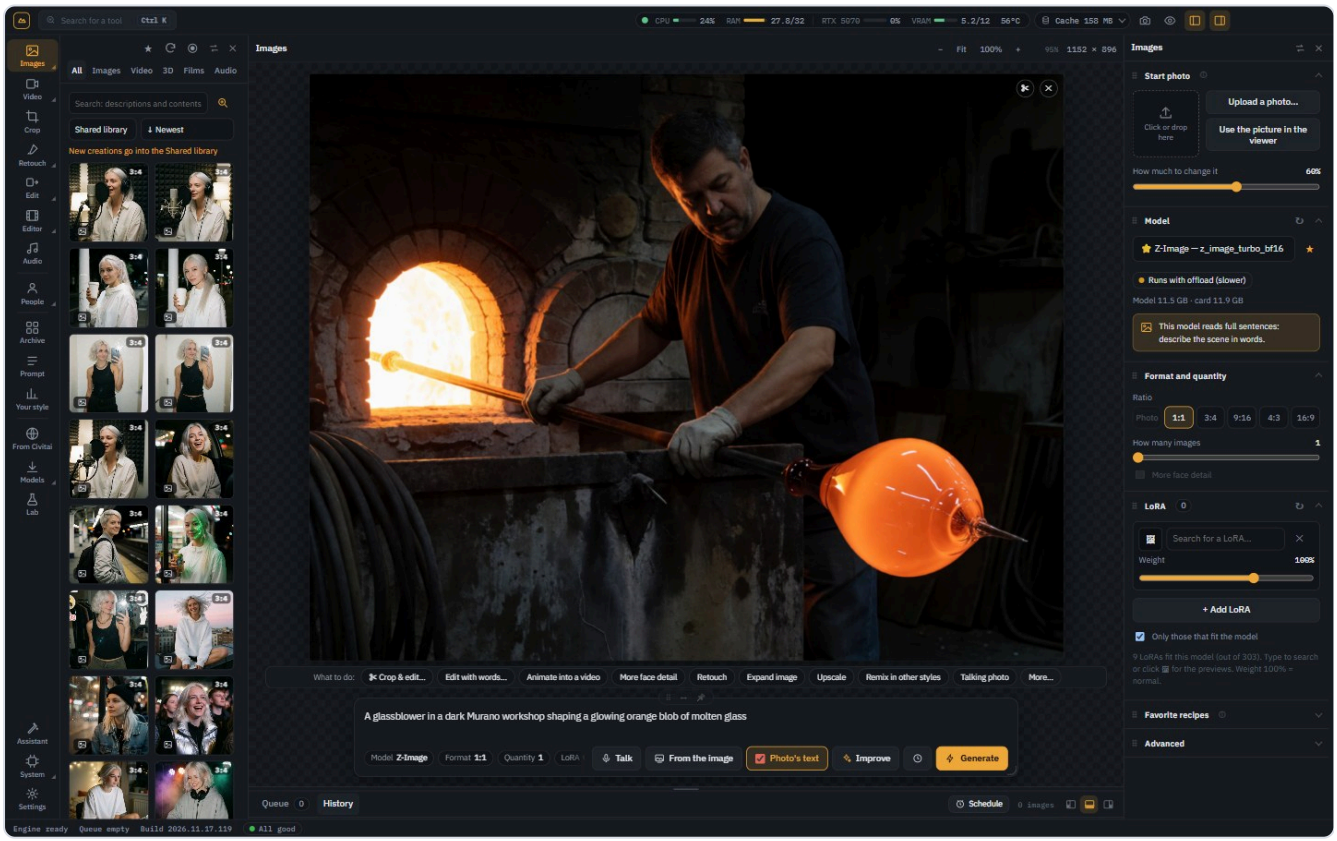
- La licence se renouvelle seule en ligne tous les 7 jours. Sans internet, Local Studio continue de fonctionner environ deux semaines de plus.
- Gardez l'horloge du PC à l'heure : une horloge reculée bloque la licence jusqu'à ce qu'elle soit corrigée.

4. Les utilisateurs : qui utilise Local Studio

À chaque ouverture, Local Studio demande **Who is using Local Studio?** (qui utilise Local Studio ?). La première fois, cliquez sur **Create your user** : un nom, un mot de passe d'au moins 6 caractères (saisi deux fois) et, si vous le souhaitez, votre photo, puis **Create and enter**. Ensuite, Local Studio s'ouvre avec votre nom et votre mot de passe.

- Chaque utilisateur a **ses propres créations, collections, recettes et réglages**. Un nouvel utilisateur commence à vide et ne voit pas les affaires des autres. Les modèles et les outils sont partagés : rien n'est téléchargé deux fois.
- Votre photo ronde se trouve en bas des outils, à gauche. Cliquez dessus pour **Change picture…** et **Change user** (une tâche en cours s'arrête, l'application demande donc confirmation).
- **N'oubliez pas votre mot de passe :** il protège aussi vos clés. Le téléphone et le casque VR se connectent avec le même utilisateur et le même mot de passe.

5. La fenêtre en une minute



- **À gauche :** les outils, par groupes (Images, Video, Crop, Retouch, Edit, Editor, Audio, People, Archive…). **Ctrl+K** (la recherche en haut à gauche) trouve n'importe quel outil par son nom.

- **Juste à côté :** votre bibliothèque, c'est-à-dire tout ce que vous avez créé, avec sa recette. Onglets **All, Images, Video, 3D, Films, Audio** ; recherche par contenu (« woman, boots »), collections, favoris.
- **Au centre :** la zone de travail ; sous l'image, la barre **What to do** (Crop & edit, Edit with words, Animate into a video…) et la zone de description. **Entrée** lance la création, **Maj+Entrée** ajoute une ligne.
- **À droite :** les propriétés de l'outil en cours (modèle, LoRA, format, qualité…).
- **En bas :** la file d'attente et l'historique. Dans la barre d'état : le moteur, la file et le **voyant de santé**.
- Un **clic droit** sur n'importe quelle image ou vidéo (dans la bibliothèque ou au centre) ouvre le menu de tout ce que vous pouvez en faire.



L'interface est en anglais ; l'italien se choisit dans **Settings** → **Language · Lingua**. Vous pouvez écrire les descriptions en français : l'anglais donne souvent les résultats les plus précis, et **Improve** transforme quelques mots en une description complète.

6. Votre première image

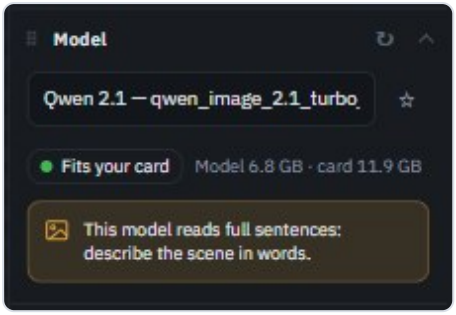
1. Ouvrez **Images**. Dans les propriétés, choisissez un modèle (l'Assistant peut en choisir un adapté à votre carte).
2. Écrivez ce que vous voulez dans la zone de description, par exemple : *a glassblower in a dark Murano workshop shaping a glowing orange blob of molten glass*.
3. Appuyez sur **Entrée** ou cliquez sur **Generate**. La progression s'affiche sur le bouton et dans la barre d'état.

À court d'idées ? **Prompt** → **Ready scenes** propose une fiche par genre (portrait, cinéma, mode, cuisine, paysage, science-fiction, anime…) avec un véritable aperçu : **Create with this scene** vous emmène dans Images avec la description et les proportions déjà réglées.

Fonctions utiles :

- **Improve** transforme quelques mots en une description riche, dans le style qui convient au modèle (tags pour SDXL / Pony / Illustrious, phrases pour Flux, Krea, Z-Image, Qwen).
- **LoRA :** jusqu'à 6, choisies d'après leurs images d'aperçu. Cliquez sur leurs mots-clés pour les ajouter à la description.
- **Try strengths** (à côté de l'intensité d'une LoRA) : la même image à 40, 60, 80, 100 et 120 %, côte à côte. Cliquez sur celle qui vous plaît : cette intensité est gardée pour cette LoRA.
- **Compare models :** la même description et la même graine avec 2 à 6 modèles.
- **More face detail** (comme ADetailer) et **le même visage** sur chaque image.

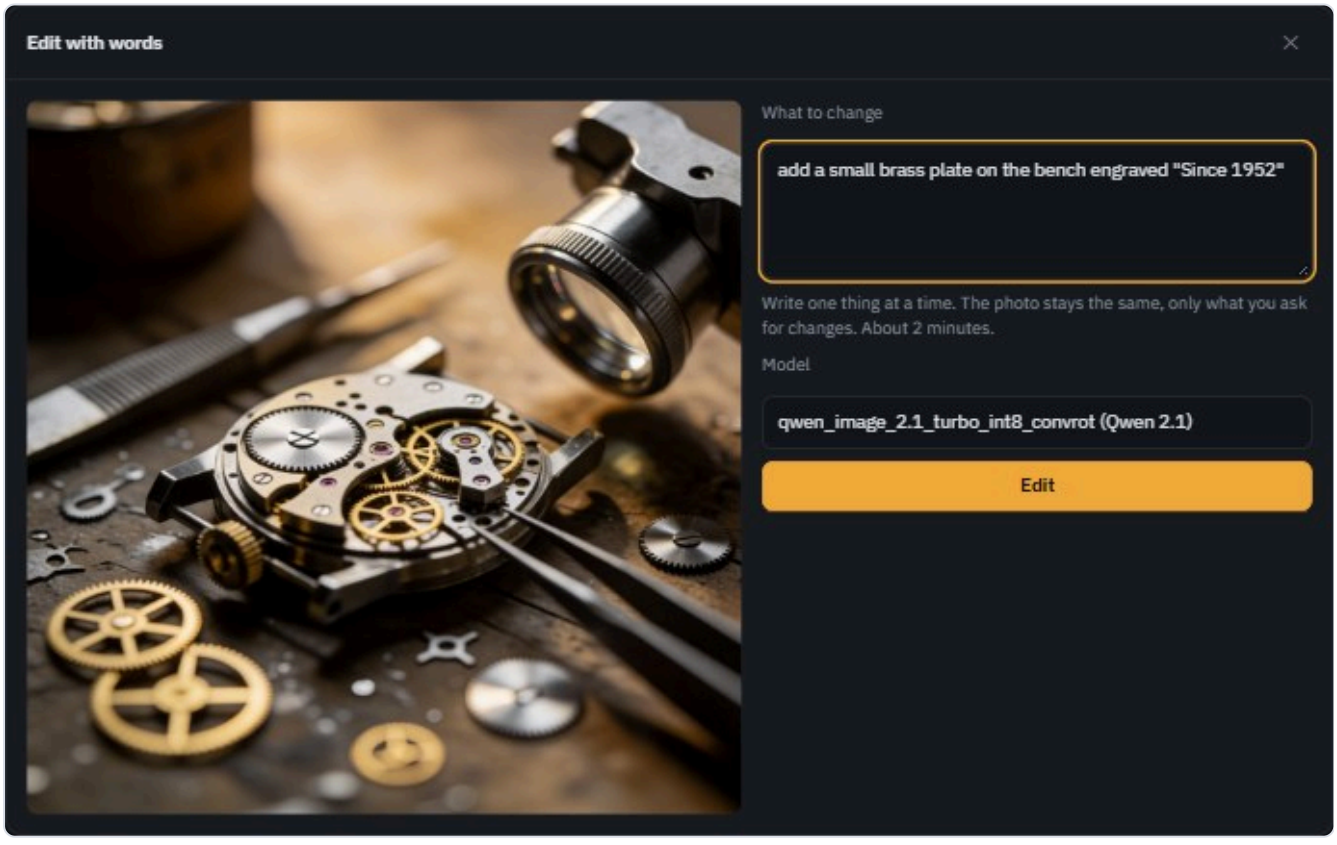
Qwen 2.1 Turbo : du texte écrit dans l'image



Images → **Model** → **« Qwen 2.1 Turbo (extra) »** est un modèle qui comprend les phrases ordinaires et qui excelle dans le **texte à l'intérieur de l'image** : enseignes, affiches, étiquettes, emballages. Mettez les mots à écrire entre guillemets, par exemple *a bakery shop window with a hand-painted sign that says "Pain frais"*. Il crée une image en 8 étapes.

- C'est un **extra** : ses fichiers (environ **17 Go**) sont téléchargés la première fois que vous le choisissez et créez une image, puis tout reste hors ligne.
- Sa licence (Qwen Research License) n'autorise qu'un **usage non commercial** : pour un travail rémunéré, utilisez d'autres modèles.

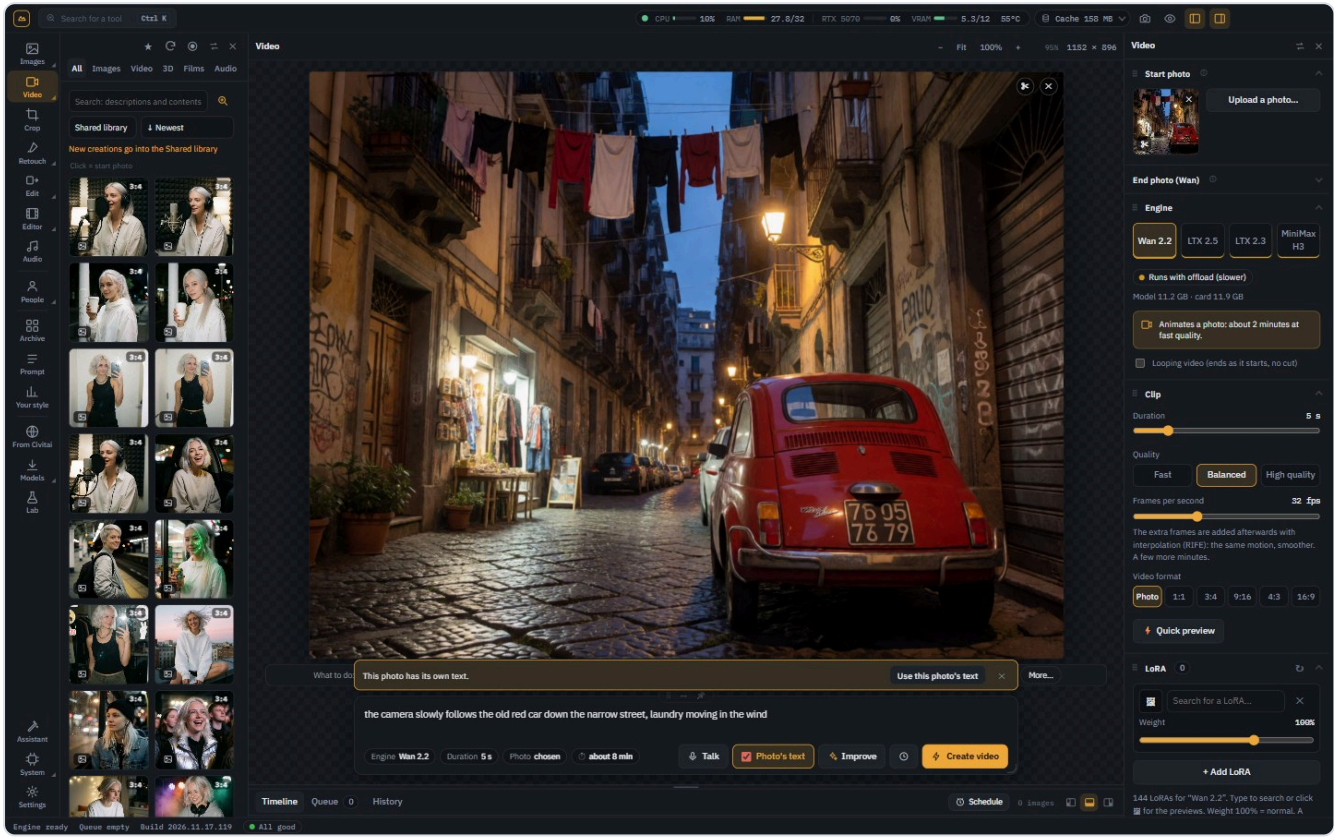
7. Modifier une photo avec des mots



Changez une photo en écrivant ce qu'il faut changer : clic droit sur une image → **Edit with words…** (ou le bouton du même nom dans la barre **What to do**). Écrivez **une seule chose à la fois** dans **What to change** (« make the shirt red », « add rain », « turn the scene into night ») et cliquez sur **Edit**. La photo reste la même, seul ce que vous demandez change. Comptez environ 2 minutes.

Dans **Model**, vous pouvez choisir **FLUX.2 Klein** ou **Qwen 2.1**. Qwen 2.1 est le meilleur choix pour ajouter ou modifier du texte écrit ; c'est le même extra que dans Images (environ 17 Go la première fois, licence non commerciale).

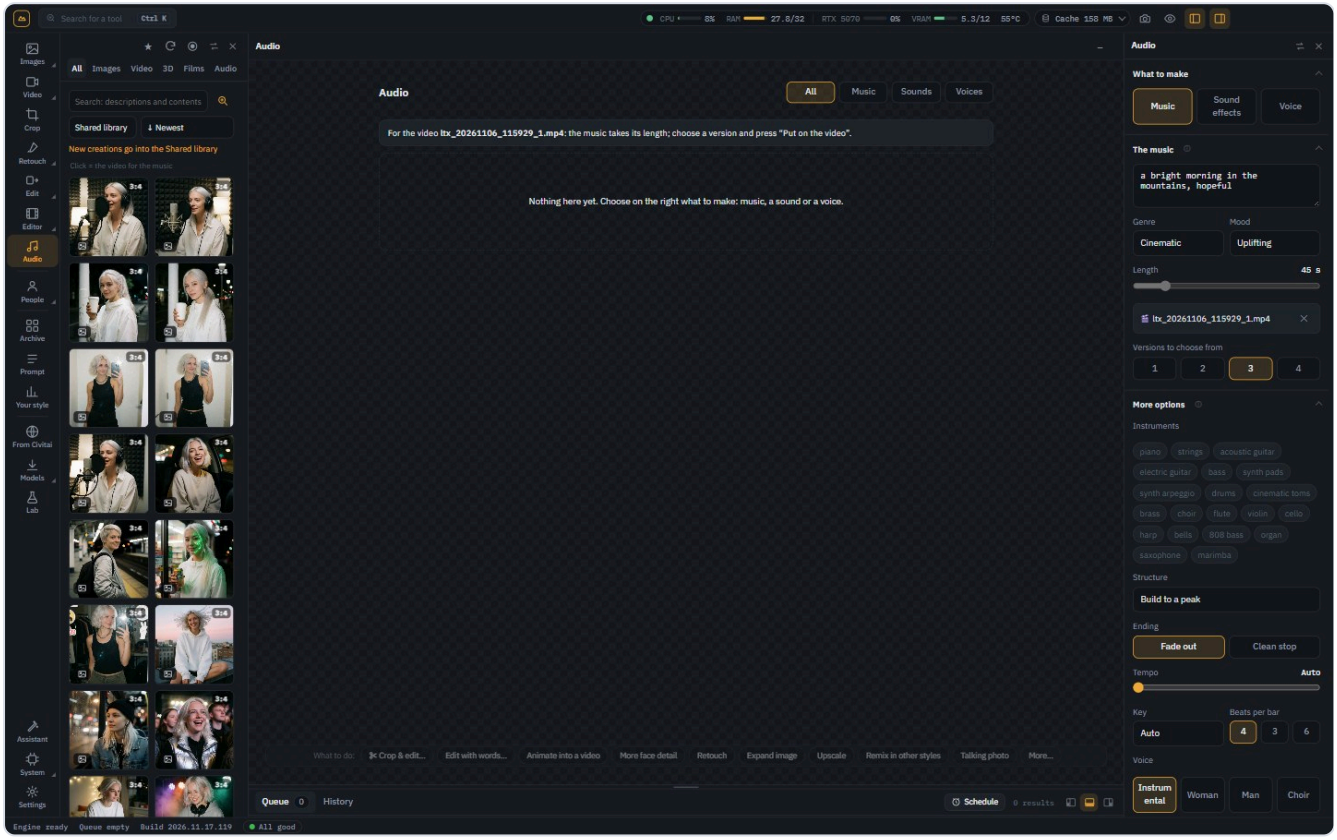
8. Vidéos, montage et autres outils



- **Video :** à partir d'une photo de départ, avec **Wan 2.2** (jusqu'à 15 s par tâche), **LTX 2.5 / 2.3** (avec voix et sons, jusqu'à 20 s par plan) ou **MiniMax H3** (jusqu'à 45 s, en assemblant des morceaux de 15 s). Avant de commencer, Local Studio vous indique combien de temps cela prendra.
- **End photo (Wan) :** choisissez une seconde photo, et la vidéo passe de l'une à l'autre.
- ⚡ **Quick preview** montre le mouvement en quelques minutes, en qualité minimale ; ensuite ✨ **Final in high quality** refait la même vidéo, avec la même graine, en qualité maximale.
- **Continue from where it ends** (clic droit sur une vidéo) la prolonge avec le moteur qui l'a créée : à chaque fois jusqu'à 15 s de plus avec Wan, 20 s avec LTX, 45 s avec H3, et autant de fois que vous voulez. **Extend video** et **Redo a part** l'allongent ou en refont un passage.
- **Montage :** une timeline avec coupes, fondus enchaînés, titres, musique ou votre voix enregistrée, et morphing IA entre les plans. Les projets s'enregistrent sous un nom.
- **People** (personnages adultes uniquement) : vos avatars, une séance photo, des scènes d'avatar, des photos qui parlent et l'échange de visage.
- **Crop & edit, Retouch, Expand image, Upscale, Remix** (22 styles), **For social media** (formats, carrousels, légendes). Dans **Upscale**, **RelayVSR 2x (AI)** double la taille d'une vidéo avec des visages et des cheveux plus nets (un extra d'environ 5 Go, téléchargé quand vous le choisissez).
- **Audio for the video** (sons créés par l'IA ou votre propre fichier), enregistrement par micro et webcam.

Chaque tâche rejoint la file d'attente. Vous pouvez continuer à travailler, lancer d'autres tâches et réorganiser la file par glisser-déposer. Cliquez sur une tâche pour voir ses détails ; **Change** permet d'ajouter une LoRA oubliée, de corriger la description, la durée ou la graine, puis de la renvoyer.

9. Audio : musique, effets sonores et voix



L'outil **Audio** (à gauche, ou `N`) crée du son sur votre PC. À droite, sous **What to make**, choisissez :

- **Music :** décrivez-la en quelques mots, choisissez **Genre**, **Mood** (ambiance), **Length** (jusqu'à 4 minutes) et le nombre de **Versions to choose from** (1 à 4). **More options** ouvre les instruments, la structure, la fin (**Fade out** ou **Clean stop**), le tempo, la tonalité, la mesure, une voix chantée avec ses paroles, et la graine. Cliquez sur **Create the music**. La musique instrumentale donne les meilleurs résultats : le chant reste le point faible de la musique générée par IA.
- **Sound effects :** ambiances et bruitages (pluie, pas, porte, foule, moteur) à partir d'une description, jusqu'à 30 s. Cliquez sur **Create the sound**.
- **Voice :** écrivez la phrase, choisissez la voix et la vitesse, cliquez sur **Create the voice**.

Au centre apparaissent les versions créées, de la plus récente à la plus ancienne, chacune avec son lecteur et ses boutons : **Same settings, new take**, **Use these settings**, **Use in the montage**, **Save as...**, **Show in folder**. Chaque version est contrôlée automatiquement (silence, saturation, bruit, durée) et refaite si elle échoue ; le volume est le même pour toutes (-14 LUFS, comme YouTube et Spotify). Vos sons se trouvent aussi dans la bibliothèque, onglet **Audio**.

Mettre de la musique sur une vidéo

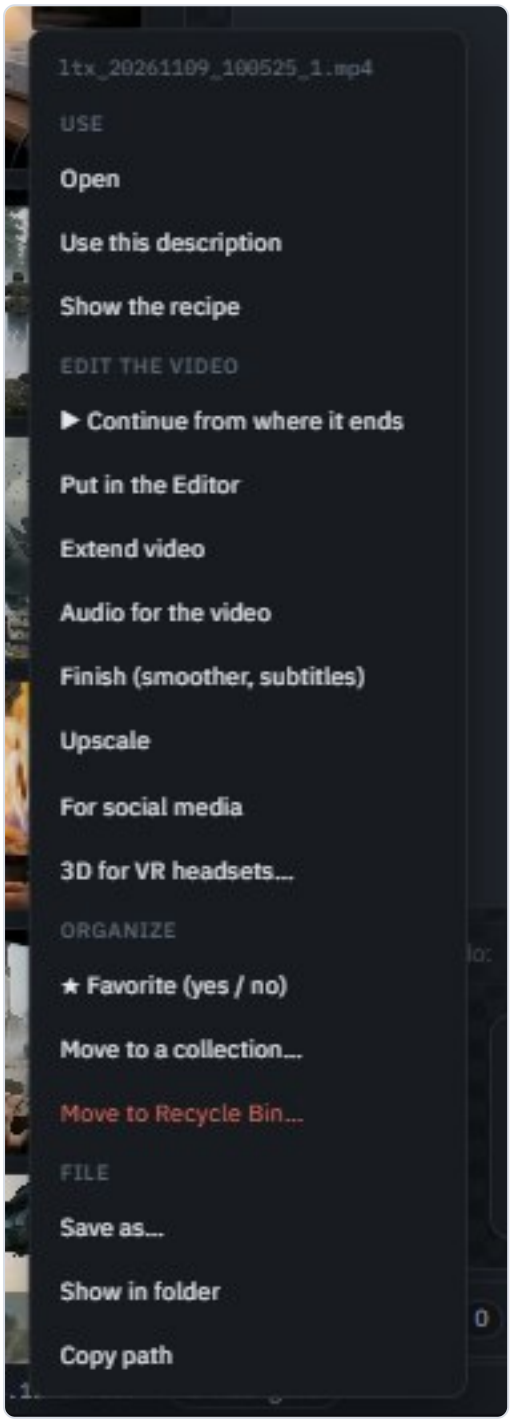
1. Dans l'outil Audio, cliquez sur une vidéo de la bibliothèque : la musique prend sa durée.

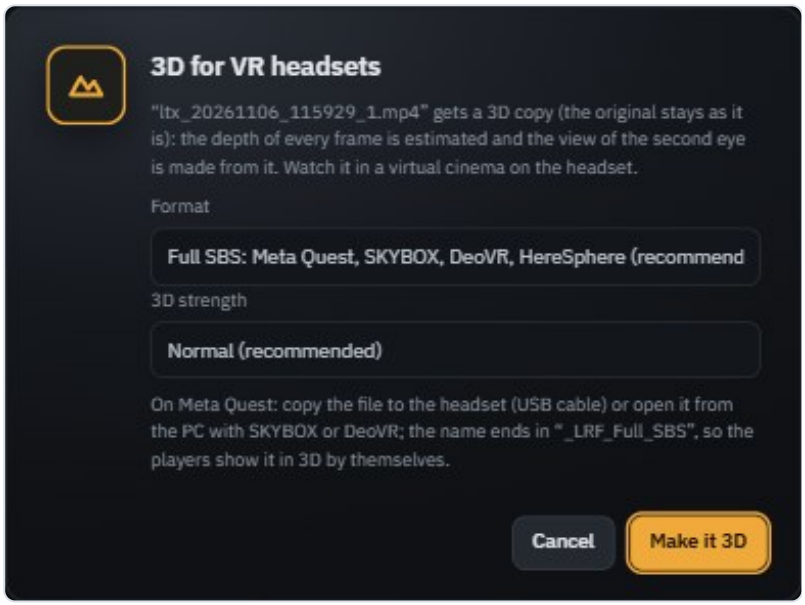
2. Créez la musique (ou le son) et écoutez les versions.
3. Cliquez sur **Put on the video** sous celle qui vous plaît. La musique est mixée sous le son d'origine et enregistrée comme **nouvelle vidéo** : l'originale n'est pas modifiée.

Le modèle de musique (ACE-Step 1.5 XL) est un extra : environ **18,5 Go**, téléchargés la première fois que vous demandez une musique. L'application vous demande avant de télécharger.

10. La 3D pour casques VR

Toute vidéo ou image peut recevoir une **copie en 3D** à regarder dans un casque VR (Meta Quest et autres), comme au cinéma : la profondeur de chaque image est estimée, et la vue du second œil est créée à partir d'elle.

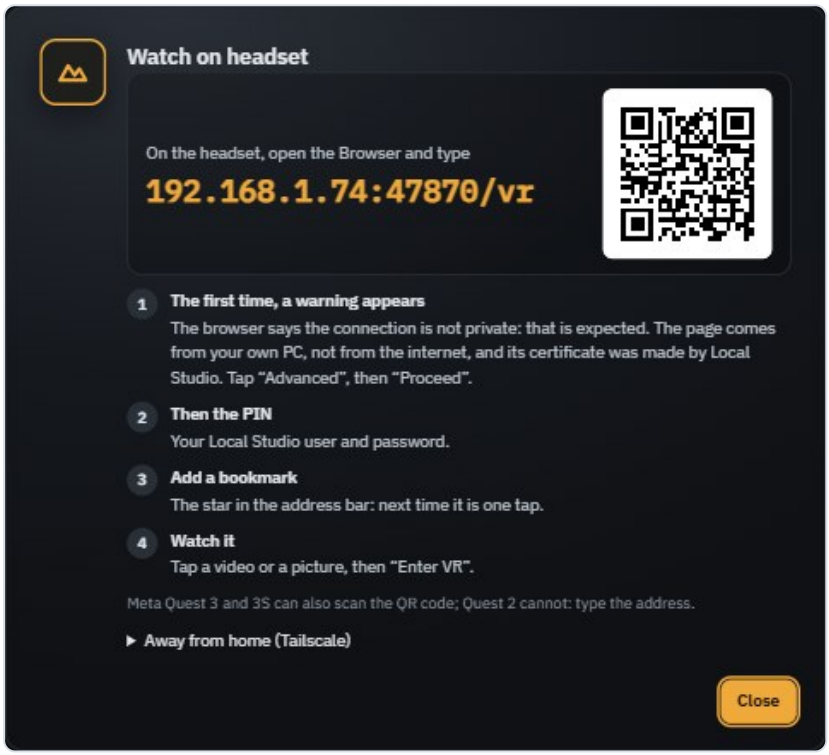




1. Clic droit sur une vidéo ou une image → **3D for VR headsets…**
2. Choisissez le **Format** : **Full SBS** (Meta Quest, SKYBOX, DeoVR, HereSphere : conseillé), Half SBS (anciens lecteurs et téléviseurs 3D), Top-Bottom, ou lunettes rouge-cyan (sans casque).
3. Choisissez la **3D strength** (Soft, Normal, Strong) et cliquez sur **Make it 3D**.

La première fois, un petit extra (environ 0,3 Go) est téléchargé. La copie 3D rejoint vos créations (dossier `Outputs\3d`) et l'onglet **3D** de la bibliothèque ; l'original reste intact.

Regarder dans le casque



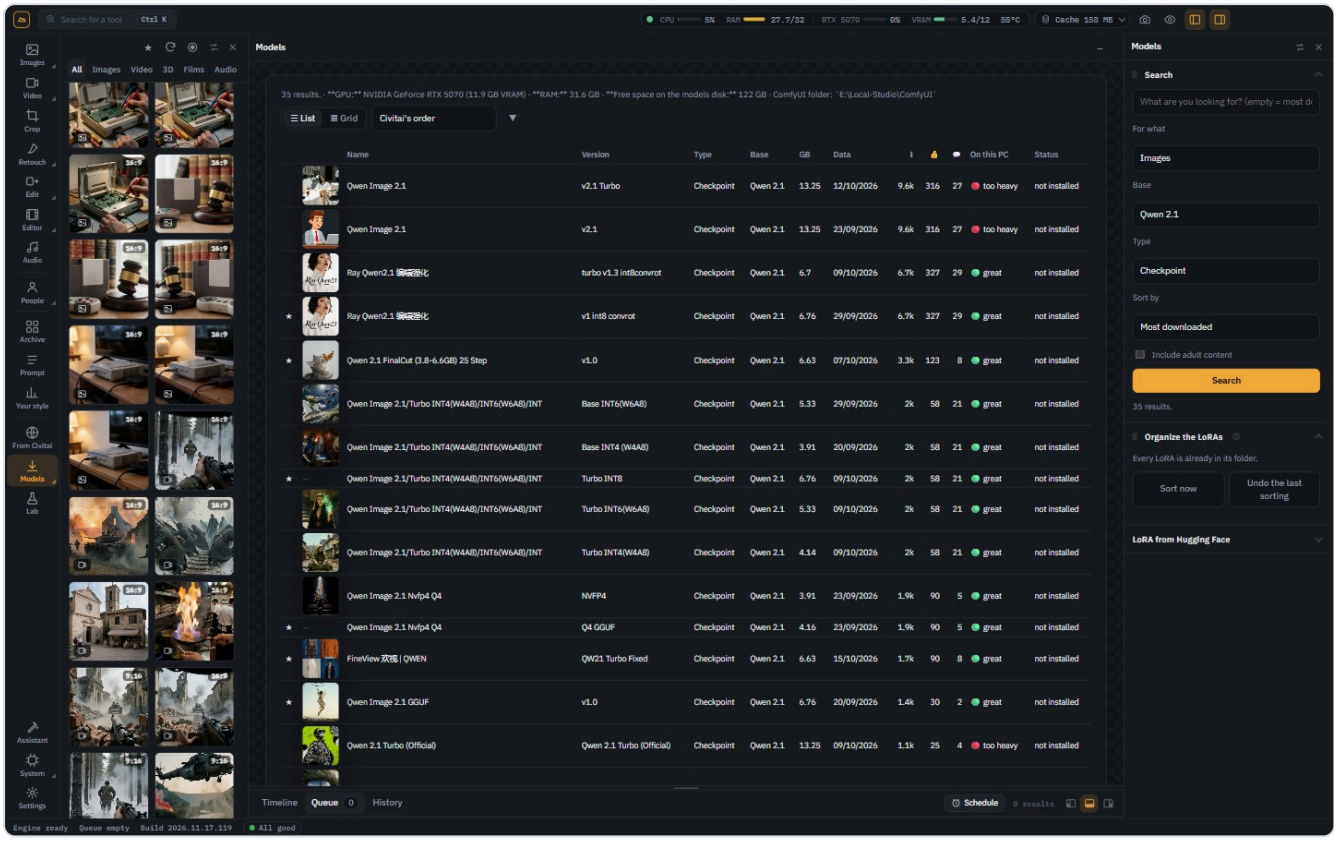
Rien à copier, aucune application à installer : le navigateur du casque ouvre vos copies 3D directement depuis le PC. Dans l'onglet **3D** de la bibliothèque, cliquez sur **Watch on headset**. « From the phone » doit être activé (chapitre 12) ; s'il ne l'est pas, la fenêtre propose **Turn on**.

1. Dans le casque, ouvrez le **Browser** et tapez l'adresse courte affichée, par exemple `192.168.1.74:47870/vr`. Les Meta Quest 3 et 3S peuvent aussi scanner le QR code ; pas le Quest 2.
2. La première fois, le navigateur indique que la connexion n'est pas privée : c'est normal, la page vient de votre propre PC. Touchez « Avancé », puis « Continuer ».
3. Connectez-vous avec votre utilisateur et votre mot de passe Local Studio, puis ajoutez un favori : la fois suivante, une seule touche suffit.
4. Touchez une vidéo ou une image, puis **Enter VR**. Les gâchettes latérales des manettes passent à la vidéo précédente / suivante ; appuyez sur le joystick pour recentrer.

Hors de chez vous (Tailscale) : la fenêtre affiche aussi l'adresse Tailscale. Si la page ne s'ouvre pas, autorisez une fois la page du casque dans le pare-feu Windows, dans PowerShell ouvert en tant qu'administrateur :

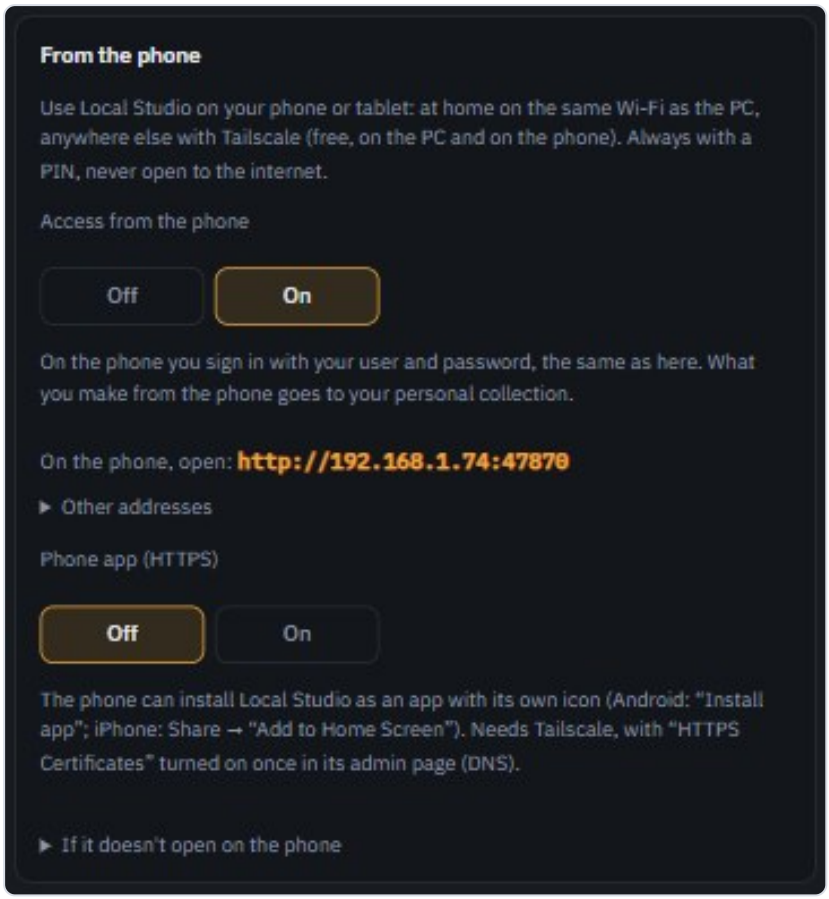
```
New-NetFirewallRule -DisplayName "Local Studio - headset (Tailscale)" -Direction Inbound -Protoc
ol TCP -LocalPort 47872 -RemoteAddress 100.64.0.0/10 -Action Allow -Profile Private
```

11. Modèles et LoRA



- **Models :** cherchez et téléchargez sur Civitai, et voyez comment chaque modèle tourne sur votre PC (colonne « On this PC »). Choisissez **For what**, la **Base** (par exemple **Qwen 2.1**, Krea 2, Z-Image, SDXL, Pony, Illustrious, Wan…), le **Type** (checkpoint ou LoRA) et cliquez sur **Search**. Les modèles de la communauté pour Qwen 2.1 ont aussi besoin de son encodeur de texte et de son VAE : s'ils manquent, l'application propose de les télécharger.
- Une clé Civitai (**Settings** → **Account**) est nécessaire pour certains fichiers. Certains modèles Hugging Face demandent d'accepter leur licence : ouvrez la page du modèle en étant connecté, cliquez sur « Agree and access repository » et enregistrez un jeton « Read » dans Settings → Account.
- **Vous avez déjà des modèles** de ComfyUI, Automatic1111, Forge, Fooocus, InvokeAI, SwarmUI, Stability Matrix, Pinokio, Kohya, FluxGym, OneTrainer, Wan2GP, LM Studio ou Ollama ? **Cleanup and updates** → **Find my models** les cherche sur les disques choisis et les range, pour ne rien télécharger deux fois.
- **Cleanup** montre les copies en double et laquelle supprimer. Les copies mises de côté par « Find my models » se vident d'un seul bouton (d'abord dans la Corbeille ; supprimées définitivement seulement après confirmation).
- **Train a LoRA** (Models → Train a LoRA) : donnez-lui un nom, un mot déclencheur, ajoutez 15 à 30 photos variées, cliquez sur « Write the captions », choisissez le modèle de base et Fast / Balanced / Quality, puis « Train the LoRA ». La première fois, ai-toolkit est installé (environ 5 Go). Sur une carte de 12 Go, « Fast » prend une vingtaine de minutes.
- **Make your own checkpoint** (Models → Make your own checkpoint) : mélangez jusqu'à trois modèles SDXL / Pony / Illustrious et intégrez jusqu'à quatre LoRA ; « Try it: before and after » montre la différence, « Make the checkpoint » l'enregistre parmi vos modèles.

12. Depuis le téléphone, chez vous et ailleurs (Tailscale)



L'activer

Sur le PC : **Settings** → **From the phone**. Sous **Access from the phone**, choisissez **On**. Sur le téléphone, vous vous connectez avec votre **utilisateur et votre mot de passe**, les mêmes que sur le PC, et ce que vous y créez va dans votre collection personnelle. (Sur un PC sans utilisateurs, le téléphone demande à la place un PIN de 6 à 12 chiffres : tapez-le ici et cliquez sur **Save the PIN**.) La page affiche l'adresse à ouvrir (**Other addresses** donne les autres). Rien n'est jamais ouvert sur internet.

Chez vous

Avec le téléphone sur le même Wi-Fi que le PC, ouvrez l'adresse affichée, par exemple `http://192.168.1.74:47870`, et connectez-vous avec votre utilisateur et votre mot de passe. Le téléphone dispose de sa propre application, avec quatre onglets : **Create** (une image ou une vidéo), **Queue**, **Collections** et **Edit**. Dans le menu du navigateur, choisissez **Ajouter à l'écran d'accueil** : Local Studio a sa propre icône.

Si le téléphone n'atteint pas le PC à la maison, Windows le bloque peut-être : quand Windows le demande, autorisez les « Réseaux privés » (la rubrique **If it doesn't open on the phone** donne une commande pour cela).

Hors de chez vous, avec Tailscale

Tailscale est gratuit pour un usage personnel. Il relie vos appareils de façon privée, où qu'ils soient.

1. Installez Tailscale sur le PC et sur le téléphone, et connectez-vous **sur les deux avec le même compte**. Dans la console d'administration Tailscale, laissez **MagicDNS** activé.

2. Settings → From the phone affiche désormais aussi l'adresse Tailscale, par exemple `http://my-pc:47870`. Elle fonctionne chez vous et ailleurs : une seule adresse à retenir.
3. **Pare-feu Windows, une seule fois.** Ouvrez PowerShell **en tant qu'administrateur** (Démarrer → tapez PowerShell → clic droit → Exécuter en tant qu'administrateur) et lancez :

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

   Sans droits d'administrateur, la commande échoue avec « Accès refusé ». La règle n'ouvre le port qu'à vos propres appareils Tailscale ; le mot de passe reste demandé.

L'installer comme une application (HTTPS)

Avec une adresse HTTPS, le téléphone installe Local Studio comme une vraie application, avec des notifications à la fin de chaque tâche.

1. Dans la console d'administration Tailscale, rubrique **DNS**, activez **HTTPS Certificates** (une fois).
2. Sur le PC : Settings → From the phone → **Phone app (HTTPS) : On**. L'adresse s'affiche : `https://<nom-du-pc>.<tailnet>.ts.net:47871`. Le certificat se renouvelle seul chaque mois.
3. Ouvrez aussi le port 47871, toujours dans PowerShell en administrateur :

   ```
   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 : menu du navigateur → **Installer l'application**. iPhone : Partager → **Sur l'écran d'accueil**. Dans les réglages de l'application, activez **Notify me when a job ends**.

Sans HTTPS, Android crée seulement un raccourci vers le navigateur, pas une application.

13. Plusieurs personnes, un seul studio

La fenêtre du PC et autant de téléphones, navigateurs et casques que vous voulez peuvent être connectés en même temps. Ils utilisent tous **le même Local Studio, la même file d'attente et la même carte graphique**. Les tâches attendent leur tour et s'exécutent l'une après l'autre : une tâche lancée depuis le téléphone apparaît dans la file du PC, et inversement ; la file indique à chacun quand la sienne démarrera. L'adresse locale et l'adresse Tailscale sont deux chemins vers le même studio. Avec les utilisateurs (chapitre 4), chacun se connecte avec son nom et retrouve ses collections.

Deux PC

Deux studios qui travaillent en même temps demandent deux PC, chacun avec sa carte graphique et son Local Studio (et sa place dans la licence : un achat couvre 2 PC). Tailscale donne à chaque PC son propre nom, donc chaque studio a sa propre adresse, par exemple `http://studio-1:47870` et `http://studio-2:47870`. Sur chaque PC, activez « From the phone » (chaque PC a ses propres utilisateurs) et lancez une fois la commande du pare-feu. Le téléphone atteint les deux : ajoutez chacun à l'écran d'accueil et renommez les icônes (« Studio 1 », « Studio 2 »). Chaque PC garde sa file, ses collections et ses réglages.

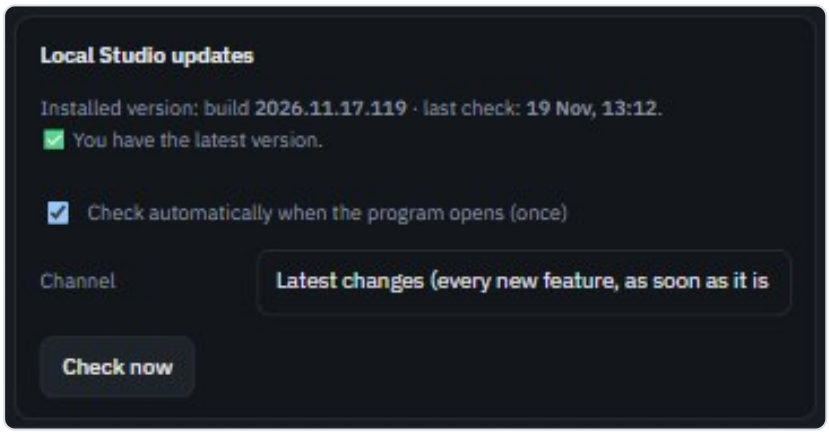
14. Garder le PC en bonne santé

Le **voyant de santé** de la barre d'état est vert quand tout va bien. Jaune ou rouge, il signale quelque chose à vérifier ; cliquez dessus pour savoir quoi et comment y remédier :

- un disque presque plein (modèles et vidéos prennent de la place : un modèle vidéo occupe 10 à 20 Go) ;
- Windows qui utilise le disque comme mémoire, ce qui ralentit énormément : fermez les programmes inutiles ou choisissez des modèles plus légers ;
- une carte graphique trop chaude ;
- un pilote NVIDIA trop ancien pour votre carte.

Quand la mémoire est presque pleine, Local Studio la libère tout seul entre deux tâches, et une tâche qui bloque la carte graphique est relancée une fois. La page **System** affiche en temps réel le processeur, la mémoire, la carte graphique et sa mémoire, le disque et le moteur, avec des boutons d'entretien (vider le cache, effacer les anciens journaux) et le journal.

15. Mises à jour



Settings → **Local Studio updates** → **Check now**, puis **Update and restart**. Seuls les fichiers modifiés sont téléchargés ; vos modèles, créations et réglages restent. Avec **Check automatically when the program opens** coché, Local Studio vérifie tout seul une fois à chaque démarrage. **Channel** : « Latest changes » reçoit chaque nouveauté dès qu'elle est prête, « Stable » seulement les versions marquées comme publiées.

Les nouveautés de chaque version s'affichent dans l'application après la mise à jour. Si Local Studio ne démarre pas après une mise à jour, la version précédente revient d'elle-même. Relancer un nouvel installateur sur le même dossier fonctionne aussi : il ajoute seulement ce qui manque.

16. Sécurité et confidentialité

- Tout tourne **sur votre PC**. Rien de ce que vous créez n'est envoyé en ligne. Le réseau sert uniquement à télécharger les modèles et les extras, à Civitai si vous l'utilisez, aux mises à jour et à la vérification de la licence.
- **Adultes uniquement, toujours.** Local Studio refuse tout contenu de nudité ou sexuel impliquant des enfants ou de très jeunes personnes, et vous indique le mot qui a bloqué la demande.

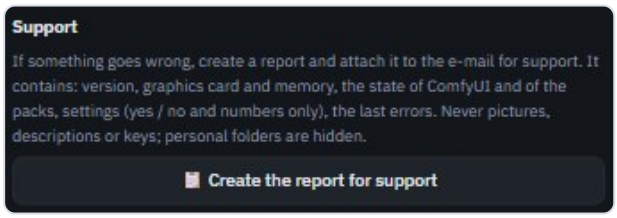
- **Train a LoRA** et **Make your own checkpoint** : les photos d'une personne réelle exigent la confirmation de son consentement, et ce qui en est tiré ne garde jamais d'images explicites.
- **Face swap** vous demande de confirmer que le visage est le vôtre, celui d'un personnage IA ou celui d'un adulte consentant. Le visage d'une personne réelle n'est jamais placé sur un contenu explicite.
- Les **collections protégées** gardent leurs fichiers chiffrés et se referment seules quand vous ne les utilisez pas.
- Vous êtes responsable de ce que vous créez et des licences des modèles que vous téléchargez (par exemple Qwen 2.1 : usage non commercial uniquement).

17. Ce que Local Studio ne fait pas

- Il ne fonctionne pas sans carte graphique NVIDIA, ni sur macOS ou Linux.
- Il n'utilise pas le cloud : la vitesse dépend de votre carte graphique. Les vidéos longues avec son sur une carte de 8 à 12 Go prennent du temps.
- Il n'entraîne pas de checkpoints complets à partir de zéro (il entraîne des LoRA, et crée des checkpoints par mélange).
- Plusieurs téléphones partagent une seule carte graphique : les tâches s'exécutent l'une après l'autre, pas en même temps.

18. En cas de problème, et assistance

Problème	Que faire
« No NVIDIA card »	Vérifiez que la carte est branchée (et allumée, si elle est externe) et installez le pilote NVIDIA Studio.
Le moteur plante pendant les vidéos longues	Installez le pilote NVIDIA **Studio**, puis choisissez la qualité « Fast » ou une vidéo plus courte.
Mémoire vidéo saturée	Qualité « Fast », une vidéo plus courte ou plus petite, fermez les autres programmes qui utilisent la carte.
Tout est très lent	Regardez le voyant de santé : sans doute la mémoire ou le disque. Fermez les autres programmes.
Un téléchargement s'est arrêté	Cliquez de nouveau sur le bouton de téléchargement : il reprend là où il en était.
Le téléphone ne se connecte pas hors de chez vous	Même compte Tailscale sur les deux, MagicDNS activé, la commande du pare-feu lancée en administrateur, « From the phone » activé.
Le casque n'ouvre pas la page	Même Wi-Fi que le PC, « From the phone » activé, l'adresse tapée telle qu'affichée ; hors de chez vous, la commande du pare-feu pour le casque.
La fenêtre d'activation revient sans cesse	Connectez le PC à internet et vérifiez que l'horloge est à l'heure.
Le lien de téléchargement de localstudiohq.com a expiré	Ouvrez votre compte sur localstudiohq.com : il vous en donne un nouveau.



Assistance : écrivez à **support@zeroglabs.it**. Cliquez d'abord sur **Settings → Support → Create the report for support** : cela crée un .zip dans votre dossier Téléchargements (PC, versions, état du moteur, dernières erreurs). Il ne contient jamais vos images, descriptions ou clés. Joignez-le à votre e-mail.

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