BIERKÖNIG

VISUAL-PRODUKTION

Die komplette Arbeitsmappe
für externe Ersteller.

Alle drei Leinwände. Exakte Formate.
Testgrafiken, Arbeitswege und Anlieferung.

01 FASCIA-BOARD

02 STAGE-LIGHTBOX

03 4K-SCREEN

OneKODI Visualcenter | Ausgabe September 2026



Alles an einem Ort.

Zuerst die passende Leinwand wählen. Danach anhand des Kapitels gestalten, prüfen und anliefern.

01 FASCIA-BOARD — 03-10
3840 × 2048 px | Cabinet-Mapping V2

02 STAGE-LIGHTBOX — 11-15
1280 × 1440 px | 2 identische Panels à 640 × 1440

03 4K-SCREEN — 16-20
3200 × 1800 px | durchgehendes 16:9-Bild

04 ANLIEFERUNG — 21
WeTransfer, Dropbox oder Google Drive an at@nf1.tv

Die Originalvorlagen sind dabei.

Test-PNGs, Kontroll-Overlays, Schwarzmaske und Positionstabellen sind als **Dateianlagen in dieser PDF** enthalten. In einem PDF-Reader über „Anlagen“ öffnen. Browser zeigen diese unter Umständen nicht an; dann das zusätzliche ZIP-Paket verwenden.

Arbeitsgrundlage: bestehende OneKODI-Produktionen, freigegebenes Fascia-Mapping und verlinkte Herstellerhilfen. Technische Abweichungen vor der Produktion abstimmen. Erstabnahme vor Showeinsatz.

Richtig anlegen. Direkt anliefern.

Das Fascia-Board ist eine lange LED-Bande. Die Videodatei verpackt diese Bande in acht Zeilen.

3840 × 2048
Pixel im finalen Export

256 × 256
Pixel je Cabinet

15 × 8
Cabinet-Raster in der Datei



Calvin Kleinen: Referenzgrafik ohne Kontrollnummern

01 Ein Format, kein 16:9

3840 × 2048 px exakt. Keine Anpassung auf 3840 × 2160 oder 1920 × 1080.

02 Motiv und Hintergrund trennen

Logos, Fotos und Titel nur in den zehn freigegebenen Motivgruppen. Der Hintergrund läuft auch durch die Zwischen-Cabinets.

03 Ein zusammenhängender Verlauf

Am Ende einer Dateizeile geht das Bild links in der nächsten Zeile weiter. Nicht spiegeln, nicht neu beginnen.

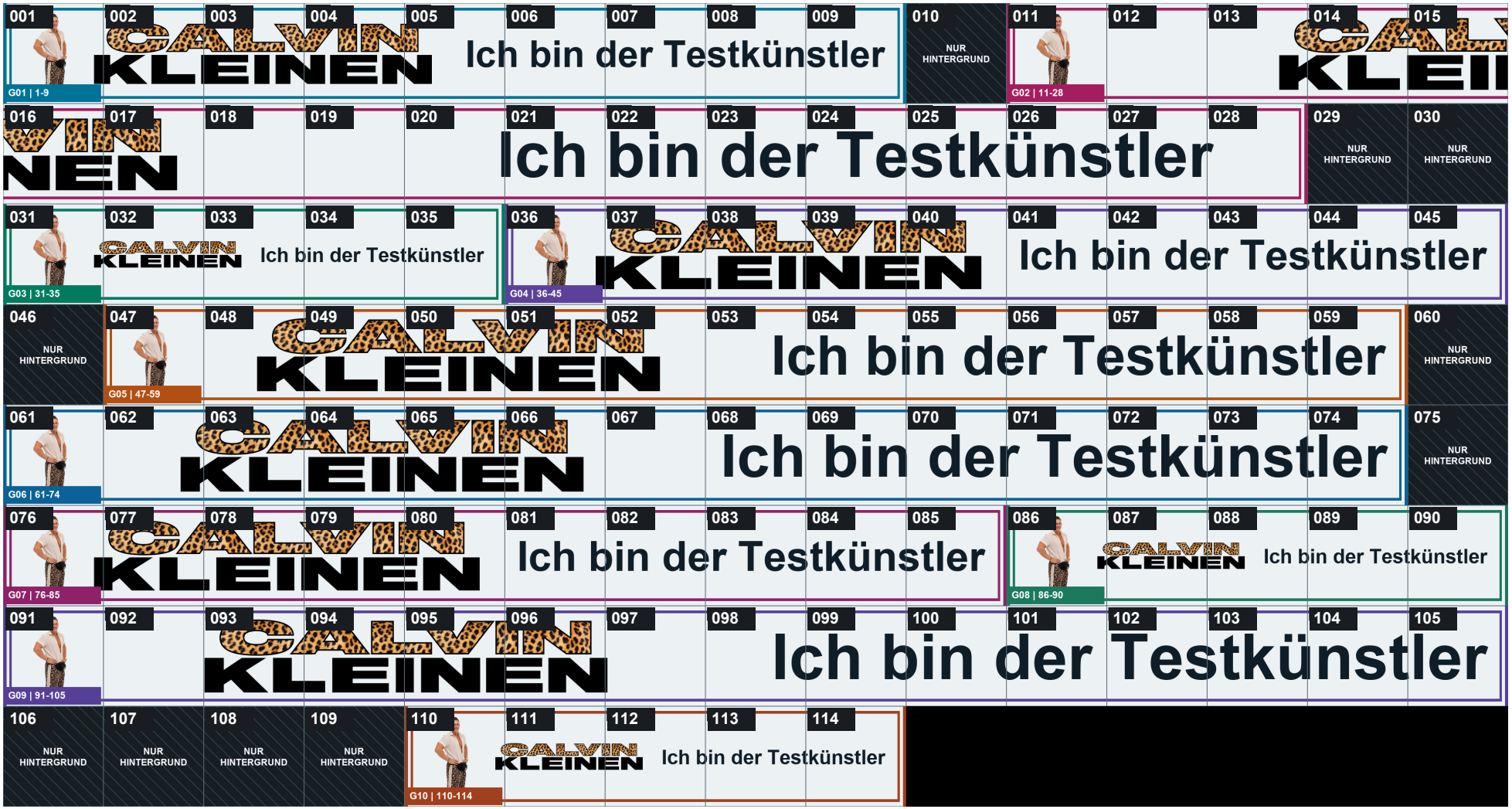
04 Projektstandard

10,000 Sekunden, 30 fps konstant, 300 Bilder, progressiv, quadratische Pixel. H.264/MP4 ohne Ton; SDR Rec.709 empfohlen.

Wichtig: Der gefaltete Datei-Preview ist kein Bühnenfoto. Zeilenumbrüche dürfen Motive teilen, sofern diese auf der realen Motivgruppe vollständig zusammenlaufen.

Der verbindliche Cabinet-Plan

Nummerierung von links nach rechts, dann in der nächsten Zeile wieder links. Keine Schlangenlinien-Reihenfolge.



Farbig: freigegebene Motivgruppen. **Schraffiert:** nur Hintergrund, keine Logos/Fotos/Texte. **Schwarz:** 115-120 existieren nicht.

Hier dürfen die Motive stehen

Alle Maße gelten vor dem Falten auf der gedanklich abgewickelten Bande. Jede Motivgruppe ist 256 px hoch.

Gruppe	Physische Gruppe	Motiv-Cabinets	Motivfläche px	U-Start	U-Ende*
G01	001-009	001-009	2304 × 256	0	2304
G02	011-030	011-028	4608 × 256	2560	7168
G03	031-035	031-035	1280 × 256	7680	8960
G04	036-045	036-045	2560 × 256	8960	11520
G05	047-059	047-059	3328 × 256	11776	15104
G06	061-074	061-074	3584 × 256	15360	18944
G07	076-085	076-085	2560 × 256	19200	21760
G08	086-090	086-090	1280 × 256	21760	23040
G09	091-107	091-105	3840 × 256	23040	26880
G10	108-114	110-114	1280 × 256	27904	29184

*** U-Ende exklusiv:** Der Endwert gehört nicht mehr zur Gruppe. Beispiel G02: U = 2560 bis 7167; 7168 ist bereits Cabinet 029.

Nur Hintergrund: 010, 029-030, 046, 060, 075 und 106-109. Diese Cabinets bleiben sichtbar und werden nicht pauschal schwarz geschaltet.

Nicht vorhanden: 115-120. Im Export vollständig schwarz: x = 2304 bis 3839, y = 1792 bis 2047.

Gestaltungsempfehlung: Mindestens 24 px Luft zu den äußeren Motivgrenzen und oben/unten einplanen. Auch Drehungen, Wippen, Schatten und Leuchten müssen während der gesamten Animation innerhalb der erlaubten Gruppe bleiben.

015 auf 016: nebeneinander, nicht untereinander

Die rechte Kante von Cabinet 015 setzt sich an der linken Kante von Cabinet 016 fort - zur selben Zeit und auf gleicher lokaler Höhe.

SO LIEGT ES IN DER DATEI

013 256 × 256	**014** 256 × 256	**015** 256 × 256

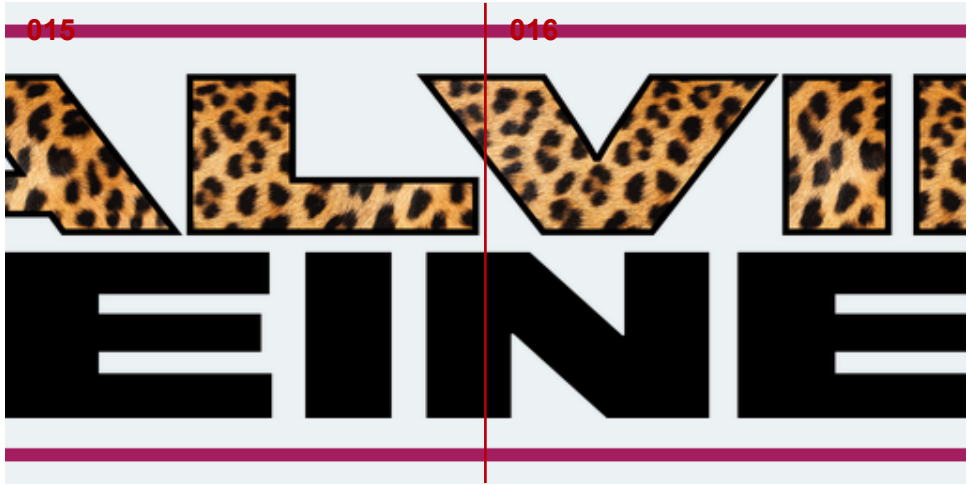
Dateizeile 1: ... 013 | 014 | 015

016 256 × 256	**017** 256 × 256	**018** 256 × 256

Dateizeile 2: 016 | 017 | 018 ...

Im gepackten Bild darf ein Titel am Zeilenende abgeschnitten aussehen. Sein nächster Teil gehört an den linken Rand der nächsten Zeile, nicht direkt unter das Ende.

AUF DER BANDE IST ES EIN BILD



Originalausschnitte der Testgrafik, direkt zusammengesetzt.

Cabinet 015: x 3584-3839 / y 0-255
Cabinet 016: x 0-255 / y 256-511

Beispiel: Lokale Höhe 100 bedeutet y = 100 in 015 und y = 356 in 016. Benachbarte Pixel müssen bildlich fortsetzen, nicht identisch sein.

Nahtprüfung: Beide 256 × 256-Ausschnitte im gleichen Frame extrahieren und nebeneinanderlegen. Himmel, Linien, Licht und Bewegung müssen ohne Sprung weiterlaufen.

Ein Hintergrund für die ganze Bande

Hintergrund und Motive getrennt bauen. Erst die räumliche Kontinuität lösen, dann die Inhalte darüber platzieren.

01 Nahtloses Hintergrund-Modul

Einen Streifen mit 3840 × 256 px anlegen. Er muss horizontal kachelbar sein: rechte Kante setzt links nahtlos fort. Für Animationen muss das in **jedem** Frame gelten.

02 Synchron auf acht Zeilen verteilen

Dasselbe Modul achtmal einsetzen, Skalierung 100 %, identischer In-Punkt, identische Dauer und Geschwindigkeit. Alle Kopien beginnen bei Frame 0. Nicht je Zeile neu zufällig simulieren.

03 Kontinuität zuerst im Doppel prüfen

Zwei Kopien nebeneinander ergeben 7680 × 256 px. Die Naht in der Mitte darf weder im Stand noch in Bewegung auffallen. Ein beliebiges Landschaftsvideo ist nicht automatisch kachelbar.

04 Erst danach Motive und Schwarzmaske

Logos/Fotos/Texte gruppenweise darüberlegen. Hintergrund-Cabinets behalten den Hintergrund. Ganz oben die Schwarzmaske für 115-120 einsetzen.

ZEILENPOSITIONEN IM ENDEXPORT

Zeile / Cabinets	Y oben	Premiere Y	FCP Y
1 / 001-015	0	128	896
2 / 016-030	256	384	640
3 / 031-045	512	640	384
4 / 046-060	768	896	128
5 / 061-075	1024	1152	-128
6 / 076-090	1280	1408	-384
7 / 091-105	1536	1664	-640
8 / 106-120	1792	1920	-896

Für 3840 × 256-Module: **Premiere X = 1920**, Anker = 1920/128. **Final Cut X = 0**, Anker = 0/0. Skalierung jeweils 100 %; keine automatische Größenanpassung.

Alternative ohne sichtbare Wiederholung: Einen durchgehenden Panoramaverlauf extern in acht passgenaue 3840 × 256-Segmente rendern. Alle Segmente benötigen dieselbe Zeitbasis und fortlaufende Bildkoordinaten.

Denkmodell: 30.720 × 256 px inklusive 115-120; davon 29.184 × 256 px vorhanden. Dies ist kein erforderliches NLE-Sequenzformat. Die Streifen-Methode vermeidet überbreite Sequenzen.

Adobe Premiere Pro

Native Größen verwenden. Die komplette Grafik entsteht im finalen 3840 × 2048-Container, nicht durch nachträgliches Skalieren.

01 Endsequenz erstellen

Benutzerdefiniert: **3840 × 2048**, 30,00 fps, quadratische Pixel (1,0), keine Halbbilder. Dauer 10 s. Kontroll-Overlay auf die oberste Prüfspur legen.

02 Hintergrund als Untersequenz

BG_LOOP mit 3840 × 256 px und gleicher Bildrate erstellen. Acht Instanzen in der Endsequenz überlagern. Positionen siehe Seite 7. Automatische Bildgrößenanpassung ausschalten.

03 Motive je Gruppe bauen

Eine transparente Untersequenz pro Gruppe, z. B. **G02 = 4608 × 256 px**. Foto, Logo und Text vollständig darin gestalten. Alle internen Animationen hier anlegen, nicht getrennt je Dateizeile.

04 Bei Zeilenwechsel duplizieren

Dieselbe Gruppen-Untersequenz bei gleichem Zeitstand in beide Zeilen einsetzen. Unter Bewegung: Skalierung 100 %, mittiger Anker. Die Bildgrenze schneidet nur das Verpackungsformat.

05 Schwarzmaske und Export

Schwarzmaske deckend über alle Inhalte legen. Kontroll-Overlay ausblenden. H.264/MP4 exakt mit Projektmaßen exportieren; Audio deaktivieren. Datei danach separat prüfen.

G02: KONKRETES BEISPIEL

Cabinets 011-028 bilden eine gemeinsame Motivfläche von **4608 × 256 px**. Sie wird bei Cabinet 015/016 lediglich umgebrochen.

Instanz	Position X / Y
Zeile 1	4864 / 128
Zeile 2	1024 / 384

Für beide Instanzen:
Ankerpunkt: 2304 / 128
Skalierung: 100 %
Rotation: 0°
Identischer In-Punkt und identische Dauer.

Ergebnis: Zeile 1 zeigt die ersten 1280 Quellpixel bei x 2560-3839. Zeile 2 zeigt die nächsten 3328 Quellpixel bei x 0-3327. Cabinets 029-030 bleiben motivfrei.

Adobe: Sequenzeinstellungen

Adobe: Position und Ankerpunkt

Final Cut Pro für Mac

Gleiche Geometrie, andere Positionswerte: Final Cut verwendet bei Transformieren den Bildmittelpunkt als Bezug.

01 Projekt manuell festlegen

Format **Eigene / Custom**: 3840 × 2048, 30p; Standard-Farbraum Rec.709. Nicht die Maße des ersten importierten Clips automatisch übernehmen.

02 Automatisches Einpassen vermeiden

Für die eingesetzten Streifen und Motivgruppen im Videoinspektor **Räumliche Anpassung / Spatial Conform: Keine / None** wählen. Transformieren: Skalierung 100 %, Rotation 0°, Anker 0/0.

03 Hintergrund und Motive verbinden

BG_LOOP als 3840 × 256-Verbundclip mit eigenen Einstellungen oder als entsprechend gerenderten Clip einsetzen. Acht synchron startende Kopien als verbundene Clips stapeln. Y-Werte auf Seite 7.

04 Gruppen über den Umbruch führen

Motive in eigenen transparenten Verbundclips anlegen, G02 z. B. 4608 × 256. Zwei Instanzen desselben Verbundclips verwenden. Nicht unabhängig animieren oder spiegeln.

05 Ohne Größenwechsel ausgeben

Schwarzmaske darüber, Prüfoverlay aus. Exportmaße kontrollieren. Falls das MP4-Preset umskaliert: nativen ProRes-Master ausgeben und mit Compressor maßhaltig in H.264/MP4 ohne Audio wandeln.

G02: POSITIONEN IN FINAL CUT

Diese Werte gelten für ein 3840 × 2048-Projekt, einen 4608 × 256-Quellclip, **Spatial Conform: None** und unveränderten mittigen Anker.

Instanz	Position X / Y
Zeile 1	+2944 / +896
Zeile 2	-896 / +640

Bezug: X positiv = rechts, Y positiv = oben.
X_FCP = X_Mittelpunkt - 1920
Y_FCP = 1024 - Y_Mittelpunkt

Nicht die Premiere-Zahlen direkt in Final Cut übernehmen. Mit dem Cabinet-Overlay kontrollieren.

Apple: Eigene Projekteinstellungen

Apple: Spatial Conform / Keine

Apple: Transformieren von Clips

Apple: Exportziele / Compressor-Bildgröße

Compressor: Benutzerdefinierte Bildgröße

Abgabe und Qualitätskontrolle

Vor dem Versand die tatsächliche Exportdatei prüfen, nicht nur die Vorschau in der Schnittsoftware.

Parameter	Anlieferung
Bildgröße	3840 × 2048 px exakt
Container / Codec	MP4 / H.264
Bildrate	30 fps konstant, progressiv
Pixel	Quadratisch, 1:1
Standard-Loop	10,000 s / 300 Bilder
Audio	Keine Audiospur
Farbraum	SDR Rec.709 empfohlen
Standbild	PNG, gleiche Pixelmaße
115-120	Deckend schwarz

Codec, Länge oder Bildrate abweichend? Vorher mit OneKODI Visualcenter abstimmen. Bitrate nach Motivkomplexität wählen: keine sichtbaren Blöcke, ausgefransten Schriften oder Farbstufen. Keine pauschale Gerätefreigabe für andere Formate.

Dateiname: Artist_Titel_FasciaBoard_3840x2048_30p_10s_V01.mp4
Beilegen: finale Datei und ein Vorschau-Standbild; keine Kontaktbögen statt Zuspielgrafik.

CHECKLISTE

- ☐ Alle Motive bleiben in den freigegebenen Gruppen, auch bei maximaler Bewegung und Leuchteffekten.
- ☐ 015/016 im gleichen Frame nebeneinander geprüft; ebenso 030/031, 045/046, 060/061, 075/076, 090/091 und 105/106 für den Hintergrund.
- ☐ Kein künstlicher Übergang von 114 zurück auf 001 verlangt. 115-120 bleiben schwarz.
- ☐ Keine Skalierung, kein Zoom, kein Overscan, keine Spiegelung und keine weichen Maskenkanten an den Faltstellen.
- ☐ Loop zweimal hintereinander abgespielt: kein Sprung, kein Schwarzbild, kein zusätzliches gehaltenes Endbild.
- ☐ Cabinet-Nummern, Schraffuren und Hilfslinien ausgeblendet. Ä, Ö, Ü und ß korrekt. Dateiname eindeutig versioniert.

Vorlagenpaket: Original-Testgrafiken, transparentes Kontroll-Overlay, Schwarzmaske und Positions-CSV für sämtliche Motivgruppen. Overlay nur zur Prüfung, Schwarzmaske bleibt im Export.

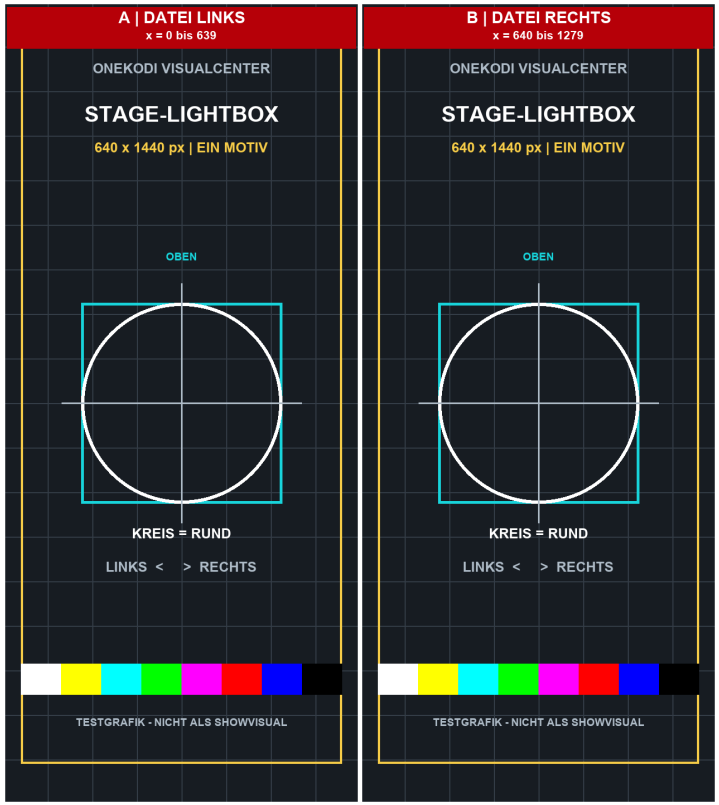
Basis: OneKODI-Mapping V2, Calvin-Testgrafik und offizielle Adobe-/Apple-Hilfen. Menüs versionsabhängig. Erstabnahme vor Showeinsatz.

Ein Motiv. Zweimal synchron.

Verbindliches Dateiformat aus den bisherigen Produktionen: zwei vollständige Hochkantmotive nebeneinander.

1280 × 1440 px

Gesamte Videodatei | Seitenverhältnis 8:9



01 Pro Hälfte: 640 × 1440 px

A liegt in der Datei links, B rechts. Jede Hälfte enthält das vollständige Motiv: Hintergrund, Künstler, Logo und Titel.

02 Gleiches Bild, gleiche Zeit

Ein einziges Panel gestalten und animieren. Dieses zweimal verwenden, ungespiegelt und mit identischem Startbild.

03 Keine Brücke über die Mitte

Die Grenze bei x = 640 ist eine Inhaltsgrenze. Keine Gesichter, Schriftzüge oder Logos über beide Hälften ziehen.

04 Standard für diese Produktionen

10 Sekunden, 30 fps konstant, 300 Bilder, progressiv, quadratische Pixel. MP4/H.264 ohne Ton; SDR Rec.709 empfohlen.

Aufteilung und Hintergrund

Anders als beim Fascia-Board wird kein fortlaufender Panoramastreifen auf Zeilen verteilt.

Teil	X-Bereich in der Datei	Y-Bereich	Größe
A / Datei links	0 bis 639	0 bis 1439	640 × 1440 px
B / Datei rechts	640 bis 1279	0 bis 1439	640 × 1440 px

01 Hintergrund im Panel anlegen

Eine 640 × 1440 große Fläche vollständig füllen. Bewegte Texturen, Licht, Partikel und Motive gemeinsam in diesem Panel aufbauen.

02 Erst fertigstellen, dann verdoppeln

Beide Instanzen stammen aus derselben Sequenz bzw. demselben Compound-Clip. Gleicher In-Punkt, gleiche Dauer und keine abweichenden Effekte auf der Kopie.

03 Keine künstliche Naht herstellen

Die rechte Kante von A muss nicht zur linken Kante von B passen. Die Inhalte werden wiederholt, nicht zu einem Panorama verbunden. Ein zusammenhängender Hintergrund innerhalb jedes Panels bleibt selbstverständlich Pflicht.

04 Randabstand für Inhalte

Empfehlung: 32 px links/rechts und 72 px oben/unten je Panel. Logo, Text, Gesicht und deren Bewegung möglichst innerhalb dieser 5-%-Hilfslinie halten. Hintergrund bis zum Rand füllen.

> A/B bezeichnet die **Dateihälften**, nicht die physische Bühnenzuordnung. Dieses Handout definiert die Videoaufteilung; ein physischer Cabinet-Plan ist nicht Bestandteil dieser Vorlage.

Adobe Premiere Pro

Ein Panel als eigene Sequenz gestalten und zweimal unverändert in die Ausgabesequenz einsetzen.

01 Panel-Sequenz erstellen

Neue Sequenz, benutzerdefiniert: 640 × 1440 px, 30,00 fps, quadratische Pixel, progressiv. PANEL_MASTER auf exakt 10 Sekunden anlegen und vollständig gestalten.

02 Ausgabesequenz erstellen

Neue Sequenz STAGE_LIGHTBOX_OUTPUT: 1280 × 1440 px, ebenfalls 30,00 fps. PANEL_MASTER zweimal auf getrennte Videospuren ziehen. Bei einer Nachfrage die Einstellungen der Ausgabesequenz beibehalten.

03 Positionen exakt eintragen

Beide Instanzen bei 00:00:00:00 starten. Unter Bewegung: Skalierung 100 %, Drehung 0°, Ankerpunkt 320 / 720. Position A = 320 / 720, Position B = 960 / 720. Keine automatische Anpassung auf Framegröße.

04 Kontrollgrafik verwenden

Die mitgelieferte 1280 × 1440 Testgrafik bei 100 % prüfen: Position 640 / 720, Anker 640 / 720. Beide Kreise bleiben rund, jede Hälfte ist vollständig. Kontrollspur vor der finalen Ausgabe deaktivieren.

Instanz	Quelle	Position X / Y	Anker X / Y	Skalierung
A	640 × 1440	320 / 720	320 / 720	100 %
B	640 × 1440	960 / 720	320 / 720	100 %

Adobe: benutzerdefinierte Sequenz-Einstellungen

Final Cut Pro für Mac

Das Panel als Compound-Clip zusammenfassen; seine native Größe darf nicht automatisch angepasst werden.

01 Panel vorbereiten

Benutzerdefiniertes Projekt mit 640 × 1440 px und 30p anlegen. Den gesamten 10-Sekunden-Inhalt gestalten und als Compound-Clip PANEL_MASTER zusammenfassen. Dessen Eigenschaften auf 640 × 1440 prüfen.

02 Ausgabeprojekt anlegen

Benutzerdefiniertes Projekt: 1280 × 1440 px, 30p, Standard/Rec.709. Einen 10-Sekunden-Gap als Basis setzen. PANEL_MASTER zweimal als verbundene Clips bei exakt demselben Startpunkt darüber platzieren.

03 Automatische Anpassung abschalten

Bei beiden Instanzen im Video-Inspector Spatial Conform / Räumliche Anpassung auf None / Keine stellen. Transformieren: Skalierung 100 %, Drehung 0°, Anker X/Y = 0/0.

04 Links und rechts positionieren

A: Position X = -320, Y = 0. B: Position X = +320, Y = 0. Die Werte beziehen sich auf die Mitte des Ausgabeprojekts. Nicht spiegeln und keine zeitliche Versetzung verwenden.

Instanz	Position X	Position Y	Anker X / Y	Skalierung
A	-320	0	0 / 0	100 %
B	+320	0	0 / 0	100 %

Apple: Projekteinstellungen

Apple: Position, Skalierung und Ankerpunkt

Apple: Spatial Conform und native Framegröße

Exportieren. Prüfen. Anliefern.

Die Prüfdatei wieder importieren: Ein korrektes Projekt allein garantiert noch keinen unveränderten Export.

Eigenschaft	Anlieferung
Auflösung	1280 × 1440 px exakt
Länge / Bildrate	10,000 s / 30 fps konstant
Bildanzahl	300 Frames, progressiv
Pixel-Seitenverhältnis	1:1 / quadratisch
Format / Codec	MP4 / H.264
Ton	Keine Audiospur
Farbe	SDR Rec.709 empfohlen

Export in Premiere

H.264 wählen. Größe und 30 fps im Exportdialog kontrollieren; Audioexport ausschalten. Keine schwarzen Balken und keine Größenänderung durch ein 1080p-/UHD-Preset.

Export in Final Cut

Native Größe beibehalten. Falls das MP4-Preset skaliert: ProRes-Master ohne Ton exportieren und über Compressor exakt in H.264/MP4 wandeln.

01 Bild und Grenzen prüfen

Linke und rechte Hälfte müssen im selben Frame identisch sein. Keine Spiegelung, Teilung eines Titels oder unterschiedliche Partikelbewegung. Die A/B-Zuordnungsgrafik ist nur für Tests.

02 Nahtloser Zeit-Loop

Zwei Kopien direkt hintereinander abspielen. Am Übergang weder Sprung noch Schwarzbild. Frame 299 muss sinnvoll zu Frame 0 weiterlaufen; kein zusätzliches Standbild anhängen.

03 Kontrollspuren entfernen

Testmuster und Hilfslinien im Showexport ausblenden. Zur Abgabe zusätzlich ein PNG-Vorschaubild in Originalauflösung bereitstellen.

04 An OneKODI übergeben

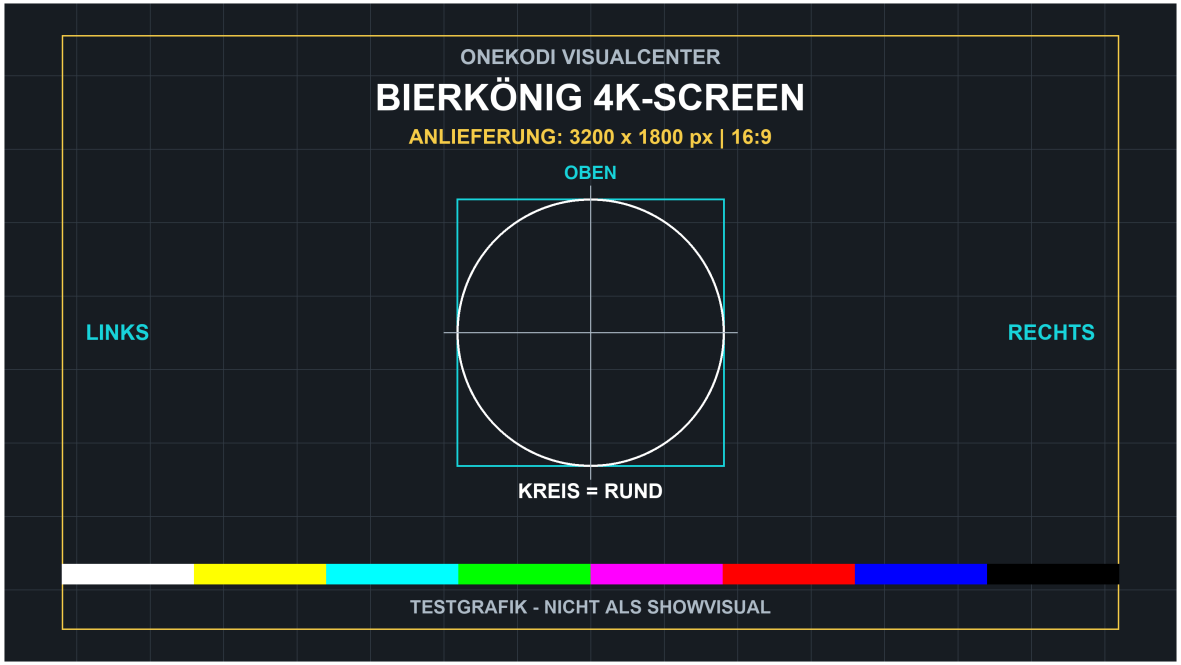
Download-Link per WeTransfer, Dropbox oder Google Drive an **at@nf1.tv**. Künstler, Titel, Leinwand und Version nennen. Details: separates Anlieferungsblatt.

Große Fläche. Ein vollständiges Bild.

Die 4K-SCREEN nutzt im bestehenden Produktionsworkflow eine ungeteilte 16:9-Datei.

3200 × 1800 px

Verbindliche Anlieferungsgröße dieses Workflows



01 Name ist nicht Exportformat

Die Bezeichnung 4K-SCREEN bedeutet hier nicht 3840 × 2160 px. Die bisherigen finalen Clips haben 3200 × 1800 px.

02 Keine Teilung, kein Falten

Ein durchgehendes Bild über die gesamte Fläche. Kein Cabinet-Packing und keine doppelte Hochkantkomposition.

03 Projektstandard

10 Sekunden, 30 fps konstant, 300 Bilder, progressiv, quadratische Pixel. MP4/H.264 ohne Ton; SDR Rec.709 empfohlen.

Testgrafik im Paket: Kreis und Quadrat kontrollieren die Proportionen. Weiß markiert den Außenrand, Gelb eine empfohlene 5-%-Inhaltszone. Das Raster ist kein Cabinet-Plan.

Bildfläche und Bewegungsraum

Keine Sondermasken erforderlich: Der Hintergrund füllt die komplette Datei von Kante zu Kante.

Bereich	X-Pixel	Y-Pixel	Bedeutung
Gesamtes Bild	0 bis 3199	0 bis 1799	3200 × 1800 px
Empfohlene Inhaltszone	160 bis 3039	90 bis 1709	2880 × 1620 px
Bildmitte*	1600	900	Mitte im NLE

01 Hintergrund als eine Fläche

Ein einziges 3200 × 1800 großes Hintergrund-Setup verwenden. Bei Fotos proportional vergrößern und kontrolliert beschneiden, bis alle Ränder gefüllt sind. Nicht verzerren.

02 Bewegung ohne freigelegte Kanten

Bei Kamerafahrt, Wippen oder Zoom genug Bildreserve außerhalb des sichtbaren Ausschnitts lassen. In jeder Animationsphase müssen alle vier Ecken bedeckt bleiben.

03 Logo, Titel und Künstler lesbar halten

Die gelbe Inhaltszone ist eine Gestaltungsempfehlung, keine technische Maske. Auch Leuchten, Schatten, Drehungen und bewegte Buchstaben beim größten Ausschlag prüfen.

* Koordinaten in dieser Tabelle laufen ab der linken oberen Dateiecke. Premiere verwendet diese Positionen; Final Cut setzt die Projektmitte auf X/Y = 0/0. Keine zusätzlichen Cabinet-Grenzen ableiten.

Adobe Premiere Pro

Direkt in der tatsächlichen Anlieferungsgröße arbeiten, nicht erst beim Export auf ein anderes Format skalieren.

01 Benutzerdefinierte Sequenz

Neue Sequenz SCREEN_MASTER: 3200 × 1800 px, 30,00 fps, quadratische Pixel und progressiv. Für die bisherigen Clips eine 10-Sekunden-Timeline verwenden.

02 Testbild in Originalgröße prüfen

4K-Screen_Test_3200x1800.png importieren. Unter Bewegung: Position 1600 / 900, Ankerpunkt 1600 / 900, Skalierung 100 %, Drehung 0°. Keine automatische Neuformatierung der Sequenz übernehmen.

03 Ebenen sauber aufbauen

Unten ein bildfüllender Hintergrund, darüber Künstler, Logo und Titel. Die transparente Hilfslinien-PNG kann bei gleicher Position und 100 % als oberste Kontrollspur dienen.

04 Animation im Bild kontrollieren

Bei Hintergrund-Zooms oder Schwenks stets alle Ränder prüfen. Vordergrundbewegung innerhalb der empfohlenen Inhaltszone planen. Schlüsselbilder für einen periodischen 10-Sekunden-Ablauf setzen.

05 Showexport erstellen

Hilfslinien/Testbild ausblenden. H.264/MP4 in 3200 × 1800 und 30 fps exportieren, Audio deaktivieren. Den fertigen Clip wieder importieren und über zwei Wiederholungen prüfen.

Positionswerte gelten für eine vollformatige 3200 × 1800 Quelle. Fotos und Logos mit anderen Abmessungen haben eigene Ankerpunkte; sie nach Gestaltung positionieren, nicht pauschal auf diese Werte zwingen.

Adobe: Sequenzformat, Bildrate und Pixel-Seitenverhältnis

Final Cut Pro für Mac

Projektgröße bewusst einstellen; automatische Anpassung und Export-Presets separat kontrollieren.

01 Benutzerdefiniertes Projekt

Neues Projekt SCREEN_MASTER erstellen, Videoformat Custom / Benutzerdefiniert: 3200 × 1800 px, 30p. Bibliothek/Projekt für Standard-SDR Rec.709 verwenden. Bildrate vor Beginn der Montage festlegen.

02 Testgrafik unverändert einsetzen

Die 3200 × 1800 Test-PNG importieren. Spatial Conform / Räumliche Anpassung auf None / Keine. Transformieren: Position 0/0, Anker 0/0, Skalierung 100 %, Drehung 0°.

03 Bildfüllendes Design erstellen

Hintergrund als Hauptclip, Künstler/Logo/Titel darüber als verbundene Clips anlegen. Für andersformatige Hintergründe proportional skalieren und den Bildausschnitt kontrollieren. Keine schwarzen Außenränder.

04 Animation und Hilfslinien prüfen

Die passende transparente Hilfslinien-PNG zur Kontrolle obenauf legen. Prüfen, dass Text, Gesicht, Logo und Bewegung innerhalb der geplanten Fläche bleiben. Kontrollspur vor dem Export deaktivieren.

05 Nativ ausgeben und prüfen

Exakt 10 Sekunden ohne Ton exportieren. Falls das H.264-Preset die Größe verändert: nativen ProRes-Master ausgeben und in Compressor zu MP4/H.264 mit 3200 × 1800 / 30 fps wandeln. Datei erneut prüfen.

Apple: benutzerdefinierte Projekteinstellungen

Apple: Spatial Conform

Apple: Transformationswerte

Exportieren. Prüfen. Anliefern.

Die Prüfdatei wieder importieren: Ein korrektes Projekt allein garantiert noch keinen unveränderten Export.

Eigenschaft	Anlieferung
Auflösung	3200 × 1800 px exakt
Länge / Bildrate	10,000 s / 30 fps konstant
Bildanzahl	300 Frames, progressiv
Pixel-Seitenverhältnis	1:1 / quadratisch
Format / Codec	MP4 / H.264
Ton	Keine Audiospur
Farbe	SDR Rec.709 empfohlen

Export in Premiere

H.264 wählen. Größe und 30 fps im Exportdialog kontrollieren; Audioexport ausschalten. Keine schwarzen Balken und keine Größenänderung durch ein 1080p-/UHD-Preset.

Export in Final Cut

Native Größe beibehalten. Falls das MP4-Preset skaliert: ProRes-Master ohne Ton exportieren und über Compressor exakt in H.264/MP4 wandeln.

01 Bild und Grenzen prüfen

Eine vollständige 16:9-Fläche, kein Cabinet-Packing. Kreis bleibt rund; keine Letterbox-Balken oder schwarzen Ränder. Export nicht auf 3840 × 2160 oder 1920 × 1080 ändern.

02 Nahtloser Zeit-Loop

Zwei Kopien direkt hintereinander abspielen. Am Übergang weder Sprung noch Schwarzbild. Frame 299 muss sinnvoll zu Frame 0 weiterlaufen; kein zusätzliches Standbild anhängen.

03 Kontrollspuren entfernen

Testmuster und Hilfslinien im Showexport ausblenden. Zur Abgabe zusätzlich ein PNG-Vorschaubild in Originalauflösung bereitstellen.

04 An OneKODI übergeben

Download-Link per WeTransfer, Dropbox oder Google Drive an **at@nf1.tv**. Künstler, Titel, Leinwand und Version nennen. Details: separates Anlieferungsblatt.

Hier kommen eure Visuals an.

Für externe Ersteller: Dateien bereitstellen, Download-Link schicken, Version eindeutig kennzeichnen.

at@nf1.tv

WeTransfer | Dropbox-Link | Google-Drive-Link

Dateien über einen dieser Dienste bereitstellen und den Download-Link an die oben genannte E-Mail-Adresse senden. Bei WeTransfer kann at@nf1.tv auch direkt als Empfänger eingetragen werden.

Leinwand / Bezeichnung	Videoauflösung	Aufbau
1 / FASCIA-BOARD	3840 × 2048 px	Cabinet-Mapping gemäß Handout
2 / STAGE-LIGHTBOX	1280 × 1440 px	2 identische Panels à 640 × 1440
3 / 4K-SCREEN	3200 × 1800 px	Eine durchgehende 16:9-Fläche

Das gehört in die Lieferung

Finale MP4-Datei je beauftragter Leinwand, 10 s / 30 fps / H.264 / ohne Ton, plus PNG-Vorschau. Künstler, Song/Visual, Leinwand und Version im Dateinamen. Abweichungen vorher mit OneKODI abstimmen.

Link und E-Mail kontrollieren

Download muss freigegeben sein, ohne manuelle Zugriffsanfrage. Falls nötig, Passwort mitsenden. Ablaufdatum nennen und Link bis zur Rückmeldung verfügbar halten. In der E-Mail Künstler, Titel, Version und Rückkontakt angeben.

Betreff: BIERKÖNIG Visuals | Künstler | Titel | V01
Dateiname, Beispiel: Kuenstler_Titel_STAGE-LIGHTBOX_1280x1440_10s_30fps_V01.mp4