

Hochkant aufnehmen mit OBS und Aitum Vertical

Diese Anleitung richtet sich an Personen, die noch keine vertikale Aufnahme eingerichtet haben. Sie zeigt, wie man neben einem normalen Querformat-Stream ein eigenes Hochkant-Video lokal aufnimmt. Alle genannten Einstellungen sind **Beispiele für den Einstieg** und müssen zur eigenen Hardware passen.

1. Diese Tools brauchst du

OBS Studio (kostenlos): erfasst Spiel, Kamera und Ton und steuert Aufnahme und Stream.

Aitum Vertical (kostenloses OBS-Plugin): ergänzt eine zweite Leinwand mit eigenen Hochkant-Szenen und einer eigenen Aufnahme.

Optional: Webcam und Mikrofon, ein Schnittprogramm zum Kürzen und Untertiteln sowie ein Hardware-Encoder in der Grafikkarte.

Für eine rein lokale Aufnahme brauchst du **keinen Streamkey, kein Plattformkonto, kein Stream Deck und keinen Hardware-Mixer**. Die zusätzliche Aitum-App und Aitum Multistream sind dafür ebenfalls nicht erforderlich. Ein zweiter PC oder eine Capture Card ist nur nötig, wenn dein persönlicher Aufbau diese vorsieht.

OBS Studio herunterladen

<https://obsproject.com/download>

Aitum Vertical: Produkt und Download

<https://aitum.tv/products/vertical>

2. OBS installieren und die Grundaufnahme prüfen

1. OBS von der offiziellen Website für dein Betriebssystem herunterladen und installieren. Diese Anleitung beschreibt Windows; Installation und Bildschirmaufnahme können unter macOS/Linux abweichen.

2. OBS öffnen. Falls der Einrichtungsassistent erscheint, das tatsächliche Ziel wählen: Streaming mit zusätzlicher Aufnahme oder nur Aufnahmen. Bei bereits eingerichtetem OBS die bestehenden Stream-Einstellungen beibehalten.

3. Eine normale Szene anlegen und eine passende Quelle hinzufügen: **Spielaufnahme** für Spiele, **Fensteraufnahme** für ein Programm oder **Videoaufnahmegerät** für eine Webcam/Capture Card. Bild und Ton zuerst in einer kurzen normalen Testaufnahme prüfen.

3. Aitum Vertical installieren

1. OBS vollständig schließen. Auf der offiziellen Aitum-Seite die zu Betriebssystem und OBS-Version passende Vertical-Version wählen; die dort genannten Mindestanforderungen prüfen.

2. Den angebotenen Installer ausführen und anschließend OBS neu öffnen. Bei portabler oder mehrfach installierter OBS-Version auf das richtige Installationsziel achten.

3. Im Menü **Docks** die Bereiche für die vertikale Leinwand, Szenen und Quellen einblenden. Bezeichnungen und Anordnung können je nach Version abweichen. Fehlen sie, OBS neu starten und Plugin-Kompatibilität prüfen.

Die Hochkant-Szene Schritt für Schritt bauen

4. Eine vertikale Leinwand anlegen

1. Im Vertical-Bereich das Zahnrad bzw. **Vertikale Einstellungen** öffnen. Unter **Allgemein** → **Auflösung** zum Beispiel **1080 × 1920** wählen. Das ist 9:16. Bei wenig Leistungsreserve ist **720 × 1280** ein möglicher Einstieg.
2. Die Auflösung der normalen OBS-Hauptleinwand nicht auf Hochkant umstellen, wenn der Hauptstream Querformat bleiben soll. Die zweite Leinwand übernimmt das Hochkant-Bild.
3. In der vertikalen Szenenliste über **+** eine Szene erstellen, etwa **Hochkant - Spiel**. Eine weitere Szene wie **Hochkant - Kamera** ist optional.

5. Spiel und Kamera in der Szene anordnen

1. In den **vertikalen Quellen** über **+** die passende Quellenart wählen. Existiert Spiel oder Kamera schon in OBS, möglichst **Vorhandene hinzufügen** verwenden, statt dasselbe Gerät ein zweites Mal zu öffnen.
2. Spiel und Kamera einzeln platzieren. Ein einfacher Aufbau ist **Spiel oben, Kamera darunter**. Alternativ das Spiel flächig mit einer kleinen Kamera darüber anordnen. Quellen weiter oben in der Liste überdecken die darunterliegenden.
3. Quelle auswählen und über **Rechtsklick** → **Transformieren** skalieren bzw. ausrichten. Unter Windows lässt sich mit gedrückter **Alt-Taste** und Ziehen an den Kanten beschneiden. Nicht einfach das Bild unproportional in die Länge ziehen.
4. Gesicht, Spielmitte, Untertitel und wichtige Anzeigen gut sichtbar halten. Breites Gameplay wird bei bildfüllendem Hochkant stark seitlich abgeschnitten. Deshalb bewusst zwischen Zuschnitt und kleinerem vollständigem Spielbild entscheiden.
5. Fertige Quellen mit dem Schloss in der Quellenliste sperren. Falls automatische Szenenwechsel gewünscht sind, über **Verlinkte Szenen** die passende Hauptszene zuordnen und anschließend jeden Wechsel testen.

Wichtig bei gemeinsam genutzten Quellen: Position, Größe und Szenen-Zuschnitt lassen sich je Szeneneintrag gestalten. Geräteeinstellungen und Filter der gemeinsam genutzten Quelle wirken dagegen auch auf andere Szenen. Für einen reinen Hochkant-Zuschnitt deshalb zuerst die Szenen-Transformation verwenden.

6. Mikrofon und Spielton aufnehmen

1. Unter **Einstellungen** → **Audio** oder über eigene Audioquellen Mikrofon und gewünschten Spiel-/Programmtton auswählen. Dieselbe Tonquelle nicht gleichzeitig global und erneut als separate Quelle erfassen, sonst kann Echo entstehen.
2. Im Audiomixer sprechen und Spielton abspielen: Beide Pegel müssen reagieren, dürfen nicht dauerhaft rot sein und dürfen nicht stummgeschaltet sein.
3. In den **Erweiterten Audioeigenschaften** eine gemeinsame Aufnahmespur festlegen, beispielsweise Spur 1. Mikrofon und Spielton dieser Spur zuordnen und später dieselbe Spur in Vertical auswählen. Monitoring für den Einstieg ausgeschaltet lassen; „Nur Monitor (Ausgabe stumm)“ nicht versehentlich als Aufnahmeweg verwenden.

Speicherort, Qualität und optionale Clips

7. Die vertikale Aufnahme einstellen

- 1. Vertikale Einstellungen** → **Aufnahme** öffnen und einen eigenen Ordner auswählen, beispielsweise **Videos\Hochkant**. Einen lokalen Datenträger mit ausreichend freiem Platz verwenden.
- Entscheiden, ob **OBS-Haupteinstellungen** übernommen oder eigene erweiterte Aufnahme-Einstellungen verwendet werden. Übernommene Werte können auch den Codec der Hauptaufnahme übernehmen. Für eine bewusst getrennte Konfiguration eigene Einstellungen wählen, soweit deine Plugin-Version diese anbietet.
- Als kompatiblen Einstieg **H.264** wählen. Wenn verfügbar, einen Hardware-Encoder nutzen, etwa NVIDIA NVENC, Intel Quick Sync oder AMD H.264. Ohne passenden Hardware-Encoder kann x264 verwendet werden, belastet aber die CPU stärker.
- Wenn als Format auswählbar, **MKV** verwenden: Ein unerwarteter Abbruch macht dann gewöhnlich nicht die gesamte Aufnahme unbrauchbar. Für Programme, die MP4 benötigen, später in OBS **Datei** → **Aufnahmen remuxen** verwenden. Remuxen ändert den Container, nicht den Video-Codec.
- Die zuvor gewählte Audiospur aktivieren, beispielsweise **Spur 1**. Für den Einstieg ist ein gemeinsamer Mix einfacher als mehrere getrennte Spuren. Die tatsächliche Datei anschließend mit Ton abspielen.

Orientierungswerte - keine universellen Pflichtwerte

Bereich	Möglicher Einstieg
Auflösung	1080 × 1920; bei wenig Reserve 720 × 1280
Bildrate	30 FPS für geringere Last; 60 FPS für schnelle Bewegung
Qualitätsmodus	Falls angeboten: CQP/CQ etwa 20-23; kleinere Zahl = höhere Qualität und größere Dateien
Bei fester Bitrate	Als Testwert etwa 8-12 Mbit/s für 1080p30; bei 60 FPS oder viel Bewegung ggf. mehr
Ton	AAC, Stereo, etwa 160-192 kbit/s

Nicht alle Encoder bieten dieselben Qualitätsregler. Die Bildrate folgt je nach Plugin-Version der OBS-Haupteinstellung; diese Änderung betrifft dann auch den Hauptstream. Qualität und Belastung immer gemeinsam testen. Bei 10 Mbit/s sind ungefähr 4,5 GB Video pro Stunde zu erwarten, zuzüglich Ton; bei CQ/CQP schwankt die Dateigröße.

8. Optional: Backtrack für kurze Highlights

Backtrack speichert die **vergangenen** Sekunden statt den ganzen Abend. In den Vertical-Einstellungen Backtrack aktivieren, zum Beispiel **30 Sekunden** und einen Zielordner wählen. Falls angeboten, festlegen, ob der Puffer während Streaming/Aufnahme oder immer läuft. Eine Speichertaste bzw. einen Hotkey zuweisen.

Erst wenn der Puffer läuft, kann er Momente sammeln. Nach mindestens 30 Sekunden einen Testmoment auslösen und „**Backtrack Clip vertikal**“ betätigen. Auf die Speicherbestätigung warten. Die Aktivierung allein erzeugt noch keine dauerhaft gespeicherten Clips.

Der erste Probelauf und der normale Ablauf

9. Vor dem ersten Stream testen

1. In der vertikalen Vorschau die gewünschte Szene wählen. Die **Aufnahme-Schaltfläche im Vertical-Bereich** betätigen; nicht die Streaming- oder virtuelle-Kamera-Schaltfläche.
2. 30-60 Sekunden aufnehmen: sprechen, Spielton abspielen und kurz bewegen. Aufnahme separat stoppen, Speichern abwarten und die Datei aus dem gewählten Zielordner öffnen.
3. Prüfen: Ist das Video hochkant? Sind Stimme und Spiel hörbar? Stimmen Lautstärke und Synchronität? Ist alles Wesentliche im Bild? Lässt sich die Datei im gewünschten Schnittprogramm öffnen?
4. Danach mehrere Minuten unter realistischer Last testen, möglichst mit Spiel und normalem Stream. In **Ansicht** → **Statistiken** auf steigende Rendering- und Encoderverluste achten. Bei Problemen Auflösung/FPS oder Encoderlast reduzieren und erneut prüfen.

10. Im Alltag aufnehmen

Vorher: Zielordner und freien Speicher prüfen, richtige Vertical-Szene auswählen, Tonpegel kontrollieren.

Start: Vertical-Aufnahme starten und Status/Zähler prüfen. Den normalen Stream unabhängig davon starten.

Währenddessen: Hochkant-Vorschau nach Szenenwechseln prüfen; Backtrack-Highlights bei Bedarf ausdrücklich speichern.

Ende: Vertical-Aufnahme stoppen, Datei fertig schreiben lassen und eine Stichprobe abspielen.

Optional lässt sich „**Starte und stoppe die Aufnahme wenn Haupt OBS Aufnahme startet oder stoppt**“ aktivieren. Diese Kopplung folgt der **Hauptaufnahme**, nicht automatisch dem Start des Livestreams. Nach dem Einrichten Start und Stopp einmal bewusst testen.

Häufige Stolpersteine

Schwarzes Bild: richtige Quelle, laufendes Spiel und Sichtbarkeit prüfen; Webcam als vorhandene Quelle wiederverwenden.

Kein Ton: Pegel, Stummschaltung und ausgewählte Aufnahmespur kontrollieren.

Keine Datei: richtige Aufnahme-Schaltfläche, Status und Speicherpfad prüfen.

Ruckeln: Statistik prüfen; zusätzliche Encoder, hohe FPS und Backtrack brauchen Leistung.

Echo: doppelte Audioerfassung und unnötiges Monitoring entfernen.

Lokales Hochkant-Aufnehmen benötigt keinen zusätzlichen Streaming-Upload, aber Rechenleistung und Speicher. Es veröffentlicht nichts automatisch auf YouTube, Twitch oder TikTok. Nach erfolgreicher Einrichtung Szenensammlung und Profil exportieren; für eine vollständige Sicherung bei geschlossenem OBS auch Plugin-Konfiguration und Medien sichern.

Offizielle Downloads und Hilfe

Aitum: offizielles Projekt mit Support-Verweisen

<https://github.com/Aitum/obs-vertical-canvas>

OBS: Aufnahmeformate und Remuxen

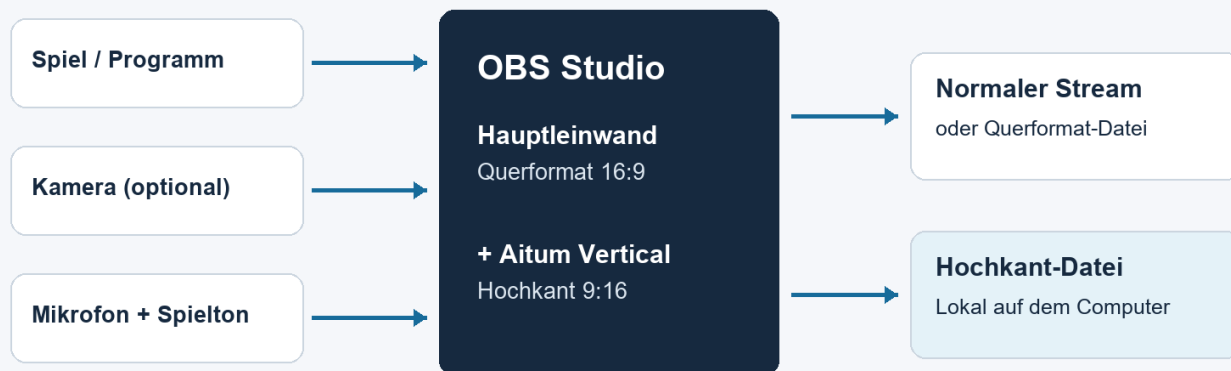
<https://obsproject.com/kb/standard-recording-output-guide>

Menünamen können je nach Sprache und Version abweichen. Beispielwerte sind allgemeine Startpunkte, keine aus einem fremden Setup übernommenen Vorgaben. Quellen geprüft am 19.10.2026.

Einrichtung im Überblick

01 / Ein OBS, zwei Bildformate

Aitum Vertical ergänzt eine eigene Hochkant-Leinwand und eine lokale Aufnahme.



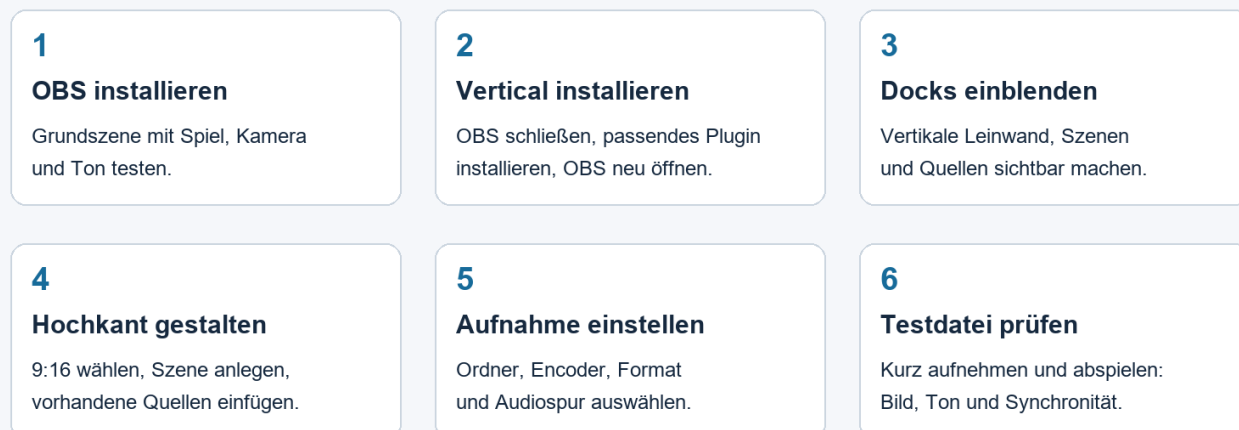
Für lokale Hochkant-Aufnahmen ist kein zusätzlicher Streamkey nötig.

Schematische Darstellung • keine Original-Programmoberfläche

Ein OBS-Setup liefert zwei getrennte Bildformate.

02 / Einrichtung in sechs Schritten

Zuerst ein funktionierendes Grundbild, dann die zusätzliche vertikale Aufnahme.



Schematische Darstellung • keine Original-Programmoberfläche

Vom Download zur ersten geprüften Hochkant-Aufnahme.

Layout und Aufnahme

03 / Ein einfaches Hochkant-Layout

Beispiel: Spiel oben und Kamera darunter. Größen und Zuschnitte sind frei wählbar.



- 1 Vorhandene Quellen nutzen**
Dasselbe Kameragerät möglichst nicht zweimal öffnen.
- 2 Seitenverhältnis erhalten**
Skalieren und beschneiden, statt das Bild zu verzerren.
- 3 Wichtige Inhalte sichtbar halten**
Gesicht, Spielanzeigen und spätere Untertitel beachten.
- 4 Fertige Positionen sperren**
Das Schloss schützt vor versehentlichem Verschieben.

Schematische Darstellung • keine Original-Programmoberfläche

Ein gut lesbares Hochkant-Layout aus einzelnen Quellen aufbauen.

04 / Daueraufnahme oder Backtrack?

Beide Funktionen erzeugen lokale Dateien, speichern aber unterschiedliche Zeitabschnitte.

Daueraufnahme

START → AUFNEHMEN → STOPP

Speichert ab dem Start bis zum Stopp.

Gut für längere Sessions und späteren Schnitt.

Die Vertical-Aufnahme separat bedienen.

Backtrack / Highlight

PUFFER LÄUFT → CLIP SPEICHERN

Speichert die zuletzt gepufferten Sekunden.

Beispiel: die letzten 30 Sekunden sichern.

Der Puffer muss vorher bereits laufen.

Danach immer die gespeicherte Datei öffnen und Bild + Ton prüfen.

Schematische Darstellung • keine Original-Programmoberfläche

Die passende Aufnahmeart wählen und das gespeicherte Ergebnis prüfen.