Szenen und Quellen richtig aufbauen

Eine allgemeine Anleitung für OBS-Einsteiger unter Windows. Du baust einen übersichtlichen Querformat-Auftritt mit Start, Live, Pause und Ende. Benötigt werden OBS Studio, eine funktionierende Bild-/Tonaufnahme und optional eine Webcam. Zusätzliche Plugins oder gekaufte Overlays sind nicht erforderlich. Plane etwa 45-60 Minuten plus Test ein.

1. Szene, Quelle und Sammlung unterscheiden

Szene: das fertige Layout, zwischen dem du während des Streams wechselst. **Quelle:** ein einzelner Inhalt, beispielsweise Spielbild, Kamera oder Text. **Szenensammlung:** fasst deine Szenen und Quellen zusammen. Das OBS-Profil ist separat und bestimmt vor allem die Ausgabeparameter.

2. Vor dem Umbau sichern und planen

1. Eine vorhandene Szenensammlung exportieren und wichtige Medien sichern. Für einen getrennten Entwurf die Sammlung duplizieren oder eine neue Sammlung erstellen; nicht während eines laufenden Streams experimentieren.

2. Vier Szenen mit klaren Aufgaben planen. Die unten gezeigte Nummerierung hält die Namen übersichtlich; die tatsächliche Reihenfolge in der Szenenliste bei Bedarf manuell anpassen.

3. Einen festen Medienordner anlegen, etwa „Streaming-Medien“ mit Unterordnern für Bilder, Videos und lokale Overlays. Dateien nach dem Einbinden nicht beiläufig verschieben.

Die Pause- oder Endszene beendet weder den Stream noch automatisch jedes Mikrofon. Bildwechsel und Audiosteuerung müssen getrennt geprüft werden.

OBS herunterladen
https://obsproject.com/download

OBS: Szenensammlungen
https://obsproject.com/kb/scene-collections



Die Live-Szene mit passenden Quellen bauen

3. Leinwand und erste Szene vorbereiten

1. Unter Einstellungen → Video die Basisleinwand prüfen. 1920 × 1080 ist ein übliches 16:9-Beispiel, keine Pflichtvorgabe. Ein bestehendes funktionierendes Setup nicht unnötig umstellen. Die Ausgabeauflösung kann davon abweichen.

2. Unter Szenen auf + klicken und „02 - Live“ anlegen. Diese Szene auswählen, bevor du Quellen hinzufügst.

3. Unter Quellen auf + klicken, die benötigte Quellenart auswählen und einen verständlichen Namen vergeben.

Welche Quellenart passt?

Spielaufnahme: für unterstützte Windows-Spiele; Spiel starten und das passende Fenster auswählen.
Fensteraufnahme: für ein bestimmtes Programm.
Bildschirmaufnahme: für den gesamten Bildschirm; dabei können auch private Fenster sichtbar werden.
Videoaufnahmegerät: für Webcam oder Capture Card.
Bild / Text: für Logo, Hintergrund und Beschriftungen.
Medienquelle: für lokale Video- oder Audiodateien.
Browserquelle: für webbasierte Einblendungen wie Alerts; deren Einrichtung folgt in einer eigenen Anleitung.

4. Kamera ergänzen und Ebenen ordnen

Zuerst ein funktionierendes Spielbild herstellen. Danach optional die Kamera hinzufügen und in der Quellenliste darüber anordnen. Schiebe die Kamera an eine Stelle, an der sie keine wichtigen Spielanzeigen überdeckt. Ein kleines Logo oder Text kommt bei Bedarf darüber; ein deckender Hintergrund gehört nach unten.

Nicht jede Bildquelle liefert automatisch den gewünschten Ton. Wenn Spiel-/Fensteraufnahme zusätzlich Audio erfasst, denselben Ton nicht nochmals über eine andere Quelle aufnehmen. Einen bereits funktionierenden Audioweg zunächst beibehalten.

OBS: Quellenübersicht
https://obsproject.com/kb/sources-guide

OBS: Anwendungsaudio
https://obsproject.com/kb/application-audio-capture-guide



Position, Zuschnitt und Wiederverwendung

5. Quellen ordentlich ausrichten

1. Quelle auswählen. Über Rechtsklick → Transformieren zunächst an die Leinwand anpassen oder die Transformation zurücksetzen, wenn sie ungewollt verschoben ist.

2. An den Eckgriffen skalieren und das Seitenverhältnis beibehalten. „Auf Bildschirm strecken“ kann das Bild verzerren; es ist nicht dasselbe wie proportionales Einpassen.

3. Unter Windows mit gedrückter Alt-Taste an den Kanten beschneiden. Für genaue Werte „Transformation bearbeiten“ verwenden. So lassen sich störende Ränder entfernen, ohne die ganze Kameraeinstellung zu verändern.

4. Fertige Quellen über das Schloss sperren. Das Auge dient zum Ein-/Ausblenden. Die Schlossfunktion schützt vor versehentlichem Verschieben, nicht vor jeder möglichen Einstellungsänderung.

6. Bestehende Quellen gezielt wiederverwenden

Soll dieselbe Kamera in einer weiteren Szene erscheinen, beim Hinzufügen „Vorhandene hinzufügen“ wählen. Ihr Szeneneintrag kann dort anders positioniert oder beschnitten werden. Die Geräteeigenschaften und direkt auf der Quelle liegenden Filter bleiben gemeinsam. Für ein anderes, unabhängig editierbares Textfeld eine neue Textquelle anlegen.

Auch beim Duplizieren einer Szene können die enthaltenen Quellen gemeinsam genutzt bleiben. Ein neuer Szenenname bedeutet nicht automatisch unabhängige Kamera-, Text- oder Browserquellen. Nach Änderungen immer die anderen betroffenen Szenen kontrollieren.

OBS: Positionierung und Transformation
https://obsproject.com/kb/sources-guide



Start, Pause und Ende sinnvoll gestalten

7. Drei einfache Informationsszenen anlegen

1. „01 - Start“ anlegen. Eine Farbquelle oder ein eigenes Hintergrundbild hinzufügen und darüber eine Textquelle mit Begrüßung bzw. Startinformation setzen.

2. „03 - Pause“ erstellen. Ein klarer Text wie „Bin gleich zurück“ genügt. Für private Unterbrechungen weder Bildschirm noch Kamera ungewollt zeigen.

3. „04 - Ende“ erstellen und einen kurzen Dank oder Hinweis auf den nächsten Termin ergänzen. Den Stream nach der Verabschiedung weiterhin ausdrücklich stoppen.

4. Schriftgröße, Kontrast und Abstände in allen drei Szenen ähnlich halten. In einer kleinen Vorschau prüfen, ob die Texte auch auf dem Handy lesbar bleiben.

8. Medien und Ton kontrollieren

Bei einem Hintergrundvideo prüfen, ob es schleifen und bei Aktivierung neu starten soll. Diese Optionen an der Medienquelle bewusst setzen. Nicht benötigten Videoton stummschalten. Ein ausgeblendetes Bild ist keine zuverlässige Garantie, dass jeder zugehörige oder globale Ton verstummt.

Wenn Musik erwünscht ist, nur geeignet lizenziertes Material verwenden und die Lautstärke separat testen. Für den ersten Aufbau reichen statische Bilder ohne Musik. Globale Mikrofon-/Desktopquellen können in allen Szenen weiterlaufen: für private Pausen Mute und tatsächliche Ausgabe prüfen.

9. Namen und Gruppen sauber halten

Quellen nach ihrer Aufgabe benennen, etwa „Video - Spiel“, „Kamera - Webcam“, „Text - Pause“ und „Design - Logo“. Kamera und Rahmen lassen sich bei Bedarf zu einer Gruppe zusammenfassen und gemeinsam bewegen. Gruppen dienen der Ordnung; eine gemeinsame Basisszene kann später wiederkehrende Elemente bündeln. Szenen nicht gegenseitig ineinander verschachteln.

Für den Einstieg möglichst wenig verschachteln. Zusätzliche Gruppen und Basisszenen erst einsetzen, wenn klar ist, welche Elemente zusammen verändert werden sollen. Alte Versuche zunächst gesichert ausblenden, anschließend gezielt aufräumen.

OBS: Eine Pause-Szene erstellen
https://obsproject.com/kb/stream-tutorial-3-brb

OBS: Medienquellen
https://obsproject.com/kb/media-sources

OBS: Audioquellen
https://obsproject.com/kb/audio-sources

Übergänge und Studiomodus verwenden

10. Einen einfachen Übergang wählen

Im Bereich Szenenübergänge zunächst „Schnitt“ für einen sofortigen Wechsel oder „Überblende“ für einen weichen Wechsel wählen. Etwa 300 ms ist ein unaufdringlicher eigener Startwert für eine Überblendung. Falls eine Szene anders reagiert, ihren individuellen Übergangs-Override im Kontextmenü prüfen.

Aufwendige Stinger-Übergänge benötigen passende Mediendateien und einen korrekten Umschaltzeitpunkt. Sie sind für ein sauberes erstes Layout nicht erforderlich. Erst die normalen Szenenwechsel stabil einrichten.

11. Im Studiomodus kontrolliert umschalten

1. In der OBS-Steuerung den Studiomodus aktivieren. Üblicherweise erscheint links die Vorschau und rechts das Programmbild. Das Programmbild wird ausgegeben.

2. Eine andere Szene auswählen und die Vorschau kontrollieren. Erst mit „Übergang“ wird die vorbereitete Szene in das Programmbild übernommen.

3. Für die ersten Tests eine lokale Aufnahme verwenden und anschließend prüfen, was tatsächlich zu sehen war. Außerhalb des Studiomodus kann eine Szenenauswahl direkt das ausgegebene Bild ändern.

Der Studiomodus ist keine vollständig isolierte Bearbeitungsumgebung. Änderungen an gemeinsam verwendeten Quellen, Filtern oder Audiogeräten können auch das laufende Programm beeinflussen. Größere Umbauten deshalb vor dem Stream erledigen.

12. Optional Hotkeys einrichten

Unter Einstellungen → Hotkeys eindeutige Tastenkombinationen für Szenenwechsel festlegen. Keine Kombination wählen, die im Spiel eine unerwünschte Aktion auslöst. Mit geöffnetem Spiel testen und im Studiomodus besonders auf das tatsächliche Programmbild achten.

OBS: Offizieller Schnellstart
https://obsproject.com/kb/quick-start-guide



Alles testen, typische Fehler beheben

13. Eine vollständige Szenenprobe aufnehmen

1. Eine lokale Aufnahme starten. Start → Live → Pause → Live → Ende durchgehen und jede Szene einige Sekunden stehen lassen. Bei Kamera und Spiel auch Bewegung testen.

2. Die Datei abspielen: Bildausschnitt, Texte, Ebenen, Übergänge und Ton prüfen. Bei Pause ausdrücklich kontrollieren, ob Mikrofon und Spielton wie beabsichtigt geschaltet sind.

3. OBS einmal regulär schließen und neu öffnen. Danach prüfen, ob die gewünschte Sammlung lädt, Geräte vorhanden sind und alle Mediendateien gefunden werden.

4. Erst nach erfolgreicher Probe live starten. Profil und Szenensammlung exportieren und die externen Medien zusätzlich sichern.

Häufige Fehler

Kamera unsichtbar: Auge, Ebenenreihenfolge, Gerätezustand und Position prüfen. Eine deckende Quelle kann sie verdecken.
Bild ist abgeschnitten oder verzerrt: Transformation und Zuschnitt kontrollieren; bei Bedarf zurücksetzen und proportional neu einpassen.
Falsches Spiel/Fenster sichtbar: laufende Anwendung in den Quelleneigenschaften neu auswählen. Nicht reflexartig auf eine vollständige Bildschirmaufnahme wechseln.
Änderung wirkt in mehreren Szenen: prüfen, ob dieselbe Quelle verwendet wird. Eine unabhängige Quelle nur dort anlegen, wo wirklich eigene Eigenschaften nötig sind.
Video bleibt stehen: Dateipfad, Medienwiedergabe und Aktivierungsoptionen prüfen.
Pause zeigt noch Live-Bild: im Studiomodus Programmbild und Übergang kontrollieren.
Nach dem Verschieben von Dateien fehlt das Design: neue Pfade zuweisen oder die ursprüngliche Ordnerstruktur wiederherstellen.

14. Die kurze Abschluss-Checkliste

• Szenen haben klare Aufgaben und verständliche Namen.

• Spiel und Kamera vollständig sichtbar; keine wichtigen Anzeigen verdeckt.

• Einblendungen gut lesbar; Hintergrundquellen verdecken nichts.

• Gemeinsam genutzte Quellen bewusst gewählt und in allen Szenen geprüft.

• Pause-Bild und Pause-Ton getestet; Endszene beendet nicht automatisch den Stream.

• Medien liegen an festen Orten; Testaufnahme und Sicherung vorhanden.

OBS: Hilfe bei Problemen
https://obsproject.com/help/

Stand: 19.10.2026. Allgemeine Anleitung ohne persönliche OBS-Einstellungen. Eigene schematische Abbildungen, keine Original-Screenshots. Menünamen variieren je nach Sprache und Version. Kategorie: OBS & Bildgestaltung. Nächste Themen: Webcam und Beleuchtung, danach Alerts und Chatbox.