



**Styleguide** Februar 2025

**sportstudio**



# Inhalt

|                                      |           |                         |           |
|--------------------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| <b>Vorwort</b>                       | <b>4</b>  | <b>03</b>               |           |
| <b>01</b>                            |           | <b>Logo</b>             | <b>4</b>  |
| <b>Orange Heat</b>                   | <b>5</b>  | sportstudio Master-Logo |           |
| Komponenten                          |           | Nomenklatur             |           |
| Orange Light                         |           | ZDF Type                |           |
| Day VS Night                         |           | Farben                  |           |
| Bildeffekt                           |           | Panels                  |           |
| Preparation                          |           | Bildwelt                |           |
| ZDF Kosmos                           |           | Hintergründe            |           |
| <b>02</b>                            |           | <b>04</b>               |           |
| <b>Farben</b>                        | <b>13</b> | <b>Typografie</b>       | <b>25</b> |
| Basisfarben                          |           | Schriftschnitte         |           |
| Orange Heat Verlauf - Typografie     |           | Schreibweisen           |           |
| Orange Heat Verlauf - Grafikelemente |           | <b>05</b>               |           |
| Orange Heat Bildeffekt               |           | <b>Panels</b>           | <b>29</b> |
| Orange Heat im Print                 |           | Proportionen            |           |
| Dos & Don'ts                         |           | Master-Schwarm          |           |
|                                      |           | Panel-Schwärme          |           |
|                                      |           | Best Practice Beispiele |           |

# Inhalt

## 06

### Hintergründe

35

Hintergründe

Orange Heat

Wintersport

Champions League

DFB Pokal

Sportartspezifische Hintergründe

## 07

### Key Visuals

43

das aktuelle Sportstudio

sportstudio live

Weitere Beispiele

## 08

### On Air Grid

47

Standard

Corner Graphic rechts

## 09

### Grafiksystem

50

Dauerkennung

Headlines

Quellen-/Archivinsertierungen

Inserts

Labels

Spielpaarungen

Abspann

Abspann-Crawl

Torwandschießen

Notifications und Social Media Inserts

Fact Sheets

Tabellen

Logo-Paarung

Sportler:innen Profile & Statistiken

Zitate

Mannschaftsaufstellungen

Gruppenübersicht

Turnierbaum

Spielvorschau

# Inhalt

Ergebnisse Biathlon  
Olympia-Norm  
Biathlon Schussanalyse  
Vorstellung Athlet:innen  
Vergleiche  
Vorstellungen  
Foto-Loops  
Störtafeln  
Programmhinweise  
Portraits  
Splitscreen  
Balkendiagramme  
Kurvendiagramme  
Infografiken  
Karten

## 10

### Jingles & Bumper

Jingles  
Bumper lang und kurz

108

## 11

### Piktogramme & Outline-Typografie

Skalierung und Strichstärke  
Don'ts

113

## 12

### Studio Tools

Loop Set HeatFire  
Loop Set HeatBlue  
Loop Varianten  
Loop Set DFB-Pokal  
Loop Set Champions League  
Loop Set Wintersport  
Loop Sets für Grafikanwendungen  
Grid für 16:9 Studio-Anwendungen  
16:9 Grafiken Best Practice  
Grid für 9:16 Studio-Anwendungen  
9:16 Grafiken Best Practice

117

# Inhalt

|                                                                                                           |            |                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>13</b><br><b>Typicals</b><br>Asset Umfang<br>Beispiele Winter<br>Beispiele Sommer                      |            |                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>13</b><br><b>Online</b><br>ZDFmediathek Asset Umfang<br>Instagram Assets<br>YouTube Assets<br>X Assets |            |                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>14</b><br><b>OPK</b><br>Livestream-Loops Generic Wintersport                                           |            |                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>15</b><br><b>Thumbnails</b><br>Best Practice Beispiele                                                 |            |                                                                                                                                                                                                                                 |
|                                                                                                           | <b>131</b> | <b>16</b><br><b>WSC Tools</b><br>Beispiel Überblick<br>Thumbnails                                                                                                                                                               |
|                                                                                                           | <b>136</b> | <b>17</b><br><b>Doku Tools</b><br>Basis Tools Überblick und Link<br>Extended Tools Überblick und Link                                                                                                                           |
|                                                                                                           | <b>142</b> | <b>18</b><br><b>Print</b><br>Havarie<br>SSL Banner Winter<br>SSL Banner Orange Heat<br>Moderationskarten<br>Rücksetzer OPK<br>Spannwände OPK<br>Mixed Zone Elemente<br>Garreis Orange Heat<br>Garreis DFB Pokal<br>Leuchtkästen |
|                                                                                                           | <b>144</b> | <b>146</b>                                                                                                                                                                                                                      |
|                                                                                                           |            | <b>149</b>                                                                                                                                                                                                                      |
|                                                                                                           |            | <b>152</b>                                                                                                                                                                                                                      |

## Vorwort

Um ein konsistentes Markenerlebnis zu bieten wollen wir an allen Touchpoints wiedererkennbar auftreten. „Orange Heat“ stellt in diesem Zusammenhang als plattform- und formatübergreifendes Designkonzept das Rückgrat dar. Es besteht aus fünf verschiedenen Kernkomponenten, die anwendungsspezifisch sämtliche Gestaltungsgebiete der Formatfamilie – vom Basiselement bis zur individuellen Kampagne – konsequent prägen.

Zusammen mit einem flexiblen Grundraster und modernen Lösungen für die visuelle Kommunikation von sportbezogenen Inhalten können wir über einen soliden und umfangreichen Asset-Baukasten verfügen.

**01**

# Mission Statement

## Mission Statement

ZDF sportstudio - Das sind internationale Sportevents, die wichtigsten Wettbewerbe und fesselnde Dokumentationen mit intimen Einblicken und hochwertigem Storytelling. Intensiv, authentisch und innovativ für die wahren Fans, berührend und inspirierend für ein breiteres Publikum tauchen wir ein in die Lebenswelten von Top-Athlet:innen - auf und neben dem Platz.

Wir betrachten Sport als universale, verbindende Sprache die wir konsequent und interdisziplinär einsetzen - für anspruchsvolle Live-Berichterstattung, mitreißende Portraits und im Rahmen von „Orange Heat“ – unserem Framework für unsere Werbung und Aussenkommunikation.

Wir sind die multimediale Heimat für die, die den Sport lieben und die Geschichten dahinter entdecken wollen. Nah an unseren Nutzer:innen und auf allen Displays.

In feurigem Orange und mit modernster Technik, einer klaren Ansprache und journalistischer Überzeugung ist es stets unser Anspruch, die bestehende Gemeinde weiter zu begeistern und neue Nutzer für die Zukunft der Hochleistungs-Sportberichterstattung dazu zu gewinnen.

sportstudio - fast forward

02

# Orange Heat



## Orange Heat Komponenten

Orange Heat wurde als prägnantes Design-Framework mit dem Ziel entwickelt, unseren Gestaltungselementen in allen Ausspielwegen konzeptionellen Halt zu geben. Orange Heat besteht dabei aus fünf Kernkomponenten – Oranges Licht bzw. die Farbe Orange steht dabei im Zentrum aller Anwendungen. Je nach Einsatzgebiet kommen darüber hinaus Hell-/Dunkelkontraste, ein Heat Bildeffekt, die Aspekte der Vorbereitung und der ZDF Kosmos zur Anwendung.



Day VS Night



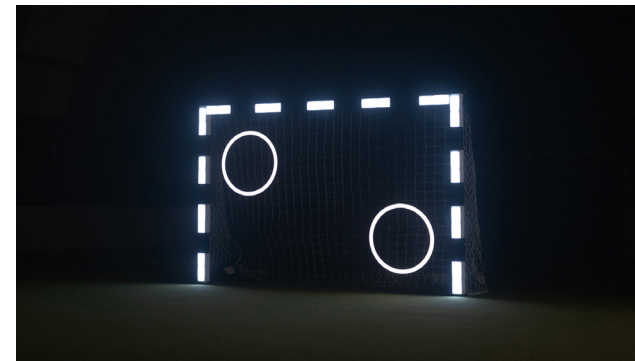
Orange Light



Heat Effekt



Preparation



ZDF Kosmos

## Orange Heat: Licht in Motion

Oranges Licht ist die verbindende Branding-Konstante und kommt in allen Kampagnen und Designpaketen stilprägend zum Einsatz. Wir nutzen dabei natürliches Licht ebenso wie farbtemperierte Strahler oder neonoranges Licht, um die Intensität des Sports zu unterstreichen.





## Orange Heat: Licht im Still Image, hell und dunkel

Zur Umsetzung bei Fotoshootings für den Einsatz im Print und Online steht ein favorisierter Signature-Effekt zur Verfügung, der In-Camera produziert und in der Post Production verfeinert bzw. verstärkt wird. Bei relevanten Anwendungen können auch individuelle Umsetzungen von Orange Light genutzt werden.



## Orange Heat: Day VS Night

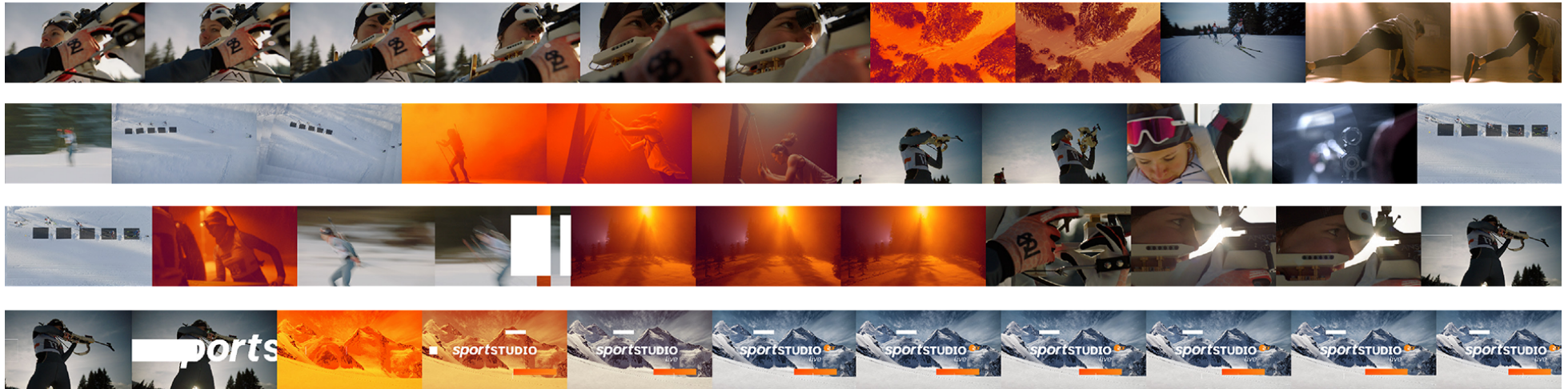
Sport ist nicht „9-to-5“, Sport ist ein Mindset. Rund um die Uhr, ob auf dem Weg zur U-Bahn oder im Estadio Santiago Bernabéu. Die Allgegenwärtigkeit spiegelt sich auch in den Tageszeiten und damit in Hell-/Dunkelkontrasten unserer Anwendungen wider.





## Orange Heat: Bildeffekt

Der Heat Bildeffekt kommt in Trailern und Vorspännern bei einer typischen Länge von 20 Sekunden ca. 4-5 mal zum Einsatz, um ausgewählte Momente zu akzentuieren und die Logo-Animation einzuleiten.



Schematische Darstellung einer Timeline

## Orange Heat: Preparation

Wir zeigen in Kampagnen, Vorspännern und Trailern neben den Wettkampfsituationen auch Momente der Vorbereitung mit all ihren Facetten. Dazu gehören ungesehene Spielorte, fesselnde Kameraeinstellungen und authentische Bekleidung.





## Orange Heat: ZDF Kosmos

Wir wollen als Absender spür- und erlebbar sein. Trailer und Vorspanne dürfen und sollen daher Markenzitate aus dem ZDF Kosmos einsetzen



03

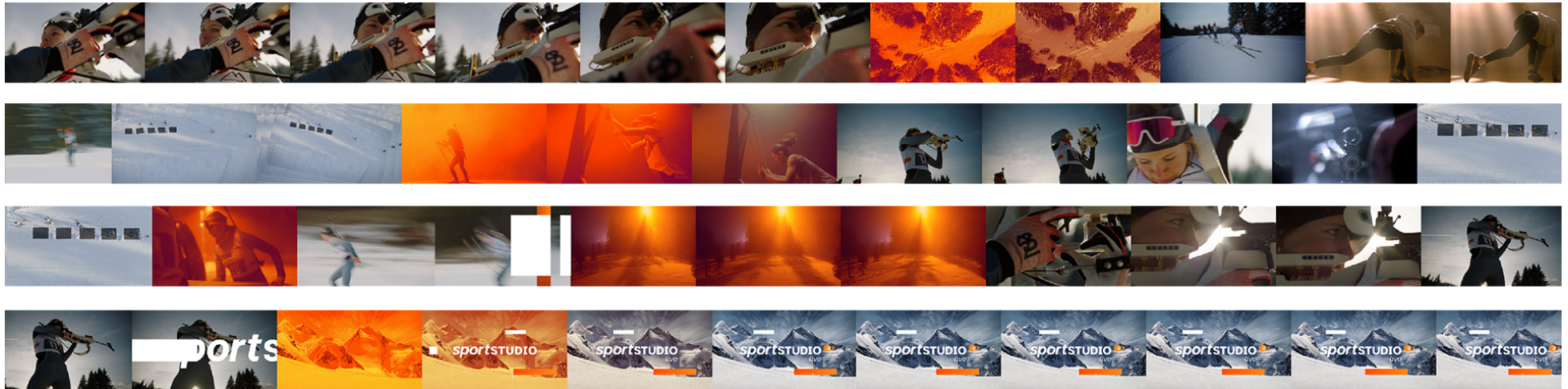
# Orange Heat - Bildeffekt





## Orange Heat: Bildeffekt

Der Orange Heat Bildeffekt kommt in Trailern und Vorspännern bei einer typischen Länge von 20 Sekunden ca. 4-5 mal zum Einsatz, um ausgewählte Momente zu akzentuieren und die Logo-Animation einzuleiten.

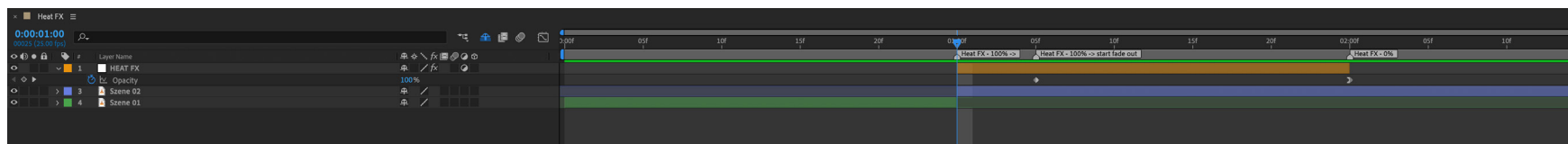


Schematische Darstellung einer Timeline



## Orange Heat Bildeffekt - Länge

Der Bildeffekt wird als Impuls immer **nach** dem Schnitt eingesetzt. Er steht für 5 Frames und fadet dann über die Dauer von 25 Frames aus. Der Effekt sollte sich nicht über mehrere Szenen erstrecken, sondern vor Ende des Clips abgeblendet sein.

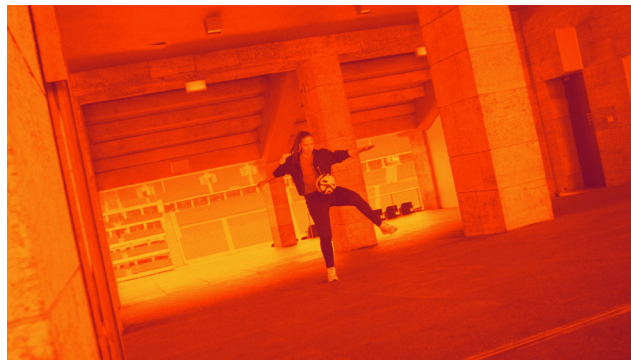
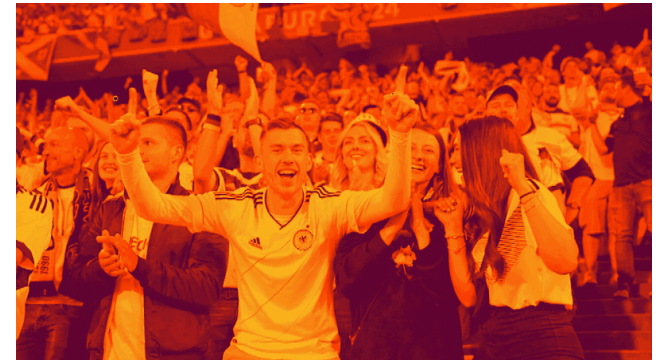
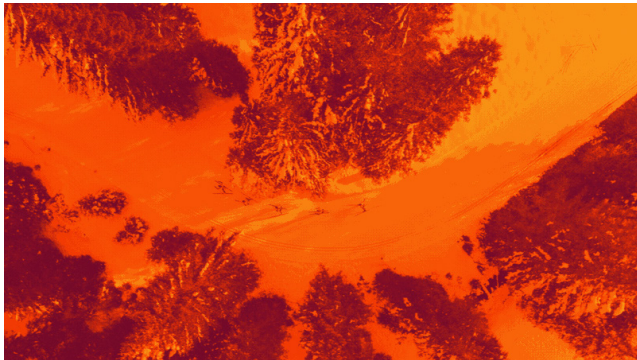


Timeline mit Keyframes - Länge des Heat FX



## Orange Heat Bildeffekt - Best Practice

Für den Einsatz des Bildeffekts eignen sich klare und kontrastreiche Bilder wie Heroshots oder Aerials. Für die maximale Wirkungsentfaltung wird der Effekt auf Slow-Motion-Sequenzen angewendet.



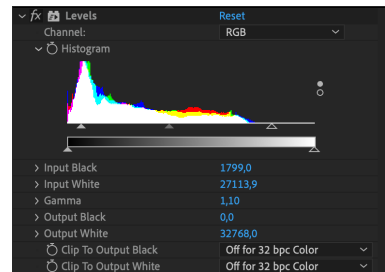


# Orange Heat Bildeffekt - Anwendung

Für einen kontrastreichen Look bietet es sich an, die Footage mittels Levels-Einstellungsebene zu bearbeiten.



Source Clip



Beispiel: Levels



Heat FX mit zusätzlichem Levels Effekt auf dem Source Clip



Source Clip



Beispiel: ohne Levels Effekt



Heat FX ohne Levels Effekt



## Orange Heat Bildeffekt - Verlaufsübersetzung

Der hellste Bereich des Bildes sollte Gelb abbilden. Der dunkelste Lila (siehe Verlaufsübersetzung unten). Dabei ist darauf zu achten, dass helle Bereiche nicht „ausbrennen“.



Verlaufsübersetzung – Farbe zu Helligkeit

## Orange Heat Bildeffekt - Don'ts



Bild clipped in hellen Bereichen



Bild zu dunkel



Bild zu hell und zu wenig Kontrast



Bild nicht invertieren



keine anderen Farben



Keine Grafiken mit Heat FX

04

# Farben

## Farben - Basis

Für das Grafiksystem sind die Basisfarben Schwarz und Weiß vorgesehen. Der Orange Heat Verlauf kommt in Grafiken als Auszeichnungsfarbe zum Einsatz.

CMYK 0 | 82 | 94 | 0  
RGB 255 | 66 | 0  
HEX # ff4200



CMYK 0 | 65 | 100 | 0  
RGB 250 | 125 | 25  
HEX # fa7d19



0

100

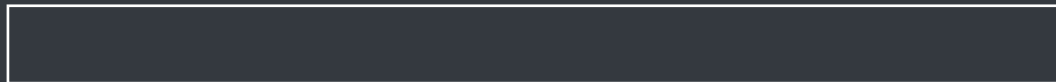
Schwarz  
RGB: 0 | 0 | 0  
HEX: 000000



Weiß  
RGB 255 | 255 | 255  
HEX FFFFFFFF



Outline Weiß  
RGB 255 | 255 | 255  
HEX FFFFFFFF





## Farben: Orange Heat Verlauf - Typografie

Möglich ist der Einsatz des Orange Heat Verlaufs auch in typografischen Anwendungen. Die Verlaufsrichtung ist dabei stets horizontal von Dunkelorange (links) bis Hellorange (rechts).

CMYK 0 | 82 | 94 | 0  
RGB 255 | 66 | 0  
HEX # ff4200



0

HEAT

HEAT



100

CMYK 0 | 65 | 100 | 0  
RGB 250 | 125 | 25  
HEX # fa7d19

## Farben: Orange Heat Verlauf - Grafikelemente

Für Grafik-Elemente gelten die selben Parameter: Verlaufsrichtung und Reihenfolge der Farben sowie die Verwendung über die gesamte Breite.

CMYK 0 | 82 | 94 | 0  
RGB 255 | 66 | 0  
HEX # ff4200



0

100

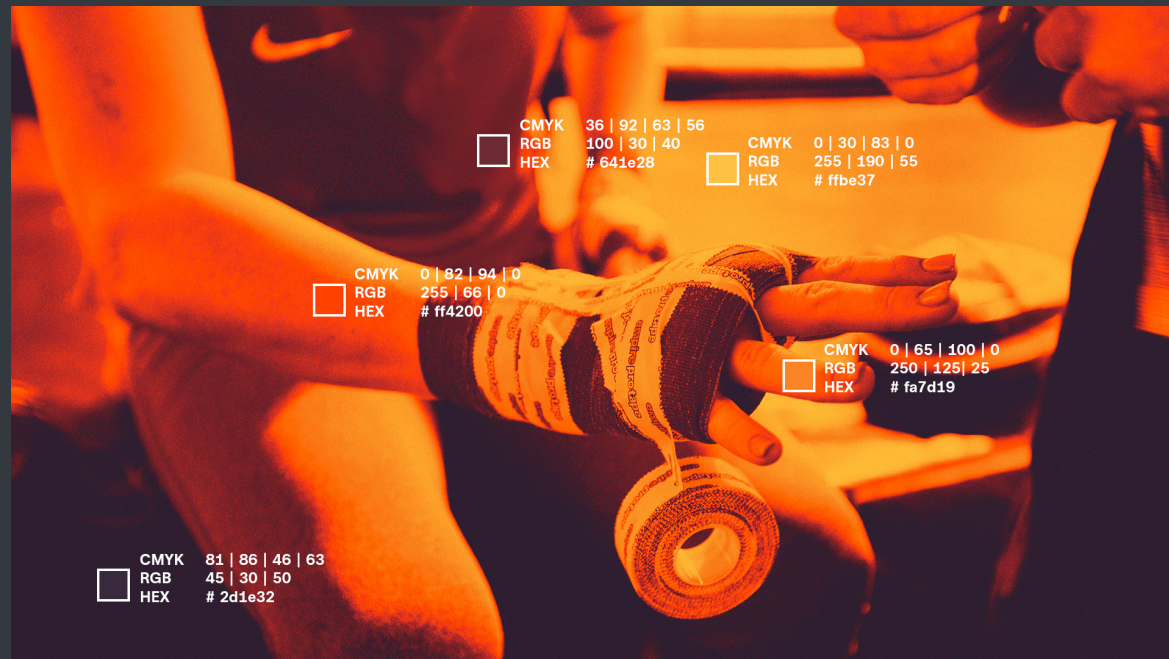


CMYK 0 | 65 | 100 | 0  
RGB 250 | 125 | 25  
HEX # fa7d19



## Farben: Orange Heat Bildeffekt

Der Orange Heat Effekt ist für Bewegtbildanwendungen vorgesehen und kann mit Hilfe des vorliegenden AE-Tools generiert werden.



RGB 45 | 30 | 50  
HEX # 2d1e32

RGB 100 | 30 | 40  
HEX # 641e28

RGB 255 | 66 | 0  
HEX # ff4200

RGB 250 | 125 | 25  
HEX # fa7d19

RGB 255 | 190 | 55  
HEX # ffbe37



Location

10

20

50

75

100

## Farben: Orange Heat im Print

In Print-Anwendungen wie Bekleidungsdruck oder Props (z.B. Skier) werden die Farben des HeatFire-Verlaufs angewendet.



CMYK 80 | 73 | 27 | 12  
RGB 75 | 75 | 120  
HEX # 4b4b78



CMYK 81 | 86 | 46 | 63  
RGB 45 | 30 | 50  
HEX # 2d1e32



CMYK 36 | 92 | 63 | 56  
RGB 100 | 30 | 40  
HEX # 641e28



CMYK 0 | 82 | 94 | 0  
RGB 255 | 66 | 0  
HEX # ff4200



CMYK 0 | 65 | 100 | 0  
RGB 250 | 125 | 25  
HEX # fa7d19



CMYK 0 | 30 | 83 | 0  
RGB 255 | 190 | 55  
HEX # ffbe37



Location 0

20

40

60

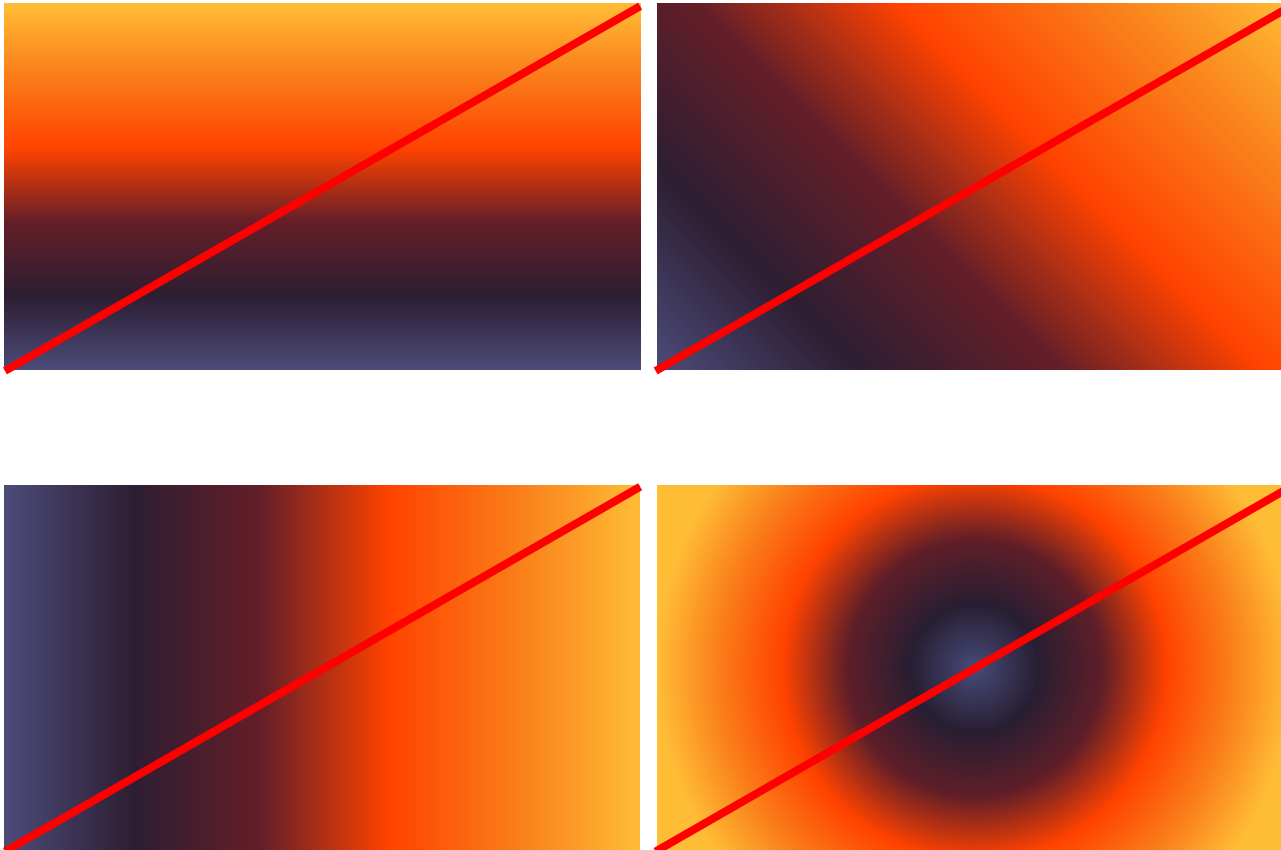
80

100



## Farben: Don'ts

Abgesehen von den oben beschriebenen Anwendungen sind keine Variationen oder Abwandlungen des Verlaufs bzw. der Orange Heat Farben vorgesehen. Zu den nicht gewünschten Alternativen zählen insbesondere andere Verlaufsrichtungen und -formen, der falsche Einsatz von Farbpositionen innerhalb des Verlaufs sowie andere oder unvollständige Farben.



05

Logo

## Logo: Das sportstudio Master Logo

Sportstudio kennzeichnet als Formatfamilie in der 360°-Kommunikation alle weiteren Formate im Zusammenhang mit dem Genre.

*sport*STUDIO 

## Logo: Das Sportstudio Master Logo

Ein deskriptiver und dynamisch gesetzter Namensbestandteil erklärt dabei die Inhaltsebene, während der aus dem arrivierten Flugschiff-Format abgeleitete Begriff „Studio“ eine erhebliche historische Markenaufladung mitbringt.





## Logo: Das Sportstudio Master Logo

Line Extender werden rechtsbündig unterhalb des sportstudio-Logos angeschlagen, in ZDF Type Light Italic gestzt und in 2/3 der Höhe des Logo-bestandteils „STUDIO“ platziert. Alle sportstudio-Logos werden in Weiß gestaltet und mit dem Endorsement-Logo versehen.



## Logo: Nomenklatur

Die Formatfamilie sportstudio umfasst derzeit vier eigene weitere Formatmarken. Dazu gehören neben der Flaggschiffsendung **das aktuelle sportstudio (SST)** die Sendungen **sportstudio live (SSL)** und **sportstudio reportage (SSR)**. Das Alleinstellungsmerkmal eines vorangestellten Logobe-standteils sollte dem Format das aktuelle sportstudio vorbehalten bleiben. Für den formatübergreifenden Einsatz und zu promotionalen Zwecken kann das **sportstudio.de** Logo platziert werden.

**sportSTUDIO**   
*live*

*das aktuelle*   
**sportSTUDIO**

**sportSTUDIO**   
*reportage*

**sportSTUDIO.de**

06

# Typografie

## Typografie: Schriftschnitte

Die ZDF Type ist als prägnante und authentische Hausschrift ein integraler Bestandteil der sportstudio Branding Tools. Spezifische Informationen zu Schreibweisen, Laufrichtung usw. finden sich in den jeweiligen Kapiteln der Formatmarken.

**ZDF Type Black**

**ZDF Type Heavy**

**ZDF Type Bold**

ZDF Type Regular

## Typografie: Schreibweise

Headlines, Sublines & Labels werden stets versal gesetzt. In Tabellen und allen anderen Elementen aus dem Grafiksystem wird der Mischsatz verwendet. Inserts werden in der ersten Zeile versal geschrieben, fort folgende jeweils gemischt. Typografische Elemente wie Schlagworte u.ä. können z.B. auf Bildinhalten wie Promos oder SoMe-Anwendungen in Black gesetzt werden.

**ZDF TYPE BLACK - VERSAL**

**ZDF TYPE HEAVY - VERSAL**

**ZDF TYPE BOLD - VERSAL**

**ZDF Type Bold - Gemischt**

ZDF Type Regular - Gemischt



# Typografie: Schreibweisen

## FORMATMARKEN

das aktuelle sportstudio  
sportstudio reportage  
sportstudio live  
sportstudio UEFA Champions League

## DATUM

1. Juni 2021 / 1. Juni 21

Verzicht auf das Voranstellen der „0“

## FUSSBALL

FUßBALL / FUSSBALL / Fußball

In einigen Versalschreibweisen darf Fußball auch mit Doppel-SS geschrieben werden, sonst immer in Groß- / Kleinschreibung. Nach Einführung des versalen „ß“ bitte dieses einsetzen.

## LÄNDERNAMEN

Deutschland

Ländernamen werden ausschließlich in Deutsch ausgeschrieben.

## LÄNDERKÜRZEL

GER, ESP

Abkürzungen bitte immer in internationaler Schreibweise.

## UHRZEIT

12:00 – 13:00

Hinter der Zeitangabe darf auf das Wort „Uhr“ verzichtet werden. Bitte Gedankenstrich einsetzen und nicht den kurzen Divis / Bindestrich.

## SPIELMINUTE / TORSCHÜTZE

Müller (35.)

Die Spielminute des Tores bitte hinter den Namen des Torschützen in Klammern und mit Punkt schreiben.

## RÜCKENNUMMER

13 Thomas Müller

Die Rückennummer wird vor den Spielernamen gesetzt. Nach der Rückennummer folgen zwei Leerzeichen.

## WEBLINK

www.zdf.de / ZDFtext Seite ...

Trennung zum Videotext z. B. durch einen Slash

## VERWENDUNG BINDESTRICH/DIVIS (-) VS. GEDANKENSTRICH (–)

HeatBlue – HeatFire

AE-Tools

+0:04:33, -26 (+Plus/ -Minuszeichen)

1-3 m

# Typografie: Schreibweisen

## WERT- BZW. MASSEINHEITEN

1000 m

12,5 km

4x 7,5 km STAFFEL

4x 400 m STAFFEL

7.000 € (mit Tausenderpunkt)

Wert- bzw. Maßeinheiten in Kleinbuchstaben  
mit vorangestelltem oder nachgestelltem Leerzeichen

## WETERE SCHREIBWEISEN BZW. FORMATIERUNGEN

n.V. (nach Verlängerung)

n.E. (nach Elfmeter)

z.B. (ohne Leerzeichen)

7,- € (Gedankenstrich) oder 7,00 €

– 12 % (mit Leerzeichen vor %)

## DISZIPLINEN ALS EINHEIT

3x3 (Basketball)

4er Bob

Diziplinen werden als Einheit dargestellt und zusammengeschrieben

## Zeiten

12 sek

10 min

Zeiten werden als Zahl mit voran- oder nachgestelltem Leerzeichen geschrieben.

## Zeitangaben

Auf das Voranstellen der „0“ wird verzichtet.

Die Ergänzung mit „Uhr“ ist optional

0:25

17:30

Uhrzeiten in z.B. Tabellen stehen rechtsbündig untereinander.

gleich

jetzt

20:25

Zeitangaben werden mit kleinem Anfangsbuchstaben geschrieben und haben die Breite einer vierstelligen Uhrzeit.

live aus ...

Kleinschreibung

07

# Panels

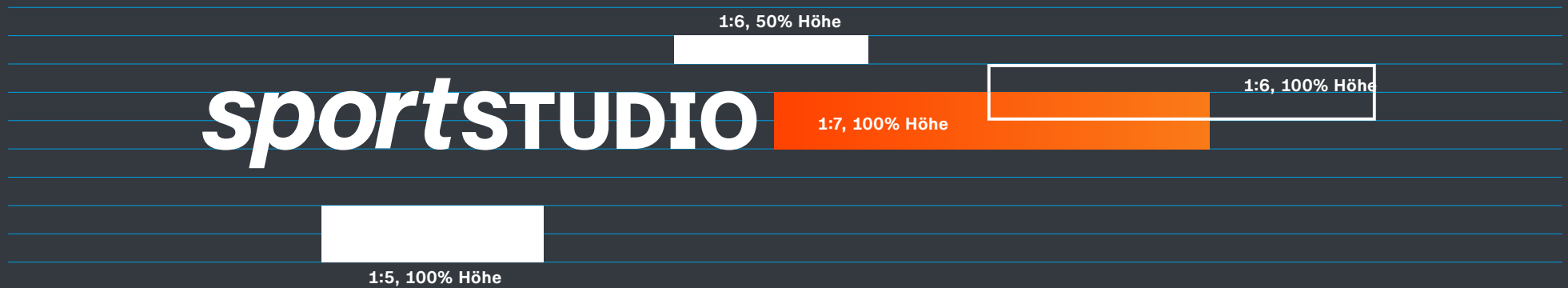
## Panels: Proportionen

Panels können in vier verschiedenen Seitenverhältnissen und je in Orange, Weiß und mit Outline eingesetzt werden. Für eine erhöhte Variabilität liegen die Panels in Orange und Weiß je auch als 50%-Variante vor. Diese Höhe bestimmt gleichzeitig die vertikale Rasterzeilenhöhe im Grid.



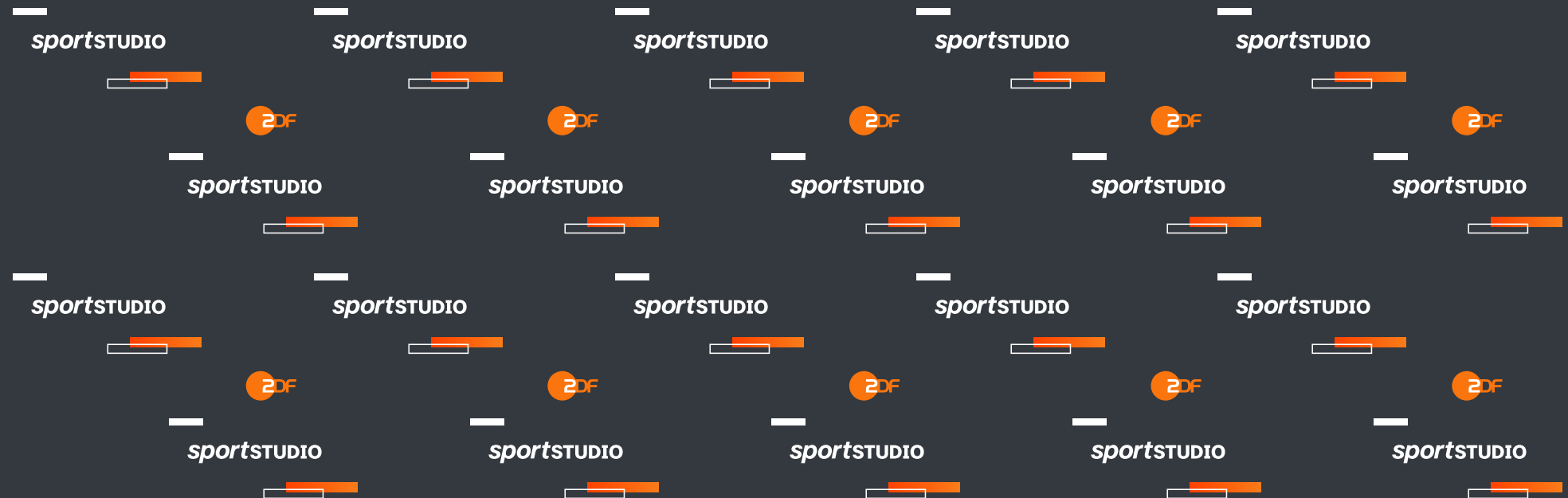
## Panels: Master-Schwarm

Der Master-Schwarm illustriert beispielhaft den proportionalen Aufbau von Panel-Schwärmen. Die Panel-Höhe orientiert sich an der x-Höhe des Sportstudio-Logos (100%). Davon ausgehend ergeben sich 50%-Variante und Rasterzeilenhöhe. Das größte Panel im Schwarm ist immer Orange.



## Panels: Schwarm-Pattern

Für Muster und Rapporte können Master-Schwarm und sportstudio Logo im zeilenweisen Wechsel proportional korrekt eingesetzt werden.





## Panels: Schwarm-Varianten

Für die Erstellung von Off-Air-Anwendungen stehen drei Schwarm-Varianten zur Verfügung. Die Varianten sind bei Bedarf kombinierbar und können dabei skaliert werden.



Schwarm-Variante 01



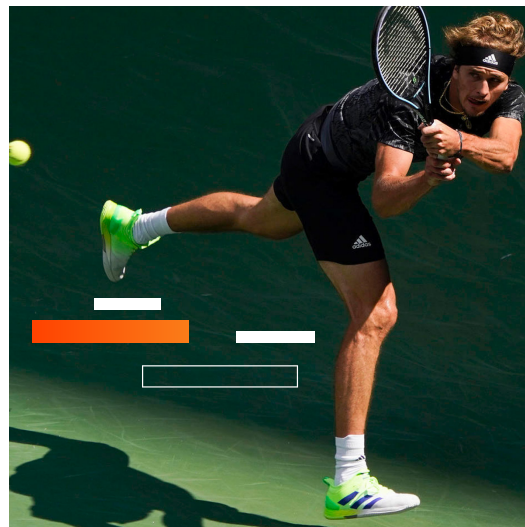
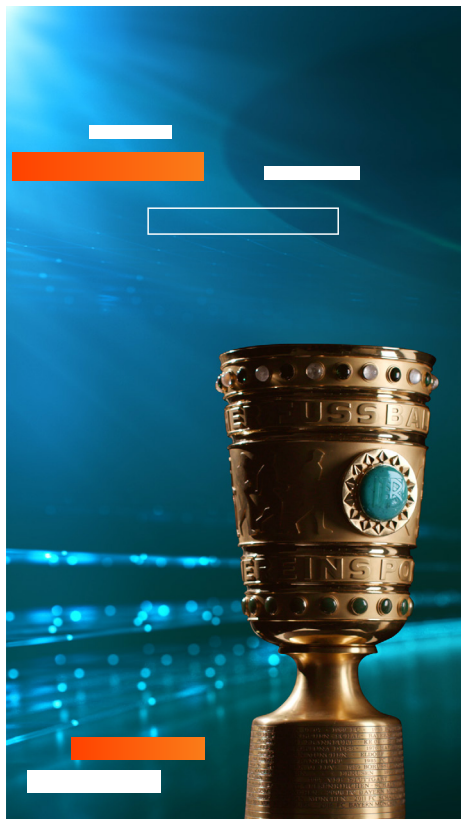
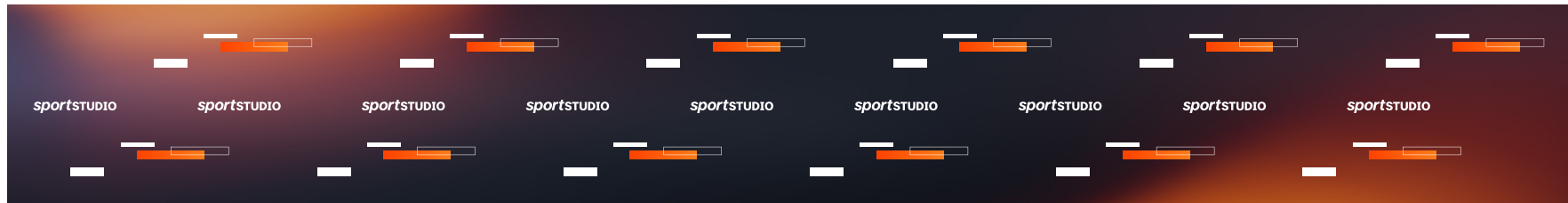
Schwarm-Variante 02



Schwarm-Variante 03

## Panels: Best Practice Beispiele

Schwarm-Varianten und Rapporte ermöglichen einen flexiblen Einsatz in einem breitgefächerten Spektrum von Abformaten.

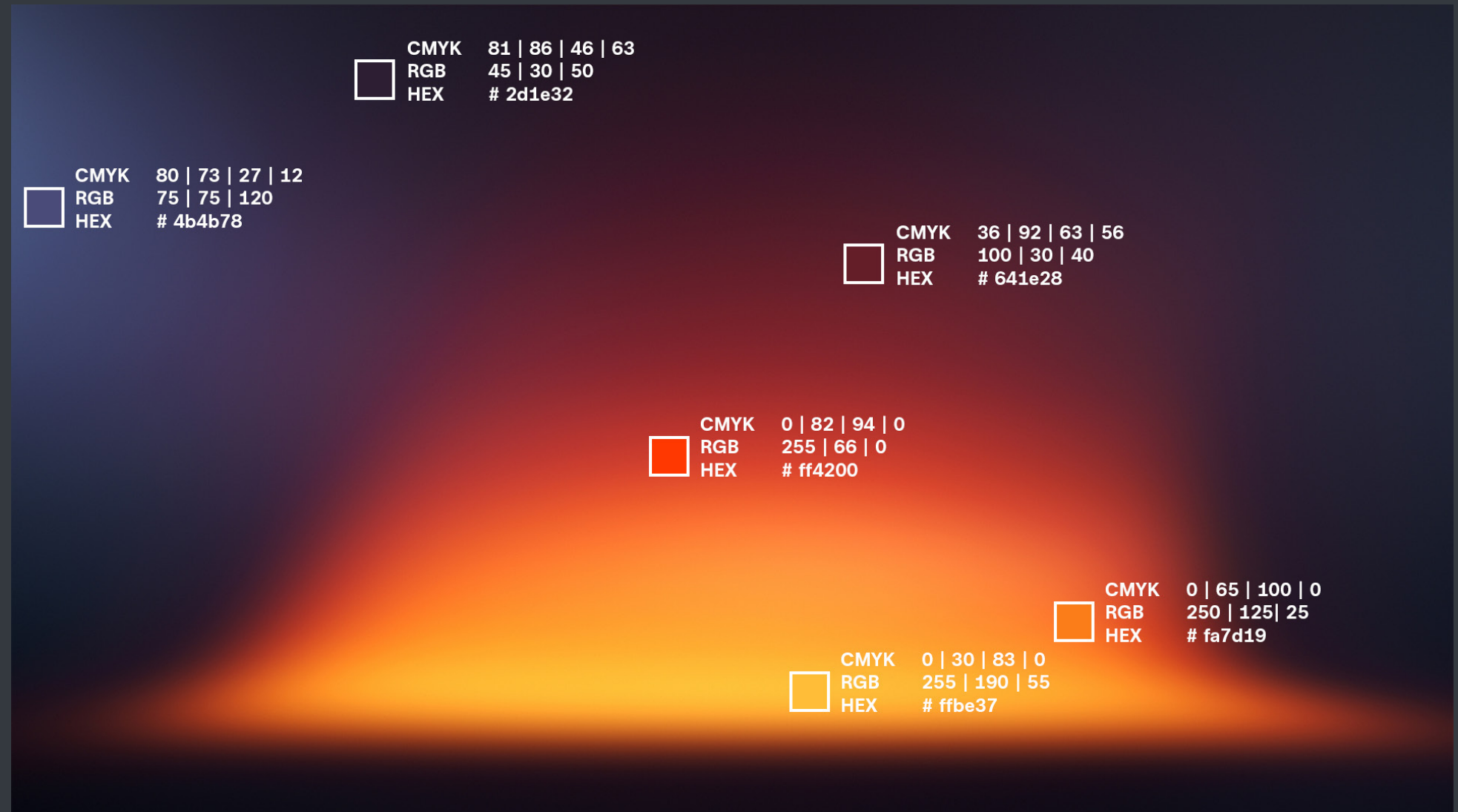


08

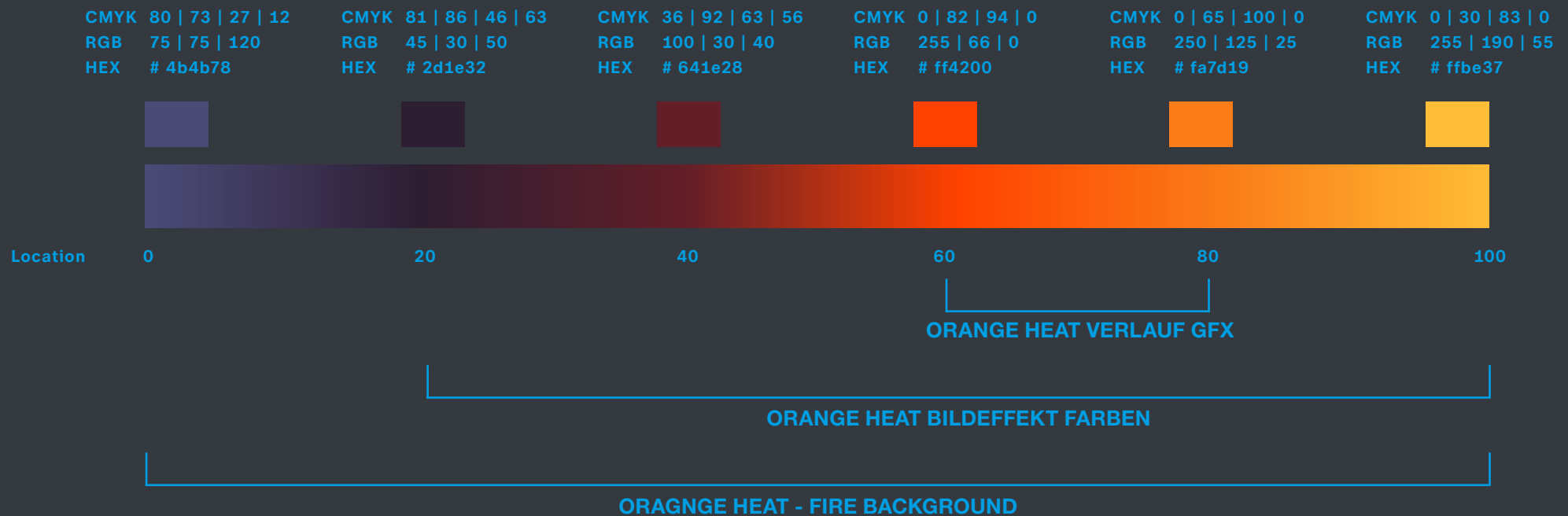
# Hintergründe

## Hintergründe: Orange Heat

Das Orange Heat Fire Verlaufspektrum besteht aus sechs verschiedenen Schlüsselfarben. Diese Farben geben gleichzeitig den Umgang mit Verläufen in sämtlichen Printanwendungen vor. Das CMYK-Farbprofil ist dabei **Coated Fogra39**.

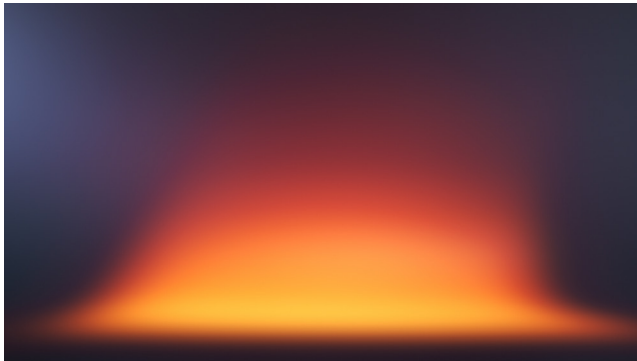


# Hintergründe: Orange Heat Swatches

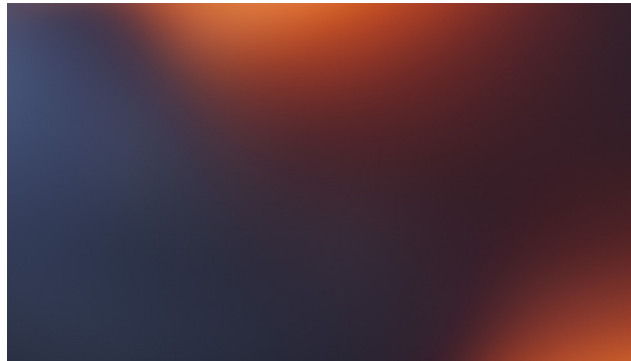


## Hintergründe

Es liegen zwei verschiedene, fertig konfektionierte Hintergründe für den Einsatz im Still sowie als Loop vor: HeatFire und HeatBlue. Darüber hinaus stehen weitere format- und sportartspezifische Hintergründe bzw. Key Visuals zB. für den Wintersport oder Großevents bereit. Die Assets werden dabei laufend ergänzt und erweitert.



HeatFire



HeatBlue



Trauer



Wintersport



Sportartspezifisch – Fussball



Großevents – DFB Pokal



## Hintergründe: Wintersport

Es stehen insgesamt drei verschiedene Hintergründe für den Einsatz im Wintersport bereit. Die Hintergründe unterscheiden sich in visueller Komplexität und Farbtemperatur und eignen sich daher für unterschiedliche Einsatzzwecke.



Berg Loop



Hang Loop



Wald Loop

## GFX Hintergründe: UEFA Champions League



UEFA Champions League

## Hintergründe: DFB Pokal



DFB Pokal



## Hintergründe: sportartspezifische Hintergründe

Für den generischen Einsatz, beispielsweise Maskierungen in Vergleichsgrafiken oder Infografiken mit sehr hohem Komplexitätsgrad, können neben den Orange Heat Backgrounds auch sportsspezifische Hintergründe eingesetzt werden. Die Vorliegenden Dateien werden laufend um neue Anmutungen ergänzt.



SSL Fussball



SSL Tennis



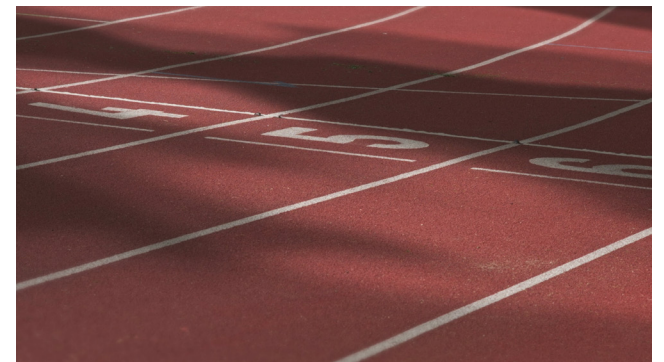
SSL Hockey



SSL Beachvolleyball



SSL Radsport



SSL Leichtathletik

09

# Key Visuals

## Key Visuals: das aktuelle Sportstudio

Das aktuelle Sportstudio verfügt über drei unterschiedliche Key Visuals mit einem gemeinsamen Farbschema: HeatFire, HeatBlue und Online Backgrounds.



SST On Air



SST On Air



SST Online



## Key Visuals: sportstudio live

Die Sendungsstrecke sportstudio live benötigt ein umfangreiches Set aus event- und formatspezifischen Key Visuals wie zB. Nations League, Handball oder Wintersport.



DFB Pokal



Handball



Bundesliga Frauen



Wintersport



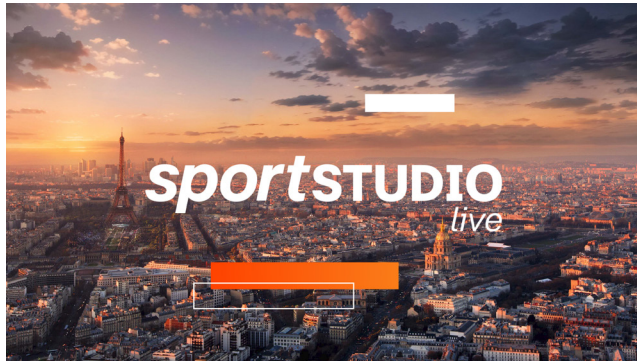
Nations League



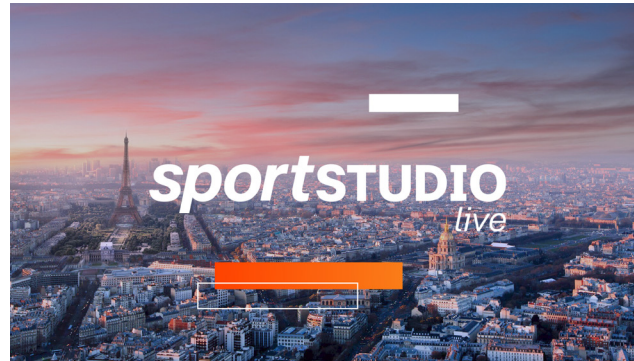
Wintersport

## Key Visuals: sportstudio live – Großereignisse

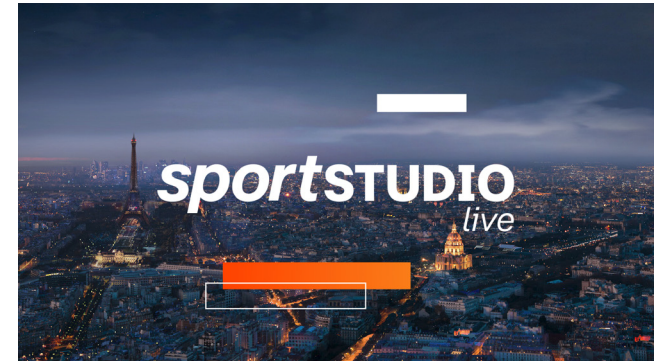
Für Sport-Großereignisse wie Olympia oder Weltmeisterschaften werden in der Regel eigene Keyvisual-Motive gestaltet. Das sportstudio Logo und die Panel-Kombination bleiben dabei immer unverändert.



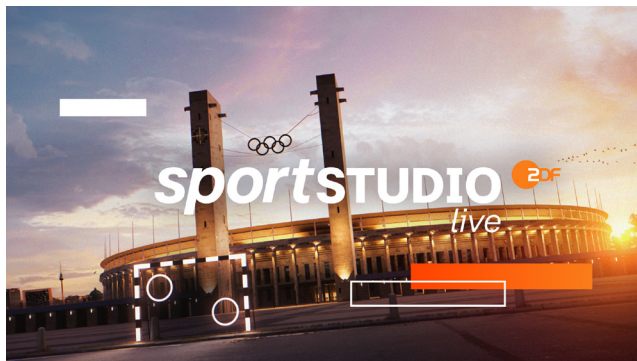
Olympia Paris



Olympia Paris



Olympia Paris



Fussball EM Deutschland



Fussball EM Deutschland



## Key Visuals: weitere Beispiele im Überblick



sportstudio reportage



Champions League



Bundesliga



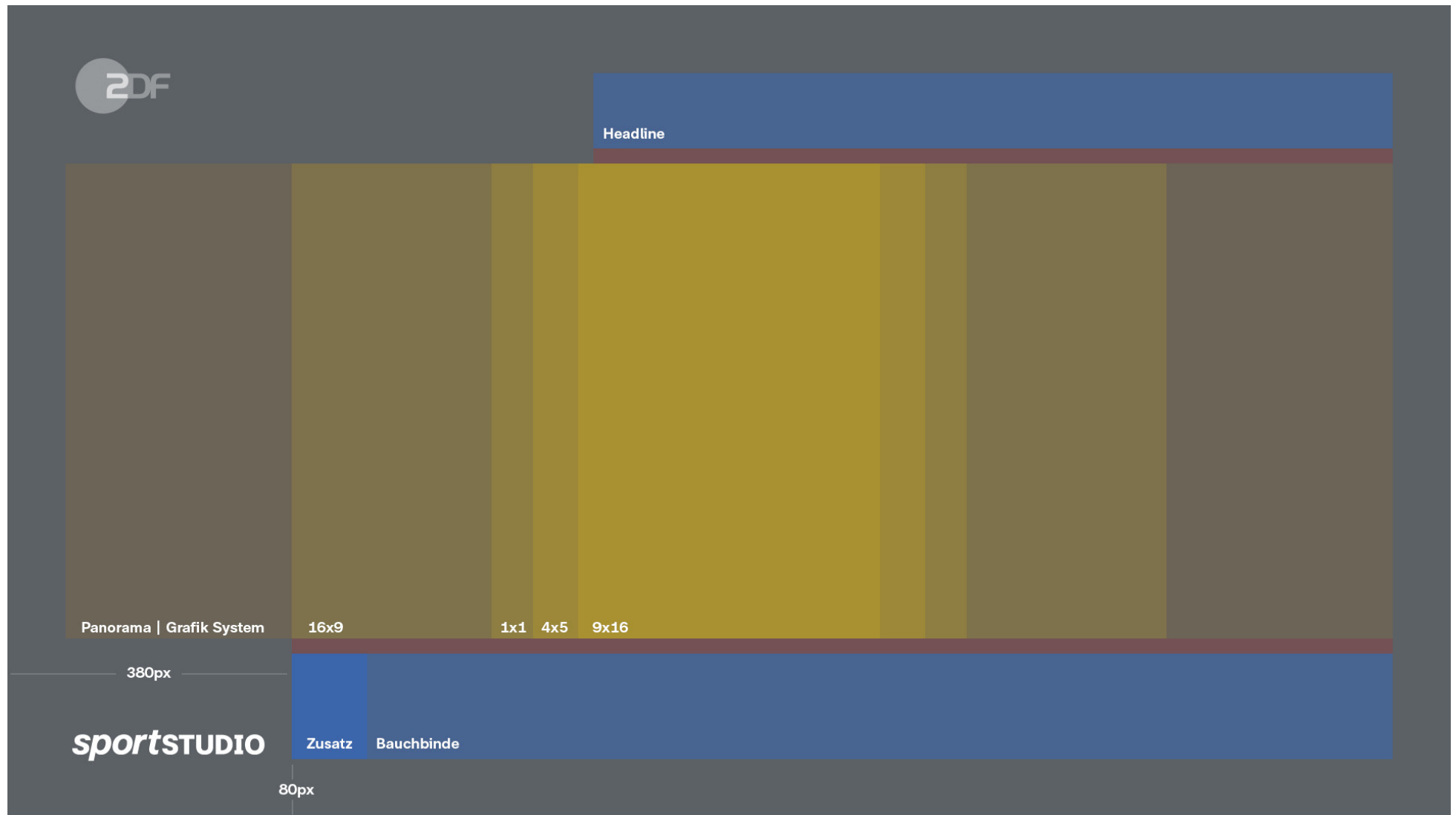
Sportstudio Dokus

10

# On Air Grid

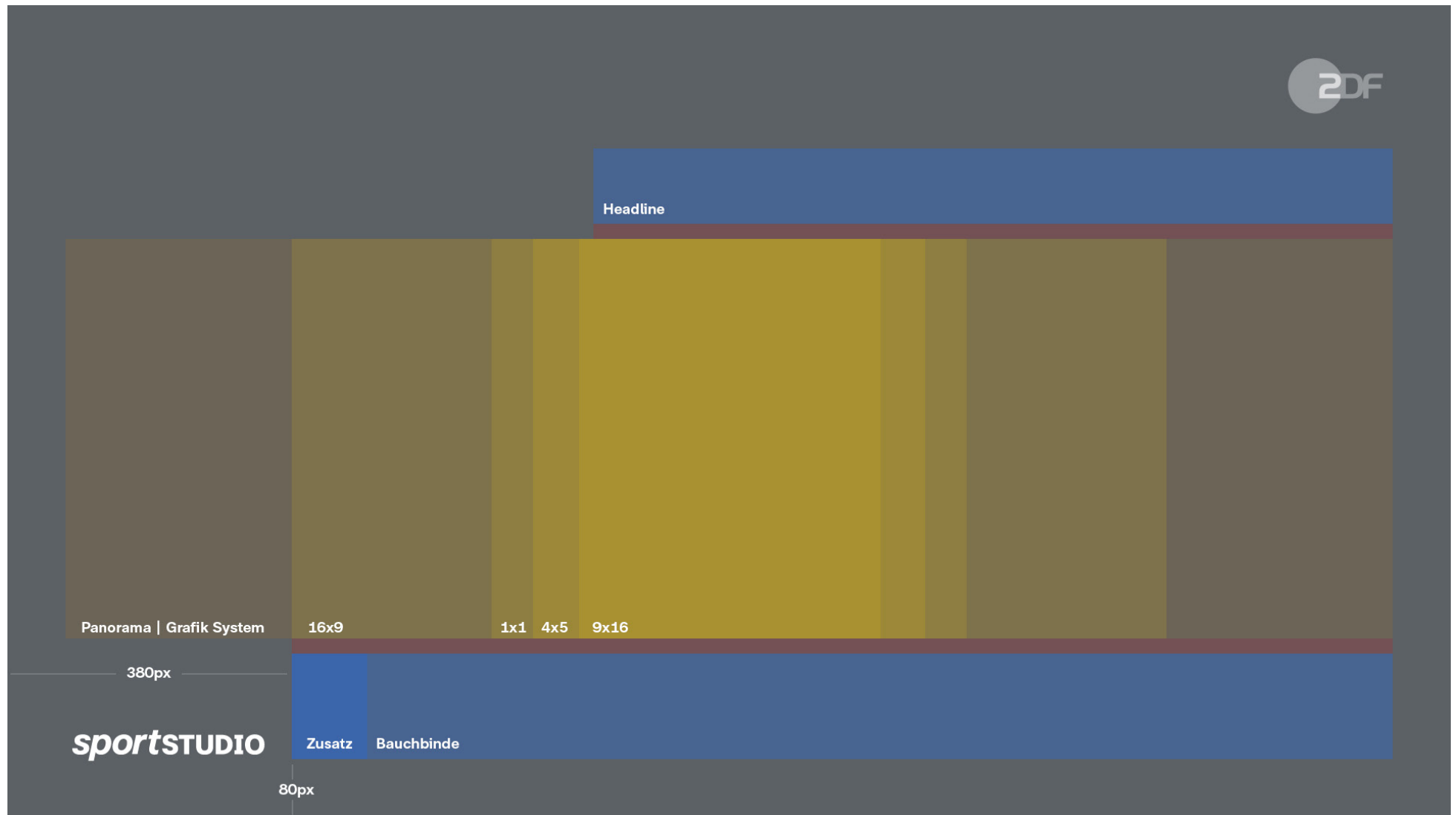
## On Air Grid: Standard

Das Standard-Grid geht vom regulären Programmablauf und der linken Corner Graphic Position aus. Grafikinhalte werden kontextsensitiv in den dafür vorgesehenen verschiedenen Zonen (gelb) in der Regel zentriert positioniert. Bauchbinden und Headlines haben feste Positionen.



## On Air Grid: Corner Graphic rechts

Für bestimmte Events wird auf das alternative Grid mit der rechten Corner Graphic Position ausgewichen.



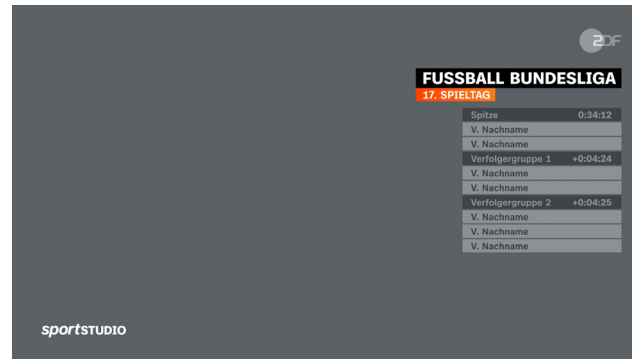


## On Air Grid: Corner Graphic rechts

Ist das ZDF Logo auf der rechten Seite positioniert, verschieben sich Grafiken um 100px nach unten.



Headlines ZDF Logo links



Headlines ZDF Logo Rechts

**11**

# Grafiksystem

## Grafiksystem: Dauerkennung

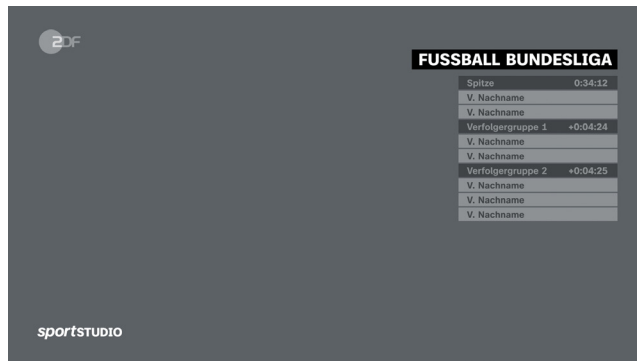
Die Position der sportstudio Dauerkennung ist fixiert und kann in Inserts ein- oder ausgeblendet werden. Die Steuerung ist dabei über die Essential Graphics oder Essential Properties Funktion möglich.



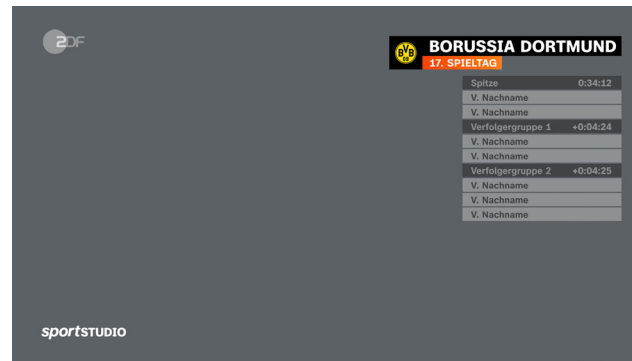
sportstudio Dauerkennung

## Grafiksystem: Headlines

Headlines sind einzeilig oder zweizeilig verfügbar. Position und Größe sind fixiert. Die Auswahl der Stylevorlage und die Texteingabe erfolgen über Essential Graphics. Die Länge des Panels passt sich an die Länge des Textes an.



Headline einzeilig



Headline zweizeilig mit Logo oder Pictogram



Headline zweizeilig mit Logo und Logo BKD Farbe

## Grafiksystem: Quellen-/Archivinsertierungen

Die Position und Größe von Quellenangaben und Archivhinweisen sind fixiert. Die Eingabe erfolgt über ein Textfeld.



Archiv Angabe



Quellen Angabe

## Grafiksystem: Inserts, einzelig

Position und Größe des einzeligen Inserts sind fixiert. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebene. Das Insert kann mit einer Flagge oder einem Logo ergänzt werden. Die Stylevorlage wird in den Essential Properties der Ebene ausgewählt. Logos und Flaggen werden dort mittels Drag and Drop eingefügt.



Insert einzelig



Insert einzelig mit Flagge

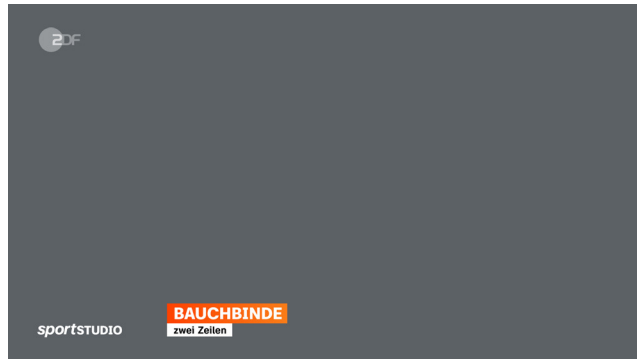


Insert einzelig mit Logo

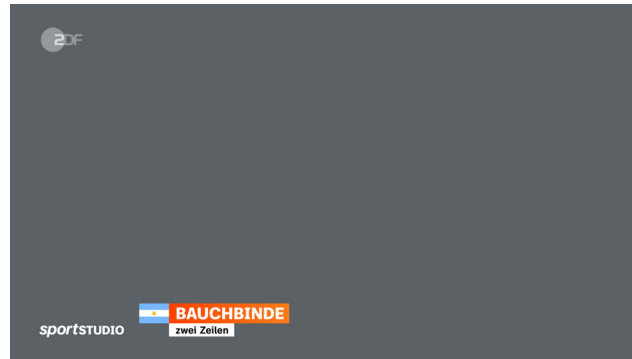


## Grafiksystem: Inserts, zweizeilig

Position und Größe des zweizeiligen Inserts sind fixiert. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebene. Der Zeilenumbruch wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Das Insert kann mit einer Flagge oder einem Logo ergänzt werden. Die Stylevorlage wird in den Essential Properties der Ebene ausgewählt. Logos und Flaggen werden dort mittels Drag and Drop eingefügt.



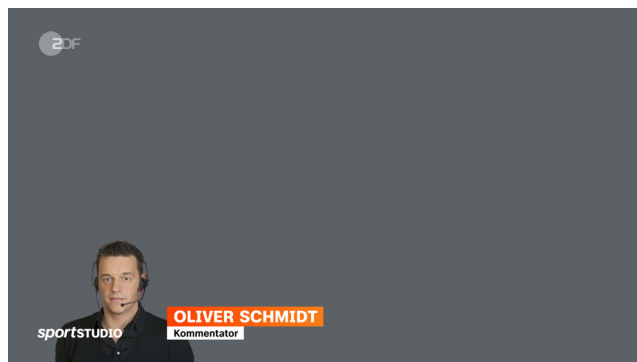
Insert zweizeilig



Insert zweizeilig mit Flagge



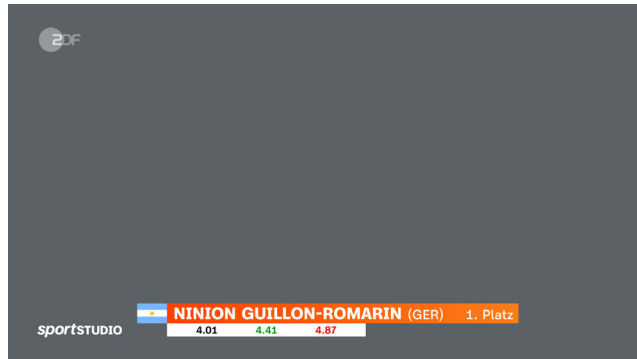
Insert zweizeilig mit Logo



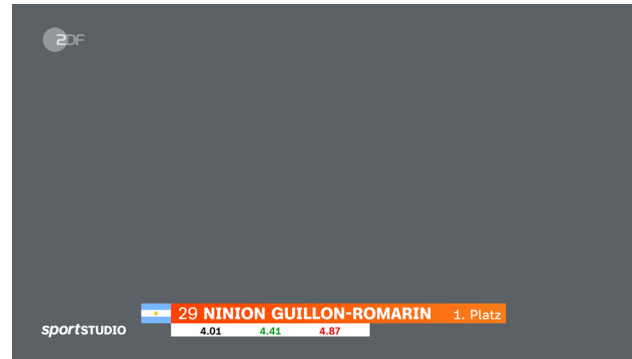
Insert zweizeilig mit Freisteller/Reporter

## Grafiksystem: Inserts, Addons

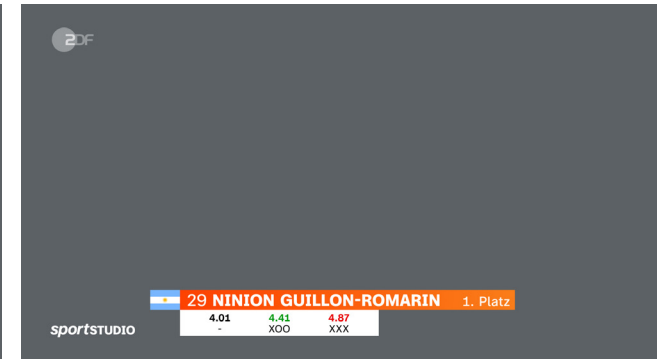
Position und Größe des zweizeiligen Inserts sind fixiert. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebene. Der Zeilenumbruch wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Das Insert kann mit einer Flagge oder einem Logo ergänzt werden. Die Stylevorlage wird in den Essential Properties der Ebene ausgewählt. Logos und Flaggen werden dort mittels Drag and Drop eingefügt.



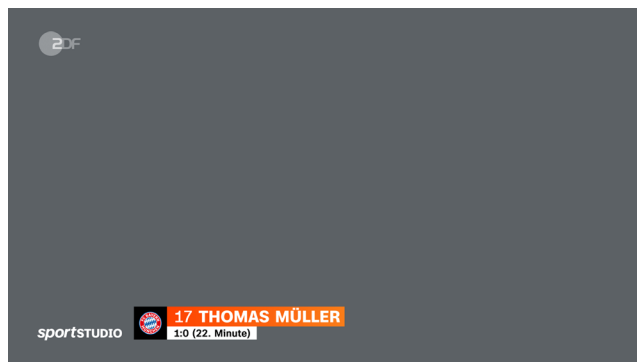
Insert mit Zusatz, Land und Platzierung



Insert mit Zusatz, Platzierung



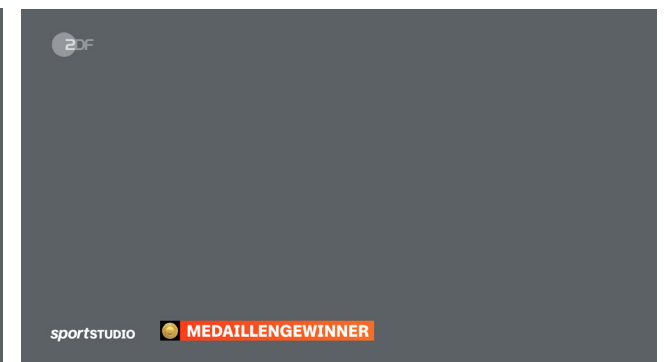
Insert dreizeilig mit Zusatz, Platzierung



Insert zweizeilig mit Zusatz, Rückennummer



Insert Spielstand mit Zusatz, Torschützen



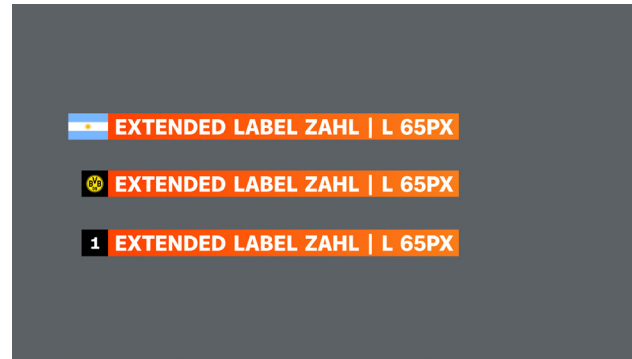
Medaillen Gewinner

## Grafiksystem: Labels, einzelilig

Labels liegen in verschiedenen Größen vor und können frei im Bild platziert werden. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebene. Das extended Label bietet die Möglichkeit Flaggen, Logos oder Zahlen voranzustellen. Diese werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene ausgewählt und angepasst.



Label einzelilig On Air



Extended Label einzelilig On Air

## Grafiksystem: Labels, zwei- und dreizeilig

Zwei- und dreizeilige Labels liegen in verschiedenen Größen vor und können frei im Bild platziert werden. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebene. Der Zeilenumbruch wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Die Anzahl der Zeilen wird in den Essential Properties der jeweiligen Ebene angepasst.



Label zweizeilig On Air



Label Versatz 1-3 Zeilen



Label zentriert 1-3 Zeilen

## Grafiksystem: Labels, mehrzeilig variabel

Labels können darüber hinaus mit bis zu fünf Zeilen frei im Bild platziert werden. Die Größe ist fixiert. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Diese können dupliziert und gelöscht werden – die Anzahl der Ebenen entspricht dann der Anzahl der Zeilen. Zeilen können orange hervorgehoben werden. Dies wird mit dem Zusatz „\_0“ am Ende der Ebenenbenennung gekennzeichnet.



Label vierzeilig schwarz mit Highlight



Label vierzeilig weiß mit Highlight

## Grafiksystem: Labels, Studio LEDs

Für den Einsatz im Studio sind Labels in weiteren verschiedenen Größen verfügbar. Sie können frei im Bild platziert werden. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebene. Der Zeilenumbruch wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Die Anzahl der Zeilen, sowie Logos und Flaggen, werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene ausgewählt und angepasst.



Label Zentriert 1-3 Zeilen im Studio



Label Versatz 1-3 Zeilen im Studio



Label einzeilig im Studio

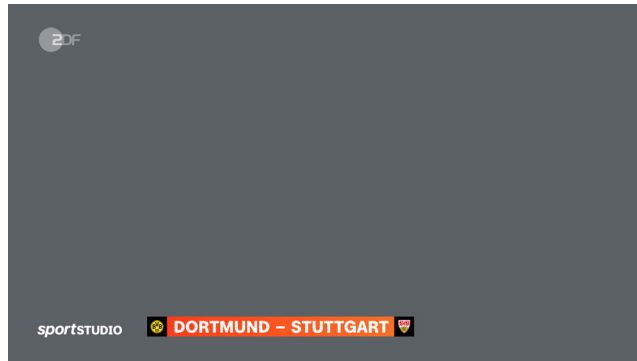


Extended Label einzeilig im Studio



## Grafiksystem: Spielpaarungen

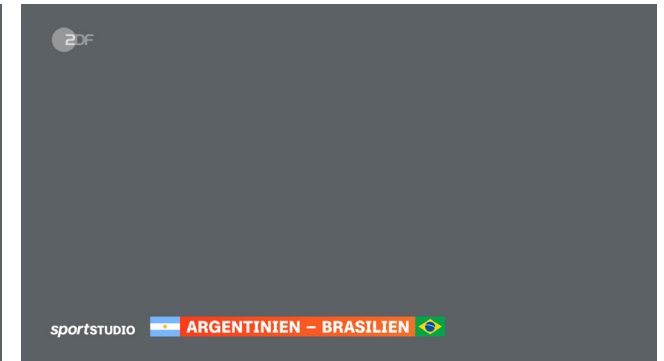
Mit der Bauchbinde „1-zlg Icon LiRe" gibt es die Möglichkeit das Insert an beiden Seiten mit Logos oder Flaggen zu ergänzen. Die Texteingabe erfolgt über die Ebenenbenennung. Logos und Flaggen werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert. Die Textänderung der Bauchbinde Spielstand erfolgt über die Essential Graphics. Größe und Position sind fixiert.



Bauchbinde einzellig mit Logos



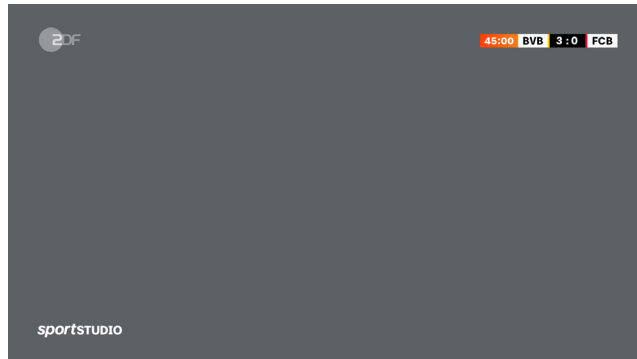
Bauchbinde Spielstand



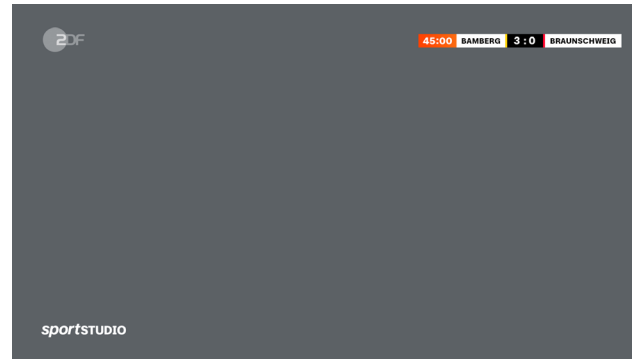
Bauchbinde einzellig mit Flaggen

## Grafiksystem: Spielstand

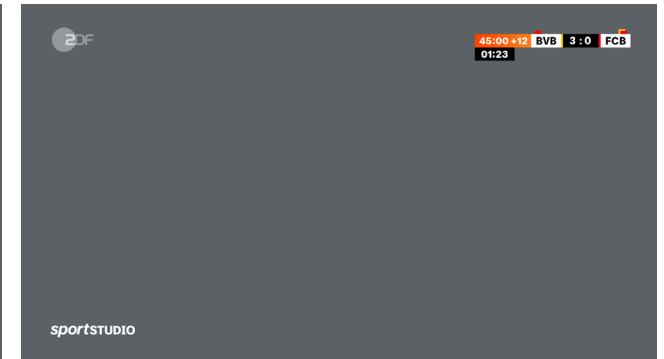
Spielstand Grafik Größe und Position sind fixiert. Die Länge der Flächen richtet sich nach der Länge der Teamnamen. Diese können voll ausgeschrieben oder abgekürzt werden.



Spielstand Abkürzung



Spielstand volle Teamnamen



Spielstand, Nachspielzeit, Karten



Countdown

## Grafiksystem: Abspann

Die Anordnung des Abspanns ist abhängig von der Position des ZDF Senderlogos und steht mit ein bis drei Tafeln zur Verfügung. Die Anzahl der Tafeln wird in den Essential Graphics ausgewählt. Die Texteingabe erfolgt in der Komposition „Abspann\_Tafel\_edit\_DK\_links/rechts“. Der Wechsel zwischen den Tafeln wird mit gelben Markern („Scroll Event“) auf der Timeline gesteuert.



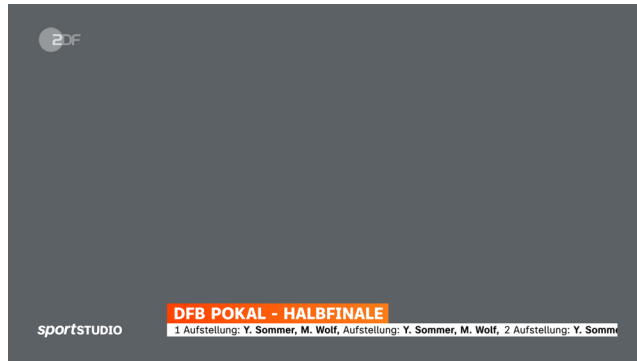
Abspann ZDF Logo links



Abspann ZDF Logo rechts

## Grafiksystem: Abspann Crawl

Der Abspann Crawl steht einzeilig und zweizeilig zur Verfügung. Position und Größe sind fixiert. Inhalt, Geschwindigkeit und Stylevorlage der oberen Zeile werden in den Essential Graphics eingestellt. Logos und Flaggen werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene angepasst. Die Texteingabe für die Unterzeilen erfolgt über die Komposition „Abspann\_Crawl\_1zlg/2zlg\_edit“.



Crawl zweizeilig



Abspann Crawl dreizeilig

# Grafiksystem: Torwandschießen

Die Grafik für das Torwandschießen ist mit bis zu vier Zeilen verfügbar. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebene.



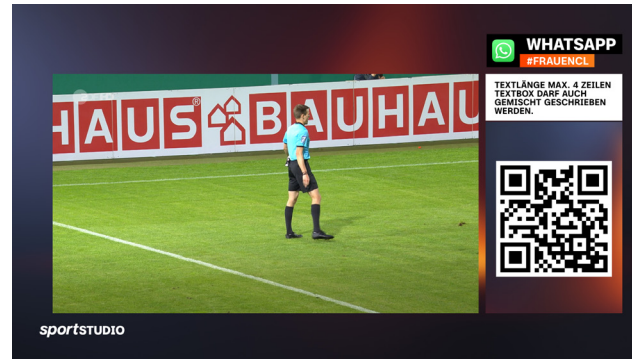
Torwandschießen

## Grafiksystem: Notification & Social Media Inserts

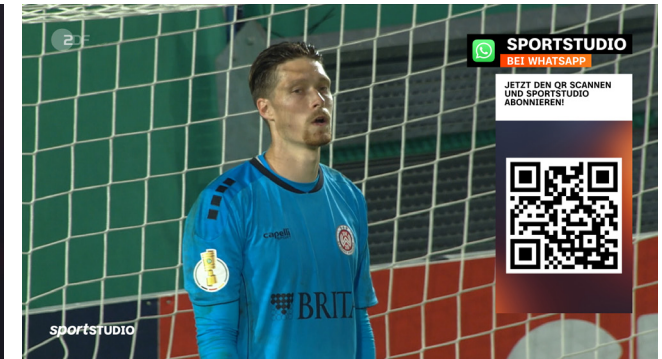
Die Einstellungen für Notifications und SoMe-Inserts werden über die Essential Graphics geändert. Das SoMe Insert kann bis zu drei Posts darstellen. Die Bilder werden in die Kompositionen „Insta\_Screenshot\_Seite 01/02/03\_edit“ eingefügt.



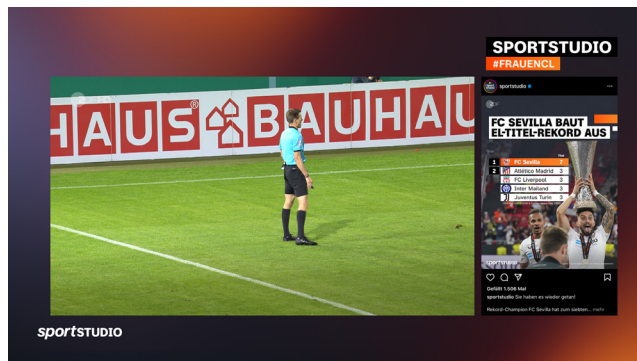
Vip-Clip mit TextBox und Foto



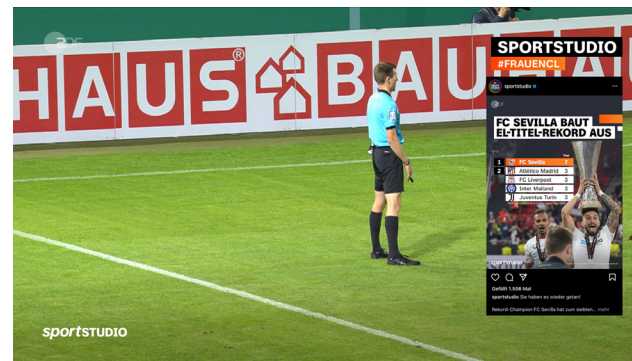
Vip-Clip mit QR-Code Hinweis



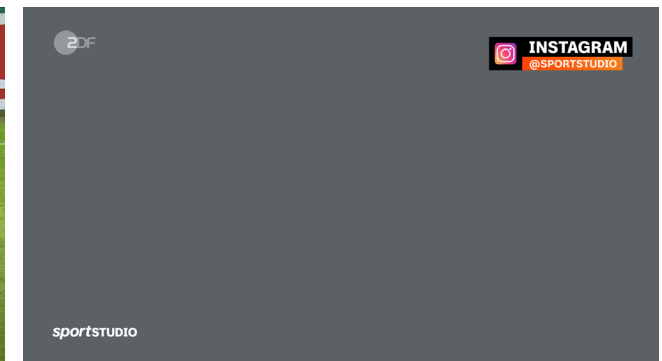
QR-Code Hinweis auf Realbild



Vip-Clip mit SoMe Hinweis



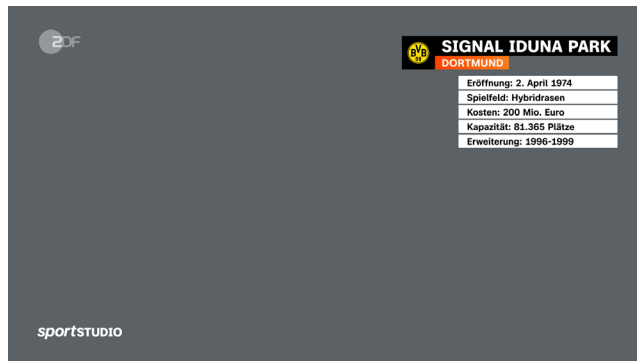
SoMe Hinweis auf Realbild



Notification

# Grafiksystem: Basic Factsheets

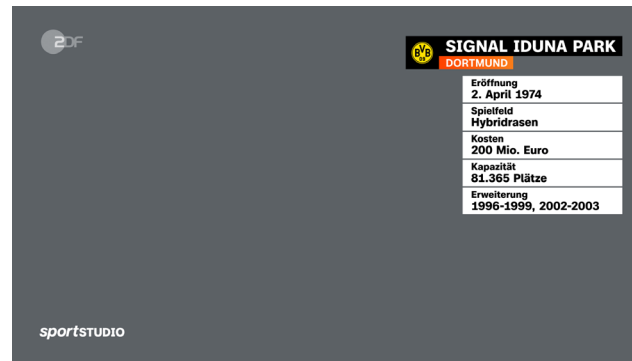
Factsheets sind ein- und zweizeilig sowie gemischt und als nummerierte Liste verfügbar. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebenen in der jeweiligen Unterkomposition. Die Anzahl der Ebenen entspricht der Anzahl der Zeilen. Sie können kopiert, gelöscht und neu angeordnet werden. Im Factsheet Liste wird die Trennung der Spalten mit einem Unterstrich (    ) gekennzeichnet.



The screenshot shows a single-line factsheet for Signal Iduna Park. It features a dark grey background with a ZDF logo in the top left and a sportstudio logo in the bottom left. The title 'SIGNAL IDUNA PARK' is in a black box, with 'DORTMUND' in an orange box below it. The data is presented in a single column of five rows.

|                          |
|--------------------------|
| Eröffnung: 2. April 1974 |
| Spielfeld: Hybridrasen   |
| Kosten: 200 Mio. Euro    |
| Kapazität: 81.365 Plätze |
| Erweiterung: 1996-1999   |

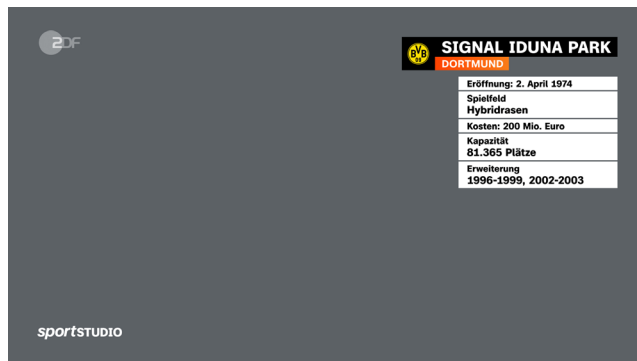
Factsheet einzeilig



The screenshot shows a two-line factsheet for Signal Iduna Park. It features a dark grey background with a ZDF logo in the top left and a sportstudio logo in the bottom left. The title 'SIGNAL IDUNA PARK' is in a black box, with 'DORTMUND' in an orange box below it. The data is presented in two columns of five rows each.

|             |                      |
|-------------|----------------------|
| Eröffnung   | 2. April 1974        |
| Spielfeld   | Hybridrasen          |
| Kosten      | 200 Mio. Euro        |
| Kapazität   | 81.365 Plätze        |
| Erweiterung | 1996-1999, 2002-2003 |

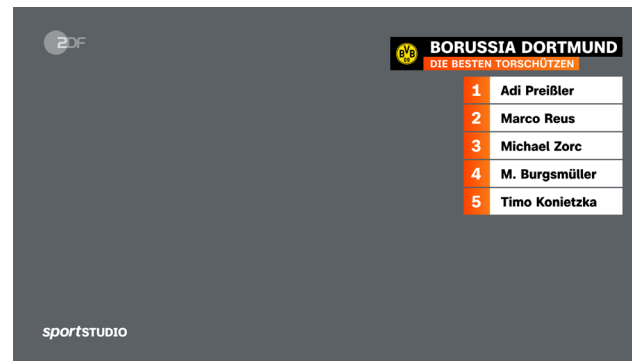
Factsheet zweizeilig



The screenshot shows a mixed factsheet for Signal Iduna Park. It features a dark grey background with a ZDF logo in the top left and a sportstudio logo in the bottom left. The title 'SIGNAL IDUNA PARK' is in a black box, with 'DORTMUND' in an orange box below it. The data is presented in a single column of five rows.

|                          |
|--------------------------|
| Eröffnung: 2. April 1974 |
| Spielfeld                |
| Hybridrasen              |
| Kosten: 200 Mio. Euro    |
| Kapazität                |
| 81.365 Plätze            |
| Erweiterung              |
| 1996-1999, 2002-2003     |

Factsheet gemischt



The screenshot shows a list factsheet for Borussia Dortmund. It features a dark grey background with a ZDF logo in the top left and a sportstudio logo in the bottom left. The title 'BORUSSIA DORTMUND' is in a black box, with 'DIE BESTEN TORSCHÜTZEN' in an orange box below it. The data is presented in two columns: a numbered list of five players and their names.

|   |                |
|---|----------------|
| 1 | Adi Preißler   |
| 2 | Marco Reus     |
| 3 | Michael Zorc   |
| 4 | M. Burgsmüller |
| 5 | Timo Konietzka |

Factsheet Liste

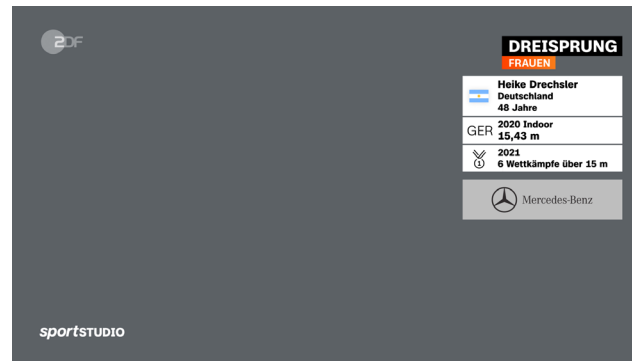


## Grafiksystem: Factsheet mit Sponsor

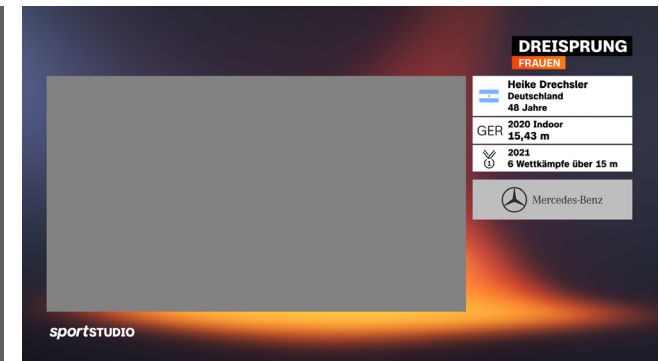
Für komplexere Abbildungen von Informationen gibt es weitere Factsheet Variationen. Diese können zusätzlich Farbmarkierungen, Flaggen, Logos, Pictogramme oder auch Länderkürzel enthalten.



Factsheet einzeilig



Factsheet zweizeilig & dreizeilig



Vip-Clip Factsheet

## Grafiksystem: Factsheet flexibel Breite

Die Breite kann unter Umständen von der Standardbreite abweichen. Dabei sollte immer ein Abstand von min. 36px zwischen den beiden längsten Einträgen eingehalten werden.



Factsheet flexibel Breite



min. Abstand zwischen den beiden längsten Einträgen

# Grafiksystem: Factsheet Formate

Hervorgehobene Zeilen werden invertiert dargestellt.



| TSV BAYER 04 LEVERKUSEN           |           |
|-----------------------------------|-----------|
| ELBE - TSCHIRCH - PETERS - KRAUSE |           |
| Startnummer                       | 9106      |
| Bahn                              | 3         |
| DR                                | 13,04 sek |
| PB                                | 13,54 sek |

sportSTUDIO

Factsheet einzellig



| TSV BAYER 04 LEVERKUSEN           |           |
|-----------------------------------|-----------|
| ELBE - TSCHIRCH - PETERS - KRAUSE |           |
| Startnummer                       | 9106      |
| Bahn                              | 3         |
| DR                                | 13,04 sek |
| PB                                | 13,54 sek |

sportSTUDIO

Factsheet einzellig mit Highlight



| HAMBURG TRIATHLON |          |
|-------------------|----------|
| KILOMETER 20      |          |
| Spitze            | 0:34:12  |
| V. Nachname       |          |
| V. Nachname       |          |
| Verfolgergruppe 1 | +0:04:24 |
| V. Nachname       |          |
| V. Nachname       |          |
| Verfolgergruppe 2 | +0:04:25 |
| V. Nachname       |          |
| V. Nachname       |          |
| V. Nachname       |          |

sportSTUDIO

Factsheet einzellig, mehrzeilig markiert



| JAN FRODENO      |          |
|------------------|----------|
| 0:35:39          |          |
| Andreas Realert  | +0:04:33 |
| Sebastian Kienle | +0:14:38 |

sportSTUDIO

Factsheet einzellig



| JAN FRODENO                                                                          |          |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 0:35:39                                                                              |          |
|  |          |
| Andreas Realert                                                                      | +0:04:33 |
| Sebastian Kienle                                                                     | +0:14:38 |

sportSTUDIO

Factsheet einzellig mit Live-Bild Insert

# Grafiksystem: Factsheet zweizeilig/ dreizeilig

Hervorgehobene Zeilen werden invertiert dargestellt.



| DREISPRUNG                                                                                      |                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| FRAUEN                                                                                          |                                            |
|                | Heike Drechsler<br>Deutschland<br>48 Jahre |
| GER                                                                                             | 2020 Indoor<br>15,43 m                     |
|                | 2021<br>6 Wettkämpfe über 15 m             |
|  Mercedes-Benz |                                            |

sportSTUDIO

Factsheet mit Sponsor



| 200 METER                                                                           |                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| FRAUEN                                                                              |                                                       |
|  | V. Campbell-Brown<br>Jamaika<br>einzigste 2-malige OS |
| 2021                                                                                | Gabby Thomas<br>US-Shootingstar<br>21,61 sek          |
|  | Heike Drechsler<br>letzte Medaille 1998<br>Bronze     |

sportSTUDIO

Factsheet, Eintrag hervorgehoben

# Grafiksystem: Factsheet Vipclip

Alle Factsheets können auch als Vip-clip verwendet werden.

| DREISPRUNG  |                                            |
|-------------|--------------------------------------------|
| FRAUEN      |                                            |
|             | Heike Drechsler<br>Deutschland<br>48 Jahre |
|             | GER 2020 Indoor<br>15,43 m                 |
|             | 2021<br>6 Wettkämpfe über 15 m             |
|             | Mercedes-Benz                              |
| sportSTUDIO |                                            |

Vip-Clip Factsheet mit Sponsor

| DREISPRUNG  |                                            |
|-------------|--------------------------------------------|
| FRAUEN      |                                            |
|             | Heike Drechsler<br>Deutschland<br>48 Jahre |
|             | PB 2020 Indoor<br>15,43 m                  |
|             | 2021<br>6 Wettkämpfe über 15 m             |
|             | Sebastian Kienle                           |
| sportSTUDIO |                                            |

Vip-Clip Factsheet

| BIATHLON    |                   |     |
|-------------|-------------------|-----|
| MASSENSTART |                   |     |
| PL          | NAME              | PKT |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 288 |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 287 |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 286 |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 285 |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 284 |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 283 |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 282 |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 281 |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 280 |
| 1           | L. Hamilton (ENG) | 279 |
| 11          | F. Alonso (ESP)   | 278 |
| sportSTUDIO |                   |     |

Vip-Clip Tabelle

## Grafiksystem: Factsheet Fullscreen

Es gibt eine Reihe weiterer Fullscreen Factsheets. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebenen in der jeweiligen Unterkomposition. Die Anzahl der Ebenen entspricht der Anzahl der Zeilen. Sie können kopiert, gelöscht und neu angeordnet werden. Im Factsheet „Liste“ wird die Trennung der Spalten mit einem Unterstrich (    ) gekennzeichnet.



Factsheet einzeilig als Liste



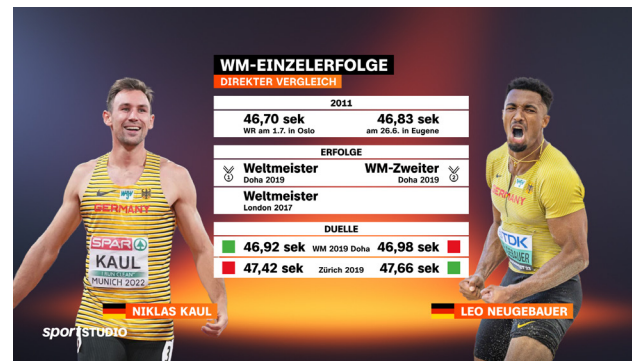
Factsheet zweizeilig als Liste



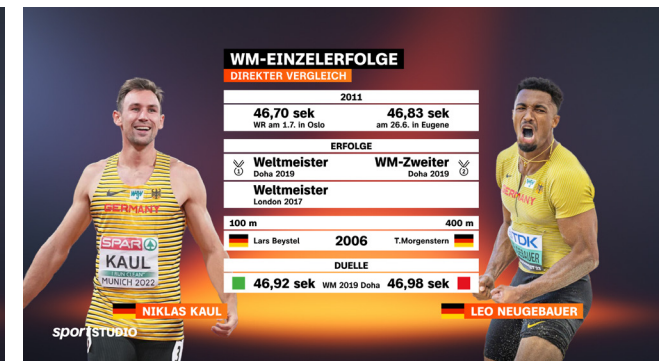
Factsheet einzeilig Vergleich



Factsheet einzeilig Vergleich



Factsheet



Factsheet

## Grafiksystem: Ergebnisse, zwei- und neunzeilig

Es liegen Ergebnis-Tabellen für die Darstellung mit zwei bzw. bis zu neun Zeilen vor, deren Anzahl in den Essential Graphics ausgewählt werden. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Die Trennung der Spalten wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Die Logos werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene mittels Drag and Drop ersetzt.

The graphic shows a dark background with a gradient. At the top right, the text 'FUSSBALL BUNDESLIGA' is in white, with 'ERGEBNISSE 31. SPIELTAG' in orange below it. The results table has two rows. Each row contains a team name, a logo, a score, another logo, and another team name. The scores are 1:1 and 2:0. The 'sportSTUDIO' logo is in the bottom left corner.

|                          |  |     |  |                |
|--------------------------|--|-----|--|----------------|
| VfB Stuttgart            |  | 1:1 |  | TSG Hoffenheim |
| Borussia Mönchengladbach |  | 2:0 |  | FC Augsburg    |

Ergebnisse zweizeilig

The graphic shows a dark background with a gradient. At the top right, the text 'FUSSBALL BUNDESLIGA' is in white, with 'ERGEBNISSE 31. SPIELTAG' in orange below it. The results table has nine rows. Each row contains a team name, a logo, a score, another logo, and another team name. The scores are 1:1, 2:0, 1:2, 2:2, 2:1, 2:1, 3:0, 1:2, 1:0, and 4:2. The 'sportSTUDIO' logo is in the bottom left corner.

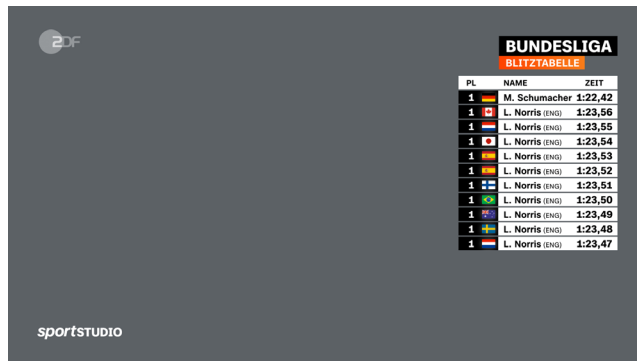
|                          |  |     |  |                     |
|--------------------------|--|-----|--|---------------------|
| VfB Stuttgart            |  | 1:1 |  | TSG Hoffenheim      |
| Borussia Mönchengladbach |  | 2:0 |  | FC Augsburg         |
| 1. FC Köln               |  | 1:2 |  | Bayern München      |
| Borussia Dortmund        |  | 2:2 |  | 1. FSV Mainz 05     |
| Eintracht Freiburg       |  | 2:1 |  | SC Freiburg         |
| VfL Bochum               |  | 3:0 |  | Bayer 04 Leverkusen |
| VfL Wolfsburg            |  | 1:2 |  | Herta BSC           |
| Union Berlin             |  | 1:0 |  | SV Werder Bremen    |
| RB Leipzig               |  | 4:2 |  | FC Schalke 04       |

Ergebnisse neunzeilig



## Grafiksystem: Tabellen, 480px Breite

Die Tabelle mit einer Breite von 480px wird auf Bild eingesetzt. Sie steht mit bis zu elf Zeilen in den Versionen „Flaggen“ und „Logos“ zur Verfügung. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Die Trennung der Spalten wird mit einem Unterstrich ( \_ ) gekennzeichnet. Die Flaggen und Logos werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene mittels Drag and Drop ersetzt. Längere Tabellen, mit mehr als 11 Zeilen werden mit einem Scrolleffekt dargestellt.

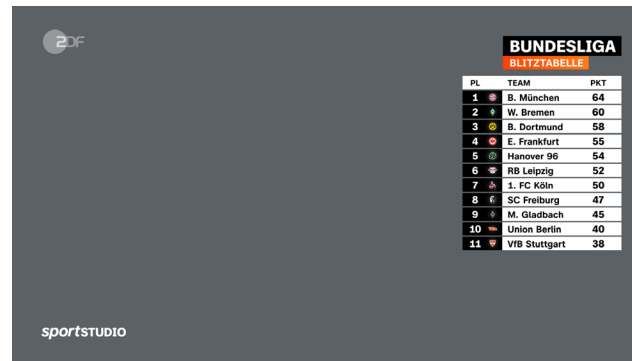


**BUNDESLIGA**  
**BLITZTABELLE**

| PL | NAME            | ZEIT    |
|----|-----------------|---------|
| 1  | M. Schumacher   | 1:22,42 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,56 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,55 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,54 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,53 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,52 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,51 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,50 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,49 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,48 |
| 1  | L. Norris (ENG) | 1:23,47 |

sportSTUDIO

Tabelle 480 mit Flaggen

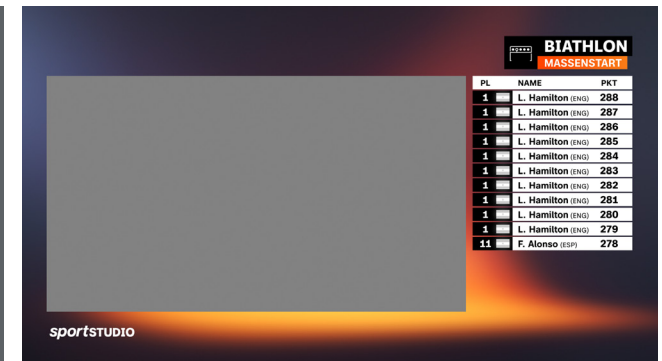


**BUNDESLIGA**  
**BLITZTABELLE**

| PL | TEAM          | PKT |
|----|---------------|-----|
| 1  | B. München    | 64  |
| 2  | W. Bremen     | 60  |
| 3  | B. Dortmund   | 58  |
| 4  | E. Frankfurt  | 55  |
| 5  | Hanover 96    | 54  |
| 6  | RB Leipzig    | 52  |
| 7  | 1. FC Köln    | 50  |
| 8  | SC Freiburg   | 47  |
| 9  | M. Gladbach   | 45  |
| 10 | Union Berlin  | 40  |
| 11 | VfB Stuttgart | 38  |

sportSTUDIO

Tabelle 480 mit Logos



**BIATHLON**  
**MASSENSTART**

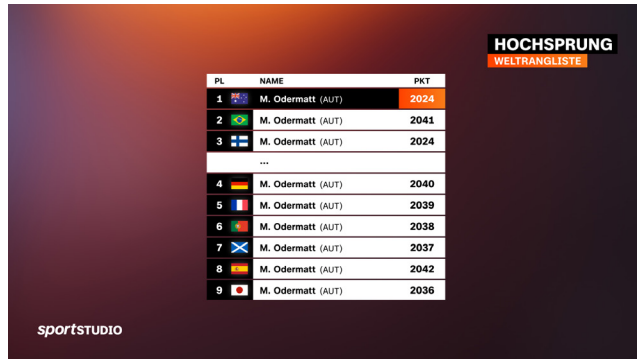
| PL | NAME              | PKT |
|----|-------------------|-----|
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 288 |
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 287 |
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 286 |
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 285 |
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 284 |
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 283 |
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 282 |
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 281 |
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 280 |
| 1  | L. Hamilton (ENG) | 279 |
| 11 | F. Alonso (ESP)   | 278 |

sportSTUDIO

Vip-Clip Tabelle

## Grafiksystem: Tabellen, 720px Breite

Die Tabelle mit einer Breite von 720px wird auf Bild eingesetzt und steht in den Versionen „Clean“, „Freisteller“ und „Bild“ zur Verfügung. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Die Trennung der Spalten wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Die Flaggen und Logos werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene mittels Drag and Drop ersetzt. Die Bilder werden in die entsprechende Komposition „Tabelle\_Freisteller/Bild“ eingefügt. Längere Tabellen, mit mehr als 10 Zeilen werden mit einem Scrolleffekt dargestellt.



The image shows a clean layout of a table titled "HOCHSPRUNG WELTRANGLISTE". The table lists the top 9 high jumpers, all named "M. Odermatt (AUT)", with their respective points. The table is set against a dark background with a gradient.

| PL  | NAME              | PKT  |
|-----|-------------------|------|
| 1   | M. Odermatt (AUT) | 2024 |
| 2   | M. Odermatt (AUT) | 2041 |
| 3   | M. Odermatt (AUT) | 2024 |
| ... |                   |      |
| 4   | M. Odermatt (AUT) | 2040 |
| 5   | M. Odermatt (AUT) | 2039 |
| 6   | M. Odermatt (AUT) | 2038 |
| 7   | M. Odermatt (AUT) | 2037 |
| 8   | M. Odermatt (AUT) | 2042 |
| 9   | M. Odermatt (AUT) | 2036 |

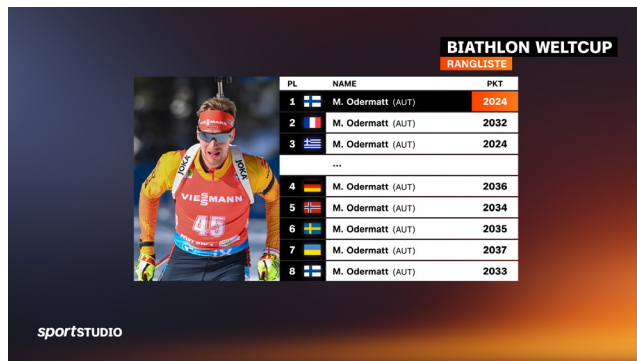
Tabelle 720 Clean



The image shows a "Freisteller" layout of the same table, titled "HOCHSPRUNG WELTRANGLISTE". The table is overlaid on a background image of a high jumper in action, wearing a red singlet with "TOYOTA" and "VLASIC BEIJING 2015" logos. The table lists the top 9 high jumpers, all named "M. Odermatt (AUT)", with their respective points.

| PL  | NAME              | PKT  |
|-----|-------------------|------|
| 1   | M. Odermatt (AUT) | 2024 |
| 2   | M. Odermatt (AUT) | 2041 |
| 3   | M. Odermatt (AUT) | 2024 |
| ... |                   |      |
| 4   | M. Odermatt (AUT) | 2040 |
| 5   | M. Odermatt (AUT) | 2039 |
| 6   | M. Odermatt (AUT) | 2038 |
| 7   | M. Odermatt (AUT) | 2037 |
| 8   | M. Odermatt (AUT) | 2042 |
| 9   | M. Odermatt (AUT) | 2036 |

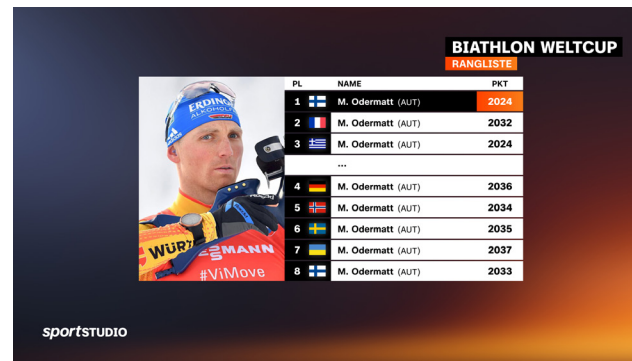
Tabelle 720 Freisteller



The image shows a "Bild" layout of a table titled "BIATHLON WELTCUP RANGLISTE". The table is overlaid on a background image of a biathlete in action, wearing a yellow and red singlet with "VIEHMANN" and "45" logos. The table lists the top 8 biathletes, all named "M. Odermatt (AUT)", with their respective points.

| PL  | NAME              | PKT  |
|-----|-------------------|------|
| 1   | M. Odermatt (AUT) | 2024 |
| 2   | M. Odermatt (AUT) | 2032 |
| 3   | M. Odermatt (AUT) | 2024 |
| ... |                   |      |
| 4   | M. Odermatt (AUT) | 2036 |
| 5   | M. Odermatt (AUT) | 2034 |
| 6   | M. Odermatt (AUT) | 2035 |
| 7   | M. Odermatt (AUT) | 2037 |
| 8   | M. Odermatt (AUT) | 2033 |

Tabelle 720 Bild, Ausschnitt Oberkörper



The image shows a "Bild" layout of the same table, titled "BIATHLON WELTCUP RANGLISTE". The table is overlaid on a background image of a biathlete's shoulders and head, wearing a blue and yellow singlet with "ERONIA" and "WUR" logos. The table lists the top 8 biathletes, all named "M. Odermatt (AUT)", with their respective points.

| PL  | NAME              | PKT  |
|-----|-------------------|------|
| 1   | M. Odermatt (AUT) | 2024 |
| 2   | M. Odermatt (AUT) | 2032 |
| 3   | M. Odermatt (AUT) | 2024 |
| ... |                   |      |
| 4   | M. Odermatt (AUT) | 2036 |
| 5   | M. Odermatt (AUT) | 2034 |
| 6   | M. Odermatt (AUT) | 2035 |
| 7   | M. Odermatt (AUT) | 2037 |
| 8   | M. Odermatt (AUT) | 2033 |

Tabelle 720 Bild, Ausschnitt Schultern

## Grafiksystem: Tabellen, 1160px Breite

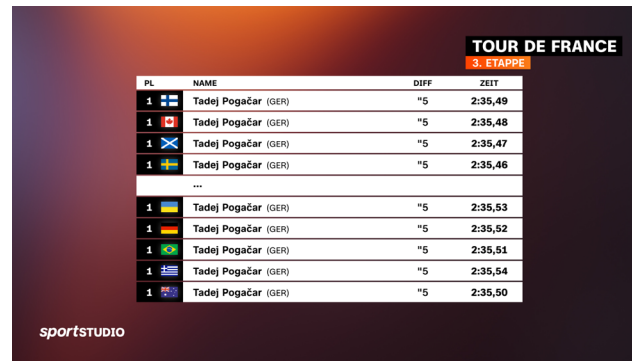
Die Tabelle mit einer Breite von 1160px ist mit einer variablen Anzahl von Spalten verfügbar. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Die Trennung der Spalten wird mit einem Unterstrich ( \_ ) gekennzeichnet. Die Logos und Flaggen werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene mittels Drag and Drop ersetzt. Längere Tabellen, mit mehr als 10 Zeilen werden mit einem Scrolleffekt dargestellt.



The screenshot shows a table titled "HAMBURG MARATHON" with a subtitle "MÄNNER". The table has three columns: "PL", "NAME", and "ZEIT". It lists several entries for Canada (CAN) with their respective times. The "sportstudio" logo is visible in the bottom left corner.

| PL  | NAME         | ZEIT     |
|-----|--------------|----------|
| 1   | Canada (CAN) | 08:15,39 |
| 1   | Canada (CAN) | 08:15,41 |
| 3   | Canada (CAN) | 08:15,40 |
| ... |              |          |
| 1   | Canada (CAN) | 08:15,55 |
| 1   | Canada (CAN) | 08:15,54 |
| 1   | Canada (CAN) | 08:15,53 |
| 1   | Canada (CAN) | 08:15,52 |
| 9   | Canada (CAN) | 08:15,51 |

Tabelle 1160, eine Spalte



The screenshot shows a table titled "TOUR DE FRANCE" with a subtitle "3. ETAPPE". The table has four columns: "PL", "NAME", "DIFF", and "ZEIT". It lists several entries for Tadej Pogačar (GER) with their respective times and differences. The "sportstudio" logo is visible in the bottom left corner.

| PL  | NAME                | DIFF | ZEIT    |
|-----|---------------------|------|---------|
| 1   | Tadej Pogačar (GER) | "5   | 2:35,49 |
| 1   | Tadej Pogačar (GER) | "5   | 2:35,48 |
| 1   | Tadej Pogačar (GER) | "5   | 2:35,47 |
| 1   | Tadej Pogačar (GER) | "5   | 2:35,46 |
| ... |                     |      |         |
| 1   | Tadej Pogačar (GER) | "5   | 2:35,53 |
| 1   | Tadej Pogačar (GER) | "5   | 2:35,52 |
| 1   | Tadej Pogačar (GER) | "5   | 2:35,51 |
| 1   | Tadej Pogačar (GER) | "5   | 2:35,54 |
| 1   | Tadej Pogačar (GER) | "5   | 2:35,50 |

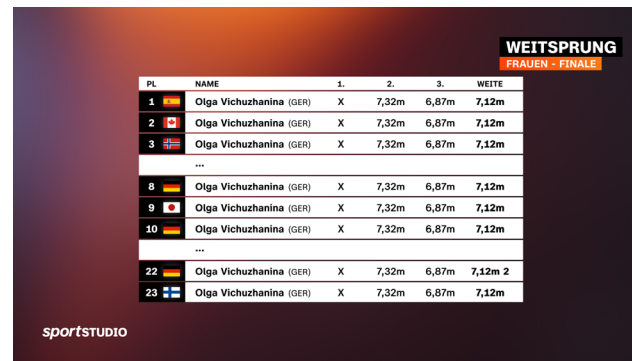
Tabelle 1160, zwei Spalten



The screenshot shows a table titled "TOUR DE FRANCE" with a subtitle "TAG 14". The table has five columns: "PL", "NAME", "TEAM", "DIFF", and "ZEIT". It lists several entries for Jonas Vingegaard (NED) with their respective times and differences. The "sportstudio" logo is visible in the bottom left corner.

| PL  | NAME                   | TEAM        | DIFF | ZEIT    |
|-----|------------------------|-------------|------|---------|
| 1   | Jonas Vingegaard (NED) | Jumbo Visma | "12  | 3:12,48 |
| 1   | Jonas Vingegaard (NED) | Jumbo Visma | "12  | 3:12,47 |
| 1   | Jonas Vingegaard (NED) | Jumbo Visma | "12  | 3:12,46 |
| ... |                        |             |      |         |
| 1   | Jonas Vingegaard (NED) | Jumbo Visma | "12  | 3:12,53 |
| 1   | Jonas Vingegaard (NED) | Jumbo Visma | "12  | 3:12,52 |
| 1   | Jonas Vingegaard (NED) | Jumbo Visma | "12  | 3:12,51 |
| 1   | Jonas Vingegaard (NED) | Jumbo Visma | "12  | 3:12,50 |
| 1   | Jonas Vingegaard (NED) | Jumbo Visma | "12  | 3:12,54 |
| 1   | Jonas Vingegaard (NED) | Jumbo Visma | "12  | 3:12,49 |

Tabelle 1160, drei Spalten



The screenshot shows a table titled "WEITSPRUNG" with a subtitle "FRAUEN - FINALE". The table has six columns: "PL", "NAME", "1.", "2.", "3.", and "WEITE". It lists several entries for Olga Vichuzhanina (GER) with their respective jump distances. The "sportstudio" logo is visible in the bottom left corner.

| PL  | NAME                    | 1. | 2.    | 3.    | WEITE   |
|-----|-------------------------|----|-------|-------|---------|
| 1   | Olga Vichuzhanina (GER) | X  | 7,32m | 6,87m | 7,12m   |
| 2   | Olga Vichuzhanina (GER) | X  | 7,32m | 6,87m | 7,12m   |
| 3   | Olga Vichuzhanina (GER) | X  | 7,32m | 6,87m | 7,12m   |
| ... |                         |    |       |       |         |
| 8   | Olga Vichuzhanina (GER) | X  | 7,32m | 6,87m | 7,12m   |
| 9   | Olga Vichuzhanina (GER) | X  | 7,32m | 6,87m | 7,12m   |
| 10  | Olga Vichuzhanina (GER) | X  | 7,32m | 6,87m | 7,12m   |
| ... |                         |    |       |       |         |
| 22  | Olga Vichuzhanina (GER) | X  | 7,32m | 6,87m | 7,12m 2 |
| 23  | Olga Vichuzhanina (GER) | X  | 7,32m | 6,87m | 7,12m   |

Tabelle 1160, vier Spalten

## Grafiksystem: Tabellen, 1160px Breite - lange Namen

Die Tabelle mit einer Breite von 1160px ist mit einer variablen Anzahl von Spalten ist für lange Namen optimiert. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Die Trennung der Spalten wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Die Logos und Flaggen werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene mittels Drag and Drop ersetzt. Längere Tabellen, mit mehr als 10 Zeilen werden mit einem Scrolleffekt dargestellt.

| PL  | NAME                                            | FEHLER | ZEIT/min |
|-----|-------------------------------------------------|--------|----------|
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 4      | 2:35:03  |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 8      | 2:31:03  |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 0      | 2:35:08  |
| ... |                                                 |        |          |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 4      | 2:35:04  |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 8      | 2:31:04  |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 0      | 2:35:10  |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 0      | 2:35:09  |

Tabelle 1160, zweizeilig, zwei Werte

| PL  | NAME                                            | 1.    | 2.    | 3.    | WERTE    |
|-----|-------------------------------------------------|-------|-------|-------|----------|
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 6,85m | 7,32m | 6,87m | 8,12m 3  |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 6,85m | 7,32m | 6,87m | 8,12m 2  |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 6,85m | 7,32m | 6,87m | 8,12m 6  |
| ... |                                                 |       |       |       |          |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 6,85m | 7,32m | 6,87m | 8,12m 9  |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 6,85m | 7,32m | 6,87m | 8,12m 8  |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 6,85m | 7,32m | 6,87m | 8,12m 10 |
| 1   | Max Mustermann (GER)<br>FC Bayern München (GER) | 6,85m | 7,32m | 6,87m | 8,12m 7  |

Tabelle 1160, zweizeilig, vier Werte

| PL  | NAME                            | Pferd           | ZEIT    |
|-----|---------------------------------|-----------------|---------|
| 1   | MaridithMichales-Beerbaum (GER) | Long Horse Name | 3:12,48 |
| 1   | MaridithMichales-Beerbaum (GER) | Long Horse Name | 3:12,48 |
| 1   | MaridithMichales-Beerbaum (GER) | Long Horse Name | 3:12,48 |
| ... |                                 |                 |         |
| 1   | MaridithMichales-Beerbaum (GER) | Long Horse Name | 3:12,48 |
| 1   | MaridithMichales-Beerbaum (GER) | Long Horse Name | 3:12,48 |
| 1   | MaridithMichales-Beerbaum (GER) | Long Horse Name | 3:12,48 |
| 1   | MaridithMichales-Beerbaum (GER) | Long Horse Name | 3:12,48 |
| 1   | MaridithMichales-Beerbaum (GER) | Long Horse Name | 3:12,48 |

Tabelle 1160, einzeilig, Sponsor

## Grafiksystem: Tabelle, Fußball

Die Tabelle „Fußball“ verfügt über eine zusätzliche Spalte, die die Positionsveränderung angibt. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Die Trennung der Spalten wird mit einem Unterstrich ( ) gekennzeichnet. Die Pfeile, sowie die Logos und Flaggen werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene eingestellt.

**FUSSBALL BUNDESLIGA**  
**TABELLE**

| PL |                                                                                   | TEAM            | SP | DIFF | PKT |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----|------|-----|
| 1  |  | ↗ Dortmund      | 52 | 43   | 21  |
| 2  |  | ○ VfB Stuttgart | 52 | 43   | 21  |
| 3  |  | ○ FC Bayern     | 52 | 43   | 21  |
| 4  |  | ↘ Leverkusen    | 52 | 43   | 21  |
| 5  |  | ↘ Hoffenheim    | 52 | 43   | 21  |
| 6  |  | ↗ RB Leipzig    | 52 | 43   | 21  |
| 7  |  | ↗ Union Berlin  | 52 | 43   | 21  |
| 8  |  | ↗ Werder Bremen | 52 | 43   | 21  |
| 9  |  | ↗ 1.FC Köln     | 52 | 43   | 21  |

**sportSTUDIO**

Tabelle Fußball

## Grafiksystem: Tabelle, Zehnkampf

**ZEHNKAMPF**  
**ZWISCHENSTAND LAUFEN**

| PL  | NAME              | 100m | Weit | Kugel | Hoch | 400m | 1. Tag | Progn. |
|-----|-------------------|------|------|-------|------|------|--------|--------|
| 18  | V. Nachname (GER) | +20  | +20  | +20   | +20  | +20  | 4528   | 8971   |
| 18  | V. Nachname (GER) | +20  | +20  | +20   | +20  | +20  | 4528   | 8971   |
| 18  | V. Nachname (GER) | +20  | +20  | +20   | +20  | +20  | 4528   | 8971   |
| ... |                   |      |      |       |      |      |        |        |
| 18  | V. Nachname (GER) | +20  | +20  | +20   | +20  | +20  | 4528   | 8971   |
| 18  | V. Nachname (GER) | +20  | +20  | +20   | +20  | +20  | 4528   | 8971   |
| 18  | V. Nachname (GER) | +20  | +20  | +20   | +20  | +20  | 4528   | 8971   |
| 18  | V. Nachname (GER) | +20  | +20  | +20   | +20  | +20  | 4528   | 8971   |
| 18  | V. Nachname (GER) | +20  | +20  | +20   | +20  | +20  | 4528   | 8971   |
| 18  | V. Nachname (GER) | +20  | +20  | +20   | +20  | +20  | 4528   | 8971   |

**sportSTUDIO**

Zehnkampf



## Grafiksystem: Tabelle, Medaillenspiegel

Die Texteingabe für die Tabelle Medaillenspiegel erfolgt über die Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Die Trennung der Spalten wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Die Flaggen werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene eingestellt. Längere Tabellen, mit mehr als 10 Zeilen werden mit einem Scrolleffekt dargestellt. Medaillen Fotos werden im Idealfall Event bezogen aktualisiert.



**MEDAILLENSPIEGEL**  
**PARIS 2024**

| PL  | NAME                                                                                  | GOLD | SILBER | BRONZE | GESAMT |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------|------|--------|--------|--------|
| 1   |  USA | 12   | 9      | 24     | 58     |
| 1   |  USA | 12   | 9      | 24     | 57     |
| 1   |  USA | 12   | 9      | 24     | 56     |
| ... |                                                                                       |      |        |        |        |
| 1   |  USA | 12   | 9      | 24     | 55     |
| 1   |  USA | 12   | 9      | 24     | 53     |
| 1   |  USA | 12   | 9      | 24     | 52     |
| 1   |  USA | 12   | 9      | 24     | 51     |
| 1   |  USA | 12   | 9      | 24     | 50     |

**sportSTUDIO**

Medaillenspiegel



## Grafiksystem: Logo Paarung

Für Logo-Paarungen werden die betreffenden Logos in die Kompositionen „Paarung\_Logo\_Li/Re\_edit“ eingefügt. Die Textänderung des Labels erfolgt über die Benennung der Ebene. Der Zeilenumbruch wird mit einem Unterstrich ( ) gekennzeichnet. Die Anzahl der Zeilen wird in den Essential Properties geändert. Größe und Text der Outlines im Hintergrund werden über die Essential Graphics gesteuert.



Logopaarung

## Grafiksystem: Sportler:innen Profile & Statistiken

Die Änderungen für Profil und Statistik werden in Essential Graphics vorgenommen. Die Beschriftung ist mit bis zu sechs Zeilen möglich. Sämtliche Texte werden in Essential Graphics geändert. Inhalt und Größe der Outline im Hintergrund sind variabel. Die Position der Freisteller und des Inserts kann angepasst werden, die Bilder werden in die Kompositionen „Profil\_Bild\_Edit“ und „Statistik\_Bild\_Li/Re\_edit“ eingefügt.



Profil



Statistik

## Grafiksystem: Zitate

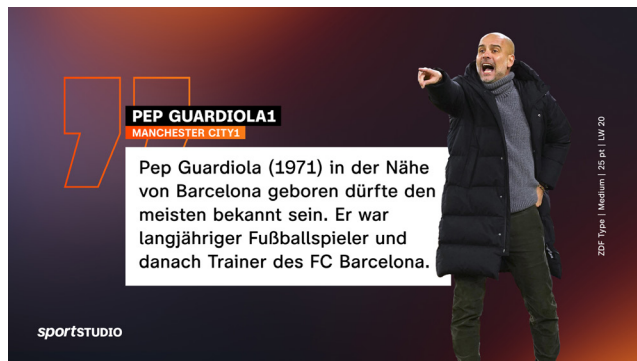
Zitate sind in drei verschiedenen Versionen vorhanden: kurz, wenig und mehr Text. Für „Zitat Kurz“ werden die Textänderungen in Essential Graphics vorgenommen. Für die restlichen Varianten wird der Text in einem Textfeld in der Unterkomposition eingefügt. Die Position der Freisteller und des Insert kann angepasst werden. Die Bilder werden in die Kompositionen „Zitat\_Kurz/Lang\_Bild\_edit“ eingefügt.



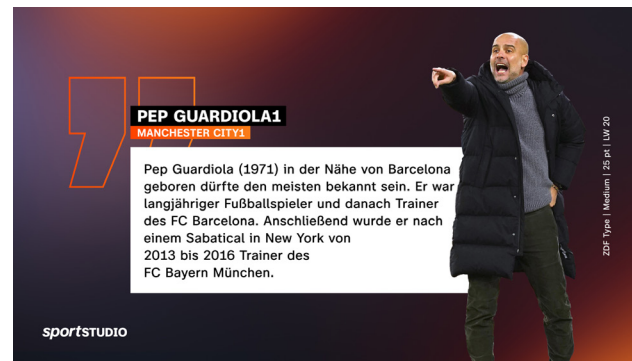
Zitat kurz, zweizeilig



Zitat kurz, fünfzeilig



Zitat flexibel, wenig Text



Zitat flexibel, mehr Text

## Grafiksystem: Mannschaftsaufstellung

Die Grafik Aufstellung ist in den Versionen „Foto“ und „Generic“ verfügbar. Die Textänderung der Spielernamen erfolgt über die Benennung der Ebenen. Die Beschriftung des Inserts wird durch die Ebenenamen in der Unterkomposition festgelegt. Die Freisteller werden mit Drag and Drop in den Essential Properties der entsprechenden Ebene eingefügt. Die Formatvorlage hierfür ist die Komposition „Aufstellung\_Freisteller\_Bild“.



Aufstellung Foto



Aufstellung Generic

# Grafiksystem: Gruppenübersicht

Die Gruppenübersicht liegt für vier, sechs oder acht Gruppen vor. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in den entsprechenden Unterkompositionen. Die Trennung der Spalten wird mit einem Unterstrich (    ) gekennzeichnet. Die Hervorhebung der ersten beiden Zeilen passiert mit dem Zusatz „\_0“ am Ende der Ebenenbenennung.

| UEFA EURO 2024    |             |   |          |             |   |          |             |   |          |             |   |
|-------------------|-------------|---|----------|-------------|---|----------|-------------|---|----------|-------------|---|
| GRUPPEN ÜBERSICHT |             |   |          |             |   |          |             |   |          |             |   |
| GRUPPE A          |             |   | GRUPPE B |             |   | GRUPPE C |             |   | GRUPPE D |             |   |
| 1                 | Deutschland | 1 | 1        | Deutschland | 1 | 1        | Deutschland | 1 | 1        | Deutschland | 1 |
| 1                 | Deutschland | 8 | 1        | Deutschland | 8 | 1        | Deutschland | 8 | 1        | Deutschland | 8 |
| 1                 | Deutschland | 8 | 1        | Deutschland | 8 | 1        | Deutschland | 8 | 1        | Deutschland | 8 |
| 1                 | Deutschland | 8 | 1        | Deutschland | 8 | 1        | Deutschland | 8 | 1        | Deutschland | 8 |

Gruppenübersicht 4er

| UEFA EURO 2024    |             |    |          |             |    |          |             |    |          |             |    |
|-------------------|-------------|----|----------|-------------|----|----------|-------------|----|----------|-------------|----|
| GRUPPEN ÜBERSICHT |             |    |          |             |    |          |             |    |          |             |    |
| GRUPPE A          |             |    | GRUPPE B |             |    | GRUPPE C |             |    | GRUPPE D |             |    |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| GRUPPE D          |             |    | GRUPPE E |             |    | GRUPPE F |             |    | GRUPPE G |             |    |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 10 | 1        | Deutschland | 10 | 1        | Deutschland | 10 | 1        | Deutschland | 10 |
| 1                 | Deutschland | 9  | 1        | Deutschland | 9  | 1        | Deutschland | 9  | 1        | Deutschland | 9  |

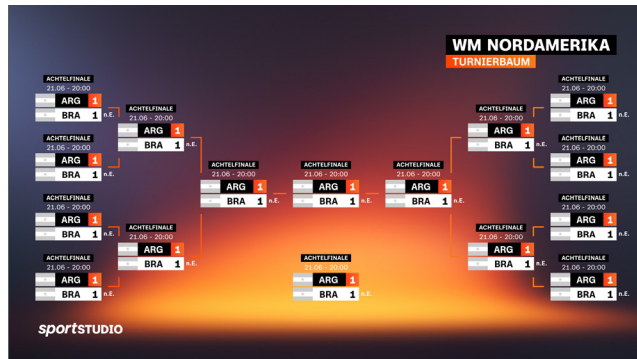
Gruppenübersicht 6er

| UEFA EURO 2024    |             |    |          |             |    |          |             |    |          |             |    |
|-------------------|-------------|----|----------|-------------|----|----------|-------------|----|----------|-------------|----|
| GRUPPEN ÜBERSICHT |             |    |          |             |    |          |             |    |          |             |    |
| GRUPPE A          |             |    | GRUPPE B |             |    | GRUPPE C |             |    | GRUPPE D |             |    |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| GRUPPE D          |             |    | GRUPPE E |             |    | GRUPPE F |             |    | GRUPPE G |             |    |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  | 1        | Deutschland | 8  |
| 1                 | Deutschland | 10 | 1        | Deutschland | 10 | 1        | Deutschland | 10 | 1        | Deutschland | 10 |
| 1                 | Deutschland | 9  | 1        | Deutschland | 9  | 1        | Deutschland | 9  | 1        | Deutschland | 9  |

Gruppenübersicht 8er

# Grafiksystem: Turnierbaum

Der Turnierbaum bietet die Möglichkeit, Turnierverläufe zu visualisieren und Sieger:innen auszuzeichnen. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in den Unterkompositionen. Die Flaggen und die Hervorhebung der Sieger:innen werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebenen angepasst.



Turnierbaum ganz



Turnierbaum halb

## Grafiksystem: Spielvorschau

Die Spielvorschau liegt mit kleinen und großen Flaggen vor. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen. Der Zeilenumbruch wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Die Anzahl der Zeilen und die Flaggen werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert.



Spielvorschau 2er



Spielvorschau Flaggen, 2er



Spielvorschau lange Namen



## Grafiksystem: Gruppen mit vier Mannschaften

Die Tabelle Gruppe 4er & 6er ist „clean“, „mit Ergebnissen“ oder mit einer „Spielvorschau“ verfügbar. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Spaltentrennung und Zeilenumbrüche werden mit einem Unterstrich ( ) gekennzeichnet. Flaggen und weitere Parameter werden in den Essential Properties angepasst. Die Outline im Hintergrund wird über eine Textebene geändert.

UEFA EURO 2024  
GRUPPE A

| PL | TEAM        | SP | DIFF | PKT |
|----|-------------|----|------|-----|
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 17  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 16  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 15  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 14  |

sportSTUDIO

Tabelle Gruppe 4er clean

UEFA EURO 2024  
GRUPPE A

| PL | TEAM        | SP | DIFF | PKT |
|----|-------------|----|------|-----|
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 17  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 16  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 13  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 22  |

UKR 4:2 POR  
BRA So. 14:20 FIN

sportSTUDIO

Tabelle Gruppe 4er mit Ergebnissen

UEFA EURO 2024  
GRUPPE A

| PL | TEAM        | SP | DIFF | PKT |
|----|-------------|----|------|-----|
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 17  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 16  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 15  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 14  |

HALBFINALE 1  
ARGENTINIEN - ITALIEN  
Sonntag, 23. September, 11:30 Uhr

sportSTUDIO

Tabelle Gruppe 4er mit Spielvorschau

UEFA EURO 2024  
GRUPPE A

| PL | TEAM        | SP | DIFF | PKT |
|----|-------------|----|------|-----|
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 17  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 16  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 15  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 14  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 13  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 7   |

sportSTUDIO

Tabelle Gruppe 6er clean

UEFA EURO 2024  
GRUPPE A

| PL | TEAM        | SP | DIFF | PKT |
|----|-------------|----|------|-----|
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 17  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 16  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 13  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 22  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 21  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 7   |

UKR 4:2 POR  
NOR 1:2 ESP  
BRA So. 14:20 FIN

sportSTUDIO

Tabelle Gruppe 6er mit Ergebnissen

UEFA EURO 2024  
GRUPPE A

| PL | TEAM        | SP | DIFF | PKT |
|----|-------------|----|------|-----|
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 17  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 16  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 15  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 14  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 13  |
| 1  | Deutschland | 3  | +5   | 7   |

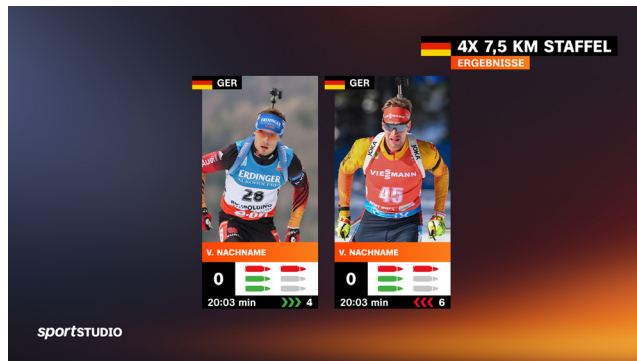
HALBFINALE 1  
ARGENTINIEN - ITALIEN  
Sonntag, 23. September, 11:30 Uhr

sportSTUDIO

Tabelle Gruppe 6er mit Spielvorschau

## Grafiksystem: Ergebnisübersicht Biathlon

Die Ergebnisübersicht Biathlon ist mit zwei, drei oder vier Boxen platzierbar. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Umbrüche werden mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Flaggen, Bilder und andere Styleoptionen werden über die Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert.



Ergebnisübersicht 2er Box



Ergebnisübersicht 3er Box



Ergebnisübersicht 4er Box

## Grafiksystem: Olympia-Norm

Die Grafik „Olympia-Norm“ ist mit vier Boxen verfügbar. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Umbrüche werden mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Flaggen, Bilder und andere Styleoptionen werden über die Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert.



Olympia-Norm 4er Box

## Grafiksystem: Weltrekord Entwicklung

Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Umbrüche werden mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Flaggen, Bilder und andere Styleoptionen werden über die Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert.



Weltrekord Entwicklung 4er Box mit Zusatz



## Grafiksystem: 5er Starter

Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Umbrüche werden mit einem Unterstrich () gekennzeichnet. Flaggen, Bilder und andere Styleoptionen werden über die Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert.



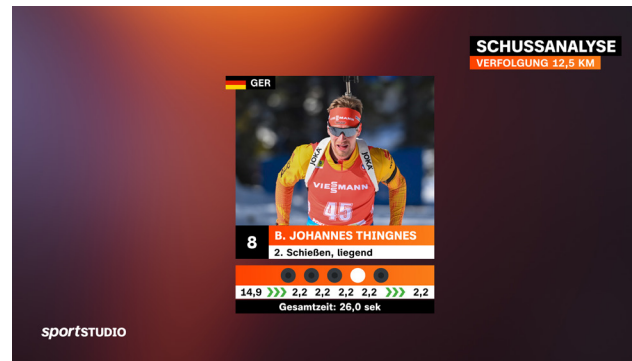
5er Box für lange Namen

# Grafiksystem: Biathlon Schussanalyse

Im Biathlonsport liegen Grafiken für Trefferbild, eine einzelne Schussanalyse und eine vergleichende Schussanalyse vor. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Umbrüche werden mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Flaggen, Bilder und andere Parameter werden über die Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert.



Trefferbild



Schussanalyse



Schussanalyse Vergleich

## Grafiksystem: Stärkenvergleich

Die Grafik für einen Stärken/Schwächen-Vergleich bietet diverse Einsatzzwecke und kann für verschiedene Sportarten angewendet werden.



Stärkenvergleich mit Freistellern



## Grafiksystem: Vorstellung Athlet:innen

Die Vorstellung Freisteller ist in den Varianten „1er“, „Doppel“, „2er“ oder „3er“ verfügbar. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen. Flaggen und andere Styleoptionen werden über die Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert. Die Freisteller werden entweder in der entsprechenden Komposition oder mit Drag and Drop in den Essential Properties ausgetauscht.



Vorstellung 1er



Vorstellung Doppel



Vorstellung 2er



Vorstellung 3er

## Grafiksystem: Vergleiche

In den Grafiken Preisgeld „2er“ und „Vergleich“ erfolgen die Textänderung der einzelnen Elemente durch Benennung der Ebenen. Flaggen und andere Parameter werden über die Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert. Die Freisteller werden per Drag and Drop in den Essential Properties ausgetauscht.



Preisgeld 2er



Vergleich

## Grafiksystem: Vorstellung Box mit Nummer

Das Element „Vorstellung Box“ liegt mit zwei, drei oder vier Boxen und Teilnehm:innen-Nummer bereit. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Umbrüche werden mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Flaggen, Bilder und andere Styleoptionen werden über die Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert.



Vorstellung Box 2er mit Nummer



Vorstellung Box 3er mit Nummer



Vorstellung Box 4er mit Nummer

## Grafiksystem: Vorstellung Box ohne Nummer



Vorstellung Box 2er ohne Nummer



Vorstellung Box 3er ohne Nummer



Vorstellung Box 4er ohne Nummer

## Grafiksystem: Vorstellung Team Box mit Nummer

Die „Vorstellung Box Team“ ist mit zwei oder vier Boxen verfügbar. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen in der Unterkomposition. Umbrüche werden mit einem Unterstrich ( \_ ) gekennzeichnet. Flaggen, Bilder und andere Parameter werden über die Essential Properties der jeweiligen Ebene geändert.



Vorstellung Team Box 2er mit Nummer



Vorstellung Team Box 4er mit Nummer



## Grafiksystem: Fotoloop, hochkant

Für den hochformatigen Fotoloop wird das Bild mit Hintergrund in die Komposition „Fotoloop\_01\_Panels\_Hoch“ und der Freisteller in „Fotoloop\_01\_Freisteller\_Hoch“ eingefügt. Über Essential Graphics können Parameter wie zusätzliche Panels und der Hintergrund-Blur eingestellt werden. Die Outline im Hintergrund wird über eine Textebene geändert.



Fotoloop hochkant

## Grafiksystem: Fotoloop, querformat

Es stehen drei querformatige Fotoloops bereit. Bilder mit Hintergrund werden in die Komposition „Fotoloop\_01/02/03\_Panels“, der Freisteller in „Fotoloop\_01/02/03\_Freisteller“ eingefügt. Die Textänderung der einzelnen Elemente erfolgt durch Benennung der Ebenen. Über Essential Graphics können Parameter wie extra Panels und der Hintergrund-Blur eingestellt werden. Die Outline im Hintergrund wird über eine Textebene geändert.



Fotoloop Quer 01 – BKD Outline



Fotoloop Quer 02 – BKD Outline und Label

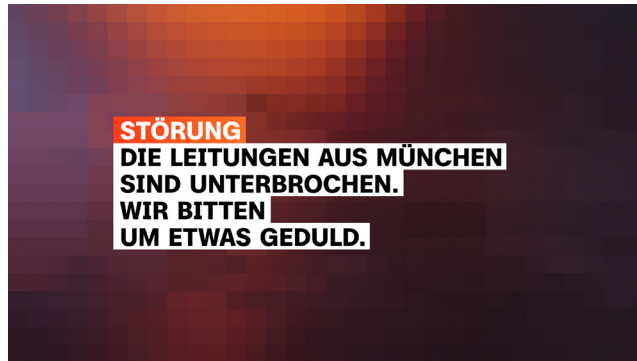


Fotoloop Quer 03 – Zitatbox



## Störtafeln

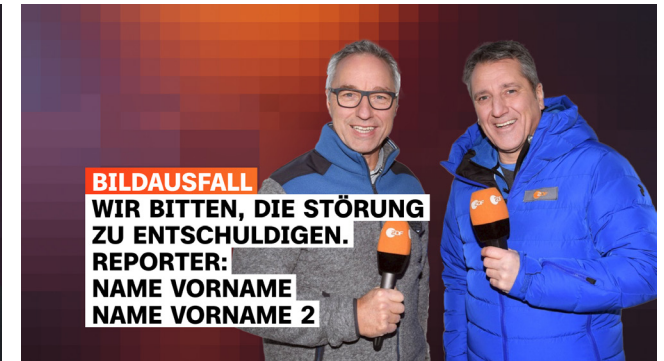
Die Störtafeln sind in den Varianten „Generic“, mit einem oder zwei Freistellern verfügbar. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebene in der Unterkomposition. Die Anzahl der Ebenen entspricht der Anzahl der Zeilen. Die erste Zeile ist orange hervorzuheben. Dies wird mit dem Zusatz „\_0“ am Ende der Ebenenbenennung gekennzeichnet.



Störtafel – Generic



Störtafel – 1 Reporter



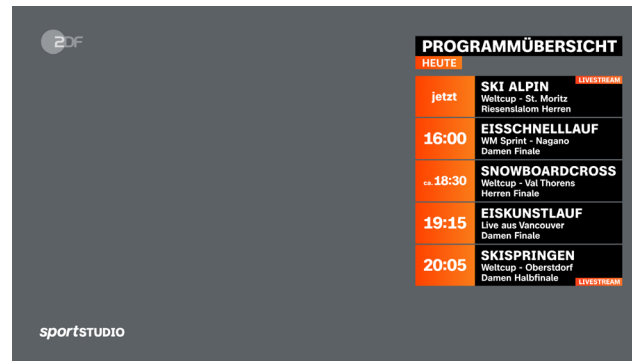
Störtafel – 2 Reporter

# Grafiksystem: Programmhinweise

Programmhinweise mit mehr als fünf bzw. sechs Zeilen verhalten sich analog zu Tabellen mit einer Scroll-Mechanik.



2er mit Vorschaubild auf Realbild



2-5 auf Realbild



2-5 auf Realbild mit Pictogrammen



3-6 Hinweise



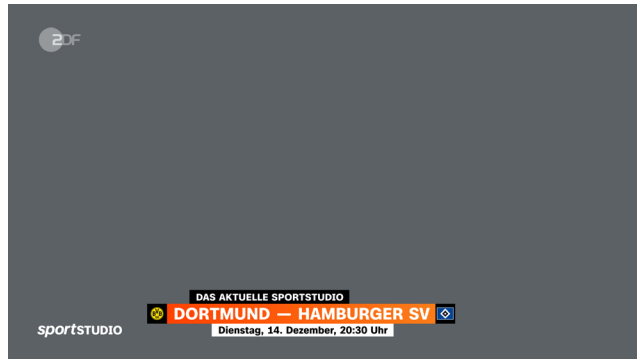
3-6 Hinweise mit Pictogrammen



2-4 Hinweise mit Vorschaubild

## Grafiksystem: Programmhinweis Lower Third

Der Programmhinweis Lower Third liegt zwei- und dreizeilig vor. Größe und Position sind fixiert. Die Texteingabe erfolgt über die Benennung der Ebene. Der Zeilenumbruch wird mit einem Unterstrich (\_) gekennzeichnet. Anzahl der Zeilen, Stylevorlage, Flaggen und Logos werden in den Essential Properties der jeweiligen Ebene angepasst. Freisteller werden in die Komposition „PH\_Low3rd\_Freisteller\_edit“ eingefügt.



Programmhinweis dreizeilig mit Logo



Programmhinweis dreizeilig mit Flagge



Programmhinweis dreizeilig mit Freisteller

## Grafiksystem: Portrait

Für die Vorstellung von Athlet:innen sind verschiedene Background-Plates vorhanden. Diese können zusätzlich mit dem Label kombiniert werden.



BKD Panels Wald



BKD Panels Hang



BKD Panels Eis



BKD Panels Berg

## Grafiksystem: Splitscreen

Splitscreens liegen in insgesamt drei unterschiedlichen Seitenverhältnissen vor und können Labels mit bis zu zwei Zeilen enthalten.



Splitscreen 1:1



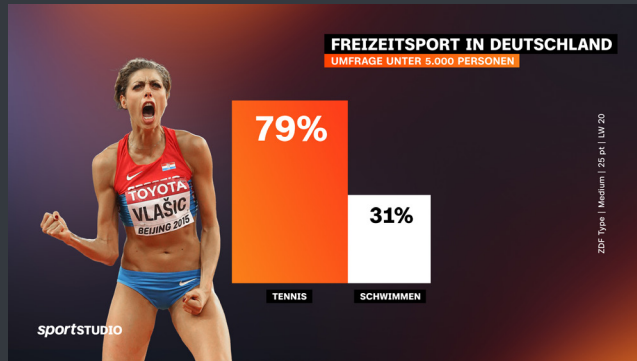
Splitscreen 1:2



Splitscreen 2:1

## Grafiksystem: Balkendiagramme - Farben

In vergleichenden Diagrammen wird der größte Wert mit dem Orange-Heat-Verlauf ausgezeichnet. Bei mehreren Werten stehen verschiedene Graustufen zur Verfügung.



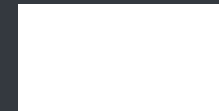
Orange Heat Verlauf: größter Wert

RGB 255 | 66 | 0  
HEX # ff4200

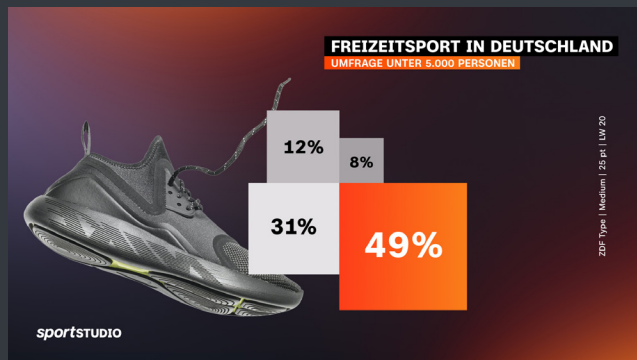


0 100

RGB 255 | 255 | 255  
HEX # ffffff

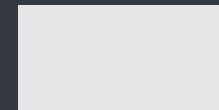


RGB 250 | 125 | 25  
HEX # fa7d19

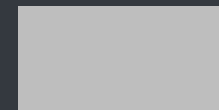


Graustufen für mehrere Werte

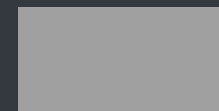
RGB 230 | 230 | 230  
HEX # E6E6E6



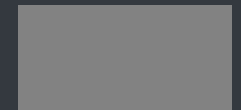
RGB 190 | 190 | 190  
HEX # BEBEBE



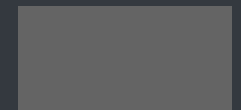
RGB 160 | 160 | 160  
HEX # A0A0A0



RGB 130 | 130 | 130  
HEX # 828282

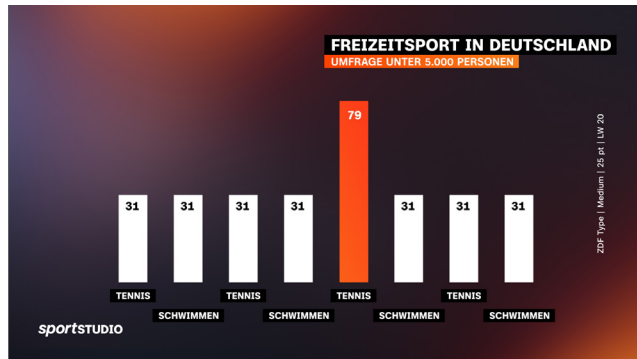


RGB 100 | 100 | 100  
HEX # 646464

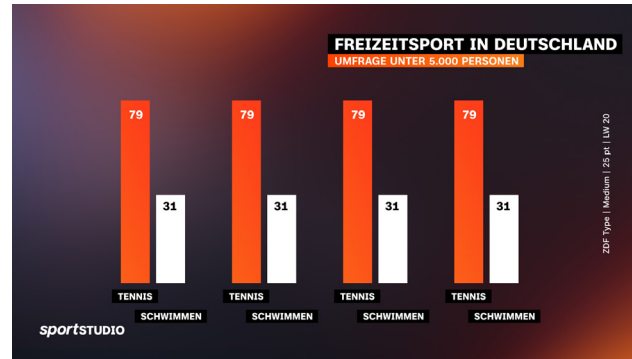




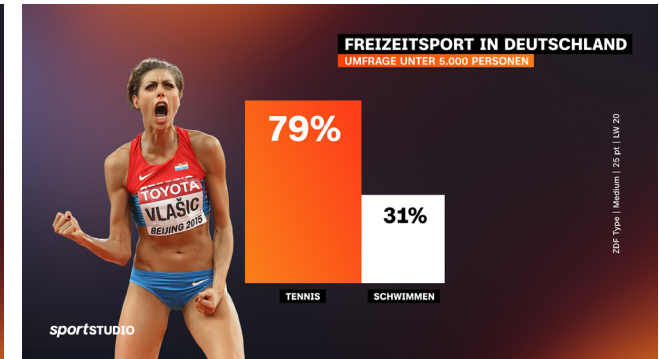
# Grafiksystem: Balkendiagramme, weitere Gestaltungsbeispiele



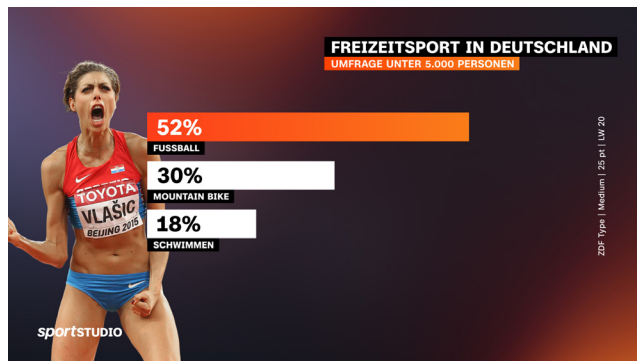
Balken Diagramm



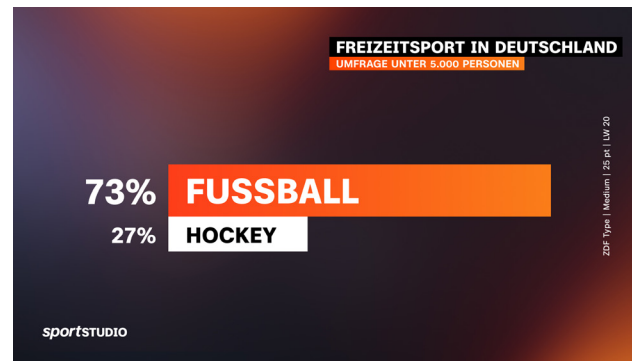
Balken Diagramm – mehrere Werte Vergleich



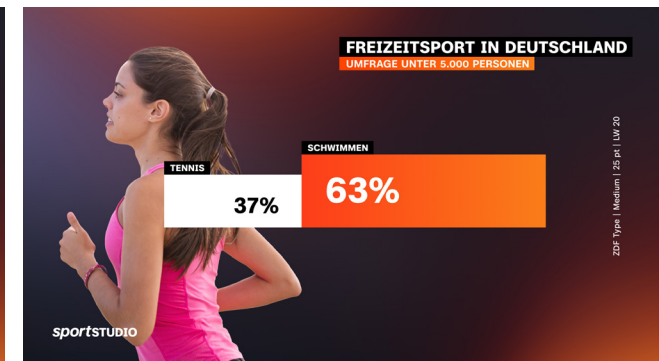
Balken Diagramm – einzel Vergleich



Balken Diagramm quer



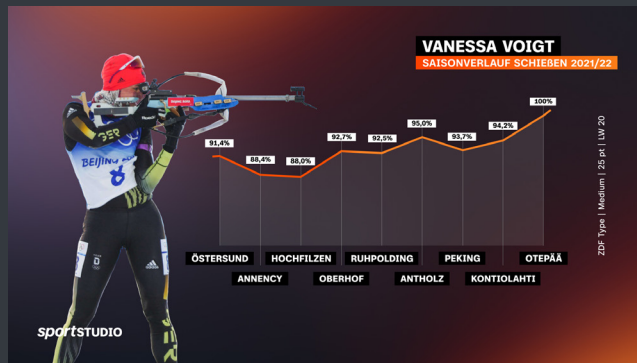
Balken Diagramm quer – Vergleich



Balken Diagramm quer – Vergleich

# Grafiksystem: Kurvendiagramme - Farben

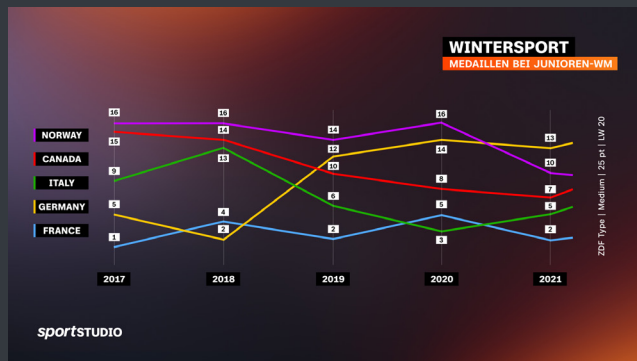
Kurvendiagramme mit einer „Kurve“ werden mit dem Orange Heat Verlauf ausgezeichnet. Bei zwei oder mehreren Werten kann aus weiteren Farbwerten frei gewählt werden.



Orange Heat Verlauf als Standardfarbe

RGB 255 | 66 | 0  
HEX # ff4200

RGB 250 | 125 | 25  
HEX # fa7d19



Bei mehr Kurven können zusätzliche Farben benutzt werden

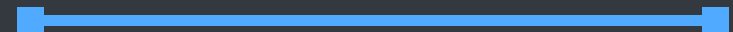
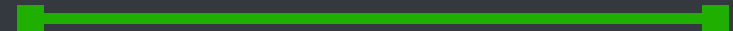
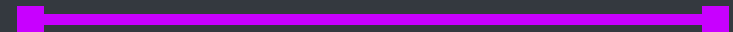
RGB 200 | 000 | 255  
HEX # C800FF

RGB 250 | 000 | 000  
HEX # FF0000

RGB 030 | 175 | 000  
HEX # 1EAF00

RGB 255 | 200 | 000  
HEX # FFC800

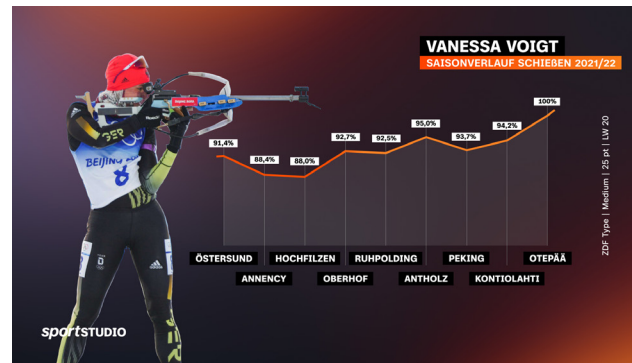
RGB 080 | 170 | 255  
HEX # 50AAFF



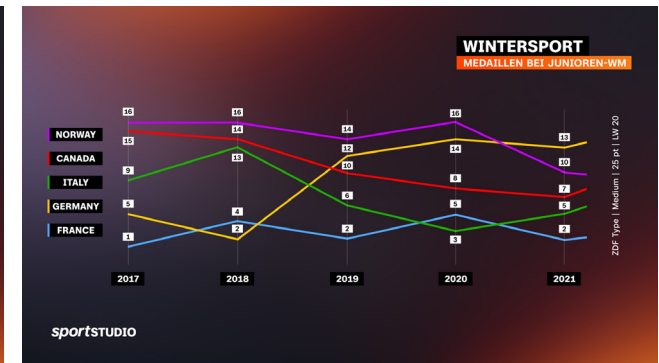
# Grafiksystem: Kurvendiagramme, weitere Gestaltungsbeispiele



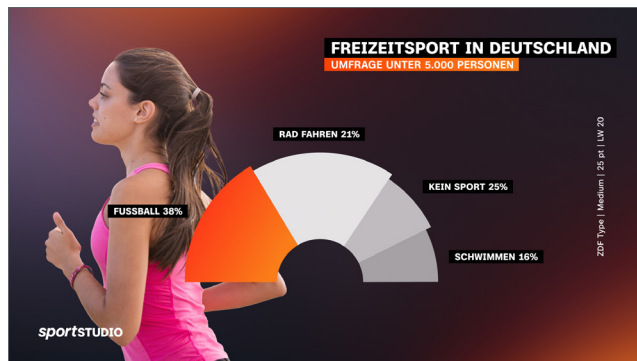
Kurven Diagramm



Kurven Diagramm



Kurven Diagramm – mehrere Werte



Kreis Diagramm



Kasten Diagramm



Ring Diagramm

Für die Gestaltung von Karten und Verortungssystemen stehen diverse grafische Elemente als Animationsvorlagen bereit.





## Grafiksystem: Karten - Farben

In Karten werden Ziel-Länder mit dem Orange Heat Verlauf ausgezeichnet. Für Kontextregionen stehen weitere Graustufenwerte sowie Schraffierungen zur Verfügung.



RGB  
HEX

255 | 66 | 0  
# ff4200



0 100

RGB  
HEX

250 | 125 | 25  
# fa7d19

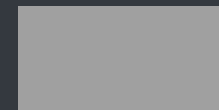
RGB  
HEX

190 | 190 | 190  
# BEBEBE



RGB  
HEX

160 | 160 | 160  
# A0A0A0



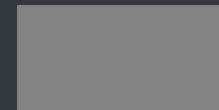
RGB  
HEX

160 | 160 | 160  
# A0A0A0



RGB  
HEX

130 | 130 | 130  
# 828282



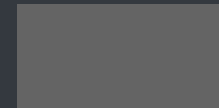
RGB  
HEX

130 | 130 | 130  
# 828282



RGB  
HEX

100 | 100 | 100  
# 646464



RGB  
HEX

100 | 100 | 100  
# 646464



# Grafiksystem: Karten - Farben

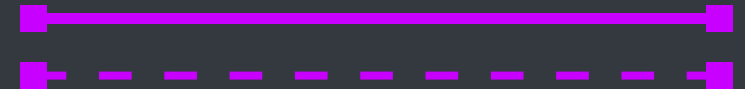
Streckenverläufe werden in weiß dargestellt. Für die Auszeichnung von mehreren Strecken in einer Karte stehen weitere Farbwerte zur Verfügung.



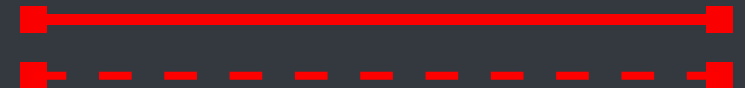
RGB 255 | 255 | 255  
HEX # FFFFFFFF



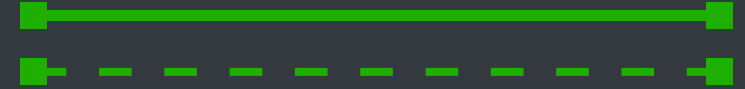
RGB 200 | 000 | 255  
HEX # C800FF



RGB 250 | 000 | 000  
HEX # FF0000



RGB 030 | 175 | 000  
HEX # 1EAF00



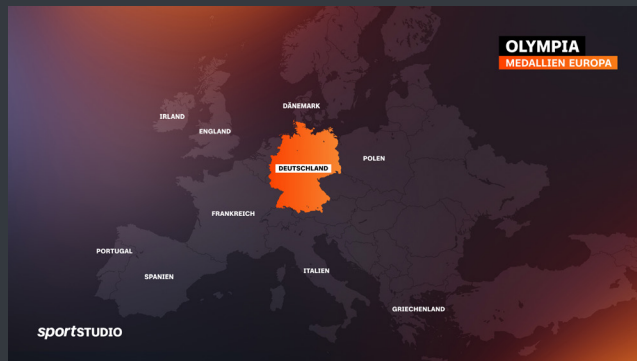
RGB 255 | 200 | 000  
HEX # FFC800





## Grafiksystem: Karten - Labels

Labels bieten die Möglichkeit, Orte in Beziehung zueinander zu kennzeichnen. Auch hier gilt die übergeordnete Farb-Hierarchie: Hauptstandorte, Zielorte und Meilensteine werden mit Orange Heat Verlauf gekennzeichnet. Darüber hinaus stehen eine Reihe von Kennzeichnungs-Elementen zur Verfügung, die sinngemäß eingesetzt werden können.



HAMBURG

BERLIN

SCHWIMMEN

HAMBURG

BERLIN

BERLIN

HAMBURG

HAMBURG

BERLIN

BERLIN

HAMBURG

HAMBURG

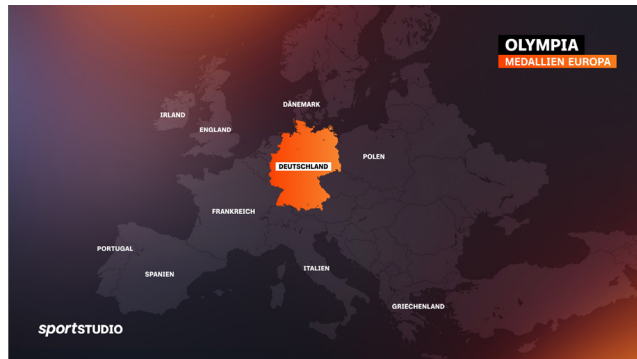
BERLIN

BERLIN

HAMBURG

HAMBURG

# Grafiksystem: Karten - Best Practice



Europakarte mit Land Markierung



Hervorhebung mit FactSheets



Roadmap



Strecke

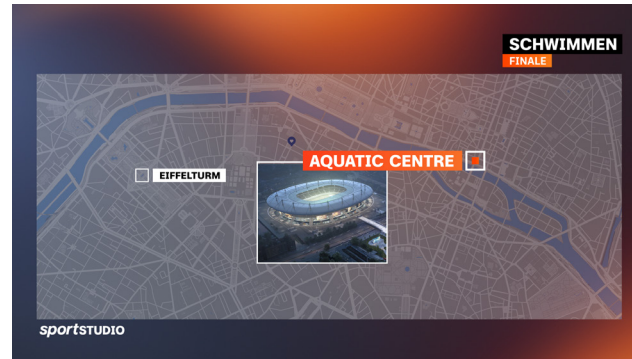


Event Location mit Bild

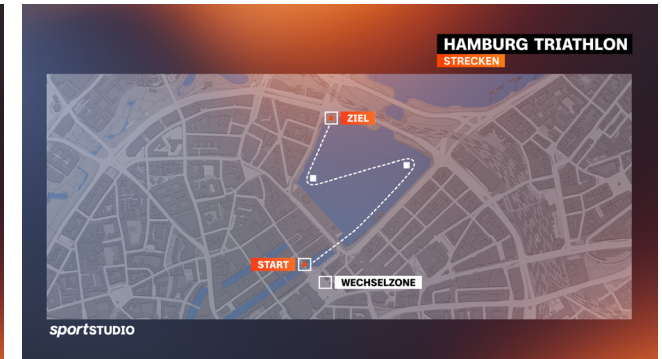
# Grafiksystem: Karten - Best Practice



Karten Ausschnitt mit mehreren Strecken



Karten Ausschnitt mit BildInsert



Karten Ausschnitt mit Strecken hervorhebung



Karten mit Emblem Paarung



Karten mit Emblem Paarung und Land hervor-  
gehoben



## Grafiksystem: VIZ Libero Elemente

Für die interaktive Analyse von Spielsituationen stehen erweiterte Elemente im VizLibero zur Verfügung.





## Grafiksystem: VIZ Libero Elemente



Abseits Linie



Pfeile



Fläche



Spieler Laufweg



2 Spieler, verschiedene Farben



Spelfeld Raster



# Grafiksystem: VIZ Libero Elemente



Lupe



Heat Map



Flanke



Pass



3er Kombi



Winkel



**12**

# **Jingles & Bumper**

## Jingles & Bumper: Jingles

Jingles sind in drei verschiedenen Versionen verfügbar. Je nach Einsatzzweck können Opener und Closer oder das InOut-Element mit Alphakanal vorne und hinten verwendet werden.



Jingle Plain

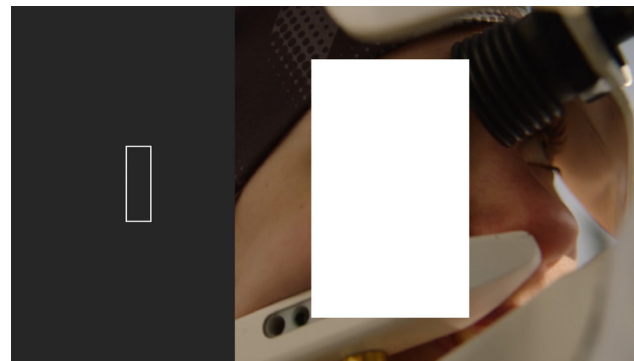
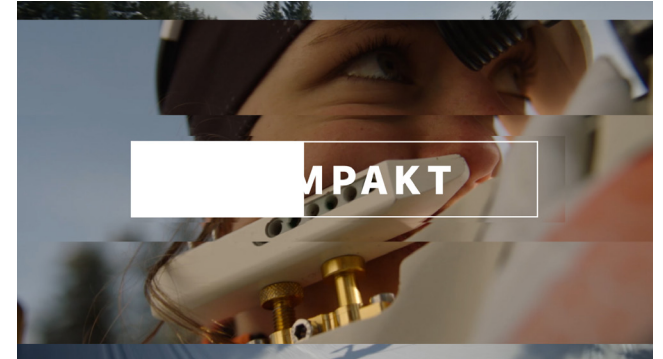


Jingle Rotation

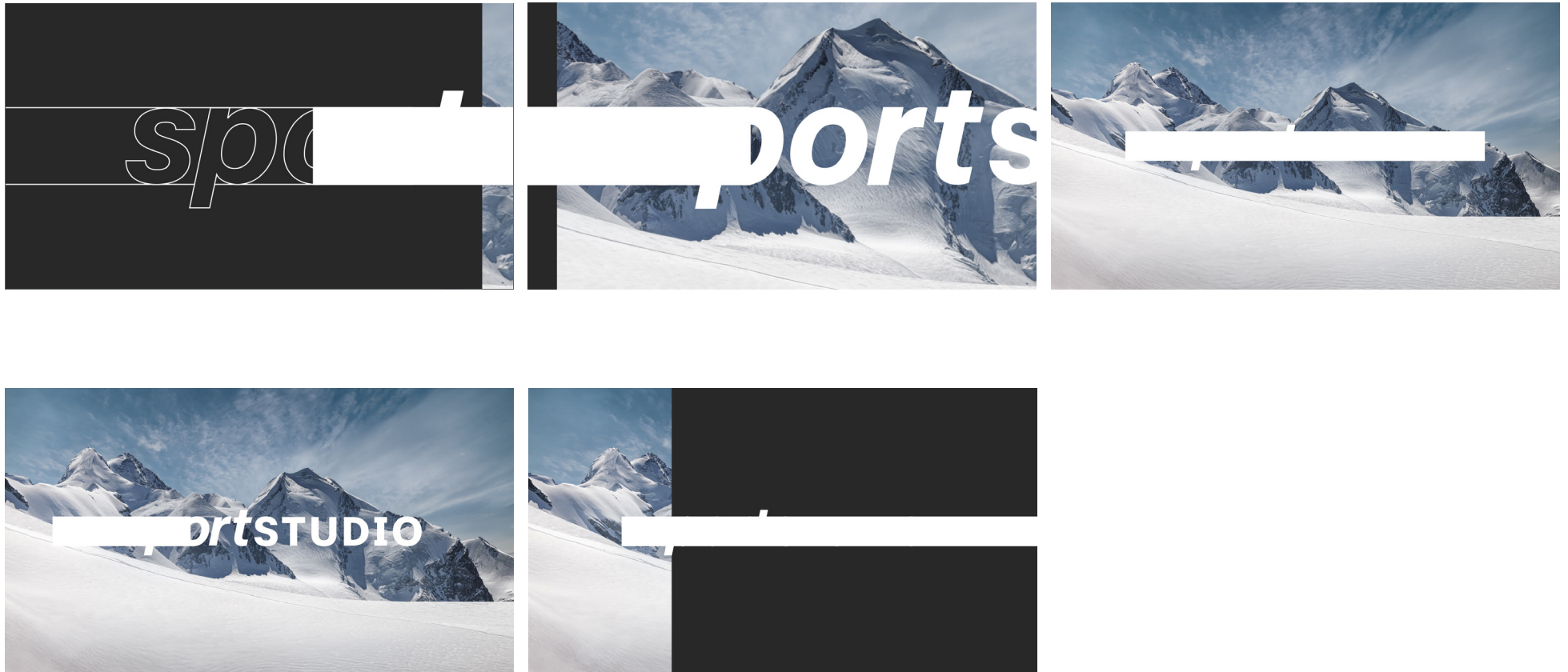


Jingle Scale

## Jingles & Bumper: Jingle Ablauf



## Jingles & Bumper: Logo-Bumper lang



## Jingles & Bumper: Logo-Bumper kurz



13

# Piktogramme & Outline-Typografie

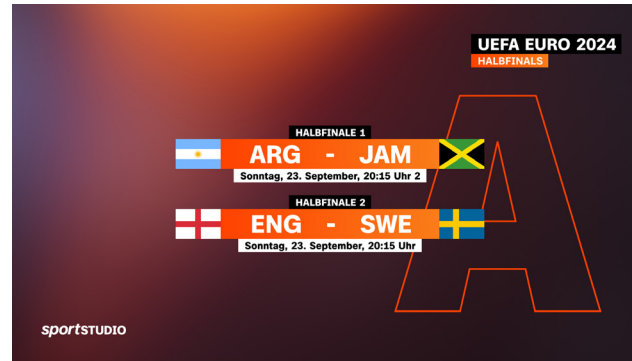


## Piktogramme & Outline-Typografie

Die orangene Outline wird nur als Schmuckelement im Hintergrund eingesetzt. Für Vereins- und Spielernamen sowie Headlines ist eine weiße Outline vorgesehen. Diese wird mit einer ausgefüllten weißen Typo kombiniert. **Hier gilt Outline-Typo auf der Hintergrundebene, gefüllte Typo vor den Logos bzw. Freistellern.**



Vollbild Grafik Statistik



Spielvorschau



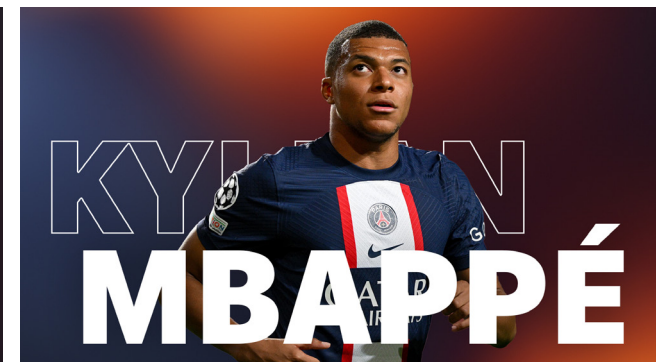
Zitatfreisteller



Team Vorstellung



Freisteller zwischen den Typo Ebenen



Spieler feature

# Piktogramme & Outline-Typografie: Skalierung und Strichstärken

Piktogramme liegen als Illustrator-Datei vor und können direkt eingebunden werden. Die Elemente werden dabei in Photoshop auf 13% skaliert. Die Strichstärke von Piktogrammen, die als Schmuckelement auf der Hintergrundebene eingesetzt werden sollen, muss in Illustrator auf eine Strichstärke von 6pt angepasst und in Photoshop auf 120-140% skaliert werden.



Strichstärke 6pt - Scale 140%

## Piktogramme & Outline Typografie: Don'ts

Auf Realbild-Hintergründen ist die Verwendung von Piktogrammen oder der Outline in Form von Schlagworten nicht vorgesehen.



14

# Studio Tools

## Studio Tools: Loop Set HeatFire

Das Loop Set HeatFire stellt die Standard-Bestückung für den Einsatz im Studio dar.



Studio Loop Set HeatFire

## Studio Tools: Loop Set HeatBlue

Alternativ ist die Verwendung des Loop Sets HeatBlue möglich.



Studio Loop Set HeatBlue



## Studio Tools: Loop Varianten

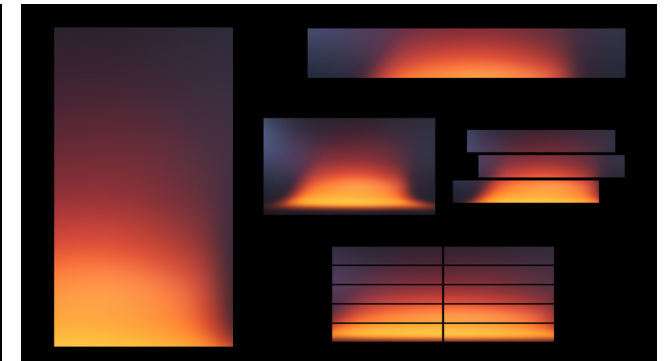
Des weiteren stehen drei Varianten der Loop Sets HeatFire für die Anwendung im Studio bereit: Logo Loops, sportstudio.de Loops und Hintergrund Loops.



Logo Loops



Link Loops - sportstudio.de



Hintergrund Loops - Clean

## Studio Tools: Loop Set DFB Pokal

Zu den eventspezifischen Loop Sets gehört das Asset Paket für den Einsatz im DFB Pokal.



Studio Loop Set DFB Pokal

## Studio Tools: Loop Set Champions League Stadion

Außerdem steht ein Loop Set mit Stadion Key Visual für den Einsatz in der Champions League bereit. Hierfür gibt es jeweils Versionen mit sportstudio- sowie mit dem offiziellen UEFA Champions League Logo.



UCL Logo Loops



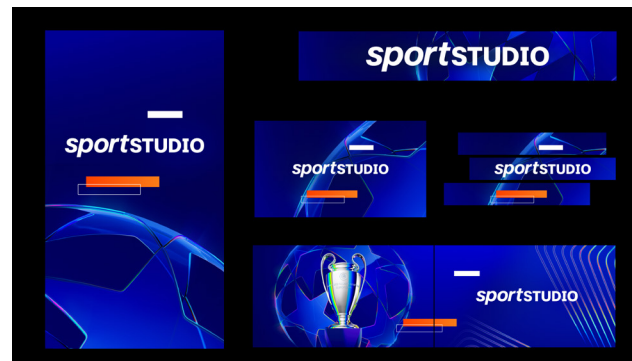
UCL Logo Loops



Trophy Loops



Sportstudio Logo Loops



Sportstudio Logo Loops

## Studio Tools: Loop Set Wintersport Berg

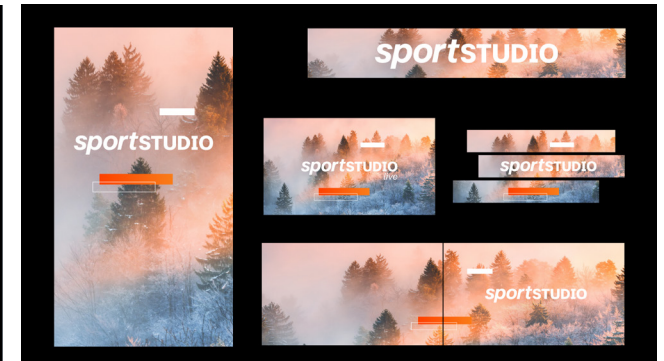
Für den Wintersport liegen insgesamt drei verschiedene Loop Sets vor: „Berg“, „Hang“ und „Wald“.



Studio Loop Set Wintersport Berg



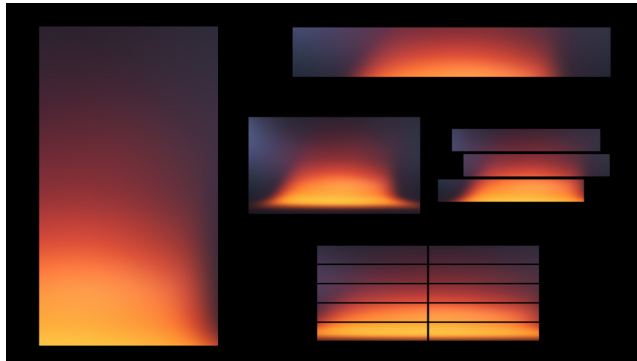
Studio Loop Set Wintersport Hang



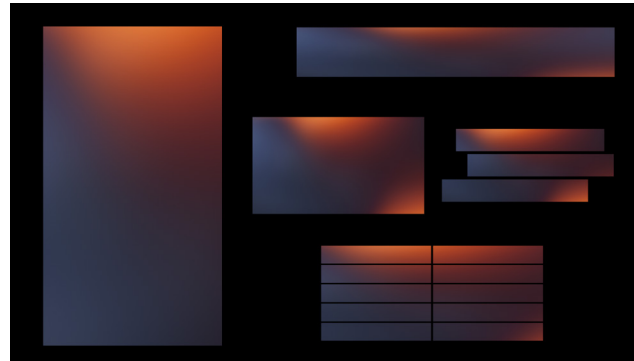
Studio Loop Set Wintersport Wald

## Studio Tools: Loop Sets für Grafikanwendungen

Grafikanwendungen werden im Studio ausschließlich auf cleanen Hintergründen platziert. Hierfür stehen verschiedene Loop Sets zur Verfügung: HeatFire, HeatBlue, Champions League, DFB Pokal sowie die Wintersport Hintergründe.



HeatFire Loops – Clean



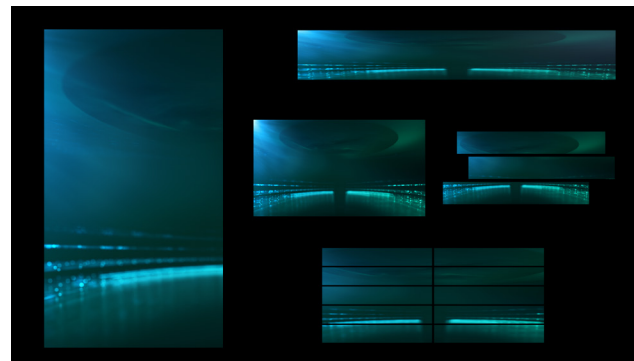
HeatBlue Loops – Clean



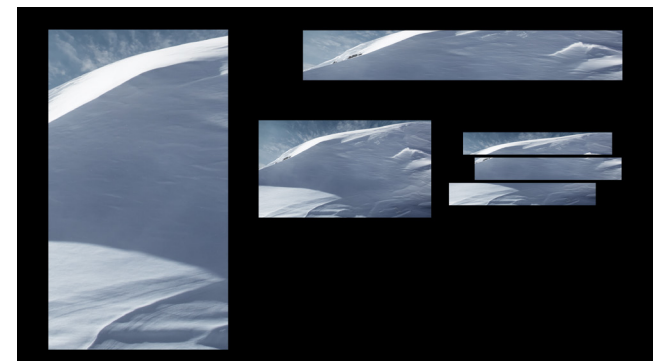
Winter Wald – Clean



Champions League Loops – Starball



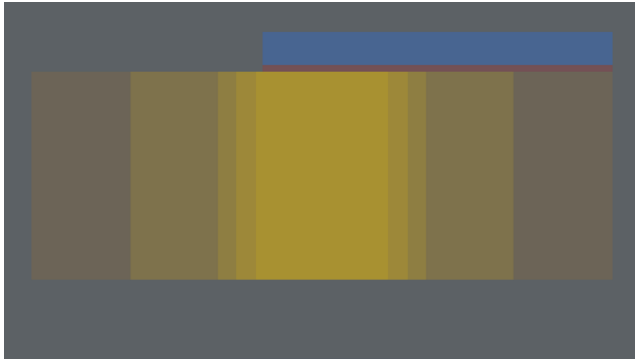
DFB Pokal Loops – Clean



Winter Hang – Clean

## Studio Tools: Grid System für 16:9 Studio-Anwendungen

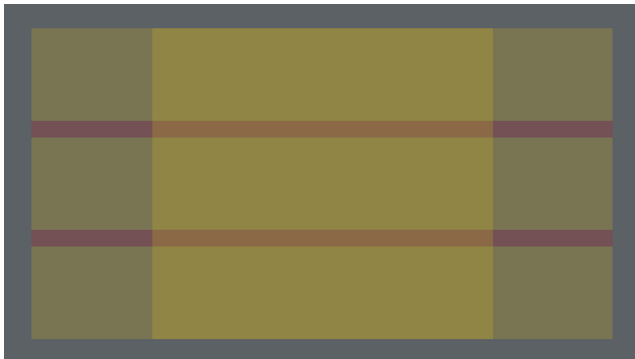
Grundsätzlich eignet sich das Standard-Grid auch für die Gestaltung von Studio-Anwendungen im 16:9 Format. Das Light-Grid eignet sich für das Layout mit großen Logos (zB. Spielpaarungen). Je nach Komplexitätsgrad der Grafik kommt das drei- bzw. vierzeilige Grid zum Einsatz.



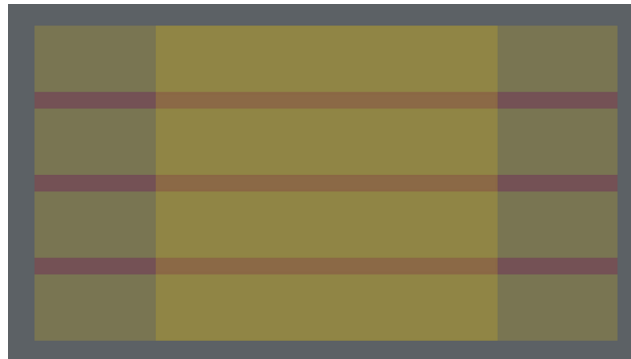
Standard Grid



Grid Light



Grid dreizeilig



Grid vierzeilig



## Studio Tools: Studio-Grafiken im 16:9 System - Best Practice Grid

Die orangene Outline wird nur als Schmuckelement im Hintergrund eingesetzt. Für Vereins- und Spielernamen sowie Headlines ist eine weiße Outline vorgesehen. Diese wird bei mehreren Worten mit einer ausgefüllten weißen Typo kombiniert. **Hier gilt Outline-Typo auf der Hintergrundebene, gefüllte Typo vor Logos bzw. Freistellern.**



BUNDESLIGA ERGEBNISSE  
34. SPIELTAG

|                  |     |                     |
|------------------|-----|---------------------|
| SC Freiburg      | 2:0 | VfL Wolfsburg       |
| TSG Hoffenheim   | 4:2 | Union Berlin        |
| SV Werder Bremen | 1:1 | 1. FC Köln          |
| Schalke 04       | 2:2 | Eintracht Frankfurt |
| Herta BSC        | 1:1 | VfL Bochum          |
| FC Bayern        | 1:3 | RB Leipzig          |

Standard Grid Beispiel: Tabellen



Grid Light Beispiel: Spielpaarungen



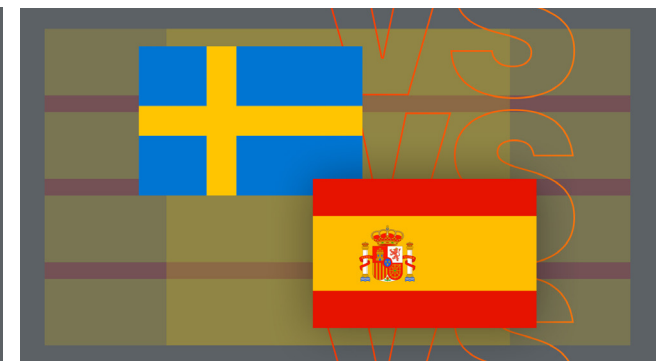
Spieler feature



Grid dreizeilig Beispiel: Vereinsprofile



Grid vierzeilig Beispiel: Athlet:innen-Profile



Flaggen Paarung

## Studio Tools: Studio-Grafiken im 16:9 System - Best Practice



**BUNDESLIGA ERGEBNISSE**  
34. SPIELTAG

|                  |     |                     |
|------------------|-----|---------------------|
| SC Freiburg      | 2:0 | VfL Wolfsburg       |
| TSG Hoffenheim   | 4:2 | Union Berlin        |
| SV Werder Bremen | 1:1 | 1. FC Köln          |
| Schalke 04       | 2:2 | Eintracht Frankfurt |
| Herta BSC        | 1:1 | VfL Bochum          |
| FC Bayern        | 1:3 | RB Leipzig          |

Tabellen



Spielpaarungen



Spieler feature



Vereinsprofile



Athlet:innen-Profile



Flaggen Paarung

## Studio Tools: Studio-Grafiken im 9:16 System

Das Grid für den Einsatz im 9:16 System bietet Orientierung beim zeilenweise Satz und Aufbau von Grafiken wie Spielpaarungen, Topspiel-Designs oder Zitaten. Im unteren sollte darauf geachtet werden, dass keine wesentlichen Informationen platziert werden, da Hochkant-Monitore im Kamerabild häufig angeschnitten werden.



Grid



Beispiel Spielpaarung

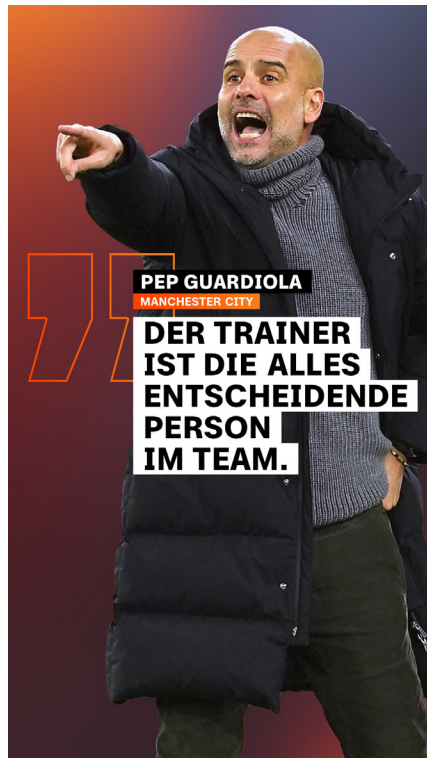


Beispiel Verein



Beispiel Topspiel

## Studio Tools: Studio-Grafiken im 9:16 System - Best Practice



Beispiel Zitat



Spieldaarung



Verein



Topspiel

15

# Typicals



## Typicals: Asset-Umfang

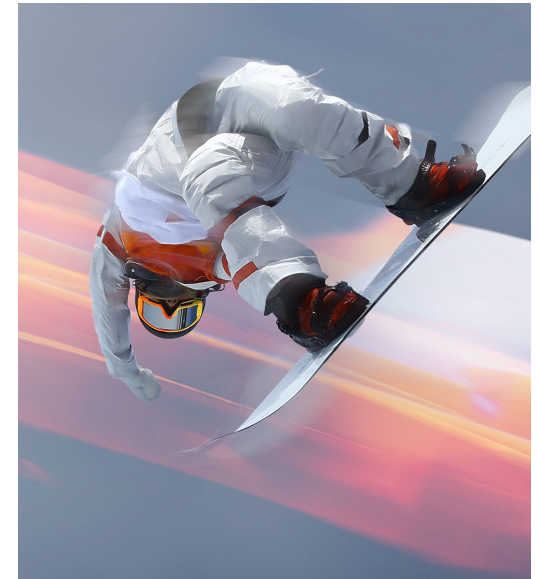
Typicals liegen in folgenden Abformaten vor:



Key Visual 16x9



9x16



Sendungsteaser 8x9



Presse Header



Bühne L



Bühne S



## Typicals: Überblick Beispiele Sommer



American Football



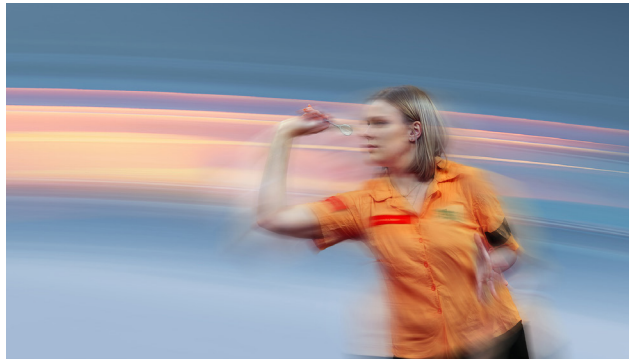
Bahnrad



BMX Freestyle



BMX Race



Darts



Formel 1



Freiwasserschwimmen Frauen

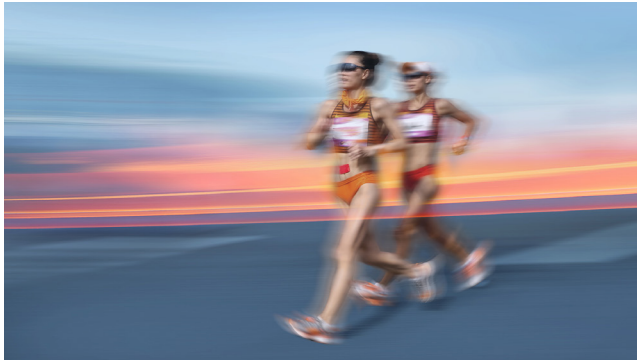


Freiwasserschwimmen Männer



Fussball Männer

## Typicals: Überblick Beispiele Sommer



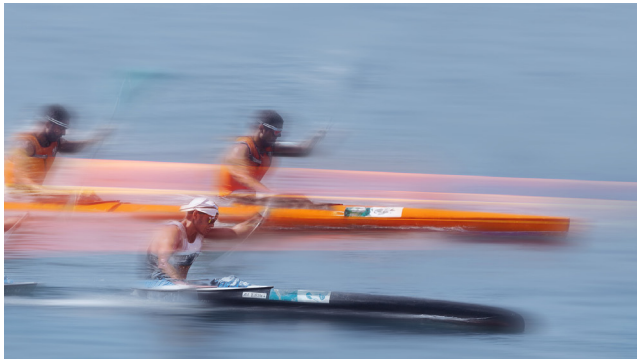
Gehen



Handball Frauen



Handball Männer



Kanu Race



Kanu Slalom



Moderner Fünfkampf



Mountainbike



Radrennen



Reiten



## Typicals: Überblick Beispiele Sommer



Rudern



Sail GP



Schwimmen Frauen



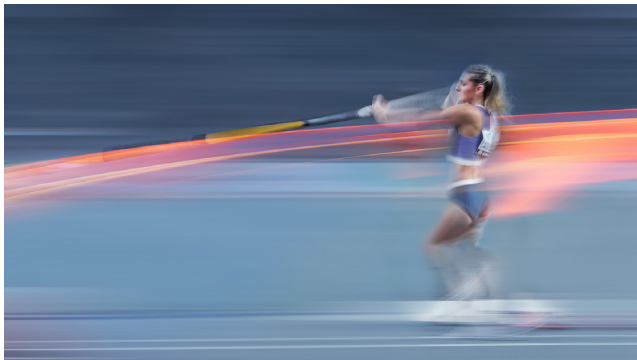
Schwimmen Männer



Segeln



Sommer Biathlon



Stabhochsprung Frauen



Stabhochsprung Männer



StandUp Padel

## Typicals: Überblick Beispiele Sommer



Surfen



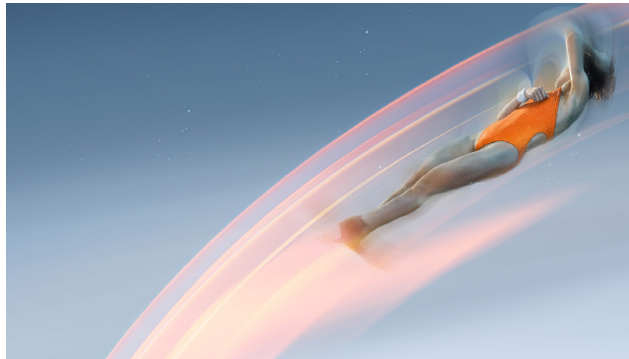
Syncronschwimmen



Turnen Trampolin



Triathlon



Turnspringen



Wasserball



Wasserspringen



Badminton



Basketball Frauen



## Typicals: Überblick Beispiele Sommer



Basketball Neutral



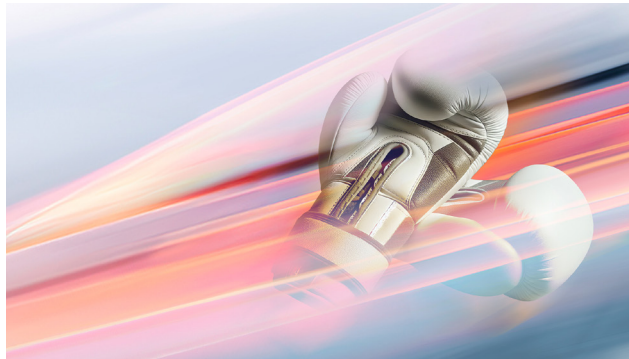
Basketball 3x3 Frauen



Beachvolleyball Neutral



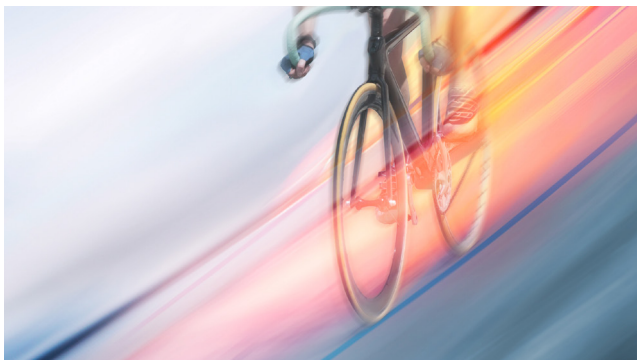
Bogenschießen Neutral



Boxen Neutral



Radfahren Straße



Radfahren Track



Fussball Frauen



Fussball Neutral

## Typicals: Überblick Beispiele Sommer



Gewichtheben Neutral



Golf Neutral



Hockey Neutral



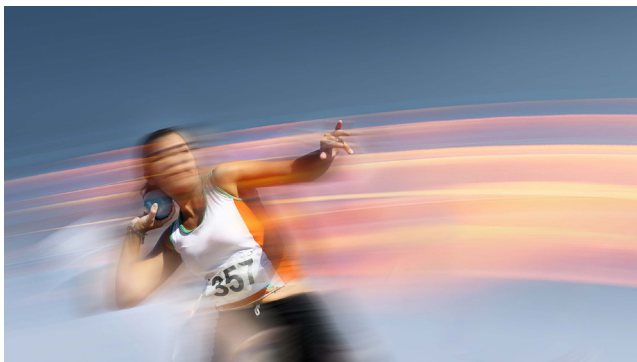
Judo Neutral



Kanu Neutral



Karata Neutral



Kugelstoßen Frauen



Hochsprung Frauen



Hochsprung Männer



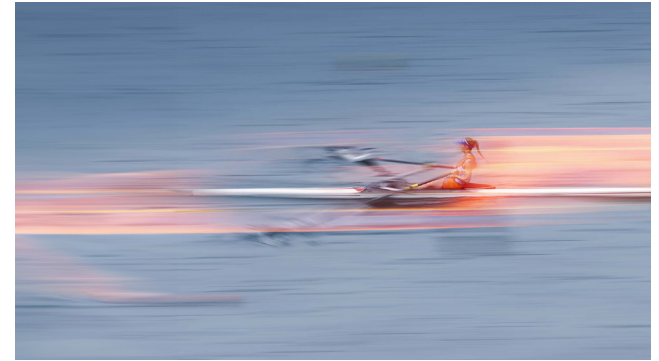
## Typicals: Überblick Beispiele Sommer



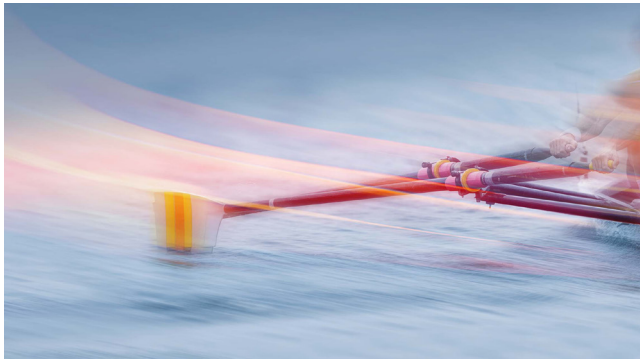
Hochsprung Neutral



Ringen Frauen



Rudern Frauen



Rudern Neutral



Freiwasserschwimmen Frauen



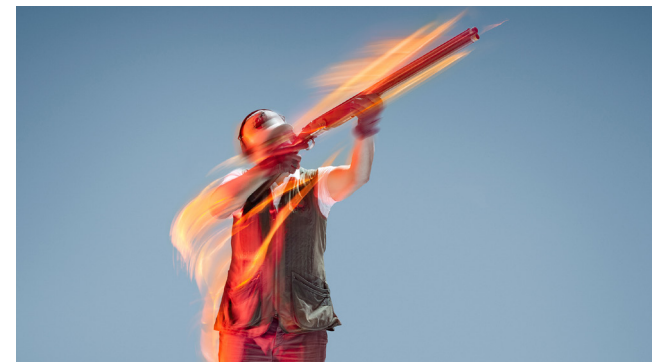
Freiwasserschwimmen Männer



Skateboard Neutral



Speerwerfen Neutral



Sportschießen Neutral

## Typicals: Überblick Beispiele Sommer



Synchronspringen Männer



Taekwondo Neutral



Tennis Neutral



Tischtennis Neutral



Triathlon Neutral



Beachvolleyball Frauen



Weitsprung



Basketball Männer



Rhythmische Sportgymnastik



## Typicals: Überblick Beispiele Winter



Biathlon Frauen



Biathlon Männer



2er Bob



4er Bob



Bob



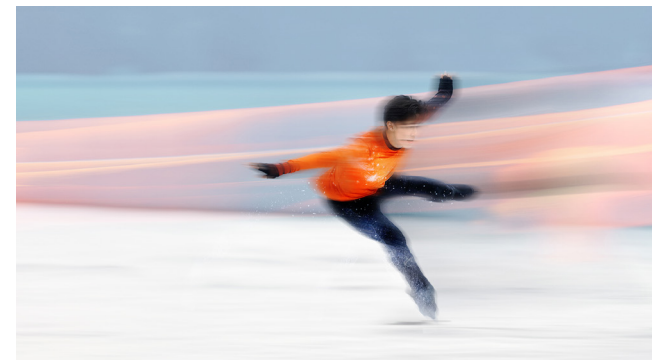
Curling Beutrat



Eishockey



Eiskunstlaufen Frauen



Eiskunstlaufen Männer

## Typicals: Überblick Beispiele Winter



Eiskunstlaufen Paar



Eisschnelllaufen



Nordische Kombination Frauen



Nordische Kombination Männer



Rennrodeln Doppel



Rennrodeln Einzel



Shorttrack



Skeleton



Ski Abfahrt



## Typicals: Überblick Beispiele Winter



**Ski Bergsteigen**



**Skicross**



**Ski Freestyle Buckelpiste**



**Ski Freestyle Halfpipe, BigAir**



**Skifreestyle**



**Ski Langlauf Männer**



**Ski Langlauf Frauen**



**Ski Slalom**



**Skispringen**



## Typicals: Überblick Beispiele Winter



Snowboard BigAir, Slopestyle



Snowboard Cross



Snowboard Slalom

## Typicals: Überblick Beispiele Paralympics Sommer



Leichtathletik



Basketball



Boccia



Dressurreiten



Fechten



Fussball



Goalball



Rugby



Schwimmen



## Typicals: Überblick Beispiele Paralympics Winter



Monoski



Curling Neutral



Rollstuhl Curling



Eishockey Neutral



Eishockey



Nordische Kombination



Ski Alpin Monoski



Snowboard

16

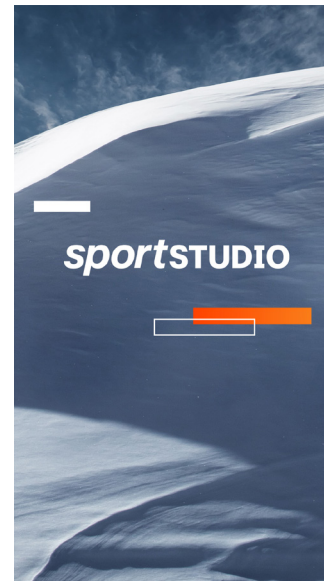
**Online**

## Online: ZDFmediathek - Asset-Umfang

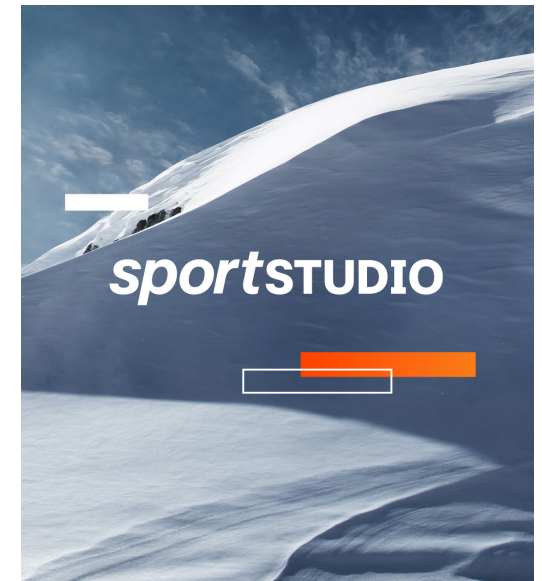
Assets für den Einsatz in der ZDFmediathek liegen in folgenden Abformaten vor:



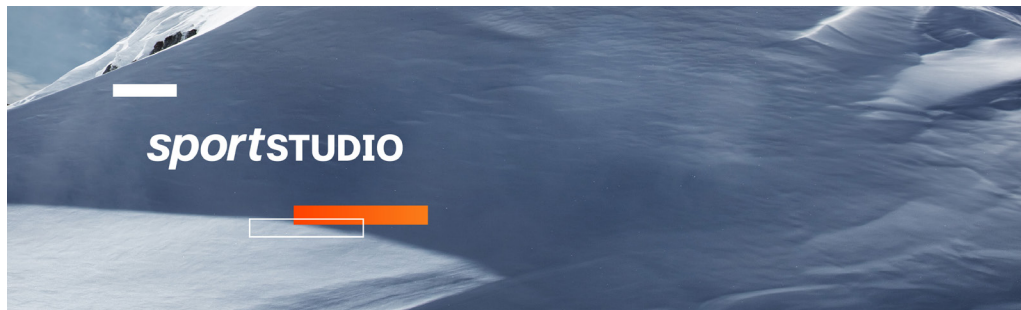
Key Visual 16x9



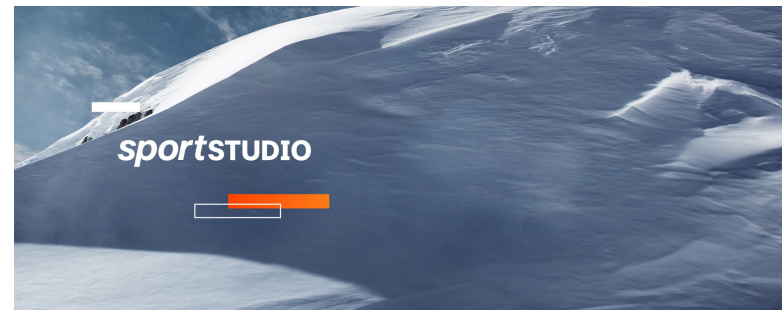
9x16



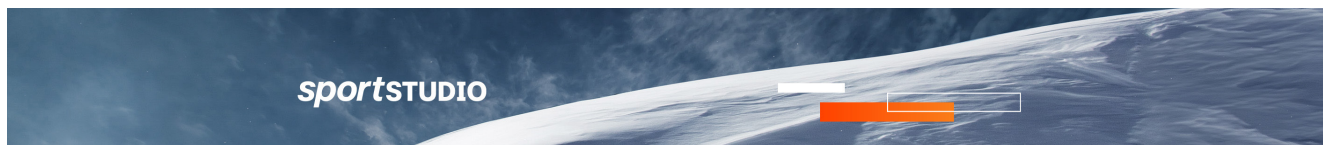
Sendungsteaser 8x9



Presse Header



Bühne L



Bühne S



## Online: Spielpaarung Teaser Template - UCL



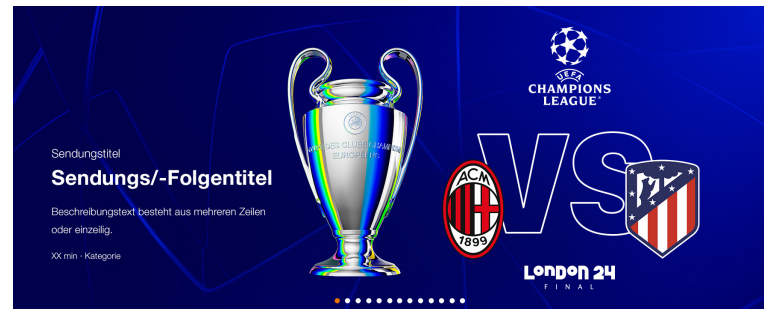
Key Visual 16x9 UHD



Sendungsteaser 8x9



Sendungsteaser 16x9



Bühne L 5x2

## Online: Spielpaarung Teaser Template - Bundesliga



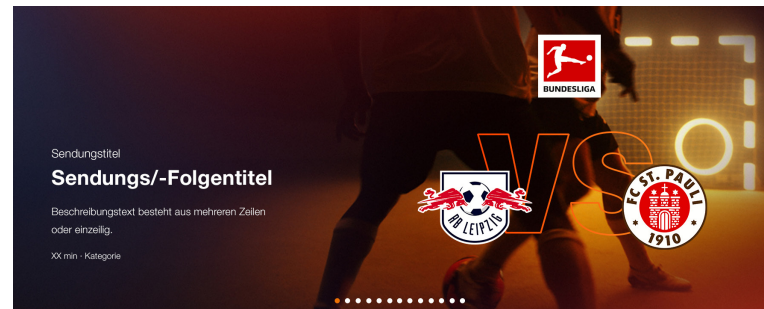
Key Visual 16x9 UHD



Sendungsteaser 8x9



Sendungsteaser 16x9



Bühne L 5x2

## Online: Spielpaarung Teaser Template - DFB Pokal



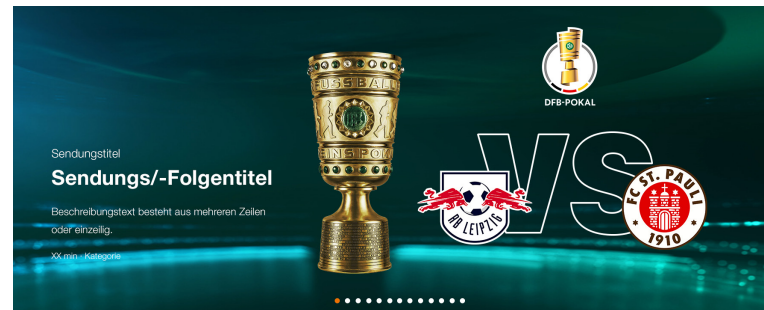
Key Visual 16x9 UHD



Sendungsteaser 8x9



Sendungsteaser 16x9



Bühne L 5x2



## Online: Spielpaarung Teaser Template - EM/ WM



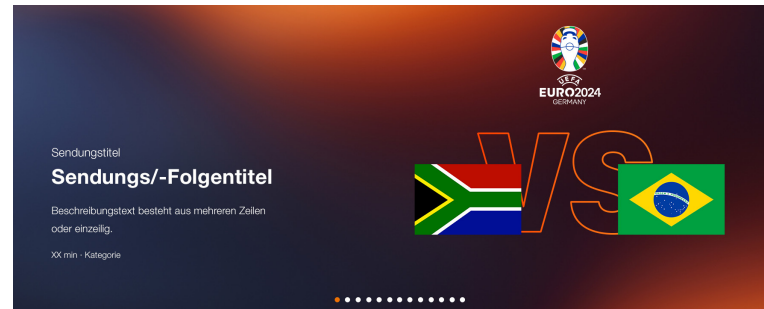
Key Visual 16x9 UHD



Sendungsteaser 8x9



Sendungsteaser 16x9



Bühne L 5x2

## Online: Spielpaarung Teaser Template - Frauenfussball



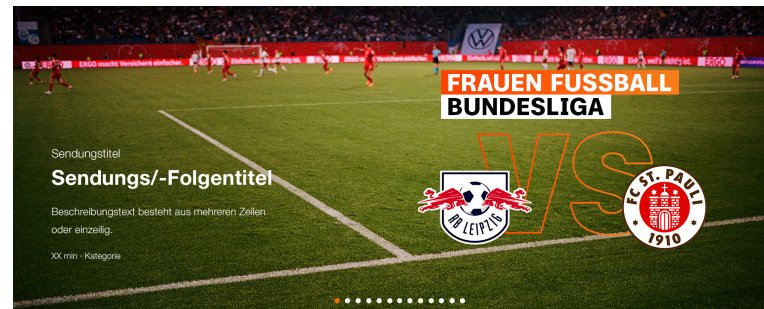
Key Visual 16x9 UHD



Sendungsteaser 8x9



Sendungsteaser 16x9



Bühne L 5x2



## Online: Spielpaarung Teaser Template - Handball WM



Key Visual 16x9 UHD



Sendungsteaser 8x9



Sendungsteaser 16x9



Bühne L 5x2

## Online: Spielpaarung Teaser Template - Handball WM



Key Visual 16x9 UHD



Sendungsteaser 8x9



Sendungsteaser 16x9



Bühne L 5x2



## Online: Spielpaarung Teaser Template - Nations League



Key Visual 16x9 UHD



Sendungsteaser 8x9



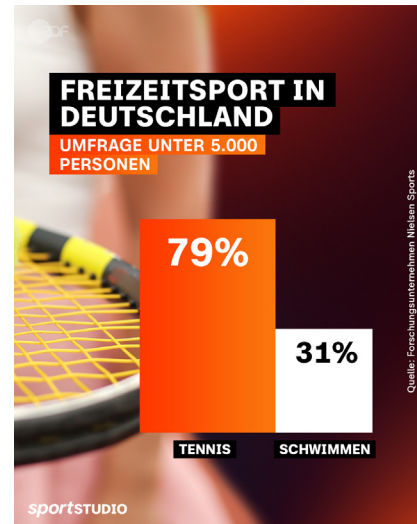
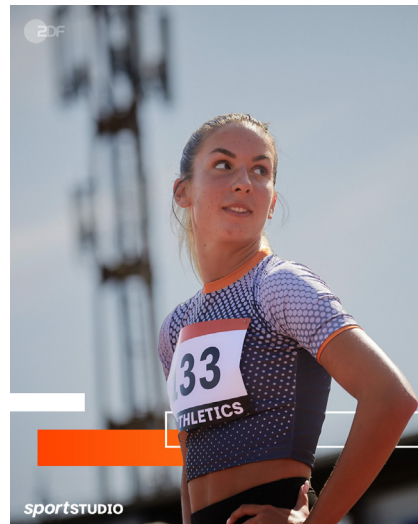
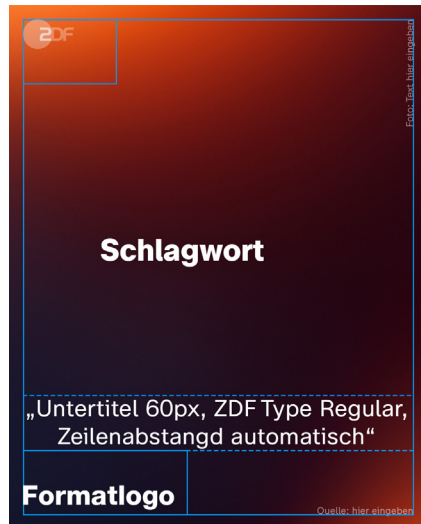
Sendungsteaser 16x9



Bühne L 5x2

## Online: Instagram Assets

Für die Gestaltung von Instagram-Posts kann über ein umfangreiches Set an PSD-Tools verfügt werden. So lassen sich beispielsweise Carousels, Tabellen, Athlet:innen-Profile, Diagramme und viele andere Grafiken in einer Reihe von Abformaten konzipieren.



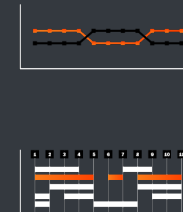
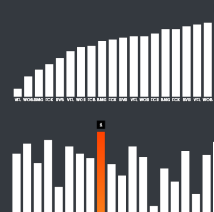
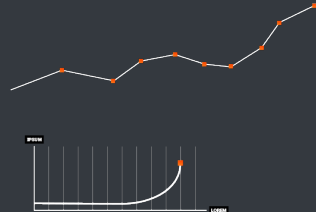
Instagram post template featuring a photo of a Brazilian player, Vinicius, in a yellow jersey. The title is "BELIEBTE BRASILIANER" with a subtitle "FACT SHEET". Below is a table showing the popularity of different nationalities.

|   |             |    |    |    |
|---|-------------|----|----|----|
| 1 | Argentinier | 12 | 12 | 12 |
| 2 | Briten      | 24 | 24 | 24 |
| 3 | Franzosen   | 36 | 36 | 36 |
| 4 | Kolumbianer | 12 | 12 | 12 |

The ZDF logo is in the top left corner, and the "sportSTUDIO" logo is in the bottom left corner.

## Online: Instagram Assets

Neben PSD-Tools liegt eine Illustrator-Datei mit Beispiel-Elementen vor. Hier sind Gestaltungsvorgaben für den Einsatz von Piktogrammen, Kurven- und Balkendiagrammen, Karten oder Flächendarstellungen zu finden.



ITALIEN

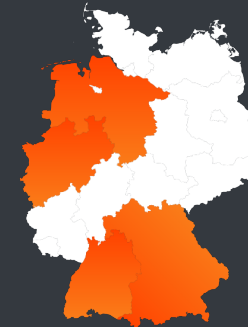
SPRINGREITEN

NAOMI OSAKA

ECHTE **SCHIRI** BERUFE

98 F1 V3 **PSG BARCA**

01 02 03 04 05



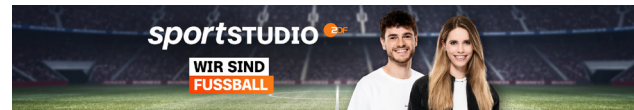


## Online: YouTube Assets

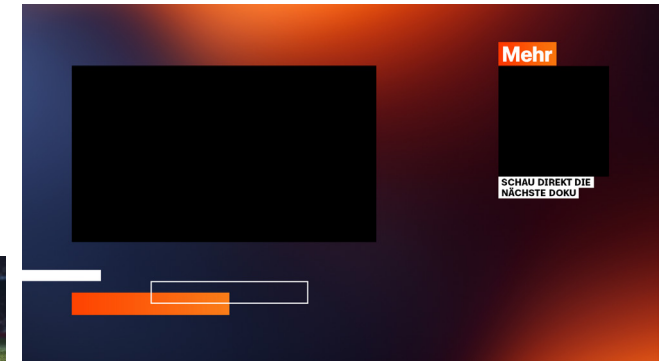
Für den Einsatz auf YouTube stehen Profilbild, Abo-Glocke und Header bereit. Darüber hinaus liegt ein Endcard-System als After Effects Tool sowie ein Thumbnail-Template als PSD vor.



YouTube Header



Youtube Header Bild



Endcard Tool (After Effects)



YouTube Abo



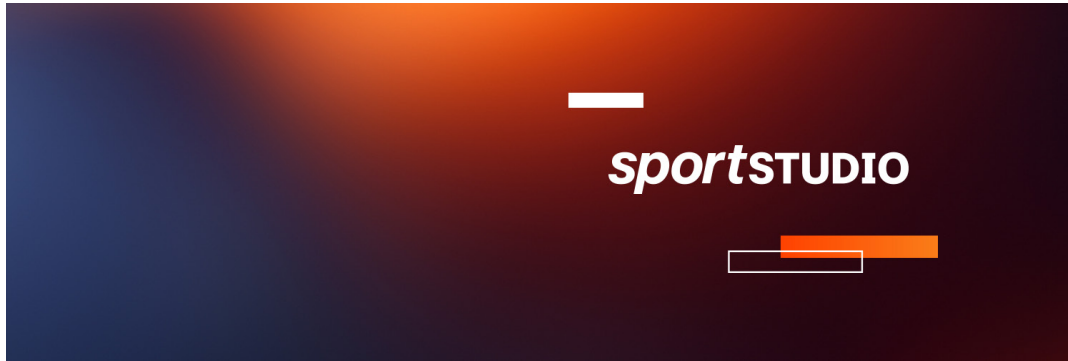
YouTube Profilbild



YouTube Thumbnail Tool (PSD)

## Online: X Assets

Auf der Plattform X wird ein Orange Heat Header bzw. das entsprechende Profilbild eingesetzt.



X-Header



Profilbild

**17**

# Thumbnails

## Thumbnails: Best Practice Template Beispiele

Es liegt ein umfangreiches Paket an PSD-Tools für die Erstellung von Thumbnails vor. Das Paket deckt dabei eine Reihe von Sportart- und anwendungsspezifischen Elementen ab, die im täglichen Gebrauch gefordert sind. Logos und Freisteller sollten keine Outlines oder Schlagschatten haben.



Orange Heat Rahmen



Panel-Schwarm



Freisteller und Vereins-Logos



Spieldpaarungen



Panel-Schwarm



Top Spin



## Thumbnails: Best Practice Freie Gestaltung Beispiele



full composite - orange Heat



Collage



Collage



Doku spezifischer Style



Freisteller mit Logo



Foto Konzept - Orange Light



## Thumbnails: Dont's



Kein Schlagschatten oder Glow für Logos oder Freisteller



Weiche Kanten, undefinierte ineinander Blendungen



Zu dunkel - kein Orange Heat Element enthalten



Schlechte oder schlecht freigestellte Fotos



Outline um Freisteller



Zu viele Bildelemente

18

OPK

## Online: Livestream Loops Generic & Wintersport

Im Livestream können diverse Loops für die Programmkommunikation eingesetzt werden. Der Umfang wird dabei laufend ergänzt.



„Gleich beginnt...“-Loop



„Gleich geht's weiter“-Loop



Wintersport 01



Technische Probleme Loop



Livestream beendet Loop



Wintersport 02

19

# WSC Tools



## WSC-Tools: Beispiel-Überblick

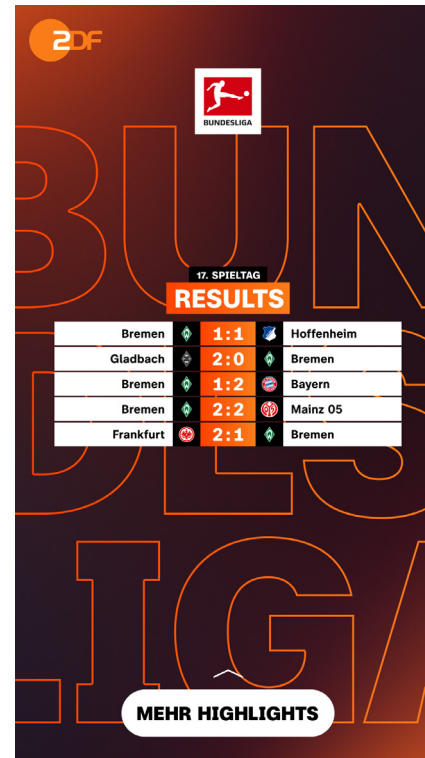
Das WSC Toolkit umfasst eine Vielzahl von Elementen wie Opener und Ending, Highlights, Top Scorer, Ergebnisse, Tabellen sowie ein Thumbnail-System.



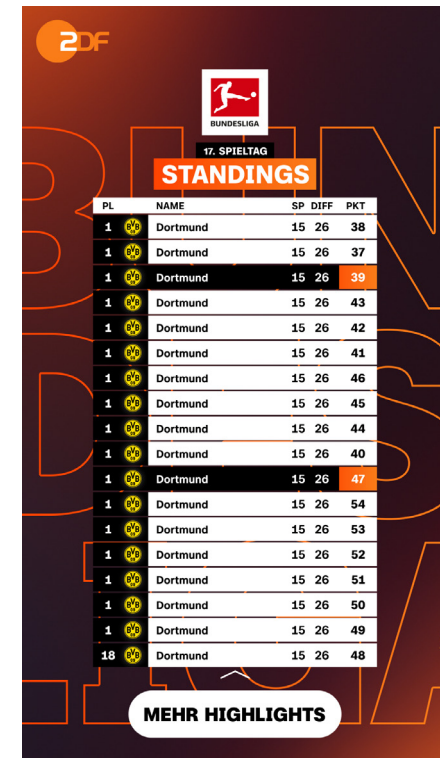
Open



Highlight



Ergebnisse



Tabelle



## WSC-Tools: Thumbnails



Logos mit Insert



Nur Logos

20

# Doku Tools

## Doku Tools: Basis Überblick und Link

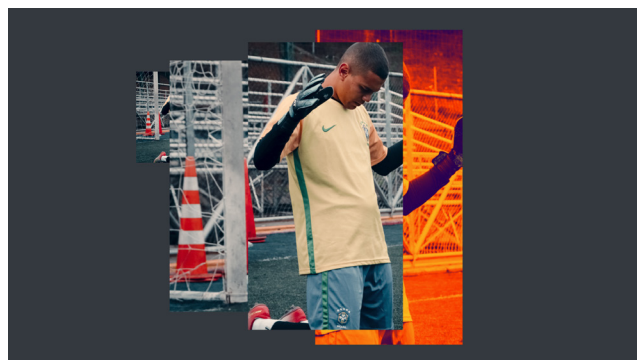
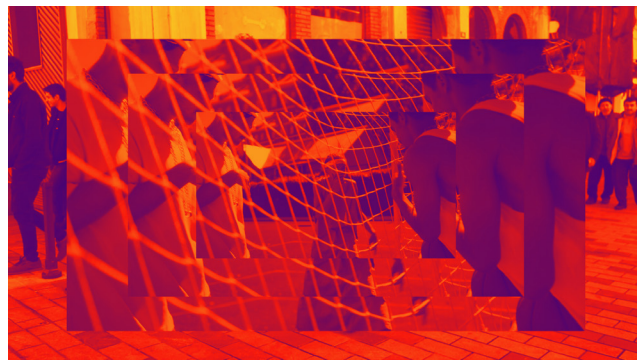
Die Doku Tools liegen in den Varianten Basis und Extended vor und unterscheiden sich in Umfang und Einsatzart. Der Basis Styleguide beinhaltet alle wesentlichen Informationen und kann separat abgerufen werden: <https://indd.adobe.com/view/dbc60ee0-9b8e-4eda-aa78-3ddfb2b0f71f>





## Doku Tools: Extended

Das erweiterte Toolkit umfasst zusätzliche Elemente zur Individualisierung und wird in einem eigenen Styleguide dokumentiert, der hier abgerufen werden kann: <https://indd.adobe.com/view/75ea8f1c-9eb8-4296-a44f-8d9ff0a4a53e>



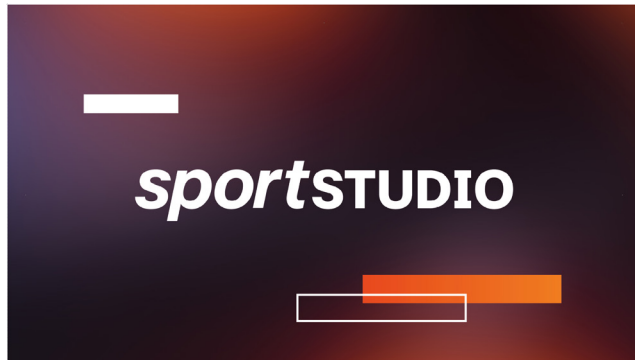
**21**

**Print**



## Print: Havarie

Für den Havariefall liegen diverse Prints vor und können im Bedarfsfall eingesetzt werden.

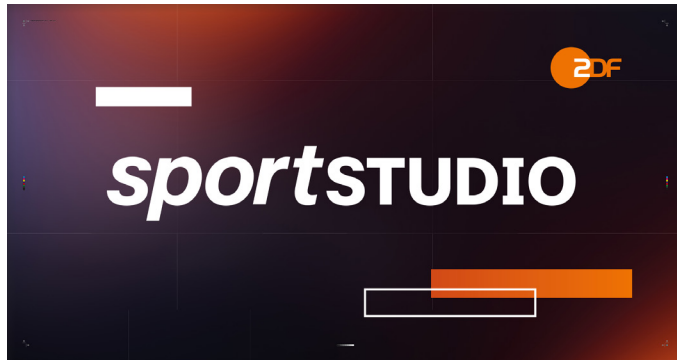


Generic Print



Wintersport Print

## Print: SSL Banner Orange Heat



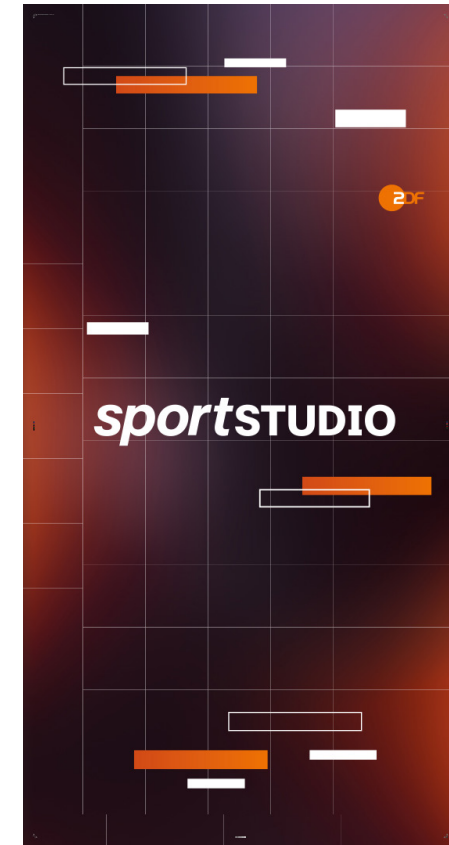
Banner 200 x 100 cm



Banner 350 x 195 cm

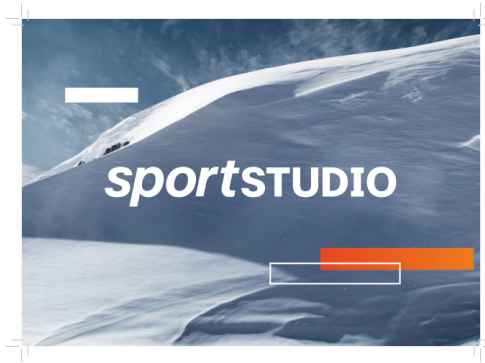
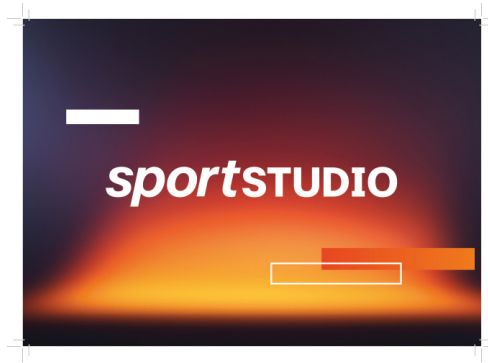


Banner 300 x 100 cm

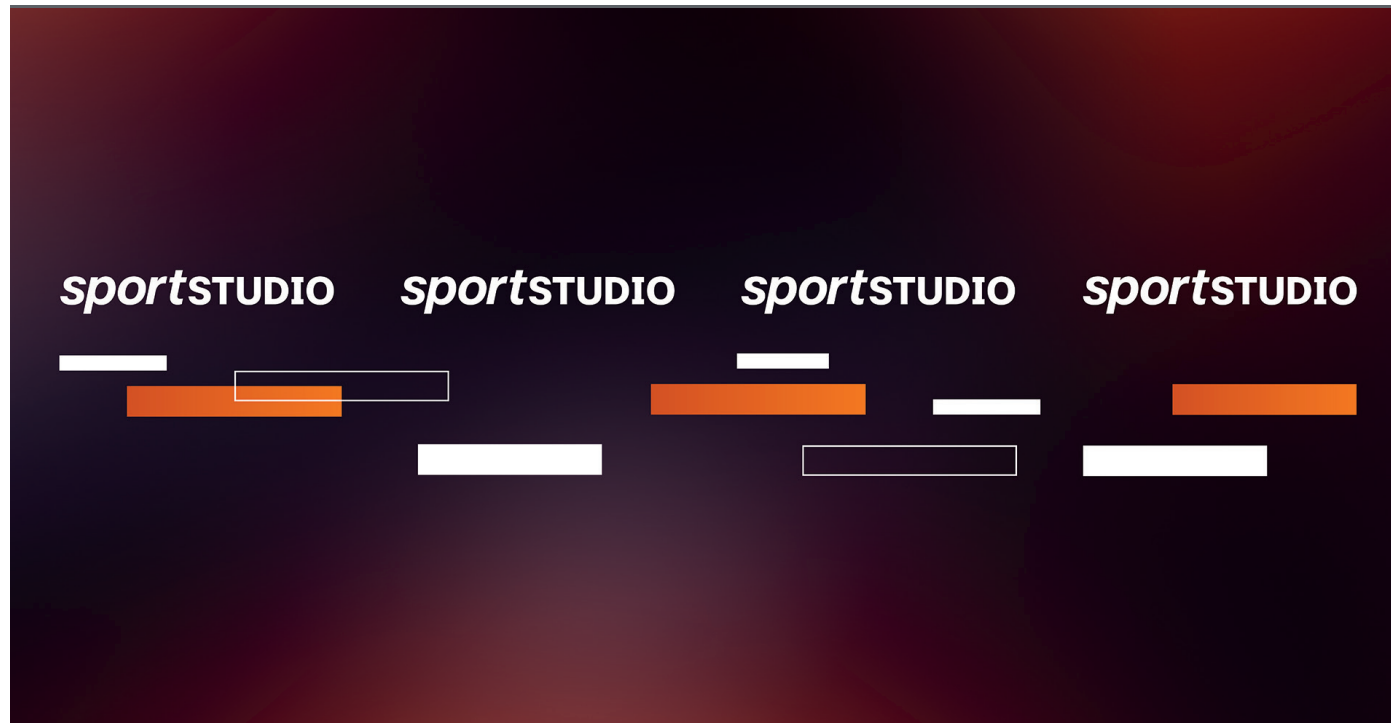


Banner 200 x 400 cm

## Print: Moderations-Karten

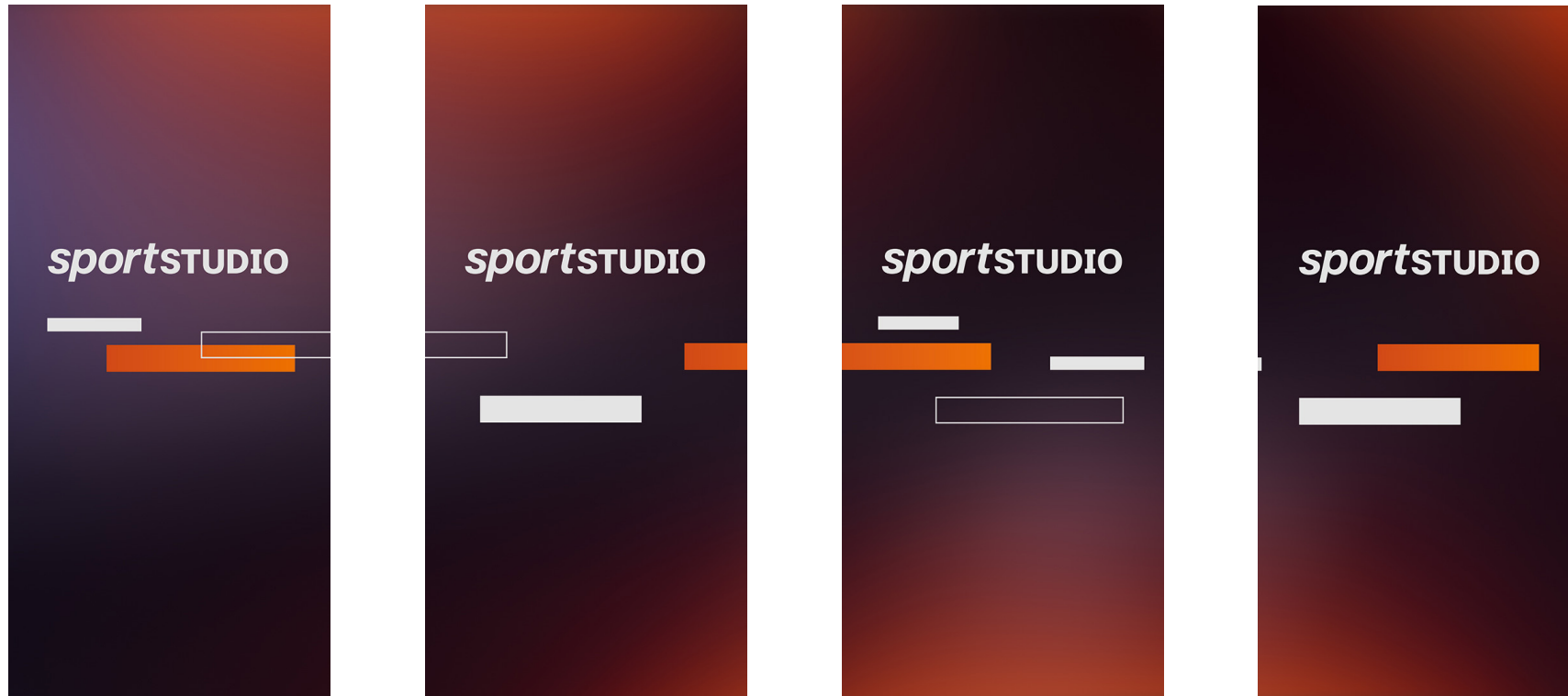


## Print: Rücksetzter OPK



Rücksetzer OPK

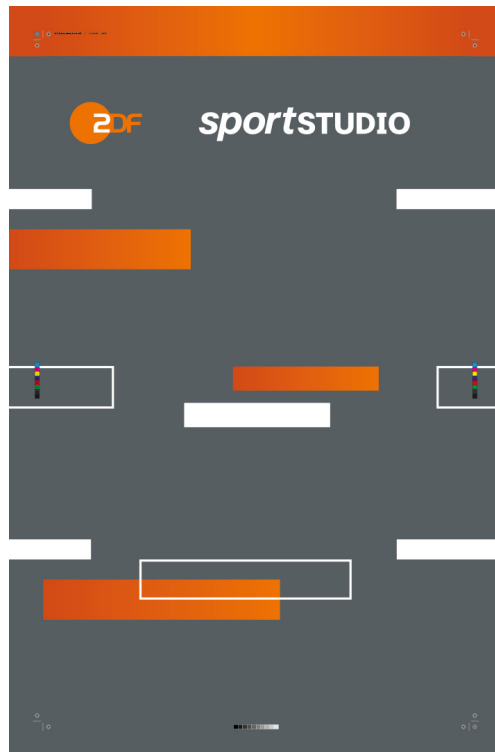
## Print: Spannwände Studio OPK



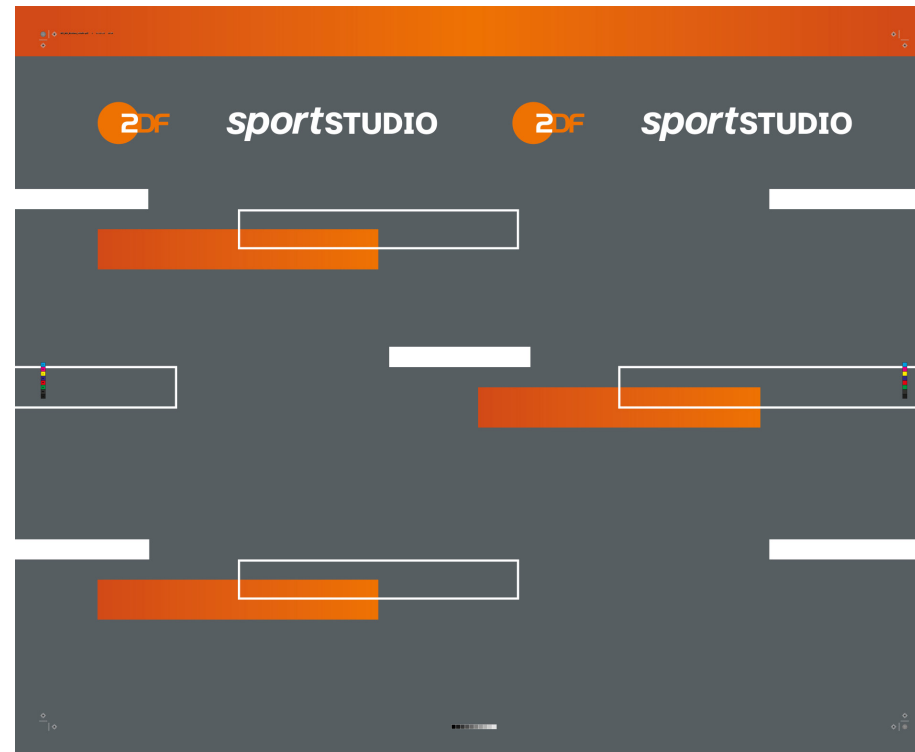


## Print: Mixed Zone

Für die Mixed Zone liegt ein Set aus baulichen Elementen vor, das durch seinen Aufbau beliebig kombiniert und erweitert werden kann.

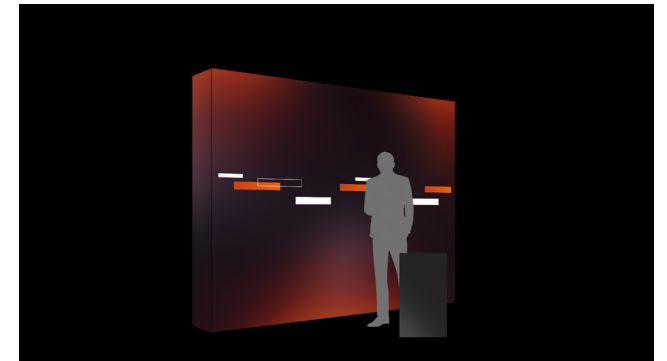
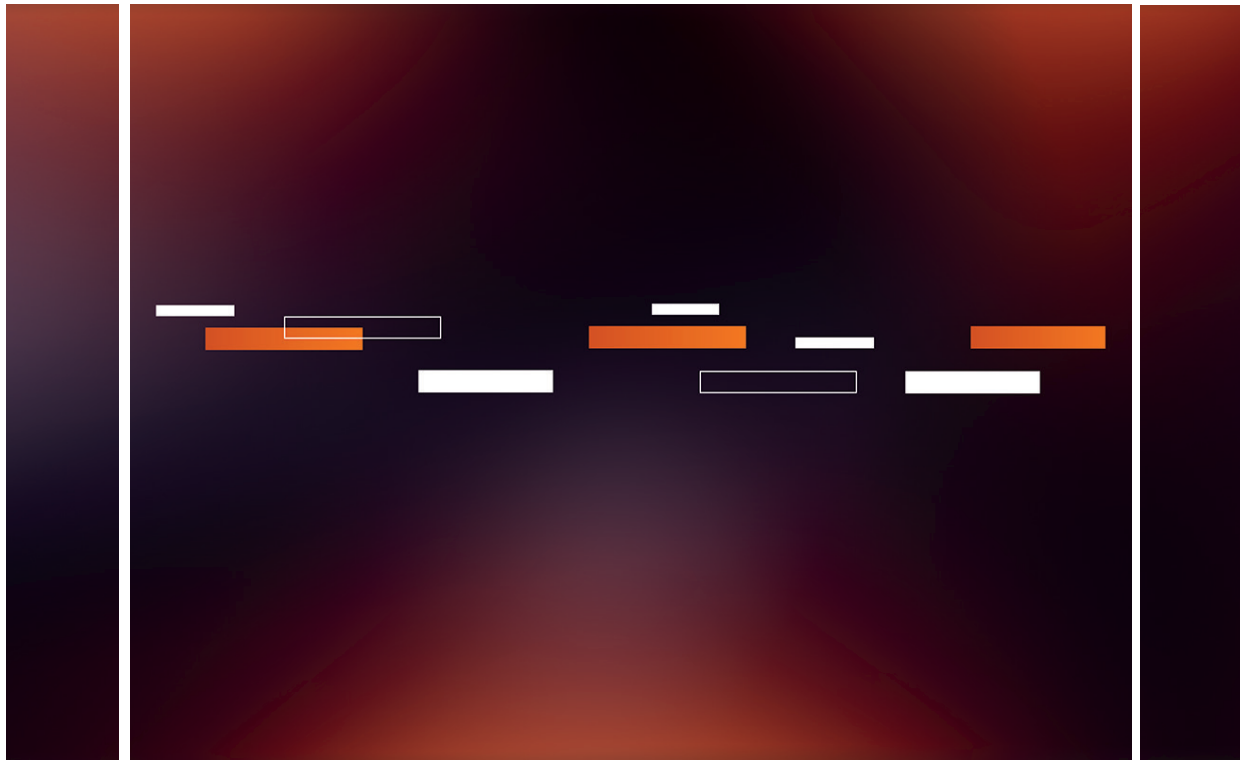


Teilstück klein



Teilstück groß

## Print: Hintersetzer Garreis Orange Heat



Seite Front

Seite

## Print: Hintersetzer Garreis DFB Pokal



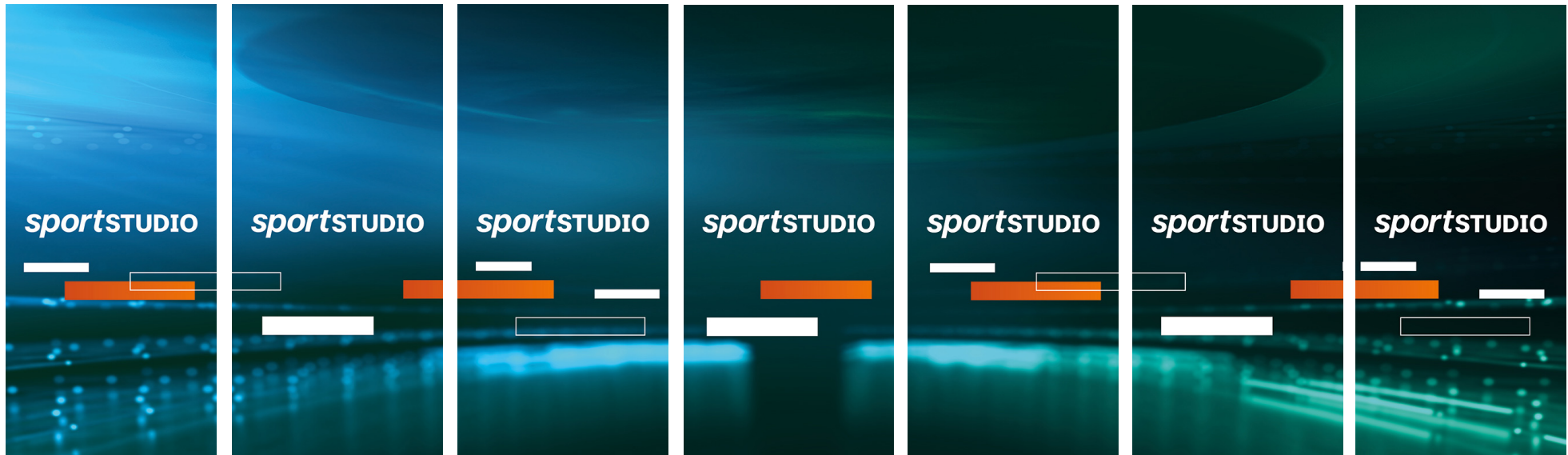
Open Footage

Tabelle

## Print: Topspiel Leuchtkasten - Vier Elemente



## Print: DFB-Pokal Leuchtkasten - Sieben Elemente







# Impressum

## **ZWEITES DEUTSCHES FERNSEHEN**

55100 Mainz

### **Simone Rödiger**

ZDF HA Kommunikation | Marke und Design

Telefon: +49 6131 70-15967

Mobile: +49 162 213 4597

E-Mail: roedig.s@zdf.de

### **Sven Korb**

ZDF GF Design | Sportgrafik

Telefon: +49 6131 70-12594

E-Mail: korb.s@zdf.de

### **Konzeption und Realisation:**

BRANDNEW Creative Agency

Rothenbaumchaussee 80B

20148 Hamburg

in Zusammenarbeit mit dem ZDF