

## **Digitale Gestaltung – „RGB galore“ Technische Umsetzung**

Benutzte Programme:

Adobe After Effects 6.5

Adobe Photoshop CS

Steinberg Wavelab 5

Sony Acid Pro 5

In After Effects habe ich eine Haupt-Komposition mit den Maßen 768 mal 576 Pixeln angelegt. Bei der Ausgabe wurde diese später in die DV-PAL-übliche Auflösung von 720 mal 576 Pixeln heruntergerechnet. So konnte ich komfortabel mit quadratischen Pixeln arbeiten und die maximale Qualität erhalten.

Für die einzelnen Zeilen meines Textes habe ich jeweils in den Maßen identische Kompositionen und Unterkompositionen erstellt. Das hat zu einer übersichtlichen Hauptkomposition geführt, in der leicht grobe Änderungen machen konnte (z.b: Blenden).

Die für die Videotext-gerechte Simulation nötigen Raster wurden auf die Weise erstellt, dass ich für das grundlegende Raster von 40 mal 24 Zeichen eine Unterkomposition mit 40 mal 24 Pixeln erstellte. Diese wurde dann in der nächsthöheren Komposition füllend hochskaliert, wobei der Schalter für die Darstellungsqualität auf Entwurf geschaltet wurde. So wurden die durch die Skalierung vergrößerten Pixel nicht interpoliert, sondern scharf abgebildet. Diese Komposition diente mir als Positionierungshilfe über die verschiedensten Ebenen hinweg.

Auf diese Weise erstellte ich auch die Raster für die weiteren Raster-Ebenen. So fanden alle Videotext-relevanten Animationen jeweils in Originalgröße den dazu passenden Raster-Kompositionen statt, die dann – mit Entwurfs-Qualität – hochskaliert wurden. Auch die Hand-Animation wurde auf in einer Raster-Komposition herunterskaliert, mit stärkerem Kontrast versehen und als Alpha-Kanal für eine Farbfläche verwendet.

Als Videotext-Schrift kam eine Bitmap-Schrift mit dem Namen „OKtext“ zum Einsatz, wobei für meinen Einsatzzweck alle Schriftzeichen größeren Abständen versehen werden mussten. Alle übrigen Schriftbilder wurden in Photoshop entweder durch ungeglättete Schriften erstellt oder per Hand gepixelt. In den meisten Fällen das Zweitere.

Die Animationen entstanden überwiegend durch Masken und Bewegungs-Keys. After Effects-interne Plug-Ins kamen selten zum Einsatz. Etwa für Farbverschiebungen oder im Falle des Strahlenkranzes für Verzerrungen. Bei der „Gabe“ habe ich das Partikel-Plugin für die Pixel aus der Hand verwendet. Ich habe auch eine Expression benötigt: für den Seiten-Zähler am Anfang.

Die fertigen Kompositionen durchliefen zum Schluß noch einen vertikalen Weichzeichner von 0,7 Pixeln zur Verminderung des Zeilenflimmerns.

Die Audioebene ist komplett synthetisch entstanden. Die Geräusch-Effekte wurden mit Wavelab und Software Synthesizern erstellt. Das Fender Rhodes E-Piano wurde in Acid Pro eingespielt und entstammt ebenfalls einem virtuellen Instrument.