

www.veenendaal.nl

Animatie *Styleguide*



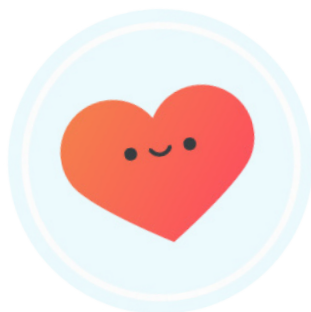
Veenendaal maakt
plaats voor jou



Inhoudsopgave

Voorwoord	Pagina 03
Stijl impressie	Pagina 04
Kleurgebruik	Pagina 08
Thema's	Pagina 10
Typografie	Pagina 11
Verhaalstructuur	Pagina 13
Elementen	Pagina 15
Karakters	Pagina 17
Concepten & Thema's	Pagina 21
Compositie	Pagina 24
Perspectief	Pagina 25
Transities	Pagina 27
Logo Outro	Pagina 28
Audio	Pagina 29
Technische specificaties	Pagina 30





Voorwoord

Voor je ligt het stijldocument van Gemeente Veenendaal, ontwikkeld door Cooler Media. Een document waarin je alles terug kan vinden over de ontwikkeling van animaties en die als aanvulling dient op het huisstijlhandboek van Gemeente Veenendaal

Voor vragen neem contact op met:

Team Communicatie
012 34567890 | info@gemeenteveenendaal.nl

Stijl impressie

De sfeer van de stijl kan het best omschreven worden als modern en rustig met rechte, strakke lijnen. Er zullen elementen uit Veenendaal langskomen die herkenbaar zijn voor de kijkers. Dit speelt zich voornamelijk af op de achtergrond. De kleuren die gebruikt worden komen overeen met de huisstijlkleuren van Gemeente Veenendaal. Wanneer er naast Gemeente Veenendaal andere partijen betrokken worden bij animaties of visuele uitingen kunnen eventueel ook de kleuren van de huisstijl van die partijen gebruikt worden.

Beschrijving van de stijl in de woorden van de designer:

‘Het is een echte illustratieve stijl geworden. Vrolijk en zacht en te herkennen aan een realistische weergave, mede door het gebruik van perspectief ontstaat er meer diepte in de stijl. De vormen zijn strak maar speels. De gebouwen hebben niet te veel details, waardoor het rustig blijft. Daarnaast geven de lichtinvallen en texturen (oud-film effect) een warm eindresultaat.’

Veenendaal

Interieurvormgeving



Veenendaal

Inwoners

Inwoners

Binnen de groep inwoners in de animatie zal een grote diversiteit in geslacht, huidskleur, geloof en levensovertuiging te zien zijn. Het doel hiervan is dat niemand zich buitengesloten voelt. Er is ruimte om binnen de gemeente een breed spectrum aan verschillende inwoners en hun beroepen te laten zien.



Veenendaal

Natuur

Natuur is een belangrijk element in de omgeving Veenendaal. Daarom zijn er ook specifieke regels voor. De kleuren van natuurelementen worden niet aangepast aan eventuele thema's binnen de animatie. Mede door het gebruik van de korrelige structuren en lenslichtreflectie (lensflare) komt de natuur in de animaties fris en helder over.

Natuuromgevingen



Stijlregels

Gevoel van diepte in het beeld is een belangrijk aspect van de stijl. Dit bereiken we door lichtinval, verschil in grootte van de elementen en het gebruik van verdwijnpunten.

De sfeer van de animaties is warm en filmisch. Dit wordt bereikt door gebruik van een grain of korrel en lichtreflectie (lensflair).

Er zijn ook regels voor het kleurgebruik. Natuur krijgt altijd dezelfde kleuren. Wanneer het om Veendendaal zelf gaat gebruiken we blauwer kleuren. Objecten zoals gebouwen en omgeving krijgen kleuren afgestemd op het thema.

De karakters moeten een weerspiegeling zijn van de bevolking. Een mengeling tussen jong en oud, dus ook met kinderen. We maken een variabele samenstelling van de bevolking, waarin we stereotypen proberen te vermijden.



Kleurgebruik

Kleuren

In de animaties werken we altijd met 3 basiskleuren. Dit gaat voornamelijk over de primaire huisstijlkleuren van Gemeente Veenendaal. Deze dragen bij aan de herkenbaarheid en de consistente uitstraling. Naast de 3 basiskleuren zijn er ook 6 steunkleuren bepaald. De steunkleuren worden gebruikt om variatie en expressie toe te voegen. Ook wordt er binnen de stijl veel gebruikgemaakt van kleurverloop. Aan de hand van de styleguide bepalen we welke kleuren op welk moment van toepassing zijn.

Basiskleuren:



HEX #009ee3
RGB 0 159 227
CMYK 100 0 0 0



HEX #F9AF23
RGB 249 175 35
CMYK 0 36 90 0



HEX #B8C4E9
RGB 184 196 233
CMYK 32 20 0 0

Ondersteunende kleuren:



HEX #F7E87F
RGB 247 232 127
CMYK 6 4 60 0



HEX #8BCDEF
RGB 139 205 239
CMYK 48 3 2 0



HEX #84D35E
RGB 132 211 94
CMYK 53 0 7 0



HEX #4D4D4D
RGB 77 77 77
CMYK 62 52 50 48



HEX #CE7754
RGB 206 119 84
CMYK 16 60 67 5



HEX #041C23
RGB 4 28 35
CMYK 98 71 58 76

Kleurverlopen



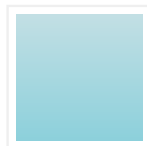
Natuur:
Landschappen
Bomen
Gras



Natuur:
Landschappen
Bomen
Gras



Gebouwen
Interieur
Mappen



Achtergrond
Lucht

Kleurthema's

Partij Veenendaal

Wanneer het om Veenendaal zelf gaat gebruiken we meer blauwe kleuren. Deze kleuren komen uit het huisstijlhandboek.

Andere partijen

Soms wordt er binnen een animatie een specifiek thema behandeld. Dit komt dan terug in het kleurgebruik. Specifieke elementen, zoals gebouwen of karakters, krijgen dan kleuraccenten die passen bij dit thema. Hiernaast vind je het voorbeeld van de accentkleuren van Franse Gat, een karakteristieke wijk in Veenendaal.

Partij Veenendaal



HEX #009ee3
RGB 0 159 227
CMYK 100 0 0 0



HEX #F9AF23
RGB 249 175 35
CMYK 0 36 90 0



HEX #B8C4E9
RGB 184 196 229
CMYK 32 20 0 0

Voorbeeld andere partij "Franse gat" :



HEX #E63623
RGB 230 54 35
CMYK 0 89 90 0



HEX #D2C2AC
RGB 210 194 172
CMYK 19 22 33 3

Voorbeeld andere partij "Duurzaam Veenendaal" :



HEX #38a236
RGB 56 162 54
CMYK 78 11 100 1



HEX #009ee3
RGB 0 159 227
CMYK 100 0 0 0



HEX #F9AF23
RGB 249 175 35
CMYK 0 36 90 0



HEX #B8C4E9
RGB 184 196 229
CMYK 32 20 0 0

Kleurthema's

Inwoners en andere karakters krijgen kleuren op basis van de partijen waar ze bij betrokken zijn in de animatie. Hier een aantal voorbeelden



Inwoners krijgen andere accentkleuren.



Elementen krijgen andere accentkleuren. Dit kan deels of helemaal.

Typografie

De typografie in de visuele uitingen is in principe gebaseerd op de typografie die beschreven staat in het Gemeente Veenendaal Stijlhandboek. De huisstijllettertypes zijn Circular Std en Centyr Schoolbook. Circular Std is hierbij aangemerkt als de standaard. Koppen en subkoppen zetten we in de Circular Bold. In sommige gevallen kan hiervoor de Circular Book gebruikt worden, bijvoorbeeld als dit voor de leesbaarheid nodig is. Er wordt wel altijd bekeken of er eventueel nog meer additionele lettertypes nodig zijn. Bijvoorbeeld in het logo van een partner of als de doelgroep leesproblemen heeft. De tekst heeft zoveel mogelijk een witte kleur in combinatie met slagschaduw voor een moderne frisse uitstraling.

Gebruik tekst in animatie: Circular Std

Circular Std Book

Ab

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Circular Std Bold

Ab

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Circular Std Book Italic

Ab

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Typografie

Hiernaast vind je een aantal voorbeelden van hoe tekst en typografie gebruikt kunnen worden in beeld.

Drop-Shadow Settings:

Mode: Multiply

Opacity: 25%

X Offset 1px

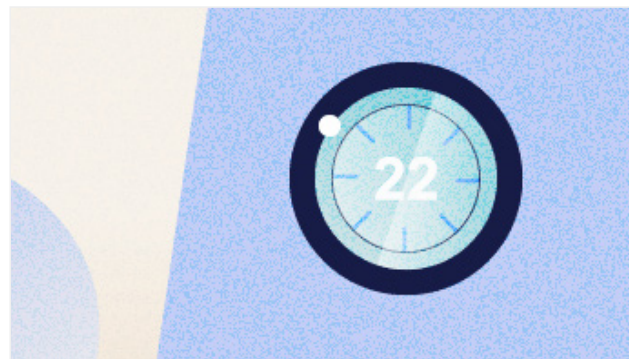
Y Offset 1px

Blur 1px

Color: Black



Typografie in de animatie



Cijfers in de animatie



Verhaal- structuur

De verhaalstructuur van een uitleganimatie volgt altijd min of meer dezelfde structuur. We beginnen elke animatie voor Gemeente Veenendaal met de probleemstelling. Hierbij lichten we uit waarover de animatie gaat en schetsen we het probleem voor de inwoners van Veenendaal of een andere doelgroep. Bijvoorbeeld: *we willen groeien, maar er is geen plek.*

Meteen daarna beschrijven we kernachtig de oplossing. Dit is doorgaans iets dat de gemeente aanbiedt, organiseert of waar ze een gelegenheid voor schept. Bijvoorbeeld *Gemeente Veenendaal financiert plannen van inwoners om dit creatief op te lossen.*

Vervolgens duiken we de verdieping in waarbij we de uitwerking van de oplossing bespreken. Denk aan een *plan voor innovatieve hoogbouw of nieuwe woonlocaties.*

Als laatste sluiten we altijd af met de *call to action*. Dit is het uiteindelijke doel van de video. Hierbij sporen we de kijker aan om concreet iets te doen zoals contact op te nemen met de gemeente, meer op elkaar te letten of om ergens over na te denken.

Bijvoorbeeld: *ga naar de website en dien je plan bij ons in.*

Fase 1: Probleem / vraagstelling (gemiddeld 10% van het script)

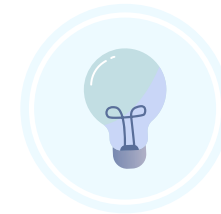
Een introductiealinea met hierin een probleemstelling, uitdaging of feit waar de doelgroep mee te maken heeft.

We willen groeien, maar er is geen plek.

Fase 2: Oplossing (gemiddeld 10% van het script)

In één zin kort de titel van de oplossing of het product benoemen én daarbij benoem je ook de afzender van de video.

Gemeente Veenendaal financiert plannen van inwoners om dit creatief op te lossen.



Fase 3: Verdieping

(gemiddeld 60% van het script)

Na fase 1 en 2 van je script wordt in fase 3 de bewijsvoering aangedragen. We bewijzen dat we ook écht het probleem gaan oplossen door middel van een verdieping in informatie.

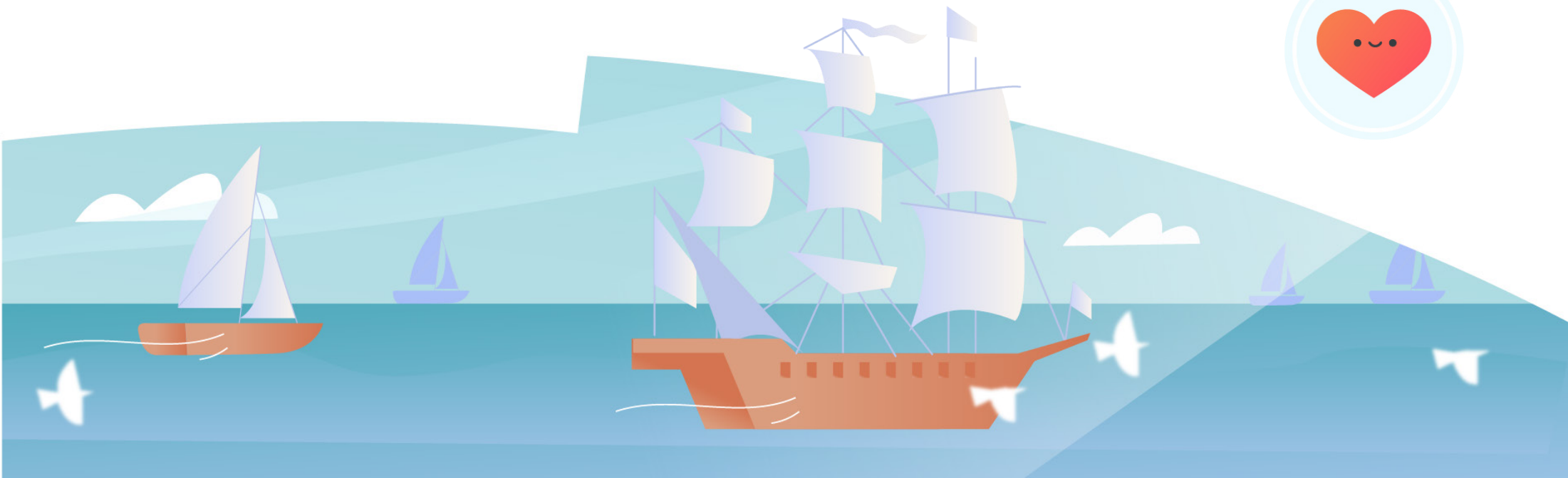
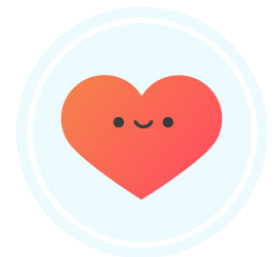
Denk in dit geval aan een plan voor innovatieve hoogbouw of nieuwe woonlocaties.

Fase 4: Call to Action

(gemiddeld 20% van het script)

In de laatste fase vertellen we de kijker wat hij of zij moet doen na het bekijken van de video. Maak dit zo concreet mogelijk.

Ga naar de website en dien je plan bij ons in.



Elementen

Iconen

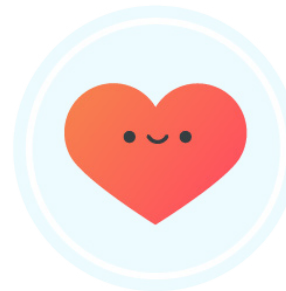
Iconen trekken de aandacht van de kijker en worden gebruikt om op een snelle en laagdrempelige manier ingewikkelde informatie en brede begrippen helder over te brengen. Dit versterkt de boodschap van de voice/over. Daarnaast wordt een goed icoon door iedereen begrepen, ongeacht de taal en cultuur van de kijker. In de visuele uitingen van Gemeente Veenendaal worden iconen gebruikt met een transparante achtergrond van 60%. Zo kunnen ze over objecten heen vallen zonder dat ze dat wat erachter zit onzichtbaar maken.

Iconen

De gemaakte iconen zijn inzetbaar voor meerdere producten. Deze zijn op te vragen bij Cooler Media via production@coolermedia.nl



Duurzaamheid



Gezondheid



Veiligheid



Gas



Temperatuur



Energie/idee

Elementen

Voor objecten binnen de animaties geldt wat betreft kleurgebruik hetzelfde als voor de karakters. Elementen uit de natuur blijven hun eigen stijl en kleurgebruik altijd behouden. Objecten of elementen die verbonden zijn aan een thema of organisatie die als partij in de animaties naar voren komen krijgen de kleurstelling die daarbij past.



Sterretjes



Bijen



Bloemen



Wolken



Bladeren



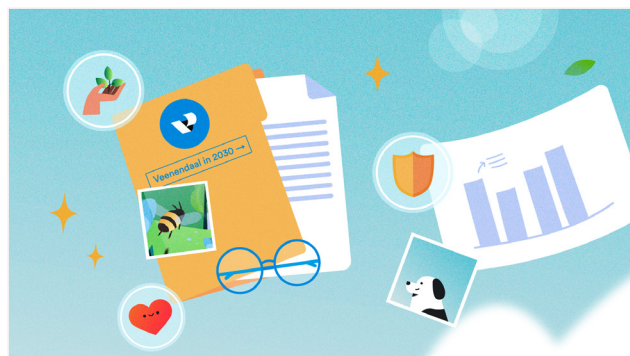
Vogels



Bomen



Lichtinval



Voorbeeld animatie



Voorbeeld Url-en tekst

Karakters

Binnen de groep karakters in de animatie zal een grote diversiteit in geslacht, huidskleur, geloof en levensovertuiging te zien zijn. Het doel hiervan is dat niemand zich buitengesloten voelt. Er is ruimte om binnen de gemeente een breed spectrum aan verschillende inwoners en hun beroepen te laten zien.

De karakters moeten een weerspiegeling zijn van de bevolking. Een mengeling tussen jong en oud, dus ook met kinderen. We maken een variabele samenstelling van de bevolking, waarin we stereotypen proberen te vermijden. Daarbij is het ook belangrijk dat er mensen in een rolstoel te zien zijn. Daarnaast zal het grootste gedeelte van de algemene bevolking niet 'high class' zijn, maar meer 'modaal'.



Karakters

Inclusief:

Het is belangrijk om de diversiteit binnen de gemeente en de samenleving te laten zien. We tonen diversiteit door geslacht, huidskleur, leeftijd, nationaliteit, seksualiteit en functiegroepen een podium te bieden binnen de animatie.

Hoofdrolspelers

De hoofdrolspelers zijn altijd scherp in beeld en staan altijd in het midden van de compositie.

Verhoudingen

De karakters hebben menselijke verhoudingen en veel expressie in het gezicht. De karakters staan altijd op de voorgrond of net iets erachter. Nooit op de achtergrond in ieder geval. Hierdoor komen de karakters in verhouding altijd groter uit dan de omgeving.

Kleding:

Moderne kleding, rustig, niemand draagt hetzelfde, uitgebreid een persoonlijkheid/ fun stuff. Burgerkleding wordt realistisch en kleurrijk afgebeeld. Mag niet afleiden. Geen gekke patronen

Kleur karakters:

De karakters dragen vaak de kleuren van Veenendaal. Afhankelijk van welke partijen in de animatie naar voorkomen.



Karakters

Elementen:

Specificaties van de elementen.

Mannenhanden zijn groter dan vrouwenhanden,
Dit zodat we in close up shots beter het verschil
tussen de geslachten zien.

Kleding stijl

We passen moderne kleding stijlen toe in de
animatie, zoals een hippe bril en schoenen.

Kleding stijl

Design elementen worden bij Cooler Media intern
opgeslagen. Mocht je specifieke afbeeldingen
nodig hebben kan je deze opvragen via:
production@coolermedia.nl



Mappen



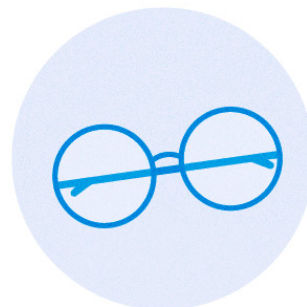
Hond - veraf



Hond - dichtbij



Handen



Brillen



Schoenen

Sam

Voorbeeld personage Sam:

Sam is een inwoner die 's ochtends altijd naar haar kantoor fietst. Dat kan makkelijk, want het is maar 10 minuten fietsen.

Als ze niet aan het fietsen is dan loopt ze met haar hond door Veenendaal.

Verschillende uitdrukkingen:



Verdrietig, teleurgesteld,
ontevreden



Gelukkig, blij, enthousiast



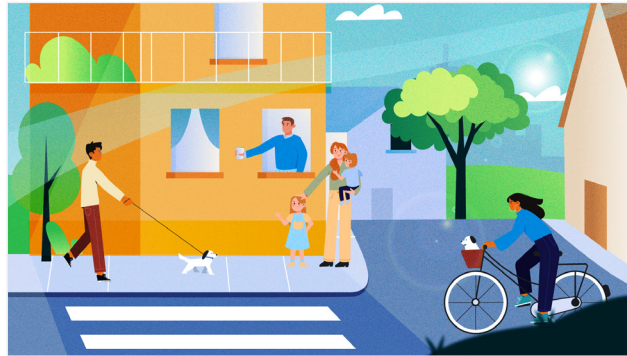
Concepten & Thema's

Externe video's:

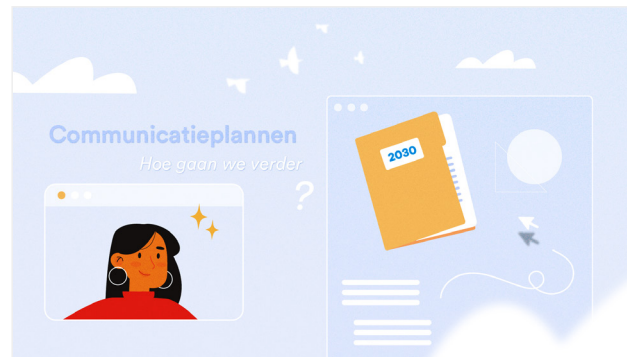
De externe video's binnen het product bevatten meer detail en karakters en worden wat betreft design meer toegespitst op het thema.

Interne video's

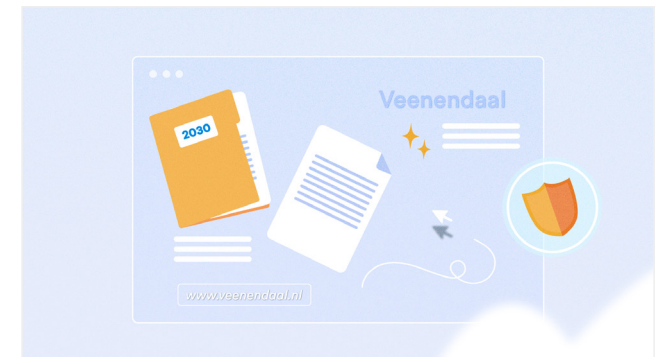
De interne video's zijn makkelijker opgezet en de uitwerking is korter. Wat betreft de vormgeving maken we voornamelijk gebruik van iconen. Voor *interne communicatie* focussen we ons meer op elementen. De achtergrond is lichtgrijs en inwoners komen alleen in beeld in kaders. De uitstraling van de vormgeving is rustig en clean en er kan helder mee gecommuniceerd worden.



Externe communicatie



Interne communicatie

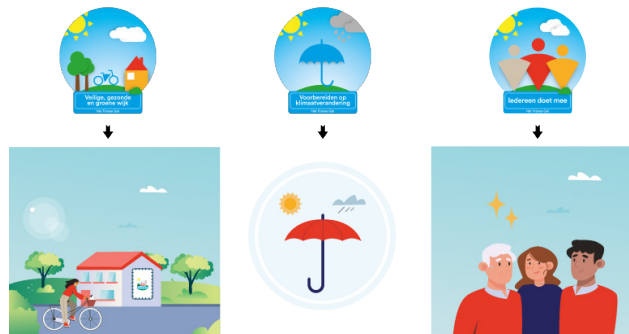


Het Franse Gat:

De externe video's binnen het product bevatten meer detail en karakters en worden wat betreft design meer toegespitst op het thema.



Omgeving



Bestaande vormgeving in Veenendaal stijl



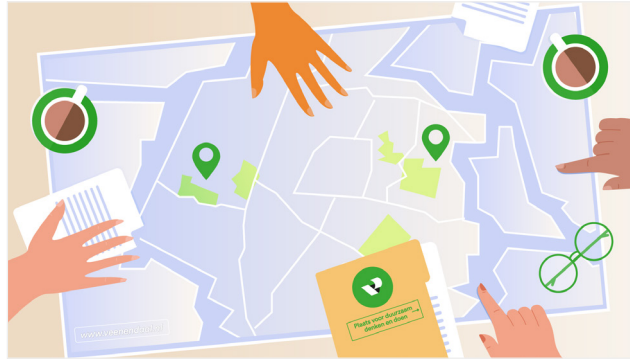
Logo's



Karakters & kleurgebruik

Duurzaam Veenendaal:

De externe video's binnen het product bevatten meer detail en karakters en worden wat betreft design meer toegespitst op het thema.



Omgeving



Logo

Plaats voor duurzaam
denken en doen



Indoor

Compositie

Formaat

We werken altijd in de verhoudingen: 1920px breedte, 1080px hoogte. Daarbij worden verschillende composities gebruikt.

Totaalshot

Hierbij gebruiken we een voorgrond en een achtergrond met daarin een blur. Zo ontstaat er een gevoel van diepte. De focus ligt op het middenkader van de film. In deze totaalshots worden meestal geen karakters gebruikt. Als we dat wel doen dan alleen van dichtbij op de voorgrond.

Mediumshot

Hierbij zien we karakters vaak helemaal in beeld of vanaf de knie naar boven.

Close-up

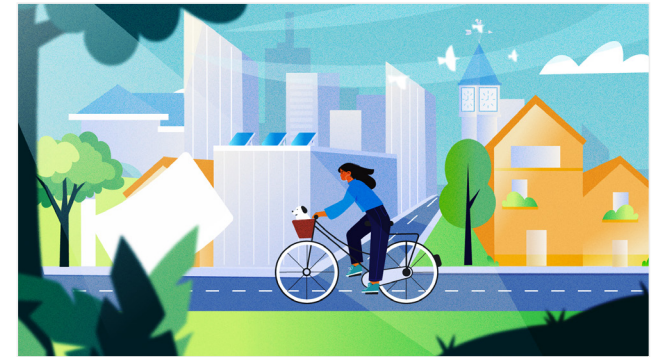
Bij een close-up worden de personages niet van heel dichtbij gefilmd. Ze blijven altijd een rol hebben in de scène zelf. Deze camerapositie is goed te gebruiken bij bijvoorbeeld een tafelscène, bureauscène of wanneer het karakter een handeling uitvoert.

Objectshot

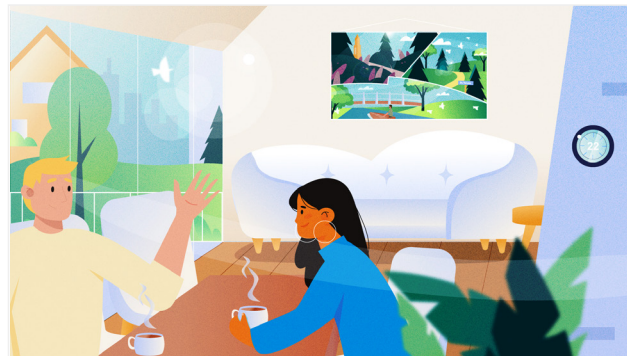
Dit wordt vaak in een top-down of front perspectief getoont. Objecten worden nagemaakt vanuit een realistisch standpunt zodat ze herkenbaar zijn voor iedereen. Objecten worden uitgelicht door middel van een neutrale achtergrond. Ze kunnen meer diepte krijgen door ze uit te lichten.



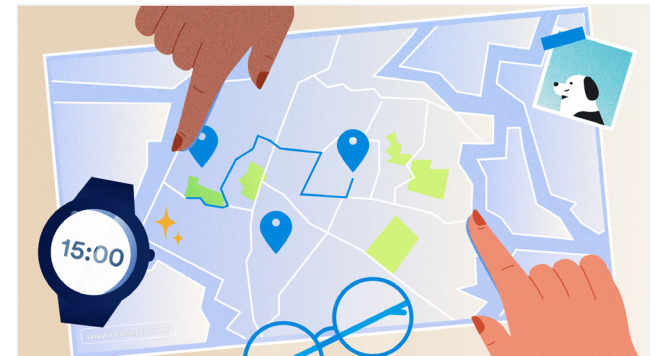
Totaal Shot



Medium



Close Up



Object

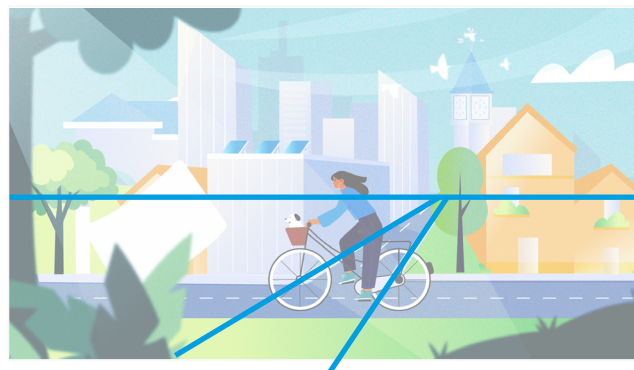
Perspectief

Gevoel van diepte in het beeld is een belangrijk aspect van de stijl. Dit bereiken we door een duidelijke lichtinval en het gebruik van een horizon. De plaatsing van de horizon volgt vaste regels. Ook zijn de gebouwen altijd in perspectief.

De karakters staan altijd op de voorgrond of net iets erachter. Nooit op de achtergrond in ieder geval. Hierdoor komen de karakters in verhouding altijd groter uit dan de omgeving.



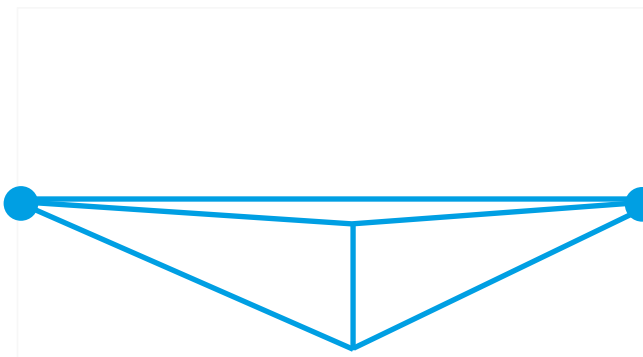
Horizontale lijn 2/3 van de onderkant.



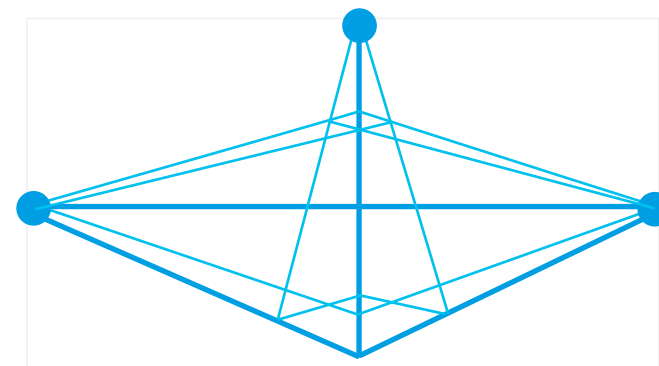
Eenpuntperspectief. Alles gaat naar één punt in de horizon.



Deze scène maakt gebruik van een parallax effect, om verschillende dieptes te creëren.



Een Tweepuntperspectief. Hierbij verdwijnt het perspectief naar twee punten. Als een gebouw van beide kanten gezien moet worden.



Kikkersppectief. Hierbij verdwijnt het perspectief naar drie punten. Hierbij lijkt de inwoner erg klein vergeleken met de andere elementen.

Overig

Formaat

We werken altijd in de verhoudingen 1920px breedte, 1080px hoogte. Daarbij worden verschillende composities gebruikt.

Horizonlijn verschuift

Hierbij wordt er een minder complex perspectief gebruikt. Zo kan er worden geschoven met de lijn.

Splitscreen

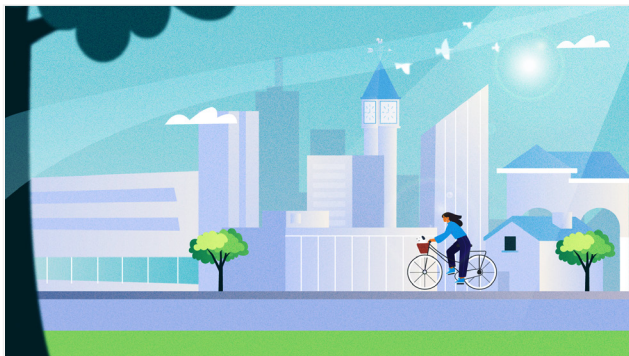
Hierbij zien we het scherm verdeeld in twee delen. Als het gaat om karakters wordt er minder met perspectief gewerkt. Bij gebouwen en objecten wordt dit wel gedaan. Zo blijft een beweging of actie duidelijk.

Van bovenaf

Handig als objecten uit elkaar getrokken moeten worden, zoals het dak van een huis, zodat de isolatie zichtbaar wordt.

Presentatie

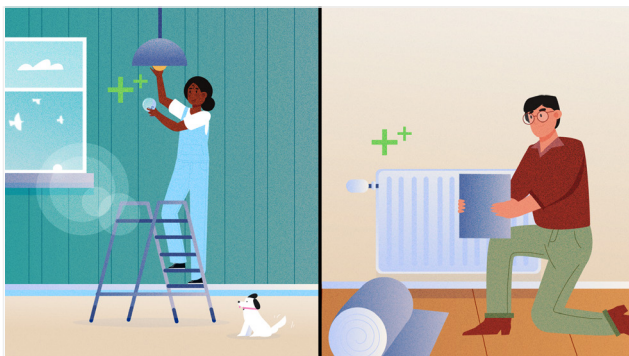
Bij momenten dat de kijker specifiek wordt aangesproken, kan er voor gekozen worden om een inwoner iets te laten presenteren. In het voorbeeld worden opties gegeven om het huis duurzamer te maken. Zo kan veel informatie beknopt en overzichtelijk worden samengevat.



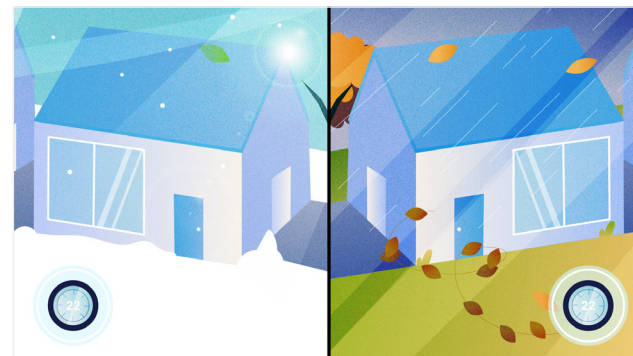
Horizontale lijn die verschuift



Beeld gaat naar beneden



Splitscreen



Splitscreen gespiegeld



Van bovenaf



Presentatie

Transities

Van links naar rechts,

De transities die we gebruiken bewegen zoveel mogelijk van links naar rechts. Dit doen we, omdat dit ook de meest voorkomende leesrichting is en de shots goed opgevangen kunnen worden door de kijker.

Zoomtransities

Je kan gemakkelijk zooms gebruiken als transitie. In het design van de animatie omgevingswet 2022 gebruiken we een landschap, waaruit we uitzoomen, in een grotere woonkamer. In die zelfde animatie gebruiken we ook een zoom om vanuit de stad te verplaatsen naar een totaal shot. Zo blijf je goed in de zelfde wereld.

Object/karakter volgen

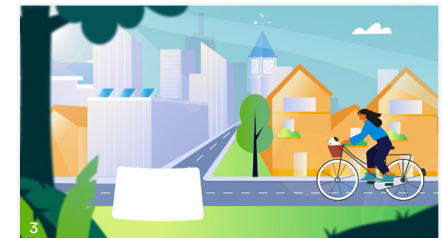
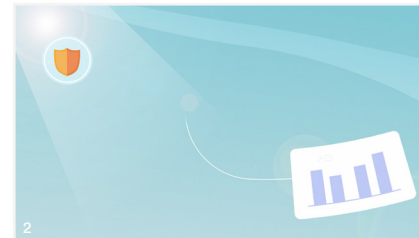
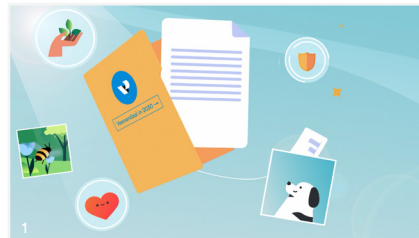
Objecten kunnen een belangrijke rol spelen binnen de animatie. Bijvoorbeeld door het volgen van een fietser of bijvoorbeeld een stuk papier.

We volgen in de animatie over de omgevingswet in 2022 een document van shot naar shot. Hierin introduceren we de omgevingswet, die vervolgens door de scenes heen vliegt en vervolgens verandert naar een kaart (plan) van de gemeente Veenendaal.

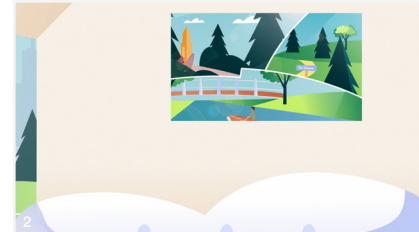
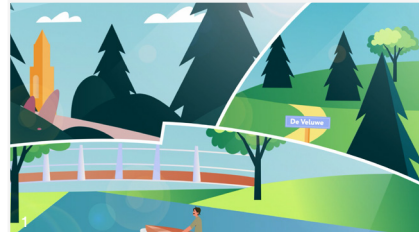
Transitie door stijlelementen

In het schilderij van de omgevingswet is er een voorbeeld van een splitscreen. Hierin maken we gebruik van de Veenendaal vormen.

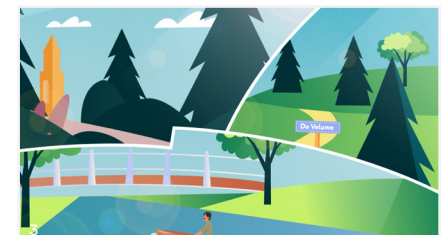
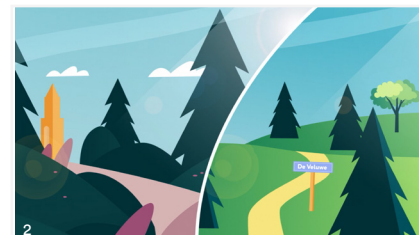
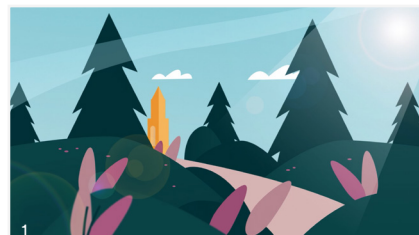
Transitie



Zoom



Split-transitie



LOGO Outro

Intro

Er wordt nooit gebruikgemaakt van een logo intro of titel. We beginnen met een probleemstelling en introduceren altijd Gemeente Veenendaal bij de oplossing.

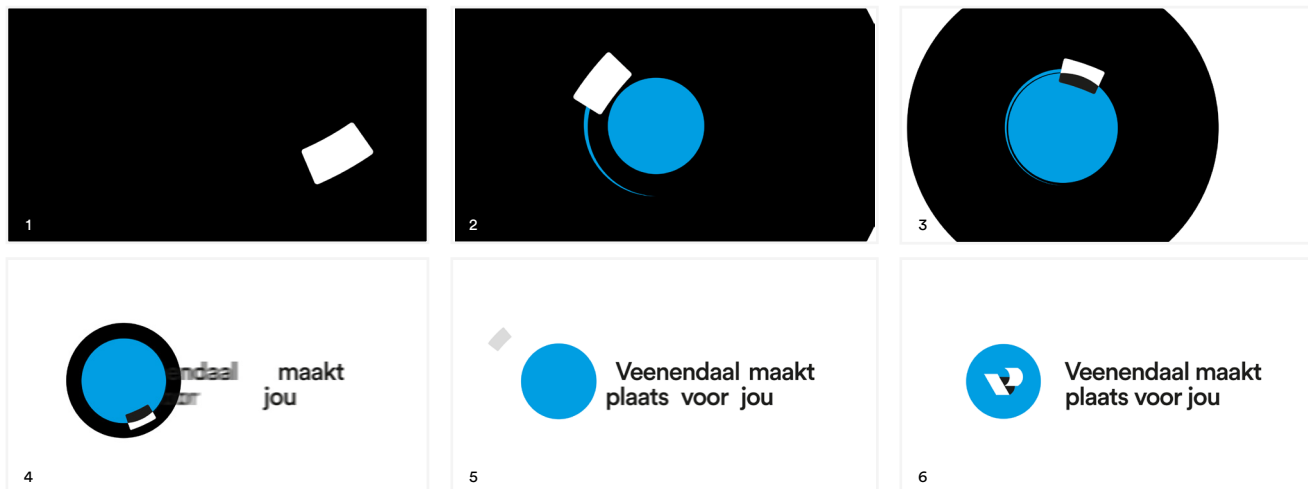
Outro

Bij de outro laten we een slogan zien die door de gemeente Veenendaal in de huisstijl wordt gebruikt. Veenendaal maakt plaats voor jou

Logo Animatie

De is een cirkel waarin de V van Veenendaal zich uitvouwt vanuit een papier. Hierbij is de beweging van het papiertje belangrijk omdat deze de V maakt.

Logo outro



**Veenendaal maakt
plaats voor jou**

Audio

Voor de audio houden we rustige tonen aan met een motvierende afwisseling.

We maken gebruik van geluidseffecten waarbij we bewegingen verduidelijken.

Denk hierbij aan de fiets en reactiegeluiden vanuit de karakters.

Ook geven we de natuur hun eigen effecten om te versterken. De wind, regen en hitte worden hierdoor goed uitgedragen.

De stemmen van de audio krijgen meer kracht en moeten goed worden gemixt zodat deze in balans liggen met de geluidseffecten.

Dit laten wij altijd doen door een professional.

De vaste stem van Veenendaal is Martijn.
Mocht je deze stem nodig hebben voor een ander project, dan kan deze geboekt worden via: production@coolermedia.nl

Voorbeeld



Technische Specificaties

Om de beste kwaliteit video's te garanderen raden we aan om met de volgende specificaties te werken.

Wij raden ook aan om het geluid door een professionele sounddesigner te laten mixen om zo ook de beste mix van voice-over, effecten en muziek te garanderen.

Vragen omtrent deze specs kunnen gesteld worden via: productie@coolermedia.nl.

Audio.

Masterfrequentie:	48 kHz
Codec:	AAC
Bitrate:	320 kbit/s

Video.

Bestandsformaten:	MP4 / MOV
-------------------	-----------

HD 720p.

Resolutie:	1080×720 px
Framerate:	30 fps
Bitrate:	5.000 - 10.000 kbit/s
Codec:	H.264

FULL HD 1080p.

Resolutie:	1920×1080 px
Framerate:	30 fps
Bitrate:	10.000 - 20.000 kbit/s
Codec:	H.264

4K UHD 2160p.

Resolutie:	3840×2160 px
Framerate:	60 fps
Bitrate:	20.000 - 30.000 kbit/s
Codec:	H.264

TIKTOK.

Resolutie:	9:16 of 720×1280 px
Lengte:	9 to 16 sec.
Grote:	Minder dan 500 MB

INSTAGRAM.

Resolutie:	1:1 of 1080×920 px
Framerate:	30 fps
Bitrate:	3500 kbit/s
Codec:	H.264 codec
Lengte:	120 sec.

FACEBOOK.

Resolutie:	1920×1080 px
Framerate:	30 fps
Bitrate:	5000 kbit/s
Codec:	H.264 codec
Lengte:	240 min.

LINKEDIN.

Resolutie:	1920×1080 px
Framerate:	30 fps
Bitrate:	5000 kbit/s
Codec:	H.264 codec
Lengte:	30 min.

