

**Style- und**

**Animationsguide.**

# Farben.

## Hintergründe. Icons. Objekte.

Hintergründe werden direkt vom jeweiligen Animator in Adobe After Effects erstellt. Die Wahl der Hintergrundfarbe hat Einfluss auf die Grafiken. Sofern also nötig, dürfen die vom Grafik-Team zur Verfügung gestellten Grafiken in ihren Farben angepasst werden. Dies gilt **nicht** für Textelemente. Folgende Farben dürfen zur Anpassungen verwendet werden:

#54b1e2	#6a7791	#6db87c	#4f846e	#ec7764	#a86f71	#fee178	#af9f80
#88c3e9	#8b92a7	#96c99c	#779e8b	#f19986	#ba8d8e	#fee89c	#c1b49b
#b0d4f1	#adb0c0	#bad9ba	#9fb9ab	#f6baaa	#cdaeade	#feeebc	#d3c9b8
#d4e7f7	#cfd0db	#d9ead9	#c7d6ce	#fad9ce	#e2cfcf	#fff6da	#e5dfd5

Textelemente können zusätzlich mit drei der acht ewz-Hauptfarben kombiniert werden:

#0074cB	#003763	#6db87c
---------	---------	---------

# Typo.

Die Adobe-Schrift muss über den [Download-Link](#) der eigenen, internen Adobe Font Liste hinzugefügt werden.

## Neue Haas Unica Bold.

Wird für Überschriften, Einblender und sämtliche Text-Elemente im Animationsteil verwendet

## Neue Haas Unica Light.

Wird für allfällige Beschriftungen von Icons verwendet (zB Zahl auf Laptop).

# Objekte. Figuren. Hintergründe.

## Stil.

Sämtliche Objekte und Figuren werden als 2D-Vektor-Grafiken in Adobe Illustrator und/oder After Effects erstellt. Der Stil kommt, entsprechend des ewz Guidelines, im Flat Design daher: Wenige Ecken, viele Rundungen, Schattierungen als Fläche. Sämtliche Pfade/Linien sind abgerundet. Grundsätzlich sind die Grafiken minimalistisch, einfach aufgebaut und haben wenig Details. So beinhalten auch Gesichter von Figuren entweder gar keine Augen oder nur kleine Punkte. Münder werden, wenn nicht absolut notwendig, weggelassen. Alle Grafiken sind flächendeckig jeweils mindestens mit zwei Farben gefüllt - Es gibt nur in zwingenden Fällen transparente Stellen (zB Fenster). Komplett schwarze Elemente oder Objekte gibt es nicht.



## Animation.

### *Transitions - im Animationsteil:*

Transitions erfolgen im Swipe-Stil. Der bestehende Hintergrund (zB blau) wird jeweils von einem neuem Hintergrund (zB grün) von unten nach oben weggeschoben.

[Beispiel](#)

### *Transitions als Übergang von Realbild zu Animation:*

Das gleiche Prinzip gilt beim Übergang vom Umfrage-Teil zum Intro/Outro. Das Realbild wird von einer weissen oder farbigen Fläche von unten nach oben verdeckt:



#### **> Geschwindigkeit:**

Die Transitions werden Ease In animiert. Sie sollen anfangs schnell ins Bild kommen, dann gegen Ende abbremsen.

#### **> Sound:**

Für die Transitions stehen verschiedene Woosh-Effekte zur Verfügung, die in der abgelegten Ordnerstruktur unter 04\_ANIMATION > VIDEO > FOOTAGE > AUDIO > SFX gefunden werden können.

### *Einblenden von Objekten.*

Alle Objekte werden wie folgt (Klick auf Bild) mit dem Plugin Duik Basel aufgeploppt (mit Bounce):



[How To](#)

#### **> Sound:**

Für das Aufploppen stehen verschiedene SFX zur Verfügung, die in der abgelegten Ordnerstruktur unter 04\_ANIMATION > VIDEO > FOOTAGE > AUDIO > SFX gefunden werden können.

### *Pfade (Linien, Striche etc.).*

Sämtliche Pfade sollen direkt im After Effects vom jeweiligen Animator erstellt und mittels dem «Trim Path» und dem Plugin Ouroboros animiert werden. Angaben:

25px breit; Ecken werden abgerundet

# Textelemente.

Als bewusst gewählter Kontrast zu den Objekten, sind die Textelemente eckig gestaltet. Auch die Textelemente sind simpel und minimalistisch gehalten:

Intro & Outro der Serie.

## *Stil:*

Das Intro und Outro, welches für alle drei Erklärfilme gleich daherkommt, wird im ewz Logostil gestaltet:



**2000-Watt** **Gesellschaft**

## *Animation:*

Die Linie geht vom Punkt, indem sich die beiden Farben treffen nach aussen auf, bewegt sich von oben nach unten und revealed dabei die 1. Zeile (zB «2000-Watt...»). Sobald diese Zeile gelesen wurde, bewegt sich die Linie wieder von unten nach oben und revealed dabei die 2. Zeile. Die 2. Zeile bzw. der zweite Textteil hat jeweils eine andere Farbe, wie der erste, damit diese sich gut voneinander abheben.

[Beispiel](#)

Umfrage- und Animationsteil.

## *Stil:*

Sämtliche andere Textelemente kommen im gleichen Stil daher, wie es ewz auf ihren Social Media Kanälen verwendet. Dabei wird aufgrund der Textlänge auf eine etwas andere Gestaltung und eine differenzierte Animation Wert gelegt:



**Font-Farbe:** #0074c8

**Verhältnis Balken & Schrift:** Die Balken sind jeweils 100%, die darin platzierte Schrift 87%. Beispiel: Balken-Höhe: 240px, Schrifthöhe: 200px

**Platzierung:** Text ist mittig innerhalb der Balken platziert

**Wahl der Hintergründe:** Nur aus Stufe 4 der auf Seite 1 erwähnten Farben

## Animation:

**Wenig** Text (1 - 2 Wörter, wie Beispiel links oben):

Text + Balken fliegen gemeinsam von unten nach oben in das Bild

[Beispiel](#)

**Mehrere Zeilen** Text werden animiert (wie Beispiel rechts oben):

Text fliegt zuerst alleine von unten nach oben in das Bild + ein wichtiges Wort (zB Energie Checker, 2000-Watt etc.) wird von links nach rechts markiert:

[Beispiel](#) (Sekunde 00:10 > 2.2 Mrd.)

**Frage-Einblender** im Umfrage-Teil werden nicht von unten nach oben, sondern von links nach rechts ins Bild «gewoosht», sodass die Personen nicht verdeckt werden:



# Audio.

## Musik.

Um die Wiedererkennung zu gewährleisten, wird [dieser](#) Song für alle drei Videos verwendet.

## SFX.

Wenn SFX vom Grafik-Team zur Verfügung stehen, sind diese in den obigen Seiten spezifisch erwähnt. Weitere Soundeffekte für die jeweiligen Videos (zB Kaffeemaschine, Tastatur-Tippen für PC etc.) werden vom Animator selbst herausgesucht. Denn je nach Animationsart oder -geschwindigkeit müssen andere Soundeffekte eingesetzt werden. Dies kann vorab noch nicht entschieden werden.

## Sprecher.

Um der regionalen Fokussierung von ewz gerecht zu werden, führt eine männliche Stimme mit ZH-Dialekt durch die Videos: [Kevin Ercolani](#).