



## Natuurmonumenten-animaties

Natuurmonumenten maakt al een aantal jaren regelmatig gebruik van animaties. Het is een goed middel om complexe boodschappen begrijpelijk te maken voor de doelgroep. In deze pdf staan de richtlijnen voor Natuurmonumenten-animaties omschreven, zodat we ook met dit middel op herkenbare wijze kunnen communiceren.

Deze animatiestijl is gemaakt door Michiel Moormann. Wil je ook een op maat gemaakte animatie, neem dan contact op met Michiel, T (06) 24 51 09 80 of via mail, [info@michiemoormann.nl](mailto:info@michiemoormann.nl). Heb je vragen, dan kun je die ook altijd voorleggen aan [producties@natuurmonumenten.nl](mailto:producties@natuurmonumenten.nl).

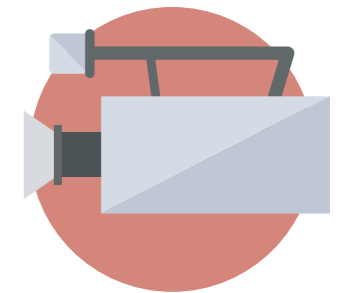
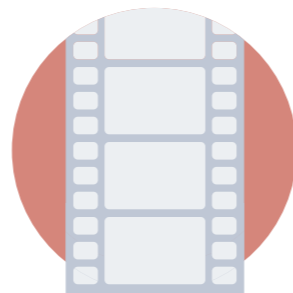
De kosten voor het laten maken van een animatie variëren van € 4.000,- tot € 5.500,- voor een animatie met een lengte van 60 tot 90 seconden.



# Factsheet - Stappenplan

Een animatie maken gaat in een aantal stappen. Hieronder een beknopte factsheet met informatie per stap.

Let op: het maken van een goede animatie is een belangrijke stap, het uitzetten via de juiste kanalen is een volgende essentiële stap in het bereiken van de doelgroep.



## Briefing

Het maken van een animatie start met een goede briefing. Aan bod kunnen komen:

- Inhoud/onderwerp.
- Over te brengen boodschap/doel.
- Doelgroep.
- Inzet (hoe en waar wordt de animatie gebruikt).
- Achtergrondinformatie.
- Ondersteunend beeldmateriaal.
- Wensen wat betreft uitstraling en vorm.
- Planning/deadline.

## Script

Onder script verstaan we doorgaans 'de voice-overtekst'. Een goed script voor een animatie met voice-over bevat ongeveer 130-140 woorden per minuut. Een animatie van 1.5 minuut heeft een script van ongeveer 210 woorden.

Een script komt in samenwerking tot stand of kan zelf ontwikkeld worden. Zo nodig worden hier ook de juiste mensen bij gezocht.

Test bij het ontwikkelen van het script regelmatig de lengte en het verloop, bijvoorbeeld door het op te nemen met je mobiele telefoon. Bedenk ook dat niet alles per se verteld hoeft te worden. In de animatie kun je met beeld ook veel duidelijk maken.

## Storyboard

Met een storyboard wordt geïllustreerd hoe een verhaal gaat lopen. Hoe zien de scènes eruit, de composities, het camerastandpunt? Hoe gaat de ene scène naar de volgende, hoe zien de hoofdrolspelers eruit? Wat moet opvallen, zijn de kleuren goed? Dit wordt allemaal duidelijk bij het maken van een storyboard.

Een goed moment in het proces om ook te kijken hoe voice-over en beeld elkaar kunnen versterken en of aanpassingen nodig zijn.

## Style frames

Uit het storyboard worden 1 of 2 belangrijke frames (stilstaande beelden) gekozen die uitgewerkt worden zoals ze in de animatie te zien zullen zijn.

In dit frame is goed te zien hoe een bepaalde scène er dan uiteindelijk uit gaat zien en hoe de animatie gaat worden. Een mooi moment om alles nog even bij te schaven voordat het animeren begint.

## Voice-over

Een animatie heeft meestal een voice-over. Het script is dan de voice-overtekst.

Voordat begonnen kan worden met het animeren moet de voice-overtekst definitief zijn. Het is het meest praktisch als die op dat moment ook al opgenomen is.

Het opnemen van de voice-over kan meestal binnen twee dagen. Er zijn verschillende mogelijkheden wat betreft stemgeluid. In het voice-overproces is het van belang dat je de juiste 'tone of voice' te pakken krijgt.

## Animeren

Het animeren kan beginnen. Alle illustraties worden gemaakt en alles wordt geanimeerd. Dit deel neemt de meeste tijd in beslag.

Als laatste worden naast voice-over, geluidseffecten toegevoegd, bijvoorbeeld het fluiten van een vogel. Geluidseffecten brengen de animatie echt tot leven.

Een animatie wordt gemaakt en opgeleverd in FullHD (1920 bij 1080 pixels). Daarnaast kan de animatie in alle nodige formaten worden omgezet, bijvoorbeeld geoptimaliseerd voor Youtube of Vimeo. Wanneer de animatie in 4K nodig is, moet dat aan het begin van het proces aangegeven worden.

## Logo

De animatie begint met het logo van Natuurmonumenten op een gekleurde achtergrond (uit het kleurenpalet). Na 1 seconde schuift het logo weg en 'opent' de animatie. Zo nodig kan de animatie ook direct beginnen.

Het logo is in de animatie half zo groot als de framebreedte en is gecentreerd. Bij de aftiteling, oftewel het eind van de animatie, is alles links uitgelijnd en is er ruimte voor een 'call to action', het noemen van partners of andere informatie.



Als een logo in de animatie gebruikt wordt en heel klein is (onleesbaar), gebruik dan een versimpelde versie. Bijvoorbeeld op een jas of auto.

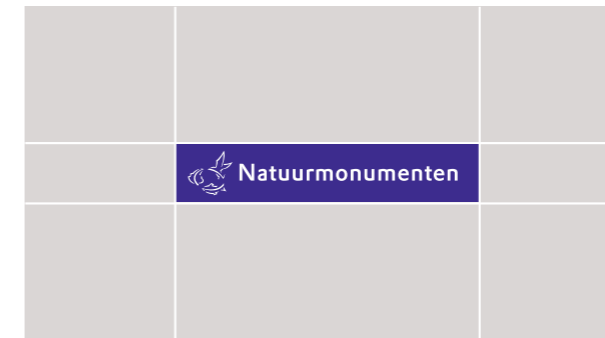
## Lettertype

In animaties wordt het huisstijllettertype gebruikt: DTL Prokyon. Hieronder een richtlijn voor de grootte van het font bij een animatie van 1920x1080 pixels (standaard, HD).

### Tekst in animatie, ter indicatie

<b>vroeger</b>	Minimale fontgrootte bij 1920x1080: 36pt
<b>vroeger</b>	Fontgrootte zoals logo bij 1920x1080: 75pt
<b>vroeger</b>	Fontgrootte bij 1920x1080: 104pt

### Start animatie



De grootte van het logo is de helft van de framebreedte. Gecentreerd, fontgrootte 1920x1080: 75pt.

Na 1 seconde.

### Eind animatie



Logo aftiteling + oproep, links uitlijnen.



Animatie: laatste scène, schuift weg, logo schuift in, oproep ontstaat.



Mogelijkheid voor toevoeging van kleine animatie in de aftiteling 'met een knipoog'. Gebruik actiekleuren voor de balk met de 'call to action' of url.



Logo, logo samenwerkingspartner + oproep en url.

Maak gebruik van de harde actiekleuren uit het huisstijlkleurenpalet voor oproep/url en zorg voor hoog contrast.



# Landschap

Een landschap in de animatie kan voor een deel worden samengesteld uit verschillende onderdelen uit deze beeldbibliotheek. Storyboard en verhaal bepalen hoe het landschap er in de animatie uit komt te zien, vanuit welk gezichtspunt, welke dieren en planten er te zien zijn, welk seizoen het is en het kleurgebruik dat daarbij hoort.

Er zijn een aantal richtlijnen:

- Hoe verder weg hoe simpeler. Een stad op de achtergrond is opgebouwd uit eenvoudige vormen en heeft een of twee kleurtinten.
- Kleuren komen uit het kleurenpalet (huisstijl) of zijn hier direct van afgeleid.
- Keep it simple: werk met eenvoudige vormen voor het beoogde effect.
- De lucht heeft altijd een gradiënt (kleurverloop), maar gebruik gradiënten verder niet te veel.

Hiernaast en op de volgende pagina's een aantal verschillende landschappen ter inspiratie. De landschappen met de weidevogels, tractor en stad op de achtergrond zijn ook geanimeerd te zien in de Weidevogelanimatie van 2015.

Bekijk de animatie op Youtube: <https://youtu.be/YG46O3AQ0bA>

Bekijk via onderstaande link een korte animatieproef met een herfstlandschap terwijl het regent en een winterlandschap terwijl het sneeuwt.

Seizoenen- en weertest op Vimeo: <https://vimeo.com/150418990>



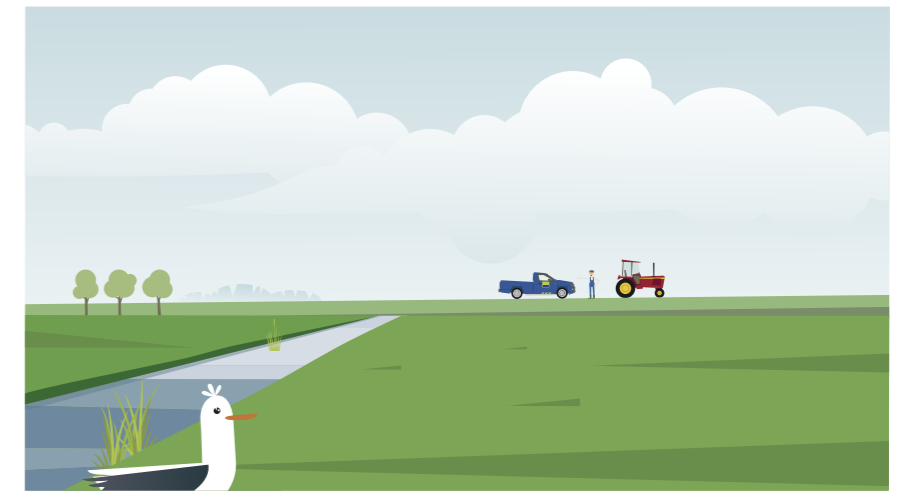
Kale polder, weiland, grauwe stad op achtergrond.



Rijke polder, weiland, frisse stad op achtergrond.



Bloeiend weiland in de lente, met tekstblok in 'actiekleur'.



Polder met sloot, dijk en Hollandse lucht.



Duinen, zee, Hollandse luchten.



Duinen, zee, Hollandse luchten (variatie), vuurtoren.



Duinen, zee, Hollandse luchten (variatie), vuurtoren, vanaf zee gezien.



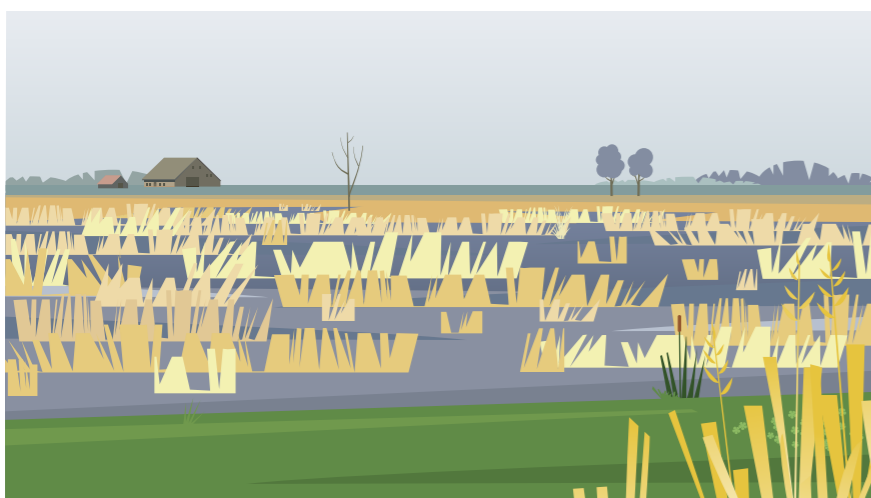
Een landschap tijdens de ontwerpfase.



Heide in de zomer met wandelpad.



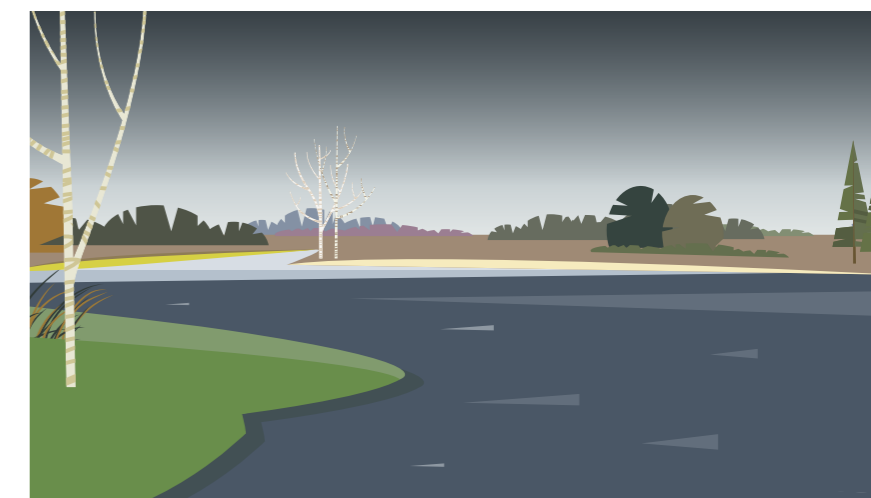
Dezelfde setting in de winter met wandelpad.



Moerasachtig gebied met laagwater, Tiengemeten.



Moerasachtig gebied veranderd in rivier met weg.



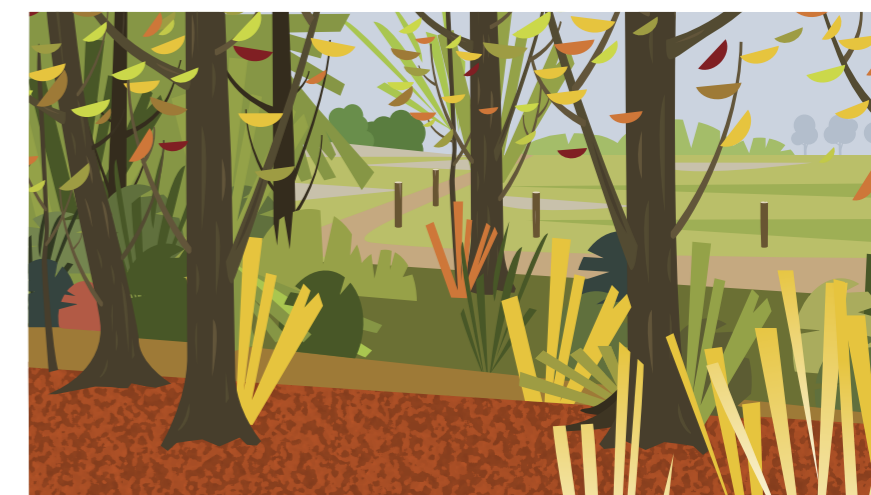
Een plas tijdens regenachtige grijze herfstdag, heidevlakte in de verte.



Bos in de zomer met doorkijk naar wandelpad.



Bosvariatie met dorre bladeren als ondergrond.



Bos in de herfst met doorkijk naar wandelpad.

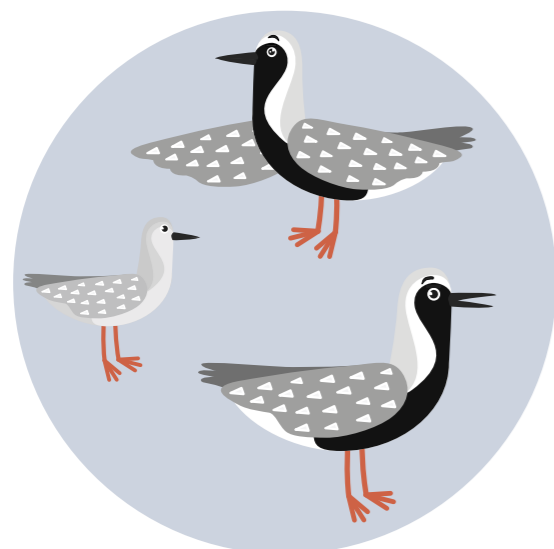
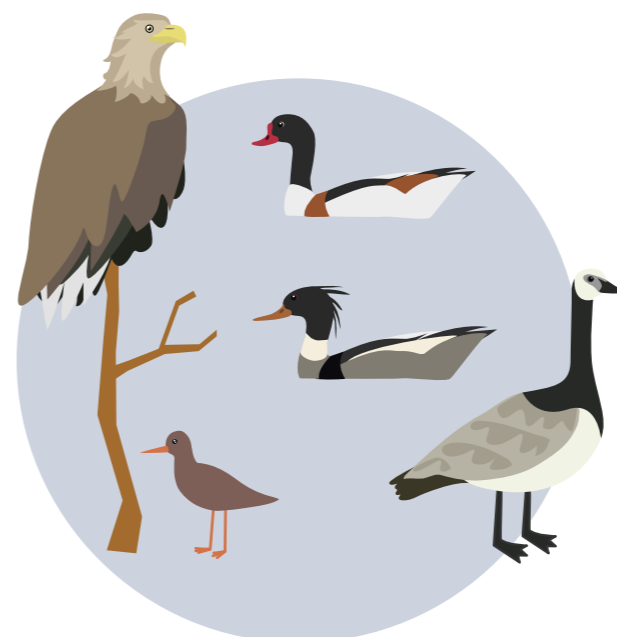
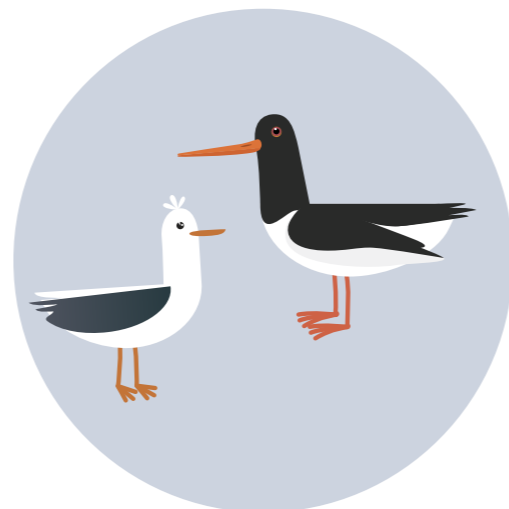
## Dieren

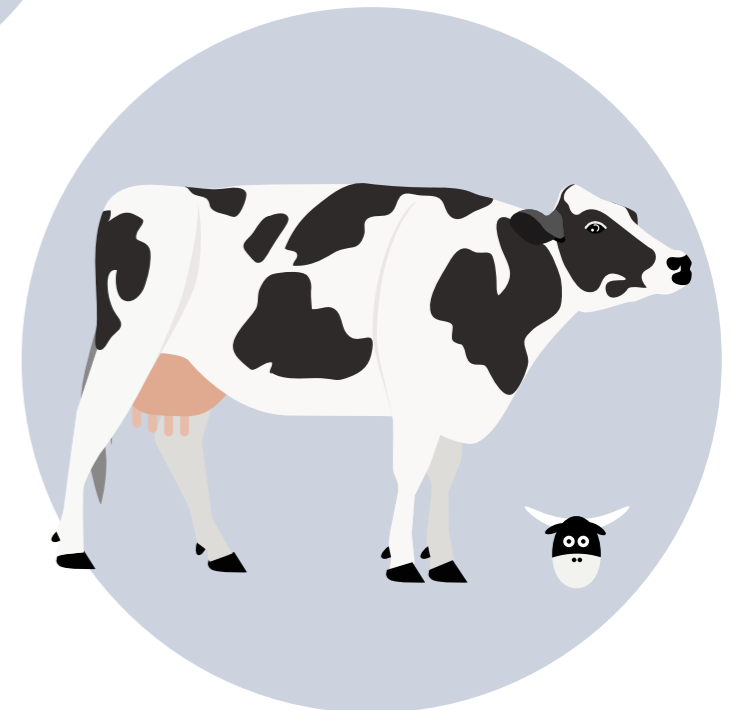
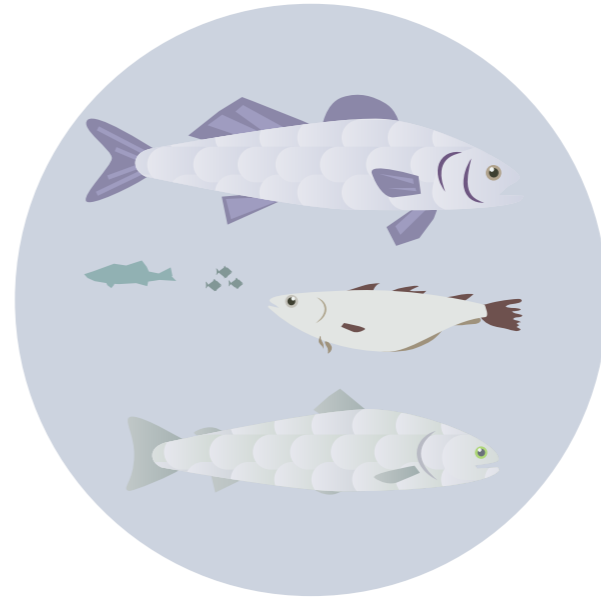
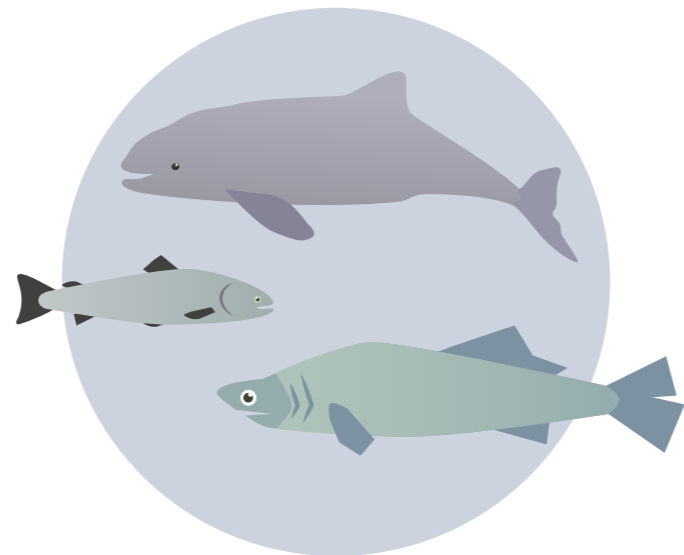
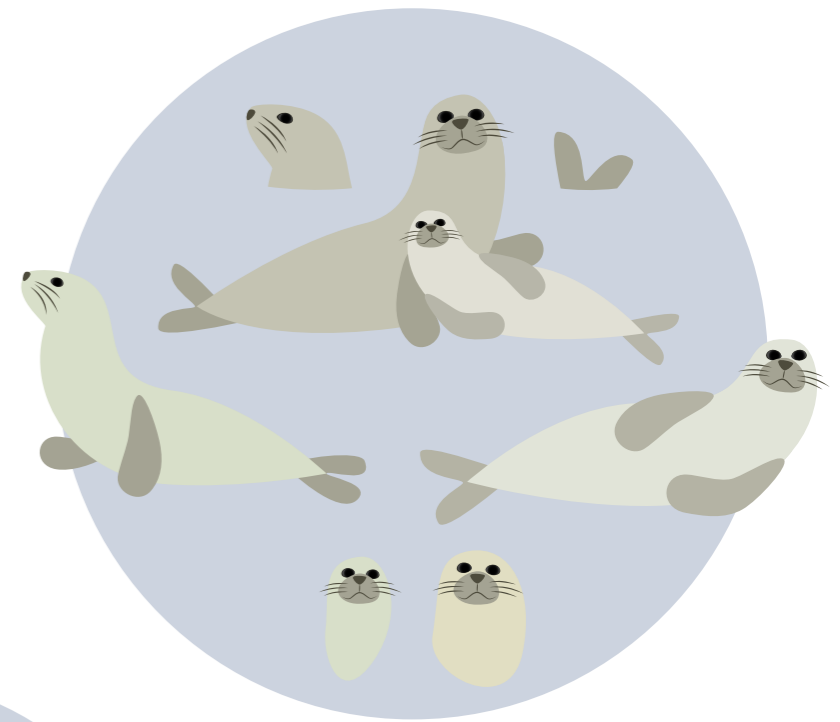
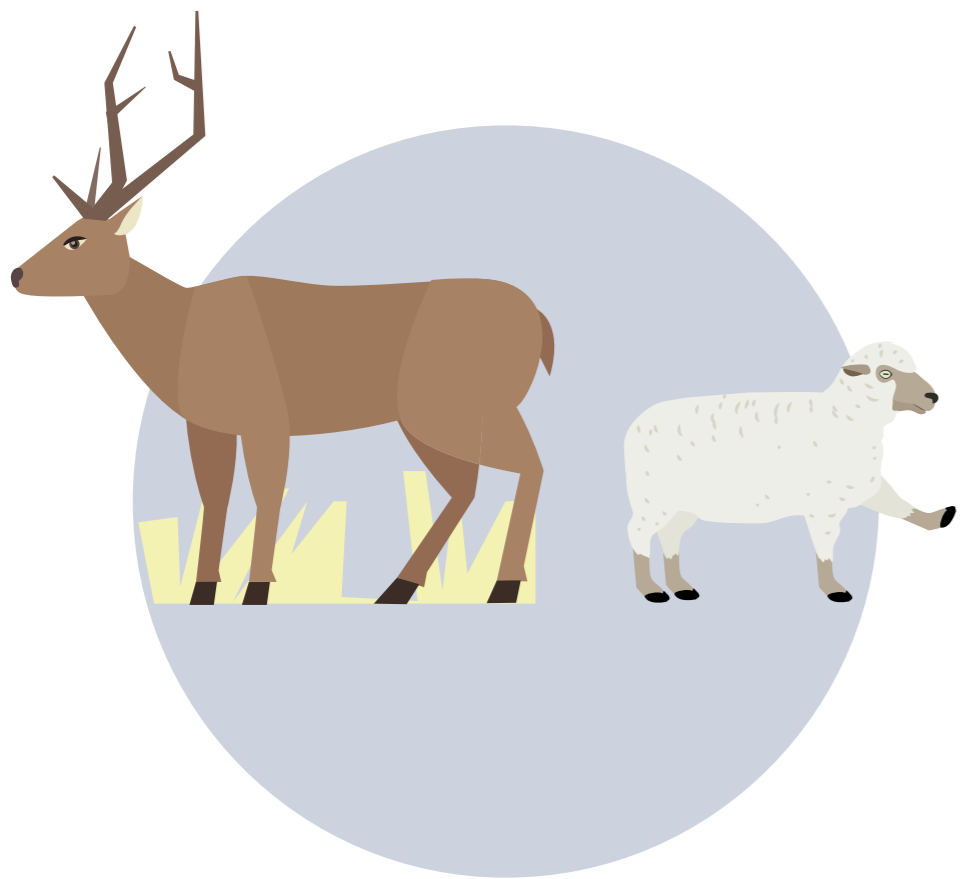
Dieren zijn belangrijk in animaties van Natuurmonumenten. Ze moeten dus duidelijk herkenbaar zijn. Daarnaast is van belang dat ze goed te animeren zijn. Dit betekent dat ze op een goede manier versimpeld moeten worden.

Als een bepaald dier een belangrijke rol speelt in een animatie (de hoofdrolspeler) dan kijken we hoe het dier meer karakter kan krijgen oftewel er wat meer gaat uitspringen. Ter inspiratie een aantal land- en zeedieren.

In 2013 produceerde Natuurmonumenten de eerste animatie waar al een glimp van de animatiehuisstijl te zien is: Help de Oosterschelde verzuipt! Deze animatie voor de succesvolle campagne 'Zet je zandtekening' is zeer goed ontvangen en veel van de dieren die erin voorkomen zie je nu terug in deze huisstijl-uitwerkingen.

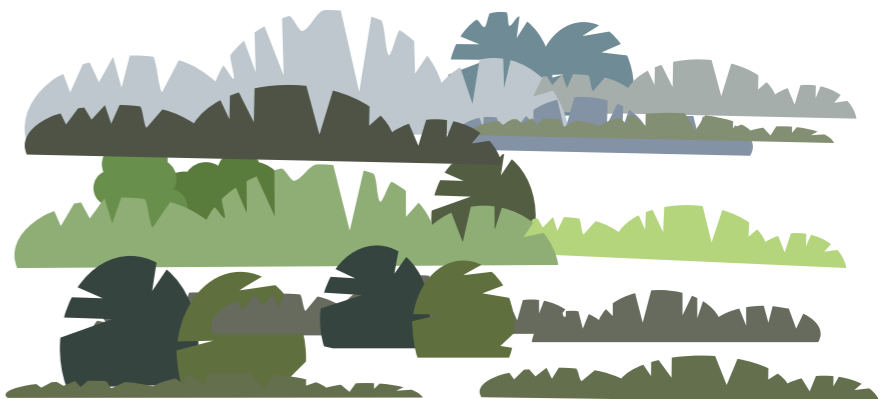
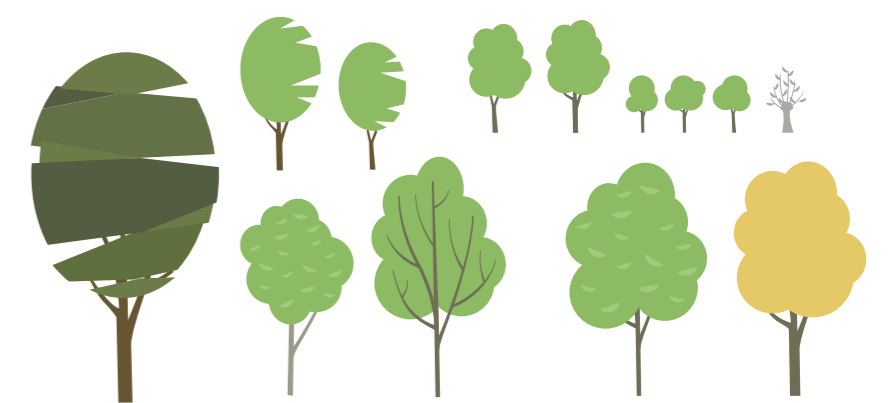
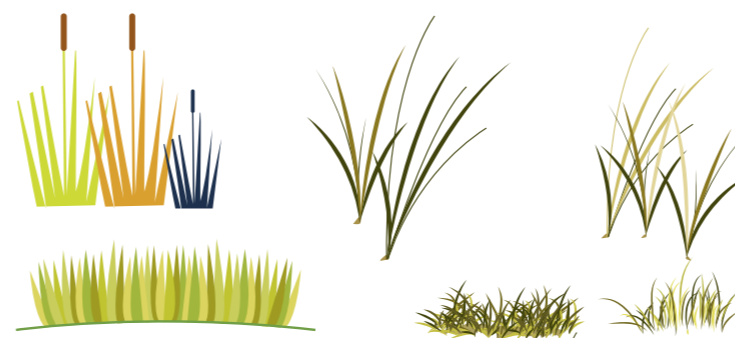
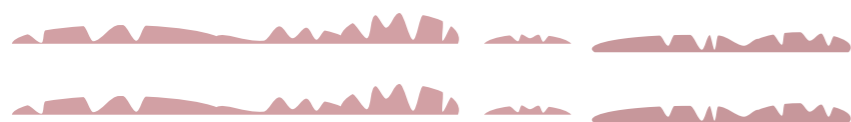
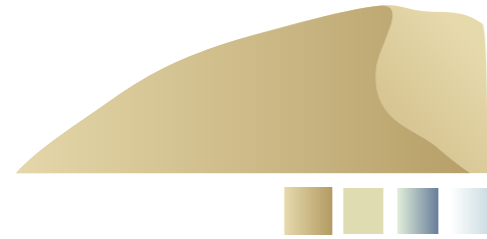
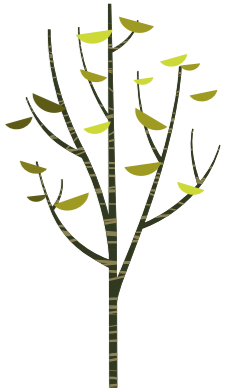
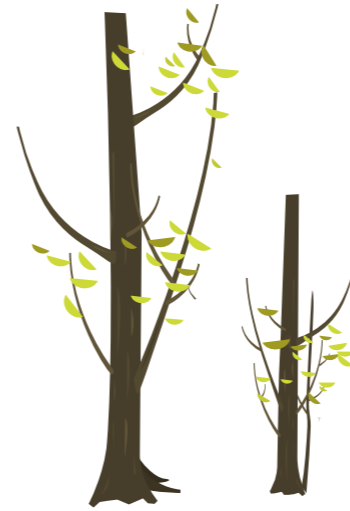
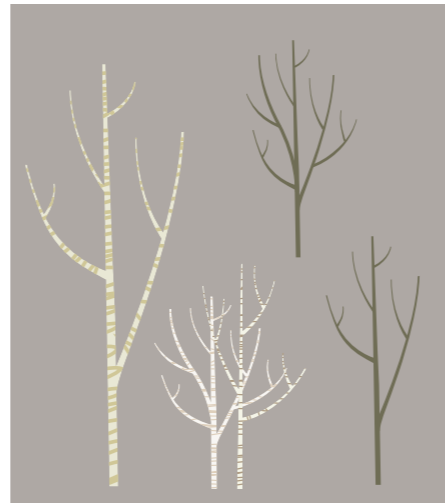
Bekijk de animatie op Youtube: <https://youtu.be/elFaVVwKQFE>





# Flora

Het is mooi als in een animatie bepaalde planten en bomen herkenbaar zijn. Bijvoorbeeld boterbloemen in een weiland in de lente. Voor een mooi beeld moeten bomen en planten (zeker in de verte) wel flink versimpeld worden. Door gebruik te maken van strakke vormen en natuurlijke kleuren is er een mooi effect te bereiken. Vaak zal een landschap in een animatie voor Natuurmonumenten een belangrijk beeld zijn. Het is dus zaak om hier zorg aan te besteden. Kijk op de pagina landschappen om te zien hoe met een beperkt aantal onderdelen (keep it simple) een sfeervol landschap is op te bouwen.



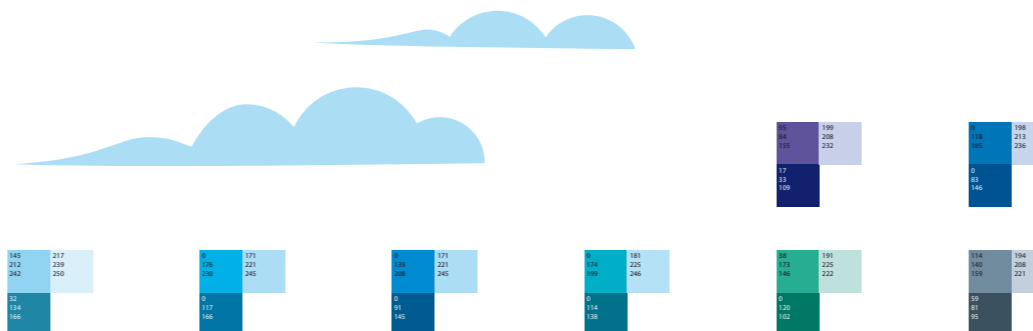
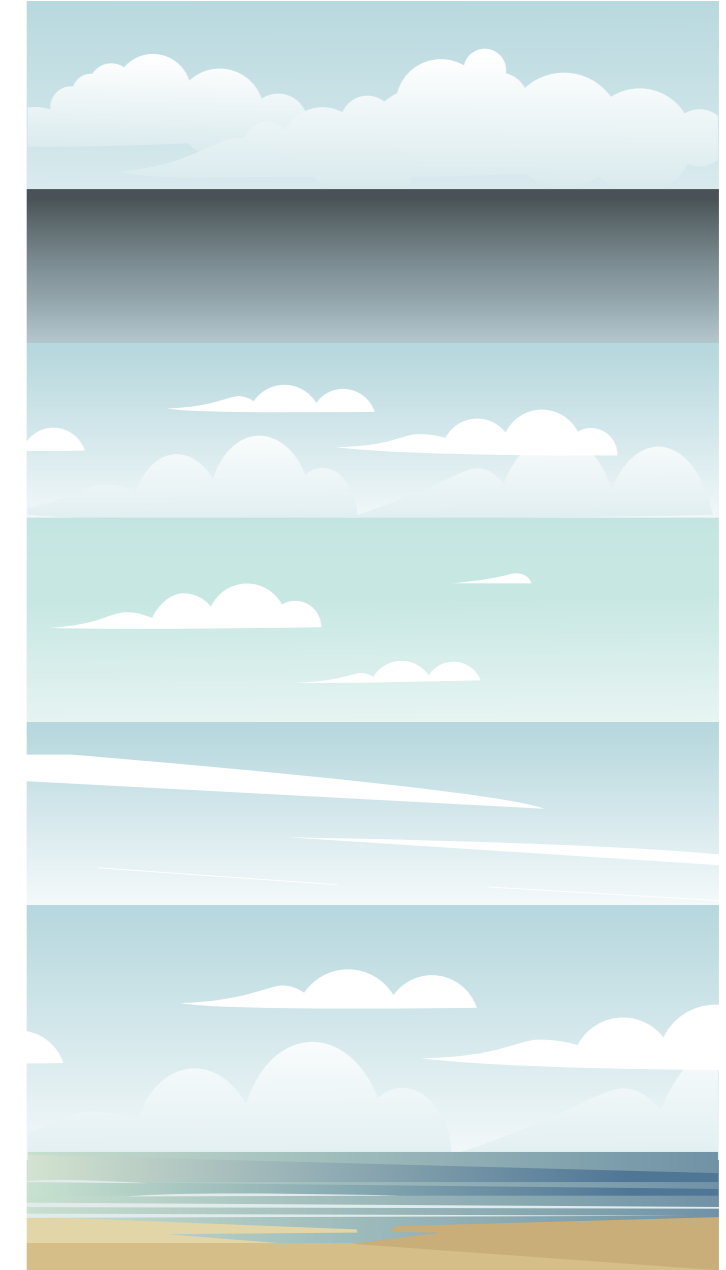
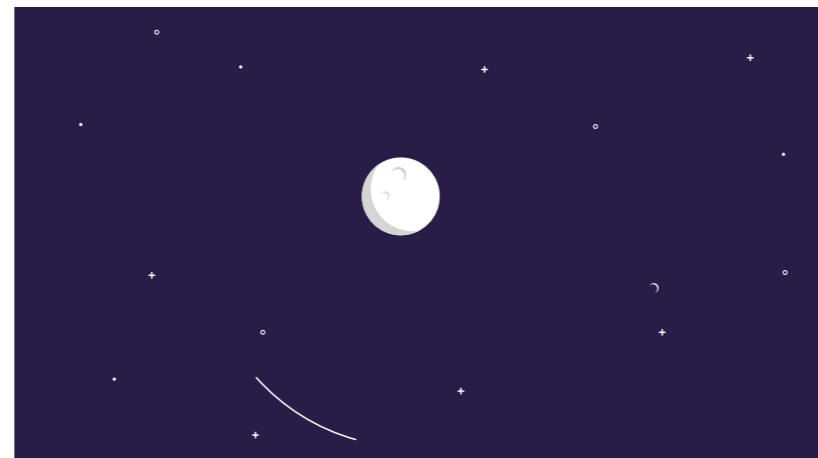


# Lucht

De lucht is opgebouwd uit een gradiënt passend bij de scène (goed weer, slecht weer, seizoen, moment van de dag).  
Wolken hebben in principe een simpele vorm, maar er kan mee gespeeld worden om bijvoorbeeld een typisch Hollandse lucht weer te geven.

## Richtlijnen:

- Keep it simple.
- Het waait altijd in Nederland, laat de wolken drijven.
- Gebruik geen zwart, maak bijvoorbeeld bij nacht gebruik van een mooi donkerblauw.



# Bebouwing

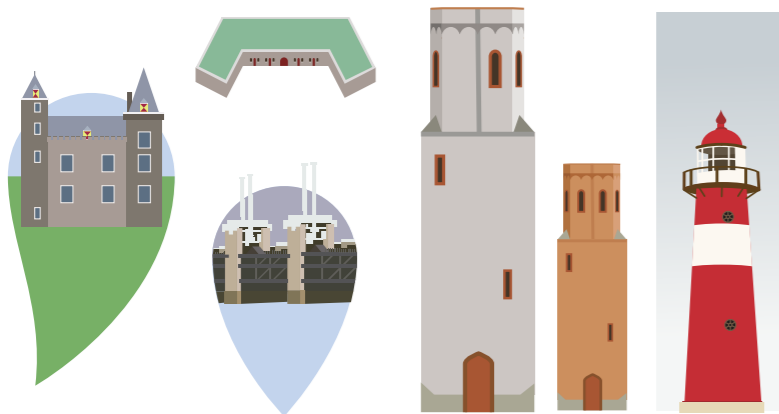
Bebouwing in animaties kan op een leuke frisse manier uitgewerkt worden. Hoe verder weg het gebouw staat, hoe simpeler de uitwerking moet zijn. Een skyline bestaat bijvoorbeeld uit (herkenbare) vormen in twee tinten. Bebouwing is strak, hoekig en simpel in kleurgebruik.



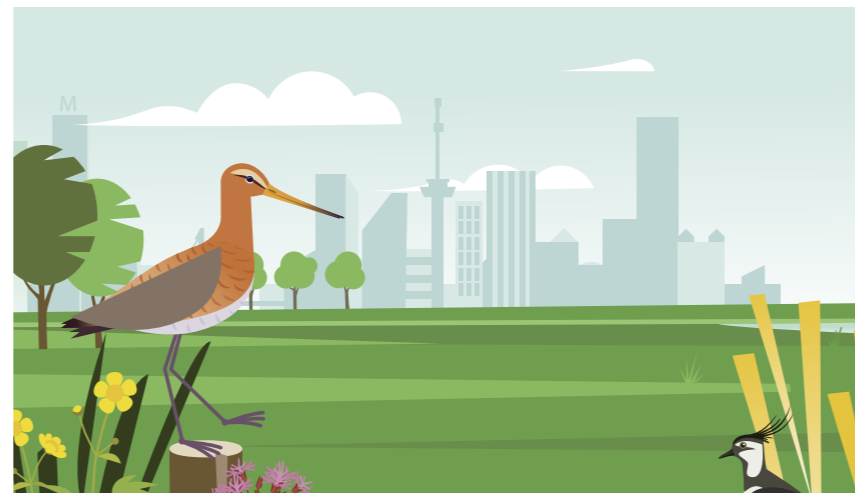
- Skyline:
- In maximaal twee tinten, naar sfeer.
  - In donkerder tint dan kleur van de lucht.
  - Simpele vormen+ motieven gebruiken + herkenbare gebouwen als het nodig is.



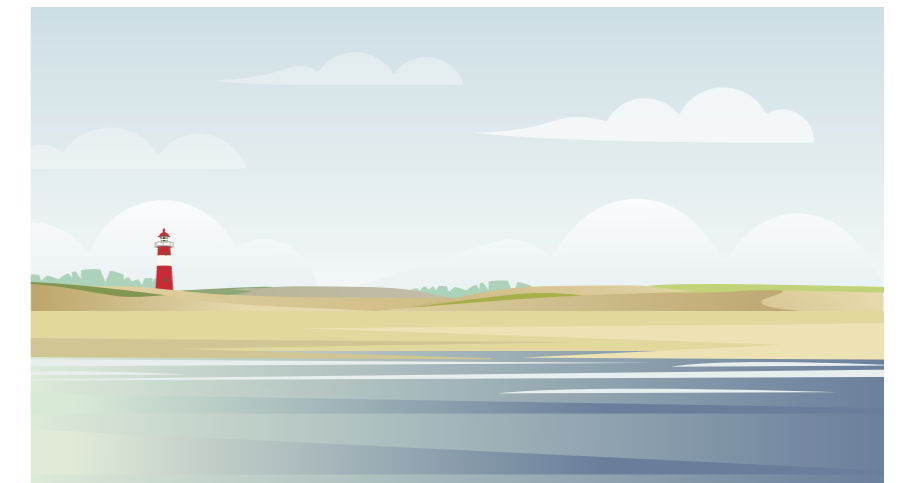
Boerderij met schuur aan de horizon.



Herkenbaar, maar simpel.



Rijke polder, weiland, frisse stad op achtergrond.

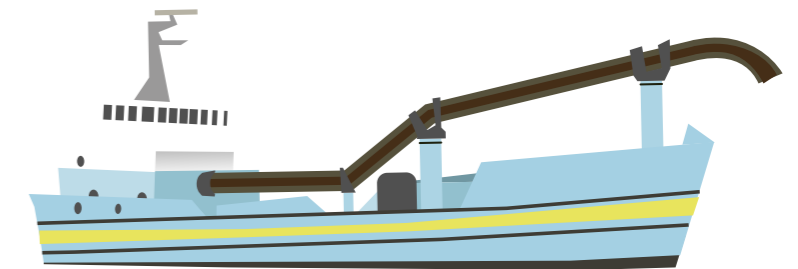
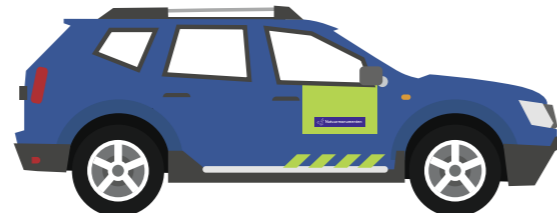
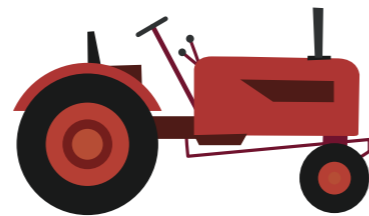


Duinen, zee, Hollandse luchten (variatie), vuurtoren, vanaf zee gezien.

# Voertuigen

Een voertuig is opgebouwd uit strakke vormen, flink versimpeld, maar herkenbaar geïllustreerd.

Hieronder een uitwerking van de bedrijfswagens. In eerste instantie een vertaling van een foto, in tweede instantie een vertaling naar een vorm passend bij de rest van de animatieonderdelen.



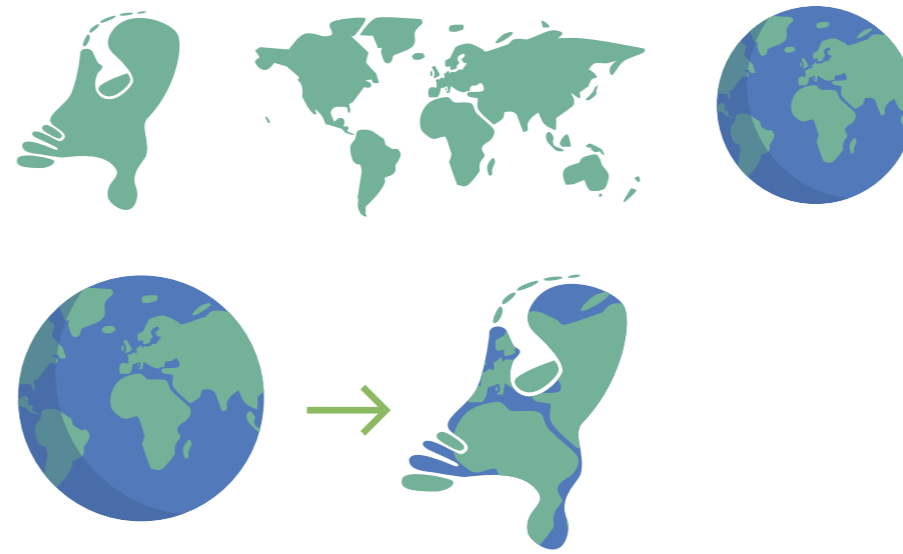
Bedrijfswagen van Natuurmonumenten, versimpeld, maar nog steeds goed herkenbaar.

## Iconen, grafische elementen

Er is een begin gemaakt met een aantal grafische elementen. Soms moet iets duidelijk op een infographic-achtige manier uitgelegd worden, bijvoorbeeld een locatie of een proces. Dit kan met behulp van iconen en meer grafische elementen of illustraties.

### Richtlijnen:

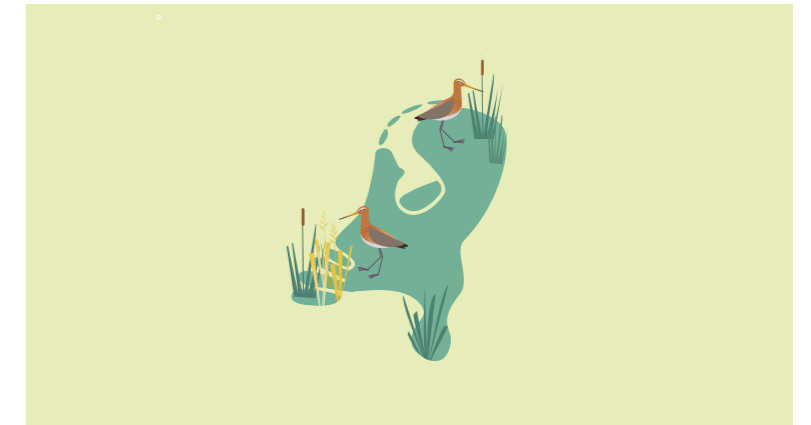
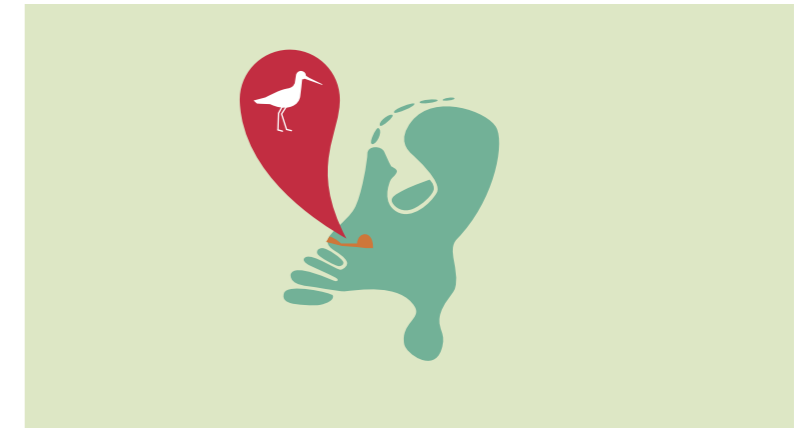
- Simpel, duidelijk communiceren.
- Huisstijkleuren.
- Waar mogelijk verweven in de animatie, zodat het er duidelijk een onderdeel van is.



Door middel van animatie verandert de werldebol van vorm in Nederland.



Een grutto verwerkt als herkenbaar icoon.



Voorbeelden uit de weidevogelanimatie.

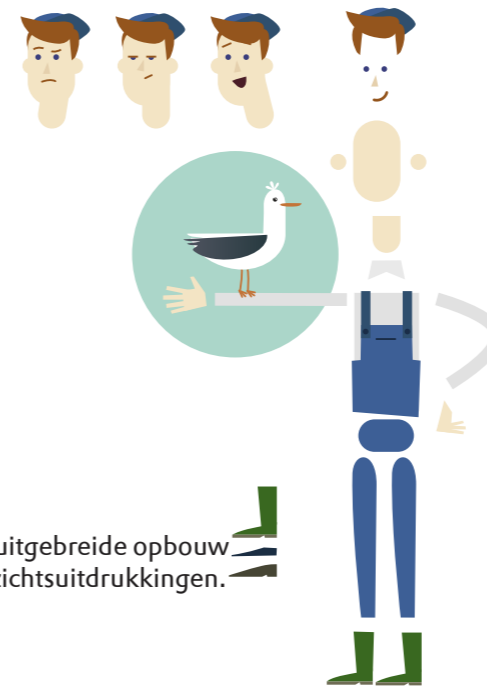
# Figuren

Mensen zijn strak, maar niet te abstract geïllustreerd. Er is ruimte om emoties te tonen. Bewegingen zijn als het kan op een leuke, vloeiende maar ook simpele manier geanimeerd. Wanneer mensen een uitgebreide rol spelen in de animatie (de hoofdpersonen), is er de mogelijkheid mensen uitgebreider te laten bewegen.

Hier ter inspiratie een aantal variaties in geslacht, leeftijd, huidskleur en beroep.



Boswachter Natuurmonumenten.



Boer, uitgebreide opbouw en gezichtsuitdrukkingen.



Mensen, onderdelen (benen, kapsel) makkelijk te combineren/veranderen.



Huidskleur

