

Digitaler Styleguide der Bundeswehr

Erweiterungen des Corporate-Design-Handbuchs für digitale Auftritte

Der Digitale Styleguide erweitert das Corporate-Design-Handbuch

Der *Digitale Styleguide* der Bundeswehr hält die wichtigsten Gestaltungselemente und -prinzipien für die Erstellung digitaler Medien und Auftritte fest. Er erweitert dadurch das „*Corporate-Design-Handbuch – Grundlagen und Anwendung – Print*“ (CD-Handbuch) der Bundeswehr unter Berücksichtigung von Barrierefreiheit und den Besonderheiten der Wiedergabe auf digitalen Geräten. Der *Digitale Styleguide* ist in seinen Ausführungen immer dem CD-Handbuch unterstellt. Änderungen und Abweichungen vom CD-Handbuch, die nicht im *Digitalen Styleguide* festgehalten wurden, müssen mit dem Erlasshalter geklärt werden, in diesem Fall BMVg Pr-/InfoStab 3.

Übersicht

Basis

Schrift und Typografie für digitale Anwendungen
Ergänzende Farbwerte
Barrierefreiheit
Verwendung des Polygon im Digitalen
Merkmale von Illustrationen und Piktogrammen

Spezielle Anwendungsgebiete

Umgang mit Diagrammen und Infografiken
Umgang mit Kartenmaterial
Umgang mit Bildern
Umgang mit Videos

Responsive Design- & Interaktions-Muster

Grid und Response Design
Interaktions-Muster, Basis-Elemente und Zustände
Animationen

Basis

- **05–07 — Schriften und Typografie**

- 05 — Ergänzende Schriften für digitale Anwendungen
- 06 — Schriftspezifikationen
- 07 — Beispielhafte Anwendung innerhalb der Website

- **08–12 — Farben und Farbwerte**

- 08 — Ergänzende Schmuckfarben für digitale Anwendungen
- 09 — Statusfarben
- 09 — Anwendung der digitalen Schmuckfarben
innerhalb der Website
- 11 — Farben der Teilstreitkräfte (TSK)
- 12 — Theming

- **13–14 — Barrierefreiheit**

- 13 — Barrierefreiheit, Kontraste
- 14 — Barrierefreiheit, Farben und Schriften

- **15 — Verwendung des Polygon im Digitalen**

- **16–17 — Illustrationen und Piktogrammen**

- Merkmale von Illustrationen und Piktogrammen
- Unterscheidung von Grafikarten

Ergänzende Schriften für digitale Anwendungen

[Siehe CD-Handbuch Seite 20f.]

Bebas-Neue-Bold und PT-Sans:

Im *CD-Handbuch* werden für Gestaltungszwecke die Schriften *Akzidenz-Grotesk BQ Light Condensed (Versal)* und die *Akzidenz-Grotesk BQ Regular (Versal)* angegeben.

Aufgrund der speziellen Anforderungen der Schriftdarstellung auf Bildschirmen und der Verfügbarkeit als Webfonts werden innerhalb der digitalen Auftritte die Schriften *Bebas-Neue-Bold* und *PT-Sans* verwendet.

Anwendung:

Die Verwendung der Schriften *Bebas-Neue* und *PT-Sans* erfolgt primär dann, wenn es sich um Inhalte handelt, die vor allem auf der Website der Bundeswehr ausgespielt werden. Dazu zählen zum Beispiel Kartenmaterial oder Infografiken.

Handelt es sich um kampagnenbezogene Inhalte und Formate, sollten eher die Schriften aus dem *CD-Handbuch* verwendet werden. Dazu zählen vor allem Social Media-Inhalte im Rahmen der Recruiting-Maßnahmen. Sollte die Zuordnung zu einem inhaltlichen Bereich unklar sein, ist dies mit dem Erlasshalter (siehe Seite 2) zu klären.

Bebas Neue

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890!@#\$%&()

PT Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
01234567890!@#\$%&()

Schriftspezifikationen

An dieser Stelle wird ein praktikables Beispiel-Set an Schriftgrößen dargestellt, welches der Gestaltung von Mediendateien innerhalb der Website dient. Je nach Anwendungsgebiet (Karten, Infografiken etc.) kann es sinnvoll sein, dieses Set zu erweitern und zu spezifizieren.

Die Schrift *Bebas-Nue* soll nur für kurze Texte wie *Headlines*, *Sublines* und *Metatitles* benutzt werden. Sie sollte innerhalb einer Skalierung zwischen maximal *58px* und minimal *20px* verwendet werden.

Die Schrift *PT-Sans* soll für längere und kleinere Texte verwendet werden, in einem Bereich zwischen maximal *28px* und minimal *10px*. Die *PT-Sans* kann als Auszeichnung auch in *Bold* und *Kursiv* verwendet werden.

Schriftgröße – Zeilenabstand – Zeichenabstand

HEADLINE 58PX, 64PX, 1PX
LOREM IPSUM

HEADLINE 43PX, 52PX, 1PX
LOREM IPSUM

HEADLINE 34PX, 44PX, 1PX
LOREM IPSUM

HEADLINE 27PX, 34PX, 1PX
LOREM IPSUM

HEADLINE 22PX, 30PX, 1PX
LOREM IPSUM

HEADLINE 18PX, 25PX, 1PX
LOREM IPSUM

Paragraph 28px, 38l
Lorem Ipsum

Paragraph 24px, 32l
Lorem Ipsum

Paragraph 22px, 34l
Lorem Ipsum

Paragraph 20px, 30l
 Lorem Ipsum

Paragraph 16px, 24l
 Lorem Ipsum

Paragraph 14px, 20l
 Lorem Ipsum

Paragraph 12px, 18l
 Lorem Ipsum

Paragraph 10px, 14l
 Lorem Ipsum

Schriftspezifikationen - in pt

Um Umrechnungstabellen zu vermeiden.

Schriftgröße – Zeilenabstand – Zeichenabstand

**HEADLINE 43.5PT , 48PT, 0.75PT
LOREM IPSUM**

**HEADLINE 32.25PT, 39PT, 0.75PT
LOREM IPSUM**

**HEADLINE 25.5PX, 33PT, 0.75PT
LOREM IPSUM**

**HEADLINE 20.25PT, 25.5PT, 0.75PT
LOREM IPSUM**

**HEADLINE 16.5PT, 22.5PT, 0.75PT
LOREM IPSUM**

**HEADLINE 13.5PX, 18.75PX, 0.75PT
LOREM IPSUM**

**Paragraph 21pt, 28.5l
Lorem Ipsum**

**Paragraph 18pt, 24l
Lorem Ipsum**

**Paragraph 16.5pt, 25.5l
Lorem Ipsum**

**Paragraph 15pt, 22.5l
Lorem Ipsum**

**Paragraph 12pt, 18l
Lorem Ipsum**

**Paragraph 10.5pt, 15l
Lorem Ipsum**

**Paragraph 9pt, 13.5l
Lorem Ipsum**

**Paragraph 7.5pt, 10.5l
Lorem Ipsum**

Beispielhafte Anwendung innerhalb der Website

Beispielhafte Verwendung der Schriften

Bebas-Neue für große Überschriften

Bebas-Neue für kurze und übergeordnete Titel

Sehr kleine Versalien eher in PT-Sans

PT-Sans für große längere Zitate

PT-Sans für Lauftexte

PT-Sans für kleine Schaltelemente mit kurzem Label

Einsatz auf Bilder nur mit genügend Schatten hinter der Schrift

Nur bedingter Einsatz von farbiger Schrift

Die Verwendung der goldenen Begleitungs-Linie neben den Headlines ist ausschließlich der Gliederung von Inhalten auf der Website vorbehalten.

Ergänzende Schmuckfarben für digitale Anwendungen

[Siehe CD-Handbuch Seite 16.]

Das Farbset des *CD-Handbuchs* wird entsprechend der verschiedenen Anforderungen bei Bildschirmausgabe – wie etwa für Kontrast und Barrierefreiheit – erweitert. Die hier aufgeführten Farben verstehen sich jedoch lediglich als Erweiterung und ersetzen nicht die Vorgaben aus dem *CD-Handbuch*.

Die digitalen Schmuckfarben erweitern die Farbpalette der Bundeswehr vor allem um Blau- und Grautöne sowie um Goldtöne für Akzente.

Die blauen Schmuckfarben werden dabei nur für akzentuierte Bereiche, der Goldton nur für minimale Auszeichnungen verwendet. Sofern nicht inhaltlich anders begründet, ist das generelle Farbthema hell. Mit dunklen Flächen sollte daher sparsam umgegangen werden.

Als Grundton für Schriften auf hellen Hintergründen ist der Farbton Big-Blue (#13293d) zu wählen, auf dunklen Hintergründen ist die Schrift weiß. Die digitale Schmuckfarbe Gold soll nur in Ausnahmefällen und auf dunklem Hintergrund als Textfarbe verwendet werden.

Generell ist darauf zu achten, dass Farben bei Einsatz als Schriftfarbe barrierefrei mit genügend Kontrast verwendet werden. Einige Skalen sind dazu unter „*Barrierefreiheit, Kontraste*“ angegeben.

Digitale Schmuckfarben und ihre relative Verteilung



Statusfarben

Neben den Schmuckfarben werden innerhalb digitaler Anwendungen die Statusfarben Rot, Gelb und Grün zur Kennzeichnung von Rückmeldungen an die Nutzerinnen und Nutzer verwendet. Um eine Barrierefreiheitsstufe von AA zu gewährleisten und ein optisches Gleichgewicht herzustellen, existieren Versionen für helle und dunkle Hintergründe [Siehe auch „Barrierefreiheit, Kontraste“].

Diese Statusfarben können verwendet werden für Fehler- und Erfolgsmeldungen in Interaktionselementen, aber auch für die Darstellung von Gegensätzen (positiv, negativ) z.B. in Infografiken.

Werden Statusfarben zusammen mit Theming-Farben verwendet [Siehe Seite 11], müssen sich diese genügend voneinander unterscheiden. Ist dies nicht möglich, können die Statusfarben nicht eingesetzt werden (z.B. Statusrot vs. Rot des Sanitätsdienst, Statusgrün vs. Grün des Heeres).

Statusfarben und Beispielanwendungen

Red accent-red #aa0000	Green accent-green #006600	Yellow accent-yellow #f9b600
Red accent-red-on-dark #ff8484	Green accent-green-on-dark #7BC56B	Yellow accent-yellow-on-dark #FBD37C

SENDEN FEHLGESCHLAGEN

Leider ist beim Versand des Kontaktformulars ein Problem aufgetreten. Im Impressum finden Sie verschiedene Ansprechpartner, an die Sie sich direkt wenden können.

[Neue Anfrage](#)

Titel

Fehlermeldung

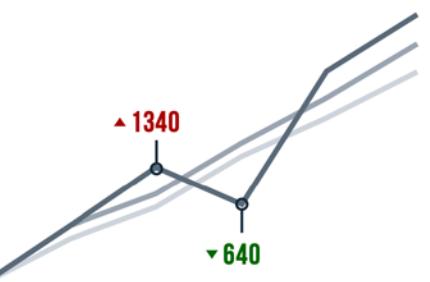
08

ZEIT ABGELAUFEN

Der Große Zapfenstreich ist eine feierliche, am Abend abgehaltene Militärzeremonie mit Streitkräften und Militärmusik. In Deutschland ist sie das höchste militärische Zeremoniell der Bundeswehr.

[Quiz erneut starten](#)

Progress bar: 1340 / 640



Anwendung der digitalen Schmuckfarben innerhalb der Website

Schmuckblau bei Steuerelementen

Einsatz der Theming-Farbe vor allem bei vormals goldenen Elementen

KONTAKT

Wehrtechnische Dienststelle für landgebundene Fahrzeugsysteme, Pionier- und Truppentechnik
Kolonnenweg
54296 Trier - Grünberg
Wegbeschreibung anzeigen
+49 123 456 789
E-Mail schreiben

Beispielhafte Verwendung der Farben

Schmuckblau nur für einige strukturierende Bereiche

Einsatz von Grau vor allem zur Gliederung

Lediglich dezentler Einsatz von Gold

Polygon nur bei einigen übergeordneten Elementen

H2 – MODUL HEADLINE

SCHLAGWORT TSK XYZ
Letzte Einsatzprüfung bestanden
– A400M kann Jets betanken 60Z.
Gestern • Hannover

SCHLAGWORT TSK XYZ
Der Anti-G-Anzug – in 60 Sekunden
29. Dezember 2017 • Berlin

SCHLAGWORT TSK XYZ
Objektschützer gewinnt „Königsdisziplin“ in Engigkeit
29. Dezember 2017 • Berlin

725 KM
EINSATZREICHWEITE

3:10 STUNDEN
EINSATZDAUER

Häufiger Einsatz von flächigem Weiß

Nur geringer und akzentuierter Einsatz dunkler Farbenflächen

Dezenter Einsatz von grauen Verläufen

Einsatz von Grau innerhalb von Tabellen

INFOPHUBSCHRAUBER

Ein zweisitziger Kampfhubschrauber, der von zwei leistungsstarken Triebwerken angetrieben wird. Er ist mit dem Hubschrauber über eine zukunftsfähige, hochmobile, schnell einsetzbare, multifunktionale fliegende Plattform. Der Tiger ist befähigt, alle Arten von luftbeweglichen gesamten Intensitäts- und Aufgabenspektrum der Streitkräfte durchzuführen, einschließlich der spezieller Operationen und der Unterstützung von Spezialkräften.

TECHNISCHE DATEN

Panzerabwehr-, Kampf- und Unterstützungs hubschrauber
1.160 kW (1.578 PS)
320 km/h
725 km
3:10 h

Farben der Teilstreitkräfte (TSK)

[Siehe CD-Handbuch Seite 17.]

TSK-Farben dürfen nur im Bereich der entsprechenden TSK verwendet werden. Hierbei muss eine eindeutige Zuordnung gewährleistet sein. Im digitalen Kontext sollen die Farben der TSK nur in 100% ohne Rasterung oder Verläufe verwendet werden.

Die Verwendung als Auszeichnungsfarbe für andere Kontexte ist nicht zulässig!

Eine Zuordnung von Inhalten zu einzelnen TSK/Org-Bereichen durch Farbkodierung bleibt auch bei digitalen Mediendateien möglich und muss mit Hilfe des *CD-Handbuchs* und mit dem Erlasshalter (siehe Seite 2) abgestimmt werden.

TSK Farben

Heer
tsk-army
#334811

Luftwaffe
tsk-airforce
#2f84b0

Marine
tsk-navy
#183757

Sanitätsdienst
tsk-medical-service
#c21411

Cyber- & Informationsraum
tsk-cyber-information
#537d6c

Streitkräftebasis
tsk-joint-support-service
#d97a0a

Sonstige Organisationsbereiche
tsk-default
#51646d

Theming

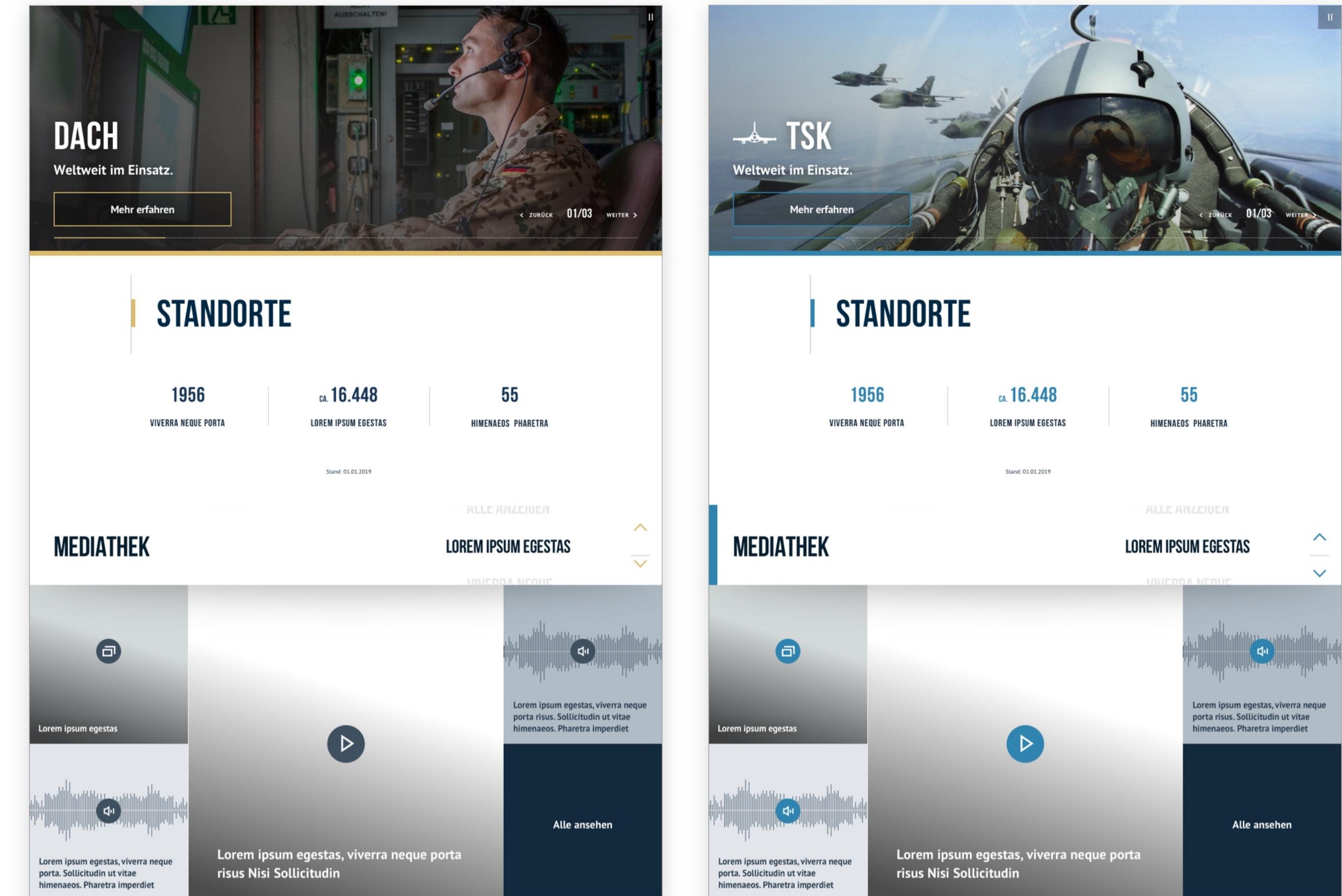
Innerhalb von TSK-Org-Bereichsseiten werden thematische Färbungen verwendet („Theming“), um diese Bereiche zu kennzeichnen und visuell abzusetzen. Durch eine blaue Färbung wird eine Seite etwa dem Bereich „Luftwaffe“ zugeschrieben. Generell sollte das Färben dezent und nicht flächig angewendet werden, da die Dachmarke Bundeswehr im Vordergrund steht [Siehe CD-Handbuch Seite 66f.].

Generelle Färbungsregeln innerhalb der Website sind nebenstehend abgebildet:

- Elemente mit Bezug zur Dachmarke werden nicht gefärbt (z.B. Footer).
- Nur Elemente mit inhaltlichem Bezug zu einem TSK-/Org-Bereich werden gefärbt.
- Texte sollten nur in Ausnahmefällen und unter Berücksichtigung der Barrierefreiheit gefärbt werden.
- Im „Theming“ werden nur die reinen Farben der TSK/Org-Bereiche benutzt, keine Abstufungen.

Ob sich ein „Theming“ für bestimmte Mediendateien anbietet, sollte im Vorfeld mit dem Erlasshalter (siehe Seite 2) abgeklärt werden.

Beispielhafte Anwendung TSK/Org-Bereich-Theming



Barrierefreiheit: Kontraste

Durch barrierefreie Gestaltung erhalten alle Nutzerinnen und Nutzer gleichen Zugang zu Produkten, egal welche Eigenheiten und Einschränkungen sie mitbringen und in welcher Umgebung sie sich befinden. Das große Feld der Barrierefreiheit umfasst sprachliche, gestalterische und technische Erfordernisse. Der Fokus soll hier auf den grundlegenden Merkmalen von Kontrasten, Farben und Schriften im Kontext digitaler Gestaltung liegen. Entsprechend der BITV 2.0- bzw. WCAG 2.1-Richtlinien sollen die folgenden Punkte gewährleistet werden:

Kontraste

Die folgenden Kontrastverhältnisse von Vorder- und Hintergrund stellen sicher, dass relevante Grafiken und Texte leicht wahrnehmbar und lesbar sind. Erforderlich ist mindestens ein Kontrastverhältnis von Stufe AA.

Nebensächlicher Text, wie inaktive Steuerelemente oder dekorative Inhalte und Logos sind von diesen Vorgaben ausgenommen.

- Für normale Schriftgrade (ca. unter 24px) und Grafiken:

Optimal 7:1, minimal 4,5:1

- Für größere Schriftgrade (ca. ab 24px) und Grafiken:

Optimal: 4,5:1, minimal 3:1

Beispielhafte Schriftfarben und ihre Barrierefreiheit

AAA = 7:1

AA = 4,5:1

AA18 = 3:1

● DNP = Nicht valide

● Typische und empfohlene Kombinationen

Text	#13293D	#2A3E50	#425464	#DEBB6B	#74818E	#B9BFC4	#E7E9EB	#FFFFFF
Background								
#13293D	Aa X DNP 1.35	Aa X DNP 1.30	Aa ✓ AAA 8.09	Aa ✓ AA18 3.73	Aa ✓ AAA 8.01	Aa ✓ AAA 12.22	Aa ✓ AAA 14.87	Aa
#2A3E50	Aa X DNP 1.35	Aa X DNP 1.41	Aa ✓ AA 6.00	Aa X DNP 2.17	Aa ✓ AA 5.94	Aa ✓ AAA 9.06	Aa ✓ AAA 11.03	Aa
#425464	Aa X DNP 1.30	Aa X DNP 1.41	Aa ✓ AA18 4.26	Aa X DNP 1.36	Aa ✓ AA18 4.22	Aa ✓ AA 6.43	Aa ✓ AAA 7.32	Aa
#DEBB6B	Aa ✓ AAA 8.09	Aa ✓ AA 6.00	Aa ✓ AA18 4.26	Aa X DNP 2.17	Aa X DNP 1.01	Aa X DNP 1.01	Aa X DNP 1.01	Aa X DNP 1.04
#74818E	Aa ✓ AA18 3.73	Aa X DNP 2.17	Aa X DNP 1.36	Aa X DNP 2.17	Aa X DNP 2.15	Aa ✓ AA18 3.27	Aa ✓ AA18 3.98	Aa
#B9BFC4	Aa ✓ AAA 8.01	Aa ✓ AA 5.94	Aa ✓ AA18 4.22	Aa X DNP 1.01	Aa X DNP 2.15	Aa X DNP 1.03	Aa X DNP 1.03	Aa X DNP 1.06
#E7E9EB	Aa ✓ AAA 12.22	Aa ✓ AAA 9.06	Aa ✓ AA 6.43	Aa X DNP 1.01	Aa ✓ AA18 3.27	Aa X DNP 1.03	Aa X DNP 1.03	Aa X DNP 1.02
#FFFFFF	Aa ✓ AAA 14.87	Aa ✓ AAA 11.03	Aa ✓ AAA 7.82	Aa X DNP 1.04	Aa ✓ AA18 3.98	Aa X DNP 1.06	Aa X DNP 1.02	+

Barrierefreiheit:

Farben und Schriften

Farben

Texte und Grafiken müssen auch verständlich sein, wenn sie ohne Farbe betrachtet werden. Dies gilt vor allem für Menschen mit verschiedenen Sehbehinderungen (z.B. Rot-Grün-Schwäche). Elemente können dazu neben Farbe mittels formaler Kodierungen unterschieden werden (Muster, Formen, Icons etc.).

Schriften

Texte sollten eine Mindestschriftgröße nicht unterschreiten, um auch von Nutzern mit Sehbehinderungen erfasst werden zu können. Auch Versalien und Texte auf unruhigen Hintergründen sollten nur sparsam eingesetzt werden.

Die Schrift *Bebas* sollte sparsam in mindestens 20px eingesetzt werden, die Schrift *PT Sans* in mindestens 10px. Weitere Vorgaben zum Einsatz von Schriften befinden sich in den vorderen Kapiteln [Siehe *Schriftspezifikationen*].

Dos und Don'ts bei der barrierefreien Verwendung von Schriften und Farben



Anmerkungen werden zusätzlich zur Farbe grafisch durch Formen und Muster ausgezeichnet



Kurze Versalien, die mit für genügend Kontrast über 24px gesetzt sind



Nicht nur Farbkontraste, auch Schriftgrößen wirken sich auf das Kontrastverhältnis aus



Die Schrift hat ungenügenden Kontrast und steht auf unruhigem Hintergrund



Der lange Text ist in Versalien und in einem sehr geringen Schriftgrad gesetzt

Verwendung des Polygon im Digitalen

[Siehe CD-Handbuch Seite 22ff + Seite 69f.]

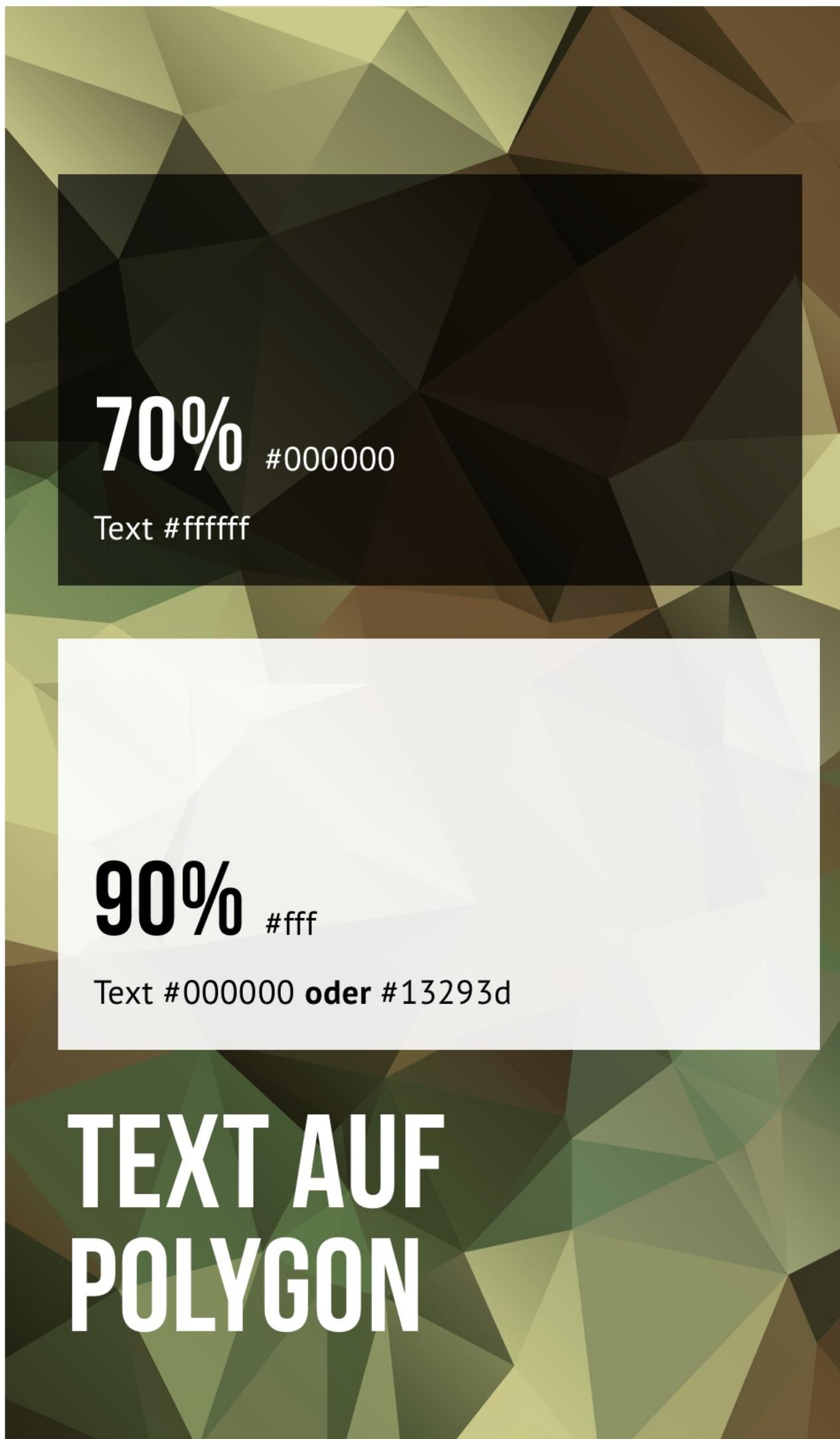
Folgende Punkte sind bei der Verwendung des Polygon im digitalen Kontext zu beachten:

- Ein relevanter Teil des Polygon sollte immer sichtbar sein.
 - Es darf nur als unveränderte Fläche verwendet werden.
 - Das Polygon darf nicht zur Füllung von Objekten verwendet werden.
 - Es dürfen keine Bestandteile des Polygons herausgelöst werden.
 - Infografiken dürfen nicht direkt auf dem Polygon stehen.
 - Icons können mit genügend Kontrast auf dem Polygon platziert werden.
 - Auf dem grünen Polygon können große Texte, auf dem grauen Polygon zudem auch einfache Icons mit genügend Kontrast direkt stehen.
- (Achtung: Eingeschränkte Barrierefreiheit)

Um einen optimalen Kontrast zu gewährleisten, wird die Verwendung von Texten auf dem Polygon innerhalb digitaler Anwendungen eingeschränkt:

- Auf dem grünen Polygon sollen **schwarze Flächen mit 70% Deckkraft** und **weißer Schrift** verwendet werden.
- Auf dem grünen Polygon sollen **weiße Flächen mit 90% Deckkraft** und **schwarzer oder dunkelblauer Schrift** verwendet werden.
- Auf dem grauen Polygon mit 31% auf weiß sollen **graue Flächen mit 56% Deckkraft** und **schwarzer oder dunkelblauer Schrift** verwendet werden.

Polygon in Verwendung mit transparenten Flächen



31% auf weiß

56% #a1a9b
Text #000000 oder #13293d

TEXT AUF POLYGON



Merkmale Illustration und Piktogramme

[Siehe CD-Handbuch Seite 34f.]

Für die Erstellung von Grafiken können folgende gemeinsame Merkmale festgehalten werden:

- Klare, einfache und neutrale Formsprache
- Möglichst symmetrischer, flächiger Aufbau
- Objektdarstellung perspektivisch im Aufriss
- Objekte bewegen sich auf den Betrachter zu oder nach rechts
- UI-Icons sind im Outline-Stil gezeichnet (Aufbau durch Linien) und besitzen eine gleichmäßige Strichstärke
- Illustrative Icons und Illustrationen sind im Solid-Stil gezeichnet (Flächiger Aufbau)
- Verwendung von eckigen Graten und flachen Strichenden
- Flächen und Linien können mit Lücken voneinander getrennt werden
- Flächiger, einfarbiger Farbauftrag für Icons
- Flächiger, reduzierter Farbauftrag für Illustrationen
- Die bestehenden zentralen Icons für TSK und Organisationsbereiche weisen zum Teil höhere Komplexität auf. Neu zu entwickelnde Icons sollten mit weniger Details auskommen.

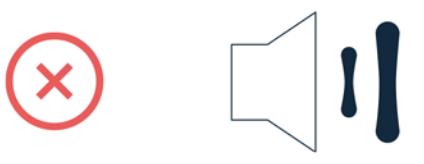
Grundlegende Stilistik von Grafiken



Icon wirkt verspielt, es werden Verläufe verwendet, die Farben liegen außerhalb der Bundeswehr Palette



Es werden mehrere Farben für ein Icon verwendet, das zudem konturiert wird, der Kontrast einiger Farben ist ungenügend



Es werden abgerundete Grate und Strichenden verwendet, Linien sind zum Teil sehr fein und haben unterschiedliche Strichmodulationen



Eine sehr freie Perspektive sollte vermieden werden, das Icon besitzt eine unnötige Komplexität und unsaubere Details, die Geräteausrichtung ist nicht neutral

Unterscheidung von Grafikarten

Je nach Anwendungsgebiet und Komplexität können drei Arten von Grafiken unterschieden werden:

- UI-Icons werden zur Kennzeichnung interaktiver Elemente und Bereiche eingesetzt, wie in Menüs, Slidern und Frames. Sie werden eher in geringen Größen (ca. 8–24px) eingesetzt, weshalb sie als einfache aber robuste Outline-Icons entworfen werden. Sie gliedern sich harmonisch in Größe und Komplexität in die bestehenden Sets ein.
- Illustrative Icons ergänzen Texte oder Infografiken [Siehe ff.] und weisen auf bestimmte Bereiche hin, etwa als Karten- und TSK-Icons. Sie werden als Solid-Icons entworfen und können komplexer gestaltet werden als UI-Icons.
- Illustrationen ergänzen als Bildmaterial vor allem innerhalb von Infografiken [Siehe ff.]. Trotz ihrer höheren Komplexität, folgen sie den grundlegenden grafischen Merkmalen. Inhaltlich begründet, können für Illustrationen Farben verwendet werden, die von den digitalen Schmuckfarben abweichen. Sie sollten dezent eingesetzt werden und nicht im Konflikt mit den TSK-Farben stehen. Diese Farbsets sollten vor allem aus bundeswehrtypischen Farben bestehen (Blau, Grün-, Grau- und Brauntöne); allzu starke Abweichungen davon oder unnatürliche Farbenpaletten sollten vermieden werden [Vergleiche Bildkonzept „Licht und Farben“].

Beispiele für UI-Icons



Beispiele für illustrative Icons (Karten und TSK)



Beispiele Illustrationen



Spezielle Anwendungsgebiete

- 19–25 — Umgang mit Diagrammen und Infografiken
 - 19 — Basiselemente für Diagramme und Infografiken
 - 20 — Beispiel Kreisdiagramme
 - 21 — Beispiel Balkendiagramme
 - 22 — Beispiel Prozesse
 - 23 — Beispiel Ablaufdarstellungen
 - 24 — Polygon und Hintergründe bei Infografiken
 - 25 — Beispielhafte Don'ts
- 26–27 — Umgang mit Kartenmaterial
 - 26 — Signaturen und Stil
 - 27 — Beispiel Kartenmaterial
- 28 — Umgang mit Bildern
- 29 — Umgang mit Bewegtbildern

Basiselemente für Diagramme und Infografiken

Diagramme und Infografiken unterliegen den im *CD-Handbuch* beschriebenen Punkten [Siehe *CD-Handbuch Seite 34ff*]. Jede Grafik sollte den Kern ihrer Aussage auf klare und professionelle Weise zum Ausdruck bringen und Informationen leicht verständlich vermitteln.

Trotz hoher Komplexität werden im Folgenden Hinweise zur Gestaltung gegeben, die es ermöglichen, einen konsistenten Stil zu pflegen und zugleich unterschiedliche Anforderungen zu erfüllen. Besonders bei der Gestaltung einzelner Sets sollte der Stil der grafischen Elemente konsistent sein (Linien und Linienenden, Flächen und Formen, Überlagerung und Sektionierung, Schriftgrößen und Hervorhebungen, Farbklima). Je nach Anwendungsbereich kann dieses Grundset homogen erweitert werden.

Einige Basisaspekte werden auf den folgenden Seiten genauer erläutert. Die dargestellten Diagramme dienen als Gestaltungsbeispiele und visualisieren den flexiblen Umgang mit den Elementen. Die Empfehlungen gelten jeweils für alle Infografiken.

Grundlegende Gestaltungselemente



Monochrome Farbskala mit Farbakzenten

Akzentuierende Statusfarben



Beschriftungslinien mit eckigem Grat schließen mit Kreis- oder flachem Pfeil ab



Set an Linien mit genügend Kontrast



Robuste Formen mit groben Richtungselementen



BEBAS NEUE
PT Sans

Bebas Neue für große Titel oder kurze Texte

PT Sans für kleine Titel und lange Texte

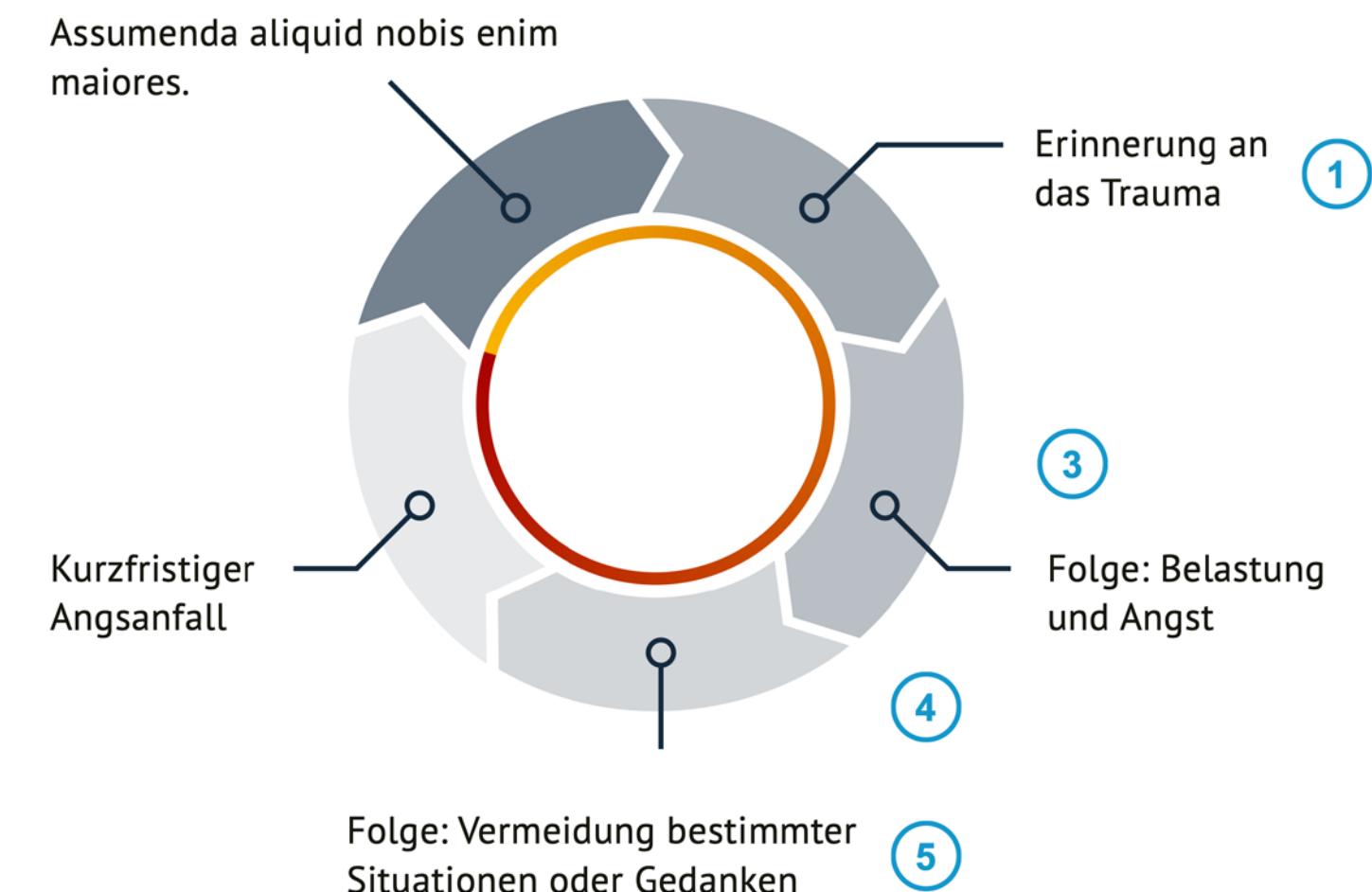
Diagrammformen mit hohem optischen Gewicht und hohem Kontrast

Beispiel Kreisdiagramme

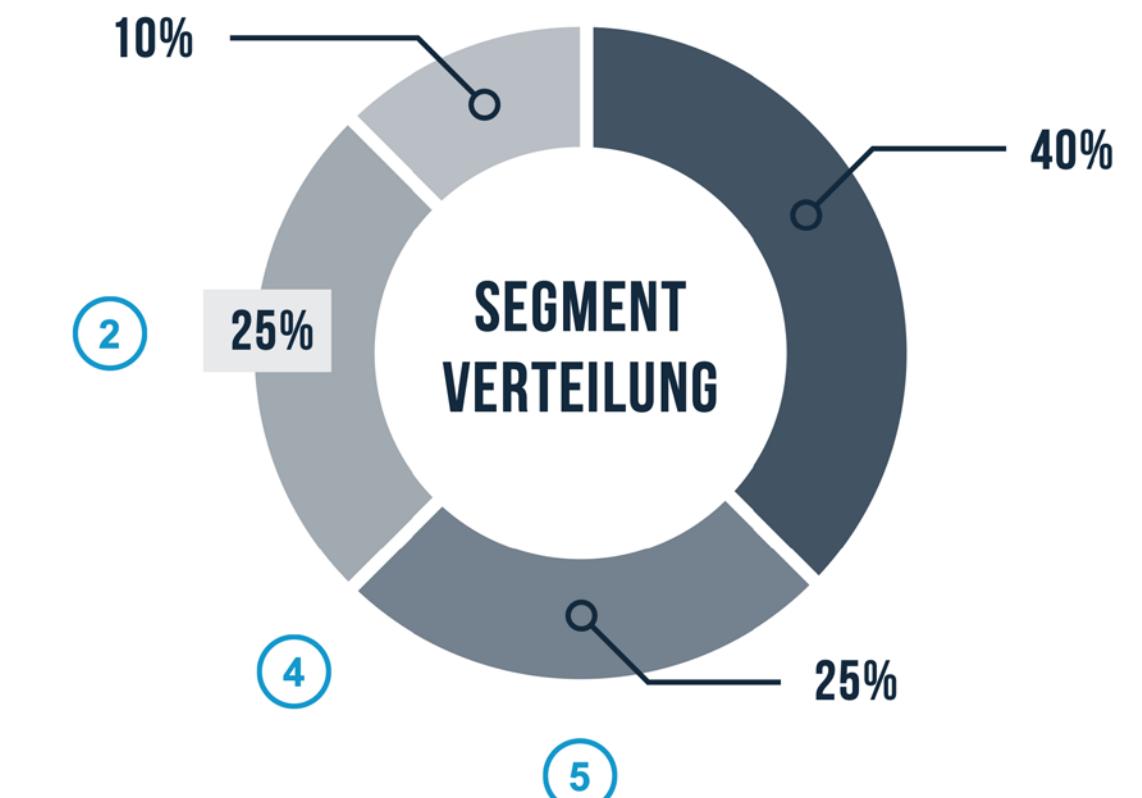
Folgende Merkmale sollen bei der Gestaltung von Kreisdiagrammen beachtet werden.

1. Beschriftungslinien sollten nach ähnlichen Kriterien erstellt werden (z.B. Ursprung in der Mitte des Segments, zentriert zum Text, Abstand zur Grafik etc.).
2. Wenn eine Trägerfläche notwendig ist, sollte sie opak und direkt an dem Segment benutzt werden.
3. Die informationstragenden Elemente sind prominenter als die Beschriftungselemente.
4. Kurze Beschriftungen und Titel in Bebas, längere Texte eher in PT Sans
5. Die Linien weisen einheitliche Winkel auf: 0° , 45° oder 90° (hier 45°).
6. Spaltmaße sind angepasst an die Stärke der Ringe.
7. Segmente und Achsenbeschriftungen sind in einer logischen Reihe geordnet.

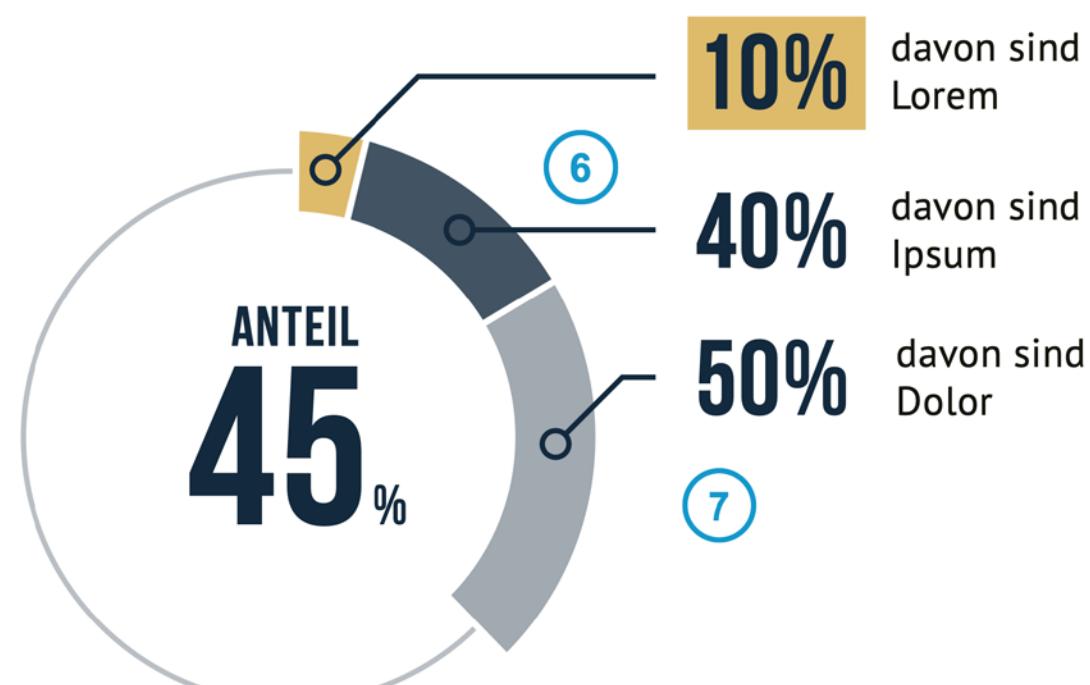
Merkmale von Kreisdiagrammen



BEISPIEL DIAGRAMM 1



BEISPIEL DIAGRAMM 2



Beispiel Kreisdiagramme

- von TSK und Organisationsbereichen

Die Farben der TSK bzw. Organisationsbereichen sollten akzentuiert verwendet werden. Übergreifend müssen die Diagramme als Bundeswehr Diagramme erkennbar sein und als Basis die definierten Farben für Digital verwenden.

Hierbei zu beachten:

Theming erfolgt nur, wenn die Zuweisung zu einer TSK eindeutig ist.

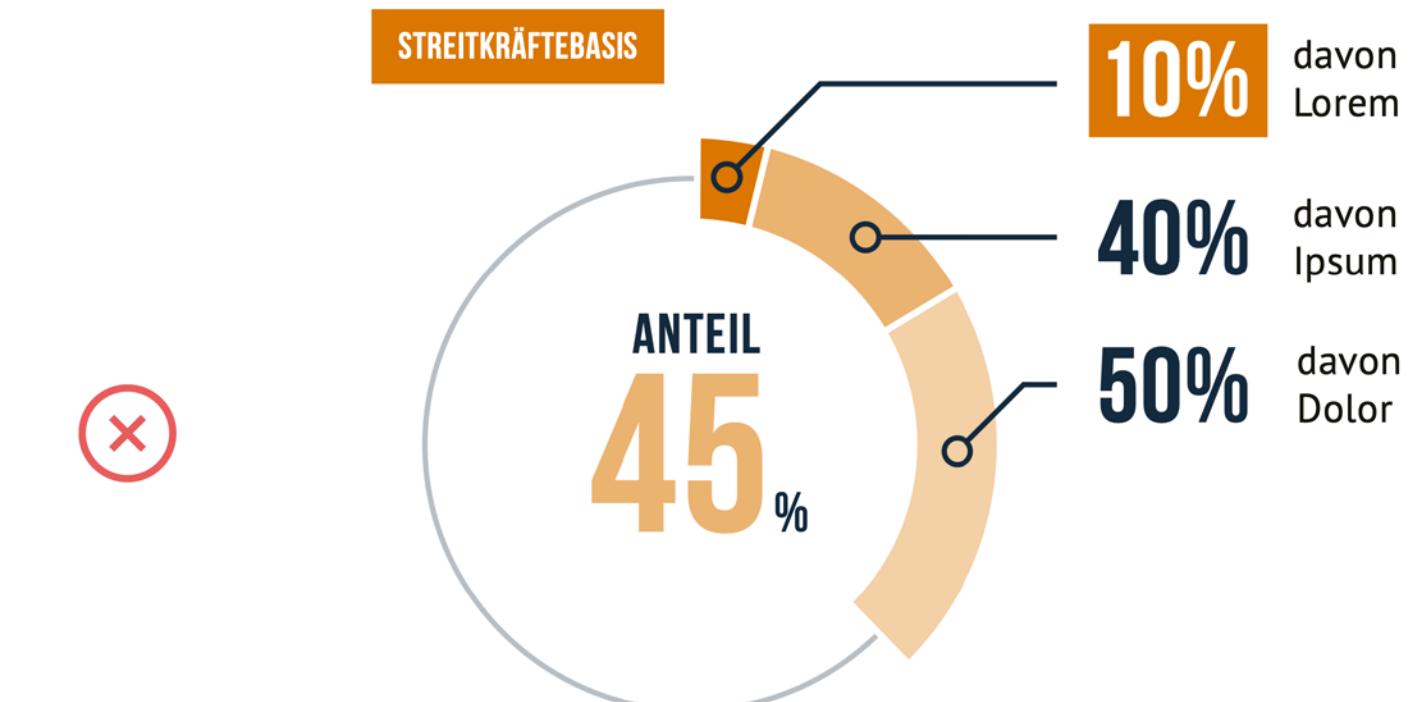
TSK-Farben werden dezent eingesetzt, sie ersetzen nicht die grundlegenden Schmuckfarben - sondern ergänzen sie.

Merkmale Kreisdiagramme - von TSK und Organisationsbereichen

DO - BEISPIEL DIAGRAMM THEMING



DON'T - BEISPIEL DIAGRAMM THEMING



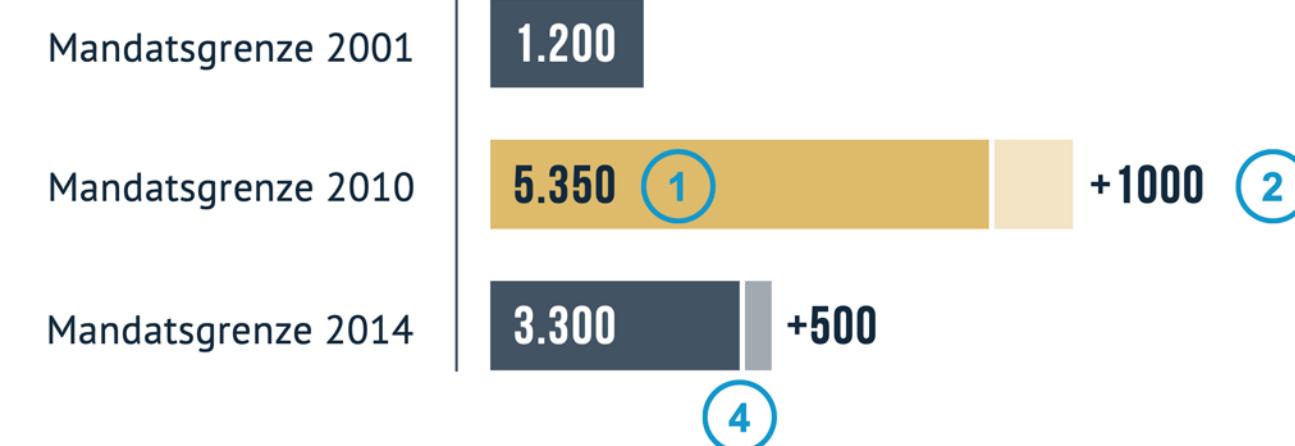
Beispiel Balkendiagramme

Folgende Merkmale sollen bei der Gestaltung von Balkendiagrammen beachtet werden:

1. Textsatz ist bevorzugt linksbündig, dabei haben die Beschriftungen genügend Platz in der Fläche.
2. Der Stil ist schlicht und flach, Elemente haben keine Schlagschatten. Kontraste zwischen feinen und .
3. Auszeichnung mit verschiedenen Farben ist nur ein zusätzliches, nicht das einzige Unterscheidungsmerkmal.
4. Spaltmaße verbessern die Erkennbarkeit.
5. Erläuterungstexte sind eindeutig dem Diagramm zuzuordnen.
6. Dezente Goldfarben zeichnen bestimmte Bereiche aus.
7. Wenn Flächen direkt aneinander stoßen, wird mit genügend Farbabstand gearbeitet.
8. Achsenbeschriftungen erfolgen möglichst an linker und unterer Achse, beide Achsen sind betitelt.
9. Indirekte Beschriftung kann eindeutig den Werten zugewiesen werden
10. Statusfarben werden dezent und nicht als einzige Kennung verwendet.
11. Achsenbeschriftungen enthalten nur für das Verständnis notwendige Details und möglichst keine unnötigen Informationen.
12. Um Platz zu sparen, können Beschriftungen gestürzt werden, lesbar von unten nach oben.
13. Flächen unterstützen die axiale Zuordnung, gepunktete Linien sollten vermieden werden.
14. Laufweiten machen den Text prägnanter. Im Beispiel beträgt diese für den Titel 1.56px. Subtexte laufen zwischen 0.23px und 0.43px.

Merkmale von Balkendiagrammen

ISAF EINSATZ



Persipiciatis deserunt 5.350 explicabo eveniet ut non beatae atque. Nesciunt in corporis fuga enim. Excepturi impedit nisi natus quam eaque soluta distinctio. Dolore aliquid eum eos ab.

Resolute Support
(Afghanistan, Usbekistan)

KFOR
(Kosovo)

Anti-IS
(Nahost)



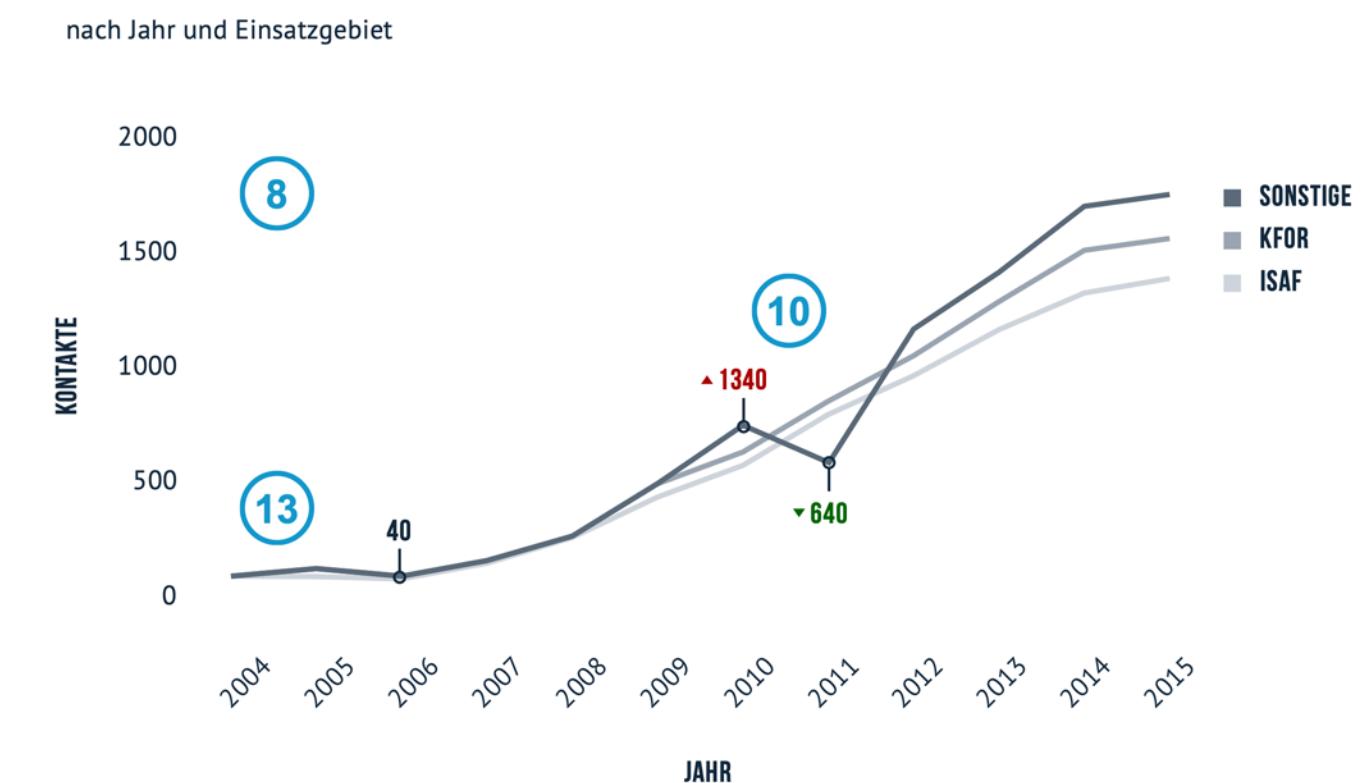
Quelle: xy (c) 2019

Quelle: xy (c) 2019

PTBS-BEHANDLUNGSKONTAKTE (14)



PTBS-BEHANDLUNGSKONTAKTE



Quelle: xy (c) 2019

Quelle: xy (c) 2019

Beispiel Prozesse

Folgende Merkmale sollen bei der Gestaltung von Prozessgrafiken beachtet werden:

1. Textauszeichnungen mit Gold werden nur als Hinterlegung verwendet.
2. Schlichte Illustrationen lockern die Gestaltung grafisch auf.
3. Die Hinterlegungen sind flächig, auf zusätzliche Konturierung wird verzichtet.
4. Auf engem Raum wird die Leserichtung klar durch richtungsweisende Elemente dargestellt.
5. Statusfarben werden nur dezent verwendet um bestimmte Aussagen oder Abschnitte hervorzuheben.



Beispiel Ablaufdarstellungen

Folgende Merkmale sollen bei der Gestaltung von Ablaufgrafiken beachtet werden:

6. Die Informationsgrafik besitzt einen klaren Titel.
7. Das Set an verschiedenen Schriftgrößen ist sparsam eingesetzt.
8. Schlichte Icons lockern die Gestaltung grafisch auf.
9. Kontraste zwischen Form und Typografie wirken grafisch interessant.



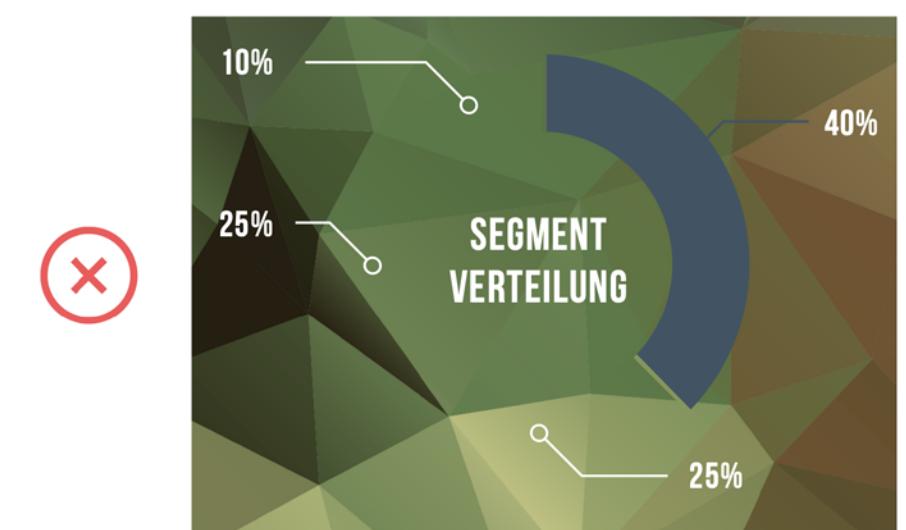
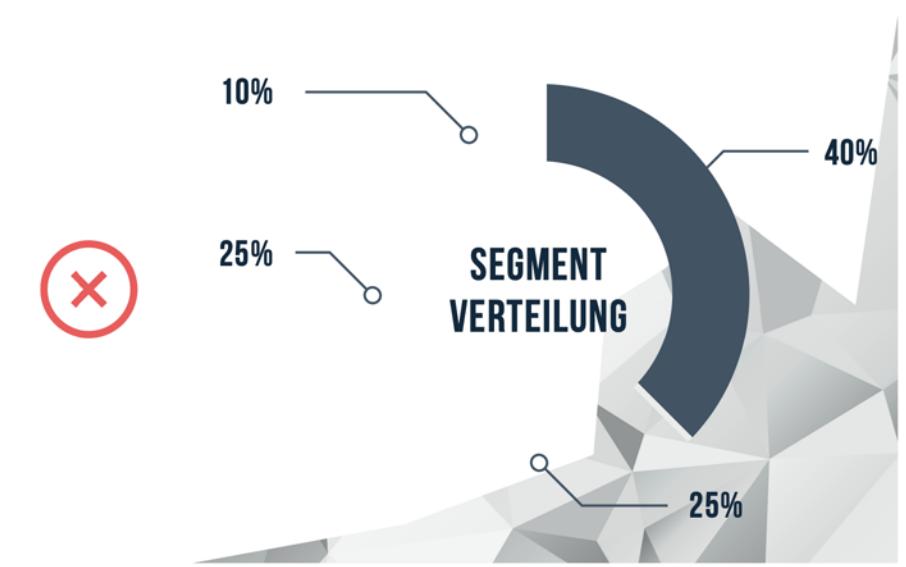
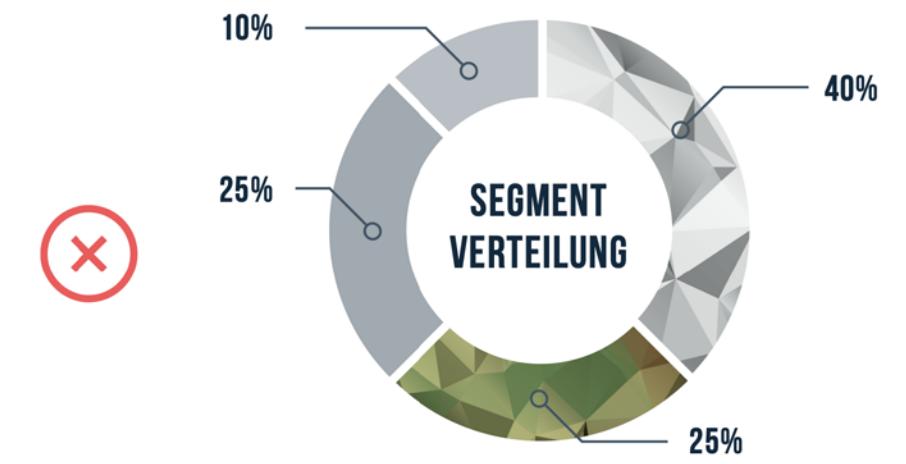
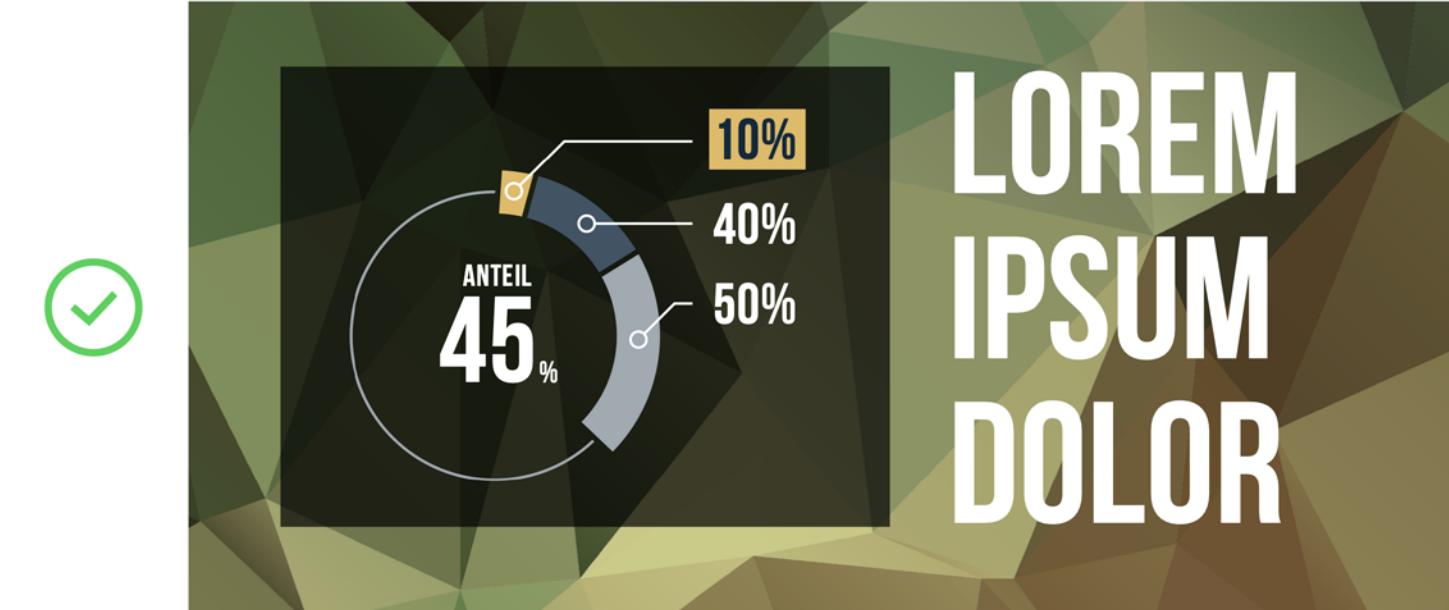
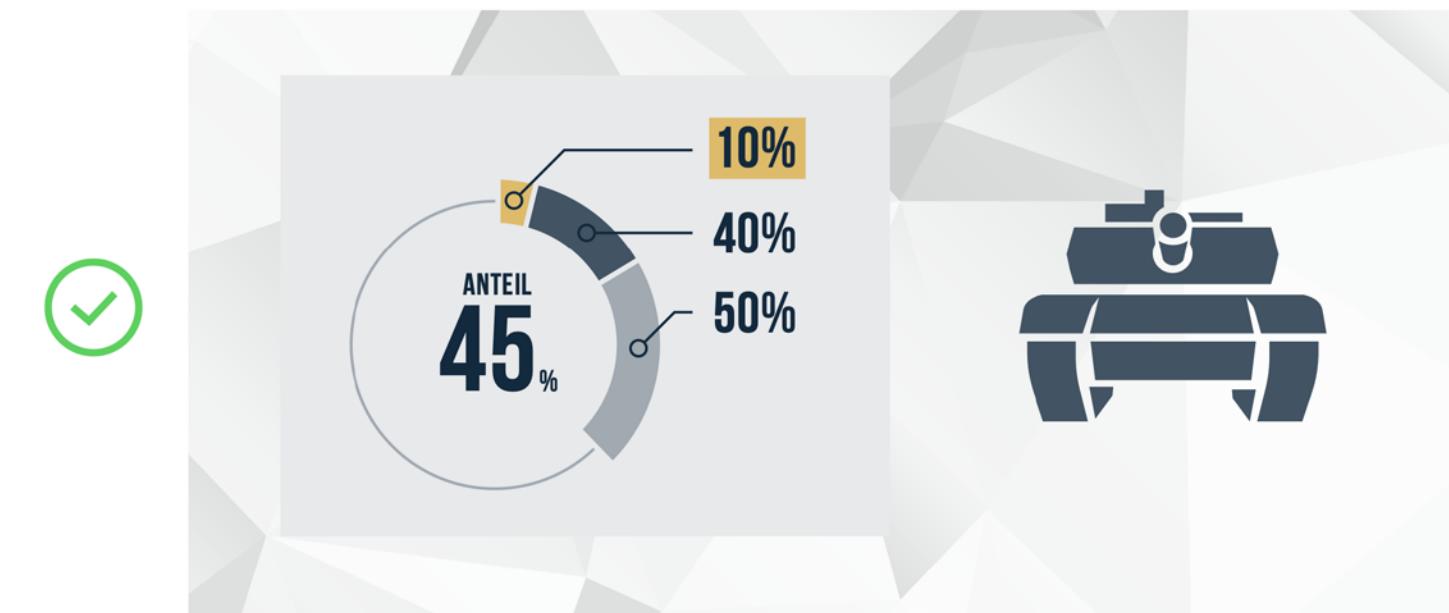
Polygon und Hintergründe bei Infografiken

Das Polygon wird im *CD-Handbuch* als markantes Gestaltungselement vorgestellt. Seine Verwendung im digitalen Bereich erfolgt unter Berücksichtigung der Punkte, die im *CD-Handbuch* aufgeführt werden. [Siehe *CD-Handbuch Seite 22ff.*]

Infografiken können aus gestalterischen Gründen farbige Hintergründe besitzen. Der Kontrast zwischen Flächen und Grafik sollte den Vorgaben entsprechen.

Bei der Verwendung des Polygons sind die Punkte aus dem Bereich *Verwendung des Polygon im Digitalen* zu beachten.

Polygon und Hintergründe bei Infografiken



Signaturen und Stil

Das Kartenmaterial folgt wie alle grafischen Elemente innerhalb eines digitalen Kontextes den Merkmalen der Einfachheit und Klarheit. Die Karten dienen der Darstellung bestimmter Einsätze und Orte und sollten die wesentlichen Informationen klar kommunizieren.

Für die Produktion von Kartenmaterial wurde eine eigene Stilistik definiert. Sie ermöglicht es, trotz unterschiedlicher Einsatzgebiete ein homogenes Erscheinungsbild beizubehalten. Vorlagen für diese Stilistik mit einigen Beispielen liegen der Redaktion als Illustrator-Datei vor.

Grundlegende Elemente für die Materialproduktion

Signaturen



Topografie und Politik



Typografie

Italien	Typo Hauptland (200% Karte) PT Sans, 32px – RGB 40 40 40, #282828
Niger	Typo Unterstützerland (200% Karte) PT Sans, 19px – RGB 100 100 100, #646464
Ägypten	Typo Sekundärland (200% Karte) PT Sans, 19px – RGB 145 145 150, #919196
Italien	Typo Hauptland (100% Karte) PT Sans, 15px – RGB 40 40 40, #282828
Ägypten	Typo Sekundärland (100% Karte) PT Sans, 11px – RGB 145 145 150, #919196
Bamako	Hauptstadt PT Sans, 14px, Versalien – RGB 40 40 40, #282828
Gao	Stadt PT Sans, 13px – RGB 40 40 40, #282828
Sektor Nord	Sektor Name PT Sans, 10px, Kursiv – RGB 40 40 40, #282828
Niger	Flussname PT Sans, 15px, Kursiv – RGB 50 90 135, #325A87
Indischer Ozean	Meer PT Sans, 16px, Kursiv – RGB 50 90 135, #325A87

Beispiel Kartenmaterial

Die grafischen Merkmale, die Auszeichnungen und die Signatur des Kartenmaterials sind festgelegt und sollten den Vorlagen entnommen werden [Vergleiche hierzu Illustrator-Vorlagen der Redaktion]. Folgende Merkmale gelten für die Erstellung von Kartenmaterial:

- Innerhalb der Karten sollten nur die für das Verständnis wesentlichen Informationen abgebildet werden.
- Kartenmaterial hat ein grau-blaues Farbthema.
- Der Farbauftrag ist flächig.
- Beschriftungslinien sollten in Winkeln von 0°, 45° oder 90° gesetzt werden (hier 90°)
- Grenzen, Flüsse und Beschriftungslinien sollten wichtige Informationen möglichst nicht überlagern. Wenn nicht anders möglich, sollten die Texte so geschnitten werden, dass sie eindeutig und lesbar bleiben.
- Legenden sollten immer rechts unten, Minikarten links oben platziert und Einsatzkennungen rechts oben eingefügt werden.
- Signaturen werden wenn möglich links neben die Titel gesetzt, wie etwa neben Städtenamen.
- Zeichen mobiler Gerätschaften sollten einheitlich nach rechts deutend dargestellt werden.



Umgang mit Bildern

Das Bildkonzept dient als Nachschlagewerk zur künftigen Bilderstellung und Bildauswahl auf [bundeswehr.de](#). In komprimierter Form liefert das Bildkonzept einen Überblick über alle relevanten Punkte, die gewährleisten, dass die Qualität und der Stil der Bilder auf allen Seiten einheitlich sind.

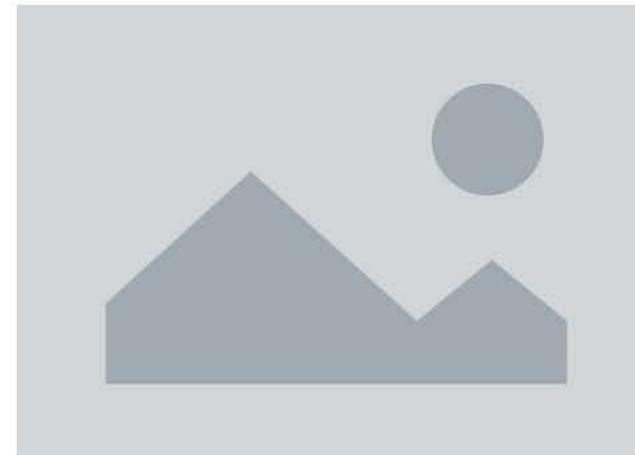
Eine umfangreiche Darstellung zum inhaltlichen und formalen Umgang mit Bildern findet sich im *Bildkonzept der Bundeswehr*.

[Siehe [Bildkonzept als PDF](#)]

Als Ausgangsmaterial werden Bilder im Querformat mit maximaler Auflösung und einer Größe von 3543 × 2362 Pixel im Seitenverhältnis 3:2 erstellt. Aus diesem Format können anschließend Bildausschnitte für jede Bild-Ratio ausgewählt werden. Bei der Bildauswahl sollten sowohl die Formate im Desktop sowie deren Anpassung auf Tablet und Smartphone beachtet werden.

Alle relevanten Information
zum Umgang mit Bildern finden Sie im

BILDKONZEPT DER BUNDESWEHR



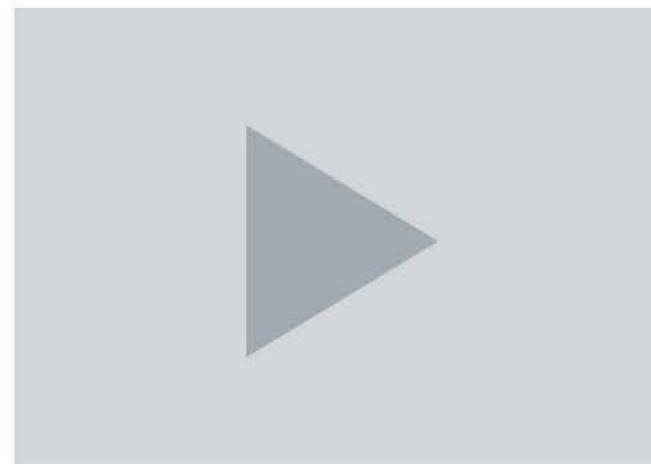
Umgang mit Bewegtbildern

Eine umfangreiche Darstellung zum inhaltlichen und formalen Umgang mit Bewegtbildern findet sich im Bewegtbildkonzept.

[Siehe *Bewegtbildkonzept als PDF*]

Alle relevanten Information
zum Umgang mit Bildern finden Sie im

BEWEGTBILDKONZEPT DER BUNDESWEHR



Responsive Design & Interaktions-Muster

- 31–33 — Grid und Responsive Design

- 31 — Screen-Größen und Raster
- 32 — Aufhängung und Responsivität
- 33 — Bildverteilung und Bild-Ratios

- 34–36 — Interaktions-Muster

- 34 — Grundlegende Merkmale
- 35 — Basis-Elemente und Zustände I
- 36 — Basis-Elemente und Zustände II

- 37–39 — Animationen

- 37 — Prinzipien
- 38 — Verwendung
- 39 — Easings

Grid und Responsive Design: Screen-Größen und Raster

Um eine optimale Darstellung auf verschiedenen Endgeräten zu gewährleisten, werden Module für mindestens drei Screen-Größen speziell gestaltet (1404px, 768px und 320px). Je nach Modulbeschaffenheit müssen weitere anskizziert werden (*vorzugsweise tablet-l, desktop-xl). Ab einer Screen-Breite von 2500px wird das Layout fixiert und links aufgehängt.

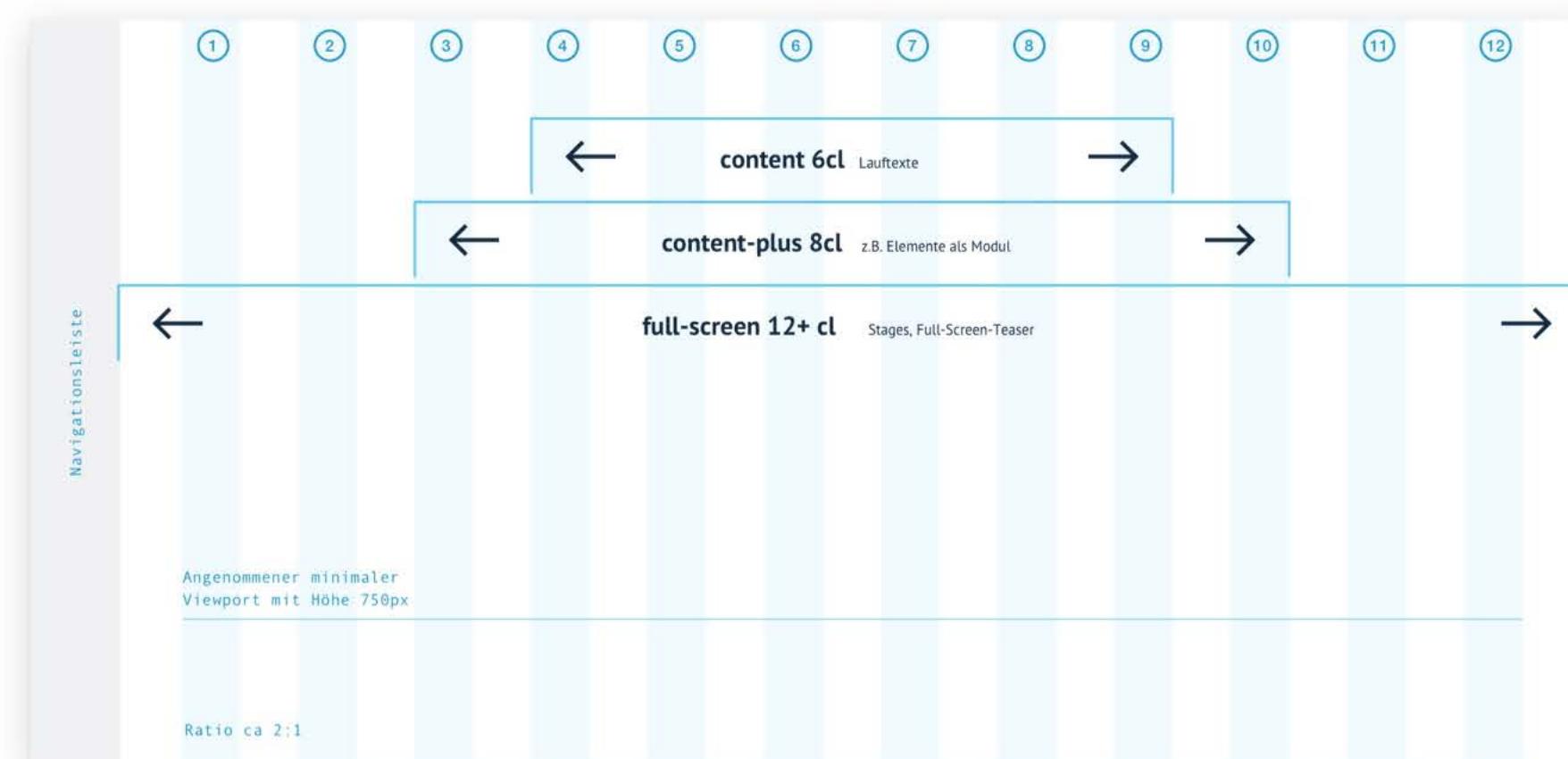
Durch das Responsive Design ändert sich das Aussehen und die Aufhängung bestimmter Elemente nach definierten Mustern. Hierbei sollte neben der Breite auch die Ausdehnung der Ratio beachtet werden (Querformat im Desktop vs. Hochformat auf mobilen Geräten).

Im Frontend sind folgende Breakpoints definiert:

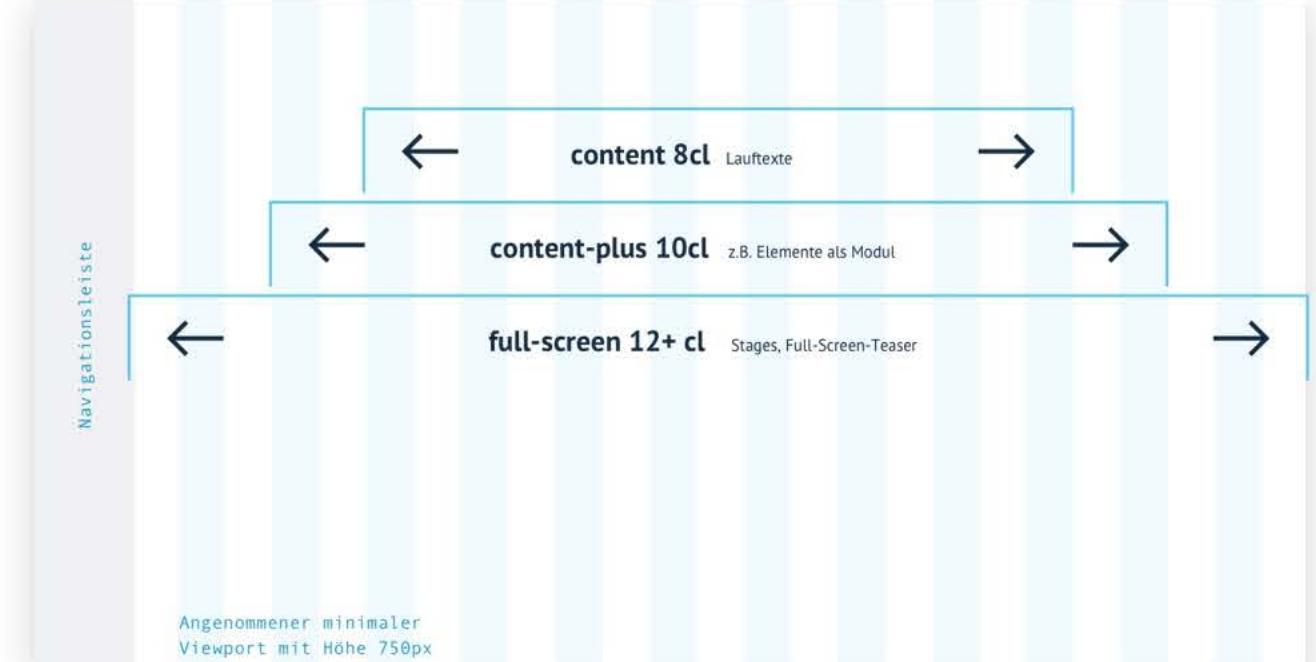
Gerätegrößen	Technische Viewports	Design-Größen
Smartphone	0px ≥ 480px (mobile-p) ≥ 600px (mobile-l) ≥ 657px (mobile-xl)	Design-Größe 360px
Tablet	≥ 768px (tablet-p) ≥ 1024px (tablet-l)	Design-Größe 768px *Design-Größe 1024px
Desktop	≥ 1230px (desktop-m) ≥ 1404px (desktop-l) ≥ 1920px (desktop-xl)	Design-Größe 1404px *Design-Größe 1920px

Grid in verschiedenen Screenbreiten und Aufhängungsbeispiele

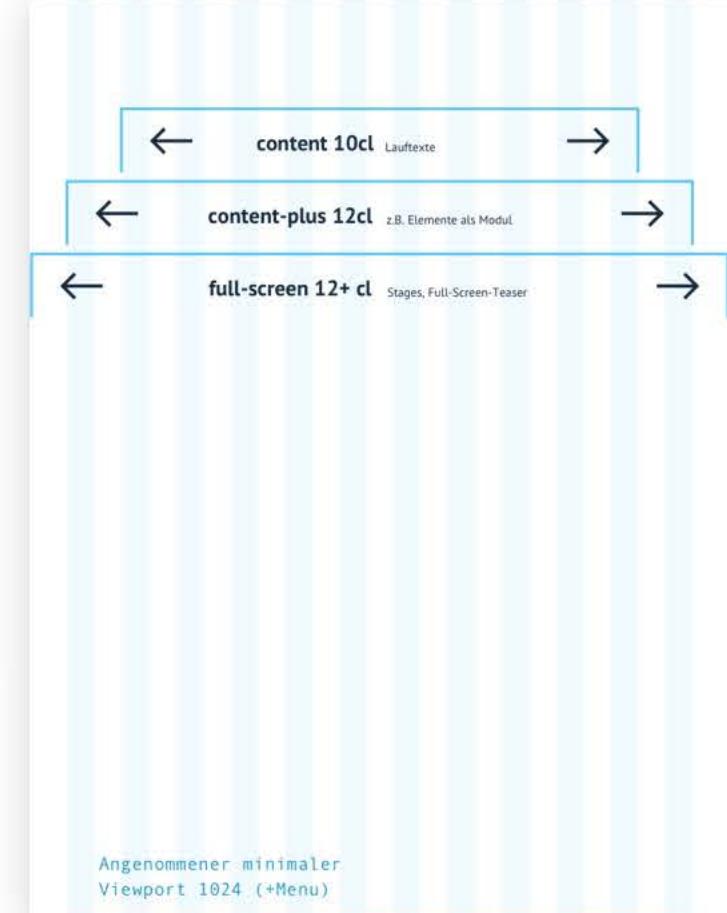
bei 1405–2500 Pixel



Bei 769–1404 Pixel



Bei 361–768 Pixel



Bei 0–360 Pixel



Grid und Responsive Design: Aufhängung und Responsivität

Die Aufhängung von Elementen innerhalb der Sichtbereiche (Viewports) erfolgt nach bestimmten Regeln innerhalb eines zwölfer Rasters. Je nach Gewichtung im Layout werden Elemente dabei zum Beispiel auf vollen acht Spalten aufgehängt (z.B. Desktop: Text von Spalte 4–9) oder auf volle Breite ausgedehnt (z.B. Desktop: Große Teaser).

Je geringer dabei die Breite des Screens wird, desto weniger differenziert werden die Module innerhalb des zwölfer Rasters aufgehängt, sodass es auf Viewports für Smartphones nur eine Aufhängung mit Rand (zwölf Spalten) oder ohne Rand gibt. Für den mobilen Viewport können einige Elemente – je nach inhaltlicher Begründung – individuell auf volle Breite oder mit Außenrändern ausgedehnt werden.

Beispiele für responsives Verhalten einiger Module

Bei 0–360 Pixel



NEUES FÄHIGKEITSPROFIL DER BUNDESWEHR
Der Generalinspekteur der Bundeswehr hat am 3. September 2018 das Fähigkeitsprofil der Bundeswehr unterzeichnet.

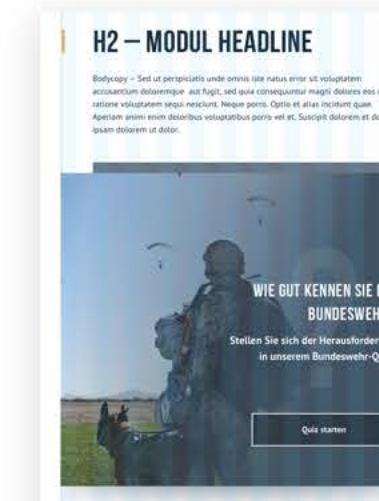
Download
PDF, 10 Seiten, 1,0 MB

GESCHWISTERNAVIGATION FREISTELLER



Zur Übersicht

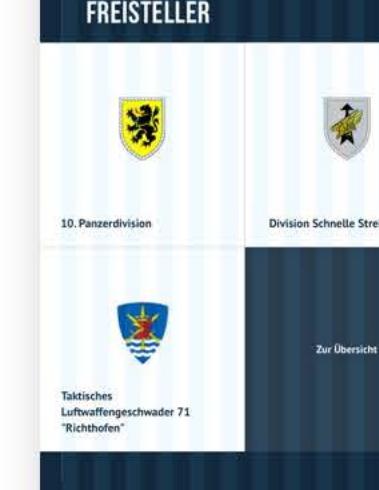
Bei 361–768 Pixel



NEUES FÄHIGKEITSPROFIL DER BUNDESWEHR
Der Generalinspekteur der Bundeswehr hat am 3. September 2018 das Fähigkeitsprofil der Bundeswehr unterzeichnet.

Download
PDF, 10 Seiten, 1,0 MB

GESCHWISTERNAVIGATION FREISTELLER



Zur Übersicht

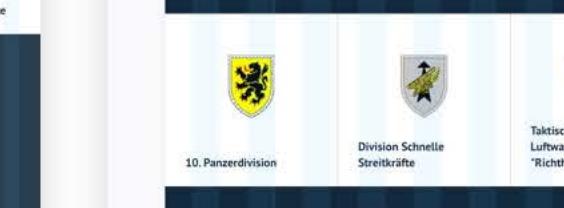
Bei 769–1404 Pixel



NEUES FÄHIGKEITSPROFIL DER BUNDESWEHR
Der Generalinspekteur der Bundeswehr hat am 3. September 2018 das Fähigkeitsprofil der Bundeswehr unterzeichnet.

Download
PDF, 10 Seiten, 1,0 MB

GESCHWISTERNAVIGATION FREISTELLER



Zur Übersicht

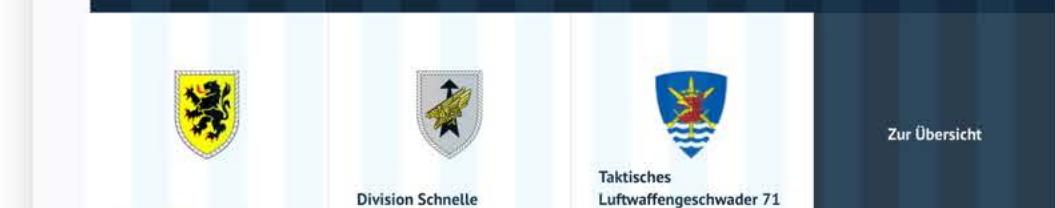
bei 1405–2500 Pixel



NEUES FÄHIGKEITSPROFIL DER BUNDESWEHR
Der Generalinspekteur der Bundeswehr hat am 3. September 2018 das Fähigkeitsprofil der Bundeswehr unterzeichnet.

Download
PDF, 10 Seiten, 1,0 MB

GESCHWISTERNAVIGATION FREISTELLER



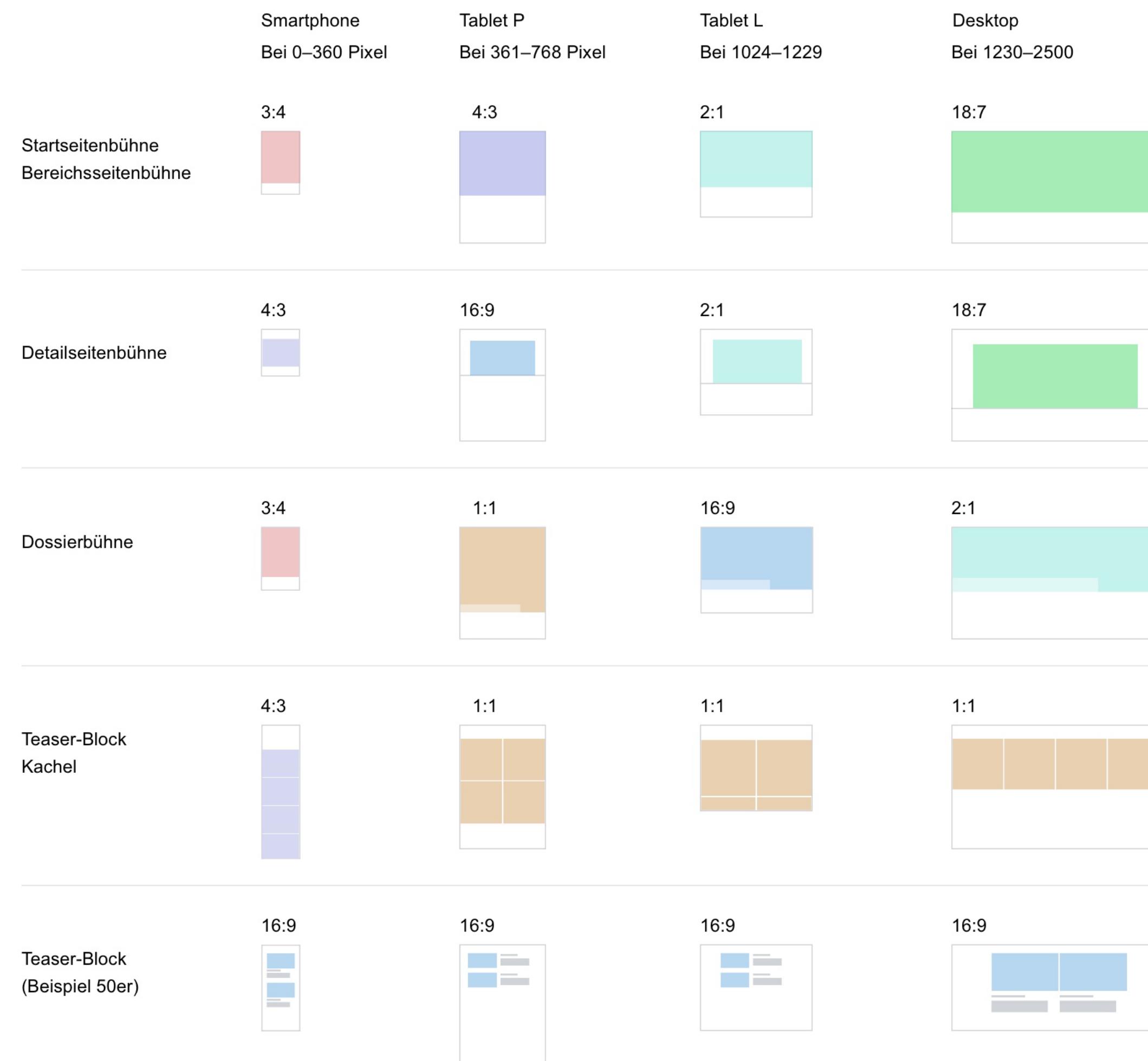
Zur Übersicht

Grid und Responsive Design: Bildverteilung und Bild-Ratios

Neben der Aufhängung und dem Verhalten konkreter Module bestimmt das Konzept des Responsive Design, wie sich Bilder auf verschiedenen Endgeräten verhalten. Je nach struktureller Wichtigkeit werden Bildbereiche dabei kleiner oder größer angelegt.

Um den Nutzerinnen und Nutzern eine ähnliche Erfahrung zu bieten, verhalten sich die Bild-Ratios so, dass sie eine ähnliche Prominenz und Dichte in unterschiedlichen Geräteformaten aufweisen. Bildbereiche etwa, die auf breiteren Screens ein schmales 18:7-Format haben, werden auf hochformatigen Geräten wie Smartphones in einem langen 3:4 dargestellt. Auch wenn mehrere Bilder in einem Viewport dargestellt werden sollen, werden die Bild-Ratios entsprechend den Platzverhältnissen angepasst.

Beispiele für responsives Verhalten von Bildern



Interaktions-Muster: Grundlegende Merkmale

In der digitalen Gestaltung werden bestimmte Interaktions-Muster etabliert und wiederverwendet, um es Nutzerinnen und Nutzern zu ermöglichen, ähnliche Bereiche und Steuerelemente wiederzuerkennen. Dies gilt insbesondere für interaktive Komponenten wie Links, Buttons, Filter, Slider und Formulare.

Die Anzeige von Interaktionsmöglichkeiten und visuellem Feedback (z.B. Fehlermeldungen) sind ebenfalls möglichst ähnlich gehalten (Farben, Animation, Indikatoren usw.).

Zu Gunsten der Barrierefreiheit werden Micro-Interactions immer doppelt kodiert. Auf mögliche Interaktionen wird also zum Beispiel durch Änderung der Farbe und Unterstreichung oder durch Translation und Hinterlegung hingewiesen. Grafische Indikatoren wie Icons bewegen sich immer in eine Richtung, welche die Interaktion andeutet (Icons weiterführender Links bewegen sich nach rechts, das Icon des To-Top-Button bewegt sich nach oben usw.).

Trotz der unterschiedlichen grafischen Beschaffenheit, weisen die Basis-Elemente Gemeinsamkeiten auf, welche den Zustand des Elements ausdrücken. Folgende Merkmale können dabei festgehalten werden:

- Text-Links werden immer mit Icon gekennzeichnet. Wenn Nutzer mit der Maus über den Link fahren, wird dieser zusätzlich unterstrichen (Hover-Zustand).
- Icons befinden sich vor dem Text-Label links
- Bei verlinkten Flächen oder Buttons wird der Hover-Zustand mit einem prägnanten Farbwechsel (hell/dunkel) angezeigt.
- Schalter zeigen ihren selektierten Zustand durch goldene Färbung an
- Bei Listen mit Mehrfachauswahl wird die Anzahl der ausgewählten Einträge durch eine Nummer angezeigt
- Fehlermeldungen werden neben der Farbe Rot durch Typografie oder stärkere Konturierung ausgezeichnet (Fortschritts- und Erfolgsmeldungen können mit Gelb oder Grün gekennzeichnet werden)
- Inaktive Elemente werden „ausgegraut“

Interaktions-Muster: Basis-Elemente und Zustände I

		initial	on-hover	inaktiv	loading	focus	
Buttons	Primary	Height 70 / Typo 22					
	Secondary	Height 70 / Typo 22					
	Teaser	Height 70 / Typo 22					
Dropdowns	Filter-Dropdown	ALLE THEMEN					
		ALLE THEMEN					
		ALLE THEMEN					
Switches	Filter-Buttons	ANPASSEN	ANPASSEN	SCHLIESSEN	SCHLIESSEN	SCHLIESSEN	
	Media-Filter-Buttons	VIDEO	VIDEO	VIDEO	VIDEO	VIDEO	
Links		→ Link					
		→ Link in Liste					
		Lorum Ipsum → In-Tex Link Lorum Ipsum					
Slider		LETZTES	02/06	NÄCHSTE	LETZTES	02/06	NÄCHSTE
		ZURÜCK	WEITER	ZURÜCK	WEITER	ZURÜCK	WEITER

Interaktions-Muster: Basis-Elemente und Zustände II

		initial	on-hover		filled		loading				
Forms	Searchbar	Initial Text		Initial Text		Typed Text		Filled			
		Initial	on-hover	typing	filled	inactiv		Initial	on-hover	selected	
Form-Fields	Flag							Radio-Button			
	Form-Fields False							Checkbox			
	Form-dropdown										
	Initial	on-hover	selected		Initial	on-hover	selected				
Map Marker 3D Kugel					Pins Standort-Modul						
	Map Marker Ausrüstungsbühne				Pins Standort-Modul						
	Map Marker Image-Map				Cluster Standort-Modul						
					Map Navigation Standort-Modul						

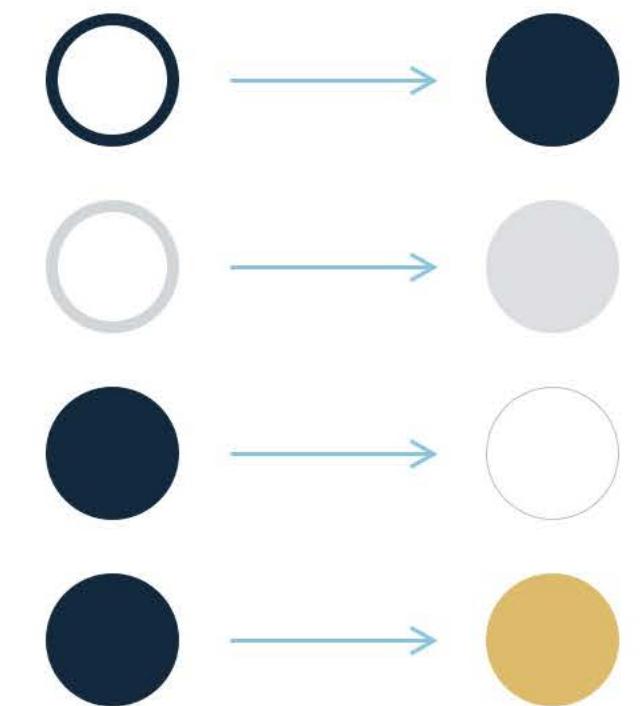
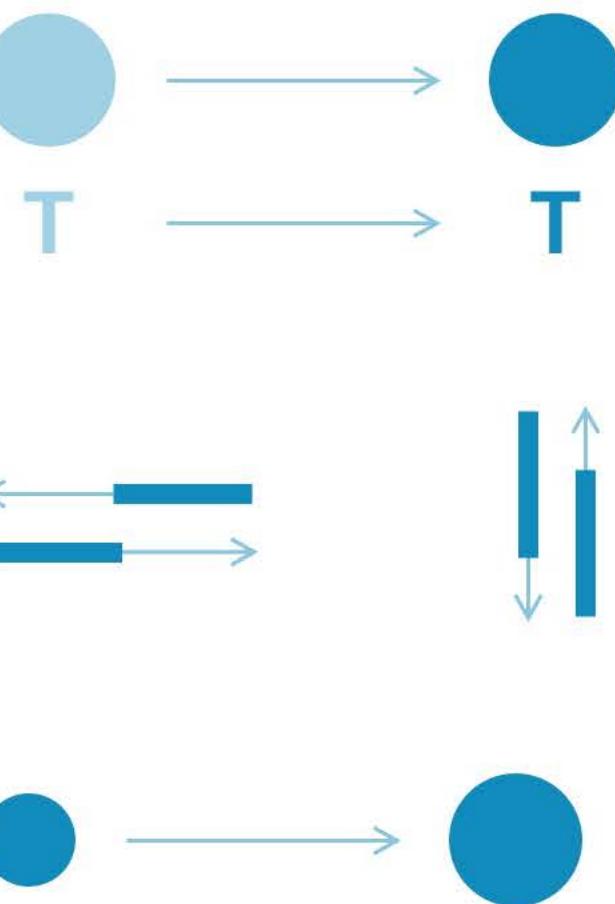
Animation: Prinzipien

Dem grundlegenden grafischen Stil der neuen [bundeswehr.de](#) folgend, werden die Animationen durch Einfachheit und Klarheit charakterisiert. Sie interpretieren das Corporate Design der Bundeswehr und verleihen den digitalen Produkten ein zusätzliches identitätsstiftendes Merkmal. Animationen helfen dem Nutzer zudem, bestimmte Bereiche miteinander zu verbinden, inhaltliche Sektionen zu erkennen und Micro-Interactions zu erahnen. Das Animationskonzept setzt sich zusammen aus folgenden Mitteln:

- Translationen in der Vertikalen und Horizontalen
- Skalierungen
- Transparenz-Blenden für flächige Elemente und Texte
- Farb-Blenden für flächige Elemente und Interaktionszustände
- Alle Animationen sollten non-linear,
also mit Easing angelegt werden [Siehe Seite f.]

Vermieden werden sollten vor allem sehr schnelle, sehr drastische oder metaphorische Animationen, wie etwa Überdrehungen, Farbflackern, Verfremdung von Zeichen und Wörtern oder Bounce-Effekte.

Animationsprinzipien



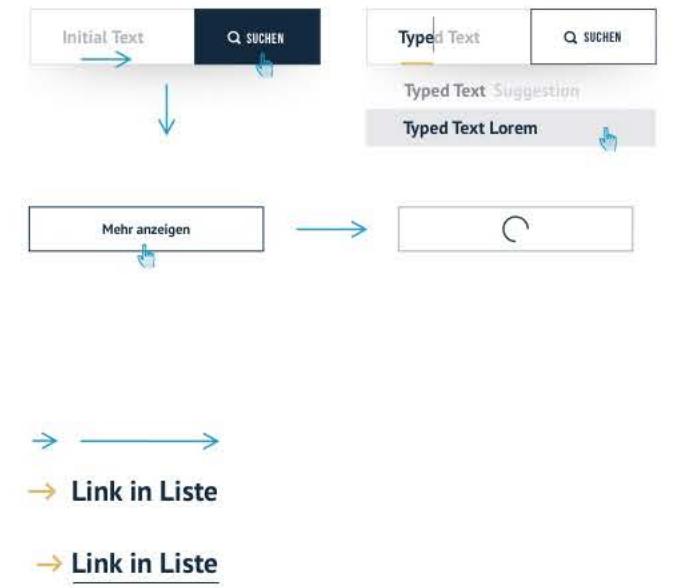
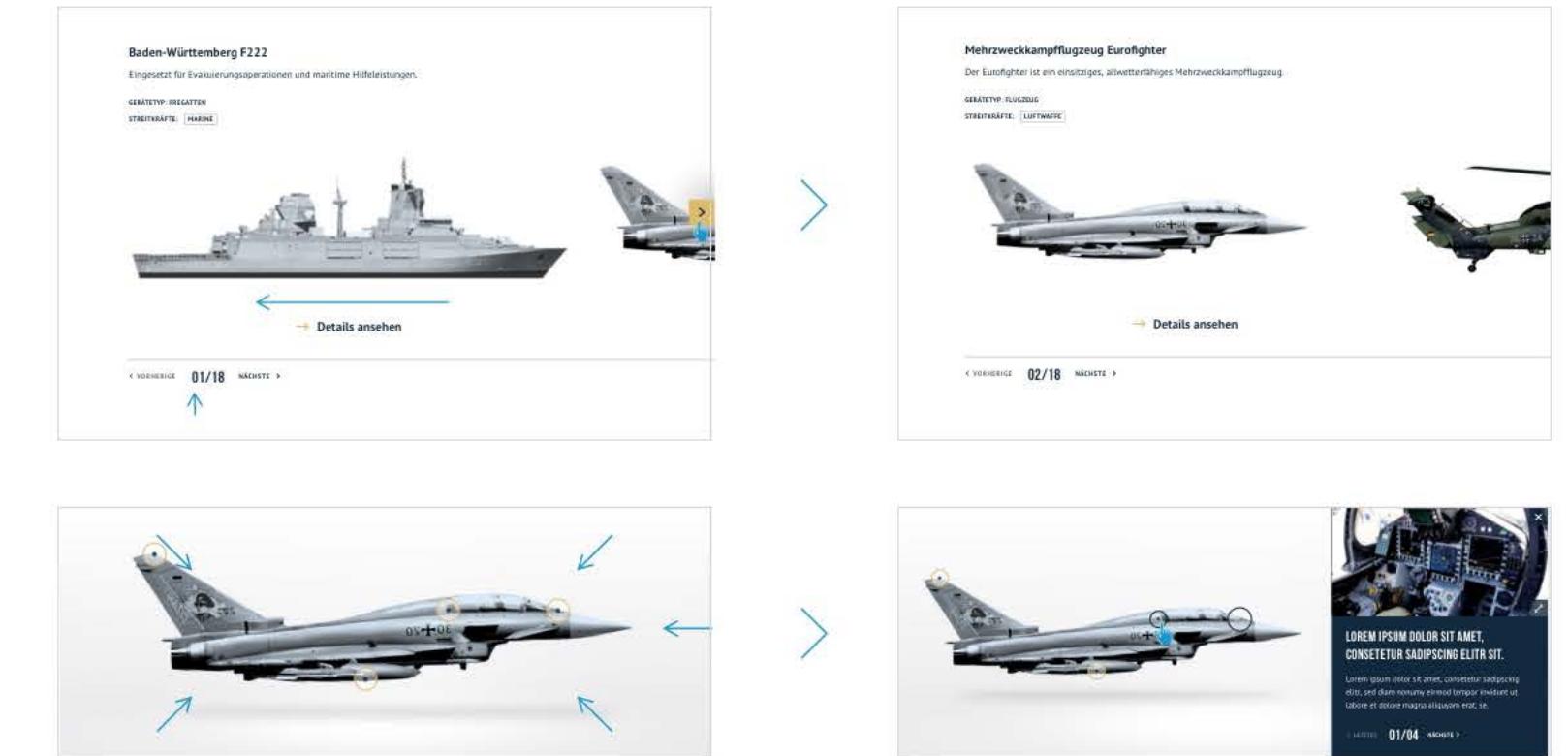
Animation: Verwendung

Animationen können generell in zwei Bereiche unterteilt werden:

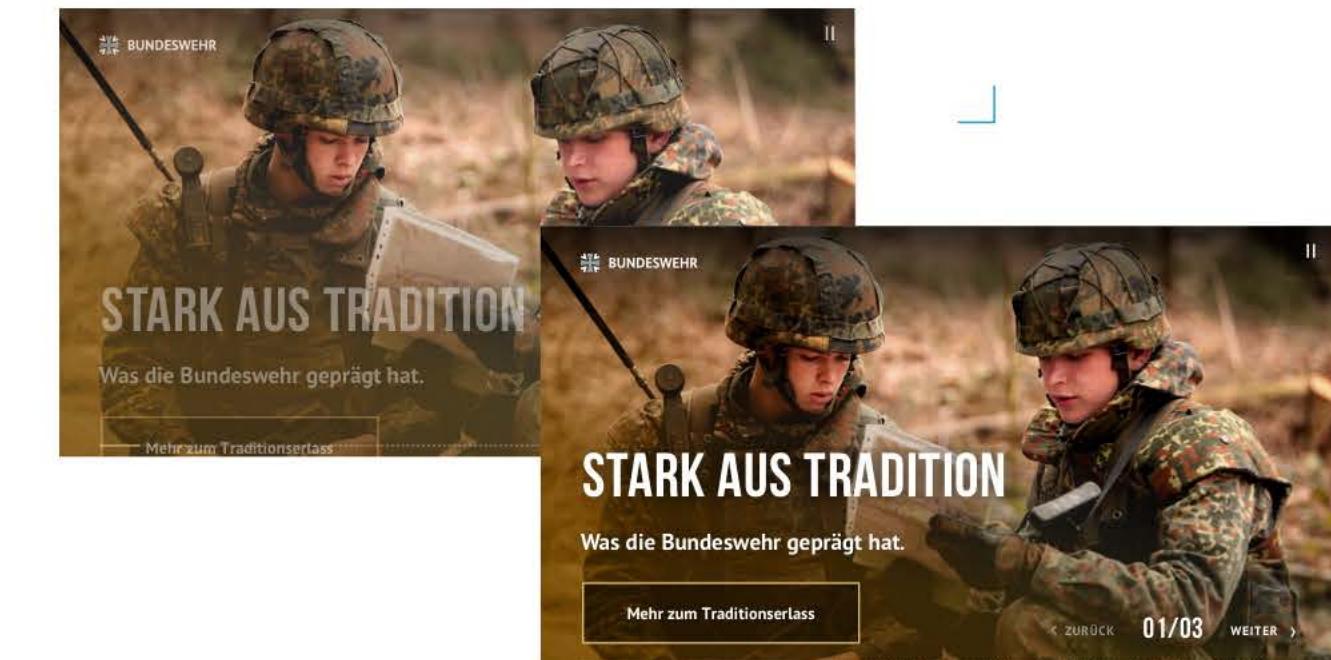
Auf Interaktionselemente angewandt, machen sie Abläufe und Zustände dieser Elemente sichtbar und nachvollziehbar. Gute Beispiele finden sich hier in der Kennzeichnung von unterschiedlichen Links, der horizontalen Bewegung im Slider, dem Auffahren des Hotspot-Moduls, dem Verhalten des Type-Ahead oder im Loader des Mehr-Anzeigen-Buttons.

Animation von Modulen schaffen einen sinnvollen Aufbau und steuern gezielt die Aufmerksamkeit des Nutzer innerhalb von Sektionen oder Seiten. Prominente Beispiele sind hier die Startseitenbühne, die 3D-Weltkugel, die Großen Teaser und das Faktenmodul.

Animation von Interaktionen



Animation von Modulen



Animation: Easings

Die Benutzung von bestimmten Easings sorgt dafür, dass Bewegungen natürlicher und mit Spannung ausgeführt werden. Alle Animationen sollten sich nach den folgenden Easing-Vorgaben richten, um ein einheitliches Bild zu ergeben. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass Bewegungen mit einer leichten Beschleunigung ein- bzw. Entschleunigung ausgeleitet werden (flache S-Kurve).

Folgende CSS transition- und animation-properties wurden dazu festgelegt:

```
-webkit-transition: all XXXXms cubic-bezier(0.785, 0.005, 0.230, 1.000);
-moz-transition: all XXXXms cubic-bezier(0.785, 0.005, 0.230, 1.000);
-o-transition: all XXXXms cubic-bezier(0.785, 0.005, 0.230, 1.000);
transition: all XXXXms cubic-bezier(0.785, 0.005, 0.230, 1.000); /* custom */

-webkit-transition-timing-function: cubic-bezier(0.785, 0.005, 0.230, 1.000);
-moz-transition-timing-function: cubic-bezier(0.785, 0.005, 0.230, 1.000);
-o-transition-timing-function: cubic-bezier(0.785, 0.005, 0.230, 1.000);
transition-timing-function: cubic-bezier(0.785, 0.005, 0.230, 1.000); /* custom */
```

Easing-Kurve für Animationen

