

# Illustratieset klimaat



Illustratieset klimaat  
Versie 2.0 december 2020  
Voor gemeenten, provincies, waterschappen,  
Rijksoverheid en publiek-private klimaatinitiatieven.

## Inhoudsopgave

Hoe kun je de illustratieset klimaat gebruiken? .....	3
Kleurgebruik .....	4
Karakters .....	6
Landschappen: plat vs. perspectief .....	13
Achtergronden .....	17
Iconen .....	18
Animatie .....	19
Illustratieset .....	22
Voorbeelden .....	53
Contactgegevens .....	59

## Hoe kun je de illustratieset klimaat gebruiken

De illustratieset klimaat is een verzameling van elementen die vaak in klimaatvisuals, animaties en infographics voorkomen. De set is bedoeld voor ontwerpers die werken in opdracht van gemeenten, provincies, waterschappen, Rijksoverheid en publiek-private klimaatinitiatieven.

De illustratieset klimaat heeft een neutrale maar herkenbare stijl, zodat ze vanuit verschillende huisstijlen kan worden gebruikt. De herkenbaarheid zit hem vooral in de geometrische en speelse vormtaal en het pastel kleurenpalet. Dit geeft de stijl een heldere en positieve uitstraling. De stijl kan aangepast worden naar de huisstijl van de opdrachtgever, bijvoorbeeld qua kleur of iconenstijl (lees hierover meer in de hoofdstukken Kleurgebruik en Iconen).

De illustratieset heeft twee doelen:

- Het werk van ontwerpers makkelijker maken.
- Zoveel mogelijk eenheid en herkenbaarheid in uitingen creëren.

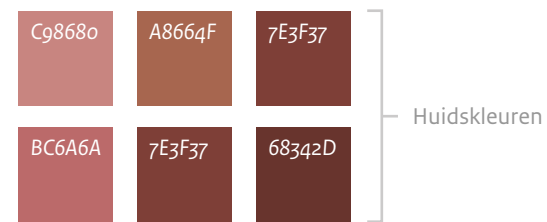
Zo maken we samen de klimaattransitie zo zichtbaar mogelijk.

## Kleurgebruik

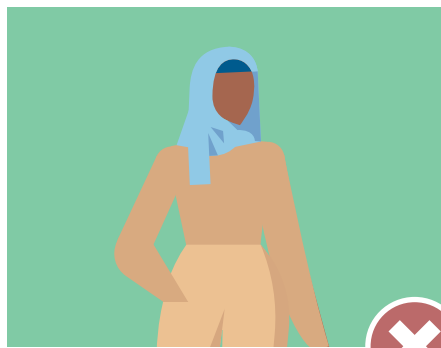
Voor de klimaatstijl is een kleurenpalet bepaald (afbeelding 1.0). Het kleurenpalet is pastel, bestaande uit vijf basiskleuren: blauw, groen, beige/bruin, grijs (boven) en drie huidskleuren (onder). Deze kleuren hebben allemaal verschillende tinten, zowel donkere als lichte tinten. De stijl heeft een heldere en positieve uitstraling. Daarom worden er alleen zachte en frisse kleuren gebruikt.

Niet alle kleuren kunnen zomaar gecombineerd worden. Het is belangrijk dat de kleurcontrasten sterk genoeg zijn, zodat de silhouetten van de illustraties scherp blijven en de teksten goed leesbaar zijn. Zie afbeelding 1.1 voor voorbeelden van zwak en sterk kleurcontrast.

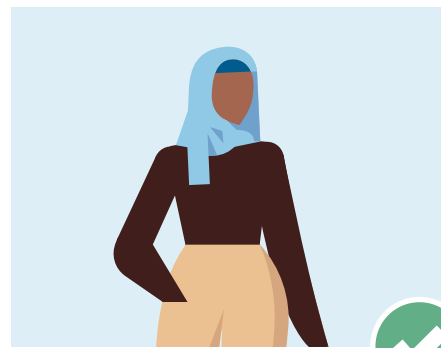
Probeer niet teveel kleuren te combineren in één illustratie-element. Gebruik voor een gebouw bijvoorbeeld alleen kleuren uit de groep blauwe tinten, of gebruik voor een outfit van een karakter één lichte kleur en één donkere kleur. Zo blijven de illustraties rustig voor het oog.



Afbeelding 1.0



Afbeelding 1.1



### Variatie op het kleurenpalet

Het kleurenpalet staat niet vast. Je kunt kleuren van de opdrachtgever toevoegen die passen bij het pastel kleurenpalet. Hierbij is het ook belangrijk te letten op kleurcontrast. In afbeelding 1.2 zie je bijvoorbeeld de kleur paars: niet onderdeel van het kleurenpalet, maar het is wel een pastelkleur met genoeg kleurcontrast.

Mocht je gebruik willen maken van een sterke, gesatureerde kleur (afbeelding 1.3), dan is het raadzaam deze kleur alleen te gebruiken als signaalkleur. Hiermee kan je bijvoorbeeld de kijkrichting bepalen door een element uit te lichten (het oranje document). Veelvuldig gebruik van sterk gesatureerde kleuren past niet binnen het pastel kleurenpalet. Wees daarom spaarzaam met het gebruik hiervan.

#### Let op!

- Zorg voor teksten met een kleurcontrast van 4,5:1 en controleer de illustraties met bv de Colour Contrast Analyser.
- Zorg voor voldoende kleurcontrast zodat de silhouetten van de illustraties scherp blijven en de teksten goed leesbaar zijn.
- Zorg de de kleuren met elkaar in harmonie zijn. Combineer niet teveel kleuren in een illustratie-element.



Afbeelding 1.2

Afbeelding 1.3



## Karakters

Er zijn karakters beschikbaar voor een man, een vrouw, een oudere man, een oudere vrouw en een kind (afbeelding 2.0). De karakters hebben allemaal een elegant silhouet en staan in natuurlijke, comfortabele houdingen.



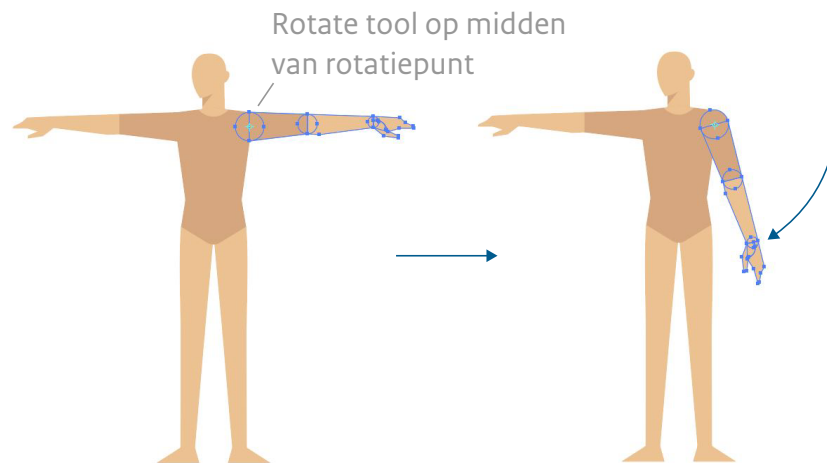
Afbeelding 2.0

## De opbouw

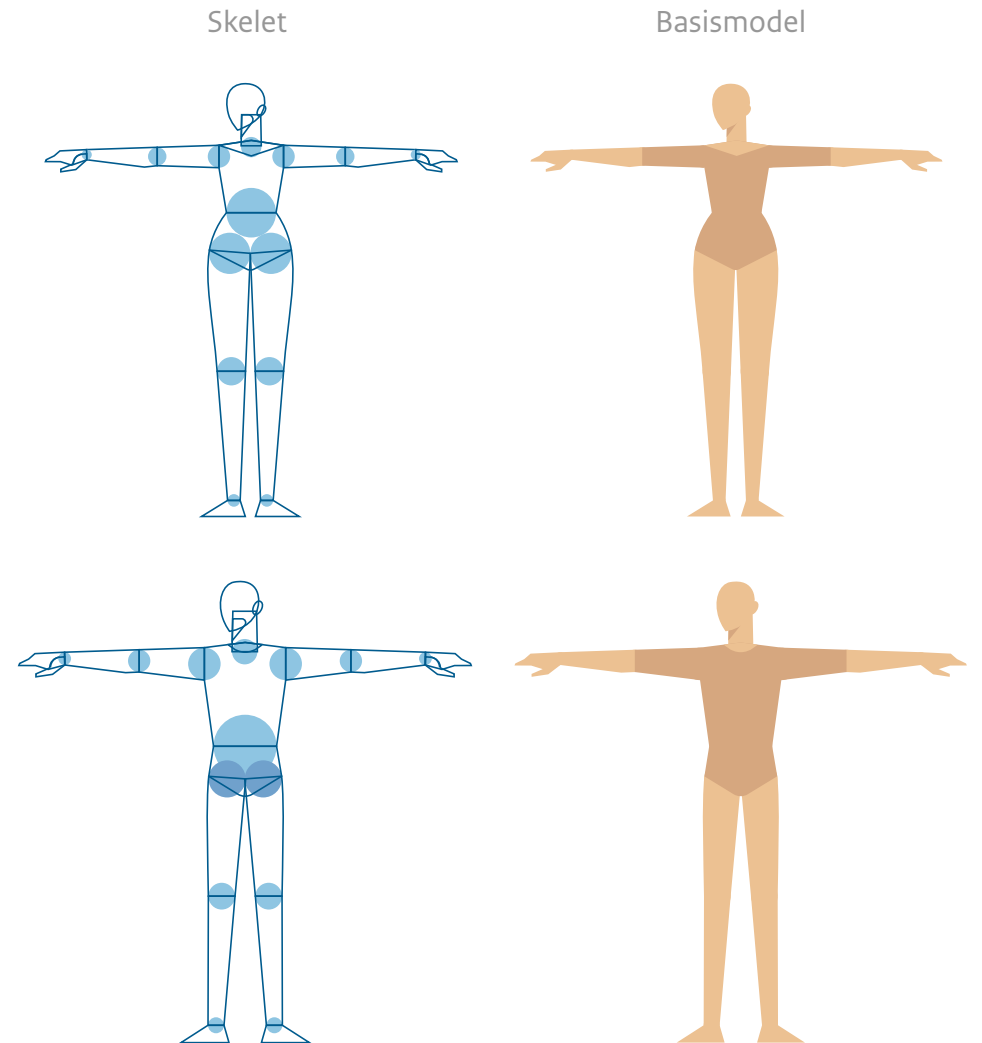
Deze karakters hebben allemaal een onderliggend 'skelet' (afbeelding 2.2). De karakters zijn zo ontworpen dat ze gemakkelijk een andere houding aan kunnen nemen, zonder dat daar nieuwe illustraties voor gemaakt hoeven te worden. De knieën, heupen, torso, polsen, ellebogen, schouders en nek hebben een rotatiepunt.

Om een ledemaat te kunnen roteren (positioneren) moeten de volgende stappen gedaan worden in Adobe Illustrator (afbeelding 2.1):

- Selecteer het ledemaat.
- Gebruik de *Rotate Tool* (druk op 'R') in Illustrator en plaats dit op het midden van het gewenste rotatiepunt.
- Roteer vervolgens het ledemaat tot de gewenste positie is gevonden.



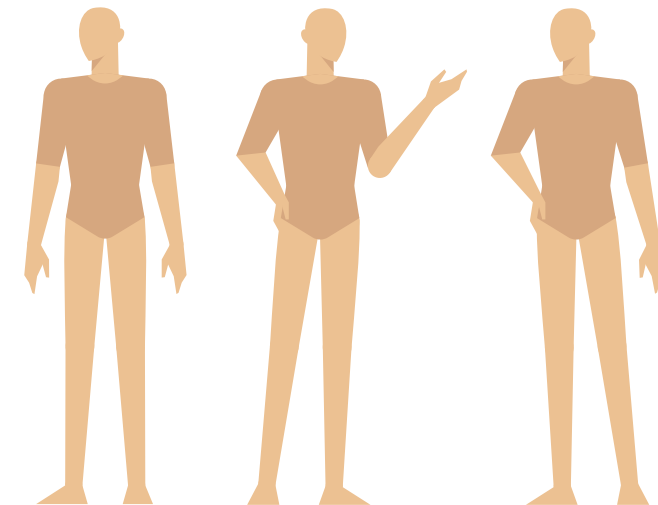
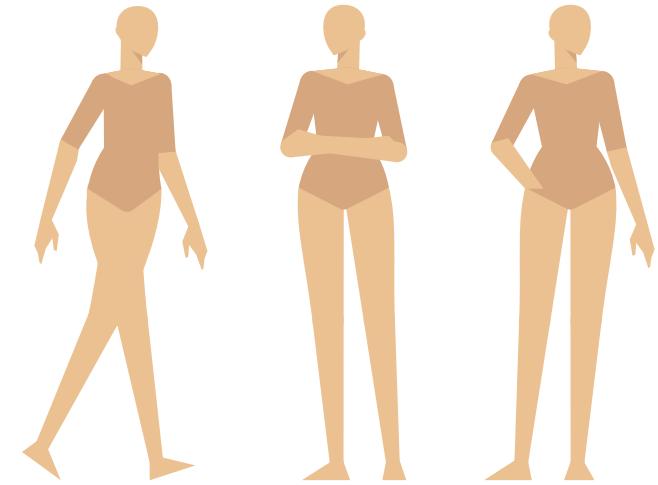
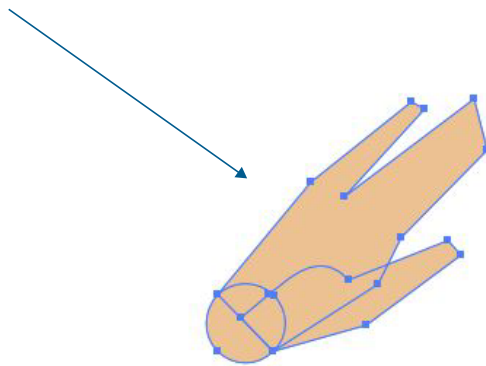
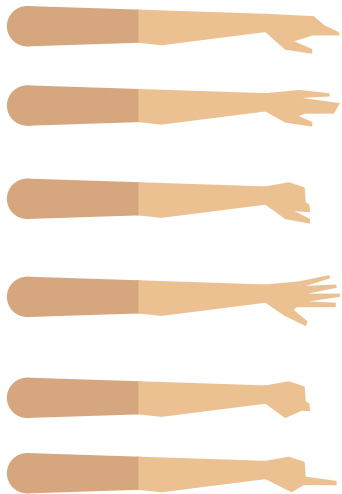
Afbeelding 2.1



Afbeelding 2.2

In afbeelding 2.5 zie je voorbeelden van gepositioneerde karakters (meer vind je in de illustratiebibliotheek). Om een echt 'natuurlijke houding' te krijgen, moeten de armen, benen en voeten naderhand soms nog een beetje aangepast worden, bijvoorbeeld door de bovenarm korter te maken, zodat er meer diepte ontstaat.

Er zijn ook handen in verschillende houdingen ontworpen (afbeelding 2.3), deze kunnen verwisseld worden. Als je een bepaalde hand-houding mist, dan kan met de *Pen Tool* (druk op 'P' in Illustrator) eenvoudig een extra hand gemaakt worden: geometrisch en met zo min mogelijk 'anchor points', zoals te zien in afbeelding 2.4.



Afbeelding 2.3

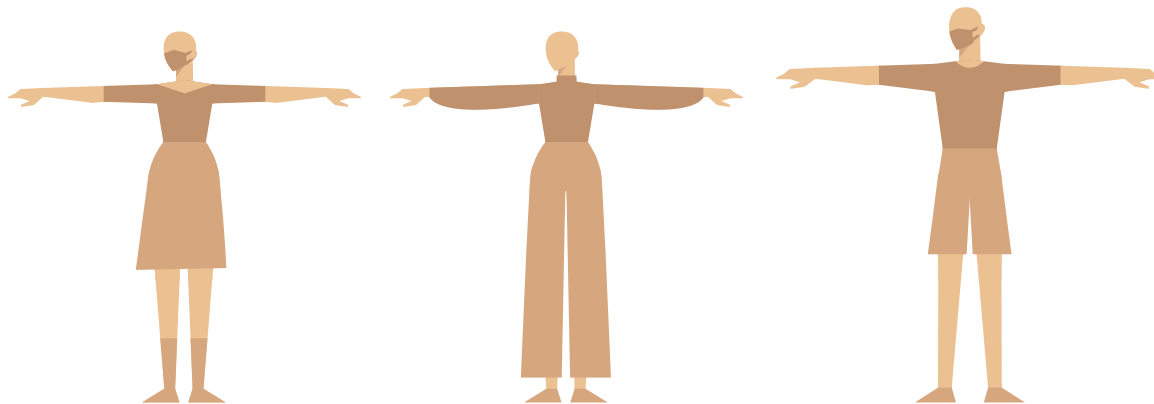
Afbeelding 2.4

Afbeelding 2.5



Vervolgens kun je deze skeletten aankleden met verschillende kapsels en outfits (afbeelding 2.6, meer vind je in de illustratiebibliotheek). Hiervoor kan je een van de standaard-outfits gebruiken, of zelf outfits maken: de outfits zijn geometrisch en bestaan uit zo min mogelijk anchor points. Hou de aankleding van de karakters zo simpel mogelijk: bouw de kapsels en outfits op uit simpele vormen met zo min mogelijk anchor points en probeer zoveel mogelijk binnen één kleurgroep te blijven (geen roze shirt en groene broek), of combineer één lichte en één donkere kleur.

Er zijn een aantal aangeklede karakters in verschillende houdingen ontwikkeld (afbeelding 2.7, meer vind je in de illustratiebibliotheek). Deze kun je zo gebruiken.



Afbeelding 2.6



Afbeelding 2.7

Ook kun je voorwerpen toevoegen, zoals een rolstoel, een smartphone, een stapel documenten, een stoel of een tafel (zie illustratiebibliotheek). Wanneer je veel karakters bij elkaar zet (afbeelding 2.8), zorg er dan voor dat het silhouet van de illustratie niet te rommelig wordt. Pas zo nodig de kleuren en de vormen aan. Hou de vorm (ook als de illustratie uit meerdere karakters bestaat) zo simpel mogelijk.

Afbeelding 2.8



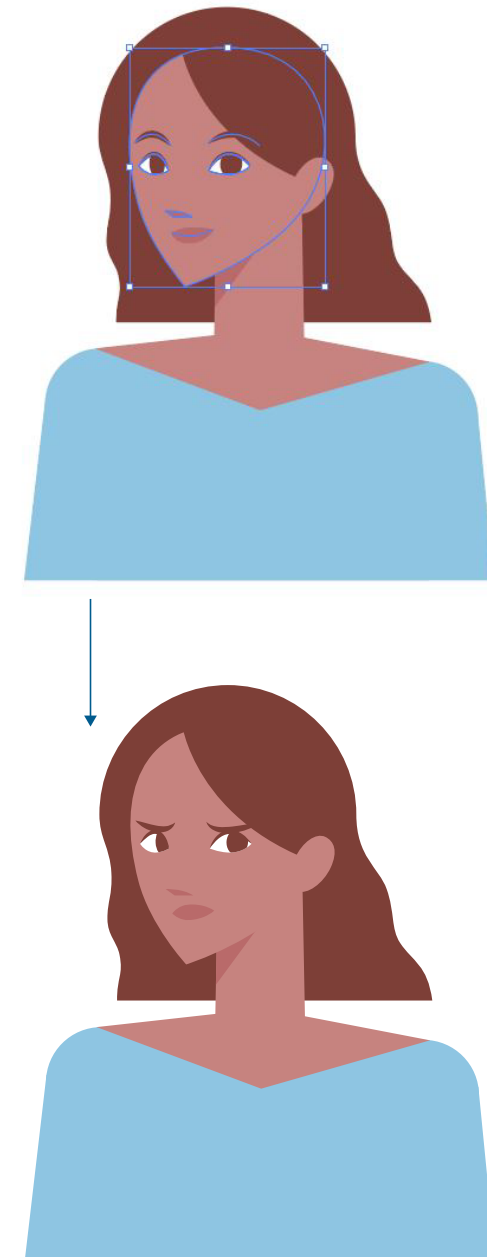
## Close-up gezichten

Voor de vrouw en de man zijn gezichten ontwikkeld voor situaties waarbij het belangrijk is emotie te tonen (afbeelding 2.9). Voeg alleen gezichten toe bij een close-up van een karakter.

Er zijn een aantal emoties gevisualiseerd als voorbeeld. Gebruik één van deze emoties of maak zelf een nieuwe: de ogen, wenkbrauwen en mond zijn eenvoudig te manipuleren. De mond en wenkbrauwen bestaan uit één stroke die aan te passen is. De irissen kunnen verplaatst worden door de *Direct Selection Tool* te gebruiken (druk op 'A' in Illustrator) en deze vervolgens te verplaatsen (afbeelding 2.10).



Afbeelding 2.9



Afbeelding 2.10

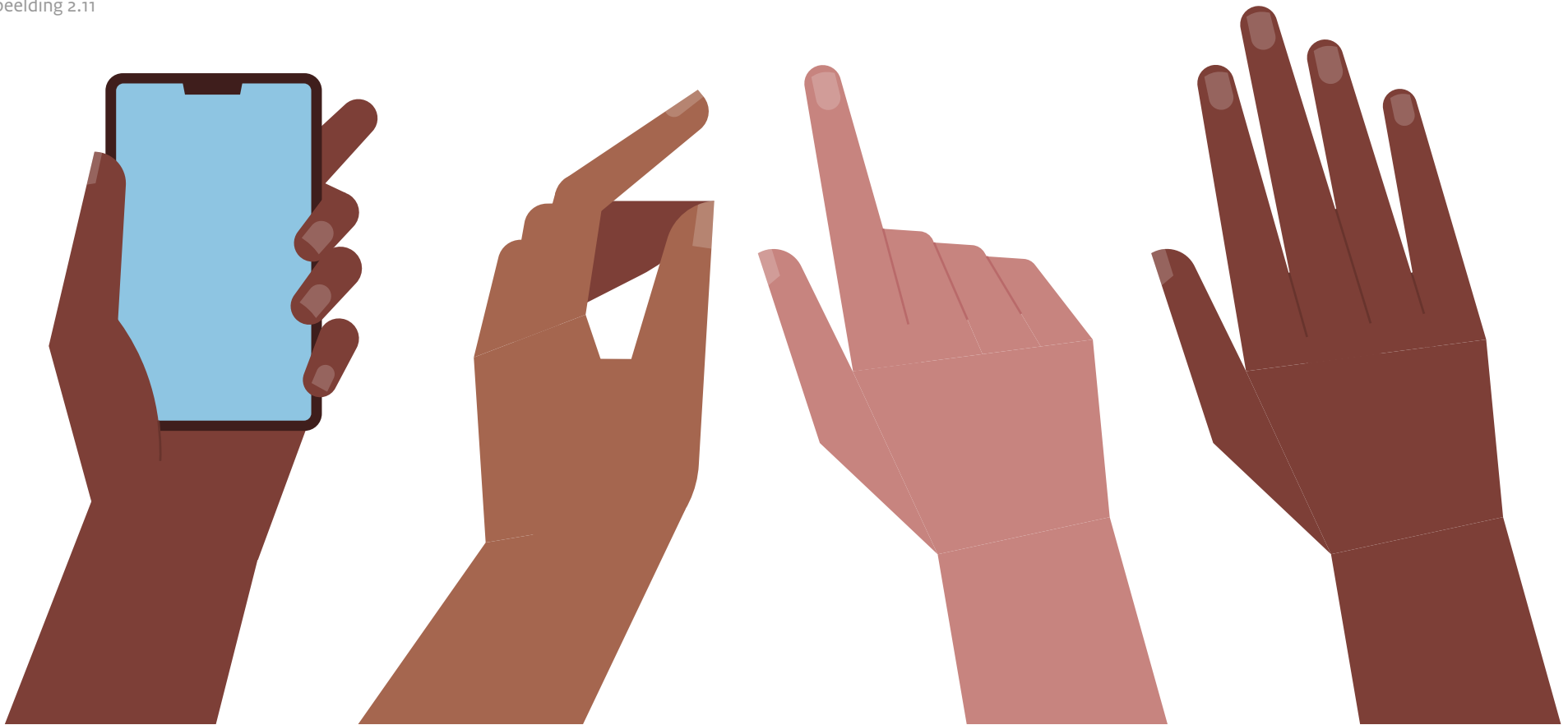
## Ingezoomde handen

Ten slotte zijn er ook ingezoomde handen. Gebruik deze handen wanneer er bijvoorbeeld alleen een smartphone of document in beeld komt, zoals te zien in afbeelding 2.11.

### Let op!

- Zorg voor diversiteit bij de karakters! Maak gebruik van de verschillende huidskleuren, leeftijden, en voorwerpen zoals de rolstoel.
- Wanneer je veel karakters bij elkaar zet, zorg er dan voor dat het 'silhouet' van de illustratie simpel blijft. Pas zo nodig de kleuren en de vormen aan.
- Gebruik gezichten alleen bij close-ups.
- Wanneer karakters te zien zijn in een landschap, gebruik dan miniaturen.

Afbeelding 2.11



## Landschappen: plat vs. perspectief

In illustraties worden vaak landschappen gevisualiseerd. Deze landschappen kun je op verschillende manieren in beeld brengen, afhankelijk van het doel van het beeld.

### Plat

De meest schematische vorm is plat (afbeelding 3.0). Deze vorm is geschikt om op een overzichtelijke manier een landschap te laten zien, zonder al te veel detail in de individuele elementen. Goed te combineren met veel tekst en andere visualisaties, zoals grafieken.

Past qua vorm het beste bij infographics, maar kan ook gebruikt worden als 'kaart' in een animatie.

De gebouwen hebben in deze vorm een rechte onderkant en maken gebruik van hooguit twee kleuren: een hoofdkleur en een schaduwkleur. De gebouwen zijn dus altijd deels vanaf de zijkant te zien.

Afbeelding 3.0



### *Uitgezoomd perspectief*

Deze vorm (afbeelding 3.1) is geschikt om op een speelse en aantrekkelijke manier een landschap te tonen, waarbij weinig uitleg en tekstuele informatie nodig is. Dit is met name goed voor animatie.

Gebouwen worden gemaakt in een vrije vorm van 3D. Dit wekt de illusie van een driedimensionaal beeld, zonder dat het perspectief klopt. De lijnen worden op het oog getrokken, waardoor de illustraties hier en daar scheef lijken te zijn. Dit geeft de illustraties een speels uiterlijk. Daarnaast maakt dit het makkelijker om nieuwe gebouwen te maken, omdat je geen

rekening hoeft te houden met een isometrisch schema of realistisch perspectief.

Het detailniveau van de gebouwen op uitgezoomd perspectief niveau is niet veel hoger dan de gebouwen van de platte stijl. Vaak hebben de gebouwen een aantal raampjes en een deurtje. De hoeveelheid kleuren gaat wel omhoog: drie tot vier. Dit is gedaan omdat de vorm van deze gebouwen wat complexer is. Om dit goed weer te geven heb je meer kleuren nodig.

Afbeelding 3.1



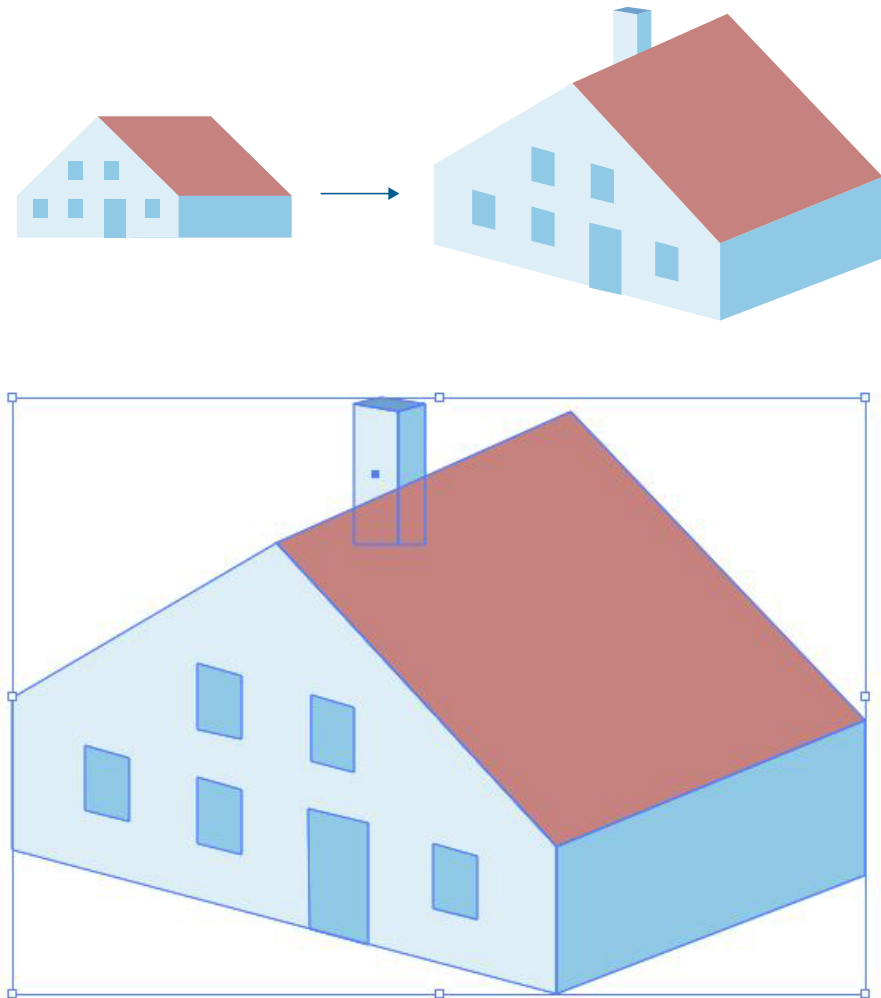
### *Ingezoomd perspectief*

Deze vorm is geschikt om in een animatie een gedetailleerde scene naar te zetten (afbeelding 3.2). Deze gebouwen worden ook gemaakt in de 'vrije vorm van 3D', maar met een hoger detailniveau dan van het uitgezoomde perspectief. Denk aan lichtreflectie op ramen, meer ramen en deuren, etc. Daarnaast kunnen in deze vorm ook hele andere dingen weergegeven worden, bijvoorbeeld een woonkamer of een keuken.

Afbeelding 3.2



Je kunt één van de gebouwen gebruiken die al ontworpen zijn (zie illustratie bibliotheek voor meer), maar het is ook mogelijk zelf een gebouw te maken. De gebouwen worden allemaal op een simpele manier opgebouwd: alle vlakken van de gebouwen bestaan uit geometrische vormen die met de pentool in illustrator met zo min mogelijk anchor points opgebouwd worden, zoals je kan zien in afbeelding 3.3.



#### Let op!

- Combineer geen plat met perspectief.
- Zorg ervoor dat er niet teveel detail op een klein stuk te zien is.
- Houdt rekening met het silhouet van illustratie: niet teveel details en verschillende kleuren op een klein oppervlak.
- Zorg ervoor dat illustraties netjes uitgeknipt en afgesneden worden!



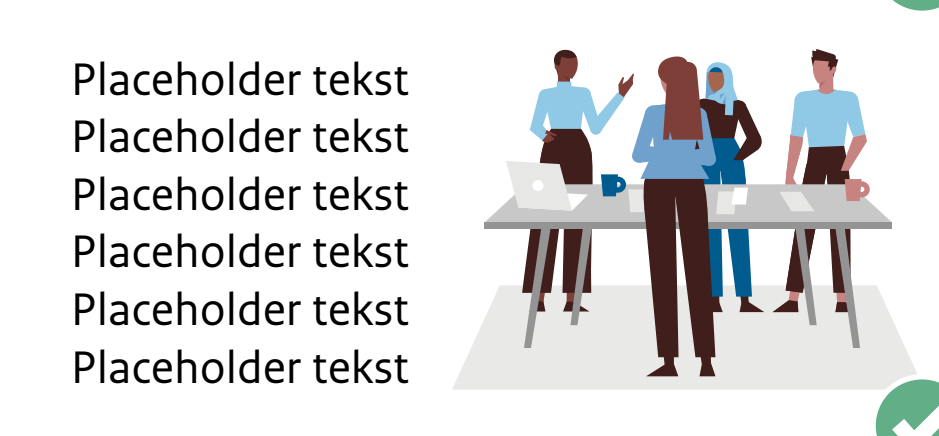
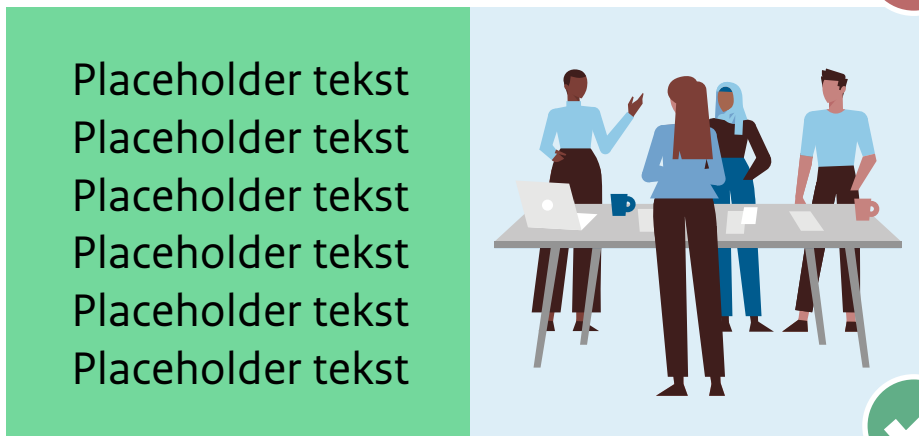
Afbeelding 3.3



## Achtergronden

Wanneer je de illustraties los plaatst, is het belangrijk na te denken over de achtergrond. Plaats illustraties bijvoorbeeld niet op achtergronden met een sterke kleur. Dit heeft invloed op de leesbaarheid en het silhouet van de illustratie. In afbeelding 4.0 worden een aantal voorbeelden gegeven van goed en slecht gebruik van een achtergrond.

Afbeelding 4.0



## Pictogrammen

Soms zijn pictogrammen de beste manier om iets te visualiseren. Pictogrammen kunnen bijvoorbeeld gebruikt worden als visueel anker. Het helpt de lezer te vast te stellen waar welke informatie staat. In dat geval kun je pictogrammen gebruiken uit de huisstijl van de opdrachtgever, maar je kan ook zelf pictogrammen maken.

Als je zelf pictogrammen maakt, zorg dan dat deze qua vormtaal in lijn zijn met de illustratieset klimaat: geometrisch, met een pastel kleurenpalet. In afbeelding 5.0 zijn een aantal voorbeelden gemaakt van pictogrammen. Deze pictogrammen bestaan vaak uit maar één of twee elementen, met een beperkte hoeveelheid kleuren.

### Let op!

- Verwerk zo min mogelijk detail in de pictogrammen.
- Houdt het kleurenpalet zo beperkt mogelijk. Één of maximaal twee kleuren (met tinten).



Afbeelding 5.0

## Animatie

De illustraties uit de illustratieset kunnen direct gebruikt worden voor animatie. De animatiestijl moet net als de illustratiestijl helder zijn en een positieve uitstraling hebben. De illustraties zijn het belangrijkste, deze moeten de boodschap over kunnen brengen; de animatie is hieraan ondergeschikt en moet alleen bestaan om de illustraties te ondersteunen. Zorg ervoor dat de bewegingen realistisch (niet cartoonesk) en vloeiend (met sterke Eases) zijn.

Er zijn geen richtlijnen voor de inhoud, structuur of verloop van animaties: deze moet passen bij de vraag van de opdrachtgever. Wel is het belangrijk dat de illustratiestijl op een goede manier gecombineerd wordt met de animatiestijl. Dit kan op verschillende manieren.

### *Een voorbeeld van gebruik animatie*

Op een infographic kan je een energietransitie laten zien door links gele en bruine gebouwen neer te zetten, die naar rechts toe steeds meer groen en blauw worden (afbeelding 6.0). In een animatie kan je dit dynamischer maken, door bijvoorbeeld de gebouwen van kleur te laten veranderen van grijs/bruin naar blauw/groen (afbeelding 6.1).



Afbeelding 6.0



Afbeelding 6.1

## Intro en outro

Herkenbare intro's en outro's dragen bij aan sterke communicatie. Bekijk daarom andere animaties die al gemaakt zijn en sluit daarbij aan of gebruik, als je een reeks maakt, steeds dezelfde intro's en outro's. Met de onderstaande intro en outro zit je altijd goed.

De intro (afbeelding 6.3): de animatie begint 'in de lucht'. Hier staat de titel van de animatie, met eventueel onderschrift. Daarnaast kunnen het logo van de opdrachtgever in beeld gebracht worden, en eventueel een Rijksoverheid lintje (het Rijksoverheid lintje moet altijd centraal aan de bovenkant van het shot geplaatst worden). Na een aantal seconden (houdt rekening met de leessnelheid – meestal is 2 of 3 secondes genoeg) beweegt de camera omlaag (afbeelding 6.4), en komt de eerste visualisatie in beeld: dit kan een landschap zijn, een huis, een persoon etc.

De outro (afbeelding 6.2): de animatie eindigt in een kleurvlak dat over het beeld schuift en uiteindelijk het beeld vult (kies een kleur die anders is dan de meest dominante kleur in het een-na-laatste shot: als deze bijvoorbeeld voornamelijk blauw is, kies dan bijvoorbeeld beige of groen). Hier komt in tekst een 'call to action' te staan, eventueel inclusief het logo van de opdrachtgever.



Afbeelding 6.2



Afbeelding 6.3



Afbeelding 6.4

## Voorbeeldmateriaal

Om een beeld te krijgen van de animatiestijl is het goed om voorbeeldanimaties te bekijken.

Let hierbij op het algemene gevoel: het tempo van de voice-over, shot transities en de karakter animaties, de manier waarop in- en uitgezoomd wordt, hoe de verschillende shots opgebouwd zijn en het sound design (muziek en geluidseffecten):

Voorbeeld 1 'Klimaatdag' (EZK): <https://twitter.com/MinisterieEZK/status/1322090237837889537>

Voorbeeld 2 'Leidraad' (RVO): <https://vimeo.com/362310392/8a66e046do>

Het is aan de animator het algemene gevoel van deze animaties op te pikken, dit naar zijn eigen hand te zetten en passend te maken met de vraag van de opdrachtgever.

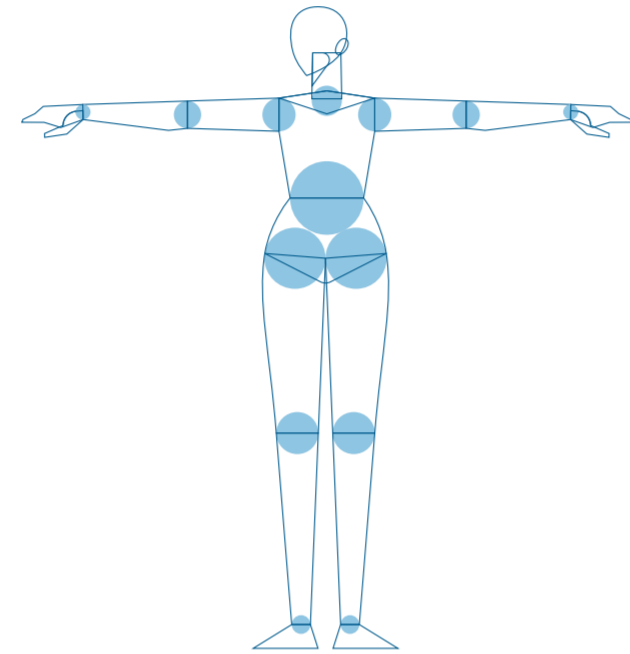
## Karakters

Karakters kunnen, net als alle andere illustraties, direct uit de gids gehaald worden. De karakters hebben, zoals beschreven in het hoofdstuk 'karakters', rotatiepunten, die je kunt gebruiken om een character-rig te bouwen. Zo kun je de karakters dynamisch laten bewegen. We raden aan karakteranimatie minimaal te houden, zodat de nadruk het meest ligt op de omgeving.

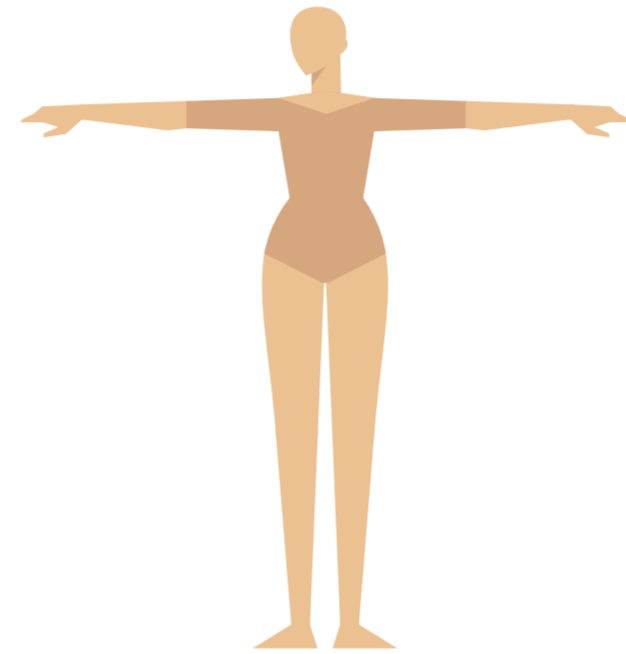
### Let op!

- Kies een rustige, heldere en informerende stem voor de voice-over. Houdt genoeg ruimte tussen de zinnen van de voice-over, geef de kijker wat tijd om de scene en de gesproken teksten op zich in te laten werken.
- Laat de illustraties spreken, de animatie is daaraan ondergeschikt. De bewegingen moeten rustig, elegant en realistisch zijn: geen overdreven of cartooneske bewegingen.
- Houdt de hoeveelheid karakteranimaties zo laag mogelijk. Leg de nadruk op de omgeving of de voorwerpen waarmee de karakters interactie hebben: niet zo zeer op de bewegingen van de karakters zelf.
- Gebruik het soort omgevingsshot dat het beste bij de boodschap past: wil je een ambiance neerzetten, kies dan bijvoorbeeld het 'ingezoomd perspectief'. Wil je meer informatie kwijt in het shot, kies dan bijvoorbeeld voor 'plat'.

Poseerbaar skelet



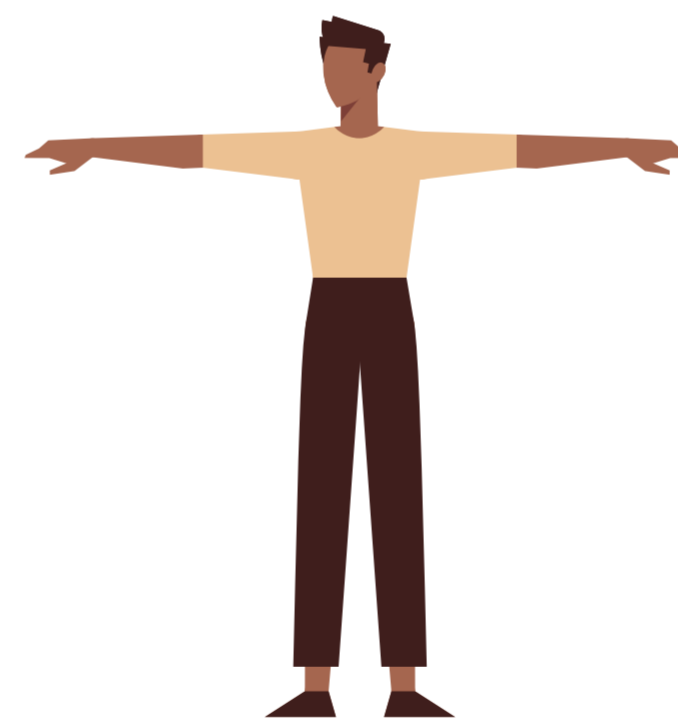
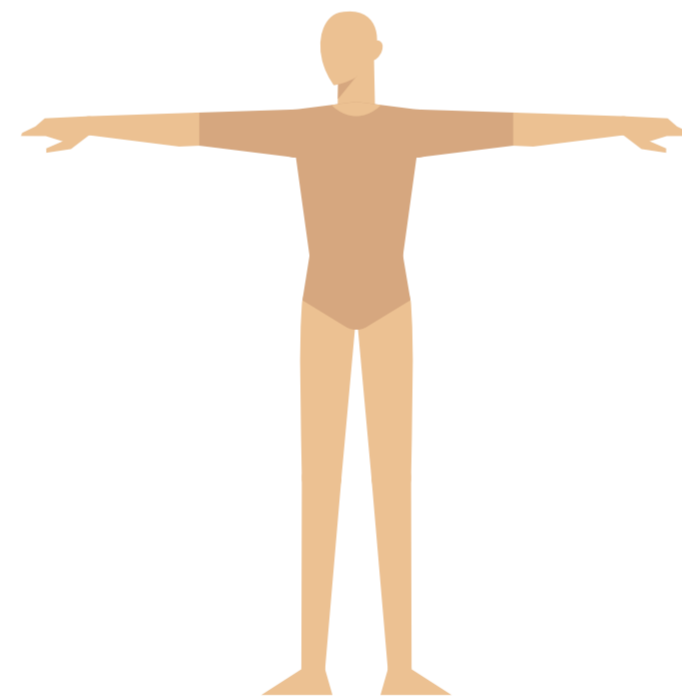
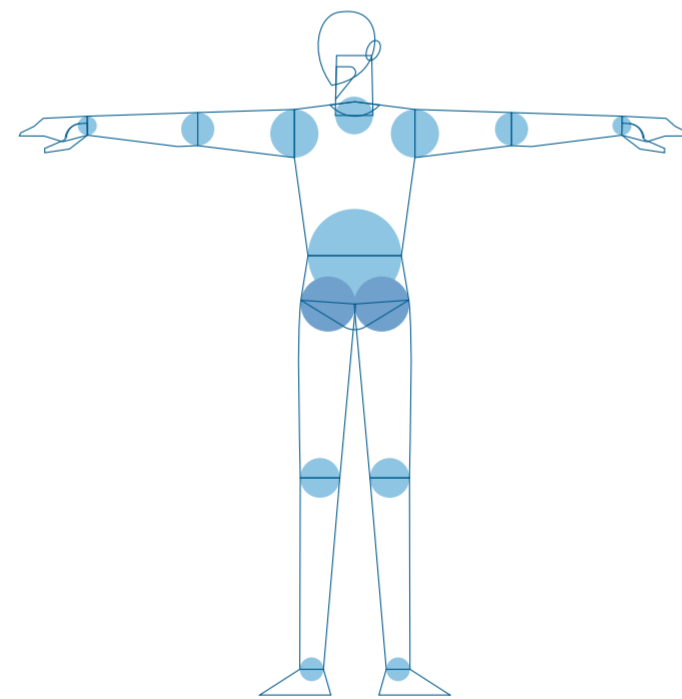
Basismodel



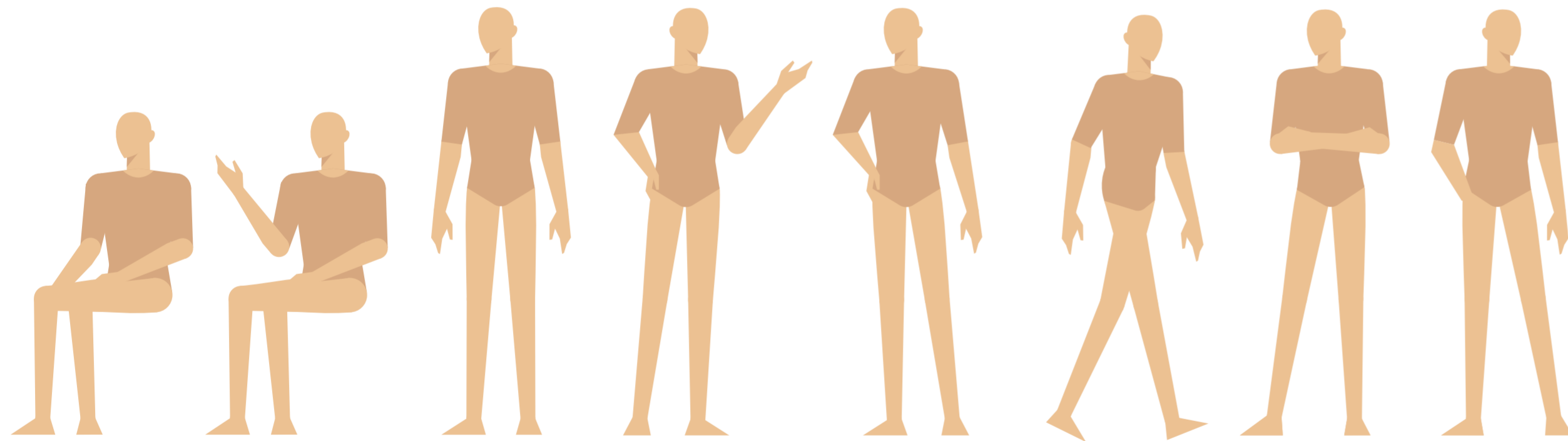
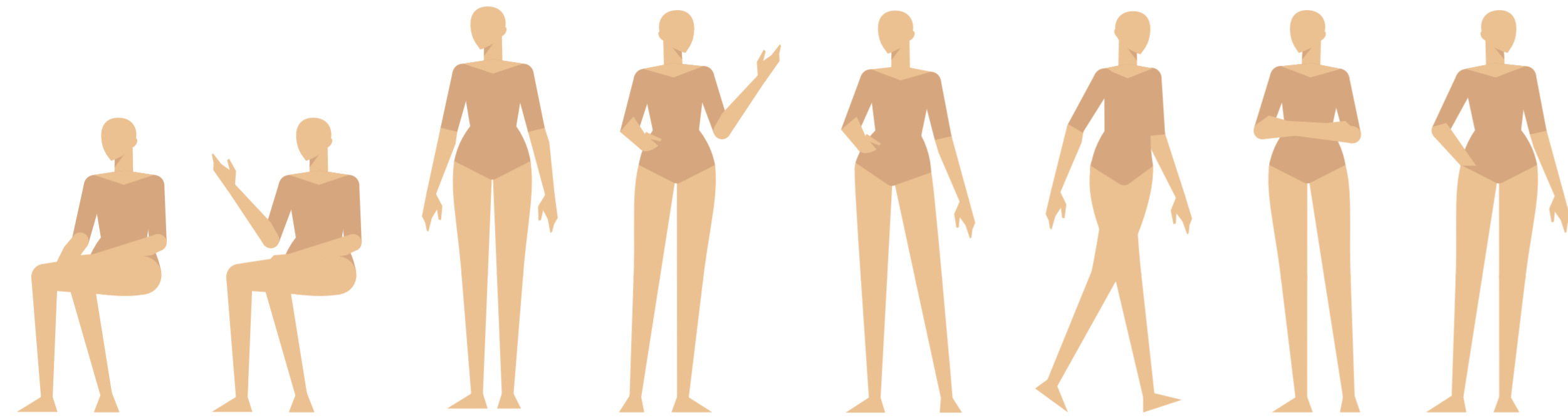
Aangekleed



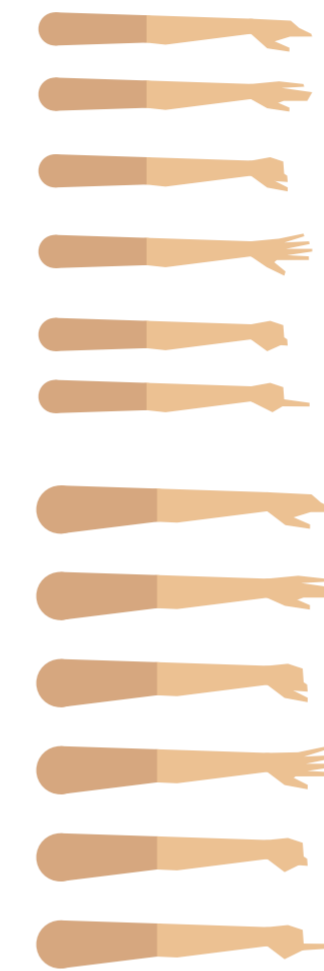
Voorbeeld pose



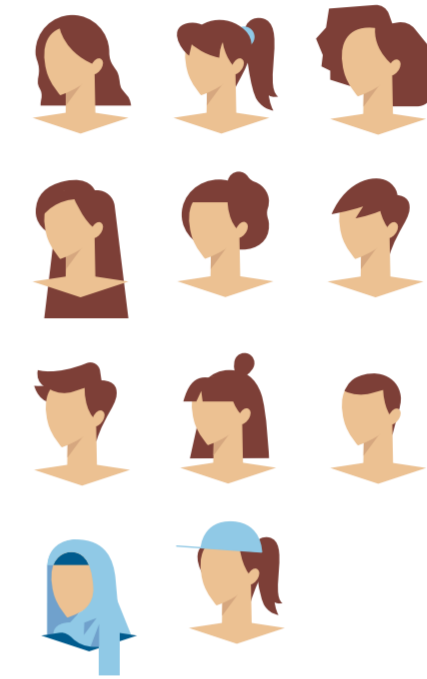
Basismodel man en vrouw, in verschillende houdingen



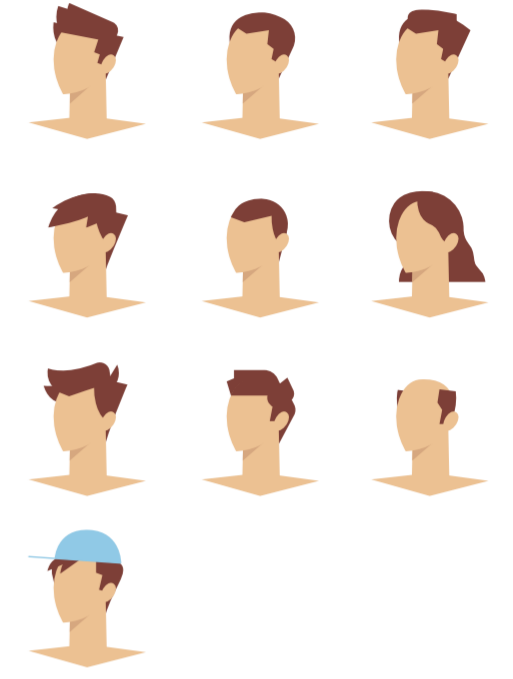
Verschillende handen



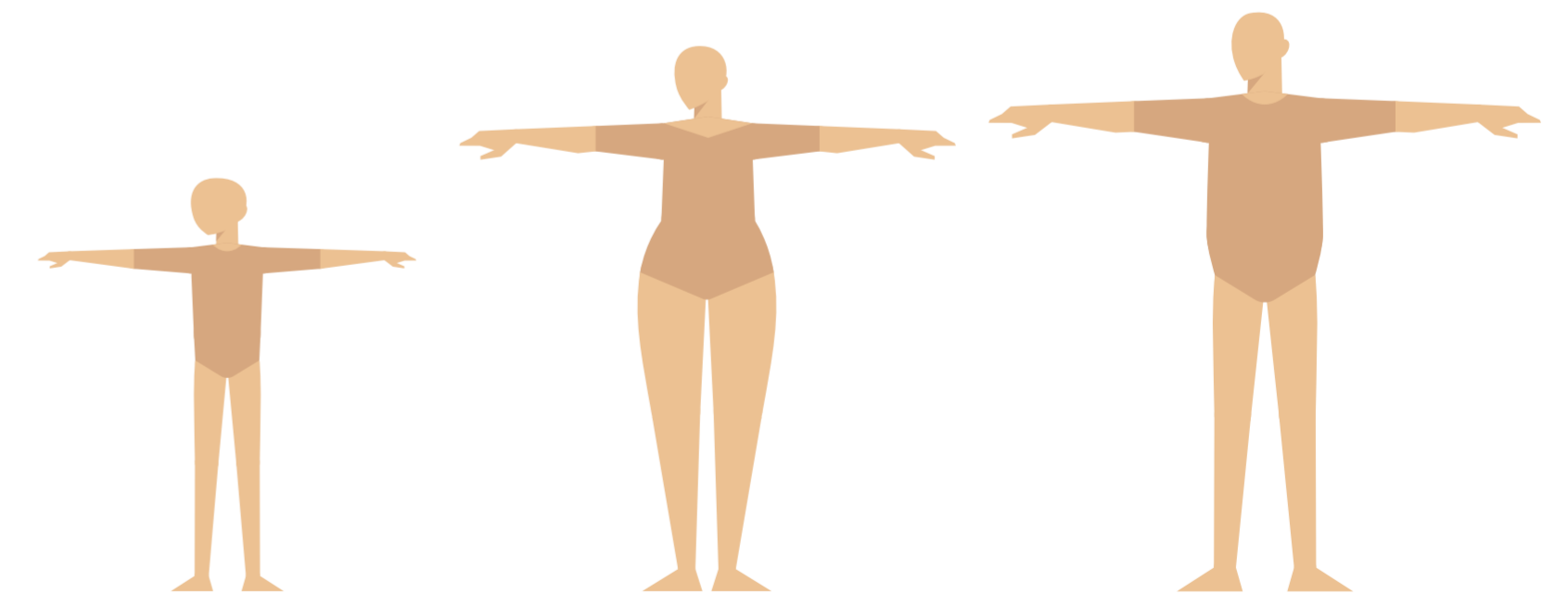
Kapsels vrouw



Kapsels man

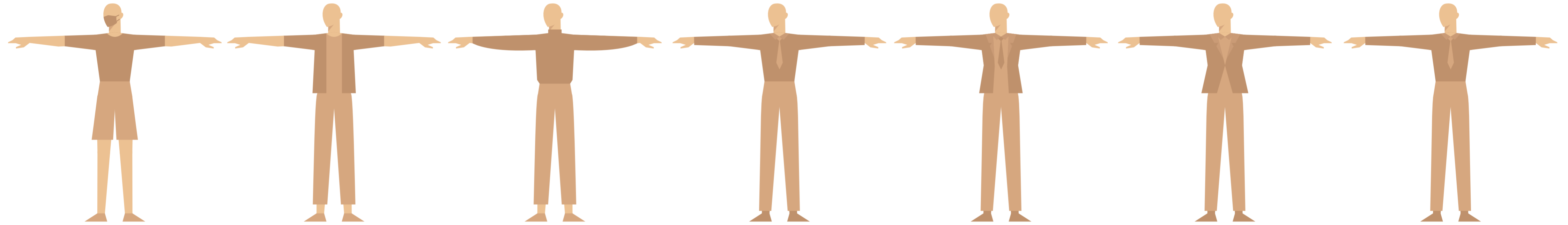
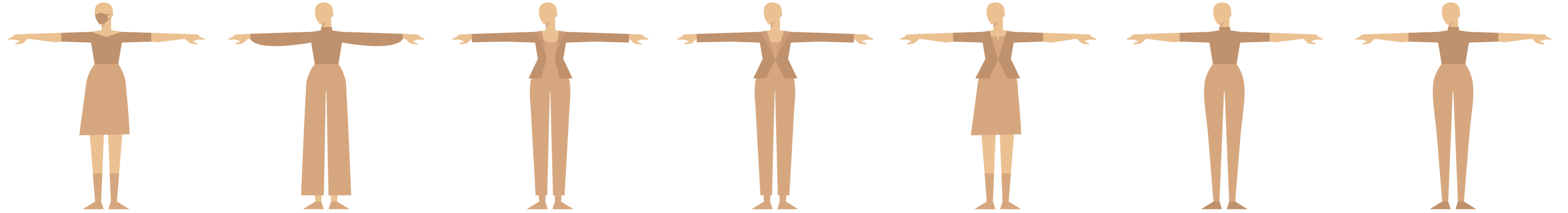


Basismodel kind, oudere vrouw en oudere man

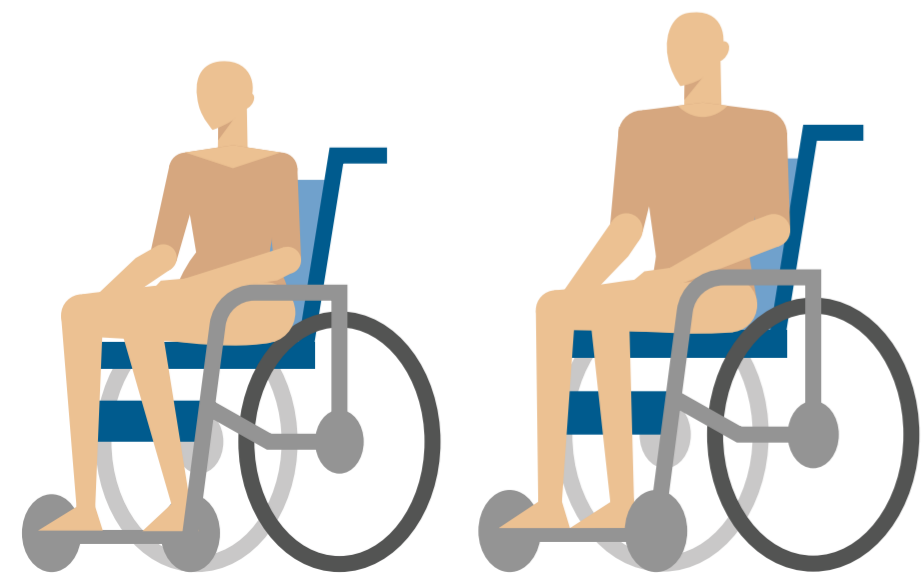


Karakters - basismodel

Voorbeelden basismodel met kleding

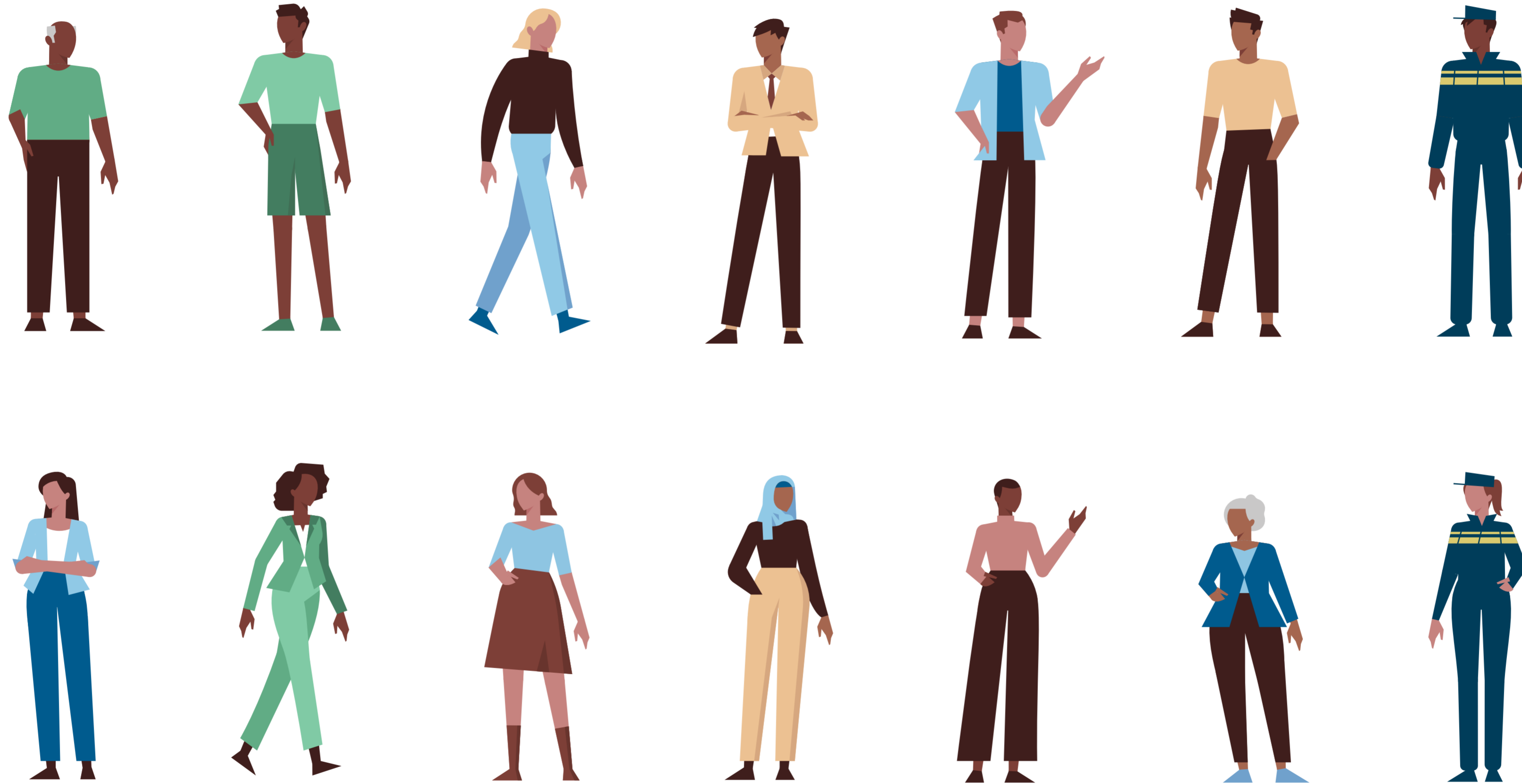


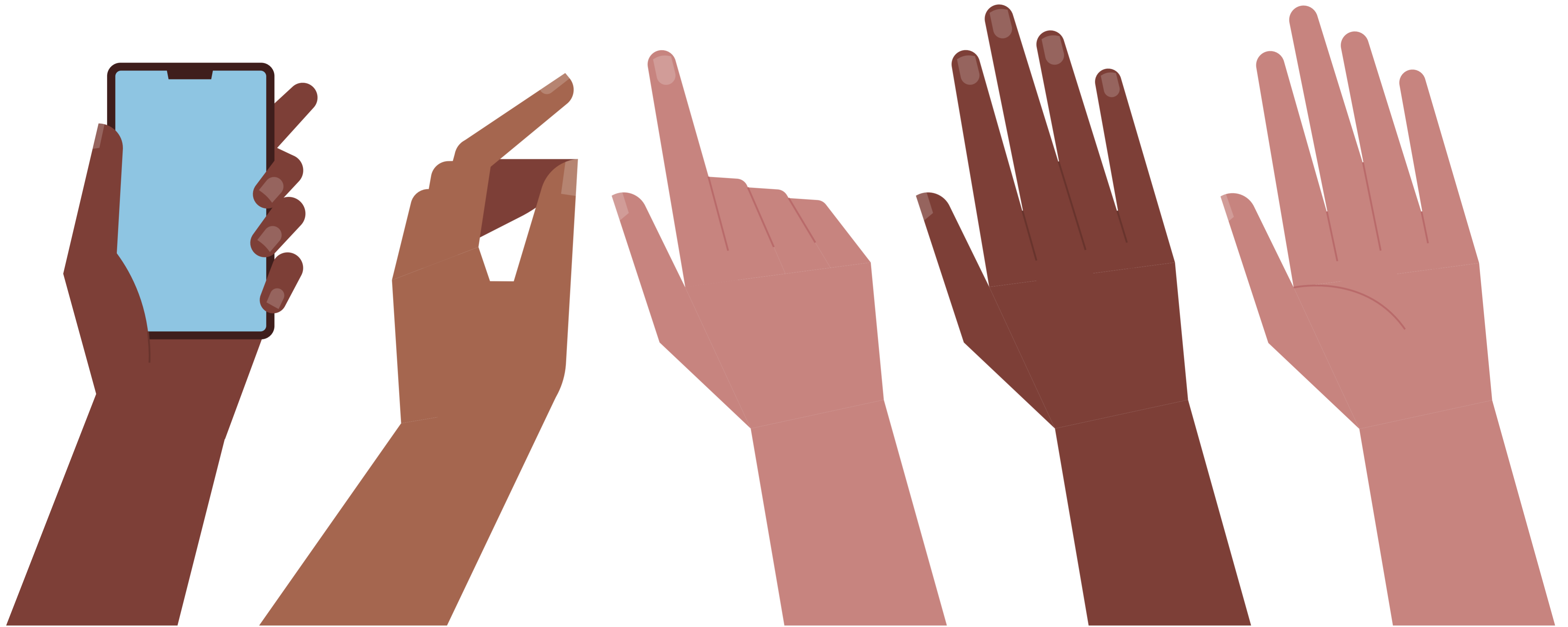
Rolstoel vrouw en man

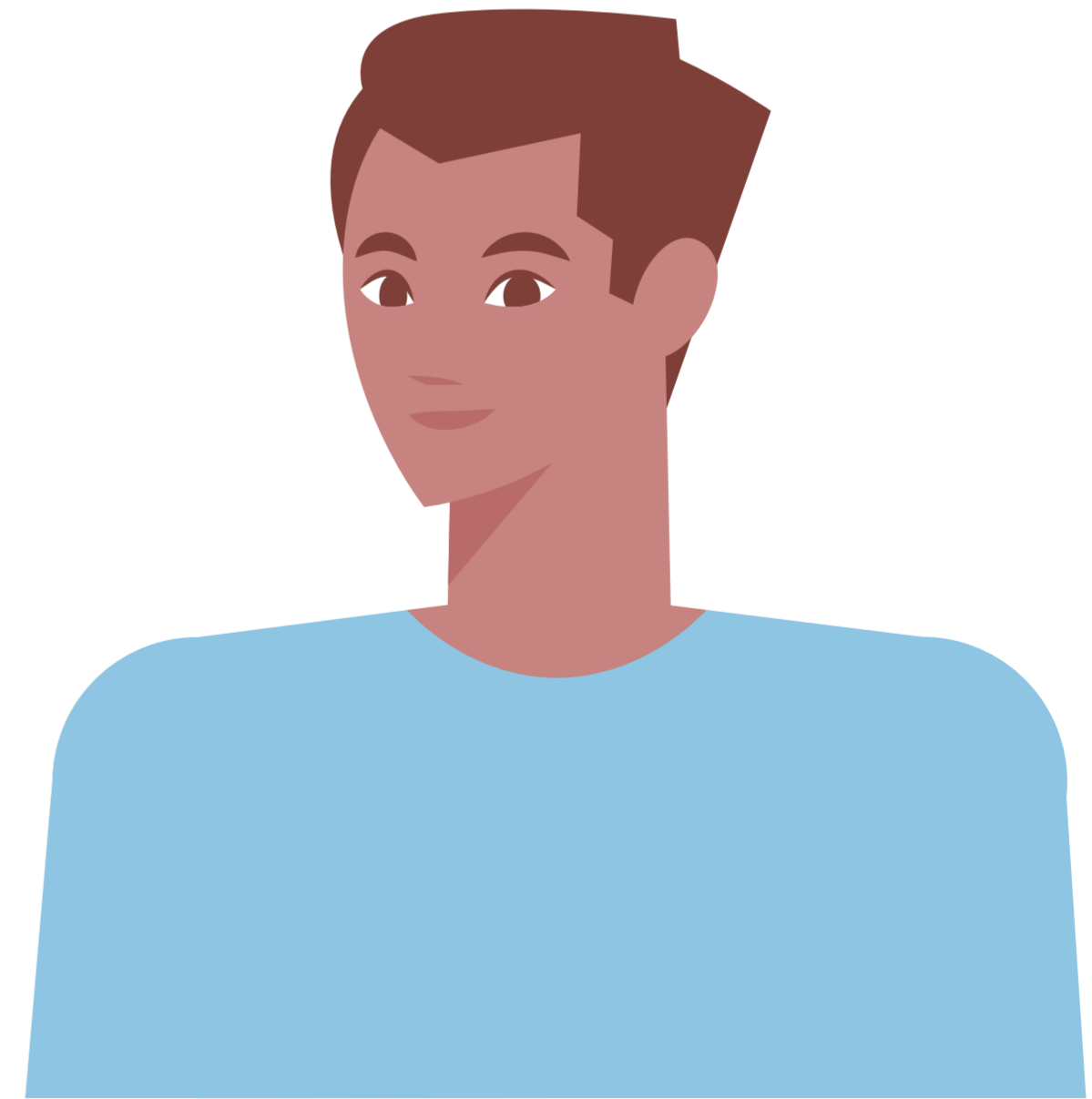
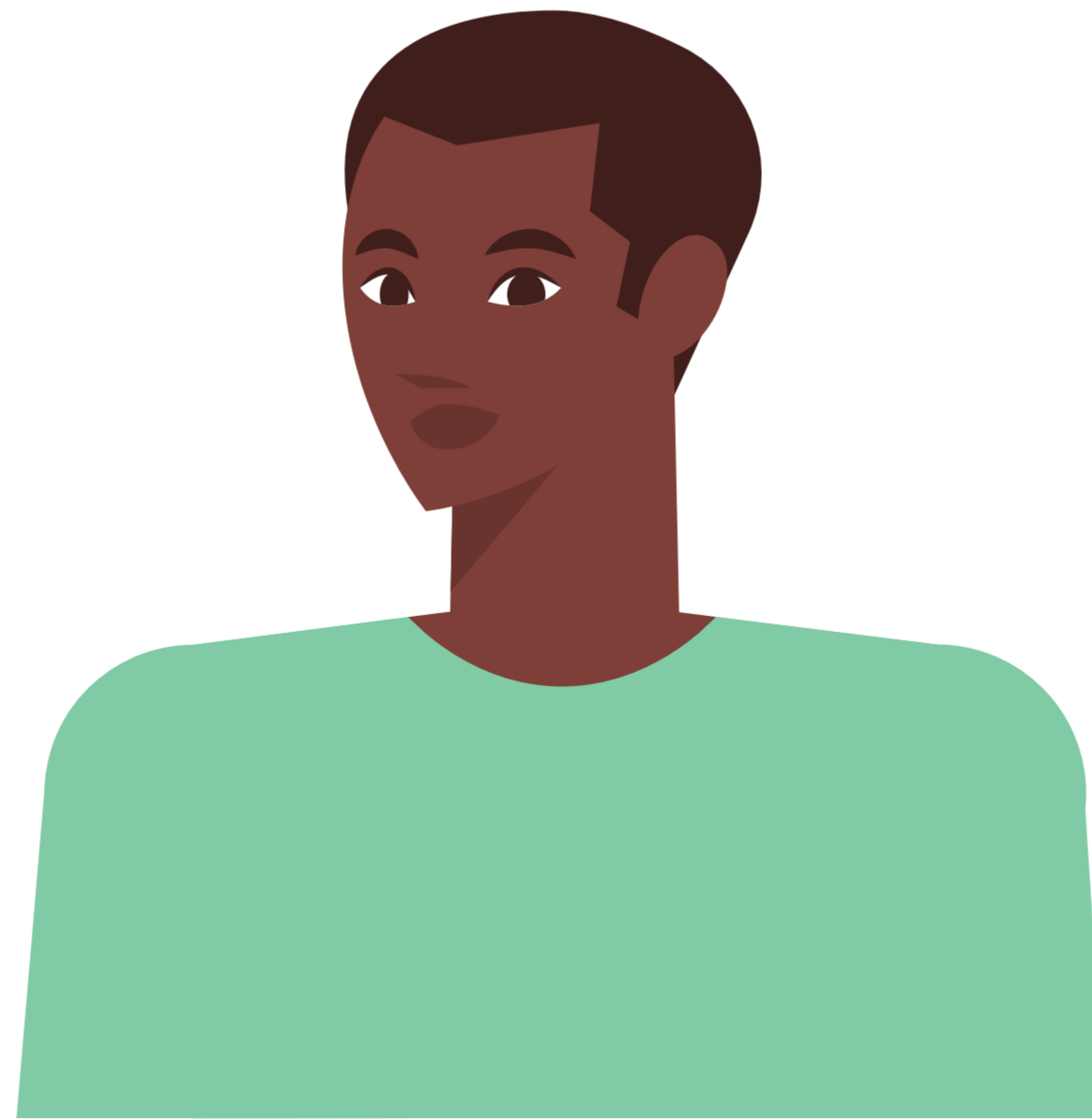
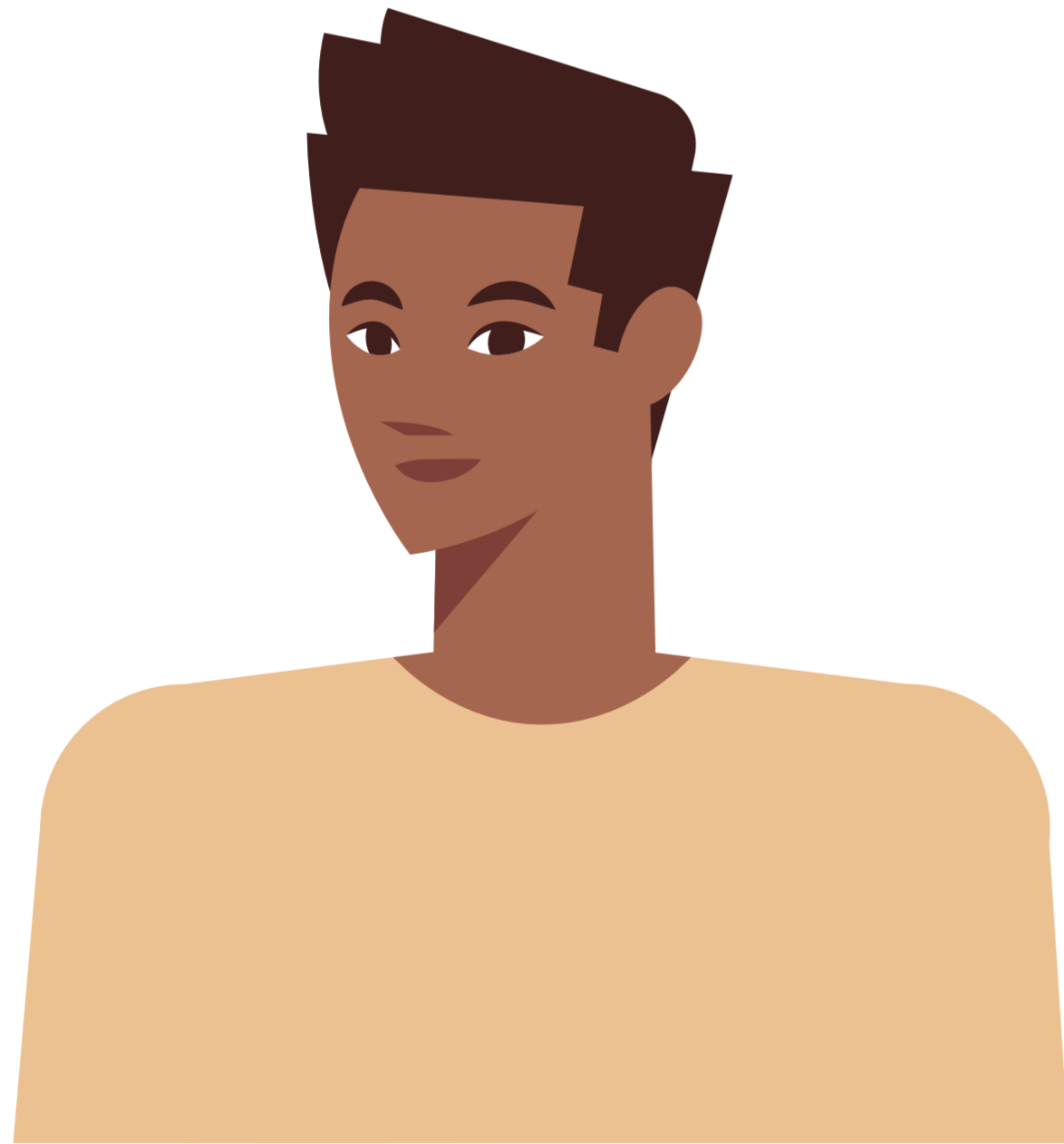
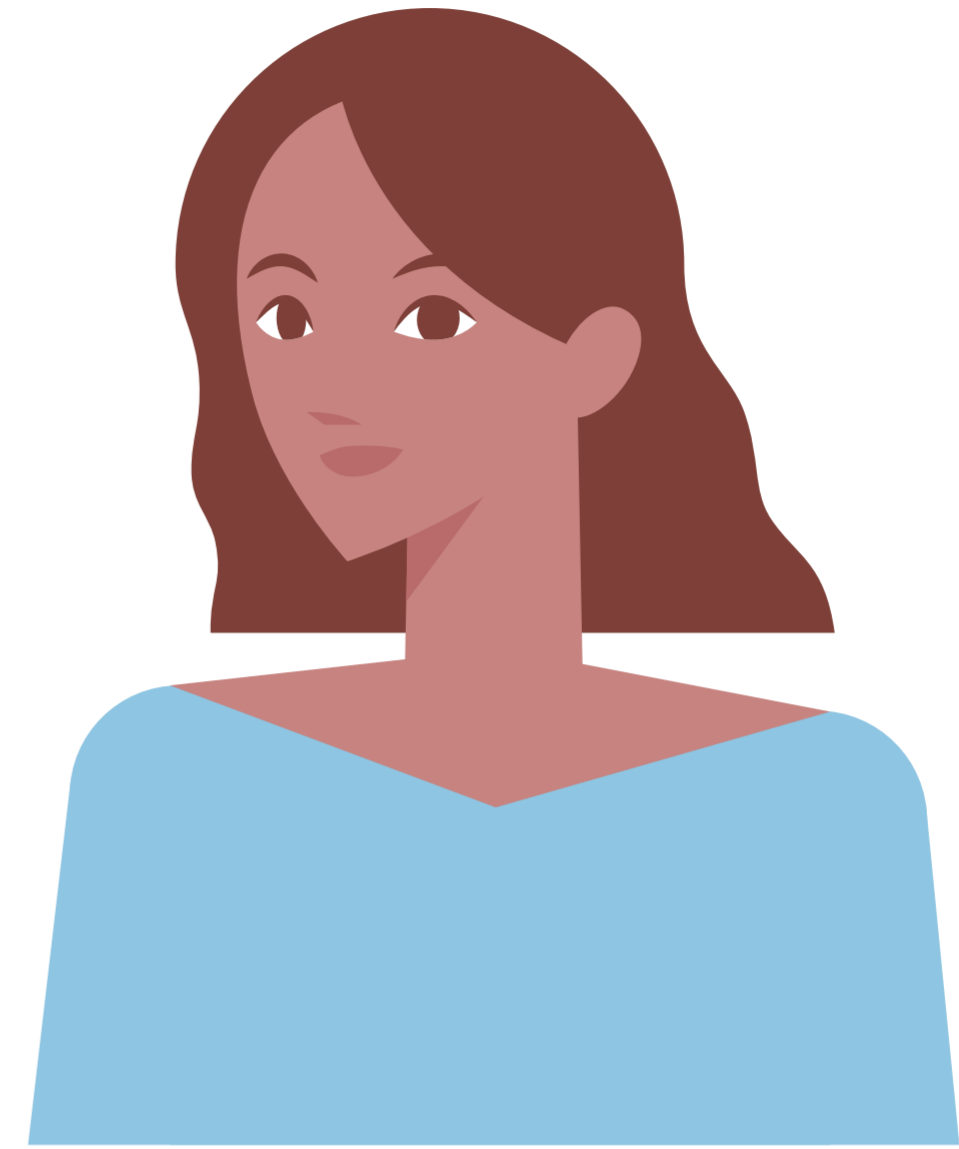
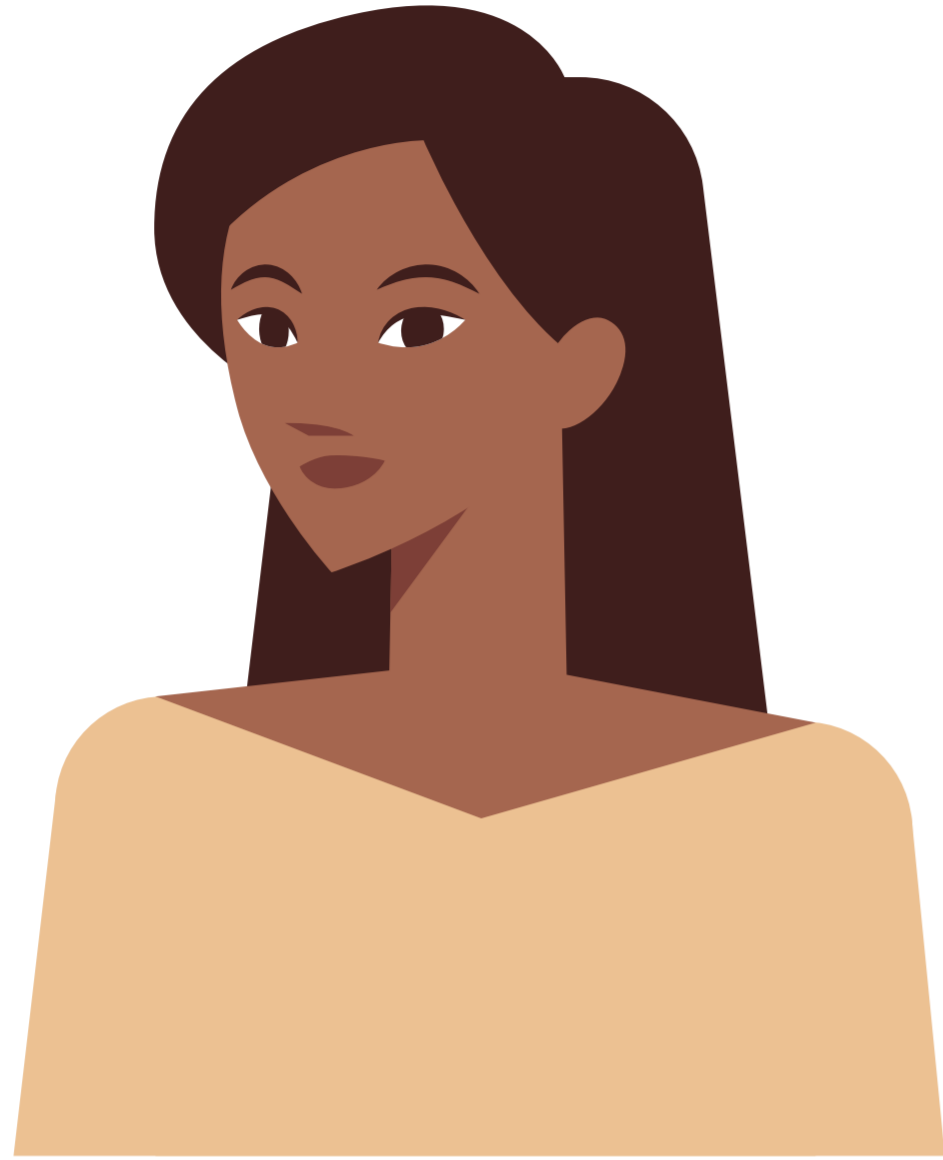


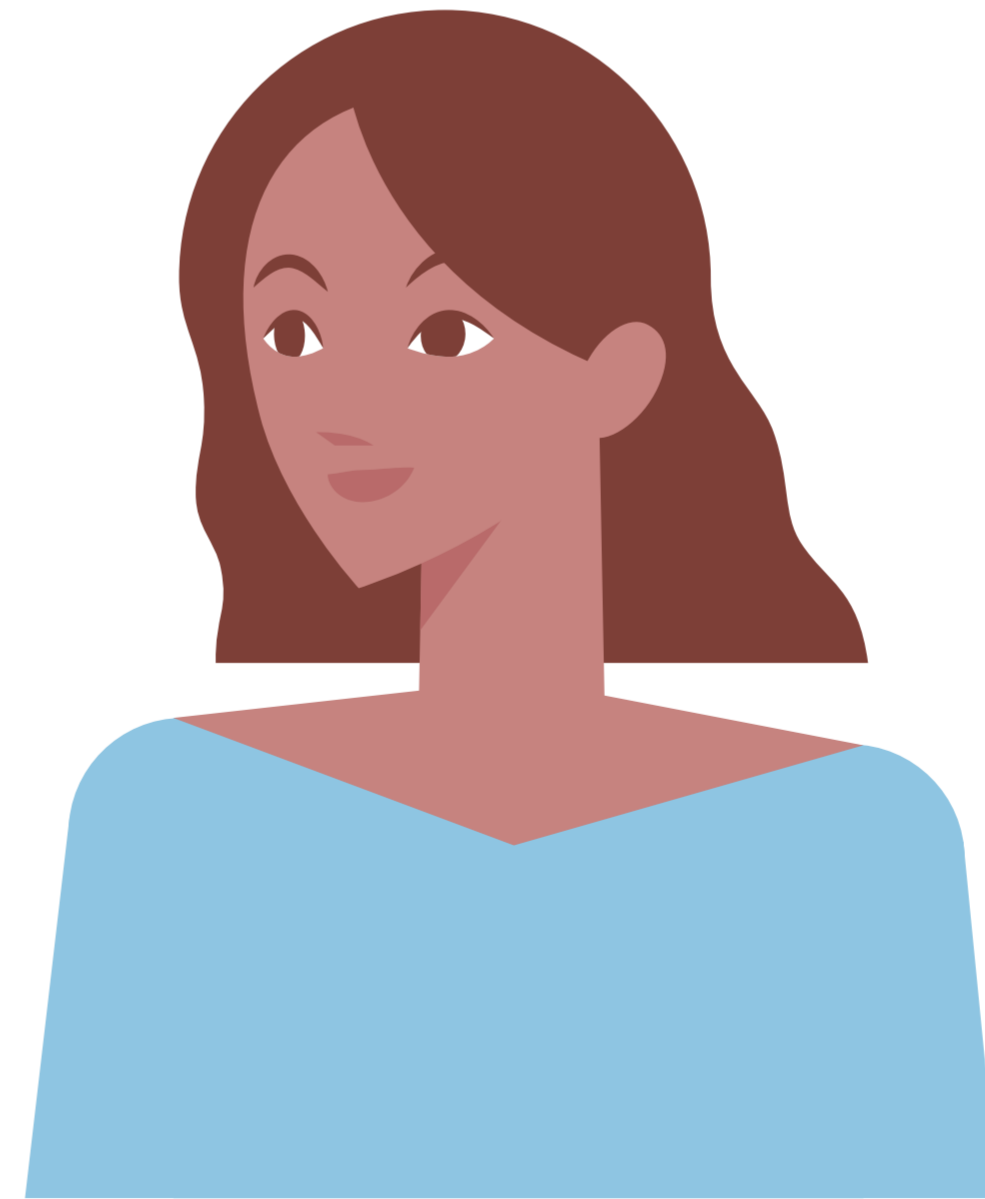
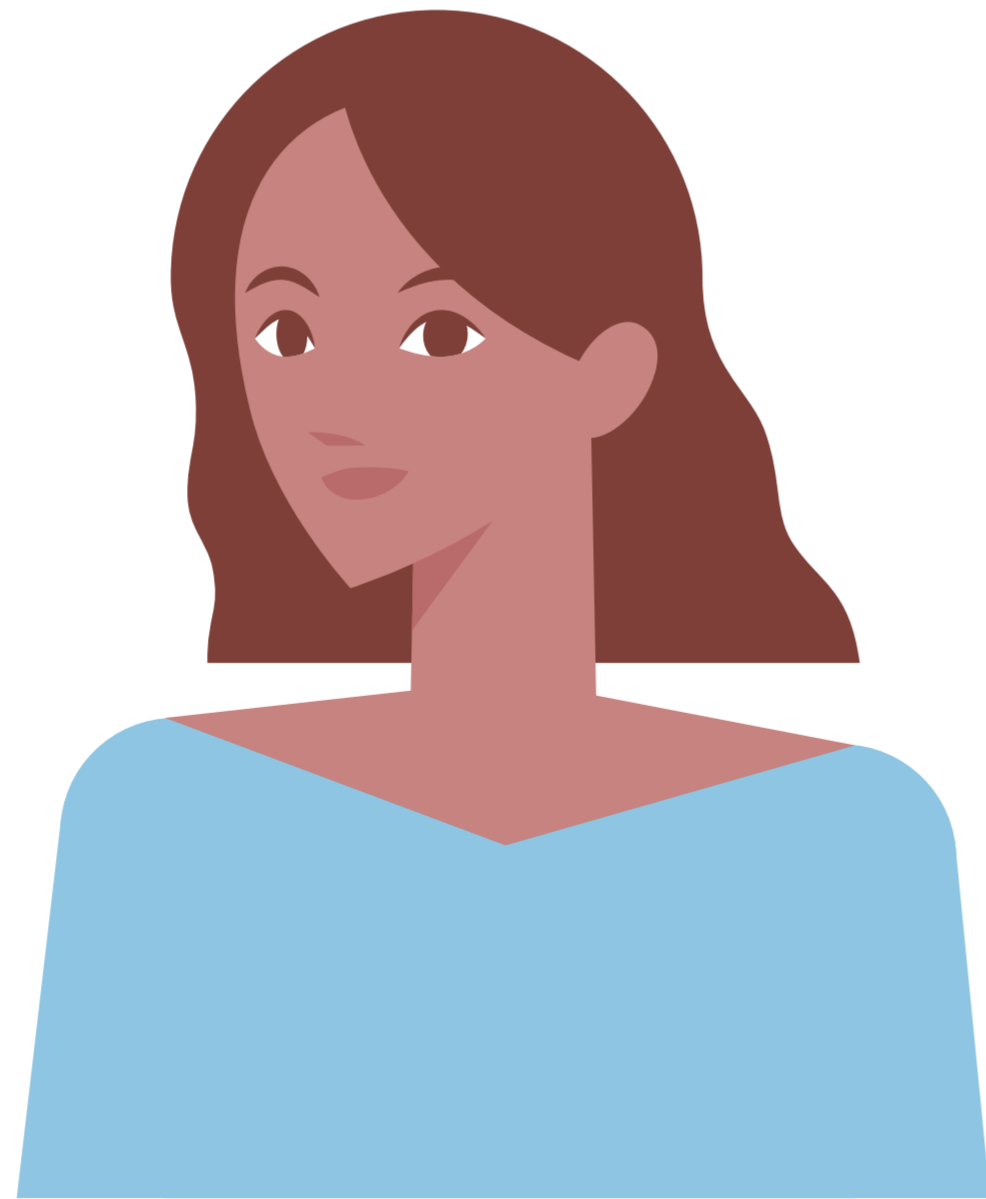


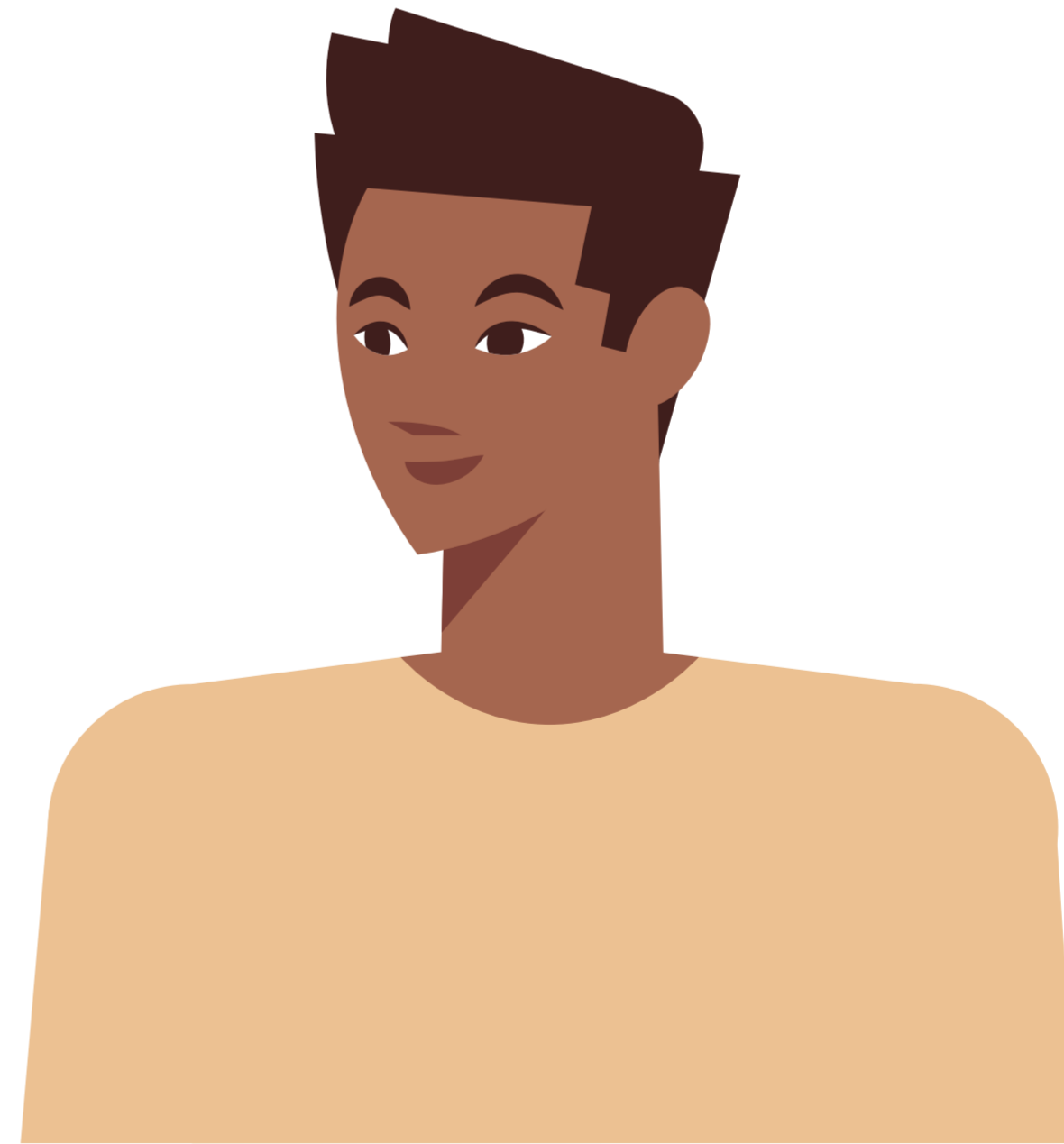
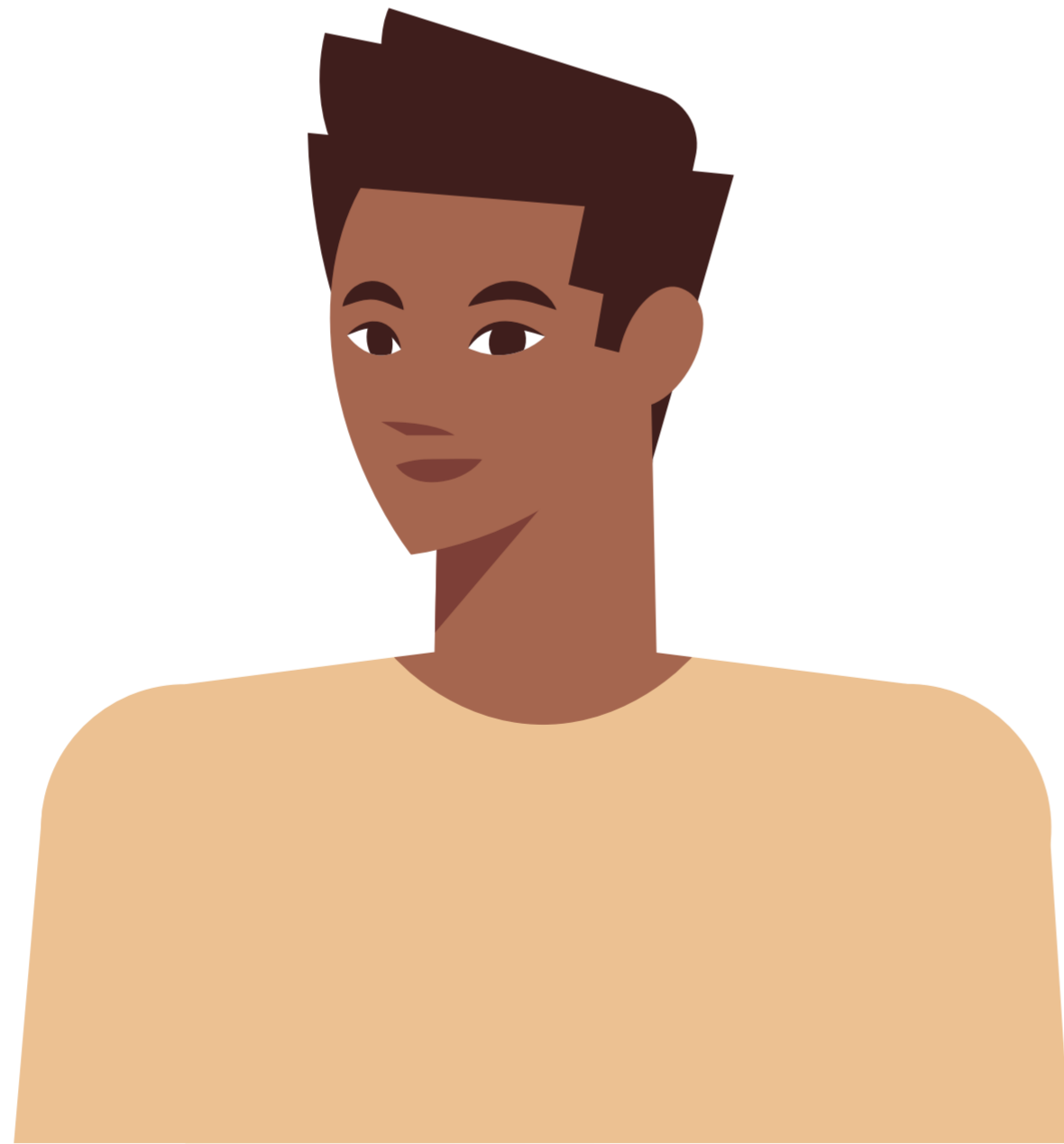
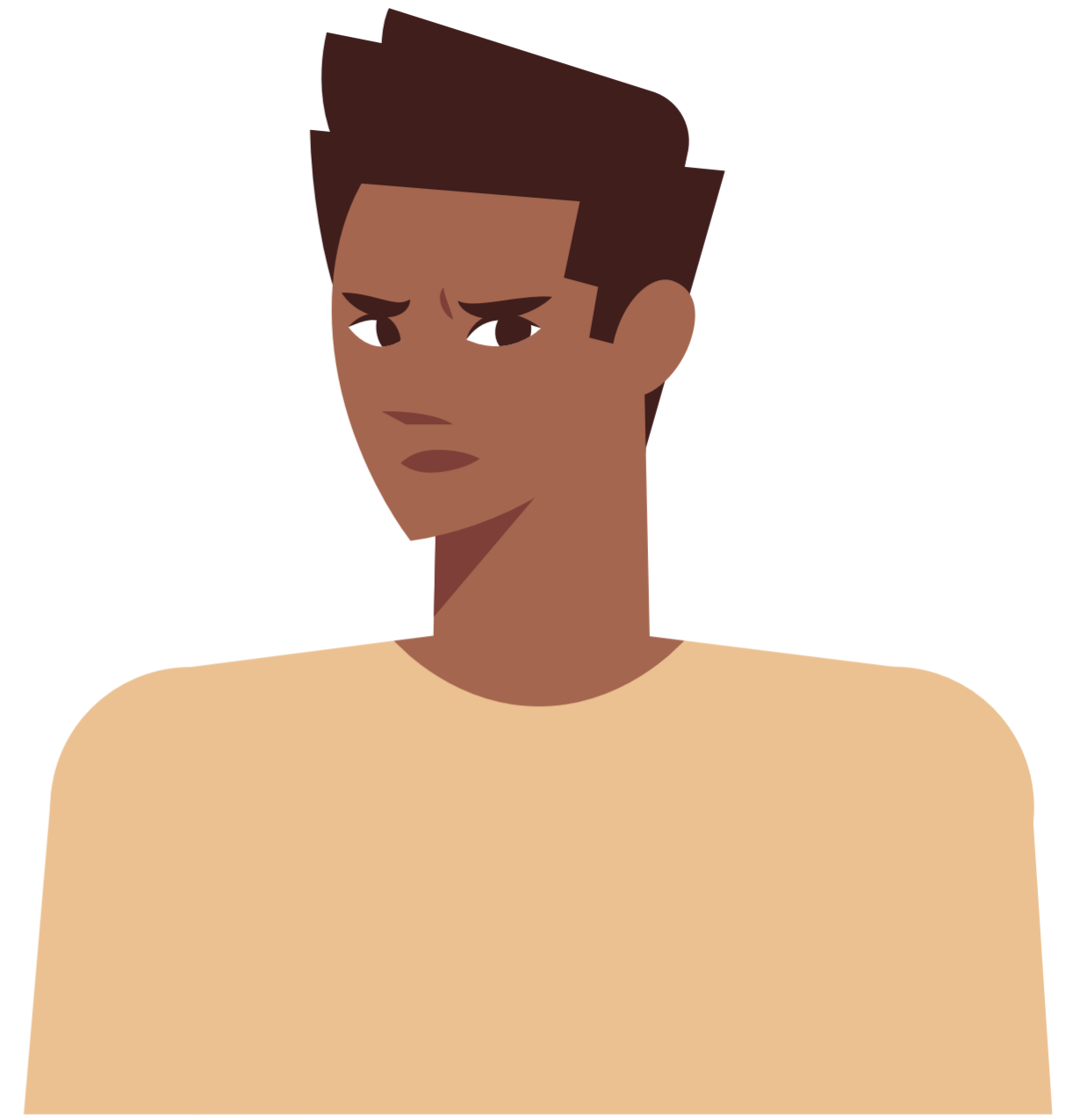
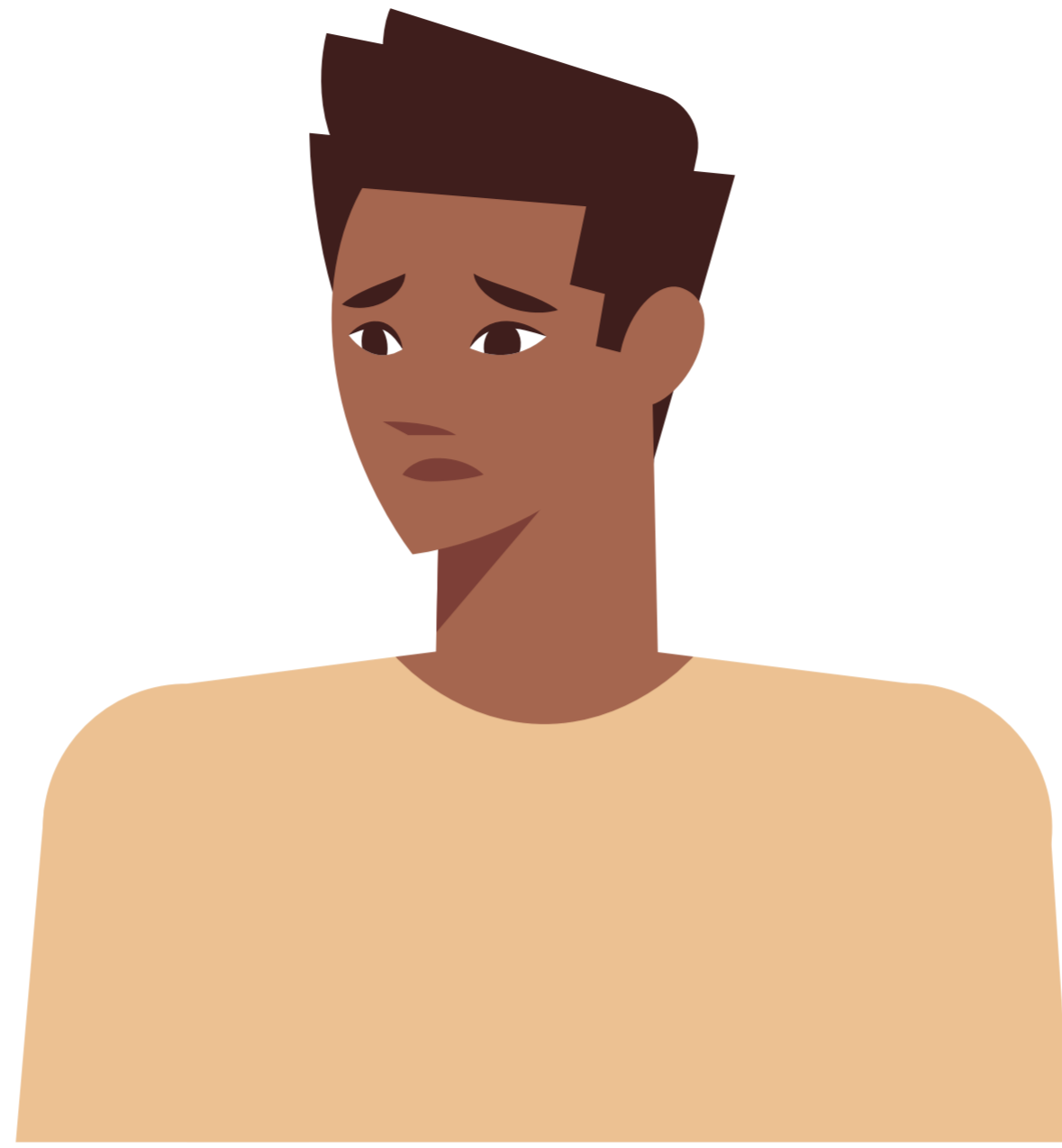
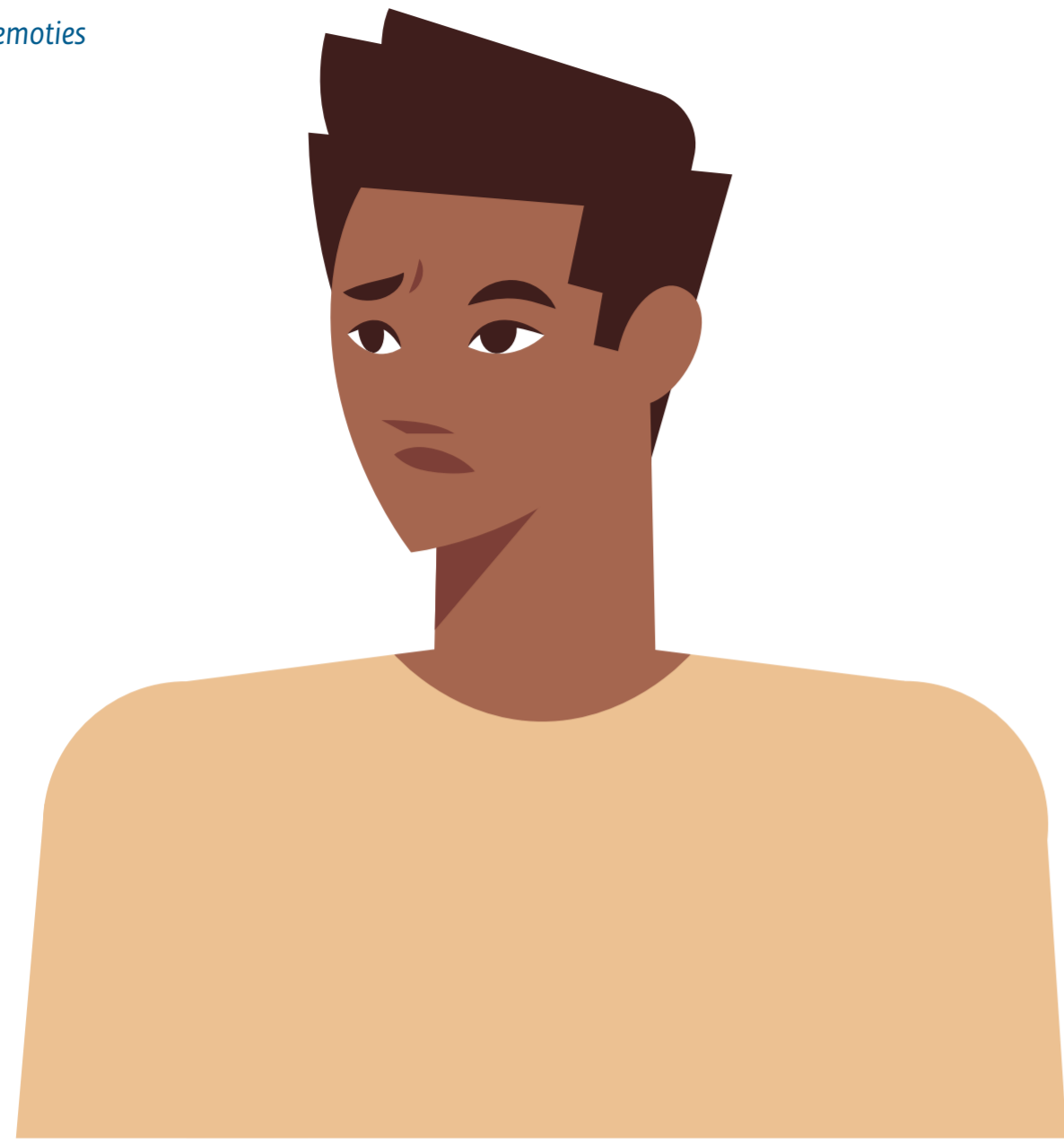
Voorbeelden van 'aangeklede' karakters

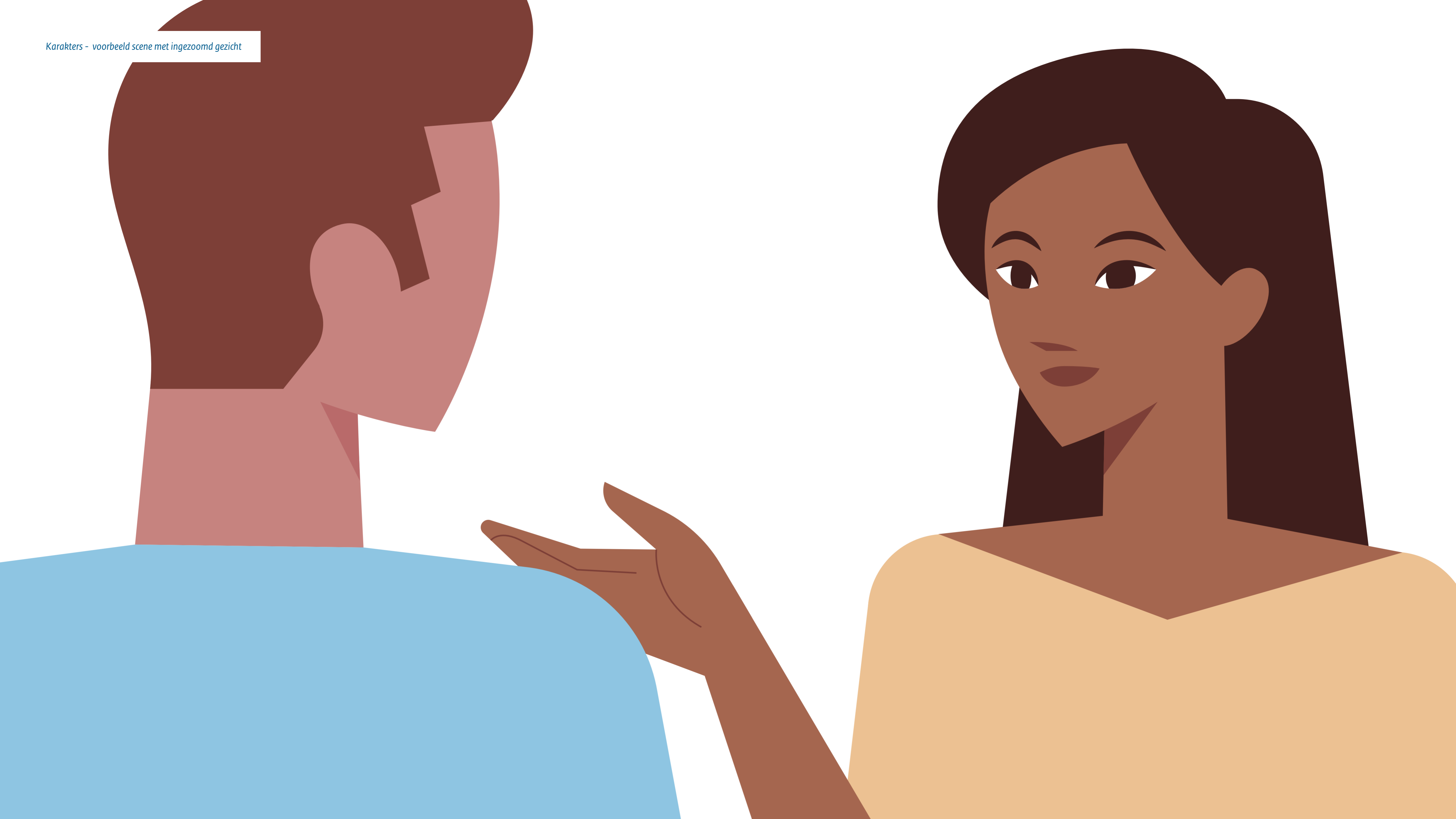












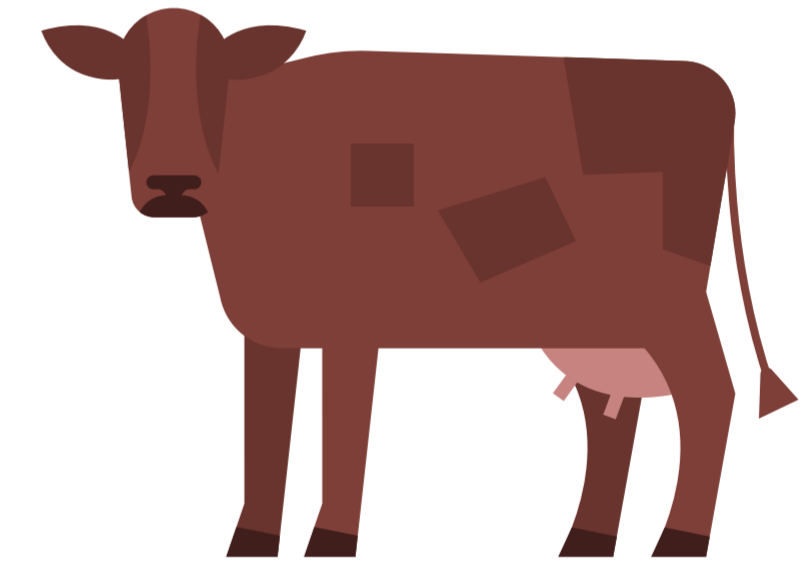
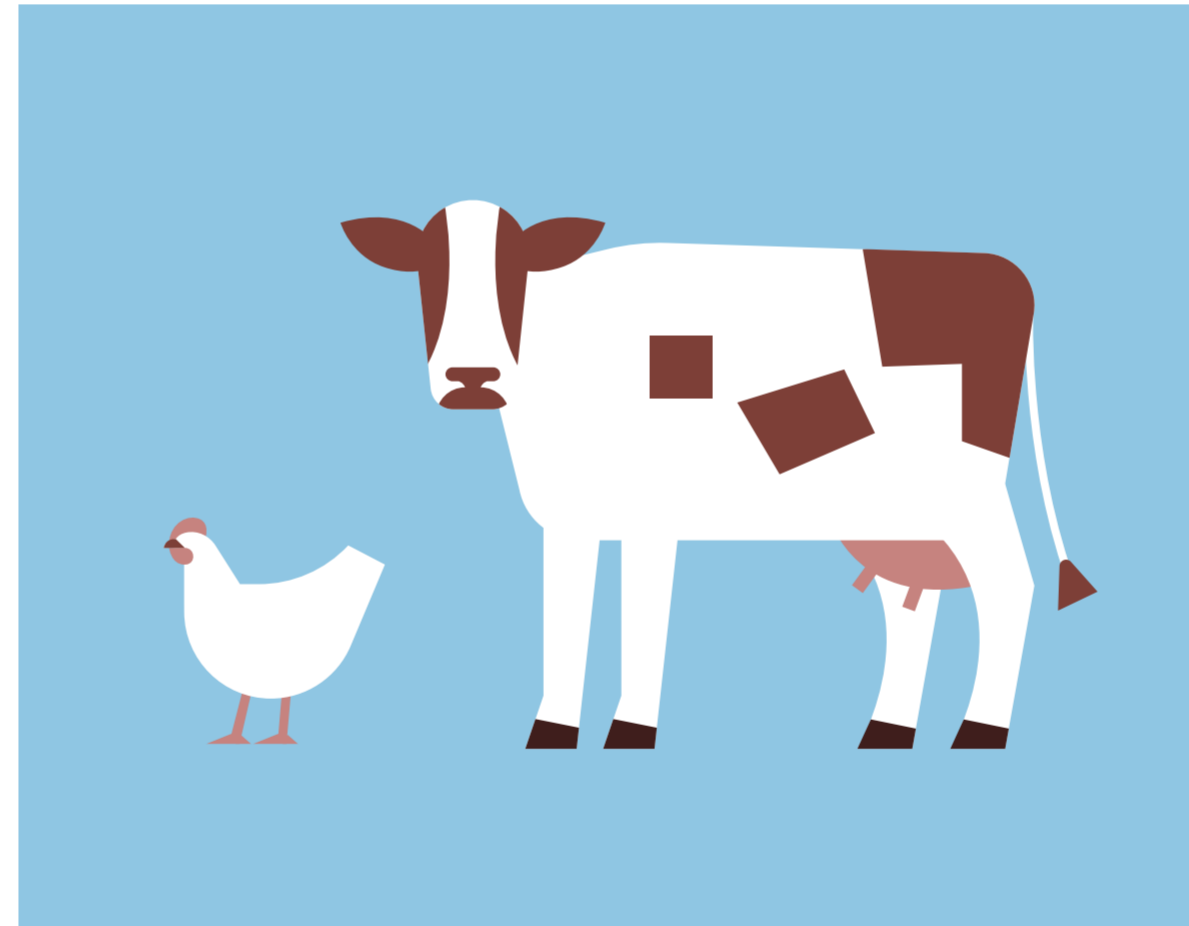
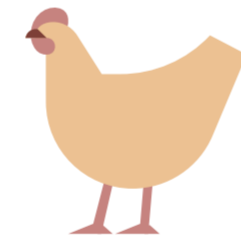
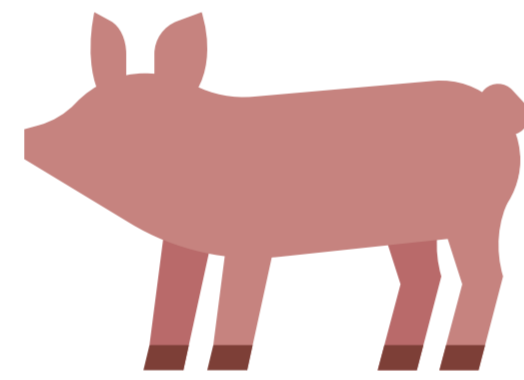
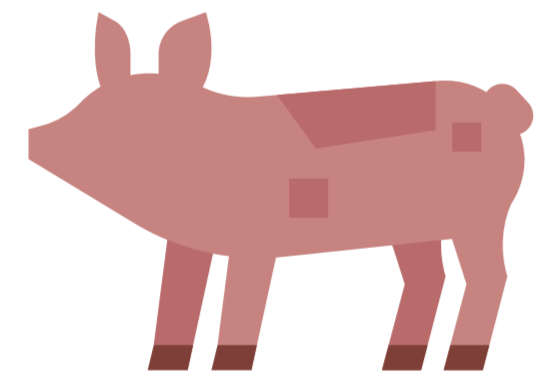
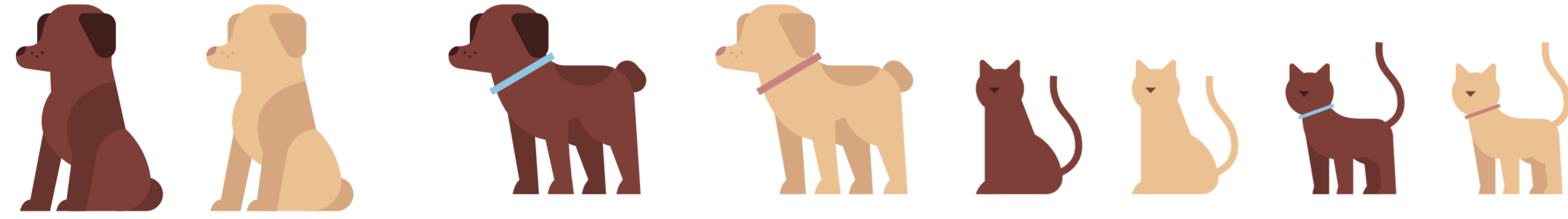


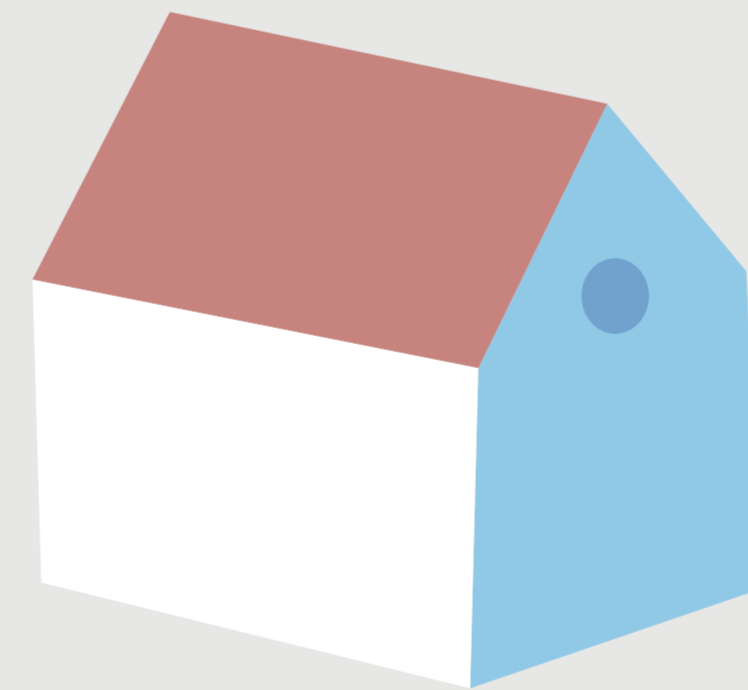
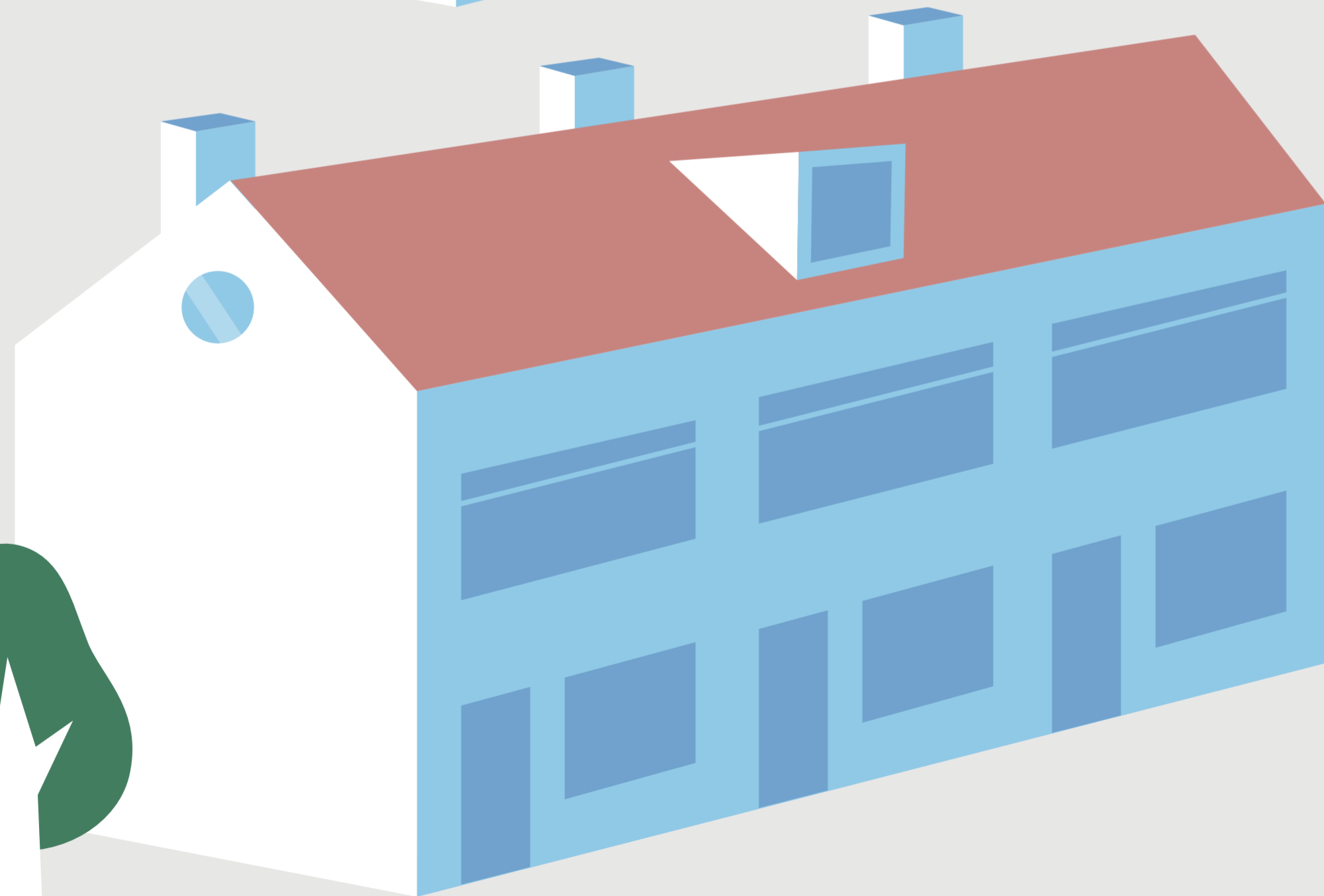
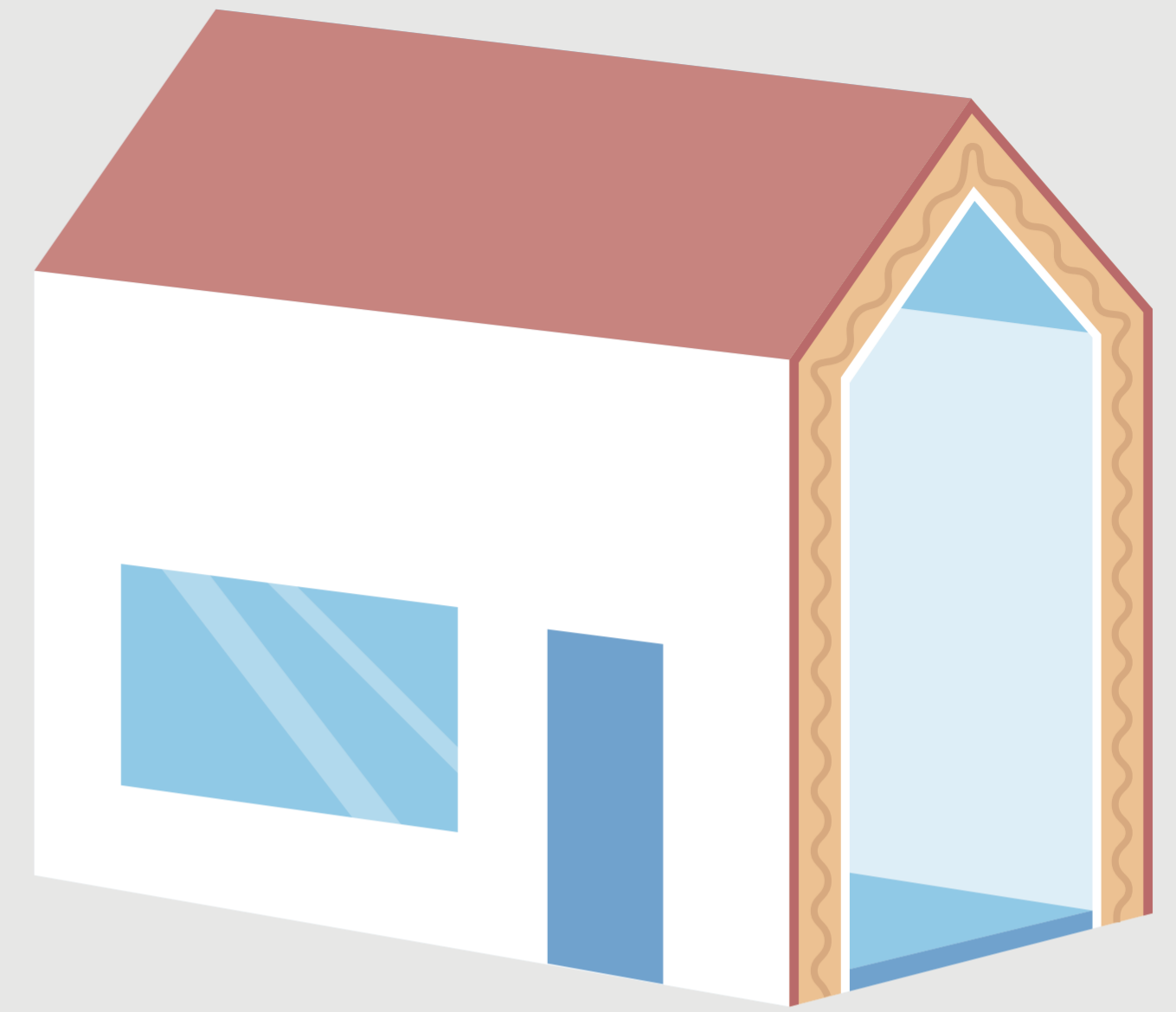
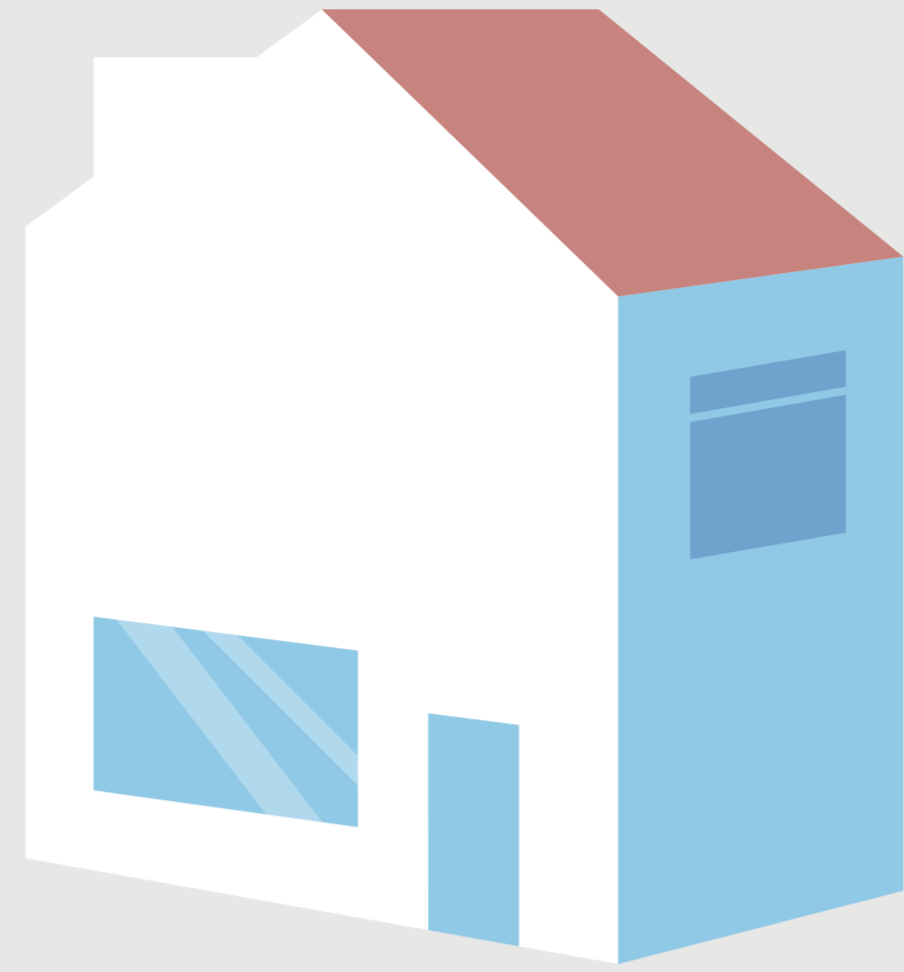
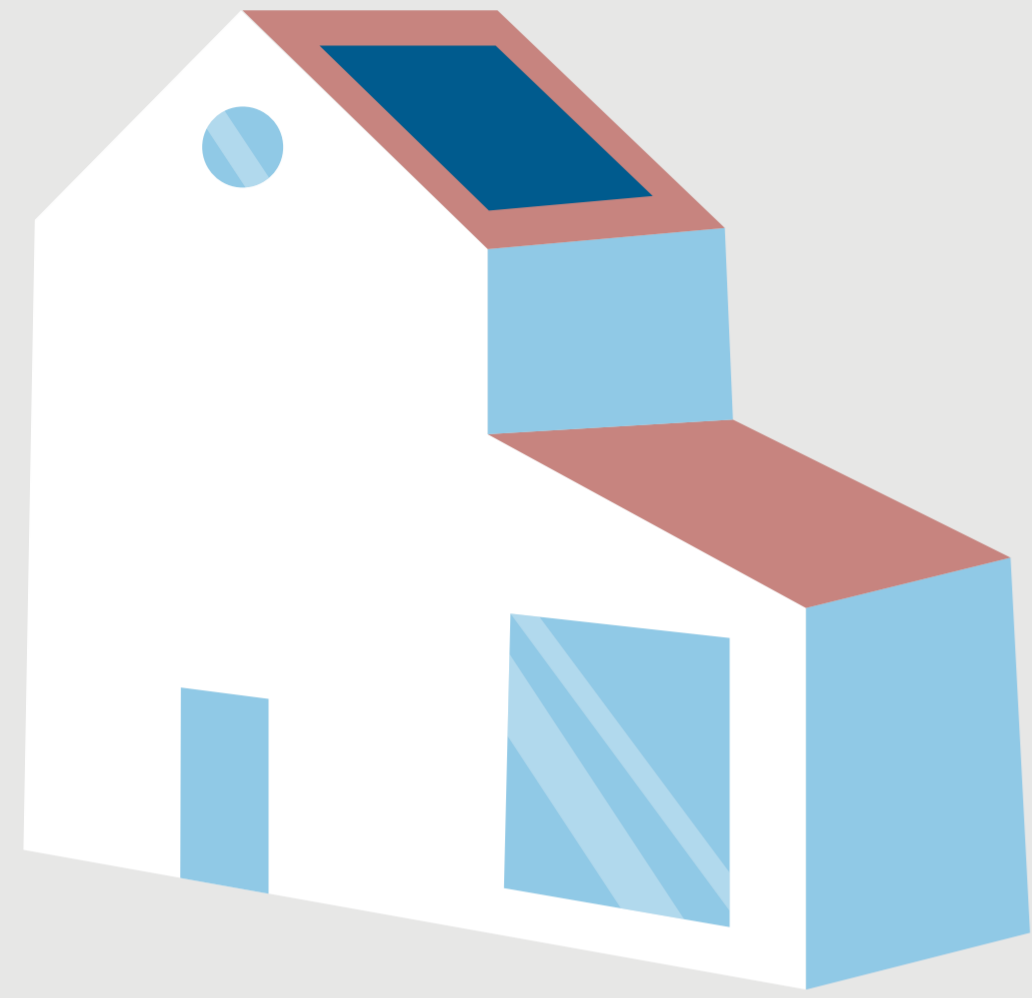


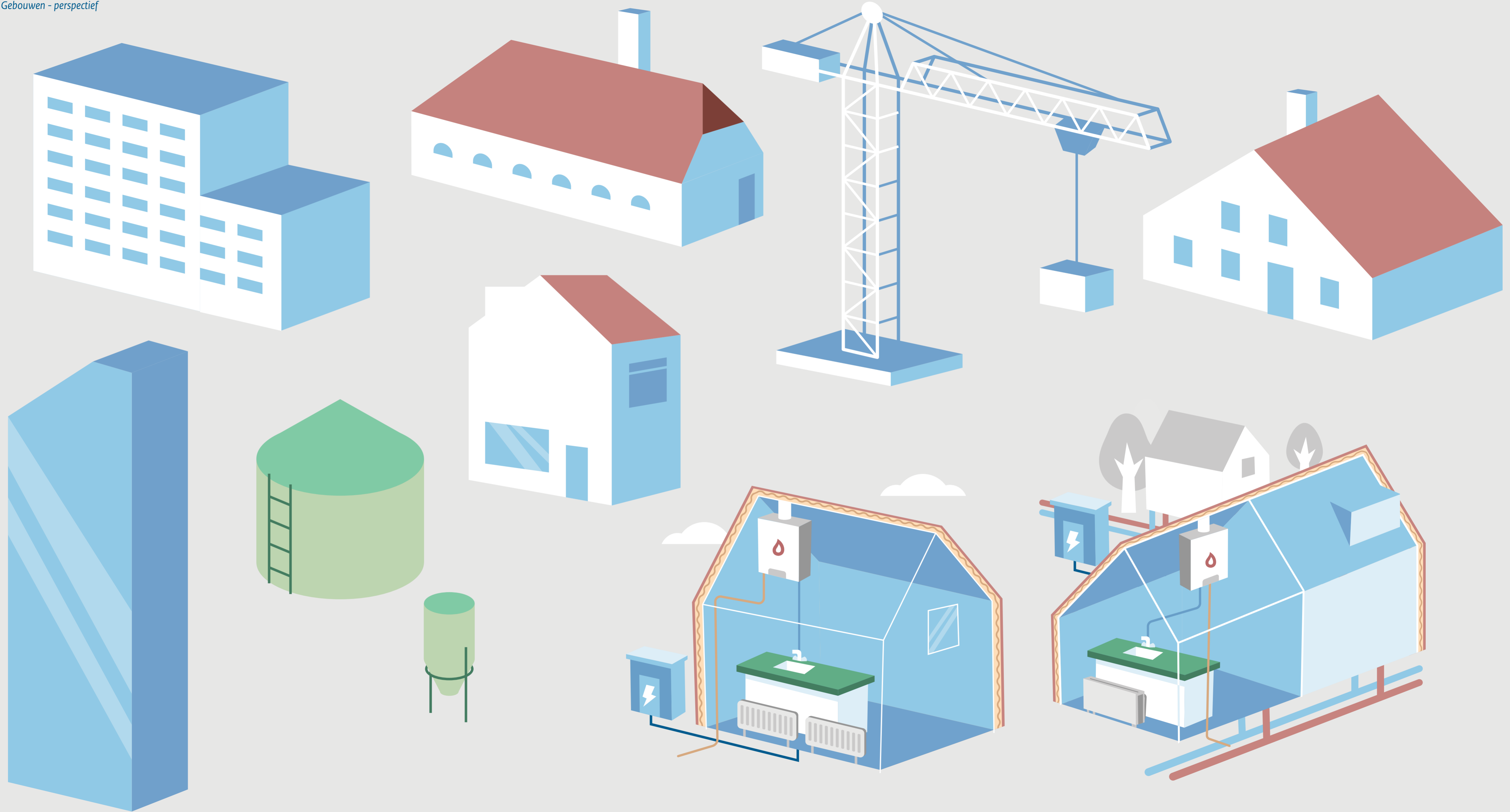


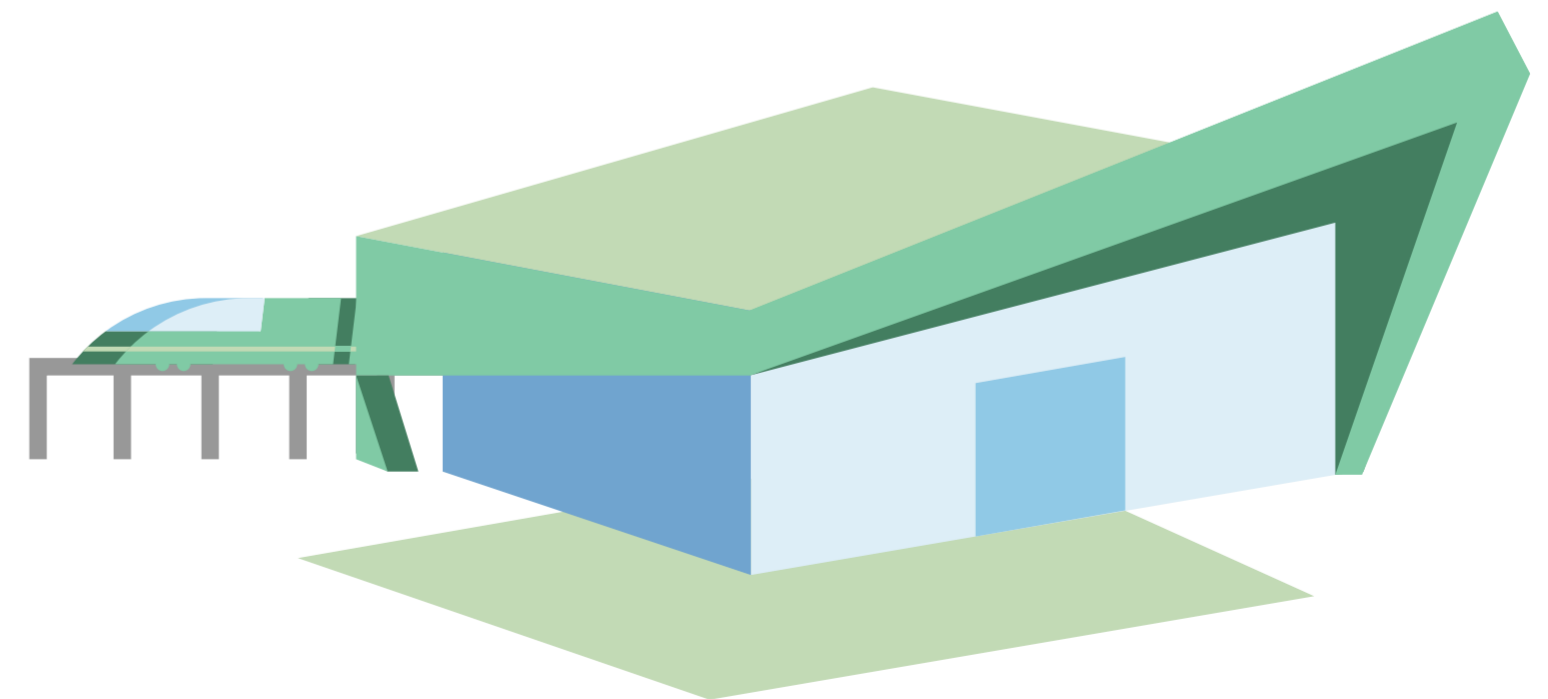
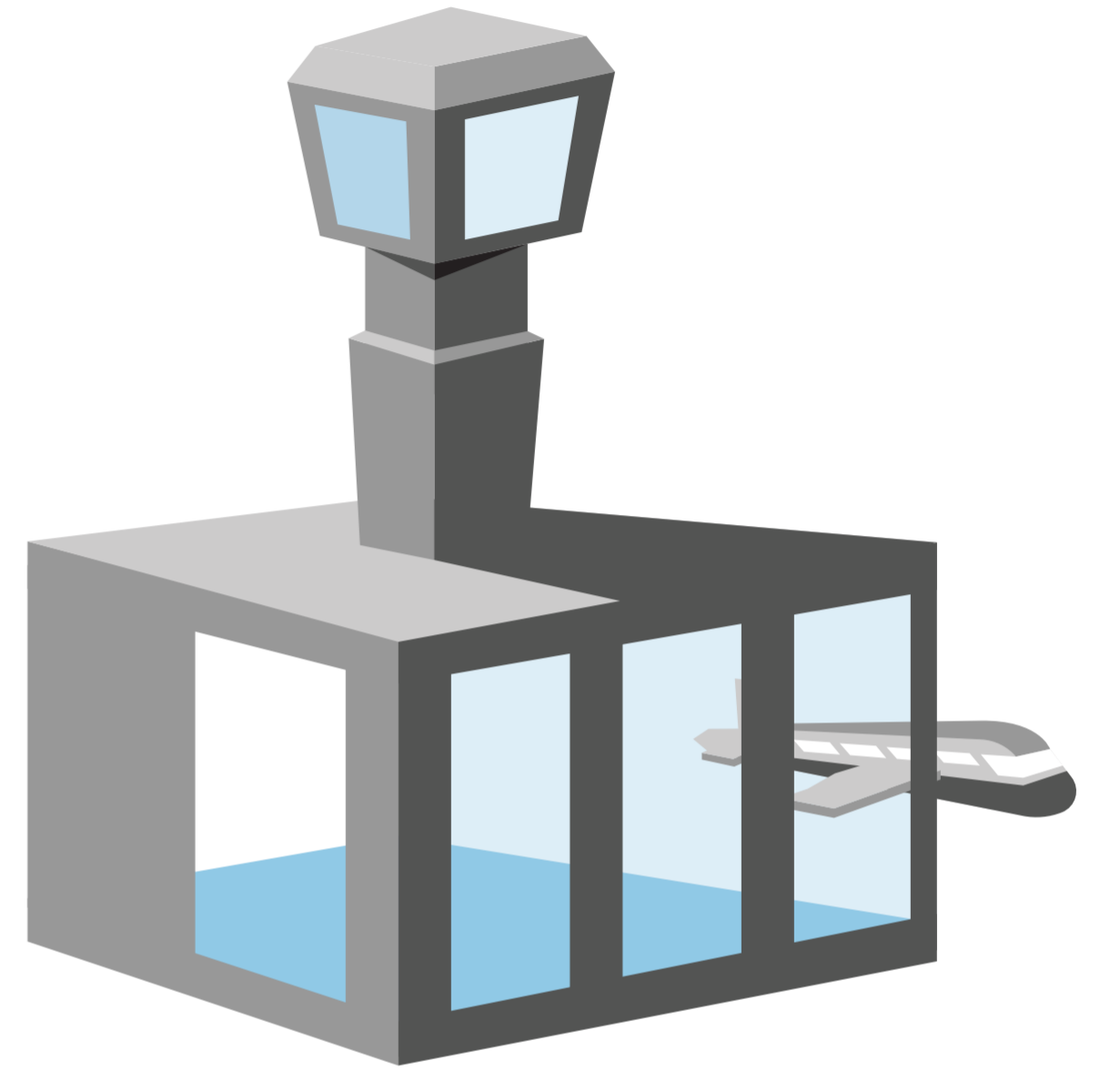
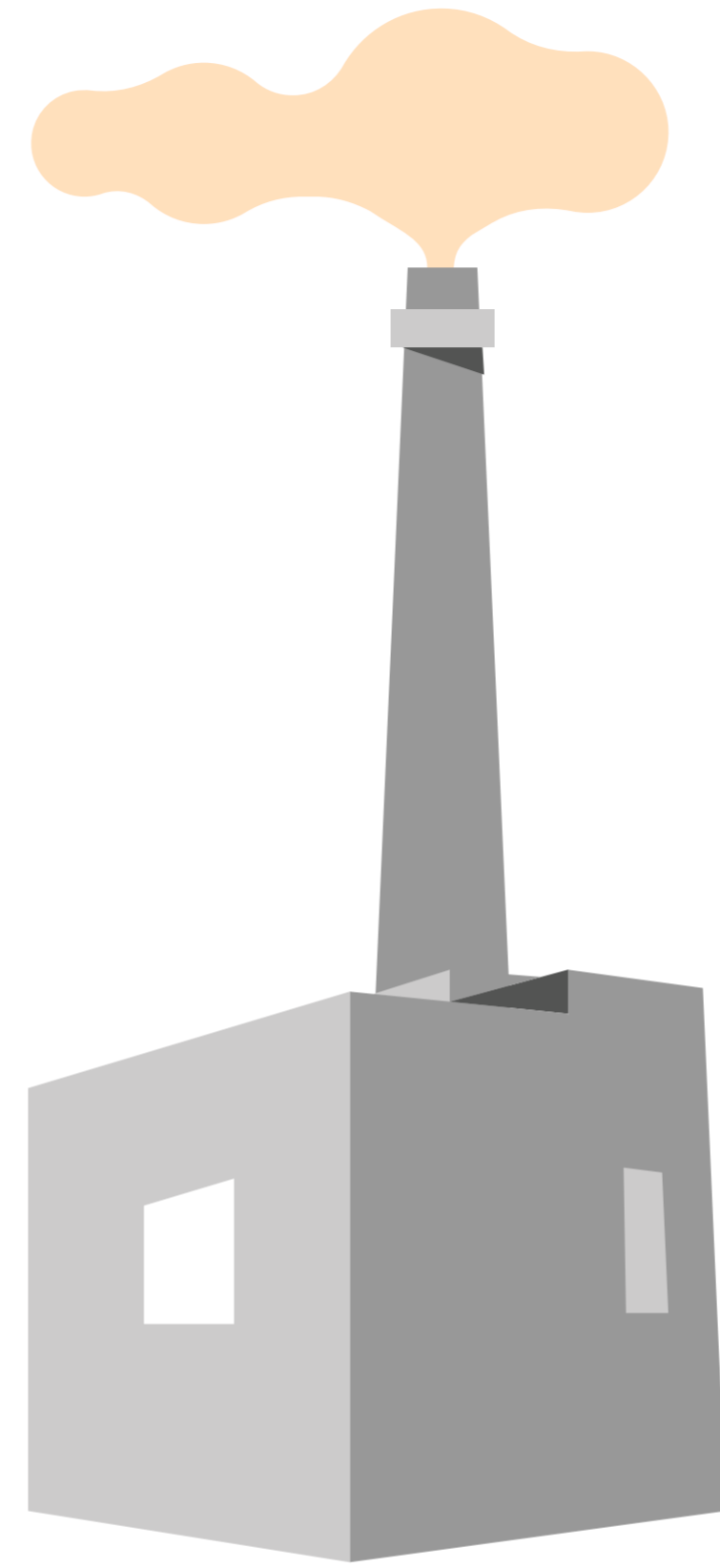
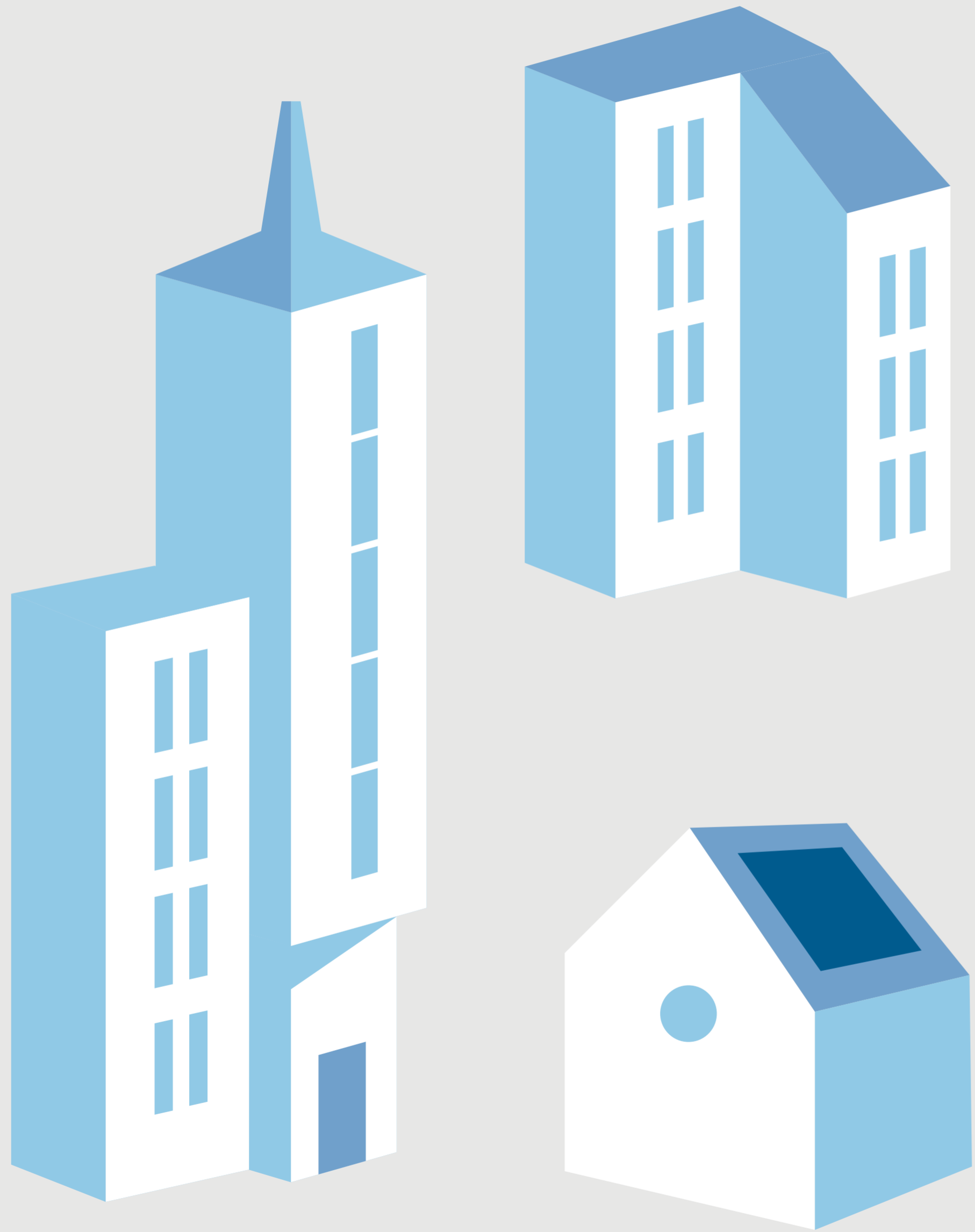
Karakters - voorbeeld scene woonkamer

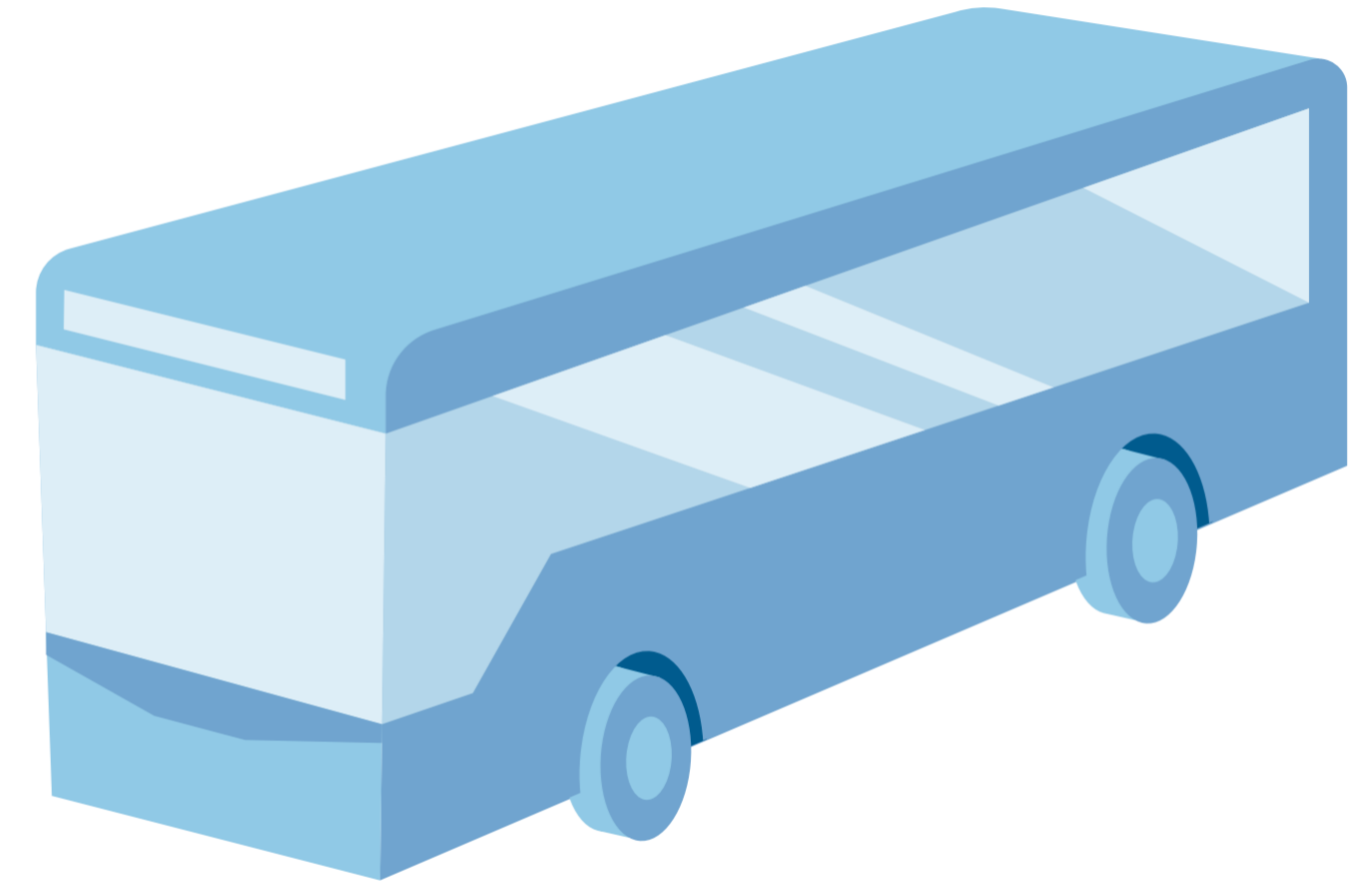
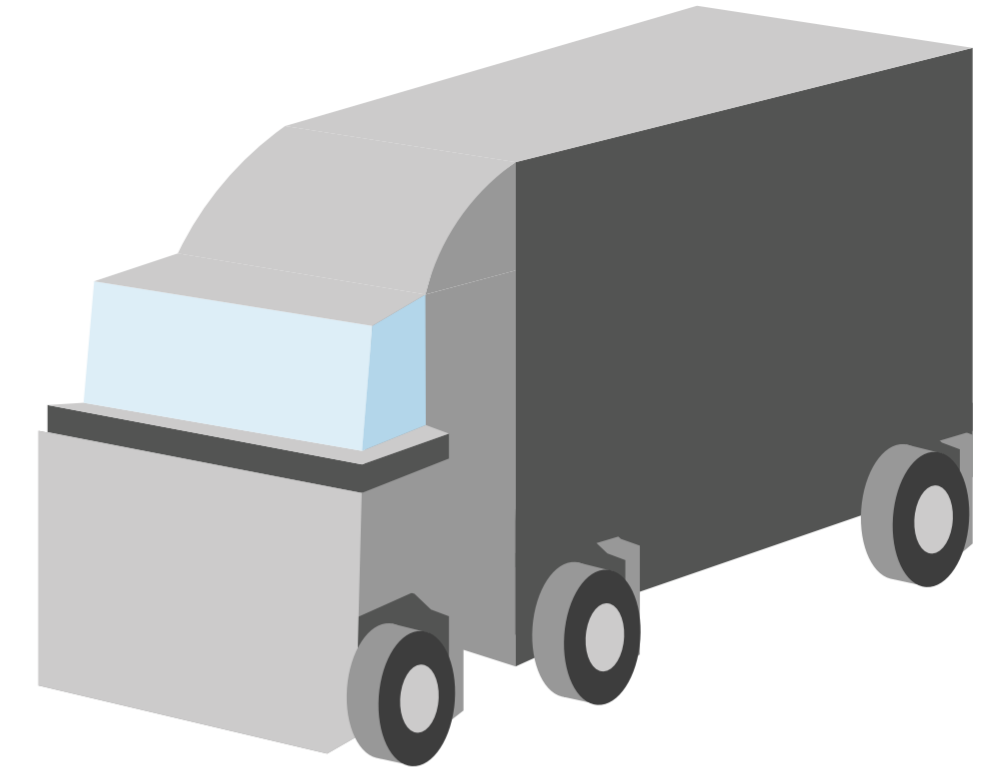
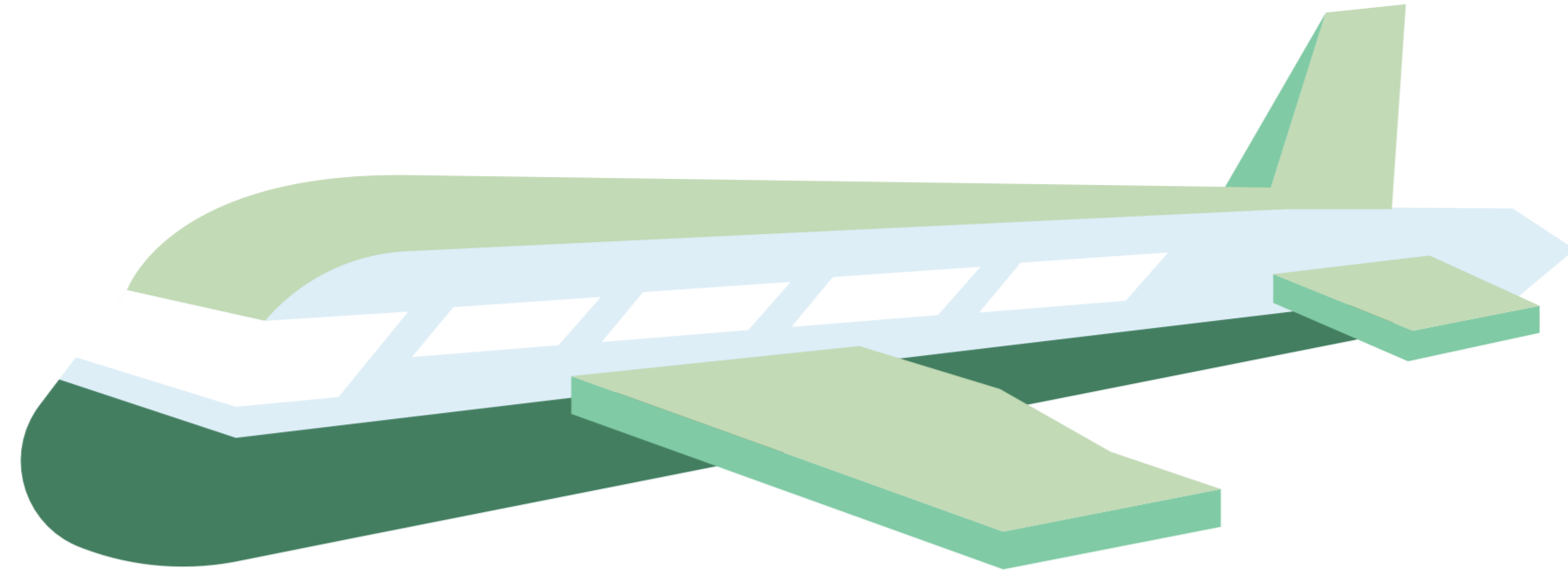
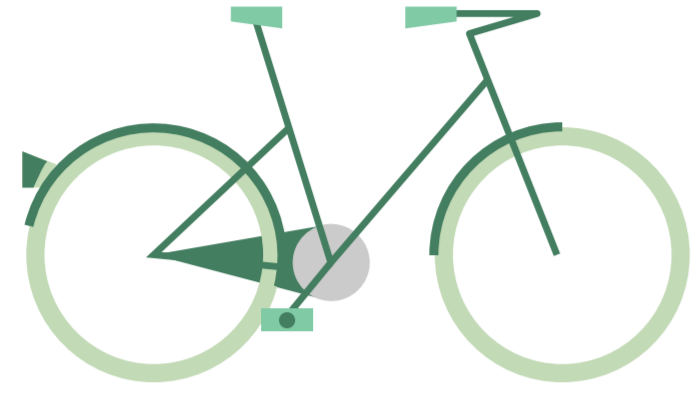




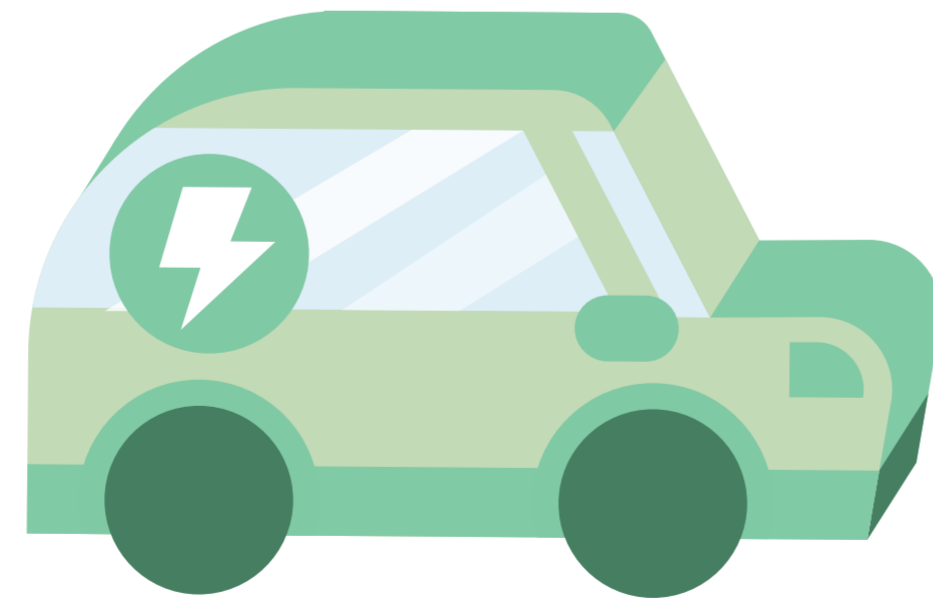


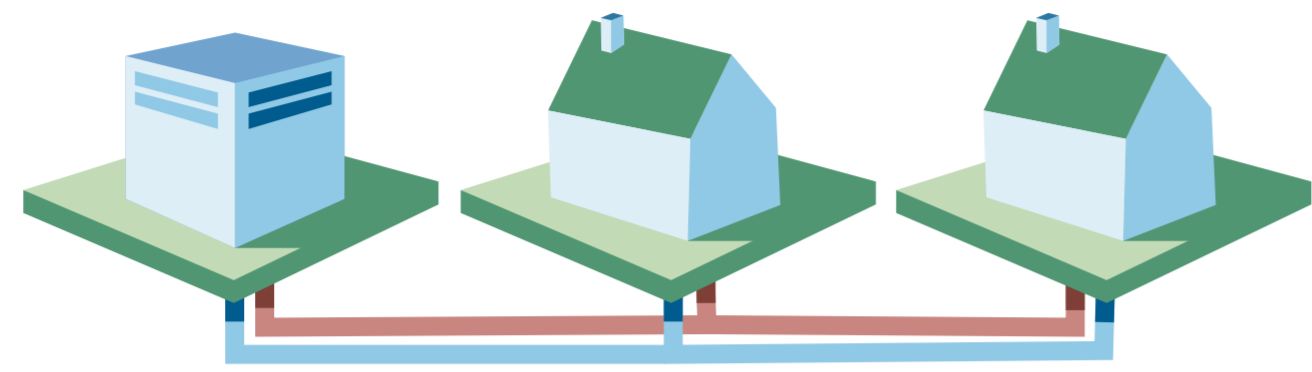




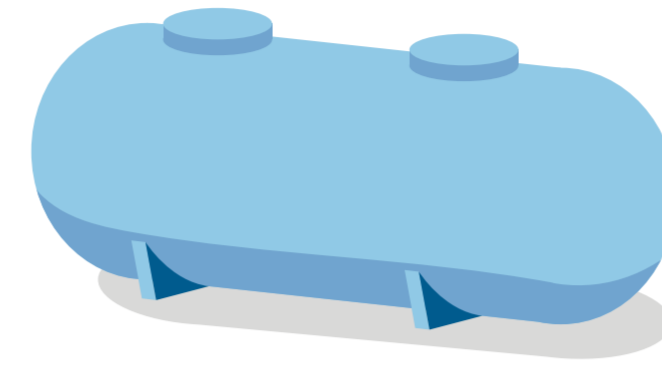


Extra coupés kunnen naar wens toegevoegd worden door de achterste coupé te kopiëren.

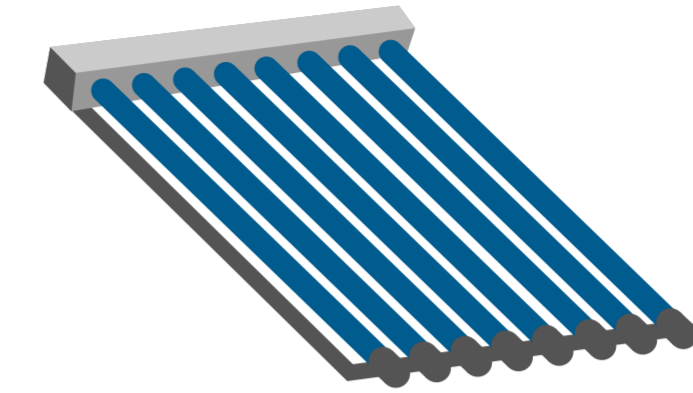




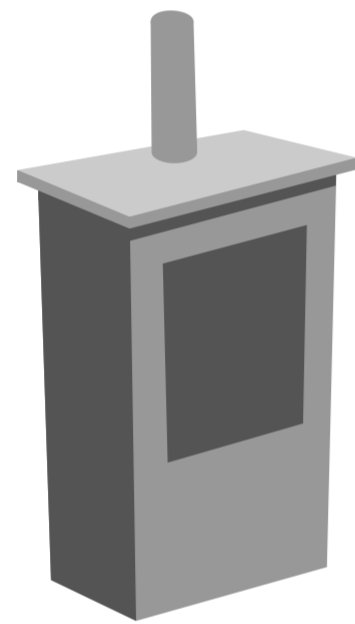
Warmtenet



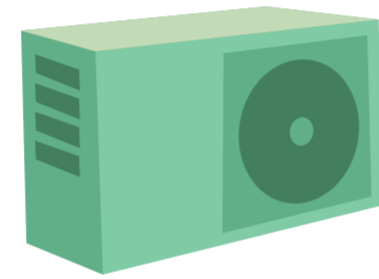
Waterstofopslagtank



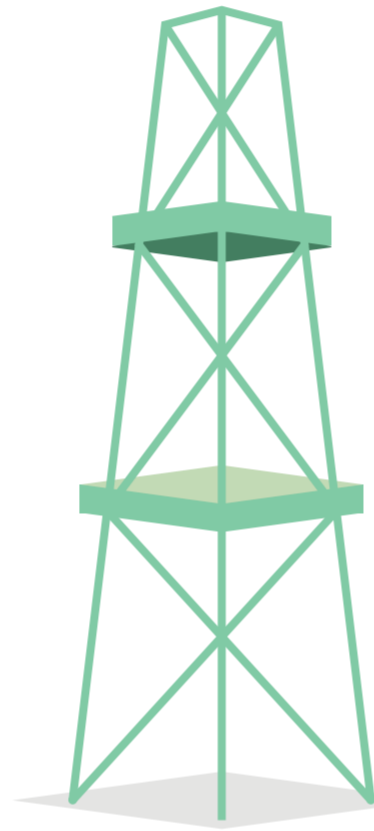
Zonneboiler



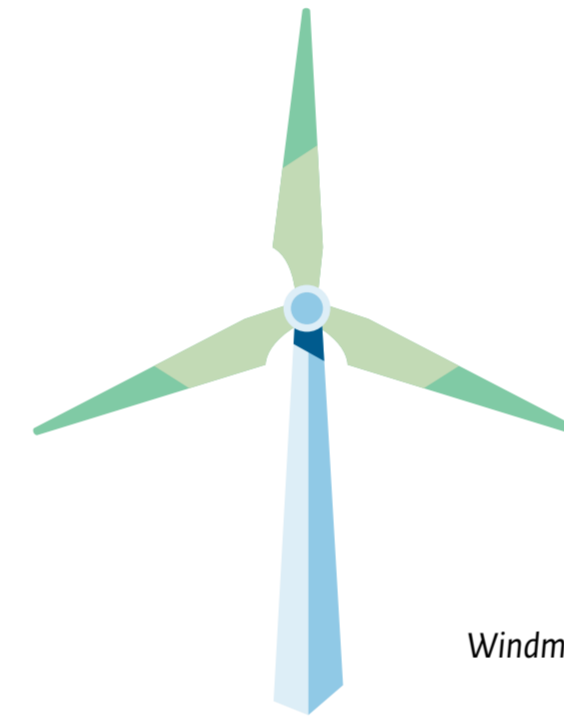
Pelletkachel



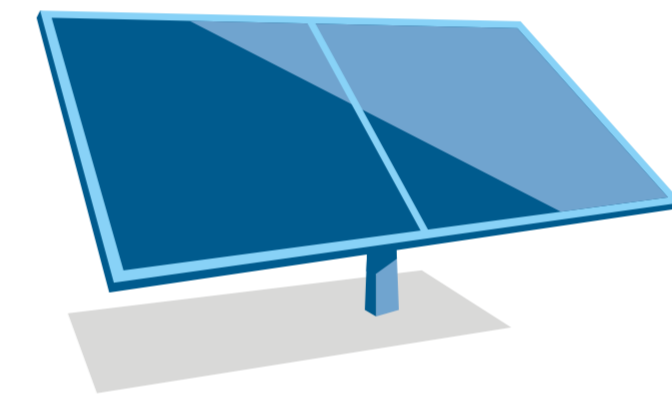
Warmtepomp



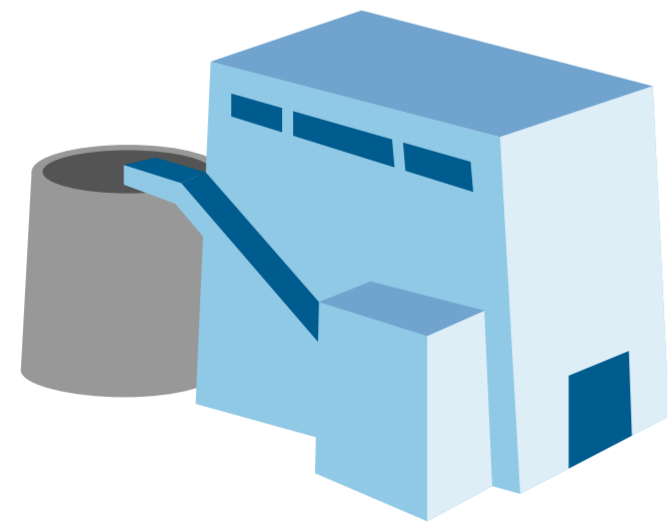
Gasboortoren



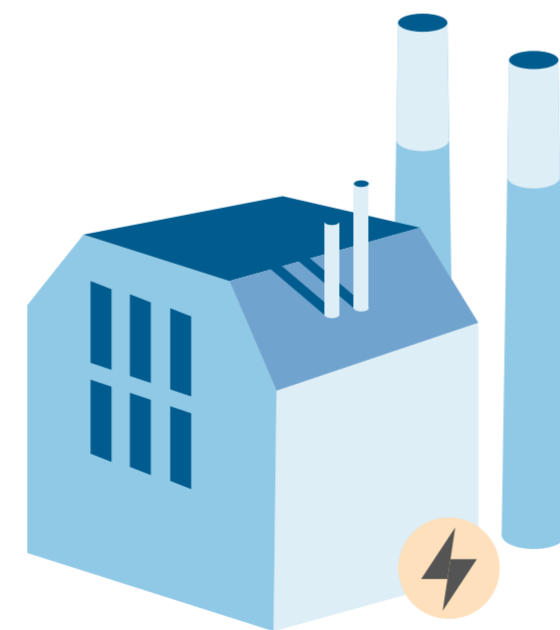
Windmolen



Zonnepaneel



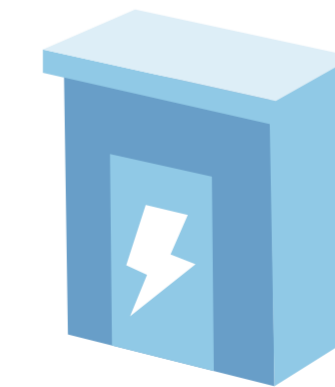
Biomassacentrale



Elektriciteitscentrale

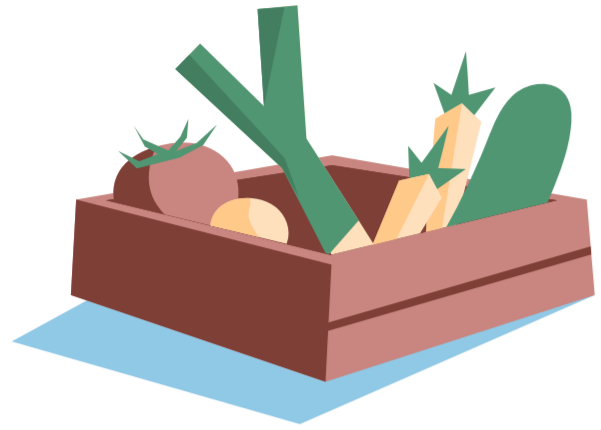


Kerncentrale



Elektriciteitshuisje

Voedsel

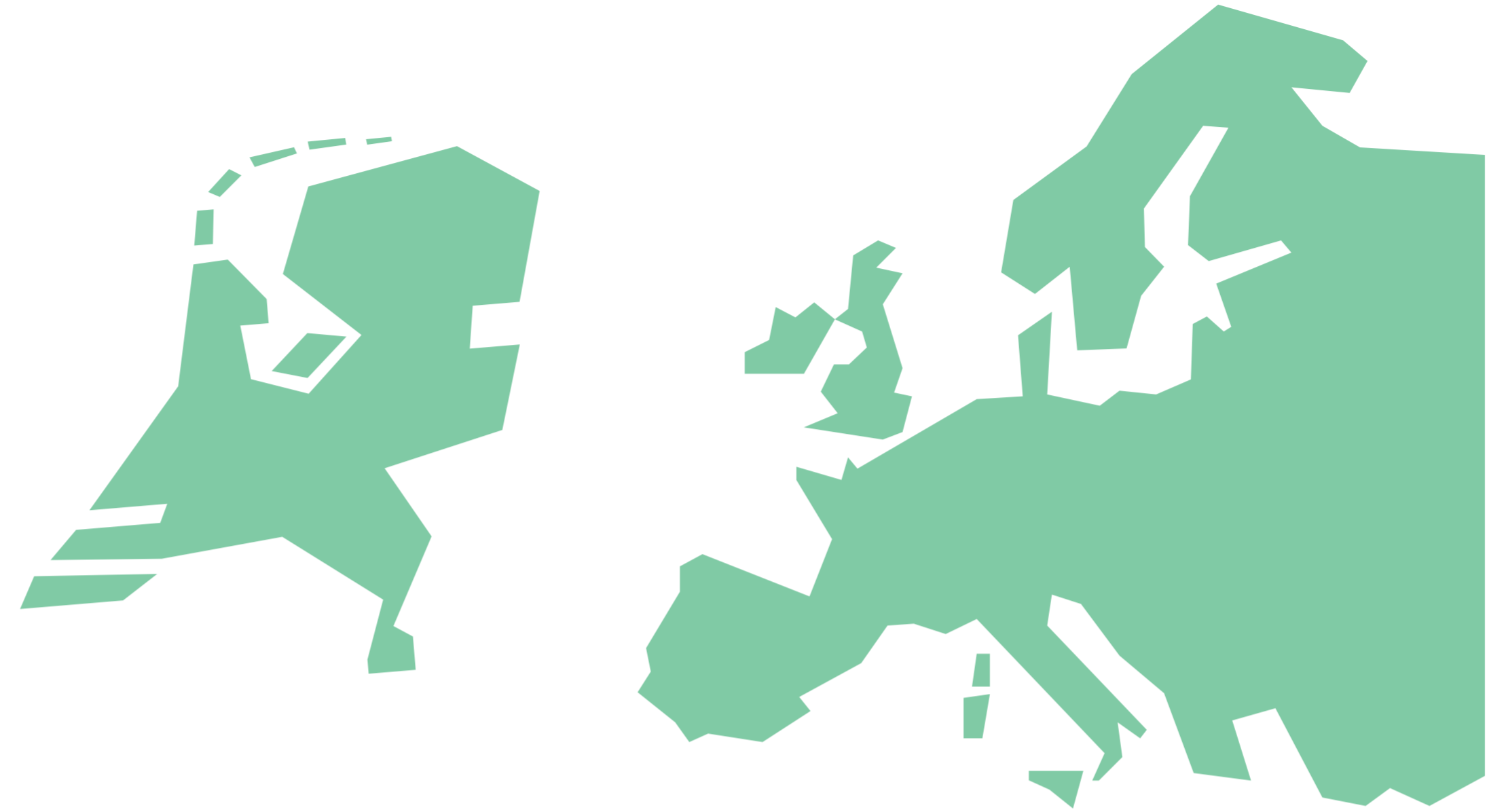


Plantaardig eten



Geen verspilling

Geografie





Miniaturen

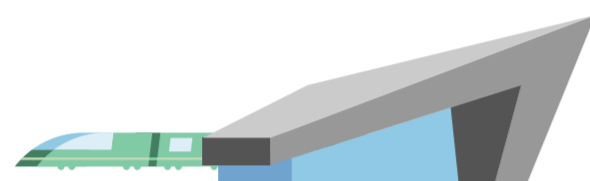
Huis



Luchthaven



Station



Biomassacentrale



Elektriciteitscentrale



Kerncentrale



Flat



Kantoor



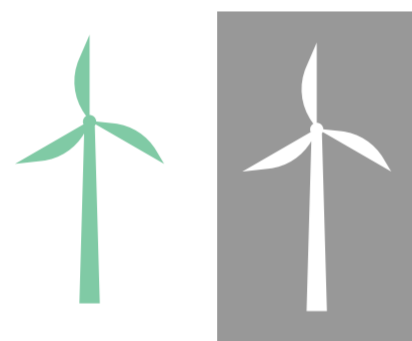
Fabriek



Gasboortoren



Windmolen



Vliegtuig



Fiets vrouw



Fiets man



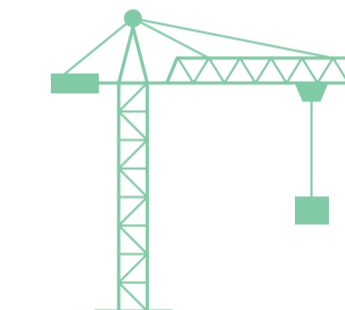
Trein



Kas



Hijskraan



Bus



Auto's



Vrachtwagen



Tractor



Zonnepaneel



Boerderij



Silo

Vrouw



Man



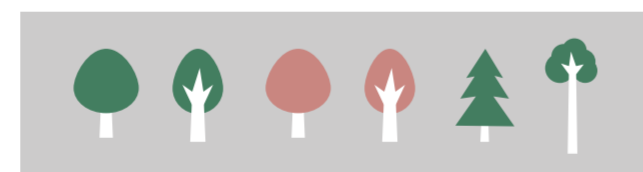
Kind



Boot



Bomen



Koeien



Varken



Nederland



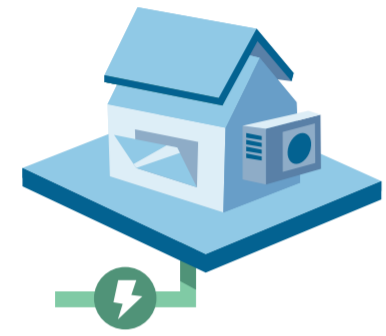
Europa



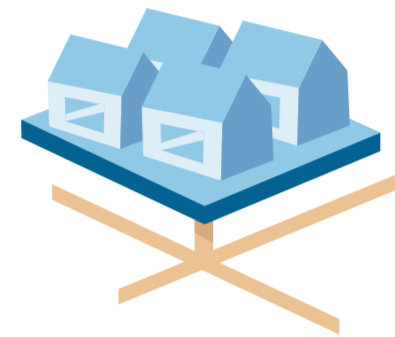
Wereld



Warmtestrategie



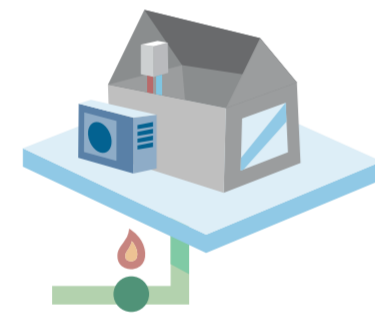
Individuele elektrische warmtepomp



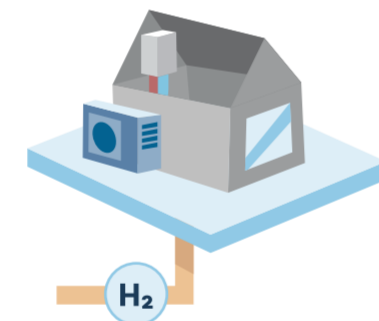
Warmtenet met midden- tot hogetemperatuurbron



Warmtenet met laagtemperatuurbron

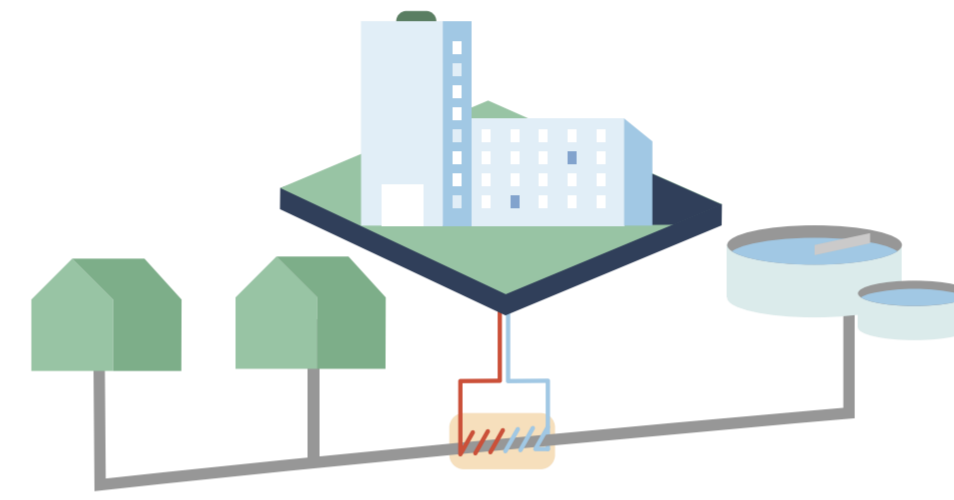


Groengas

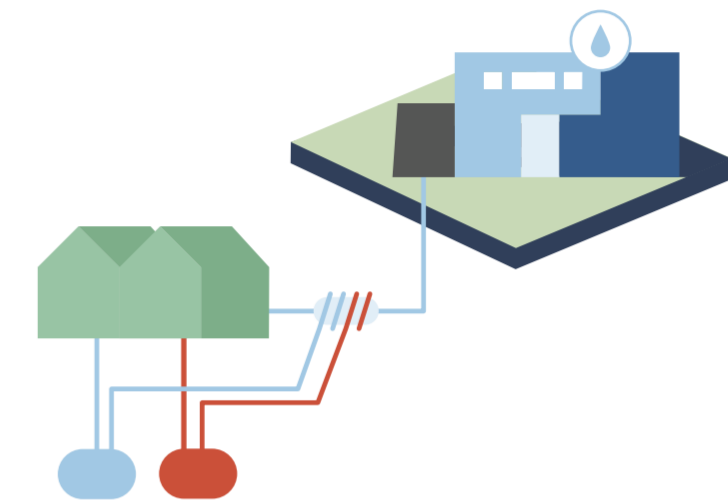


Waterstof

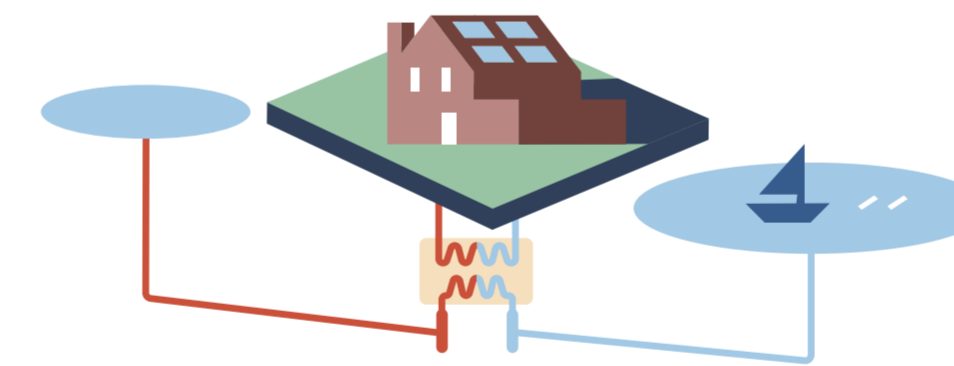
Aquathermie



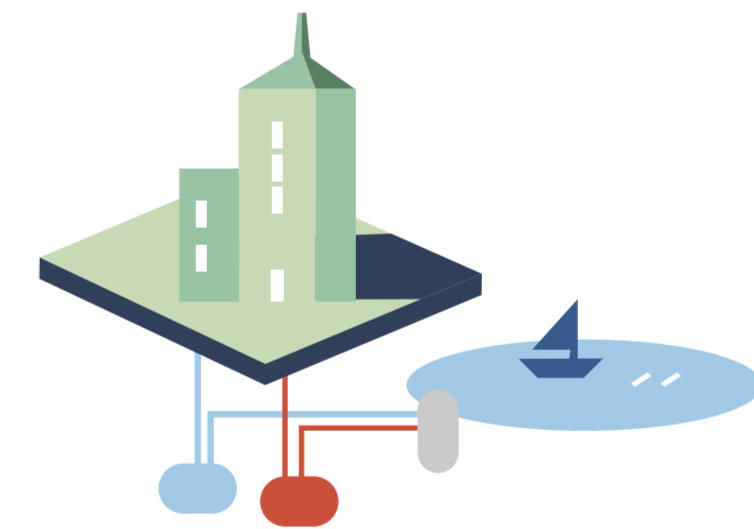
Thermische energie uit afvalwater (TEA)



Thermische energie uit drinkwater (TED)



Thermische energie uit oppervlaktewater (TEO)



Thermische energie uit oppervlaktewater (TEO) met warmte-koude opslag

Landschap - voorbeeld 'Plat' landschap



Landschap - voorbeeld 'uitgezoomd perspectief' landschap, groen en blauw



Landschap - voorbeeld 'uitgezoomd perspectief' landschap, grijs en bruin





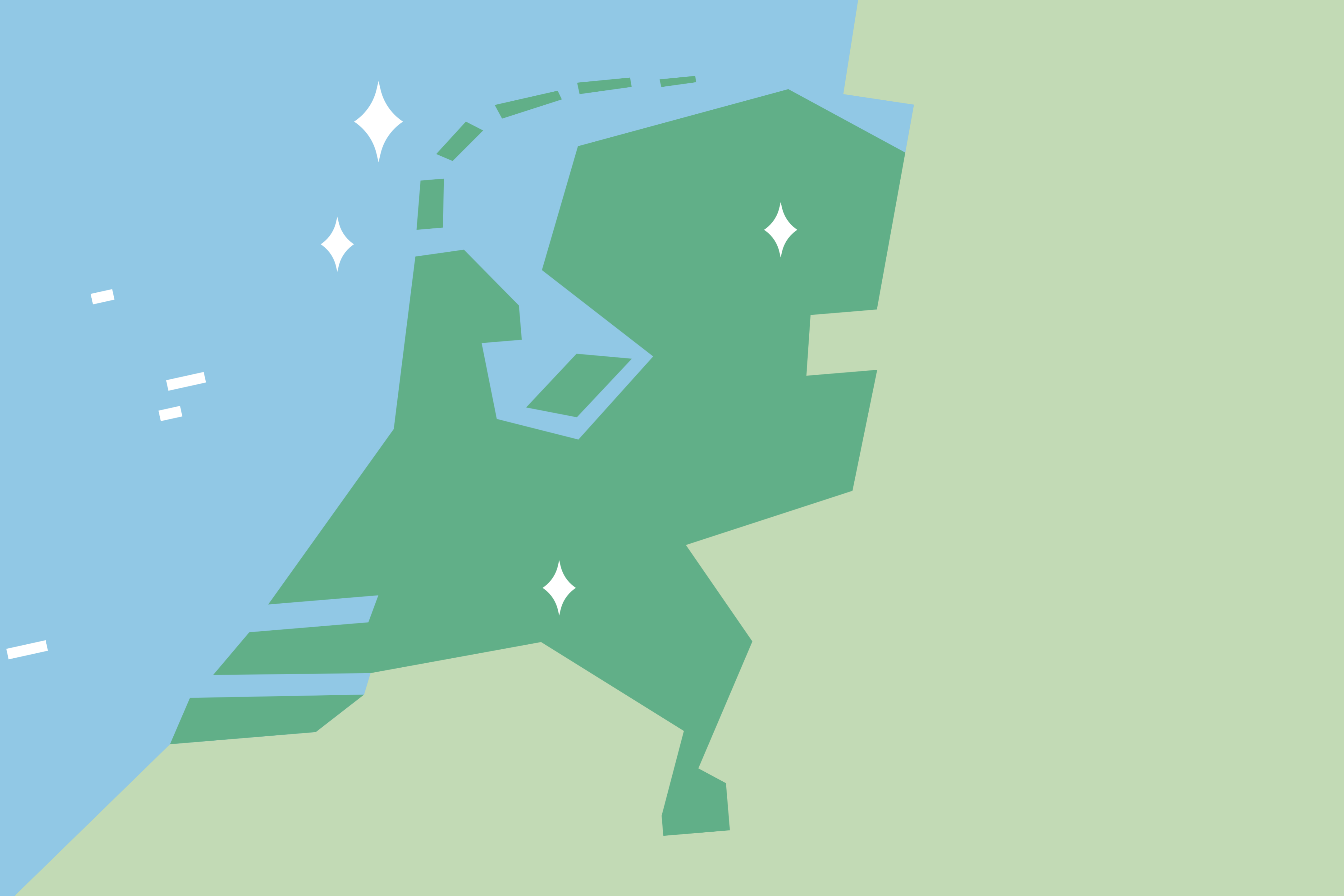
Landschap - voorbeeld 'ingezoomd perspectief' landschap, stad

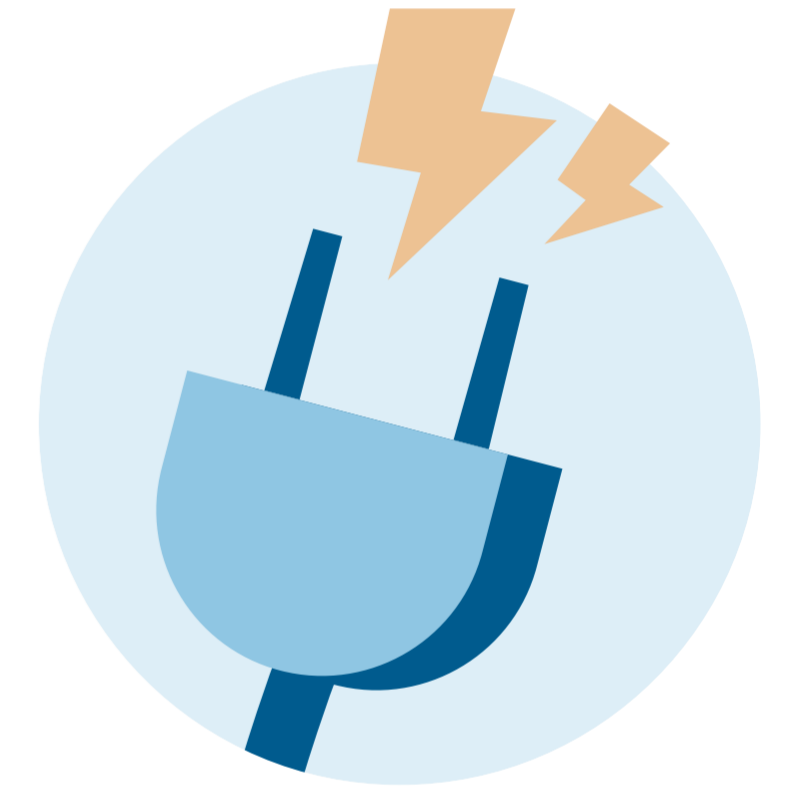
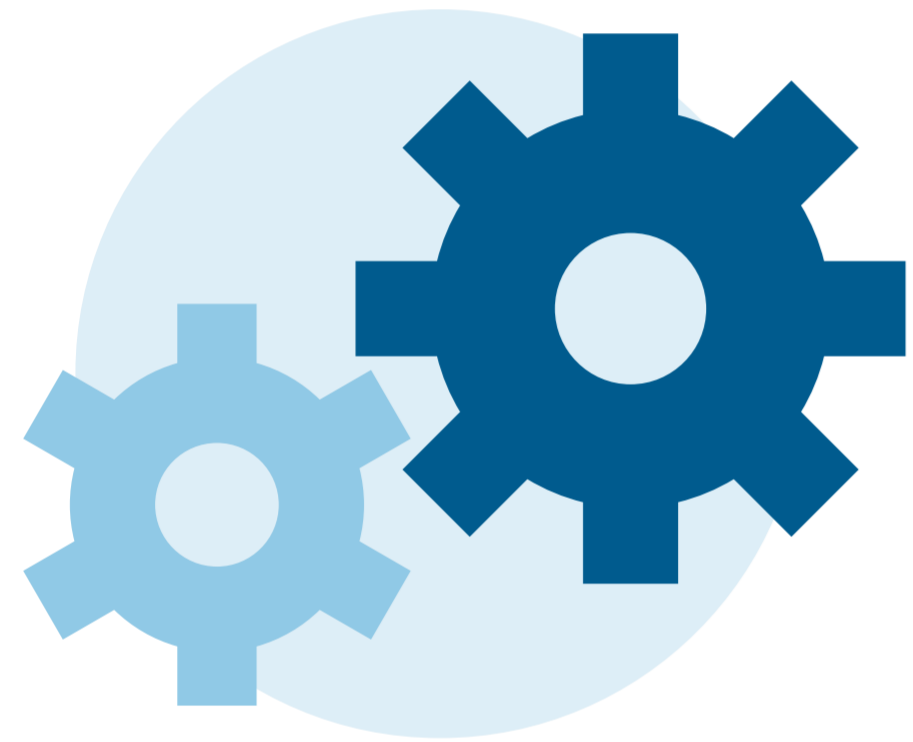


Landschap - voorbeeld "ingezoomd perspectief" landschap, binnenstad











*Titel van de animatie*  
versie 2.0



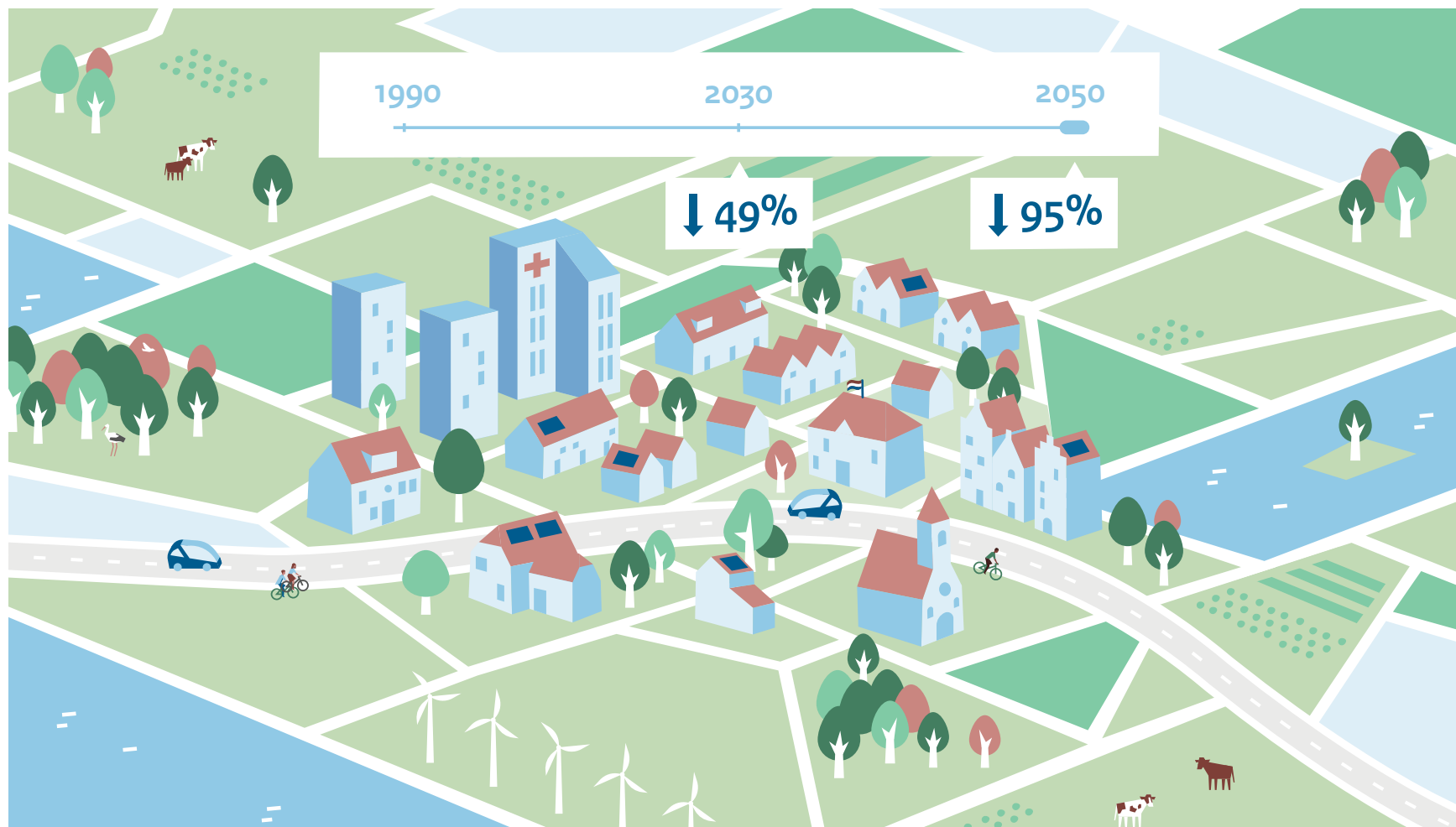
Meer weten?

***[www.naamvandewebsite.nl](http://www.naamvandewebsite.nl)***

## Voorbeelden

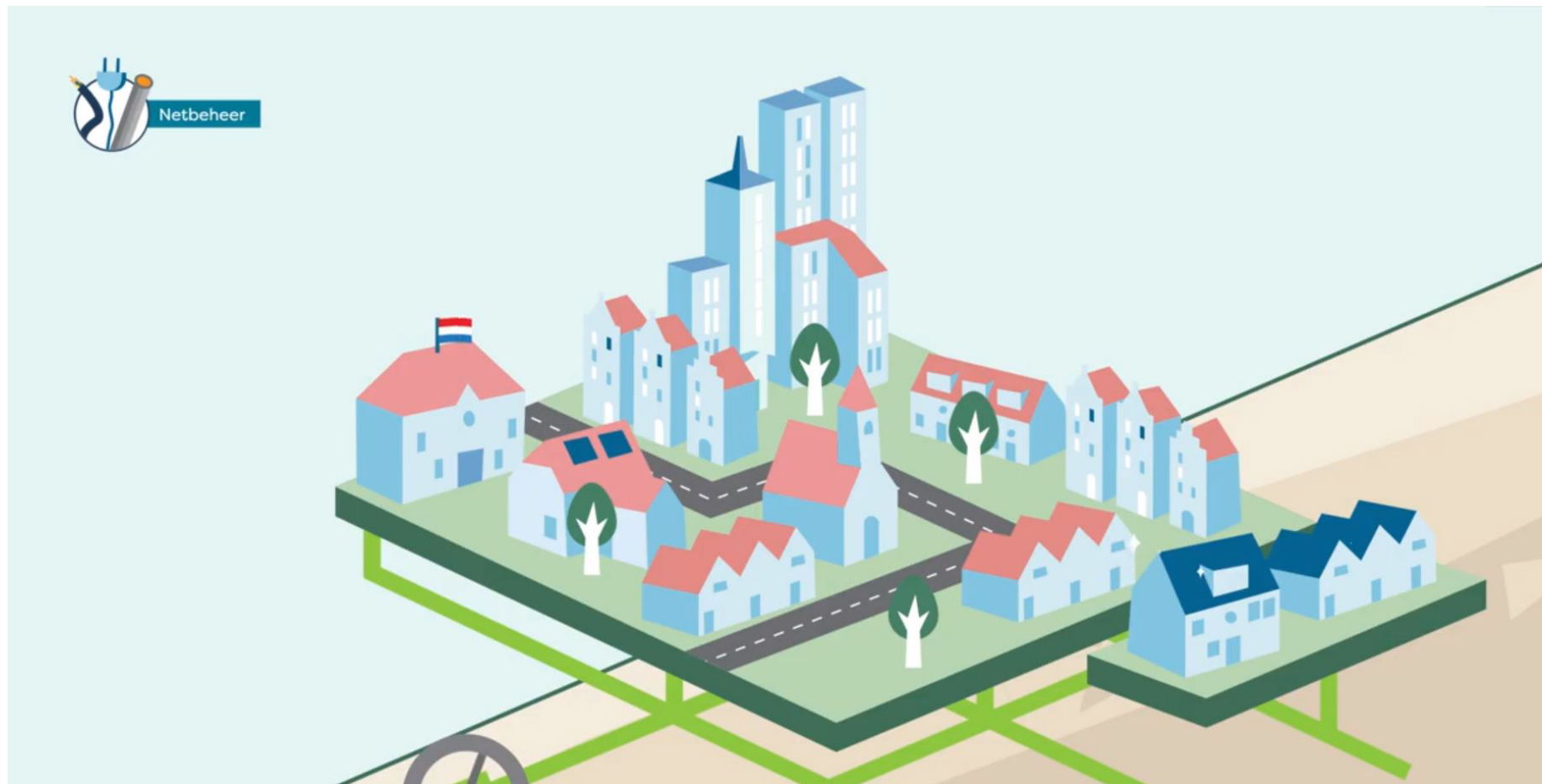
Klimaatdag (Ministerie EZK)

Bekijk de animatie op <https://twitter.com/MinisterieEZK/status/1322090237837889537>



## De Regionale Energiestrategie (RES) en het energienet

Bekijk de animatie op <https://vimeo.com/423651726>

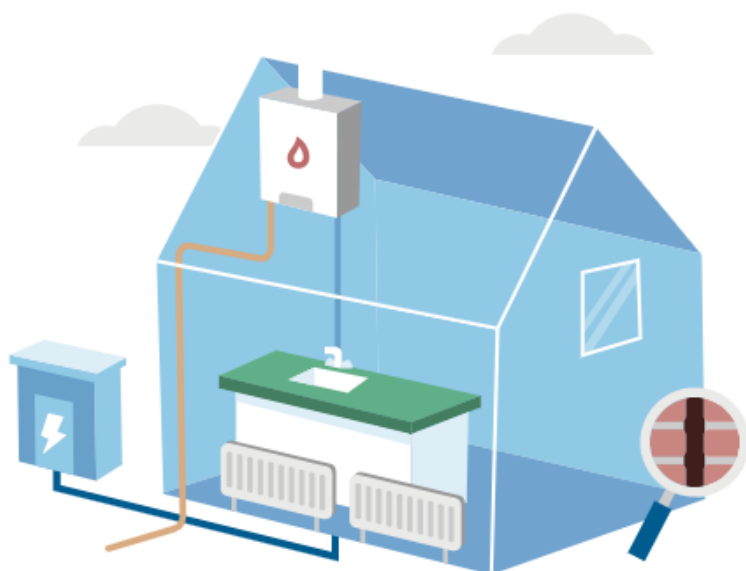


## Infographic Startanalyse (ECW)

Bekijk de interactieve infographic op [www.expertisecentrumwarmte.nl/infographic](http://www.expertisecentrumwarmte.nl/infographic)

Variant a

b



Strategie 1 is een all-electric strategie met twee varianten. Bij variant a zorgt een combiwarmtepomp voor de verwarming van het gebouw. De combiwarmtepomp onttrekt daarvoor warmte aan de buitenlucht. De gebouwen worden **1 geïsoleerd tot schillabel B**. De **2 combiwarmtepomp** waardeert de warmte op individueel gebouwniveau op tot het gewenste temperatuurniveau voor ruimteverwarming en warm tapwater. Om te kunnen voorzien in de warm tapwatervraag wordt daarnaast een **3 buffervat** geplaatst. De standaardradiatoren worden vervangen door **4 laagtemperatuurradiatoren**. Het **5 elektriciteitsnet** moet voor deze variant mogelijk verzaard worden. Ten slotte worden het **6 gasnet en alle gasaansluitingen** verwijderd.

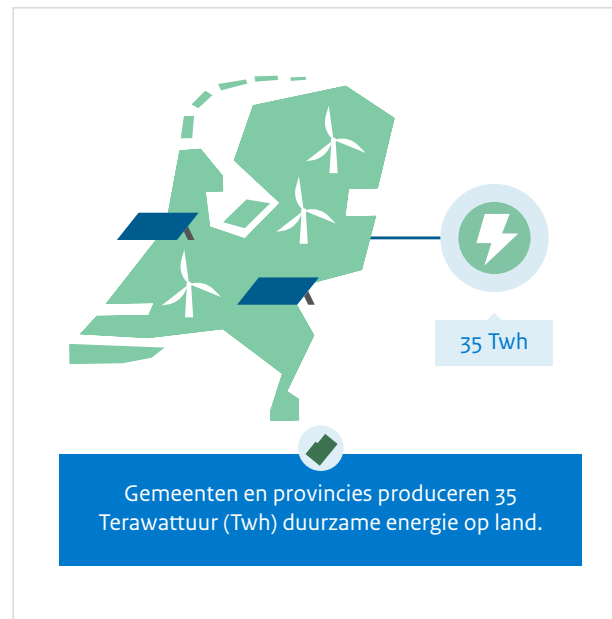
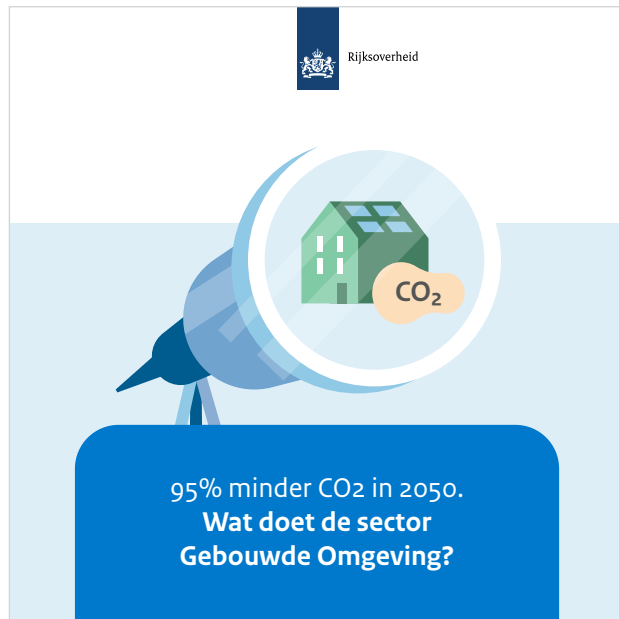


< De Startanalyse

Strategie 2 >

## Klimaatbeleid (Ministerie EZK)

Zie bijvoorbeeld: <https://www.instagram.com/p/CHDKnqcp5OC/>





## Voorbeelden visuals van Programma Aardgasvrije wijken



Voorbeelden pictogrammen Expertise Centrum Warmte

<https://lcnk.nl/bibliotheek+nieuw/illustratieset+klimaat/HandlerDownloadFiles.ashx?idnv=1433683>



## Contactgegevens

Neem voor vragen over het gebruik van de Illustratieset klimaat contact op met TjerkJan Oord.

[t.j.oord@minezk.nl](mailto:t.j.oord@minezk.nl)

06-31 10 27 20