

1



Лого будет обновлено

ЭКТО°

<https://www.istockphoto.com/ru/видео/3d-абстрактные-белые-метаболы-фон-gm1282850171-380458477>

НАДО АНИМИРОВАТЬ ПУЗЫРЬКИ РЯДОМ С БУКВОЙ "О". ДВИЖЕНИЕ ПУЗЫРЬКОВ ПЛАВНОЕ, НАПРАВЛЕНО ПО ДИАГОНАЛИ ВВЕРХ.

ОДИН ПУЗЫРЕК ОТДЕЛЯЕТСЯ ОТ МАТЕРИНСКОЙ "О" И, УМЕНЬШАЯСЬ, РАСТВОРЯЕТСЯ В АТМОСФЕРЕ.

НА СМЕНУ ЕМУ ОТ "О" УЖЕ ОТПОЧКОВАЛСЯ ДРУГОЙ ПУЗЫРЕК.

И ТАК ДО БЕСКОНЕЧНОСТИ.

2



IDEA



Лого будет обновлено

ЭКТО

НАДО АНИМИРОВАТЬ БУКВУ "О". КАК НА РЕФЕРЕНСЕ. ОНА ДОЛЖНА ДИНАМИЧНО ВЫЕЗЖАТЬ СЛЕВА НАПРАВО.

КОГДА "О" ПОЛНОСТЬЮ ПОЯВИЛАСЬ, МОЖНО "ПОДСВЕТИТЬ" ОРАНЖЕВЫЙ СЕКТОР. СДЕЛАТЬ ЕГО ЯРЧЕ, НАПРИМЕР.



3

IDEA



Лого будет обновлено

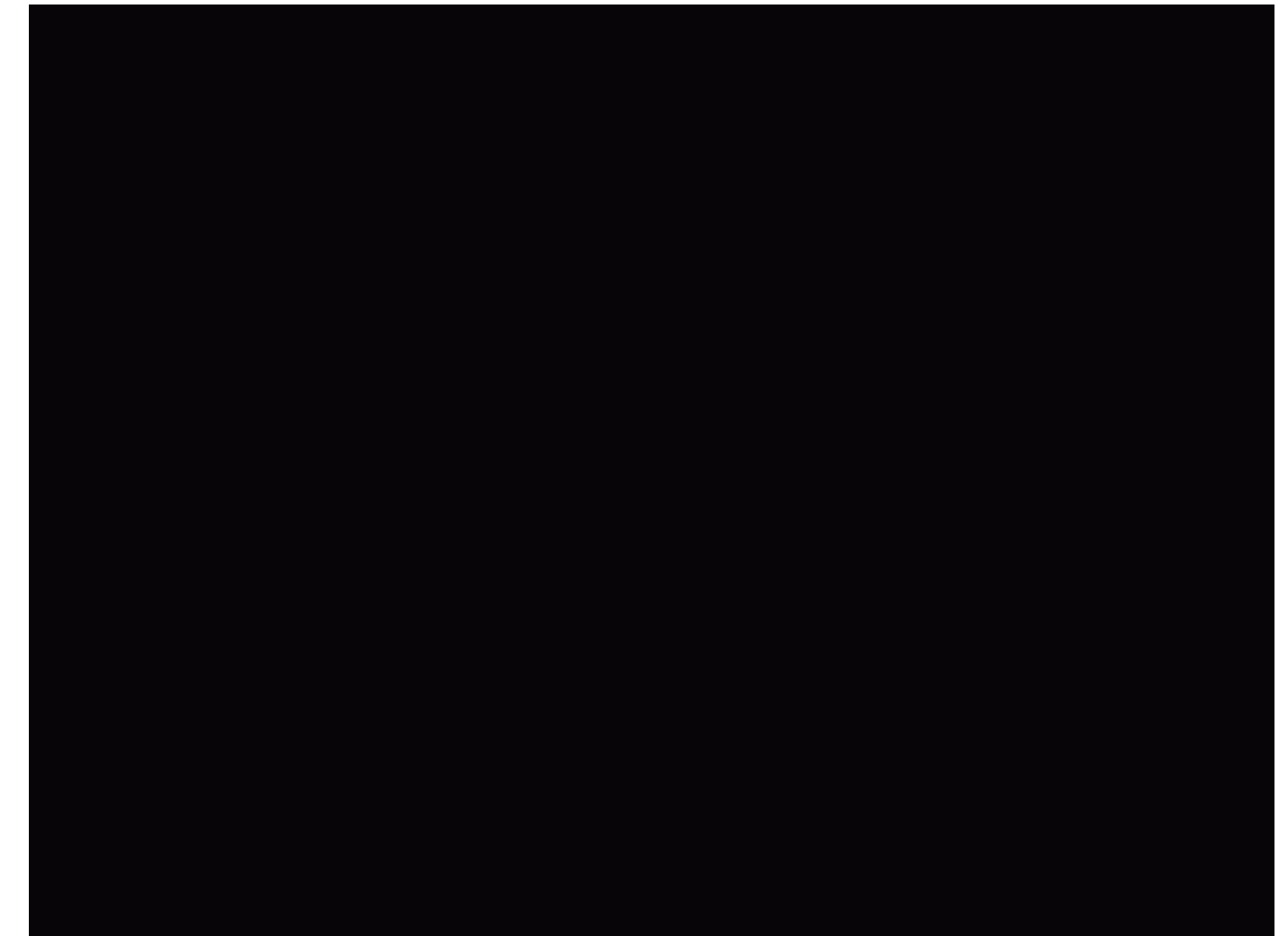


Вариант 1

СНАЧАЛА МЫ ВИДИМ ТОЛЬКО НАДПИСЬ "ЭКТО".

ЗАТЕМ ВОКРУГ "ЭКТО" ПОЯВЛЯЕТСЯ РАМКА
(ПРИМЕРНО КАК В РЕФЕРЕНСЕ) - ОНА БУДТО
ОПОЯСЫВАЕТ СЛОВО.

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ЛОГОТИП ОБРЕЛ
ЦЕЛОСТНОСТЬ, НАДО "НАЖАТЬ" ЕГО, КАК
БУДТО ОН КНОПКА.



Лого будет обновлено



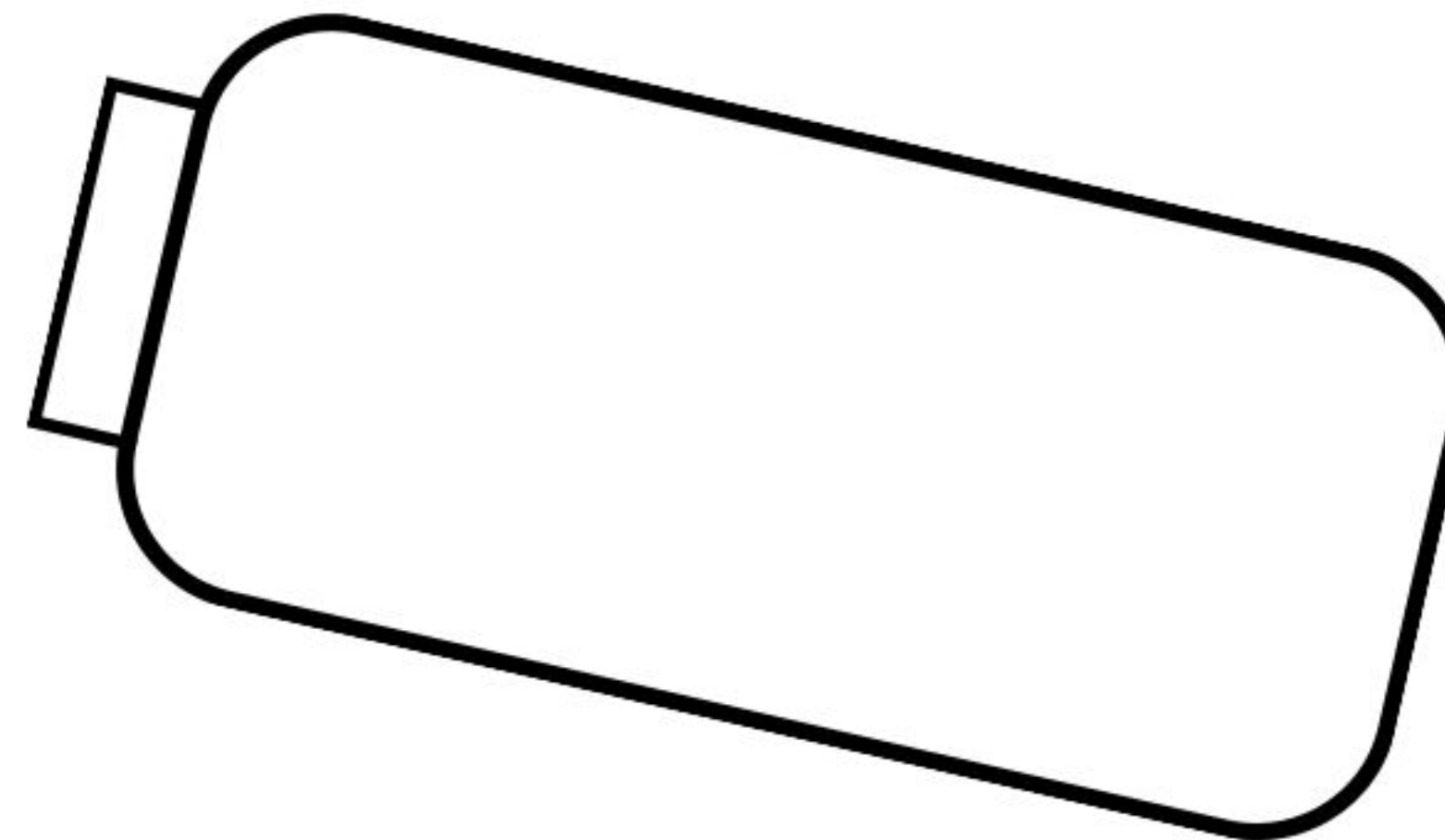
Вариант 2

НАДО АНИМИРОВАТЬ ЛОГОТИП, КАК БУДТО ОН ЭЛЕМЕНТ ПИТАНИЯ.

СНАЧАЛА МЫ ВИДИМ ТОЛЬКО РАМКУ.

ЗАТЕМ ВНУТРИ РАМКИ СЛЕВА НАПРАВО СНАЧАЛА ПОЯВЛЯЕТСЯ БУКВА "Э", ПОТОМ "К", ПОТОМ "Т" И ПОТОМ "О".

КОГДА ВСЕ БУКВЫ В СБОРЕ - РАМКА МОЖЕТ МИГНУТЬ, КАК В РЕФЕРЕНСЕ (КАК БУДТО ПОЛНЫЙ ЗАРЯД).



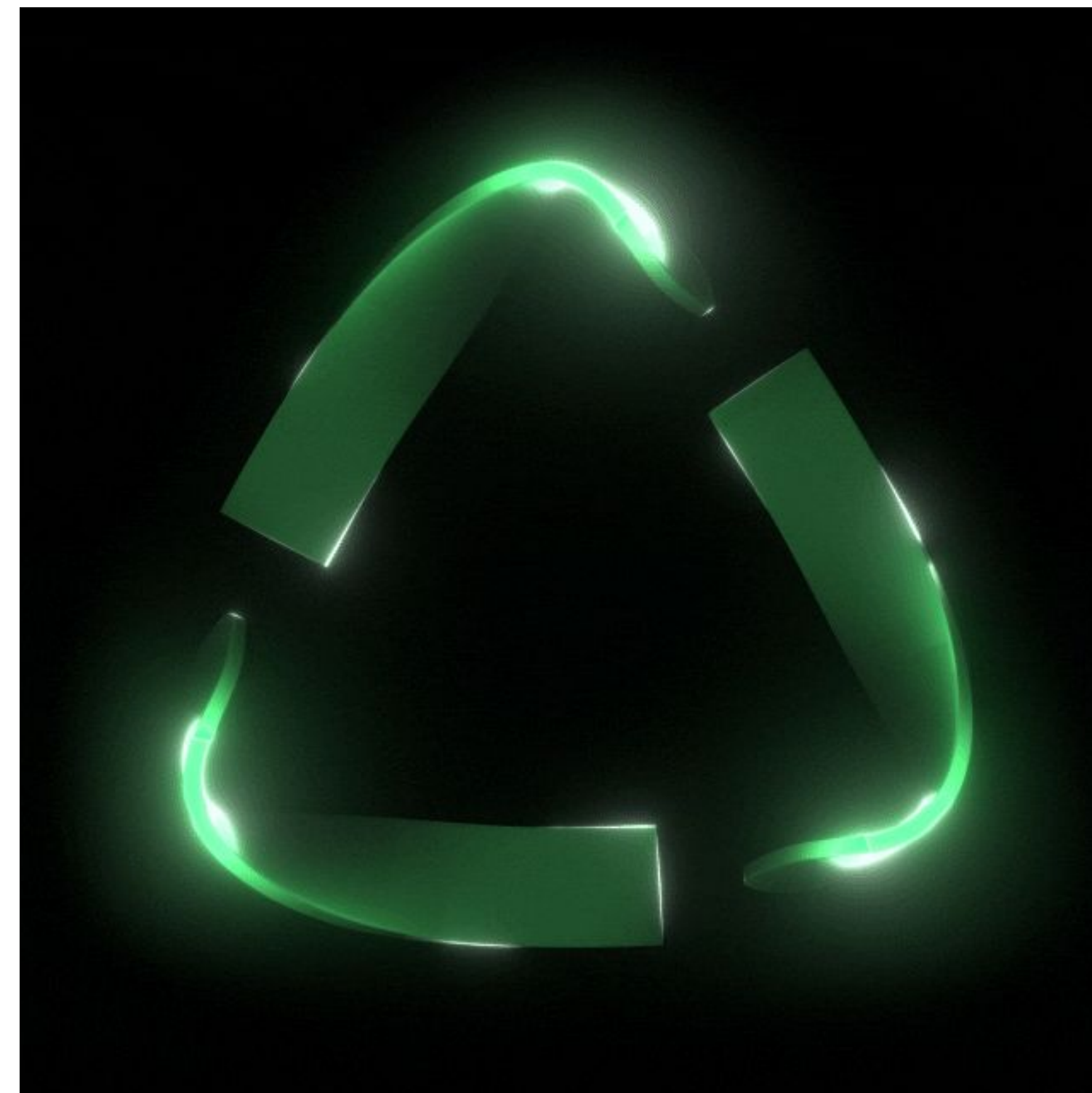
4





Вариант 1

НАДО АНИМИРОВАТЬ БУКВУ "О" ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ ТРИ СЕКТОРА ПЕРЕТЕКАЛИ ОДИН В ДРУГОЙ. ПРИ ЭТОМ ФОРМА КАПЛИ ВНУТРИ ДОЛЖНА ОСТАВАТЬСЯ И БЫТЬ ЧИТАЕМОЙ.

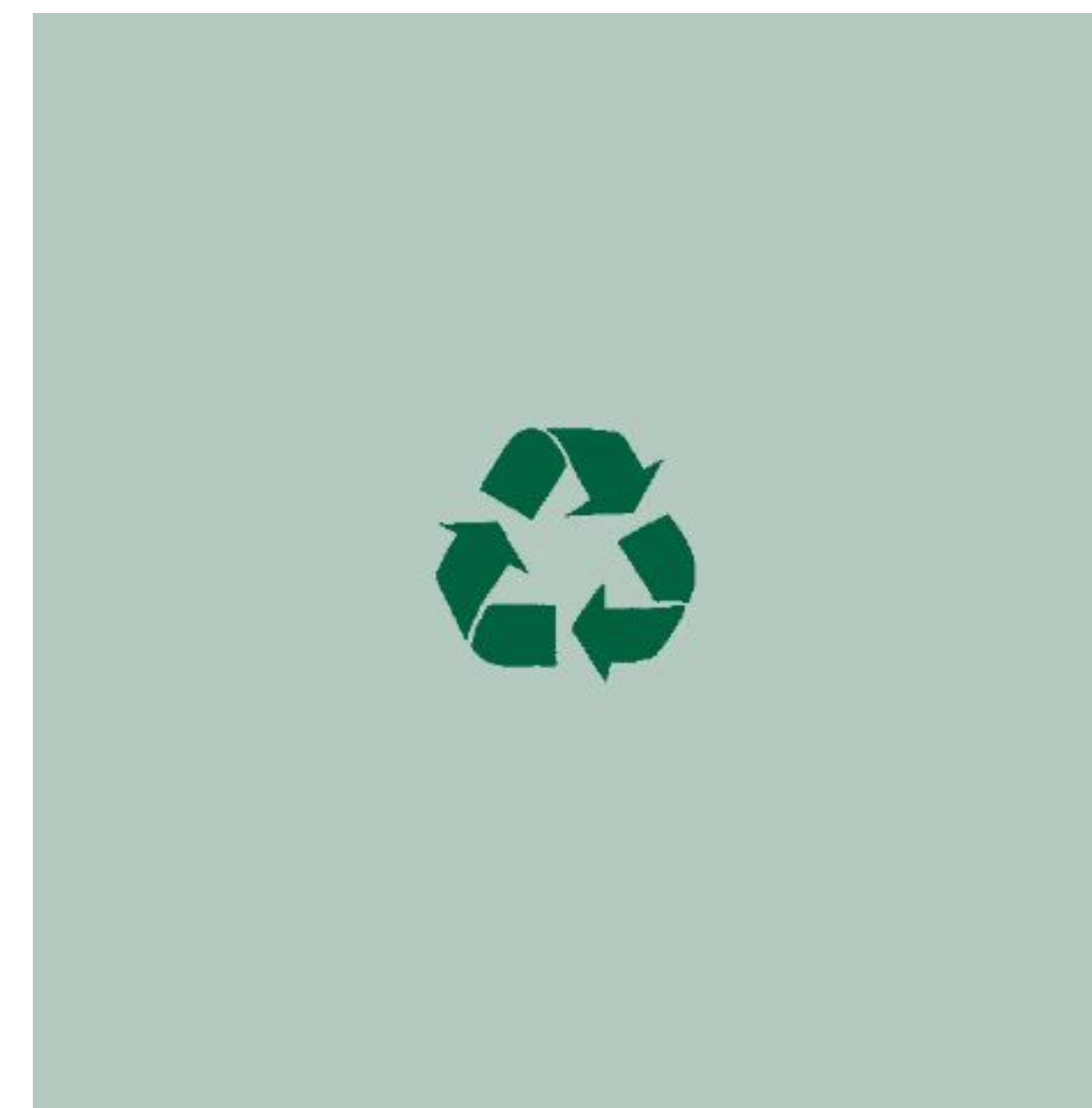




Вариант 2

НАДО АНИМИРОВАТЬ БУКВУ "О" КАК НА РЕФЕРЕНСЕ:

- ТРИ СЕКТОРА ЗАКРУЧИВАЮТСЯ
- СХОДЯТСЯ В ОДНОЙ ТОЧКЕ
- ТОЧКА ПРЕВРАЩЕТСЯ В КАПЛЮ



5



Лого будет обновлено

ЭКТО

НАДО АНИМИРОВАТЬ ПЛАМЯ В БУКВЕ "Э".
ГОРЕНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ СПОКОЙНЫМ, НО
ДИНАМИЧНЫМ. НЕ СОЗДАВАТЬ ОЩУЩЕНИЕ
ПОЖАРА И ОПАСНОСТИ.



6

IDEA



ЭКТО



НАДО АНИМИРОВАТЬ ЛОГОТИП, КАК БУДТО ОН РЕЗКО СРЫВАЕТСЯ С МЕСТА И УЕЗЖАЕТ.

- СНАЧАЛА МЫ ВИДИМ ПРОСТО 4 БУКВЫ БЕЗ ПОЛОСОК СПРАВА
- ВДРУГ ЛОГОТИП ДЕЛАЕТ РЫВОК ВПЕРЕД (ВЛЕВО) И СРЫВАЕТСЯ С МЕСТА
- МЫ ВИДИМ ОСТАВШИЙСЯ ОТ ЛОГОТИПА СТИЛИЗОВАННЫЙ СЛЕД ШИН В ВИДЕ 4-Х ПОЛОСОК
- ЛОГОТИП БЫСТРО ВОЗВРАЩАЕТСЯ НАЗАД (КАК БУДТО СДЕЛАЛ КРУГ) И ЗАЕЗЖАЕТ НА СВОЕ МЕСТО СПРАВА. ПОЛОСКИ ОСТАЮТСЯ НА МЕСТЕ
- ВИДИМ ЛОГО ЦЕЛИКОМ.

7



ЭКТС

НАДО АНИМИРОВАТЬ ЛОГОТИП
ПРИМЕРНО КАК В РЕФЕРЕНСЕ.

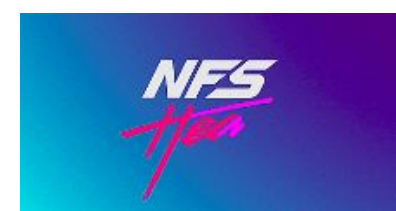
СНАЧАЛА МЫ ВИДИМ ТОЛЬКО БУКВУ "О".



ЗАТЕМ ОНА ПРИХОДИТ В ДВИЖЕНИЕ



И КАК БУДТО РАЗРАСТАЕТСЯ В ЦЕЛЫЙ
ЛОГОТИП



ВСЕ ДОЛЖНО ПРОИЗОЙТИ ДИНАМИЧНО,
ДВИЖЕНИЕ ДОЛЖНЫ ЗАДАВАТЬ
ВЕРТИКАЛЬНЫЕ ПОЛОСЫ ИЗ "О".



8



ЭКТО

НАДО АНИМИРОВАТЬ 3 СТРЕЛКИ ВНУТРИ
ЛОГОТИПА. СТРЕЛКИ ДОЛЖНЫ ДИНАМИЧНО
УКАЗЫВАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ. В НИХ МОГУТ
МЕНЯТЬСЯ ОТТЕНКИ СЕРОГО.

<https://www.istockphoto.com/ru/видео/белые-стрелки-анимированные-на-черном-фоне-отправить-кнопку-в-движении-gm1216419742-354699807>

<https://www.istockphoto.com/ru/видео/анимация-стрелки-знак-анимации-с-дополнительными-luma-матовый-альфа-luma-матте-gm1147158991-309346717>