Character Design Development Manual For Chosun University

조선대학교 신규 캐릭터 개발 매뉴얼

Introduction

매뉴얼 관리지침

본 매뉴얼은 조선대학교 캐릭터의 이미지 통합화를 위한 상징체계 적용 표준화 규정집으로서,
사용자는 본서의 제반사항을 정확히 숙지하여 각 요소들이 정확하게 재현될 수 있도록 하여야 한다.

1. 무단 유출 및 복제 금지

본 매뉴얼은 조선대학교의 이미지 통합화를 위한 디자인 개발 의도와 구체적인 응용 아이템 전개 디자인을 예시한 규정집으로 조선대학교의 중요한 자산이다. 따라서 그 의도와 내용을 바르게 이해하여 효율적으로 활용 관리하고 무단으로 외부에 노출하거나 복제해서는 안된다.

2. 색상 견본

본 매뉴얼의 색상 설명에 사용되는 PANTONE Color는 미국 PANTONE사의 Color Chart이며, 정확한 색상 재현을 위해서는 일차적인 Color Sample 확인 후 철저한 감리가 수반되어야 하며, 4원색 Process Color의 비율을 필히 준수하여야 한다.

3. 매뉴얼의 해석 및 수정 방법

본 매뉴얼에 수록된 내용은 임의로 변경하거나 해석하여 사용할 수 없다.
단, 제작방법 등에 의한 부득이한 상황에 발생하는 부분적인 수정이 필요한 경우에는 매뉴얼 관리자와 충분한 협의를 거친 후 시행한다.

4. 이미지 사용 규정

Character Identity는 조선대학교의 캐릭터의 이미지를 상징하는 가장 기본적인 요소로서,
모든 대내·외적 시각 커뮤니케이션의 공식적인 상징물이므로 재생 시 특별한 주의를 요하며,
최소 사용 규격 및 각종 활용 규정을 준수하여야 한다. 재생 시에는 매뉴얼에 수록된 데이터를 사용하는 것을 원칙으로 한다.

Identification Standards

Character Identity

1. Basic System

BS 01 캐릭터 조합형 (2D)

BS 02 메인캐릭터 기본형
BS 03 그리드 시스템 (메인캐릭터)
BS 04 최소 공간 규정 (메인캐릭터)
BS 05 색상 규정 (메인캐릭터)

BS 06 서브캐릭터1, 2 기본형
BS 07 그리드 시스템 (서브캐릭터1, 2)
BS 08 최소 공간 규정 (서브캐릭터1, 2)
BS 09 색상 규정 (서브캐릭터1)
BS 10 색상 규정 (서브캐릭터2)

BS 11 단색 규정 (메인캐릭터)
BS 12 단색 규정 (서브캐릭터1)
BS 13 단색 규정 (서브캐릭터2)
BS 14 단색 배경 규정
BS 15 사용 금지 규정

BS 16 캐릭터 네이밍
BS 17 캐릭터 네이밍 최소 규정

BS 18 아이콘 · 패턴

2. Application System Ⅰ

AS-Ⅰ 01 응용동작 01
AS-Ⅰ 02 응용동작 02
AS-Ⅰ 03 응용동작 03
AS-Ⅰ 04 응용동작 04
AS-Ⅰ 05 응용동작 05
AS-Ⅰ 06 응용동작 06
AS-Ⅰ 07 응용동작 07

3. Application System Ⅱ

AS-Ⅱ 01 반팔티셔츠
AS-Ⅱ 02 우산
AS-Ⅱ 03 노트
AS-Ⅱ 04 머그컵
AS-Ⅱ 05 아크릴키링
AS-Ⅱ 06 에코백
AS-Ⅱ 07 마스킹테이프
AS-Ⅱ 08 마우스패드
AS-Ⅱ 09 L폴더
AS-Ⅱ 10 텀블러
AS-Ⅱ 11 스티커
AS-Ⅱ 12 포스트잇
AS-Ⅱ 13 PVC볼펜
AS-Ⅱ 14 부채
AS-Ⅱ 15 그립톡

Identification Standards

Character Identity - Basic System

BS 01 캐릭터 조합형 (2D)

BS 02 메인캐릭터 기본형
BS 03 그리드 시스템 (메인캐릭터)
BS 04 최소 공간 규정 (메인캐릭터)
BS 05 색상 규정 (메인캐릭터)

BS 06 서브캐릭터1, 2 기본형
BS 07 그리드 시스템 (서브캐릭터1, 2)
BS 08 최소 공간 규정 (서브캐릭터1, 2)
BS 09 색상 규정 (서브캐릭터1)
BS 10 색상 규정 (서브캐릭터2)

BS 11 단색 규정 (메인캐릭터)
BS 12 단색 규정 (서브캐릭터1)
BS 13 단색 규정 (서브캐릭터2)
BS 14 단색 배경 규정
BS 15 사용 금지 규정

BS 16 캐릭터 네이밍
BS 17 캐릭터 네이밍 최소 규정

BS 18 아이콘 · 패턴

캐릭터 조합형 (2D)

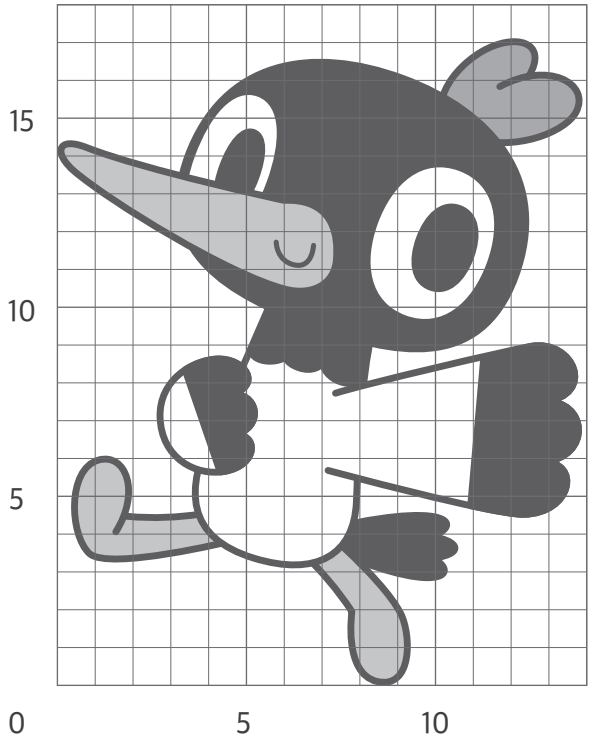
메인캐릭터와 서브캐릭터 개발로 재미있는 스토리를 전달하고
조선대학교를 친근한 이미지로 어필하여 소개할 수 있다.

메인캐릭터 기본형

캐릭터는 조선대학교의 이미지를 대내·외에 표출하는 모든 시각 커뮤니케이션의 대표 상징물이다.
캐릭터의 형태나 색상을 변형하여 사용하지 않도록 섬세한 주의를 요하며 사용 시에는 매뉴얼에 수록된
데이터를 축소, 확대하여 사용하는 것을 원칙으로 한다.

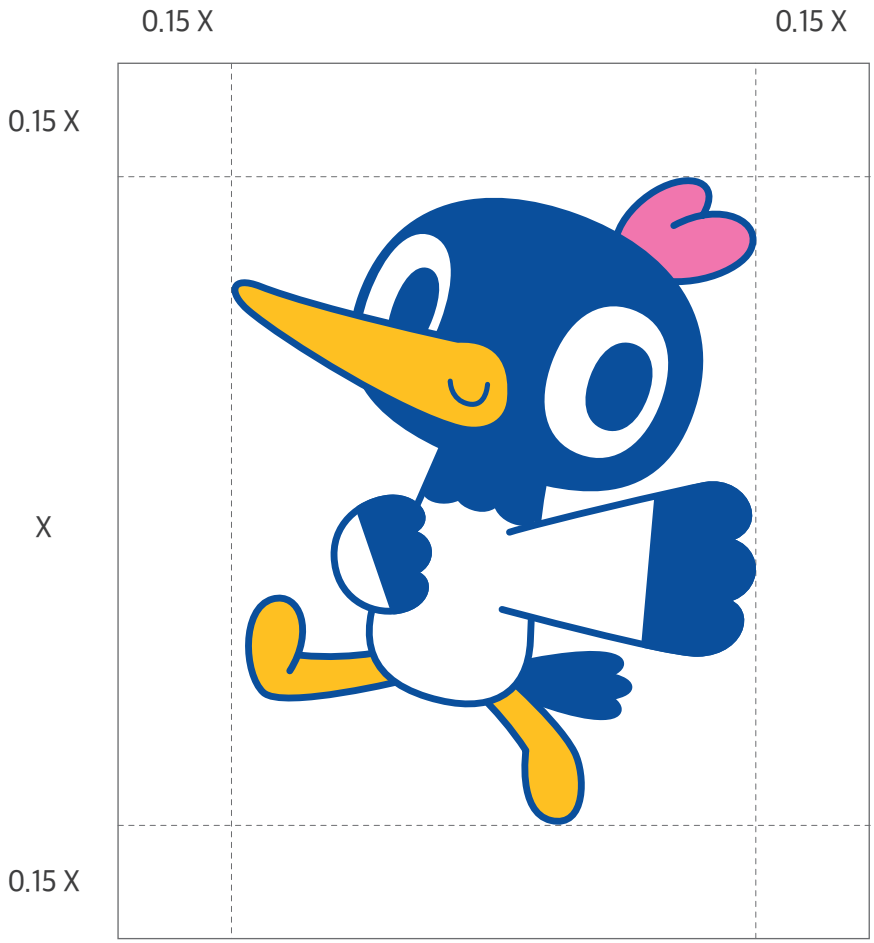
그리드 시스템 (메인캐릭터)

캐릭터는 비주얼 아이덴티티를 이루는 매우 중요한 요소이므로 원고 재생 시 세심한 주의를 기울여 사용하도록 한다.
캐릭터 활용 시 데이터에 의한 재생이 불가능할 경우 아래 예시된 그리드 시스템에 준하여 사용하도록 한다.



최소 공간 규정 (메인캐릭터)

모든 원고의 사용은 컴퓨터 데이터를 이용하여 정확하게 확대, 축소하여 규정에 맞게 사용하여야 한다.
데이터 사용이 불가능할 경우 아래 예시에 준하여 사용하도록 하고 임의로 이미지를 손상시키는 경우가 없어야 한다.



세로 20mm 이하 크기로 사용을 금한다.

색상 규정 (메인캐릭터)

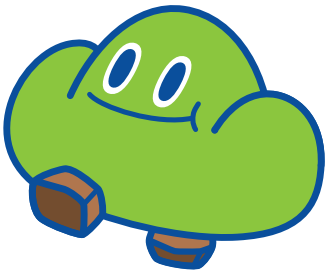
전용 색상은 캐릭터의 고유한 색상 이미지를 형성하고 다양한 매체에 적용되어 이미지 전달에 중요한 역할을 하는 요소이다.
색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하며 제작 시 관리부서와 협의하여 사용하도록 한다.

Character color

PANTONE 211C	PANTONE 116C	PANTONE 2728C
C0 M68 Y0 K0 R236 G115 B168	C0 M26 Y95 K0 R251 G198 B0	C100 M79 Y5 K0 R0 G66 B149

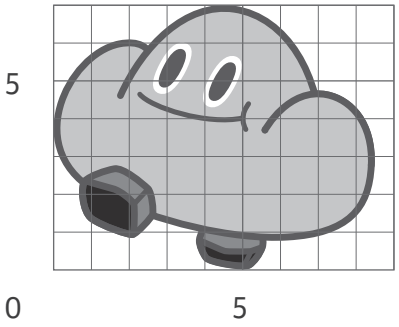
서브캐릭터1, 2 기본형

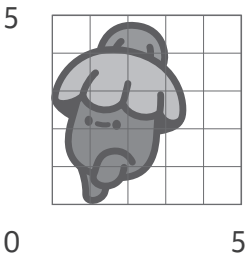
캐릭터는 조선대학교의 이미지를 대내·외에 표출하는 모든 시각 커뮤니케이션의 대표 상징물이다.
캐릭터의 형태나 색상을 변형하여 사용하지 않도록 섬세한 주의를 요하며 사용 시에는 매뉴얼에 수록된
데이터를 축소, 확대하여 사용하는 것을 원칙으로 한다.



그리드 시스템 (서브캐릭터1, 2)

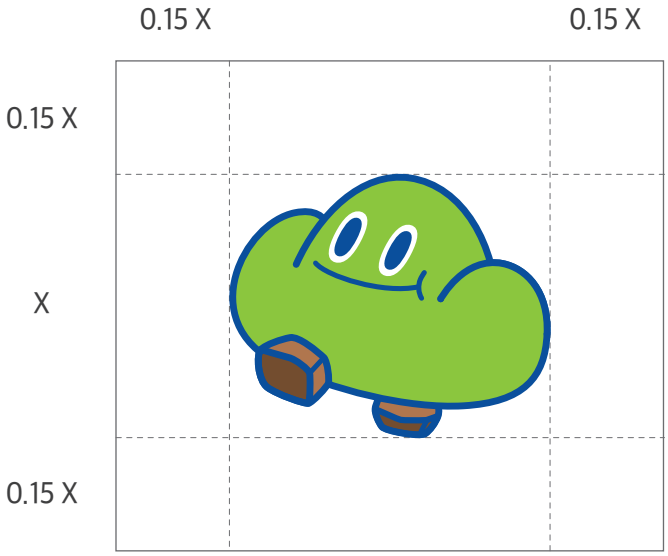
캐릭터는 비주얼 아이덴티티를 이루는 매우 중요한 요소이므로 원고 재생 시 세심한 주의를 기울여 사용하도록 한다.
캐릭터 활용 시 데이터에 의한 재생이 불가능할 경우 아래 예시된 그리드 시스템에 준하여 사용하도록 한다.

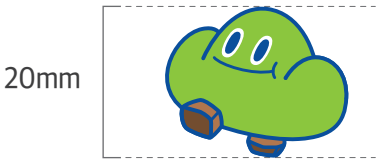




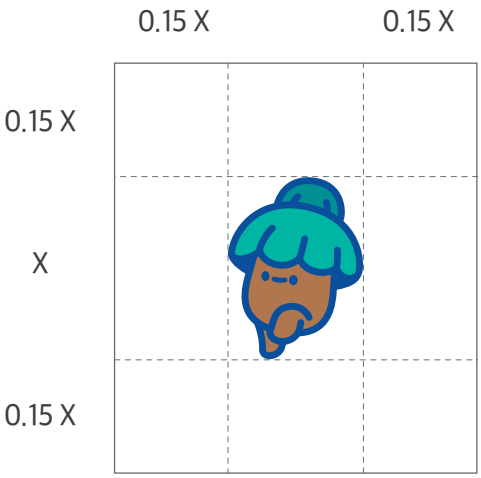
최소 공간 규정 (서브캐릭터1, 2)

모든 원고의 사용은 컴퓨터 데이터를 이용하여 정확하게 확대, 축소하여 규정에 맞게 사용하여야 한다.
데이터 사용이 불가능할 경우 아래 예시에 준하여 사용하도록 하고 임의로 이미지를 손상시키는 경우가 없어야 한다.





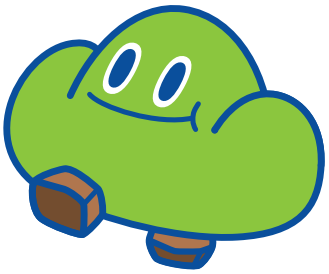
세로 20mm 이하 크기로 사용을 금한다.



세로 20mm 이하 크기로 사용을 금한다.

색상 규정 (서브캐릭터1)

전용 색상은 캐릭터의 고유한 색상 이미지를 형성하고 다양한 매체에 적용되어 이미지 전달에 중요한 역할을 하는 요소이다.
색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하며 제작 시 관리부서와 협의하여 사용하도록 한다.



Character color

PANTONE
7571C

C35 M60 Y80 K0
R179 G118 B66

PANTONE
7567C

C35 M60 Y80 K40
R128 G82 B42

PANTONE
2728C

C100 M79 Y5 K0
R0 G66 B149

PANTONE
375C

C50 M0 Y100 K0
R143 G195 B31

색상 규정 (서브캐릭터2)

전용 색상은 캐릭터의 고유한 색상 이미지를 형성하고 다양한 매체에 적용되어 이미지 전달에 중요한 역할을 하는 요소이다.
색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하며 제작 시 관리부서와 협의하여 사용하도록 한다.

Character color

PANTONE 3265C

C80 M0 Y45 K0
R0 G172 B160

PANTONE 7716C

C100 M22 Y45 K0
R0 G137 B146

PANTONE 2728C

C100 M79 Y5 K0
R0 G66 B149

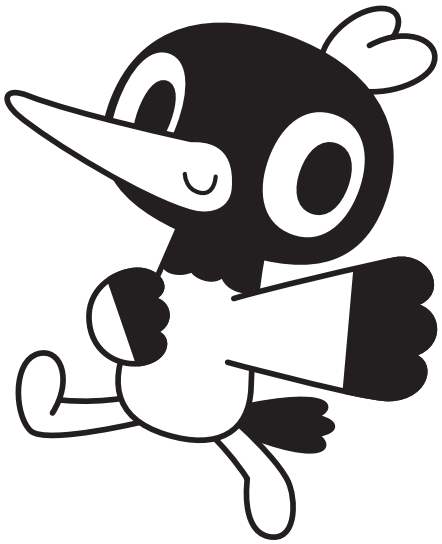
PANTONE 7571C

C35 M60 Y80 K0
R179 G118 B66

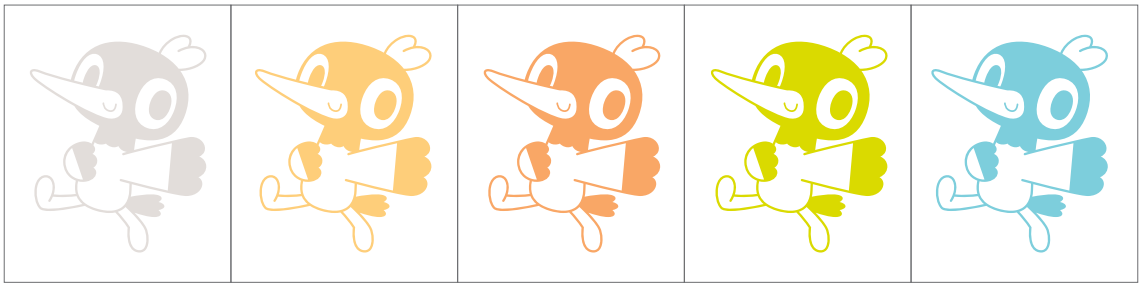
단색 규정 (메인캐릭터)

단색 규정은 각 매체에 정확하고 통일된 색상 관리를 통해 일관성 있는 아이덴티티의 이미지를 유지하기 위해 매우 중요하다.
가시성이 확보된 조건에서 다양한 컬러로 사용할 수 있다.

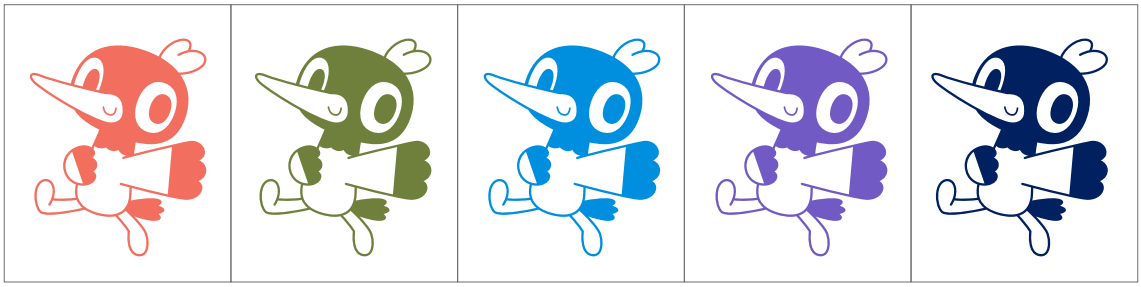
캐릭터 라인형



밝은 색상 캐릭터 라인형 적용 예시



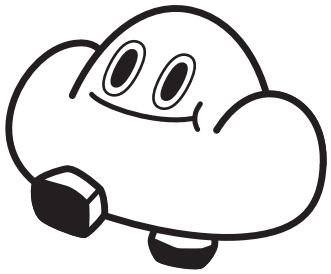
어두운 색상 캐릭터 라인형 적용 예시



단색 규정 (서브캐릭터1)

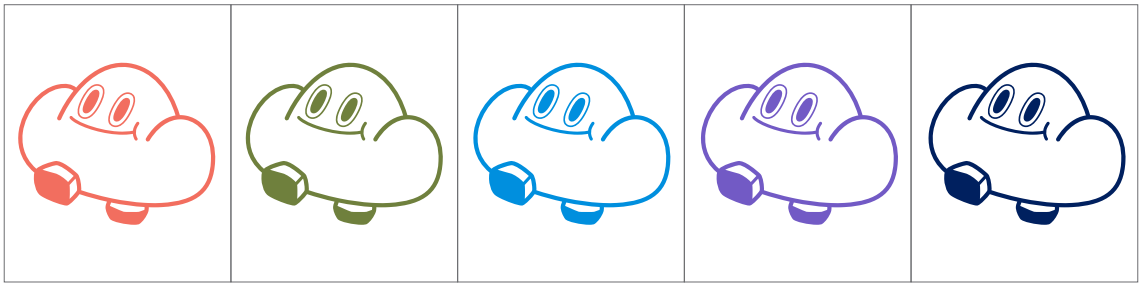
단색 규정은 각 매체에 정확하고 통일된 색상 관리를 통해 일관성 있는 아이덴티티의 이미지를 유지하기 위해 매우 중요하다.
가시성이 확보된 조건에서 다양한 컬러로 사용할 수 있다.

캐릭터 라인형



밝은 색상 캐릭터 라인형 적용 예시

어두운 색상 캐릭터 라인형 적용 예시

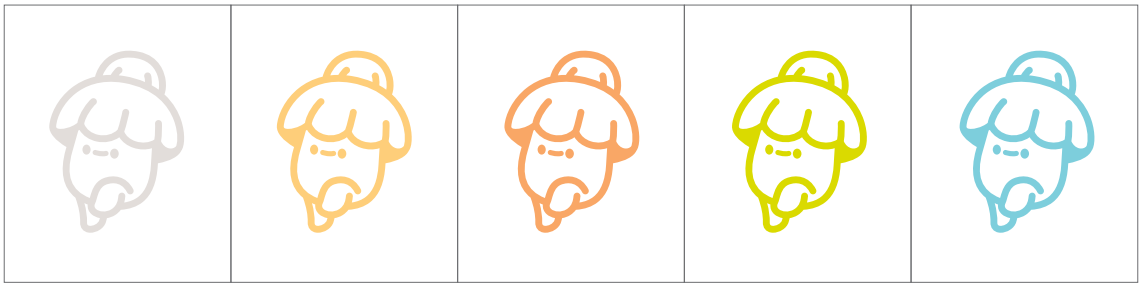


단색 규정 (서브캐릭터2)

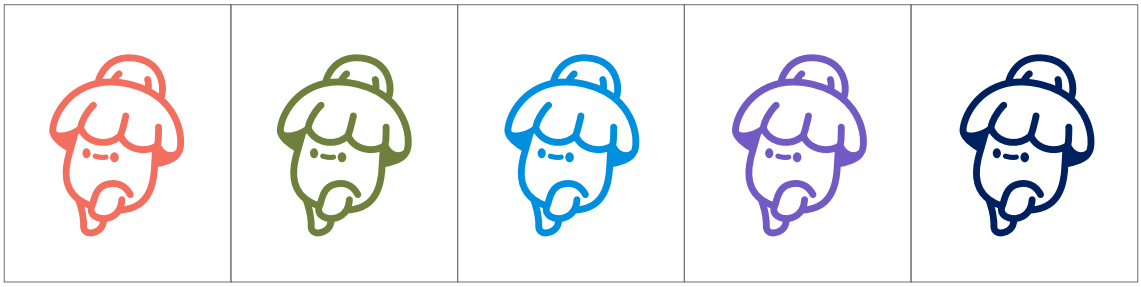
단색 규정은 각 매체에 정확하고 통일된 색상 관리를 통해 일관성 있는 아이덴티티의 이미지를 유지하기 위해 매우 중요하다.
가시성이 확보된 조건에서 다양한 컬러로 사용할 수 있다.

캐릭터 라인형

밝은 색상 캐릭터 라인형 적용 예시



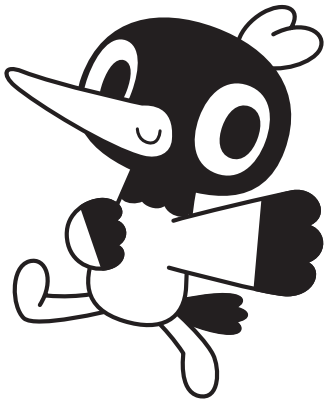
어두운 색상 캐릭터 라인형 적용 예시



단색 배경 규정

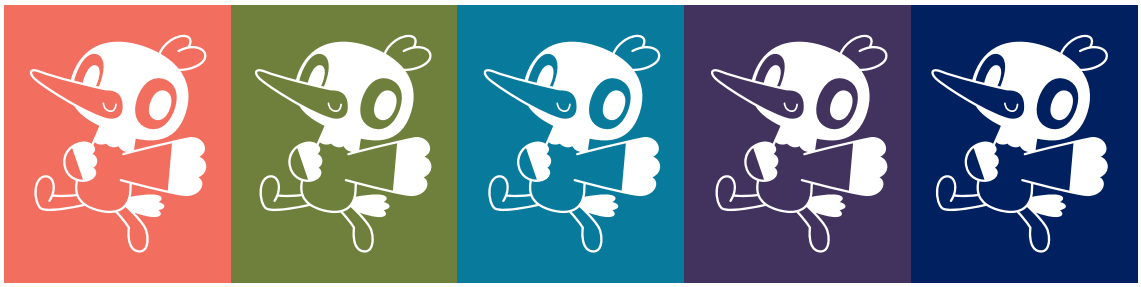
단색 배경 규정은 각 매체에 정확하고 통일된 색상 관리를 통해 일관성 있는 아이덴티티의 이미지를 유지하기 위해 매우 중요하다. 이상적인 배경과의 조화를 위해 K50% 이상 시에는 캐릭터를 White로 사용하고, K50% 미만일 경우에는 캐릭터를 black으로 사용한다.

흑백 버전 (positive)

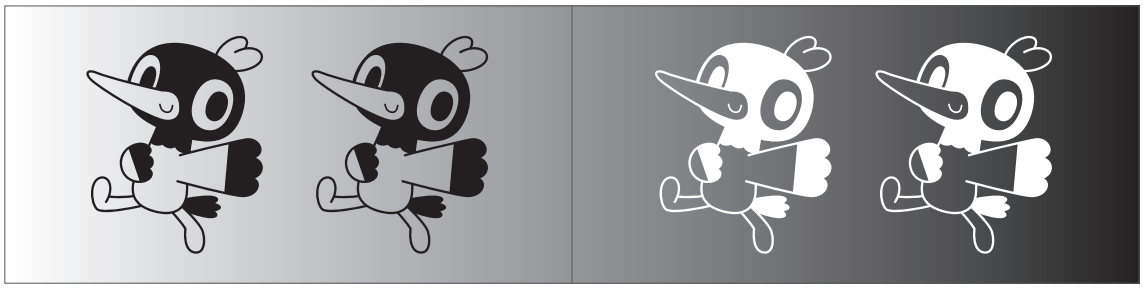


밝은 색상 배경 캐릭터 적용 예시

어두운 색상 배경 캐릭터 적용 예시



흑백 배경 캐릭터 규정

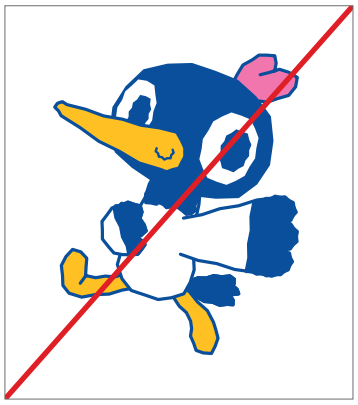


0% 50% 100%

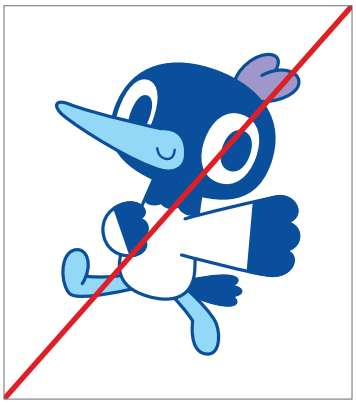
사용 금지 규정

규정 색상을 잘못 사용한 경우나 임의로 형태를 변경한 경우, 다른 그래픽 요소들이 이미지를 손상시킨 경우,
이러한 적용은 시각적 인지도를 낮추고 이미지의 혼란을 초래하므로 이와 비슷한 어떤 방법도 사용해서는 안 된다.

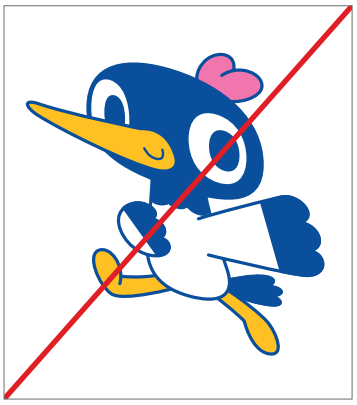
사용금지규정



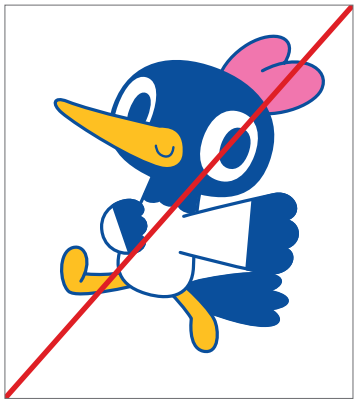
임의로 효과를 줄 수 없다.



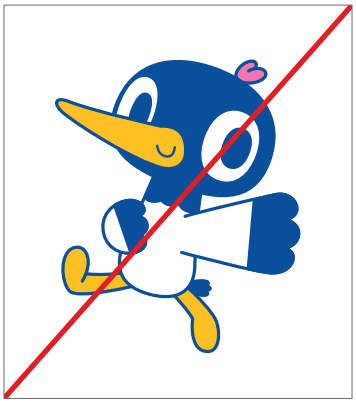
전용색상을 임의로 변경하여 사용할 수 없다.



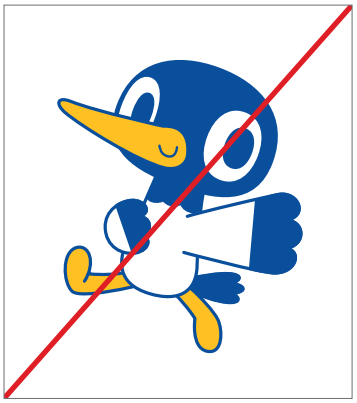
형태를 임의로 기울일 수 없다.



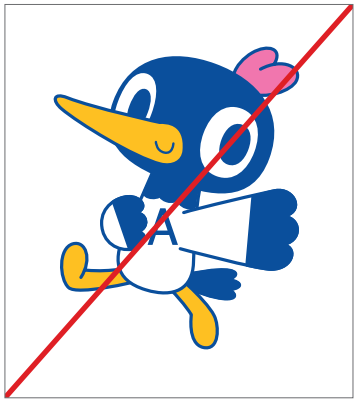
규정된 비율 이외에 신체 일부를 확대할 수 없다.



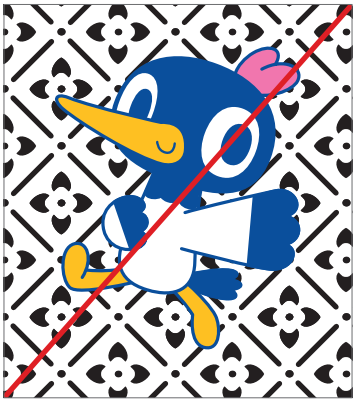
규정된 비율 이외에 신체 일부를 축소할 수 없다.



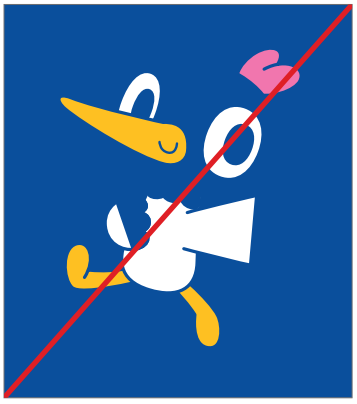
구성요소를 임의로 삭제할 수 없다.



캐릭터에 별도의 문구를 임의로 사용할 수 없다.



복잡한 패턴 위에 사용할 수 없다.



명도차가 불분명한 배경에 적용할 수 없다.

캐릭터 네이밍

캐릭터 네이밍은 캐릭터의 이미지 구축을 위한 중요한 핵심요소이다.
네이밍은 캐릭터와 결합하여 사용하는 것이 원칙이며 경우에 따라서는 단독으로 사용할 수 있다.

국문

조아프렌즈

캐릭터 조합형

캐릭터 네이밍 최소 규정

모든 원고의 사용은 컴퓨터의 데이터를 이용하여 정확하게 확대, 축소하여 규정에 맞게 사용하여야 한다.
데이터 사용이 불가능할 경우 아래 예시에 준하여 사용하도록 하고 임의로 이미지를 손상시키는 경우가 없어야 한다.

세로 20mm 이하 크기로 사용을 금한다.

아이콘

아이콘은 품격이 요구되는 응용 매체나 장식성이 요구되는 매체에 적용할 수 있다.
무분별한 아이콘의 사용은 조선대학교의 대표캐릭터 이미지를 손상시키고 혼란을 초래할 수 있으므로,
적용 매체의 상황에 따라 적용 공간을 고려하여 선택 사용하며, 부득이한 경우 발주처와 협의하여 수정 사용할 수 있다.

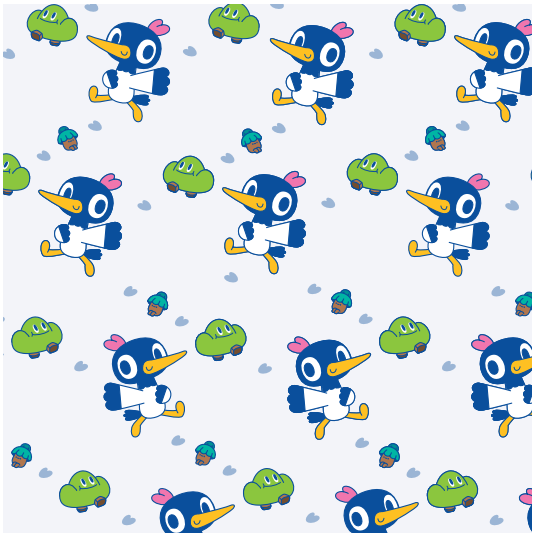
A type

B type

패턴

패턴은 품격이 요구되는 응용 매체나 장식성이 요구되는 매체에 적용할 수 있다.
무분별한 패턴의 사용은 조선대학교의 대표캐릭터 이미지를 손상시키고 혼란을 초래할 수 있으므로,
적용 매체의 상황에 따라 적용 공간을 고려하여 선택 사용하며, 부득이한 경우 발주처와 협의하여 수정 사용할 수 있다.

A type



B type

Character Identity - Application System I

AS-I 01 응용동작 01
AS-I 02 응용동작 02
AS-I 03 응용동작 03
AS-I 04 응용동작 04
AS-I 05 응용동작 05
AS-I 06 응용동작 06
AS-I 07 응용동작 07

응용동작 01

캐릭터 응용동작은 철저한 관리가 필요하고 제작 및 발주 시에는 매뉴얼에 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.

열공

간절한 바램

폭풍눈물

응용동작 02

캐릭터 응용동작은 철저한 관리가 필요하고 제작 및 발주 시에는 매뉴얼에 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.

부끄부끄

최고

GO! GO! GO!

응용동작 03

캐릭터 응용동작은 철저한 관리가 필요하고 제작 및 발주 시에는 매뉴얼에 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.

긍정 (OK!)

넘치는 사랑

하이 인사

응용동작 04

캐릭터 응용동작은 철저한 관리가 필요하고 제작 및 발주 시에는 매뉴얼에 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.

새해

공지

금지

응용동작 05

캐릭터 응용동작은 철저한 관리가 필요하고 제작 및 발주 시에는 매뉴얼에 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.

감사 인사

교육 (연구)

졸업

응용동작 06

캐릭터 응용동작은 철저한 관리가 필요하고 제작 및 발주 시에는 매뉴얼에 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.

완전 신남

죄송 (사과)

축하

응용동작 07

캐릭터 응용동작은 철저한 관리가 필요하고 제작 및 발주 시에는 매뉴얼에 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.

힐링

장미축제

Character Identity - Application System II

AS-II 01 반팔티셔츠
AS-II 02 우산
AS-II 03 노트
AS-II 04 머그컵
AS-II 05 아크릴키링
AS-II 06 에코백
AS-II 07 마스킹테이프
AS-II 08 마우스패드
AS-II 09 L폴더
AS-II 10 텀블러
AS-II 11 스티커
AS-II 12 포스트잇
AS-II 13 PVC볼펜
AS-II 14 부채
AS-II 15 그립톡

반팔티셔츠

반팔티셔츠는 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서
적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

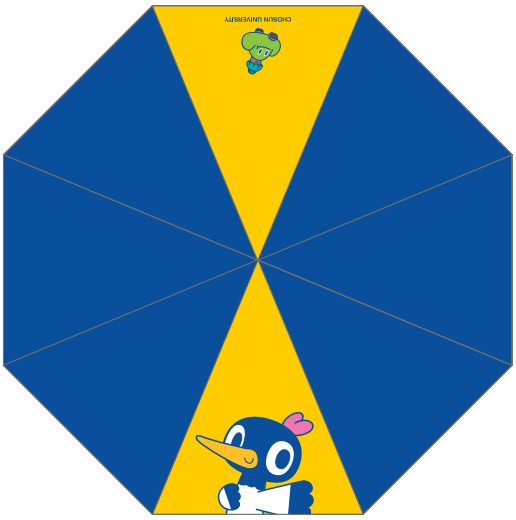
A type

B type

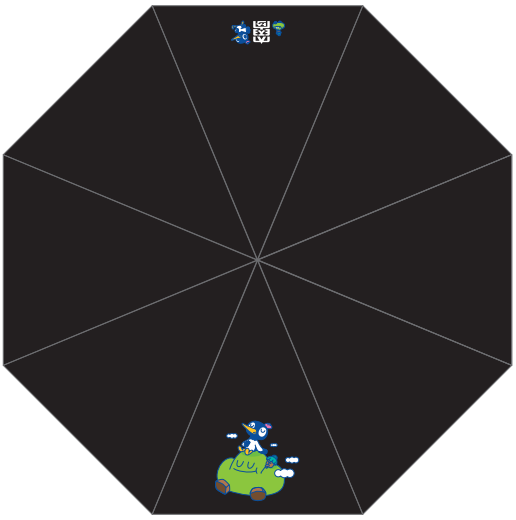
우산

우산은 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서
적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

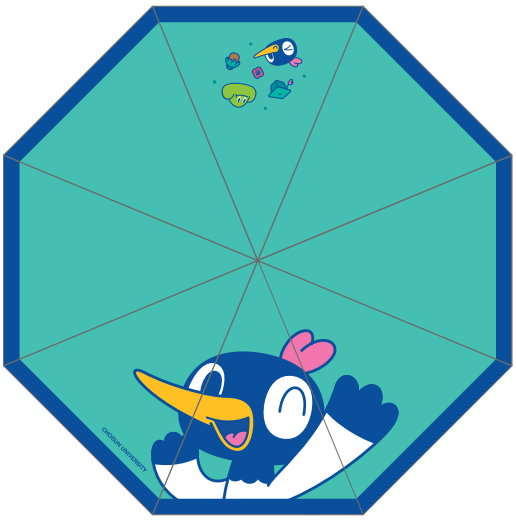
A type



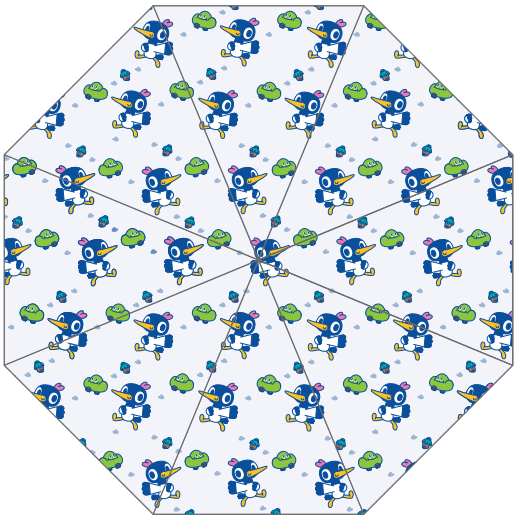
B type



C type



D type



노트

노트는 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서 적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type

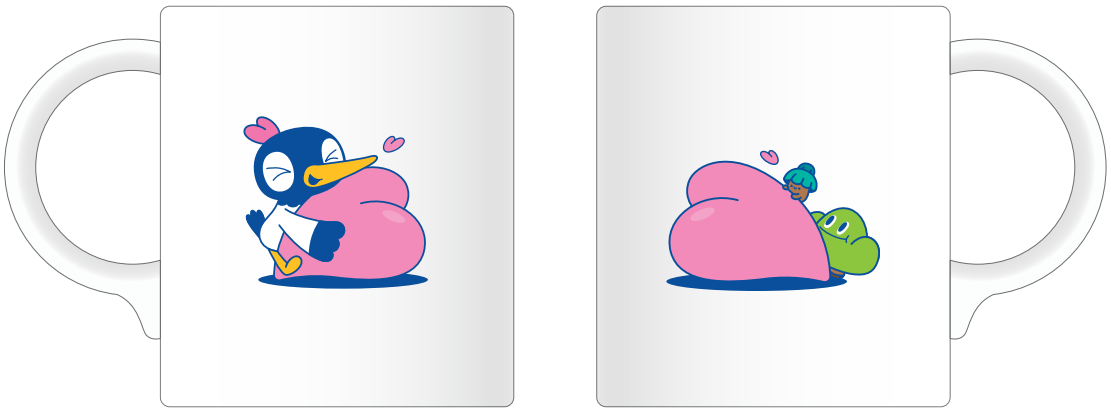
B type

머그컵

머그컵은 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서
적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type

B type



아크릴키링

아크릴키링은 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서
적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type

B type

에코백

에코백은 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서 적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

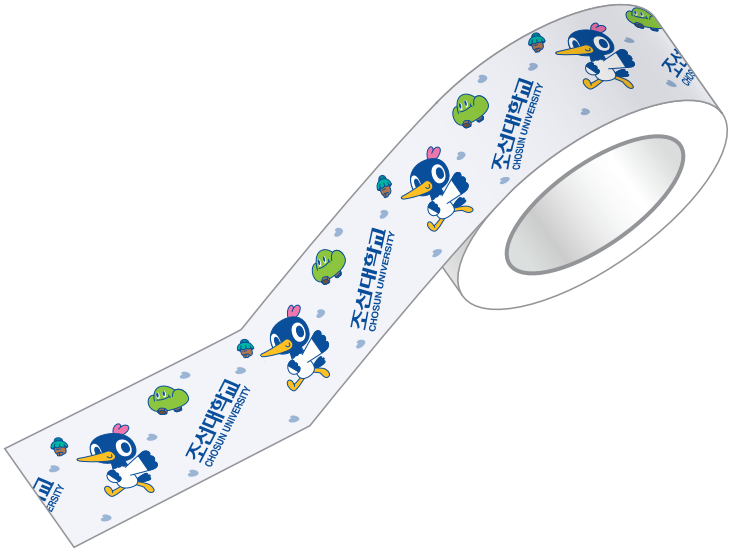
A type

B type

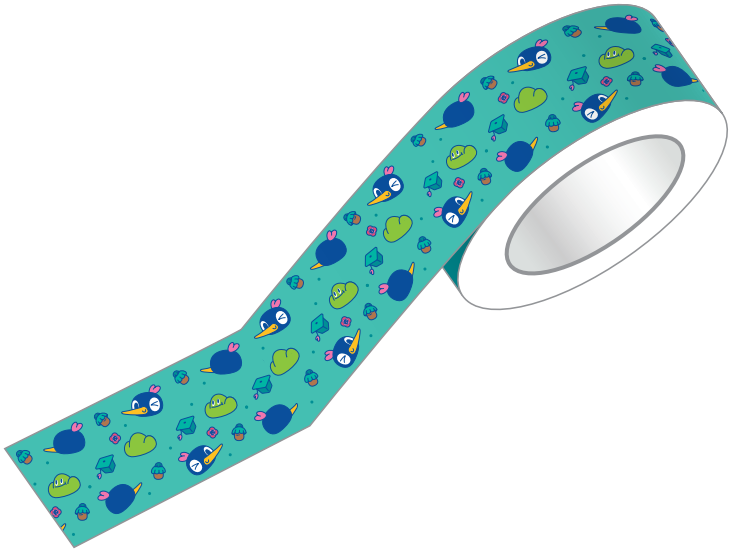
마스킹테이프

마스킹테이프는 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서 적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type



B type



마우스패드

마우스패드는 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서 적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

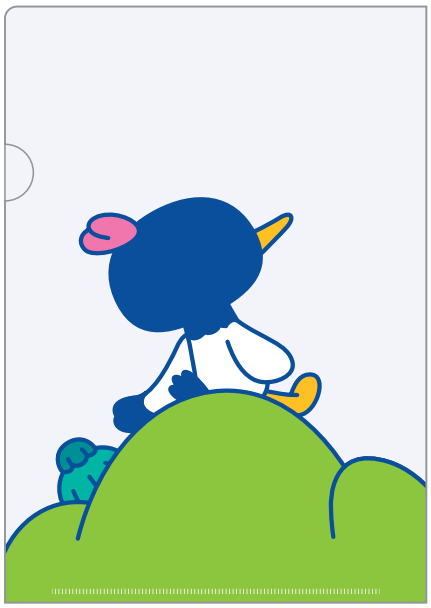
A type

B type

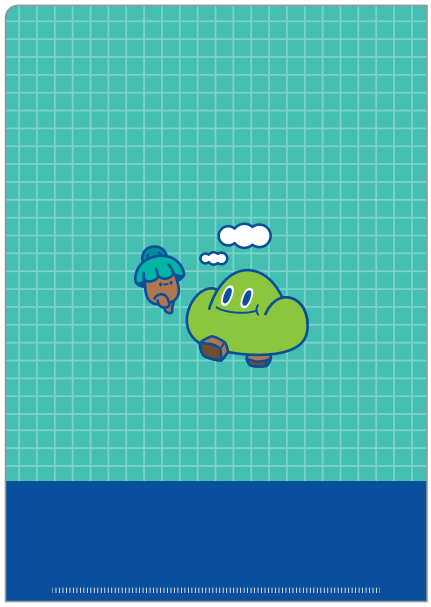
L폴더

L폴더는 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서
적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type



B type



텀블러

텀블러는 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서 적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type

B type

C type

스티커

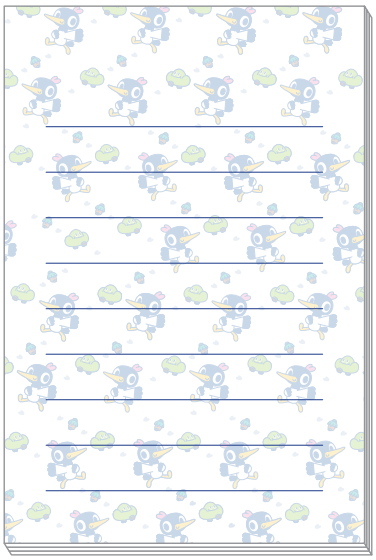
스티커는 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서
적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

포스트잇

포스트잇은 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서 적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type

B type



PVC볼펜

PVC볼펜은 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서 적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type

B type

C type

부채

부채는 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서
적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type

B type

그립톡

그립톡은 브랜드 이미지에 대한 대내·외적으로 인식을 고취시키는데에 매우 효과적인 항목으로서 적용 시 아래 사항을 참고하여 제작 및 발주가 이루어져야 한다.

A type

B type

조선대학교 신규 캐릭터 매뉴얼

본 매뉴얼은 조선대학교의 캐릭터 디자인 관리 지침서로서
적용 매체의 용도와 특성에 따라 유연하게 사용할 수 있습니다.
단, 조선대학교의 캐릭터 이미지 관리를 위해 캐릭터 사용 규정에
맞게 사용할 것을 권장합니다.

[조선대학교 내부용]