

아주대학교 캐릭터 디자인 가이드라인

Ajou University Character Design Guideline



Introduction

가이드라인 관리지침

본 가이드라인은 아주대학교 캐릭터의 이미지 통합화를 위한 상징체계 적용 표준화 규정집이며 사용자는 본서의 제반사항을 정확히 숙지하여 각 요소들이 정확하게 재현될 수 있도록 하여야 한다.

1. 무단 유출 및 복제 금지

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

2. 색상 견본

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

4. 이미지 사용 규정

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

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 (서브캐릭터1,2)

- BS 10 단색 규정 (메인캐릭터)
- BS 11 단색 규정 (서브캐릭터1)
- BS 12 단색 규정 (서브캐릭터2)
- BS 13 단색 배경 규정
- BS 14 사용 금지 규정

- BS 15 캐릭터 네이밍
- BS 16 캐릭터 네이밍 최소 규정

- BS 17 패턴

캐릭터 조합형 (2D)

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



넓은 세계로 비상하는 작은 꼬마 불씨 [치토]

수원에서 태어난 작고 귀여운 꼬마 불씨 [치토]는 아주대에 입학하고 여러 친구들을 만나게 된다. 밝고 긍정적인 아기 불씨는 뜨거운 마음에서 태어난 불꽃으로 열정이 가득한 학생을 보면 더 불타오르고 열정적이고 뜨거워질수록 짙은 파란색(아주블루)으로 변한다.

꼬마 불씨는 오늘도 선구자상에 있는 햇불을 보며 꿈을 키운다.
“나도 더 뜨겁고 열정적인 불씨가 되어야지!”

메인캐릭터 기본형

캐릭터는 아주대학교의 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.

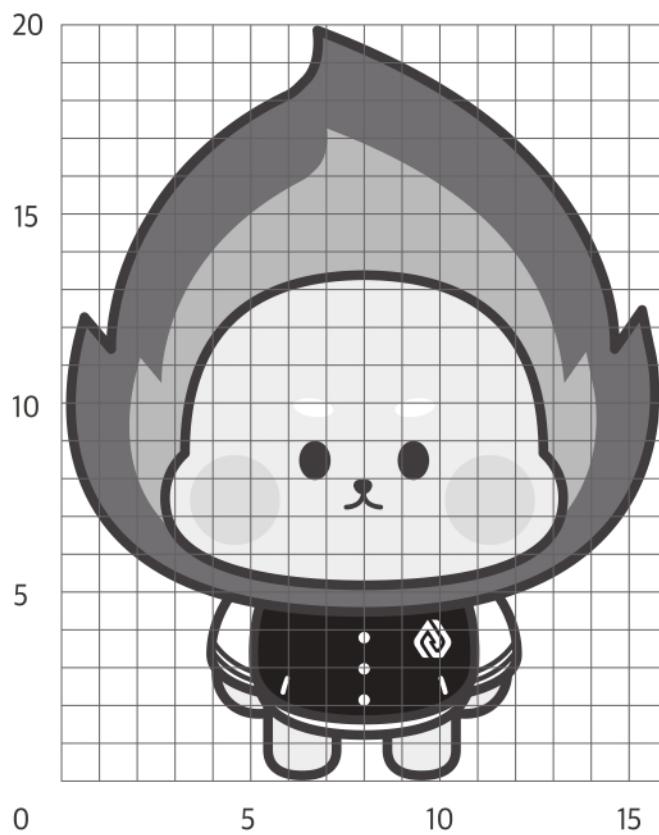


턴어라운드



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

 <p>PANTONE 285C</p>	 <p>PANTONE 284C</p>	 <p>PANTONE 7499C</p>
C83 M50 Y0 K0 R26 G111 B184	C58 M21 Y0 K0 R109 G170 B221	C7 M10 Y36 K0 R241 G228 B178
 <p>PANTONE 2747C</p>	 <p>PANTONE 698C</p>	 <p>PANTONE WHITE</p>
C100 M98 Y48 K2 R29 G45 B94	C3 M23 Y10 K0 R244 G212 B214	C0 M0 Y0 K0 R255 G255 B255

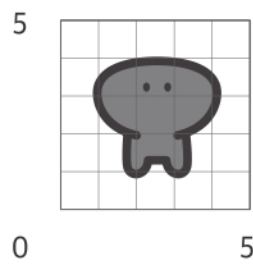
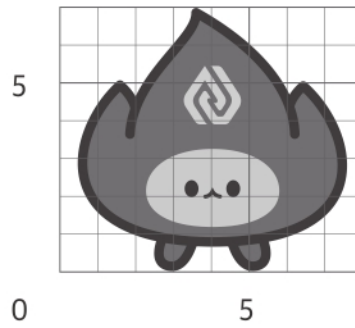
서브캐릭터1,2 기본형

캐릭터는 아주대학교의 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.



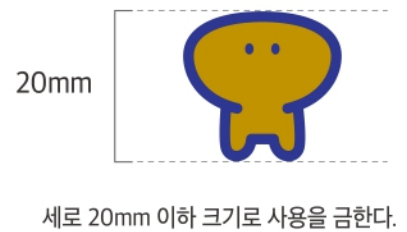
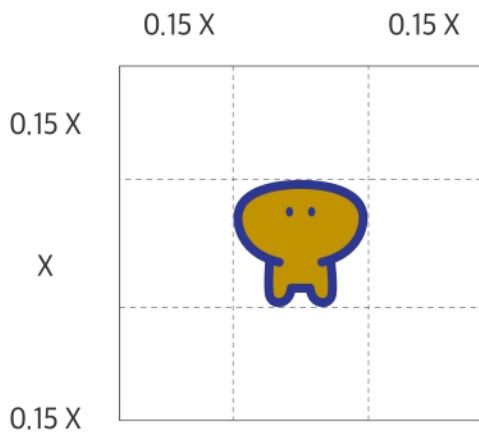
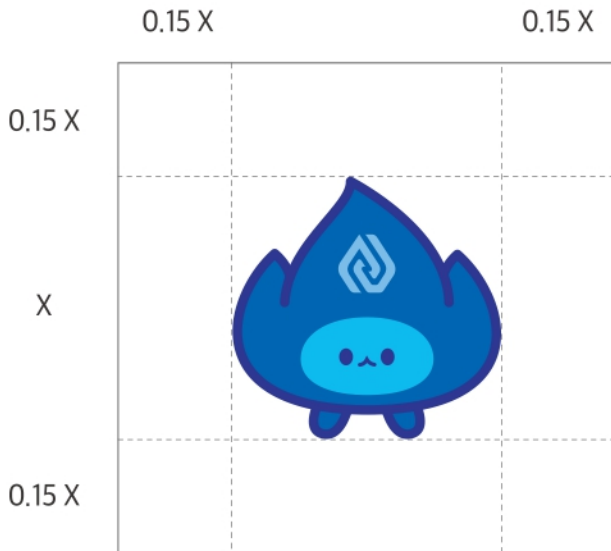
그리드 시스템 (서브캐릭터1,2)

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.

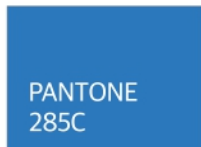


색상 규정 (서브캐릭터1,2)

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



C83 M50 Y0 K0
R26 G111 B184



C46 M14 Y0 K0
R146 G192 B233



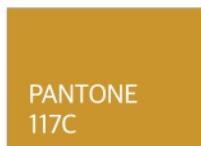
C7 M10 Y36 K0
R241 G228 B178



C100 M98 Y48 K2
R29 G45 B94



Character Color



C24 M44 Y100 K0
R203 G151 B7



C100 M98 Y48 K2
R29 G45 B94

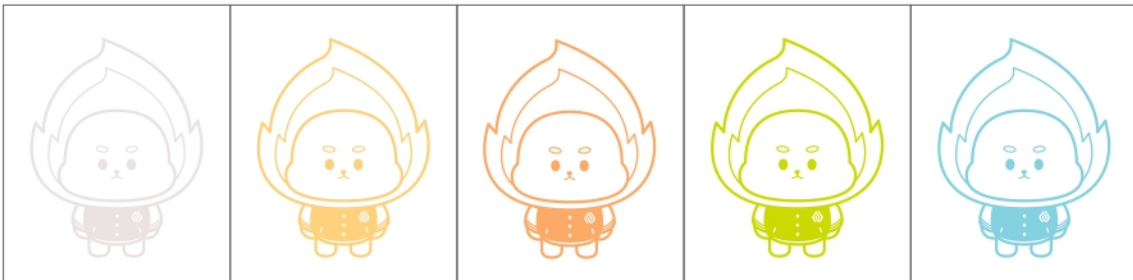
단색 규정 (메인캐릭터)

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.

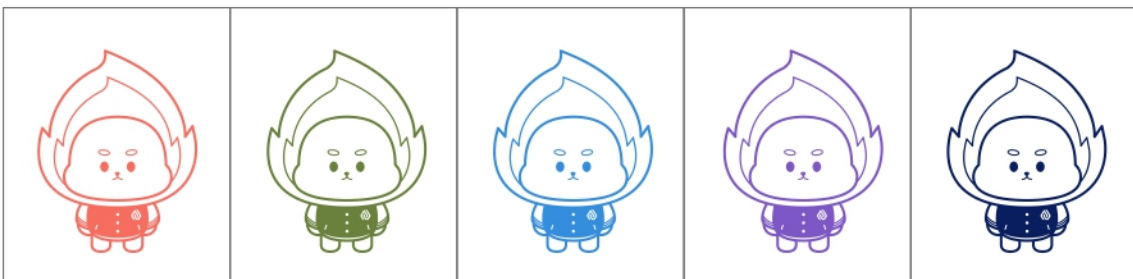
캐릭터 라인형



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.

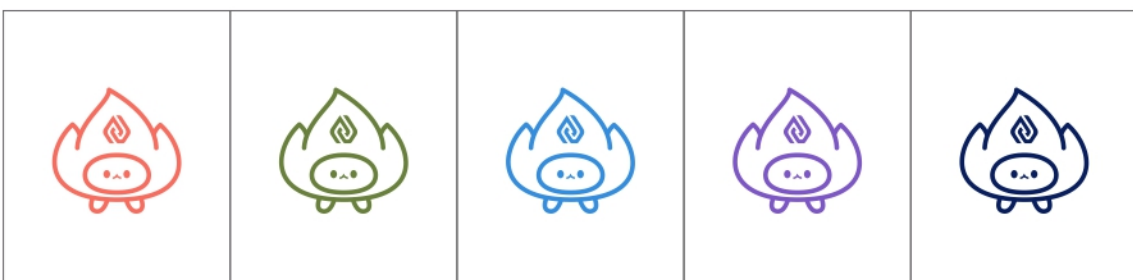
캐릭터 라인형



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



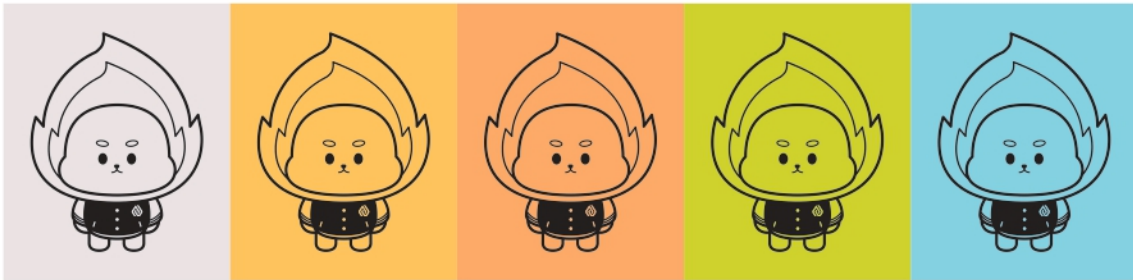
단색 배경 규정

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.

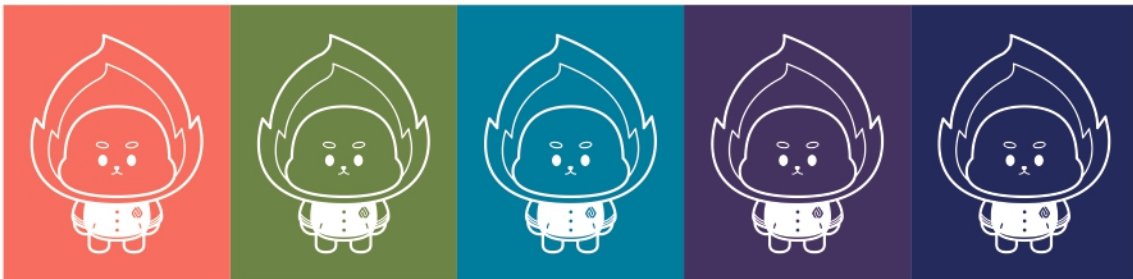
흑백 버전 (positive)



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

치토

캐릭터 조합형



캐릭터 네이밍 최소 규정

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.

패턴

A type



B type



C type



D type



Identification Standards

Character Identity - Application System I

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

감정표현 01

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

희



노



애



락



감정표현 02

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

사랑



궁금



놀람



최고



감정표현 03

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

축하



감동



응용동작 01

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

금지



안내



졸업



입학(축하)



응용동작 02

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

축구



새해(명절, 추석)



크리스마스



독서



응용동작 03

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

열공



힐링



카페인 수혈



축하(생일)



응용동작 04

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

미안해(사과)



바쁨(마감임박)



인사



아주대학교 캐릭터 디자인 가이드라인

본 가이드라인은 아주대학교의 캐릭터 디자인 관리 지침서이며 적용 매체의 용도와 특성에 따라 유연하게 사용할 수 있습니다. 단, 아주대학교 캐릭터 이미지 관리를 위해 캐릭터 사용 규정에 맞게 사용할 것을 권장합니다.

[아주대학교 내부용]
