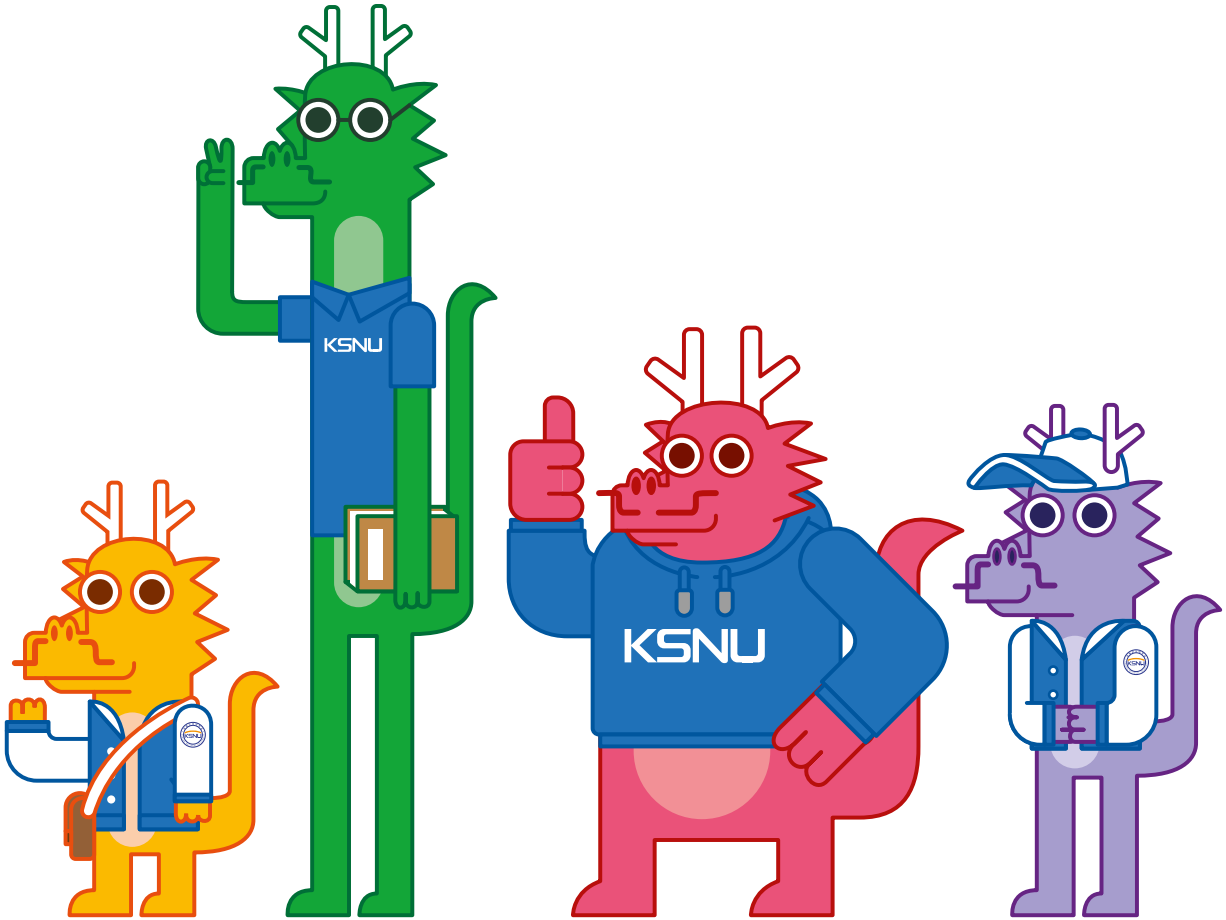
캐릭터

캐릭터는 워드마크나 로고타입과는 달리 대중에게 브랜드의 친근감과 우호성을 높여주기 위해 개발된 디자인 요소로 다양한 응용아이템에 활용된다.

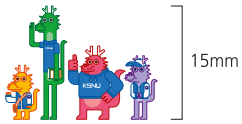
용용친구들

<군산대학교>의 캐릭터는 대학의 상징물인 <용>을 소재로 개발되었다.
색상은 아름다운 교정의 봄, 여름, 가을, 겨울 <사계절>의 모습을 표현하였다.
이름은 각각 구니, 사니, 에니, 유니로 <KSNU>를 의미하며 각 캐릭터는 군산대학교의
글로컬 인재, 봉사형 인재, 창의형 인재, 융합형 인재를 상징한다.



구니 사니 에니 유니

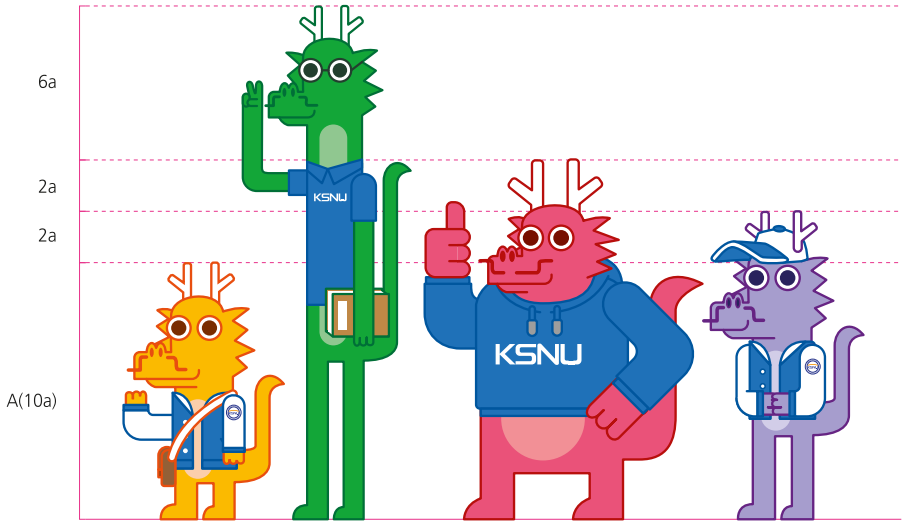
최소사용크기



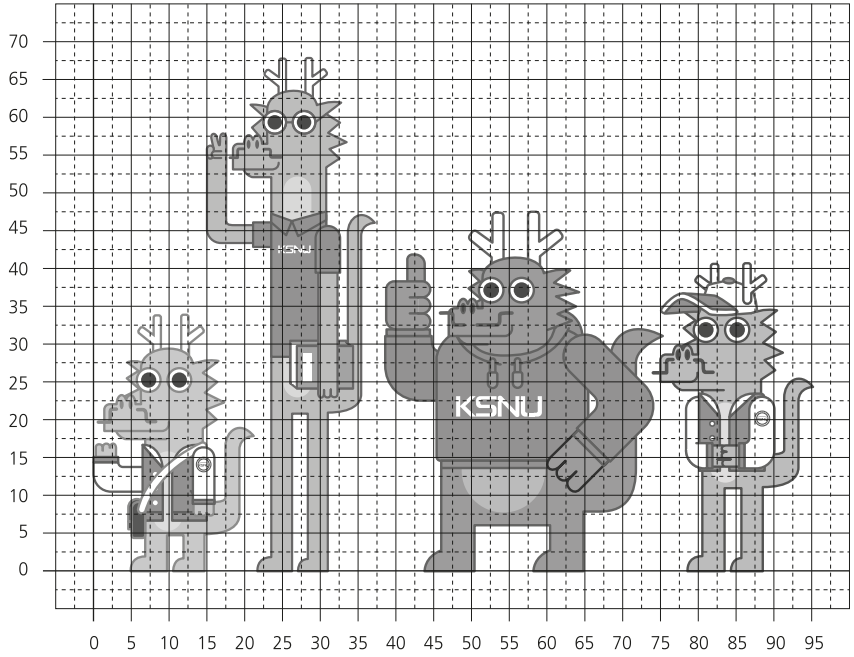
캐릭터_그리드 시스템 / 비례규정

캐릭터의 재생은 원칙적으로 매뉴얼 CD의 컴퓨터 데이터를 사용해야 한다. 컴퓨터 출력이 불가능한 대형크기의 경우에는 본 항에 제시된 그리드에 준하여 정확히 작도해야 한다.

비례규정



그리드시스템



캐릭터_전용색상

캐릭터는 각종 시각매체에 적용하여 대학교의 이미지를 전달하는 기능을 하므로 일관된 색상이미지를 전달하는 것이 중요하다.
색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하며 제작 시 의문사항이 있을 시에는 반드시 담당부서와 협의하여 제작하도록 한다.

PANTONE 300 C
C100 M60 K10
R0 G86 B157

PANTONE 600 C
C85 M50
R29 G113 B184



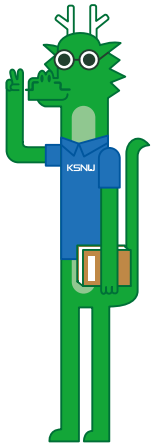
PANTONE 7549 C
M30 Y100
R251 G186 B0

PANTONE 1655 C
M80 Y100
R232 G78 B15

PANTONE 712 C
M25 Y35
R251 G205 B171

PANTONE 1685 C
M80 Y100 K60
R122 G44 B0

PANTONE 7516 C
C35 M60 Y80 K25
R147 G96 B55



PANTONE 7580 C
C80 Y100
R19 G165 B56

PANTONE 7728 C
C100 M30 Y100 K15
R0 G111 B55

PANTONE 345 C
C50 Y55
R143 G199 B143

PANTONE 3435 C
C100 M80 Y100 K15
R34 G62 B46

PANTONE 722 C
C30 M50 Y80
R191 G135 B70



PANTONE 1915 C
M80 Y30
R234 G81 B120

PANTONE 200 C
M100 Y100 K25
R183 G14 B12

PANTONE 708 C
M55 Y30
R242 G144 B149

PANTONE 188 C
M100 Y100 K60
R119 G15 B0

PANTONE Cool Gray 7 C
K50
R157 G157 B156



PANTONE 2705 C
C40 M40
R166 G157 B205

PANTONE 268 C
C75 M100
R101 G37 B129

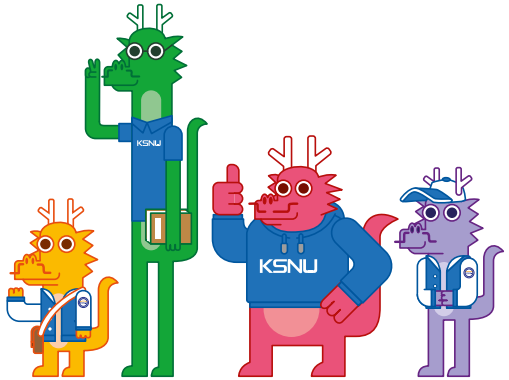
PANTONE 5315 C
C20 M20
R210 G205 B232

PANTONE 2755 C
C100 M100 Y25 K25
R41 G35 B92

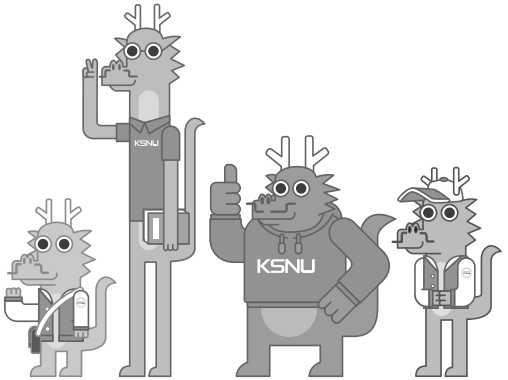
캐릭터_색상활용

캐릭터 색상활용은 대학교의 이미지 형성에서 중요한 요소이며 각 매체별로 캐릭터를 효과적으로 표현하기 위한 원칙이다.
기본형의 기본색상 외에 1도표현 및 특수인쇄에 관한 활용 예로, 일관된 이미지를 위해 사용상 철저한 관리가 필요하며 임의로 변형하여 이미지를 손상시키는 경우는 없어야 한다.

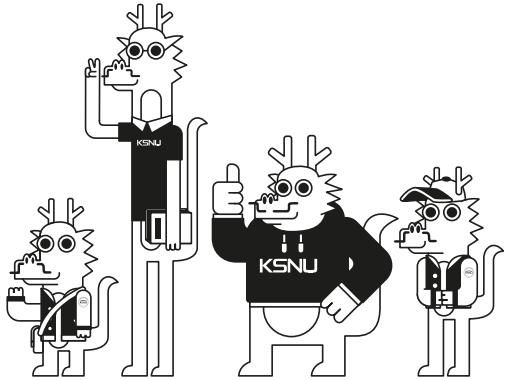
Full Color_기본형



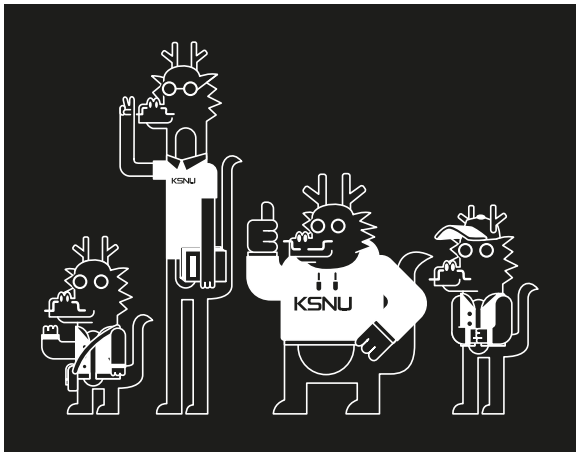
Gray



Black



white



캐릭터 시그니처 A_상하조합

시그니처는 캐릭터와 로고타입을 최적의 비례로 조합한 디자인 요소로써, 대학교의 아이덴티티를 구축하고 통합적인 이미지를 형성하는 역할을 한다.
매체에 따라 적절한 시그니처를 사용하되 결합방법에 대해서는 정해진 원칙을 잘 준수해야 한다.

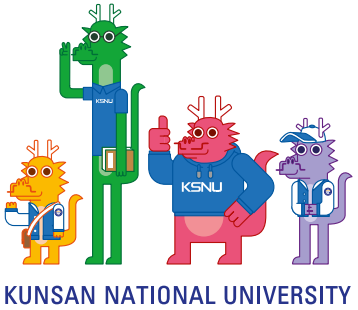
국영문



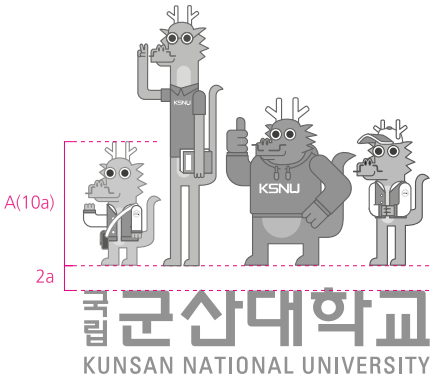
국문



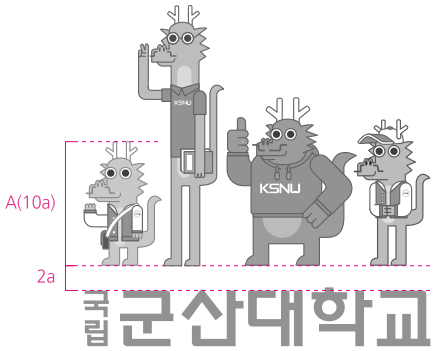
영문



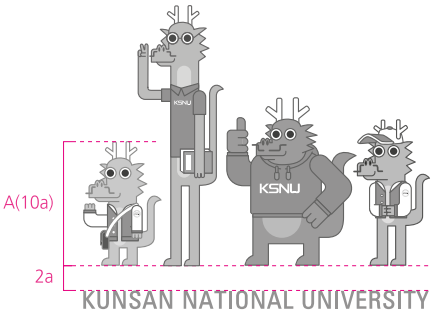
비례규정



비례규정



비례규정



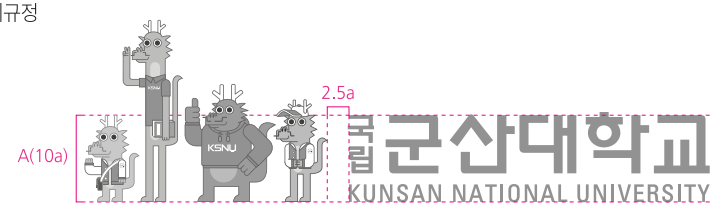
캐릭터 시그니처 A_좌우조합

시그니처는 캐릭터와 로고타입을 최적의 비례로 조합한 디자인 요소로써, 대학교의 아이덴티티를 구축하고 통합적인 이미지를 형성하는 역할을 한다.
매체에 따라 적절한 시그니처를 사용하되 결합방법에 대해서는 정해진 원칙을 잘 준수해야 한다.

국영문



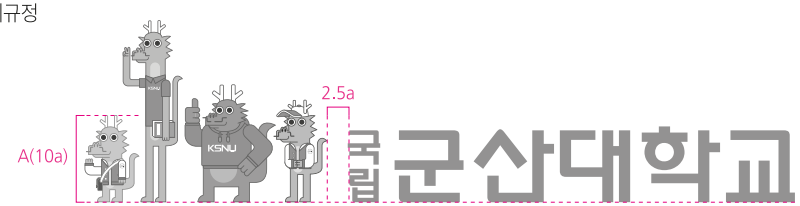
비례규정



국문



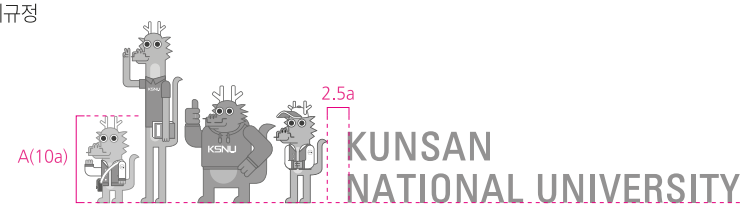
비례규정



영문A



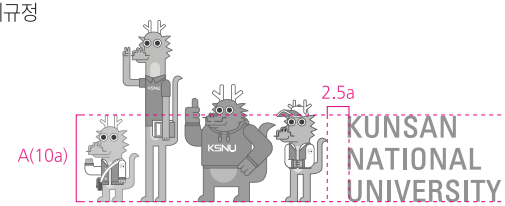
비례규정



영문B



비례규정



캐릭터 시그니처 B_상하조합

시그니처는 캐릭터와 로고타입을 최적의 비례로 조합한 디자인 요소로써, 대학교의 아이덴티티를 구축하고 통합적인 이미지를 형성하는 역할을 한다.
매체에 따라 적절한 시그니처를 사용하되 결합방법에 대해서는 정해진 원칙을 잘 준수해야 한다.

국영문



국문



영문



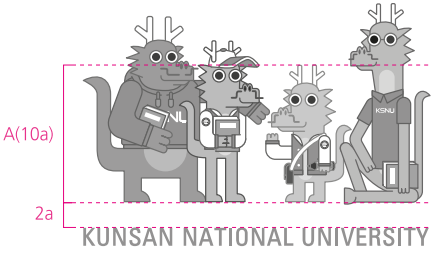
비례규정



비례규정



비례규정



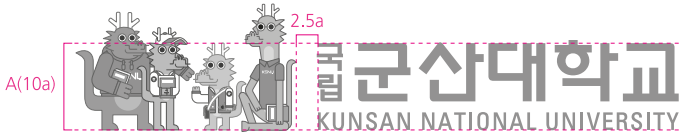
캐릭터 시그니처 B_좌우조합

시그니처는 캐릭터와 로고타입을 최적의 비례로 조합한 디자인 요소로써, 대학교의 아이덴티티를 구축하고 통합적인 이미지를 형성하는 역할을 한다.
매체에 따라 적절한 시그니처를 사용하되 결합방법에 대해서는 정해진 원칙을 잘 준수해야 한다.

국영문



비례규정



국문



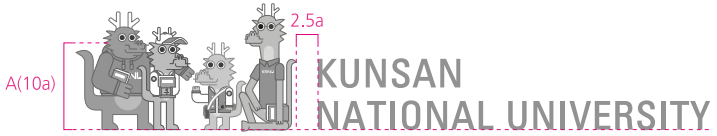
비례규정



영문A



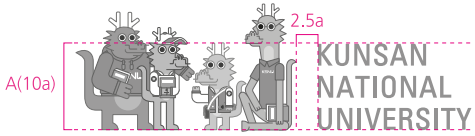
비례규정



영문B



비례규정



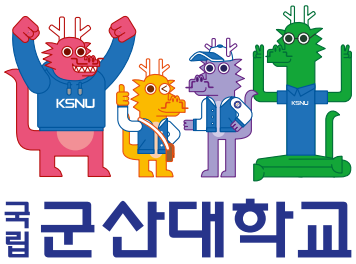
캐릭터 시그니처 C_상하조합

시그니처는 캐릭터와 로고타입을 최적의 비례로 조합한 디자인 요소로써, 대학교의 아이덴티티를 구축하고 통합적인 이미지를 형성하는 역할을 한다.
매체에 따라 적절한 시그니처를 사용하되 결합방법에 대해서는 정해진 원칙을 잘 준수해야 한다.

국영문



국문



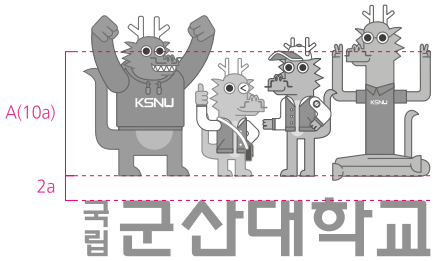
영문



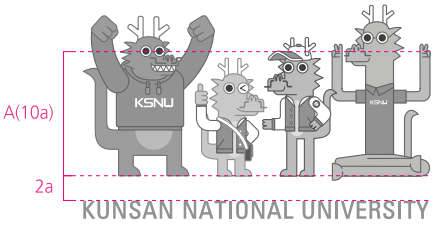
비례규정



비례규정



비례규정



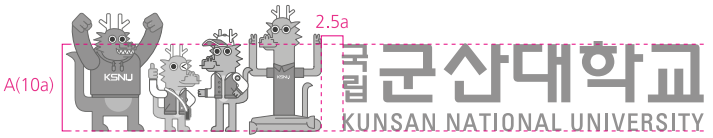
캐릭터 시그니처 C_좌우조합

시그니처는 캐릭터와 로고타입을 최적의 비례로 조합한 디자인 요소로써, 대학교의 아이덴티티를 구축하고 통합적인 이미지를 형성하는 역할을 한다.
매체에 따라 적절한 시그니처를 사용하되 결합방법에 대해서는 정해진 원칙을 잘 준수해야 한다.

국영문



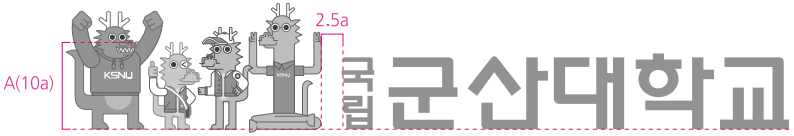
비례규정



국문



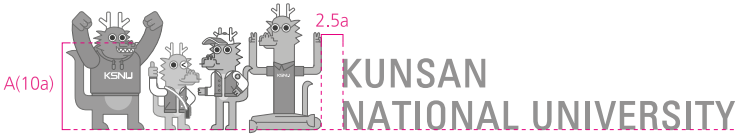
비례규정



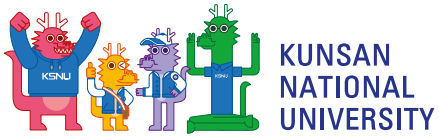
영문A



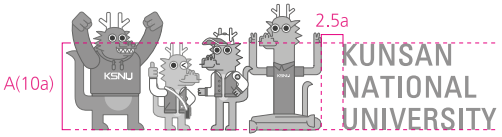
비례규정



영문B

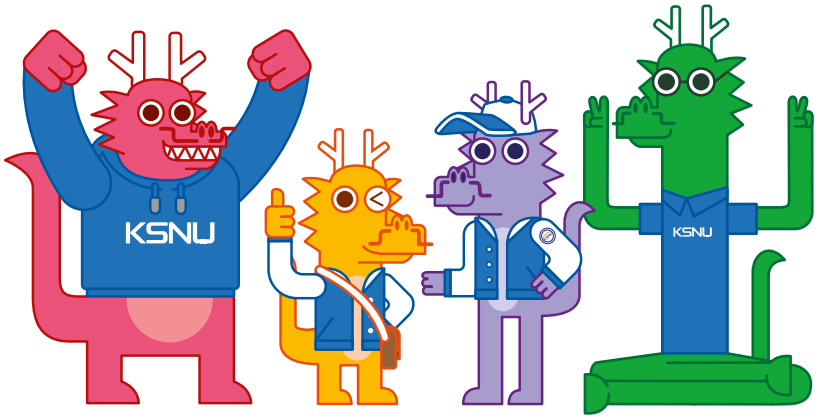


비례규정

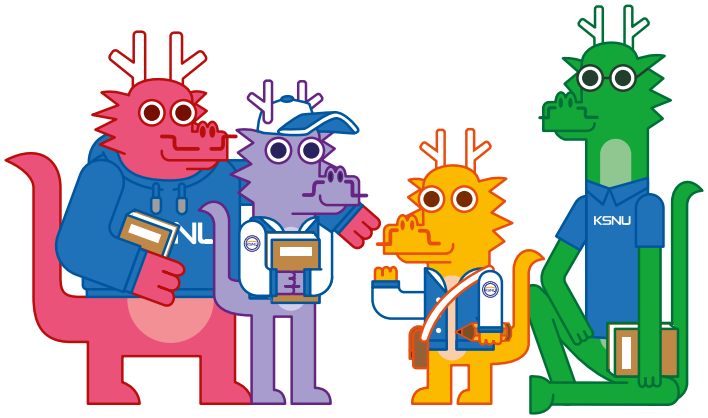


캐릭터 응용동작 A

캐릭터 응용형은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다.



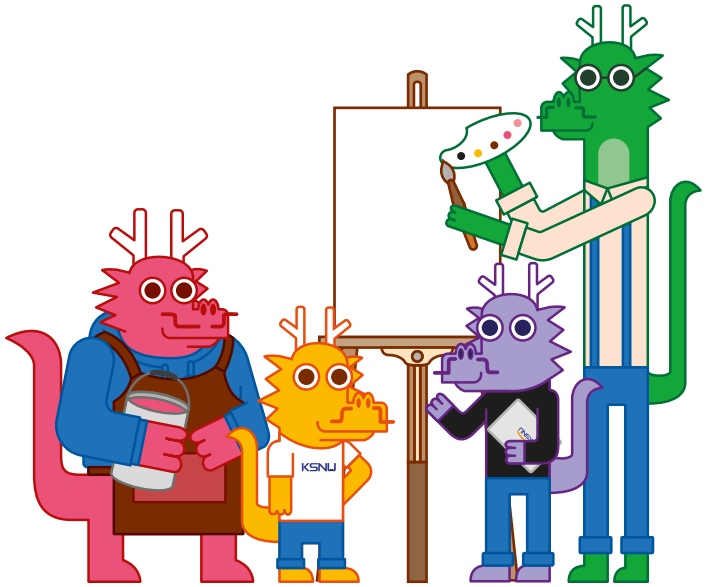
응용형



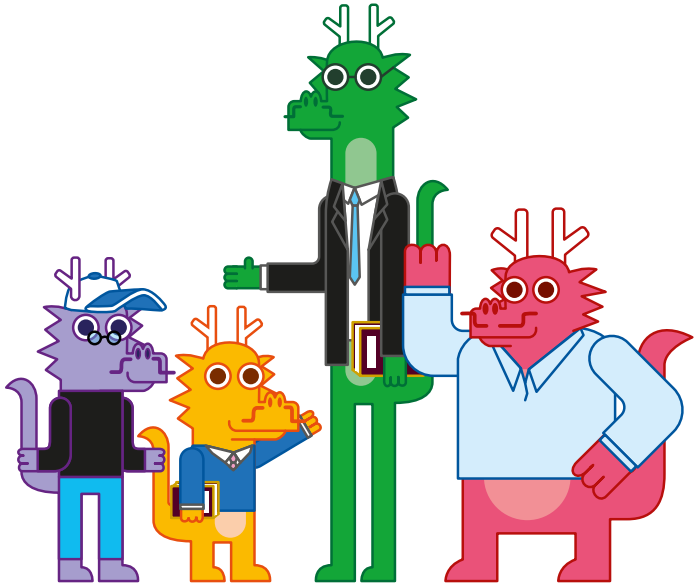
인문대학

캐릭터 응용동작 B

캐릭터 응용형은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다.



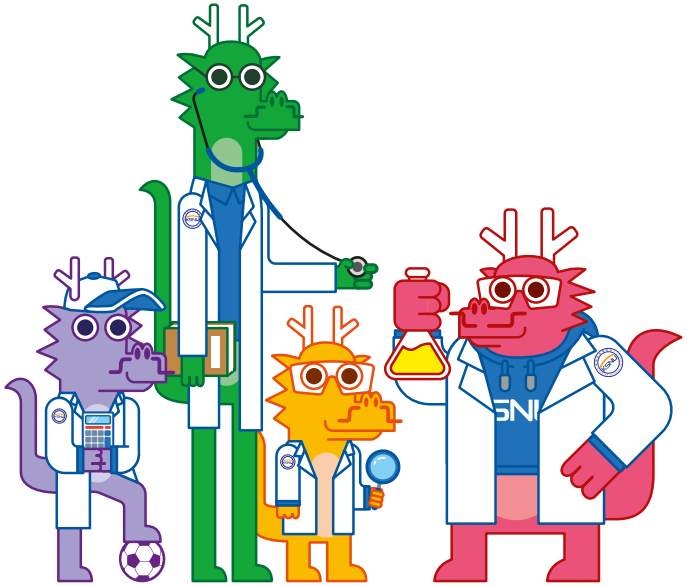
예술대학



사회과학대학

캐릭터 응용동작 C

캐릭터 응용형은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다.



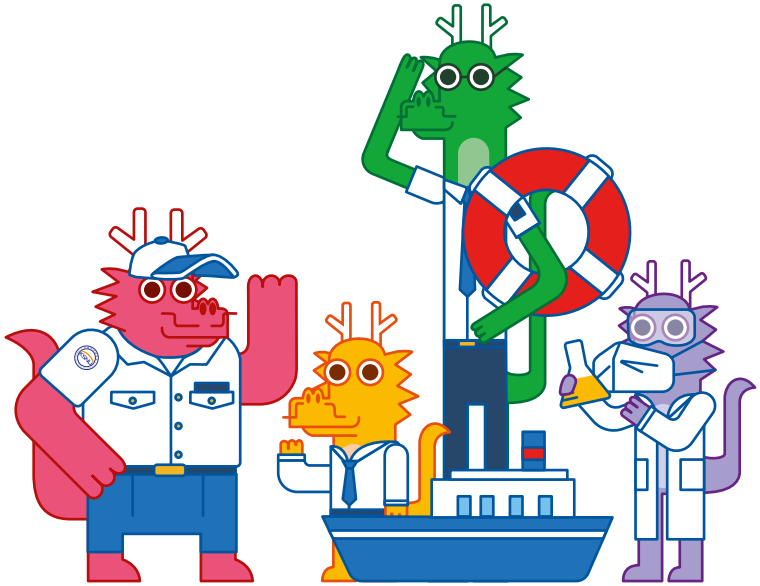
자연과학대학



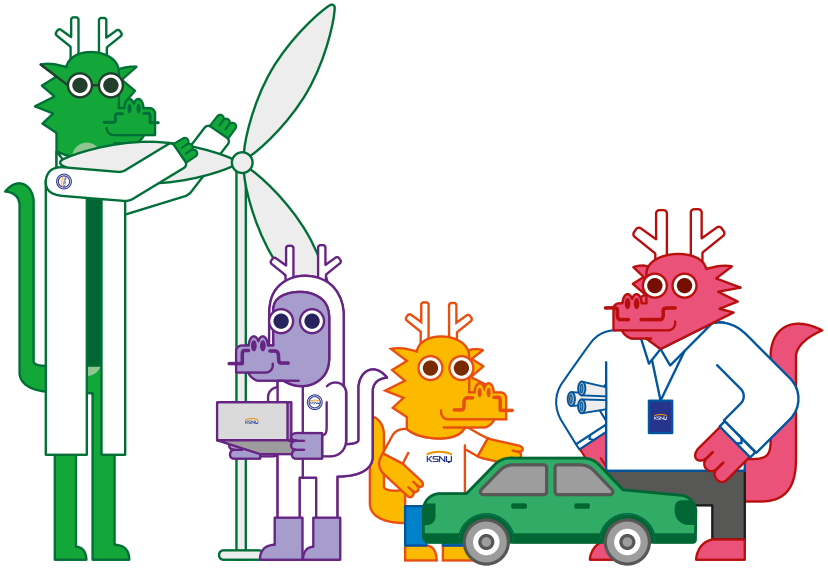
공과대학

캐릭터 응용동작 D

캐릭터 응용형은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다.



해양과학대학

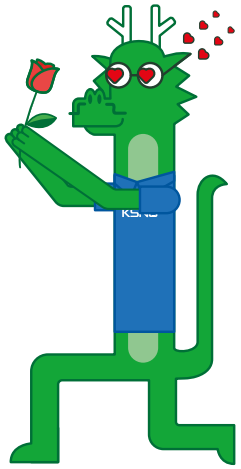


산학융합공과대학

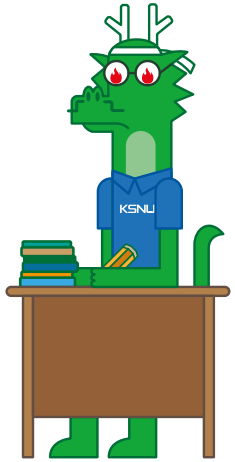
캐릭터 응용동작 E

캐릭터 응용형은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다.

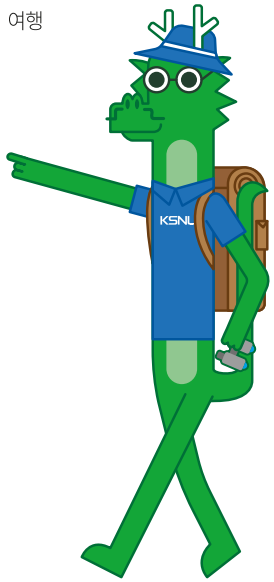
사랑



열공



여행



안내



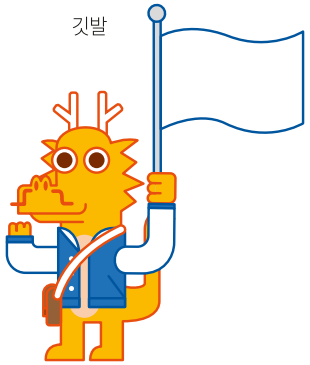
최고



환영



깃발



캐릭터 응용동작 F

캐릭터 응용형은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다.

승리



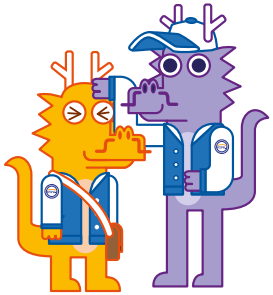
운동



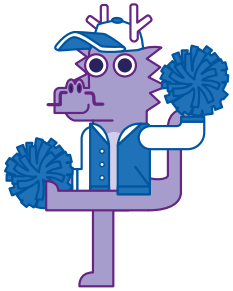
힐링



칭찬



응원



글로벌

