

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

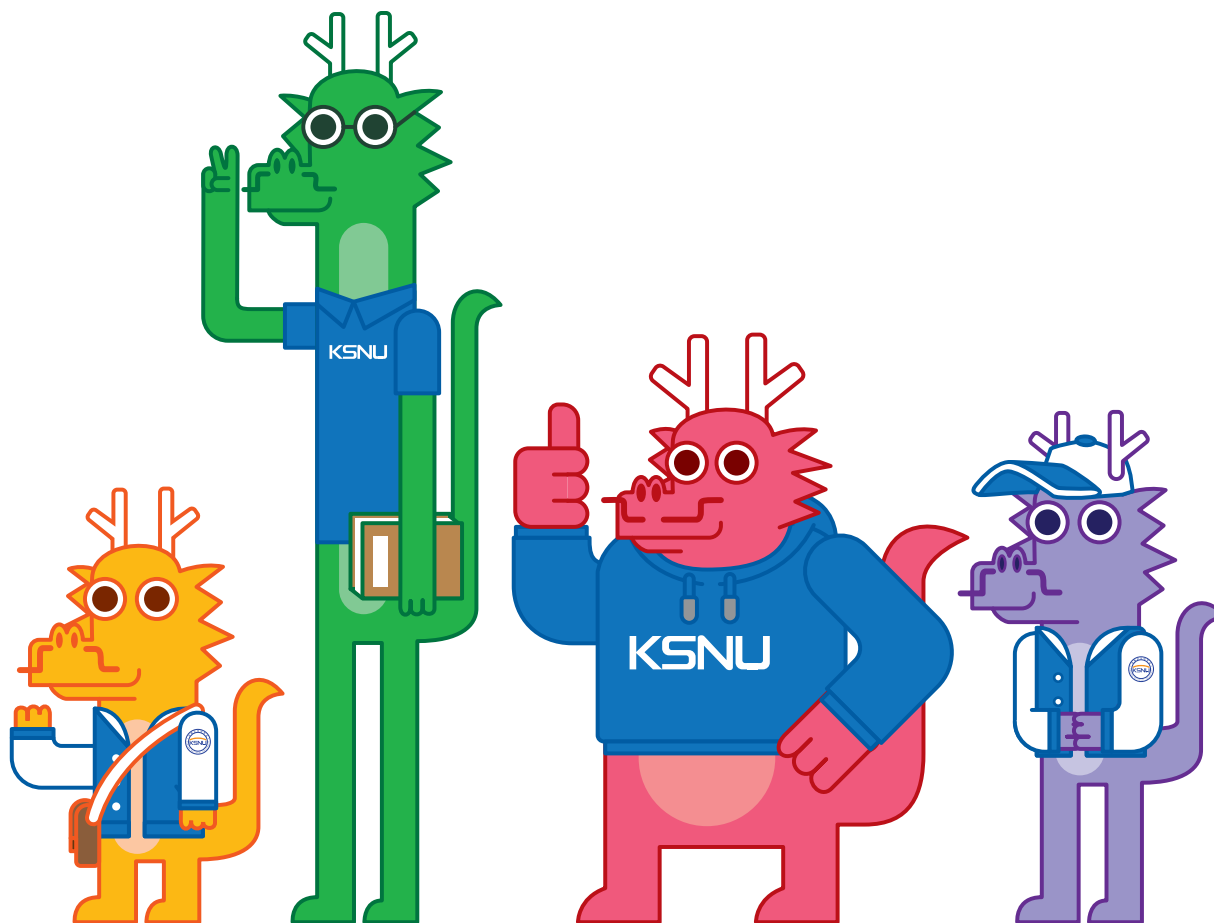
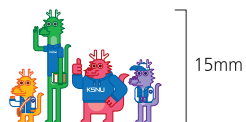
## 용용친구들

<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 글로벌 인재, 봉사형 인재, 창의형 인재, 융합형 인재를 상징한다.

최소사용크기



구니

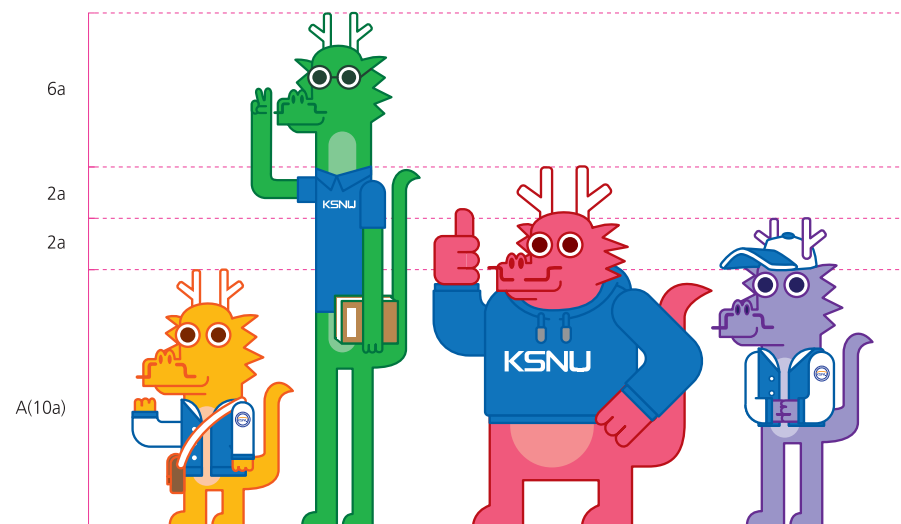
사니

에니

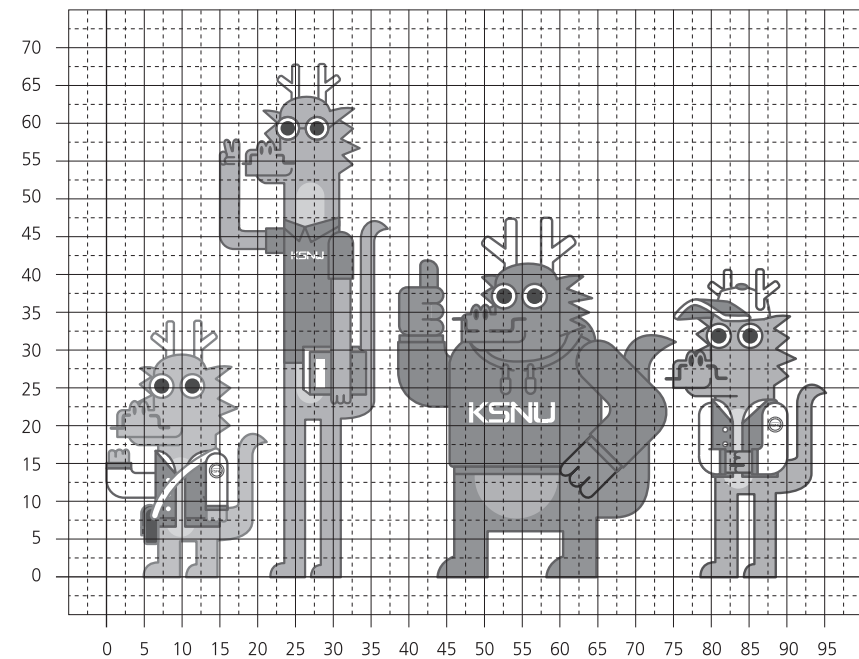
유니

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

BASIC SYSTEM

BS 7-03

DESIGN GUIDELINE

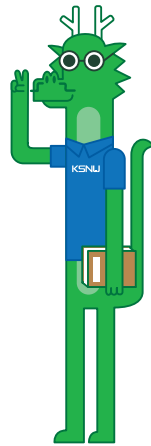
캐릭터는 각종 시각매체에 적용하여 대학교의 이미지를 전달하는 기능을 하므로 일관된 색상이미지를 전달하는 것이 중요하다.  
색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하며 제작 시 의문사항이 있을 시에는 반드시 담당부서와 협의하여 제작하도록 한다.



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

BASIC SYSTEM

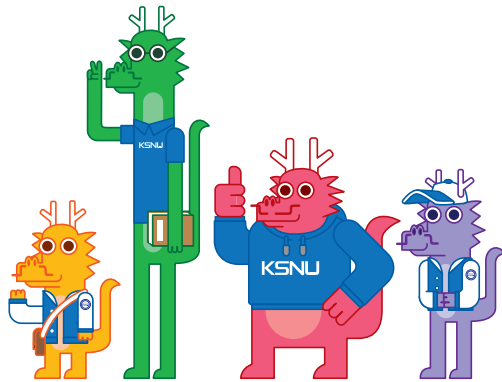
DESIGN GUIDELINE

BS 7-04

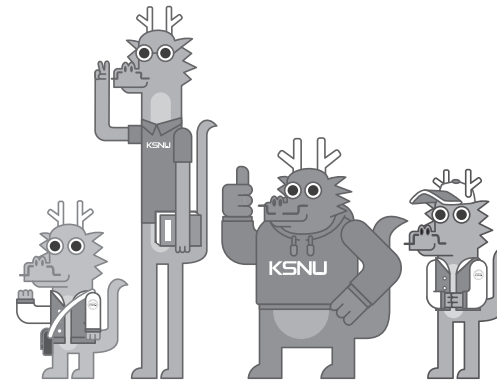
캐릭터 색상활용은 대학교의 이미지 형성에서 중요한 요소이며 각 매체별로 캐릭터를 효과적으로 표현하기 위한 원칙이다.

기본형의 기본색상 외에 1도표현 및 특수인쇄에 관한 활용 예로, 일관된 이미지를 위해 사용상 철저한 관리가 필요하며 임의로 변형하여 이미지를 손상시키는 경우는 없어야 한다.

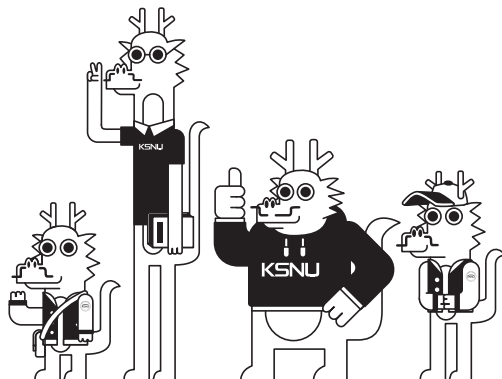
Full Color\_기본형



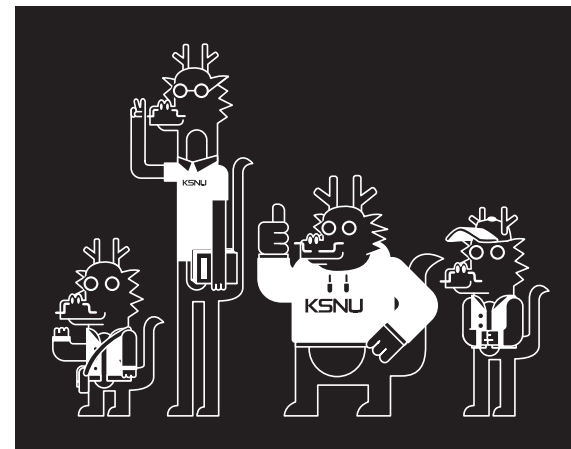
Gray



Black



white





## 캐릭터 시그니처 A\_상하조합

BASIC SYSTEM

BS 7-05

DESIGN GUIDELINE

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



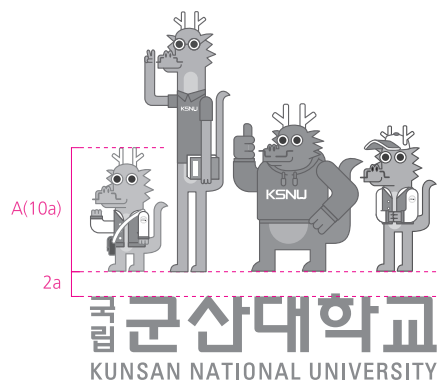
국문



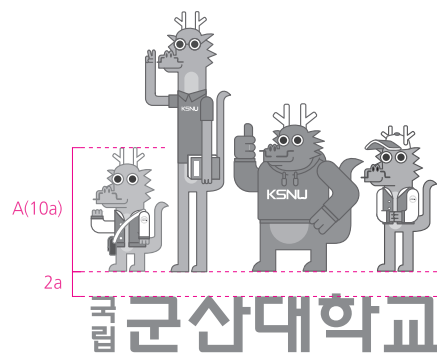
영문



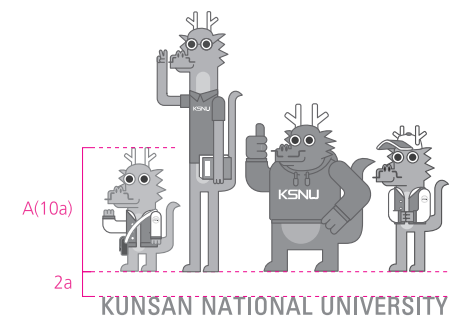
비례규정



비례규정



비례규정



## 캐릭터 시그니처 A\_좌우조합

BASIC SYSTEM

BS 7-06

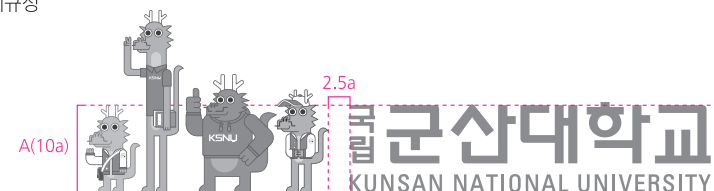
DESIGN GUIDELINE

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



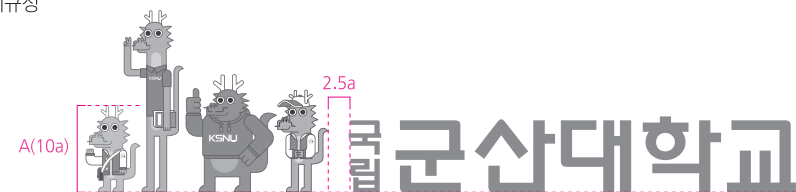
비례규정



국문



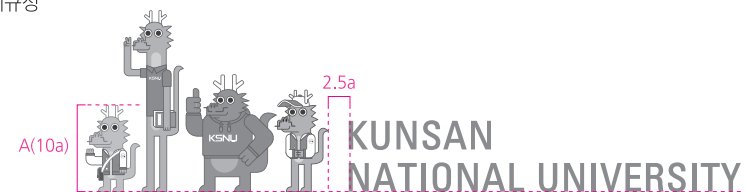
비례규정



영문A



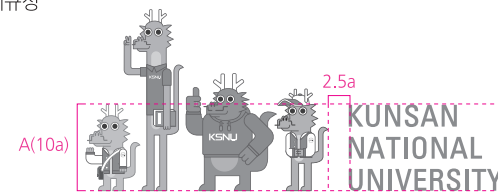
비례규정



영문B



비례규정



## 캐릭터 시그니처 B\_상하조합

BASIC SYSTEM

BS 7-07

DESIGN GUIDELINE

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



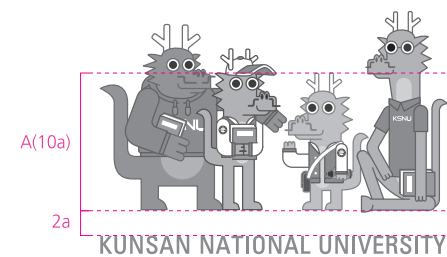
비례규정



비례규정



비례규정



## 캐릭터 시그니처 B\_좌우조합

BASIC SYSTEM

BS 7-08

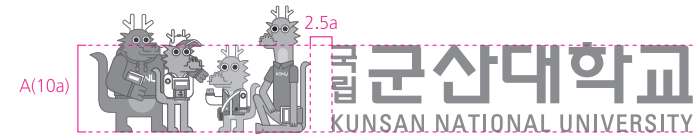
DESIGN GUIDELINE

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



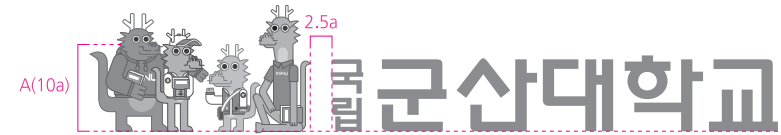
비례규정



국문



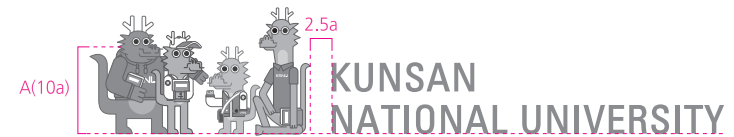
비례규정



영문A



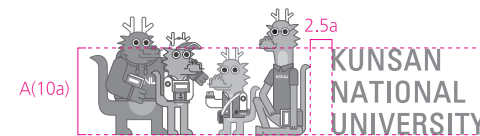
비례규정



영문B



비례규정



## 캐릭터 시그니처 C\_상하조합

BASIC SYSTEM

BS 7-09

DESIGN GUIDELINE

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



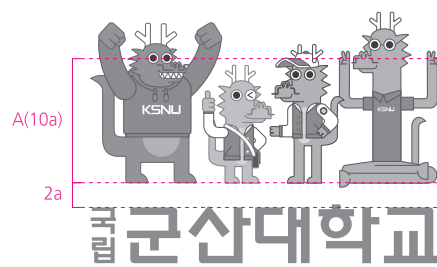
영문



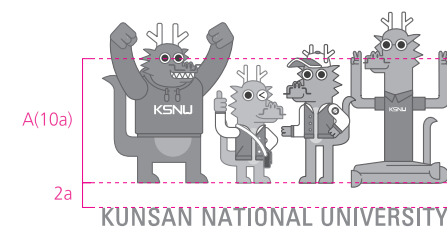
비례규정



비례규정



비례규정



## 캐릭터 시그니처 C\_좌우조합

BASIC SYSTEM

BS 7-10

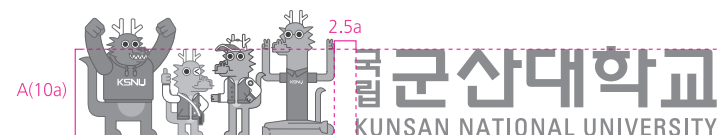
DESIGN GUIDELINE

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



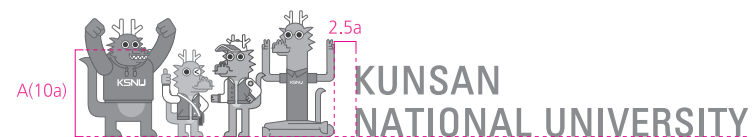
비례규정



영문A



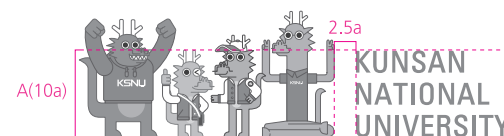
비례규정



영문B



비례규정



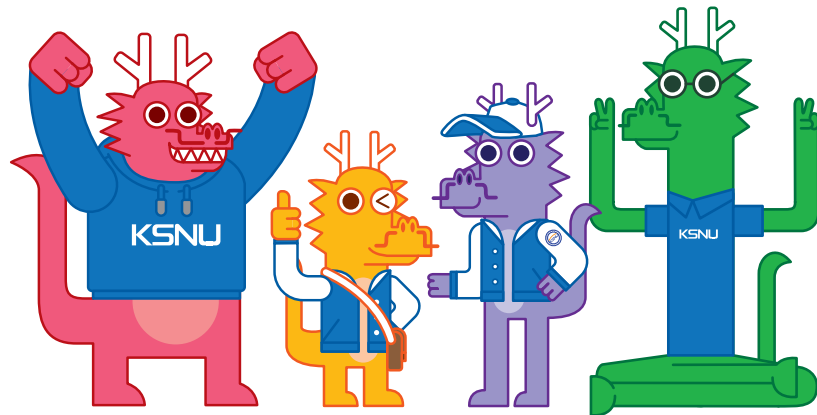
## 캐릭터 응용동작 A

BASIC SYSTEM

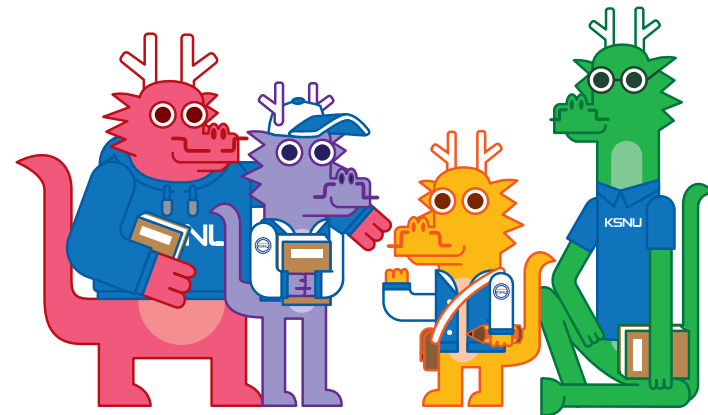
BS 8-01

DESIGN GUIDELINE

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



응용형



인문대학

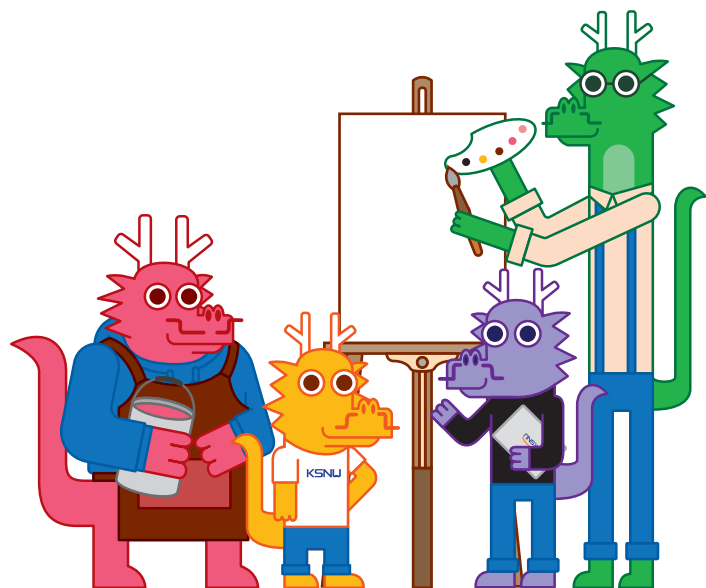
## 캐릭터 응용동작 B

BASIC SYSTEM

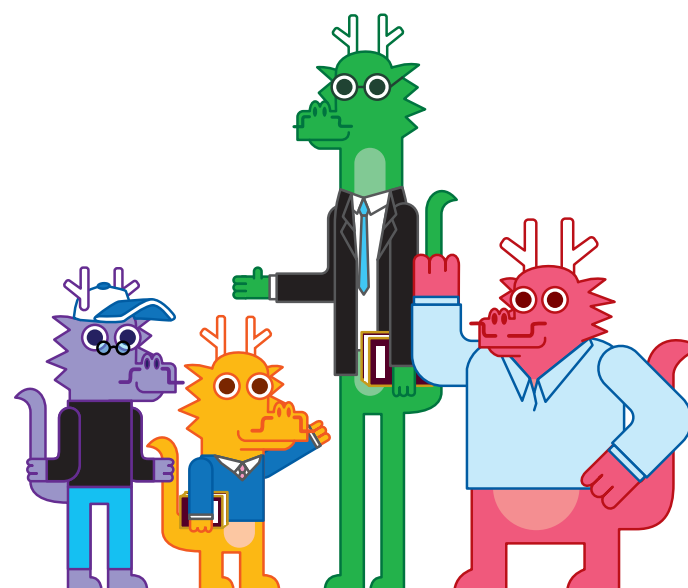
BS 8-02

DESIGN GUIDELINE

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



예술대학



사회과학대학



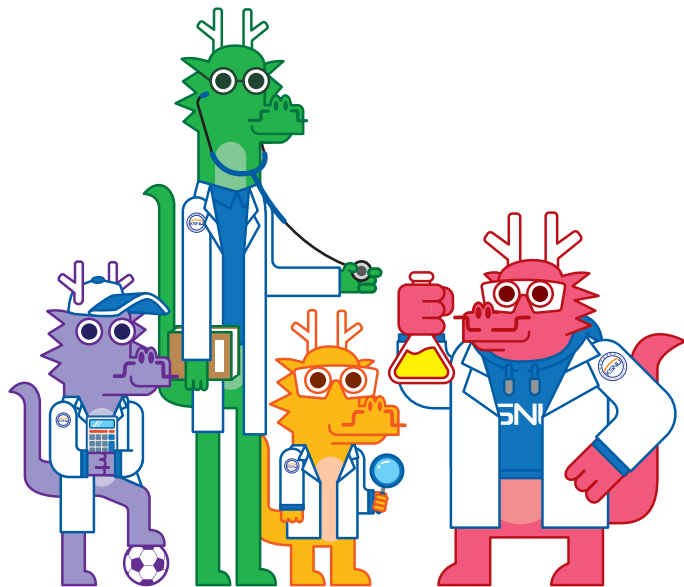
## 캐릭터 응용동작 C

BASIC SYSTEM

BS 8-03

DESIGN GUIDELINE

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



자연과학대학



공과대학

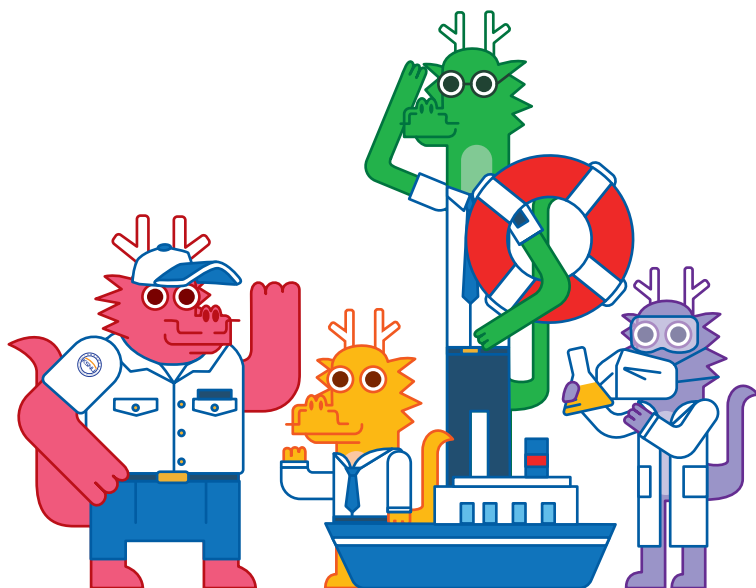
## 캐릭터 응용동작 D

BASIC SYSTEM

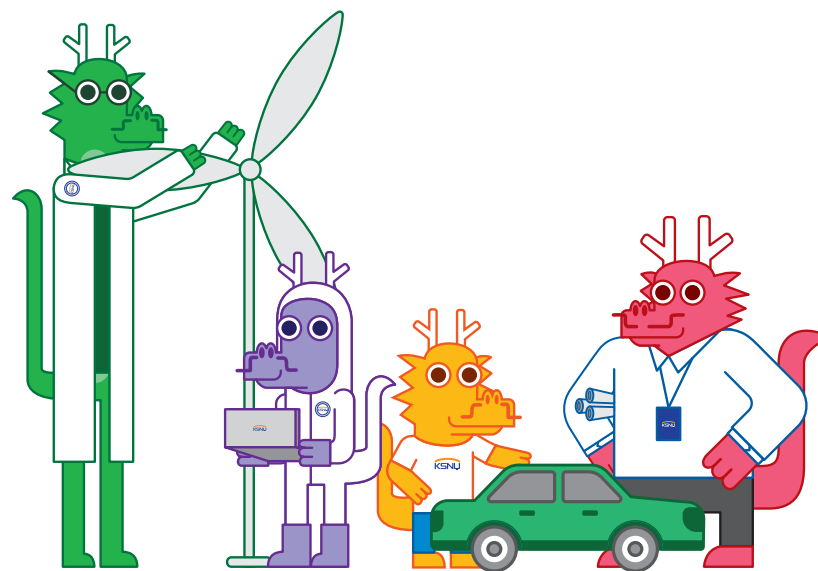
BS 8-04

DESIGN GUIDELINE

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



해양과학대학



산학융합공과대학

## 캐릭터 응용동작 E

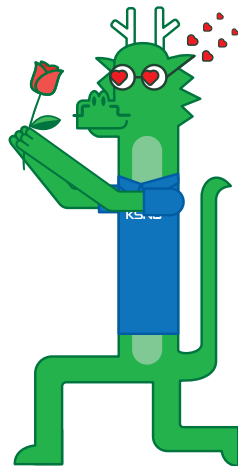
BASIC SYSTEM

BS 8-05

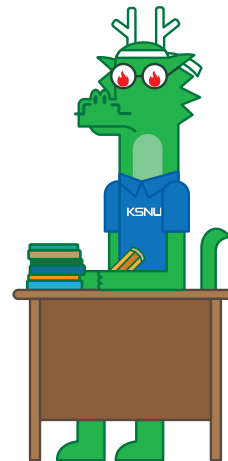
DESIGN GUIDELINE

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

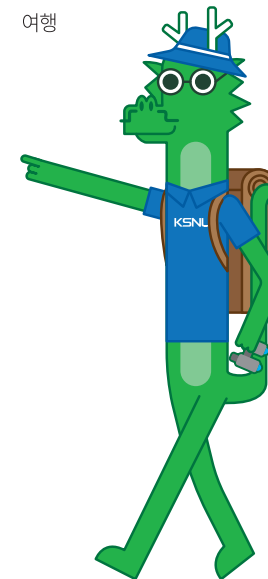
사랑



열공



여행



안내



최고



환영



깃발



## 캐릭터 응용동작 F

BASIC SYSTEM

BS 8-06

DESIGN GUIDELINE

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

승리



운동



힐링



칭찬



응원



글로벌

