

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

용용친구들

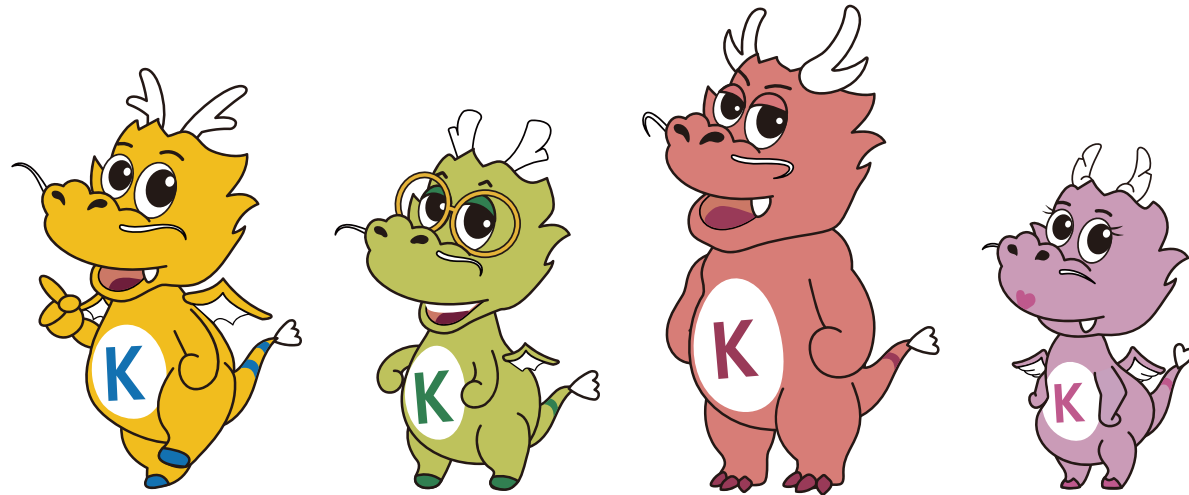
국립군산대학교는 '미래가치를 창조하는 융합교육 선도대학'이라는 비전을 가지고 있습니다.

미래에 대한 비전과 창의적인 융합 교육의 중요성을 강조하여, 지성과 인성을 가진 네 마리의 '용'이 미래의 지식과 기술을 융합하여 새로운 가치를 창조하는 교육의 선두 주자가 되는 내용을 캐릭터의 이름에 담아 보았습니다.

캐릭터의 이름은 힘찬 '강린' (Kangrin) / 지혜로운 '하루' (Haru) / 강인한 '루노' (Luno) / 귀여운 '유루' (Yuru)로

군산대학교의 상징물인 황룡의 의미를 반영하면서도 다양한 성격과 감성을 가지고 있습니다.

이들이 함께 하나의 팀(황룡)이 되어 군산대학교의 가치와 이미지를 상징합니다.



최소사용크기



힘찬 '강린' (Kangrin)

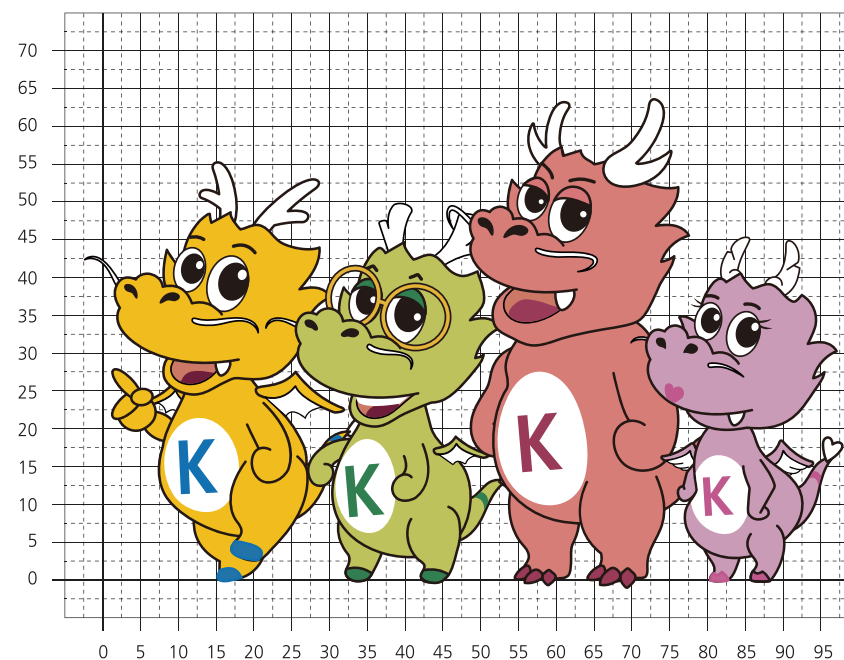
지혜로운 '하루' (Haru)

강인한 '루노' (Luno)

귀여운 '유루' (Yuru)

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

비례규정 그리드시스템



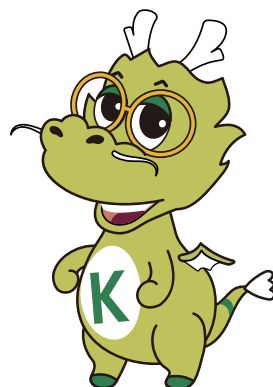
캐릭터는 각종 시각매체에 적용하여 대학교의 이미지를 전달하는 기능을 하므로 일관된 색상이미지를 전달하는 것이 중요하다.
색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하며 제작 시 의문사항이 있을 시에는 반드시 담당부서와 협의하여 제작하도록 한다.



● C0 M25 Y100 K0
R253 G195 B0

● C0 M25 Y100 K0
R3 G120 B190

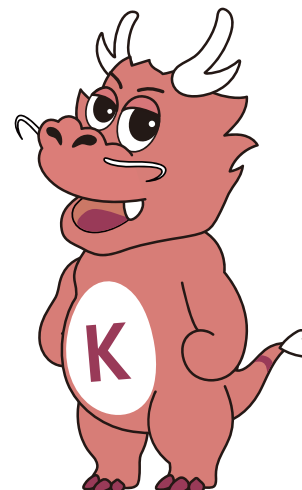
● C0 M0 Y0 K100
R28 G28 B27



● C30 M10 Y75 K0
R197 G200 B92

● C80 M25 Y80 K10
R49 G131 B81

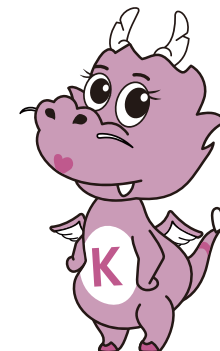
● C0 M0 Y0 K100
R28 G28 B27



● C10 M60 Y45 K0
R224 G128 B122

● C30 M85 Y40 K20
R159 G58 B90

● C0 M0 Y0 K100
R28 G28 B27



● C20 M45 Y10 K0
R208 G158 B188

● C20 M75 Y10 K0
R203 G93 B149

● C0 M0 Y0 K100
R28 G28 B27

캐릭터_색상활용

BASIC SYSTEM

BS 7-04

DESIGN GUIDELINE

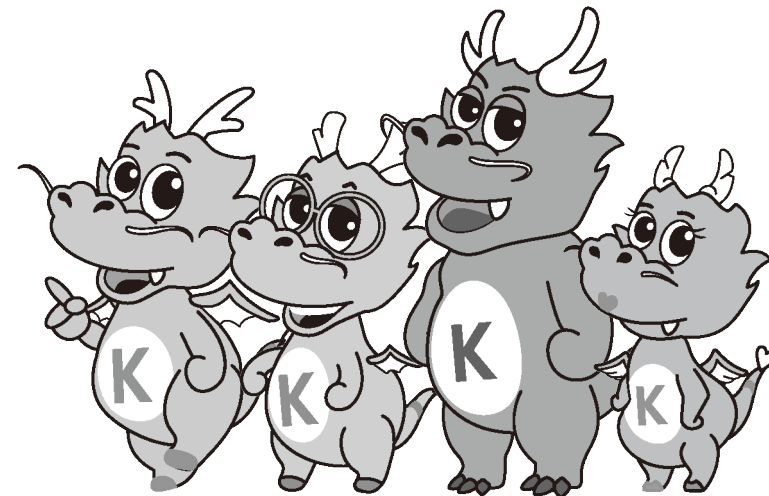
캐릭터 색상활용은 대학교의 이미지 형성에서 중요한 요소이며 각 매체별로 캐릭터를 효과적으로 표현하기 위한 원칙이다.

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



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 사용하여 결합방법에 대해서는 정해진 원칙을 잘 준수해야 한다.

국영문



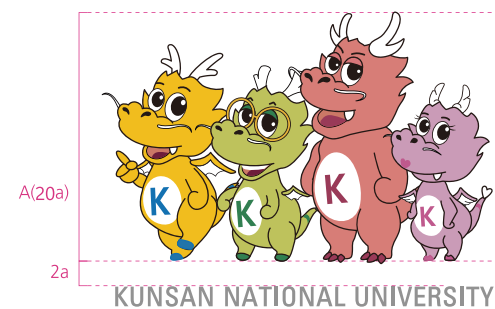
국문



영문



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



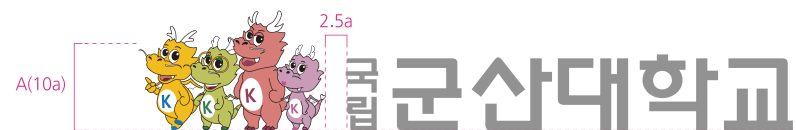
비례규정



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



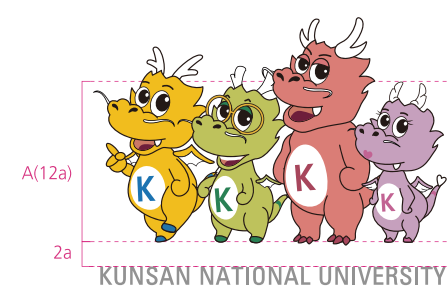
비례규정



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.

Full Color



Black



White



Gold A



Gold B



Silver



KSNU Blue Background



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.

Full Color



Black



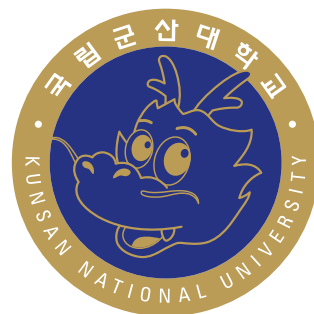
White



Gold A



Gold B



Silver



KSNU Blue Background



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.



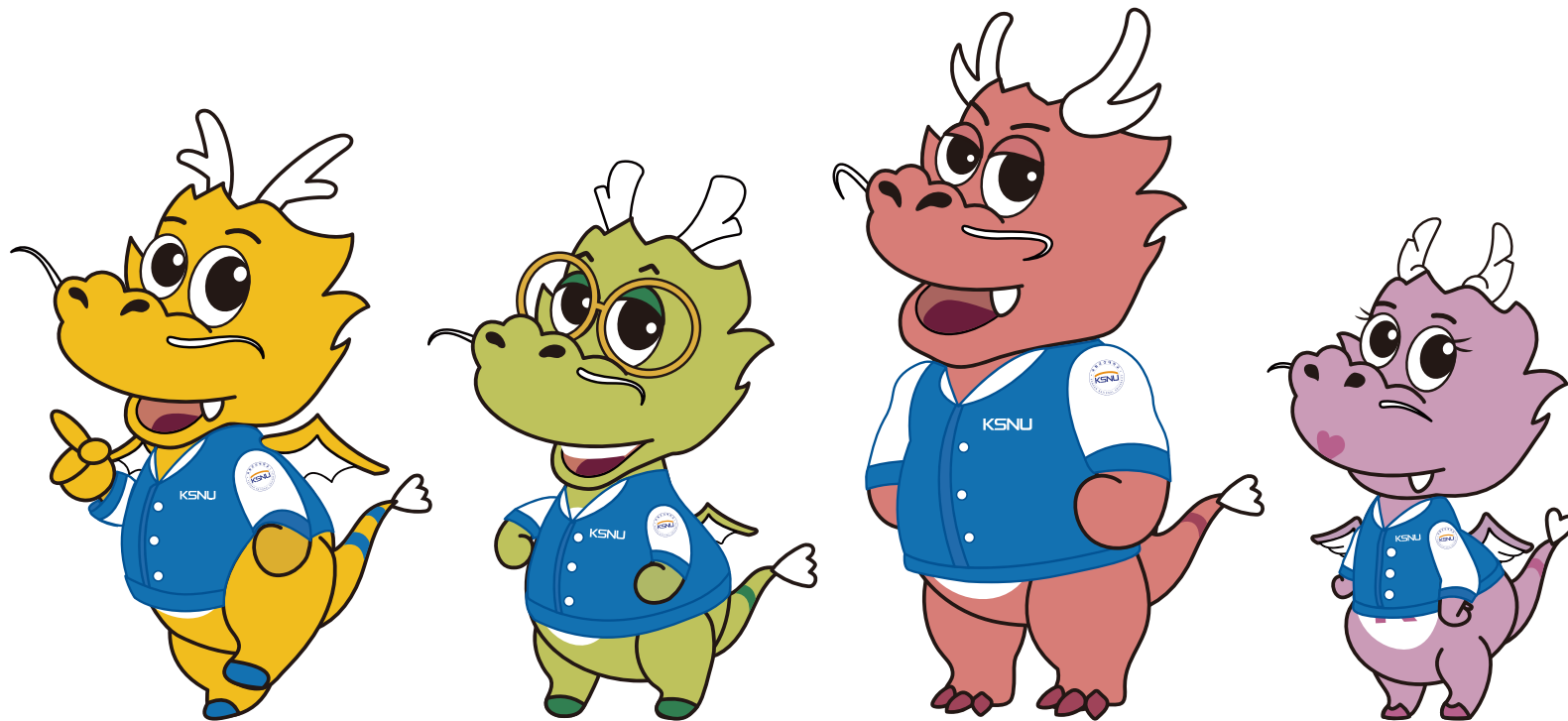
캐릭터 응용동작 A

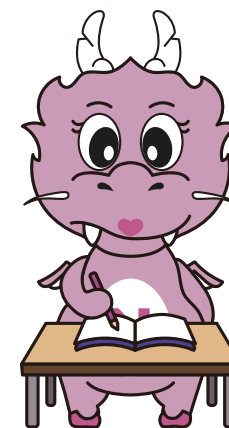
BASIC SYSTEM

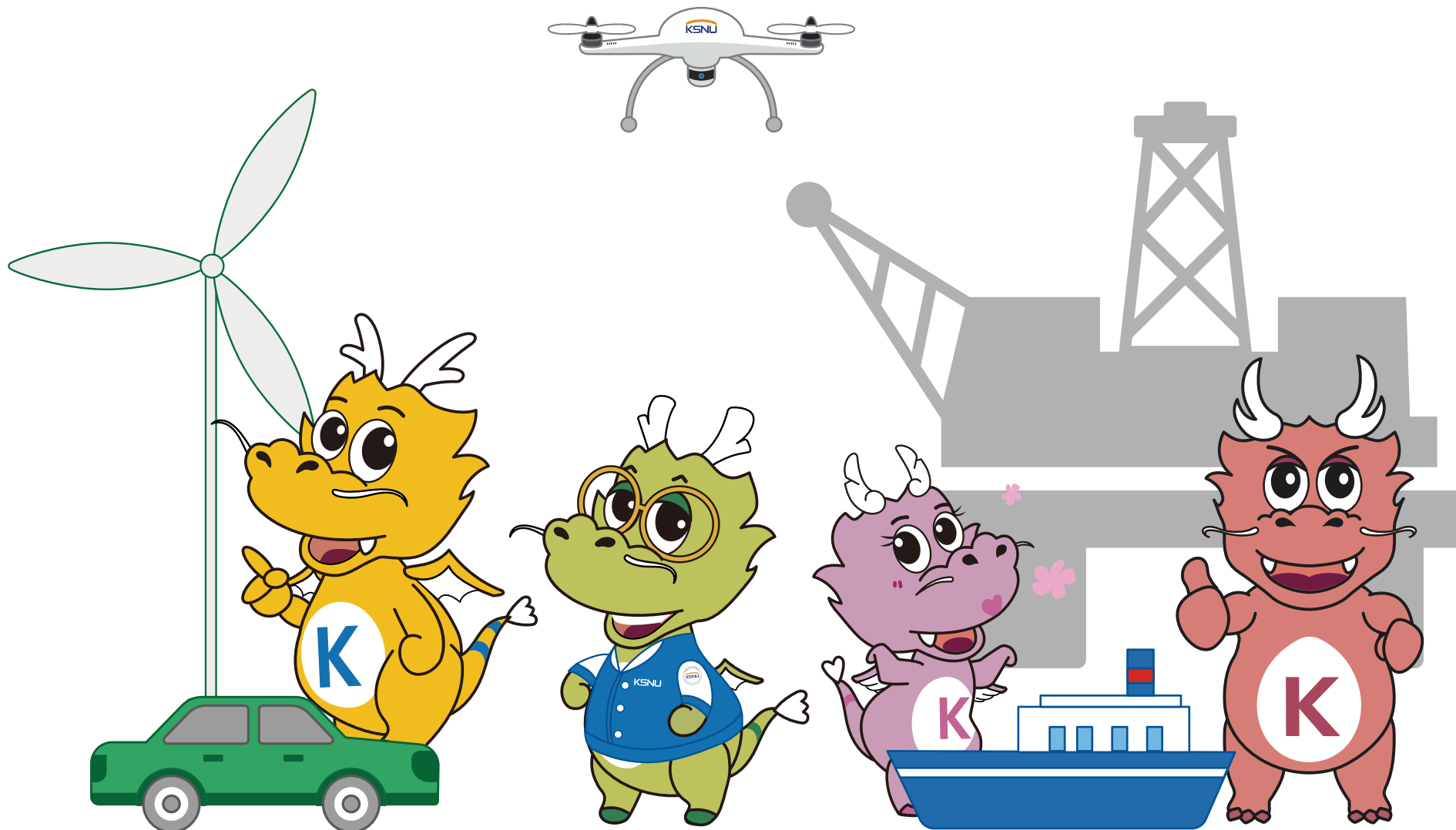
BS 8-01

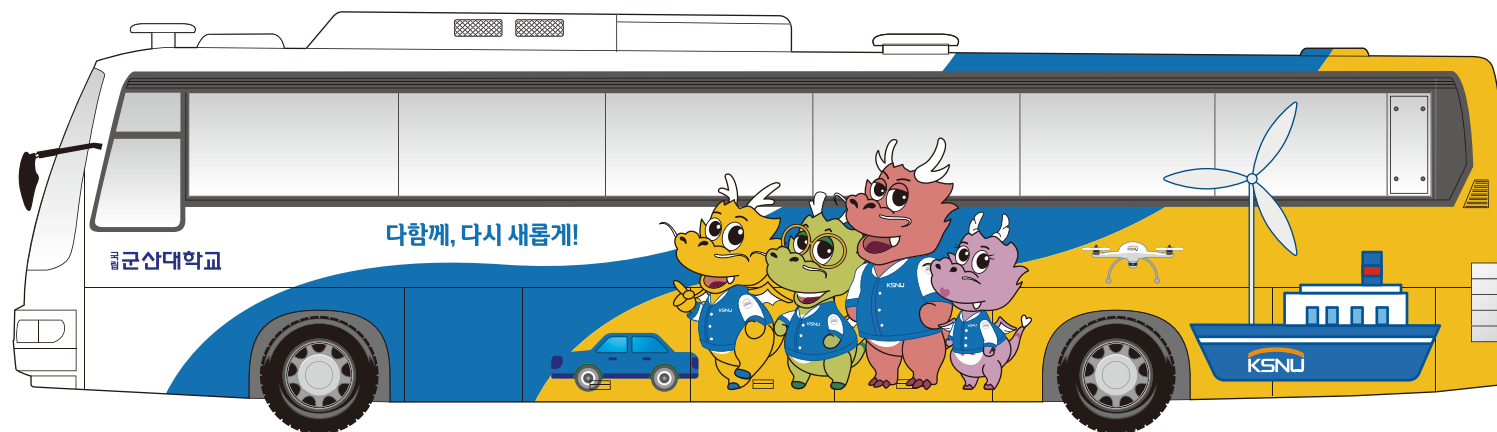
DESIGN GUIDELINE

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









캐릭터 응용 E

BASIC SYSTEM

BS 8-05

DESIGN GUIDELINE

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



Size : 400 X 300 X 120mm

C0 M25 Y100 K0
R253 G195 B0

C0 M25 Y100 K0
R3 G120 B190

C0 M0 Y0 K100
R28 G28 B27

Size : 230 X 320 X 110mm



캐릭터 응용 F

BASIC SYSTEM

BS 8-06

DESIGN GUIDELINE

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

