

순천시 캐릭터 매뉴얼



Introduction

매뉴얼 관리지침

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

1. 무단유출 및 복제금지

본 매뉴얼은 순천시 캐릭터의 이미지 통합화를 위한 디자인 개발의도와 구체적인 응용아이템 전개 디자인을 예시한 규정집으로 순천시의 중요한 자산이다. 따라서 그 의도와 내용을 바르게 이해하여 효율적으로 활용, 관리하고 무단으로 외부에 노출하거나 복제해서는 안된다.

2. 색상 견본

본 매뉴얼의 색상설명에 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 수정방법

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 사용규정

Character Identity는 순천시 캐릭터의 이미지를 상징하는 가장 기본적인 요소로서, 모든 대내·외적 시각 커뮤니케이션의 공식적인 상징물이므로 재생시 특별한 주의를 요하며, 최소 사용 규격 및 각종 활용 규정을 준수하여야 한다. 이에 따른 재생은 CD에 수록된 데이터를 사용함을 원칙으로 한다.

순천시청 (전라남도 순천시 장명로 30, 순천시청)

(주)매스씨앤지 (서울시 마포구 성암로 330, DMC 첨단산업센터 418호)

Identification Standards

Basic System

BS 01	캐릭터 디자인컨셉
BS 02	캐릭터 기본형 (루미)
BS 03	캐릭터 전용색상
BS 04	그리드 시스템
BS 05	최소규정
BS 06	단색규정
BS 07	캐릭터 기본형 (똥이)
BS 08	캐릭터 전용색상
BS 09	그리드 시스템
BS 10	최소규정
BS 11	단색규정
BS 12	캐릭터 네이밍
BS 13	캐릭터 사용금지 규정

BS 01 캐릭터 디자인컨셉

Total Concept

두루두루 순천

스토리라인

아빠 두루미가 항상 이야기하던 아름다운 순천의 모습을 동경하던 흑두루미와 언젠간 멋진 순천을 전부 탐험할 거라는 꿈을 가진 짹이가 만났습니다. 다른 가족들과 친구들이 고개를 저어도 이들의 순천 사랑을 멈출 수는 없었죠. 이들의 눈 속에는 반짝반짝 빛나는 순천이 들어있습니다.



BS 02 캐릭터 기본형 (루미)

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

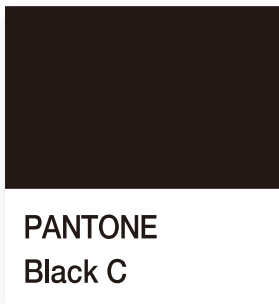
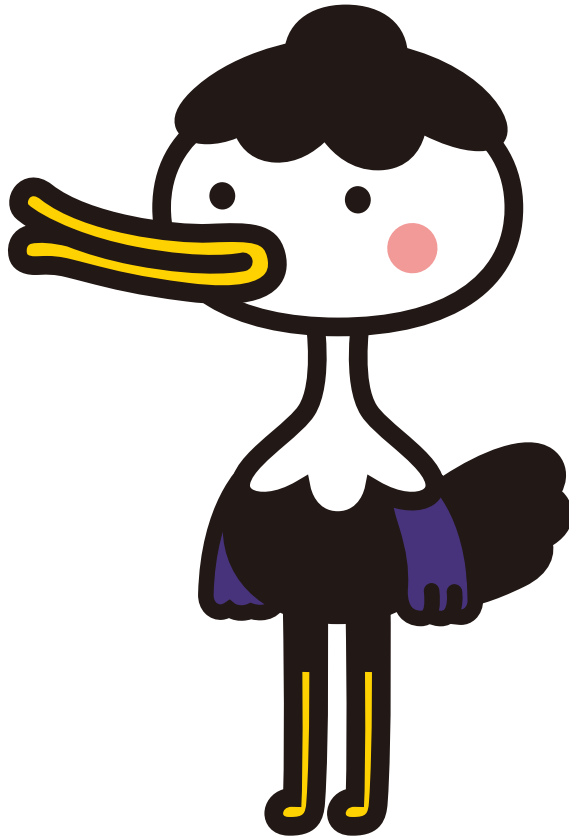


자칭 순천 덕후 ‘루미’

과거 순천에서 다리를 치료하고 고향으로 돌아갈 수 있게 된 흑두루미 두리의 아들 ‘루미’
어릴 적 항상 아빠가 순천만에 대해 이야기하는 것을 듣고 궁금해하다가 성인이 된 다음 순천만을 방문했습니다.
순천의 건강하고 멋진 환경에 큰 감명을 받아 다른 철새들과는 달리 계속 순천에 머무르기로 했어요.
생태도시 순천에 대해 더 자세히 알아갈수록 순천과 사랑에 빠진다면 썩스러워하는 귀여운 친구입니다.

BS 03 캐릭터 전용색상

전용색상은 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.



CMYK : C0 M0 Y0 K100
RGB : R35 G31 B32



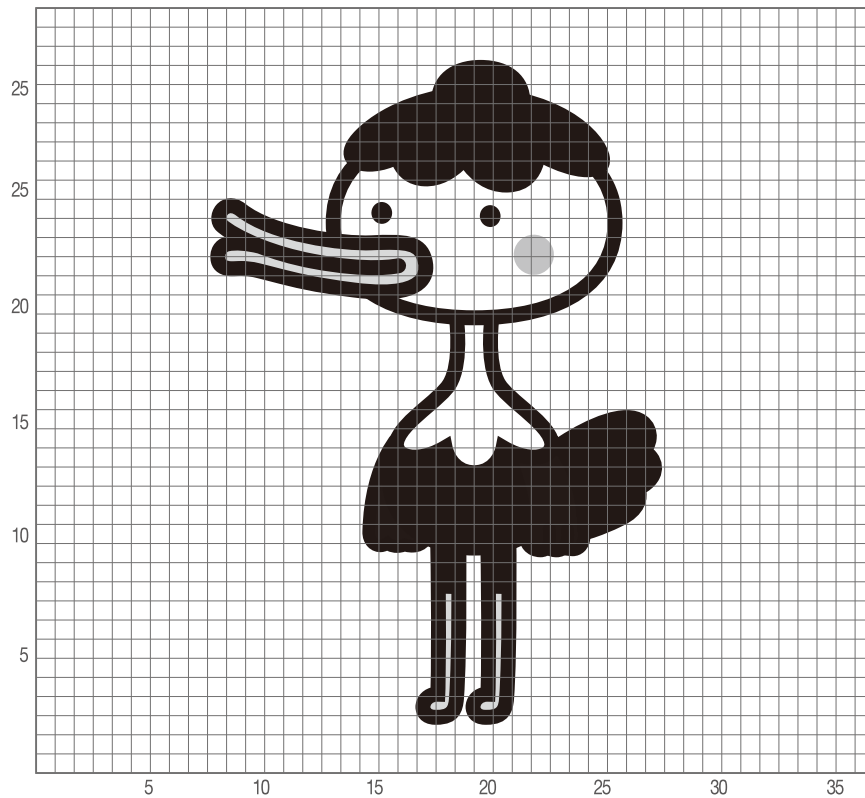
CMYK : C75 M79 Y0 K30
RGB : R70 G58 B123



CMYK : C0 M19 Y100 K0
RGB : R255 G205 B3

BS 04 그리드 시스템

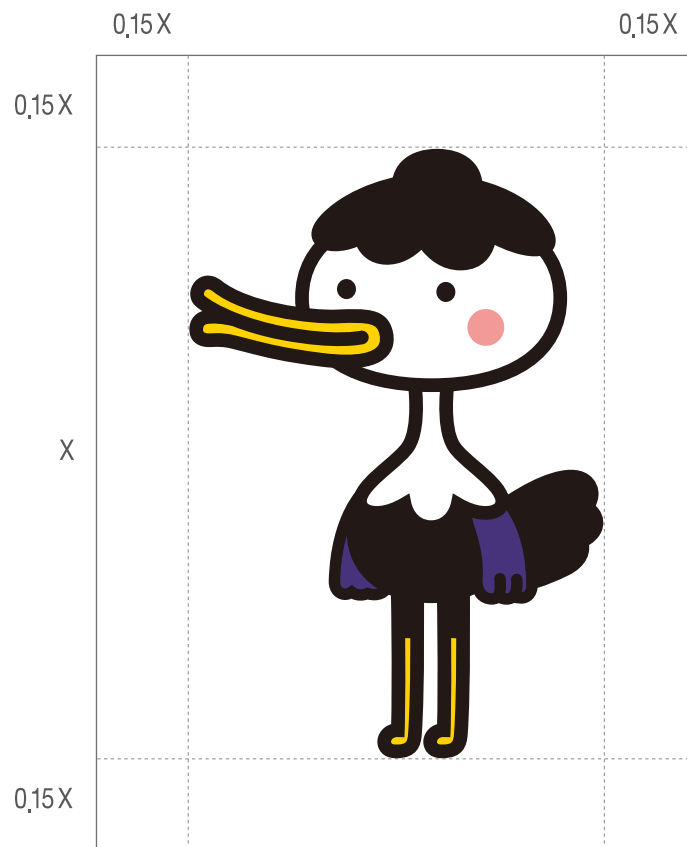
캐릭터는 비주얼 아이덴티티를 이루는 매우 중요한 요소이므로 원고 재생 시 세심한 주의를 기울여 사용하도록 한다.
캐릭터 활용 시 데이터에 의한 재생이 불가능 할 경우 아래 예시된 그리드 시스템에 준하여 사용하도록 한다.



BS 05 최소규정

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.

최소공간규정



최소사용규정

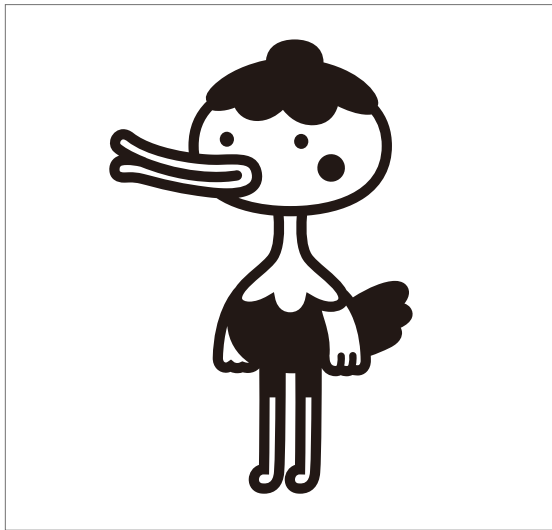


세로 15mm 이하 크기로 사용을 금한다.

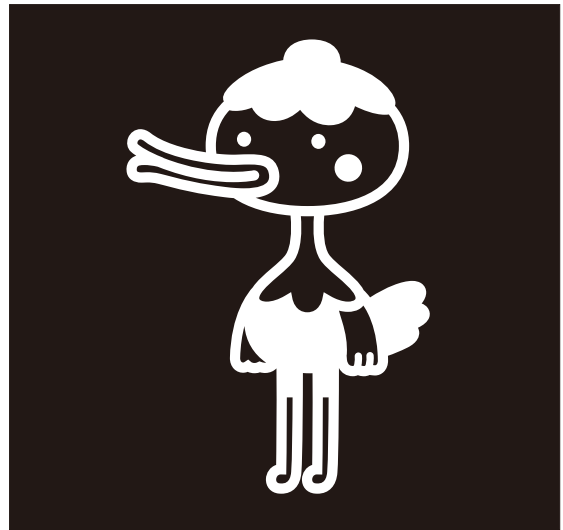
BS 06 단색규정

단색규정은 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 브랜드마크를 black으로 사용한다.

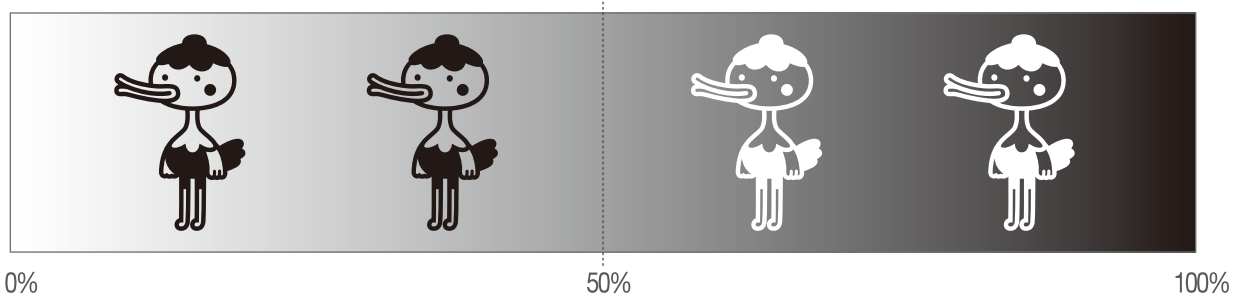
Positive



Negative

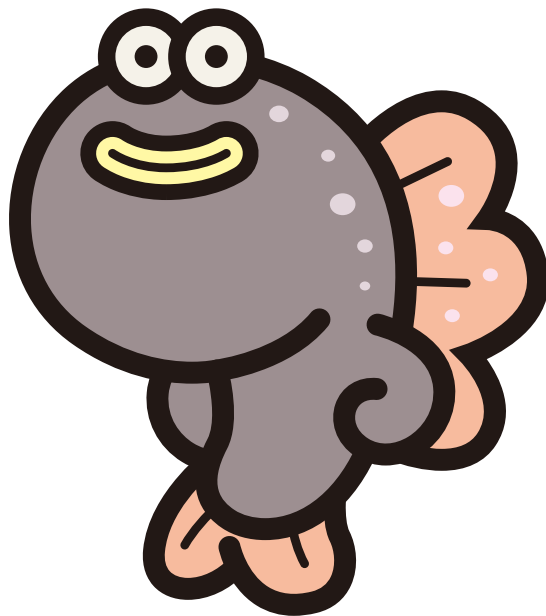


단색 배경 캐릭터 규정



BS 07 캐릭터 기본형 (똥이)

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



짱똥어계의 콜럼버스 '똥이'

물 밖으로 나온 물고기 '똥이'는 모험심이 강한 용감한 짱똥어입니다.

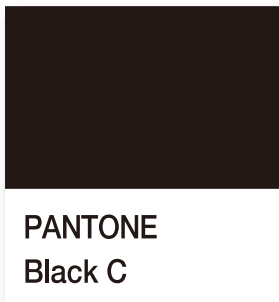
모든 짱똥어들이 순천만의 갯벌까지만 나가는 것에 도전받아 육지까지 진출한 최초의 짱똥어 모험가입니다.

고향인 갯벌로 돌아갈 때 수많은 모험 이야기를 가족들에게 들려주기 위해 날개가 달린 '루미'와 같이 다닌다고 해요.

비록 갯벌을 떠날 땐 외로웠지만 우연히 갯벌 근처에서 루미를 만나 이제는 외롭지 않아요.

BS 08 캐릭터 전용색상

전용색상은 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.



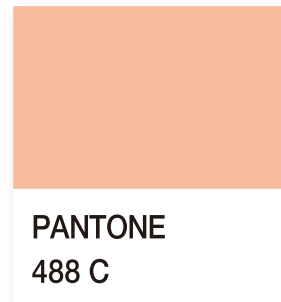
PANTONE
Black C

CMYK : C0 M0 Y0 K100
RGB : R35 G31 B32



PANTONE
5215 C

CMYK : C0 M15 Y5 K50
RGB : R147 G130 B134

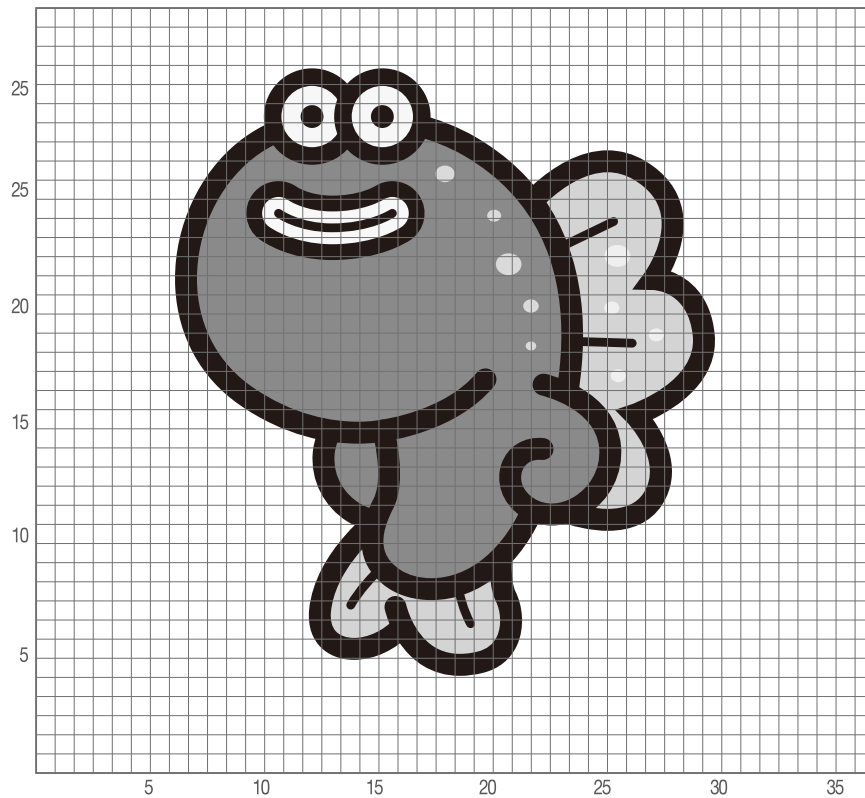


PANTONE
488 C

CMYK : C0 M35 Y35 K0
RGB : R250 G180 B155

BS 09 그리드 시스템

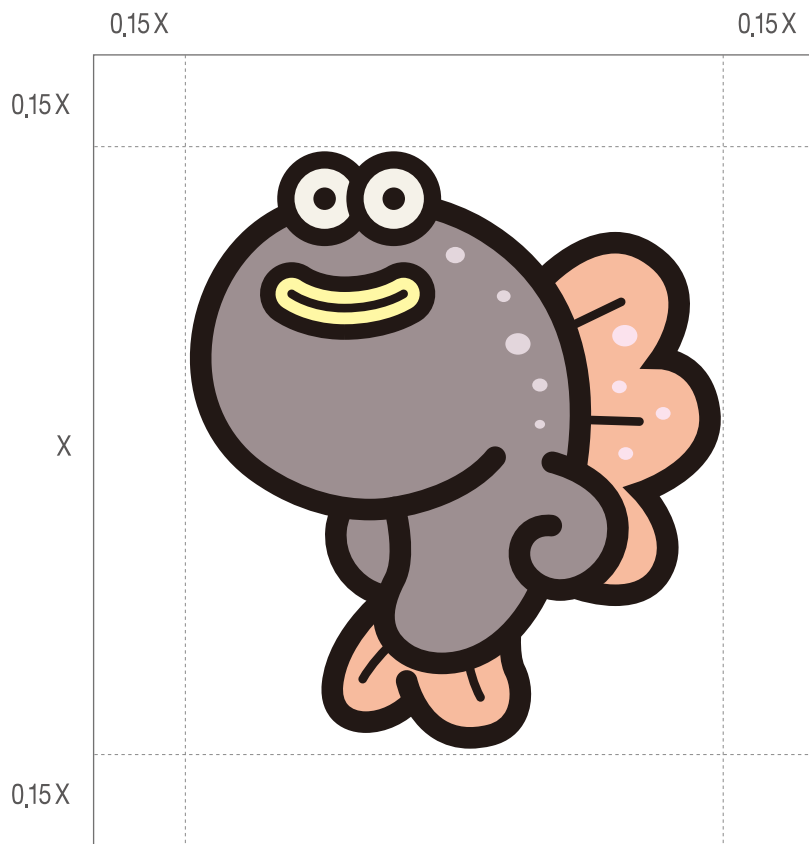
캐릭터는 비주얼 아이덴티티를 이루는 매우 중요한 요소이므로 원고 재생 시 세심한 주의를 기울여 사용하도록 한다.
캐릭터 활용 시 데이터에 의한 재생이 불가능 할 경우 아래 예시된 그리드 시스템에 준하여 사용하도록 한다.



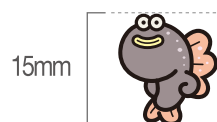
BS 10 최소규정

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.

최소공간규정



최소사용규정

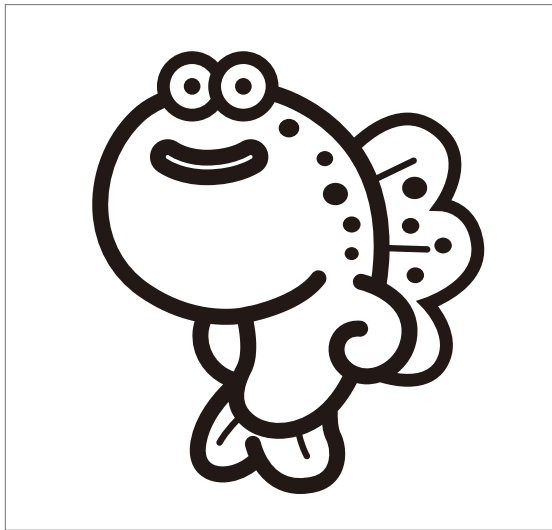


세로 15mm 이하 크기로 사용을 금한다.

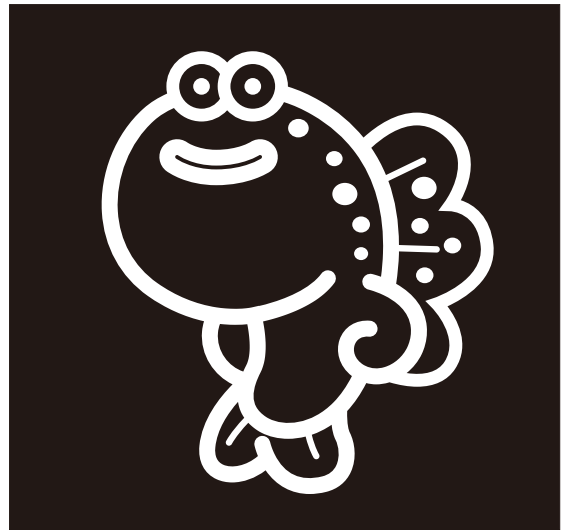
BS 11 단색규정

단색규정은 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 브랜드마크를 black으로 사용한다.

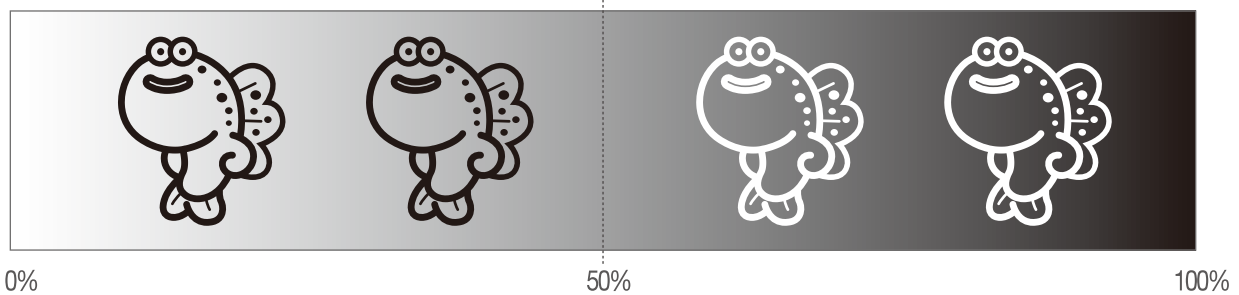
Positive



Negative



단색 배경 캐릭터 규정



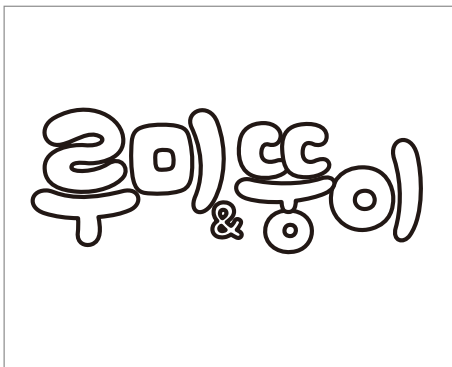
BS 12 캐릭터 네이밍

캐릭터 네이밍은 순천시 캐릭터의 이미지 구축을 위한 중요한 핵심요소이다.

네이밍 로고타입은 캐릭터와 결합하여 사용하는 것이 원칙이며 경우에 따라서는 단독으로 사용할 수 있다.

루미 & 똥이

단색활용



Positive



Negative

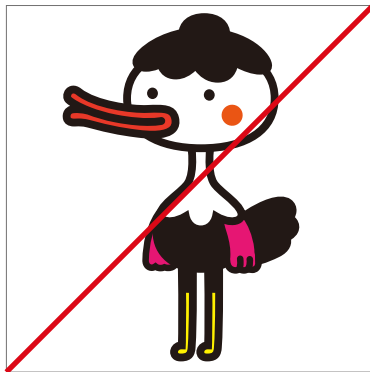
BS 13 캐릭터 사용금지 규정

규정색상을 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 안된다.

사용금지규정



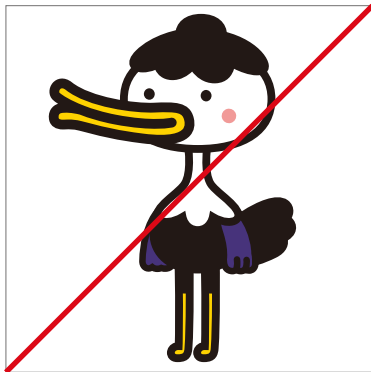
임의로 효과를 줄 수 없다.



전용색상을 임의로 변경하여 사용할 수 없다.



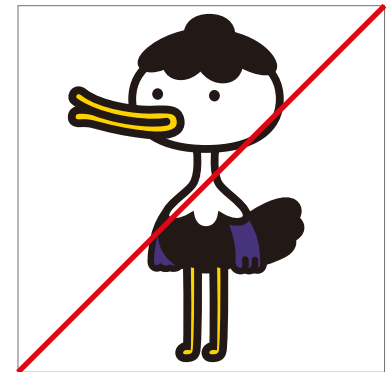
형태를 임의로 기울일 수 없다.



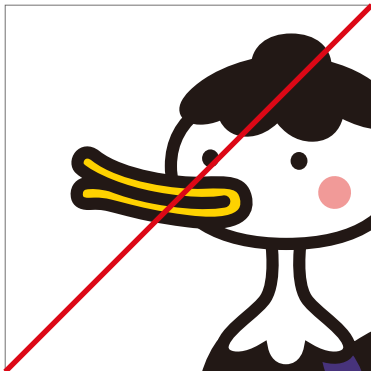
규정된 비율 이외에 신체 일부를 확대할 수 없다.



임의로 투명도를 적용할 수 없다.



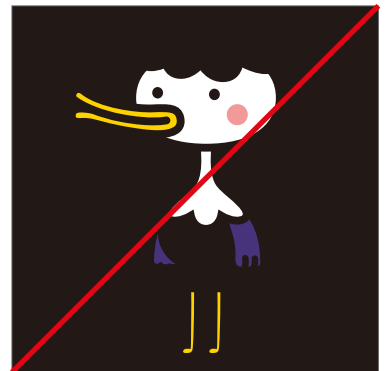
구성요소를 임의로 삭제할 수 없다.



몸체를 임의로 분절하여 사용할 수 없다.



복잡한 패턴 위에 사용할 수 없다.



명도 차이가 불분명한 배경에 적용할 수 없다.

Identification Standards

Application System

AS 01	캐릭터 이모티콘
AS 02	캐릭터 이모티콘
AS 03	캐릭터 이모티콘
AS 04	캐릭터 이모티콘

AS 01 캐릭터 이모티콘

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

뿌잉뿌잉(귀여움)



빠짐



최고



웃김(ㅋㅋㅋ)



AS 02 캐릭터 이모티콘

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

사랑



미안



신남



놀람/당황



AS 03 캐릭터 이모티콘

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

슬픔



화이팅



부끄



궁금



AS 04 캐릭터 이모티콘

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

먹는



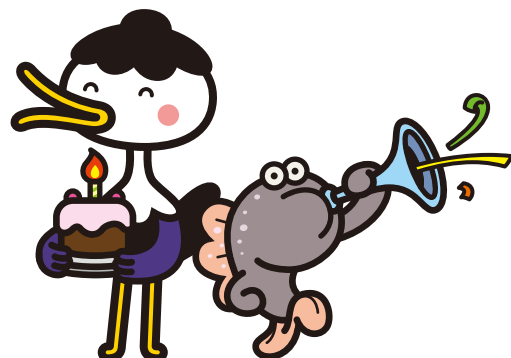
환영



감사



축하



Identification Standards

Application System

AS 05	캐릭터 응용동작
AS 06	캐릭터 응용동작
AS 07	캐릭터 응용동작
AS 08	캐릭터 응용동작

AS 05 캐릭터 응용동작

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

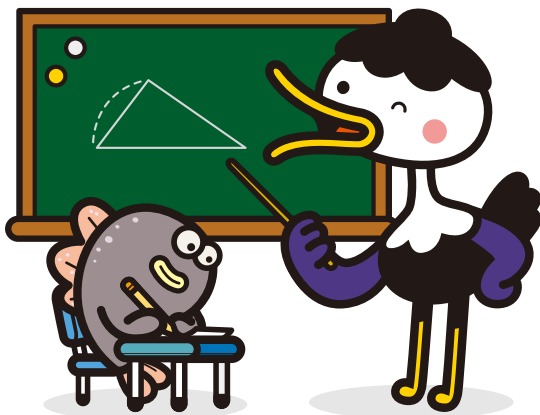
날개짓



헤엄



공부



휴식



AS 06 캐릭터 응용동작

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

장난



한복



관광



AS 07 캐릭터 응용동작

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

귀여움



먹방



최고



사랑



미안



AS 08 캐릭터 응용동작

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

안전



금지



공지사항



안내



궁금



Identification Standards

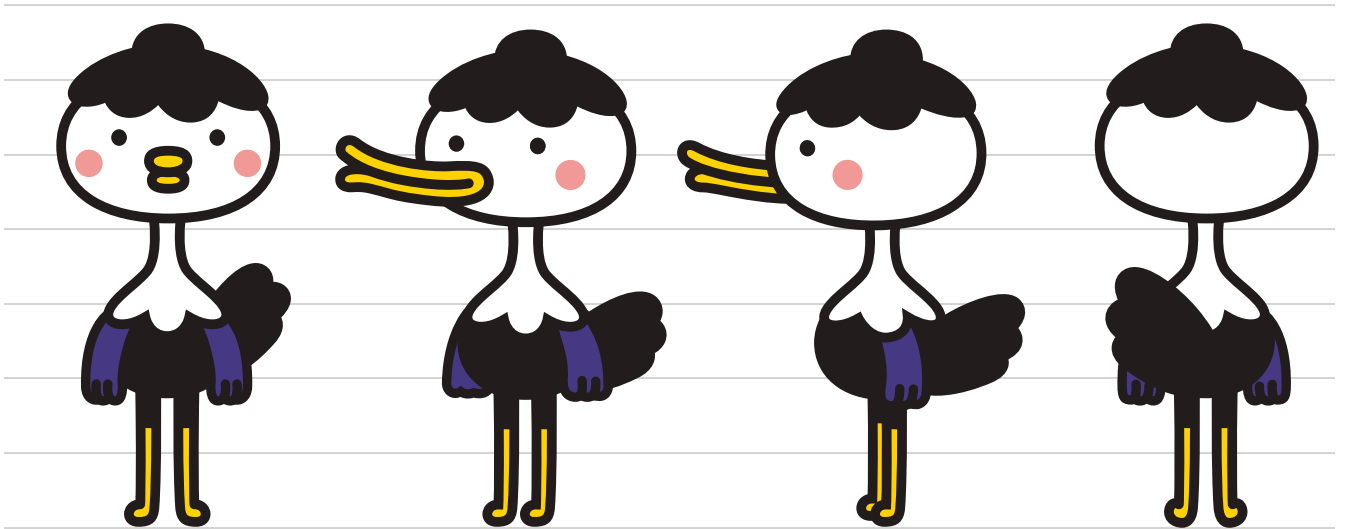
Application System

AS 07	캐릭터 프로포션_2D
AS 08	캐릭터 프로포션_3D(루미)
AS 09	캐릭터 프로포션_3D(똥이)

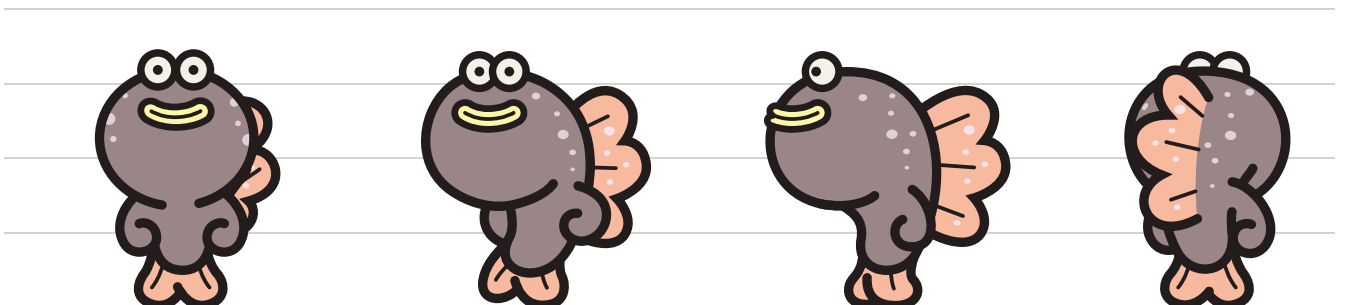
AS 07 캐릭터 프로포션_2D

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

루미 프로포션



똥이 프로포션



AS 08 캐릭터 프로포션_3D(루미)

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



AS 09 캐릭터 프로포션_3D(똥이)

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

