

GYEONGJU

DONGGYEONG DOGS CHARACTER MANUAL



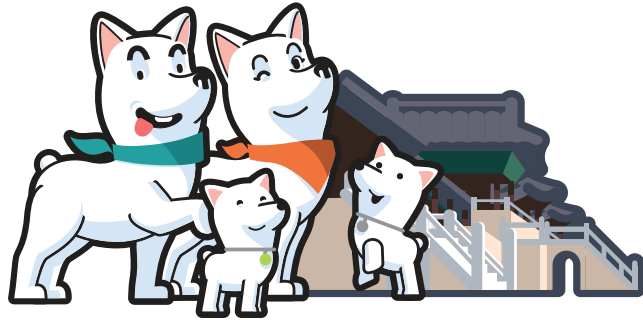
경주개 동경이 공동체 마을 만들기

[경주개동경이] 캐릭터 메뉴얼



GDA

한국경주개동경이보존협회
Korean Gyeongju Donggyeong Dog Association



캐릭터 매뉴얼 관리지침

매뉴얼의 구성

본 매뉴얼은 경주개 동경이 캐릭터 디자인의 효율적인 관리를
도모 하고자 아래와 같이 구성된다.

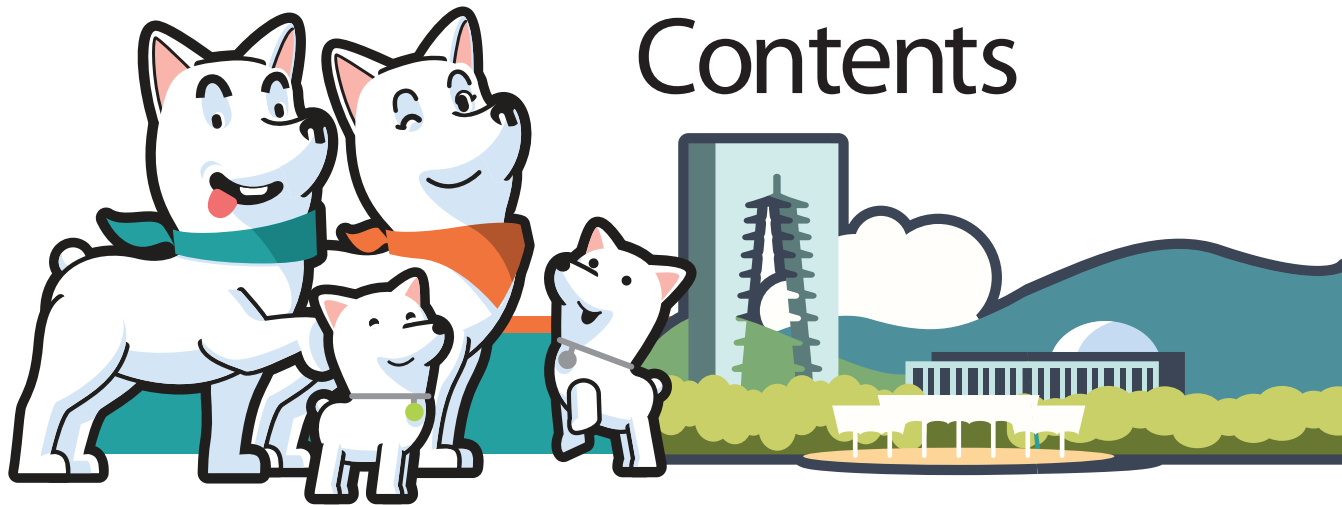
가. 기본시스템(Basic)

나. 응용시스템(Application)

매뉴얼의 관리지침

본 매뉴얼은 경주개 동경이 캐릭터 디자인의 효율적인 관리를
위한 지침서 이므로 반드시 아래 사항을 준수해야 한다.

- 경주개 동경이 캐릭터 디자인의 시각이미지 관리 규정 지침서
이므로 무단 복제 되지 않도록 관리해야 하며 제작을 위해서는
필요 부분만 발췌하여 대여하고 작업 완료후 철저히 회수토록 한다.
- 임의로 해석하거나 변경하여 사용할 수 없으며
응용하여 적용할때에는 본 매뉴얼의 규정사항에 따라야 한다.
- 재생자료가 필요할 시는 본 매뉴얼의 컴퓨터자료를 확대, 축소하여
사용하는 것을 원칙으로 한다.
- 수정이나 보완, 의문점이 있을시는 반드시
경주개 동경이 캐릭터 디자인 관리부와 협의의를 거쳐야 한다.



Contents

Basic System

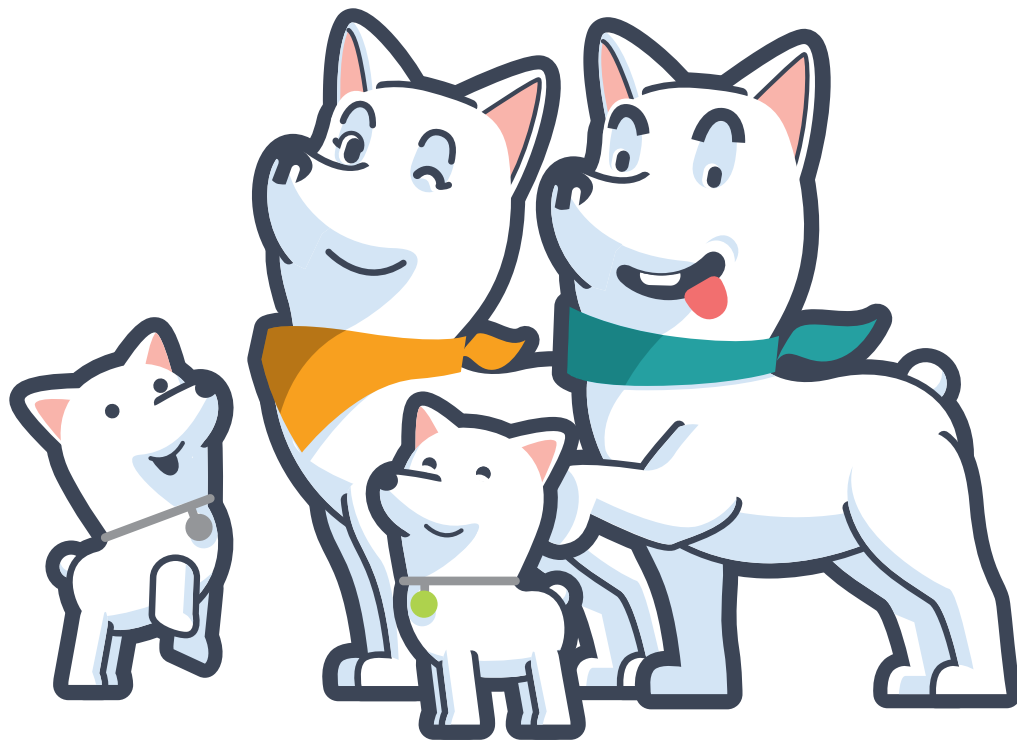
- BS-01 캐릭터 기본형
- BS-02 캐릭터 그리드
- BS-03 캐릭터 양화
- BS-04 캐릭터 음화
- BS-05 캐릭터 기본형 A
- BS-06 캐릭터 기본형 B
- BS-07 캐릭터 응용동작 01
- BS-08 캐릭터 응용동작 02
- BS-09 캐릭터 응용동작 03
- BS-10 캐릭터 응용동작 04
- BS-11 캐릭터 응용동작 05
- BS-12 캐릭터 응용동작 06
- BS-13 캐릭터 응용동작 07
- BS-14 캐릭터 응용동작 08
- BS-15 캐릭터 응용동작 09
- BS-16 캐릭터 응용동작 10
- BS-17 캐릭터 응용동작 11
- BS-18 캐릭터 응용동작 12
- BS-19 캐릭터 전용색상
- BS-20 엠블렘
- BS-21 지정서체 한글
- BS-22 지정서체 영문
- BS-23 픽토그램 A
- BS-24 픽토그램 B

Application System

- AS-01 명함
- AS-02 레터헤드 A
- AS-03 레터헤드 B
- AS-04 소봉투
- AS-05 대봉투
- AS-06 표창장
- AS-07 상장케이스
- AS-08 감사패
- AS-09 명찰/신분증/출입증
- AS-10 열쇠고리
- AS-11 폰악세서리
- AS-12 펜
- AS-13 시계
- AS-14 티셔츠
- AS-15 모자
- AS-16 우산
- AS-17 쇼핑백
- AS-18 에코백
- AS-19 에코텍
- AS-20 패치/종이컵
- AS-21 머그잔
- AS-22 혈통확인서
- AS-23 동경이 사육농가 안내판
- AS-24 동경이 안내판 A
- AS-25 동경이 안내판 B
- AS-26 유도사인
- AS-27 주차사인
- AS-28 빌보드
- AS-29 점두사인
- AS-30 배너-기본형
- AS-31 배너-응용형
- AS-32 현수막
- AS-33 차량-버스
- AS-34 차량-트럭
- AS-35 모형디자인 A
- AS-36 모형디자인 B
- AS-37 모형디자인 C
- AS-38 모형디자인 D
- AS-39 모형디자인 E

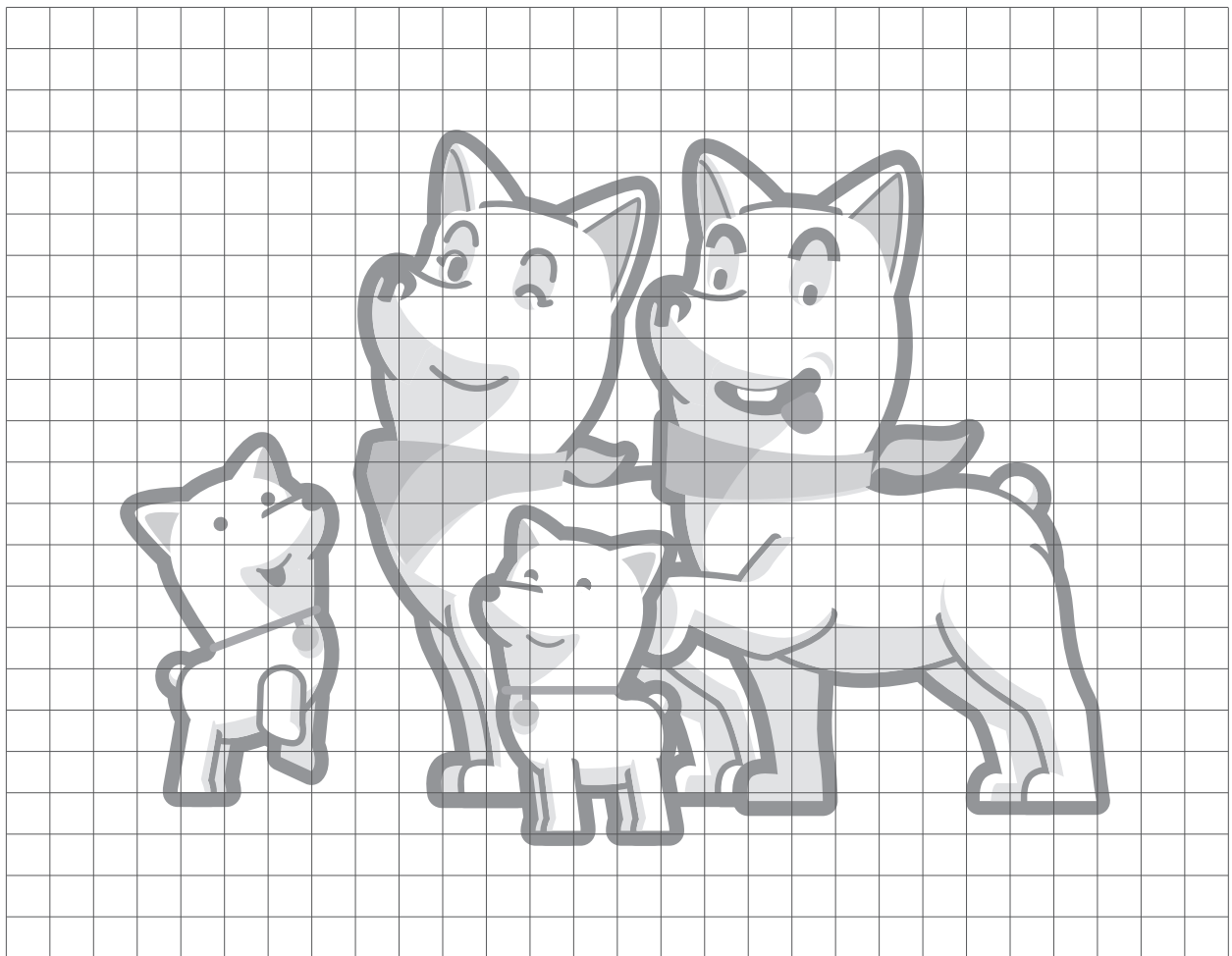
캐릭터기본형

우리나라 대표 토종개 ‘경주개 동경이’ 동경이는 2012년 11월 문화재청으로 국가지정 천연기념물 제540호로 지정
옛 문헌을 통해 경주지역에서 널리 사육됐던 개로 신라고분에서 토우로 발굴되는 등 그 역사와 문화 가치가 크다. 남녀와 한
가족을 이루는 쌍을 이루어 공동구성체의 역할을 담당하고 있으며, 전체적으로는 개의 형상을 하고 있지만 응용동작에서의
의인화를 통해 캐릭터를 쉽게 활용할 수 있도록 하였다.



캐릭터 그리드

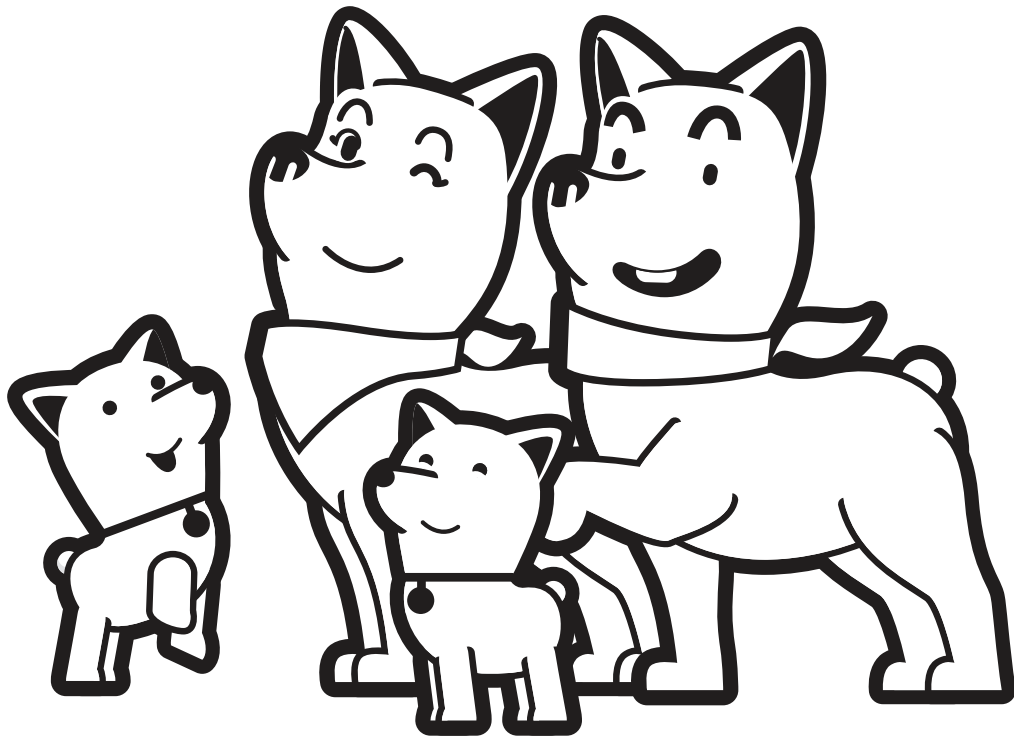
그리드는 경주개 동경이 캐릭터 디자인의 일관된 이미지를 유지하기 위한 작도 규정이다. 사용시 변형을 막기 위하여 CD-ROM에 수록된 원고를 정비례로 확대 및 축소하여 사용한다. 재생해야 할 원고의 크기가 매우 클 경우에는 본 항에 제시된 그리드 시스템을 참고하여 확대, 재생하여 사용한다.



캐릭터 양화

캐릭터는 사용되어져야 할 조건이나 상황에 따라 시각적 동질성을 유지시킬 수 있도록 양화(Positive)와 음화(Negative)를 고려하여 사용할 수 있도록 제작하였다. 그러므로 상황에 따라 아래의 형식으로 적절하게 사용되어야 하며 임의로 형태의 수정이나 색상의 변화를 줄 수 없다.

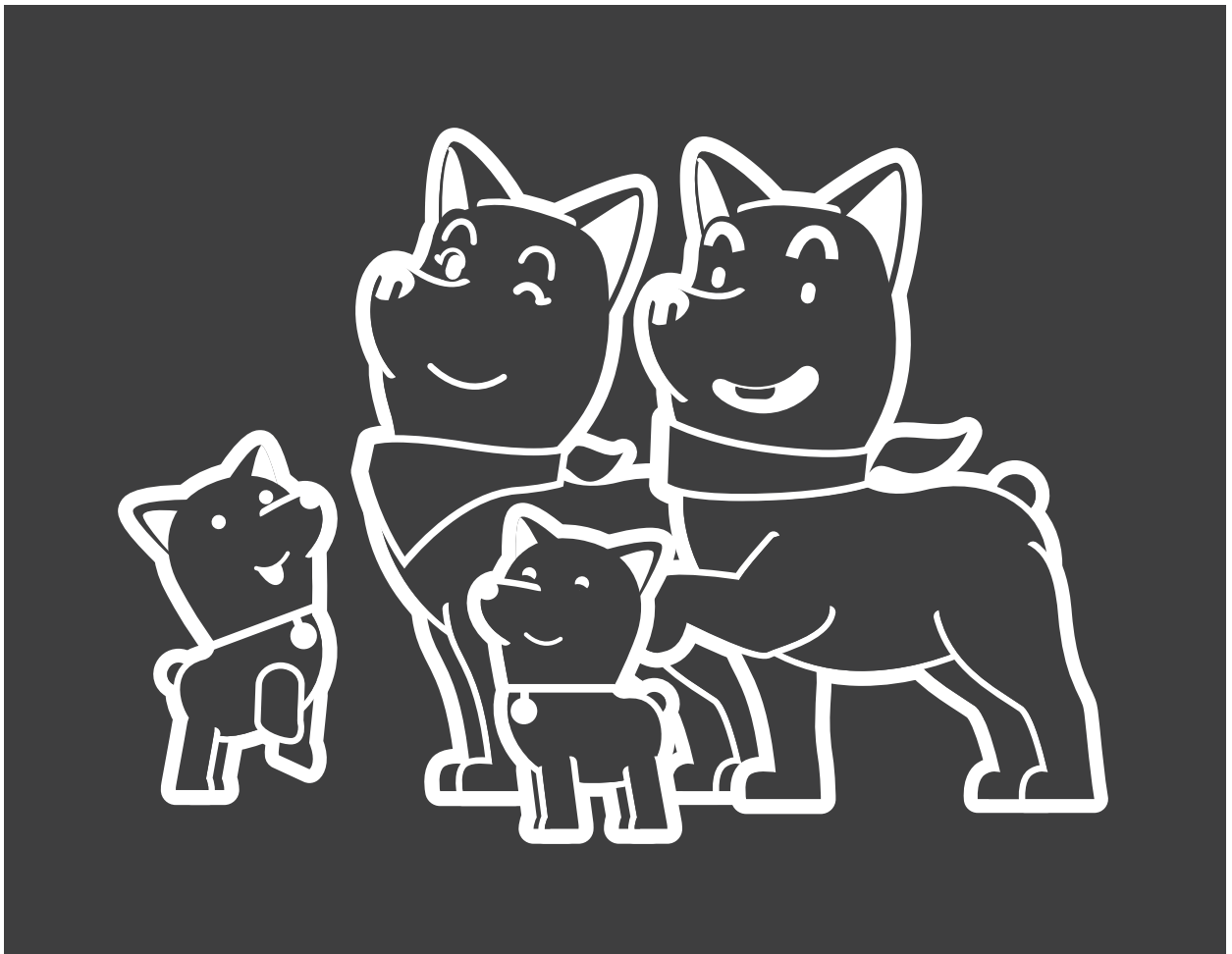
재생해야 할 원고의 크기가 매우 클 경우에는 본 항에 제시된 그리드 시스템을 참고하여 확대, 재생하여 사용한다.



캐릭터 음화

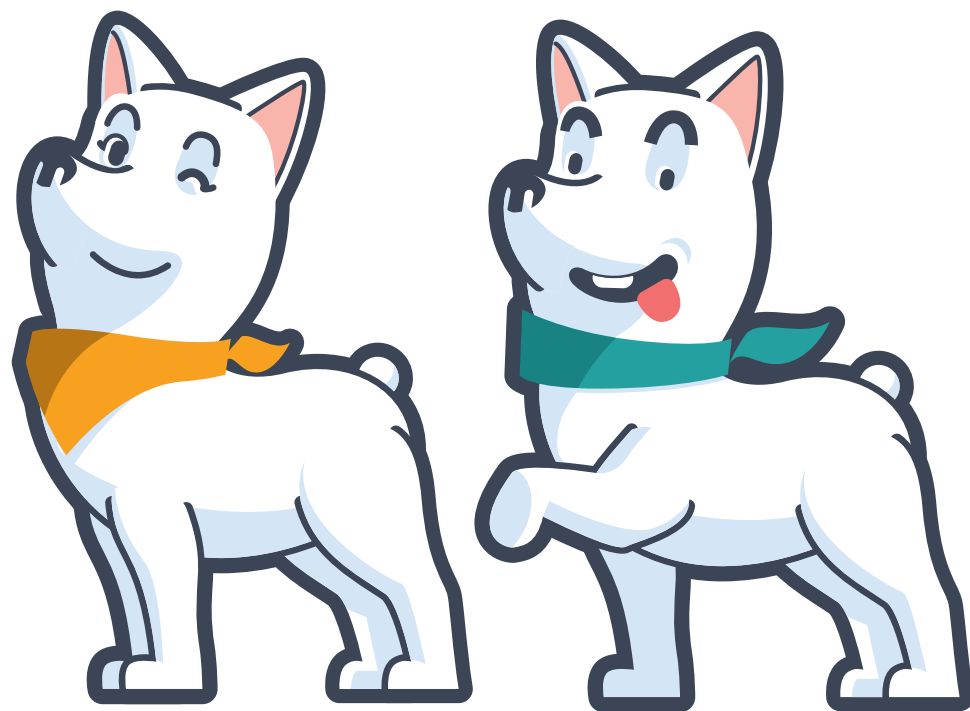
캐릭터는 사용되어야 할 조건이나 상황에 따라 시각적 동질성을 유지시킬 수 있도록 양화(Positive)와 음화(Negative)를 고려하여 사용할 수 있도록 제작하였다. 그러므로 상황에 따라 아래의 형식으로 적절하게 사용되어야 하며 임의로 형태의 수정이나 색상의 변화를 줄 수 없다.

재생해야 할 원고의 크기가 매우 클 경우에는 본 항에 제시된 그리드 시스템을 참고하여 확대, 재생하여 사용한다.



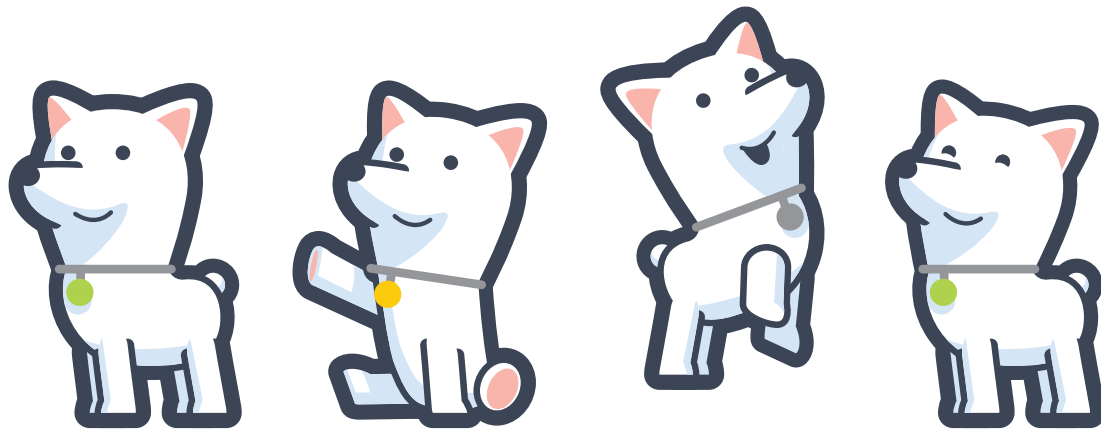
캐릭터 기본형 A

캐릭터기본형은 경주개동경이의 기본적인 Visual Identity 요소로서 커뮤니케이션을 명확하게 해주기 때문에 꼬, 굽기, 비레, 자간 등을 임의로 변경해서 사용하지 않도록 세심한 주의를 요한다. 사용 시 본 메뉴얼의 데이터에 의한 복제 방식을 원칙으로 한다.



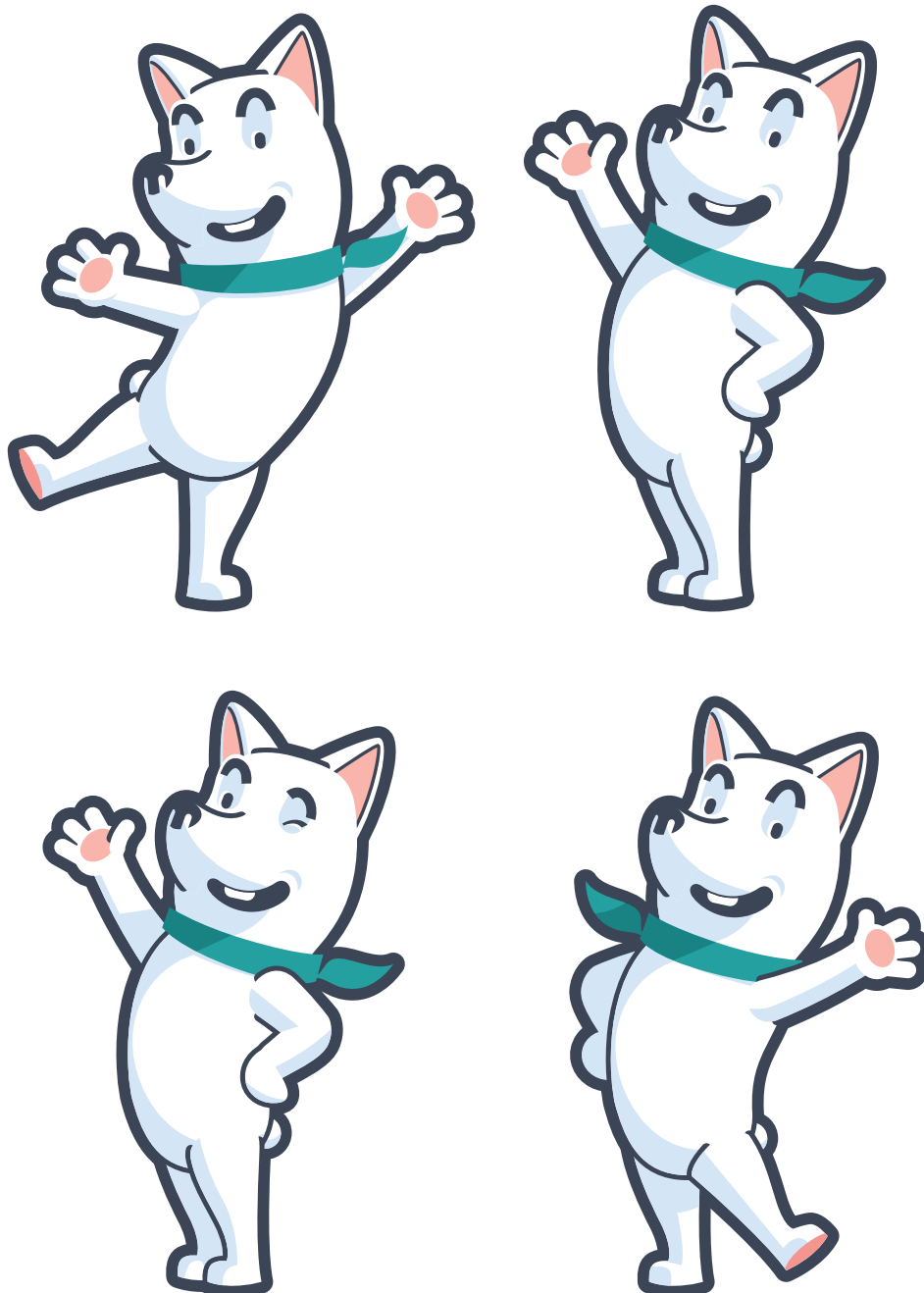
캐릭터기본형 B

캐릭터기본형은 경주개동경이의 기본적인 Visual Identity 요소로서 커뮤니케이션을 명확하게 해주기 때문에 꼬, 굽기, 비례, 자간 등을 임의로 변경해서 사용하지 않도록 세심한 주의를 요한다. 사용 시 본 메뉴얼의 데이터에 의한 복제 방식을 원칙으로 한다.



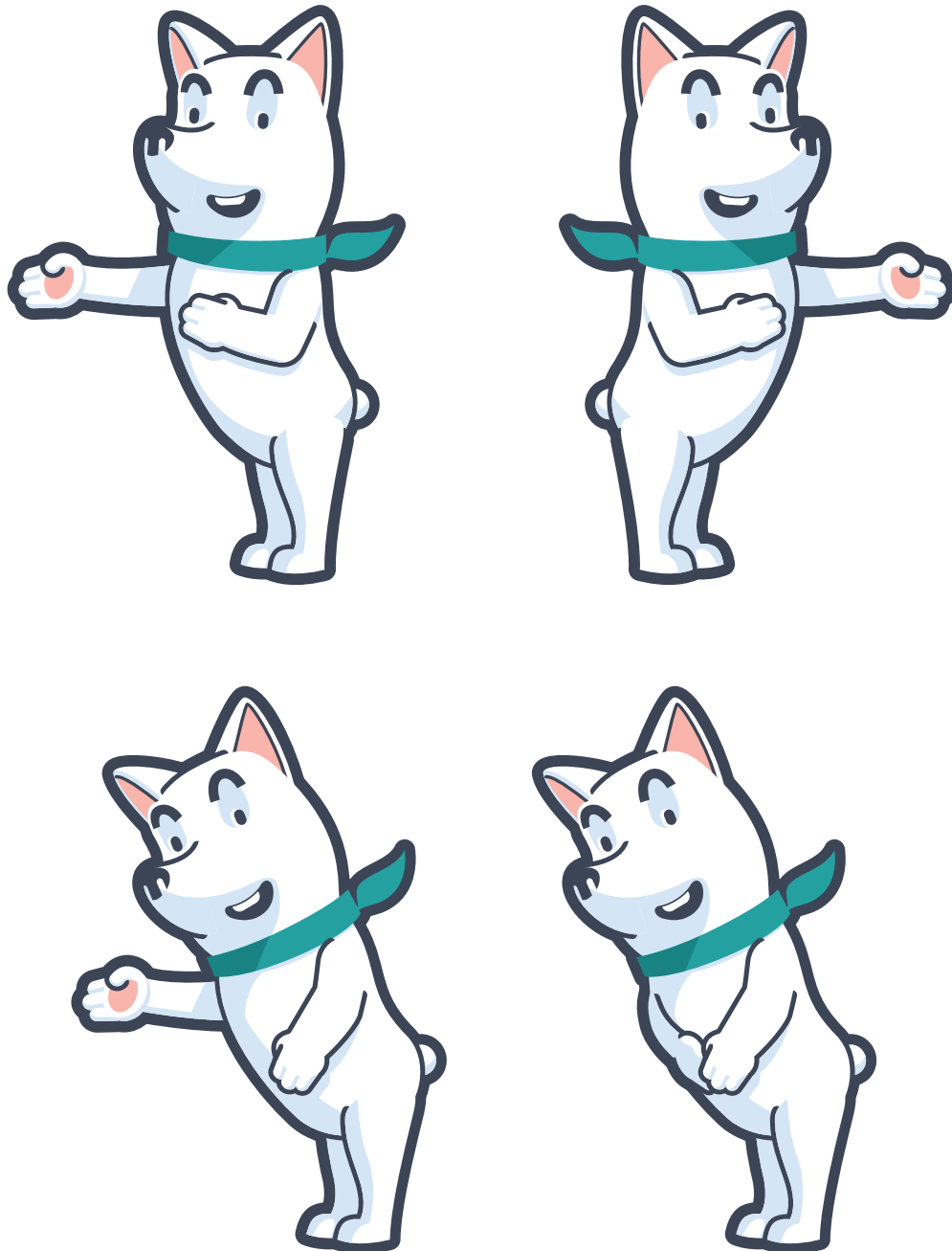
캐릭터 응용동작 01

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다.
캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다.
특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다.
이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



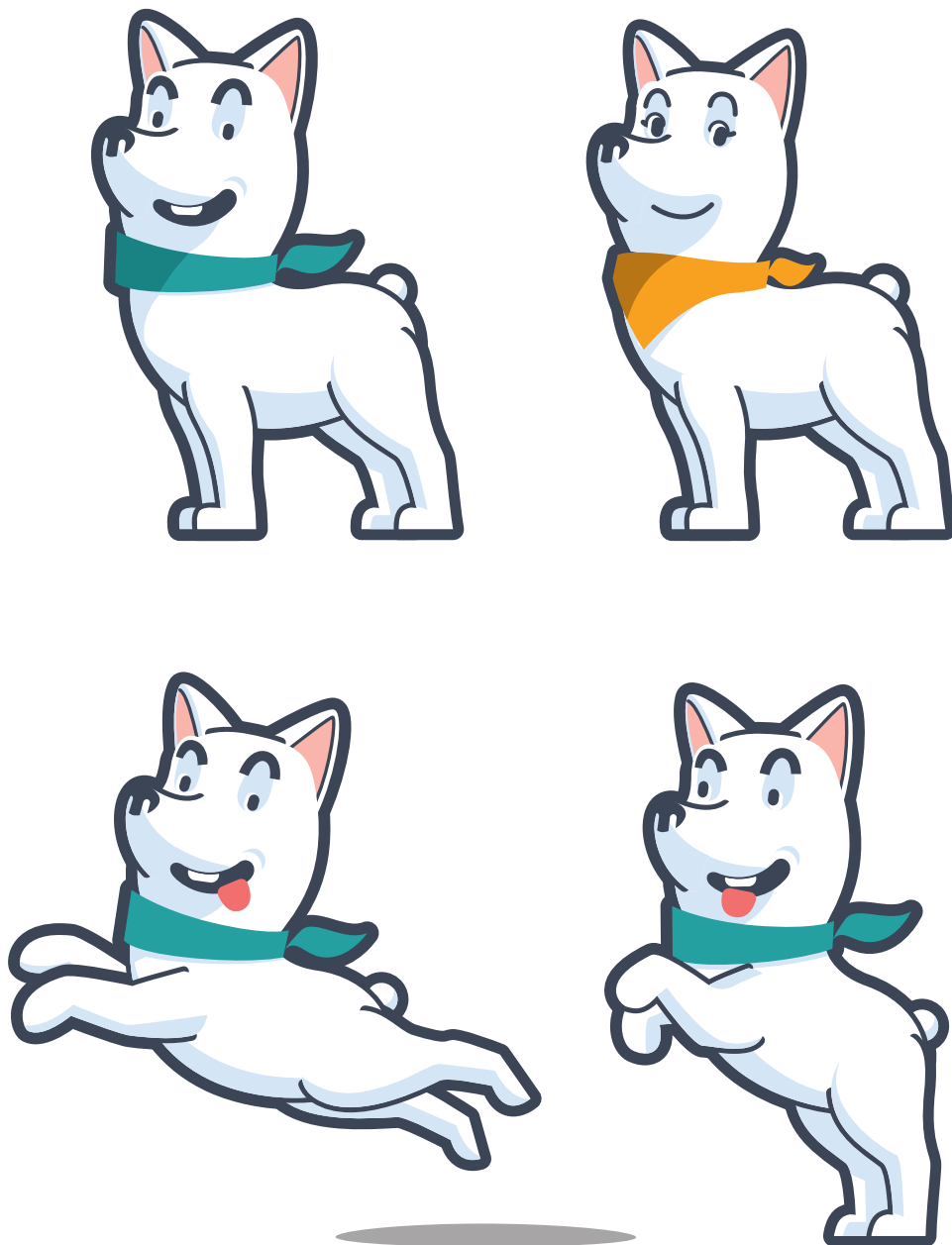
캐릭터 응용동작 02

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



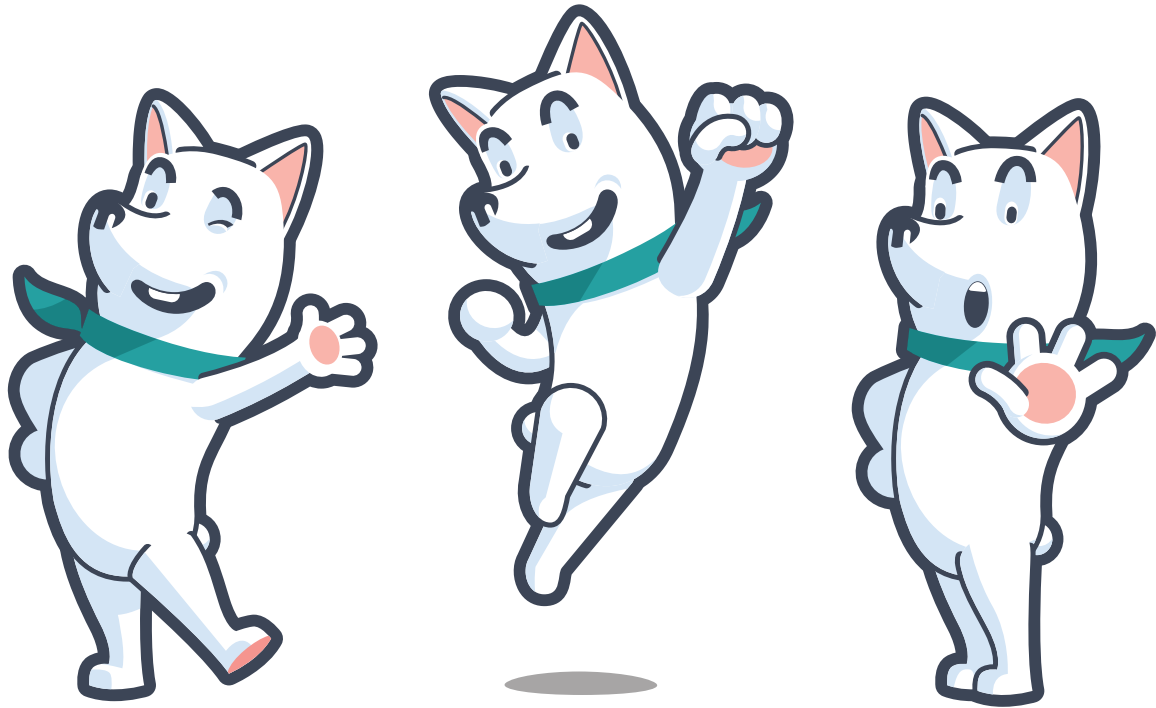
캐릭터 응용동작 03

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



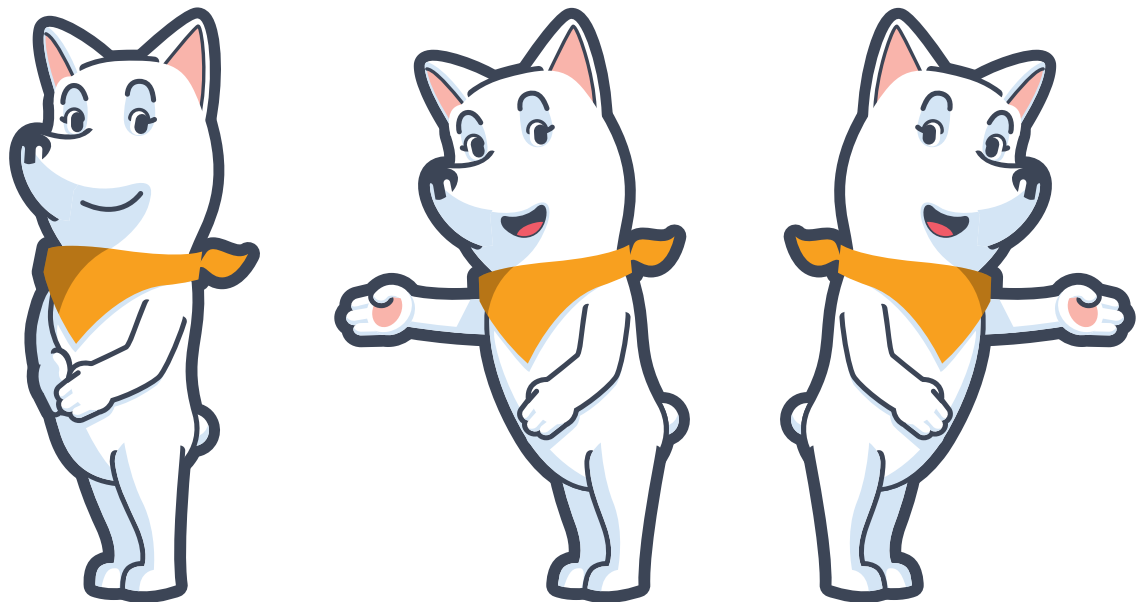
캐릭터 응용동작 04

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



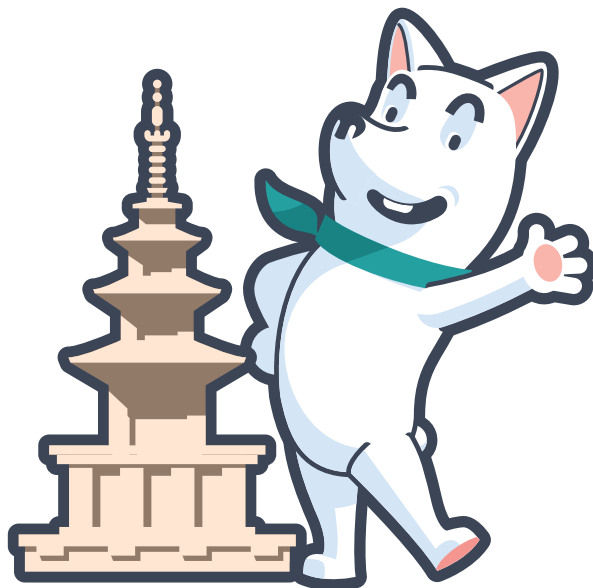
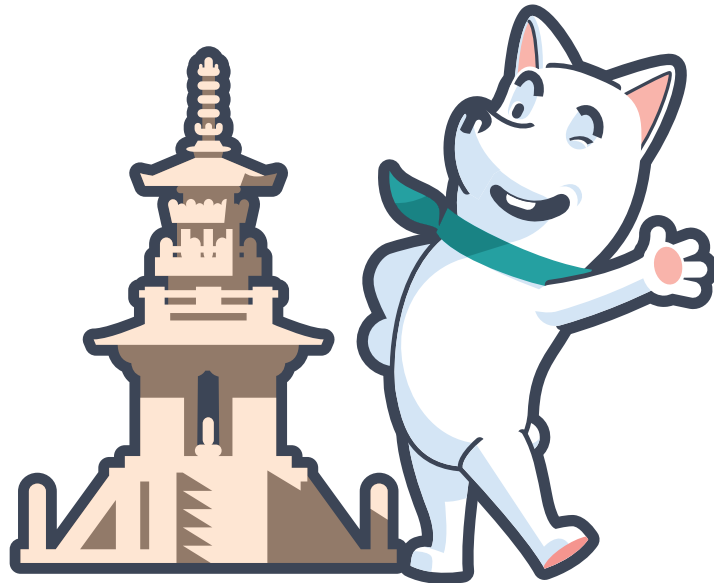
캐릭터 응용동작 05

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



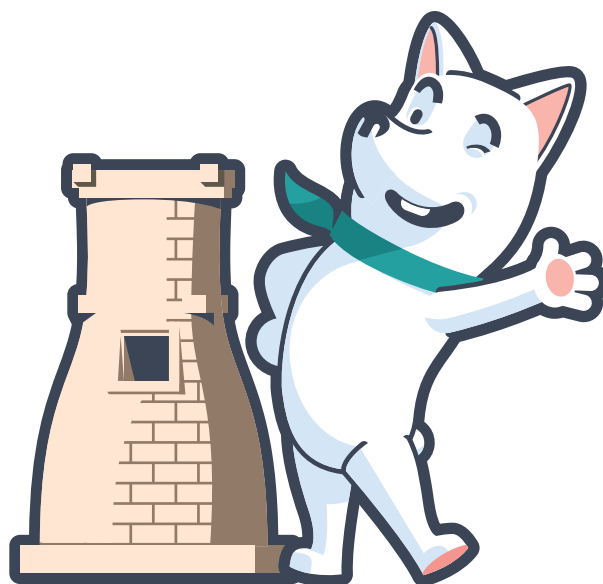
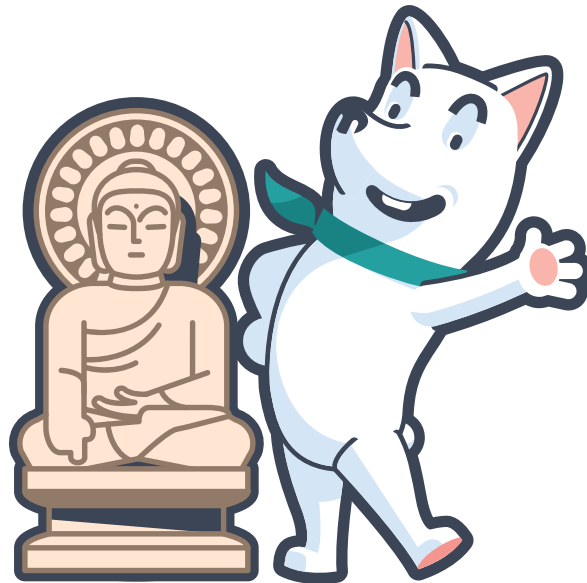
캐릭터 응용동작 06

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



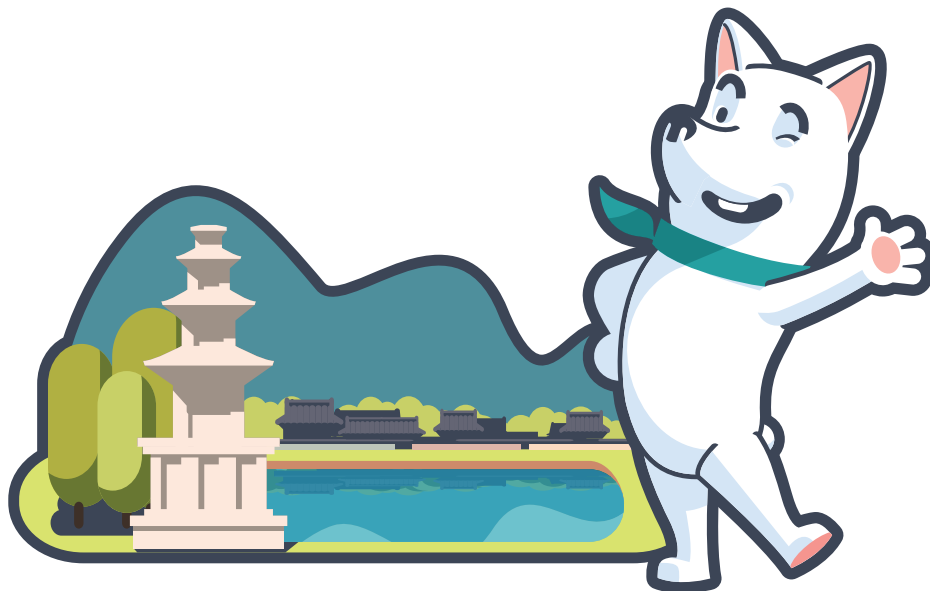
캐릭터 응용동작 07

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



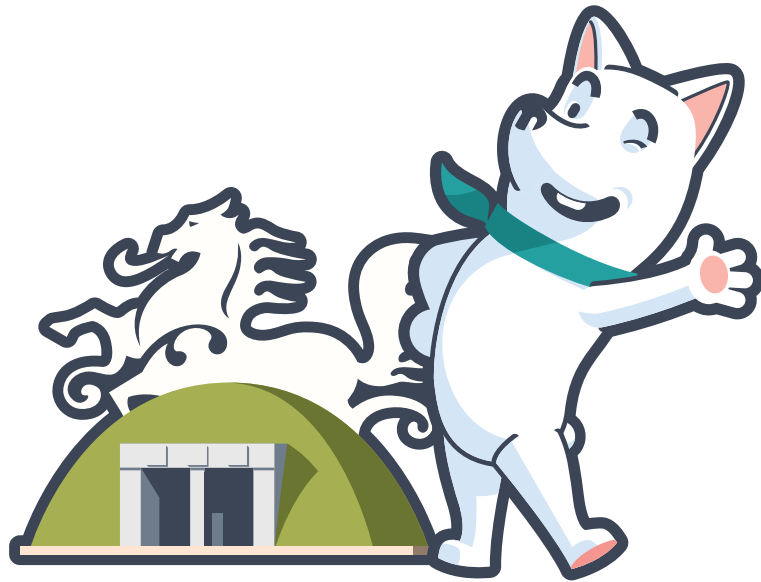
캐릭터 응용동작 08

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



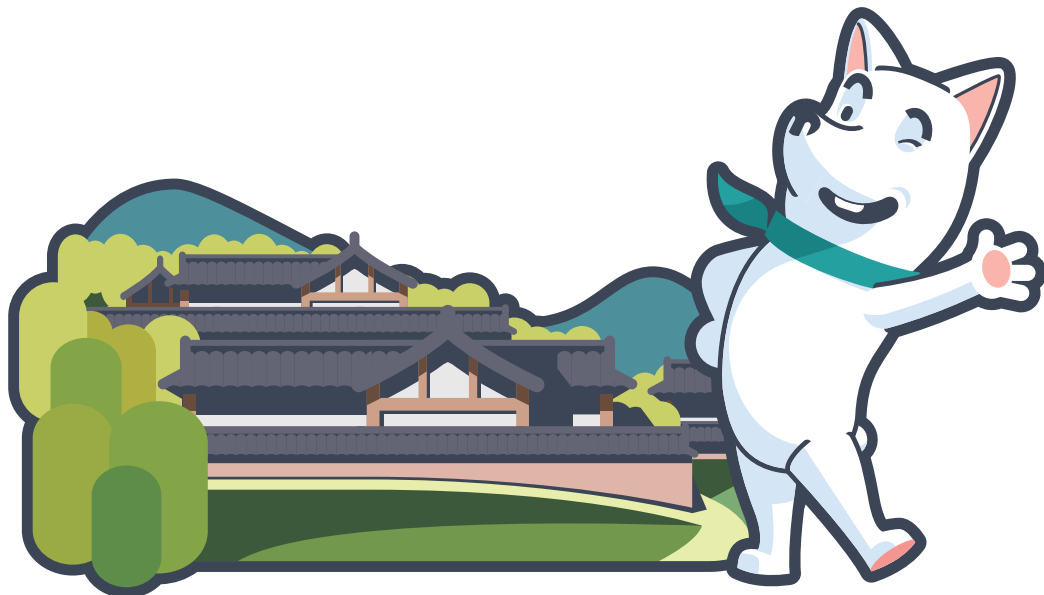
캐릭터 응용동작 09

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



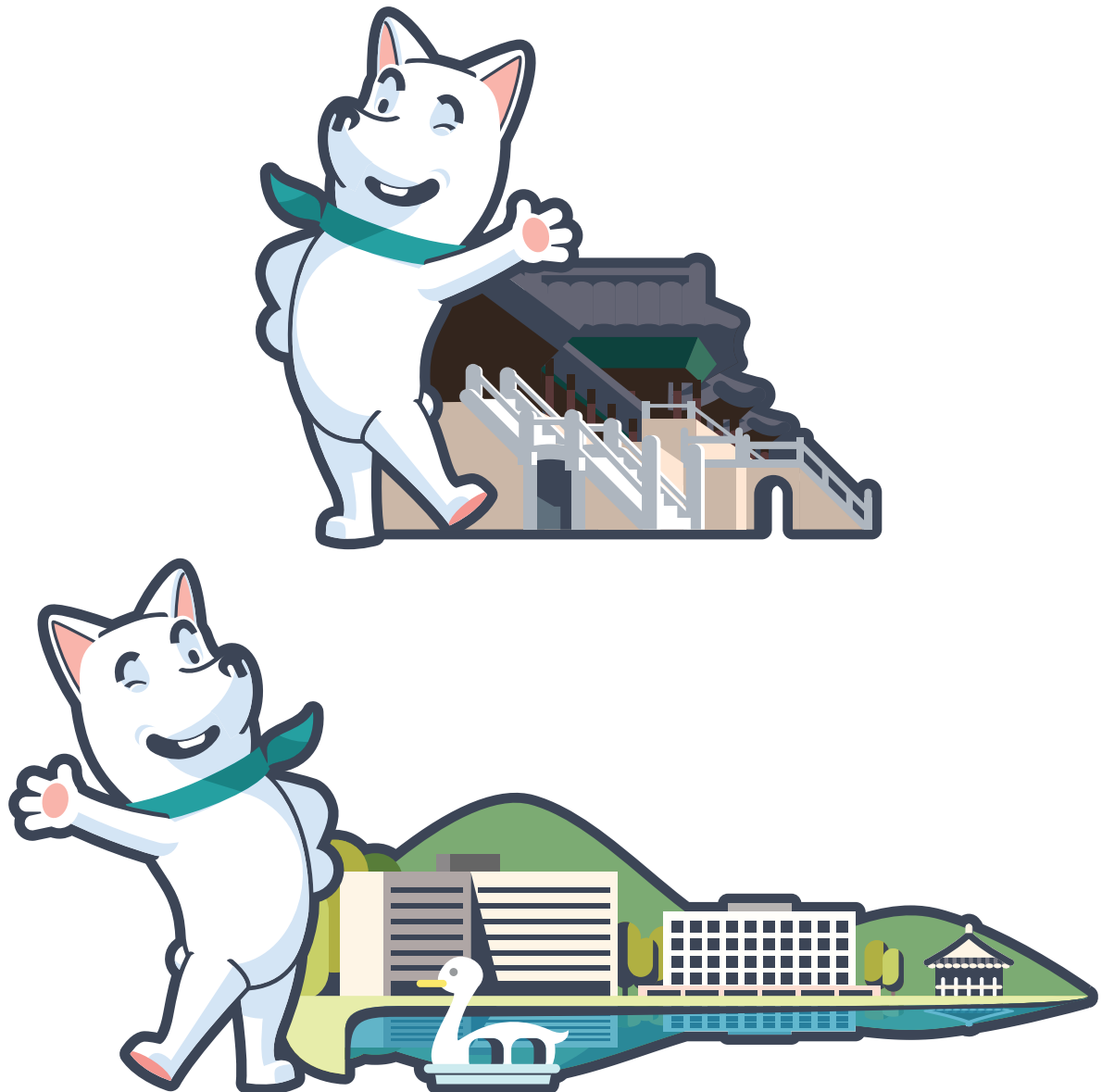
캐릭터 응용동작 10

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



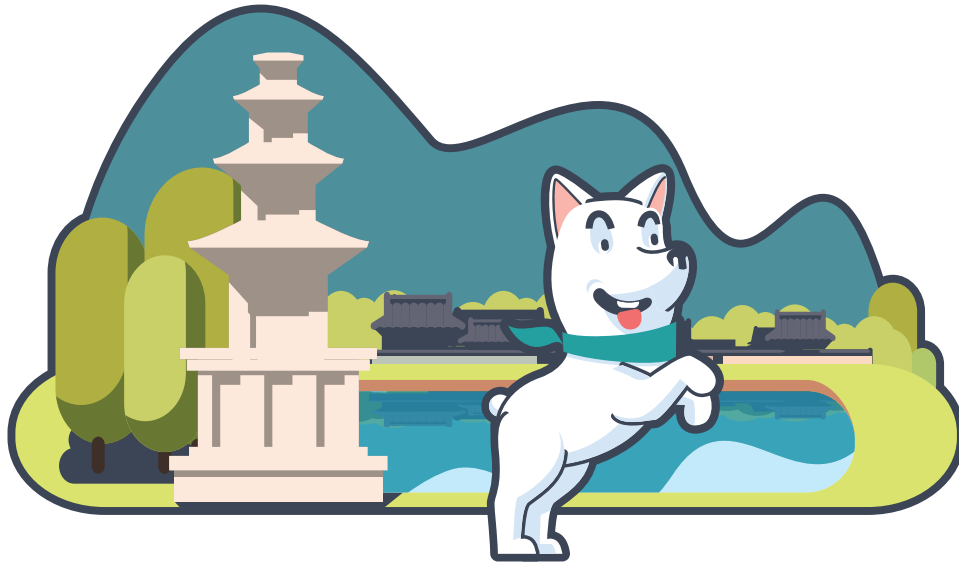
캐릭터 응용동작 11

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



캐릭터 응용동작 12

캐릭터는 경쟁 대상과의 차별화와 정체성을 표현, 확립하기 위한 다양한 수단을 포함한다. 캐릭터에 본질적으로 내재된 상징성·독창성·친화성 등의 특성 때문에 오늘날 여러 분야에서 자주 활용되고 있다. 특히 기업이나 지방자치단체가 주관하는 기업·판촉 이벤트, 지역 이벤트, 전시·박람회 이벤트 등에서는 캐릭터가 가지고 있는 장점을 이용해 마케팅·홍보에 효율적으로 이용하고, 방문객의 만족도를 극대화 할 수 있다. 이러한 역할을 하고 있는 동경이의 여러 종의 응용동작을 개발하였다.



캐릭터 전용색상

색상은 그 미묘한 차이에서 그 감성이 달라지므로 본 매뉴얼의 규정에 의하여 색상, 명도, 채도가 일정하도록 정확하게 사용하여야 한다. 따라서 보조색의 무분별한 사용은 색상체계의 혼란을 가져올 수 있으므로 특별히 지정하는 용도 이외에는 사용할 수 없다.

전용색상

C 0 M 43 Y 100 K 0
PANTONE DS 22-1 C



C 78 M 16 Y 40 K 0
PANTONE DS 252-3 C



보조색상

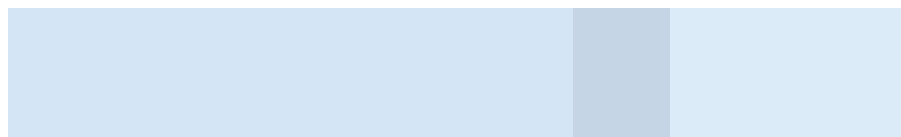
C 36 M 0 Y 89 K 0
PANTONE DS 298-2 C



C 0 M 35 Y 25 K 0
PANTONE DS 86-9 C



C 15 M 5 Y 0 K 0
PANTONE DS 214-8 C



C 0 M 0 Y 0 K 50
PANTONE 325-5 C

