

Introduction

매뉴얼 관리지침

본 매뉴얼은 충청남도 관광캐릭터 '위디와 가디'에서 활용되는 충청남도 관광캐릭터 이미지 통합화를 위한 상징체계 표준화 규정집으로서, 사용자는 본서의 제반 사항을 정확히 숙지하여 각 요소들이 정확하게 재현될 수 있도록 하여야 한다.

1. 무단 유출 및 복제 금지

본 매뉴얼은 충청남도 관광캐릭터 '위디와 가디'에서 활용되는 충청남도 캐릭터 이미지 통합화를 위한 디자인 개발 의도와 구체적인 응용 아이템 전개 디자인을 예시한 규정집으로 그 의도와 내용을 바르게 이해하여 효율적으로 활용 관리하고 무단으로 외부에 노출하거나 복제해서는 안 된다.

2. 색상 견본

본 매뉴얼의 색상 설명에 사용되는 PANTONE Color는 미국 PANTONE 사의 Color Chart이다. 정확한 색상 재현을 위해서는 일차적인 Color Sample 확인 후 철저한 감리가 수반되어야 하며, 4원색 Process Color의 비율을 필히 준수하여야 한다.

3. 매뉴얼의 해석 및 수정 방법

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 사용 규정

Character Identity는 '위디와 가디' 캐릭터 이미지를 상징하는 가장 기본적인 요소로서, 모든 대내 외적 시각 커뮤니케이션의 공식적인 상징물이므로 재생 시 특별한 주의를 요하며, 최소 사용 규격 및 각종 활용 규정을 준수하여야 한다. 이에 따른 재생은 CD에 수록된 데이터를 사용함을 원칙으로 한다.

발행처 **충남문화관광재단**

충남 예산군 삼교읍 예학로 10-22

관리처 **충남문화관광재단**
관광마케팅팀

T. 041-630-2965 F. 041-338-7963
<https://www.cacf.or.kr/>

제작처 **주식회사 하이픈**

(본사) 충청남도 천안시 서북구 천안대로 1223-24 산학협력관 401호
(디자인연구소) 인천시 연수구 송도동 송도미래로30 E동 1511호
T. 0507-1360-2971 E. info@creative-hyphen.com

디자인 기본방향

시각적 이미지

충청남도 관광캐릭터 기획 사업 '위디와 가디' 캐릭터를 개발하여
국민의 인지도를 높이고 역할과 가치를 전달해 주는
메신저로 효과적인 홍보 수행

권리화 지원

친근감 있는 캐릭터를 통해 인지도를 확산하고 캐릭터를 활용하여
충청남도 관광 이미지 제고

다각적 프로모션

캐릭터를 활용한 홍보 및 다양한 관광 상품 디자인으로
차별화된 브랜드 이미지 구축 및 효과적인 커뮤니케이션 달성

캐릭터 프로필 위디(참매)

충청남도 관광캐릭터 '위디'는 충청남도의 특색 있는 관광 이미지를 친근하게 전달하고자 새롭게 창작된 캐릭터로 충청남도의 상징(도조, 道鳥)이자 환경부 지정 멸종 위기종 2급인 천연기념물 제323-1호 참매의 새끼를 모티브로 제작된 캐릭터이다.

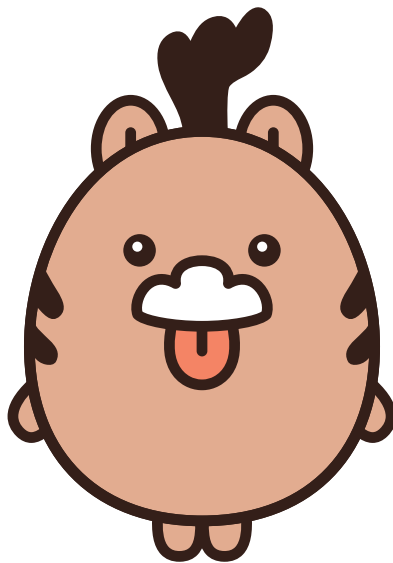


그래픽 모티브 참매(위디)

충청남도의 상징물인 도조 참매를 모티브로 '위디' 캐릭터를 기획하였습니다. '위디'는 표준어 '어디'를 뜻하는 충청 말이며 '잘 모르는 어느 곳'을 뜻합니다. 아기 참매 위디는 태어난 지 얼마 되지 않아 세상에 대해 아는 것이 없지만 모든 일에 적극적입니다. 먹는 것도 좋아하며, 식탐도 강합니다. 부스스한 머리를 가리기 위해서 두건을 항상 쓰고 있습니다.

캐릭터 프로필
가디(진묘수)

충청남도 관광캐릭터 '가디'는 충청남도의 특색 있는 관광 이미지를 친근하게 전달하고자 새롭게 창작된 캐릭터로 천년이 넘는 시간 동안 무령왕릉을 수호한 국보 제162호 백제시대 석수(진묘수)를 모티브로 제작된 캐릭터이다.



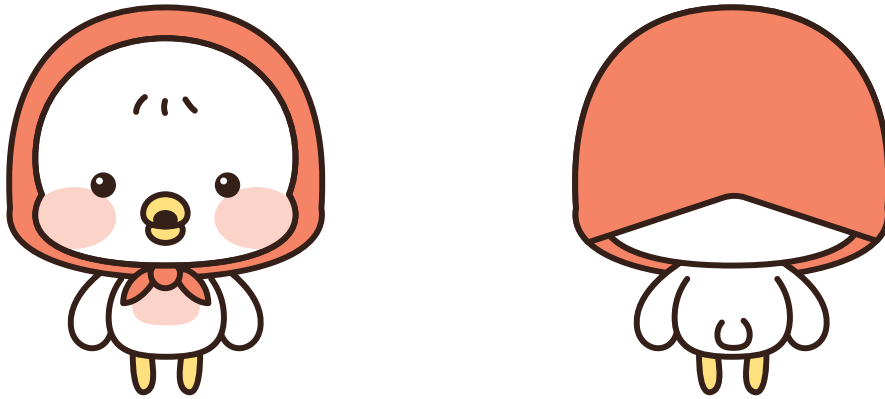
그래픽 모티브
진묘수(가디)

우리나라에서 가장 오래된 무령왕릉 석수인 진묘수를 모티브로 '가디' 캐릭터를 기획하였습니다. 가디는 수호하다는 뜻을 가진 가디언(Guardian)에서 따온 이름으로 위디-가디와 함께 쓰이며 '어디 가지?'라는 중의적 표현을 뜻하기도 합니다. 통통하고 둥근 몸체에 짧은 다리를 가진 가디는 충실하고 용맹한 성격으로 위디와 함께 다니며 천년이 넘는 시간 동안 변화된 충남을 경험하고 있습니다.

캐릭터 기본형

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

위디 기본형



가디 기본형

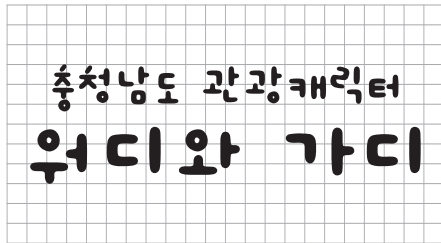


캐릭터 네이밍

캐릭터 네이밍은 캐릭터의 이미지 구축을 위한 중요한 핵심요소이다. 네이밍은 캐릭터와 결합하여 사용하는 것이 원칙이며 경우에 따라서는 단독으로 사용할 수 있다.

네이밍_기본형

충청남도 관광캐릭터
위디와 가디



네이밍_캐릭터 조합형



충청남도 관광캐릭터
위디와 가디

네이밍_캐릭터 개별사용시

아기창매
위디

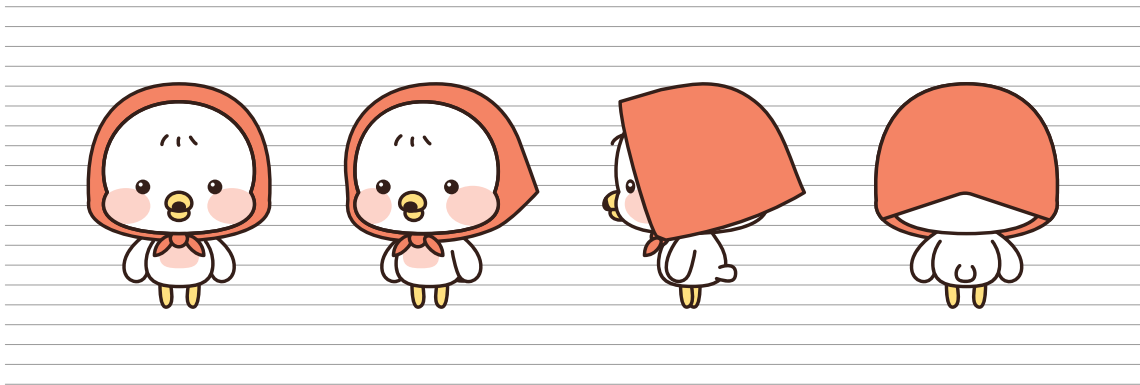


진요수
가디

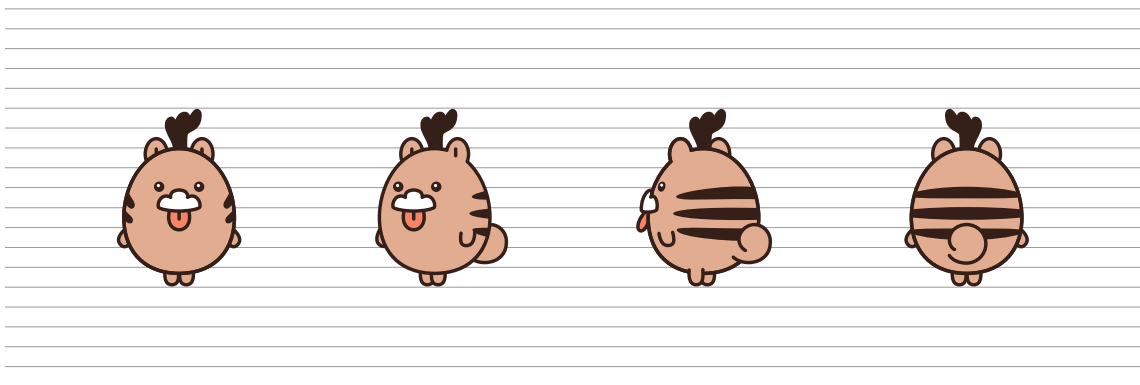
캐릭터 턴어라운드

캐릭터 턴어라운드는 캐릭터의 기본형을 전후좌우의 형태로 표현한 것이며, 입체물 제작 시 Mock_Up 등으로 선제작 후 승인된 상태에서 실제작을 하여야 한다.

위디 턴어라운드



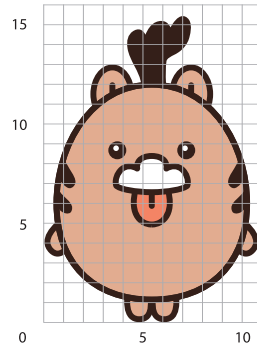
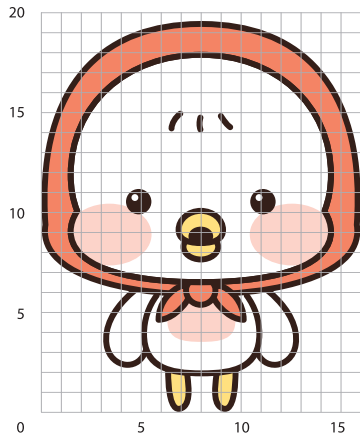
가디 턴어라운드



캐릭터 그리드 시스템

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

캐릭터 그리드



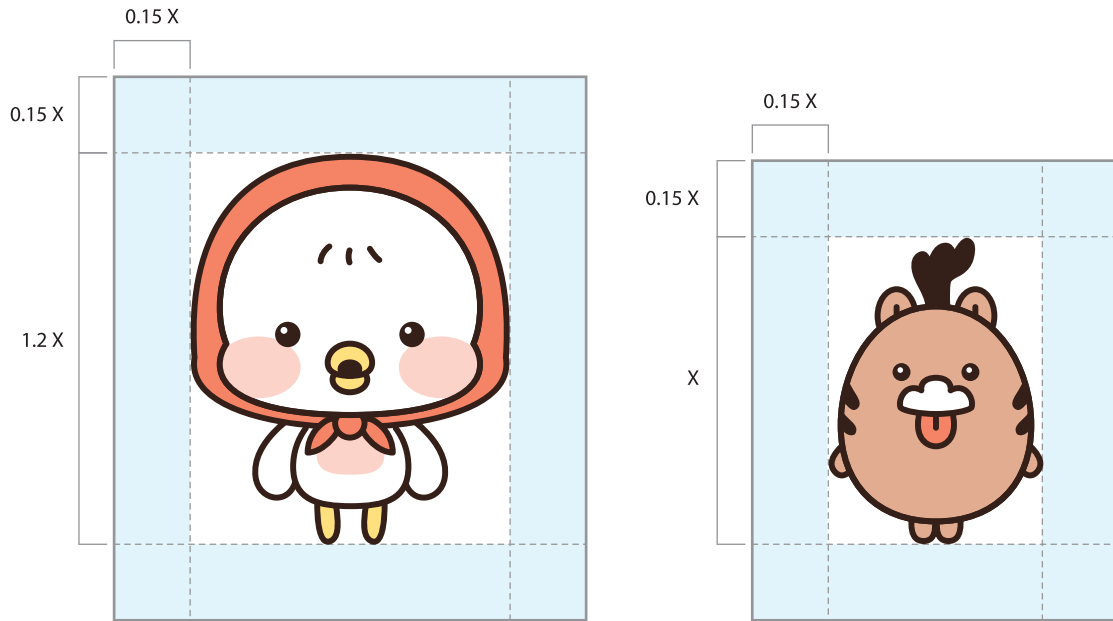
캐릭터 비례



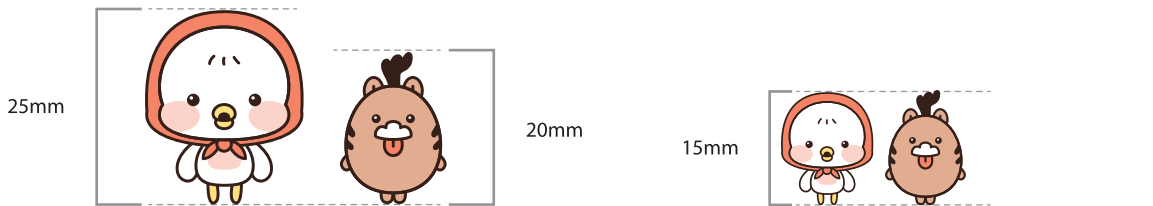
최소 공간 규정

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.

Clear Space



Minimum Size



캐릭터 공동 사용 시 비율에 맞게 25mm, 20mm으로 사용한다.

단독 사용시 세로 15mm 이하 크기로 사용을 금한다.

캐릭터 색상 규정

전용 색상은 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.

위디



PANTONE Black 5 C
 CMYK : 50,65,65,75
 RGB : 56,31,24
 Hex : #381f18



PANTONE 1645 C (80%)
 CMYK : 0,60,60,0
 RGB : 239,132,92
 Hex : #ef845c



PANTONE 171 C (20%)
 CMYK : 0,20,15,0
 RGB : 251,218,209
 Hex : #fbdad1



PANTONE 125 C (50%)
 CMYK : 0,10,60,0
 RGB : 255,230,122
 Hex : #ffe67a

가디



PANTONE Black 5 C
 CMYK : 50,65,65,75
 RGB : 56,31,24
 Hex : #381f18



PANTONE Black 7572 C (50%)
 CMYK : 0,30,36,10
 RGB : 232,184,151
 Hex : #e8b897

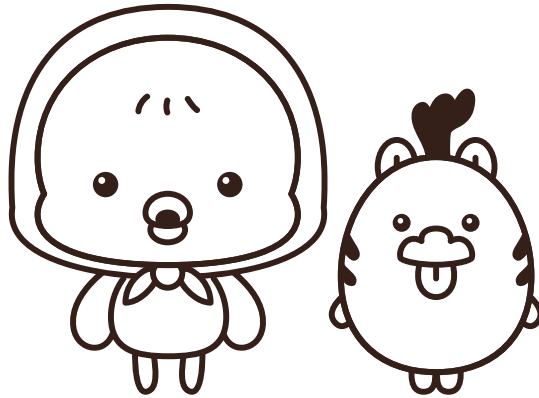


PANTONE 1645 C (80%)
 CMYK : 0,60,60,0
 RGB : 239,132,92
 Hex : #ef845c

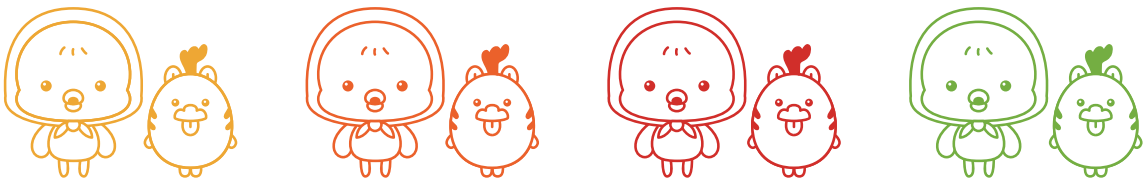
캐릭터 단색 규정

단색 규정은 각 매체에 정확하고 통일된 색상 관리를 통해 일관성 있는 아이덴티티의 이미지를 유지하기 위해 매우 중요하다. 가시성이 확보된 조건에서 다양한 컬러로 사용할 수 있다.

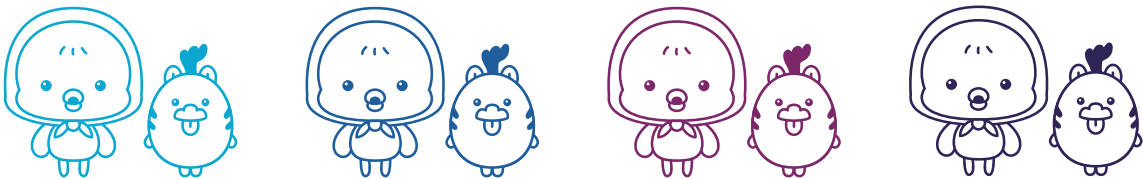
캐릭터 라인형



밝은 색상 캐릭터 라인형 적용 예시



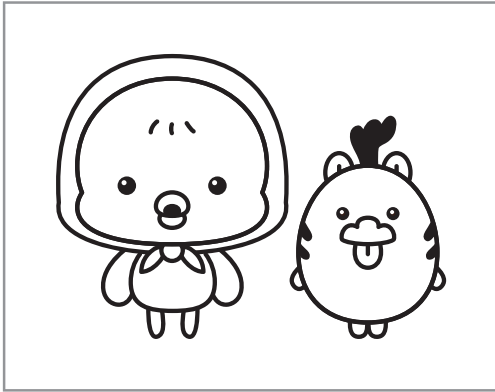
어두운 색상 캐릭터 라인형 적용 예시



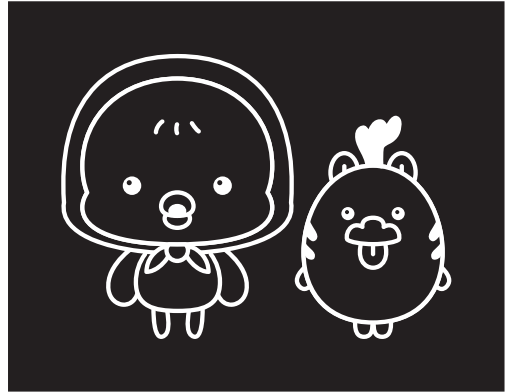
**캐릭터 단색
배경 규정**

단색 배경 규정은 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 캐릭터를 Black으로 사용한다.

흑백 버전 (positive)



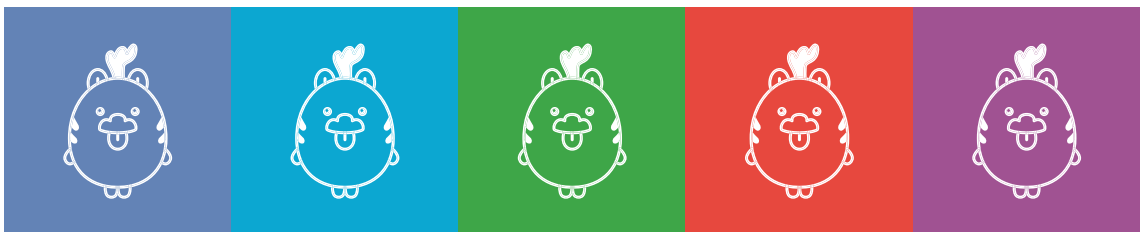
흑백 버전 (negative)



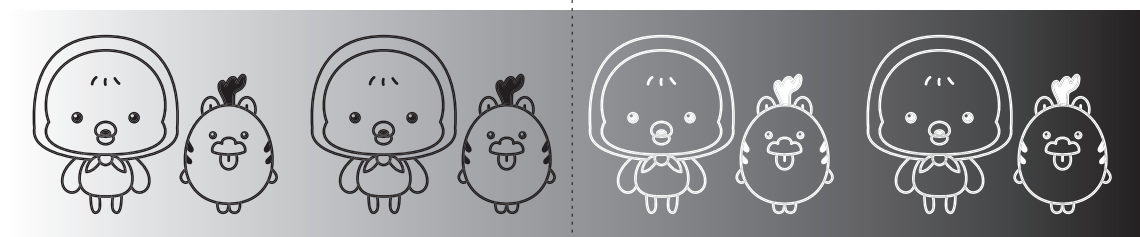
밝은 색상 배경 캐릭터 적용 예시



어두운 색상 배경 캐릭터 적용 예시



흑백 배경 캐릭터 규정



0%

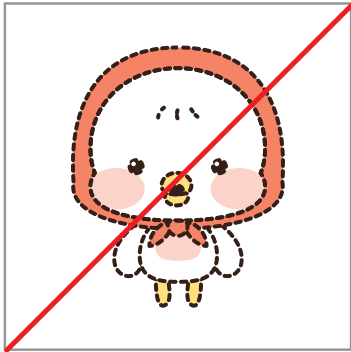
50%

100%

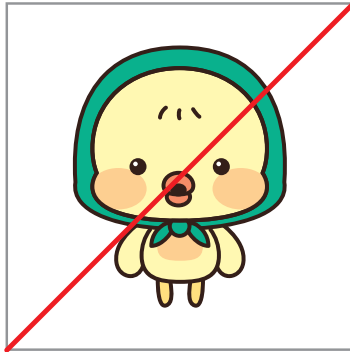
캐릭터 사용 금지 규정

규정 색상을 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 안 된다.

사용금지 규정



임의로 효과를 줄 수 없다.



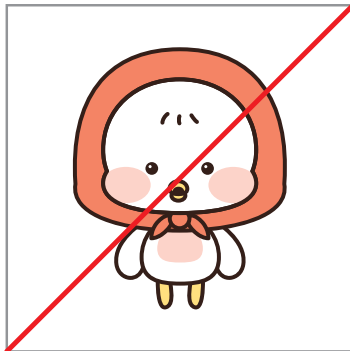
전용 색상을 임의로 변경하여 사용할 수 없다.



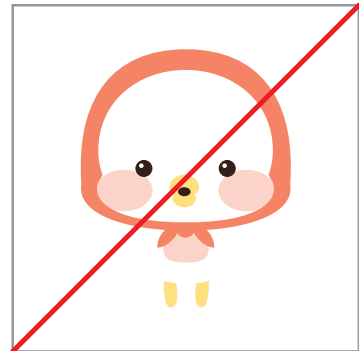
형태를 임의로 왜곡하거나 기울일 수 없다.



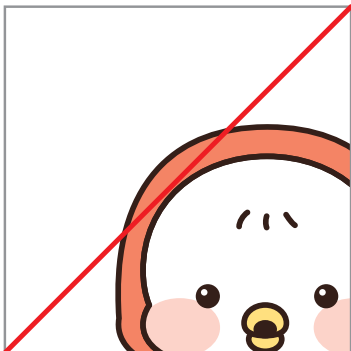
규정된 비율 이외에 신체 일부를 확대할 수 없다.



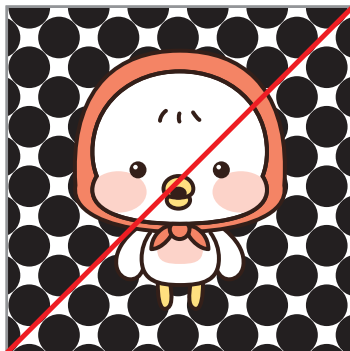
규정된 비율 이외에 신체 일부를 축소 할 수 없다.



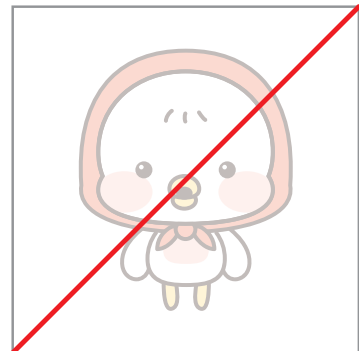
구성요소를 임의로 삭제할 수 없다.



몸체를 임의로 분절하여 사용할 수 없다.



복잡한 패턴 위에 사용할 수 없다.

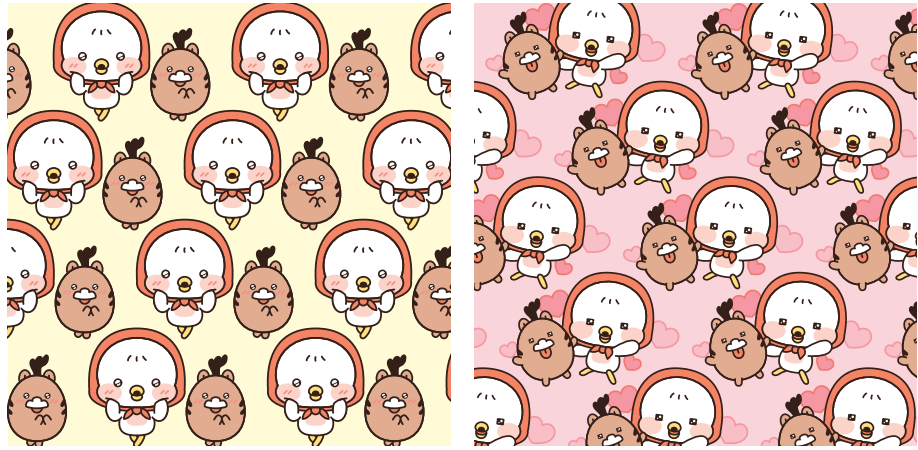


임의로 투명도를 변경하여 사용할 수 없다.

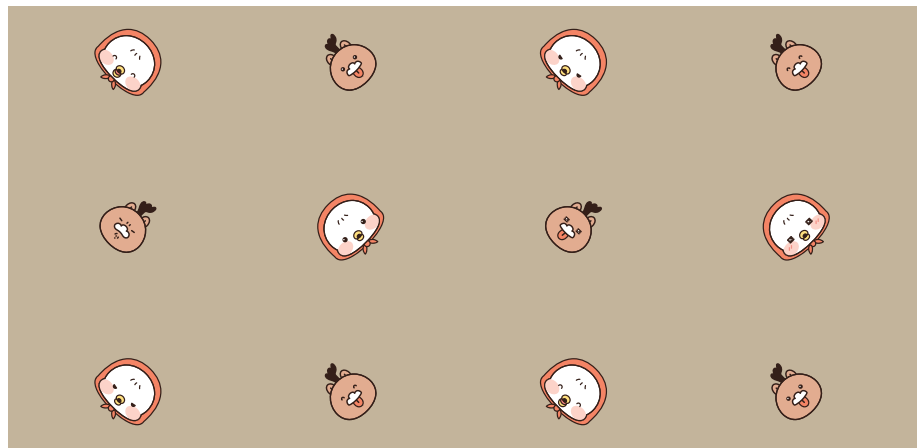
캐릭터 패턴

패턴은 품격이 요구되는 응용 매체나 장식성이 요구되는 매체에 적용할 수 있다. 무분별한 패턴의 사용은 캐릭터의 이미지를 손상시키고 혼란을 초래할 수 있으므로, 적용 매체의 상황에 따라 적용 공간을 고려하여 선택 사용하며, 부득이한 경우 발주처와 협의하여 수정 사용할 수 있다.

A 타입



B 타입



Identification Standards

Application System

AS 01 캐릭터 감정표현 01

AS 02 캐릭터 감정표현 02

AS 03 캐릭터 응용동작 03

AS 04 캐릭터 응용동작 04

AS 05 캐릭터 응용동작 05

AS 06 캐릭터 응용동작 06

캐릭터 감정표현

캐릭터 감정표현은 캐릭터의 다양한 감정을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다. 또한 철저한 관리가 필요하고 매뉴얼 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.



기쁨



슬픔



놀람



화남

캐릭터 감정표현

캐릭터 감정표현은 캐릭터의 다양한 감정을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다. 또한 철저한 관리가 필요하고 매뉴얼 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.



감동



신남



사과

캐릭터 응용동작

캐릭터 응용동작은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다. 또한 철저한 관리가 필요하고 매뉴얼 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.



출발



사진 찍어야해



여행



궁금

캐릭터 응용동작

캐릭터 응용동작은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다. 또한 철저한 관리가 필요하고 매뉴얼 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.



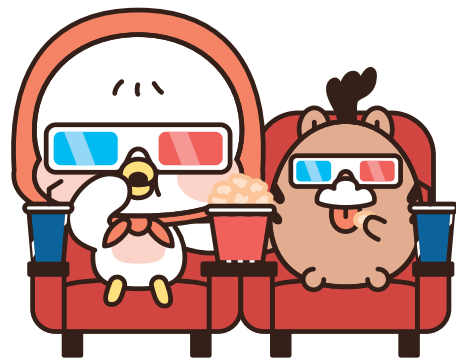
만족



휴가



먹방



공연관람

캐릭터 응용동작

캐릭터 응용동작은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다. 또한 철저한 관리가 필요하고 매뉴얼 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.



맛있다



오.운.완 (오늘 운동 완료)



넵



커피 한잔?

캐릭터 응용동작

캐릭터 응용동작은 캐릭터의 다양한 응용동작을 표현한 것으로, 개체의 사용이나 약간의 변형은 가능하되 본질을 왜곡시키지 않도록 한다. 또한 철저한 관리가 필요하고 매뉴얼 수록된 데이터를 통해 제작·발주가 이루어져야 한다.



즐거찾기



너 T야?



깃발



인사

Identification Standards

Application System 3

AS 01 명함 (충남도청)

AS 16 데스크패드 (충남도청)

AS 02 명함 (충남문화 관광재단)

AS 17 데스크패드 (충남문화 관광재단)

AS 03 소봉투 (충남도청)

AS 18 펜

AS 04 소봉투 (충남문화 관광재단)

AS 19 배지

AS 05 대봉투 (충남도청)

AS 20 트래블 택

AS 06 대봉투 (충남문화 관광재단)

AS 21 캔버스 백

AS 07 파일 홀더

AS 22 우산

AS 08 다이어리

AS 23 담요

AS 09 진공 텀블러

AS 24 봉제인형

AS 10 머그컵

AS 25 등신대, 배너

AS 11 쇼핑백 (충남도청)

AS 12 쇼핑백 (충남문화 관광재단)

AS 13 비닐 쇼핑백 (충남도청)

AS 14 비닐 쇼핑백 (충남문화 관광재단)

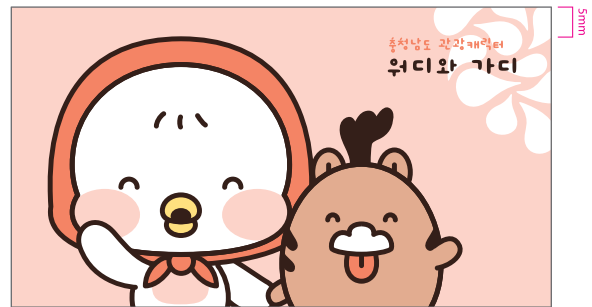
AS 15 마우스패드

명함

명함은 업무와 관련된 정보 전달 수단으로 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체
이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

앞면(충남도청)

뒷면



Scale 100%

예시 이미지



크기

90 x 50mm

표기사항_주소

국문: Sandoll 고딕Neo1, 6.5pt / 숫자: Frutiger 57 Condensed, 7pt / Tel, Fax, Web: Frutiger 67 Condensed, 7pt

명함

명함은 업무와 관련된 정보 전달 수단인 하나로 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체
이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

앞면(충남문화관광재단)

뒷면



Scale 100%

예시 이미지



크기

90 x 50mm

표기사항_주소

국문: Sandoll 고딕Neo1, 6.5pt / 숫자: Frutiger 57 Condensed, 7pt / Tel, Fax, Web: Frutiger 67 Condensed, 7pt

소봉투

편지봉투는 업무와 관련된 정보 전달 수단 의 하나로 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체 이므로 본 항에 예시된 규격대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

소봉투(충남도청)



예시 이미지



크기

220 x 105mm

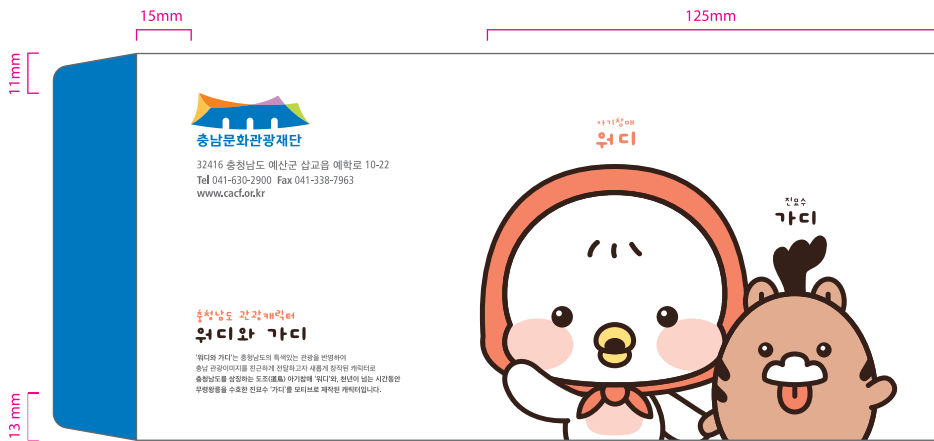
표기사항_주소

국문: Sandoll 고딕Neo1, 8pt / 숫자: Frutiger 57 Condensed, 8.5pt / Tel, Fax, Web: Frutiger 67 Condensed, 8.5pt

소봉투

편지봉투는 업무와 관련된 정보 전달 수단으로 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

소봉투(충남문화관광재단)



예시 이미지



크기

220 x 105mm

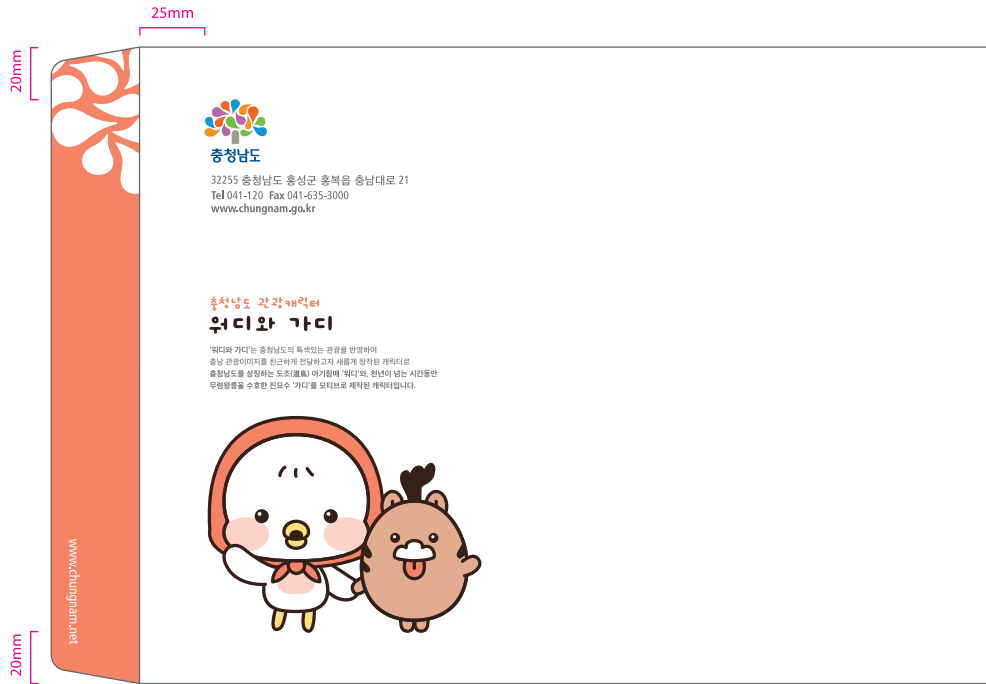
표기사항_주소

국문: Sandoll 고딕Neo1, 8pt / 숫자: Frutiger 57 Condensed, 8.5pt / Tel, Fax, Web: Frutiger 67 Condensed, 8.5pt

대봉투

편지봉투는 업무와 관련된 정보 전달 수단인 하나로 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체
이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

대봉투(충남도청)



예시 이미지



크기

330 x 245mm

표기사항_주소

국문: Sandoll 고딕Neo1, 12pt / 숫자: Frutiger 57 Condensed, 12.5pt / Tel, Fax, Web: Frutiger 67 Condensed, 12.5pt

대봉투

편지봉투는 업무와 관련된 정보 전달 수단인 하나로 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체
이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

대봉투(충남문화관광재단)



예시 이미지



크기

330 x 245mm

표기사항_주소

국문: Sandoll 고딕Neo1, 12pt / 숫자: Frutiger 57 Condensed, 12.5pt / Tel, Fax, Web: Frutiger 67 Condensed, 12.5pt

파일 홀더

파일 홀더는 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

파일 홀더



예시 이미지



다이어리

다이어리는 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

다이어리



예시 이미지



진공 텀블러

진공 텀블러는 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

진공 텀블러



예시 이미지



머그컵

머그컵은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

머그컵



예시 이미지



종이 쇼핑백

쇼핑백은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

앞면



뒷면



예시 이미지



종이 쇼핑백

쇼핑백은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

앞면



뒷면



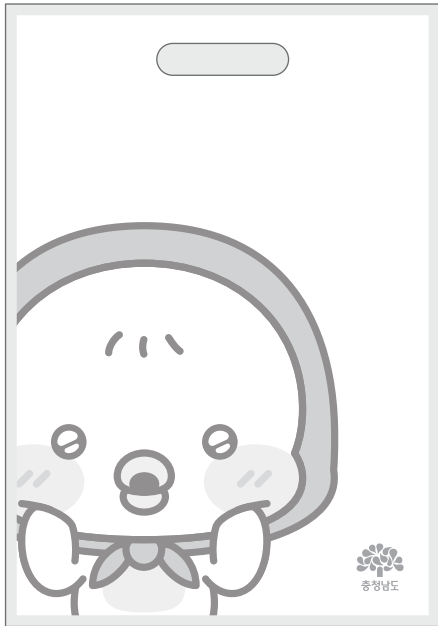
예시 이미지



비닐 쇼핑백

비닐 쇼핑백은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

비닐 쇼핑백



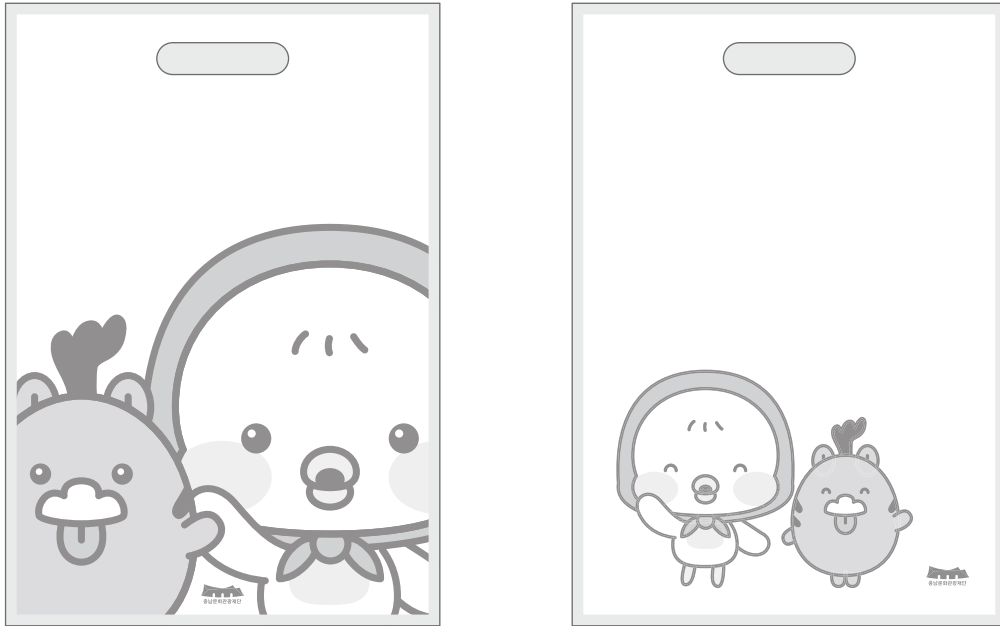
예시 이미지



비닐 쇼핑백

비닐 쇼핑백은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

비닐 쇼핑백



예시 이미지



마우스패드

마우스 패드는 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

마우스 패드



예시 이미지



데스크 패드

데스크 패드는 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

데스크 패드



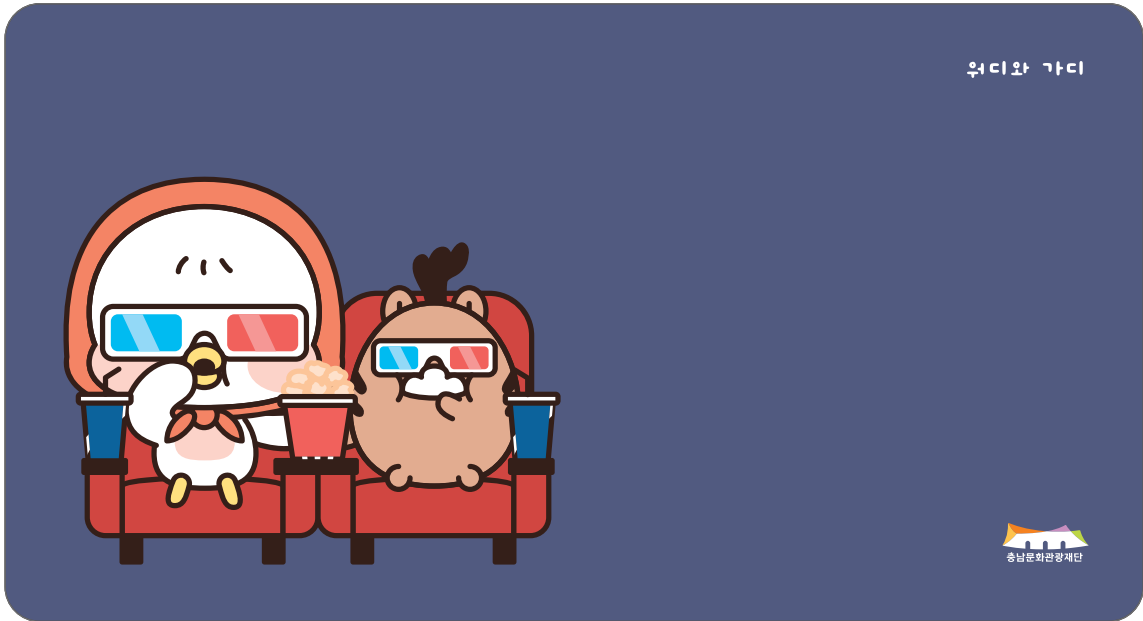
예시 이미지



데스크 패드

데스크 패드는 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

데스크 패드



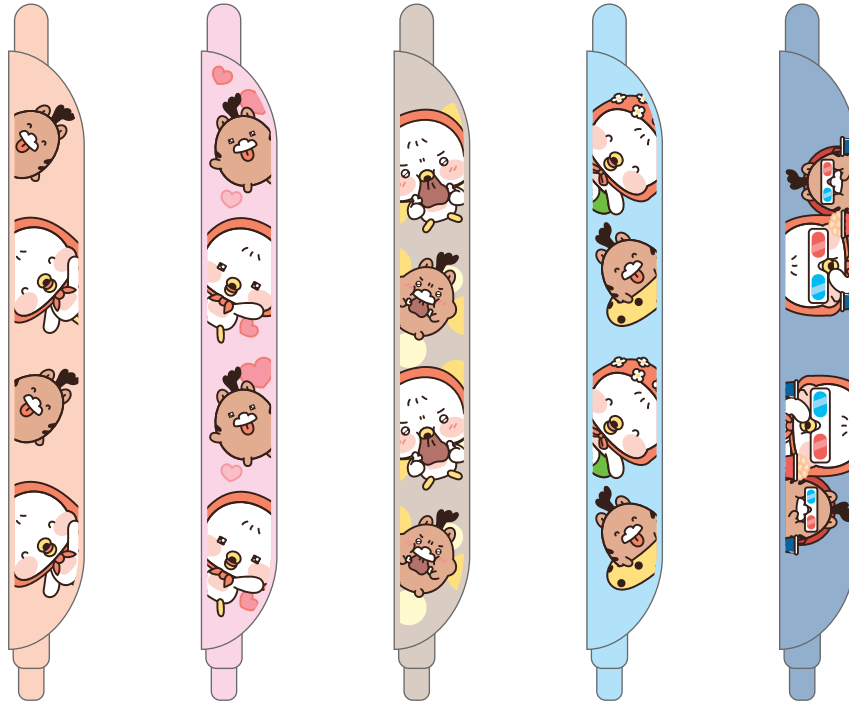
예시 이미지



펜

펜은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

펜



예시 이미지



배지

배지는 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

배지



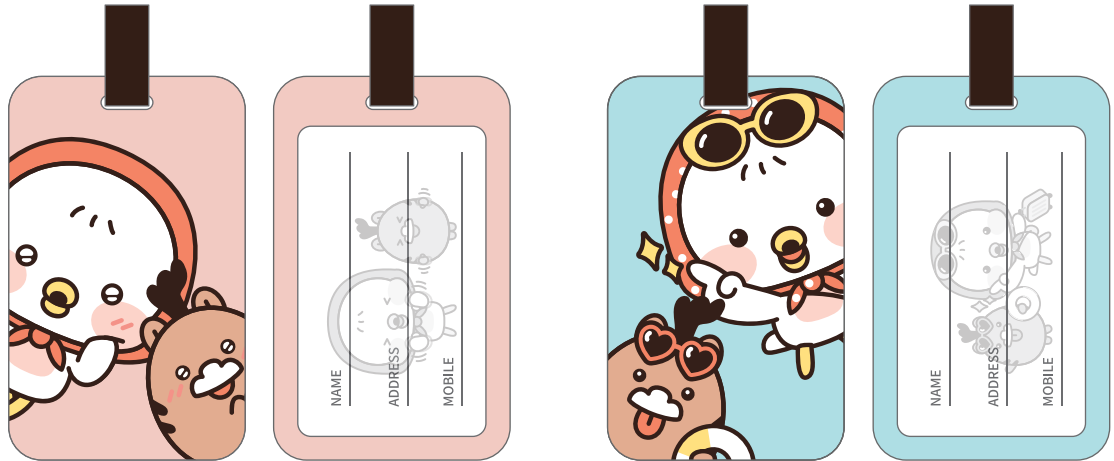
예시 이미지



트래블 택

트래블 택은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

트래블 택



예시 이미지



캔버스 백

캔버스 백은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

캔버스 백



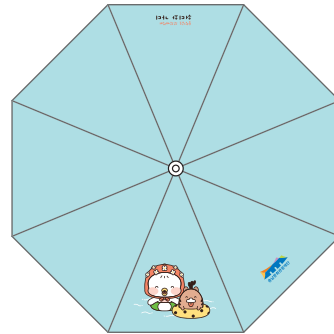
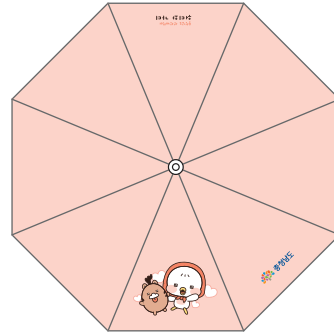
예시 이미지



우산

우산은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

우산



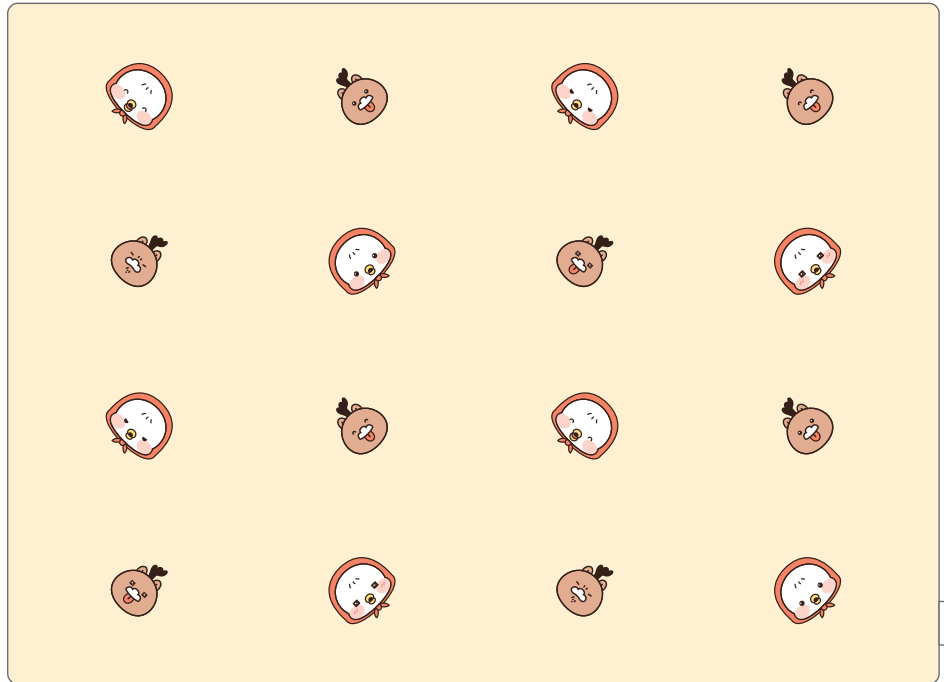
예시 이미지



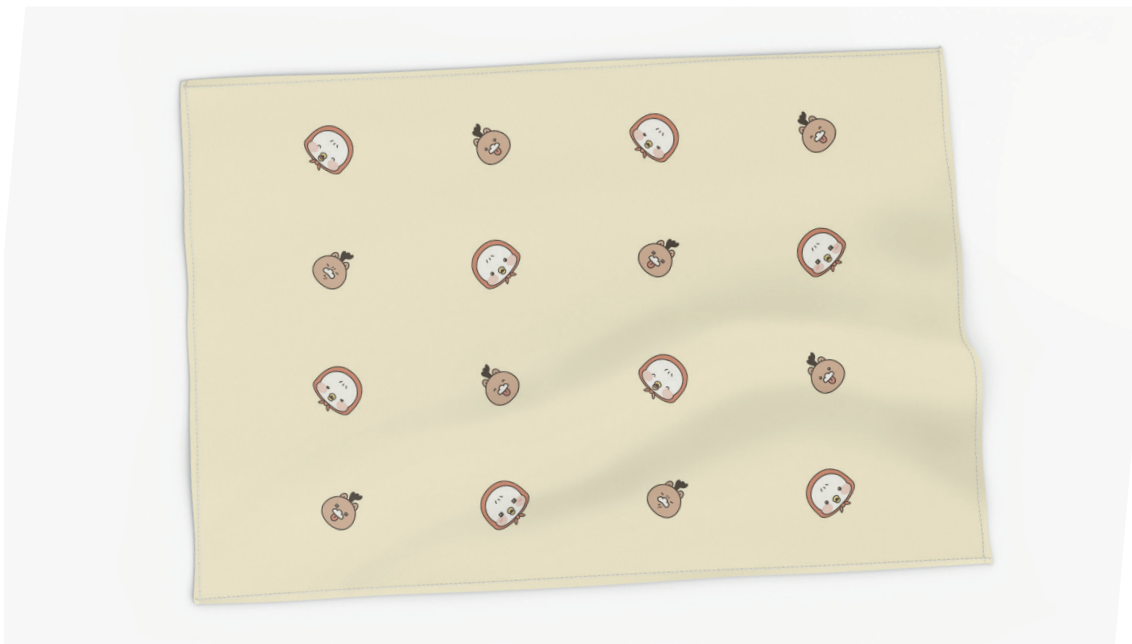
담요

담요는 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

담요



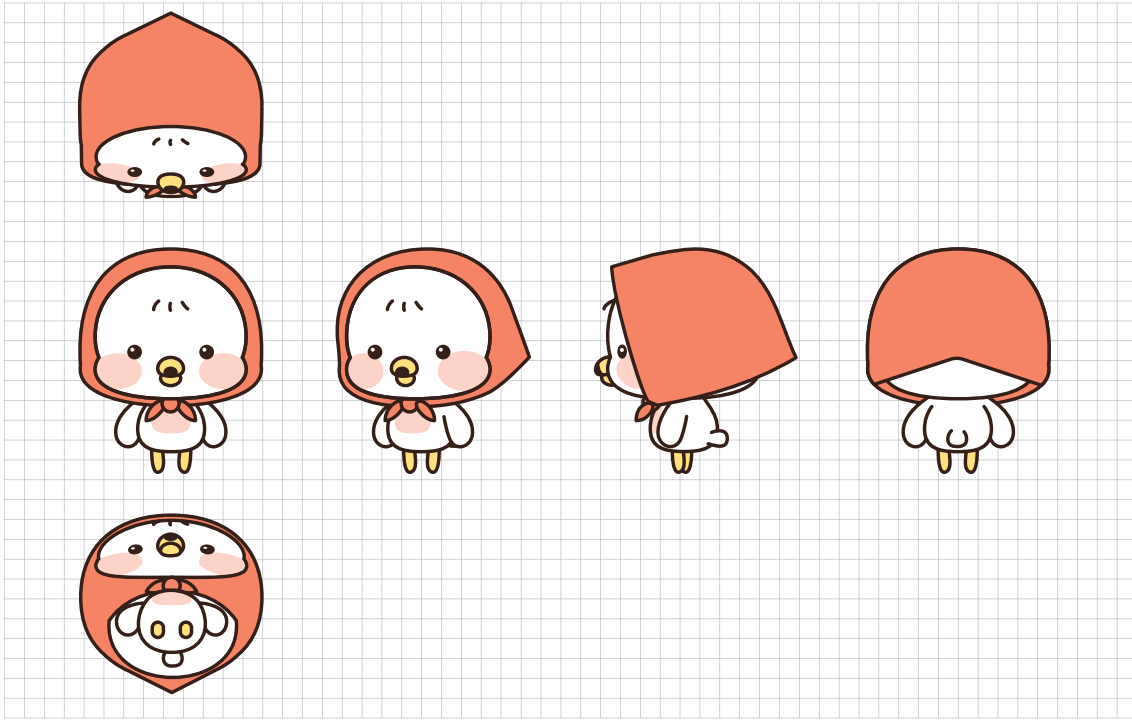
예시 이미지



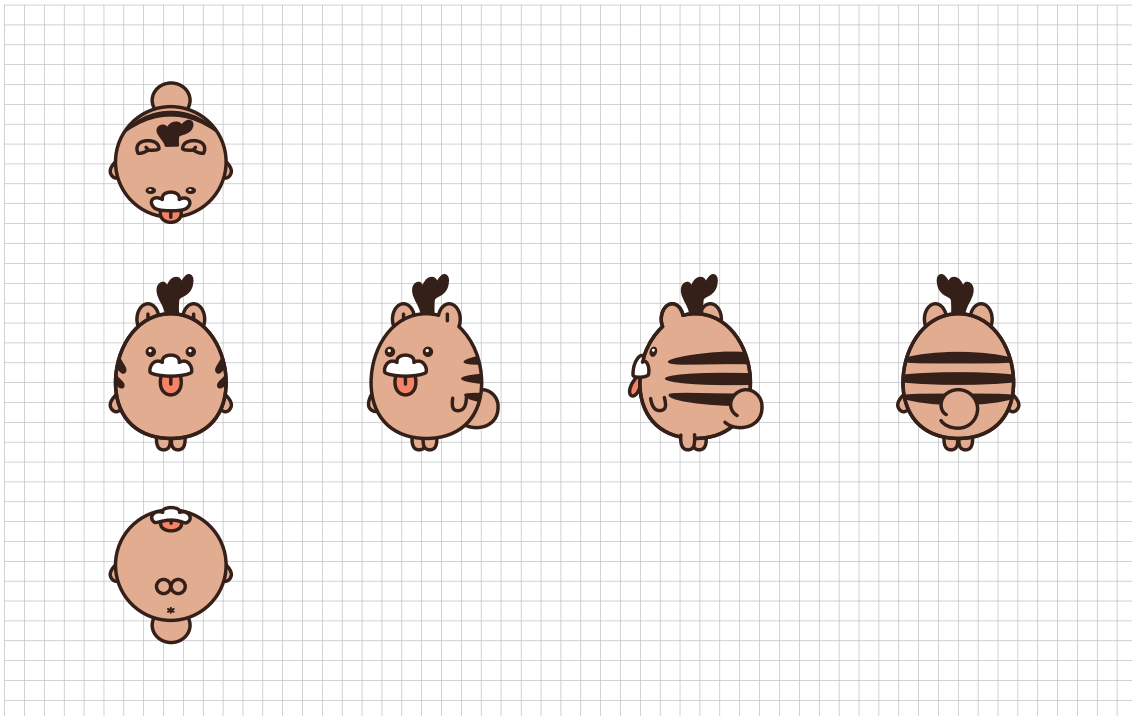
봉제인형

봉제인형은 기념품으로 사용할 수 있으며 캐릭터의 일관된 이미지를 형성하는 중요한 매체이므로 본 항에 예시된 규정대로 면밀히 검토한 후 규격, 색상 위치 등을 준수하여 제작한다.

위디_봉제인형



가디_봉제인형



등신대, 배너

등신대 배너는 캐릭터 홍보용으로 사용한다. 제작 시에는 일관된 캐릭터의 이미지를 형성하도록 표시 요소의 비례에 맞게 사용하되 배경의 재질, 색상, 규격은 상황에 맞게 유동적으로 적용 가능하다.

등신대



예시 이미지

