



울산울주군_해뜨미 캐릭터 디자인 가이드

CHARACTER DESIGN GUIDE



울산광역시 울주군



한글표기



영문표기

[해뜨미]

‘해’와 ‘뜨다’의 합성어로 ‘해가 뜨다’라는 의미를 담고 있는 ‘해뜨미’는 동북아시아에서 해가 가장 먼저 떠오르는 곳으로 유명한 간절곶의 일출을 형상화하였습니다.

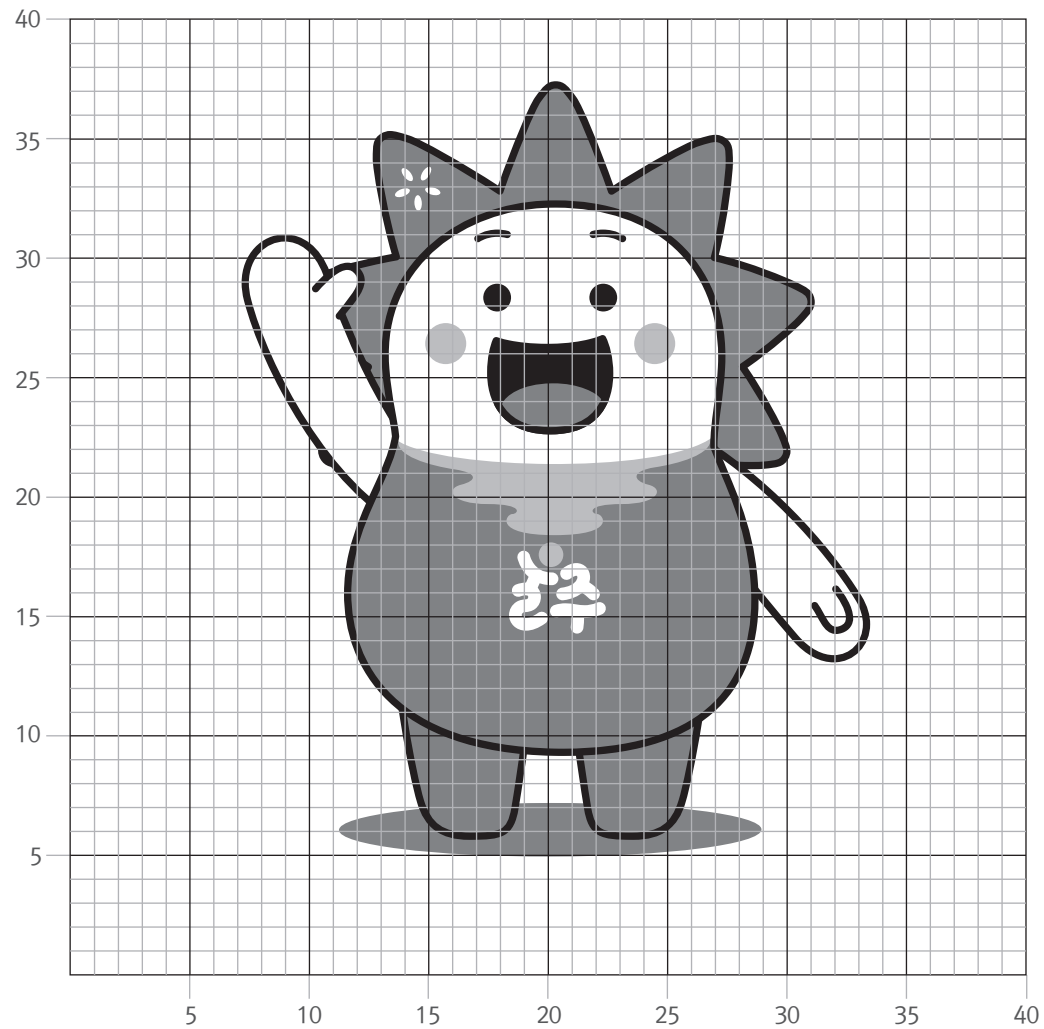
‘해뜨미’의 몸에는 푸른 동해 바다가 담겨있고, 얼굴은 바다 위로 얼굴을 내밀고 떠오르는 새 희망의 태양을 상징합니다.

목에는 태양이 바다 위로 떠오를 때 물결 위로 비치는 빛의 잔영을 표현했습니다.

가슴에 적혀있는 ‘울주’의 ‘ㅇ’도 떠오르는 태양을 상징적으로 표현한 것입니다.

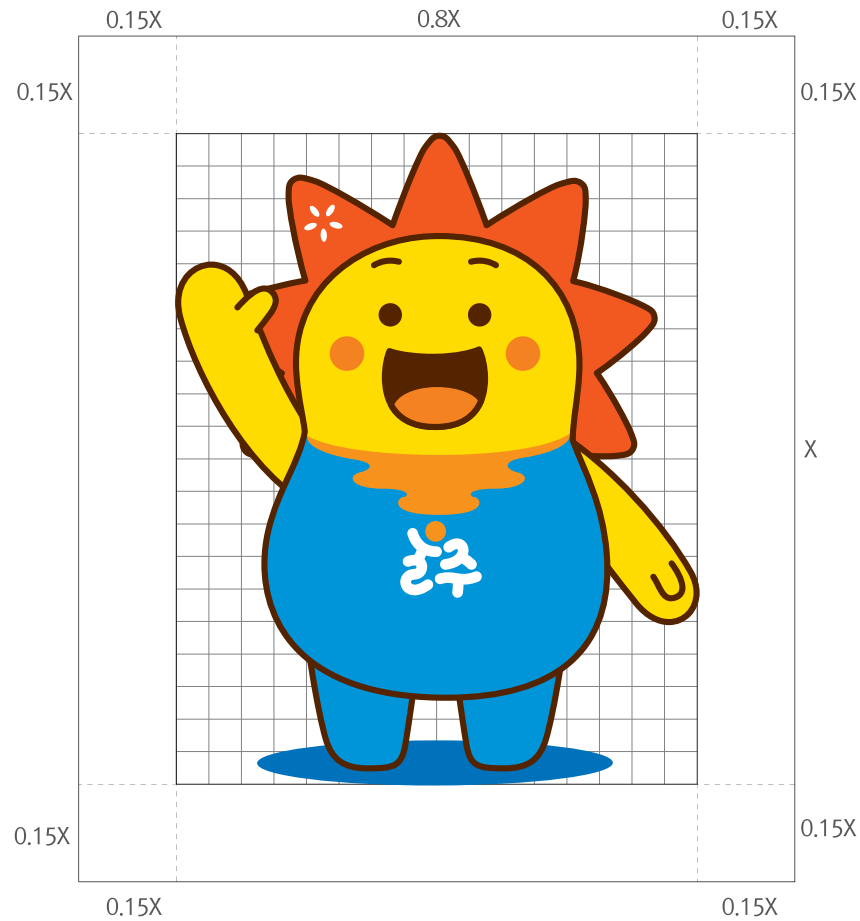
‘해뜨미’는 사람들에게 꿈과 희망의 빛을 나눠주고 간절한 소망을 이루게 도와주는 친구입니다.

태양이 바다 위로 다시 떠오르듯 우리 마음 속의 희망의 빛도 ‘해뜨미’와 함께 영원하길 기대합니다.



캐릭터는 비주얼 아이덴티티를 이루는 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.

최소공간규정



최소사용규정



메인과 서브캐릭터를 같이 활용시
메인캐릭터를 기준으로 하여 15mm 이하
크기의 사용을 금한다.

캐릭터 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.



CMYK

○	White
●	M60, Y100, K80
●	M80, Y100
●	M60, Y100
●	C50, Y100
●	C10, Y100
●	C100, M20

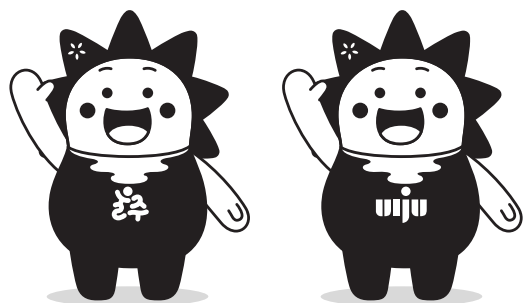
RGB

○	White
●	R85, G37
●	R233, G85 B4
●	R239, G130
●	G242, G150
●	G255, G225
●	G139, B213

Pantone

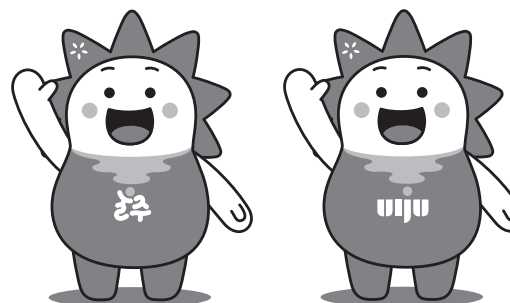
○	White
●	490C
●	179C
●	158C
●	Orange 021c
●	116C
●	2925C

1Tone Line



K100

Gray Tone



White

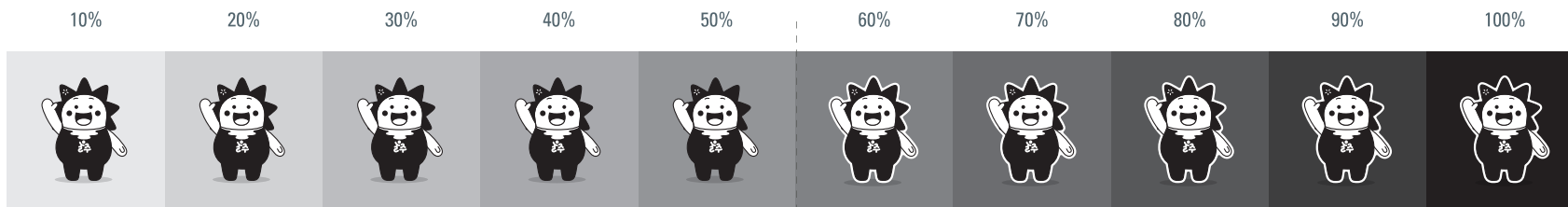
K30

K50

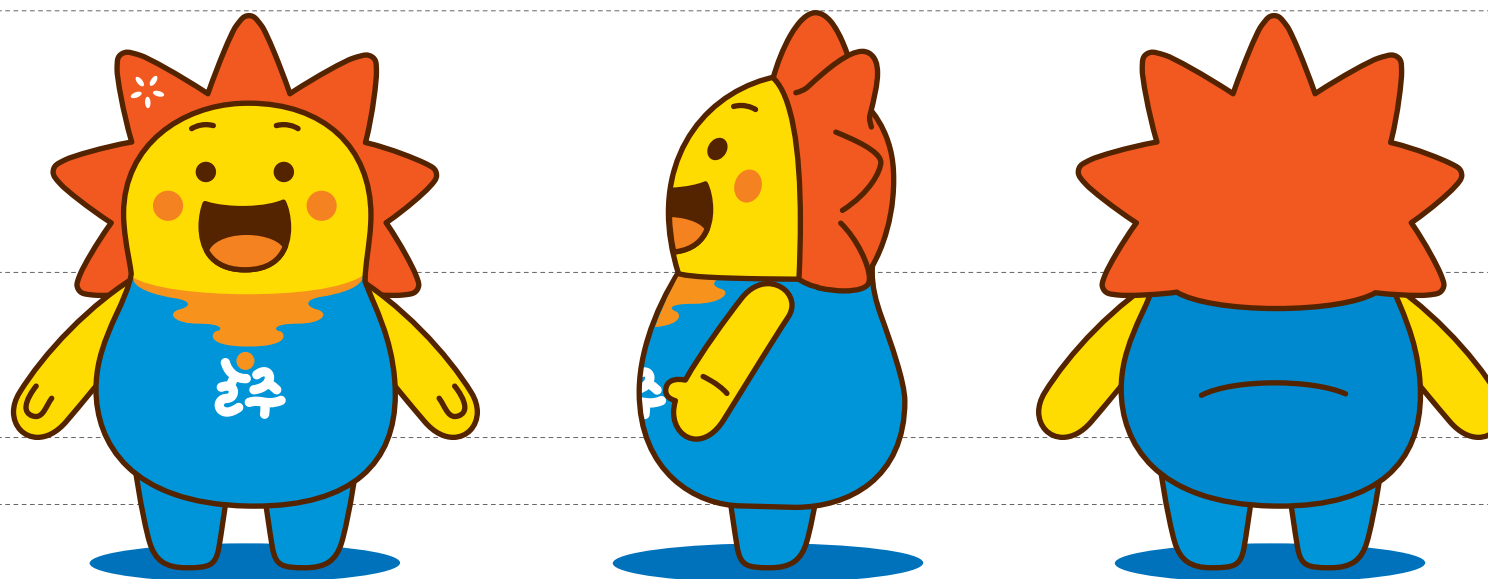
K100

색채의 재현은 본 디자인 가이드의 색채코드를 기준으로 하여 가장 근접하도록 인쇄한다.

명도규정(흑백)



Black 60% 이상 배경에서의 캐릭터는 외각에 흰색 라인을 주어 배경에 묻히지 않고 눈에 잘 띄도록 표현한다.





1 인사(한글)



2 환영(한글)



3 응원(한글)



1 인사(영문)



2 환영(영문)



3 응원(영문)



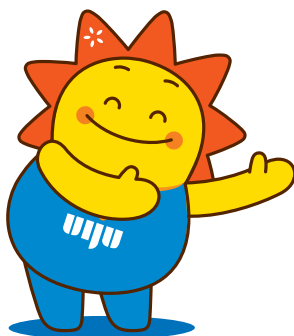
4 안내 (한글)



5 독서 (한글)



6 사계_봄 (한글)



4 안내 (영문)



5 독서 (영문)



6 사계_봄 (영문)



7 사계_여름 (한글)



8 사계_가을 (한글)



9 마스크 (한글)



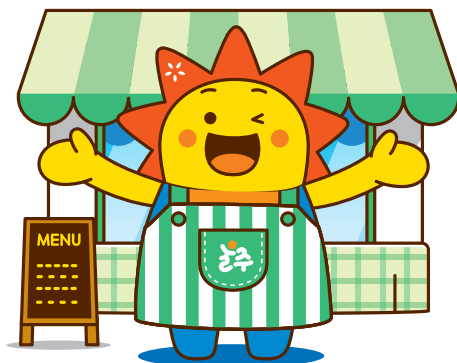
7 사계_여름 (영문)



8 사계_가을 (영문)



9 마스크 (영문)



10 일자리/소상공인지원 (한글)



11 농수산물 (한글)



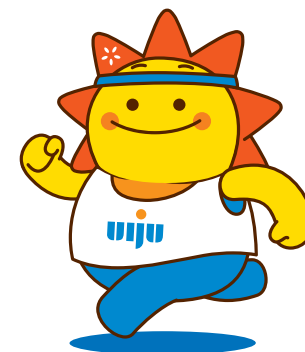
12 운동 (한글)



10 일자리/소상공인지원 (영문)



11 농수산물 (영문)



12 운동 (영문)



13 출산육아(한글)



14 안전(한글)



15 관광(한글)



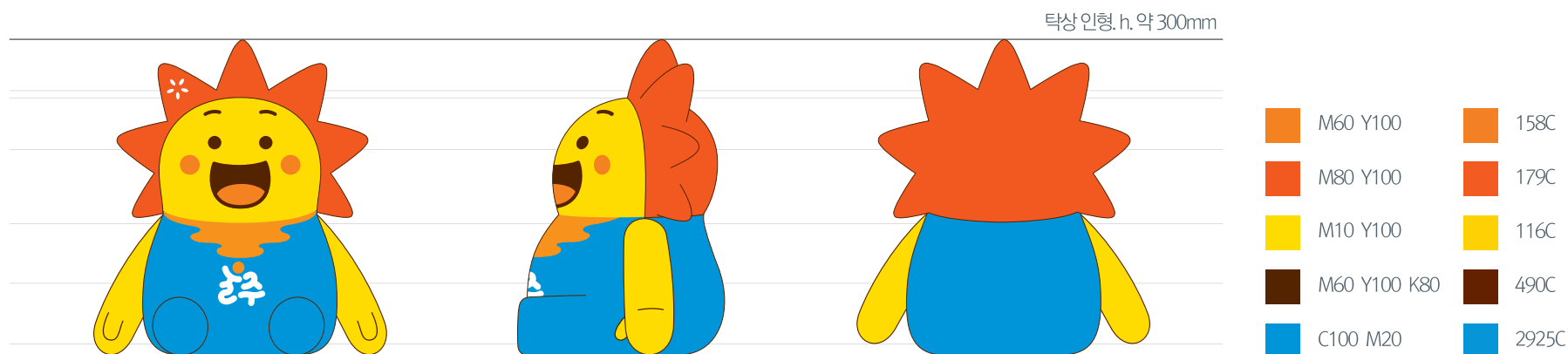
13 출산육아(영문)

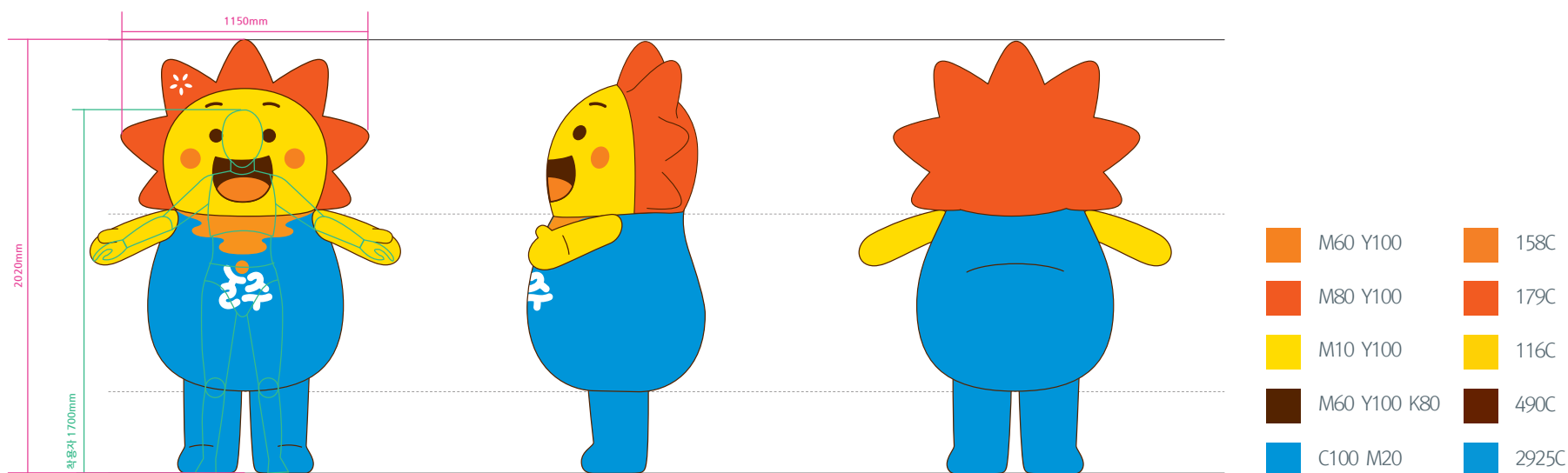


14 안전(영문)

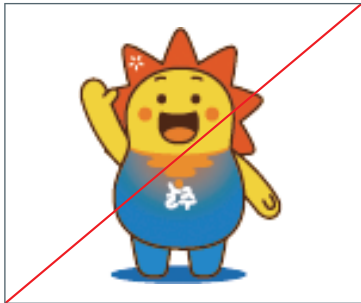


15 관광(영문)

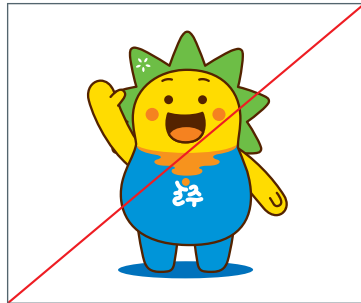




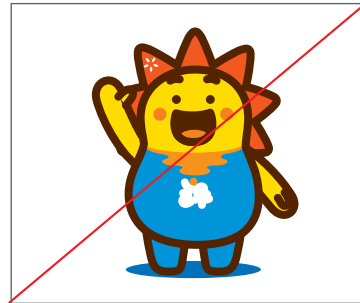
본 이미지는 입체 상품을 위한 도면으로 선과 형태가 변형되어 응용동작으로 사용해서는 안 된다.



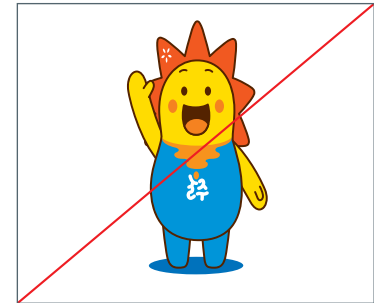
캐릭터 사용시 지나친 사이즈 확대로 인해 깨진 이미지를 사용하면 안된다.



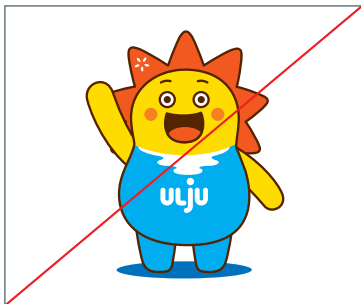
색상을 임의로 변형해 사용해서는 안되지만, 상황에 따라 관리부서와 협의 변형할 수 있다.



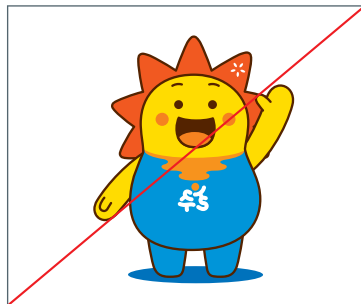
선의 두께를 임의로 두껍거나 얇게 변형하여 사용하면 안된다.



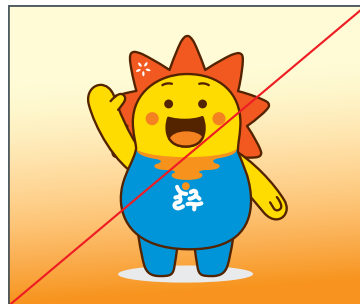
캐릭터의 비례를 왜곡해서는 안된다.



정확한 기본형을 사용해야 하며 최종데이터가 아닌 개발 중간 데이터를 사용해서는 안된다.



캐릭터의 마크와 형태로 인해 캐릭터를 변전하여 사용해서는 안된다.



그림자를 배경 바닥의 명도보다 높지 않게 함으로써 그림자를 자연스럽게 표현한다.



복잡한 배경을 사용하여 가독성이 떨어지도록 사용해서는 안된다.



울산광역시 울주군
www.ulju.ulsan.kr