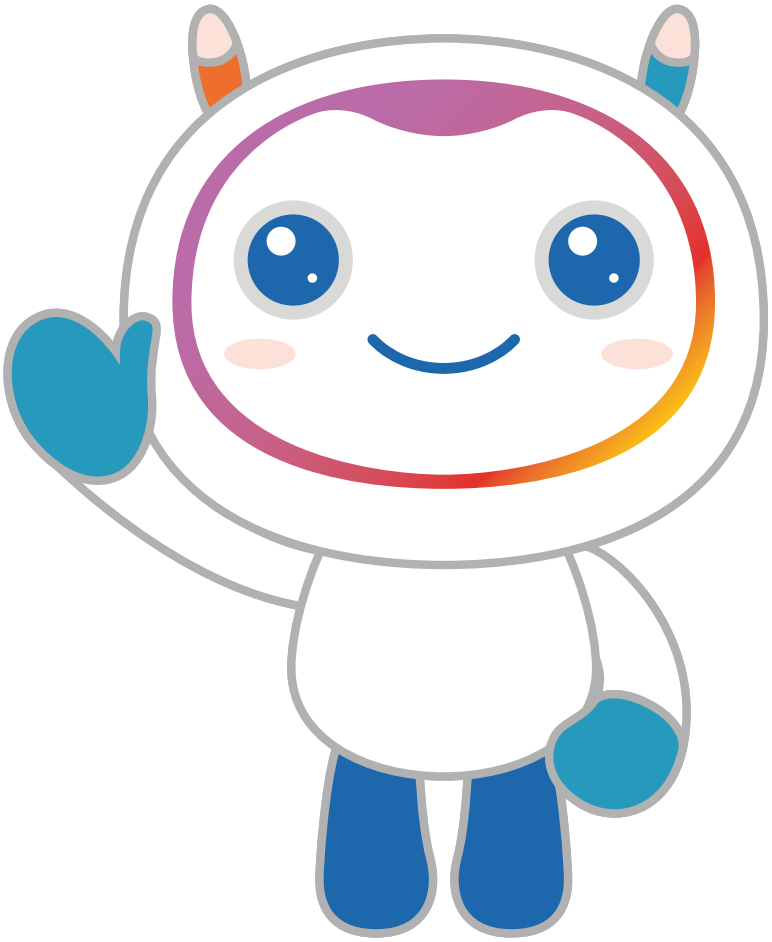
문화체육관광부
국립어린이청소년도서관

다독이 DADOGI

캐릭터 매뉴얼



국립어린이청소년도서관 Character Manual

A. 캐릭터 기본형 Basic System

A-01 메뉴얼 관리지침
A-02-01 캐릭터소개
A-02-02 캐릭터 기본형
A-02-03 캐릭터 그리드
A-02-04 캐릭터 입체구조
A-02-05 캐릭터 색상규정
A-02-06 캐릭터 단색규정
A-02-07 캐릭터 단색규정
A-02-08 캐릭터 배경규정
A-03-01 캐릭터 국문로고
A-03-02 캐릭터 영문로고
A-03-03 캐릭터 국/영 혼합로고
A-04-01 시그니처 국문
A-04-02 시그니처 영문
A-04-03 시그니처 국/영문 혼합
A-04-04 시그니처 국립어린이청소년도서관로고 혼합
A-05 엠블럼
A-06 캐릭터 금지규정

B. 캐릭터 응용동작 Application

B-01-01 2D 기본동작 기본동작
B-01-02 2D 응용동작 인사/방향/피켓/만세
B-01-03 2D 응용동작 독서/정숙/정지/최고/환영
B-01-04 2D 응용동작 축하/브이/돋보기/궁금/책타고~/프리젠테이션
B-01-05 2D 응용동작 깃발/사랑/전화상담/응원/위험/컴퓨터하는
B-01-06 2D 응용동작 한복/산타/확성기/노란앞치마/울음/춤/마스크/방역
B-01-07 2D 응용동작 졸음/박수/위로/VR/사진/독서
B-02-01 2D 감정표현 기본/울음/하트/놀람/화남/좋아/글썽/윙크
B-02-02 2D 감정표현 흐뭇/부끄/땀삐질/헐/말똥말똥/깔깔/빼꼼/궁금
B-02-03 2D 감정전신 부끄/조아/깔깔/헐(좌절)/땀삐질
B-03-01 3D 기본동작 기본동작
B-03-02 3D 응용동작 인사/만세

C. 프로모션아이템 Promotion Item

C-01-01 어플리케이션 봉투/문서양식/쇼핑백
C-01-02 어플리케이션 현수막/배너 출력물 기본 포맷
C-01-03 어플리케이션 모자/머그컵/부채/종이컵
C-01-04 어플리케이션 스티커(이모티콘)
C-01-05 어플리케이션 버스
C-01-06 어플리케이션 조형물
C-02-01 굿즈디자인 에코백/티셔츠
C-02-02 굿즈디자인 손거울/원형자석/문구팬시류
C-02-03 굿즈디자인 볼펜/디아섹네임텍/디아섹자석
C-02-04 굿즈디자인 실내용 슬리퍼/독서대

Manual Management 매뉴얼 관리지침

본 매뉴얼은 국립어린이청소년도서관을 상징하는 캐릭터 통합이미지를 위한 상징체계 적용 표준화 규정집으로서, 사용자는 본 규정의 제반사항을 정확히 숙지하여 각 요소들이 정확하게 재현될 수 있도록 하여야 한다.

1. 무단유출 및 복제금지

본 매뉴얼은 국립어린이청소년도서관을 상징하는 캐릭터 이미지의 통합화를 위한 디자인 개발 의도와 구체적인 응용 아이템 전개 디자인을 예시한 규정집이다.

따라서 그 의도와 내용을 바르게 이해하여 효율적으로 활용 · 관리하고 무단으로 외부에 노출하거나 복제해서는 안된다.

2. 색상 견본

본 매뉴얼의 색상 설명에 사용되는 CMYK, RGB는 국제표준 색상값에 근거하여 사용된다.

3. 매뉴얼의 해석 및 수정방법

본 매뉴얼에 수록된 내용은 임의로 변경하거나 해석하여 사용할 수 없다.

단, 부득이한 상황으로 부분적인 수정이 필요한 경우에는 매뉴얼 관리자와 충분한 협의를 거친 후 시행한다.

4. 이미지 사용규정

본 가이드라인은 국립어린이청소년도서관 이미지를 상징하는 가장 기본적인 요소로서, 모든 대 / 내외적 시각 커뮤니케이션의 공식적인 상징물이므로 재생시 특별한 주의를 요하며, 최소 사용 규격 및 각종 활용 규정을 준수하여야 한다.

캐릭터 소개 Introduce

이름 : 다독이는 '책을 많이 읽는다'는 뜻의 '다독'과 어린이들을 '다독여 준다'는 중의적인 의미를 담고 있으며 어린이들이 친근하게 부를 수 있는 이름이다.
<캐릭터 이름은 2020년 12월 캐릭터 명칭 공모를 통해 선정됨>

특징 : 2006년 국립어린이청소년도서관에서 태어난 '다독이'는 책 속에 집을 짓고 살면서 책과 꿈이 있는 곳이면 어디든지 나타나는 책의 요정이다. 눈처럼 밝은 몸과 반딧불처럼 빛나는 더듬이로 아이들의 꿈을 비춰주고, 아이들의 꿈을 모아 새로운 이야기책을 만든다.
아이들에게 친근하게 다가갈 수 있도록 밝은 컬러와 부드러운 선으로 표현하였다.



Basic 캐릭터 기본형



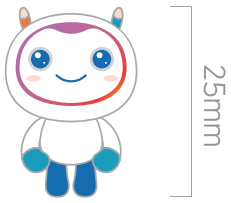
3D 기본동작



2D 기본동작

최소사용규정

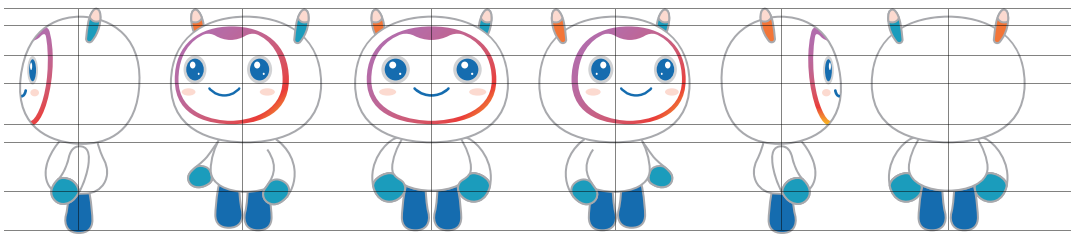
높이 25mm미만의 사용은 캐릭터의 색상 및 형태 가독성의 문제점과 인쇄상의 문제점이 발생 할수 있으므로 주의한다.



캐릭터그리드 Grid

캐릭터를 확대·축소하는 경우 본 매뉴얼에서 제공하는 그리드 스케일 비례규정에 따라 제작한다.

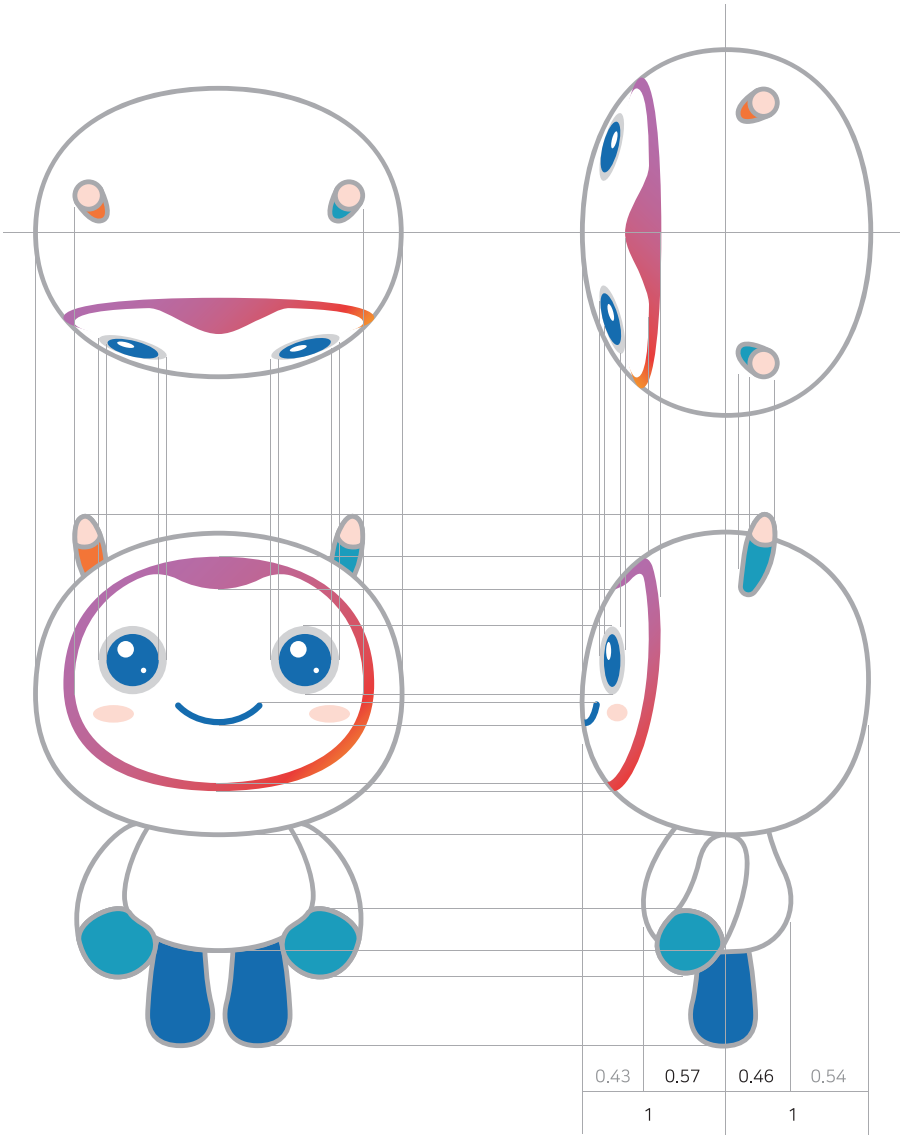




구조와 비례는 본 이미지를 참고한다.

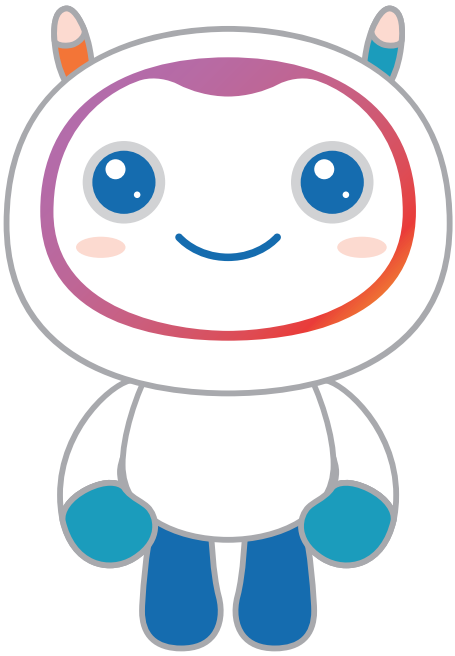
3D Structure 캐릭터 입체구조

캐릭터 입체구조를 이해하기 위한 이미지이며, 입체 제품 제작 시 본 도면의 내용에 근거하여 설계한다.



캐릭터 색상규정 Color Usage

색채의 재현은 본 디자인 가이드의 색채 코드를 기준으로 하며 인쇄 환경에 따라
색상이 다르게 표현될 수 있으므로 CMYK color에 가장 근접하도록 인쇄한다.

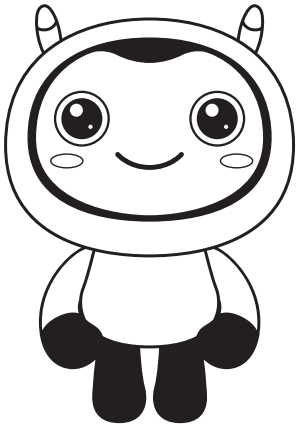


컬러 표현의 경우

	CMYK	RGB
몸통	k0	r0 g0 b0
손/ 좌측 더듬이	c76 m20 y18 k2	r06 g154 b190
눈/ 입/ 발	c89 m57 y5 k0	r0 g99 b170
볼/ 더듬이 빛	c0 m16 y13 k0	r251 g225 b216
우측 더듬이	c0 m67 y87 k0	r237 g115 b38
눈라인	k20	r220 g220 b221
캐릭터 라인선	k40	r178 g178 b177
얼굴 띠	c0 m22 y100 k0 / c2 m91 y83 k0 / c30 m67 y0 k0	r185 g106 b167 / r229 g53 b43 / r252 g204 b0

Character B&W 캐릭터 단색규정

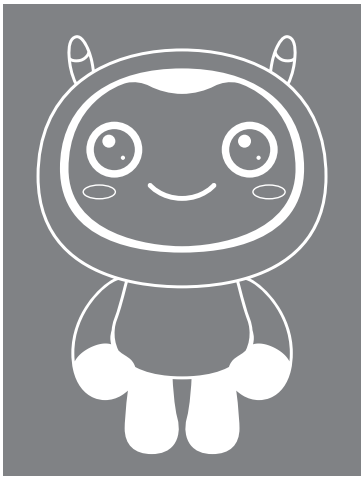
캐릭터의 색상 적용이 힘든 매체에 활용할 경우에는 단색규정에 준하여 사용하며,
이미지를 손상시키는 경우가 없어야 한다.
실크스크린 또는 1도 표현의 경우, 흑백 반전만 허용 가능하며,
흑백 인쇄물의 경우 그레이스케일을 활용한다.



블랙 1도 표현의 경우

Black

k100

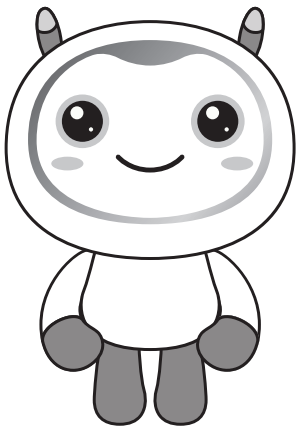


화이트 1도 표현의 경우

White

k0

* 이미지의 손상을 막기 위해 눈동자는 흑백반전을 적용하지 않음



그레이스케일 표현의 경우

Grey

k20

k60

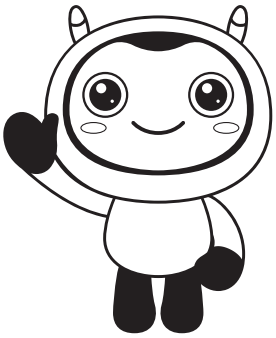
k0

k100

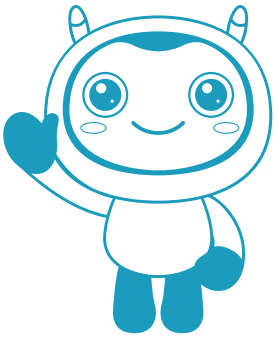
k80 k20 k50

캐릭터 단색규정 Solid Color

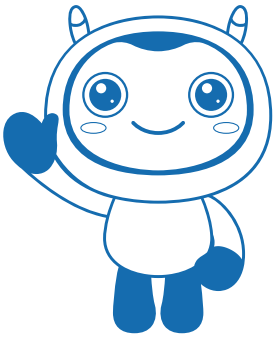
캐릭터의 색상 적용이 힘든 매체에 활용할 경우에는 단색규정에 준하여 사용하며,
이미지를 손상시키는 경우가 없어야 한다.
추가 컬러를 사용해야 할 경우 매뉴얼 관리자와 협의를 거친 후 진행한다.



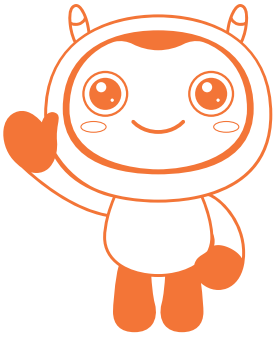
c0 m0 y0 k100



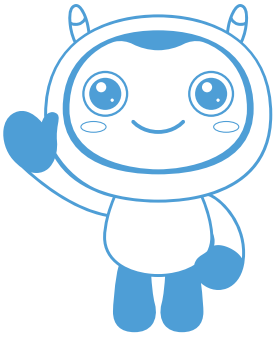
c89 m57 y5 k0



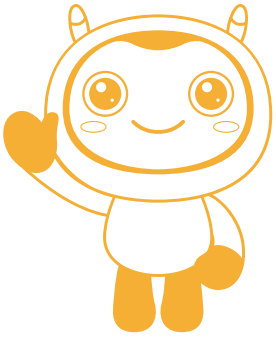
c93 m81 y4 k0



c0 m67 y87 k0



c65 m25.5 y0 k0

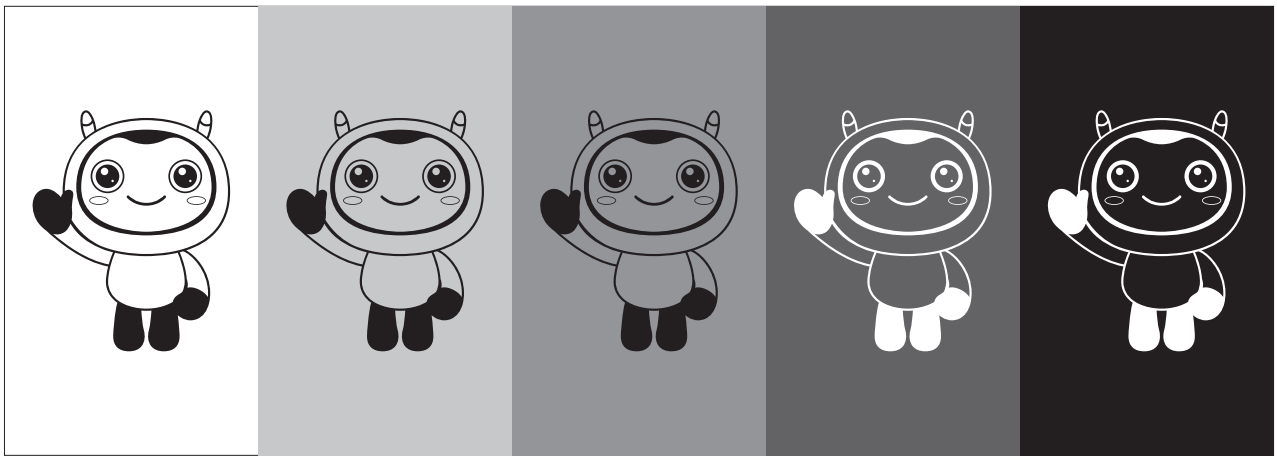


c3 m34 y90 k0

▲ 본 캐릭터의 1도 인쇄 사용 규정

Background Color 캐릭터 배경규정

배경색의 명도 또는 가시성을 기준으로 캐릭터의 색상(블랙, 화이트)을 선택 사용한다.



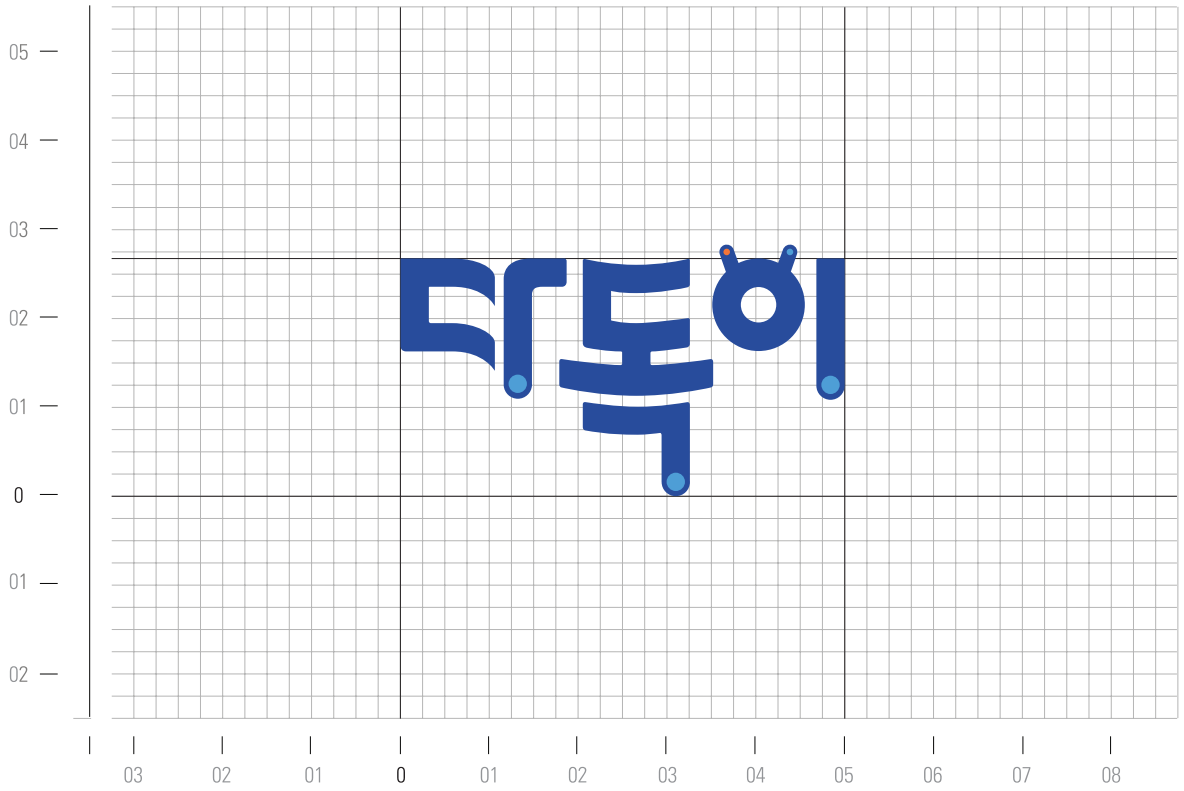
▲ 명도 기준



▲ 가시성 기준

캐릭터 국문로고 Korean Logo

다독이 국문로고는 다독이의 시그니처인 더듬이를 형상화하여 제작하였다.
단독으로 사용할 수 있으며, 본 매뉴얼에서 제공하는 그리드 스케일 비례규정과 색상규정을 준수한다.



c93 m81 y4 k0
r53 g65 b145

c65 m25.5 y0 k0
r90 g160 b216

c0 m67 y87 k0
r237 g115 b38



c65 m25.5 y0 k0
r90 g160 b216

c0 m0 y0 k100
r0 g0 b0

c0 m67 y87 k0
r237 g115 b38

English Logo 캐릭터 영문로고

다독이 영문로고는 다독이의 시그니처인 더듬이를 형상화하여 제작하였다.
단독으로 사용할 수 있으며, 본 매뉴얼에서 제공하는 그리드 스케일 비례규정과 색상규정을 준수한다.



c93 m81 y4 k0 | c65 m25.5 y0 k0 | c0 m67 y87 k0
r53 g65 b145 | r90 g160 b216 | r237 g115 b38

DADOGI DADOGI DADOGI

c65 m25.5 y0 k0 | c0 m0 y0 k100 | c0 m67 y87 k0
r90 g160 b216 | r0 g0 b0 | r237 g115 b38

캐릭터 국/영 혼합로고 Character Logo

다독이 국문/영문 혼합로고는 단독으로 사용할 수 있으며,
본 매뉴얼에서 제공하는 그리드 스케일 비례규정과 색상규정을 준수한다.



c93 m81 y4 k0	c65 m25.5 y0 k0	c0 m67 y87 k0
r53 g65 b145	r90 g160 b216	r237 g115 b38



c65 m25.5 y0 k0	c0 m0 y0 k100	c0 m67 y87 k0
r90 g160 b216	r0 g0 b0	r237 g115 b38

Signature Kor. 시그니처 국문

캐릭터와 다독이 국문 로고를 혼합하여 노출하여야 할 경우 아래와 같이 사용한다.

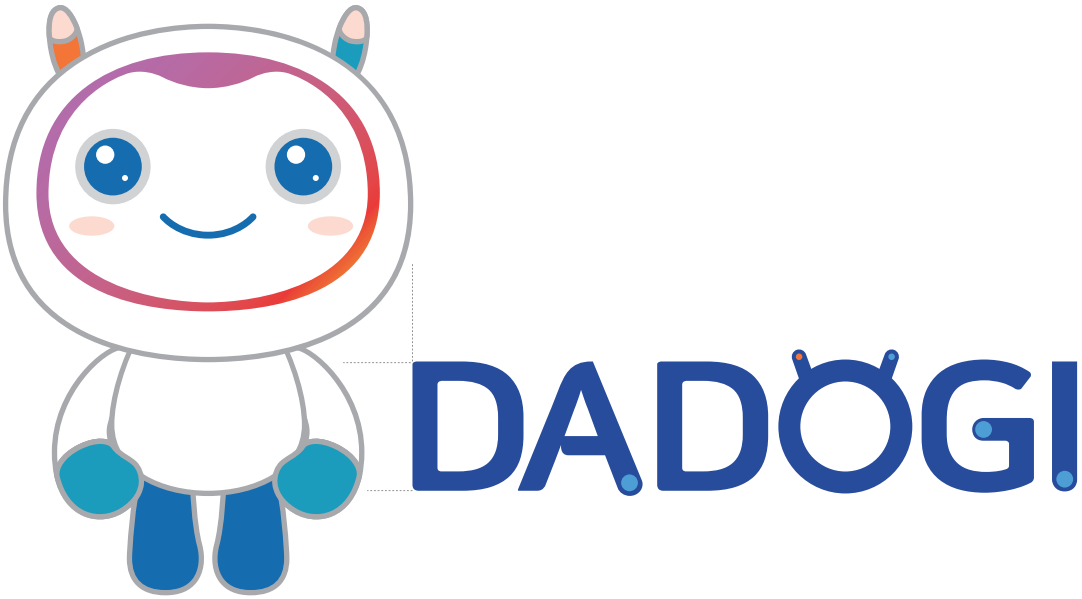


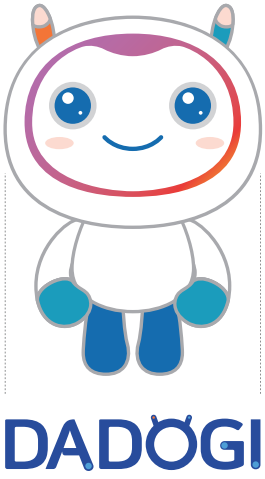




시그니처 영문 Signature Eng.

캐릭터와 다독이 영문 로고를 혼합하여 노출하여야 할 경우 아래와 같이 사용한다.







Signature Kor & Eng. 시그니처 국/영문 혼합

캐릭터와 다독이 국문/영문 로고를 혼합하여 노출하여야 할 경우 아래와 같이 사용한다.

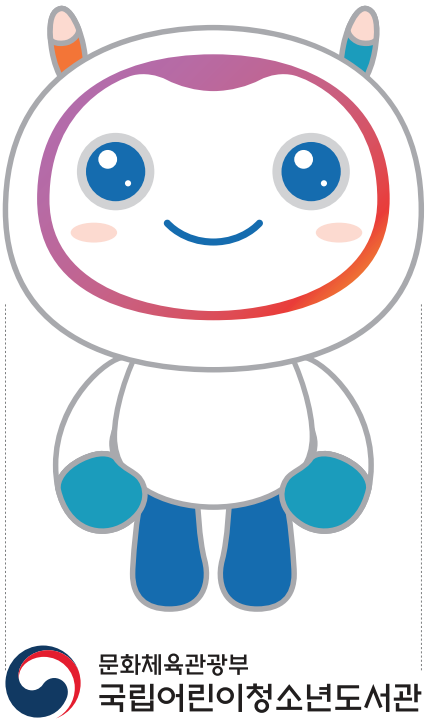






시그니처 국립어린이청소년도서관로고 혼합 Application Logo

캐릭터와 국립어린이청소년도서관 로고를 혼합하여 노출하여야 할 경우 아래와 같이 사용한다.







Emblem 엠블럼

캐릭터 색상규정 내에서 엠블럼을 활용한다. 규정 내에서 서클 또는 폰트 컬러의 변경은 가능하다.





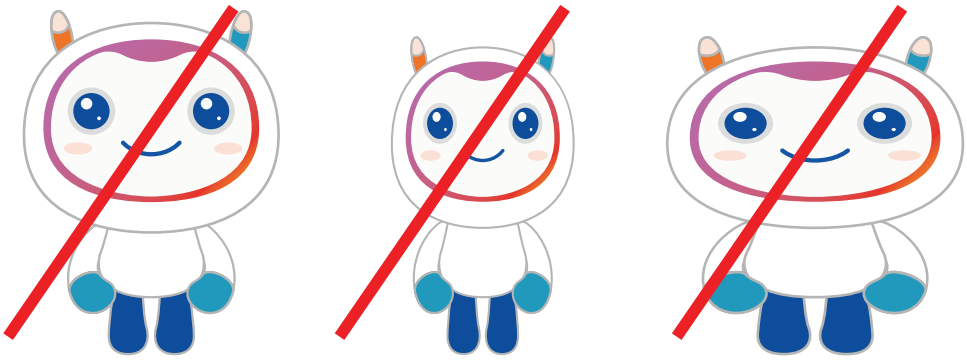


캐릭터 금지규정 Incorrect Usage

캐릭터의 색상, 형태, 비율은 그 캐릭터를 표현하는 가장 중요한 요소로서 임의로 변경 및 변형하여 사용할 수 없다. 컬러 및 비율, 모티브의 변형은 캐릭터 아이덴티티가 훼손되므로 절대 변형은 금지한다.
단, 매뉴얼에 없는 포즈 사용은 매뉴얼 관리자와 협의하여 진행한다.



▲ 본 캐릭터의 컬러를 임의로 변경하는 경우



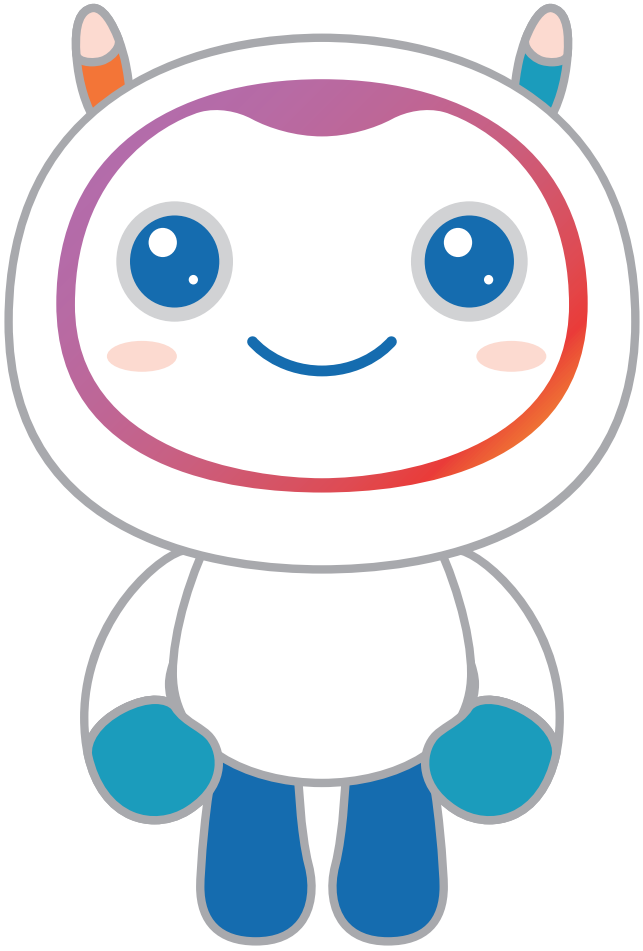
▲ 본 캐릭터의 비율 및 비례를 변경하는 경우



▲ 본 캐릭터의 형태 및 모티브를 변경하는 경우

2D 기본동작

폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



인사 / 방향 / 피켓 / 만세 2D 응용동작

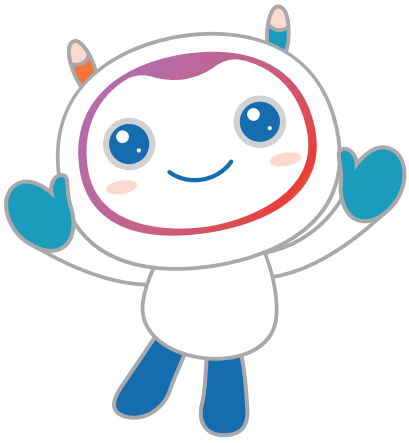
폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



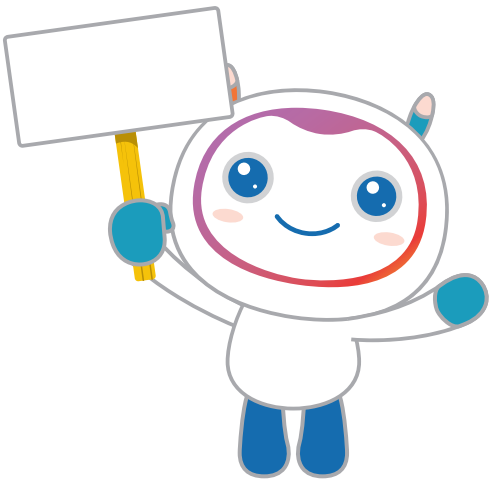
인사



방향



만세



피켓

2D 응용동작

독서 / 정숙 / 정지 / 최고 / 환영

폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



독서



정숙



정지



최고



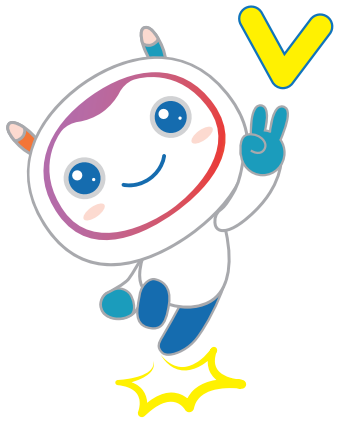
환영

축하 / 브이 /돋보기 / 궁금 / 책타고~ / 프리젠테이션 2D 응용동작

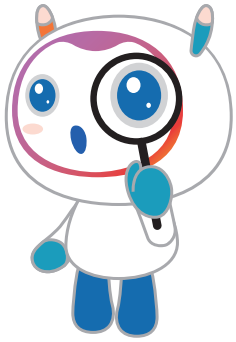
폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



축하



브이



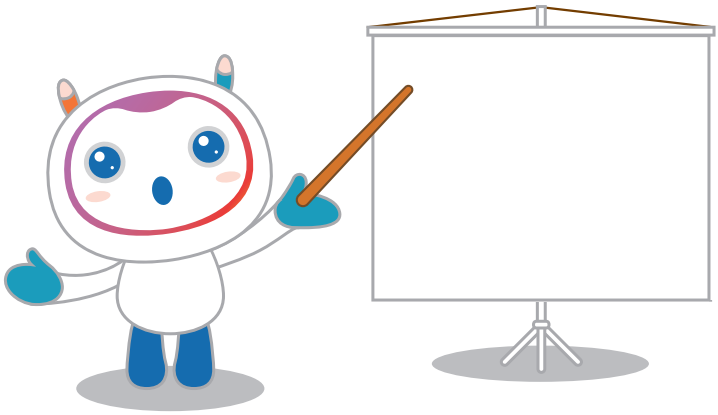
돋보기



궁금



책타고~

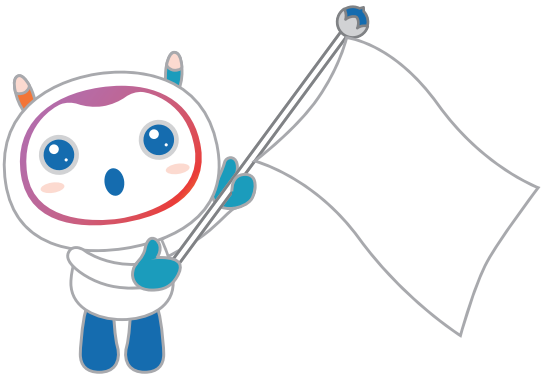


프리젠테이션

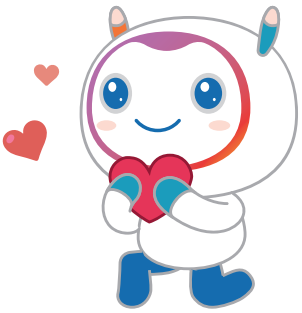
2D 응용동작

깃발 / 사랑 / 전화상담 / 응원 / 위험 / 컴퓨터하는

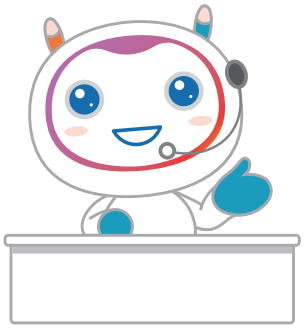
폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



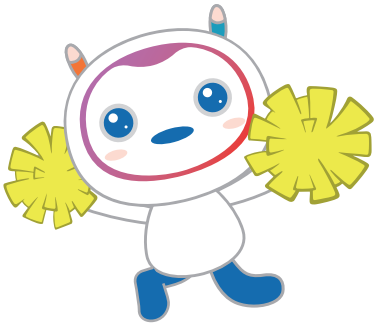
깃발



사랑



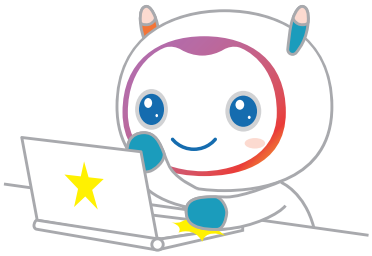
전화상담



응원



위험



컴퓨터하는

한복 / 산타 / 확성기 / 노란앞치마 / 울음 / 춤 / 마스크 / 방역 2D 응용동작

폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



한복



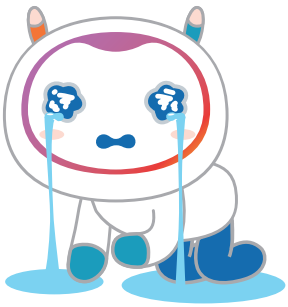
산타



확성기



노란앞치마



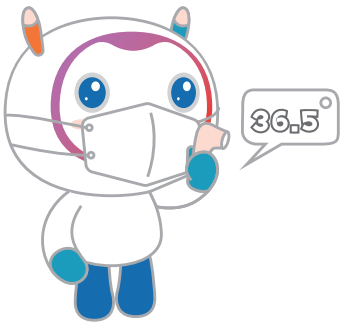
울음



춤



마스크



방역

2D 응용동작

졸음 / 박수 / 위로 / VR / 사진 / 독서

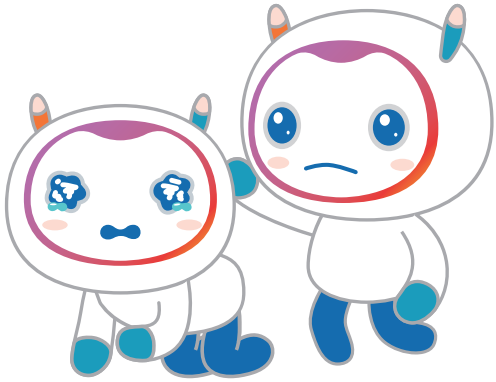
폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



졸음



박수



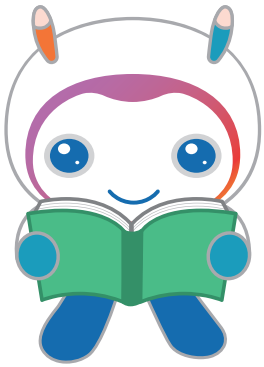
위로



VR



사진



독서

2D 감정표현

기본 / 울음 / 하트 / 놀람 / 화남/ 좋아 / 글썽 / 윙크

폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



기본



울음



하트



놀람



화남



좋아



글썽



윙크

2D 감정표현

흐뭇 / 부끄 / 땀삐질 / 헐 / 말똥말똥 / 깔깔 / 빼꼼 / 궁금

폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



흐뭇



부끄



땀삐질



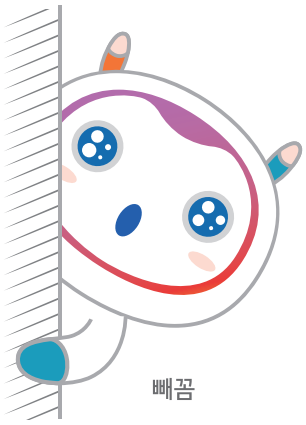
헐



말똥말똥



깔깔



빼꼼



궁금

폰트는 나눔스퀘어를 사용한다.



부끄



좋아



깔깔



헐(좌절)



땀삐질

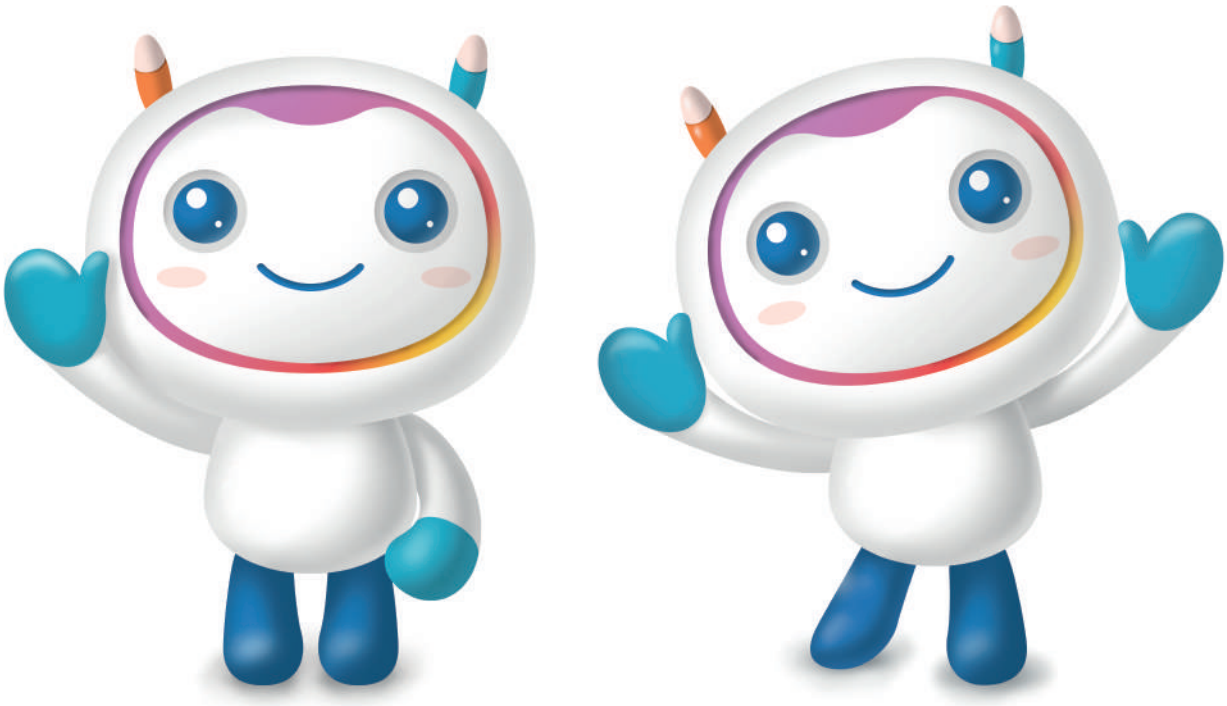
3D 기본동작

캐릭터의 컬러링 또는 렌더링을 할 경우,
몸통의 화이트톤은 그대로 유지하고 기본 컬러규정에 명암표현만 진행한다.



인사 / 만세 3D 응용동작

캐릭터의 컬러링 또는 렌더링을 할 경우,
몸통의 화이트톤은 그대로 유지하고 기본 컬러규정에 명암표현만 진행한다.

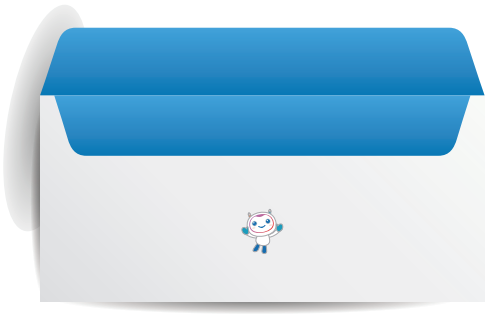


어플리케이션 봉투 / 문서양식 / 쇼핑백

인쇄의 경우, 색상규정에 따른 CMYK값에 맞춰서 제작한다.













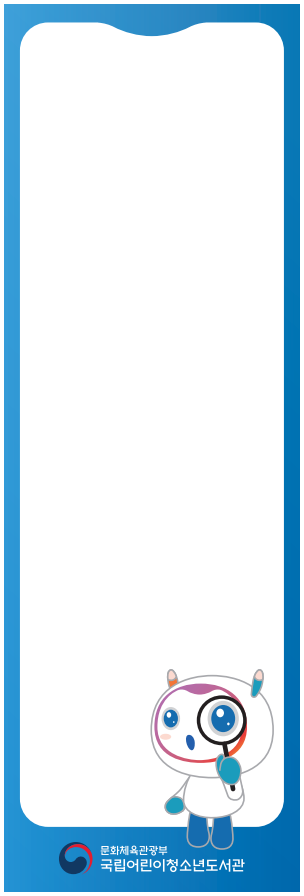


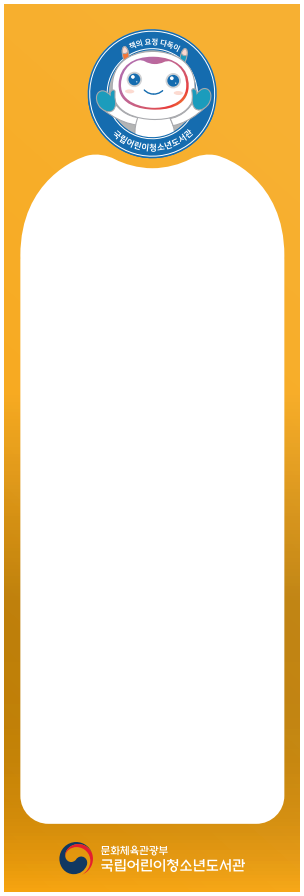
어플리케이션

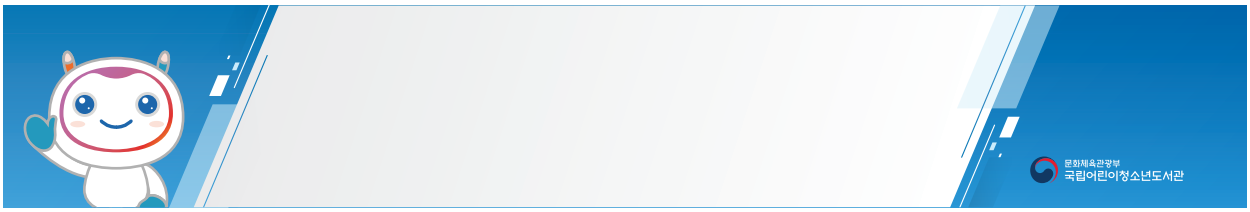
연추막 / 배너 출력물 기본 포맷

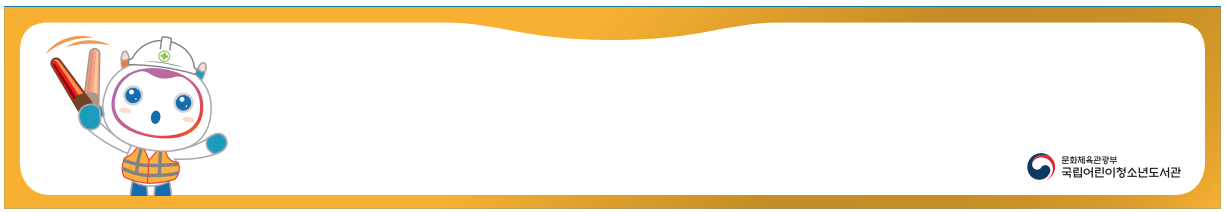
인쇄의 경우, 색상규정에 따른 CMYK값에 맞춰서 제작한다.











어플리케이션 모자 / 머그컵 / 부채 / 종이컵

인쇄의 경우, 색상규정에 따른 CMYK값에 맞춰서 제작한다.
모자 와펜의 경우, 최대한 비슷한 컬러로 진행한다.











스티커(이모티콘) 어플리케이션

인쇄의 경우, 색상규정에 따른 CMYK값에 맞춰서 제작한다.



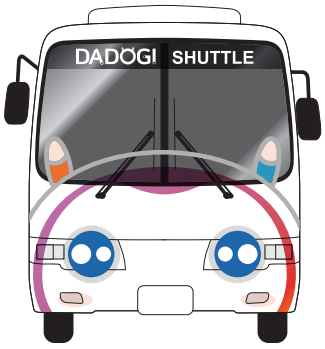




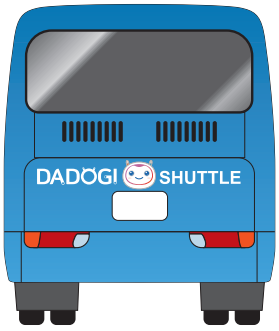


어플리케이션 버스

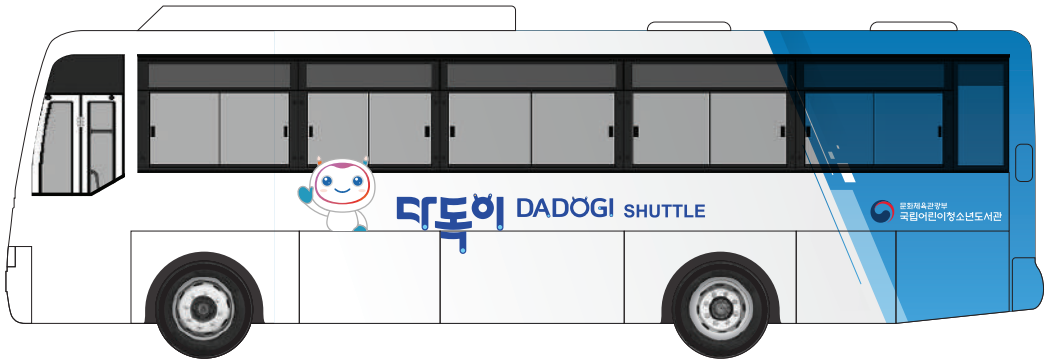
인쇄의 경우, 색상규정에 따른 CMYK값에 맞춰서 제작한다.



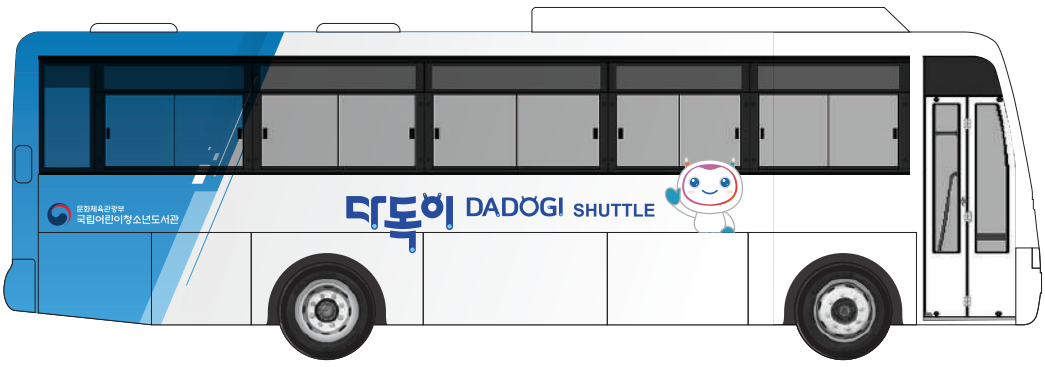
래핑 _ 앞면
Scale = 1/50



래핑 _ 뒷면
Scale = 1/50



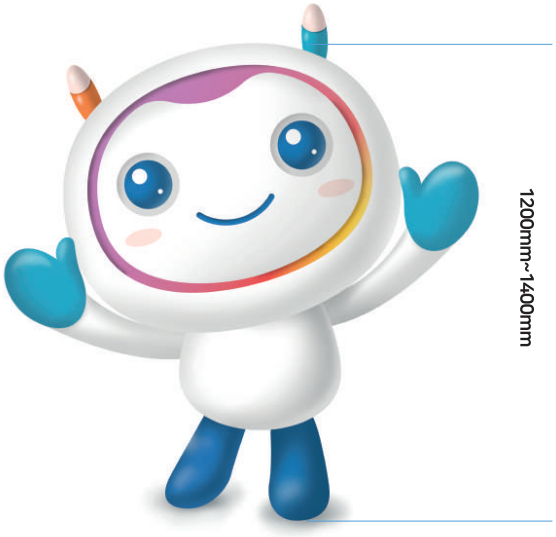
래핑 _ 좌측면
Scale = 1/50



래핑 _ 우측면
Scale = 1/50

조형물 어플리케이션

조형물은 설치 위치에 따라, 하부 금속판 작업여부 확인한다.
재질은 FRP., 높이는 1.2M~1.4M를 표준으로 한다.





굿즈디자인 에코백 / 티셔츠

원단에 인쇄 할 경우 실크스크린은 1도.
전사방식은 색상규정의 CMYK컬러에 최대한 맞춘다.





손거울 / 원형자석 / 문구팬시류

굿즈디자인

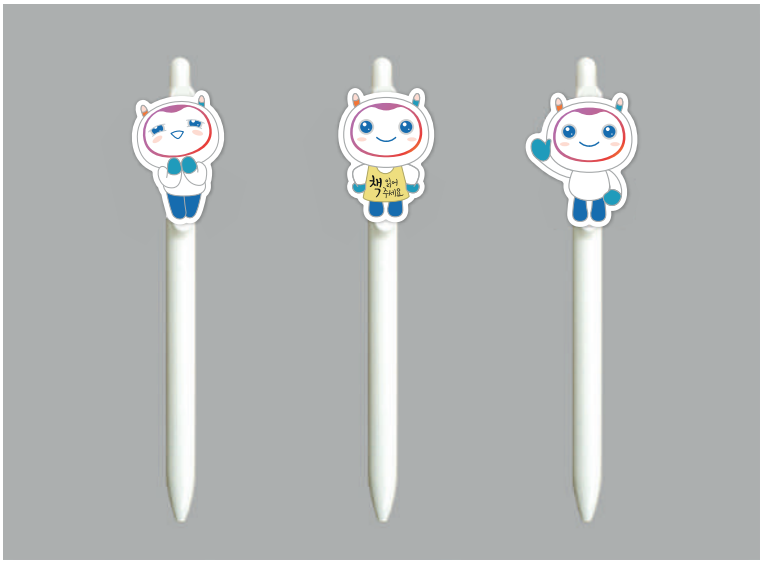
인쇄의 경우, 색상규정에 따른 CMYK값에 맞춰서 제작한다.



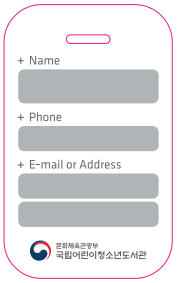
굿즈디자인

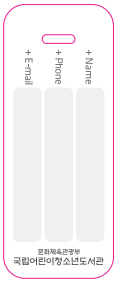
볼펜 / 디아섹네임텍 / 디아섹자석

인쇄의 경우, 색상규정에 따른 CMYK값에 맞춰서 제작한다.













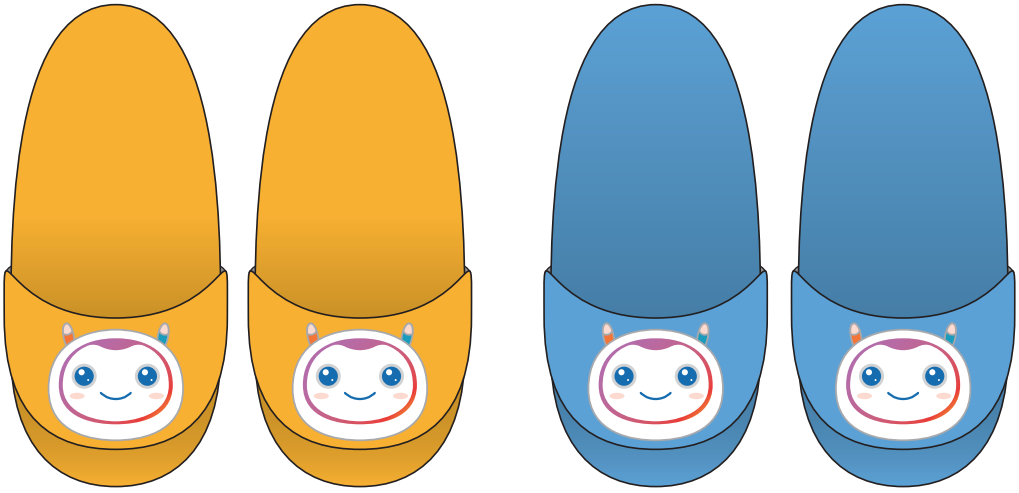




실내용 슬리퍼 / 독서대

굿즈디자인

인쇄의 경우, 색상규정에 따른 CMYK값에 맞춰서 제작한다.






다독이
DADOGI
캐릭터 매뉴얼
사용처 : 국립어린이청소년도서관
제작사 : 즐거운b