

국민체육진흥공단

# CHARACTER GUIDE BOOK

—

VER. 01  
2022.01.11

## I 목차

### 1. 캐릭터 디자인 소스 활용 원칙

### 2. 캐릭터 개발

소개 / 턴어라운드 / 색상 코드 / 응용컷 / 이모티콘

## I 캐릭터 디자인 소스 활용 원칙

1. 캐릭터의 원본이미지는 임의로 수정하여 사용 할 수 없습니다.
2. 캐릭터의 이미지를 좌/우 반전할 수 있습니다.
3. 이미지 하단에 디자인 소스명이 표기되어 있는 이미지에 한하여 사용이 가능합니다.
4. 캐릭터 크기 변경 시 아웃라인 비율이 달라지지 않도록 주의하여야 합니다.
5. 임의로 아웃라인을 삭제하거나 변형하여 디자인 할 수 없습니다.
6. 캐릭터의 신체 일부가 어색하게 잘리지 않도록 주의하여야 합니다.
7. 캐릭터의 색상은 용도에 따라 지정된 컬러코드에 맞추어 사용하여야 합니다.

[ 인쇄물 : CMYK / 디지털 매체물 : RGB, HEX ]

8. 지정된 가이드 외 캐릭터 이미지를 변경하고자 할 시 담당부서의 승인이 필요합니다.

( ※ 담당부서 : 본부 홍보실 홍보팀 )

I 캐릭터 개발 \_ 소개



## 통통한 볼살이 매력인 백호돌이!!

이름

**백호돌이** Baekhodori

스토리

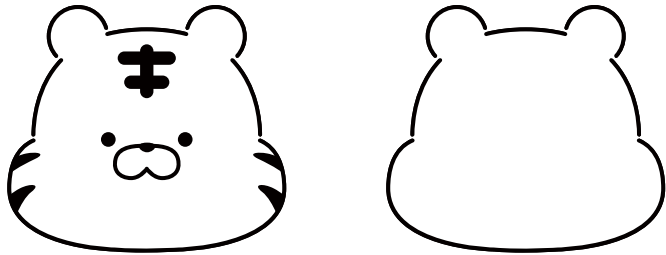
만 분의 1 확률로 태어난 백호돌이. 새하얀 털이 콤플렉스입니다.  
운동을 하면서 긍정적이고 불임성 있는 성격으로 자라났습니다.  
먹으면 먹을수록 볼살이 찌는 경향이 있습니다.

성격

호기심 많고 긍정적인 아기 호랑이입니다. 또한 활발하게  
뛰어다니기를 좋아하고 이곳 저곳 탐험하기를 즐깁니다.

I 캐릭터 개발 \_ 턴어라운드

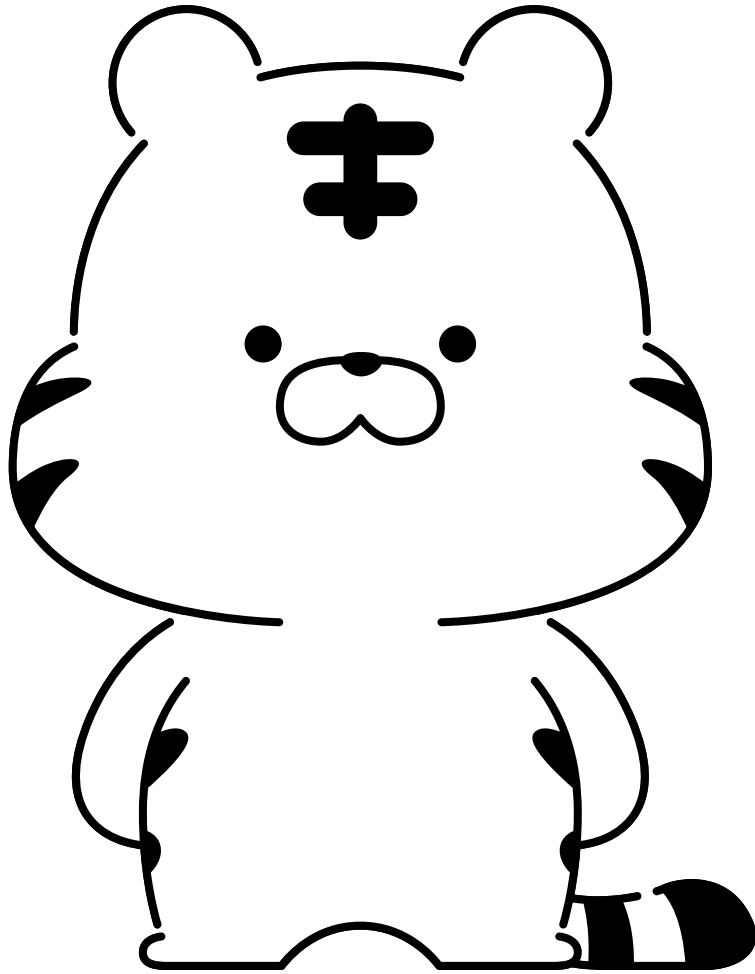
얼굴



턴어라운드



I 캐릭터 개발 \_ 색상 코드 ( RGB )



93 88 89 80  
0 0 0  
#000000



0 0 0  
255 255 255 255  
#ffffff

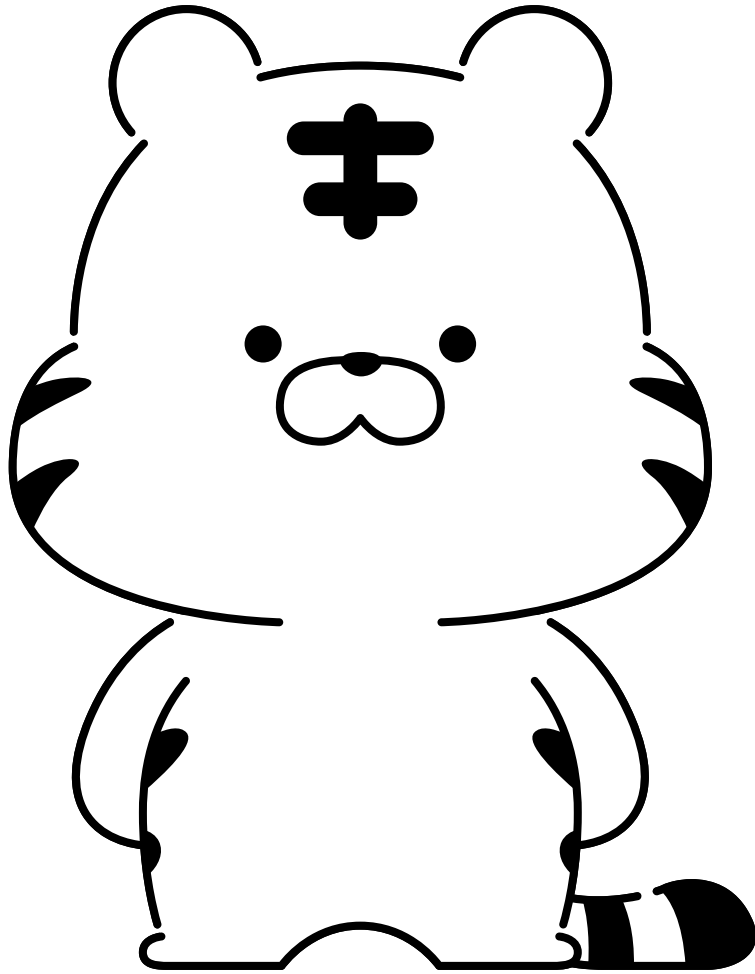


0 35 16 0  
255 194 195  
#ffc2c3

CMYK  
RGB  
HEX  
GRAY

\* 색상 코드 RGB값 기준으로 적용

I 캐릭터 개발 \_ 색상 코드 ( GRAY )



0 0 0 100  
0 0 0  
#000000



0 0 0 0  
255 255 255 255  
#ffffff



20 15 14 0  
212 212 212  
#d4d4d4

CMYK  
RGB  
HEX  
GRAY

\* 색상 코드 GRAY값 기준으로 적용

I 캐릭터 개발 \_ 응용컷



KSPPO\_IMG\_001



KSPPO\_IMG\_002



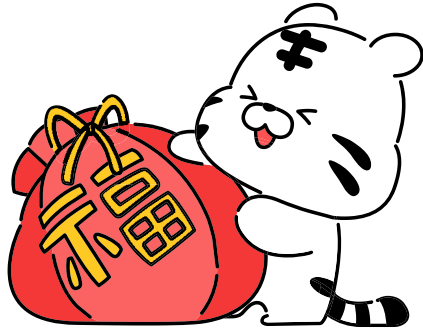
KSPPO\_IMG\_003



KSPPO\_IMG\_004



I 캐릭터 개발 \_ 이모티콘



KSPPO\_EMOT\_001



KSPPO\_EMOT\_002



KSPPO\_EMOT\_003



KSPPO\_EMOT\_004



KSPPO\_EMOT\_005



KSPPO\_EMOT\_006



KSPPO\_EMOT\_007



KSPPO\_EMOT\_008

I 캐릭터 개발 \_ 이모티콘



KSPPO\_EMOT\_009



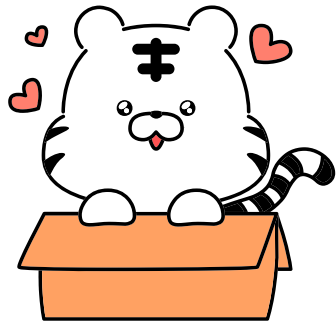
KSPPO\_EMOT\_010



KSPPO\_EMOT\_011



KSPPO\_EMOT\_012



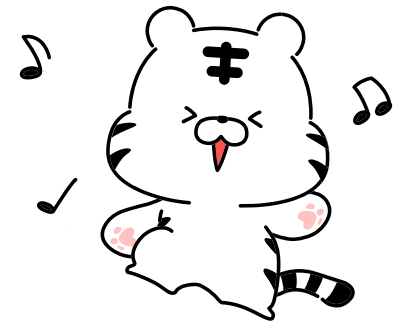
KSPPO\_EMOT\_013



KSPPO\_EMOT\_014



KSPPO\_EMOT\_015



KSPPO\_EMOT\_016