

나주 영산포 상권활성화사업

그래픽 표준 매뉴얼

BI & CHARACTER DESIGN GUIDE



중소벤처기업부



전라남도



CONTENTS

Basic System_BI

BS 01	프라이머리 아이덴티파이어	BS 12	MI 시그니취
BS 02	그리드 시스템	BS 13	슬로건 시그니취
BS 03	시그니취 색상	BS 14	전용 색상
BS 04	시그니취	BS 15	색상 활용
BS 05	응용 시그니취	BS 16	흑백 규정
BS 06	응용 시그니취	BS 17	프라이머리 컬러
BS 07	응용 시그니취	BS 18	프라이머리 컬러
BS 08	응용 시그니취	BS 19	사용금지규정
BS 09	응용 시그니취	BS 20	전용서체
BS 10	응용 시그니취	BS 21	엠블럼
BS 11	MI 시그니취	BS 22	그래픽/모티브패턴

Basic System_Character

BS 01	캐릭터 스토리	BS 12	시그니취
BS 02	캐릭터 컨셉	BS 13	엠블럼
BS 03	캐릭터 컨셉	BS 14	그래픽 패턴
BS 04	캐릭터 컨셉	BS 15	컬러 가이드
BS 05	캐릭터 컨셉	BS 16	이미지 가이드
BS 06	캐릭터 컨셉	BS 17	응용동작 - 인사, 최고
BS 07	캐릭터 기본형/그리드	BS 18	응용동작 - 악기
BS 08	캐릭터 턴어라운드	BS 19	응용동작 - 엄지척, 요리
BS 09	캐릭터 턴어라운드	BS 20	응용동작 - 공지, 감사, 행사
BS 10	캐릭터 턴어라운드	BS 21	응용동작 - 그외
BS 11	시그니취	GS 01	특화상품 개발 추가 응용동작

APPLICATION System

AS 01	명함	AS 23	쇼핑백 01
AS 02	명함	AS 24	쇼핑백 02
AS 03	명함	AS 25	패키지 (대)
AS 04	봉투	AS 26	패키지 (중)
AS 05	봉투	AS 27	패키지 (소)
AS 06	레터헤드	AS 28	크라프트패키지 (대)
AS 07	레터헤드	AS 29	크라프트패키지 (중)
AS 08	메모지	AS 30	크라프트패키지 (소)
AS 09	메모지	AS 31	배너
AS 10	L자파일	AS 32	현수막
AS 11	L자파일	AS 33	정기/약기
AS 12	볼펜 / USB	AS 34	현판
AS 13	스티커	AS 35	경계사인/유도사인
AS 14	마우스패드	AS 36	1톤 트럭
AS 15	마그네틱	AS 37	1톤 트럭
AS 16	머그컵/종이컵	AS 38	1톤 합차
AS 17	텀블러 / 마이보틀	AS 39	1톤 합차
AS 18	휴대용 물티슈	AS 40	승합차
AS 19	토틀백	AS 41	승합차
AS 20	서츠류	AS 42	승용차
AS 21	조끼류	AS 43	승용차
AS 22	앞치마 & 모자		

Basic System_ BI



BS 01

BASIC SYSTEM

프라이머리 아이덴티파이어

Primary Identifier

아이덴티티 로고타입의 크기와 조합, 컬러를 엄격하게 지켜서 사용하여야 하며, 시그니취 상, 하, 좌, 우의 Safety Area에는 아이덴티티 시그니취 (Signature)의 조형성을 훼손할 수 있는 기타의 그래픽적인 요소가 침범하여서는 안됩니다. 로고타입(Logotype)의 특성상 다른 이미지들의 간섭을 예방하기 위해 Safety Area를 지정하여 주어야 합니다. Safety Area의 기준은 로고의 폭을 기준으로 임의의 수치 '3X'로 하여 임의의 공간을 생성하여 줍니다.



BS 02

BASIC SYSTEM

그리드 시스템

Grid System

그리드 시스템(Grid System)은 브랜드를 대표하는 시각적 가치로서 어떤 경우라도 변형되어서는 안되며 인쇄물, 사인 시스템, 프로모션류 등 여러 매체에 사용되어 브랜드의 이미지 전달에 매우 중요한 역할을 합니다.

시그니춰(Signature) 활용 시 컴퓨터 파일 사용을 우선시하며, 컴퓨터 출력이 불가능한 경우에는 본 항에 제시된 공간 규정에 준하여 정확히 작도하여야 합니다. 사용 시 의문점이 있으면 반드시 브랜드 관리부서에 문의하여야 합니다.



최소규정

*사용 여부에 따라 최소 규정 보다 축소 가능함.



BS 03

BASIC SYSTEM

시그니춰 색상

Signature Color

시그니춰 색상(Signature Color)은 브랜드 아이덴티티를 대표하는 시각적 가치로서 제품과 상황에 따라 변형 가능하지만 제품, 인쇄물, 사인 시스템, 프로모션류 등 여러 매체에 사용되어 브랜드의 이미지 전달에 매우 중요한 역할을 하여 지정한 색상 중 매우 신중하게 색상을 선택하여 사용하도록 합니다. 시그니춰 색상(Signature Color)의 활용 시 컴퓨터 파일 사용을 우선시하며 사용 시 의문점이 있으면 반드시 브랜드 관리부서에 문의하여야 합니다.



C 100 M 80 Y 6 K 32

R 0 G 45 B 114

PANTONE 288 C



C 30 M 64 Y 86 K 61

R 95 G 64 B 40

PANTONE 2472C



C 7 M 45 Y 66 K 18

R 181 G 129 B 80

PANTONE 729 C



C 0 M 98 Y 91 K 30

R 171 G 35 B 40

PANTONE 7621C

BS 04

BASIC SYSTEM

시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

상하조합 A (국/영문)



상하조합 A (국문)



좌우조합 A (국/영문)



좌우조합 A (국문)



BS 05

BASIC SYSTEM

응용 시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

상하조합 B-01 (국/영문)



상하조합 B-01 (국문)



좌우조합 B-01 (국/영문)



좌우조합 B-01 (국문)



좌우조합 C-01 (한/국문)



좌우조합 C-01 (한/국문)



BS 06

BASIC SYSTEM

응용 시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

상하조합 B-02 (국/영문)



상하조합 B-02 (국문)



좌우조합 B-02 (국/영문)



좌우조합 B-02 (국문)



좌우조합 C-01 (한/국/영문)



좌우조합 C-01 (한/국문)



BS 07

BASIC SYSTEM

응용 시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

상하조합 C-01 (국/영문)



상하조합 C-01 (국문)



좌우조합 C-01 (국/영문)



좌우조합 C-01 (국문)



좌우조합 C-01 (한/국/영문)



좌우조합 C-01 (한/국문)



BS 08

BASIC SYSTEM

응용 시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

상하조합 C-02 (국/영문)



상하조합 C-02 (국문)



좌우조합 C-02 (국/영문)



좌우조합 C-02 (국문)



좌우조합 C-01 (한/국/영문)



좌우조합 C-02 (국문)



BS 09

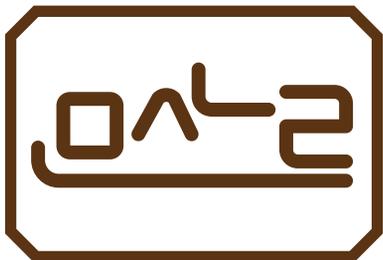
BASIC SYSTEM

응용 시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

응용심볼



BS 10

BASIC SYSTEM

응용 시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

상하조합 01 (국/영문)



상하조합 01 (국문)



상하조합 02 (국/영문)



상하조합 02 (국문)



좌우조합 (국/영문)



좌우조합 (국문)



BS 11

BASIC SYSTEM

MI 시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

MI 상하조합 (국문)



MI 가로조합 (국문)



엠블럼+MI 상하조합 (국문)



엠블럼+MI 가로조합 (국문)



엠블럼+MI 상하조합 (국문)



엠블럼+MI 가로조합 (국문)



엠블럼+MI 상하조합 (국문)



엠블럼+MI 가로조합 (국문)



BS 12

BASIC SYSTEM

MI 시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

엠블럼+MI 상하조합 (국문)



**영산포상권활성화
사업추진단**

엠블럼+MI 가로조합 (국문)



**영산포상권활성화
사업추진단**

엠블럼+MI 상하조합 (국문)



영산포자율상권조합

엠블럼+MI 가로조합 (국문)



영산포자율상권조합

엠블럼+MI 상하조합 (국문)



영산포상권활성화사업

엠블럼+MI 가로조합 (국문)



영산포상권활성화사업

BS 13

BASIC SYSTEM

슬로건 시그니취

Signature

심볼과 로고타입을 용도에 맞게 가장 합리적으로 조합한 것으로 나주 영산포 상권활성화사업의 공식 표시이며 이미지를 인식시키는 가장 직접적 수단입니다. 이를 체계적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 개발한 것이 시그니취 시스템 (Signature System)입니다. 광고물, 서식류, 판촉물 등 적용 매체에 따라 효율적으로 활용하여야 하며, 본 매뉴얼에 예시된 각 항목별 기준에 따라 사용 바랍니다. 따라서 규격 외 비례, 간격, 크기 등을 임의로 변경해서 사용하는 것을 절대 금하며 이를 위하여 철저한 관리가 이루어져야 합니다.

슬로건 상하조합 (국/영문)



슬로건 상하조합 (국문)



슬로건 좌우조합 (국/영문)



슬로건 좌우조합 (국문)



BS 14

BASIC SYSTEM

전용 색상

Color

전용색상은 나주 영산포 상권활성화사업의 이미지를 전달하는 가장 기본적인 요소 중의 하나입니다. 로고 및 심볼의 표시색으로부터 인쇄물, 사인물, 광고물 등 각종 매체에 폭넓게 사용되어 나주 영산포 상권활성화사업의 이미지 형성에 중요한 역할을 합니다. 전용 색상 중 주색 및 보조색은 4원색 사용을 원칙으로 하나 특별한 경우 단색 또는 2색으로 활용할 수 있습니다. 최상의 표준색을 얻기 위해서는 본 매뉴얼 전용 색상 편을 참조하여 사용하여야 합니다.

COLOR VARIATION (1색 단도)



BS 15

BASIC SYSTEM

색상 활용

Color Variation

시그니취(Signature)의 가장 이상적인 색상표현은 흰색 바탕에 지정된 색상으로 표현하는 것이나 상황에 따라 아래의 예시와 같이 사용할 수 있습니다. 또한 색상을 Full Color 표현을 최우선으로 사용해야 하나, 특수한 장식적 효과를 기대할 경우 금색, 은색 또는 금·은박으로 표현할 수 있으며, 단색 평면의 특수한 재질 사용 시에는 단색 표현에 있는 형태를 준수하여야 합니다. 본 항에 예시된 사항 외에 특별한 경우가 생길 경우, 반드시 브랜드 관리부서와 협의 후 사용하도록 합니다.

COLOR VARIATION (단색응용)

SILVER



BLACK



GOLD



BS 16

BASIC SYSTEM

흑백 규정

Color Variation

흑백 규정은 각 매체에 정확하고 통일된 색상 관리를 통해 일관성 있는 아이덴티티 이미지를 유지하기 위해 매우 중요합니다. 이상적인 배경과의 조화를 위해 K50% 이상 시에는 로고를 White로 사용하고, K50% 미만일 경우에는 심벌마크를 Black으로 사용합니다.



BS 17

BASIC SYSTEM

프라이머리 컬러

Primary Color

공식 프라이머리 컬러는 브랜드의 아이덴티티 이미지를 표현하는 중요한 요소입니다. 아이덴티티의 응용 항목 등의 적용시 최대한 아이덴티티 컬러를 공식 지정 컬러로 표현하여야 합니다. 특히 인쇄물 및 사인 등 적용 시 가이드라인의 아이덴티티 컬러를 참고하여 제작합니다. 배경 색상은 공식 지정 컬러가 브랜드의 아이덴티티 이미지를 표현하는데 중요한 요소이므로, 지정 컬러와 배경색 적용 시 세심한 주의가 필요합니다. 효과적인 표현을 위해 Gradient 표현이 가능하나 브랜드의 이미지가 명확 할 수 있도록 기준을 지켜 적용해야 합니다.

NAVY



BROWN



BEIGE



RED



BS 18

BASIC SYSTEM

프라이머리 컬러

Primary Color

공식 프라이머리 컬러는 브랜드의 아이덴티티 이미지를 표현하는 중요한 요소입니다. 아이덴티티의 응용 항목 등의 적용 시 최대한 아이덴티티 공식 지정 컬러로 표현하여야 합니다. 특히 인쇄물 및 사인 등 적용 시 가이드라인의 아이덴티티 컬러를 참고하여 제작합니다. 배경색상은 공식 지정 컬러가 브랜드의 아이덴티티 이미지를 표현하는데 중요한 요소이므로, 지정 컬러와 배경색 적용 시 세심한 주의가 필요합니다. 효과적인 표현을 위해 Gradient 표현이 가능하나 브랜드의 이미지가 명확 할 수 있도록 기준을 지켜 적용해야 합니다.

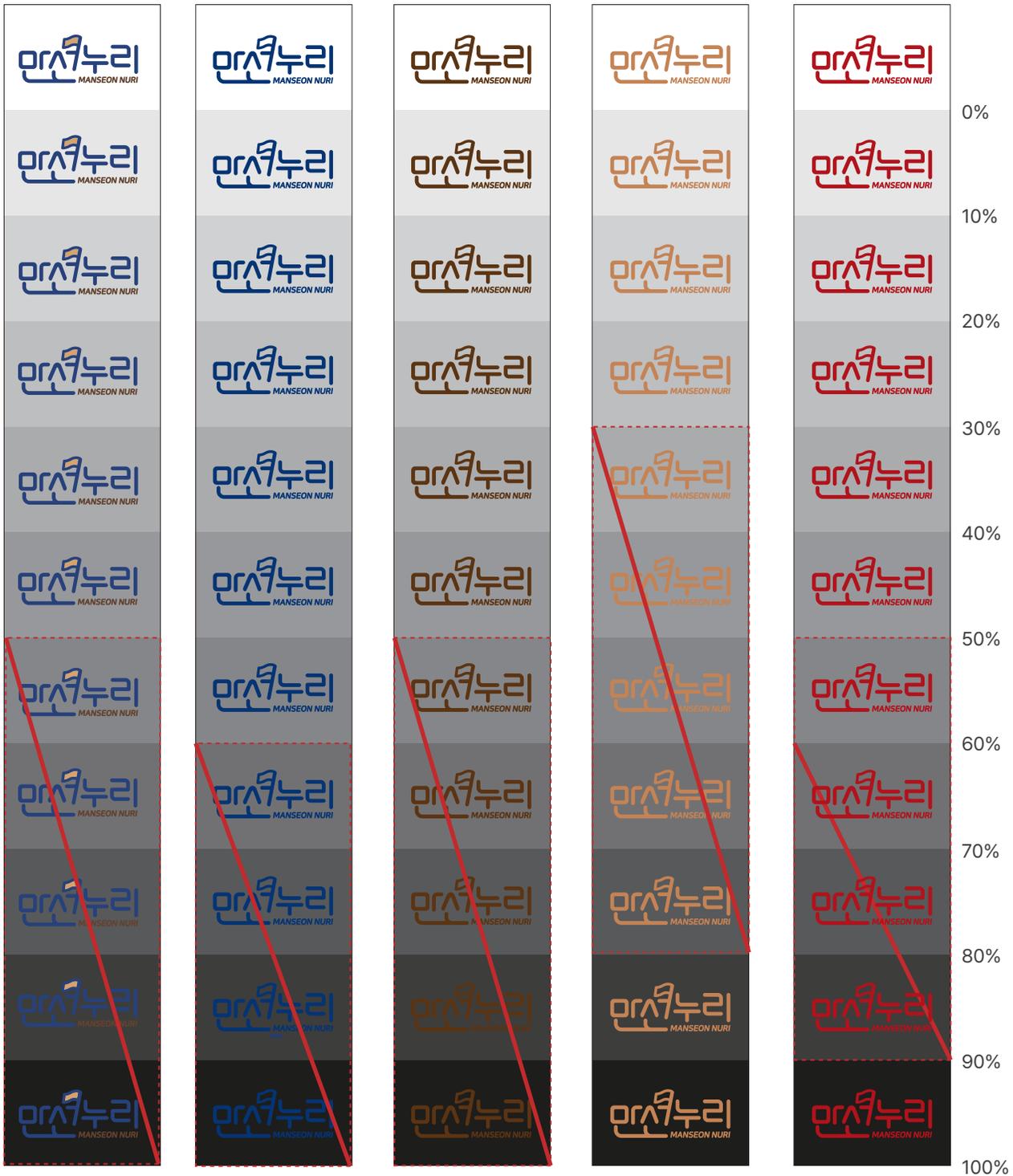
FULL COLOR

NAVY

BROWN

BEIGE

RED



BS 19

BASIC SYSTEM

사용금지규정

Incorrect Usage

사용 금지규정은 브랜드 아이덴티티를 사용 시 피해야 할 사용 예시입니다. 브랜드의 아이덴티티는 반드시 지정된 크기, 형태, 조합 방법, 컬러 등을 매뉴얼에 포함되어 있는 데이터의 기준대로 사용하여야 합니다. 사용 시 의문점이 있으면 반드시 브랜드 관리부서와 협의 후 사용하도록 합니다.



* 임의로 비례를 달리한 경우



* 임의로 배열을 변경한 경우



* 임의의 로고타입을 적용한 경우



* 유사한 색의 배경으로 구분이 어려운 경우



* 색상을 임의로 변경한 경우



* 복잡한 배경위에 적용한 경우

BS 20

BASIC SYSTEM

전용서체

Typography Letter Type

나주 영산포 상권활성화사업의 부분 사용된 전용서체는 KCC 간판체로 KCC에서 개발한 프리 폰트입니다. 본 서체는 저작권에 자유로운 서체로 나주 영산포 상권활성화사업의 각종 표시물, 사인물에 사용되며 공식적으로 표현하는 경우와 별도로 아래에 제시된 보조 서체 범위 내에서 유연하게 선택하여 사용할 수 있습니다. 근래에 서체의 저작권 문제가 예민한 바 본 매뉴얼에 수록된 프리 폰트의 사용을 권장합니다.

영산포

전용서체 KCC간판체

가나다라마바사아자차카타파하 0123456789 (~?!@#\$%^&*)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

전용서체 Pretendard

가나다라마바사아자차카타파하 0123456789 (~?!@#\$%^&*)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Light

가나다라마바사아자차카타파하 0123456789 (~?!@#\$%^&*)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Regular

가나다라마바사아자차카타파하 0123456789 (~?!@#\$%^&*)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Bold

가나다라마바사아자차카타파하 0123456789 (~?!@#\$%^&*)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ExtraBold

BS 21

BASIC SYSTEM

엠블럼

Emblem

엠블럼은 나주 영산포 상권활성화사업의 이미지를 전달하는 보조적인 요소 중의 하나입니다. 인쇄물, 사인물, 광고물 등 제한된 매체에 보조적으로 사용됩니다. 장식적 요소가 강하므로 이미지 손상 방지를 위해 사용시 규정과 원칙을 반드시 준수해야 합니다.



BS 22

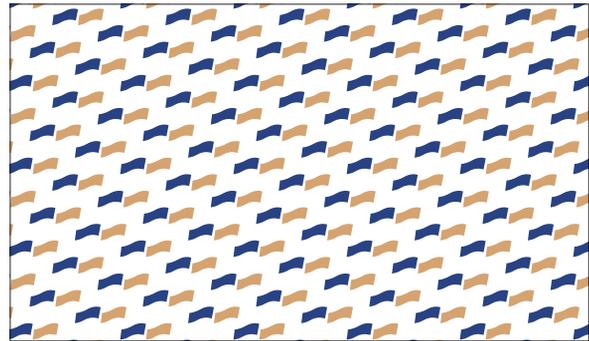
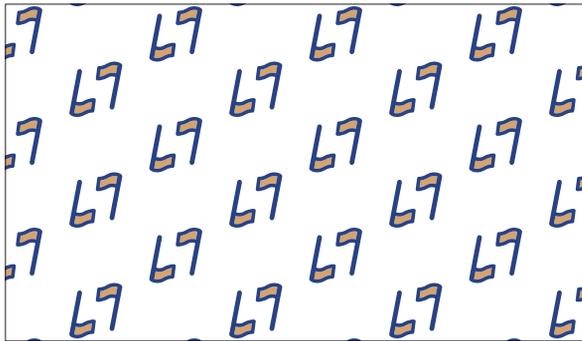
BASIC SYSTEM

그래픽 모티브 / 패턴

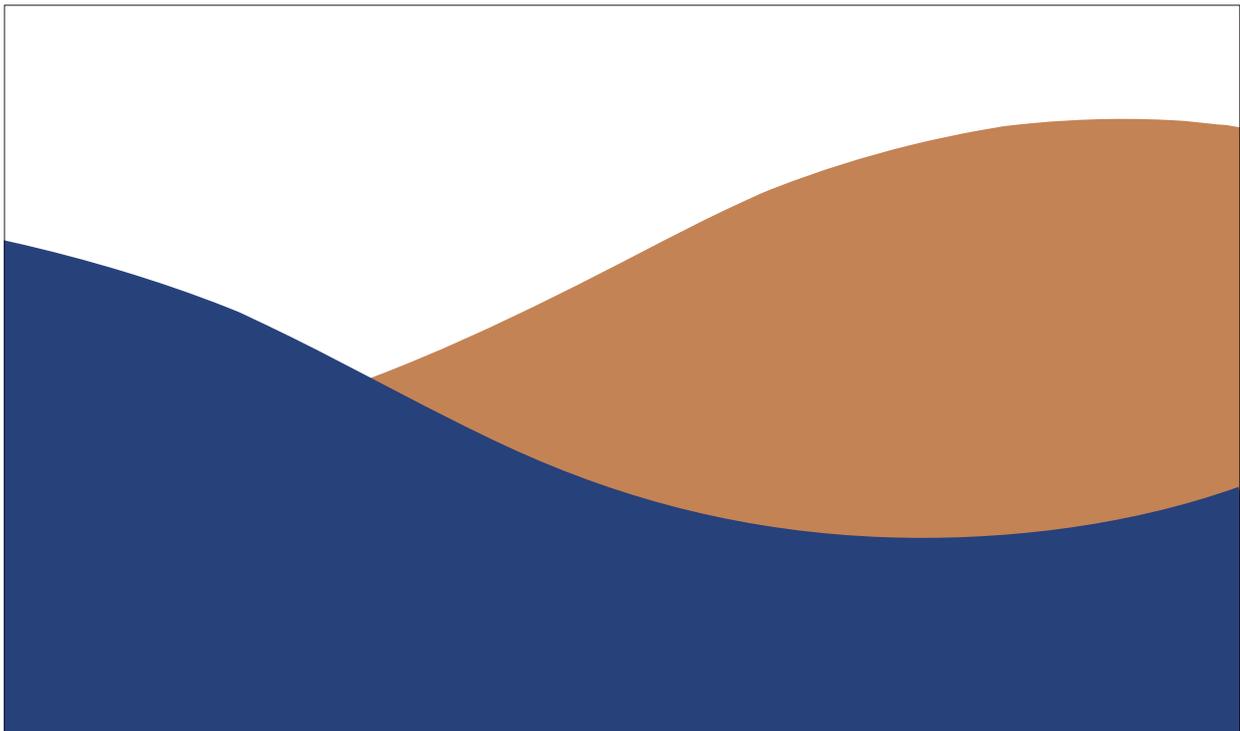
Graphic Motive / Pattern

그래픽 모티브는 나주 영산포 상권활성화사업의 이미지를 전달하는 보조적인 요소 중의 하나입니다. 인쇄물, 사인물, 광고물, 차량 디자인 등 각종 매체에 보조적으로 사용됩니다. 장식적 요소가 강한 모티브와 패턴은 제한된 매체에 사용되어야만 합니다.

STYLE 01



STYLE 02



Basic System_ Character



BS 01

CHARACTER DESIGN

캐릭터 스토리 - 영뚜

Character Story



밴드 DJ/무대연출

영뚜

“영산포밴드의 길을 밝히는 빛, 영뚜!”

영산포 강가에 잔잔한 물결이 흐르고, 음악이 시작될 시간이 되면 어디선가 은은한 빛을 깜빡이며 등장하는 존재가 있어요.

바로, 밴드의 흐름을 책임지는 등대 DJ, 영뚜입니다.

과거 배들의 길을 비추던 등대처럼 무대의 흐름과 분위기를 조율하는 밴드의 DJ이자 조용한 멘토예요.

평소에는 차분하고 조용하지만, 무대 위에서는 반짝이는 조명과 연출로 분위기를 단숨에 끌어올리는 반전 매력까지!

“지금이야, 분위기를 올릴 타이밍.”

BS 02

CHARACTER DESIGN

캐릭터 스토리 - 영롱이

Character Story

베이스기타 영롱이



“흐르는 강물의 멜로디, 영롱이”

잔잔히 흐르던 강물이 음악처럼 울려 퍼질 때,
부드러운 리듬과 함께 나타나는 존재가 있어요.

바로, 밴드의 중심을 단단히 잡아주는
베이스 연주자이자 프로듀서, 영롱이입니다.

영산강처럼 모든 흐름을 품어내는 포용력으로
팀을 안정적으로 이끌며,
위기 순간에는 강물처럼 힘 있는 리더십을 발휘하는 치유자예요.

부드럽지만 깊이 있는 울림으로
밴드의 사운드를 완성하는 든든한 존재입니다

BS 03

CHARACTER DESIGN

캐릭터 스토리 - 들이

Character Story



젬베(타악)/퍼포먼스

들이

“나주 평야를 울리는 힘찬 두드림, 들이!”

넓게 펼쳐진 나주 평야,
리듬처럼 울리는 발걸음 소리와 함께 등장하는 존재!

바로, 밴드의 흥을 책임지는
젬베 연주자이자 퍼포먼스 담당, 들이입니다.

자유롭고 에너지 넘치는 성격으로
무대 위를 뛰어다니며 분위기를 단숨에 끌어올리는
밴드의 대표 분위기 메이커예요.

힘찬 타악 리듬으로 관객의 심장을 두드리며,
공연을 더욱 뜨겁게 만드는 핵심 멤버입니다.

BS 04

CHARACTER DESIGN

캐릭터 컨셉 - 영뚜

Character Concept

영뚜는 국내 유일의 내륙 하천 등대인 영산포 등대에서 착안한 캐릭터입니다. 과거 등대가 배의 길을 비추고 수위를 확인하던 역할을, 공연의 흐름과 '흥'을 조절하는 DJ로 재해석했습니다.

등대가 길을 안내하듯, 방향을 제시하며 무대의 흐름을 조율하는 존재입니다. 원통형 등대 형태를 단순화하고, 화이트와 민트 컬러로 물과 빛의 이미지를 깔끔하게 표현했습니다.

또한 장소성과 역사성을 반영해 세계관에 깊이를 더한 상징 캐릭터입니다.

컬러



Character CMYK Color



C 0 M 0 Y 0 K 0
R 255 G 255 B 255



C 62 M 72 Y 69 K 23
R 103 G 73 B 68



C 0 M 35 Y 5 K 0
R 246 G 190 B 208



C 7 M 35 Y 72 K 0
R 236 G 180 B 83



C 62 M 0 Y 29 K 0
R 88 G 191 B 191

검정1도



Character CMYK Color



C 0 M 0 Y 0 K 0
R 255 G 255 B 255



C 0 M 0 Y 0 K 65
R 125 G 125 B 125



C 0 M 0 Y 0 K 17
R 226 G 226 B 227



C 0 M 0 Y 0 K 21
R 219 G 219 B 219



C 0 M 0 Y 0 K 22
R 217 G 217 B 218

BS 05

CHARACTER DESIGN

캐릭터 컨셉 - 영롱이

Character Concept

영롱이는 영산강에서 착안해, 지역의 삶을 지탱해 온 강의 역할을 밴드의 기초를 이루는 베이스 기타로 재해석한 캐릭터입니다. 음악의 기반을 잡고 부드럽게 흐르지만 중심을 단단히 잡는 역할을 하며, 팀의 균형과 안정감을 이끄는 존재입니다.

물방울 형태와 S자 곡선 디자인으로 강의 흐름을 표현하고, 맑은 하늘색과 투명한 질감으로 청량함과 치유의 이미지를 담았습니다.

컬러



Character CMYK Color



C 0 M 0 Y 0 K 0
R 255 G 255 B 255



C 62 M 72 Y 69 K 23
R 103 G 73 B 68



C 0 M 35 Y 5 K 0
R 246 G 190 B 208



C 7 M 35 Y 72 K 0
R 236 G 180 B 83



C 62 M 0 Y 29 K 0
R 88 G 191 B 191



C 22 M 2 Y 0 K 0
R 206 G 233 B 249



C 45 M 5 Y 0 K 0
R 145 G 205 B 241

검정1도



Character CMYK Color



C 0 M 0 Y 0 K 0
R 255 G 255 B 255



C 0 M 0 Y 0 K 65
R 125 G 125 B 125



C 0 M 0 Y 0 K 17
R 226 G 226 B 227



C 0 M 0 Y 0 K 21
R 219 G 219 B 219



C 0 M 0 Y 0 K 22
R 217 G 217 B 218



C 0 M 0 Y 0 K 11
R 237 G 237 B 238



C 0 M 5 Y 0 K 23
R 215 G 215 B 216

BS 06

CHARACTER DESIGN

캐릭터 컨셉 - 들이

Character Concept

들이는 나주들애찬 한우와 나주 평야에서 착안해, 들판을 달리는 한우의 힘찬 에너지를 켈베 타악 리듬으로 표현한 캐릭터입니다.

밴드의 리듬과 에너지를 이끌며 공연의 흥을 극대화하는 역할을 합니다.

황금빛 갈색과 크림색 배색으로 따뜻함을 표현하고, 둥글고 통통한 체형으로 건강하고 친근한 이미지를 강조했습니다.

또한 카우벨과 N자 앞머리로 리듬감과 지역 정체성을 함께 담았습니다.

컬러



CHARACTER CMYK COLOR



C 0 M 0 Y 0 K 0
R 255 G 255 B 255



C 62 M 72 Y 69 K 23
R 103 G 73 B 68



C 7 M 35 Y 72 K 0
R 236 G 180 B 83



C 18 M 58 Y 67 K 0
R 210 G 130 B 84



C 0 M 8 Y 16 K 0
R 254 G 240 B 219

검정1도



Character CMYK Color



C 0 M 0 Y 0 K 0
R 255 G 255 B 255



C 0 M 0 Y 0 K 65
R 125 G 125 B 125



C 0 M 0 Y 0 K 21
R 219 G 219 B 219



C 0 M 0 Y 0 K 37
R 187 G 188 B 188



C 0 M 0 Y 0 K 5
R 247 G 248 B 248

BS 07

CHARACTER DESIGN

캐릭터 기본형/그리드

Character basic type/Grid

캐릭터의 비례는 가이드의 비율대로 적용되어야 합니다. 모든 동작에서 가이드의 비율대로 적용되어야 하며, 임의로 변경할 수 없습니다.

기본형



GRID



최소사용규정

*각 캐릭터의 최소 크기 규정은 세로 기준으로
영두 23mm, 영롱 14.4mm, 들이 16mm입니다.
규정된 크기 이하 사용 시에는 반드시 담당부서와
협의해야 합니다.



BS 08

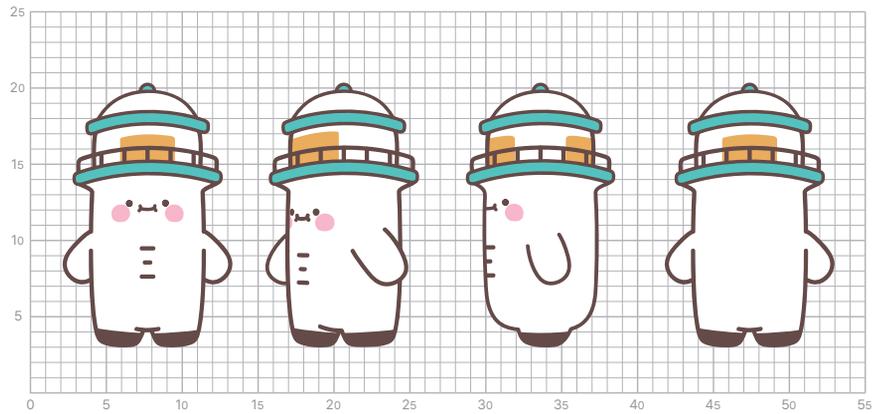
CHARACTER DESIGN

캐릭터 턴어라운드 - 영뚜

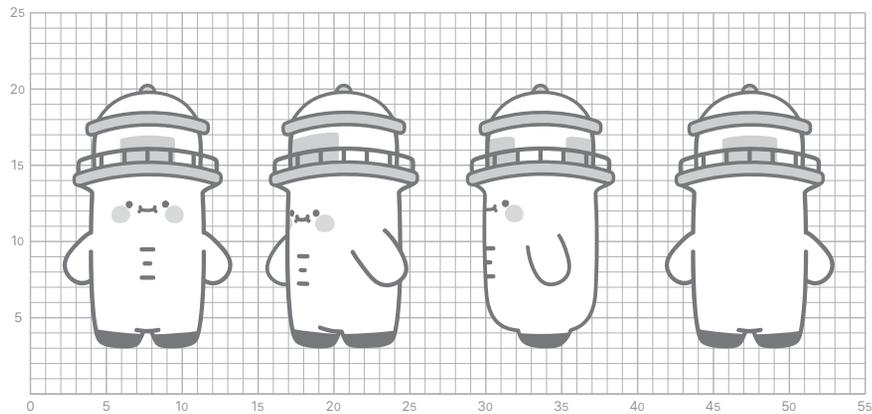
Character Turnaround

턴어라운드는 캐릭터의 앞면, 옆면, 후면을 보여주며 입체를 형성하는 중요 이미지 요소이며, 각종 입체 제작에 적용하여 캐릭터 디자인 아이덴티티를 유지하는 중요한 기능을 하기 때문에 활용함에 있어서 지켜져야 합니다.

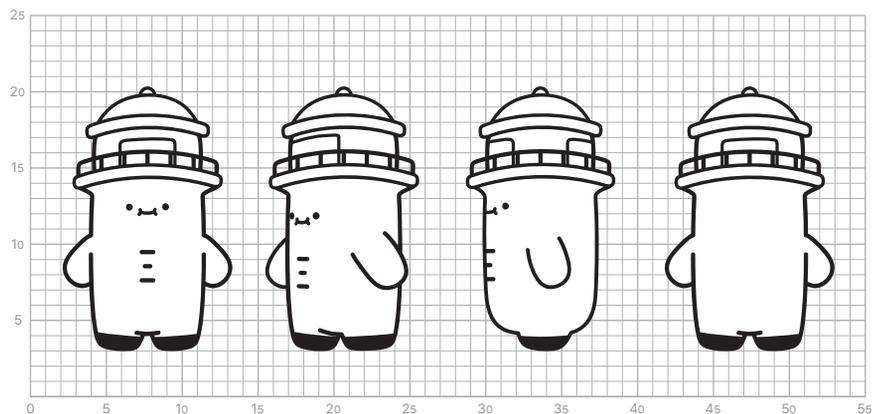
기본 컬러 적용 시



흑백음영 적용시(GRAYSCALE)



단도 적용시(BLACK)



BS 09

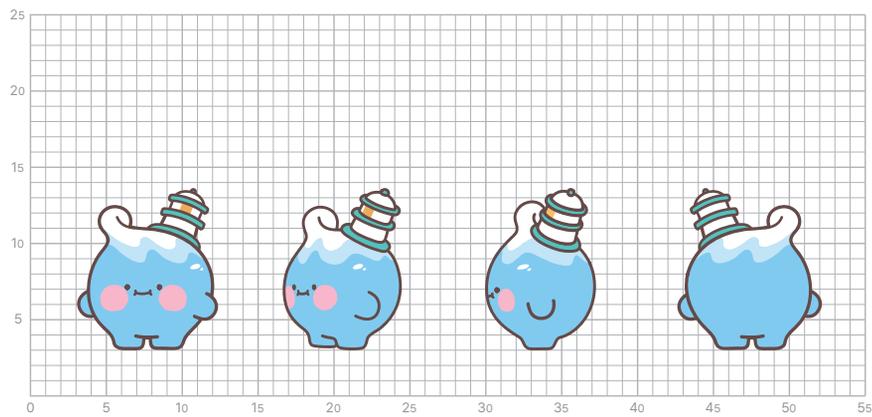
CHARACTER DESIGN

캐릭터 턴어라운드 - 영롱이

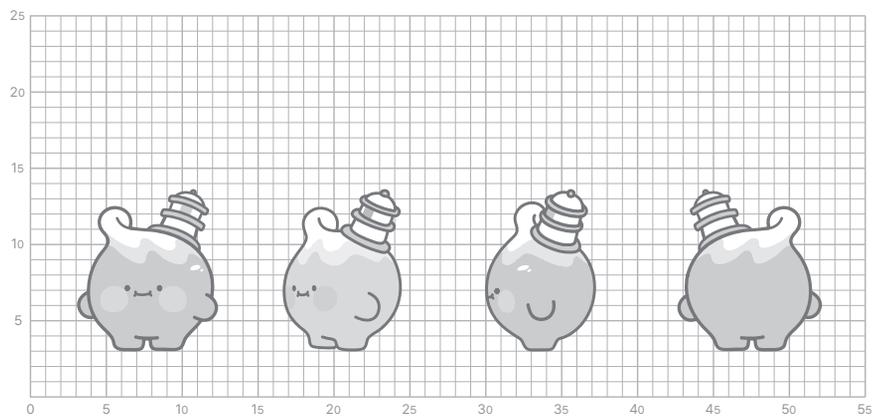
Character Turnaround

턴어라운드는 캐릭터의 앞면, 옆면, 후면을 보여주며 입체를 형성하는 중요 이미지 요소이며, 각종 입체 제작에 적용하여 캐릭터 디자인 아이덴티티를 유지하는 중요한 기능을 하기 때문에 활용함에 있어서 지켜져야 합니다.

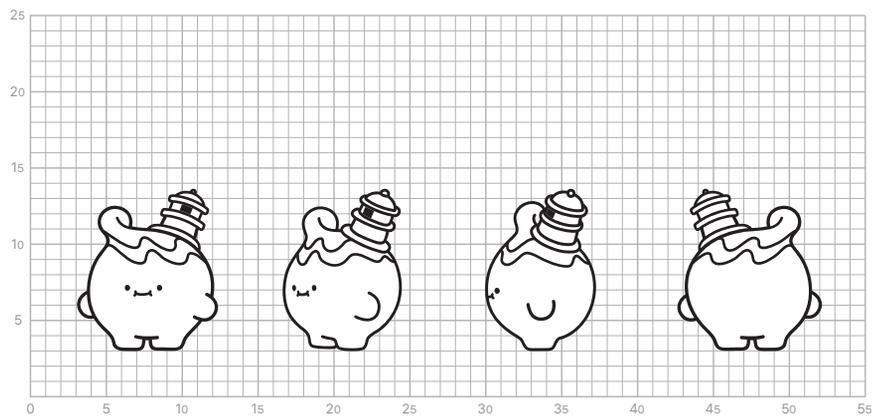
기본 컬러 적용 시



흑백음영 적용시(GRAYSCALE)



단도 적용시(BLACK)



BS 10

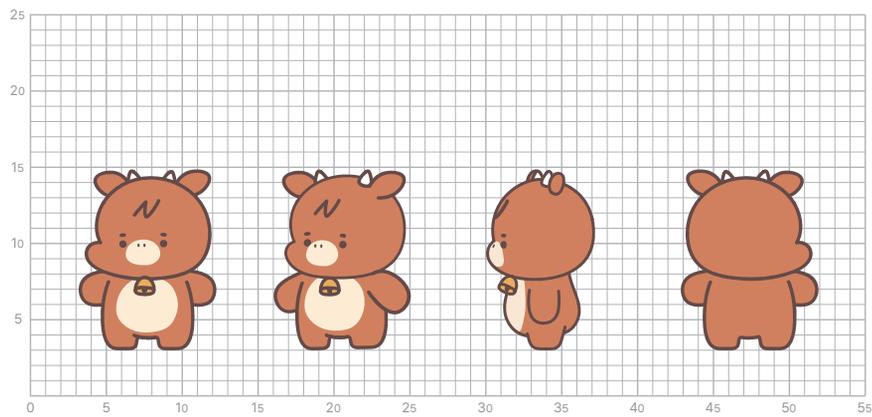
CHARACTER DESIGN

캐릭터 턴어라운드 - 들이

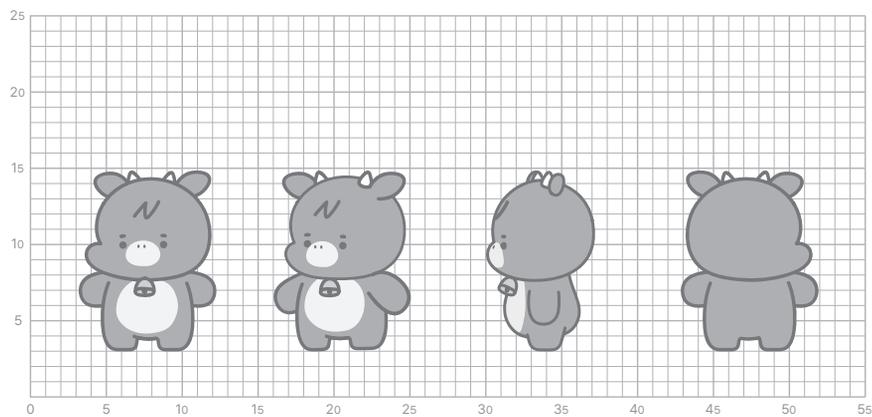
Character Turnaround

턴어라운드는 캐릭터의 앞면, 옆면, 후면을 보여주며 입체를 형성하는 중요 이미지 요소이며, 각종 입체 제작에 적용하여 캐릭터 디자인 아이덴티티를 유지하는 중요한 기능을 하기 때문에 활용함에 있어서 지켜져야 합니다.

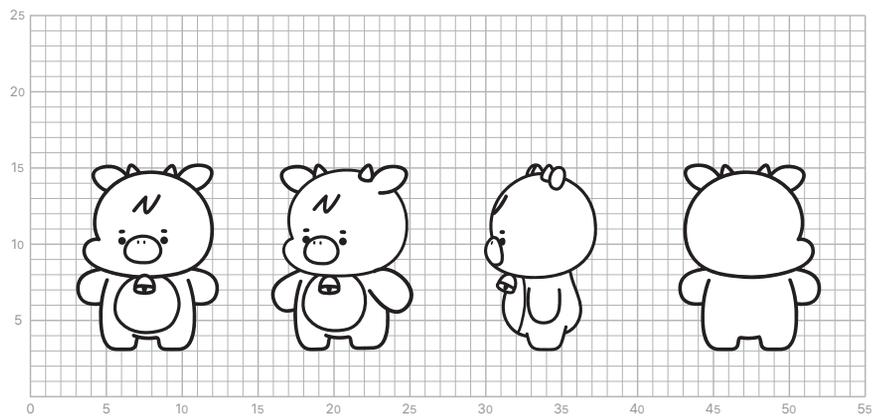
기본 컬러 적용 시



흑백음영 적용시(GRAYSCALE)



단도 적용시(BLACK)



BS 11

CHARACTER DESIGN

시그니취

Signature Guide

캐릭터 조합형



캐릭터 + 심볼 조합형



BS 12

CHARACTER DESIGN

시그니취

Signature Guide

캐릭터 조합형



캐릭터 슬로건 조합형



BS 13

CHARACTER DESIGN

엠블럼

Emblem



BS 14

CHARACTER DESIGN

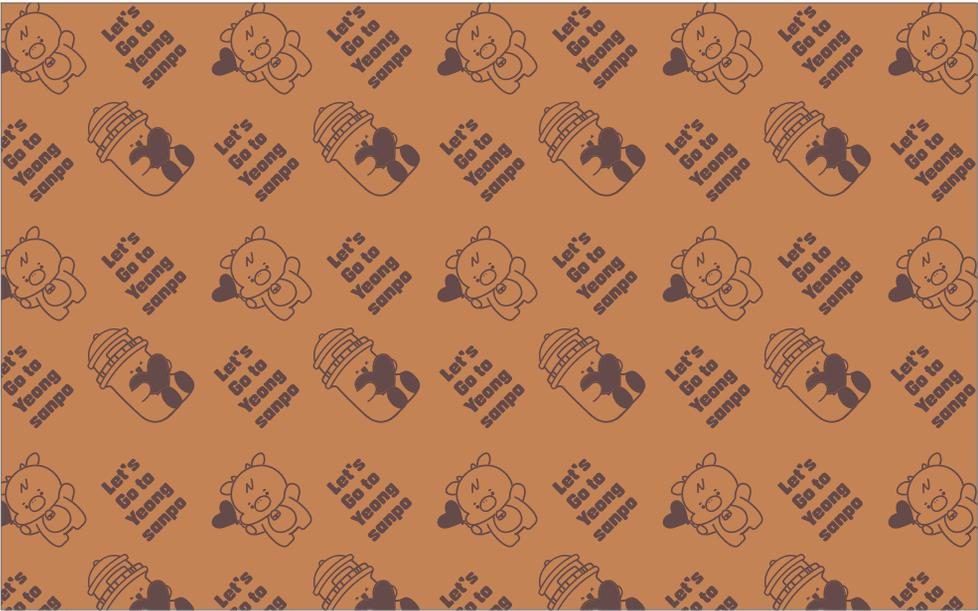
그래픽 패턴

Graphic Pattern

STYLE 01



STYLE 02



BS 15

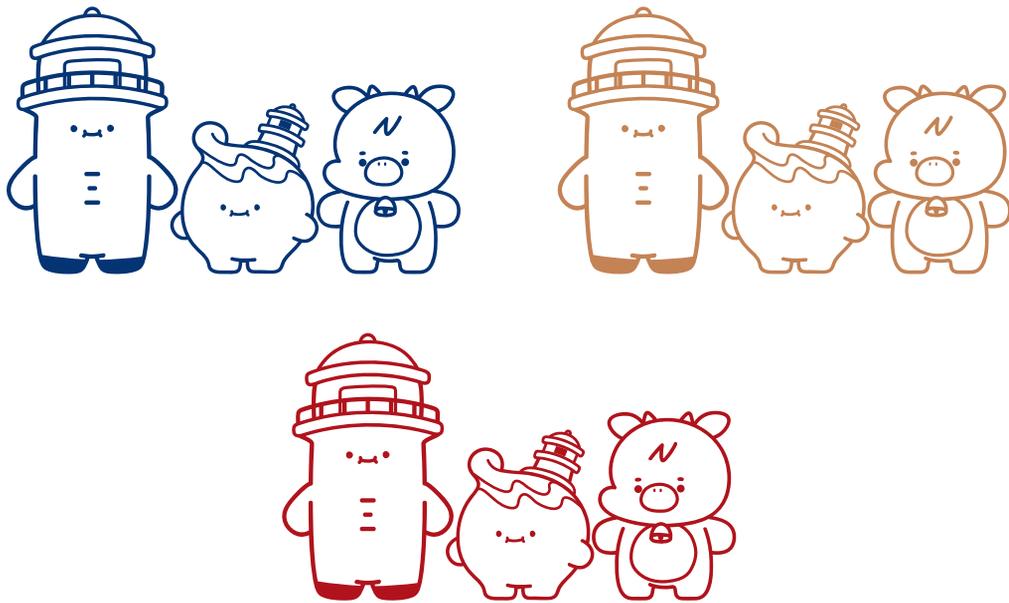
CHARACTER DESIGN

컬러 가이드

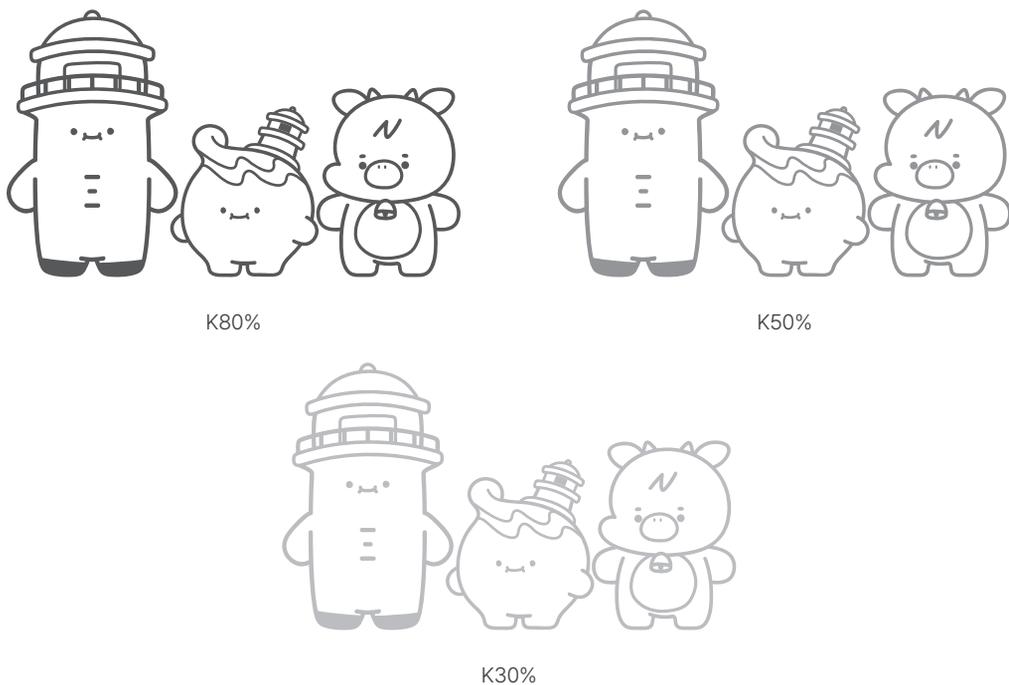
Color Guide

부득이하게 단도색상으로 표현하거나 적용하여야 하는 경우에는 본 항의 사용 규정에 준하여 상황에 맞도록 사용하여 이미지를 손상시키는 경우가 없어야 한다.

단도 컬러 적용 시



단도 흑백음영 적용 시 (GRAYSCALE)



BS 16

CHARACTER DESIGN

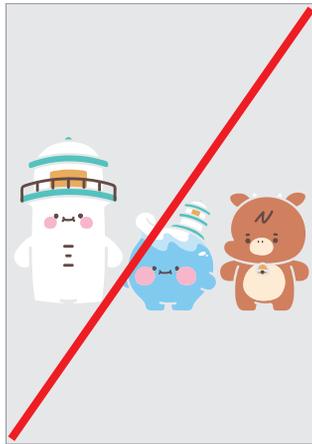
이미지 가이드

Image Guide

캐릭터의 색상, 형태, 비율은 그 캐릭터를 표현하는 가장 중요한 요소로 임의로 변경 및 변형하여 사용할 수 없습니다.

컬러 및 비율, 모티브의 변형은 캐릭터의 아이덴티티가 훼손되므로 절대 변형을 금지합니다. 단, 매뉴얼에 없는 포즈의 사용은 반드시 컨펌을 받고 진행하도록 하며 캐릭터 사용 시 아래사항을 확인하고 지켜야 합니다.

기본형태



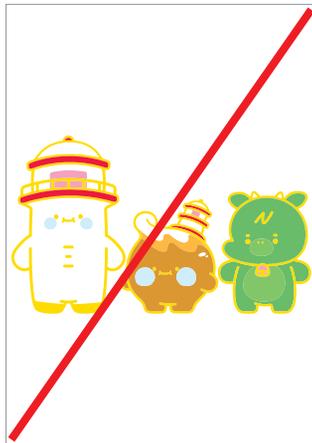
Line을 임의로 없애고 사용하는 경우



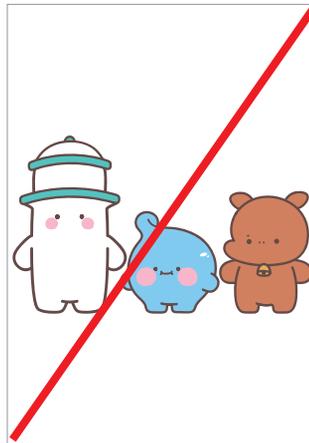
Line의 굵기를 임의로 변형한 경우



비율을 임의로 변형한 경우



색상을 임의로 변경한 경우



캐릭터 요소를 임의로 삭제하거나 변경한 경우



깨진 이미지를 사용하는 경우

BS 17

CHARACTER DESIGN

응용동작 - 기본, 인사

Application Action

기본



인사



BS 18

CHARACTER DESIGN

응용동작 - 악기

Application Action

악기



BS 19

CHARACTER DESIGN

응용동작 - 엄지척, 요리

Application Action

엄지척



요리



BS 20

CHARACTER DESIGN

응용동작 - 응원/축하, 하트

Application Action

응원/축하



하트



BS 21

CHARACTER DESIGN

응용동작 - 그외

Application Action

그외



GS 01

CHARACTER DESIGN

특화상품 개발 추가 응용동작

Application Action

*특화상품 제작을 위한 추가 제작 분량입니다.



APPLICATION System



AS 01

APPLICATION SYSTEM

명함

Primary Identifier

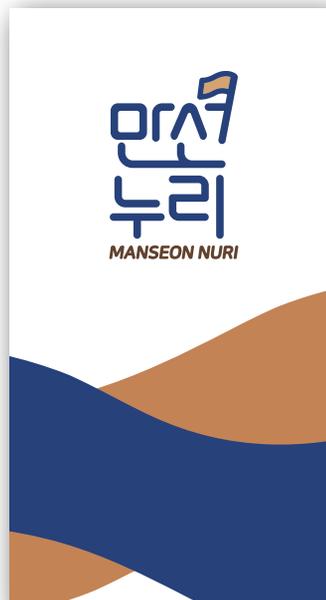
명함은 대외적으로 가장 먼저 사용하게 되는 커뮤니케이션 매체로서 상대방에게 나주 영산포 상권활성화사업의 첫 이미지를 형성시키는 매우 중요한 역할을 합니다. 한글 단면 인쇄를 원칙으로 하나 필요에 따라 후면에 특이사항을 표기합니다. 본 항에 제시된 규정에 따라 정확하게 제작, 사용하여 통일된 이미지를 명확히 전달할 수 있도록 합니다.

A Type

SIZE : 90 X 50 mm



B Type



AS 02

APPLICATION SYSTEM

명함

Primary Identifier

명함은 대외적으로 가장 먼저 사용하게 되는 커뮤니케이션 매체로서 상대방에게 나주 영산포 상권활성화사업의 첫 이미지를 형성시키는 매우 중요한 역할을 합니다. 한글 단면 인쇄를 원칙으로 하나 필요에 따라 후면에 특이사항을 표기합니다. 본 항에 제시된 규정에 따라 정확하게 제작, 사용하여 통일된 이미지를 명확히 전달할 수 있도록 합니다.

A Type

SIZE : 90 X 50 mm



B Type



AS 03

APPLICATION SYSTEM

명함

Primary Identifier

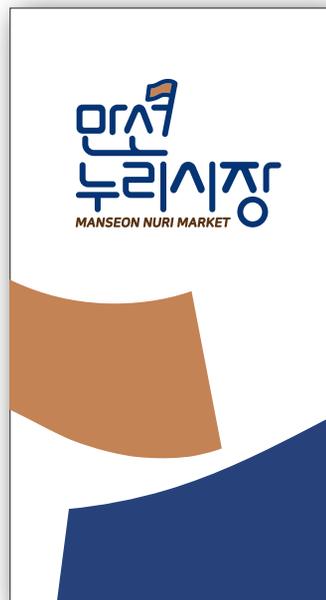
명함은 대외적으로 가장 먼저 사용하게 되는 커뮤니케이션 매체로서 상대방에게 나주 영산포 상권활성화사업의 첫 이미지를 형성시키는 매우 중요한 역할을 합니다. 한글 단면 인쇄를 원칙으로 하나 필요에 따라 후면에 특이사항을 표기합니다. 본 항에 제시된 규정에 따라 정확하게 제작, 사용하여 통일된 이미지를 명확히 전달할 수 있도록 합니다.

A Type

SIZE : 90 X 50 mm



B Type



AS 04

APPLICATION SYSTEM

봉투

Envelope

봉투는 우편물을 통해 나주 영산포 상권활성화사업의 모든 관계자들에게 직접 접촉하게 되는 커뮤니케이션 매체로서 나주 영산포 상권활성화사업의 이미지를 형성시키는 매우 중요한 역할을 합니다. 사이즈는 우정사업본부 규격에 준하여 대, 소봉투로 구분되며 규격, 재질, 표시 요소의 크기 등은 통일된 이미지 정립을 위해 반드시 준수해야 합니다.

소봉투 : 220 X 105 mm, 주소 : Pretendard, 재질 : 120g/m² 레자크지

대봉투 : 330 X 240 mm, 주소 : Pretendard, 재질 : 120g/m² 레자크지



AS 05

APPLICATION SYSTEM

봉투

Envelope

봉투는 우편물을 통해 나주 영산포 상권활성화사업의 모든 관계자들에게 직접 접촉하게 되는 커뮤니케이션 매체로서 나주 영산포 상권활성화사업의 이미지를 형성시키는 매우 중요한 역할을 합니다. 사이즈는 우정사업본부 규격에 준하여 대, 소봉투로 구분되며 규격, 재질, 표시 요소의 크기 등은 통일된 이미지 정립을 위해 반드시 준수해야 합니다.

소봉투 : 220 X 105 mm, 주소 : Pretendard, 재질 : 120g/m² 레자크지

대봉투 : 330 X 240 mm, 주소 : Pretendard, 재질 : 120g/m² 레자크지



AS 06

APPLICATION SYSTEM

레터헤드

Letterhead

레터헤드지는 우편물을 통해 나주 영산포 상권 활성화사업의 모든 관계자들에게 직접 접촉하 게되는 커뮤니케이션 매체로서 나주 영산포 상권활성화 사업의 이미지를 형성시키는 매우 중요한 역할을 합니다. 규격, 재질, 표시 요소의 크기 등은 통일된 이미지 정립을 위해 반드시 준수해야 합니다.

재질 : 백모조 85g / 사이즈 : 210 X 297mm



영산포 상권활성화
사업 추진단



우) 00000 전라남도 나주시 풍물시장2길 12-14
Tel 00-000-0000 Fax 000-000-0000 E-mail manseonnuri@naju.com

AS 07

APPLICATION SYSTEM

레터헤드

Letterhead

레터헤드지는 우편물을 통해 나주 영산포 상권 활성화사업의 모든 관계자들에게 직접 접촉하 게되는 커뮤니케이션 매체로서 나주 영산포 상권활성화 사업의 이미지를 형성시키는 매우 중요한 역할을 합니다. 규격, 재질, 표시 요소의 크기 등은 통일된 이미지 정립을 위해 반드시 준수해야 합니다.

재질 : 백모조 85g / 사이즈 : 210 X 297mm



AS 08

APPLICATION SYSTEM

메모지

Memo

메모지는 대외적으로 사용하게 되는 커뮤니케이션 매체이며, 본 항에 제시된 규정에 따라 정확하게 제작, 사용하여 통일된 이미지를 명확히 전달할 수 있도록 합니다.

규격 : 86 X 95mm / 80 X 80mm

재질 : 백모조지 80g

A Type



B Type



AS 09

APPLICATION SYSTEM

메모지

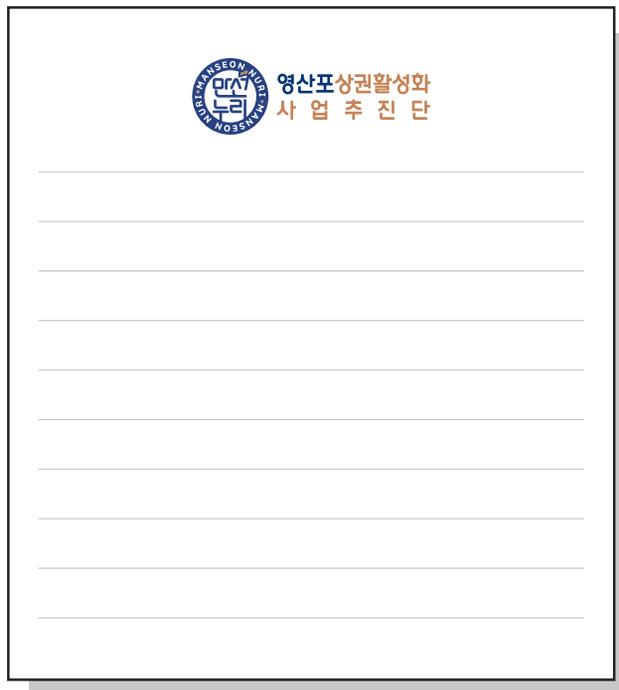
Memo

메모지는 대외적으로 사용하게 되는 커뮤니케이션 매체이며, 본 항에 제시된 규정에 따라 정확하게 제작, 사용하여 통일된 이미지를 명확히 전달할 수 있도록 합니다.

규격 : 86 X 95mm / 80 X 80mm

재질 : 백모조지 80g

A Type



B Type



AS 10

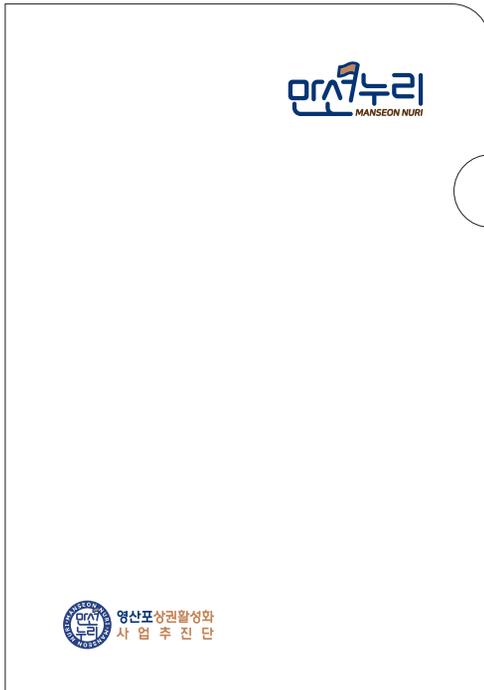
APPLICATION SYSTEM

L자 파일

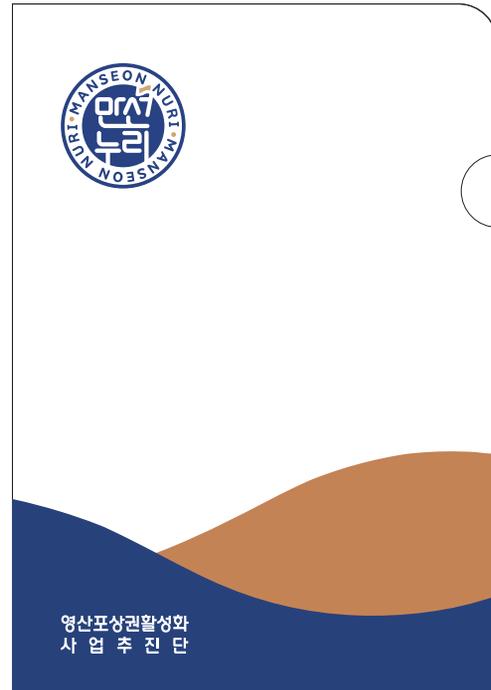
L FILE

L자 파일은 대외적으로 사용하게 되는 커뮤니케이션 매체이며, 본 항에 제시된 규정에 따라 정확하게 제작, 사용하여 통일된 이미지를 명확히 전달할 수 있도록 합니다.

A Type



B Type



AS 11

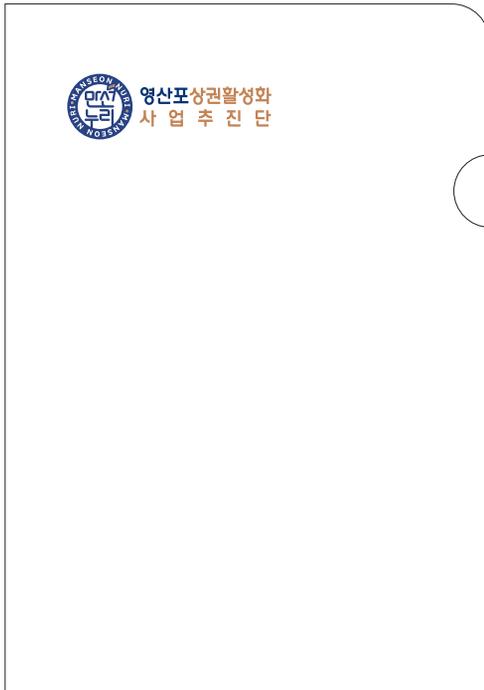
APPLICATION SYSTEM

L자 파일

L FILE

L자 파일은 대외적으로 사용하게 되는 커뮤니케이션 매체이며, 본 항에 제시된 규정에 따라 정확하게 제작, 사용하여 통일된 이미지를 명확히 전달할 수 있도록 합니다.

A Type



B Type



AS 12

APPLICATION SYSTEM

볼펜 / USB

Pen / USB

볼펜과 USB는 행사나 이벤트에서 사용하는 프로모션 상품으로서, 각종 행사 또는 방문객에게 홍보의 목적으로 사용합니다.

볼펜



USB



AS 13

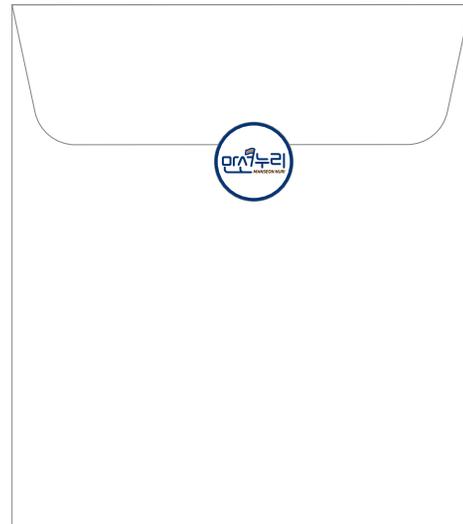
APPLICATION SYSTEM

스티커

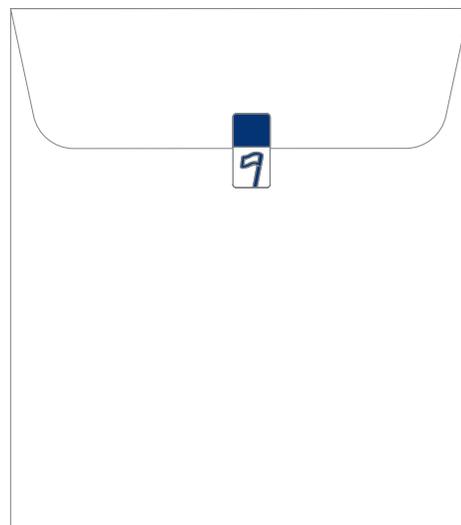
Sticker

스티커는 제품 포장에 부착하는 용도로, 다양한 형태로 변형 사용 가능하나 반드시 공간규정을 준수하여 사용하여야 합니다.

A Type



B Type



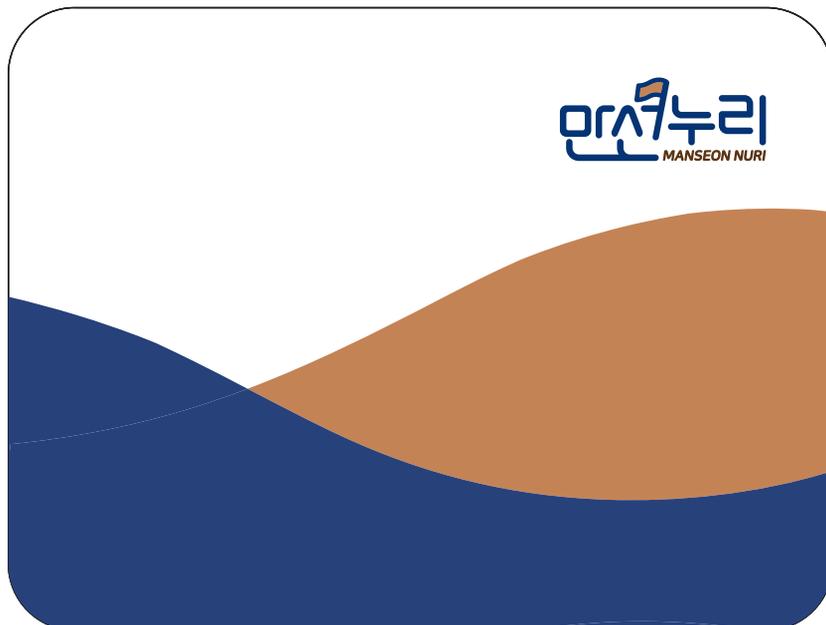
AS 14

APPLICATION SYSTEM

마우스패드

Mouse Pad

마우스패드는 브랜드의 이미지를 홍보하기 위한 수단 중의 하나로서, 각종 행사 또는 방문객에게 홍보의 목적으로 사용됩니다.



AS 15

APPLICATION SYSTEM

마그네틱

Magnetic

마그네틱은 대외적으로 소비자들에게 친근함을 알리기 위한 매체이므로 철저한 관리, 감독으로 브랜드 이미지를 유지할 수 있도록 주의해야 합니다. 사용 시 의문점이 있으면 반드시 브랜드 관리부서에 문의하여야 합니다.



SCALE: 100%

규격 : 지름 38MM

재질 : STEEL / PAPER / 후면 자석

인쇄 : 오프셋인쇄

AS 16

APPLICATION SYSTEM

머그컵 / 종이컵

Mug / Paper cup

컵류는 관계자들과 방문객의 접촉 및 사용 빈도가 가장 높은 요소입니다. 특히 종이컵은 편의성의 특징을 갖고 있으므로 고객에게 직간접적으로 브랜드 아이덴티티의 이미지를 형성시켜 줄 수 있는 중요한 아이템입니다.

머그컵



종이컵



AS 17

APPLICATION SYSTEM

텀블러 / 마이보틀

Tumbler / My Bottle

텀블러는 브랜드 아이덴티티의 이미지를 고객에게 시각적으로 전달하는 중요한 요소입니다.

대외적으로 통일된 이미지를 전달하고 홍보의 목적으로 사용됩니다.

텀블러



마이보틀



AS 18

APPLICATION SYSTEM

휴대용 물티슈

Portable Wet wipes

휴대용 물티슈는 브랜드 아이덴티티의 이미지를 고객에게 시각적으로 전달하는 중요한 요소입니다.

대외적으로 통일된 이미지를 전달하고 홍보의 목적으로 사용됩니다.



AS 19

APPLICATION SYSTEM

토틈백

Tote bag

토틈백은 움직이는 광고매체로서 고객에게 직간접적인 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 형성시키는 중요한 아이템입니다.
따라서 본 항에 제시된 규정대로 정확하게 제작하도록 합니다.

재 질 : 광목원단
인 쇄 : 실크인쇄



A Type



B Type



AS 20

APPLICATION SYSTEM

셔츠류

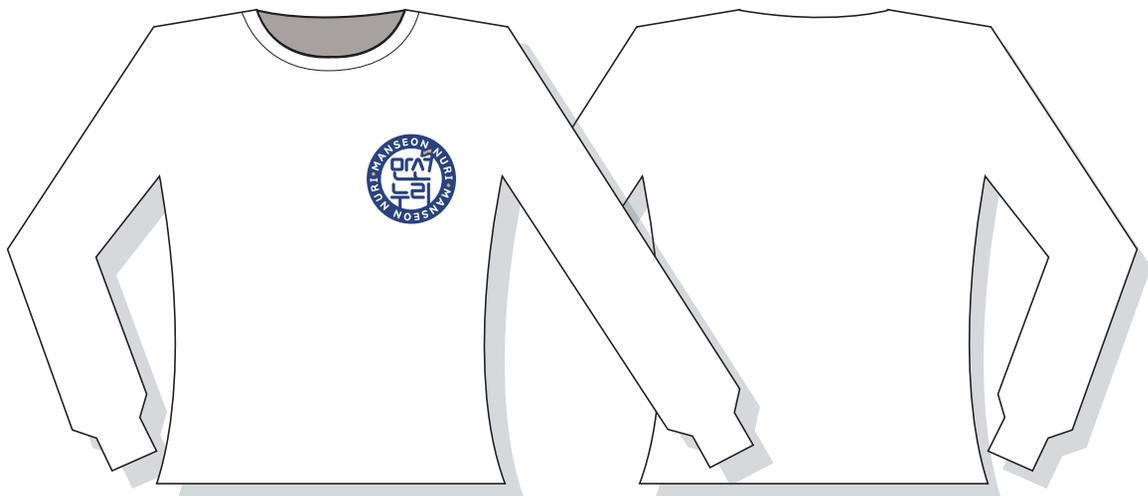
Uniforms

유니폼은 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 시각적으로 전달하는 매우 중요한 매체입니다. 대내적으로 능률 향상에 기여함은 물론 소속원에게 소속감, 자긍심을 길러주며 고객에게는 신뢰감을 심어 주는 매우 중요한 매체입니다. 제작 방법과 제작 여건 및 비용의 절감을 위해 심볼의 색상을 생략 또는 통합하여 사용할 수 있습니다.

UNIFORMS 1 | 나염1도



UNIFORMS 2 | 전사



AS 21

APPLICATION SYSTEM

조끼류

Uniforms

유니폼은 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 시각적으로 전달하는 매우 중요한 매체입니다. 대내적으로 능률 향상에 기여함은 물론 소속원에게 소속감, 자긍심을 길러주며 고객에게는 신뢰감을 심어 주는 매우 중요한 매체입니다. 제작 방법과 제작 여건 및 비용의 절감을 위해 심볼의 색상을 생략 또는 통합하여 사용할 수 있습니다.

UNIFORMS 1 | 나염1도



UNIFORMS 2 | 전사



AS 22

APPLICATION SYSTEM

앞치마 & 모자

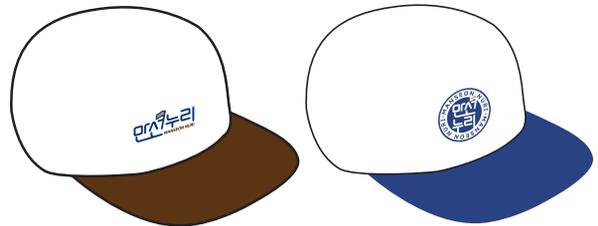
Uniforms

유니폼은 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 시각적으로 전달하는 매우 중요한 매체입니다. 대내적으로 능률 향상에 기여함은 물론 소속원에게 소속감, 자긍심을 길러주며 고객에게는 신뢰감을 심어 주는 매우 중요한 매체입니다. 제작 방법과 제작 여건 및 비용의 절감을 위해 심볼의 색상을 생략 또는 통합하여 사용할 수 있습니다.

APRON 1 | 나염(1도)



CAP | 컴퓨터 자수(1도)



APRON 2 | (2도/1도)



AS 23

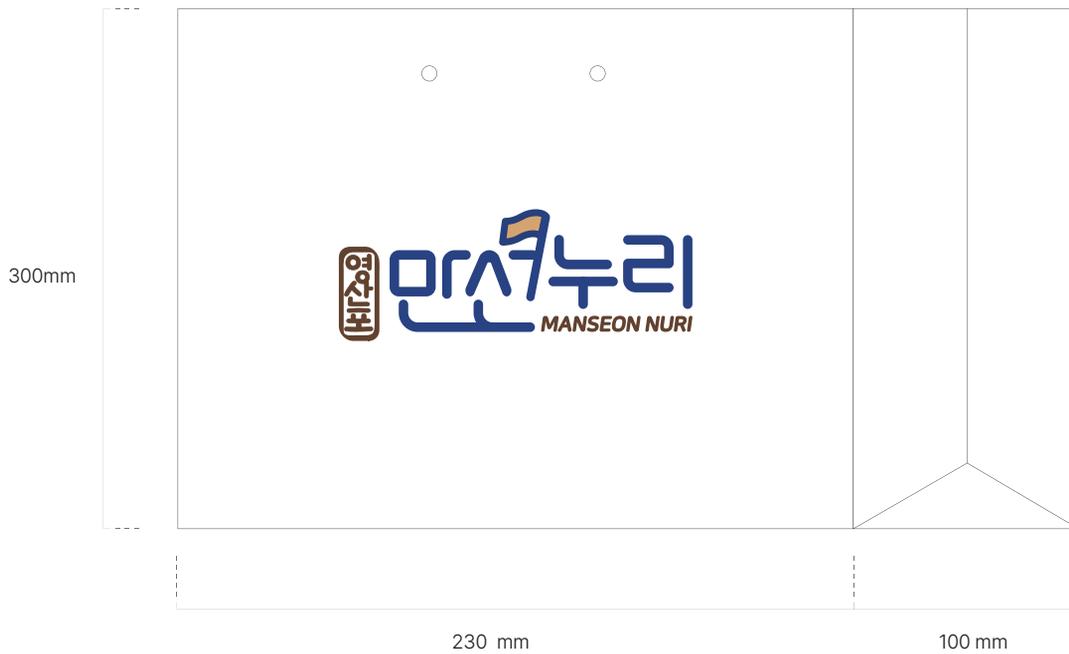
APPLICATION SYSTEM

쇼핑백류 01

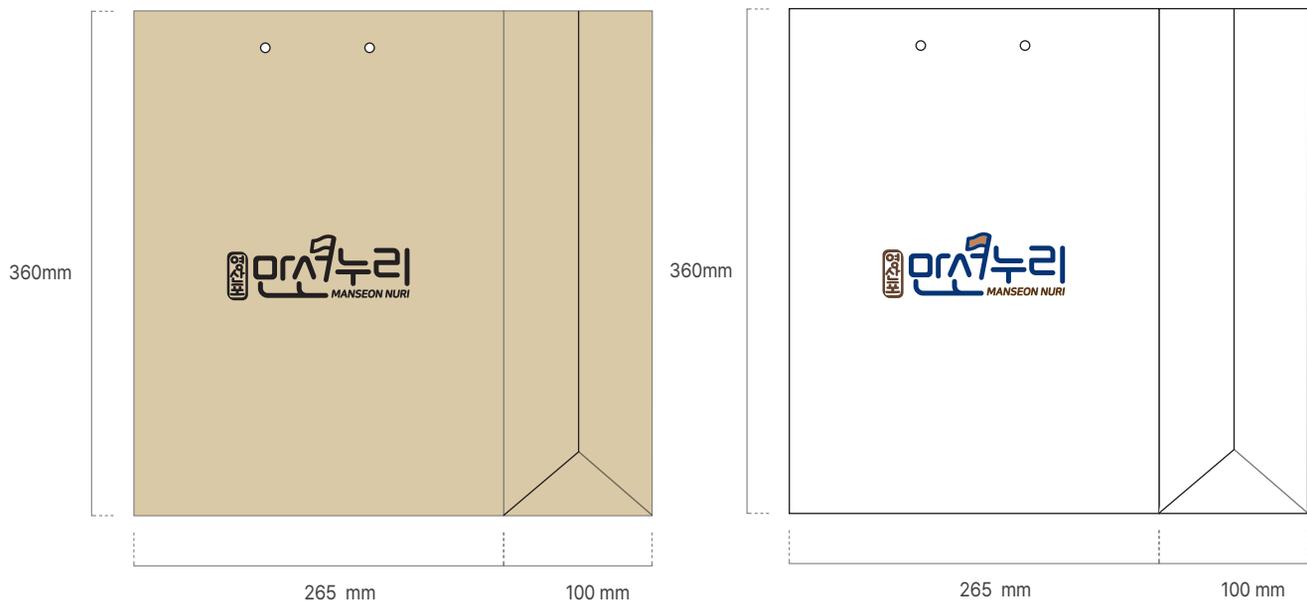
Shopping Bag

쇼핑백은 움직이는 광고매체로서 고객에게 직간접적인 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 형성시키는 중요한 아이템입니다. 시장의 상황에 따라 필요한 종류를 선택 사용하며, 본 항에 예시된 규정을 적용하여 정확히 제작합니다. 색상은 제시된 색상의 사용을 원칙으로 하나 필요에 따라 형태나 색상을 구분하여 사용할 수 있습니다. 제작은 기능적 측면만이 아니라 디자인상에서도 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 잘 느낄 수 있도록 재질과 인쇄 방법을 선택하여 제작 사용하도록 합니다.

일반종이 (4도인쇄)



재생지 (단도인쇄) / 일반종이 (4도인쇄)



AS 24

APPLICATION SYSTEM

쇼핑백류 02

Plastic Bag

쇼핑백은 움직이는 광고매체로서 고객에게 직간접적인 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미 지를 형성시키는 중요한 아이템입니다. 시장의 상황에 따라 필요한 종류를 선택 사용하며, 본 항에 예시된 규정을 적용하여 정확히 제작합니다. 색상은 제시된 색상의 사용을 원칙으로 하나 필요에 따라 형태나 색상을 구분하여 사용할 수 있습니다. 제작은 기능적 측면만이 아니라 디자인상에서도 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 잘 느낄 수 있도록 재질과 인쇄 방법을 선택하여 제작 사용하도록 합니다.

(단도인쇄) 소 17 X 25 cm / 중 25 X 35 cm / 대 30 X 40 cm



(단도인쇄) 소 25 X 35 X 12(옆) cm / 중 30 X 40X 18(옆) cm / 대 35 X 45X 20(옆) cm



AS 25

APPLICATION SYSTEM

패키지 (대)

Package (L)

패키지는 움직이는 광고매체로서 고객에게 직간접적인 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 형성시키는 중요한 아이템입니다.
따라서 본 항에 제시된 규정대로 정확하게 제작하도록 합니다.



410 X 310 X 280 mm



AS 26

APPLICATION SYSTEM

패키지 (중)

Package (M)

패키지는 움직이는 광고매체로서 고객에게 직간접적인 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 형성시키는 중요한 아이템입니다. 따라서 본 항에 제시된 규정대로 정확하게 제작하도록 합니다.



340 X 250 X 210 mm



AS 27

APPLICATION SYSTEM

패키지 (소)

Package (S)

패키지는 움직이는 광고매체로서 고객에게 직간접적인 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 형성시키는 중요한 아이템입니다. 따라서 본 항에 제시된 규정대로 정확하게 제작하도록 합니다.



270 X 180 X 150 mm



AS 28

APPLICATION SYSTEM

크라프트패키지 (대)

Package (L)

패키지는 움직이는 광고매체로서 고객에게 직간접적인 나주 영산포 상권 활성화사업의 이미지를 형성시키는 중요한 아이템입니다.
따라서 본 항에 제시된 규정대로 정확하게 제작하도록 합니다.



410 X 310 X 280 mm



AS 29

APPLICATION SYSTEM

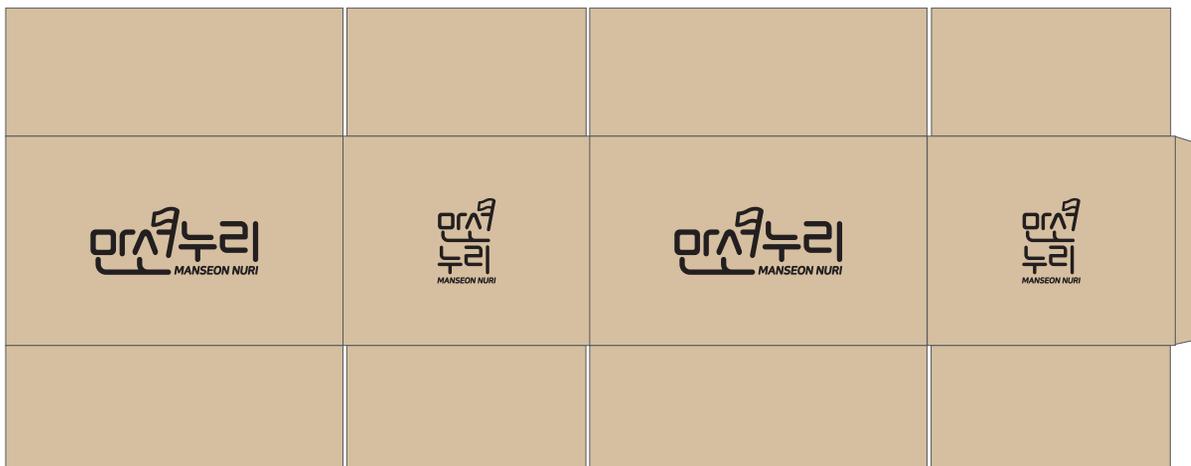
크라프트패키지 (중)

Package (M)

패키지는 움직이는 광고매체로서 고객에게 직간접적인 나주 영산포 상권
활성화사업의 이미지를 형성시키는 중요한 아이템입니다.
따라서 본 항에 제시된 규정대로 정확하게 제작하도록 합니다.



340 X 250 X 210 mm



AS 30

APPLICATION SYSTEM

크라프트패키지 (소)

Package (S)

패키지는 움직이는 광고매체로서 고객에게 직간접적인 나주 영산포 상권
활성화사업의 이미지를 형성시키는 중요한 아이템입니다.
따라서 본 항에 제시된 규정대로 정확하게 제작하도록 합니다.



270 X 180 X 150 mm



AS 31

APPLICATION SYSTEM

배너

Banner

배너는 행사시 사용하는 표상입니다. 배너는 행사에 따라 다양하게 적용합니다. 배너는 공식적인 행사시 가로변 배너 거치대와 이동식 거치대에 사용됩니다. 제작시 제작 규정을 준수하여야 하며, 의문점이 있으면 반드시 브랜드 관리부서에 문의하여야 합니다.



재질 : 현수막 or PET



AS 32

APPLICATION SYSTEM

현수막

Placard

현수막은 브랜드 아이덴티티의 이미지를 대외적으로 전달하는 사인류로, 소비자에게 광고하게 될 옥외 광고는 기능성, 상징성, 쾌적성을 고려하여 디자인 되었습니다.



A Type



B Type



AS 33

APPLICATION SYSTEM

정기 / 약기

Flag

용도에 따라 정기와 약기로 구분합니다. 공식적인 의전행사 등에 사용되는 정기는 높은 품격을 유지하도록 우단이나 이와 유사한 고급스런 재질에 자수로서 마크 및 로고를 수놓아 고급스럽게 제작되어야 하며 관리 또한 소중히 해야 합니다.

약기는 계양대에 계양하거나 간단한 행사 등에 사용되는 것으로 흰색 천 위에 나염으로 제작하며 규격 및 표시 요소의 크기, 비례 등을 정확히 준수하여야 합니다.



정기
규격 : 1350 X 900 mm
재질 : 우단에 금사자수, 금수술



근조기
규격 : 800 X 1100 mm
재질 : 우단에 금사자수, 금수술



약기
규격 : 1350 X 900 mm
재질 : T/C에 나염

AS 34

APPLICATION SYSTEM

현판

Signage

현판은 건물의 입구 전면 좌측이나 우측에 부착되는 간판류입니다. 모든 사인의 디자인은 설치의 편의를 위한 기본 제시이며 크기, 재질 등은 시공 장소에 따라, 현장의 상황에 맞춰 수정되어야 합니다.

최소 Size는 40cm이며, 기타 표시 사항 등은 보기와 같이 별도 제작하여야 하며, 이때의 사양은 현판과 동일하나 표시 요소는 지정 색 바탕에 실크스크린 또는 접착 시트로 제작합니다.

제작 :

Thk 1.2M 스테인레스 또는 갈바Plate V-cut 절곡 가공 후 지정색 도료를 반광 도장.

압축고무(EVC) or 열쇠고리를 사용 벽면 고정마감.



AS 35

APPLICATION SYSTEM

경계사인 / 유도사인

Induction Sign

입구 유도사인은 도로의 주변에 설치하여 위치를 유도하는 사인입니다. 방문객을 위한 것으로 영월아침시장의 위치를 쉽게 찾을 수 있도록 안내, 유도하는 표시물로 진입로 등에 설치하는 구조물 사인입니다. 모든 사인의 디자인은 설치의 편의를 위한 기본 제시이며, 크기, 재질 등은 시공 장소에 따라, 현장의 상황에 맞춰 수정되어야 합니다.

제작 :

Thk 1.2mm 갈바판을 절곡 가공 후 지정칼라로 소부 도장.

로고는 반사처리된 커팅슈트로 마감.



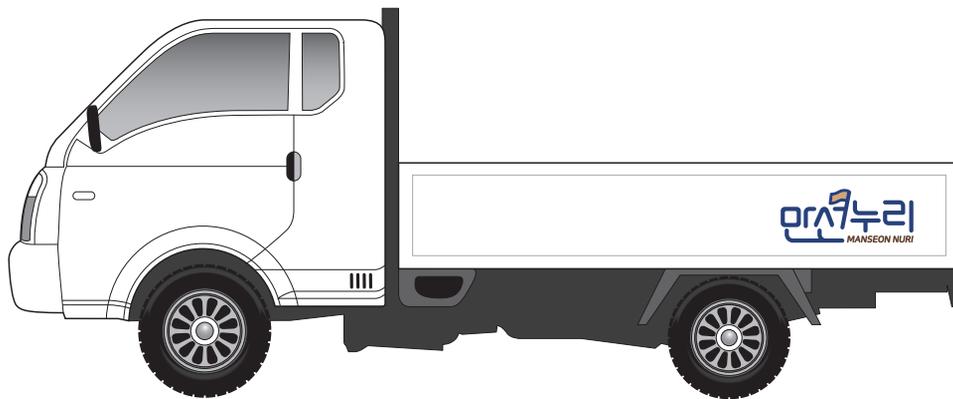
AS 36

APPLICATION SYSTEM

1톤 트럭

Vehicle

차량은 이동성을 갖고 있으므로 일반 대중과의 친밀감을 유도할 뿐만 아니라 브랜드 아이덴티티의 이미지 형성에도 중요한 매체입니다. 차량은 같은 종류라 할지라도 회사 및 연도에 따라 부분적으로 규격 및 비례를 달리하므로 제시된 도면을 면밀히 파악 후, 표시 요소의 위치를 상, 하, 좌, 우로 조정할 수 있으나 시그니취 형태는 조정은 할 수 없습니다.



Side View_Left



Front View



Back View

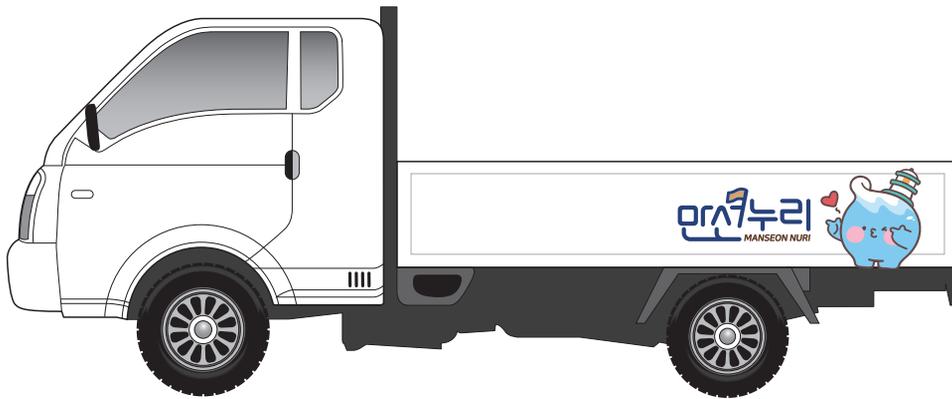
AS 37

APPLICATION SYSTEM

1톤 트럭

Vehicle

차량은 이동성을 갖고 있으므로 일반 대중과의 친밀감을 유도할 뿐만 아니라 브랜드 아이덴티티의 이미지 형성에도 중요한 매체입니다. 차량은 같은 종류라 할지라도 회사 및 연도에 따라 부분적으로 규격 및 비례를 달리하므로 제시된 도면을 면밀히 파악 후, 표시 요소의 위치를 상, 하, 좌, 우로 조정할 수 있으나 시그니취 형태는 조정은 할 수 없습니다.



Side View_Left



Front View



Back View

AS 38

APPLICATION SYSTEM

1톤 탑차

Vehicle

차량은 이동성을 갖고 있으므로 일반 대중과의 친밀감을 유도할 뿐만 아니라 브랜드 아이덴티티의 이미지 형성에도 중요한 매체입니다. 차량은 같은 종류라 할지라도 회사 및 연도에 따라 부분적으로 규격 및 비례를 달리하므로 제시된 도면을 면밀히 파악 후, 표시 요소의 위치를 상, 하, 좌, 우로 조정할 수 있으나 시그니취 형태는 조정은 할 수 없습니다.



Side View_Left



Front View



Back View

AS 39

APPLICATION SYSTEM

1톤 탑차

Vehicle

차량은 이동성을 갖고 있으므로 일반 대중과의 친밀감을 유도할 뿐만 아니라 브랜드 아이덴티티의 이미지 형성에도 중요한 매체입니다. 차량은 같은 종류라 할지라도 회사 및 연도에 따라 부분적으로 규격 및 비례를 달리하므로 제시된 도면을 면밀히 파악 후, 표시 요소의 위치를 상, 하, 좌, 우로 조정할 수 있으나 시그니취 형태는 조정은 할 수 없습니다.



Side View_Left



Front View



Back View

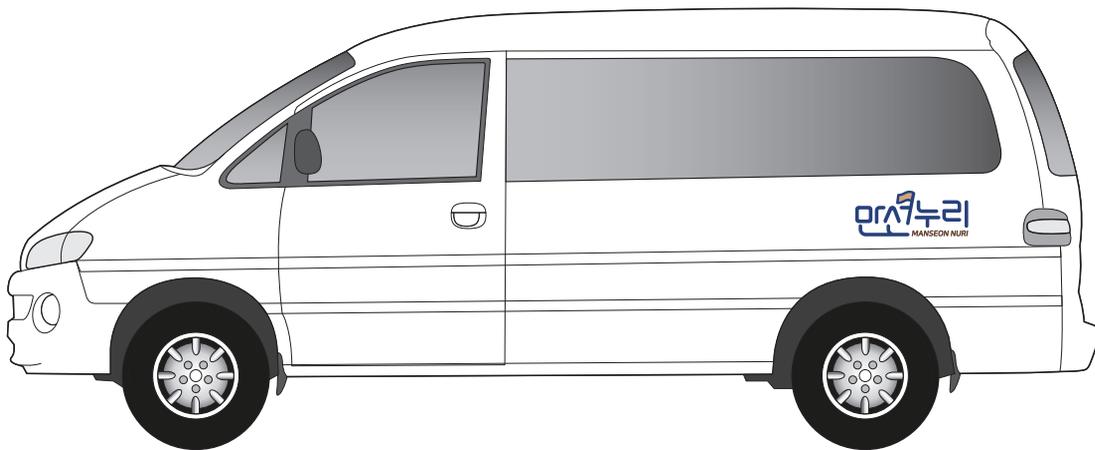
AS 40

APPLICATION SYSTEM

승합차

Vehicle

차량은 이동성을 갖고 있으므로 일반 대중과의 친밀감을 유도할 뿐만 아니라 브랜드 아이덴티티의 이미지 형성에도 중요한 매체입니다. 차량은 같은 종류라 할지라도 회사 및 연도에 따라 부분적으로 규격 및 비례를 달리하므로 제시된 도면을 면밀히 파악 후, 표시 요소의 위치를 상, 하, 좌, 우로 조정할 수 있으나 시그니취 형태는 조정은 할 수 없습니다.



Side View_Left



Front View



Back View

AS 41

APPLICATION SYSTEM

승합차

Vehicle

차량은 이동성을 갖고 있으므로 일반 대중과의 친밀감을 유도할 뿐만 아니라 브랜드 아이덴티티의 이미지 형성에도 중요한 매체입니다. 차량은 같은 종류라 할지라도 회사 및 연도에 따라 부분적으로 규격 및 비례를 달리하므로 제시된 도면을 면밀히 파악 후, 표시 요소의 위치를 상, 하, 좌, 우로 조정할 수 있으나 시그니취 형태는 조정은 할 수 없습니다.



Side View_Left



Front View



Back View

AS 42

APPLICATION SYSTEM

승용차

Vehicle

차량은 이동성을 갖고 있으므로 일반 대중과의 친밀감을 유도할 뿐만 아니라 브랜드 아이덴티티의 이미지 형성에도 중요한 매체입니다. 차량은 같은 종류라 할지라도 회사 및 연도에 따라 부분적으로 규격 및 비례를 달리하므로 제시된 도면을 면밀히 파악 후, 표시 요소의 위치를 상, 하, 좌, 우로 조정할 수 있으나 시그니취 형태는 조정은 할 수 없습니다.



Side View_Left



Front View



Back View

AS 43

APPLICATION SYSTEM

승용차

Vehicle

차량은 이동성을 갖고 있으므로 일반 대중과의 친밀감을 유도할 뿐만 아니라 브랜드 아이덴티티의 이미지 형성에도 중요한 매체입니다. 차량은 같은 종류라 할지라도 회사 및 연도에 따라 부분적으로 규격 및 비례를 달리하므로 제시된 도면을 면밀히 파악 후, 표시 요소의 위치를 상, 하, 좌, 우로 조정할 수 있으나 시그니취 형태는 조정은 할 수 없습니다.



Side View_Left



Front View



Back View

2026.02

Designed by  JOGAKBO

서울시 강남구 봉은사로 326 8F

TEL : 070-4122-2540 FAX : 070-7966-2540

<http://www.jogakbo.net/>

기획 총괄 : 대표이사 홍 주 선 (010-3634-2540)

운영 총괄 : 팀장 고 예 영

매니저 강 다 래

제작 총괄 : 디자이너 이 하 정

디자이너 이 진 경