2.1 마스코트 프로필

Mascot Profile



다자인 컨셉

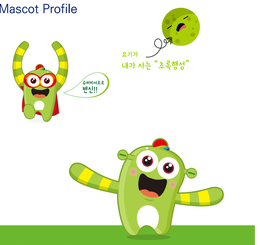
함께 뛰고, 구르고, 뛰어노는 아이들의 친구

아래의 인제로 자라나는 우리 아이들이 키워야 하는 개발역량(교감능력, 신체능력, 탐구능력, 예술능력)을 캐릭터 개발의 핵심로 선정하였습니다.
감동이(교감능력), 샘쌤이(신체능력), 똘똘이(탐구능력), 상상이(예술능력)의 4가지 캐릭터를 개발하여 각 캐릭 공간별 체험전구로 활용합니다.

©2019. 한국어린이영재개발원 ALL RIGHTS RESERVED.
한국어린이영재개발원의 사전 승인 없는 무단사용, 복제, 복사 등을 금지합니다.

2.1 마스코트 프로필

Mascot Profile



난 초록별에서 온 "감동이"야

안녕! 난 지구에서 멀리 떨어진 초록별에서 온 감동이라고 해.
지구의 작은 모래알보다 아주 큰 조각이라서 모두 모두 내 친구지.
난 감정이 아주 풍부해서 친구들이 기쁠 때도 슬플 때, 화났을 때도 함께 기쁘할 나눌 수 있어.
친구들 만나면 일단는 바깥인데 난 참이 제일 놀아는는 소개 아이도 놀아이 있어.
특히 놀아는는 동은 아주 큰 조각이도 있을 수 있을 만큼 아주 깊지!

2.1 마스코트 프로필

Mascot Profile

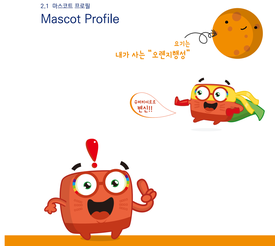


난 파랑별에서 온 "상상이"

안녕! 난 파랑별에서 온 상상이야.
난 그림그리고 노래부르는 걸 아주 좋아해. 우리 별 사람들은 모두 그림과 노래로 대화를 나누지.
난 종가장 상상을 하면 좋아 좋은지랑 참을 부끌어서 아주 키지고 가버리지.
좋은지랑 부끌 좋으로 친구들을 언제까지 만약할 수 있어.
친구들이 날 함께 그림그리가 놀이 할까?
내가 손목이도로 부니까서 좋기 아주 키장을 해 내 꿈에 그림을 그려줘도 좋아!

2.1 마스코트 프로필

Mascot Profile

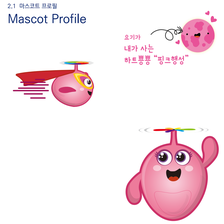


난 오렌지별에서 온 "똘똘이"라고 해.

안녕! 난 오렌지별에서 왔어.
초기상이 아주 많아서 수수할 올어서라면 오은 지식을 키지고 지구에 왔지.
궁금한게 있으면 바로 물어봐. 난 아주 많은 지식을 아주 속에 많고 있어고.
나 소속이어로 오니까요 또, 주로이 놀고많 기지고 계획해도 아주 좋기어지도 안을 수 있는
능력을 키지고 있어. 기발한 생각이 퍼올랐을 땐 내 어려워의 노점처가 무지개색으로 경에지지.

2.1 마스코트 프로필

Mascot Profile



난 분홍별에서 온 "쌤쌤이"

난 설익은 익지인 아주 놀아 할 수가 있어. 내 꿈의 도에는 가면서개 할 수 있지.
슈퍼히어로를 변신했을 땐 어리라의 프로젝터가 아주 빠르게 회전해서 일의 속도로 날 수 있다구.
난 친구들 이로 날아다니며 혹시 위험에 빠진 친구들이 있는지 항상 살피고 다니는 안전 도우미야.
다해하다 친구들 인도만 나 생명이기 때문이.
하지만 우리 친구들은 살수해서 절대 하지니만 안~돼~돼~

2.2 기본포즈

Basic Pose

상황마다는 전북어린이창의재험관을 대표하는 중요한 으스로, 어려한 관우리도 변형하여 사용할 수 있으며 데이터 CD에 수록된 원본 파일이나 전북어린이창의재험관 홈페이지에서 제공하는 파일을 활용하도록 합니다.
그리드는 컴퓨터 출력이 불가능한 대형 제작물 제도에 사용합니다.



2.3 배경색 적용 및 규정

Color Variations

마스코트는 가시성이 확보된 조건의 다양한 배경 색상에 적용이 가능합니다.

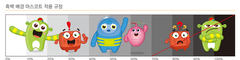
밝은 색상 배경 마스코트 적용 예시(캐릭터의 대표색상 배색을 참고합니다)



어두운 색상 배경 마스코트 적용 예시(캐릭터의 대표색상 배색을 참고합니다)



흑백 배경 마스코트 적용 규정



2.4 격자 시스템 & 최소 사용 규정

Grid System

마스코트의 정확한 재현을 위해 전북어린이창의재험관에서 제공하는 데이터 사용을 기본으로 하나, 출력이 불가능한 대형 제작물 시에서 본 항의 그리드 격자 시스템에 따라 정확히 작도하여 사용합니다.

Grid





최소 사용 규정
마스코트의 정확한 재현을 위해 최소 권장 사용 높이는 30mm입니다.



예외 규정
단, 권장 칼은 같은 활동이 한정적인 인쇄제품에 사용 시 제품 20mm의 사용을 예외적으로 허용합니다.

2.5 마스코트 혼합형 비례 규정

Proportion System

4종의 마스코트를 혼합하여 사용할 때에는 본 항의 비례 규정을 유지하도록 합니다.



2.6 단색 버전 배경색 적용 규정

Color Variations

마스코트 단색 버전은 검정색과 흰색으로 표현합니다. 또한 컬러 시스템 상의 색상규정을 기본으로 단색으로 표현할 수 있습니다. 단색 버전은 가시성이 확보된 조건의 다양한 배경 색상에 적용 가능합니다.

흑백 버전(Positive)



컬러버전



단색버전 단색 배경 적용 예시



2.7 마스코트 사용 금지 규정

Incorrect Use

마스코트의 정확한 재현을 위해 전북어린이창의재험관에서 제공하는 데이터 사용을 기본으로 하나, 출력이 불가능한 대형 제작물 시에서 본 항의 그리드 격자 시스템에 따라 정확히 작도하여 사용합니다.



2.8 응용포즈

Pose Artworks

마스코트 기본동작은 총 5종으로 개발되어 아이들과 함께 놀며 즐기는 여러 가지 감정과 환경을 표현하였습니다.



2.8 응용포즈

Pose Artworks

마스코트 기본동작은 총 5종으로 개발되어 아이들과 함께 놀며 즐기는 여러 가지 감정과 환경을 표현하였습니다.



2.8 응용포즈

Pose Artworks

마스코트 기본동작은 총 5종으로 개발되어 아이들과 함께 놀며 즐기는 여러 가지 감정과 환경을 표현하였습니다.



2.8 응용포즈

Pose Artworks

마스코트 기본동작은 총 5종으로 개발되어 아이들과 함께 놀며 즐기는 여러 가지 감정과 환경을 표현하였습니다.

