

# 2027 충청 유니버시아드대회 마스크트 사용 가이드

대회의 얼굴인 마스크트를 올바르게 사용해 주세요.

---

## 개요 (Overview)

- 서체 사용: 용도에 따라 구분해 사용합니다.
    - 공식 안내 → Noto Sans KR, Outfit
    - 친근한 홍보 → ONE 모바일 POP, Graviola Soft
  - 영상·3D 제작: 가이드라인의 턴어라운드 이미지를 참고하여 비율과 형태를 정확히 유지합니다.
  - 금지사항: 색상 변경, 외곽선·효과 추가, 구성 요소 삭제·재배치 등은 모두 금지됩니다.
- 

## 올바른 사용법

### 1. 크기 조절

- 마스크트 크기를 키우거나 줄일 때는 **비율을 반드시 유지**해야 합니다.
- 가로·세로를 따로 늘리거나 줄이는 비율 변경은 금지입니다.

### 2. 전용 서체

공식 문구 작성 시 아래 전용 폰트를 사용하세요. (흥이&나유 및 대회명 표기시)

대회의 공식 이미지를 지키기 위해 지정 서체를 사용하는 것을 권장합니다.

서체는 매체와 용도에 맞게 적절히 선택해 적용하세요.

- 국문
  - ONE 모바일 POP → 친근한 느낌 전달 시
  - Noto Sans KR → 공식적인 안내 시
- 영문
  - Graviola Soft Heavy → 친근한 느낌 전달 시
  - Outfit → 공식적인 안내 시

### 3. 표기 규칙

이름 표기 시 아래 예시처럼 사용하세요.

국문 - Korean

- 흥이·나유
- 흥이와 나유
- 흥이&나유
- ✗ 흥이나유
- ✗ 나유와 흥이

영문 - English

- Heung-yi·Na-you
- Heung-yi and Na-you
- Heung-yi & Na-you
- ✗ Heung-yi Na-you
- ✗ Na-you and Heung-yi

---

### 4. 영상 제작 및 3D 모델링 가이드

- 3D 모델링: 3D 모델링 작업 시 가이드라인에 포함된 턴어라운드(turnaround) 이미지를 참고하여 올바른 비율과 형태를 유지해주세요.
- 참고 자료:
  - 턴어라운드 이미지 파일명 → 1-3. BS\_2.2\_Signature\_Turnaround\_3D
- 권장사항: 턴어라운드 이미지를 활용해 모델링 작업의 일관성을 유지하고, 대회 아이덴티티에 맞는 결과물을 제작하세요.

---

### ≡ 금지되는 사용

아래와 같은 변형은 절대 사용 금지입니다.

외곽선 추가, 투명도 조정	마스코트 위에 글자 쓰기
색상 변경, 패턴 변경	다른 캐릭터 합성
두께·비율 임의 조정	그림자, 특수효과 적용
구성 요소 삭제, 추가, 재배치	너무 작거나 크게 배치해 형태가 잘 안 보이는 경우