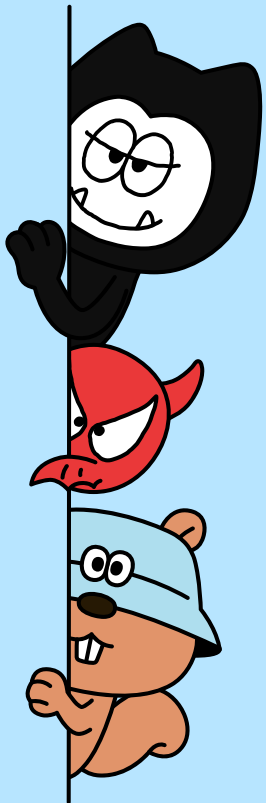


# WAACKIZ CHARACTER DESIGN GUIDELINES

WAAC 브랜드 캐릭터 디자인 가이드라인

Draft Version.2022.12.05



- 1.1 배경스토리
- 1.2 캐릭터 관계도
- 1.3 캐릭터 타이틀

- 2.1 캐릭터 프로필 \_와키
- 2.2 캐릭터 기본형 \_와키
- 2.3 캐릭터 기본동작 \_와키
- 2.4 캐릭터 회전 \_와키

- 3.1 캐릭터 프로필 \_스코비
- 3.2 캐릭터 기본형 \_스코비
- 3.3 캐릭터 기본동작 \_스코비
- 3.4 캐릭터 회전 \_스코비

- 4.1 캐릭터 프로필 \_피피
- 4.2 캐릭터 기본형 \_피피
- 4.3 캐릭터 기본동작 \_피피
- 4.4 캐릭터 회전 \_피피

- 5.1 캐릭터 비율

- 6.1 캐릭터 색상규정 \_와키
- 6.2 캐릭터 색상규정 \_스코비
- 6.3 캐릭터 색상규정 \_피피

- 7.1 캐릭터 표정 \_와키
- 7.2 캐릭터 표정 \_스코비
- 7.3 캐릭터 표정 \_피피

- 8.1 캐릭터 응용동작

Where

캘리포니아 최고의 풍경을 자랑하는 해안 GHOST COAST  
이름처럼 유령이 나타난다는 소문 때문에 아름답지만 인적이 드문 곳입니다.

WAACKY

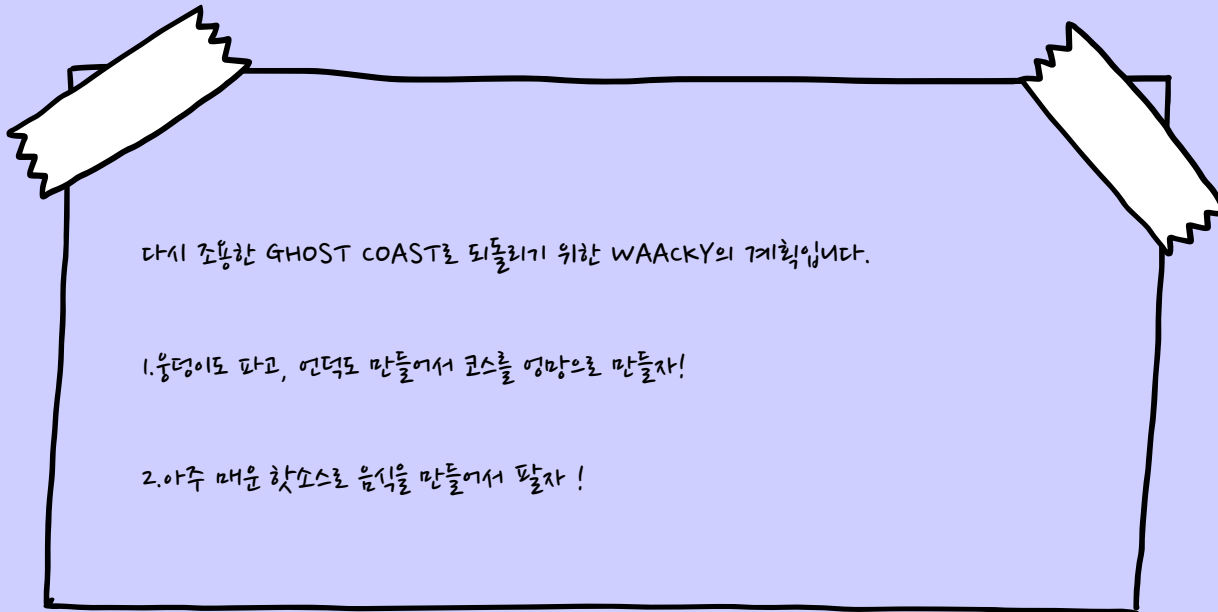
언제부터 살고 있었는지는 아무도 모릅니다.  
WAACKY는 빨갛고 뿔이 달린 모습의 유령입니다.

What the F!!!!

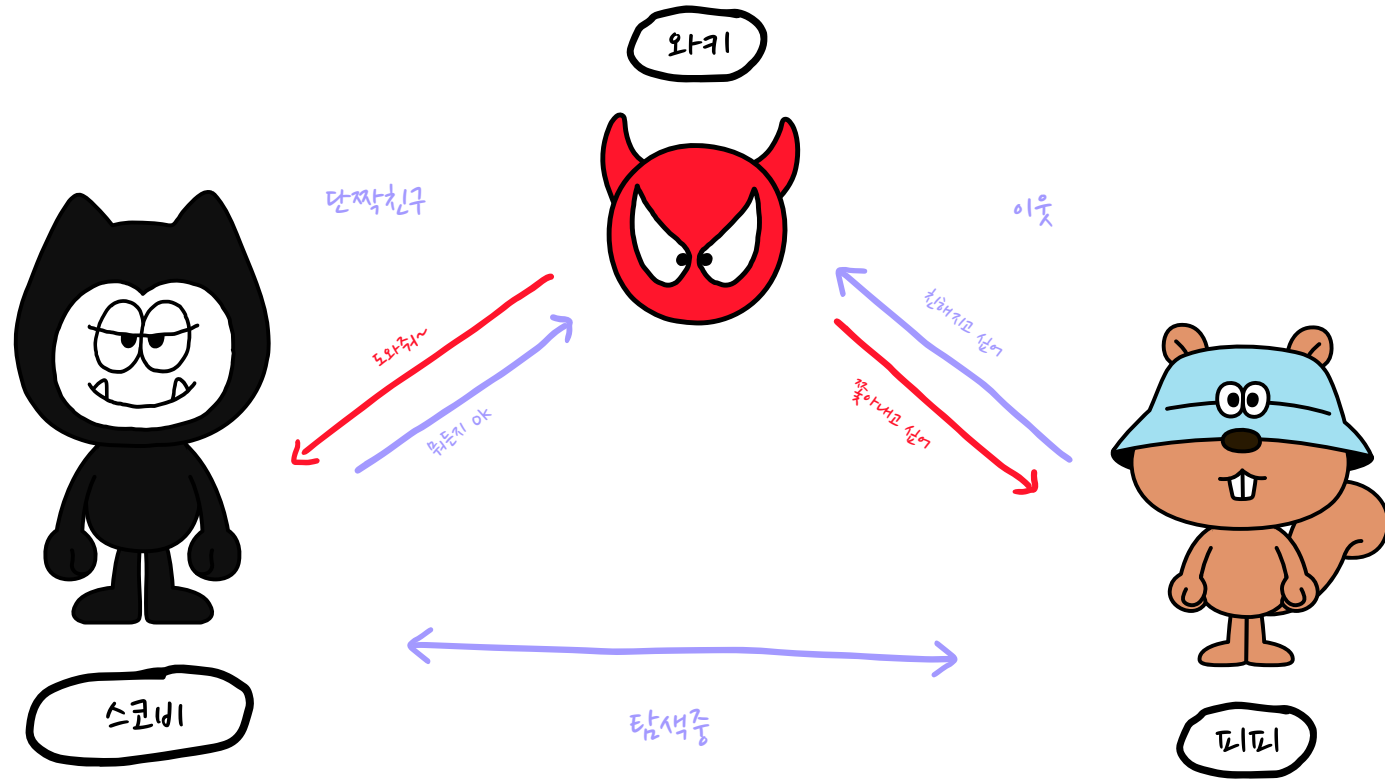
어느 날 나타난 땅다람쥐 한 마리가  
이곳저곳 땅을 파고 돌아다녀서 낮잠은 포기!  
땅다람쥐를 쫓아내기 위해 WAACKY는 매일 추적전을 벌이고 있습니다.

땅다림쭉 한 마리로도 괴로운데

그 녀석이 판 땅굴이 골프코스로 인기를 끌며 매일 더 많은 사람들이 찾아오네요.



WAACKY의 계획과는 다르게 날로 인기가 높아지는 이유는 무엇일까요?



**WAACKiZ**

**WAACKiZ**

 **WAACKiZ**

**WAACKY**

**WAACKY**

**SCOVVY**

**SCOVVY**

**PIPI**

**PIPI**



## 와키 waacky

자고 일어나보니 집앞이 핫플레이스!?

빨강고 빨이 달린 모습의 유령으로  
오랫동안 고스트 코스프레 혼자 살고 있습니다.  
혼자놀이 고수로 취미가 셀 수 없이 많아서  
심심할 틈이 없습니다.

갑자기 집앞에 생긴 골프코스  
쫓아내도 다시 찾아와서 골프를 치고 있는 사람들을 보면  
골프가 조금 궁금해지네요.

좋아하는 것 : 게임 / 매운맛  
성격 : 조용하지만 승부욕이 강한 성격



## 2.2

### 캐릭터 기본형 | 와키 Basic Form I WAACKY

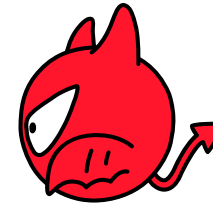
캐릭터들은 정확하고 일관된 재현을 위해 가이드라인에 수록된 기본형 데이터를 우선으로 활용하여야 합니다.

단 적용매체에 특성상 제공되는 데이터의 사용이 불가능하거나 새로운 동작의 개발이 필요한 경우, 논의를 통해 기본형을 바탕으로 새로운 동작을 개발하여 활용할 수 있습니다.

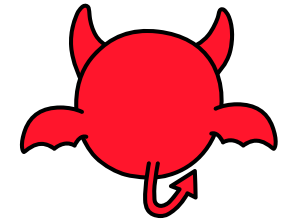
정면



측면



뒷면

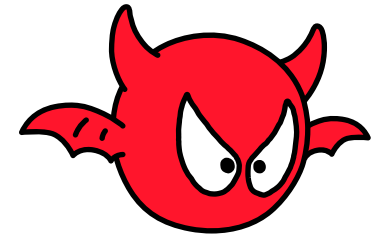
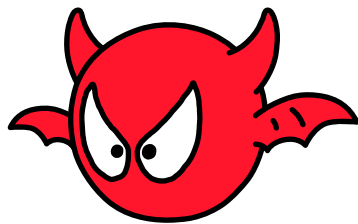


## 2.3

### 캐릭터 기본동작 | 와키 Basic Poses | WAACKY

캐릭터들을 비정형의 자유곡선의 형태적 특징을 가지고 있습니다.

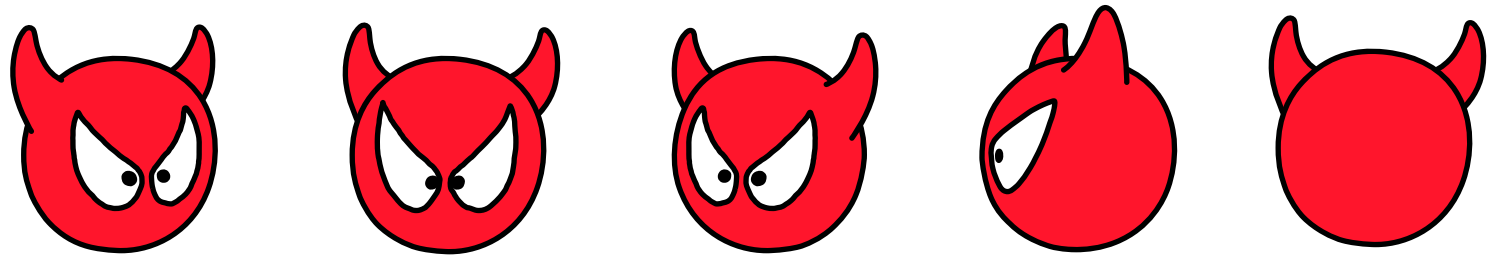
캐릭터의 기본 특징을 해치지 않는 선에서 다양한 동작으로 응용할 수 있습니다.



## 2.4

### 캐릭터 회전 | 와키 Character Turnarounds | WAACKY

캐릭터들의 정확하고 일관된 재현을 위해  
아래에 수록된 여러각도의 기본형태를  
참고합니다.





## 스코비 SCOVVY

WAACKY의 단짝 친구

WAACKY의 부탁으로 GHOST COAST로 건너와  
핫스넥코너를 운영하고 있습니다.

지옥에서 가져온 특제 핫소스를 듬뿍 넣어 만든 음식들은  
너무 맵지만 또 맛있어서 기다리는 손님들로  
스넥코너 앞은 연일 붐비적입니다.

WAACKY의 부탁으로 시작되었지만 요리가 점점 재밌어지는 중입니다.

좋아하는 것 : WAACKY / 요리 / 헤비메탈 / 런던 캠든마켓

성격 : 친절하고 따뜻한 감성의 소유자

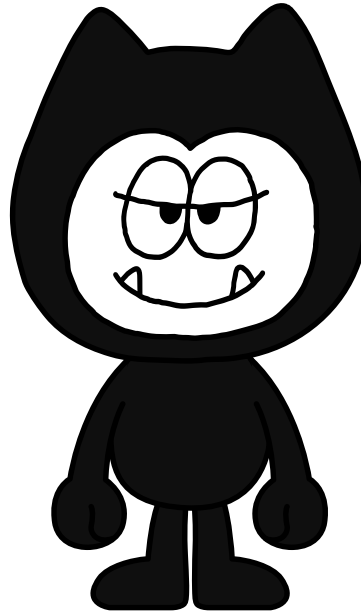
## 3.2

### 캐릭터 기본형 | 스코비 Basic Form | SCOVVY

캐릭터들은 정확하고 일관된 재현을 위해 가이드라인에 수록된 기본형 데이터를 우선으로 활용하여야 합니다.

단 적용매체에 특성상 제공되는 데이터의 사용이 불가능하거나 새로운 동작의 개발이 필요한 경우, 논의를 통해 기본형을 바탕으로 새로운 동작을 개발하여 활용할 수 있습니다.

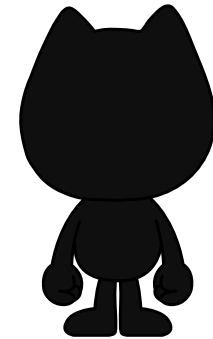
정면



측면



뒷면



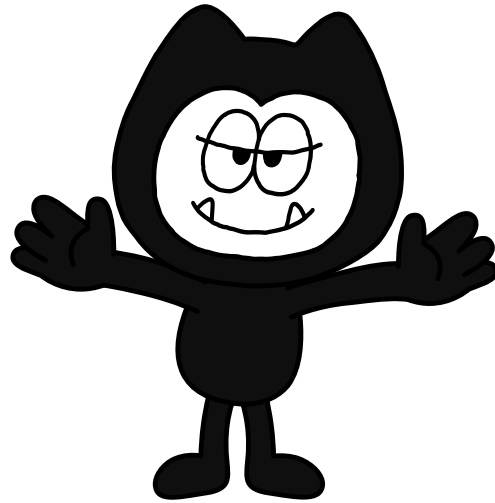
### 3.3

### 캐릭터 기본동작 | 스코비

### Basic Poses | SCOVVY

캐릭터들을 비정형의 자유곡선의 형태적 특징을 가지고 있습니다.

캐릭터의 기본 특징을 해치지 않는 선에서 다양한 동작으로 응용할 수 있습니다.

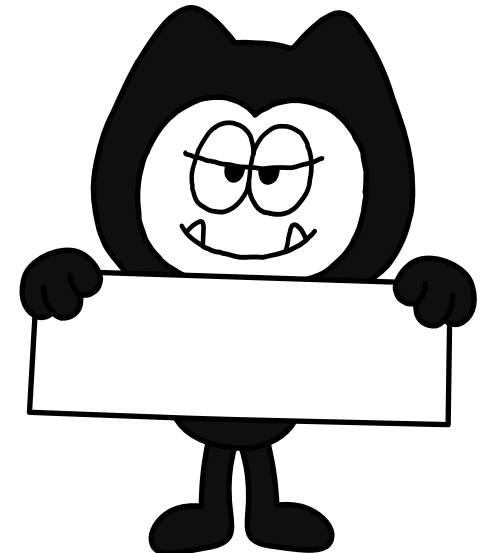


### 3.3

### 캐릭터 기본동작 | 스코비

### Basic Poses | SCOVVY

캐릭터들을 비정형의 자유곡선의 형태적 특징을 가지고 있습니다.  
캐릭터의 기본 특징을 해치지 않는 선에서 다양한 동작으로 응용할 수 있습니다.

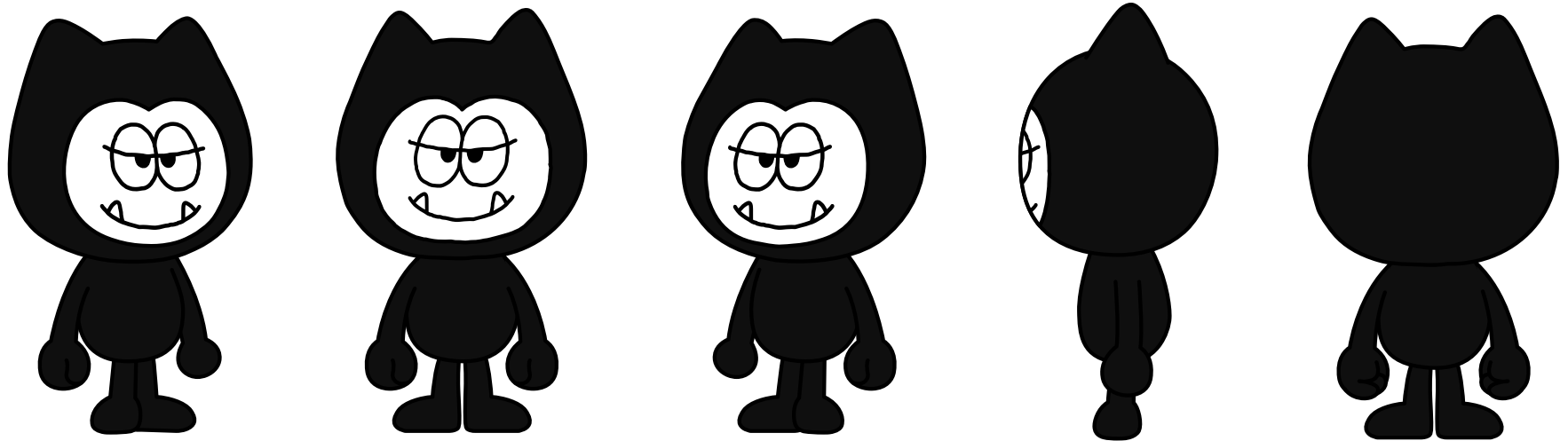


## 3.4

### 캐릭터 회전 | 스코비

### Character Turnarounds | SCOVVY

캐릭터들의 정확하고 일관된 재현을 위해  
아래에 수록된 여러각도의 기본형태를  
참고합니다.







## 피피 PIPI

WAACKY의 미워할 수 없는 이웃

캘리포니아 전역을 돌아다니는 여행가

가고 싶은 곳은 직접 땅굴을 파서 갈 수 있습니다만

방향을 잘 못봐서 항상 새로운 곳에 도착합니다.

그렇게 우연히 도착한 GHOST COAST

WAACKY를 피해 숨느라 만든 구멍은 골프코스로 유명해졌습니다.

골프를 치러 온 사람들이 흘린 물건도 풍부,

간식도 종종 먹을 수 있어서 이곳 생활에 매우 만족중입니다.

좋아하는 것 : 여행 / 디저트 / 굴착장비 / 수집

성격 : 천진난만한 성격의 사고뭉치

## 4.2

### 캐릭터 기본형 | 피피 Basic Form | PIFI

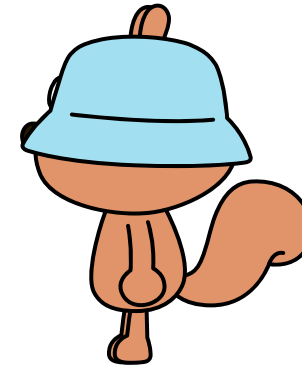
캐릭터들은 정확하고 일관된 재현을 위해 가이드라인에 수록된 기본형 데이터를 우선으로 활용하여야 합니다.

단 적용매체에 특성상 제공되는 데이터의 사용이 불가능하거나 새로운 동작의 개발이 필요한 경우, 논의를 통해 기본형을 바탕으로 새로운 동작을 개발하여 활용할 수 있습니다.

정면



측면



뒷면



## 4.3

### 캐릭터 기본동작 | 피피 Basic Poses | PIPi

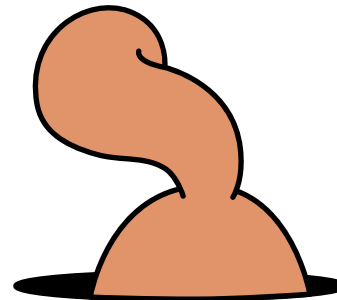
캐릭터들을 비정형의 자유곡선의 형태적 특징을 가지고 있습니다.  
캐릭터의 기본 특징을 해치지 않는 선에서 다양한 동작으로 응용할 수 있습니다.



## 4.3

### 캐릭터 기본동작 | 피피 Basic Poses | PIFI

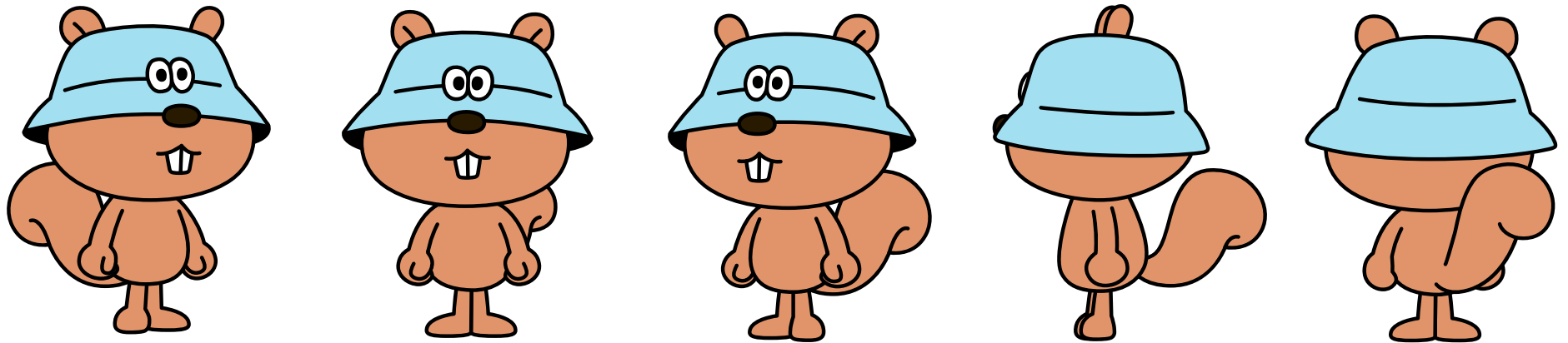
캐릭터들을 비정형의 자유곡선의 형태적 특징을 가지고 있습니다.  
캐릭터의 기본 특징을 해치지 않는 선에서 다양한 동작으로 응용할 수 있습니다.



## 4.4

### 캐릭터 회전 | 피피 Character Turnarounds | PIPi

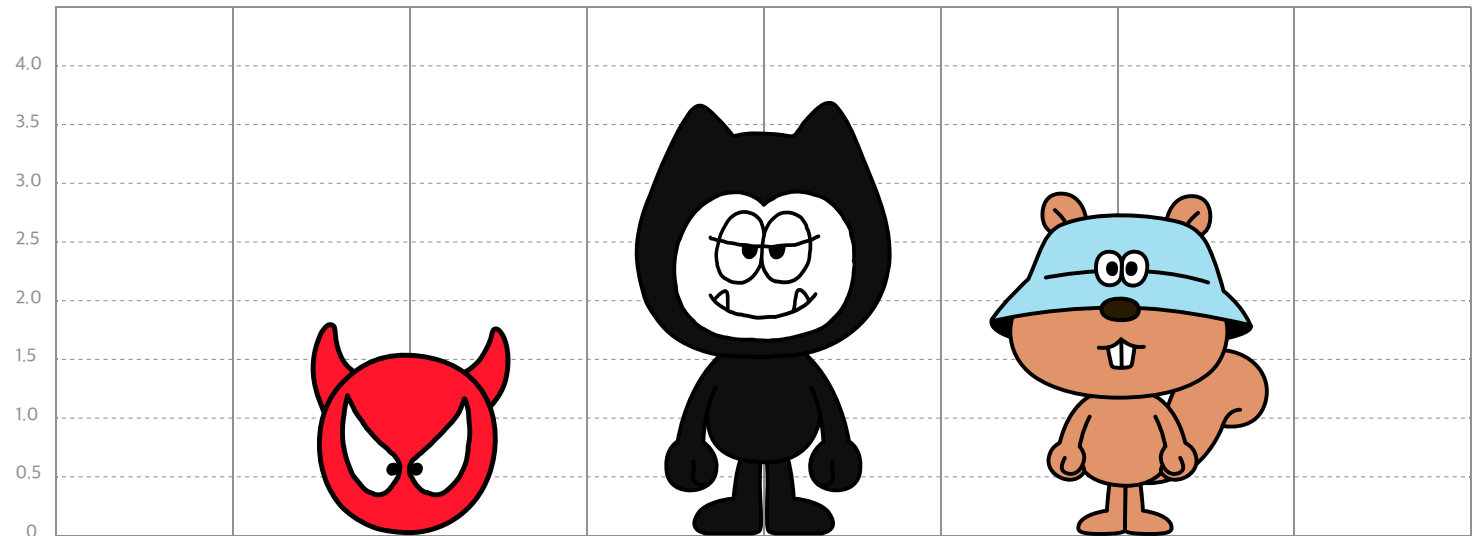
캐릭터들의 정확하고 일관된 재현을 위해  
아래에 수록된 여러각도의 기본형태를  
참고합니다.



## 5.1

### 캐릭터 비율 | Character Proportion

캐릭터들을 활용시 가급적 본 항에 제시된 비율을 참고하여 캐릭터들의 동작 등을 개발할 수 있도록 합니다.



## 6.1

### 캐릭터 색상 규정 | 와키 Character Colors | WAACKY

캐릭터의 색상 표현은 별색(PANTONE)인쇄를 원칙으로 하며, 표현 매체에 따라 지정된 컬러로 적용합니다. 색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하며 매체의 환경에 따라 명도, 채도 차이가 생길 수 있으므로 색상 견본과 비교하여 최상의 표준색상을 얻도록 합니다.



#### Full Color



##### WHITE

PANTONE WHITE  
C0 M0 Y0 K0  
R255 G255 B255  
#ffffff



##### RED

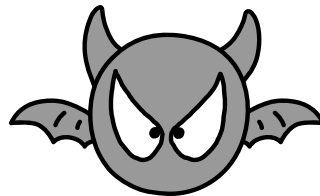
PANTONE RED 032C  
C0 M100 Y77 K0  
R255 G21 B44  
#FF152C



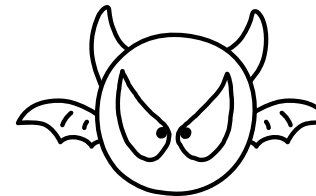
##### BLACK

PANTONE BLACK  
C0 M0 Y0 K100  
R0 G0 B0  
#111111

#### Grayscale



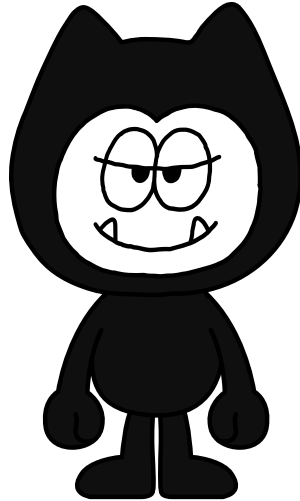
#### Black & White



## 6.2

## 캐릭터 색상 규정 | 스코비 Character Colors | SCOVVY

캐릭터의 색상 표현은 별색(PANTONE)인쇄를 원칙으로 하며, 표현 매체에 따라 지정된 컬러로 적용합니다. 색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하며 매체의 환경에 따라 명도, 채도 차이가 생길 수 있으므로 색상 견본과 비교하여 최상의 표준색상을 얻도록 합니다.



### Full Color



#### WHITE

PANTONE WHITE  
C0 M0 Y0 K0  
R255 G255 B255  
#ffffff



#### DARK GRAY

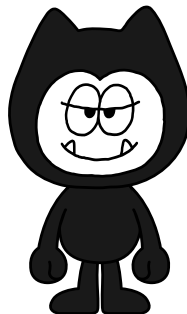
PANTONE 7409C  
C0 M20 Y100 K2  
R243 G204 B0  
#f3cc00



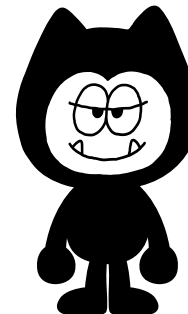
#### BLACK

PANTONE BLACK  
C0 M0 Y0 K100  
R0 G0 B0  
#111111

### Grayscale



### Black & White





## 6.3

### 캐릭터 색상 규정 | 피피 Character Colors | PIFI

캐릭터의 색상 표현은 별색(PANTONE)인쇄를 원칙으로 하며, 표현 매체에 따라 지정된 컬러로 적용합니다. 색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하며 매체의 환경에 따라 명도, 채도 차이가 생길 수 있으므로 색상 견본과 비교하여 최상의 표준색상을 얻도록 합니다.



#### Full Color



##### WHITE

PANTONE WHITE  
C0 M0 Y0 K0  
R255 G255 B255  
#ffffff



##### LIGHT BLUE

PANTONE 2975C  
C39 M0 Y7 K0  
R162 G224 B241  
#A2E0F1



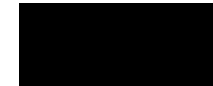
##### OCHER

PANTONE 472C  
C3 M53 Y64 K0  
R225 G148 B106  
#E1946A



##### DARK BROWN

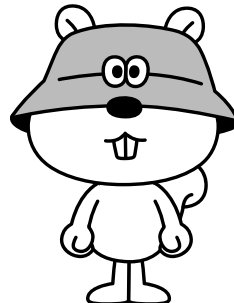
PANTONE 476C  
C60 M67 Y75 K83  
R42 G25 B1  
#281901



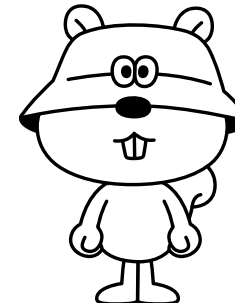
##### BLACK

PANTONE BLACK  
C0 M0 Y0 K100  
R0 G0 B0  
#111111

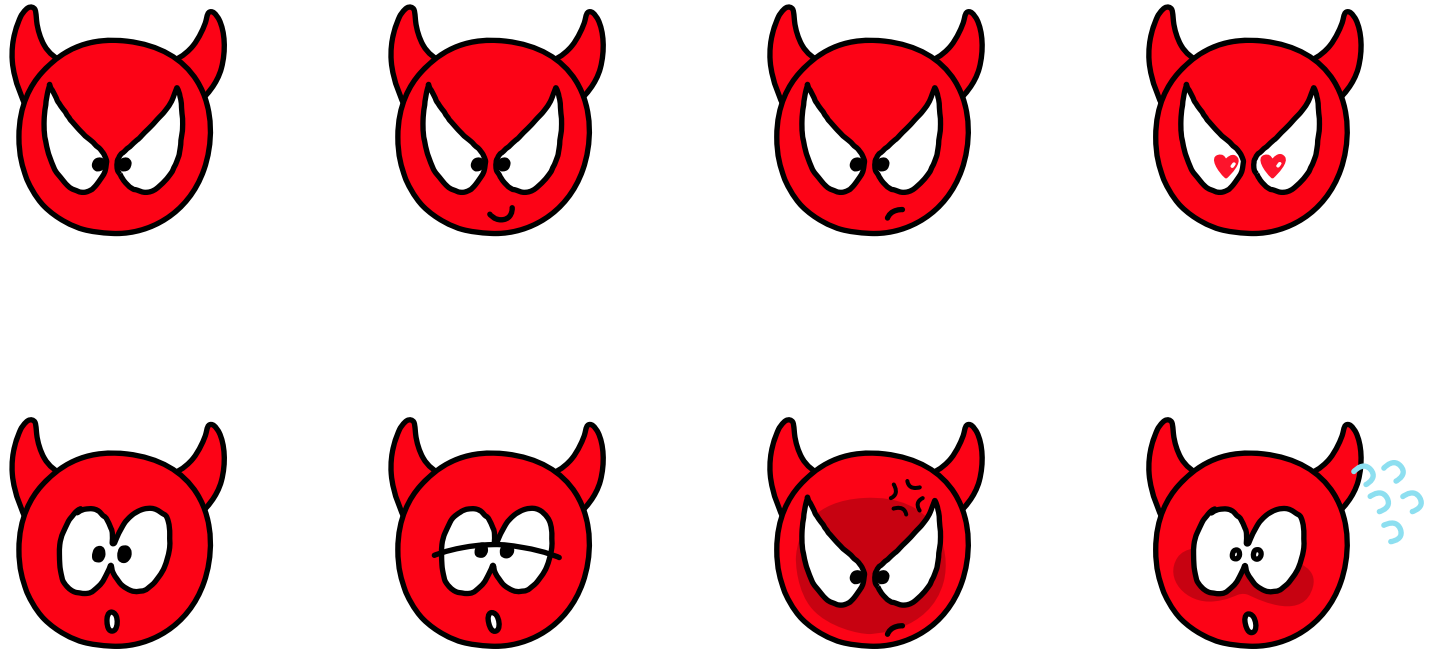
#### Grayscale



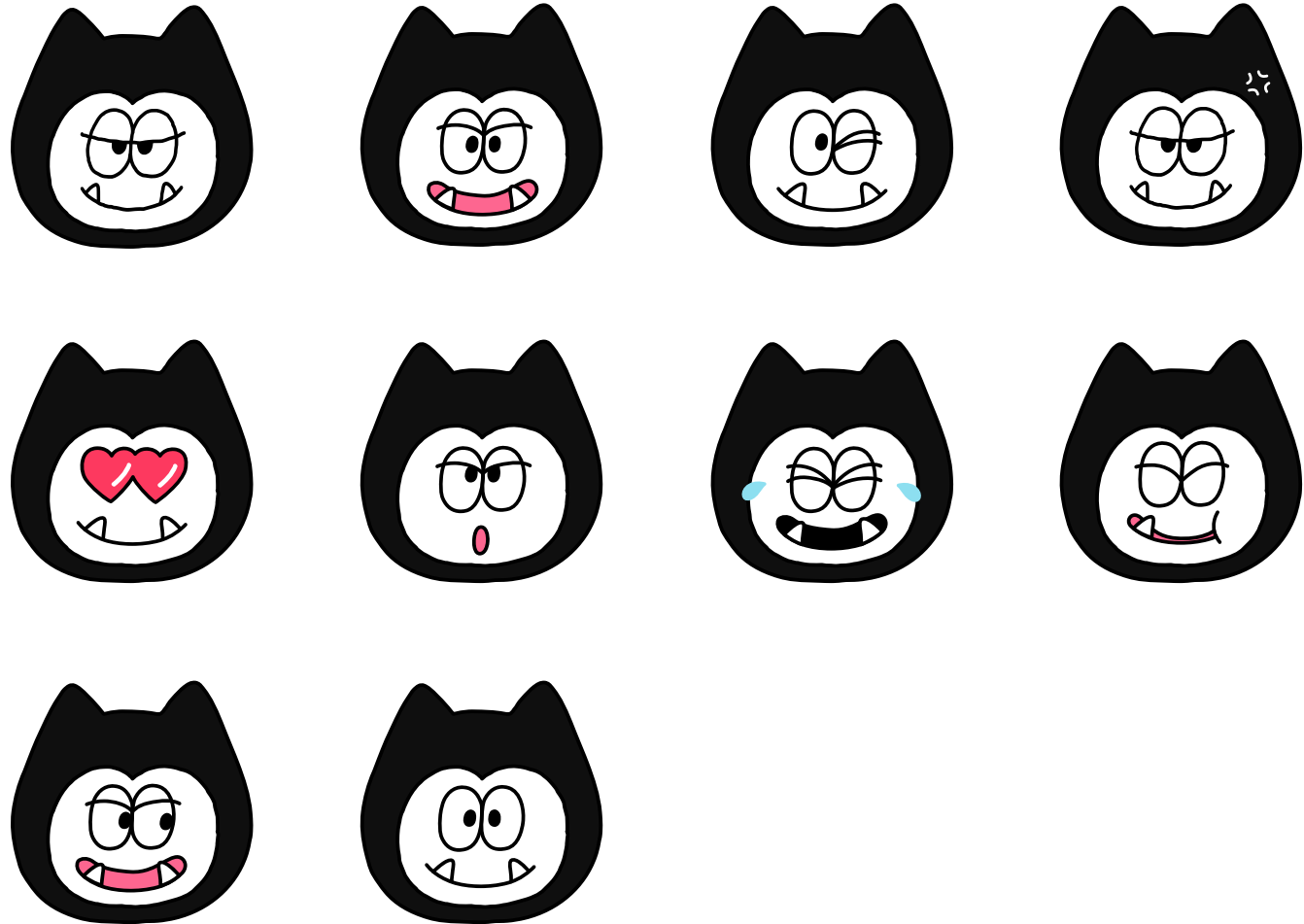
#### Black & White



캐릭터의 기본 특징을 해치지 않는 선에서  
다양한 표정으로 응용할 수 있습니다.



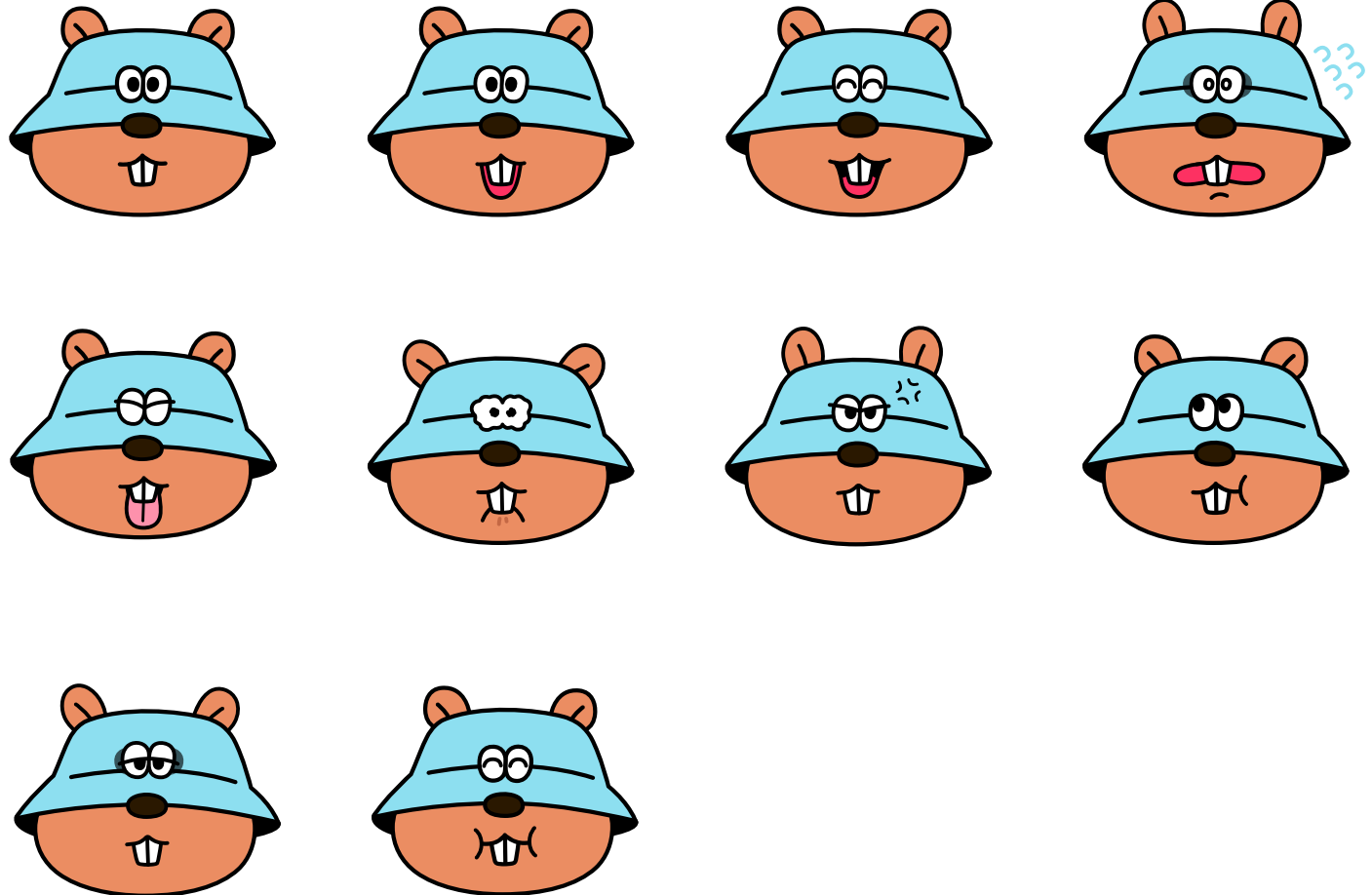
캐릭터의 기본 특징을 해치지 않는 선에서  
다양한 표정으로 응용할 수 있습니다.



## 7.3

### 캐릭터 표정 | 피피 Expression | PIFI

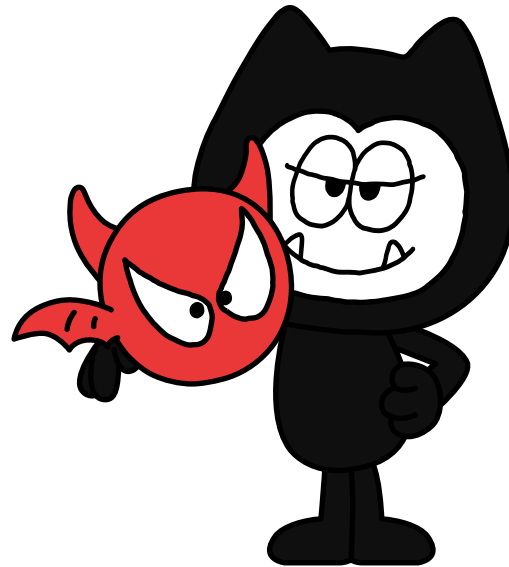
캐릭터의 기본 특징을 해치지 않는 선에서  
다양한 표정으로 응용할 수 있습니다.



## 7.1

### 캐릭터 응용동작 | Applied Poses

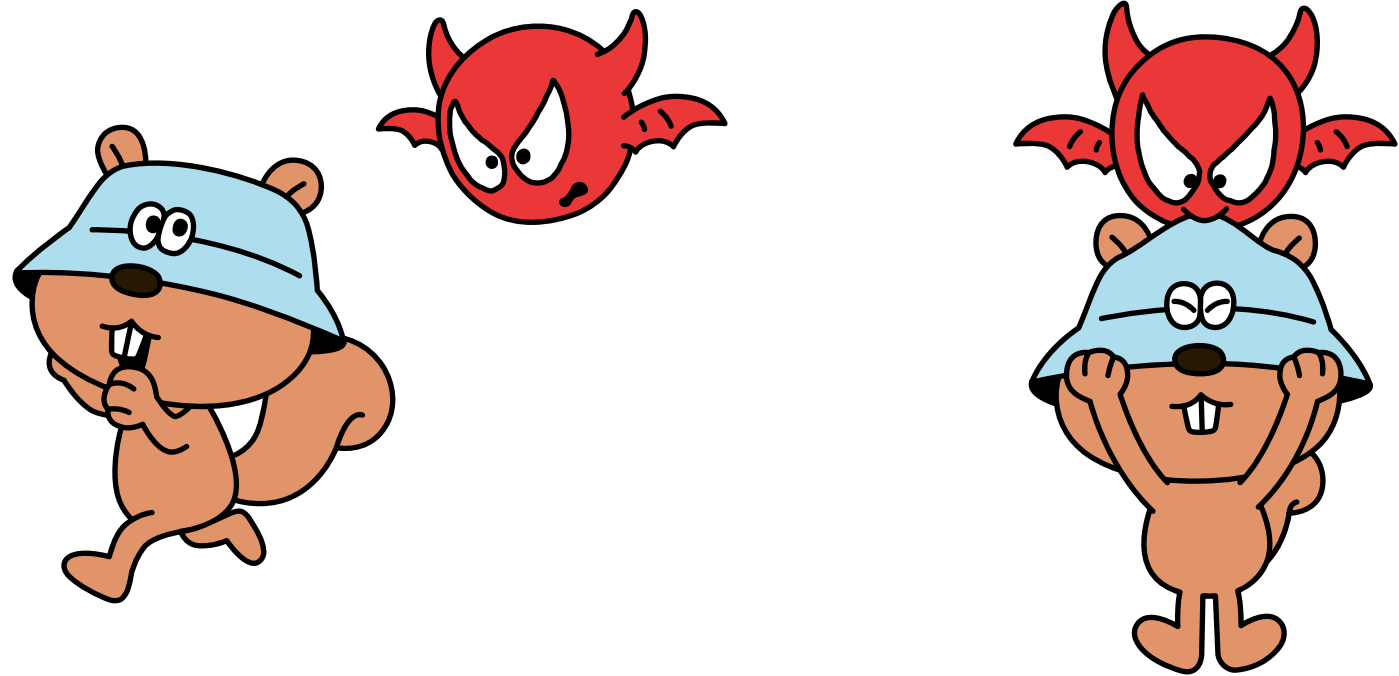
기본적인 캐릭터의 특징을 해치지 않는 선에서 상황에 따라 다양한 동작으로 연출하여 활용할 수 있습니다.



## 8.1

## 캐릭터 응용동작 | Applied Poses

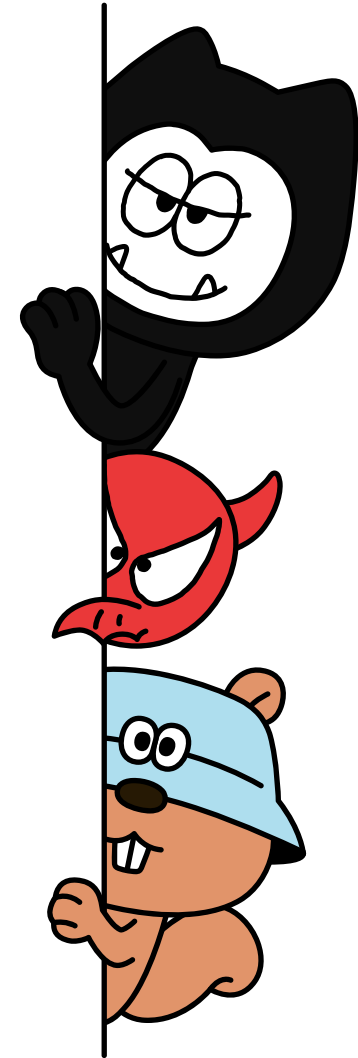
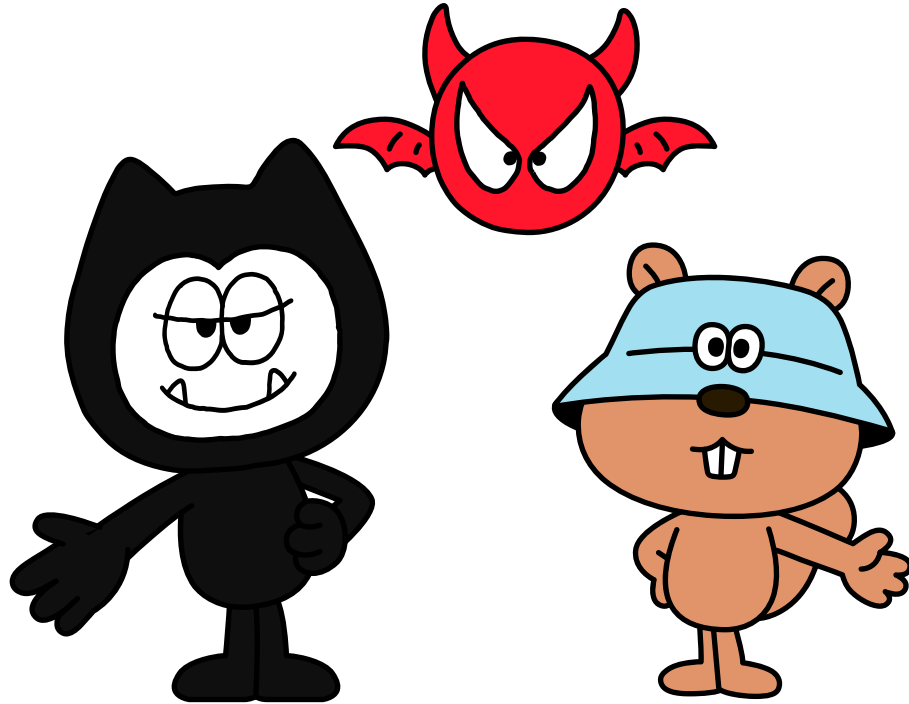
기본적인 캐릭터의 특징을 해치지 않는 선에서 상황에 따라 다양한 동작으로 연출하여 활용할 수 있습니다.



## 8.1

### 캐릭터 응용동작 | Applied Poses

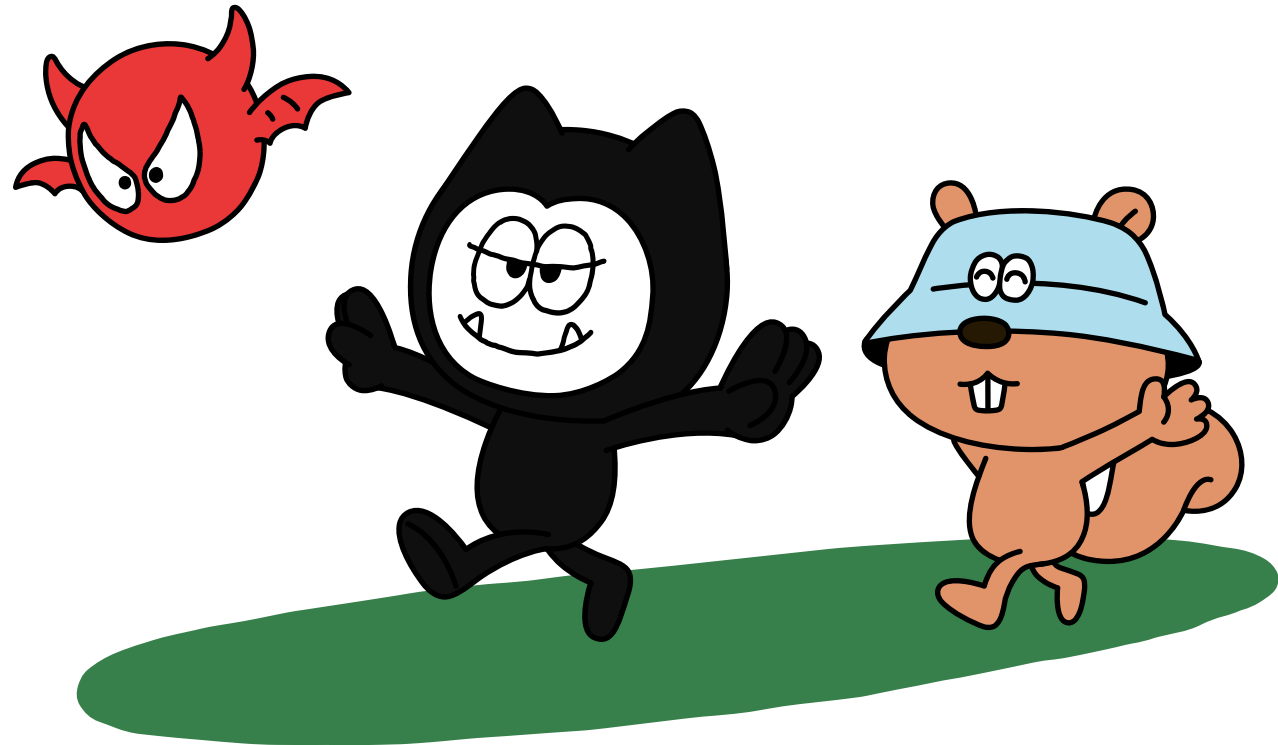
기본적인 캐릭터의 특징을 해치지 않는 선에서 상황에 따라 다양한 동작으로 연출하여 활용할 수 있습니다.



## 8.1

### 캐릭터 응용동작 | Applied Poses

기본적인 캐릭터의 특징을 해치지 않는 선에서 상황에 따라 다양한 동작으로 연출하여 활용할 수 있습니다.





## 8.1

### 캐릭터 응용동작 | Applied Poses

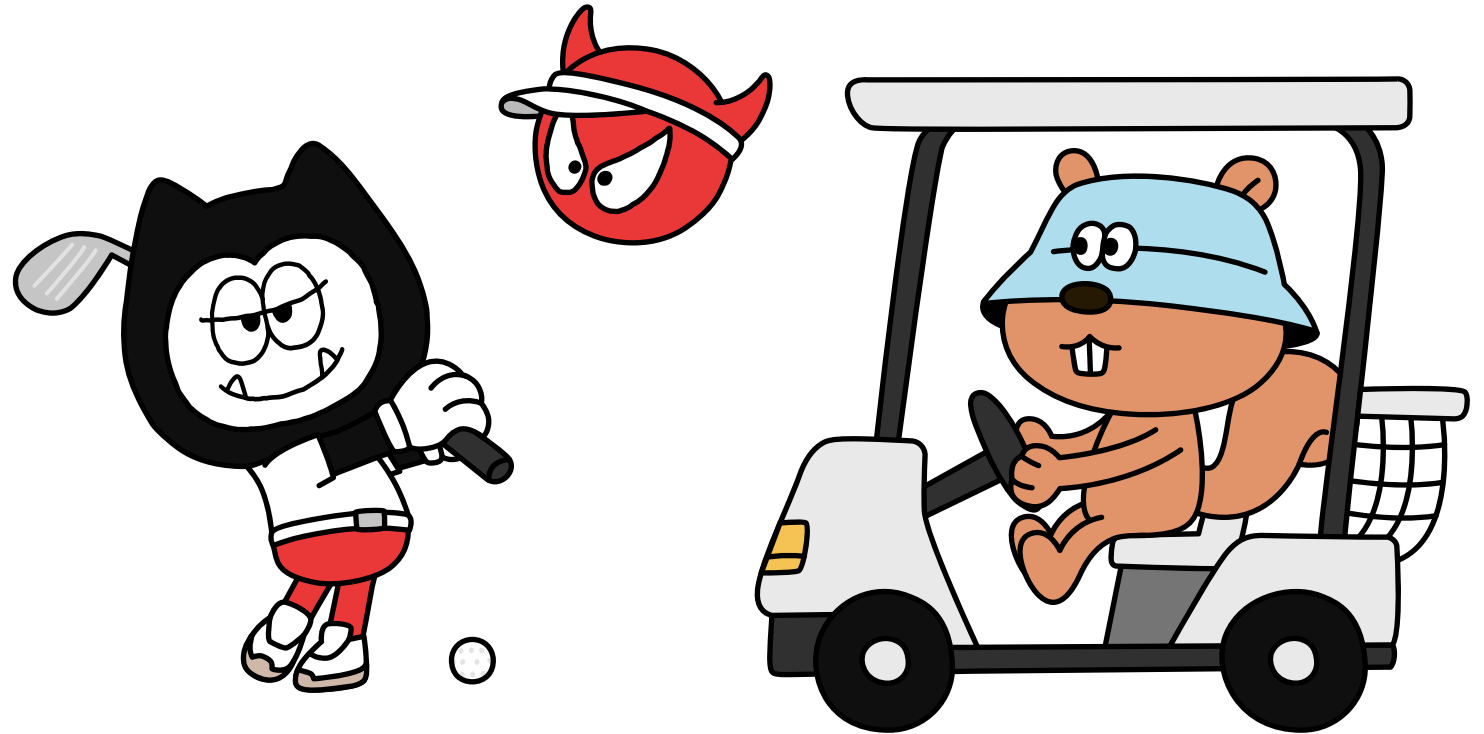
기본적인 캐릭터의 특징을 해치지 않는 선에서 상황에 따라 다양한 동작으로 연출하여 활용할 수 있습니다.



## 8.1

### 캐릭터 응용동작 | Applied Poses

기본적인 캐릭터의 특징을 해치지 않는 선에서 상황에 따라 다양한 동작으로 연출하여 활용할 수 있습니다.



## 8.1

### 캐릭터 응용동작 | Applied Poses

기본적인 캐릭터의 특징을 해치지 않는 선에서 상황에 따라 다양한 동작으로 연출하여 활용할 수 있습니다.

