

さいたま市PRキャラクターつなが竜ヌゥ

デザインの正しい使い方



はじめに

このマニュアルは、より多くの人に簡単にヌウを使っていただけるよう、デザイン性の観点からイラストの正しい使い方などをまとめたものです。

内容は、

- ① イラストヌウを使用するときに、よくある疑問・質問
……P2～6
- ② 立体ヌウ（ぬいぐるみ、ストラップ等）を制作するときの注意点
……P7～12

となっています。

ヌウのデザインは、原則どなたでも自由に使用できますが、次の場合などは別途制限が発生します。使用前に要綱・マニュアルも併せてご覧ください。

- ① 営利目的で使用する場合
- ② 特定の個人・団体等を支援・公認しているような誤解を与えるおそれのある場合など

さいたま市

① イラストヌゥを使用するときによくある疑問・質問

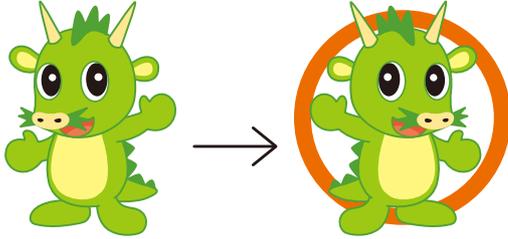


見本(基本パターン)

Q1. 左右反転してよいか？

基本的にはOKですが、文字やロゴが書かれた衣装を着ている場合、注意が必要です。

文字やロゴが入っていない場合



文字やロゴが入っている場合



Q2. 縮尺を変えてもよいか？

タテヨコの比率がそのままの状態での拡大縮小はOKですが、タテ長・ヨコ長にするなどの変更はNGです。

タテ長にする



ヨコ長にする



体だけ縮小する



Q3. 体の一部をカットしてもよいか？

顔や上半身だけ切り抜くのはOKですが、中途半端な切り抜きはご遠慮ください。
判断が難しい場合は、イメージ図を送ってください。

顔だけ切り抜く



上半身だけ切り抜く



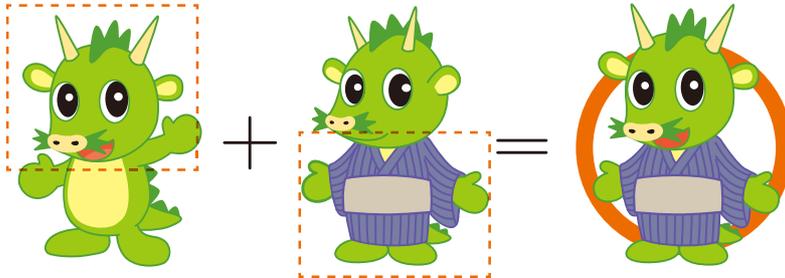
中途半端に切れる



Q4. 体の一部や表情を変形してよいか？

「オリジナルで体の一部を作るなどの変更はNGです。」
 ただし、「既にあるヌゥのイラストを組み合わせるなどの変更はOKです。」
 判断が難しい場合は、イメージ図を送ってください。

既にある2つのイラストの顔と体を組み合わせる



体の一部をオリジナルでつくる



目をオリジナルで作っている

Q5. 服や帽子を着せてよいか？

ヌゥ全体のバランスを考慮してください。判断が難しい場合は、イメージ図を送ってください。

服を着せる



帽子をかぶせる



帽子のかぶり方については、
ワンポイントレッスン(P6)を参照

見本(はっぴヌゥ)



服の色や模様を変えるなどの変更は原則OKです。ただし、極端に激しい色合いや模様はさけてください。
 「判断が難しい場合はイメージ図を送ってください。」

変更前



変更後



Q6. モノを持たせてよいか？

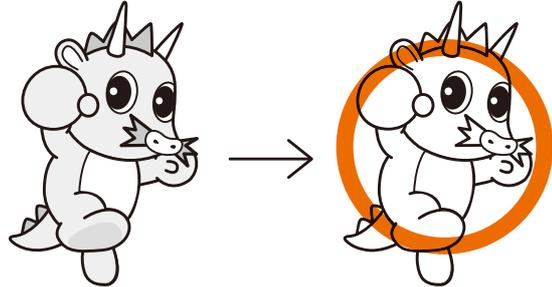
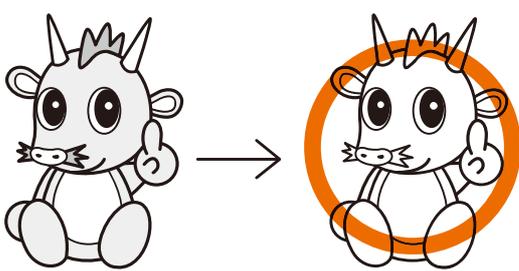
ヌゥ全体のバランスを考慮してください。判断が難しい場合は、イメージ図を送ってください。



持っているバラが大き過ぎる

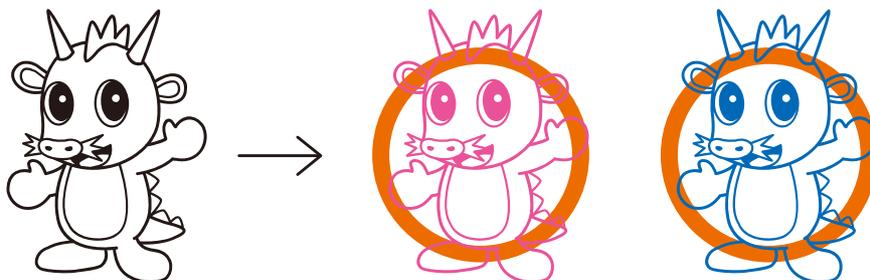
Q7. モノクロデータを線画に変えてもよいか？

原則OKです。ただし、目は黒ベタのままにしてください。



Q8. 線画データの色を変えてよいか？

原則OKです。



Q9. 線画データの色を反転してもよいか？

原則OKです。ただし、カラー、モノクロデータの色を反転や、意図的な色の変更は行わないでください。

線画データ



カラーデータの反転



モノクロデータの反転



Q10. 背景に白以外のカラーを使用してもよいか？

原則OKです。背景がヌゥと同系色の場合は、白フチをつけてください。

背景がヌゥと同系色の場合



Q11. ヌゥのロゴの使い方は？

ロゴは、必ず表示しなければいけないものではありません。ロゴを入れない場合は、イラストの近くに「さいたま市PRキャラクター つなが竜ヌゥ」の表記を入れてください。

ロゴを使う場合



ロゴを使わない場合



Q12. ヌウの前面に文字や絵を配置してよいか？

ヌウが認識できない、または認識できなくなるおそれがあるのでNGです
また、ヌウを背景に使うなど、透過処理をした場合もNGです。



ここに注意すると、
ヌウらしくなる！



ヌウらしさ ワンポイント レッスン

【印刷・デザイン業者向け】

イラストレーターなどのソフトで、ヌウのイラストを新たに作成する際のポイントをまとめたものです。

① 目が大切

顔に対しての大きさ、白目と黒目のバランスがポイントです。

目全体が小さい



黒目が小さい



② 角は短く細めに

角が重そうに見えないように注意してください。

角が太い



角が長い



③ 鼻とヒゲは小さめに

鼻を小さくすることで、かわいさがUPします。

鼻が大きい



ヒゲが大きい



④ 帽子をかぶる場合、ツノは出す

消防服や、宇宙服などは出さない場合があります。



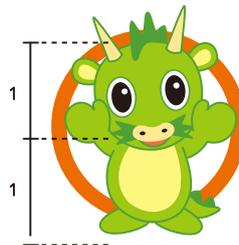
⑤ 背ビレは10枚を目安に！

しっぽの先の方は、ヒレが小さくなっています。



⑥ 頭と胴体は1：1の割合

頭を大きくすることで、かわいさがUPします。



※体型に注意してください。(太すぎず、やせすぎず)

②立体ヌゥを制作するときの 注意点



【注意】要綱・マニュアルも併せてご覧ください。

①

目の位置は正面から見てチェックしてください。完成前の段階で必ず最終確認を。



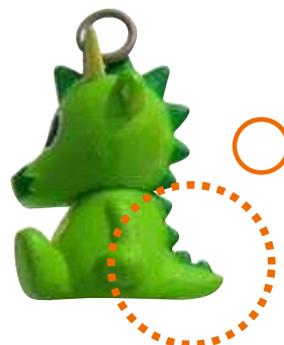
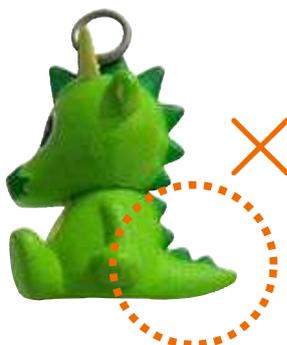
②

角が太くなりすぎないように。小さいヌゥを作る場合は特に注意が必要です。



③

しっぽは、イラストより小さく短めに。全体のバランスを見て調整してください。



④

頭から鼻へのラインがきれいにカーブするように。必ず側面から確認を。





⑤

色や材質を選ぶときは慎重に。ヌウの印象が変わらないように注意してください。



イラストの色より濃いめですが、張り子の色遣いとしてはちょうどよいです。



毛並みがある素材を選んだことで、暖かみのある仕上りになりました。

⑥

イラストに忠実にするより、立体としてのかわいさを重視。



体が大きいですが、着ぐるみとして動きやすくてかわいいのでOKです。



背びれが尖っていませんが、全体の雰囲気と合っているのでOKです。

素材の特性によってヌウの形状が変わるのはOKです。

○ ペーパークラフト



○ 張り子ダルマ



○ ヌウキャップ



○ 食品



食品の場合は、目・鼻などの基本的なパーツを入れればOKです。

立体ヌゥの見本①

立体のヌゥを制作する際の基準となる見本です。
ぬいぐるみなどの立体物を制作する際の参考にしてください。

立ちポーズ

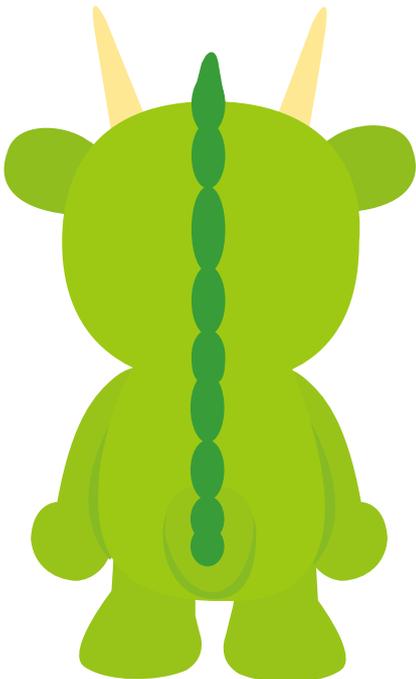
「正面」



「ヨコ」



「うしろ」



「ななめ前」



立体ヌゥの見本②

立体のヌゥを制作する際の基準となる見本です。
ぬいぐるみなどの立体物を制作する際の参考にしてください。

座りポーズ

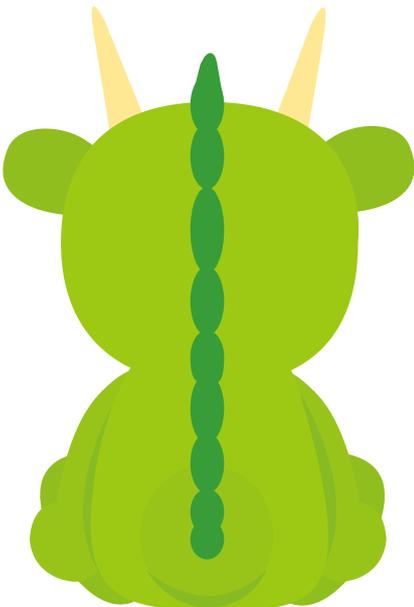
「正面」



「ヨコ」



「うしろ」



「ななめ前」



立体ヌゥの制作物実例①

既存の製品です。
立体のヌゥを制作する際の参考にしてください。

着ぐるみ
(高さ:約200cm)



ぬいぐるみ Lサイズ
(高さ:約25cm)



立体ヌゥの制作物実例②

既存の製品です。
立体のヌゥを制作する際の参考にしてください。

張り子
(高さ:約12cm)



ぬいぐるみストラップ
(高さ:約10cm)



フィギュアストラップ
(高さ:約2.5cm)

