

香川県立高松工芸高等学校 3年デザイン科
課題研究 ～香川の漆を広めようプロジェクト～

マスコットデザインガイド



PRマスコットキャラクター
漆のようせい

はじめに

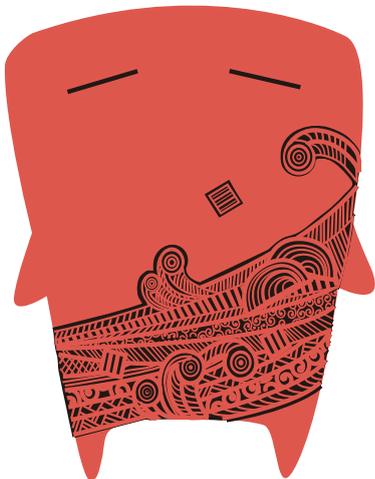
このデザインガイドは、香川県立高松工芸高等学校 3年デザイン科 課題研究
～香川の漆を広めようプロジェクト～での使用及び学校での行事や広報活動
等での使用について解説したものです。

マスコットキャラクターは香川県立高松工芸高等学校の行事や広報活動での
使用を目的に制作されたものであり、その他の個人や・団体で使用する際
には必ず香川県立高松工芸高等学校の承諾を得る必要があります。

マスコットキャラクターを使用する際には、このデザインガイドを
活用されるようお願いいたします。

キャラクターデザイン：香川県立高松工芸高等学校 デザイン科3年

うるしの妖精プロフィール



きんたろう 【蒔太郎】

みんなをまとめられる面倒見と
気風のいい男の子！

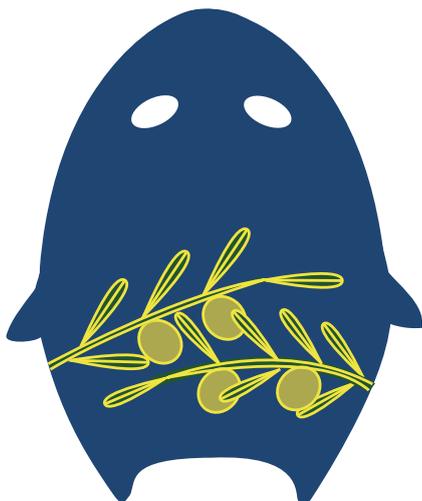
- 香川漆器 / 蒔罎（きんま）から生まれたキャラクター
- 蒔罎とは・・・文様を彫ったくぼみに漆をはめ込んだあと、表面を平に研ぎ出す技法です



おちょう 【お彫】

ちょっぴり甘えん坊でさみしがいや
おしゃれが大好き！

- 香川漆器 / 彫漆（ちょうしつ）から生まれたキャラクター
- 彫漆とは・・・何回も塗り重ねた漆の表面を彫る技法です



ぞんた 【存太】

おっとりしてるけど
やるときはやれる、みんなの人気者！

- 香川漆器 / 存清（ぞんせい）から生まれたキャラクター
- 存清とは・・・色漆で絵を描いた輪郭部や漆絵の主要部分を彫って仕上げる技法です

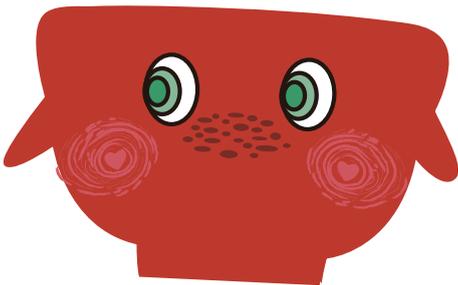
ぞうこくん
【象谷ん】



引っ込み思案で大人しいけど
絵を描くのが上手な男の子！

- 香川漆器 / 象谷塗（ぞうこくめり）から生まれたキャラクター
- 象谷塗とは・・・漆を塗った器に池や川辺に自生する真菰（まこも）の粉をまいて仕上げる技法です

ごとうちゃん
【後藤ちゃん】



帰国子女で知識が豊富な
博識ガール！

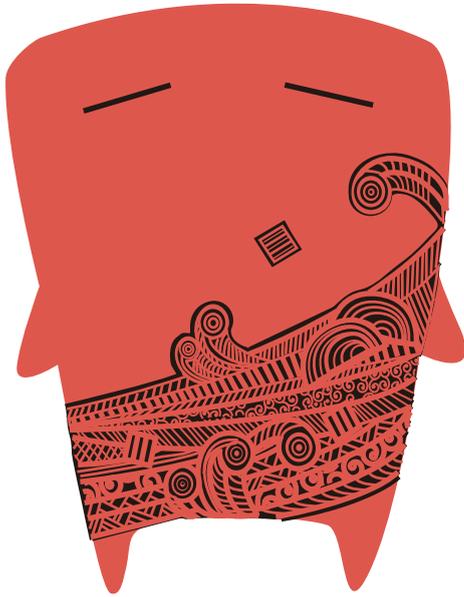
- 香川漆器 / 後藤塗（ごとうめり）から生まれたキャラクター
- 後藤塗とは・・・朱漆を叩いたいしておどいを付けて模様にする技法です

マスコット（基本形）と指定色

蒔太郎 マスコットを使用するときは、この基本形をお使いください。

なお、マスコットを平面以外に利用したり、立体化の際に特殊な材質を使用する場合は、事前に香川県立高松工芸高校にご連絡ください。

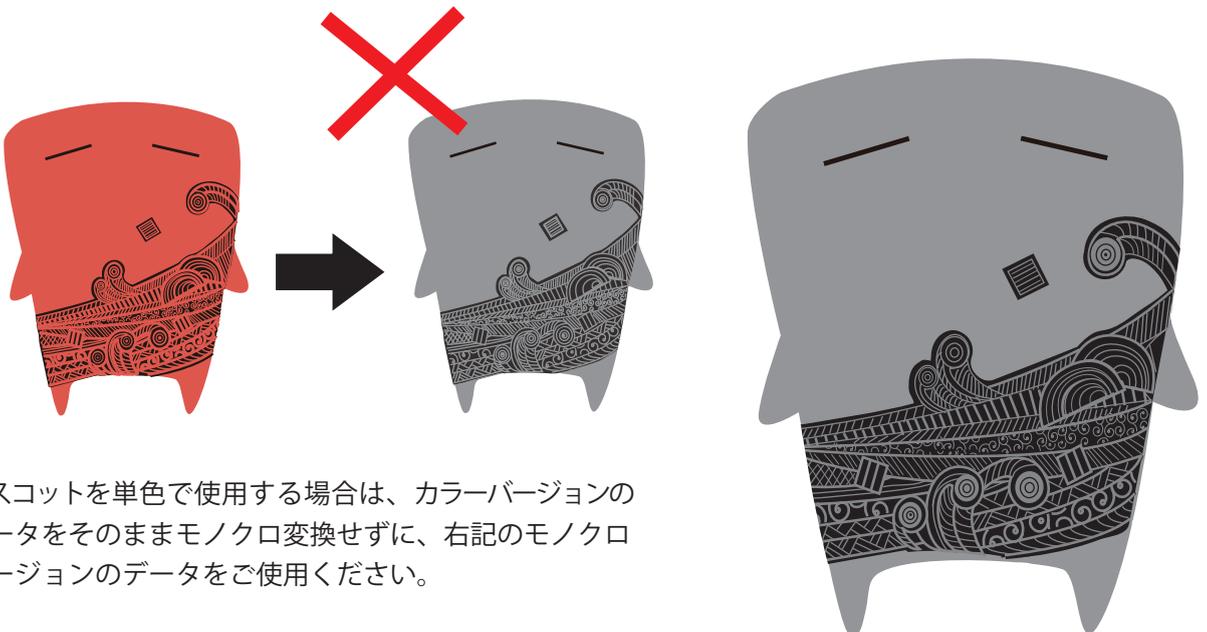
カラーで使用する場合



#E95240

#231815

単色で使用する場合

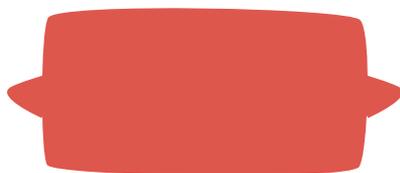


マスコットを単色で使用する場合は、カラーバージョンのデータをそのままモノクロ変換せずに、右記のモノクロバージョンのデータをご使用ください。

四面図【蒨太郎】

マスコットをぬいぐるみ等の立体で使用するときは、下の四面図を参考にイメージを損なわないように制作してください。色の指定は、平面の場合と同様です。

上面



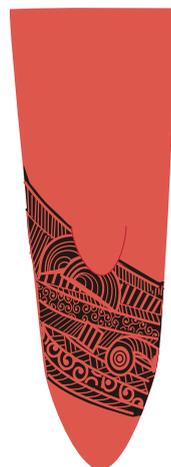
右側面



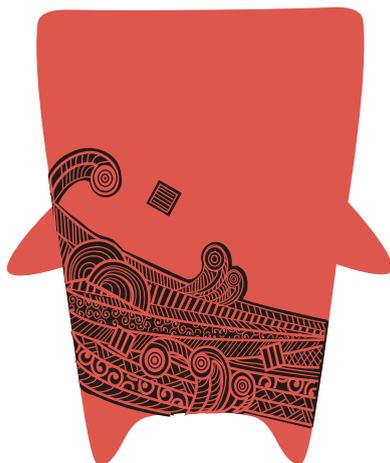
正面



左側面



背面

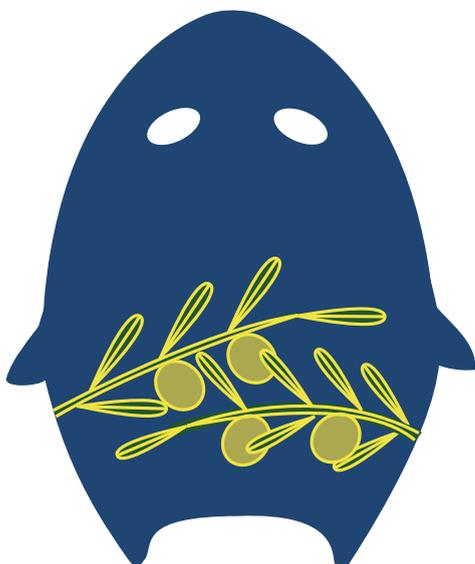


マスコット（基本形）と指定色

存太 マスコットを使用するときは、この基本形をお使いください。

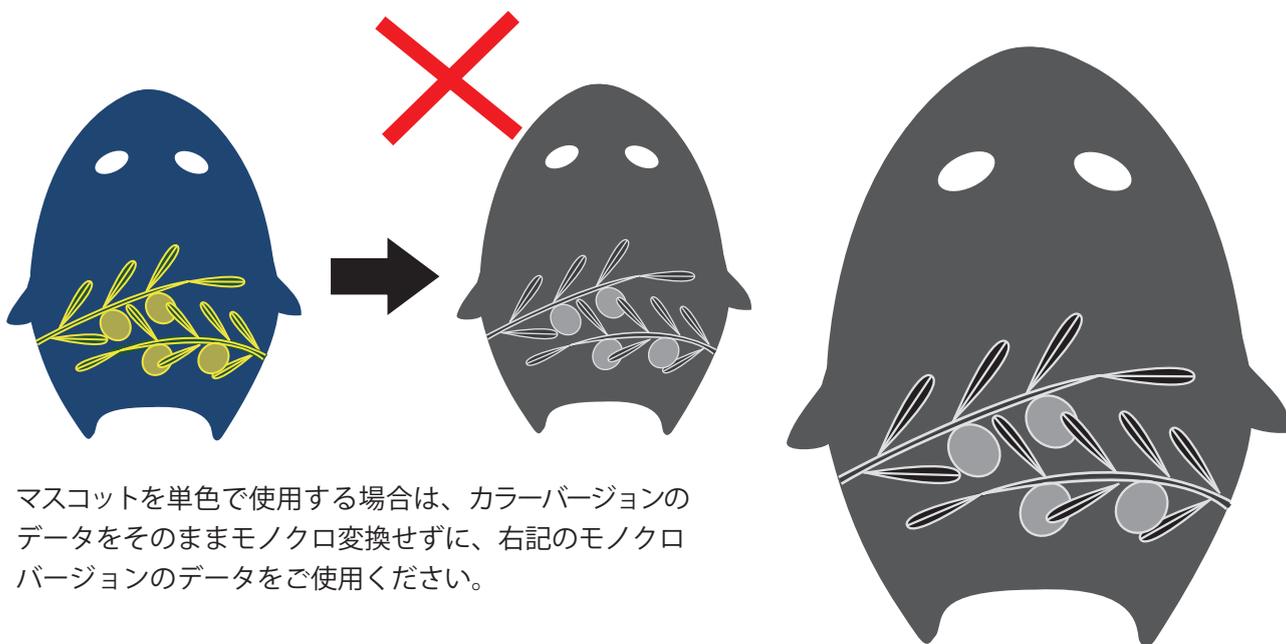
なお、マスコットを平面以外に利用したり、立体化の際に特殊な材質を使用する場合は、事前に香川県立高松工芸高校にご連絡ください。

カラーで使用する場合



#003E70
#00522B
#8DC221
#FFF000
#FFFFFF

単色で使用する場合

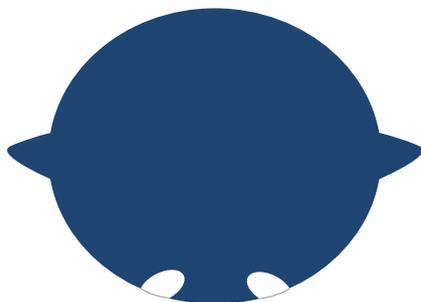


マスコットを単色で使用する場合は、カラーバージョンのデータをそのままモノクロ変換せずに、右記のモノクロバージョンのデータをご使用ください。

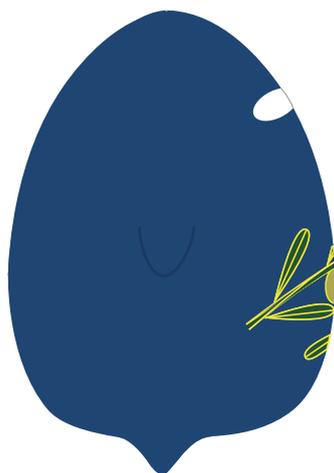
四面図【存太】

マスコットをぬいぐるみ等の立体で使用するときは、下の四面図を参考にイメージを損なわないように制作してください。色の指定は、平面の場合と同様です。

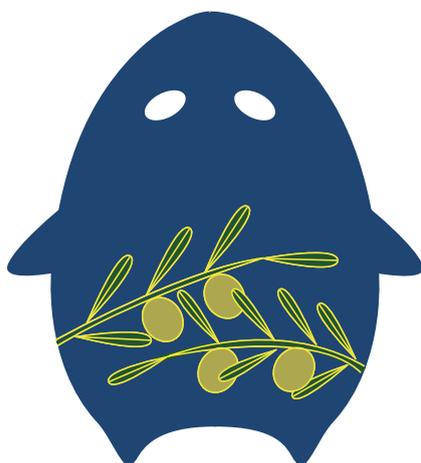
上面



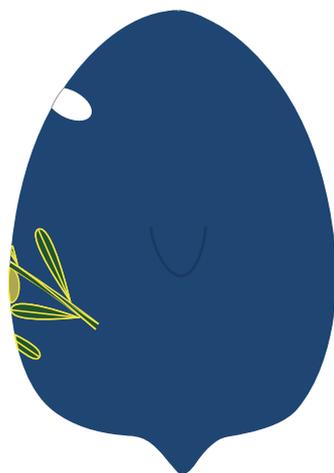
右側面



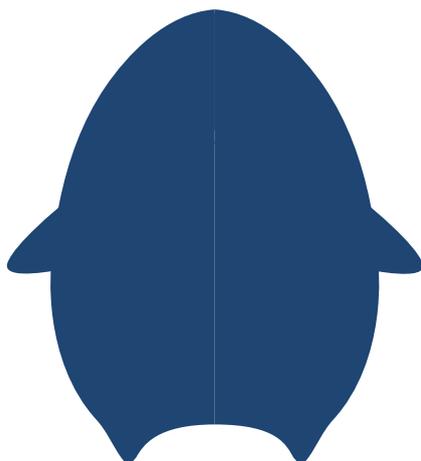
正面



左側面



背面



マスコット（基本形）と指定色

お彫 マスコットを使用するときは、この基本形をお使いください。

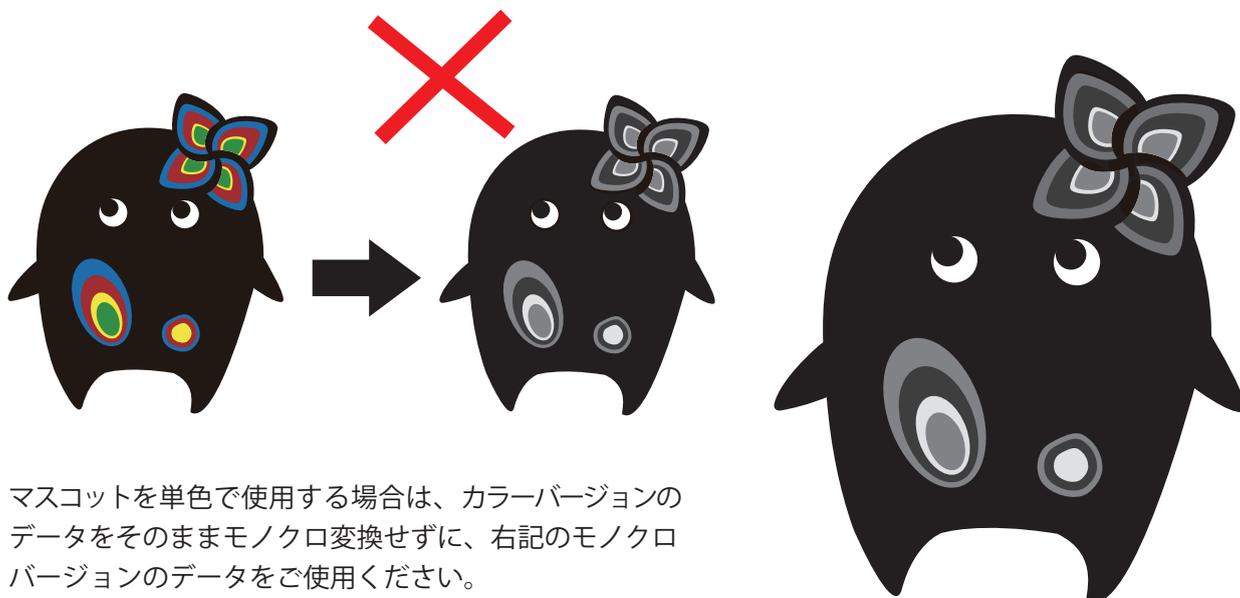
なお、マスコットを平面以外に利用したり、立体化の際に特殊な材質を使用する場合は、事前に香川県立高松工芸高校にご連絡ください。

カラーで使用する場合



#231815
#AB2128
#FFF000
#008F3B
#006BB4
#FFFFFF

単色で使用する場合



マスコットを単色で使用する場合は、カラーバージョンのデータをそのままモノクロ変換せずに、右記のモノクロバージョンのデータをご使用ください。

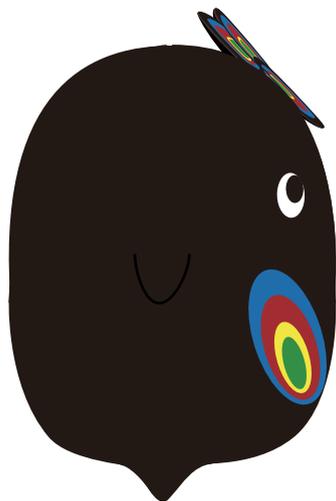
四面図【お彫】

マスコットをぬいぐるみ等の立体で使用するときは、下の四面図を参考にイメージを損なわないように制作してください。色の指定は、平面の場合と同様です。

上面



右側面



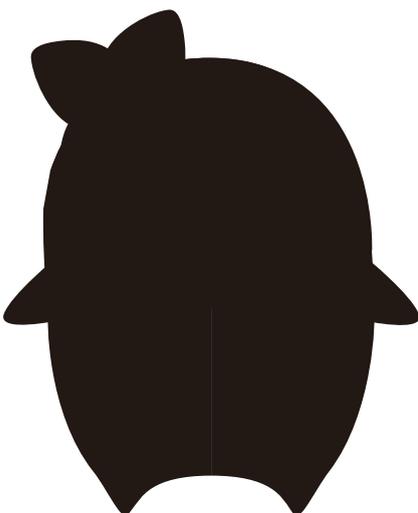
正面



左側面



背面



マスコット（基本形）と指定色

後藤ちゃん マスコットを使用するときは、この基本形をお使いください。

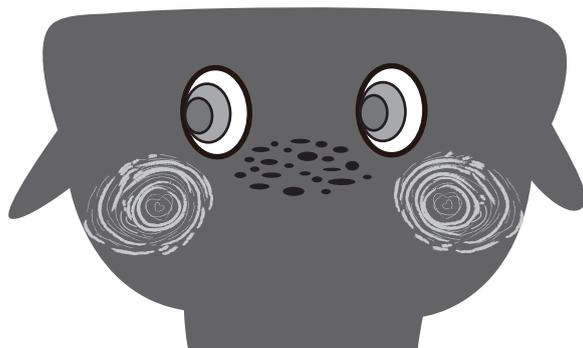
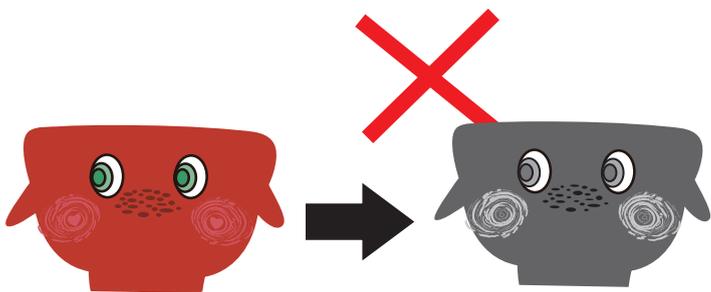
なお、マスコットを平面以外に利用したり、立体化の際に特殊な材質を使用する場合は、事前に香川県立高松工芸高校にご連絡ください。

カラーで使用する場合



#231815
#8A2923
#C8291D
#EA545E
#0DAC67
#96CDA1
#FFFFFF

単色で使用する場合

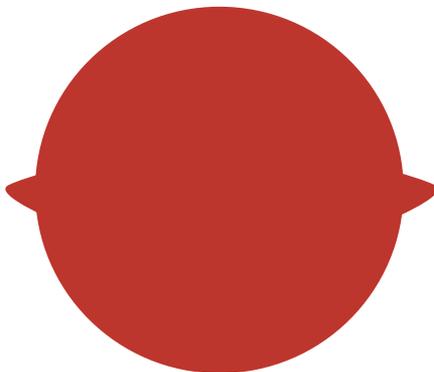


マスコットを単色で使用する場合は、カラーバージョンのデータをそのままモノクロ変換せずに、右記のモノクロバージョンのデータをご使用ください。

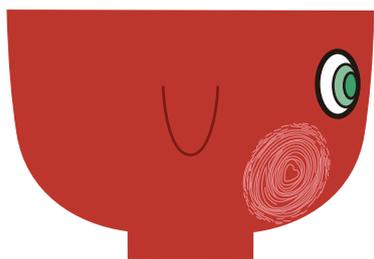
四面図（後藤ちゃん）

マスコットをぬいぐるみ等の立体で使用するときは、下の四面図を参考にイメージを損なわないように制作してください。色の指定は、平面の場合と同様です。

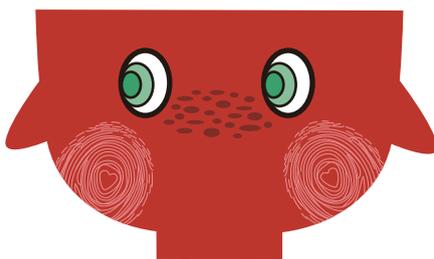
上面



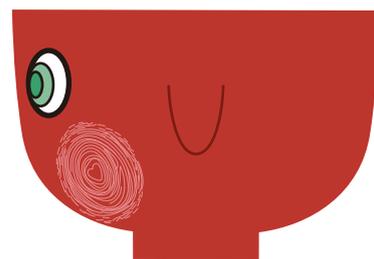
右側面



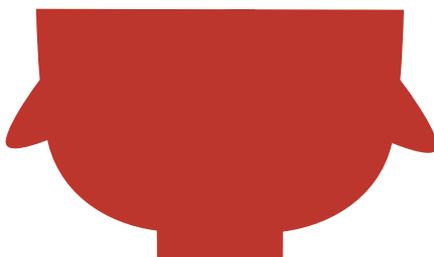
正面



左側面



背面



マスコット（基本形）と指定色

象谷ん マスコットを使用するときは、この基本形をお使いください。

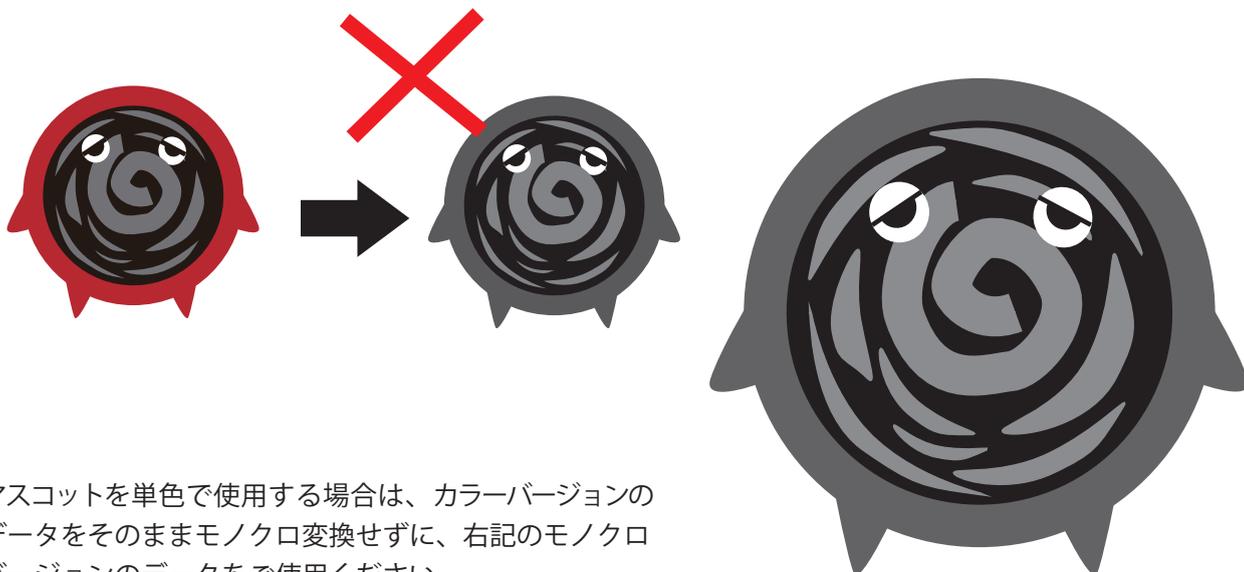
なお、マスコットを平面以外に利用したり、立体化の際に特殊な材質を使用する場合は、事前に香川県立高松工芸高校にご連絡ください。

カラーで使用する場合



#231815
#C30D23
#717071
#FFFFFF

単色で使用する場合



マスコットを単色で使用する場合は、カラーバージョンのデータをそのままモノクロ変換せず、右記のモノクロバージョンのデータをご使用ください。

四面図【象谷ん】

マスコットをぬいぐるみ等の立体で使用するときは、下の四面図を参考にイメージを損なわないように制作してください。色の指定は、平面の場合と同様です。

上面



右側面



正面



左側面

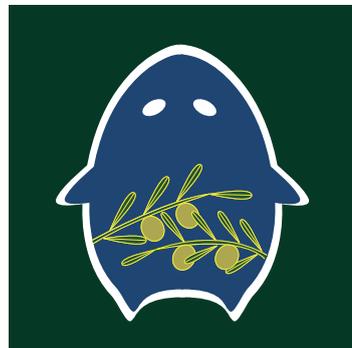
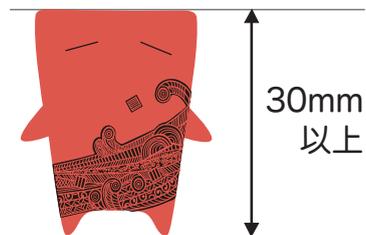


背面



使用上の注意事項

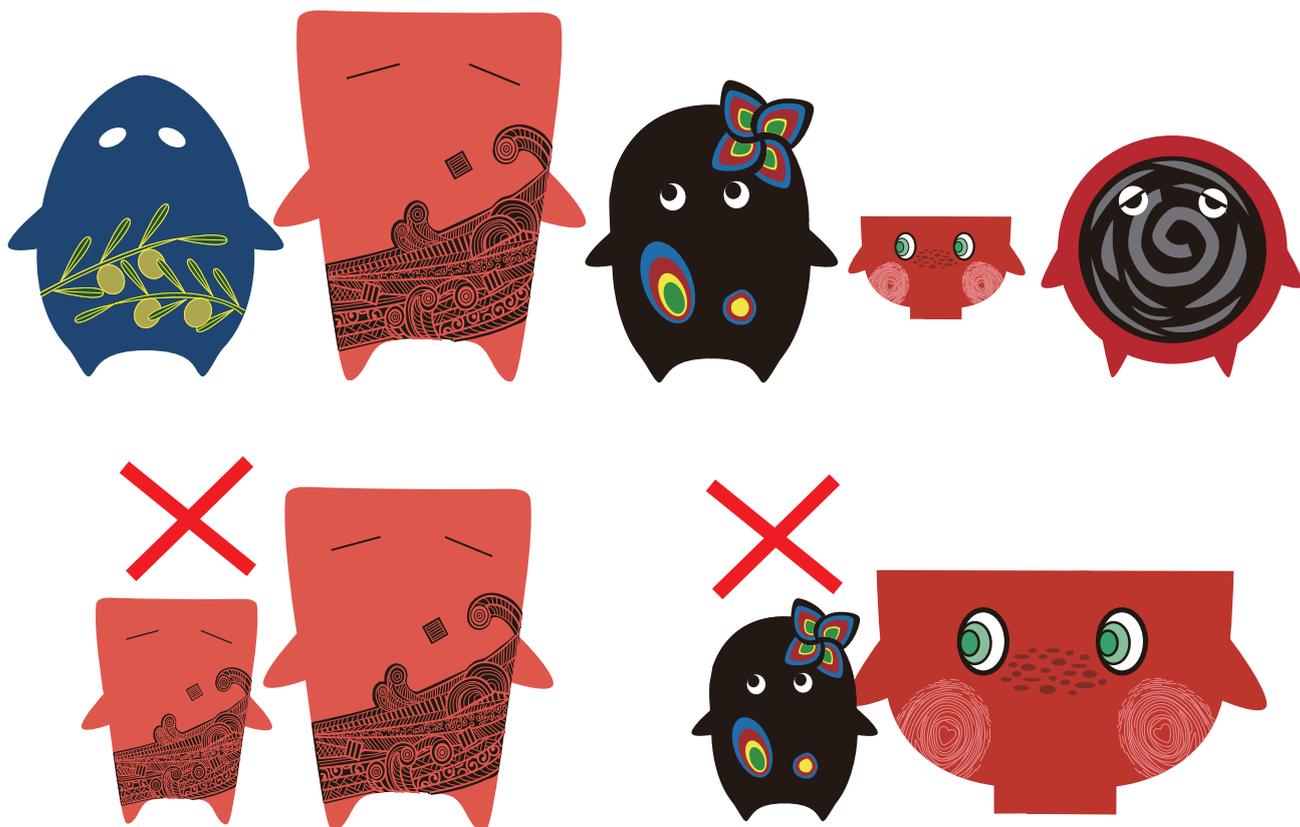
最小表示サイズ



マスコットを小さく表示しすぎると、視認性が確保できません。デザインを表示する場合は、上記を参考に小さくなりすぎないように注意してください。

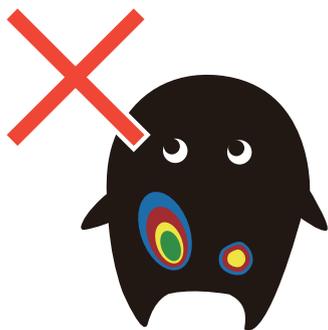
背景が濃い色の場合は、上記のようにマスコットの周りに白いフチをつけてご使用ください。

複数のキャラクターを使用する場合

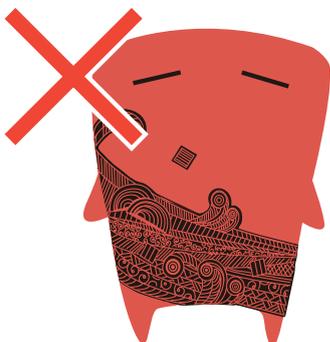


ひとつの紙面に複数のキャラクターを使用することは可能ですが、マスコットの大きさを変えて、使用しないでください。

使用禁止例



パーツを取らないでください。



反転しないでください。



調和しない背景を使用しないでください。



色を変更しないでください。



文字や図形を被せないでください。



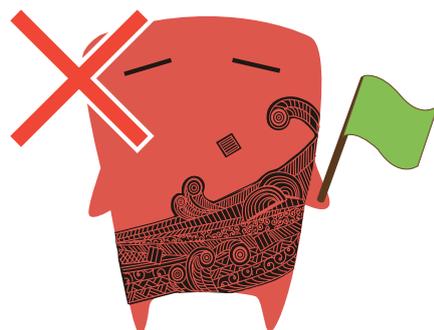
切り取らないでください。



影をつけないでください。



回転・変形しないでください。



小物などを持たせないでください。

バリエーション

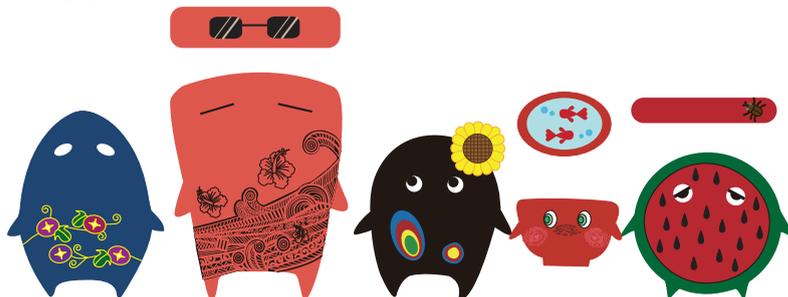
マスコットは前記の基本形のほかに、次の4種類の模様を用意しています。
用途により、使い分けてください。

カラーで使用する場合

春 ver.



夏 ver.



秋 ver.



冬 ver.

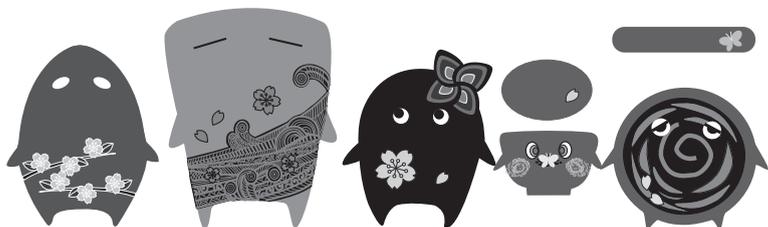


バリエーション

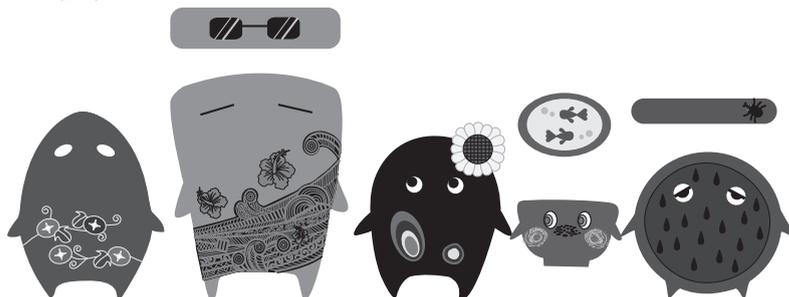
マスコットは前記の基本形のほかに、次の4種類の模様を用意しています。
用途により、使い分けてください。

白黒で使用する場合

春 ver.



夏 ver.

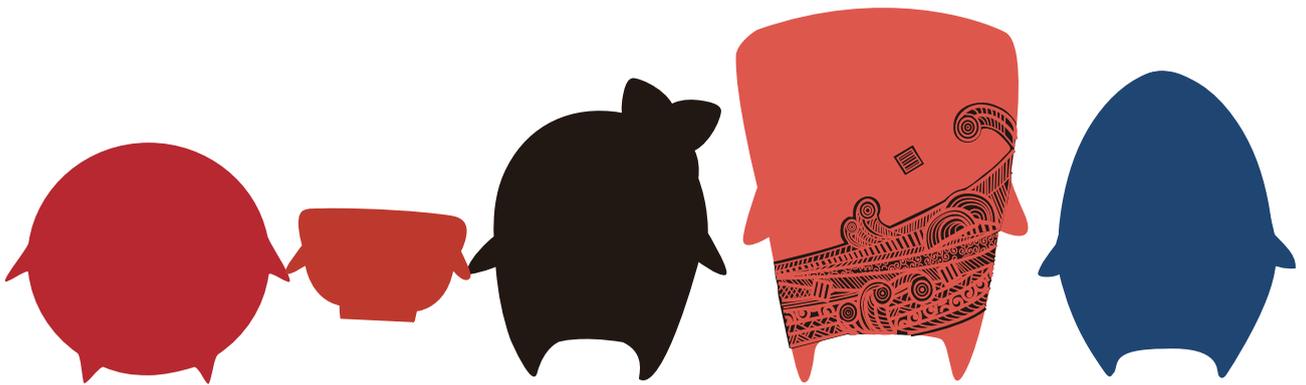


秋 ver.



冬 ver.





香川の漆 PR キャラクターに関する問い合わせ先

〒760-0017 香川県高松市番町2丁目9-30

香川県立高松工芸高等学校

TEL.(087) 851-4144