

2020.12.01 _ ver1.0

群馬県のマスコット ぐんまちゃん

ロゴタイプデザイン & 運用ガイド

【全20ページ】

ロゴデザイン & 運用ガイド作成 担当：  **Maniackers Design™**



- ぐんまちゃんに似合う、相性の良いロゴ。
- ぐんまちゃんのように長く愛されるロゴ。
- 装飾的ではないシンプルなロゴ。流行に左右されない。
- 柔軟性、遊び心、リズム感を感じさせる。
- 大きく表示しても、小さく表示してもイメージが変わりづらい。
- オリジナルの作字である事。(「ぐんまちゃん」部分は既存書体不使用)
- 扱いやすく、運用しやすいロゴである事。単色表現。
- 比較的自由度の高いルールで運用できるようにデザイン。

ぐんまちがん

ぐんまちがん

ぐんまちがん

ぐんまちゃん

GUNMACHAN

ぐんまちゃん

GUNMACHAN

ぐんまちゃん

GUNMACHAN

群馬県のマスコット

ぐんまちゃん

GUNMACHAN

群馬県のマスコット

ぐんまちゃん

GUNMACHAN

群馬県のマスコット

ぐんまちゃん

GUNMACHAN

06 ロゴタイプデザイン解説

親と子が楽しげに語り合っているようなイメージ。あえて、濁点表現としての●のサイズを変えています。

角は全て優しい雰囲気にするべく、角丸加工をしています。丸ゴシック体風に。

丸ゴシック体で統一。

群馬県のマスコット / 使用フォントは“フォントワークス 筑紫A丸ゴシック-D”。フォントのエッジを角丸加工し、「ッ」だけ文字をアレンジしています。

同じ文字間隔に見えるように調整しています。

ロゴとの統一感をさりげなく演出。

ゆるやかな右肩上がり。

ぐんまちゃんの帽子をさり気なく。

ゆるやかな右肩上がりでフィニッシュ。

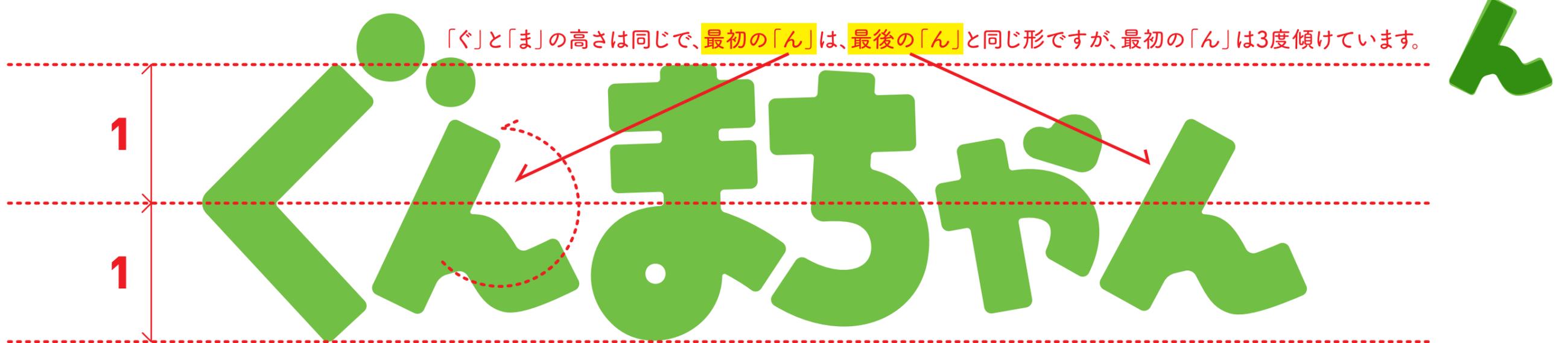
繋がり(一体感)を感じさせる筆脈。

全て大文字の GUNMACHAN
丸ゴシック体で統一。
AとCの間を少し空けています。

GUNMACHAN

Frankfurter Medium LET - Plain をベースに角丸加工

「ぐ」と「ま」の高さは同じで、最初の「ん」は、最後の「ん」と同じ形ですが、最初の「ん」は3度傾けています。



全体として、起伏を付けリズムカルな文字バランスで文字達が仲良く元気に踊っているようなイメージ。

07 欧文表記のロゴタイプ使用フォント“Frankfurter Medium LET - Plain”をベースに角丸加工しています。
MASCOT OF GUNMA PREFECTURE + GUNMA CHAN 組み合わせ例

MASCOT...単体

MASCOT OF GUNMA PREFECTURE

MASCOT OF GUNMA PREFECTURE

GUNMACHAN単体

GUNMACHAN

GUNMACHAN

MASCOT...
GUNMACHAN
レイアウト

MASCOT OF GUNMA PREFECTURE
GUNMACHAN

MASCOT OF GUNMA PREFECTURE
GUNMACHAN

GUNMACHAN
MASCOT...
レイアウト

GUNMACHAN
MASCOT OF GUNMA PREFECTURE

GUNMACHAN
MASCOT OF GUNMA PREFECTURE

08 ぐんまちゃんロゴ・縦／群馬県のマスコット表記・横と縦

ぐんまちゃんロゴ縦はノボリであったり、どうしても縦組で表記したい場合にのみ使用してください。

群馬県のマスコット

ぐんまちゃん

群馬県のマスコット

群馬県のマスコット

ぐんまちゃん

群馬県のマスコット

09 ぐんまちゃんロゴは ■C60+Y100 をメインカラーとして、ぐんまちゃん自体の配色と連動しており、赤、茶、黄色、黒で配色可能です。数値は下記の通りです。他の色でも表現可能（応相談）ですが、基本下記の色数値で配色してください。

※アニメーション作品「ぐんまちゃん」は別の色指定で、以下の色指定とは違います。



ベスト 帽子（緑）	CMYK	C 60% M 0% Y 100% K 0%
	D I C	90
	P A N T O N E	375
髪・しっぽ	CMYK	C 60% M 80% Y 80% K 10%
	D I C	307
	P A N T O N E	7588
口周り・手・足	CMYK	C 0% M 0% Y 5% K 0%
	D I C	582B
	P A N T O N E	white 可

帽子（赤） 口 蝶ネクタイ	CMYK	C 0% M 100% Y 100% K 0%
	D I C	564
	P A N T O N E	485
肌	CMYK	C 0% M 40% Y 100% K 0%
	D I C	123
	P A N T O N E	1235
輪郭線 目 ボタン	CMYK	C 50% M 50% Y 50% K 100% (リッチブラック)
	D I C	582
	P A N T O N E	419

※モノクロでロゴを表示する場合にはK100で表示してください。

ぐんまちゃん

ぐんまちゃん

ぐんまちゃん

ぐんまちゃん

ぐんまちゃん

ぐんまちゃん

10 また、ビタミンカラー（元気な色）として、Y100を使った配色も効果的です。推奨します。

■ Y100



群馬県のマスコット

ぐんまちゃん

GUNMACHAN

■ Y100



群馬県のマスコット

ぐんまちゃん

GUNMACHAN

11 背景色の濃度に合わせて、ロゴの色を適切に、可読性の高い色を選んで配置してください。



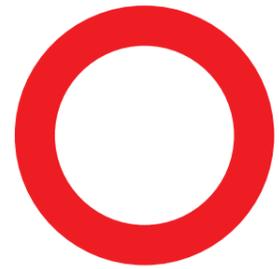
- 12 背景色の濃度に合わせて、ロゴの色を適切に、可読性の高い色を選んで配置してください。
背景の濃淡の差が激しい場合にはロゴの下に板を配置してください。
細いフチ加工、安っぽいドロップシャドウでロゴを表示する事も不可です。
フチ加工したい場合にはかなり線を太らせて配置してください。
濃度の濃い画像上でロゴを白抜き表示する事はOKです。

レイアウト例：円で囲って、ロゴを配置する。
(四角、角丸四角などでも可)

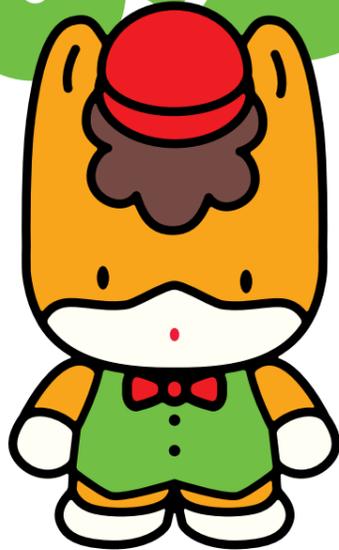


- 13 ロゴの前にキャラクターを立たせ、少しロゴが隠れる程度のレイアウトも可能ですが、大幅に隠れてしまい、可読性が失われてしまうような配置は避けてください。

ぐんまおがん



おるな...



ぐんまおがん

おるな...



ロゴがもようになっ
たね。



15 ロゴを連続パターン化し、その上にキャラクターなどをレイアウトする事も可能です。(スウォッチに登録)



- 16 アイソレーション／Isolation Area ロゴの周囲には、余白による占有／クリアスペースが必要です。この範囲内にはいかなる要素も配置することが出来ません。余白を十分確保していても、ロゴの印象を損ねるような目立つ要素をロゴの近くに配置することは避けてください。下記を参考にロゴの周囲には余白を確保してください。下記以外のロゴも同様です。可読性、視認性に注意して効果的にロゴを表示してください。
- ※14,15ページのようにロゴをパターン化し、グラフィック表現した場合にはその限りではありません。



17 最小サイズについて

「群馬県のマスコット」のフォントサイズが3.5pt以上（高さ1mm以上）で表示してください。
RGB/WEB/映像上では、厳密に規定しませんが、
可読性、視認性に十分注意して可読性が失われるサイズでの使用は避けてください。



拡大図

群馬県のマスコット 1mm

「群馬県のマスコット」のフォントサイズが
3.5pt以上（高さ1mm以上）

く 5mm

「く」の高さが5mm以上。

G 1mm

「G」の高さが1mm以上。

- 18 見栄え、ブランドイメージを崩さないよう、以下のような加工、アレンジは禁止です。
映像で使用する場合、アニメのプロセスとして加工および変形、個別の色変更等は可能ですが、最後は必ず規定の形でフィックスしてください。



縦横比を変形してはいけません。
曲げ加工も禁止です。



各要素を分割して回転させない。
全体を回転させるのはOKです。
(P.14など)



ロゴタイプを分割させない。



他のフォントで代用して表示しない。



自由な配色はしない。
パース加工、立体加工も禁止です。



隣接する各要素のバランスを大幅に変える。
応相談ください。

ぐんまちゃん

群馬県のマスコット

MASCOT OF GUNMA PREFECTURE

ぐんまちゃん
GUNMACHAN

GUNMACHAN

MASCOT OF GUNMA PREFECTURE
GUNMACHAN

群馬県のマスコット
ぐんまちゃん
GUNMACHAN

GUNMACHAN
MASCOT OF GUNMA PREFECTURE

ぐんまちゃん

群馬県のマスコット

ぐんまおがん

わからないことは
しつもんしてね。

