



# 大牟田市公式キャラクター ジャーク坊

～イラスト・ロゴ利用の手引き～

令和6年6月

大牟田市

## 目次

キャラクタープロフィール	- 1 -
配色の基本設定	- 2 -
配色の基本設定（モノクロ）	- 3 -
配色の基本設定（単色、線画）	- 4 -
使用可能イラスト（基本形）	- 5 -
使用可能イラスト（基本形・顔）	- 6 -
使用可能イラスト（笑顔1）	- 7 -
使用可能イラスト（笑顔2）	- 8 -
使用可能イラスト（悲顔・怒顔）	- 9 -
使用可能イラスト（うお顔・その他1）	- 10 -
使用可能イラスト（その他2）	- 11 -
使用可能イラスト（消防関係）	- 12 -
使用可能イラスト（グレー）	- 13 -
使用可能イラスト（白黒）	- 15 -
使用可能イラスト（線画）	- 16 -
ロゴ（カラー）	- 17 -
ロゴ（グレー）	- 18 -
ロゴ（白黒）	- 19 -
利用にあたっての注意点（1）著作権表示	- 20 -
利用にあたっての注意点（2）イラストの使い方	- 21 -
利用にあたっての注意点（2）ロゴの使い方	- 24 -
利用にあたっての注意点（3）商品名等へのご利用	- 25 -
イラスト利用のための申請書類の提出先・問合せ先	- 26 -

## キャラクタープロフィール

○大牟田市公式キャラクター「ジャー坊」 <基本形>



○名 前            ジャー坊

○プロフィール

ギリギリ人間に見える姿に変化（へんげ）した大蛇の化身。炭鉱のまちの人々からもらったつるはしとヘルメットがお気に入り。まちの守り神なのだと言い張るが、その真相は定かではない。

## 配色の基本設定

キャラクターを表示する場合は、指定色に合わせてください。



RGB/R : 255 G:218 B : 119  
DIC/2069



RGB/R : 24 G:89 B : 205  
DIC/641



RGB/R : 65 G:65 B : 65  
DIC/556



RGB/R : 255 G:255 B : 255  
DIC/583



RGB/R : 167 G:167 B : 167  
DIC/651



RGB/R : 0 G:0 B : 0  
DIC/582



RGB/R : 239 G:28 B : 19  
DIC/157

※1 イラストは画像データのため、色は指定色の RGB と DIC を基準にしてください。

※2 影の部分の色指定はありません。データの原因をそのままご利用ください。

## 配色の基本設定（モノクロ）

キャラクターをモノクロで表示する場合。



RGB/R : 0 G:0 B : 0  
DIC/582



RGB/R : 255 G:255 B : 255  
DIC/583



RGB/R : 167 G:167 B : 167  
DIC/651

※イラストは画像データのため、色は指定色の RGB と DIC を基準にしてください。

## 配色の基本設定（単色、線画）

キャラクターを単色または線画で表示する場合。



RGB/R : 0 G:0 B : 0  
DIC/582



RGB/R : 255 G:255 B : 255  
DIC/583

※イラストは画像データのため、色は指定色の RGB と DIC を基準にしてください。

## 使用可能イラスト（基本形）



基本ポーズ\_影なし



基本ポーズ\_影あり



基本ポーズ\_バリエーション影なし



基本ポーズ\_バリエーション影あり

## 使用可能イラスト（基本形・顔）



顔\_カラー\_影なし



顔\_カラー\_影あり

## 使用可能イラスト（笑顔 1）



笑顔\_1（影なし、影あり）



笑顔\_2（影なし、影あり）



笑顔\_3（影なし、影あり）



笑顔\_4（影なし、影あり）



笑顔\_5（影なし、影あり）



笑顔\_6（影なし、影あり）



## 使用可能イラスト（笑顔 2）



笑顔\_7（影なし、影あり）



笑顔\_8（影なし、影あり）



笑顔\_9（影なし、影あり）



笑顔\_10（影なし、影あり）



## 使用可能イラスト（悲顔・怒顔）



悲顔\_1 (影なし、影あり)



悲顔\_2 (影なし、影あり)



悲顔\_3 (影なし、影あり)



悲顔\_4 (影なし、影あり)



怒顔\_1 (影なし、影あり)



怒顔\_2 (影なし、影あり)



## 使用可能イラスト（うお顔・その他 1）



うお顔\_1（影なし、影あり）



うお顔\_2（影なし、影あり）



その他\_1（影なし、影あり）



その他\_2（影なし、影あり）



その他\_3（影なし、影あり）



その他\_4（影なし、影あり）



## 使用可能イラスト（その他 2）



袴



法被



浮き輪



サンタ



マスク



手洗い



飲み物を飲む



本を読む



SDGs



ESD



バスに乗る



就寝



ヘッドフォン

## 使用可能イラスト（消防関係）



消防服\_基本



消防服\_笑顔



消防服\_うお顔



消防服\_目綴じ顔



まとい\_基本



まとい\_笑顔



放水\_基本



放水\_笑顔



提灯\_基本



提灯\_笑顔



まといかざす\_うお顔



まといかざす\_笑顔



まとい持つ\_基本



まとい持つ\_笑顔

## 使用可能イラスト（スポーツ関係）



柔道



剣道



バレーボール



卓球



バスケットボール



車いすバスケットボール



ハンドボール

## 使用可能イラスト（グレー）



基本ポーズ\_グレー



顔\_グレー



笑顔\_3\_グレー



悲顔\_2\_グレー



うお顔\_1\_グレー



その他\_2\_グレー

## 使用可能イラスト（白黒）



基本ポーズ\_白黒



顔\_白黒



横向き走行

## 使用可能イラスト（線画）



①基本ポーズ



②顔



③笑顔\_5



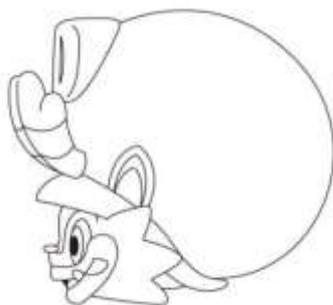
④うお顔\_1



⑤その他\_1



⑥その他\_3



⑦横顔

## ロゴ（カラー）

ロゴを表示する場合は、指定色に合わせてください。



RGB/R : 239 G:28 B : 19

DIC/157



RGB/R : 0 G:0 B : 0

DIC/582



RGB/R : 255 G:255 B : 255

DIC/583

※イラストは画像データのため、色は指定色の RGB と DIC を基準にしてください。

## ロゴ（グレー）

ロゴをモノクロで表示する場合。



RGB/R : 0 G:0 B : 0  
DIC/582



RGB/R : 255 G:255 B : 255  
DIC/583



RGB/R : 167 G:167 B : 167  
DIC/651

※イラストは画像データのため、色は指定色の RGB と DIC を基準にしてください。

## ロゴ（白黒）

ロゴを白黒で表示する場合。



RGB/R : 0 G:0 B : 0

DIC/582



RGB/R : 255 G:255 B : 255

DIC/583

※イラストは画像データのため、色は指定色のRGBとDICを基準にしてください。

## 利用にあたっての注意点 (1) 著作権表示

承認を受けたジャー坊のイラストには、必ず著作権の名称（©2016 大牟田市公式キャラクター「ジャー坊」）又は著作権者の名称（©2016 大牟田市「ジャー坊」又は©2016 omuta city jabow）をジャー坊の近くに表示してください。

※表示例（内のいずれかを表示してください）

### ①著作権の表示



©2016 大牟田市公式キャラクター「ジャー坊」

### ②著作権者の表示(日本語、外国語)



©2016 大牟田市「ジャー坊」



©2016 omuta city jabow

- 利用承認申請書に添付する原稿や図案にも表示をしてください。
- きちんと読める範囲で表示されていれば、フォントや大きさの指定はありません。
- ジャー坊イラストと著作権表示の間には、他の文字や図柄を入れないで下さい。
- 著作権表示は顔や体にかからないように表示してください。
- 表示するスペースがない場合や小さいグッズ等で表示が困難な場合は、包装やタグに表示して下さい。
- ロゴと一緒に使用する際は、イラストの方に表示してください。
- ロゴのみの使用の際は、表示の必要はありません。

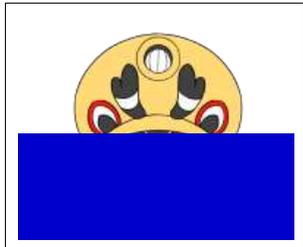
大牟田市公式キャラクターのイラスト・ロゴの利用に関する要綱（抜粋）  
（遵守事項）

#### 第7条

（6）著作権の名称（©2016 大牟田市公式キャラクター「ジャー坊」）又は著作権者の名称（©2016 大牟田市「ジャー坊」又は©2016 omuta city jabow）を、承認を受けた対象物又は当該対象物の包装等に表示すること。（以下略）

## 利用にあたっての注意点 (2) イラストの使い方

OK	NG
<p><b>原型使用 (カラー)</b></p>  <p><b>原型使用 (モノクロ)</b></p> 	<p><b>変色</b></p> <p>パーツの色を変える</p>  <p>全体の色を変える</p>  <p>効果を加える</p>  <p>カラー原型をモノクロ印刷</p> 
<p><b>原型使用 (単色・線画)</b></p> <p>単色印刷に使用する場合、黒色以外の色でも可</p> 	<p><b>変形</b></p> <p>タテ変倍</p>  <p>ヨコ変倍</p>  <p>改造</p>  <p>左右反転</p> 
<p><b>文字との重ね</b></p> <p>頭・顔に重ならない場合</p> 	<p><b>他の図形や文字との重ね</b></p> <p>吹き出し</p>  <p>文字との重ね ※頭・顔に重なる場合</p>  <p>他のイラストとの重ね</p>  <p>白色部分が透明</p> 

OK	NG
<p><b>他のイラストとの重ね</b> 顔輪郭がハッキリわかる場合</p>  <p><b>他の図形との重ね</b> 頭・顔全体が切れていない場合</p>  <p><b>一部のみ使用</b> 「頭・顔全体が表示されているもの」、又は、「原画の2/3以上が表示されているもの（両目とヘッドランプが切れてないもの）」</p>   	<p>他の図形との重ね</p> <p>※頭・顔が切れる場合</p>  <p>※輪郭が識別しにくい場合</p>   
	<p><b>一部のみ使用</b> ・両目とヘッドランプが表示されていないもの。 ・原画の2/3以上が表示されていないもの。</p> <p>1/3以上のトリミング</p>  <p>顔のくり抜き</p> 
	<p>背景が濃色やチェック柄などでジャー坊の輪郭が識別しづらい</p>  

OK	NG
<p>背景が濃色等の場合は縁取りをする</p> 	<p>写真と重ねて使用（イラストが縁取りされていればOK）</p> 
<p>ジャー坊と著作権表示は他のデザインと分ける デザインにもよりますので、まずは申請時に原案を確認いたします。</p>  <p>©2016 大牟田市公式キャラクター「ジャー坊」</p> <div style="background-color: #4a4a8a; color: white; padding: 5px; text-align: center;">他のロゴ等</div>	<p>誤解を招く（招くおそれのある）使い方</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>著作権表示が他のデザインにもかかっている</p>  <p>©2016 大牟田市公式キャラクター「ジャー坊」</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>著作権表示を入れない 自社ロゴと誤解を招く</p>  </div> </div>
<p>他の図形・イラストと組み合わせて使う</p>   	<p>ジャー坊のクオリティを下げる（下げるおそれのある）使い方 （下記は一例です）</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>にやがんな</p>  <p>乱暴な言葉と一緒に使う</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>参加 無料</p>  <p>無意味に多用する</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>つるはし見本市</p> <p>複数密集させる</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>楽しいイベント</p> <p>調和がとれていない</p> </div> </div>

## 利用にあたっての注意点 (2) ロゴの使い方

OK	NG
<p>原型使用 (カラー)</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p> <p>原型使用 (モノクロ)</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p>	<p>※基本的にはイラストと同様</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・変色</li> <li>・変形</li> <li>・他の図形や文字との重ね</li> <li>・背景が濃色やチェック柄などで認識しづらい配色</li> <li>・誤解を招く (招くおそれのある) 使い方</li> <li>・ジャー坊のクオリティを下げるもの</li> </ul>
<p>原型使用 (単色)</p> <p>単色印刷に使用する場合、黒色以外の色でも可</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p>	<p>影をつける</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p>
<p>他の図形との重ね</p> <p>全体が切れてない場合</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p>	<p>配置の変更</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p>
<p>一部のみを使用</p> <p>分割しての伸田</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p>	<p>切れている</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p>
<p>背景が濃色等の場合は縁取りをする</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p> <p>ジャー坊イラストとの組み合わせ</p> <p>イラスト利用にあたっての注意点に基づく使用</p>  <p>大牟田市公式キャラクター</p>	

## 利用にあたっての注意点 (3) 商品名等へのご利用

### (1) 商品名への利用

「ジャー坊」を直接商品名へ利用することはできません。ただし、商品の特徴の説明や、パッケージにジャー坊を利用していることを「ジャー坊の〃一般的な商品名〃」や「〃商品名〃(ジャー坊)」の形で表示することはできます。(下表例1)

### (2) 限定商品への利用

「ジャー坊の〃限定商品名〃」は、特定商品とのつながりが強く出ますので NG です。(例2)

### (3) 嗜好や行動を表現する利用

ジャー坊の嗜好や行動を表現するような商品名への利用や、ジャー坊をもじった商品名への利用はできません。(例3)

### (4) 商号・屋号への利用

商号・屋号への利用は一切できません。(例4)

商品名等へのご利用について

区分		OK	NG
例1	商品名	「ジャー坊の饅頭」 「Tシャツ(ジャー坊柄)」	「ジャー坊饅頭」 「ジャー坊Tシャツ」
例2	限定商品 など	「市制100周年記念饅頭(ジャー坊版)」	「ジャー坊の100周年記念饅頭」
例3	嗜好・行動・もじった商品名	(利用できません)	「ジャー坊おすすめの饅頭」 「ジャー坊のキャップランプが光るLEDライト」 「炊飯ジャー坊」
例4	商号・屋号	(利用できません)	「ジャー坊の電器店」 「食事処ジャー坊」 「**フェア限定ジャー坊カフェ」(臨時店舗での利用もNG)

## イラスト利用のための申請書類の提出先

持	参	企画総務部広報課（大牟田市役所 4階）
郵	送	先 〒836-8666 大牟田市役所 広報課
F	A	X 0944-41-2552
メ	—	ル e-kouhou01@city.omuta.fukuoka.jp

お急ぎの場合は、メール(PDFデータ)にてご送付ください。  
事前のご相談は電話、メール、FAXなどでも随時受け付けています。  
(正式な申請書類は、改めて持参いただくか、メールまたは郵送により提出してください)

---

(注意) 本手引きは随時改訂されます。ジャー坊公式Webサイトで最新版のものをご確認ください。

平成 29 年 4 月制定  
平成 29 年 6 月改訂  
平成 29 年 10 月改訂  
平成 30 年 3 月改訂  
平成 30 年 4 月改訂  
平成 30 年 6 月改訂  
平成 30 年 8 月改訂  
令和 2 年 4 月改訂  
令和 2 年 9 月改訂  
令和 3 年 1 月改訂  
令和 3 年 4 月改訂  
令和 3 年 8 月改訂  
令和 4 年 4 月改訂  
令和 5 年 2 月改訂  
令和 5 年 4 月改訂  
令和 6 年 4 月改訂  
令和 6 年 6 月改訂

大牟田市企画総務部広報課  
〒836-8666 福岡県大牟田市有明町 2 丁目 3 番地  
TEL:0944-41-2505 FAX:0944-41-2552  
MAIL:e-kouhou01@city.omuta.fukuoka.jp