



白馬村キャラクター
ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

11-40

使用できるキャラクターデザイン

Manual for VICTOIRE CHEVAL BLANC MURAO Ⅲ

キャラクター名の標記と最小表示サイズについて	11
基本形 [フルカラー (CMYK / DIC)]	12
基本形 [モノクロ (グレースケール)]	13
基本形 [モノクロ (2階調)]	14
顔のみ [フルカラー & モノクロ (グレースケール / 2階調)]	15
バリエーション (表情篇) [フルカラー (CMYK)]	16
バリエーション (表情篇) [モノクロ (グレースケール)]	17
バリエーション (ポーズ篇) [フルカラー (CMYK)]	18
バリエーション (ポーズ篇) [モノクロ (グレースケール)]	19
バリエーション (シチュエーション篇) [フルカラー (CMYK)]	20
バリエーション (シチュエーション篇) [モノクロ (グレースケール)]	27
バリエーション (ポーズ & シチュエーション篇) [モノクロ (2階調)]	34
◆ デザインに関する禁止事項	36
◆ ロゴタイプ〈推奨デザイン〉	38
◆ キャラクター名の標記に関する注意・禁止事項	39
◆ キャラクター使用に関するQ&A / 食品への使用について	40

キャラクター名の標記

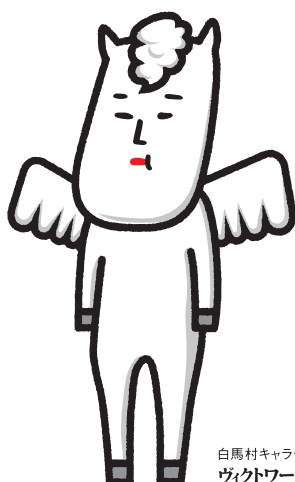
キャラクターの使用にあたっては、
原則として、下記の①と②の**標記**を付すること。

- ①肩書き …………… 白馬村キャラクター
②名前 …………… **ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世**

※①と②は、推奨ロゴタイプです(38ページ参照)。任意の書体で表現することも可能です。
推奨ロゴタイプを使用の場合は、改行出来ませんので、ご注意ください。また、①も忘れずに付記してください。
使用する素材などの関係で、キャラクターの近くに付記できない場合、タグなどに付記することも可能です。詳しくは、ご相談ください。

38ページ・39ページを必ずご確認くださいのうえ、付記してください。

[標記の例]



白馬村キャラクター
ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世



白馬村キャラクター
ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

最小表示サイズ

キャラクターの**最小表示サイズ**は、
天地20mm以上とします。※



※顔のみのカラー及びグレースケール
に関しては10mm以上



※顔のみのモノクロ2階調に関しては
5mm以上



基本形 [フルカラー (CMYK／DIC)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。
使用する素材などの関係で、下記の色指定が出来ない場合には、可能な限り指定色に合わせるよう最大限の努力をお願いします。

くちびる



C0%・M100%・Y100%・K0%
DIC 156

輪郭、眉、目、鼻



C0%・M0%・Y0%・K100%
DIC 582

ひづめ(手、足)



C0%・M0%・Y0%・K50%
DIC 652

影

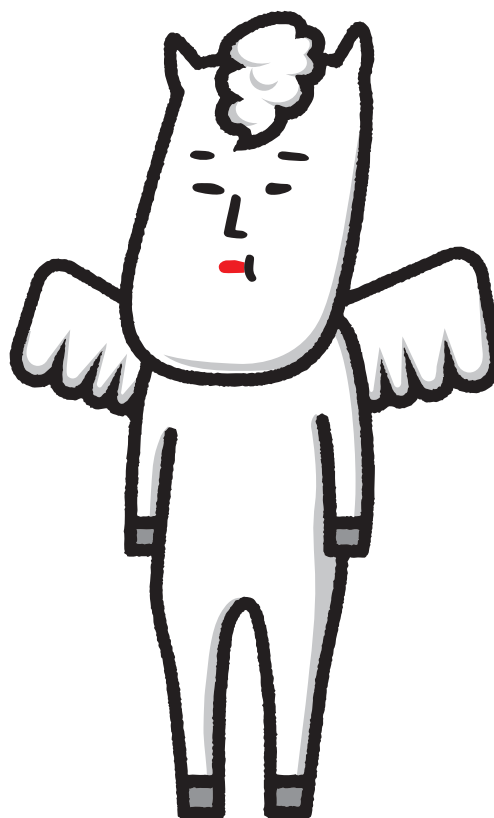


C0%・M0%・Y0%・K25%
DIC 650

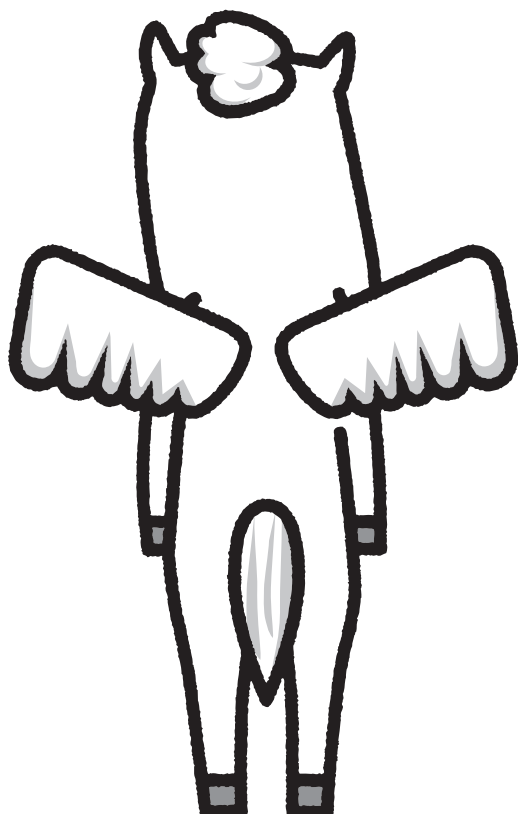
顔、髪、ボディ、羽



C0%・M0%・Y0%・K0%
※「白抜き」または「白インク」で表現してください。



front



back



side

※左右反転禁止。
※右向きデザインはございません。

基本形 [モノクロ(グレースケール)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

使用する素材などの関係で、下記の色指定が出来ない場合には、可能な限り指定色に合わせるよう最大限の努力をお願いします。

※モノクロ(グレースケール)で使用の場合、他の色(スミ以外の特色など)を使用した1色表現は可能とします。但し、同一紙面(画面)上で、他のバージョン(CMYK等)と混在することは禁じます。また、「くちびる」のみ「赤」を使うなど、部分的に異なる色を使用することも禁じます。

くちびる



K70%

輪郭、眉、目、鼻



K100%

ひづめ(手、足)



K50%

影



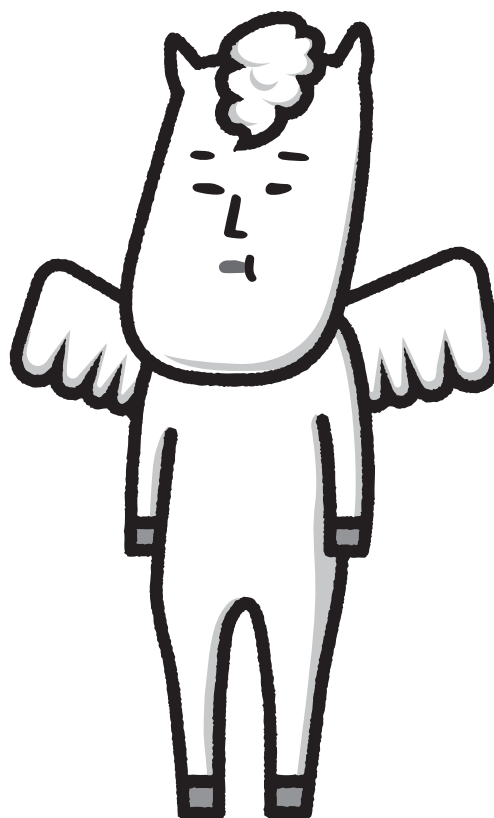
K25%

顔、髪、ボディ、羽

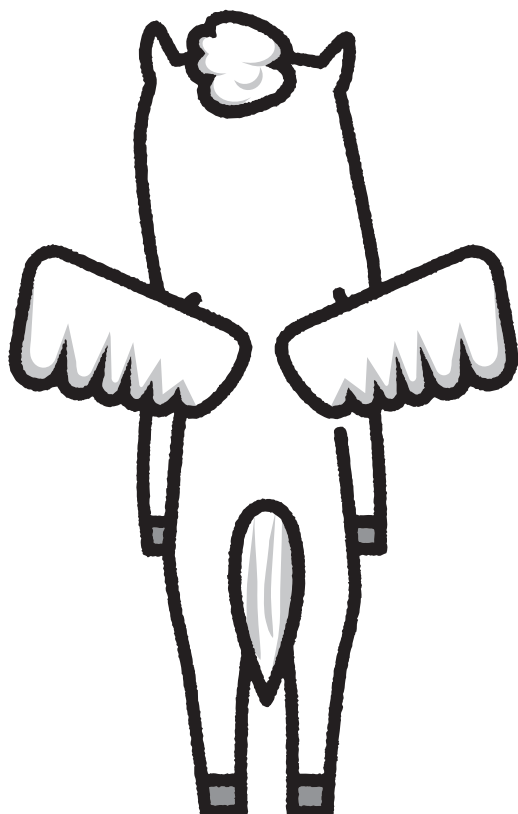


K0%

※「白抜き」または「白インク」で表現してください。



front



back



side

※左右反転禁止。
※右向きデザインはございません。

基本形〔モノクロ(2階調)〕

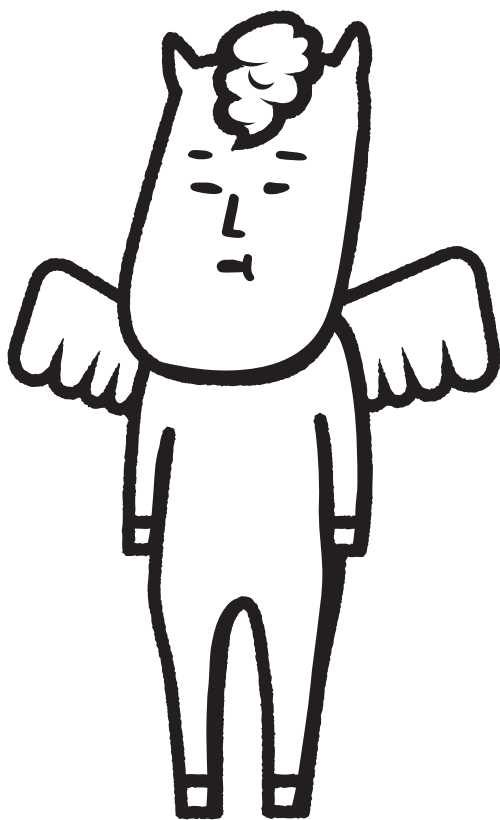


キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※モノクロ(2階調)で使用の場合、他の色(スミ以外の特色など)を使用した1色表現は可能とします。但し、同一紙面(画面)上で、他のバージョン(CMYK等)と混在することは禁じます。また、「くちびる」のみ「赤」を使うなど、部分的に異なる色を使用することも禁じます。

背景色(地色)がイラストより「淡色」の場合、下記をご使用ください。

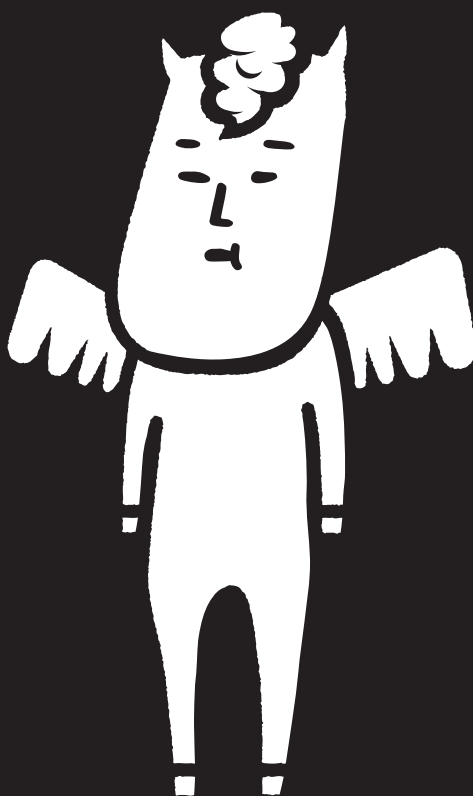
ポジバージョン



※「白抜き」および「白インク」での使用禁止。着色可。

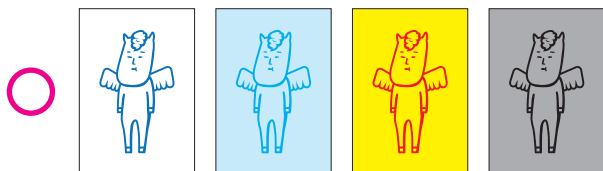
背景色(地色)がイラストより「濃色」の場合、下記をご使用ください。

ネガバージョン

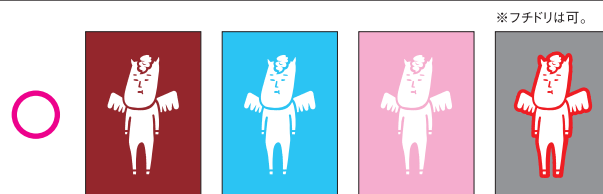


※「白抜き」または「白インク」のみ使用可能。着色禁止。

《主にTシャツ等の「シルク印刷」で想定される禁止事項(例)》



※背景色(地色)より明るい色での着色は禁止。



※フチドリは可。



※「白」以外での着色は禁止。

顔のみ [フルカラー&モノクロ(グレースケール／2階調)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

F-01

[フルカラー(CMYK／DIC)] ※12ページの規定に準じてください。



F-02

[モノクロ(グレースケール)] ※13ページの規定に準じてください。



F-03

[モノクロ(2階調／ポジ)] ※14ページの規定に準じてください。



F-04

[モノクロ(2階調／ネガ)] ※14ページの規定に準じてください。

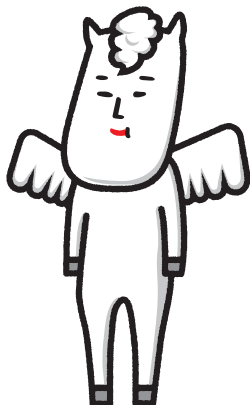


バリエーションデザイン(表情篇)
[フルカラー(CMYK)]

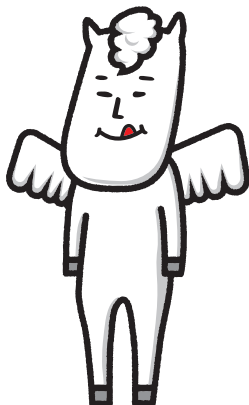
キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※フルカラー(CMYK)使用のみ可能です。※12ページの規定に準じてください。

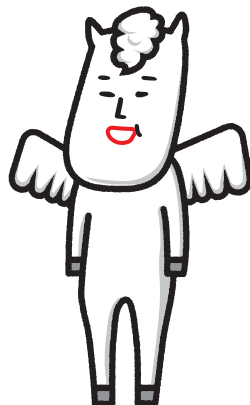
VH-01 「ニコッ」



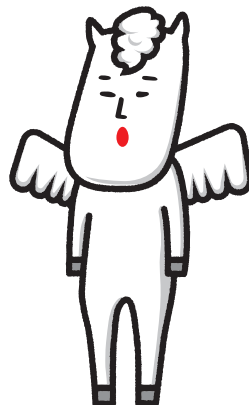
VH-02 「ベロッ」



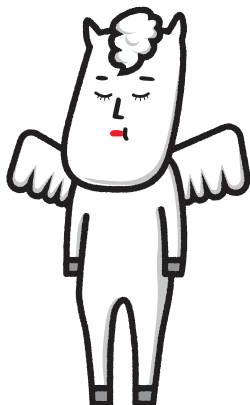
VH-03 「ワハッ」



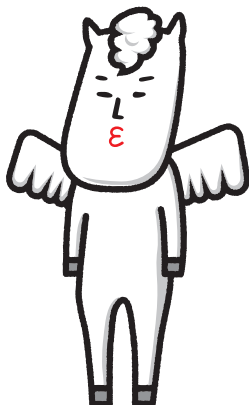
VH-04 「オーッ」



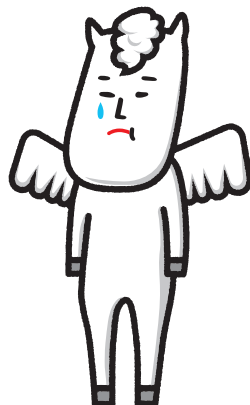
VH-05 「ンーッ」



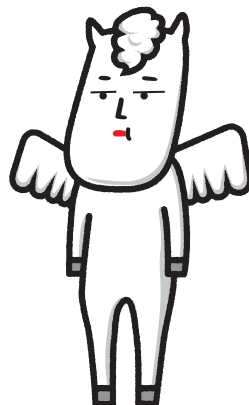
VH-06 「ブンッ」



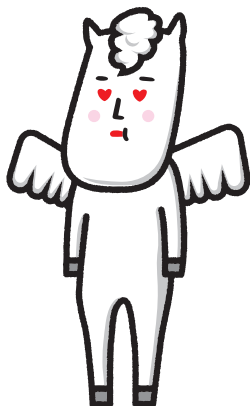
VH-07 「ウルッ」



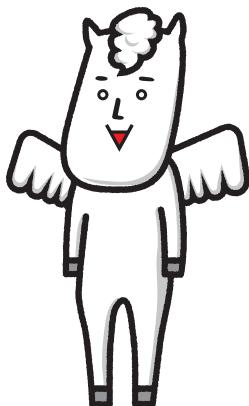
VH-08 「ヘーッ」



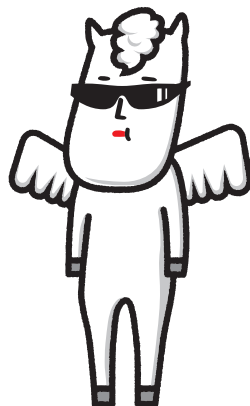
VH-09 「ラブッ」



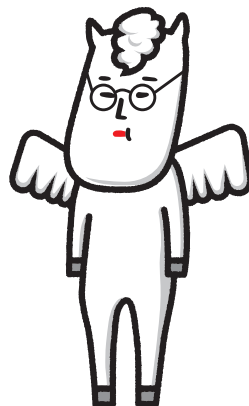
VH-10 「キタッ」



VH-11 「キメッ」



VH-12 「ホーッ」



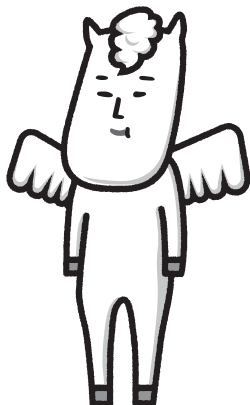
バリエーションデザイン(表情篇)
[モノクロ(グレースケール)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

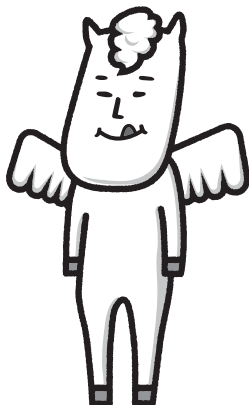
※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※13ページの規定に準じてください。

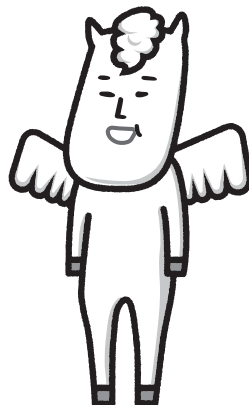
VH-01-G 「ニコッ」



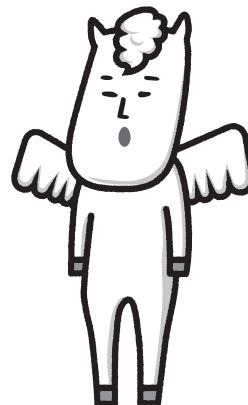
VH-02-G 「ペロッ」



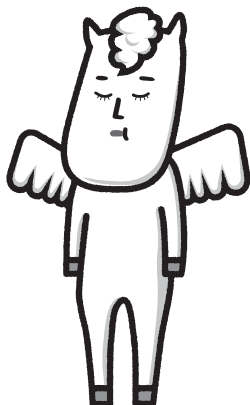
VH-03-G 「ワハッ」



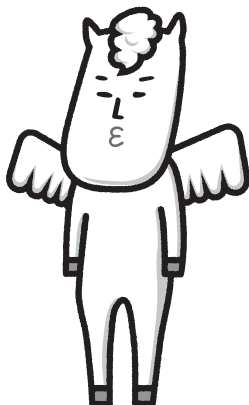
VH-04-G 「オーッ」



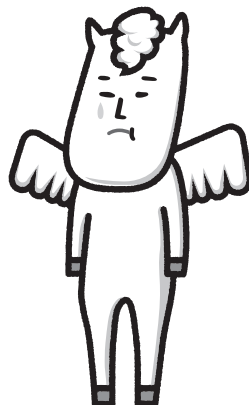
VH-05-G 「シーッ」



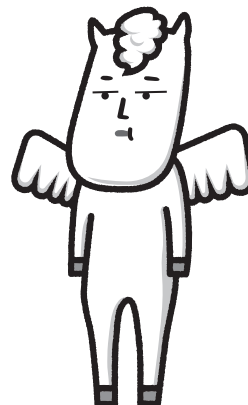
VH-06-G 「ブンッ」



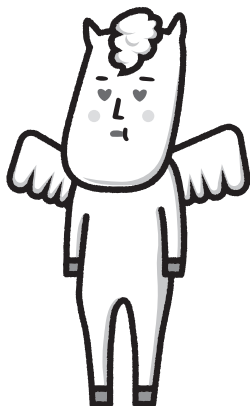
VH-07-G 「ウルッ」



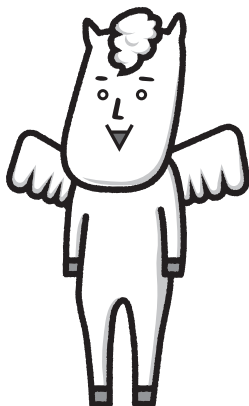
VH-08-G 「ヘーッ」



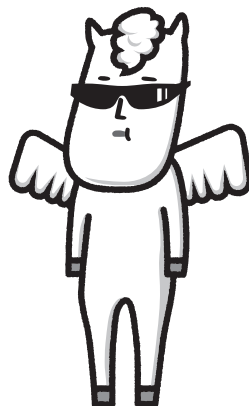
VH-09-G 「ラブッ」



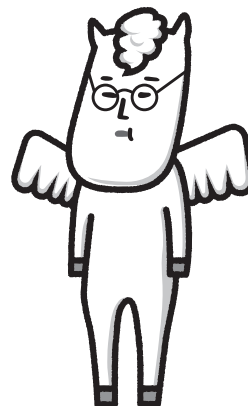
VH-10-G 「キタッ」



VH-11-G 「キメッ」



VH-12-G 「ホーッ」

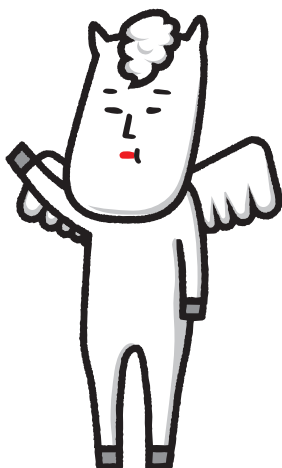


バリエーションデザイン（ポーズ篇）
[フルカラー（CMYK）]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※フルカラー（CMYK）使用のみ可能です。※12ページの規定に準じてください。

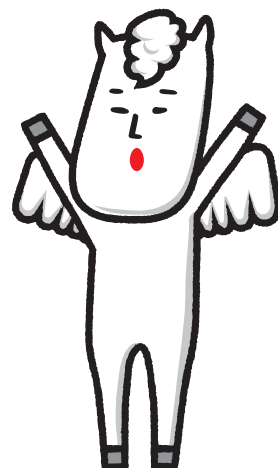
VP-01



VP-02



VP-03



VP-04



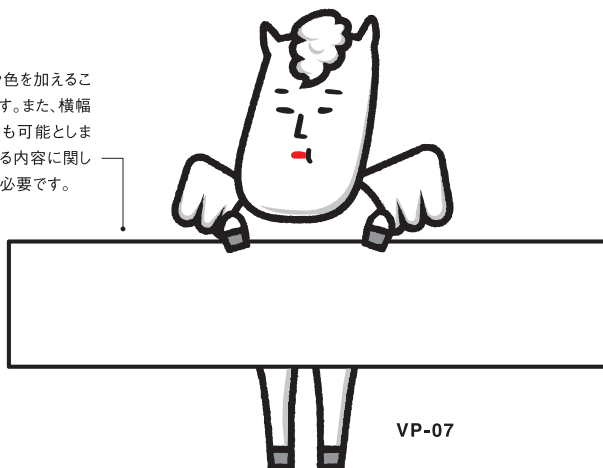
VP-05



VP-06



枠内に文字や色を加えることを可能とします。また、横幅の長さの変更も可能とします。但し、入れる内容に関しては「審査」が必要です。



VP-07

枠内に文字や色を加えることを可能とします。但し、入れる内容に関しては「審査」が必要です。



VP-08

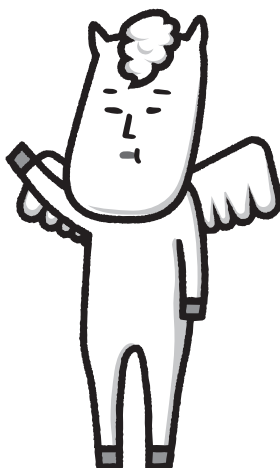
バリエーションデザイン（ポーズ篇）
[モノクロ（グレースケール）]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

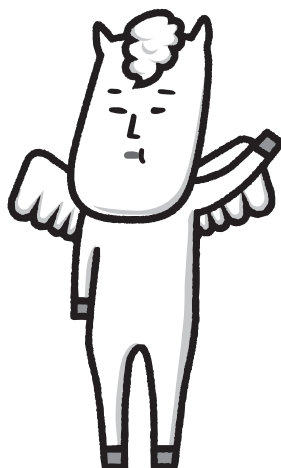
※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※13ページの規定に準じてください。

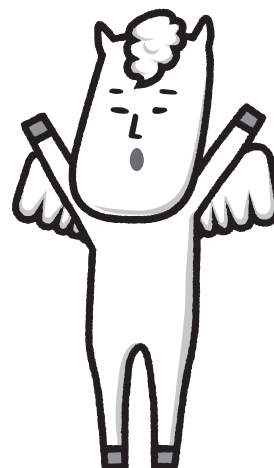
VP-01-G



VP-02-G



VP-03-G



VP-04-G



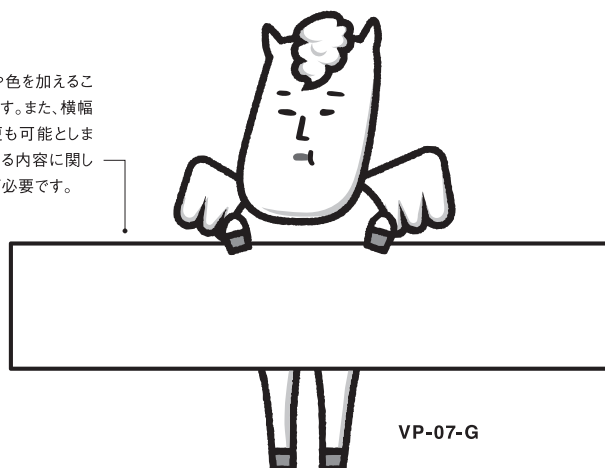
VP-05-G



VP-06-G



枠内に文字や色を加えることを可能とします。また、横幅の長さの変更も可能とします。但し、入れる内容に関しては「審査」が必要です。



VP-07-G

枠内に文字や色を加えることを可能とします。但し、入れる内容に関しては「審査」が必要です。

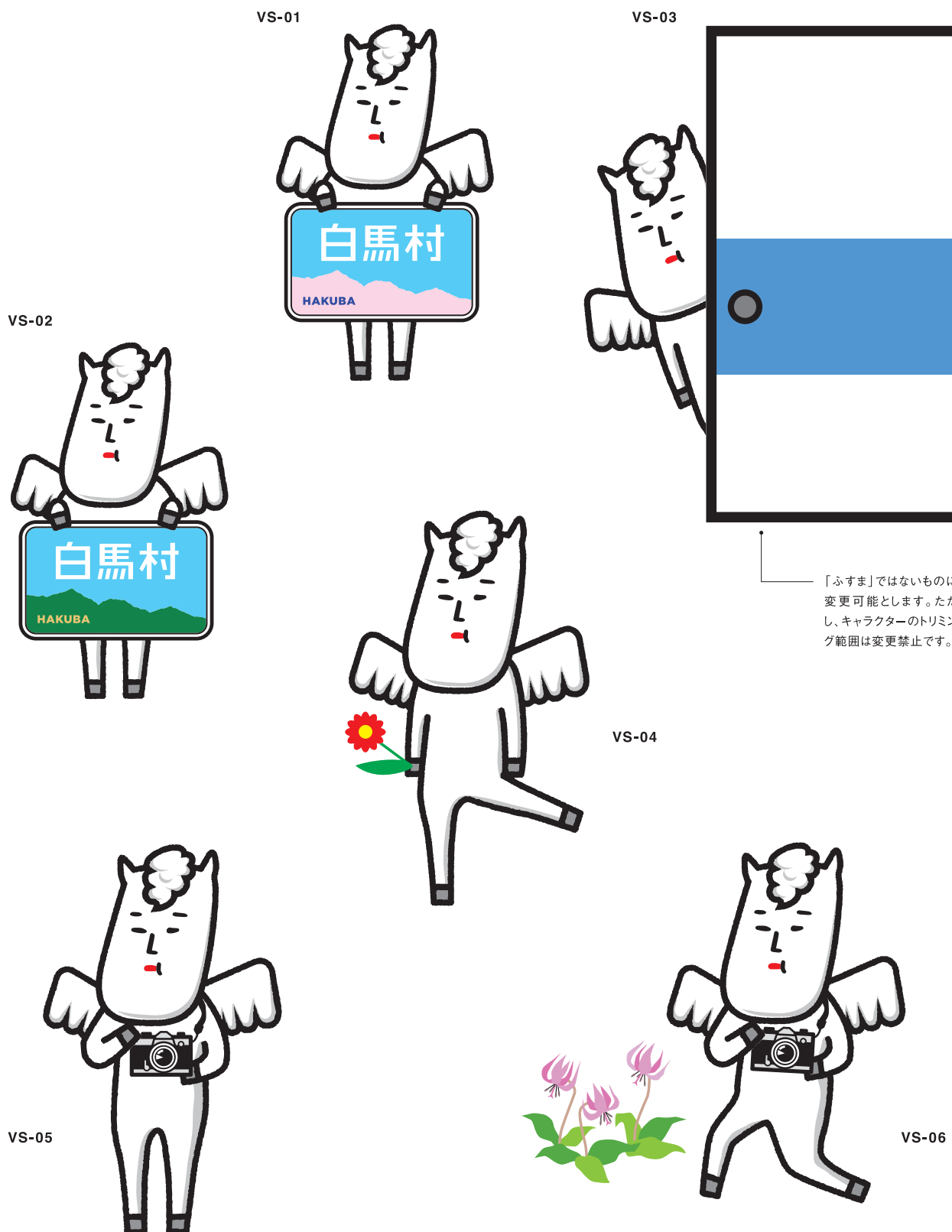


VP-08-G

バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[フルカラー(CMYK)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※フルカラー(CMYK)使用のみ可能です。※12ページの規定に準じてください。

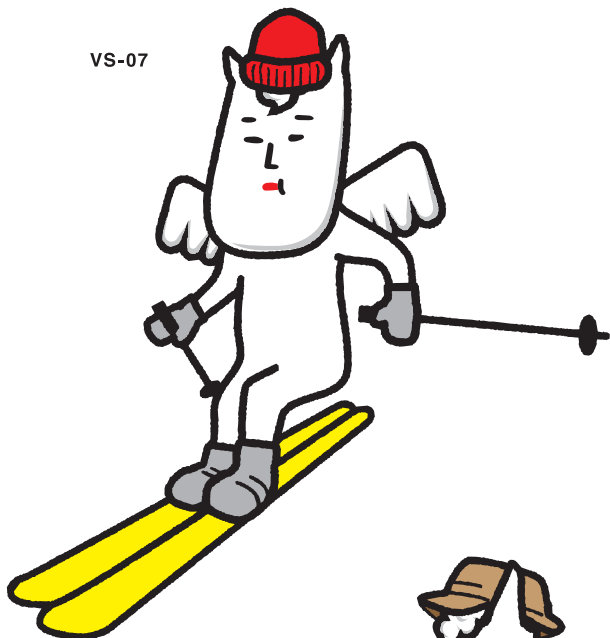


バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[フルカラー(CMYK)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※フルカラー(CMYK)使用のみ可能です。※12ページの規定に準じてください。

VS-07



VS-08



VS-09



VS-10



VS-11



VS-12

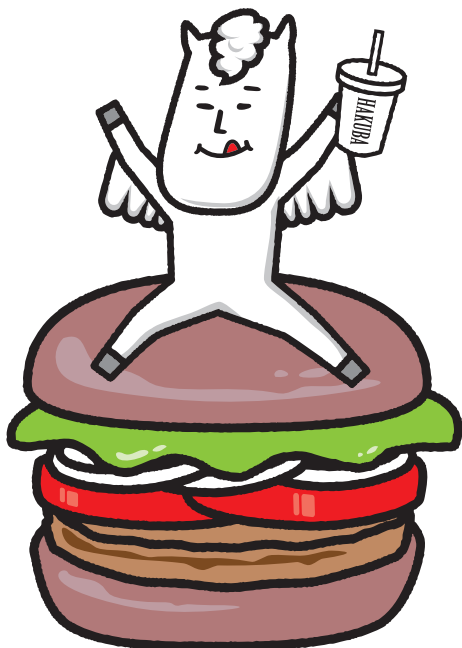


バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[フルカラー(CMYK)]

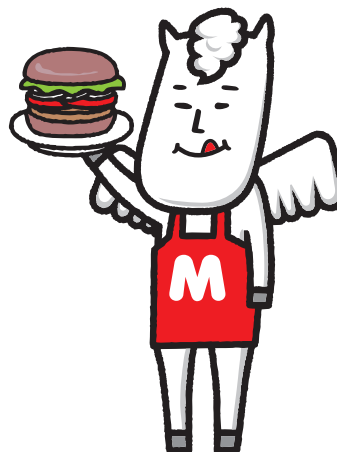
キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※フルカラー(CMYK)使用のみ可能です。※12ページの規定に準じてください。

VS-13



VS-14



VS-15



VS-16



バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[フルカラー(CMYK)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※フルカラー(CMYK)使用のみ可能です。※12ページの規定に準じてください。

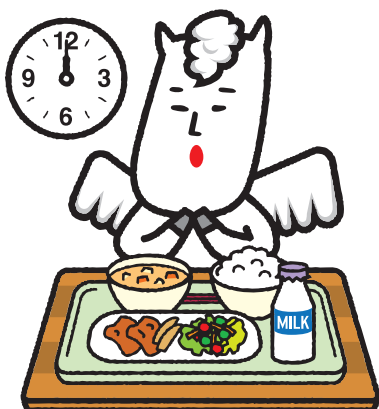
VS-17



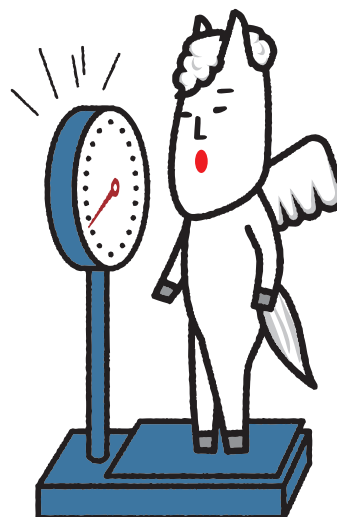
VS-18



VS-19



VS-20



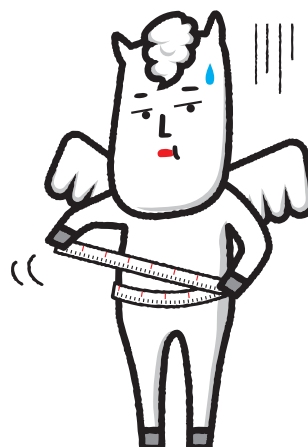
VS-21



VS-22



VS-23

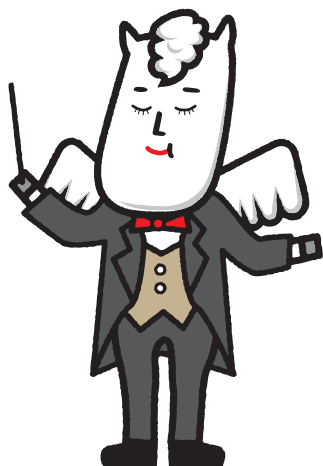


バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[フルカラー(CMYK)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※フルカラー(CMYK)使用のみ可能です。※12ページの規定に準じてください。

VS-24



VS-25



VS-26



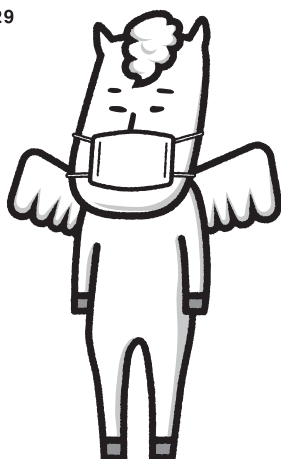
VS-27



VS-28



VS-29



VS-30



VS-31

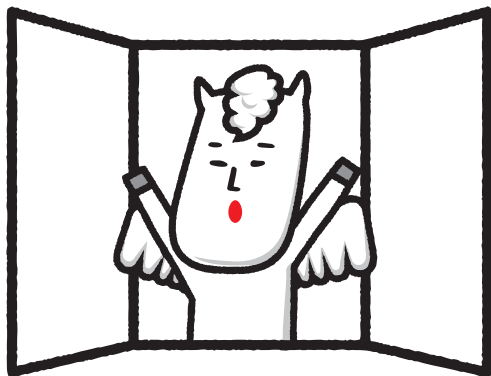


バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[フルカラー(CMYK)]

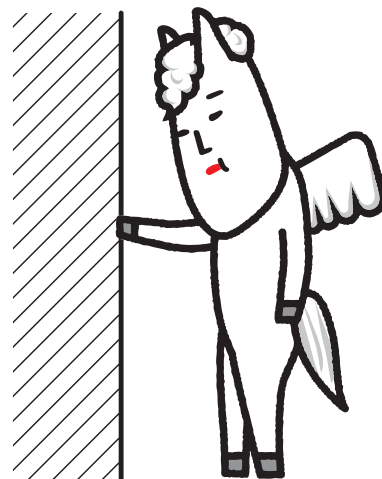
キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※フルカラー(CMYK)使用のみ可能です。※12ページの規定に準じてください。

VS-32



VS-33



VS-34



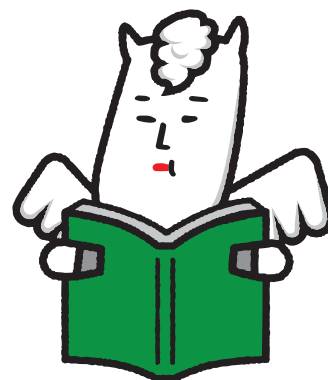
(※くちびる笑顔)

VS-35



(※くちびるノーマル)

VS-38 (Green)

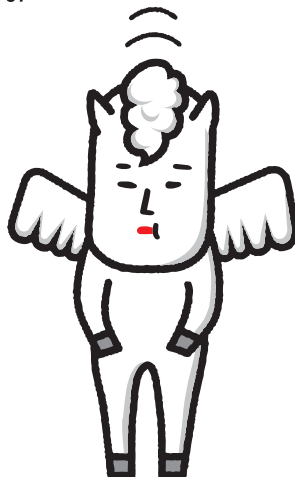


VS-36



(※くちびる笑顔)

VS-37



(※くちびるノーマル)

VS-38 (Red)



バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[フルカラー(CMYK)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として
本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※フルカラー(CMYK)使用のみ可能です。※12ページの規定に準じてください。

VS-39



VS-40



こうつうあんぜん

VS-41



VS-43



VS-42



バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[モノクロ(グレースケール)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

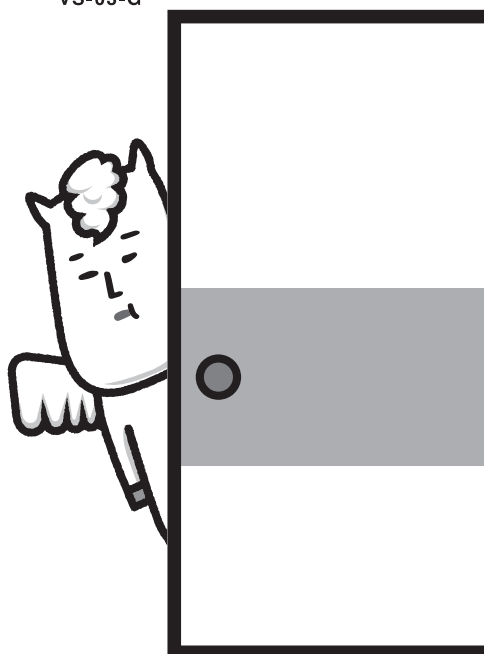
※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※13ページの規定に準じてください。

VS-01-G



VS-03-G

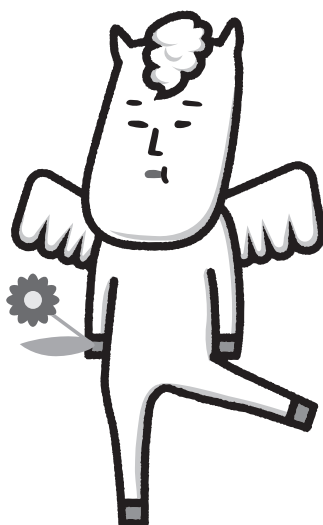


VS-02-G

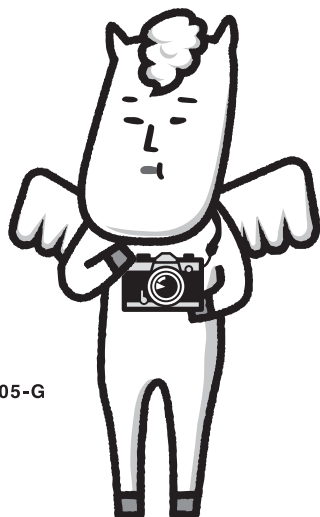


「ふすま」ではないものに
変更可能とします。ただ
し、キャラクターのトリミ
ング範囲は変更禁止です。

VS-04-G



VS-05-G



VS-06-G



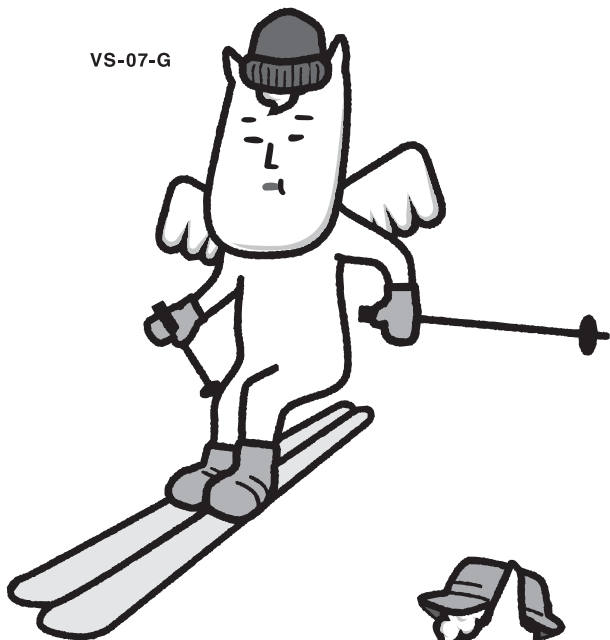
バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[モノクロ(グレースケール)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

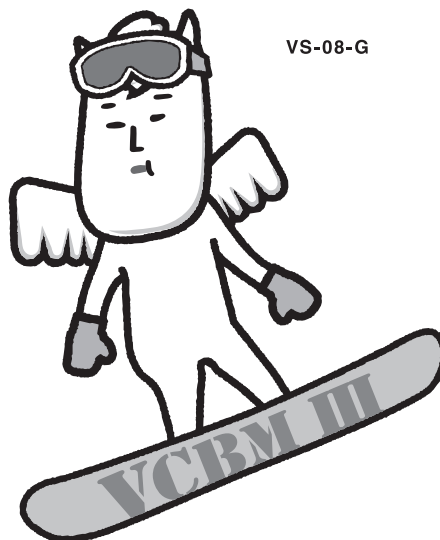
※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※13ページの規定に準じてください。

VS-07-G



VS-08-G



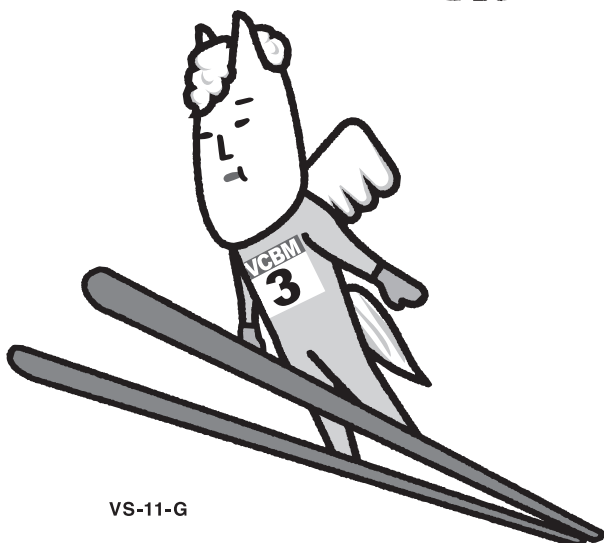
VS-09-G



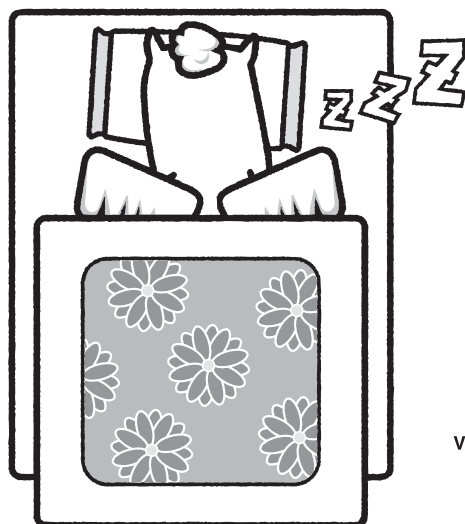
VS-10-G



VS-11-G



VS-12-G



バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[モノクロ(グレースケール)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

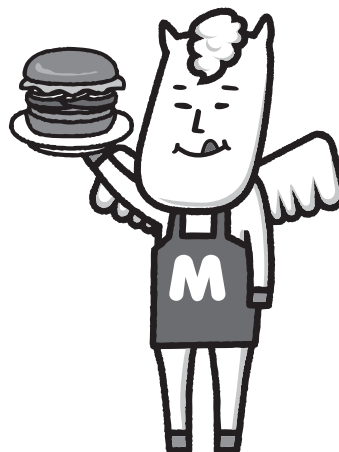
※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※13ページの規定に準じてください。

VS-13-G



VS-14-G



VS-15-G



VS-16-G



バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[モノクロ(グレースケール)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※13ページの規定に準じてください。

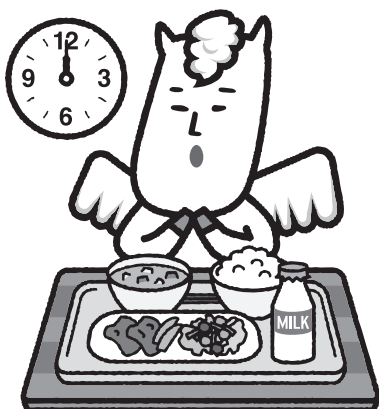
VS-17-G



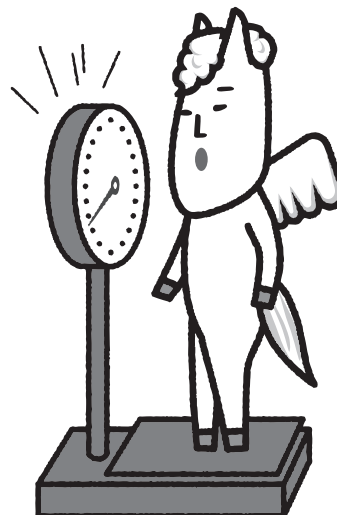
VS-18-G



VS-19-G



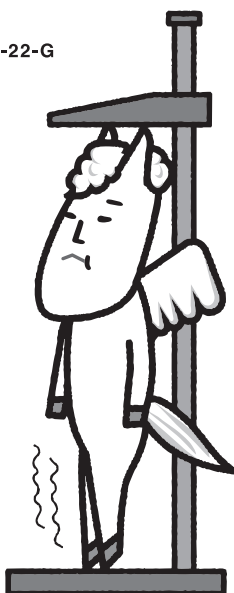
VS-20-G



VS-21-G



VS-22-G



VS-23-G



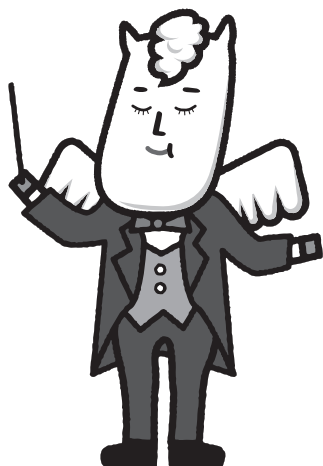
バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[モノクロ(グレースケール)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

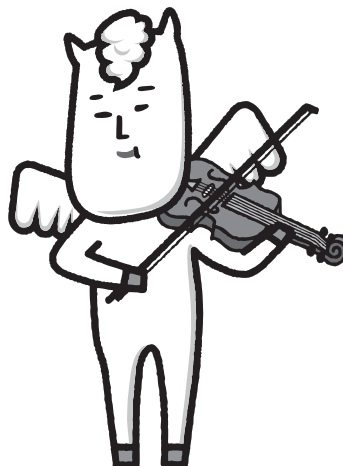
※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※13ページの規定に準じてください。

VS-24-G



VS-25-G



VS-26-G



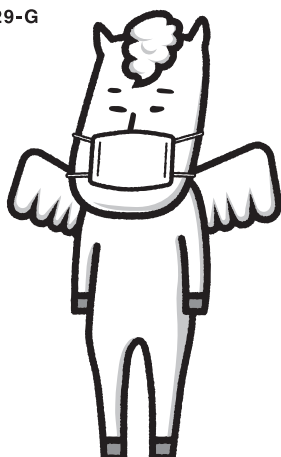
VS-27-G



VS-28-G



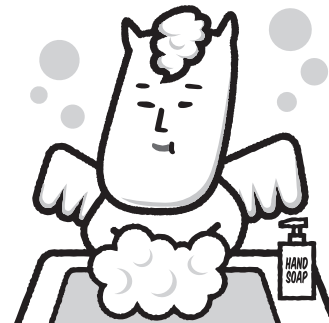
VS-29-G



VS-30-G



VS-31-G



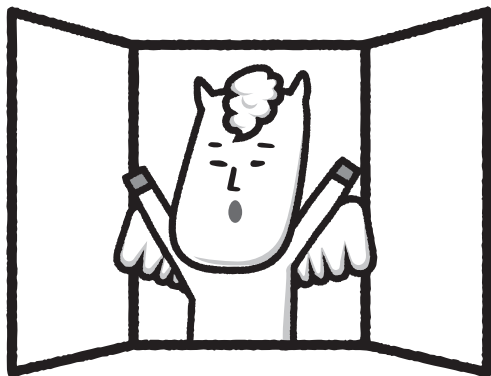
バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[モノクロ(グレースケール)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

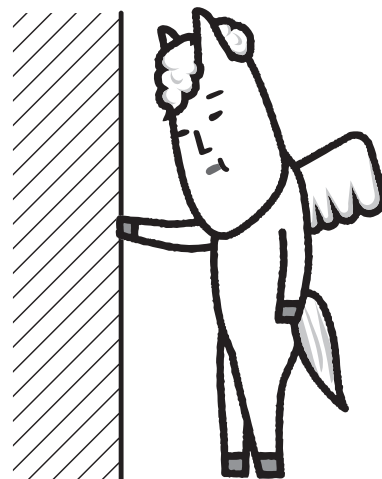
※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※13ページの規定に準じてください。

VS-32-G



VS-33-G



VS-34-G



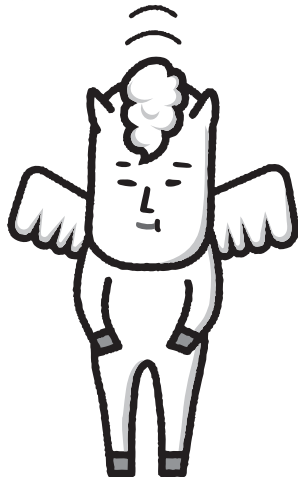
(※くちびる笑顔)

VS-35-G



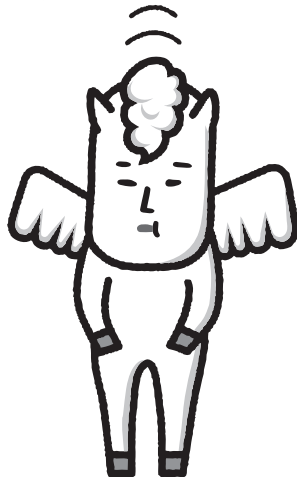
(※くちびるノーマル)

VS-36-G



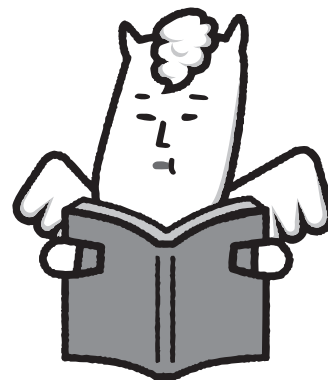
(※くちびる笑顔)

VS-37-G



(※くちびるノーマル)

VS-38-G



バリエーションデザイン(シチュエーション篇)
[モノクロ(グレースケール)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※13ページの規定に準じてください。

VS-39-G



VS-40-G



こうつうあんぜん

VS-41-G



VS-43-G



VS-42-G



バリエーションデザイン（ポーズ&シチュエーション篇）
[モノクロ(2階調)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※14ページの規定に準じてください。

VP-04-G2



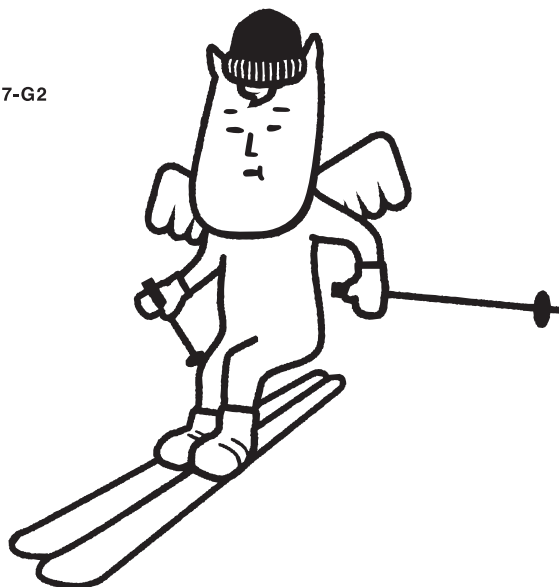
VP-05-G2



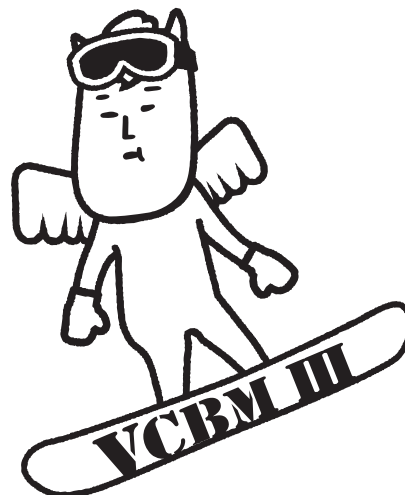
VP-06-G2



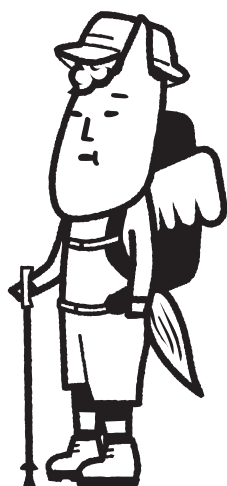
VS-07-G2



VS-08-G2



VS-09-G2



VS-10-G2



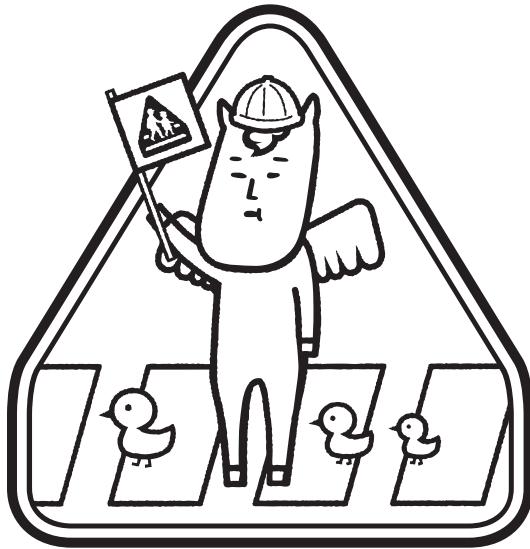
バリエーションデザイン（ポーズ&シチュエーション篇）
[モノクロ(2階調)]

キャラクターのイラストを使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

※14ページの規定に準じてください。

VP-11-G2



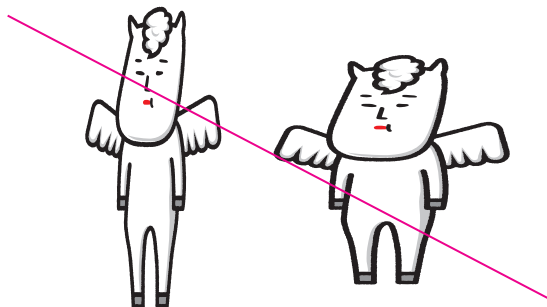
こうつうあんぜん

VP-12-G2

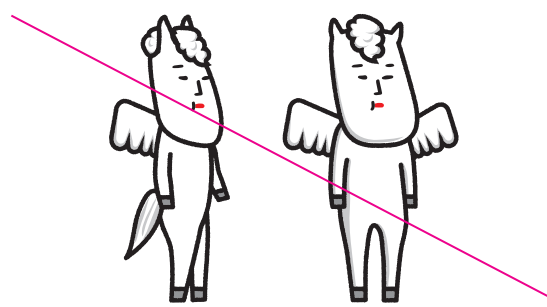


以下の使い方はできません！ 適正使用にご協力ください。

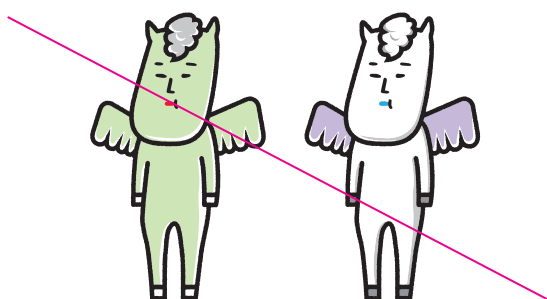
誤った使用は、キャラクターの統一イメージを損なうことにつながりますので、必ずマニュアル規定に従ってください。



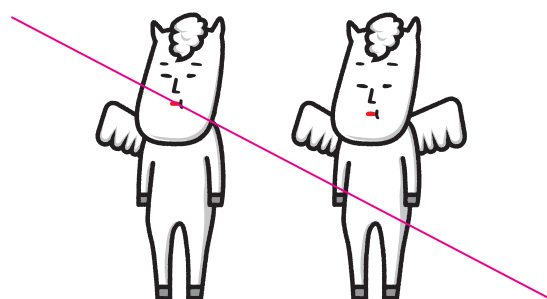
縦横の比率を変更したり、
変形することはできません。



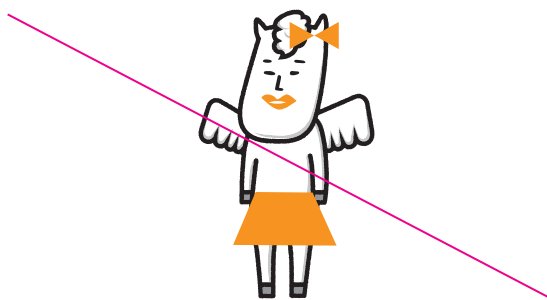
左右を反転して使用できません。
※側面バージョンは、左向きのみです。右向きのデザインはございません。



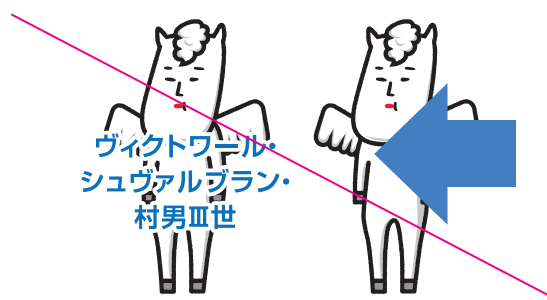
許可なく、指定色以外の色は使用できません。
また、部分的に着色することもできません。



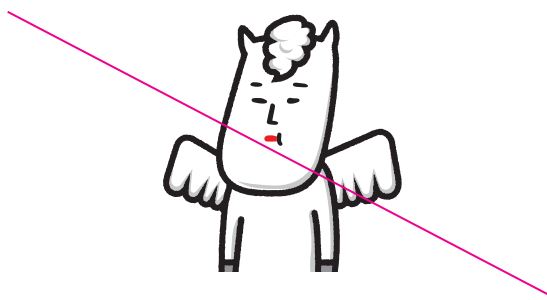
キャラクターの要素を移動したり、
削除することはできません。



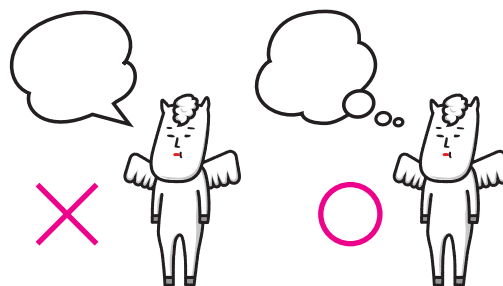
キャラクターに新たな要素を加えたものや、
規定外の表情やポーズは使用できません。



キャラクターに干渉する文字情報や
図形などは配置できません。



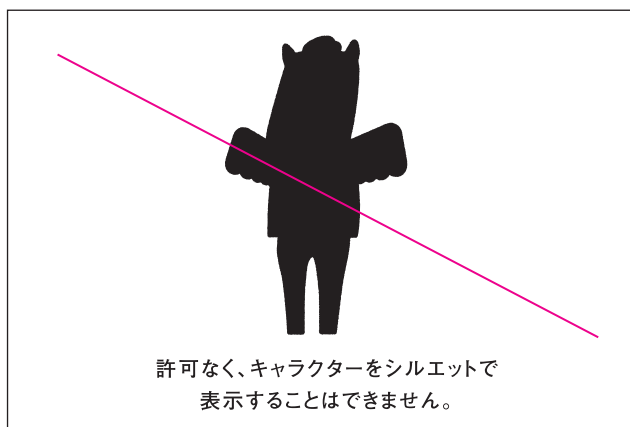
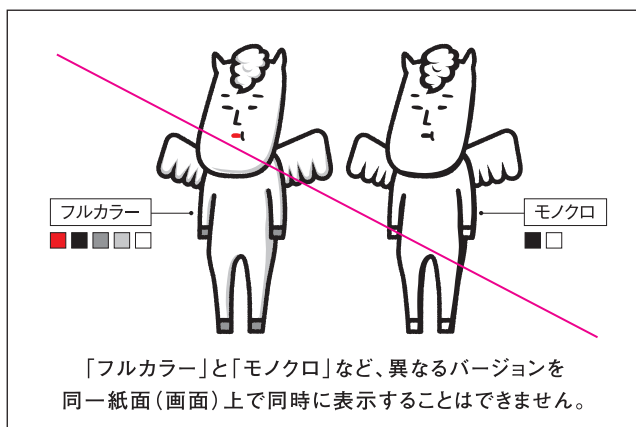
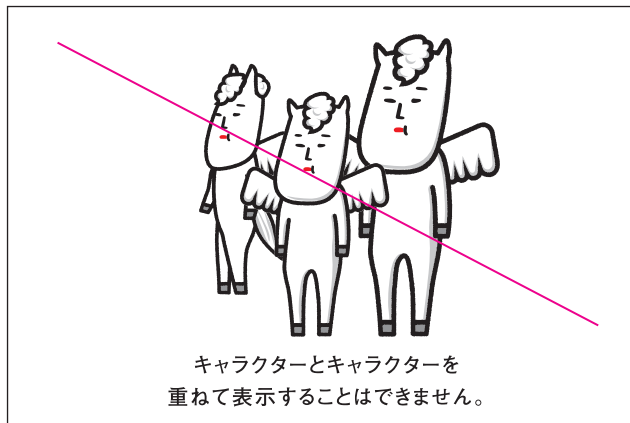
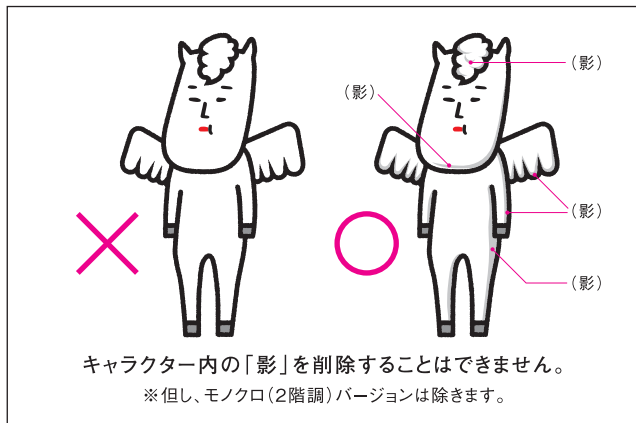
キャラクターの一部が切除されるなど、
許可なくトリミングはできません。



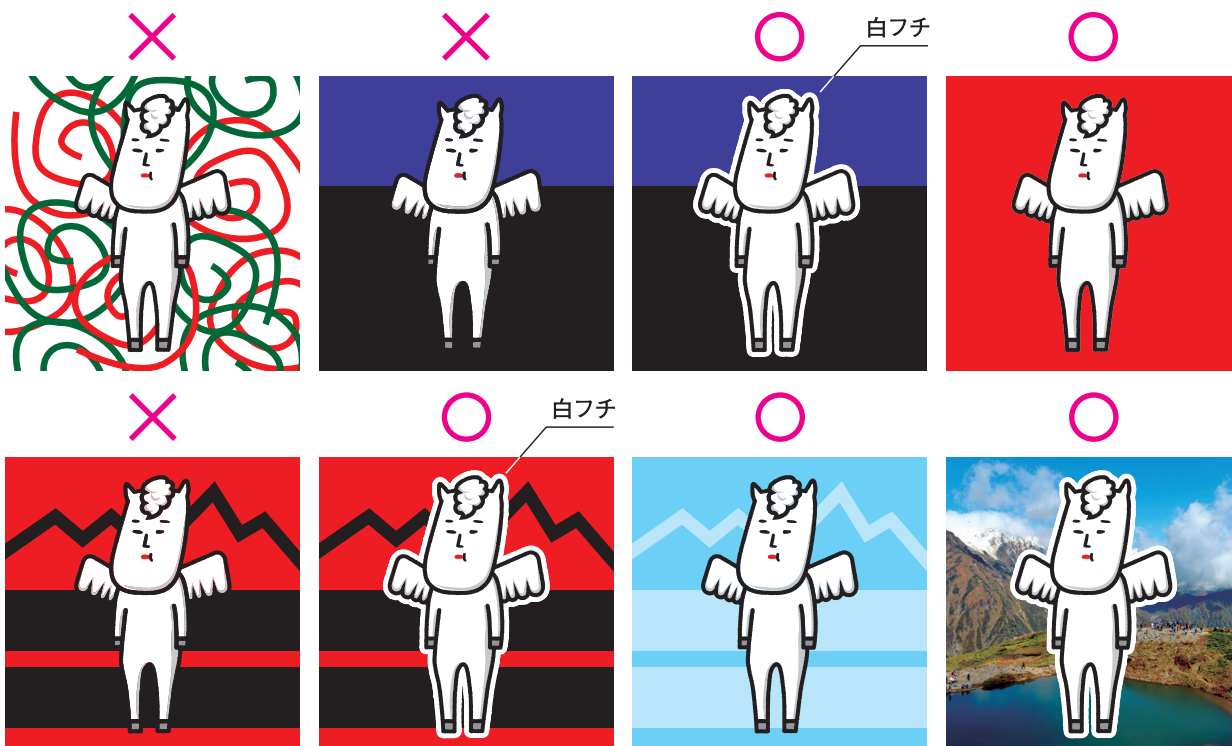
セリフ用の「吹き出し」は使用できませんが、
心の中を表現する「吹き出し」は使用可能です。
※「吹き出し」の中の内容については、ご相談ください。

以下の使い方はできません！ 適正使用にご協力ください。

誤った使用は、キャラクターの統一イメージを損なうことにつながりますので、必ずマニュアル規定に従ってください。



《背景色について》 複雑な模様または調和しない図形や色を、背景および周囲に配置することはできません。また、背景に濃色や写真などを使用する場合は、キャラクターの輪郭線がとけ込まないように「白フチ」を付け、認識できるようにしてください。



ヨコ組 [モノクロ]



K100%



K0%

ロゴタイプ〈推奨デザイン〉を使用する際には、勝手に改変したりせずに、原則として本マニュアルにあるデータをそのまま使用してください。

あくまでも、「推奨」ですので、ロゴタイプ〈推奨デザイン〉以外の書体を用いて表現することも可能です。詳しくは39ページをご確認ください。

※色については、スミ以外の特色などを使用した1色表現は可能とします。

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

※背景が濃色などで視認性に欠ける場合は、「白抜き」で表現してください。

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

タテ組 [モノクロ]



K100%

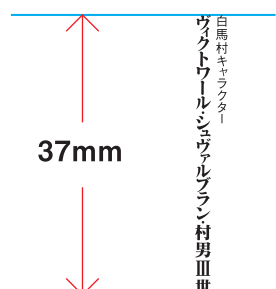


K0%

※「ヨコ組」の最小表示サイズは、左右35mm以上とします。



※「タテ組」の最小表示サイズは、天地37mm以上とします。



※背景が濃色などで視認性に欠ける場合は、「白抜き」で表現してください。

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

キャラクター名の標記に関する注意・禁止事項

ロゴタイプ〈推奨デザイン〉は改行できません。改行が必要な場合は、任意の書体を用いてください。

〔例〕 38ページのロゴタイプ〈推奨デザイン〉の改行は不可

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・
シュヴァルブラン・
村男Ⅲ世

改行する場合は「任意の書体」

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・
シュヴァルブラン・
村男Ⅲ世

※変形(長体・平体)する場合や35mm以下で使用の場合も同様です。

※任意の書体で改行する場合は、必ず「・」(中黒)の箇所で行ってください。2行または3行での標記が可能です。

任意の書体の場合、「Ⅲ」はできる限り、上下にラインの入るローマ数字を用いてください。

〔例〕

3世

算用数字は
NG!

三世

漢数字は
NG!

○ Ⅲ世

※ローマ数字がうまく表示されない書体の場合、部分的に別書体を用いたり、下記のように造作することも可。

Ⅲ世 + 二 = Ⅲ世

ⅢⅢ世 → Ⅲ世

※但し、WEBサイトなどで「文字バケ」が生じるなどの場合はご相談ください。

「白馬村キャラクター」は、キャラクター名の前に入れてください。

〔例〕

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世
白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世
白馬村キャラクター

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

白馬村キャラクター ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

POINT

「白馬村キャラクター」は肩書きと考えましょう!

代表取締役

山田太郎

山田太郎

代表取締役

任意の書体を用いて、キャラクター名を標記することも可能です。

〔例〕

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・

村男Ⅲ世

白馬村キャラクター

ヴィクトワール・

シュヴァルブラン・

村男Ⅲ世

POINT

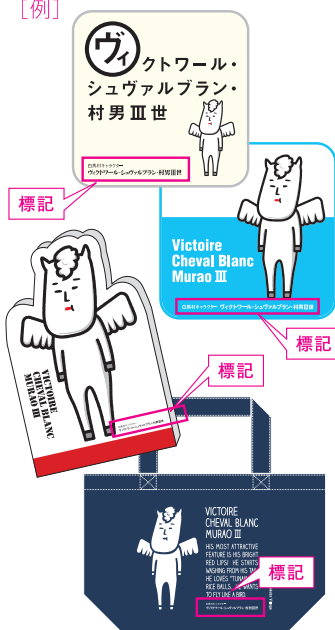
文字詰めをきちんと行い、名前を入れましょう! 調整次第で、きれいに見やすくなります!

ヴィクトワール・シュ

ヴィクトワール・シュヴァル

規定の標記が入っていれば、アルファベットや、デザインされた名前と組み合わせることも可能です。

〔例〕



キャラクター名を、デザインとして英字(アルファベット)で表現することは可能です。但し、「Ⅲ」はできる限りローマ数字を用いてください。

〔例〕

スペルチェックは忘れずに!

Victoire
Cheval Blanc
Murao III

Victoire Cheval Blanc Murao III

VICTOIRE
CHEVAL BLANC
MURAO III

VICTOIRE CHEVAL BLANC MURAO III

※但し、規定の標記(日本語)は必ず入れてください。〈左記参照〉

※その他、使用に関しての不明点は、「白馬村役場 観光課」へお問い合わせください。

よくあるご質問

Q 非営利目的の場合も申請が必要ですか？

A 著作権者（白馬村）以外の方が使用する場合は、基本的に申請が必要です。 >> 6ページ参照

Q キャラクターはトリミングできますか？

A 独自にトリミングすることはできません。
「使用できるキャラクターデザイン」をそのまま使用してください。 >> 12～35ページ参照

Q キャラクターの名前は、改行できますか？

A 中黒「・」の箇所での改行し、最大3行までの改行は可能です。 >> 39ページ参照
但し、ロゴタイプ〈推奨デザイン〉は改行できません。

Q マニュアル規定外の使用が必要な場合はどうしたら良いですか？

A 「白馬村役場 観光課」へお問い合わせください。 >> 8ページ参照

Q 立体化使用をしたい場合はどうしたら良いですか？

A まず「白馬村役場 観光課」へご相談ください。 >> 6ページおよび8ページ参照
※立体化専用の簡易マニュアルをお渡しします。

食品への使用について

食品への使用は、**長野県内で製造または販売**される場合に限ります。

※使用の際は、7ページの「提出書類」をご確認のうえ、申請してください。

※ただしPR効果が見込まれる場合など、例外的に認める場合もありますので、個別にご相談ください。

※食品への使用は、関係法令による表示義務を遵守するとともに製造物責任における責任の所在を明らかにする表示が必要です。

製造 販売	県内	県外
	県内	県外
県内	○	○
県外	○	×