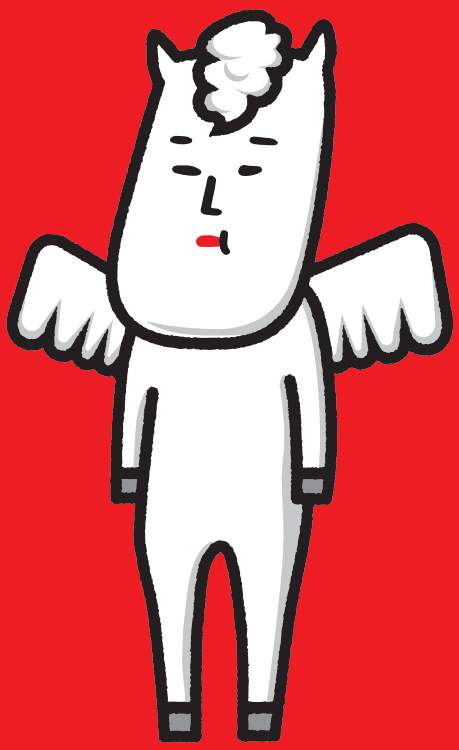
白馬村キャラクター

ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

使用マニュアル

【イラスト編】 改訂版

Manual for VICTOIRE CHEVAL BLANC MURAO Ⅲ



白馬村

【改訂版】令和５年３月

©Hakuba Village

CONTENTS／INTRODUCTION	2
キャラクタープロフィール	3
「ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世」にまつわる100のこと	4
キャラクターの使用申請について	5
イラストを使いたい場合はどうするの?	6
キャラクターの使用料はかかるの?	6
申請には何が必要なの?	7
主な申請の流れは?	8
どこへ申請するの?	8
次の場合、使用を許諾できません!	9
使用できるキャラクターデザイン	10
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
サステナモード［フルカラー(CMYK)］	16
バリエーション(表情篇)［フルカラー(CMYK)］	17
バリエーション(表情篇)［モノクロ(グレースケール)］	18
バリエーション(ポーズ篇)［フルカラー(CMYK)］	19
バリエーション(ポーズ篇)［モノクロ(グレースケール)］	20
バリエーション(シチュエーション篇)［フルカラー(CMYK)］	21
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)］	29
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)］	37
◆ デザインに関する禁止事項	39
◆ ロゴタイプ〈推奨デザイン〉	41
◆ キャラクター名の標記に関する注意・禁止事項	42
◆ キャラクター使用に関するQ&A／食品への使用について	43

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」は、白馬スキー伝来100年に合わせ、2012年12月、全国公募により、白馬村の魅力を全国に発信するために誕生しました。

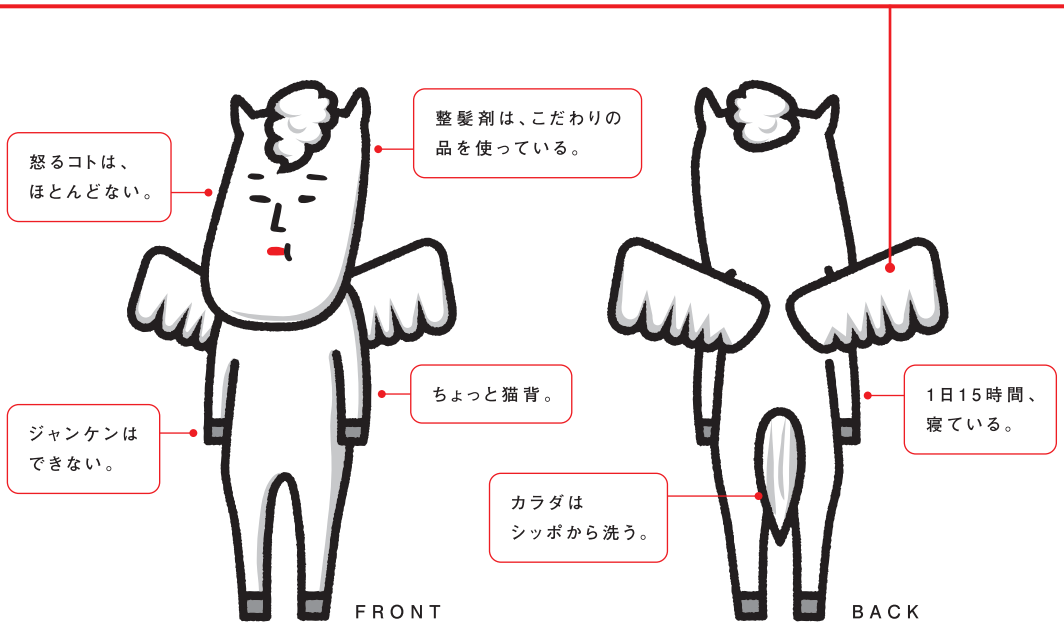
このマニュアルは、白馬村キャラクター「ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世」を使用するにあたり、イメージの統一性を図るため、デザインに関する基本的なルールをまとめたものです。使用上の注意に留意してご活用ください。

◆キャラクターに関する一切の権利は、白馬村に帰属します。

※使用規定等に関しては、予告なく変更になる場合があります。常に最新のバージョンであるか確認の上、ご利用ください。
※やむをえずマニュアル規定外の使用が必要な場合、もしくはその他使用方法等についてご質問があれば「白馬村役場観光課」までお問い合わせください。

◎キャラクタープロフィール

羽はお手製。よって、空は飛べない。



VICTOIRE CHEVAL BLANC MURAO Ⅲ

本名　ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

ふりがな　ゔぃくとわーる・しゅゔぁるぶらん・むらおさんせい

※「ヴィクトワール・シュヴァルブラン」とはフランス語で、直訳すると「勝利の白馬」の意。

出生地	ペガサス座流星群
現住所	長野県の白馬村
性別	男
血液型	自称B型（未検査）
性格	のんびり屋
チャームポイント	真っ赤な唇
好きな言葉	ガンバ
生息地	白馬村にいることが多い
将来の夢	村長になろうと思っている

どーも、白馬村のキャラクター「ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男III世」と申します。
ほとんど“あの名前の長いヤツ”的に呼ばれてますが…。
「白馬スキー伝来100年」を記念して、ペガサス座流星群からやってきました。
チャームポイントは「真っ赤な唇」。
背中の羽はお手製なので、空は飛べません。
いつか、鳥みたいに飛びたいんですけどね…。
白馬ジャンプ競技場の上ですらビビッてしまう僕です。

あ、よく「やる気なさそう!」って言われますが、意外とそうでもないんですよ。
白馬村の愛と平和を願ってますし!
基本、「愛＞金」なので!
近い将来、村長になろうとも思ってますけど。

そんな僕ですが、応援してくださんせい☆

公式サイト▶http://hakuba-murao3.jp/　FACEBOOK▶https://facebook.com/hakubamurao

「ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世」にまつわる100のこと

001 長野県北安曇郡白馬村在住。
002 性別は男である。
003 血液型はB型だと思っている。（未検査）
004 白馬スキー伝来100年を記念して、2012年11月23日にペガサス座流星群からやってきた。
005 白馬村の愛と平和を願っている。
006 のんびり屋。
007 怒るコトは、ほとんどない。
008 羽はお手製。よって、空は飛べない。
009 “やさぐれている”と見られることが多い。
010 実は、晴れた日の北アルプスみたいな、澄んだココロを持っている。
011 まれに“本気スイッチ”が入ると、別人のようなパワーを発揮する。
012 真っ赤な唇がチャームポイント。
013 白馬村の中学生たちが一番のトモダチだと勝手に思っている。
014 “ひとりごと”が多い。
015 もちろんスキーは得意だが、スノーボードは最近はじめたばかり。
016 高山植物を100種類以上知っている。
017 年に3回は、2000m以上の山に登りたい。（最近“イ●トアヤコ”に影響され、登山回数が増えているのも事実）
018 ふだんは白馬村にいることが多いが、神出鬼没。
019 ふいにスケッチに出かけたくなることがある。
020 食べることが大好き。
021 スパ●ダーマンに憧れている。
022 過去に2回告白されたことがある。（自称）現在は、彼女募集中。
023 地酒を飲むのが好き。
024 物忘れが多い。
025 お金のかからない自分なりの贅沢を知っている。
026 早起きは結構得意。
027 歩いて行けるところならば、車には乗らない。（乗れない）
028 粉モンが好き。特に“おひょっくり（白馬八方名物）”がお気に入り。
029 海or山なら、断然“山派”である。
030 愛着のあるモノがたくさんあり、大事にとっている。
031 温泉が大好きで、一度入ったら2時間は出てこない。
032 父・母のほかに、姉と妹がいる（らしい）。
033 A●B48の“秋元●加”推し。
034 スマートフォンを持っているが、ほとんど使いこなせていない。
035 ついつい女子にやさしくしてしまうことは否めない。
036 注射が苦手なので、風邪をひかない努力をしている。
037 コンビニに行ったら、必ずスイーツコーナーに立ち寄ってしまう。
038 タバコは喫わない。
039 映画やドラマを見て泣いてしまうことが多い。
040 大糸線に乗っている時間が結構好き。
041 流行には流されず、自分なりのファッションを持っている。
042 “めんどくさいコト”が意外とキライでもない。
043 怒られると「シュン」としてしまうが、一晩寝ると復活できる。
044 毎日、野菜ジュースを飲んでいる。
045 大人の常識よりも子どもの奔放さに共感する。
046 テレパシーが使える。（たぶん）
047 カタクリの花を見ると、「ほっ」とする。
048 “カモシカ”に少しジェラシーを感じている。
049 ミ●チルの歌詞に共感してしまうコトが多い。
050 料理を作るのはキライじゃなく、むしろ得意。
051 自分の良さをなかなかうまく伝えられない。でも伝わった人からは長く愛される。
052 白馬ジャンプ競技場の展望台に行くと、高さに少々ビビッてしまう。
053 「意外とまじめなんだね」と言われることが多い。
054 ちょっと猫背。
055 褒められると伸びるタイプ。
056 友人へのプレゼント選びにあまり自信がない。
057 牛乳を買うときは、賞味期限を見てしまう。
058 ジャムなら“いちご”より“ブルーベリー”が好き。
059 ジャンケンはできない。
060 ホラー映画やお化け屋敷は、はっきり言って苦手だ。
061 着信を残した相手から返信がないと、ちょっとヘコむ。
062 漫画『ワン●ース』を全巻読んでいる。
063 “愛＞金”だと信じている。
064 正しい日本語を意外と知らない。（漢字も）
065 おにぎりで好きなのは“ツナマヨ”。
066 サンドイッチで好きなのは“ポテトサラダ”。
067 ゴミの分別は、まじめにするほう。
068 樹齢何百年という大木をずっと眺めていられる。
069 ファミレスの中で一番好きなのは“ガス●”。
070 季節の匂いなどを敏感に感じとるほうだ。
071 好きな言葉は「ガンバ」。
072 「愛に国籍は関係ない」と思っている。
073 催眠術をかけられやすい。
074 好きなことには、トコトンのめり込む。
075 ラーメンは“味噌党”。
076 実はハダカではなく、白い布を毎日着替えている。
077 寝るときは、うつ伏せ。
078 星を見るのが好き。一番好きな星座は、ペガサス座。
079 カラダにいいものを食べるようにしている。
080 チェック柄が結構好き。
081 実は“そば通”。
082 1日15時間、寝ている。
083 寝る前にカモミールティーを飲んでいる。
084 寝るときは、パジャマとナイトキャップが必須。
085 クロスワードパズルを解くのが好きだ。
086 カラダはシッポから洗う。
087 行きつけの飲食店が2つ以上ある。
088 “●糸タイムス”は必ず読む。
089 自然に対する感動を忘れない。
090 鳥のように空を飛んでみたい。
091 ベッドより布団派。
092 整髪剤は、こだわりの品を使っている。
093 人の癖や秘密を見抜くのが得意。
094 新しい“ガリ●りくん”が出たら、必ずチェックする。
095 最近一番うれしかったコトは、アイスで当たったこと。
096 悩みごとを打ち明けられることが意外と多い。
097 歯磨きは1日3回、3分以上している。
098 おでんの中では“モチ巾着”が一番好き。
099 体力は意外とある。
100 実は、村長になろうと思っている。



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

6－9

キャラクターの使用申請について

Manual for VICTOIRE CHEVAL BLANC MURAO Ⅲ

イラストを使いたい場合はどうするの？ 6

キャラクターの使用料はかかるの？ 6

申請には何が必要なの？ 7

主な申請の流れは？ 8

どこへ申請するの？ 8

次の場合、使用を許諾できません！ 9

イラストを使いたい場合はどうするの?

申請が必要

イラストを、著作権者（白馬村）以外の方が使用する場合は、事前の申請が必要です!

- キャラクターの商品を作って販売したい
- 印刷物へキャラクターを掲載したい
- キャラクターのノベルティを作って配りたい
- 自社のホームページへキャラクターを掲載したい
- その他、営利が目的になる場合

申請書の提出ならびに**審査が必要**です。

※申請の方法・手順は7ページからご確認ください。
※立体化使用の場合は、まず白馬村役場観光課へご相談ください。

申請不要

下記のいずれかに該当する場合は、申請は不要です。
但し、営利を目的とせず、かつ、マニュアル遵守の場合に限ります（立体化使用は除く※）。

- 白馬村の関係機関が使用するとき
- 学校等が教育の目的で使用するとき
- 白馬村内の行政区等の住民組織が、地域の活動において使用するとき
- 報道機関が報道および広報の目的で使用するとき
- その他、白馬村長が使用について適当と認めたとき

申請は不要ですが、デザイン校正は必要となりますので、11ページからの『使用できるキャラクターデザイン』でご確認のうえ、ご使用ください。

※立体化使用の場合は、まず白馬村役場観光課へご相談いただき、その後、必ず「審査」を受けてください。

個人、家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用するときは、申請ならびに、デザイン校正も不要です。

キャラクターの使用料はかかるの?

営利目的の商品販売等を含め、使用料は無料です。

申請には何が必要なの?

提出書類

① **申請書**（様式第1号）
※申請書は捺印の上、必ず郵送または持参にて提出してください。

② **使用する内容が確認できるもの**
（企画書・見本・図案・原稿など）

③ **申請者の概要書**
（企業や団体のパンフレットなど）
※個人で申請する場合は、プロフィールや活動内容がわかるものを提出してください。

＋

（食品に使用する場合は、下記も必要です!）

④ 製造もしくは販売に係る保健所の**営業許可証**（写）または各店舗の**業務開始報告書**（写）

⑤ 製造または販売する**店舗一覧**（様式自由）

〈 申 請 書 の 記 入 例 〉

様式第１号（第３条関係）

白馬村キャラクターデザイン使用申請書

平成○年○月○日

白馬村長　あて

申請者　株式会社○○○○
住所（所在地）○○県○○市○丁目××−×
氏名（名称及び代表者名）代表取締役 白馬太郎　捺印
電話番号 ○○○-○○○○-○○○○

下記のとおり、キャラクターを使用したいので申請します。
なお、白馬村キャラクターデザイン使用に関する要綱第４条第１項各号に該当すると認められた場合、又は第９条の規定により使用承認を取り消された場合は、直ちに使用を中止することを誓約します。

記

使用対象物件	Tシャツ・ペン・メモ帳 ← 使用する物件を記載	
使用目的	弊社オリジナルグッズとして販売したい。 ← 使用する制作物等の制作目的と、キャラクターを使用する目的を記載	
使用方法	○○土産店、道の駅○○店にて販売。 ← デザインをどのように使用するか、どこに設置するか、配布対象者など記載	
使用期間	平成 27年 4月 1日 ～ 平成 28年 3月 31日	
使用数・製作数	Tシャツ600枚、ペン1000本、メモ帳500個 ← 製作枚数・部数を記載	
連絡先	担当者名	営業部　白馬次郎
	住所	○○県○○市○丁目××−×
	電話番号	○○○-○○○○-○○○○

※添付書類
1　企画書、見本等（レイアウト、スケッチ、原稿等）
2　申請者の概要
3　保健所の営業許可書（写）及び製造または販売する店舗一覧
（※食品に使用する場合に限る）
4　その他参考資料

使用申請書（様式第1号）

初めて申請を行う場合（商品）は、上記を使用してください。

様式第３号（第８条関係）

白馬村キャラクターデザイン使用変更申請書

平成○年○月○日

白馬村長　あて

申請者　株式会社○○○○
住所（所在地）○○県○○市○丁目××−×
氏名（名称及び代表者名）代表取締役 白馬太郎　捺印
電話番号 ○○○-○○○○-○○○○

平成　年　月　日付　第　号で承認を受けた白馬村キャラクターデザインの使用について、下記のとおり変更したいので申請します。
なお、白馬村キャラクターデザイン使用に関する要綱第４条第１項各号に該当すると認められた場合、又は第９条の規定により使用承認を取り消された場合は、直ちに使用を中止することを誓約します。

記

変更内容	（変更前） Tシャツ：生地色が、白地の1種類を販売 メモ帳：1種類を販売	
	（変更後） Tシャツ：デザインを変更せず、白地に加え、ピンクを制作したい メモ帳：デザインを変えて新たに3種類を制作したい	
変更理由	Tシャツ：売れ行きが良いため、カラーバリエーションを増やしたい メモ帳：在庫が少なくなったため、デザインを新しくして制作したい	
連絡先	担当者名	営業部　白馬次郎
	住所	○○県○○市○丁目××−×
	電話番号	○○○-○○○○-○○○○

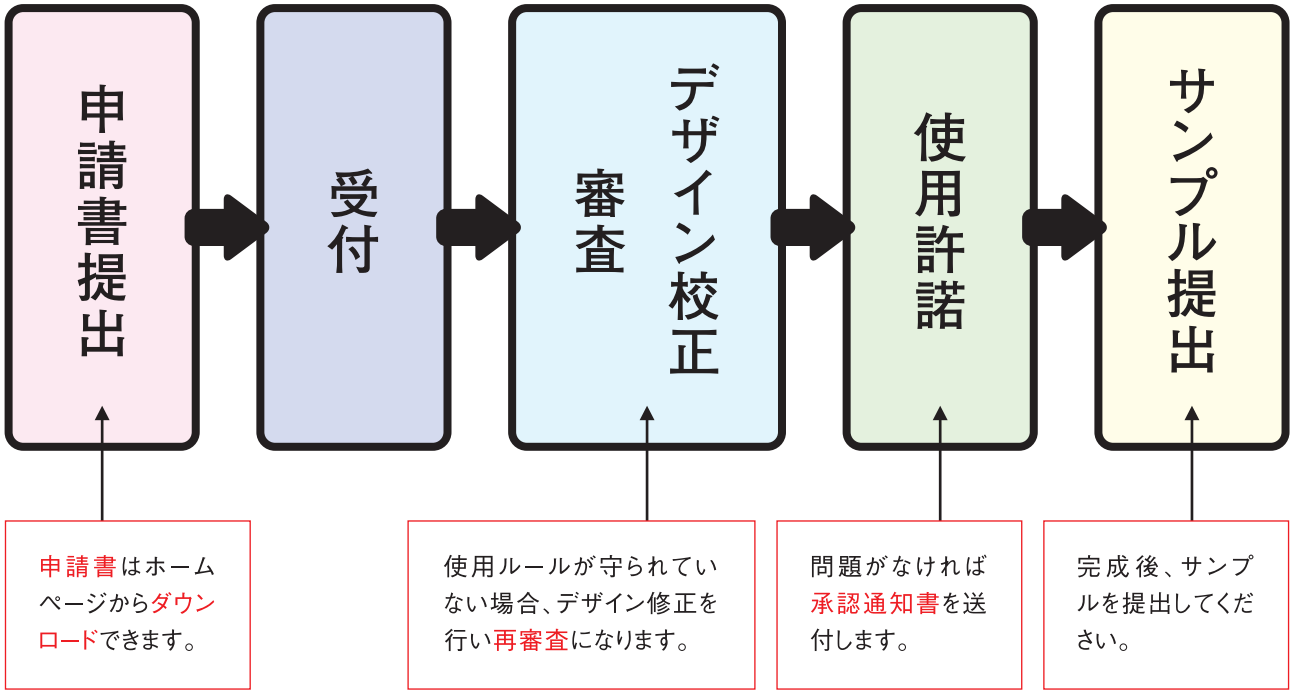
※添付書類
1　企画書、見本等（レイアウト、スケッチ、原稿等）
2　その他参考資料

使用変更申請書（様式第3号）

すでに使用許諾を受けており、内容を変更したい場合は、上記を使用してください。

（［例］グッズの色を変えて種類を増やしたい。デザインを変更したい。リニューアルして再版したいなど）

主な申請の流れは?



受付完了後、審査から使用許諾まで約1週間～10日間程度かかります。余裕を持って早めに提出してください。※修正等が必要な場合は、上記の期間以上にかかることがあります。

どこへ申請するの?

提出先・お問い合わせ

申請書に必要事項をご記入のうえ、
下記宛へ郵送または持参してください。

白馬村役場 観光課 （業務時間：平日8時30分～17時15分）
〒399-9393 長野県北安曇郡白馬村大字北城7025
TEL **0261-85-0722** E-Mail **kanko@vill.hakuba.lg.jp**

白馬村キャラクターの最新情報および、
申請書のダウンロードはコチラから >>>

「ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世」公式ホームページ
http://www.hakuba-murao3.jp/

白馬 村男 検索

次の場合、使用を許諾できません!



1. 法令および公序良俗に反し、またはそのおそれがあると認められるとき。
2. 特定の個人、企業、政党、思想もしくは宗教の活動に利用し、またはそのおそれがあると認められるとき。
3. 不当な利益を得るために使用すると認められるとき。
4. 自己の商標、意匠等として独占的に使用し、またはそのおそれがあると認められるとき。
5. 白馬村の品位を傷つけ、またはそのおそれがあると認められるとき。
6. キャラクターのイメージを損なう、またはそのおそれがあると認められるとき。
7. 立体物で、その表現がイラストの立体物と認められないとき。
8. キャラクターの「使用マニュアル」ならびに「要綱」に基づき使用せず、または使用しないおそれがあると認められるとき。
9. その他、白馬村長が使用について不適当と認めたとき。

【留意事項】

(1) 使用に起因する問題が生じた場合は、使用者が速やかに対処する責任を負うものとし、白馬村は一切の責任を負いません。

(2) 使用にあたっては、製造物責任の所在を明らかにする表示をはじめ、関係法令を遵守し、消費者等に誤認や誤解を与えないようにしてください。

(3) 使用許諾は、白馬村が著作権を有するイラスト・写真を使用することを許可するものであり、使用許諾を受けた者に権利が発生するものではありません。

(4) 商標登録、意匠登録等の出願ならびに著作物に関する自己の権利の新たな設定および登録を行わないでください。



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

11−43

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

サステナモード［フルカラー（CMYK）］ ―― 16

バリエーション（表情篇）［フルカラー（CMYK）］ ―― 17

バリエーション（表情篇）［モノクロ（グレースケール）］ ―― 18

バリエーション（ポーズ篇）［フルカラー（CMYK）］ ―― 19

バリエーション（ポーズ篇）［モノクロ（グレースケール）］ ―― 20

バリエーション（シチュエーション篇）［フルカラー（CMYK）］ ―― 21

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）］ ― 29

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）］ ― 37

◆ デザインに関する禁止事項 ―― 39

◆ ロゴタイプ〈推奨デザイン〉 ―― 41

◆ キャラクター名の標記に関する注意・禁止事項 ―― 42

◆ キャラクター使用に関するQ&A／食品への使用について ―― 43

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。

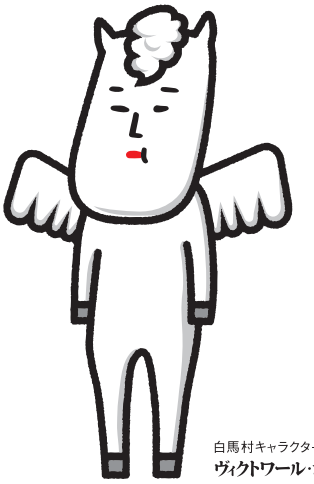
①肩書き …… 白馬村キャラクター
②名前 …… ヴィクトワール・シュヴァルブラン・村男Ⅲ世

※①と②は、推奨ロゴタイプです（41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。

41ページ・42ページを必ずご確認のうえ、付記してください。

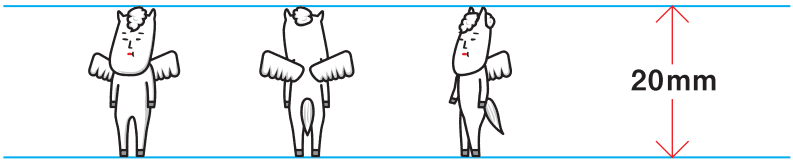
［ 標記の例 ］





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



◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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。

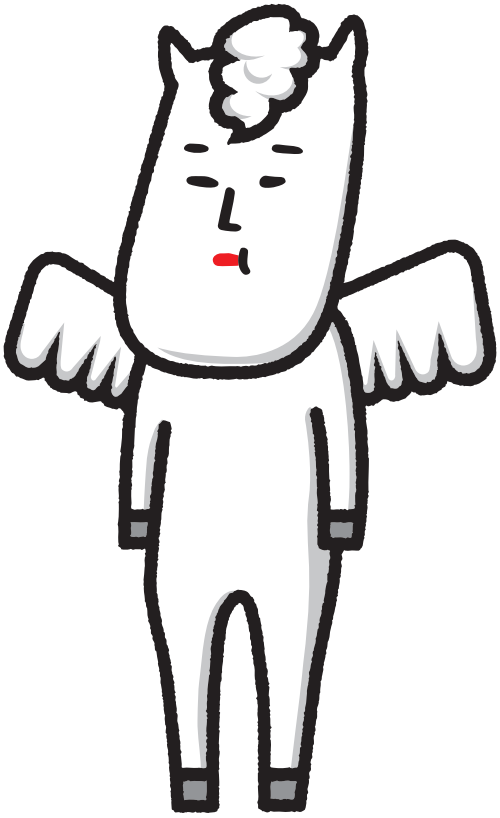
くちびる
C0%・M100%・Y100%・K0%
DIC 156

輪郭、眉、目、鼻
C0%・M0%・Y0%・K100%
DIC 582

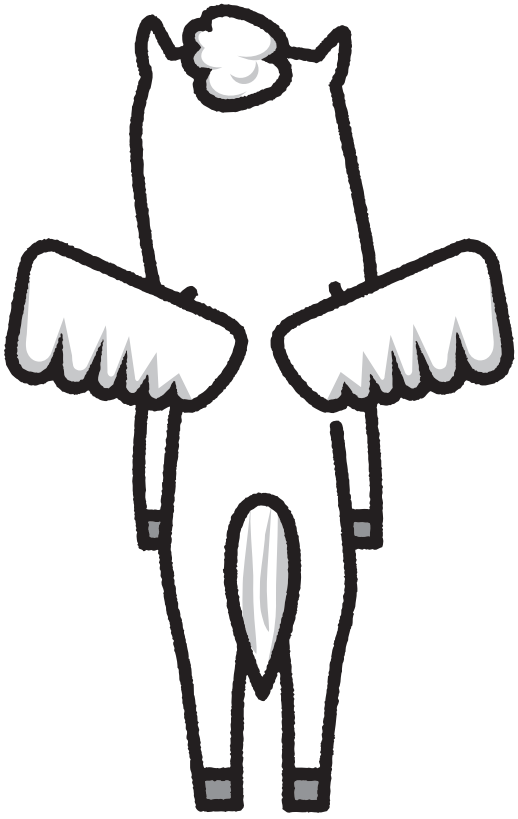
ひづめ（手、足）
C0%・M0%・Y0%・K50%
DIC 652

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。
※右向きのデザインはございません。

◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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。

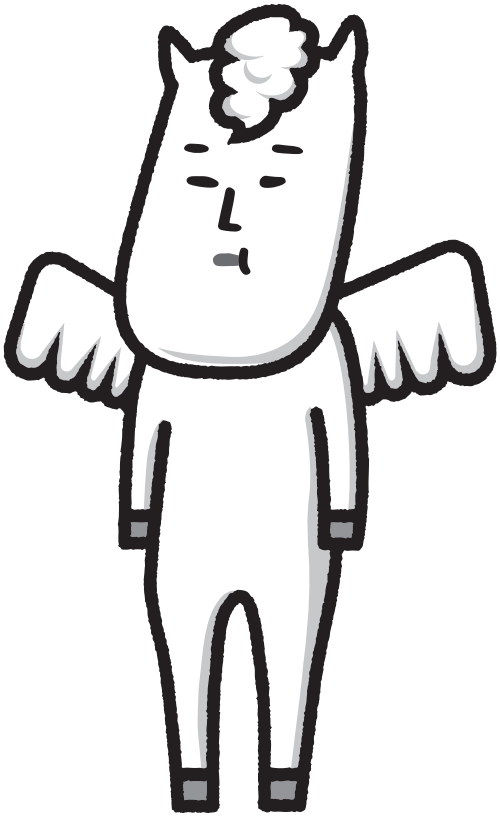
くちびる　K70%

輪郭、眉、目、鼻　K100%

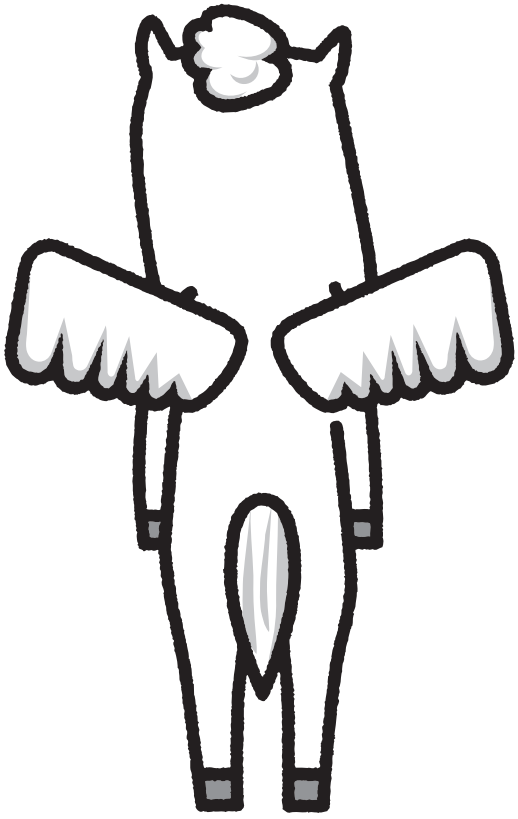
ひづめ（手、足）　K50%

影　K25%

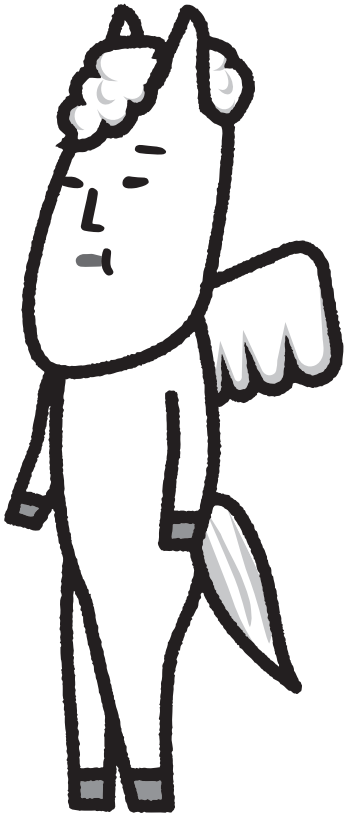
顔、髪、ボディ、羽　K0%
※「白抜き」または「白インク」で表現してください。



front



back



side

※左右反転禁止。
※右向きのデザインはございません。

◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

基本形［モノクロ（2階調）］

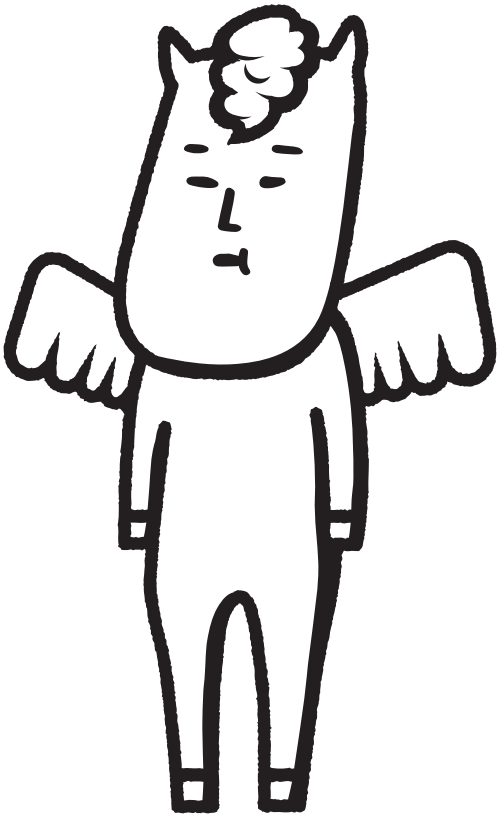
K100%　K0%

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。

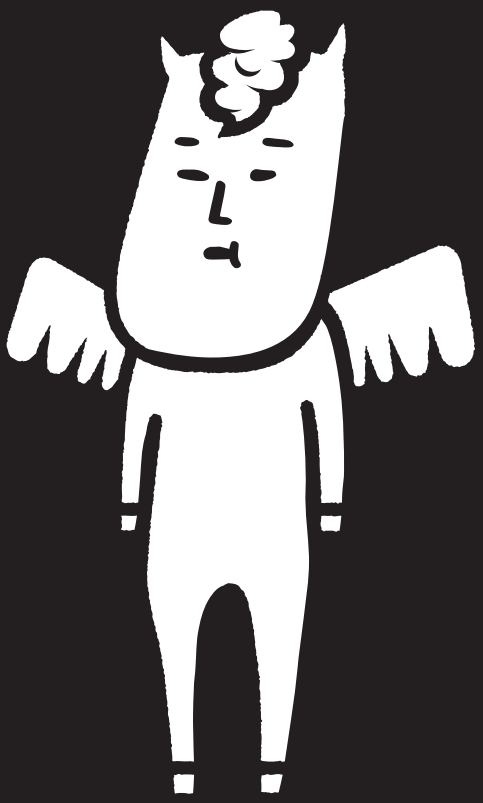
ポジバージョン



※「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。

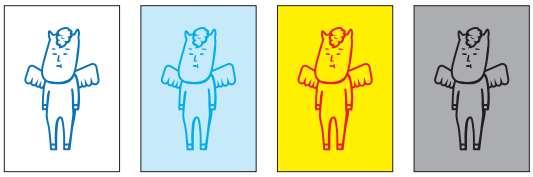
ネガバージョン



※「白抜き」または「白インク」のみ使用可能。着色禁止。

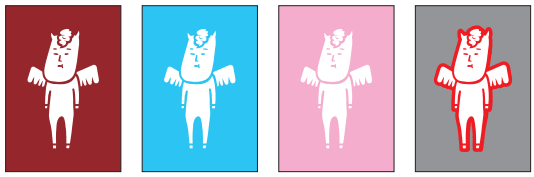
《主にTシャツ等の「シルク印刷」で想定される禁止事項（例）》

○



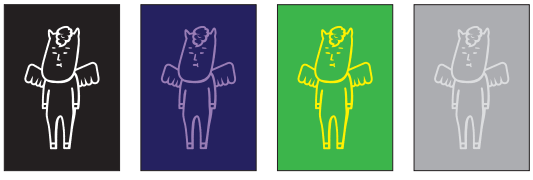
※フチドリは可。

○



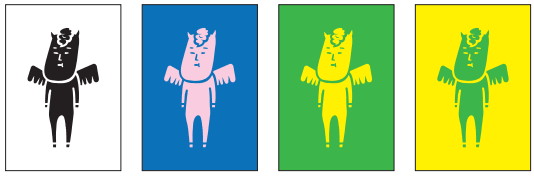
※背景色（地色）より明るい色での着色は禁止。

×



※「白」以外での着色は禁止。

×



◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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。



◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.4.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

サステナモード［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。
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。

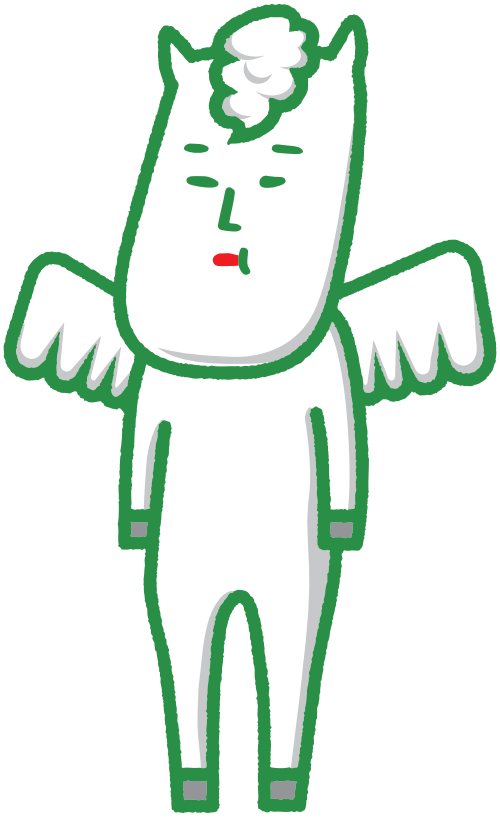
くちびる
C0%・M100%・Y100%・K0%

輪郭、眉、目、鼻
C83%・M26%・Y100%・K0.3%

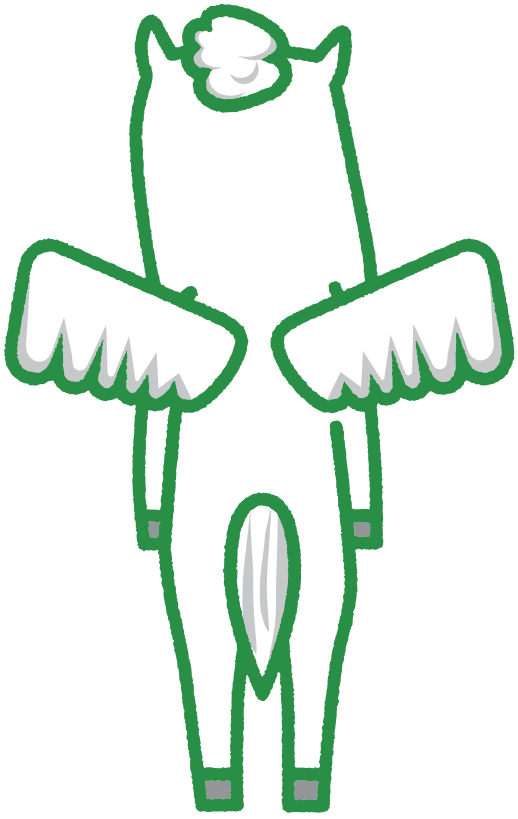
ひづめ（手、足）
C0%・M0%・Y0%・K50%

影
C0%・M0%・Y0%・K25%

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。
※右向きのデザインはございません。

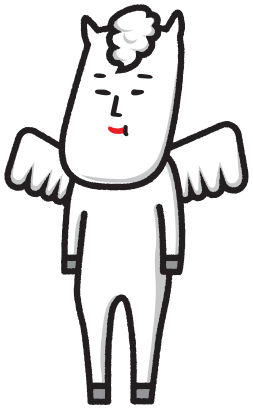
◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

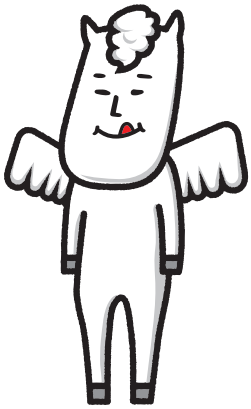
バリエーションデザイン（表情篇）
［フルカラー（CMYK）］

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。

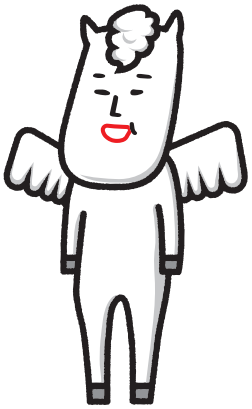
VH-01「ニコッ」



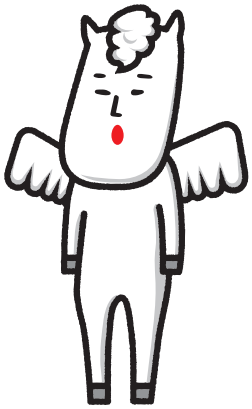
VH-02「ペロッ」



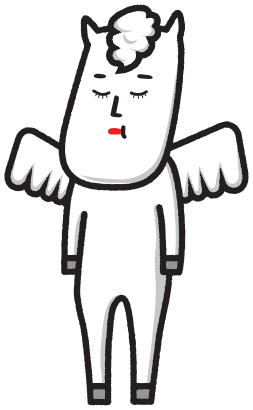
VH-03「ワハッ」



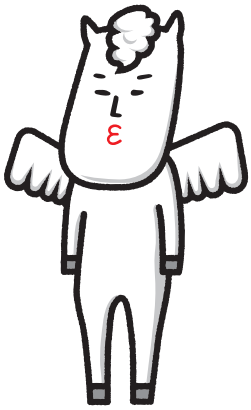
VH-04「オーッ」



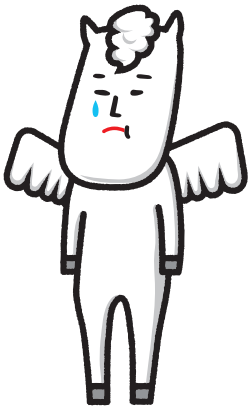
VH-05「ンーッ」



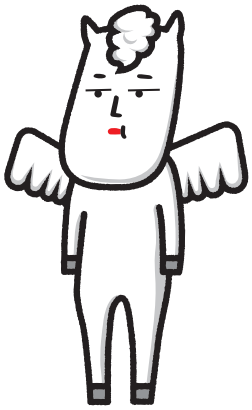
VH-06「プンッ」



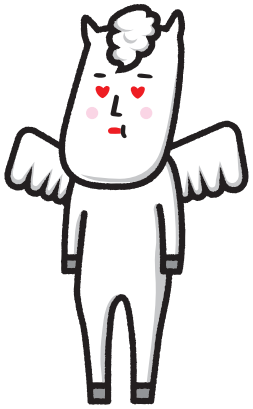
VH-07「ウルッ」



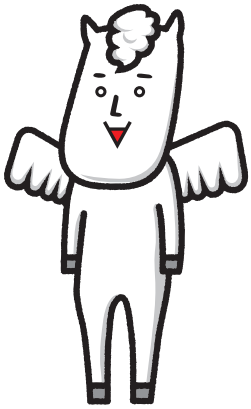
VH-08「ヘーッ」



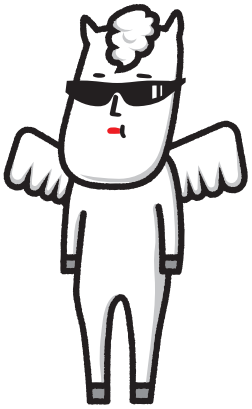
VH-09「ラブッ」



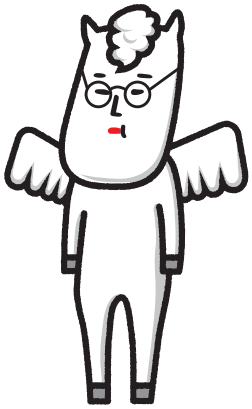
VH-10「キタッ」



VH-11「キメッ」



VH-12「ホーッ」



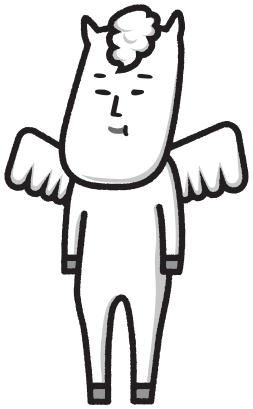
◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

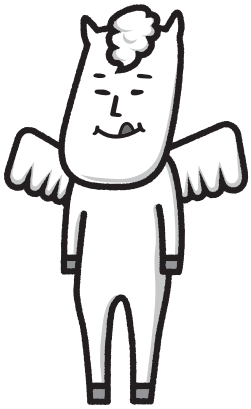
バリエーションデザイン（表情篇）
［モノクロ（グレースケール）］

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。

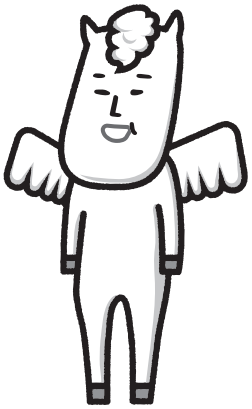
VH-01-G「ニコッ」



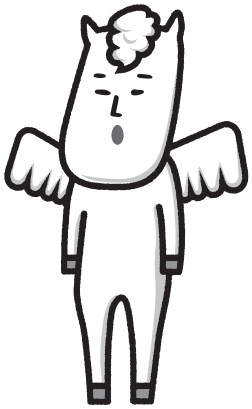
VH-02-G「ペロッ」



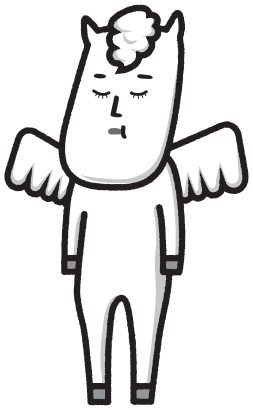
VH-03-G「ワハッ」



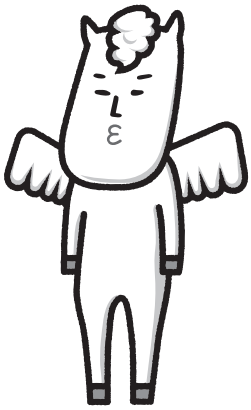
VH-04-G「オーッ」



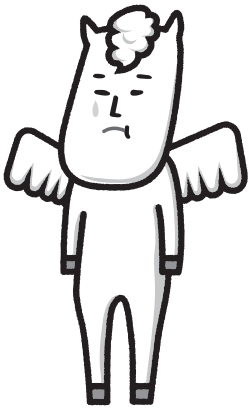
VH-05-G「ンーッ」



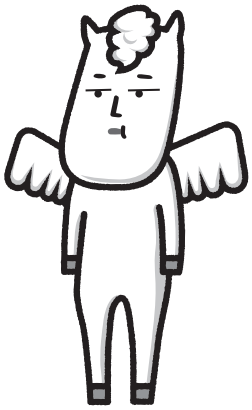
VH-06-G「プンッ」



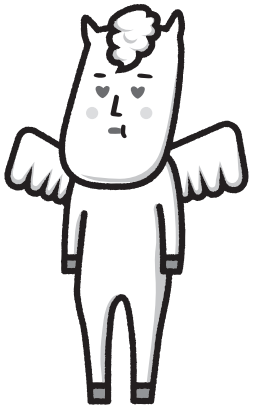
VH-07-G「ウルッ」



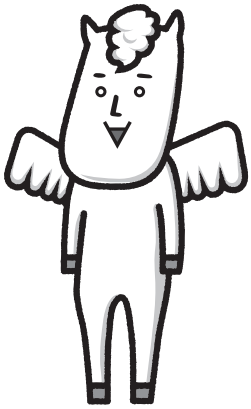
VH-08-G「ヘーッ」



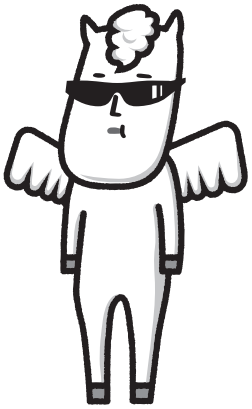
VH-09-G「ラブッ」



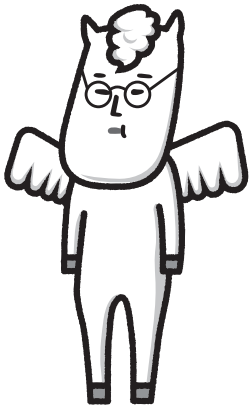
VH-10-G「キタッ」



VH-11-G「キメッ」



VH-12-G「ホーッ」



◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

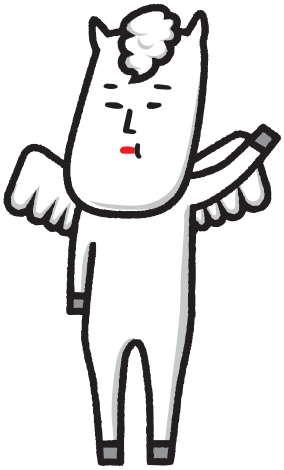
バリエーションデザイン（ポーズ篇）
［フルカラー（CMYK）］

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



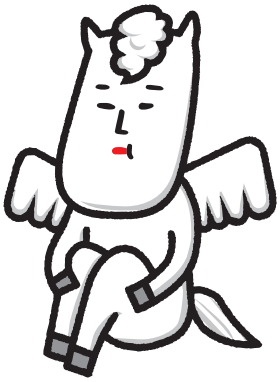
VP-04



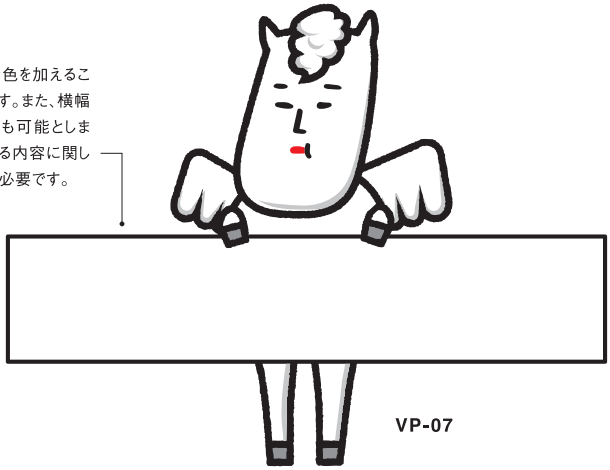
VP-05



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

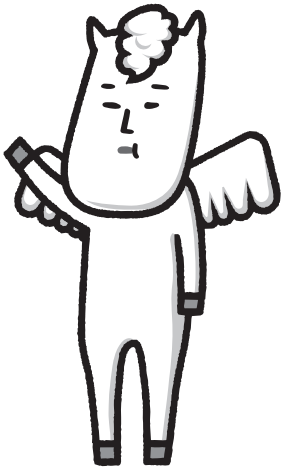
◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

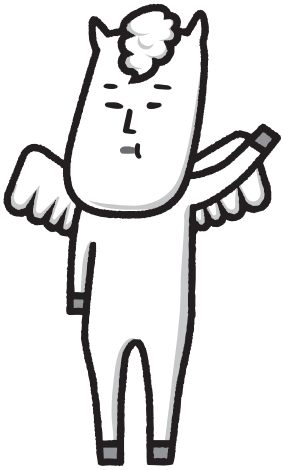
バリエーションデザイン（ポーズ篇）
［モノクロ（グレースケール）］

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。

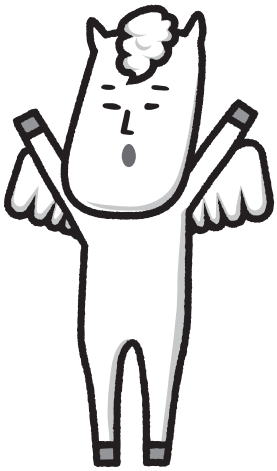
VP-01-G



VP-02-G



VP-03-G



VP-04-G



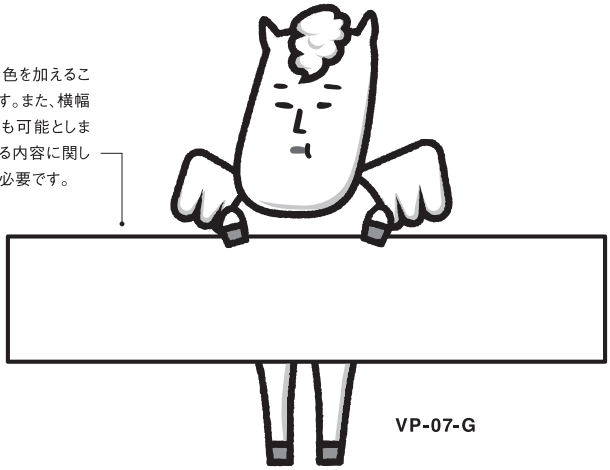
VP-05-G



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

◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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。

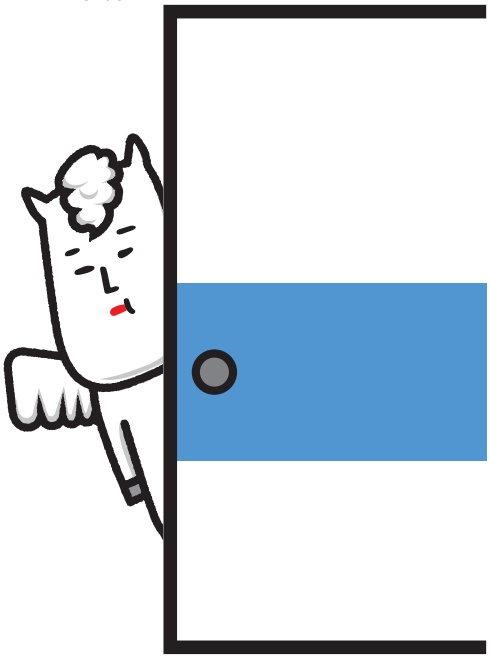
VS-01



VS-02

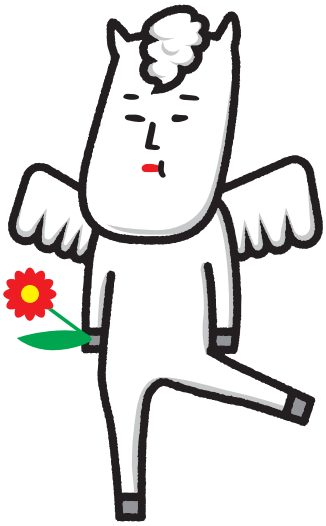


VS-03

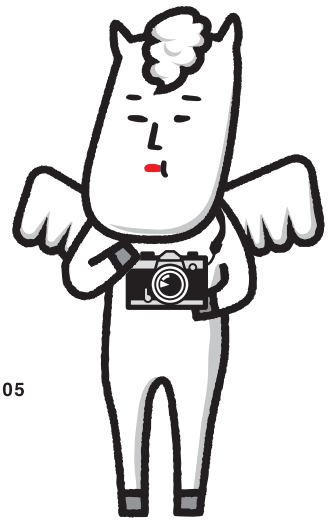


「ふすま」ではないものに変更可能とします。ただし、キャラクターのトリミング範囲は変更禁止です。

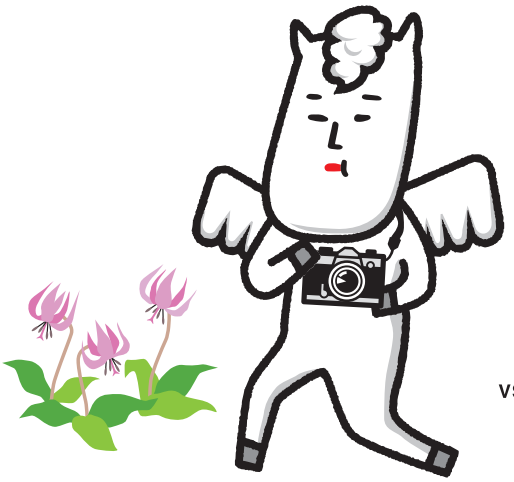
VS-04



VS-05



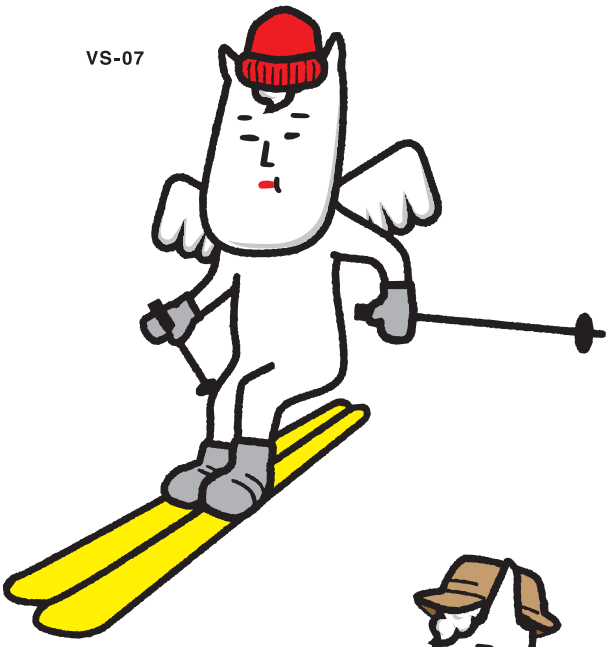
VS-06



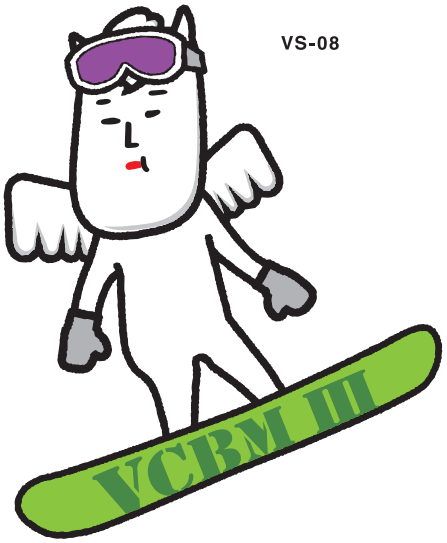
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［フルカラー（CMYK）］

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



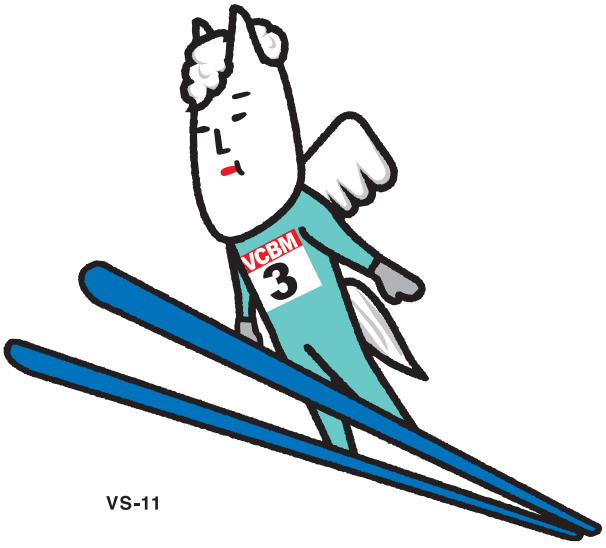
VS-09



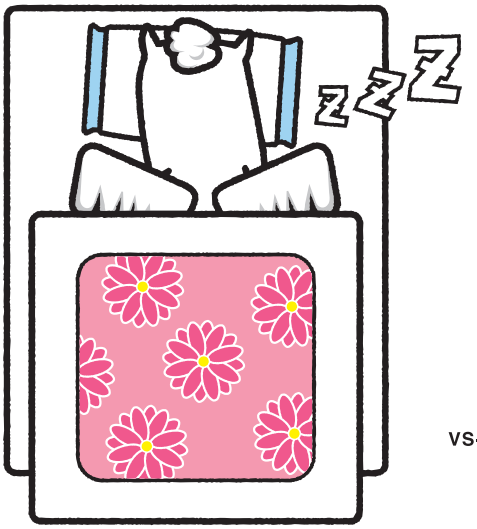
VS-10



VS-11



VS-12



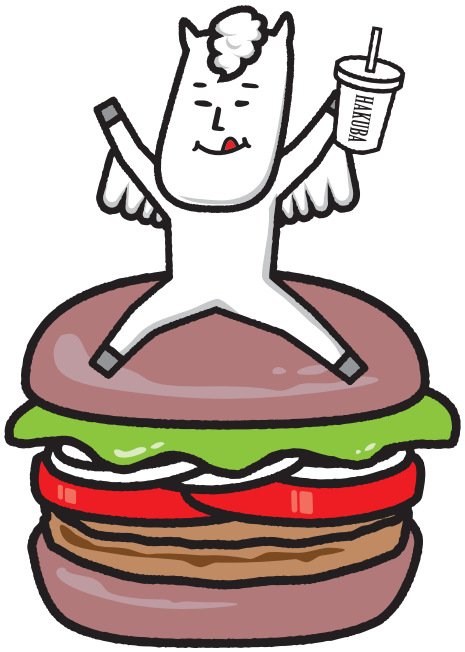
◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.1】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

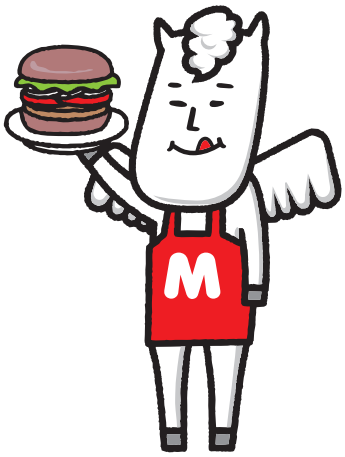
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［フルカラー（CMYK）］

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-13



VS-14



VS-15



VS-16



※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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。

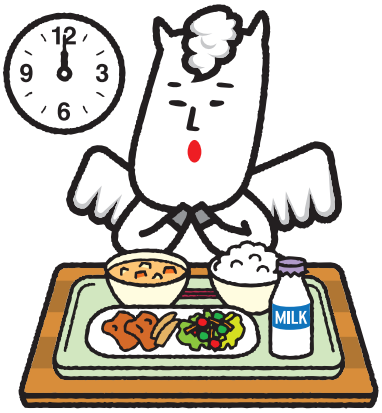
VS-17



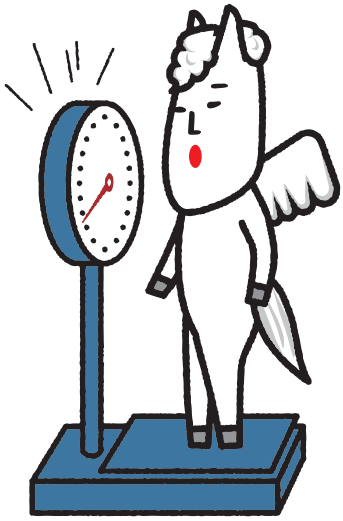
VS-18



VS-19



VS-20



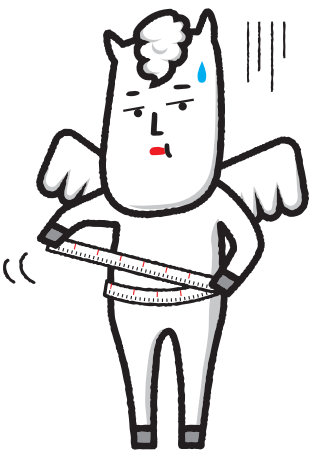
VS-21



VS-22



VS-23



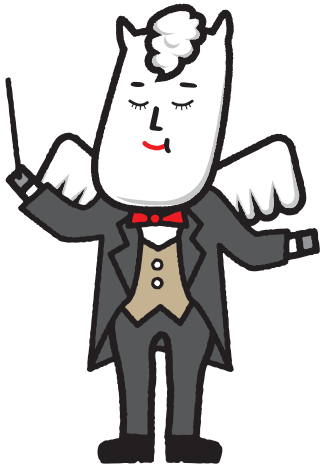
◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.5】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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。

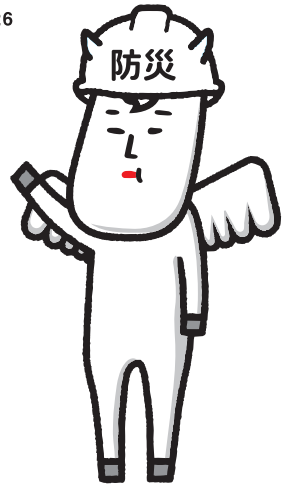
VS-24



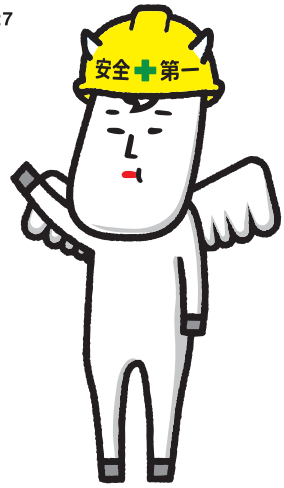
VS-25



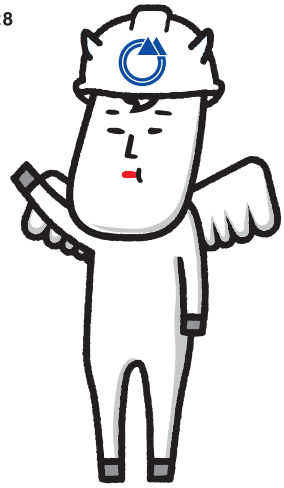
VS-26



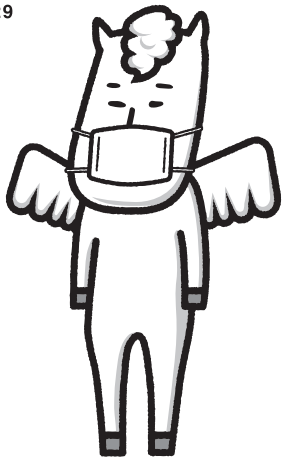
VS-27



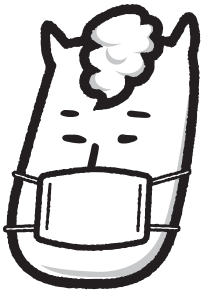
VS-28



VS-29



VS-30



VS-31



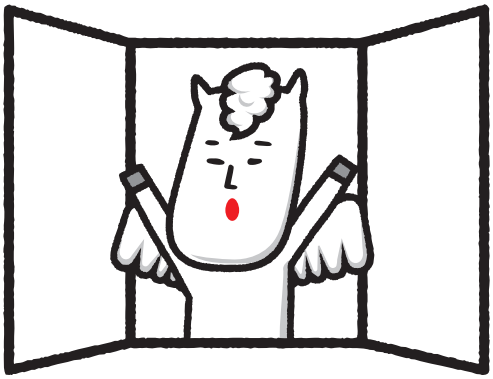
◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.6】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

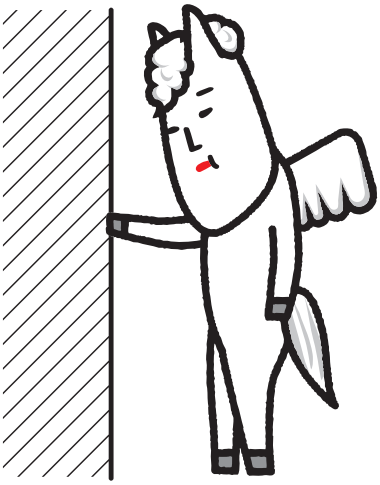
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［フルカラー（CMYK）］

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-32



VS-33



VS-34



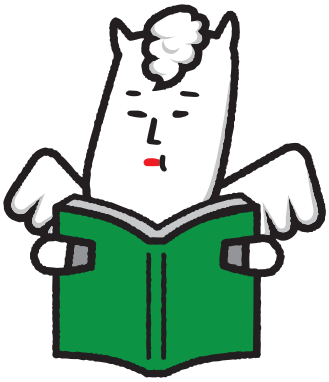
（※くちびる笑顔）

VS-35

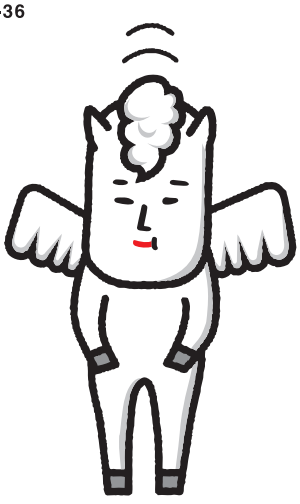


（※くちびるノーマル）

VS-38（Green）

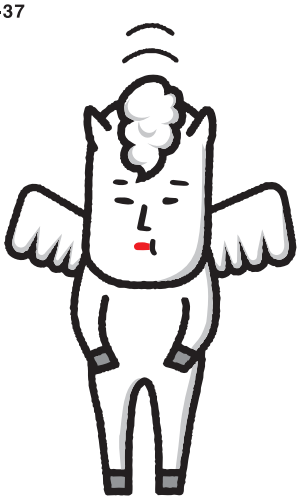


VS-36



（※くちびる笑顔）

VS-37



（※くちびるノーマル）

VS-38（Red）

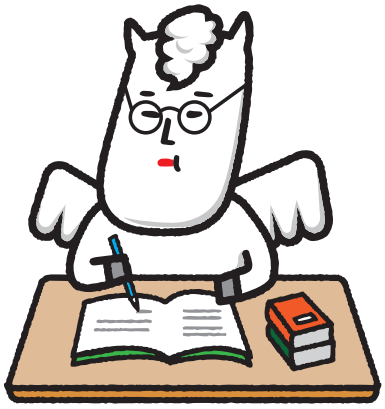


※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

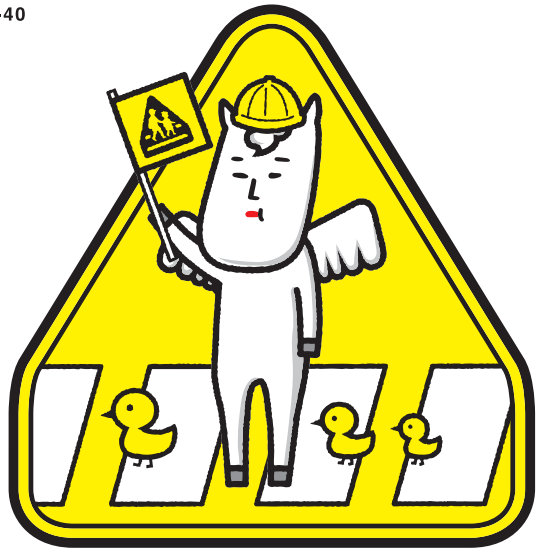
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［フルカラー（CMYK）］

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-39



VS-40



VS-41



VS-42



VS-43



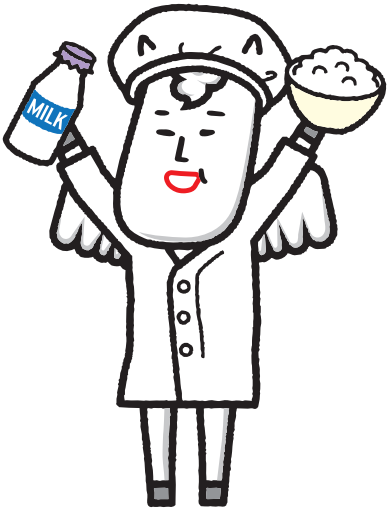
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［フルカラー（CMYK）］

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-44



VS-45



VS-46



VS-47



◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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。

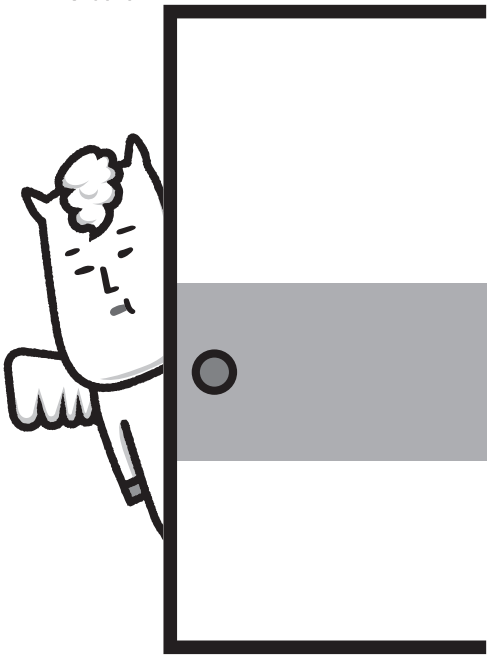
VS-01-G



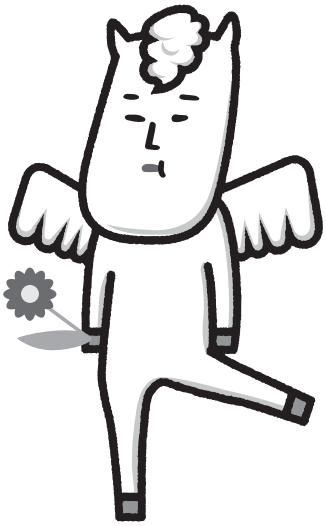
VS-02-G



VS-03-G

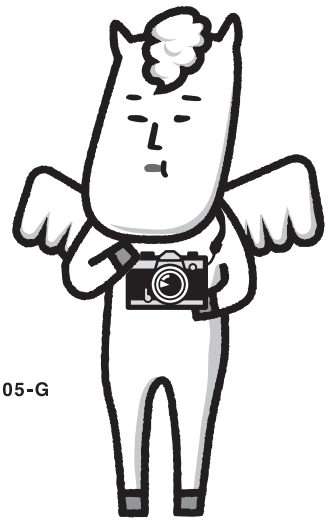


「ふすま」ではないものに変更可能とします。ただし、キャラクターのトリミング範囲は変更禁止です。



VS-04-G

VS-05-G





VS-06-G

◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.0】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

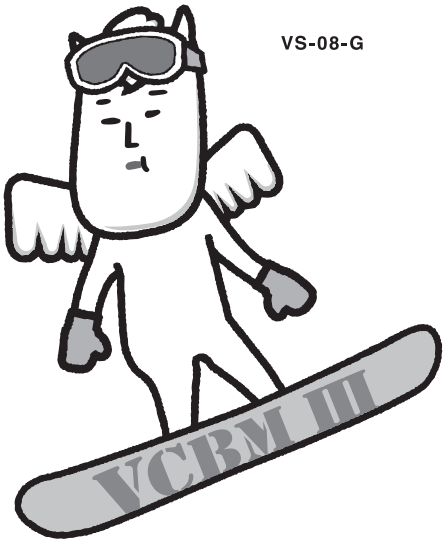
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［モノクロ（グレースケール）］

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

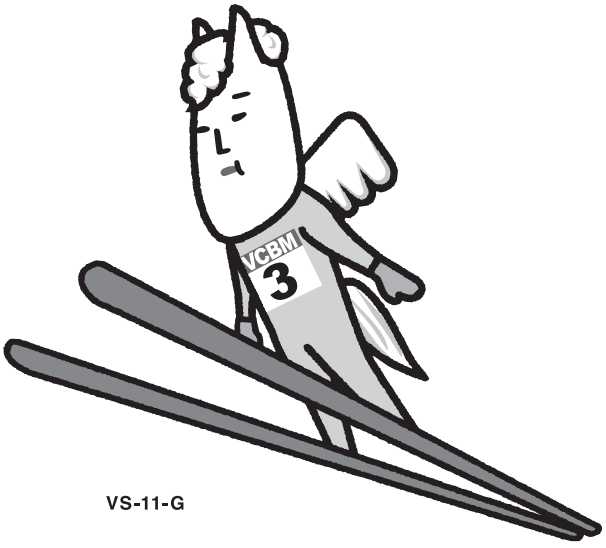


VS-09-G

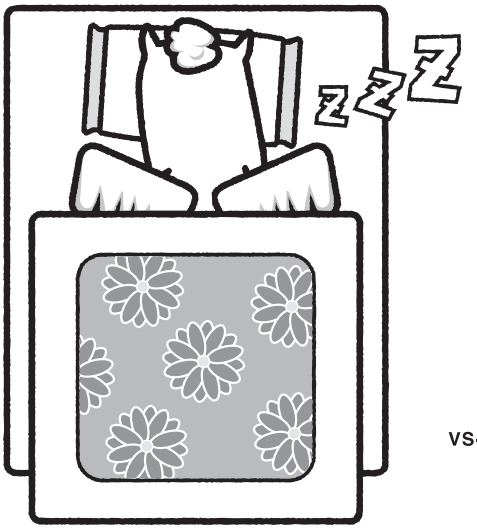


VS-10-G





VS-11-G



VS-12-G

◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.1】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

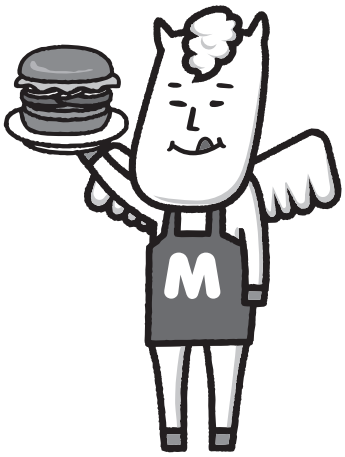
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［モノクロ（グレースケール）］

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。

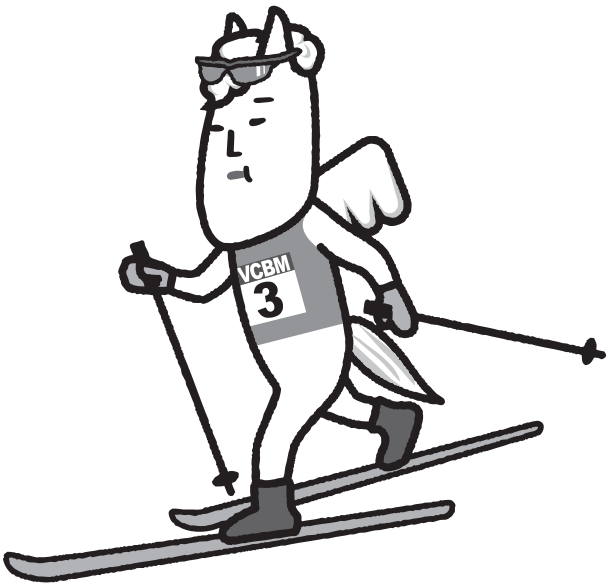
VS-13-G



VS-14-G



VS-15-G



VS-16-G



◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.3】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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。

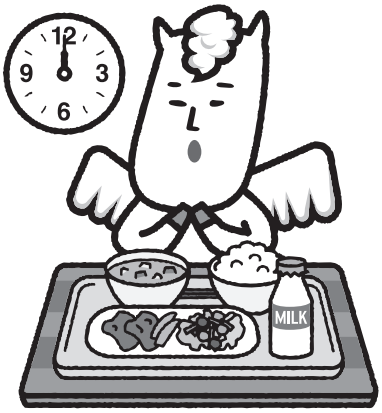
VS-17-G



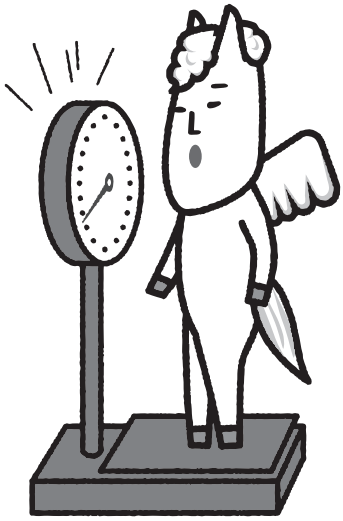
VS-18-G



VS-19-G



VS-20-G



VS-21-G



VS-22-G



VS-23-G



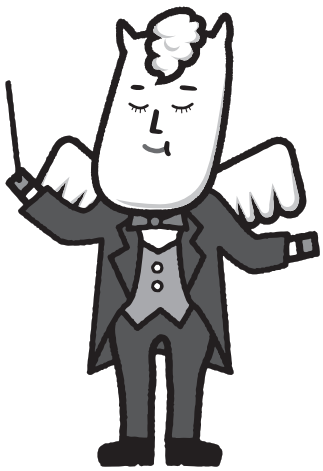
◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.5】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

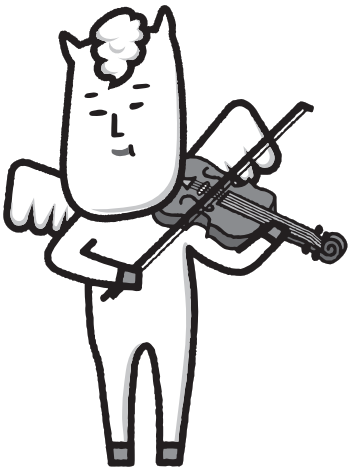
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［モノクロ（グレースケール）］

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。

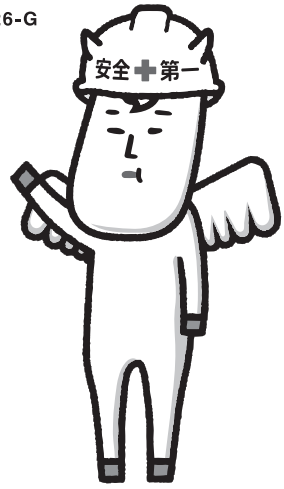
VS-24-G



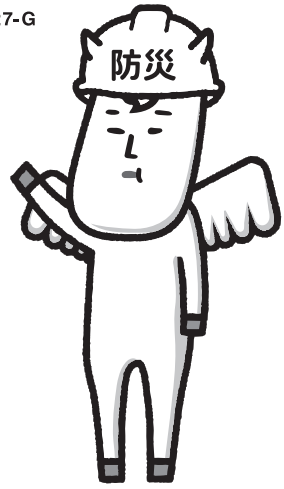
VS-25-G



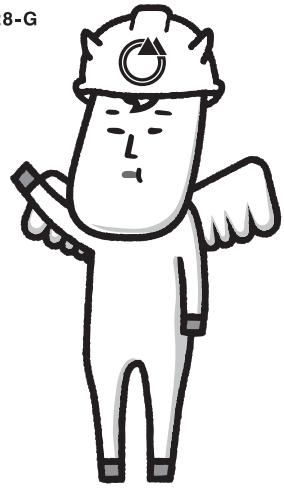
VS-26-G



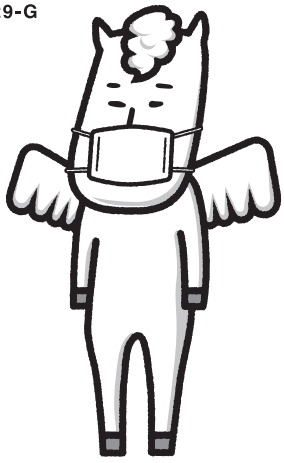
VS-27-G



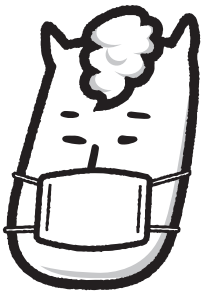
VS-28-G



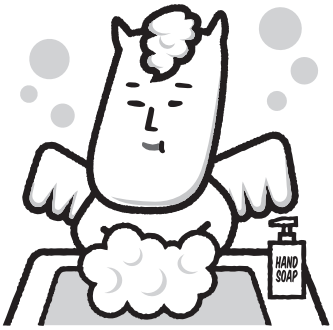
VS-29-G



VS-30-G



VS-31-G

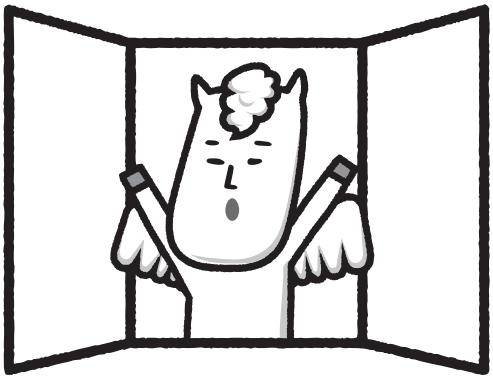


※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

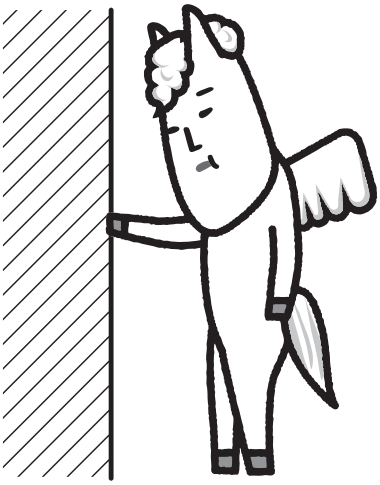
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［モノクロ（グレースケール）］

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



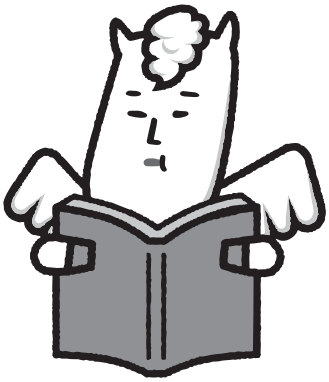
（※くちびる笑顔）

VS-35-G

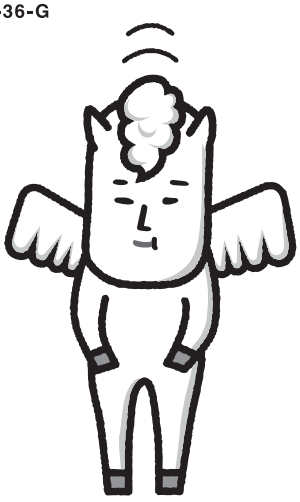


（※くちびるノーマル）

VS-38-G

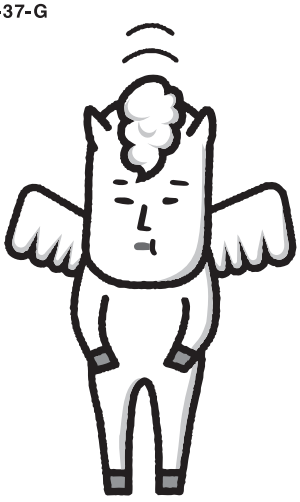


VS-36-G



（※くちびる笑顔）

VS-37-G



（※くちびるノーマル）

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

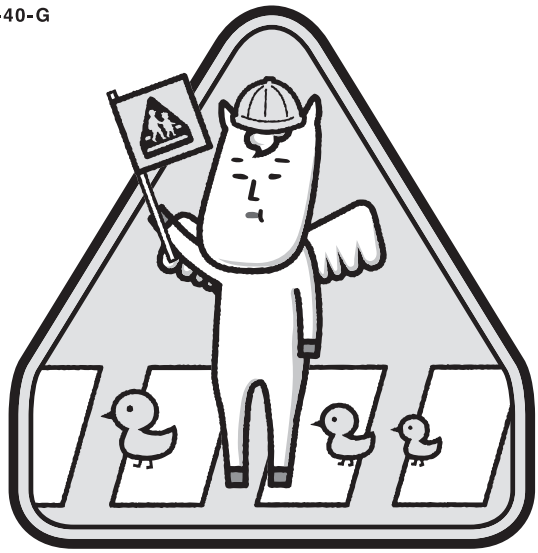
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［モノクロ（グレースケール）］

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



VS-41-G



VS-43-G



VS-42-G



◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.8】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

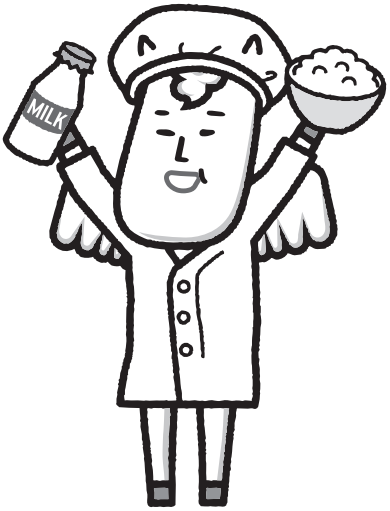
バリエーションデザイン（シチュエーション篇）
［モノクロ（グレースケール）］

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-44-G



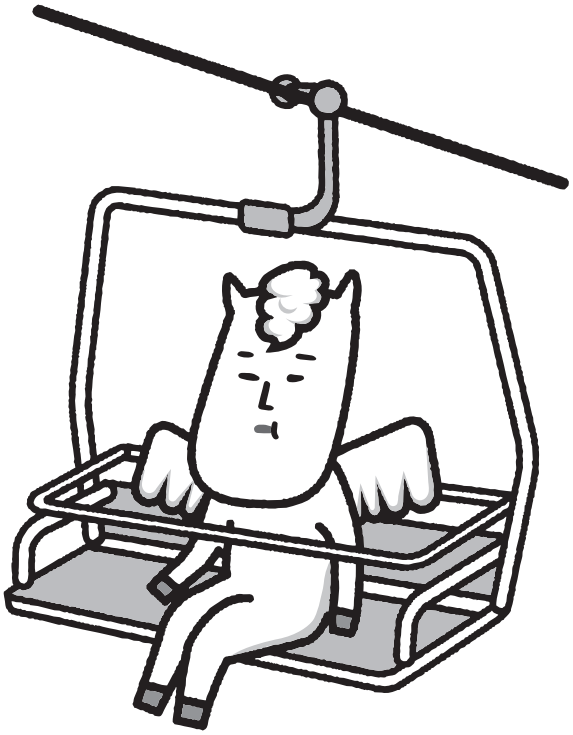
VS-45-G



VS-46-G



VS-47-G



◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.4】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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



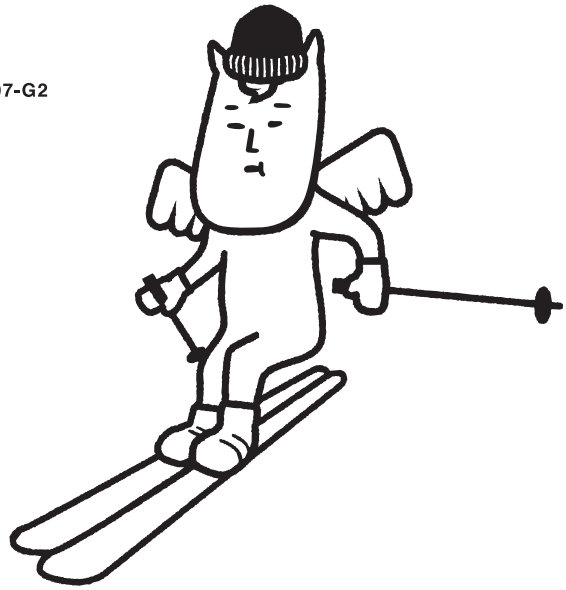
VP-05-G2



VP-06-G2



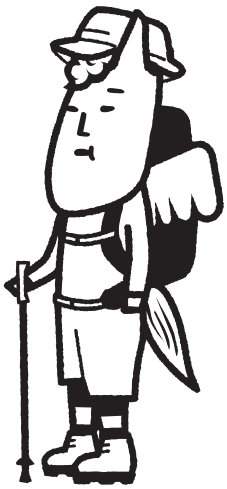
VS-07-G2



VS-08-G2



VS-09-G2



VS-10-G2



◎使用できるキャラクターデザイン【ver 1.3.8】

※39ページからの「禁止事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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。

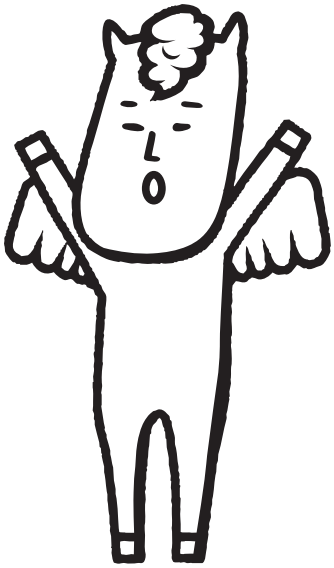
VS-40-G2



VS-41-G2



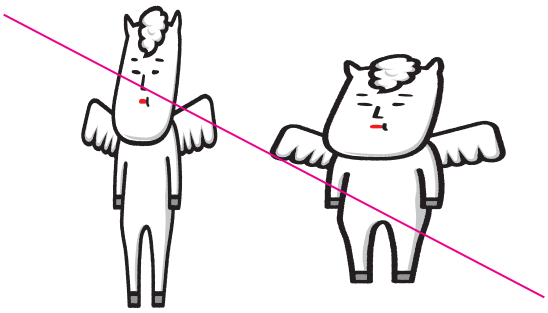
VP-03-G2



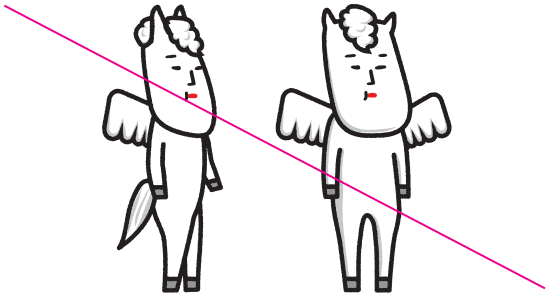
デザインに関する禁止事項

以下の使い方はできません！　適正使用にご協力ください。

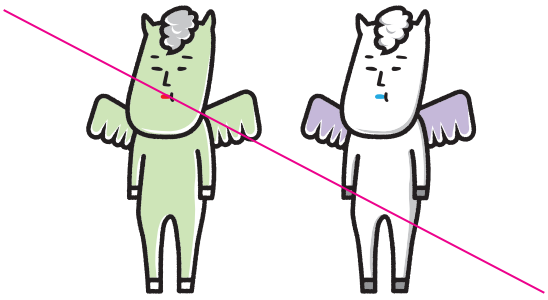
誤った使用は、キャラクターの統一イメージを損なうことにつながりますので、必ずマニュアル規定に従ってください。



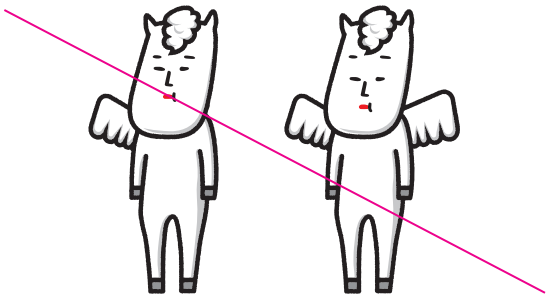
縦横の比率を変更したり、
変形することはできません。



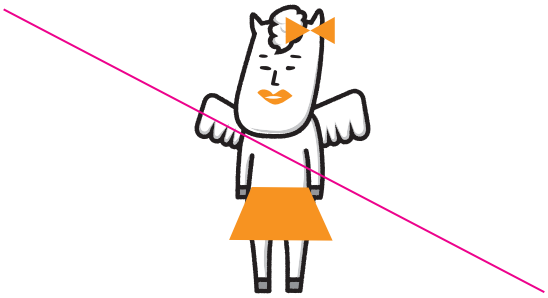
左右を反転して使用できません。
※側面バージョンは、左向きのみです。右向きのデザインはございません。



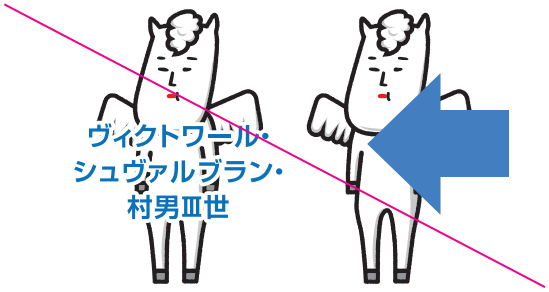
許可なく、指定色以外の色は使用できません。
また、部分的に着色することもできません。



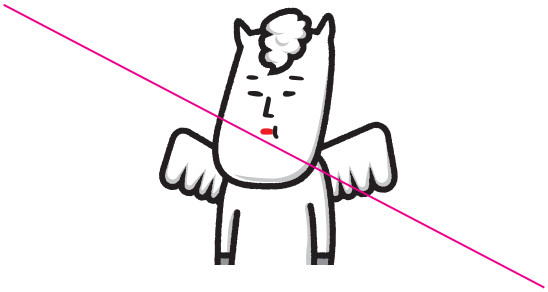
キャラクターの要素を移動したり、
削除することはできません。



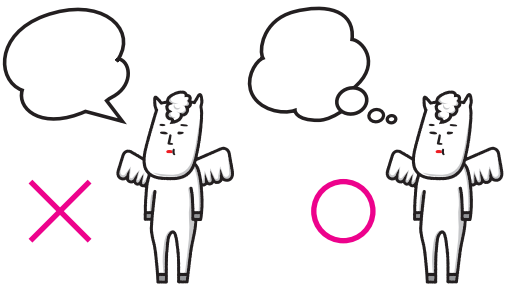
キャラクターに新たな要素を加えたものや、
規定外の表情やポーズは使用できません。



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。

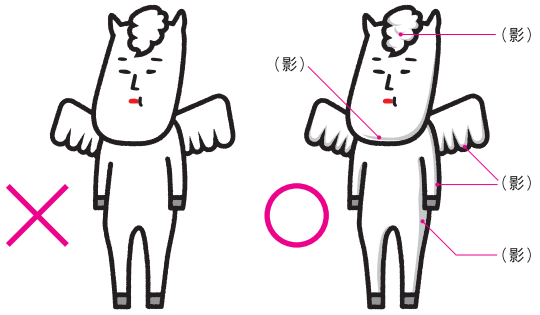


セリフ用の「吹き出し」は使用できませんが、
心の中を表現する「吹き出し」は使用可能です。
※「吹き出し」の中の内容については、ご相談ください。

デザインに関する禁止事項

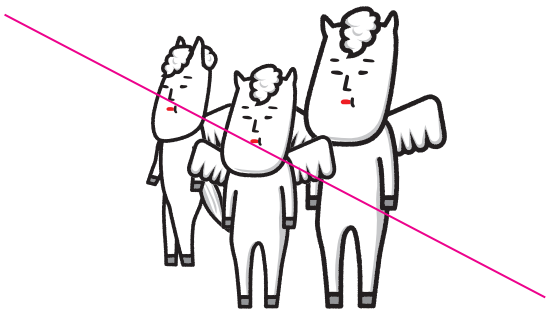
以下の使い方はできません！　適正使用にご協力ください。

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。

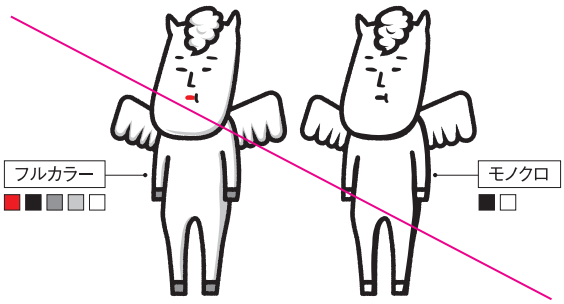


キャラクター内の「影」を削除することはできません。

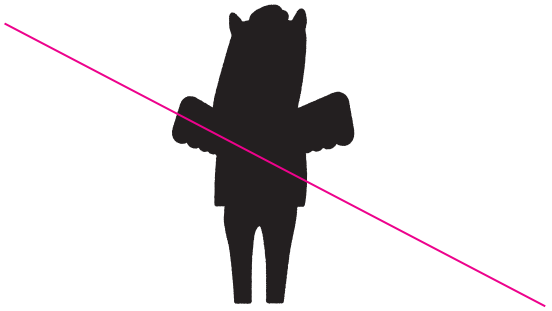
※但し、モノクロ（2階調）バージョンは除きます。



キャラクターとキャラクターを
重ねて表示することはできません。

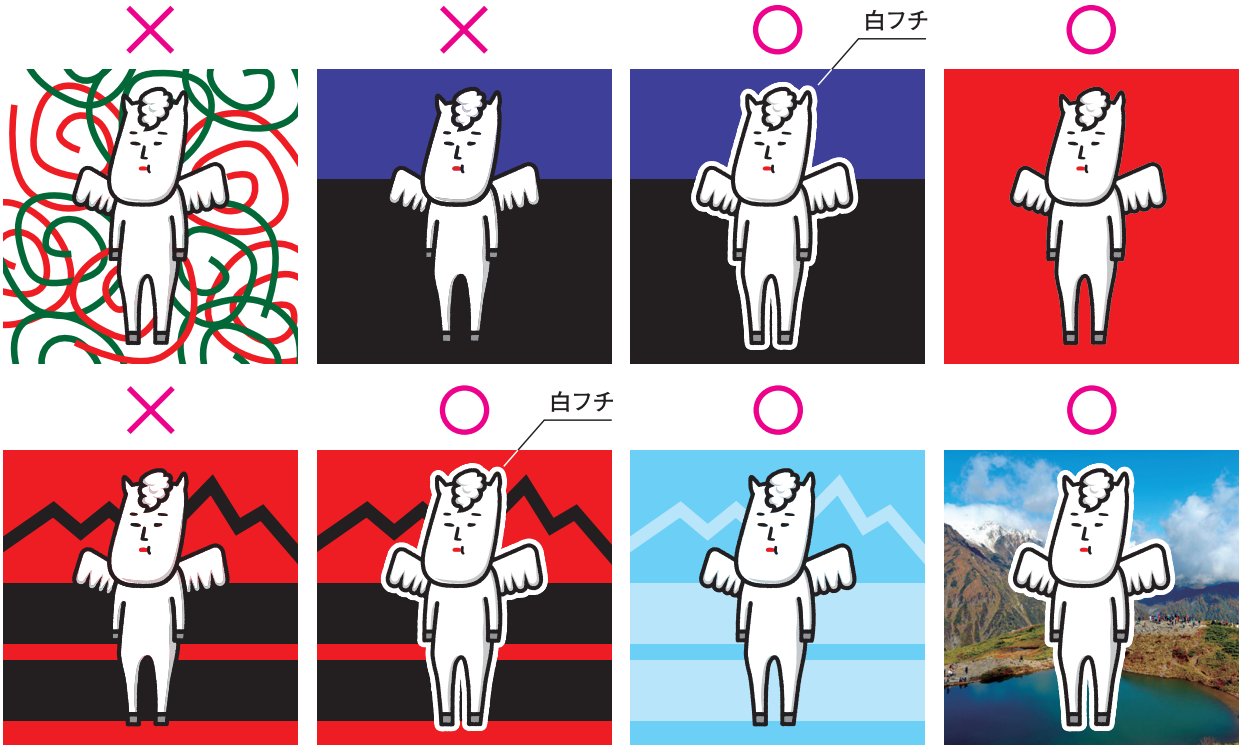


「フルカラー」と「モノクロ」など、異なるバージョンを
同一紙面（画面）上で同時に表示することはできません。



許可なく、キャラクターをシルエットで
表示することはできません。

《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。



※42ページの「注意事項」を必ずご確認のうえ、ご使用ください。

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42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%

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

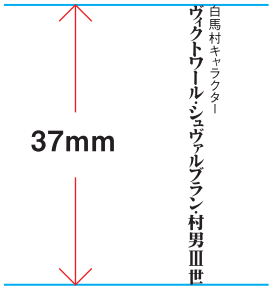
※背景が濃色などで視認性に欠ける場合は、「白抜き」で表現してください。

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

※「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。



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

ⅠⅠⅠ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

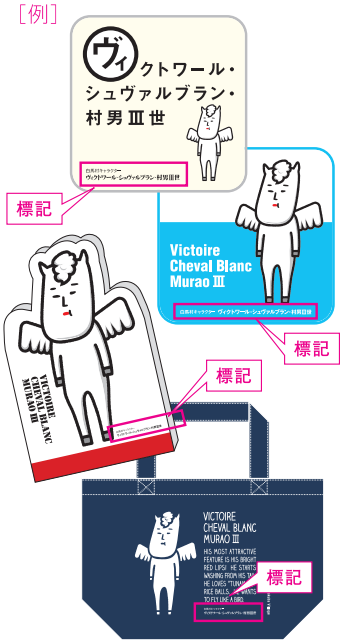
文字詰めをきちんと行い、名前を入れましょう!
調整次第で、きれいに見やすくなります!

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 MuraoⅢ

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。 >> 12～38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「・」の箇所で改行し、最大3行までの改行は可能です。 >> 42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	○	×