

テクしば^{+⇒}くん
Tech ◦ Shiba

使用マニュアル

User's manual



芝浦工業大學
SHIBAURA INSTITUTE OF TECHNOLOGY



目次

Contents



- ① テクしばくんを使用するには ————— 02~03
申請時に提出するもの
ユーザー別ガイドライン
- ② テクしばくんプロフィール ————— 04
- ③ 使用条件について ————— 04
- ④ デザイン使用のルール ————— 05~15
色指定
サイズ比率
アイソレーション(不可侵領域)
トリミング可能範囲
最小使用サイズ
デザイン/イラストパターン
改変について
- ⑤ Q&A ————— 15

① テクしばくんを使用するには



■ 申請時に提出するもの

「テクしばくん」をご利用の際には以下の3点の提出が必要となります

①申請書



②デザイン案



③改変使用願



※「改変使用願」はデザインを改変する場合のみ提出

■ ユーザー別ガイドライン(申請者の範囲)

教職員の方

申請不要

です

ただし次の場合には要申請



- ・デザイン/イラストの元データからデザインを改変して使用する場合
(詳しくはp14,15「改変について」をご参照下さい)

学生・生徒の方

申請不要

です

ただし次の場合には要申請



- ・グッズやオブジェの制作
- ・研究/教育活動以外の用途で使用する場合
- ・デザイン/イラストの元データからデザインを改変して使用する場合
(詳しくはp14,15「改変について」をご参照下さい)

学外の方(校友会・外部企業・団体など)

要申請

です

その他注意事項

教職員、学生・生徒、学外の方ともに、一度許可を受けた内容から変更がある場合は、使用変更願を提出してください

※申請先は裏表紙に記載しています

② テクしばくんプロフィール



テクしばくん

本学学生によってデザインされ、2023年11月に芝浦工業大学公式マスコットキャラクターに就任。地域の様々なイベントや行事での登場のほか、グッズ制作を通じて本学のPRをしていきます。趣味はお昼寝とお散歩。芝生広場（大宮キャンパス）やキッズパーク（豊洲キャンパス）がお気に入りの場所です。運が良ければキャンパスのどこかで出会えるかも？

誕生日 4月8日(永遠の11歳) 出身地 東京・芝浦
性格 のんびり 特技 機械と話せる

③ 使用条件について

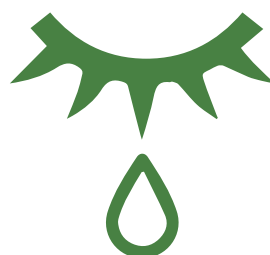


▲ 以下に該当する使用は禁止致します▲

営利目的での使用



本学の品位・信用を傷つける行為



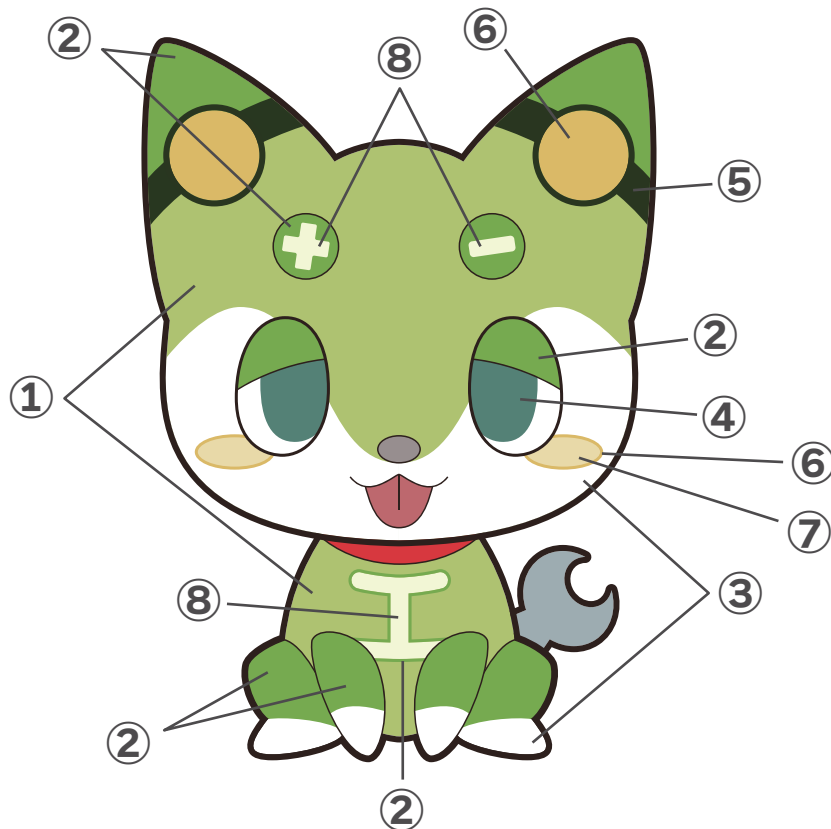
④ デザイン使用のルール



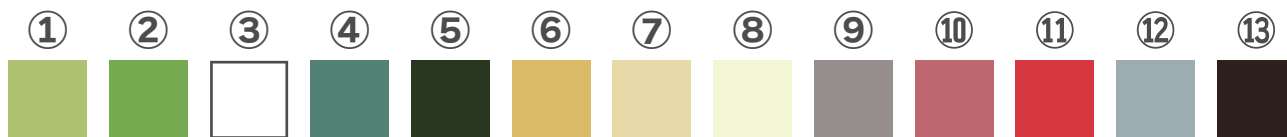
■ 色指定

<イラスト色指定>

カラー

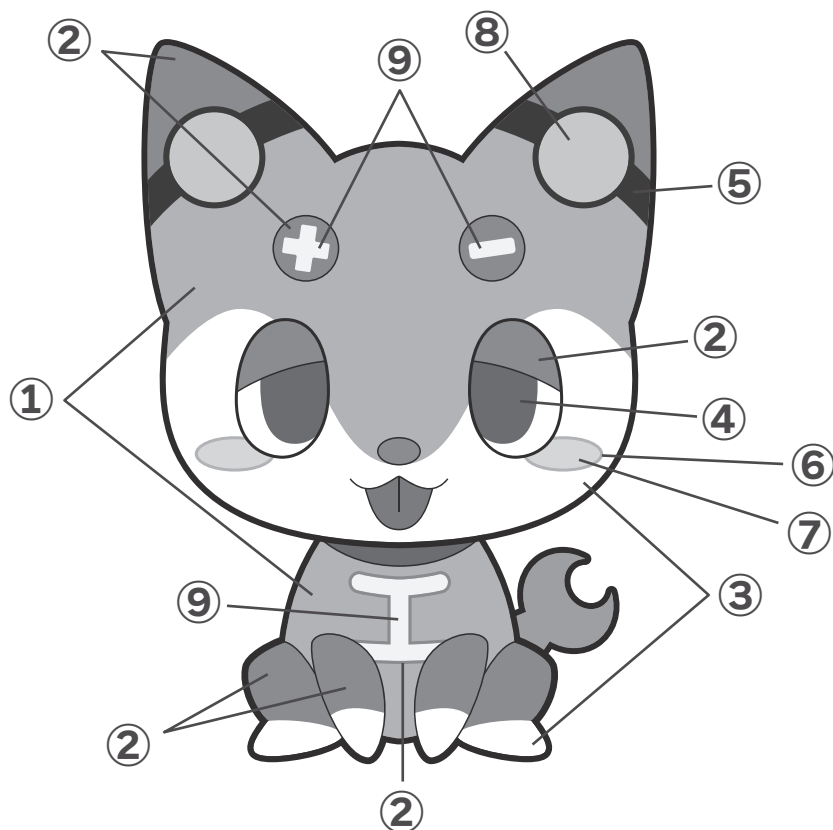


- ⑨ 鼻の塗り
- ⑩ 舌の塗り
- ⑪ 首輪
- ⑫ 尻尾
- ⑬ 線画

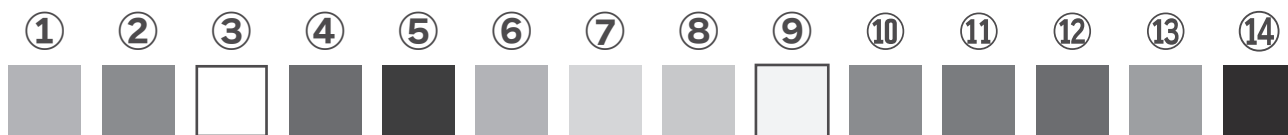


色指定	4C	RGB	DIC	色指定	4C	RGB	DIC
① 体、頭上部	C:35 M:10 Y:70 K:0	R:182 G:200 B:102	359	⑧ 眉内模様、「工」の塗り	C:5 M:0 Y:20 K:0	R:247 G:248 B:218	2110
② 耳上部、腕、足	C:60 M:15 Y:90 K:0	R:115 G:169 B:67	212	⑨ 鼻の塗り	C:45 M:42 Y:40 K:0	R:156 G:146 B:142	549 1/2
③ 頭下部、手、足、白目	C:0 M:0 Y:0 K:0	R:255 G:255 B:255	583	⑩ 舌の塗り	C:27 M:70 Y:50 K:0	R:192 G:102 B:103	481
④ 黒目	C:75 M:42 Y:60 K:0	R:74 G:126 B:111	2376	⑪ 首輪	C:12 M:92 Y:80 K:0	R:214 G:51 B:50	157
⑤ 耳中央ライン	C:81 M:66 Y:92 K:49	R:40 G:51 B:32	380	⑫ 尻尾	C:40 M:25 Y:25 K:0	R:166 G:178 B:182	615
⑥ 耳円形部、頬輪郭	C:15 M:20 Y:70 K:0	R:224 G:192 B:93	2073	⑬ 線画	C:75 M:80 Y:80 K:60	R:46 G:32 B:29	521
⑦ 頬塗り部分	C:9 M:11 Y:38 K:0	R:237 G:225 B:172	8				

グレースケール

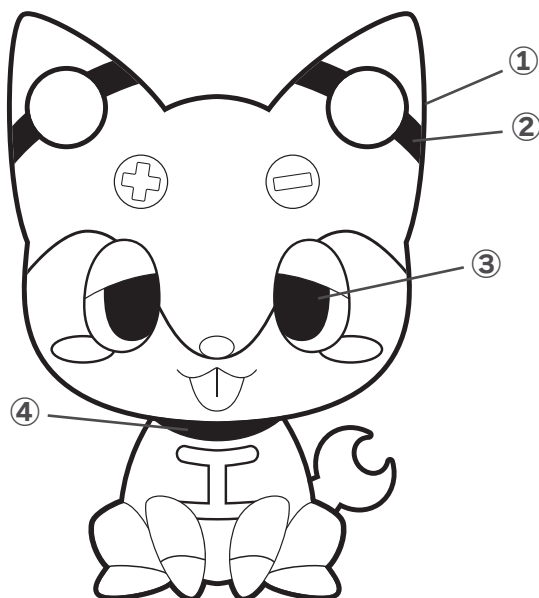


- ⑩鼻の塗り
- ⑪舌の塗り
- ⑫首輪
- ⑬尻尾
- ⑭線画



色指定	K	色指定	K
①体、頭上部	K:35	⑧耳円形部	K:25
②耳上部、腕、足	K:55	⑨眉内模様、「工」の塗り	K:5
③頭下部、手、足、白目	K:0	⑩鼻の塗り	K:55
④黒目	K:70	⑪舌の塗り	K:63
⑤耳中央ライン	K:90	⑫首輪	K:70
⑥頬輪郭	K:35	⑬尻尾	K:45
⑦頬塗り部分	K:18	⑭線画	K:95

モノクロ2階調



色指定	K
①線画	K:100
②耳中央ライン	K:100
③黒目	K:100
④首輪	K:100

<ロゴデザイン色指定>

カラー



色指定	4C	RGB	DIC
① ■	C:80 M:40 Y:100 K:0	R:56 G:125 B:57	213
② ■	C:35 M:10 Y:70 K:0	R:182 G:200 B:102	359

グレースケール



色指定	K
① ■	K:70
② ■	K:35

単色

単色で利用される場合は原則以下の色でご利用いただけます。その他の色にする場合は「改変使用願」の提出をして下さい。



K:100



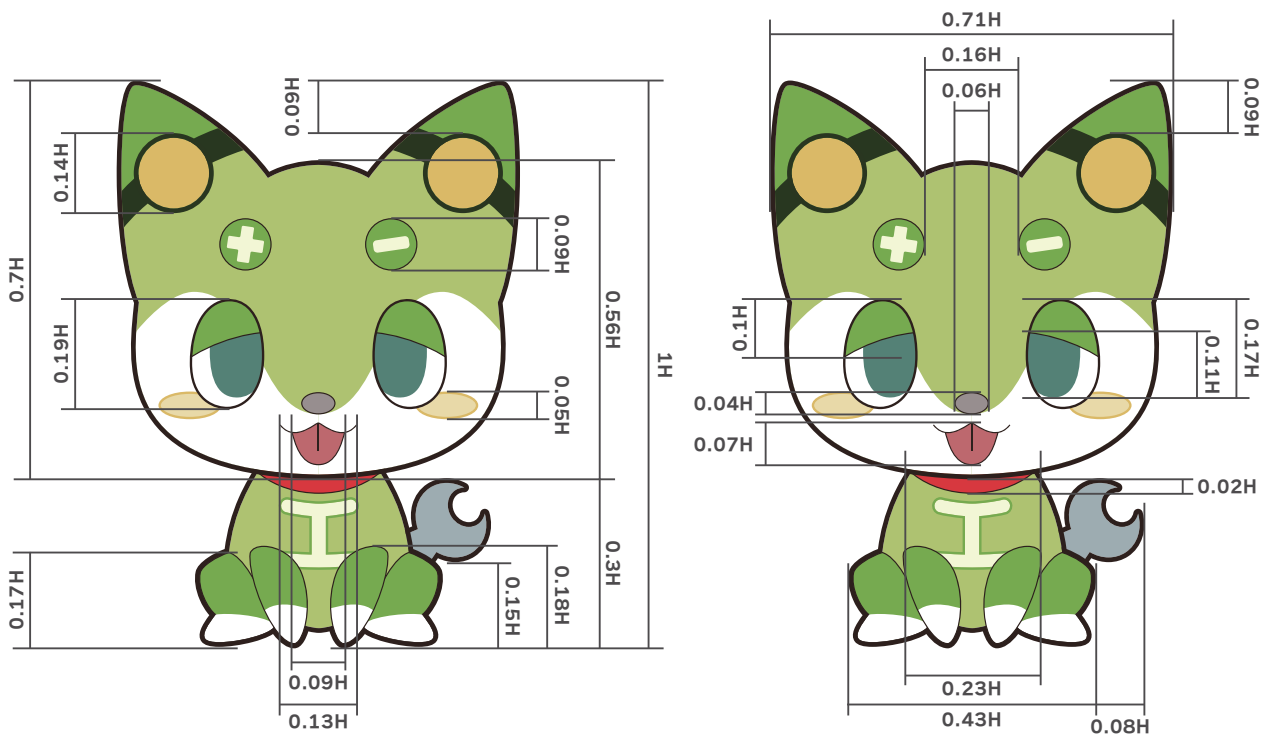
K:0



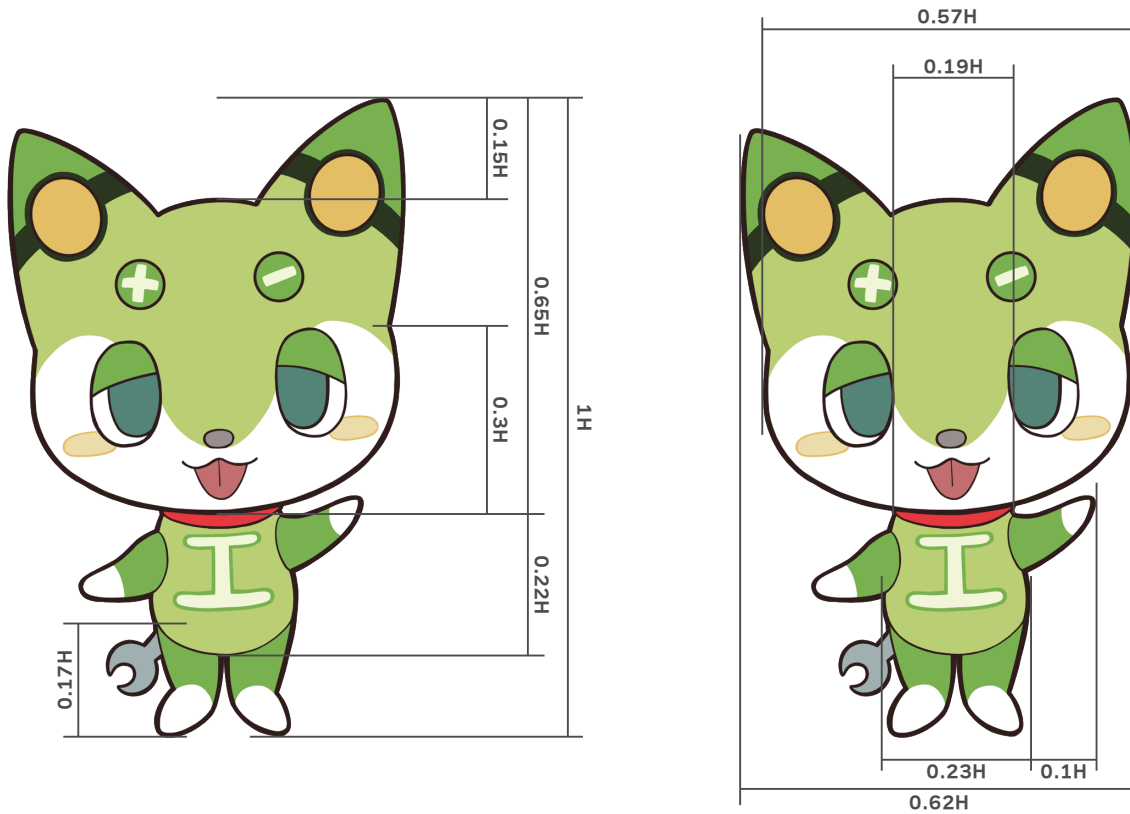
C:80 M:40 Y:100 K:0
R:56 G:125 B:57
DIC 213

■ サイズ比率

座り



立ち

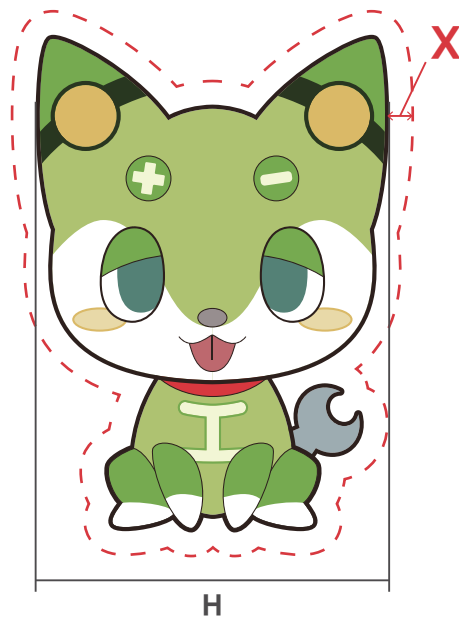


※ その他顔パーツ等に関しては座りポーズの比率に準拠

■ アイソレーション(不可侵領域)

イラストに加えて文字等のデザインを施す場合、以下の赤点線の範囲内には十分な余白を確保するようにして下さい。

<イラスト>

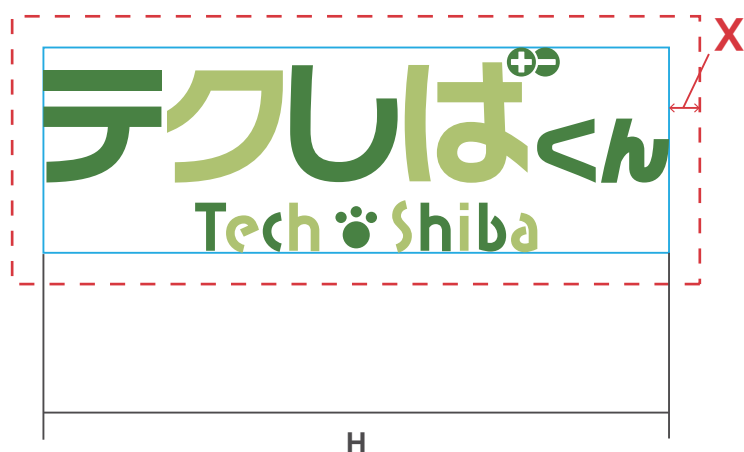


領域幅の指定

$$X \geq 1/15H$$

イラスト輪郭線から外側に、幅の1/15以上の領域

<ロゴデザイン>



領域幅の指定

$$X \geq 1/20H$$

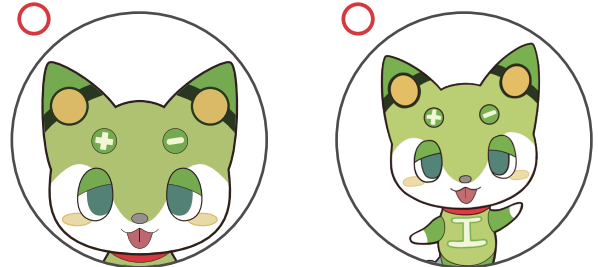
デザインから外側に、幅の1/20以上の領域

■ トリミング可能領域

イラストをトリミングする場合は、以下の「デザイン保持エリア」を確保するようにして下さい。

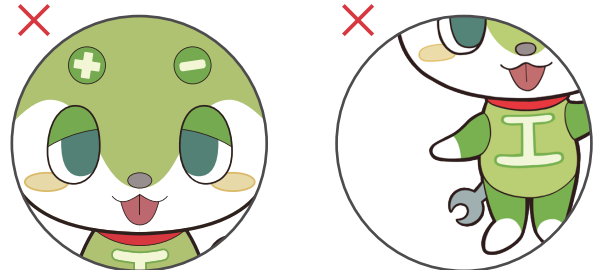


有効例



上図のような、デザイン保持エリアを保持した顔のアップやデザイン保持エリアを保持した上で、体の一部分をトリミングすることは可能です。

無効例



テクしばくんだとわからなくなるような顔のアップや体の一部分だけを残したトリミング等は行ってはいけません。

トリミング時の考え方

デザインの都合上、上記のトリミングルール以外のトリミングを行いたい場合は、「改変使用願」を提出して下さい。なお、以下に有効なトリミングの基本的な考え方を記載していますので、参考にして下さい。

● 無効例がなぜ無効なトリミングなのか？

→ デザイン保持エリアは、「トリミングによって、テクしばくんだとわかること」を基準に定めています。他のキャラクターに間違われる恐れがなく、大多数の人が見た時に、テクしばくんだと判断できるようにするためです。無効例では、特徴ある耳の部分が切れていたり、顔の大部分が途切れていて、見ている人に誤解を生んでしまう恐れがあるので、無効としています。

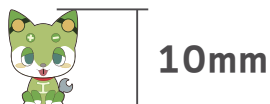
● テクしばくんの特徴となる部分は？

→ 他の犬をモチーフにしたキャラクターと比較すると、眉毛の「+,-」模様、耳部分の円形部分、舌などが挙げられます。最低限、これらの特徴あるパーツが保持されるようにすると良いでしょう。

■ 最小使用サイズ

イラストを使用する場合には、イラストが潰れないように、原則として、以下の最小サイズ以上のサイズを保持するようにして下さい。

印刷物



Web



※ 立ちポーズやその他イラスト/デザインパターン使用の際も、原則この最小サイズに従って下さい

デザイン/イラストパターン

■ イラストパターンA

基本のイラストパターンです。これらは、カラー・グレースケール・モノクロ 2 階調の色指定で使用できます。(p04~06「色指定」参照)

1. ベーシック 座り



2. ベーシック 立ち



イラストパターンB

加エバリエーションのイラストパターンです。これらは、カラー・グレースケール・のみの色指定で使用できます。(p04~06「色指定」参照)





立体物使用のイメージ

立体物製作の際の参考に、以下で着ぐるみ製作時の図案を掲載しています。イラストでは見えない背面パーツ等の参考にして下さい。



側面図R



正面図



側面図L



背面図

ロゴデザイン

ロゴデザインのパターンです。用途に合わせて選んでお使いいただけます。原則として、ロゴデザインはイラストとともに使用してください。

1. ベーシック

テックしばくん
Tech Shiba

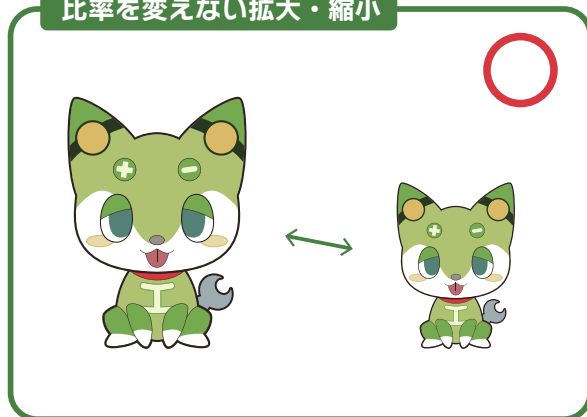
■ 改変について

実際に使用する際の、改変にあたる使用なのかどうかの判断については、以下で例を示しながら説明していますので、ご参照下さい。

有効例

以下のような例は改変にあたりません。（「改変使用願」の提出不要）

比率を変えない拡大・縮小



画像の背景にイラストを配置



無効例

以下のような改変は禁止します。

縦横比の変更



色の変更



パーツの変形・削除



申請が必要な例

以下のような改変は、「改変使用願」による申請が必要です。

前面にイラストを配置



帽子や服などの装飾品を着せる場合も、これに該当します。

ポーズ・表情の変更



イラストパターンを元に、表情やポーズを加筆等による改変をする場合、これに当たります。

⑤ Q&A



Q1

在学生です。授業でのプレゼン発表にテクしばくんを使用したのですが、申請は必要ですか？



A1

申請は不要です。著作権法第 35 条に則り、授業内で限ってどなたでも申請なしでご使用いただけます。

Q2

在学生です。イベントでテクしばくんのイラストを展示したいです。申請は必要ですか？



A2

ご自身で作成された非営利な展示物の場合、申請は不要です。キャラクターイメージに配慮してご使用ください。

Q3

部活でテクしばくん T シャツを作成したいです。販売及び学外の方への配布はしません。申請は必要ですか？



A3

グッズ制作に該当しますので申請が必要です。



申請先 

学校法人 **芝浦工業大学**
入試・広報連携推進部 企画広報課

TEL 03-5859-7070 FAX 03-5859-7071
Email koho@ow.shibaura-it.ac.jp