

ドンパン娘
キャラクター&ロゴデザイン
使用マニュアル



index

キャラクター	桜田まどか（等身大版）	p.1
キャラクター	桜田まどか（ちびキャラ版）	p.5
ロゴデザイン	マーク・タイプ	p.11
キャラクターデザイン	注意事項例	p.14
ロゴデザイン	注意事項例	p.16

ドンパン娘キャラクター 桜田まどか（等身大版）

キャラクター名

桜田まどか

キャラ設定

ドンパン踊りで人との輪を広げたくてドンパン娘になった女の子。
明るく積極的な性格で、1人の子を見かけると「一緒に踊ろ！」と声をかけている。好きな食べ物はまんまるなお饅頭。おじいちゃん子。
「ド」の髪飾りと、たまに出る秋田弁がチャームポイント。

コンセプト

「緋の柄が遠目だとドット柄のように見えること（ドット柄 = 円で構成された柄）」「円満造爺さんの頭文字の円」「円になって踊る盆踊り」、これらのことから『円』に着想を得てデザインした。

『円』のモチーフを元に、キャラクターの髪型やほった、お花の髪飾りや緋の模様などから丸みを感じられるデザインになっている。

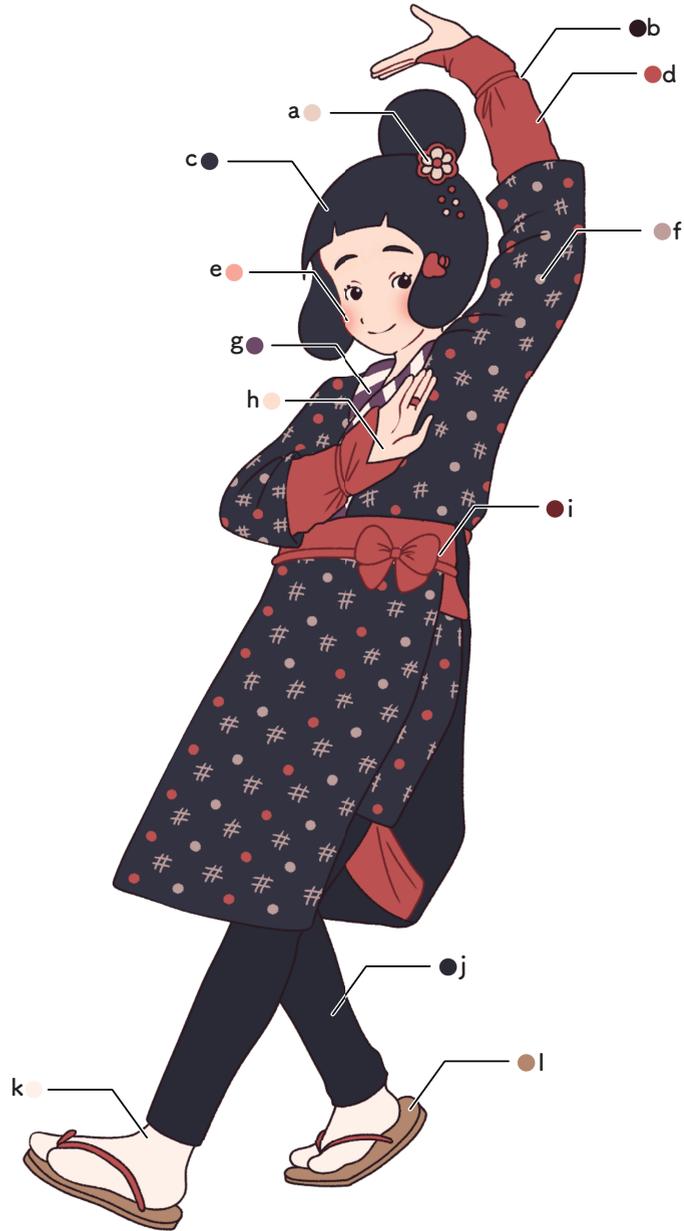
踊りのポーズやドンパン娘の頭文字である「ド」の髪飾り、モチーフの『円』から展開した特徴的な髪型によって、他には無いオリジナリティを持ったドンパン娘のキャラクターとなっている。

特徴的な髪型、切り揃えられた前髪、太めのまゆ毛から素朴さとおばこらしさを演出している。

ちびキャラと同一キャラクターであり、色味を落として落ち着いた雰囲気をもっと強調し、ドンパン娘の凛とした女性らしさを表現した。



桜田まどか（等身大版）プロセスカラー



a

 C:7 M:18 Y:20 k:0
 R:240 G:217 B:202
 pantone:42-9 U

c

 C:85 M:80 Y:62 k:38
 R:47 G:49 B:64
 pantone:114-16 U

e

 C:0 M:42 Y:43 k:0
 R:255 G:178 B:158
 pantone:57-2 U

g

 C:68 M:82 Y:47 k:7
 R:108 G:68 B:101
 pantone:85-16 U

i

 C:52 M:95 Y:87 k:30
 R:118 G:35 B:39
 pantone:47-16 U

k

 C:0 M:6 Y:6 k:0
 R:255 G:246 B:240
 pantone:1-1 U

b

 C:77 M:86 Y:74 k:61
 R:44 G:25 B:32
 pantone:179-16 U

d

 C:27 M:82 Y:70 k:0
 R:200 G:77 B:71
 pantone:53-8 U

f

 C:26 M:38 Y:33 k:00
 R:200 G:168 B:160
 pantone:51-4 U

h

 C:0 M:14 Y:15 k:0
 R:255 G:231 B:216
 pantone:24-9 U

j

 C:86 M:62 Y:46 k:45
 R:40 G:42 B:55
 pantone:111-16 U

l

 C:33 M:49 Y:61 k:0
 R:189 G:142 B:103
 pantone:11-16 U

桜田まどか（等身大版） ポーズ展開カラー版

基本ポーズ



手ぬぐいポーズ



横向きポーズ



桜田まどか（等身大版）ポーズ展開グレースケール版

基本ポーズ



手ぬぐいポーズ



横向きポーズ



ドンパン娘キャラクター 桜田まどか（ちびキャラ版）

キャラクター名

桜田まどか

キャラ設定

ドンパン踊りで人との輪を広げたくてドンパン娘になった女の子。
明るく積極的な性格で、1人の子を見かけると「一緒に踊ろ！」と声をかけている。好きな食べ物はまんまるなお饅頭。おじいちゃん子。
「ド」の髪飾りと、たまに出る秋田弁がチャームポイント。

コンセプト

「緋の柄が遠目だとドット柄のように見えること（ドット柄＝円で構成された柄）」「円満造爺さんの頭文字の円」「円になって踊る盆踊り」、これらのことから『円』に着想を得てデザインした。

『円』のモチーフを元に、キャラクターの髪型やほった、お花の髪飾りや緋の模様などから丸みを感じられるデザインになっている。

踊りのポーズやドンパン娘の頭文字である「ド」の髪飾り、モチーフの『円』から展開した特徴的な髪型によって、他には無いオリジナリティを持ったドンパン娘のキャラクターとなっている。

特徴的な髪型、切り揃えられた前髪、太めのまゆ毛から素朴さとおばこらしさを演出している。

等身大と同一キャラクターであり、元気いっぱいな表情にすることでドンパン娘と私たちを繋いでくれるような親しみやすく明るいキャラクターを表現した。



桜田まどか (ちびキャラ版) プロセスカラー



a C:7 M:12 Y:11 k:0
R:241 G:230 B:224
pantone:39-9 U

c C:12 M:79 Y:66 k:0
R:230 G:87 B:75
pantone:53-7 U

e C:0 M:28 Y:23 k:0
R:253 G:203 B:189
pantone:53-1 U

g C:0 M:17 Y:14 k:0
R:255 G:227 B:216
pantone:48-1 U

i C:23 M:25 Y:21 k:0
R:203 G:193 B:191
pantone:172-2 U

k C:86 M:80 Y:64 k:41
R:42 G:47 B:60
pantone:111-16 U

b C:73 M:86 Y:79 k:63
R:47 G:23 B:26
pantone:179-16 U

d C:85 M:80 Y:58 k:30
R:50 G:55 B:73
pantone:114-16 U

f C:66 M:75 Y:31 k:0
R:114 G:83 B:129
pantone:99-16 U

h C:16 M:69 Y:57 k:0
R:222 G:110 B:96
pantone:53-6 U

j C:50 M:95 Y:91 k:26
R:126 G:36 B:37
pantone:50-16 U

l C:30 M:37 Y:49 k:0
R:192 G:166 B:131
pantone:23-4 U

桜田まどか（ちびキャラ版）ポーズ展開カラー版



基本ポーズ



両手挙げポーズ



指差しポーズ

桜田まどか（ちびキャラ版）ポーズ展開グレースケール版



基本ポーズ

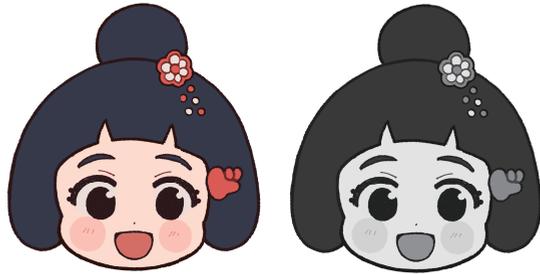


両手挙げポーズ



指差しポーズ

桜田まどか（ちびキャラ版） 表情展開



基本の表情



笑顔



喜び



困り



驚き



ほっこり

桜田まどか（ちびキャラ版）ポーズ+表情差分



ドンパン娘ロゴマークデザイン

ロゴマーク コンセプト

ドンパン娘の髪飾りの「花」や大仙市にある水神社に祀られている鏡の意匠、カタカナの「ド」をデザインの要素として取り入れた。

「ト」の形は大仙市の地形から取り、白く抜かれた部分はウサギのような形に見えるなど、大仙市の自然・文化・伝統がロゴから読み取れるようにし、ドンパン娘をはじめとした大仙市のさまざまな魅力を詰め込んでいる。

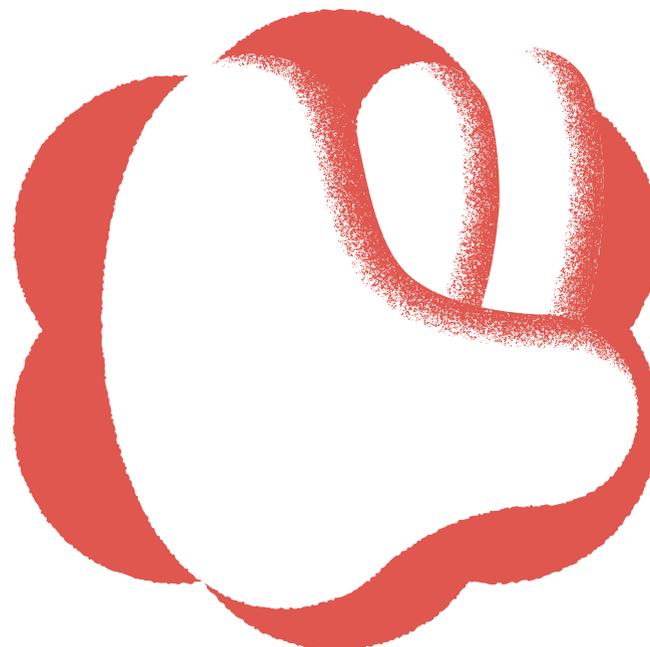
マークは「おぼこ」にちなみ、中心から8.5度傾けている。配色は、ドンパン娘の衣装にも使われている赤と白の2色で、色数を少なくすることで、より使いやすいデザインにしている。

また「これまで」と「これから」のドンパン娘の歴史の変遷が感じられるように、「ド」の濁点の境界線に掠れの表現を用いた。ロゴマーク単体でも、長く愛用されるように意識している。

大仙市

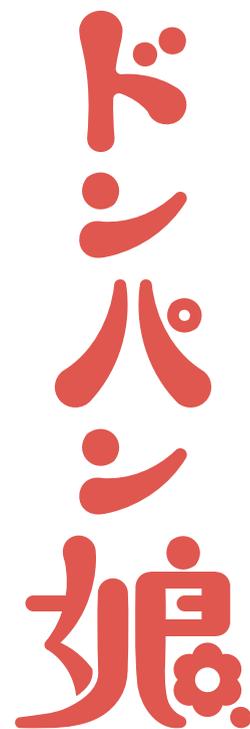


水神社の鏡



C:0 M:78 Y:65 K:5
R:227 G:87 B:71
PANTONE P 52-14 U

ドンパン娘ロゴデザイン



ロゴタイプ コンセプト

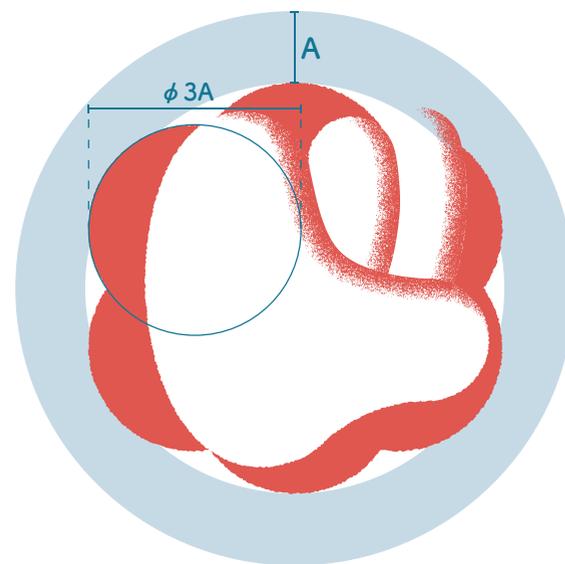
歴史の積み重ねを演出しつつ親しみやすい印象にするため、従来までのドンパン祭りのロゴに見られる筆文字の温かさを意識した。文字組の曲線部には、ドンパン節の振り付けにおける指先を伸ばした手の形を用いている。円満造爺さんや振り付けなど、「円」が関わっていることから、濁点・半濁点や文字のとめ・はね・はらいなどに円を用いている。「娘」のつくり部分には、ドンパン娘の髪飾りの意匠を取り入れた。

ドンパン娘ロゴデザイン アイソレーション

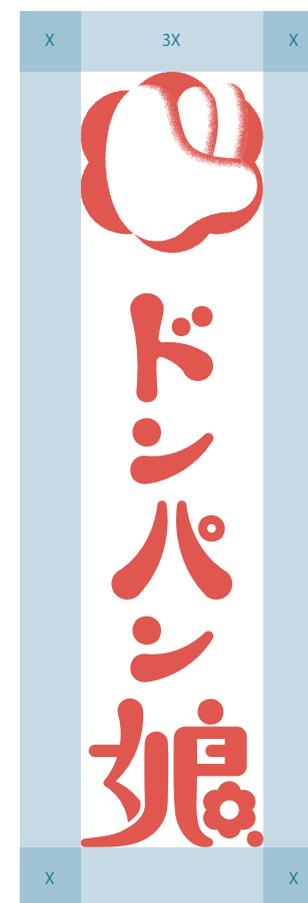
アイソレーションとは

ロゴマーク、ロゴタイプの使用にあたり、視認性を確保するために、その周辺に一定の余白（保護エリア）を設ける必要があります。この領域内には他の要素（イラスト・文字等）を表示しないようにしてください。

確保すべき最小限の保護エリアを示しています。また最小使用サイズを規定していますので、これよりも小さなサイズで使用しないでください。



最小サイズ



キャラクター 注意事項例



キャラクターが特定できないような過度な切り離しをしてはいけない。



変形してはいけない。



指定色以外の色を使用してはいけない。



輪郭の線を
太くしてはいけない。

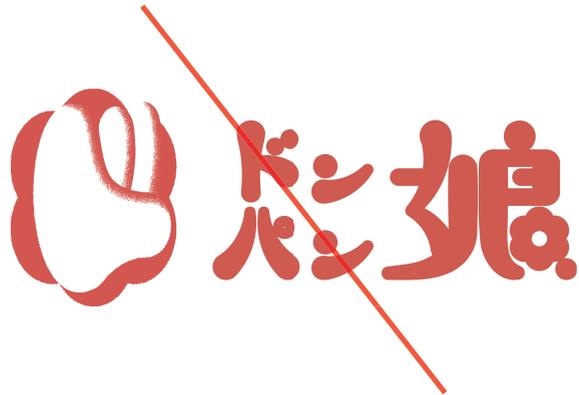


周囲に調和しない
図・文字・色等を配置しない。

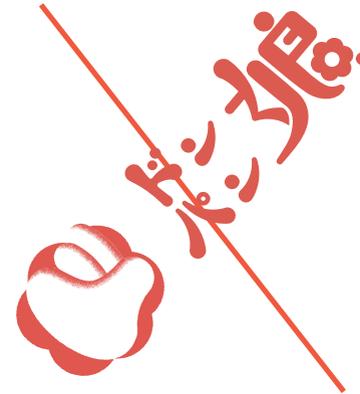


キャラクター上に大きく
文字や図形を乗せてはいけない。

ロゴデザイン 注意事項例



形や太さを変更してはいけません。



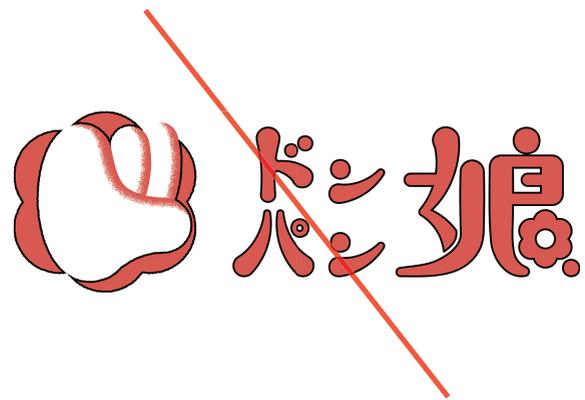
過度な回転をしてはいけません。



指定色以外の色の使用や、視認性が著しく損なわれるような背景色を使用してはいけません。



影などの効果をつけてはいけません。



アウトライン表示をしてはいけない。



マークとタイプの配置を変えてはいけない。



他の要素を重ねてはいけない。



書体を変えてはいけない。

ドンパン娘キャラクターやロゴを使用する際は、必ず本データを使用
してください。

使用に関して不明な点がある場合は、下記までご相談ください。

大仙市役所 中仙支所
地域活性化推進室

〒014-0203

秋田県大仙市北長野字茶畑141番地

TEL:0187-56-2111(内線111) FAX:0187-56-2118

制作：秋田公立美術大学 2023