

金沢シンボルキャラクター「利家さん」

デザインマニュアル



金沢市

発行日：令和8年10月22日

●金沢シンボルキャラクター「利家さん」について

制作意図

「槍の又左」と称された武将・前田利家の勇ましさに、愛される親しみやすさをプラスしたキャラクターです。加賀五彩を基調とした華やかな色彩で、金沢の魅力を全国へ届ける代表キャラクターとなってほしいという思いが込められています。



槍両手持ち：パステータ

利家さん

●キャラクター紹介

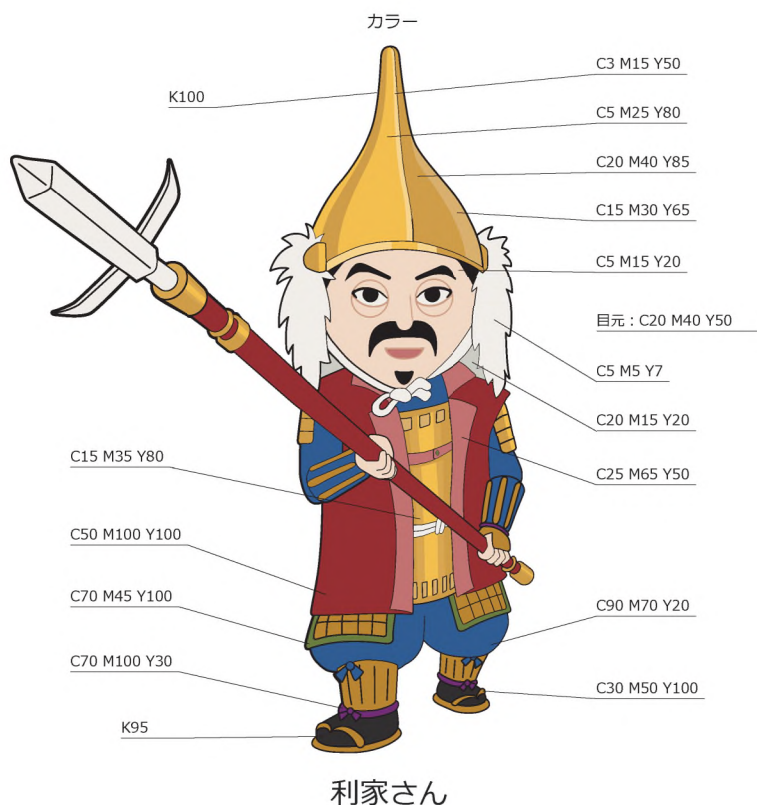
前田利家公をモチーフにした、金沢シンボルキャラクター「利家さん」。甲冑姿と長い槍がトレードマーク。たくさんの人に金沢を好きになってもらうため、金沢の歴史や文化、まちの魅力を紹介します。

利用上の注意・色・ロゴタイプの扱い

- ・金沢シンボルキャラクター「利家さん」を使用する際は、本デザインマニュアルに従って正しくお使いください。
- ・キャラクターのデータは、本マニュアルに対応した最新の正式データをお使いください。
- ・カラーは原則として、本マニュアルに定める指定色をお使いください。

※現在、バスターデータは「槍両手持ち」のみです。そのほかのポーズは高画質 PNG データで掲載しており、バスターデータの整備が完了次第、順次差し替える予定です。

●カラーシステム



●タイプバリエーション（PNG データ）

01 基本



高画質 PNG データ

02 腕組み



高画質 PNG データ

03 呼びかけ①



高画質 PNG データ

04 誘導



高画質 PNG データ

05 呼びかけ②



高画質 PNG データ

06 振り向き



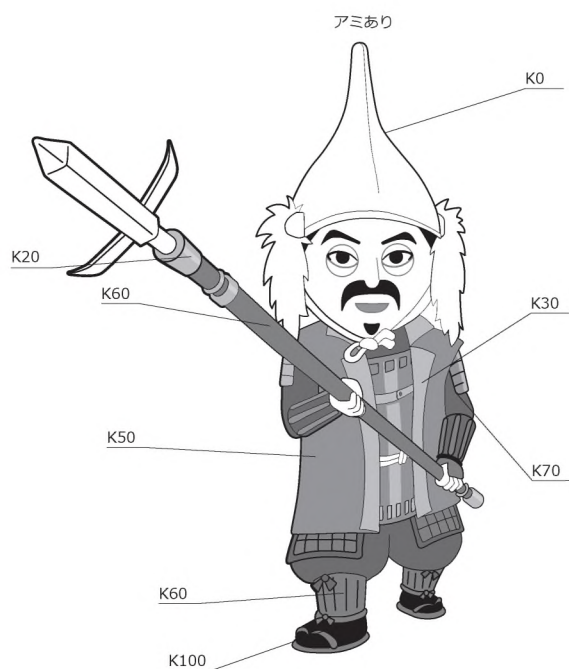
高画質 PNG データ

07 馬に乗る



高画質 PNG データ

●モノクロシステム（プロセスブラック）



C0・M0・Y0 / K 値は原図の指定（%）



Amiなし：原図指定 K100

●タイプバリエーション（PNGデータ）

01 基本



高画質 PNG データ（モノクロ）

02 腕組み



高画質 PNG データ（モノクロ）

03 呼びかけ①



高画質 PNG データ（モノクロ）

04 誘導



高画質 PNG データ（モノクロ）

05 呼びかけ②



高画質 PNG データ（モノクロ）

06 振り向き



高画質 PNG データ（モノクロ）

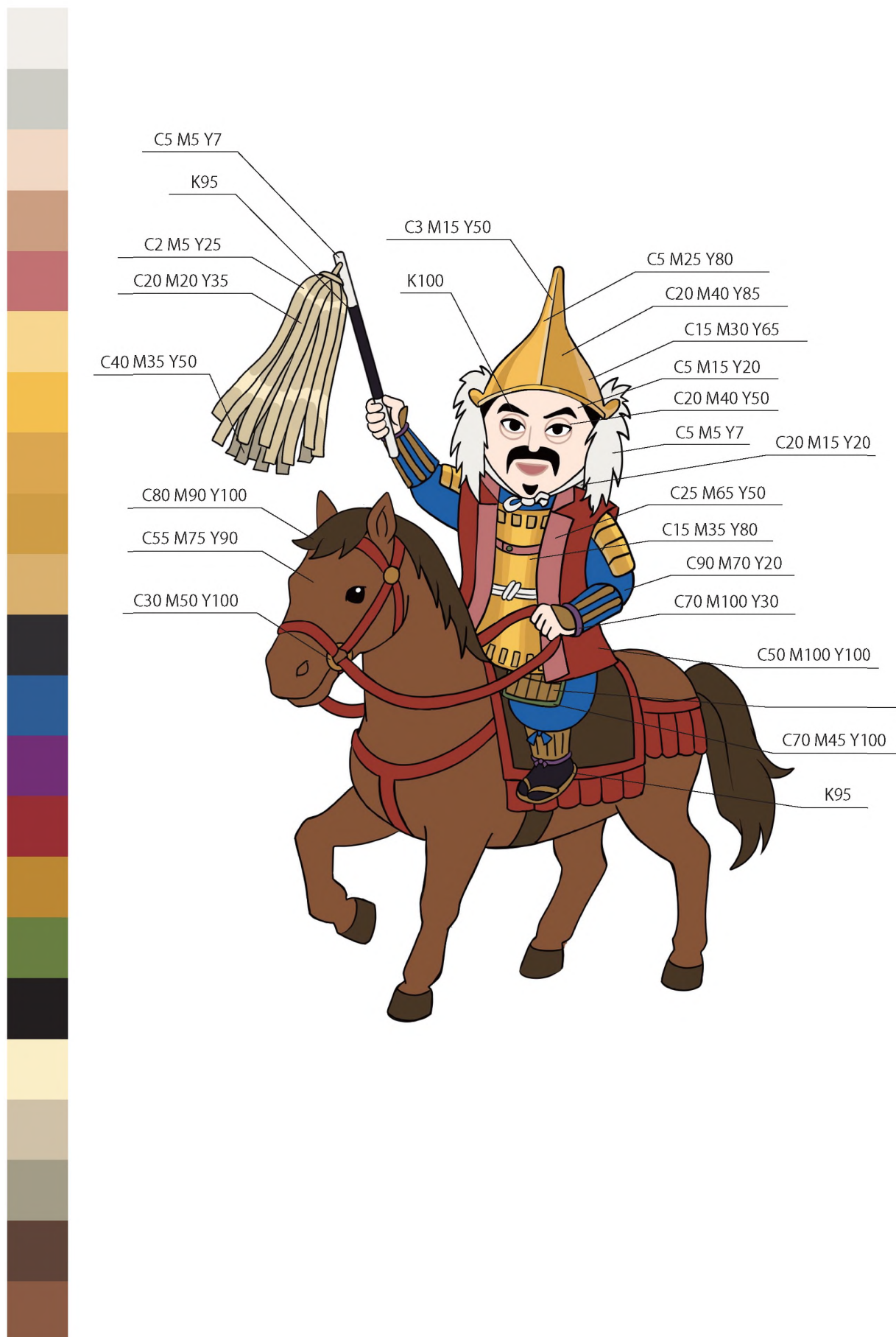
07 馬に乗る



高画質 PNG データ（モノクロ）

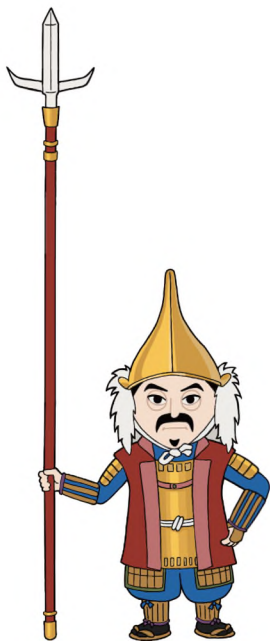


●カラーシステム（馬に乗る）

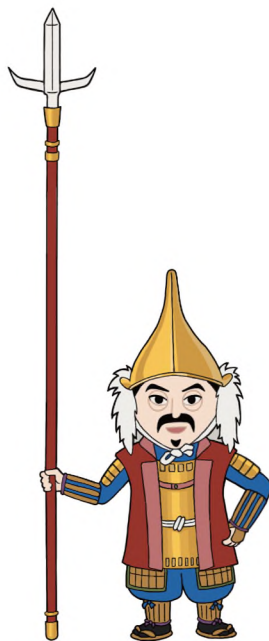


●タイプバリエーション（PNG データ）

基本



01 基本
通常顔・長槍



02 基本
笑った顔・長槍



03 基本
通常顔・短槍



04 基本
笑った顔・短槍



05 基本
通常顔・腰に手



06 基本
笑った顔・腰に手



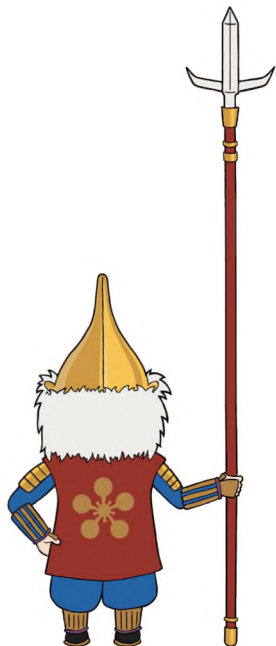
07 基本
通常顔・棒立ち



08 基本
笑った顔・棒立ち

●タイプバリエーション（PNG データ）

基本・後ろ姿



09 基本
後ろ姿・長槍



10 基本
後ろ姿・短槍



11 基本
後ろ姿・腰に手



12 基本
後ろ姿・棒立ち

●タイプバリエーション（PNG データ）

槍両手持ち・腕組み



13 槍両手持ち
通常顔・長槍



14 槍両手持ち
笑った顔・長槍



15 槍両手持ち
通常顔・短槍



16 槍両手持ち
笑った顔・短槍



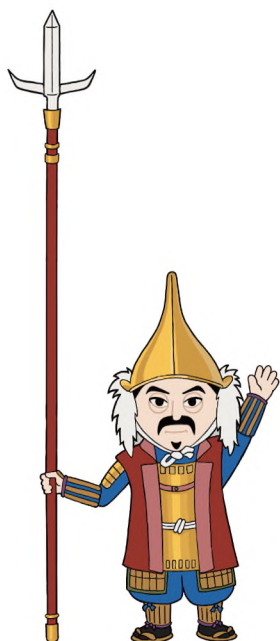
17 腕組み
通常顔



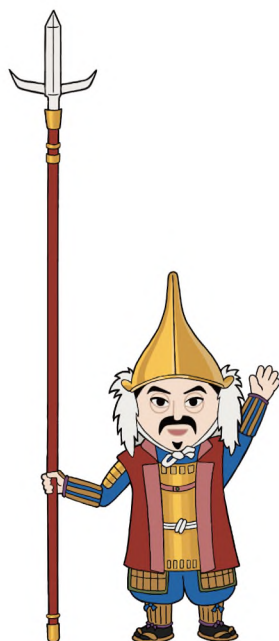
18 腕組み
笑った顔

●タイプバリエーション（PNG データ）

呼びかけ



19 呼びかけ
通常顔・長槍



20 呼びかけ
笑った顔・長槍



21 呼びかけ
通常顔・短槍



22 呼びかけ
笑った顔・短槍



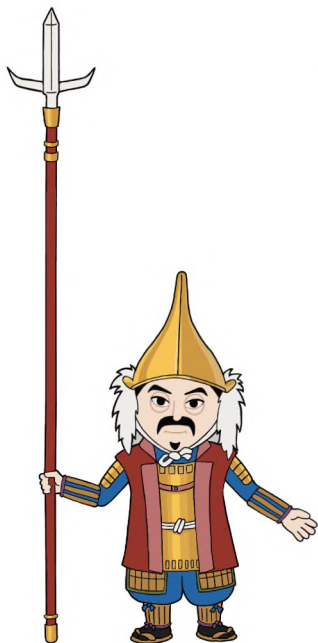
23 呼びかけ
通常顔・槍なし



24 呼びかけ
笑った顔・槍なし

●タイプバリエーション（PNG データ）

誘導



25 誘導
通常顔・長槍



26 誘導
笑った顔・長槍



27 誘導
通常顔・短槍



28 誘導
笑った顔・短槍



29 誘導
通常顔・槍なし



30 誘導
笑った顔・槍なし

●タイプバリエーション（PNG データ）

振り向き・馬に乗る・上アングル



31 振り向き
通常顔



32 振り向き
笑った顔



33 馬に乗る
通常顔



34 馬に乗る
笑った顔



35 上アングル
表情指定なし