



教科書ぴったりトレーニング

〈全教科書版・美術1～3年〉

この解答集は取り外してお使いください。



解答集



風景を見つめる(アニメーションの背景画から/風景を見つめ直して)

p.6

びたトレ 1

- ①①㊦ ②㊦ ③㊦ ④㊦ ⑤㊦
②⑥共有 ⑦具体化
- ①⑧美術ボード ⑨セル
②⑩絵コンテ ⑪美術設定 ⑫美術ボード
⑬セル

p.7

びたトレ 2

- ①(1)タップ穴 (2)D (3)美術ボード
- A㊦ B㊦ C㊦ D㊦ E㊦ F㊦ G㊦ H㊦

考え方

- タップ穴は、背景画とセルを合成する際に使う穴。セルは動くもの(キャラクターや自動車や草木など)が描かれ、背景画には、動かないものが描かれる。
また、最終的な完成品には、紙の余白やタップ穴が映ってはいないので、実際に使う場面よりも広い範囲に描かれる。そのため、実際に映像に使用されるのは、Dが正解である。この実際に使われる背景画は、美術監督が制作した美術ボードをもとに描かれる。
- 初めに監督が制作する絵コンテは、映像作品にとっては設計図のようなものである。その後、大まかな動きをつけたラフスケッチが制作される。その後制作される美術ボードでは美術設定がされ、この段階で初めて色彩が用いられる。これは演出家との協議の上で決められた設定が反映されており、背景画の見本となる。この背景画に描かれているものは、最終的な映像作品ではスクロールやズームイン(およびズームアウト)以外の動きを見せない。キャラクターなどの動くものは、背景画に合成されるセルに描かれ、それを撮影されたものが映像として完成する。

イメージを描く, 作る(絵や彫刻との出会い/発想・構想の手立て)

p.8

びたトレ 1

- ①観点 ②配置 ③主張色
- ④言葉 ⑤マッピング ⑥絵 ⑦アイデアスケッチ
- ⑧連続性 ⑨らせん ⑩ハニカム構造 ⑪色彩
⑫特徴 ⑬表現 ⑭造形物

p.9

びたトレ 2

- ㊦→㊦→㊦→㊦
- ①× ②○ ③○ ④○ ⑤× ⑥× ⑦○
- A㊦ B㊦ C㊦ D㊦ E㊦ F㊦ G㊦ H㊦

考え方

- 制作は、抽象的なものが、だんだんと具体的になるものだ。そのため、構想を練る段階では、アイデアを複数出してよく、また、細部が決定していなくてもよい。それらをもとに下絵が描かれ、その後、着彩によって色が決定されていく。
- 構想や制作は、基本的には自由なものである。そのため、ものの色や形が違ってても構わない。質感の変更もまた自由である。モチーフや風景を見て描く時は、構想を練る段階で、視点を変えて様々な角度から観察することで、よりモチーフの特徴や印象をとらえることができる。このように構想を練るときに、自由な画材でアイデアスケッチを複数枚描くとよい。これは、一枚一枚が完成品というわけではなく、未完成だったり、後から描き足したり、文字を書き足したりしてもよい。アイデアスケッチ以外では、マッピングと呼ばれる、主に言葉を連想ゲームのようにつなげていくやり方があるが、文字のみならず、写真やイラストを用いてもよい。

3 自然物が持つ形には、それぞれ理由がある。バランスをとったり、種を遠くへ運んだり、花卉や葉を徐々に増やすなど、無駄のない機能的なものだといえる。そして、その連続性や規則性は美しく、私たちの身の回りにある品々に取り入れられ、美的にも機能的にも優れた工業製品や工芸品が製作される。

自然物と同様、人工的な造形物を鑑賞する際も、形や色彩、そして素材(質感)に着目する。それらには、何かしらの制作者の意図が反映されているし、社会の中での役割を担っているはずである。

スケッチ(見つめるもの見えてくるもの/鉛筆で描く)

p.10

びたトレ 1

- 1 ①イ ②エ ③ア ④ウ
2 ⑤ウ ⑥ア ⑦オ ⑧エ ⑨イ

p.11

びたトレ 2

- 1 (1)①クロッキー
(2)②太さ ③かたい ④やわらかい ⑤濃淡
(3)④
2 (1)⑥光 ⑦陰影 ⑧濃淡 ⑨ハッチング
3 (1)① (2)⑥ (3)ア

考え方

1 スケッチの中の一つであるデッサンの基本は、形や重量感や質感に至るまで、単色の明暗で正確に表現することである。しかし、同じスケッチの中でも、クロッキーという手法では、細部は描かれず、ものの動きや重量感、そして、動きのみが表現される。いわゆるデッサンが細密描写であるのに対し、クロッキーは全体の印象を描くものなのだ。短時間で全体をとらえ、それを何枚か描くのが一般的である。

スケッチは、必ずしも単色で描くものではなく、幅広い画材を用いることができる。最も基本的な鉛筆は、デッサンをはじめとする細密描写に向いており、太さと濃さを変えることができる。一方、ペンは濃淡や太さの調整がほぼ不可能で、

消しゴムで消すこともできない。しかし、細くてかたい線が描けるため、ハッチングなどの技法に向いている。コンテや木炭のような柔らかい画材は、太い線を描いたり、その粉っぽいテクスチャーを活かして、ぼかしたりすることにも向いている。毛筆は、絵の具や墨をつけて紙などに描くものだが、筆や色を変えたり、筆づかいしだいでは、かすれさせたり、ぼかしたりすることも可能である。

- 2 デッサンをするときは、光源がどこにあるのかを把握し、光が当たる向きを意識することが大切だ。光が最も強く当たっている面が最も明るくなり、当たる光が少ないほど暗くなる。白い紙に黒い鉛筆で描く際は、最も明るい場所(ハイライトや背景など)を余白として、紙の地の色を残す。陰影は、ハッチングやぼかしなど、複数の表現方法がある。アとイでは、底面が見えていないという理由で、アの方が視点は高いといえる。

イメージ・表現

p.12~13

びたトレ 3

- 1 (1)イ (2)セル (3)美術ボード (4)美術設定
2 (1)マッピング (2)アイデアスケッチ (3)イ、ウ
3 ①自然 ②規則性 ③幾何学 ④ハニカム構造
4 (1)①ウ ②ア ③イ (2)イ
5 (1)イ (2)エ (3)ア (4)ウ

考え方

- 1 アニメーションの制作は、映像監督による絵コンテの制作からスタートすることを暗記しておく。そして、それをもとに作成されるのが、ラフスケッチだ。これは、動きなどをつけ、美術設定したものをスタッフの間で共有することが目的である。そして、最終的な背景画は、美術ボードをもとに作成されるので、「美術ボード→背景画」はセットで暗記しよう。その完成した背景画に、キャラクターなどの動くものを描いた「セル」というフィルムが合成される。

- 2 絵画、立体作品問わず、作品を制作する際は、構想を練る段階でアイデアスケッチを行う。アイデアスケッチの一枚一枚は完成作品ではないので、ざっくりしたイメージや未完成の状態でもよく、文字を書き加えてもよい。他の人と見せ合ったり、後から加筆したりしてもよい。一方で、マッピングは文字を主としたもので、連想ゲームのように言葉とイメージをつなげていく。
- 3 自然物には独特な美しさと機能性があり、私たちの日用品やデザインに生かされている。制作する際は、自然物の規則性や連続性といった特徴を観察し、気付くことが大切である。
- 4 鉛筆は、立てて描いたり、寝かせて描いたりすることもできる。立てて描くと線はかたく細くなり、寝かせて描くと、やわらかく太い線になる。線のまま線を交差させるとハッチングという技法になる。そして、寝かせて描いた線をぼかすことで、やわらかい陰影を表現することができる。光が最も強く当たっている面は、紙の白い色をそのまま残す。
- 5 スケッチの表現は多様であり、「かたい線か柔らかい線か」、「消しゴムで消せるか消せないか」、「太いか細いか、調節できるか」といった基準で画材を選ぶとよい。粉っぽい固形のものや、水で溶く液体状のものもあり、表現したいイメージによって使い分ける。

デザインと工芸(デザインや工芸との出会い)

p.14

びたトレ 1

- 1 ①工業 ②バリアフリー ③エコ
2 ④公平 ⑤簡単 ⑥理解 ⑦危険 ⑧少ない

p.15

びたトレ 2

- 1 ①C ②D ③B ④E ⑤F ⑥A
2 ①イ ②イ ③ア ④ウ ⑤イ ⑥イ ⑦ウ

考え方

- 1 デザインは、美術作品とは異なり、必ず実用的な目的がある。身のまわりのデザインを観察するときは、誰を対象とした、どんな目的があるのかを考える。何かしらの障がいを持った人の不便を取り除くデザインをバリアフリーデザインという。環境デザインは、人々の生活と自然環境の両方を考慮し、調和させることを目指す、街路樹や屋上庭園、山の形に沿ったトンネルなどのデザインを指す。自然環境を考慮した、地球にやさしい製造過程で作られた品やリサイクル可能な品などのエコデザインとは間違えないように注意しよう。工業デザインは、生産の効率性・機能性・装飾性のすべてを備えたもの。視覚伝達デザインは、読んで字のごとく、ポスターや広告などの、視覚的に訴えかけるデザインのこと。ユニバーサルデザインは、国籍・性別・年齢などを問わず、一見しただけで誰でも公平に使えるデザインのことである。

模様のデザイン(広がる模様の世界)

p.16~17

びたトレ 1

- 1 (1)①美しさ ②省略
(2)③全体
2 (1)④単純化 ⑤強調
(2)⑥色 ⑦動き ⑧対称
(3)⑨一部分
3 (1)⑩面相筆 ⑪平筆
(2)⑫水 ⑬面積(または 分量) ⑭多め
(3)⑮輪かく ⑯面積(または 部分)
4 ⑰ガラス棒 ⑱マスキング

p.18~19

びたトレ 2

- 1 自然物の平面構成では、目にした形をそのまま使うのではなく、必要な部分を(強調)したり、必要のない部分を省略したり、(単純)化する。
また、重ね合わせたり、(並べ)たりすることで、(奥行き)を感じる画面を作り出したり、(動き)のある画面ができる。

- 2 ①イ ②エ ③ウ ④ア
- 3 ①× ②○ ③○ ④×
- 4 ①エ ②カ ③ケ ④ア ⑤オ ⑥キ ⑦ウ
- 5 ①マスキング ②溝引き ③からす口
- 6 (1)ウ, ア, エ, イ
(2)アA ①B ウC
- 7 ①ウ ②エ ③ア ④イ

考え方

- 1 自然物を観察し、その規則性や連続性を理解する。そして、それらを単純化した
り強調したりすることで、より、そのものらしさを表現したり、印象を強くしたりすることができる。また、平面的なぬり方や形であっても、並べ方次第で奥行きを演出することができる。
- 2 グラデーションは日本語では諧(階)調と言
い、色や形がだんだんと変わっていく状態を指す。リズムは日本語では律動と言
い、変化によって動きを感じさせるもの。シンメトリーは日本語で対称という
意味で、線対称もしくは点対称を取り入
れたもののこと。アクセントは、日本語
で強調という意味で、一部だけを際立た
せる色や形の演出をいう。
- 3 ポスターカラーは、水彩絵の具の一種で
あり、表現にふさわしい適量の水を混ぜ
る。また、混色するときは、水分量が均
一になるようにしっかりと混ぜる。そう
でないと、ムラのある仕上がりになっ
てしまう。塗るときは、まず塗りたい形
の輪郭部分を面相筆で塗り、その後
に広い面から順に、太い丸筆や平筆で塗
っていく。
- 4 色の要素は、彩度・色相・明度である。
これらの対比を強くすると印象が強くな
る。暖色か寒色かによっても印象が異
なる。一部分だけ目立つ配色にすること
をハイライトという。平面的なグラフィッ
クデザインでも、立体感を意識した明暗
や、規則性を意識して配置することが大
切である。
- 5 デザインをきれいに仕上げるためには、
色がはみ出てはならない。特に、直線

的な境界をきれいにしたいときは、マスキングテープを使う。そして、面相筆で直線を引きたいときは、定規の溝にガラス棒をはめて、筆を同じ手に持った状態でスライドさせる。からす口は、インクや塗料を先端に付けて描くペンで、からすの口ばしに形が似ていることから、この名称がつけられた。

- 6 自然物を観察してデザインするには、モチーフをよく観察し、特徴をとらえることから始める。その特徴をデフォルメしたり単純化したりしながら工夫をする。その後は本画用の紙に下絵を書き、着色していく。
- 7 2を参照。

絵の鑑賞(鑑賞との出会い／
絵の中をよく見ると)

p.20

びたトレ 1

- 1 (1)①構図 ②色彩 ③印象 ④表情 ⑤意図
- 2 (1)ア
- 3 (1)①7 ②朝鮮 ③仕切り
(2)①構図 ②余白 ③折り

p.21

びたトレ 2

- 1 ①オ ②イ ③ウ ④ア ⑤カ
- 2 ①ウ ②ア ③イ
- 3 ①○ ②× ③× ④○ ⑤× ⑥×

考え方

- 1 絵画の印象は、構図と色彩で決まる。構図は、ものの配置や視点の高さによって決まる。構図については、2の解説を参照。また、絵の具などで表現する色彩は、色相・彩度・明暗の調節、コントラストの強弱の調整によって、幅広い印象が可能となる。
- 2 三角構図の効果は、安定感や重量感を演出することで、盛期ルネサンスの頃に多く用いられた。その反発として生まれた

バロック美術では、ルネサンスと対照的な動きのある対角線構図が好まれた。この構図と色彩の強いコントラストによって、感情的な表現がされた。中央から周囲に広がるようにものが配置された放射構図は、風景画でよく用いられ、遠近感が強調される。

- ❸ 屏風は、7世紀に朝鮮半島から伝わったものなので、⑤と⑥は×。屏風は、仕切りとしての実用性があるため、②は×。折りたたむことができるが、これは実用性のみではなく、開き具合によって見え方を変化させるという意図がある。そのため、③は×で、④は○である。余白は、屏風絵のみならず、日本画にはよく見られる手法で、無限の奥行きや広がりを感じさせる。そのため、①は○。

焼き物(暮らしに息づく土の造形／ 焼き物をつくる)

p.22~23

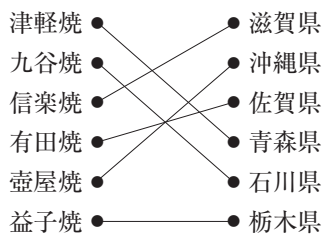
びたトレ 1

- ❶ (1)①均一 ②耳たぶ ③空気
 ❷ (1)④厚み ⑤厚み ⑥どべ ⑦傷 ⑧押し当て(かぶせ) ⑨回転
 ❸ ⑩質 ⑪日陰 ⑫割れる(壊れる) ⑬吸水 ⑭金属 ⑮厚み ⑯通さない ⑰冷ます
 ❹ (2)⑱高

p.24~25

びたトレ 2

- ❶ (1)空気, 耳たぶ (2)荒練り (3)粘土の中の空気を抜くため。
 ❷ (1)①㉑, B ②㉒, A ③㉓, C (2)どべ (3)あらかじめ傷をつけておく。 (4)すき間を指でつぶしてきれいにならすこと。 (5)ろくろ (6)短時間でつくることができる。
 ❸ (1)㉔, ㉕, ㉖, ㉗, ㉘, ㉙, ㉚, ㉛ (2)せゆう (3)加飾 (4)風のない日陰 (5)㉜, ㉝ (6)①㉞ ②ガラス質の粉 ③違うもの ④水を通さなくなる。 (7)陶器 (8)磁器 (9)磁器



考え方

- ❶ 焼き物の粘土をこねるときは、粘土の中の空気を抜くことが大切である。これによって、焼いている途中で割れてしまうのを防ぐことができる。耳たぶくらのやわらかさになるように練る。粘土の質が均一になるようにする練り方を荒練りという。
- ❷ 完成品の形によって、それに合った成形方法がある。ひもづくりは、ひも状にした粘土を巻き重ねながら成形する方法で、湯飲みなどの筒状の食器を作るのに向いている。手びねりは、粘土のかたまりから手で直接成形する方法。茶碗の制作に向いている。板づくりは、粘土の板をつくって貼り合わせる方法で、花瓶や、箱状の器を作るのに向いている。粘土どうしを接着する際は、粘土を水で溶いた「どべ」を接着剤のように用いる。接着する時のポイントは、接着部分にあらかじめ傷をつけておくことである。ひもづくりの場合は、必ずすき間を指でつぶしてきれいにならすことが必要である。ろくろを用いて成形することで、短時間で成形することができる。
- ❸ 粘土を形成した後、一度乾燥させてから素焼きをし、着彩する。さらに乾燥させて、かまどで焼く前に「釉薬(ゆうやく)」を塗る。最後は本焼きをする。成形したときに装飾を施すことを加飾といい、着彩する前に風のない日陰で乾燥させる。素焼きは850℃、本焼きは1250℃で温度を設定するが、この数字は暗記するようにしよう。比較的低温で焼かれる陶器に対し、高温で焼かれる磁器は、地色が白く、よりかたい。
- ❹ 日本の伝統的な焼き物の名称には、地名

がついていることが多いが、旧地名に由来することも多い。現在でも使われている地名がついているものから暗記し、特に有名なものは、特に覚えておこう。

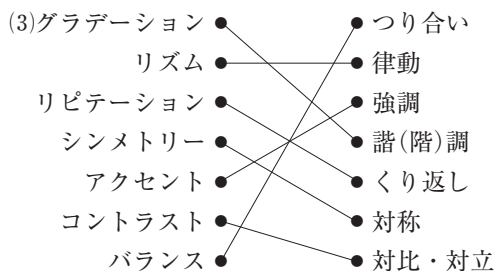
絵画・デザイン・工芸(焼き物)

p.26~27

びたトレ 3

- ① (1)レタリング (2)視覚伝達デザイン (3)①
 (4)①ユニバーサルデザイン ②環境デザイン
 ③エコデザイン (5)ア② イ① ウ③ エ①

- ② (1)① (2)①直 ②具体



- ③ (1)構図 (2)色彩 (3)余白 (4)色相 (5)①三角
 構図 ②対角線構図 ③放射構図

- ④ (1)①磁器 ②磁器 (2)ゆうやく (3)①手びねり
 ②板づくり (4)粘土

考え方

- ① ポスターや広告など、視覚に訴えるデザインを視覚伝達デザインという。図案化されたイラストはもちろん、文字のデザインも含み、この文字のデザインをレタリングという。統一された書体を意味するフォントと一緒に覚えよう。ユニバーサルデザインに関する問題は重要度が高いので、一言で説明できるようにしておこう。また、語感の近い環境デザインとエコデザインも区別しておくようにしましょう。特に、環境デザインについては、例をあげられるようにしておくとうい。

- ② ここにあげた、デザインに関する用語は英語なので、和訳は暗記しよう。覚えるときは、派生語とセットで覚えるとよい。例えば、リピテーション(repetition)→繰り返す(repete)と連想したり、グラデーション(gradation)→だんだんと

(gradually)と連想したりといった風に、スペルを想像しながら考えるとよい。

- ③ 絵画やポスターなどの平面作品の印象は、構図と色彩の二つで決まる。これは必ず暗記しておこう。また、余白という手法は、浮世絵や水墨画などの日本画でよく出てくる単語なので、これも自分の言葉で説明できるように理解を深めておこう。また、彩度・色相・明度に関する問題はよく出るので、これらの意味は、それぞれ理解しておこう。また、構図が絵の印象を左右するという点、そして、視点が変わることで構図自体が変わる点も重要である。代表的な構図の名前と、その効果についてはデザイン、絵画、映像、漫画など、さまざまな分野で出る話題なので、答えられるようにしておく。

- ④ 磁器は、陶器と比べて高い温度で焼かれ、よりかたく、より白くなる。「釉薬」は「ゆうやく」と読むが、「釉」の一文字だけでも「うわぐすり」と読む。粘土のかたまりから手で直接成形する方法を手びねり、粘土の板をつくって貼り合わせる方法を板づくりという。粘土どうしを接着する際につける「どべ」は、粘土を水でうすくとしたものである。

水彩と風景(なぜか気になる情景／水彩で描く／遠近感を表す)

p.28~29

びたトレ 1

- ① (1)①混色 ②丸筆 ③きれい
 (2)④緑 ⑤灰(グレー) ⑥うすく ⑦重ね
 ⑧厚く
- ② (1)⑨水平線 (2)⑩選択(省略)
- ③ (1)⑪消失点 ⑫はつきり ⑬ぼかして
 (2)⑭大きく ⑮小さく ⑯進出(膨張)
 ⑰後退(縮小)
- ④ ⑱二

p.30~31

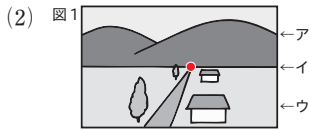
びたトレ 2

- ① (1)広い部分 (2)平筆 (3)細筆 (4)筆洗

(5)黄色 (6)透明描法

2 (1)× (2)× (3)○ (4)×

3 (1)イ



(3)図2

4 線遠近法, 透視図法, 消失点, 空気遠近法, 大きく, 後退色

5 (1)A②, ④ B① C③

(2)㉠, ㉡, ㉢, ㉣

6 (1)㉠→㉡→㉢→㉣

(2)1つ

考え方

1 パレットには、小さく仕切られたスペースがあり、そこにチューブから出した絵の具を置いていく。そこから絵の具を筆で取って、広い部分で、均一になるように混色する。細筆は細い線や細密描写に向いており、平筆は広い面をぬるのに向いている。色を変えるたびに筆洗で筆を洗い、水はなるべく綺麗な状態にしておくことが大切だ。

水彩絵の具で描くときは、透明描法と不透明描法の二種類があり、絵の具をぬり重ねる順番を覚えておこう。また、三原色(赤・青・黄)と白・黒などの組み合わせの混色は、暗記しておく。

2 風景画の構想を練るときは、透視枠(デッサンスケール)で風景をのぞき込みながら、構図を決める。水平線が目の高さになり、水平線上に消失点があることは覚えておこう。構想を練る段階で見えたものをすべて描くのではなく、描くものを選択したり省略したりする。影の部分が必ずしも黒とは限らないので、よく観察する。

3 遠近法には代表的なものが四つあり、

4 線の方向で遠近感を出す線遠近法、遠

5 景をぼかして描く空気遠近法、ものの

6 大小関係で遠近感を出す方法、進出色と後退色の仕組みを活かして遠近感を出す方法など。直線的な風景画を描

くときは、初めに水平線を描き、その線上に消失点を決め、そこに向かう線を描く。

書体とシンボルマーク (文字っておもしろい)

p.32

びたトレ1

1 (1)①レタリング ②書体 ③ロゴ ④オノマトペ (2)⑤細く ⑥一定(均一)

2 ⑦シンボルマーク ⑧色彩 ⑨単純化

3 ⑩文字

p.33

びたトレ2

1 ①カ ②イ ③オ ④ク ⑤ア

2 ①イ ②ア ③ウ ④ア ⑤イ ⑥ウ ⑦イ ⑧ア

3 ①× ②○ ③○ ④× ⑤○ ⑥○

考え方

1 「文字」には、characterのほかにletterという訳があり、「レタリング」は、これに由来する。目的に合わせたふさわしいデザインがある。一つの文書の中で統一された文字の形のことは「書体(フォント)」と呼ぶ。

2 明朝体とゴシック体は、日本語の文書やポスターで最もよく使われる書体(フォント)である。明朝体は、新聞などの文書の本文でよく用いられ、縦画に比べて横画が細い、毛筆で書いた字体に似ている。英字新聞では、ローマン体が明朝体のような役割を担っている。ゴシック体は、縦画と横画の幅が一定のためよく目立ち、目立たせたいところや見出しの部分で用いられ、西洋の聖書の書体に由来する。

3 視覚伝達デザインで、印象を強くするには、派手な色を用いるほかに、文字やイラストの形を「単純化すること」である。とくに、シンボルマークやロゴを作成する際は、モチーフの観察にもとづいた単純化や強調がされている。

色彩と形の鑑賞(自然界や身の回りにある形や色彩)

p.34

びたトレ 1

- 1 (1)①色 ②彩度 ③寒色 ④暖色 ⑤中性色
⑥補色 ⑦無彩色
(2)⑧明るく ⑨暗く ⑩鮮やか
- 2 ⑪有機的 ⑫規則性 ⑬全体 ⑭単純化
⑮強調

p.35

びたトレ 2

- 1 ①補色 ②暖色 ③中性 ④中性 ⑤寒色
⑥彩 ⑦低 ⑧高 ⑨明 ⑩高 ⑪低
- 2 (1)①有機的 ②特徴 ③規則性
(2)①× ②○ ③○ ④× ⑤○ ⑥× ⑦○

考え方

- 1 色相環の見方, 色の見え方。色は, 有彩色か無彩色かに分けられ, さらに有彩色は暖色, 寒色, 中性色に分けられる。明度の操作で変化するのは明るさ(暗さ)であり, 鮮やかさとは関係がない。色相環で正反対に位置する補色どうしを混ぜると, 必ず無彩色になる。赤と青の混色は紫となり, 暖色の赤と寒色の青を同じ量ずつ混ぜると, 中性色になる。黒をはじめとする無彩色に彩度はなく, 灰色は, 黒色の明度を上げたもの。全ての色は, 有彩色か無彩色のどちらかにあてはまる。色相環は, 似た色どうしを並べて環にしたものである。中性色は, 緑と紫の2色だけなので, だいたいは含まれない。2つの色を見たときに, 混色するとどのような色が完成するかイメージできるようにしておこう。

- 2 (1)直線で構成された無機的な形に対して, 曲線で構成された形を有機的な形という。自然物特有の規則性や連続性を観察し, その特徴を強調したり単純化したりすることでデザインができる。自然物のそういった形は, 単に美しいだけではなく機能性があるため, 日用品に応用されている。(2)形の表現には, 「こうしなくてはならない」という制約がない。しかし, あらゆる角度から観察することで違った見え

方に気付き, 特徴をとらえることができる。実物と違う色を使ったり, 単純化させたりすることがあっても, 「そのものらしさ」が失われることはなく, むしろ「そのものらしさ」がより強くなることもある。

色彩の理論とテクニック (色彩の基本・しくみ)

p.36~37

びたトレ 1

- 1 (1)①加法 ②減法 (2)③清色 ④灰色
- 2 (1)⑤暖 ⑥青 (2)⑦低 (3)⑧進出 ⑨後退
- 3 (1)⑩色相 (2)⑪明度 ⑫高 (3)⑬彩度
- 4 ⑭点 ⑮錯覚

p.38~39

びたトレ 2

- 1 (1)有彩色 (2)黒 (3)明度 (4)彩度 (5)A無彩色 B彩度 C明度
- 2 (1)色相環 (2)補色 (3)白 (4)青緑 (5)彩度 (6)赤~黄 (7)中性色
- 3 (1)①青緑 ⑥赤紫 ⑪黄緑 (2)番号: ⑨, 色の名前: 黄みのだいたい (3)寒色
- 4 (1)減法混色 (2)黄 (3)中間混色 (4)白と黒 (5)濁色 (6)暖色 (7)青系統
- 5 (1)明度対比 (2)高彩度どうし
- 6 (1)明度 (2)黄 (3)①色相对比 ②彩度対比 ③明度対比
- 7 (1)①混色 ②点描 ③重色

考え方

- 1 色相, 彩度, 明度の3つの要素は暗記必須。また, 色が有彩色と無彩色に分けられ, 有彩色が暖色, 中性色, 寒色の3つに分けられる図は理解できるようにしておきたい。
- 2 近い有彩色どうしを順に並べ, 輪の形にしたものを色相環と呼ぶ。そして, この色相環の正反対に位置する色どうしを補色と呼ぶ。この2つの名称はよく出るので, 暗記必須。そして, この補色どうしを混ぜると無彩色になるという点も一緒に覚えておこう。また, 全ての色の中で最も明度が高い色が白, 最も明度が低い色が黒で, どちらも無彩色である。赤~黄色を暖

色、青を寒色、暖色にも寒色にも属さない緑や紫といった色を中性色と呼ぶ。

4 三原色と呼ばれる3色の中で、白黒写真にしたとき(白黒で印刷したとき)に、最も白に近い(=明度が高い)色が黄色である。黄、赤紫、緑みの青の3色による混色を減法混色という。この3色を均等に混ぜると、黒に近い色になる。混色することで元の色の中間程度の明度になる混色を、中間混色という。純色に白か黒を混ぜてできる色を清色といい、純色に灰色を混ぜてできる色を濁色という。ある色に赤系統の色や黄系統の色を混ぜることで、暖色に近くなり、青系統の色を混ぜることで寒色に近くなる。

5 同じ色でも、どの色と組み合わせるかによって、印象が異なる。これを明度対比といひ、高彩度どうしの組み合わせは、にぎやかな感じになる。明るい感じは明度、鮮やかな感じは彩度を考えればよい。全体の明度を上げることで明るい印象になり、全体の明度を下げることで暗い印象になる。

7 絵の具を用いて混色する方法は、大きく分けて3つある。いわゆる「混色」は、パレットや紙やキャンバスの上で実際に混ぜ合わせる方法。パレット上で絵の具を混色せずに、画面上に色の点を置くことで、遠くから見たときに色が混ざって見える錯覚を起こさせる方法を「点描」という。水彩画などで、下にぬった色を透かすように、異なる色を重ね合わせる方法を「重色」という。重色の場合、上にぬり重ねる色は、必ず透明色でなくてはならない。

鑑賞と表現の基礎

p.40~41

びたトレ3

- 1 (1)細筆 (2)水平線 (3)透視図法 (4)空気遠近法 (5)明るい色 (6)消失点 (7)進出色
- 2 (1)レタリング (2)書体 (3)ゴシック体 (4)オノマトペ (5)シンボルマーク (6)単純化

- 3 (1)無彩色 (2)明度 (3)寒色 (4)色相環 (5)補色 (6)連続性
- 4 (1)重色 (2)清色 (3)軽く感じられる (4)暖色 (5)白色の紙

考え方

1 描くものや、表現方法によって、それぞれに適した筆の形や太さがある。筆の選び方を頭に入れ、鑑賞や制作に役立てよう。細かい箇所や細密描写、そして細い線を描くときに使うのが細筆である。そして、広い面積をぬるときは平筆や丸筆を用いる。特に、「細筆」はよく出る問題なので、漢字で書けるようにしておこう。

また、構図の問題では、視点の高さと水平線の高さ、そして消失点の高さが一致していることを問う問題がよく出るので、覚えておこう。また、構図の問題では、あらゆる種類の構図と、それが与える印象について答えさせる問題がたびたび出題されるので、三角構図、放射構図、対角線構図あたりは暗記して、優先的に解いていこう。遠近法では、消失点がどこにあるのかを発見しよう。それによって、視点の高さと水平線の高さが分かる。背景をぼかして描く空気遠近法、直線的な要素で遠近感を出す線遠近法といい、線遠近法のことを透視図法ともいう。配色で遠近感を出す時に、手前に置かれる色を進出色という。

2 文字を美術的に描くことをレタリングという。これは暗記必須である。同じ画面表示や書面で、デザインが統一された文字を書体(フォント)という。書体の中でも、私たちの生活の中でよく目にするものは頭に入れておきたい。日本語の場合、見出しや目立たせたいところにはゴシック体が使われ、本文には明朝体がいられる。ゴシック体は、縦画と横画の太さが同じで、明朝体は、横画よりも縦画が太く、筆で書いたかのような装飾が先端部分についており、この装飾を「セリフ」と呼ぶ。視覚伝達デザインでは、「オノマトペ」という手法で印象を強くすることがある。これは、擬声語のことで、ロゴデザインのイメージ源となることがある。ロゴデザインやシンボルマークのデザインでは、あらゆるモチーフや文字が単純化されている。

- 3 白、灰、黒といった色は、彩度を持たない。このような色を無彩色と呼び、彩度を持つ色を有彩色と呼ぶ。色が明るいか暗いか（＝白黒で撮影や印刷したときに白に近くなるか）は、明度が高いか低いかで決まる。明度が高い（＝白黒で印刷したときに白に近くなる）ほど、「明るい色」だと言える。彩度が高い色は鮮やかで、彩度が低い色は鮮やかでない（＝鈍い）と言える。

有彩色の中でも、赤や黄のような暖色は暖かさやにぎやかさを印象づける。青系統の色は、寒そうな感じや静かそうな印象を演出する。似た色どうしを環状に並べたものを色相環と言い、正反対に位置する色を補色と呼ぶ。補色どうしを混ぜると必ず無彩色になり、緑の補色は赤、青の補色はオレンジといったふうに、すぐに補色がイメージできるようにしておく。自然界にあらゆる色彩があるように、あらゆる形がある。その規則性や連続性を理解し、表現にいかそう。

- 4 絵の具を複数混ぜて、色に深みや複雑性を持たせることができる。絵の具をパレットや画面の上で実際に混ぜ合わせることを混色と言う。下にぬった色を透かすように別の色をぬり重ねることを重色という。純色（＝各色相において、最も彩度が高い色）に白または黒を混ぜて作る色を清色といい、純色に灰色を混ぜた色を濁色という。なお、原色は純色の一部であり、純色は三原色以外の多くの色を含む。最も明度が高い色が白で、最も明度が低い色が黒なので、白い紙に黒い文字を書くとき、最もコントラストの強い色となる。

素材の観察と表現(じっくり見ると見えてくる/材料に命を吹き込む)

p.42

びたトレ 1

- 1 (1)①質感 ②イメージ ③複雑 ④表面
⑤工夫 ⑥素材
(2)⑦観察 ⑧スケッチ ⑨色 ⑩ニス ⑪質感
2 ⑫素材 ⑬角度 ⑭材料 ⑮スケッチ ⑯素材

p.43

びたトレ 2

- 1 (1)①素材 ②観察 ③質感 ④工夫 ⑤特徴
⑥想像
(2)ア→ウ→エ→イ
2 (1)ア× ①× ②○ ③○
(2)⑦オ ⑧イ ⑨ア ⑩ウ ⑪エ

考え方

- 1 モチーフの観察から、自分の表現したいように表現するためには、モチーフが持つ「そのものらしさ」がどこにあるのかに気付く必要がある。それが色彩の変化なのか、独特な形なのか、独特の質感なのか、そして全体の印象はどうか、細部に「そのものらしさ」がないかなどを観察する。そして、連続性や規則性を理解し、それを単純化したり強調したりすることで、より表現しやすくなる。
自分が表現したい完成形を想定して、素材や色の種類を工夫する。素材が持っている質感を生かしつつも、色のぬり方や、ニスなどによって、視覚的・触覚的な質感の再現性を高めていく。

- 2 1とは逆に、実際に使う素材から、表現したいモチーフを決めることもある。素材をよく観察し、想像力を働かせる。構想を練る段階では、観察しながらアイデアスケッチを何枚か描くとよい。色彩、形、質感にそれぞれ着目し、見る角度や視点を変えることで、新しい発見がある。

素材の観察と表現(じっくり見ると見えてくる/材料に命を吹き込む)

p.44~45

びたトレ 3

- 1 (1)ア, ①, ② (2)①× ②× ③○ ④○
(3)ツヤ (4)光を当てる, 見る角度を変える, 音を出す, などの中から1つ。
2 (1)①○ ②○ ③× ④○ (2)①① ②①
③ア ④ウ (3)耐水性をつける。
(4)均一にぬる。
3 (1)① (2)スケッチ (3)① (4)ア, ②
(5)①ウ ②ア ③イ ④イ ⑤ア

- ① 美術作品を制作する上では、あくまでも視覚的・触覚的な表現が一般的のため、①と②は間違い。ただし、幅広い現代アートの表現では、必ずしもこの限りではない。
 - (2)モチーフからイメージして制作するので、制作の作業に入る前に、モチーフをよく観察することから始める。見る角度や視点を変えながら、色、形、質感の特徴をつかみ、「そのものらしさ」を発見する。構想を練る段階ではアイデアスケッチを数枚描き、ただモチーフの外観を再現するだけでなく、そこからさらにイメージを広げてもよい。そのイメージを表現するために、異なる素材と組み合わせてもよい。
 - (3)作品の保護を目的として仕上げにぬられるニスには、質感を調整する役割も担っている。
 - (4)モチーフの質感を知る方法は、よく目で観察し、実際に触って確かめてみるのもよい。ほかに、光を当てたり、見る角度を変えたりすることで質感を確かめることもできる。また、音を出してみることで、質感を想像することもできる。
- ② 制作で使う材料の役割を把握しよう。紙粘土は形を作るものであり、ニスは画面の保護やツヤだし、絵の具は色を付けるもの、グルーガンは接着剤としての役割を担っている。一方で、その画材が持つもう一つの働きも知っておこう。グルーガンは、ものを接着するだけではなく、立体感を出す働きや、乾燥した後の独特な質感がある。そして、ニスもまた、作品の保護やツヤだしだけではなく、触覚的な表現の調整にも用いられる。しかし、ニスには作品の保護をするという前提があるので、均一にぬる必要がある。
 - ③ 素材(材料)からイメージする制作は、表現する対象ではなく、使う素材からイメージを膨らませる。そして、アイデアスケッチをしながら構想を練り、制作に移る。イメージを広げるということは、新しい発見をすることなので、様々な角度から観察したり、別の素材どうしを組み合わせたりすることが有効で

ある。また、素材どうしを組み合わせるときに、それぞれに最もふさわしい材料で接着する。それぞれ強度が異なる。

墨による表現(墨と水の出会い)

p.46

ぴたトレ 1

- ① (1)①墨 ②水 ③濃淡 ④にじみ ⑤筆
(2)⑥写実的 ⑦抽象的
- ② ⑧偶然 ⑨スパッタリング ⑩マーブリング
⑪コラージュ ⑫ストリング ⑬フロッター
⑭デカルコマニー ⑮ドリッピング
⑯吹き流し

p.47

ぴたトレ 2

- ① (1)水墨画 (2)濃墨, 中墨, 淡墨 (3)右の作品は、濃さの違う(墨)を重ねている。こうすることで、絵に(立体[遠近])感を出すことができる。(4)破墨法 (5)ぼかし
- ② アシ イサ ウセ エス オソ カク
- ③ ア, オ

考え方

- ① 水墨画とは、墨と水だけを用いて制作される絵画作品の表現形式の一つである。色彩は用いず、墨の濃淡で表現する。他にも、混ぜる水の量を調節したり、筆づかいを工夫したりして、にじみ、ぼかし、かすれなど、単色ながらも豊かな表現方法がある。絵皿という入れ物に濃さの異なるそれぞれ濃墨、中墨、淡墨を準備しておく。濃さの違う墨を重ねることで、奥行きや立体感を表現できる。(4)の図の作品は、破墨法と呼ばれる技法で描かれている。これは、下にぬった墨が乾かないうちに、濃さの異なる墨をぬり重ねる技法である。水を紙や筆に含ませて、「ぼかし」というやわらかい表現をすることもできる。
- ② ここで出題されている様々な技法については、語源と共に覚えると覚えやすい。
・スパッタリング(sputtering):まき散らす(sputter)に由来する。

- ・マーブリング (marbling) : 大理石 (marble) に由来する。
- ・ドリッピング (dripping) : したたらせる (drip) に由来する。
- ・フロッタージュ (frottage) : フランス語の「こする」 (frotter) に由来する。
- ・デカルコマニー : フランス語の「転写する」
- ・コラージュ (collage) : フランス語で「のり付け」を意味する。

- 3 スパッタリングは、「まき散らす」という語源からも分かる通り、周囲に絵の具が飛び散るので、新聞紙などを敷いた上で制作する。そのため、㊦は○。マーブリングでは、ゆっくりかき混ぜないと綺麗な模様ができないので、㊧は×。コラージュで貼り付ける材料は自由であり、貼り付けられるものは自由に使う。したがって、㊨は×。スパッタリングでは、混ぜる水の量によって、飛び散り方が異なる。しかし、薄くし過ぎるとうまくいかないため、㊩は×。ドリッピングの語源が「したたらせる」ということから分かるように、多めの水で溶いたものを使う。

人物画(人間っておもしろい)

p.48~49

びたトレ 1

- 1 (1)①比率 (2)②正中線 (3)③対称 (4)④1/2
⑤1/3 (6)⑥後ろ (7)⑦背骨
(2)⑧少ない(小さい) (9)⑨大きい
- 2 ⑩人柄 (11)⑪広く (12)⑫意図
- 3 ⑬状況 (14)⑭構成 (15)⑮バランス (16)⑯内面 (17)⑰材料

p.50~51

びたトレ 2

- 1 (1)目… (2)②, 眉… (1)①, 鼻先… (3)③
(2)顔は正中線を中心軸として、基本的に(左右対称)である。
目の位置は、頭部の約(1/2)のところにある。
眉毛の位置は、頭部の上から約(1/3)のところにある。
鼻先の位置は、頭部の下から約(1/3)のた

ろにある。

横から見た耳の位置は、真ん中より(後ろ[少し後ろ])にある。

2 ㊦

3 (1)A (2)胸像

4 (1)× (2)○ (3)○ (4)× (5)○

5 (1)A (2)B (3)胸像 (4)㊦→㊧→㊨→㊩

6 ㊧, ㊨

7 (1)A㊦ B㊩ C㊧ (2)全身像

考え方

- 1 人体の骨格や顔の部位には、個人差はあるが、ある程度決まった比率がある。その比率を意識しながら観察し描くと、「人体らしさ」を表現できる。顔の造形は、概ね左右対称であり、正中線を中心軸に、目や口角を左右対称になるように配置する。目の位置は、顔の半分の高さになるように描くとよい。眉毛、鼻先の位置はそれぞれ頭部の約1/3のところにし、頭部を横から見たときの耳の位置は、真ん中より後ろに描くとよい。

- 2 左手を曲げ、向かって左側に重心がある㊦が正解。

- 3 画面の中の比率や空白のとり方が適切なのはA。Bは、目線の先に余白がなく、Cは大きく取り入れ過ぎており、どちらも窮屈な印象になるため不適切。

- 4 絵画作品は、何かを観察して描く場合であっても、見たものすべてを描く必要はない。したがって、(1)は間違い。アイデアスケッチやクロッキーを複数枚描くことは、人物画を描く上では有効で、そこからイメージを広げて画面構成していく。また、絵画作品は、対象物(モチーフ、人物など)と背景から成り立つため、全体を意識しながら制作することが重要であり、(4)は×であり、(5)が○。

- 5 (1)画面の中の顔の比率が最も高いAが正解。(2)人物のいる情景は、風景の中に人物が存在する情景なので、BかCということになるが、うすぬりなのはB。

(3)群像に関わらず、絵画作品は、テーマを決める→スケッチ→画面構成→下描き、着色という順である。

6 自画像は必ず真正面から描く必要はなく、色や形を自由に変えてよい。したがって、①と㊸が正解。

7 Aは、柔らかいタッチで描かれている。精神性を表現するかのよう、表情が克明に描かれており、㊸が正解。斜めの構図で描かれているのはBだけなので、㊹が正解。全身が描かれているので、「全身像」である。Cは画面全体で統一感のある描き方がされているので、①が正解。

木の工芸(暮らしの中の木の工芸)

p.52

びたトレ 1

- 1 (1)①木目 ②つや ③色 ④年輪 ⑤香り
⑥ぬくもり (2)⑦生活 ⑧工芸品 ⑨手作業
- 2 (1)⑩表面仕上げ ⑪耐久性

p.53

びたトレ 2

- 1 (1)①木目 ②年輪 ③色
(2)①○ ②× ③○ ④× ⑤×
- 2 (1)手作業
(2)量産工芸品：㊹ 一品工芸品：①
- 3 ①オイル仕上げ ②ワックス・ロウ仕上げ
③漆塗り ④ニス塗装

考え方

- 1 (1)木の種類ごとに、それぞれことなる木目がある。木の幹を輪切りにすると、その木目が断面となって表れ、幾重にも重なる環のようになる。年数を重ねた木ほど年輪が増え、複雑になる。また、木の工芸品の持つ温かみとして、その心地よい手触りのほかに、使うごとに味わい深い色に変化していくという点がある。
- (2)木材の特徴として、温かみを持っている点があげられ、①は○。たたくとびるのは金属の特徴なので②は×。のこぎりや彫刻刀などで加工しやすいので、③は○。

力を加えたとおりに変形するのは、粘土の特徴なので、④は×。また、木は水や火に弱いため、⑤は×。しかし、表面仕上げによって耐水性を増し、食器に用いられることがある。

2 工芸品の特徴は、職人一人一人の手作業によってつくられることである。量産工芸品は、読んで字のごとく量産されるものであり、実用性と芸術性の両方を兼ね備えている。一方、一品工芸品は、美しさにこだわって職人が技術を駆使してつくったものである。

3 木に染み込んで内側から保護する加工を、オイル仕上げといい、しっとりした仕上がりが特徴的である。ワックス・ロウ仕上げは、ワックスやロウを木材に塗り込むことで、表面を保護する表面仕上げである。漆塗りは、漆の木の樹液から取れる天然の塗料を使った伝統的な技法で、古くから使われている技法である。ニス塗装は、幅広い素材に用いられる技法で、表面に膜をつくって丈夫にする働きがある。

木工の技法(木工の技法)

p.54

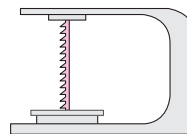
びたトレ 1

- 1 (2)①板目 ②平行 (3)③切り出す ④直線
⑤紙やすり ⑥汚れ

p.55

びたトレ 2

- 1 (1)D, A, F, C, B, E
(2)作品の表面を汚れから守るため。
(3)A㊸ B㊹ C㊺ D㊻ E㊼
- 2 (1)㊽, ㊾, ㊿, ㊻, ㊼ (2)ア (3)B
(4)木材が乾燥したとき。 (5)両刃のこぎり
(6)木取り (7)



- (8)木工やすり→紙やすり

❶ 工芸品の制作は、デザインをすることから始まる。実際に素材に手を付けるのは、そのデザイン画を木材に転写し、それをもとにおおまかに「木取り」する。そして形に沿って切断をする。そして、彫刻刀で微調整や装飾をし、やすりなどで磨いて仕上げをし、塗装をしていく。塗装は、作品を美しく見せ、そして、作品の表面を汚れから守る働きもある。彫刻刀の彫り方は、その名称に含まれる漢字からイメージを広げ、分かるものから順に答えていく。

❷ 木材は、木目の方向によって、印象や呼び方が変わる。まさ目板は、輪切りにした木の芯に向かって直角に板どりのものである。一方、板目板は、芯に対して平行に板どりのものである。この二つは、見ただ目で見分け、答えられるようにしておこう。(3)のイの木材は、Aが木の中心(芯)側、Bが外(木表)側である。板がそるときは、必ず外(木表)側がへこむので、覚えておこう。(3)のように木材がそるのは、乾燥したときである。
両刃のこぎりはまっすぐに切断するとき、糸のこは曲線上に切断するとき用いる。このように、だまかに木材を切り出すことを木取りという。電動のこぎりに糸のこの刃をつけるときは、必ず電源を切ってから行う。このとき、必ず刃が下向きになるように注意する。
仕上げで用いるやすりには木工やすりと紙やすりの二つがあるが、木工やすり→紙やすりの順で使う。

さまざまな表現方法

p.56~57

びたトレ 3

- ❶ (1)濃墨 (2)余白 (3)水 (4)絵皿
(5)没骨法 (6)破墨法 (7)積墨法
- ❷ (1)霧状 (2)コラージュ (3)ストリング
(4)薄い紙 (5)左右対称 (6)多めの水
(7)画面を傾ける
- ❸ (1)自画像 (2)群像 (3)㉠, ㉡, ㉢ (4)優しい印象, 静かな印象 (5)活発な印象 (6)胸像

- (7)㉣, ㉤, ㉥, ㉦ (8)全身像 (9)手首, 股関節
- ❹ (1)㉧, ㉨ (2)オイル仕上げ (3)㉩, ㉪, ㉫, ㉬, ㉭, ㉮ (4)汚れから保護する(耐久性をつける)
(5)縦引き (6)横引き

考え方

❶ 濃淡で表現する水墨画の制作では、絵皿の上に濃さの異なる墨を用意しておく。水を混ぜる量を調整し、濃い順に濃墨、中墨、淡墨を作る。また、濃淡のほかにも、墨ののせ方によって豊かな表現が広がる。輪郭を描かずにぼかして描く方法を没骨法、淡い墨が乾かないうちに濃い墨を重ねて描く方法を破墨法、下の絵の具が乾いてから別の墨を重ねて描くことを積墨法という。

❷ 絵画作品では、ありとあらゆる画材、そして画材ではない材料を組み合わせることによる幅広い表現方法がある。金網とブラシを用いて絵の具を弾き飛ばすスパッタリングは、霧状に絵の具を飛ばして紙に付着させることができる。コラージュは、のり付けを意味するフランス語で、紙や布、その他の材料を張り付けて構成する表現方法である。絵の具をつけた糸を二つ折りにした紙に挟んで、紙をおさえながら糸を引く技法をストリングといい、英語で糸や紐を意味する。フロタージュは、凹凸のある素材の上に紙を重ねて鉛筆などの画材でこすって質感を出す技法で、厚い紙よりも薄い紙の方が適している。デカルコマニーは、紙に絵の具をのせて二つ折りにする技法で、左右対称の形ができあがる。ドリッピングは、絵の具を滴らせるように紙に落とす技法なので、より流動性を高くするために多めの水でとく。吹き流しの技法では、ストローや口で吹くほかに画面を傾ける方法がある。

❸ 人物画は、大きく二つに分けて、自画像と肖像画がある。画家が画家自身の姿を描いたものを自画像という。一つの画面の中に画家の姿を一人で描いたものが多いが、風景に溶け込ませるように描いたものが多いが、複数の人物の中に紛れて描いたものもある。集団肖像画は群像と呼ばれる。自画像は、あらゆる感情やメッセージを、表情や背景によって表現

できるものなので、(3)は、㉠、㉡、㉢を選ぶ。
濃い色や動きの大きいポーズで表現された作品は強くにぎやかな印象、そして淡い色や動きの少ないポーズで表現された作品は優しい静かな印象になる。モデルの体全体を描いた肖像画を全身像、胸から上を画面に取り入れたものを胸像と呼ぶ。特に全身像では、関節の位置を意識すると、より自然な表現ができる。人体の主な関節の場所は、上から順に、肩、ひじ、手首、股関節、ひざ、足首である。

- 4 木で作られた工芸品には、他の素材にはない特徴や風情がある。表面仕上げによって、食器として用いられることもあるが、木材は元来、水や火には弱い。そして、木材には独特の温かみがあり、使っているうちに色に変化していくことに風情がある。したがって、(1)は㉡と㉢が正解。水に弱い木材で食器を作る際は、オイルを染み込ませて内側から保護するための「オイル仕上げ」を行う。
- 木工品の加工では、デザイン→木取り→切断→彫刻→仕上げ→塗装の順で行う。デザインをもとに大まかに木材を切り出すことを木取りといい、そこから、より完成系に近い形に切断していく木目に沿った切断を縦引き、木目を断つような切断方法を横引きという。彫刻刀を使って彫刻をほどこしたあと後に、やすりを使って仕上げをする。最後の塗装には、見た目を美しくするほかに、作品を汚れから保護し、耐久性を高くする役割がある。

西洋美術史(多彩な表現に挑むのはなぜだろう)

p.58~59

びたトレ 1

- 1 ①キリスト ②聖ソフィア ③モザイク
④石 ⑤ピサ ⑥フレスコ ⑦大きい
⑧ステンドグラス
- 2 ⑨ルネサンス ⑩レオナルド・ダ・ヴィンチ
⑪最後の審判

- 3 ⑫レンブラント ⑬ヴェルサイユ
- 4 ⑭美 ⑮豊か ⑯ドラクロワ ⑰自然
⑱ミレー ⑲農民
- 5 ⑳印象 ㉑モネ ㉒点描 ㉓スーラ

p.60~61

びたトレ 2

- 1 ①ラスコー ②狩猟 ③豊猟 ④王 ⑤ピラミッド
- 2 (1)ギリシャ:A, C ローマ:B (2)Aパルテノン神殿 Bポンペイの壁画 Cミロのヴィーナス (3)アルカイックスマイル
(4)B (5)A (6)C (7)アテネのアクロポリスの丘 (8)ルーヴル美術館
- 3 (1)ビザンチン美術 (2)ロマネスク美術
(3)ゴシック美術
- 4 (1)A最後の晩餐 B最後の審判 C夜警
(2)Aレオナルド・ダ・ヴィンチ Bミケランジェロ Cレンブラント (3)A, B (4)バロック美術 (5)A
- 5 (1)バロック美術 (2)ロココ美術 (3)新古典主義
(4)ロマン主義 (5)バルビゾン派
- 6 (1)作品名:ゲルニカ 作者名:ピカソ
(2)A印象派 Bキュビズム

新しい視点(あなたの美を見つけて/視点の冒険)

p.62

びたトレ 1

- 1 ①写真 ②色彩 ③カメラ ④波紋 ⑤規則的
- 2 ⑥角度 ⑦印象

p.63

びたトレ 2

- 1 (1)①カメラ ②瞬間 ③形 (2)④変化 ⑤規則性
- 2 (1)㉡, ㉢ (2)A視点の高さ B遠近感 C構図
(3)㉠㉡ (4)㉡× ㉠× ㉢○ ㉣○

- 1 普段生活している環境の中にも、様々な新しい発見がある。それは、日常生活では気付かない瞬間の出来事かもしれないし、普段は見落としている風景かもしれない。それらの新しい視点を発見するためには、カメラで写真撮影をするとよい。動いているものの、肉眼ではとらえきれない意外な形や、色の変化を発見できる。また、普段目にしていないものを至近距離で撮影したり、視点の高さを変えて、覗き込んだり見上げたりするようにして撮影するとよい。また、今まで見たことのない場所に行ってみるのも効果的である。その視点の変化が、新しいアイデアにつながる。その新しい視点を整理するためには、撮影した写真やスケッチと、自分の言葉で構成したノートを作ってみるとよい。

多彩な表現と視点

p.64~65

びたレ3

- 1 (1)A㊥ B㊦ C㊧ D㊨ (2)B (3)C
- 2 (1)Aレオナルド・ダ・ヴィンチ Bミケランジェロ (2)ルーヴル美術館 (3)石でつくられている (4)㊦
- 3 (1)Aドラクロワ Bミレー Cモネ Dピカソ Eダリ Fモンドリアン (2)Aロマン主義 Bバルビゾン派 C印象派 Dキュビズム Eシュルレアリスム F抽象派 (3)①D ②C ③E (4)ジャポニズム
- 4 (1)カメラ (2)①色 ②形 ③形 ④色 ⑤形 ⑥色 (3)感性 (4)㊦, ㊧
- 5 (1)視点 (2)㊦, ㊧ (3)①見下ろす ②近づく ③見上げる ④見下ろす ⑤見下ろす ⑥近づく (4)近づく (5)①無人 ②遠隔 ③角度

- 1 (1)パルテノン神殿は、ギリシャのアテネにある神殿で、1987年に文化遺産として世界遺産に登録されている。聖ソフィア大聖堂は、1037年に建立されたビザンチン建築で、1990年に世界遺産に登録された。ランス大聖堂は、フランスにあるゴシック様式の大聖堂である。1991年に世界遺産に登録された。ヴェルサイユ宮殿は、バロック建築で建設された建築物で、フランスのパリにある。1979年に世界遺産に登録された。
(2)モザイク壁画は、ビザンチン美術の一種のため、Bの聖ソフィア大聖堂が正解。
(3)ステンドグラスはゴシック建築の特徴の一つであり、ゴシック建築で建設されたCのランス大聖堂が正解。
- 2 Aの《モナ・リザ》はレオナルド・ダ・ヴィンチによる油彩画で、《ダヴィデ像》はミケランジェロによる彫刻作品である。どちらも盛期ルネサンスの作品で、どちらもフランスのパリのルーヴル美術館に所蔵されている。《ダヴィデ像》は石で作られた彫刻作品であり、作者のミケランジェロは、彫刻家としての顔だけではなく、画家としての顔も持っていた。《最後の審判》は、画家としての彼の最高傑作である。
- 3 《民衆を導く自由の女神》は、ロマン主義の画家ドラクロワが1830年に起きたフランス7月革命を題材とした作品である。《落穂拾い》は、バルビゾン派の画家ミレーが描いた1857年の作品。モネの《睡蓮》は、印象派を代表する作品の一つで、色彩豊かに数多くの連作が描かれた。《ゲルニカ》は、スペイン人の画家ピカソがナチスによる襲撃への抗議として描いた作品。ピカソは、キュビズムの画家として知られている。同じくスペインの画家のダリはシュルレアリスムの画家として知られ、《記憶の固執》は、彼の代表作の一つで、無意識下の不思議な世界が描かれている。モンドリアンは抽象派の前衛画家で、彼の作品《赤・青・黄のコンポジション》は、油の絵具で描かれた代

表作である。

芸術作品は、ヨーロッパ～アジア間でも影響を与え合った。万博の世紀と呼ばれる19世紀には、中国趣味が流行したシノワズリや、日本趣味が流行したジャポニズムなどが一大ブームを巻き起こした。特に印象派の画家たちは、日本美術のモチーフを好んで描きこんだり、模写をしたり、画中画として描いたりしていた。

- 4 日常生活の風景を改めて観察していると、新しい視点や新しい美しさを見つかることがある。心のアンテナを張って周りを観察するとき、働いているのは理性ではなく感性だ。カメラを用いて写真撮影をし、日常の風景を切り取ると、新しい形や色を発見することがある。動くものの観察や、自分が動いて観察することで変化するのは、ものの形や構図であり、時間帯の変化や、あるものと異なるものの対比によって生まれるのは色彩の変化（そして、色の印象の変化）である。撮影した写真をまとめるときは、感じたことを文章としてしたためたり、対象物の歴史や役割について調べて書いたものをまとめたりすることも効果的だ。

- 5 現在見えている風景に変化をつけるための行動として、「見上げる」、「見下ろす」、「近づく」があげられる。見上げるということは、低い視点から高い場所を見るということであり、見下ろすということとは高い視点から低い場所を見るということである。高い視点から「見下ろす」撮影をするときに用いられるドローンという機械は、無人の航空機で、遠隔操作をして動かす。

工芸(つくって使って味わう工芸/ 手から手へ受け継ぐ)

p.66

ぴたトレ 1

- 1 ①特性 ②質感 ③加工 ④色 ⑤釉薬
⑥なめし ⑦保護 ⑧光沢
- 2 ⑨手作業 ⑩美術作品 ⑪技術 ⑫アラレ
⑬繭(まゆ) ⑭絹糸 ⑮ミヨウバン

p.67

ぴたトレ 2

- 1 (1)㉠, ㉡, ㉢ (2)表面仕上げ (3)㉣, ㉤
(4)ゆうやく (5)㉠, ㉡ (6)㉠ (7)㉡
- 2 (1)手作業 (2)㉠ (3)蚕の繭 (4)ミヨウバン
(5)草花(木々) (6)鋳型 (7)アラレ文様

考え方

- 1 (1)木という素材は、火に弱いので、㉣は間違い。また、比較的加工がしやすく、やすりなどで磨くと滑らかになる。したがって、㉠と㉡は正しい。木材の特徴としては、木の種類ごとに色が異なるため、㉢は正しい。
(2)木は火だけではなく水や油分にも弱い。そのため、表面仕上げをして耐久性を高める必要がある。特に、食器を作る際は、オイルやワックスを染み込ませて、作品を保護する必要がある。
(3)(4)粘土の特徴は、焼く前はやわらかく、造形度の自由度が高いことだ。そして、焼くとかたくなる。したがって、㉣と㉤が正解。釉薬(ゆうやく)をほどこさない限り光沢はなく、水にも弱いので、㉠と㉡は間違い。
(5)(6)革という素材で作った工芸品の特徴は、木や金属や粘土で作ったそれにはない柔らかさがあることである。柔らかいため、はさみで切ったり、折り曲げたり、糸で縫い合わせるができる。そして、そのクッション性を活かして、ペンケースや財布など、何かを保護する工芸品として用いられることが多い。
(7)金属という素材は、たたくとよく伸び、折り曲げやすいといった加工のしやすさがある。しかし、そこにクッション性はないため、㉣は間違い。㉠は木材の特徴であり、㉢は木材と粘土の特徴のため間

違い。①の「光沢がある」が正解。

- ❖ 工芸品というのは、工業製品とは異なり、機械ではなく職人の手作業によって作られる。そのため、大量生産には向かず、指先の力加減や素材と向き合う心が受け継がれている。しかし、芸術作品のように、美しさのみが追究されているわけではなく、実用性も兼ね備えている。また、古くから伝わる伝統工芸であっても、昔のデザインに縛られているわけではなく、現代風のアレンジもされることがある。絹糸は蚕の繭からつむがれた糸である。色糸の色素には、草花や木々の皮が用いられる。その定着に使われる媒染剤には、灰汁やミョウバンがあげられる。鉄器を作る際に金属をとかして流し込む型のことを鋳型という。南部鉄器の表面には、アラレ文様がほどこされている。このアラレ文様は、ただの装飾ではなく、表面積を増やして保温効果を上げる役割がある。

工芸(木と金属)(木でつくる/ 金属でつくる)

p.68

びたトレ 1

- ❖ ①はみ出る ②万力 ③2.5 ④3 ⑤げん
のう ⑥組木
❖ ⑦彫刻 ⑧つち ⑨銅板 ⑩のびる ⑪焼き
なまし ⑫打ち整え

p.69

びたトレ 2

- ❖ (1)はみ出るくらい (2)濡らした布 (3)木の繊維(の向き) (4)2.5~3倍 (5)3倍以上 (6)組木
❖ (1)彫金:㉠ 鍛金:㉡ 鋳金:㉢
(2)ちゅうきん (3)金切りばさみ, たがね, つち
(4)アルミニウム, のびる (5)打ち出し
(6)焼きなまし (7)㉣, ㉤, ㉥, ㉦, ㉧, ㉨, ㉩

考え方

- ❖ 木材どうしを組み合わせる方法は、次の三つがある。接着剤を用いて接合する方法、釘を用いて接合する方法、そして接着剤も釘も用いない「組木」と呼ばれる接合方法である。接着剤は不足がないよう、はみ出るくらい多くぬり、はみ出た部分は、濡らした布でふき取る。木材を釘で接合するときは、必ず、木材の表面に対して直角に打ち、木の繊維の向きを意識する必要がある。木の繊維と直角に釘を打つときは、板の厚みの2.5~3倍の釘を、木の繊維と平行に打つときは、板の厚みの3倍以上の釘を用いる。接着剤も釘も用いない組木は、木の凹凸を組み合わせで接合する方法である。

- ❖ 金属の加工方法には、彫金(ちようきん)、鍛金(たんきん)、鋳金(ちゆうきん)がある。彫金は、金属の表面を彫ってつくる方法である。鍛金は、金属の板や棒などをたたいて(=鍛えて)つくる方法である。鋳金は、鋳型に液体状の金属を流し込んで作る方法である。(3)の語群の中で、金属を加工するときに使う道具としてあてはまるものは、金切りばさみ、たがね、つちの三つである。金切りばさみは、金属に特化した切断用のはさみで、たがねは、金属の板に凹凸をつけたり、削ったり、切断したりするときに、つちとともに用いる。つちは、柄の部分を持って、ものをたたく道具で、銅板やアルミニウムなどのやわらかい金属の「たたくとよくのびる」性質を利用する。金属の加工中に材料がかたくなってしまったときは「焼きなまし」という、金属に熱を加えて柔らかくする作業を行う。(7)の金属加工は、金属の板を加工するときの工程である。まず、考えたデザインを素材に写す「下絵つけ」をする。「針打ち」は、たがねで輪郭線を打つ作業である。「切断」の作業では、主に金切りばさみを使う。「打ち出し」は、砂袋や油粘土など、振動を逃がすものの上に金属板を置いて、つちでたたく作業である。「表面処理」では、たがねとつちを用いる。

工芸

p.70

びたトレ 3

- ① (1)手作業 (2)量産工芸品：㊦ 一般工芸品：
㊧ (3)㊨, ㊩ (4)鑑賞の対象としてだけではなく、実用性が考慮されている。
- ② (1)㊰ (2)表面仕上げ (3)㊪ (4)釉薬 (5)㊫
(6)㊬ (7)㊭ (8)㊮
- ③ (1)㊯ (2)輪島塗 (3)紅型 (4)アットウシ
(5)有田焼 (6)草花や木々の色素で染色し、
ミョウバンなどの媒染剤で色を定着させる。
- ④ (1)組木 (2)㊰, ㊱ (3)2.5~3倍 (4)3倍以上
(5)たたくとのびる、曲げやすい、細かな細工
ができる、などから二つ (6)㊲ (7)彫金、鍛
金(順不同) (8)直刃 (9)㊳

生活とデザイン(デザインで人生を豊かに)

p.72

びたトレ 1

- ① ①バリアフリー ②不便さ(バリア) ③工業
④豊かさ ⑤ユニバーサル ⑥公平(安全)
⑦簡単 ⑧理解 ⑨危険(事故) ⑩少ない
- ② ⑪困難 ⑫課題 ⑬特性

p.73

びたトレ 2

- ① ①C ②D ③B ④E ⑤F ⑥A
- ② 階段をスロープにする。

考え方

- ① ある特定の人を感じる不便さを取り除くためのデザインをバリアフリーデザインといい、点字ブロックや、階段の横のスロープがあげられる。環境デザインは、利用する人々のことを考慮し、自然環境との調和を目指すデザインである。街路樹、屋上庭園があげられる。工業デザインでは、生産の効率性、機能性、装飾性を兼ね備えたデザインで、日用品の多くに見られる。書籍、ポスター、広告など、視覚的に訴えかけるデザインを視覚伝
- ②

達デザインといい、写真やイラストとともに装飾的にデザインされた文字が配置される。ユニバーサルデザインは、人種・性別・年齢を問わず、誰でも安全に快適に簡単に利用できるデザインを指す。エコデザインは、製品組み立て・使用・廃棄の全ての工程で環境保全に考慮した製品のデザインである。

視覚伝達デザイン(ポスター) (その一枚が人を動かす)

p.74

びたトレ 1

- ① ①視覚 ②大きく ③目立た
- ② ④内容 ⑤配色 ⑥主題(テーマ) ⑦レイアウト

p.75

びたトレ 2

- ① (1)①内容 ②目立つ(印象に残る) ③新鮮
④印象 (2)視覚伝達デザイン
- ② ㊴, ㊵
- ③ ①× ②× ③○ ④○
- ④ (1)①文案 ②画面構成 (2)㊶→㊷→㊸→㊹→
㊺→㊻

考え方

- ① 視覚伝達デザインは、芸術作品としての絵画作品とは異なり、明確に内容を伝える必要がある。時には色を強調したり、形を単純化したりしながら、見る人の心に印象づける分かりやすいデザインである。人々に伝えるためには、駅のホームなど目立つ場所に配置するのが望ましく、独創的で新鮮なデザインが求められる。
- ② バランスの良いデザインは、左右にデザインが集まり過ぎず、また、左右もしくは上下に余白が偏り過ぎていないことが望ましい。
- ③ 文字やコピーは、上の方に配置することで見やすくなることがあるが、中心に配置されることもあり、①の「どのような場合も」は間違い。また、派手な色は、情報を際立たせることにつながるが、色数

が多くなることで、その力が弱まってしまいうため、②は間違い。また、画面の配置やデザインにゆとりを持たせることで、見やすくなるため、③は正解。また、ポスターは短いタイトルやキャッチコピーを際立たせるものなので、文字のデザインの美しさは、ポスターの出来栄を大きく左右する。したがって、④は正解。

- 4 (1)コピー (copy) は、「複写」という意味でも知られているが、商品をアピールするための短い文章を指す。キャッチコピーともいう。また、レイアウト(layout)は、あらゆるデザインにおいて、何をどのように配置するかを決め、実際に配置することを指す。
- (2)ポスター制作では、テーマ(=伝えたい内容)を先に決め、関連する資料を集める。そして、それをどのような言葉で伝えるかを決める(=コピー案)。ラフスケッチでアイデアを複数出し、実際のレイアウトを決めていく。そのあとで、最も効果的な配色を決め、最後に着色する。

デザイン

p.76~77

びたトレ3

- 1 (1)彩度 (2)色相環 (3)補色 (4)減法混色 (5)①白 ②こげ茶 ③青紫
- 2 (1)例:ポスター、書物の表紙など
(2)①バリアフリーデザイン ②工業デザイン
(3)例:文化や国籍や年齢にかかわらず、多くの方が利用できるよう設計されたデザイン。
- 3 (1)①選挙のポスター、政党のPRポスターなど
②動物愛護、交通安全のポスターなど
(2)ア (3)大きくするべき (4)文字 (5)画面構成
- 4 (1)レタリング (2)視覚伝達デザイン (3)イ
(4)①ユニバーサルデザイン ②環境デザイン
③エコデザイン (5)ア② イ① ウ③ エ①

考え方

- 1 色彩の要素である明度・彩度・色相については暗記必須。一つの色の明度・彩度・色相をそれぞれ変更したら、どのような色になるのか、想像できるようにしておこう。純色、清色、加法混色、減法混色といった、文字だけではわかりにくい単語については、暗記できるようにしておこう。
- 2 視覚伝達デザインは広告やポスターなどの視覚的に訴えかけるもの、バリアフリーデザインは特定の障がいを抱えた人の不便さを取り除くもの、ユニバーサルデザインはペットボトルのキャップや手すりなど、工業デザインは生産効率。それぞれ説明できるようにし、それぞれ二つずつくらいは例を出せるようにしておこう。特に、ユニバーサルデザインには七つの原則があり、その内容を把握しておく。
- 3 ポスターのデザインでは、文字によるキャッチコピーの表現があり、文字を芸術的に表現することをレタリングと呼ぶ文字の大きさやデザインが左右に偏り過ぎないように配置する。また、同じ画面上で統一される文字のデザインを書体(フォント)という。文字の色や形、そして配置など、メッセージが伝わりやすいように工夫する。

浮世絵(浮世絵はすごい/北斎の大波)

p.78

びたトレ1

- 1 ①摺り ②江戸 ③木 ④19 ⑤ジャポニズム(ジャポニスム)
- 2 ⑥墨 ⑦版木

p.79

びたトレ2

- 1 (1)木版画 (2)多版多色刷 (3)イ, ウ
- 2 (1)かたさは(やわらか)く、木目が(均一)になっている板。(2)ウ, ア, イ, エ (3)Aウ Bイ Cエ (4)ア

❶ 浮世絵は木版画で、一般的には多版多色刷である。また、色の数だけ版が増えるということも覚えておこう。企画をした版元が、絵師・彫師・摺師に指示を出し、分業で作業が進められる。一般的に作者として知られるのは絵師の名前である。絵師は墨一色で下絵を描き、構図を決定する。彫師は、その墨線を彫り起こして主版をつくり、絵師から配色の指示を受けたのちに、色数に応じて色版を作る。摺師は、初めに主版を摺り、面積の小さい順に色版を摺り重ねていく。

❷ 木版画は、彫刻刀で板の表面を彫って制作するが、なるべく柔らかく、木目が均一の板が望ましい。表現したい仕上がりを想定して、最も適切な彫刻刀を使う。彫刻刀の使い方、ばれんを用いて摺るポイントなど、出題された時に答えられるようにしておこう。

水墨画の鑑賞と表現 (水と筆をあやつる)

p.80

びたトレ 1

- ❶ ①室町 ②墨 ③にじみ ④雪舟 ⑤淡墨
⑥(松林)図屏風
❷ ⑦水 ⑧太さ ⑨調整 ⑩紙

p.81

びたトレ 2

- ❶ (1)室町時代 (2)紙 (3)㊦ (4)雪舟 (5)強い輪郭線
❷ (1)水 (2)①余白 (2)線 (3)濃淡の調整 (4)にじみ (3)㊵, ㊶ (4)紙を湿らせる (5)①動きのある印象 (2)幻想的な印象

❶ 水墨画が発達したのは室町時代で、支持体は紙で、画材は水で濃さを調整した墨である。雪舟の《秋冬山水図・冬景図》は、濃淡で表現した上に強い輪郭線が描かれ、岩肌表情や強い遠近感が表現されている。破墨法や積墨法で描かれている箇所を見つけてみよう。

❷ 絵皿には濃さの異なる三種類の墨を用意し、濃さは水で調節する。また、墨の濃淡だけではなく、墨を一切置かない余白で無限の広がりを表現することもできる。乾いていない墨の上に、濃さの異なる墨を重ねる方法を破墨法、下の墨が乾いてから濃さの異なる墨をのせることを積墨法という。

水墨画の技法(水墨画の表現)

p.82

びたトレ 1

- ❶ ①水 ②硯 ③絵皿

p.83

びたトレ 2

- ❶ (1)濃淡 (2)硯 (3)中墨 (4)淡墨 (5)㊦
❷ (1)ぼかし (2)㊶ (3)和紙 (4)目のあらい紙
❸ (1)没骨法 (2)破墨法 (3)積墨法 (4)①㊶ (2)㊦ (3)㊶ (4)㊵ (5)①筆の太さ (2)筆づかい(勢い) (3)濃淡 (4)紙の種類

❶ 水墨画は、中国で確立された絵画分野で、紙の上に墨だけで描く絵画作品を指す。水墨画を描く際は、硯で墨を作り、濃墨、中墨、淡墨の三種類の濃さの墨を絵皿に用意しておく。これによって、濃淡で表現しやすくなる。

❷ 「にじみ」は紙に墨が浸透していく偶然性で表現するが、「ぼかし」は、濡らした紙に墨をのせて表現する。この表現は、幻想的な演出に向いており、目の細かい和紙よりもあらい和紙の方が、墨がにじみ

やすい。また、より目が細かい洋紙に描く際は、より墨がにじみにくくなる。

- ❸ 輪郭を描かずに済みの濃淡だけで描く技法を没骨法、完全に乾いていない墨の上に、濃さの違う墨を重ねて描く技法を破墨法、完全に乾いた墨の上に濃さの違う墨をのせる技法を積墨法と呼ぶ。没骨法は枝や葉の表現に向いており、破墨法は立体感や質感の表現に、積墨法は重厚感を出す表現に向いている。

日本画の鑑賞と表現

p.84~85

びたトレ 3

- ❶ (1)㊶ (2)A㊷ B㊸ C㊹ (3)ジャポニズム (4)江戸時代 (5)木版画 (6)ゴッホ
- ❷ (1)一版多色刷：㊸ 多版多色刷：㊶ (2)多版多色刷 (3)絵師 (4)絵師：版下絵 彫り師：版木 (5)㊶→㊸→㊷
- ❸ (1)室町時代 (2)墨 (3)《秋冬山水図・冬景図》：雪舟 《松林図屏風》：長谷川等伯 (4)余白 (5)されない (6)㊷ (7)明暗 (8)例：無限の広がりや奥行きを感じさせる。
- ❹ (1)硯 (2)没骨法 (3)絵皿 (4)破墨法 (5)積墨法 (6)例：墨の濃淡で陰影がつけられ、ダイナミックな輪郭線で遠近感が強調されている。

考え方

- ❶ 浮世絵に描かれているのは、歌舞役者、
❷ 町の美人、各地の名所であり、当時の流行や風俗を知る手掛かりとなる。江戸時代に盛んになった木版画で、工程が分業されて制作された。一般的に浮世絵と呼ばれるものは、多版多色刷で作られており、色の数だけ版が増えていくのが特徴である。浮世絵がヨーロッパに伝わると、ジャポニズムという一大ブームを巻き起こし、印象派をはじめとする画家たちに影響を与えた。
- ❸ 水墨画が発達したのは室町時代で、墨と水だけで描かれる。白い紙に黒い墨で描

くので、白い部分は墨をのせずに、余白として残す。墨をのせる際も、にじみやぼかし、かすれや線描など、様々な方法がある。山の風景を描いた水墨画を「山水画」と呼ぶことがあるが、これは必ずしも実際の山の風景が描かれたわけではなく、山の形やパターンを空想上で組み合わせたり、イメージを組み合わせて描かれたものもある。

人の動きをとらえる (瞬間の美しさを形に)

p.86

びたトレ 1

- ❶ ①ためる ②躍動感 ③緊張感 ④重心
⑤関節 ⑥筋肉
- ❷ ⑦骨格 ⑧針金 ⑨心棒 ⑩へら

p.87

びたトレ 2

- ❶ (1)のびる…躍動感 ためる…緊張感
(2)連写機能 (3)クロッキー (4)重心
(5)筋肉、関節 (6)㊶
- ❷ (1)心棒 (2)針金 (3)しゅろ紐や麻紐を巻き付ける。(4)へら (5)㊷, ㊶, ㊸, ㊹, ㊺, ㊻

考え方

- ❶ 人体の動きのうち、「のびる」動きには躍動感が、「ためる」動きには緊張感がある。人体をクロッキーやスケッチに表すときは、人体の重心の位置に着目し、筋肉のボリュームと関節の位置を意識するとよい。どの部分に関節があるのか、それはどこまで可動するのか、把握しておこう。
- ❷ 粘土で人体の模型を作るとき、骨格として心棒を形成する。これは針金でできており、しゅろ紐や麻紐を巻き付け、そこに粘土で肉付けしていく。肉付けをしていく段階では大まかな形がよく、顔などの細部の表現ではへらを用いて装飾していく。この制作過程は、内側から外側に向かって作っていく、土台→心棒→肉付けといった風に、安定感をつけていく上で合理的な手順だということを理解しよう。

日本の美意識(季節を楽しむ心)

p.88

びたトレ 1

- 1 ①色 ②材料 ③変化 ④美意識

p.89

びたトレ 2

- 1 (1)形 (2)㊦ (3)①× ②○ ③× ④○
(4)㊦, ㊧ (5)新緑(または, 田んぼ, 葉など)
(6)暖色 (7)㊦, ㊧
- 2 (1)香り, 味, 舌触り, 名前(の響き)
(2)①柚子→冬 ②よもぎ→春 ③ラムネ→夏
④柿→秋 (3)透明感がある。
(4)色:黄 香り:サツマイモ 味:サツマイモ
(5)季節:春 色:ピンク 香り:桜

考え方

- 1 造形物で四季を表現する上では, 色・形・
2 素材を工夫する。モチーフとなるのは,
主に自然物だが, 必ずしもその限りでは
ない。その季節を象徴するものや色, 素
材があり, 和菓子のデザインでは, そこ
に味や香りといった要素が加わる。色か
ら受ける印象は, 受け手によって様々で
はあるが, どの季節にどのような色や形
やデザインが用いられる傾向にあるのか,
周りを観察して把握しておこう。

空間デザイン(暮らしに息づく パブリックアート)

p.90

びたトレ 1

- 1 ①調和 ②イメージ ③ユニバーサル
④バリアフリー
- 2 ⑤公共 ⑥壁画 ⑦岡本太郎 ⑧太陽の塔

p.91

びたトレ 2

- 1 (1)㊦ (2)バリアフリーデザイン (3)ユニバー
サルデザイン (4)①㊦ ②㊧ ③㊦
- 2 (1)パブリックアート (2)岡本太郎 (3)建築物
(4)①㊦ ②㊦ ③㊦ ④㊧ ⑤㊦ (5)公共の

考え方

- 1 空間デザインは, 人々への配慮が求められ, 特に環境デザインでは, 自然環境との調和が求められる。一つの空間の中には, 点字をはじめとするバリアフリーデザイン, そして国籍・年齢・性別を問わず簡単に使うことのできるユニバーサルデザインがあり, それぞれ見分けをつけられるようにしておこう。
- 2 パブリックアートは, 公共の場に存在する芸術作品で, ユニークな形・色の建築物, オブジェ, 天井画・壁画が含まれる。そこを利用する人の目に触れ, 誰もが見て楽しめるのがパブリックアートであり, 公園の遊具など, 実際に触ったり上ったりできるオブジェもある。岡本太郎の《太陽の塔》という建築物は, 有名なパブリックアートである。

立体・イメージ・空間

p.92~93

びたトレ 3

- 1 (1)のびる (2)ためる (3)筋肉のボリューム
(4)心棒 (5)しゆる縄や麻紐を巻き付ける
(6)へら (7)全体の特徴
- 2 (1)㊦ (2)㊦ (3)涼しげな印象
(4)例:ピンク・桜[桃・梅](うぐいす色・ずんだ餡[よもぎ])
- 3 (1)人々への配慮, 自然との調和 (2)バリアフリーデザイン (3)㊧ (4)㊦ (5)有機的
- 4 (1)公共(の)(2)広い (3)岡本太郎
(4)①㊦ ②㊦ ③㊧ (5)A㊦ B㊧ C㊦ D㊦

考え方

- 1 人体の動きには「のびる」と「ためる」の二つがあり, 前者は躍動感を, 後者は緊張感を持っている。それらを観察・表現するときは, 関節の動きと位置, 筋肉のボリュームに着目するとよい。動きのあるものを観察するときは, 短時間で描きをするクロッキーをしてみると, 全体の印象を把握するのに役立つ。
- 2 日本の美意識は, 美しい四季の変化に

よって生まれた。色彩、形、使用感、そして香りに至るまで、工芸品や食品にまで反映されてきた。その影響は、色や形などのデザインのみではなく、その季節に合った使用感にも表れている。

3 環境デザインをする上では、利用する人々への配慮と、自然環境との調和が求められる。自然を妨げない建築物や、人工の生活空間に取り入れられた植物などがそれにあたる。空間デザインの中でも、段差や障壁のない空間デザインをバリアフリーデザインという。

4 公共の場に配置された、個性的な色や形の建築物や、オブジェや壁画・天井画を「パブリックアート」と呼ぶ。特に、オブジェについては、説明できるようにしておく。それぞれ、二つずつくらいは作品名と作家名を一緒に答えられるようにしたい。

ガウディの建築(時代を超えて美を 探求する思い)

p.94

びたトレ 1

- 1** ①スペイン ②自然 ③植物 ④サグラダ・ファミリア ⑤世界遺産
2 ⑥曲線 ⑦コロニア・グエル ⑧パブリックアート ⑨改修

p.95

びたトレ 2

- 1** (1)スペイン (2)㉠ (3)サグラダ・ファミリア 聖堂 (4)自然 (5)植物 (6)曲線の
2 (1)㉡ (2)聖家族 (3)㉢ (4)海 (5)㉣ (6)サルヴァドール・ダリ

考え方

- 1** スペイン人の建築家アントニ・ガウディの代表作《サグラダ・ファミリア大聖堂》は、世界遺産に登録されている。自然からインスピレーションを受けたデザインは有機的かつ曲線的で、直線・直角・水平線がほとんど使われていない。

記念としての絵画作品 (あの日を忘れない)

p.96

びたトレ 1

- 1** ①記念品 ②歴史画 ③肖像画 ④宗教画
⑤ルネサンス ⑥事件(出来事) ⑦フランス七月革命 ⑧誇張(理想化) ⑨集団(群像)
⑩スペイン ⑪無彩色(モノトーン)

p.97

びたトレ 2

- 1** (1)宗教画, 神話画 (2)㉡ (3)㉠
2 (1)㉠ (2)㉢ (3)ゲルニカ
3 (1)㉠ (2)群像[集団肖像画] (3)㉡

考え方

- 1** 歴史画はアカデミックな分野の絵画作品として長らく賛美されてきた。歴史上の出来事が描かれたり、キリスト教や神話が主題になったりすることもあった。同時代の出来事を主題とした絵画では、ピカソの《ゲルニカ》が有名である。

- 3** 肖像画は、証明写真のように姿を写すだけではなく、内面や理想などが反映されることもある。そのため、しばしば誇張や理想化がされる。集団の人物を描いた肖像画を群像と呼ぶ。集団肖像画では、バロック期の画家レンブラントが描いた《夜警》が有名。

装飾(自分へ贈る卒業記念)

p.98

びたトレ 1

- 1** ①金 ②大和絵 ③金銀箔 ④尾形光琳
⑤新しい芸術 ⑥自然 ⑦装飾
2 ⑧材料 ⑨模様(絵) ⑩立体

p.99

びたトレ 2

- 1** (1)金色 (2)㉢ (3)グスタフ・クリムト
(4)金箔 (5)㉠自然物 (2)曲線 (3)鉄やガラス
(6)アルフォンソ・ミュシャ (7)尾形光琳
(8)紅白梅図(屏風) (9)㉠

- ◆ (1)イ (2)アイデアスケッチ (3)ウ (4)立体的

考え方

- ◆ 古今東西で、黄金は高貴さを表す色として知られ、絵画作品に使われてきた。日本では尾形光琳をはじめとする琳派の画家たちが金箔によって黄金背景を表現し、西洋では、ウィーン分離派の画家グスタフ・クリムトが、油絵具によって、黄金様式と呼ばれる画風を確立した。

記念品としての芸術作品

p.100-101

びたトレ 3

- ◆ (1) (1)スペイン人 (2)サグラダ・ファミリア聖堂 (3)自然 (4)植物 (5)①イ ②ウ ③ア
 ◆ (2) (1)宗教画・神話画 (2)ウ (3)ウ (4)群像 (5)①イ ②ウ ③ア
 ◆ (3) (1)スペイン人 (2)ウ (3)ゲルニカ (4)無彩色 (5)油彩・キャンバス (6)牛(牝牛), 馬
 ◆ (4) (1)新しい芸術 (2)曲線的 (3)イ (4)自然物 (5)桃山時代 (6)尾形光琳 (7)イ

考え方

- ◆ (1) アントニ・ガウディは、スペイン人の建築家で、そのデザインには、カタルーニャの自然からの影響が見られる。
 ◆ (2) 西洋絵画の歴史上、長らく賛美されてきた歴史画には、史実・宗教画・神話画のジャンルがある。また、史実を描いたとされる作品であっても、画家の表現や主観によって、伝わり方が異なる。
 ◆ (3) スペイン人の画家ピカソは、キュビズムの生みの親として知られるが、ありとあらゆる画風で作品を描いた人物であり、古典的な技法で描かれたものから、鮮やかな色彩で抽象的に描かれたものまで見られる。
 ◆ (4) 19世紀末に開花したアール・ヌーヴォーという装飾様式は、自然物のモチーフを、鉄やガラスといった当時の新素材で表現していることが特徴的である。琳派は桃山時代に開花した様式で、画家・尾形光琳に由来する。

漫画(漫画の魅力)

p.102

びたトレ 1

- ◆ (1) ①主人公 ②ポーズ ③表情 ④スクリーントーン ⑤ベタ ⑥視点 ⑦擬態語 ⑧集注線
 ◆ (2) ⑨下描き

p.103

びたトレ 2

- ◆ (1)ア (2)構図 (3)フィルム (4)効果線 (5)①ウ ②ア ③イ (6)擬声語 (7)イ (8)吹き出し
 ◆ (2) (1)ウ (2)ベタ (3)筆ペン (4)ホワイト (5)インク (6)カッター

考え方

- ◆ (1) 描くイラストだけではなく、コマの大きさや形によっても表現の幅を広げることが可能である。また、視点の高さを変える(=構図を変える)ことで、より詳しい設定を表現できる。心理描写をするときは、背景などに効果線を描き加える。
 ◆ (2) 漫画の表現の中でも、黒く塗りつぶした部分を「ベタ」と呼び、これは筆ペンによって塗られる。一方、インクで描いた上から白の表現をしたいときはハイライトを用いる。直線・直角・水平線がほとんど使われていない。

漫画

p.104~105

びたトレ 3

- ◆ (1) (1)ウ (2)スクリーントーン (3)カッター (4)点の細かさ (5)構図 (6)ベタ (7)筆ペン
 ◆ (2) (1)吹き出し (2)ウ (3)擬声語 (4)オノマトペ (5)①顔の表情 ②ポーズ
 ◆ (3) (1)大きなコマ (2)効果線 (3)①カケアミ ②集注線 (4)①イ ②ウ ③ア
 ◆ (4) (1)インク (2)墨汁 (3)ペン (4)ホワイト

- ① 漫画のコマは、あらゆる大きさ・形のもので構成されており、そこに貼られたスクリーン・トーンによって、状況描写や心理描写がされる。
- ② 登場人物のセリフが書かれる「吹き出し」、
「擬声語 (=オノマトペ)」の二つの単語は暗記必須。また、顔の表情とポーズによって、心情が描き分けられていることを再確認しよう。
- ④ 実際の制作では、鉛筆で下書きをし、それをペンとインクでなぞり、それが乾いたら、下描きの線を消す。インクで書いた部分を修正したり、髪の毛のツヤを表現するときはハイライトを用いる。

映像(動きを活かして印象的に)

p.106

びたトレ 1

- ① ①時間 ②コマ割り(カット割り) ③意図(テーマ)
- ② ④静止画 ⑤聴覚 ⑥構成 ⑦公開 ⑧肖像権 ⑨コマ撮り ⑩コンピュータ ⑪投影

p.107

びたトレ 2

- ① (1)㉠, ㉡ (2)時間(の経過), 動き (3)カメラワーク (4)㉢ (5)象徴的モチーフ (6)寄り
- ② (1)㉠→㉡→㉢→㉣ (2)コマ割り(カット割り) (3)絵コンテ (4)アニメーション (5)コマ撮りアニメーション (6)㉤ (7)映写機

- ① 静止画とは異なり、映像には「時間の経過」と「動き」があることを覚えておこう。また、視覚的な表現のみならず、音声による聴覚的な表現もできる。撮影ショットには三種類あるが、より離れて撮影することを「引き」といい、より接近して撮影することを「寄り」という。
- ② 映像の制作過程(物語作成→絵コンテ→撮影→編集)の大まかな流れは、並べ替えで答えられるようにしておく。「絵コ

ンテ」には設計図としての役割があり、場面ごとの構図や、場面と場面のつながることを「コマ割り(カット割り)」という。この二つは暗記必須。

動画制作(動画をつくる)

p.108

びたトレ 1

- ① ①テーマ ②登場人物 ③構成台本 ④絵コンテ ⑤脚本
- ② ⑥撮影 ⑦役割 ⑧引き ⑨ロング ⑩ミディアム ⑪表情 ⑫アップ ⑬肖像
- ③ ⑭トリミング ⑮著作

p.109

びたトレ 2

- ① (1)撮影場所 (2)脚本 (3)シナリオ (4)構成台本 (5)絵コンテ (6)映像監督
- ② (1)肖像権 (2)構成台本 (3)㉠ (4)三脚 (5)①㉡ ②㉢ ③㉣
- ③ (1)㉤ (2)トリミング (3)ナレーション (4)テロップ (5)著作権

- ① 動画制作の企画段階で決めるべきは、ストーリー、登場人物、そして撮影場所である。それらが決まったら、脚本を制作し、映像監督が絵コンテを作成する。
- ② 動画の撮影では、撮影が禁止されていないかの確認をする。また、肖像権の侵害を防ぐために、許可を得ていない人が映り込んでいないかの確認もする。撮影機材を固定するときは三脚を使うのが一般的である。また、三つのショットの名称と、その説明は、答えられるようにしておく。

仏像の鑑賞(仏像に宿る心)

p.110

びたトレ 1

- ① ①仏教 ②彫刻 ③仏師 ④手

- 2 ⑤表情 ⑥細い ⑦太い ⑧釈迦 ⑨鬼神
⑩救済 ⑪手のひら

p.111

びたトレ 2

- 1 (1)イ (2)仏陀(ブツダ) (3)ア (4)仏師 (5)ウ
(6)エ
- 2 (1)合掌 (2)阿修羅像 (3)6本 (4)施無畏印
(5)ウ (6)慈悲 (7)ウ (8)イ, ウ, ア

考え方

1 仏像は、仏陀を開祖とする仏教の教えにもとづくもので、仏陀はインドの人物である。仏像の種類によって、決まった特徴はあるが、時代や作者によって表現方法が異なり、身に付けているモチーフには、それぞれ象徴的な意味がある。

2 仏像の手の組み方は複数あり、それぞれ異なる意味がある。中でも代表的なのが、両手を合わせた「合掌」のポーズである。手のひらを見せる「施無畏印」のポーズには、見る者の不安を取り除くといった意味がある。

東洋美術(仏像の種類/ 美術文化の継承)

p.112

びたトレ 1

- 1 ①悟り ②肉けい ③三道 ④白ごう
⑤蓮華座 ⑥上(条)帛 ⑦天衣 ⑧裳
⑨火焰光 ⑩性別 ⑪邪鬼
- 2 ⑫文化財 ⑬経年変化 ⑭修復

p.113

びたトレ 2

- 1 (1)4種類 (2)如来 (3)ハス (4)菩薩 (5)ウ
(6)ウ (7)武器, 火焰光(炎) (8)邪鬼
- 2 (1)歴史的価値, 芸術的価値 (2)無形文化財
(3)復元 (4)災害, 経年変化 (5)エ (6)イ

考え方

1 仏像には、如来、菩薩、明王、天部の4種類がある。これらの名前と、それぞれの性格を、図から判断できるようにしておこう。

- 2 文化財には有形のものと無形のものがあり、歴史的価値と芸術的価値の二つを持っている。有形の文化財の場合、経年変化や災害による損傷を修復・復元する必要がある。当時の材料や最新の技術が使われることもある。

現代の映像表現/古美術

p.114~115

びたトレ 3

- 1 (1)時間の経過, 動き (2)情報を伝えること
(3)肖像権 (4)アニメーション
- 2 (1)テーマ (2)シナリオ (3)構成台本 (4)アップ
ショット (5)著作権
- 3 (1)①3つ ②6本 ③合掌 (2)仏教 (3)憤怒
(4)①エ ②イ ③ウ ④ア (5)邪鬼 (6)人間の
煩惱
- 4 (1)①歴史的価値 ②芸術的価値 (2)復元
(3)元の姿に近づけるもの (4)①災害 ②経年
変化

考え方

- 1 映像には、「時間の経過」と「動き」の二つ
2 の要素があり、これは絵画や写真などの
静止画にはないものである。映像制作に
関する用語や、制作過程の大まかな順番
は、一通り言えるようにしておこう。
- 3 日本に存在する古美術の一つに仏像があり、それは4つに分類される。それぞれの特徴を把握しよう。また、歴史的価値のある作品には経年変化及び、修復・復元がつきものである。

イメージによる立体/絵画表現 (イメージを追い求めて/石を彫る)

p.116-117

びたトレ 1

- 1 ①抽象 ②形 ③材料(素材)
- 2 ④観点 ⑤配置 ⑥主調色 ⑦異質 ⑧物語
⑨夢

- 3 ⑩かたさ(性質) ⑪大理石 ⑫割れて ⑬水
⑭各面 ⑮平ら ⑯描き足す ⑰やすり
- 4 ⑱錯覚 ⑲立体 ⑳角度

p.118~119

びたトレ 2

- 1 (1)㉠ (2)㉡ (3)アイデアスケッチ (4)動き
(5)抽象的
- 2 (1)㉢→㉣→㉤→㉥ (2)A㉠ B㉡ C㉢
- 3 (1)㉣→㉤→㉥ (2)彫像 (3)石彫
(4)C→F→A→D→G→B→E (5)A: ㉠ B: ㉡
C, D: ㉢ E: ㉣ G: ㉤ (6)水
- 4 (1)トリックアート (2)㉥ (3)デペイズマン
(4)フランス語 (5)㉥ (6)シュルレアリスム

芸術鑑賞(さまざまなアートに
触れよう/日本の世界文化遺産)

p.120

びたトレ 1

- 1 ①鑑賞 ②交流 ③共同 ④オブジェ
⑤レプリカ ⑥テーマ ⑦空間
- 2 ⑧世界遺産条約 ⑨文化遺産 ⑩複合遺産

p.121

びたトレ 2

- 1 (1)インスタレーション (2)㉣ (3)㉤
(4)①㉡ ②㉠ ③㉢ ④㉣
- 2 (1)世界遺産条約 (2)世界遺産 (3)①㉠ ②㉡
③㉢ ④㉣ ⑤㉣ ⑥㉠

人々の生活とデザイン(笑顔が生まれる
鉄道デザイン/人が生きる社会と未来)

p.122

びたトレ 1

- 1 ①内装 ②外観 ③工夫 ④旅客車 ⑤機関車
⑥コンセプト ⑦ラッピング
- 2 ⑧ユニバーサル ⑨環境 ⑩利便性

p.123

びたトレ 2

- 1 (1)㉠ (2)ラッピング車両 (3)車体広告
(4)親しみやすさ (5)㉠ (6)㉠
- 2 (1)バリアフリーデザイン (2)ユニバーサルデ
ザイン (3)㉣ (4)㉥ (5)㉥ (6)パブリック
アート (7)㉡

自画像(今を生きる私へ)

p.124

びたトレ 1

- 1 ①構図 ②画家 ③表情 ④誇張
⑤自己愛 ⑥聖人像
- 2 ⑦観察 ⑧印象

p.125

びたトレ 2

- 1 (1)㉡ (2)㉢ (3)①A㉡ B㉠ C㉢ ②A㉡
B㉠ C㉢
- 2 (1)㉠ (2)正中線 (3)大きな動き

芸術と社会

p.126~127

びたトレ 3

- 1 (1)旅客 (2)①ユニバーサルデザイン ②バリ
アフリーデザイン (3)地域の特色を示すため。
- 2 (1)㉣ (2)㉥ (3)○ (4)写真 (5)①㉠ ②㉡
③㉢
- 3 (1)①聴覚 ②触覚 (2)㉠ (3)四季 (4)㉡
(5)環境音楽
- 4 (1)アイデアスケッチ (2)工芸品 (3)再生
(4)①㉠ ②㉡ ③㉢
(5)①インスタレーション ②オブジェ
(6)パブリックアート (7)㉠