

全教科書版 美術

定期テスト ズバリよくでる

解答集

アニメーションの背景画

p.3

Step 2

- ① ① BADC ② セル
 ② ① ① イ ② ア ③ ウ ② 監督 ③ 美術設定
 ③ ① ウ ② エ
 ③ A 三角構図: ウ B 対角線構図: ア

考え方

- ① ② アニメーションの作成では、動くキャラクターよりも先に背景画が作成される。そして、その背景画は、映像監督の手による絵コンテの作成から始まり、これは映像の設計図となる。色彩が初めて使われるのは美術ボードを作成する段階である。背景画が完成したら、動くものを描いたセルを合成する。大まかな流れを把握しておこう。
 ③ 美術ボードでは色彩が用いられ、ここで光源の向きや時間帯、そして季節や天気が表示される。また、視点の高さによって構図が変わり、遠近感や心理描写が可能になることを覚えておこう。

p.4-5

Step 3

- ① ① タップ穴 ② セル ③ D ④ 美術ボード
 ⑤ 着色されている ⑥ 視点の高さ ⑦ 太陽
 ② ① ① ウ ② オ ③ イ ④ エ ⑤ ア ② ③ ④ ② ① ⑤
 ③ ① ① エ ② ウ ③ イ ④ ア ⑤ ア
 ④ ① エ ② ① ウ ② オ ③ イ ④ エ ⑤ ア

考え方

- ① ② 動きのない背景を、美術ボードをもとに描いた背景画で表現し、キャラクターや草木などの動くものをセルに描いて合成する。セルはフィルム素材で、タップ穴で固定する。それぞれの段階で、何がどのような目的で行われるのかの一連の流れを理解して

おくようにしよう。また、背景画で重要となってくる構図の仕組みは、他の単元でも登場する重要事項である。絵コンテと美術ボードの間に作成するラフスケッチは、スタッフ間でイメージを共有する目的で描かれる。ここで決められる場所の広さなどの設定を「美術設定」という。

- ③ アニメーションの背景画ではあらゆる段階があり、それぞれに決められる事項がある。初めに作成される絵コンテでは、構図が決まり、ラフスケッチでは動きが決められる。シナリオではセリフが、美術ボードでは色彩が決定される。
 ④ 構図によって表現できるのは、臨場感、視点の高さ、視点の向きである。それらによって、登場人物の心情や作品の印象を表現することができる。この際、色彩は関係ない。安定した三角構図、動きのある対角線構図、そして、遠近感を強調する構図など、その効果を覚えておこう。

絵と彫刻の表現

p.7

Step 2

- ① ① ウ→ア→イ→エ
 ② ① ① × ② ○ ③ ○ ④ ○ ⑤ × ⑥ ○
 ③ ① ① イ ② キ ③ ク ④ オ ⑤ ウ ⑥ ア
 ⑦ カ ⑧ エ

考え方

- ① ② 絵画作品の制作は、構想を練ることから始まる。この段階では、イメージが明確でなくてもよく、アイデアスケッチを複数描きながらイメージを膨らませていく。このアイデアスケッチは、自由に描き足したり、文字を書き足したりしてもよい。また、表現は自由なものであり、質感や大きさなどを自由に変えてよい。新しい視点を見つけ

るためには、見る角度を変えるとよい。

- ③ 造形物を鑑賞するときは、その特徴や美しさを発見する。その観察をもとに制作をするときは、モチーフの形や色彩や質感に注目し、特に形に注目するときは、その規則性や連続性に気づき、それを誇張したり単純化したりすることで「そのものらしさ」を表現できる。自然物の形には機能性があることがあり、私たちの日用品や建築物に応用されている。

素描

p.9

Step 2

- ① ① ① ㊦ ② ① ③ ㊥ ④ ㊦
② ① ① ② ⑥ ③ ㊦

考え方

- ① デッサン(=素描)は、主に単色で描かれるものであり、画材が制限されるものではない。したがって、鉛筆や木炭以外にも様々な画材があり、それぞれに異なる技法や表現がある。ペンで描ける線は細くてかたく、細密描写に向いている。鉛筆はやわらかい線を描くことができ、消しゴムで消すことができるのが特徴である。また、絵の具や墨など、流動性のある画材を筆で運ぶときは、線の太さを変更したり、筆づかいの強弱で表情を変えたりすることができる。
- ② ものを観察して立体的に表現するためには、視点の高さと光源の方向を把握することが必要である。最も光が当たっている面が最も明るく、その反対側が最も暗くなる。白い紙に素描するときは、影の部分に色をのせ、ハイライトの部分は紙の白い色をそのまま残す。

デザインと工芸

p.11

Step 2

- ① ① ① ① ② ㊦ ③ ㊥ ④ ㊦ ⑤ ㊦ ⑥ ㊦

- ② ① ① ② 釉薬 ③ ㊦ ④ 木工

考え方

- ① 様々なデザインの種類の名称と、その目的については暗記必須。年齢・国籍・性別・文化が違っていても、直観的に誰もが使い方が分かるデザインをユニバーサルデザインといい、公共の場所や乗り物など多くの場所に見られる。ポスターや広告など、視覚的に訴えかけてくるデザインを視覚伝達デザインといい、イラストのほかに文字のデザイン(=レタリング)の要素もある。製品組み立てから使用、廃棄までのすべての工程で環境保全に配慮した製品やサービスをエコデザインという。人々に配慮しながら自然環境に寄り添うデザインを環境デザインといい、人工空間に自然物を取り入れたものや、自然環境の形状に合わせてつくられたものを指す。ある特定の人を感じる不便さ(バリア)を取り除く(フリーにする)ためのデザインをバリアフリーデザインという。生産効率や機能性を兼ね備えたものを工業デザインと呼ぶ。
- ② 工芸品は、工場の大量生産とは対照的に、人(=職人)の手作業で一点一点作られる。しかし、芸術作品とは異なり、芸術性のほかにも実用性が求められている。素材の美しさや特徴にも着目しよう。

鑑賞

p.13

Step 2

- ① ① ① ② ① ① ② ㊦ ③ グラデーション
④ ① ① ② ㊦
② ① 構図 ② 抽象的 ③ 印象派
④ インスタレーション ⑤ オブジェ
⑥ パブリックアート

考え方

- ① 自然物の美しさを鑑賞すると、私たちの生活の中に取り入れられているデザインとの

類似性に気付くことがある。自然物の持つ形は、美しさだけではなく、機能性も持っているからである。工芸品には、美しい日本の四季が取り入れられ、色彩や装飾に反映されている。色彩には暖色と寒色と中性色があり、自然界の中には、色彩が徐々に変化していくグラデーションもある。自然物を観察したときに、すぐに判別できるようにしておこう。

- ② 絵画作品の鑑賞では、構図によって印象が左右される。この構図は、画面上のもの配置によって決まり、視点の高さが高くなれば見下ろす構図に、視点の高さが低くなれば見上げる構図になる。実際に空間を表現した芸術分野では、インスタレーションやオブジェがある。これらに、印象的な外観の建築物を含め、「パブリックアート」と呼ぶ。

焼き物

p.15

Step 2

- ① ① A 乾燥 B 素焼き C 本焼き ② ゆうやく
③ 素焼き: ① 本焼き: ② ④ ①
② ① 板づくり ② どべ
③ ① ⑦ ② 赤絵

考え方

- ① ② 焼き物の制作では、土を練ることから始める。土の中の空気を抜くことが目的で、これによって、焼いたときに割れにくくなる。土の成形方法は、完成形を想定して、それに合ったものを選ぶ。そして、窯で焼く前に釉薬(ゆうやく)をぬる。
③ 焼き物の伝統工芸品には、「●●焼き」という風に、地名がついていることが多い。主要なものは頭に入れておこう。

風景画

p.17

Step 2

- ① ① 構図枠(見取り枠) ② 移動させたり省略したりしてもよい。③ 遠近法 ④ 構図
⑤ 透視図法 ⑥ 消失点 ⑦ ①
② ① 対角線構図 ② ① ② ① ③ ② ④ ⑦
③ ①

考え方

- ① 風景画で構図を決めるとき、構図枠(見取り枠)を用いることがある。これによって、景色をトリミングし、表現したい景色を見つけやすくなる。しかし、視界にあるものは作品の中で移動させたり省略したりしてもよく、自由な表現を優先する。景色には奥行きがあり、遠近法によってそれを表現できる。また、消失点と水平線と視点の高さが一致することも覚えておこう。
② 美術史上、それぞれの美意識にあった表現方法があり、それが構図に表れることがある。また、絵の具の重ね方や描き方にも、時代による変容があり、当時の美意識や、当時使われていた絵の具の特徴が反映される。

絵画

p.18-19

Step 3

- ① ① 一番明るい: ⑦ 一番暗い: ②
② ① D ② C E ③ A C
② ① ② → ① → ③ → ④ → ⑤
② ① ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
③ ① ① B ② D ③ F ④ C ⑤ E ⑥ A
② ① ②
④ ① ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧
② ① スパッタリング, コラーージュ
② 金網, ブラシ

考え方

- ① スケッチでは、形のほかにも立体感を観察し、それは光が当たる向きを意識することで把握しやすくなる。デッサンで使う画材

にはぼかせるもの、消しゴムで消せるもの、線がかたいか柔らかいかなどの様々な表情があり、目的に応じて選ぶ。

- ② 風景画を描く順序は、絵や文字でイメージを膨らませてアイデアスケッチをすることから始める。次に、イメージに合った構図を考え、下描きをする。透明水彩によって投影描法で描くときは、明るい順に彩色していく。道や並木の延長線が集合する点を焦点という。これは、視点の高さと一致する。
- ③ 絵画の表現には、「何を描くか」と「いかに描くか」の二つの要素に分けることがある。時代背景や美意識の変化によって「何を描くか」が変わり、当時の文化を知るきっかけとなる。そして、当時の流行や使用されている絵の具によって「いかに描くか」が変わってくる。バロックの明暗の対比が強い表現は、均整の取れたルネサンスの表現への反発だし、印象派の明るい厚塗りの風景画は、チューブ入りの絵の具が発売されたことによるものである。
- ④ 空想画の表現は、必ずしも空想の中だけでつくられたイメージだけではない。視点を変えたモチーフの観察や、詩や音楽などの特定のきっかけを持っている場合もある。また、複数の技法を用いることで、不思議な表現をすることもできる。

水彩

p.21

Step 2

- ① ① ① ㊶ ② ㊵ ③ ㊴ ④ ㊳
- ② ① A 丸筆 B 平筆 ② B
- ③ ① あらかじめ出しておく ② 透明描法
③ 多くする

考え方

- ① ② ③ 同じ水彩画でも、使う筆によって様々な表現が広がる。輪郭などの細い線の表現では面相筆を用いて、太い線や面の表現では丸筆や平筆を用いる。紙の地をそのまま残

したいところには、マスキング液やマスキングテープを付着させて、彩色の後にはがす。描き始める前に、パレットの小さい仕切りの部分に絵の具を出しておき、広い部分で混色する。

遠近法

p.23

Step 2

- ① ① 消失点 ② 目の高さ ③ 水平線
④ 線遠近法 ⑤ ㊶ ㊵ ㊴ ㊳
- ② ① 空気遠近法 ② 小さく描く
③ 後退色
具体的な色: 青, 緑, 紫などの寒色系の色

考え方

- ① ② 風景や卓上の静物画を描く際に、空間を意識するとよい。そこには遠いものと近いものの見え方の違いがあり、それを遠近法によって表現する。ものの大小関係によって、色彩の対比によって、線の向きによって遠近感を表す。線遠近法のことを透視図法ともいい、奥行きを表す側面の線が集合する点を消失点と呼ぶ。
空気遠近法は、近くのものをはっきりと、遠くのものをはっきりと描く表現方法で、西洋美術の伝統では、青みがかかった色で淡く描かれてきた。この時、遠景には寒色系の後退色が用いられ、前景には進出色を用いる。

色彩

p.25

Step 2

- ① ① ① ㊶ ② ㊵ ③ ㊴ ④ ㊳ ⑤ ㊲ ⑥ ㊱
② ㊸ ㊷ ③ ㊶ ㊵
- ④ ㊶ 明度 ㊵ 彩度 ㊴ 色相(色相環)
- ② ① ① 加法混色 ② 減法混色 ③ 清色

考え方

- ① 色彩は、有彩色と無彩色に分けられる。有彩色には明度・彩度・色相があり、無彩色

には明度しかない。明度が明るさを、彩度が鮮やかさを表す。似た色どうしを並べて環状にしたものを色相環といい、正反対に位置する色を補色と呼ぶ。

- ② 光の混色のように、混色することで明度が高くなる混色を加法混色といい、三つの色を均等に混ぜると白になる。絵の具や染料の混色のように、混色することで明度が低くなる混色を減法混色といい、三つの色を均等に混ぜると黒になる。

素材の観察と表現

p.27

Step 2

- ① ① ①イ ② ㊦ ③ ㊧ ④ ㊨ ⑤ ㊩ ⑥ ㊪
- ② ㊫→㊬→㊭→㊮
- ③ ① ㊯× ㊰× ㊱○ ㊲○
- ④ ① ㊳ ② ㊴ ③ ㊵ ④ ㊶ ⑤ ㊷

考え方

- ① モチーフの観察で重要なのは、「そのものらしさ」がどこにあるのかに気付くことである。色や形や質感を細部まで観察することで、それに気づくことができる。実際に造形するときは、観察からイメージを広げて自分の世界観を表現してもよい。
- ② 素材からイメージするときには、表現したい完成形を想定するのではなく、素材をよく観察してから制作に取りかかる。素材を、角度を変えながら観察したり、アイデアスケッチを描いたりしながら構想を練るとよい。また、異なる素材を組み合わせて表現してもよい。

水墨画

p.29

Step 2

- ① ① ①㊸ ② ㊹ ③ ㊺ ④ ㊻ ⑤ ㊼ ⑥ ㊽
- ② ① 淡墨 ② 絵皿 ③ 水
- ④ ① ㊾ ② ㊿ ③ ㊿ ④ ㊿ ⑤ ㊿
- ⑤ 和紙
- ⑥ ㊿

考え方

- ① 水墨画は、中国で確立された絵画分野で、墨だけで描かれる表現である。日本では室町時代に発達した。山の風景を描いたものを山水画と呼ぶが、これは必ずしも実際の風景とは限らず、イメージを組み合わせたものも多い。墨の濃淡を水の量によって調整し、さらに線による表現も組み合わせると豊かな表現がされている。
- ② 水墨画を描く前に、絵皿に濃さの異なる三色の絵の具を用意しておく。濃い順に、それぞれ濃墨、中墨、淡墨という。墨の重ね方や、水や筆の使い方によって、にじみ、ぼかし、かすれなどの豊かな表現ができ、墨をのせない場所を余白と呼ぶ。

西洋美術史

p.31

Step 2

- ① ① ㊿
- ② ① ①イ ② ㊿(㊿) ③ ㊿ ④ ㊿ ⑤ ㊿
- ③ ① ① バロック美術: ㊿, ㊿
- ② ロココ美術: ㊿, ㊿
- ④ ① ① ㊿ ② ㊿ ③ ㊿ ④ ㊿

考え方

- ① 西洋の中世美術では、宗教に関するものがほとんどである。それぞれのキーワードと一緒に覚えるとよい。ビザンチン美術は、キリスト教的要素と東方の要素を含む独特な美術で、モザイク壁画が特徴的である。ロマネスク美術は、10～12世紀に広まった建築・彫

刻・絵画様式である。バロック美術は、強い色彩・明暗の対比、対角線構図が特徴である。

- ② ルネサンスはフランス語で「再生」を意味する。レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロ・サンティなど主要な芸術家は覚えておき、それぞれの代表作を覚えておこう。
- ③ ロココ美術は、バロック美術への反発として生まれたものである。ロココ美術には繊細さや優美さがあり、激しい色彩の対比が特徴的なバロック美術とは対照的だと言える。
- ④ 近代に入ると、西洋美術は多様さを極めた。それは、描く対象や描き方にも特徴が表れ、時代背景や特徴と一緒に、それらの名称を答えられるようにしておこう。

西洋美術史

p.32-33

Step 3

- ① ①① ビザンチン美術 ② ロマネスク美術
- ③ ゴシック美術
- ② モザイク壁画 ③ 大きい、ステンドグラス
- ② ①①× ②○ ③○ ④× ⑤○
- ③ ①① パロック ② ロココ ②ア, ①イ, ①エ
- ③ ①カ ②イ ③ア ④ウ ⑤エ ⑥オ
- ④ ①①オ ②イ ③カ ④ウ ⑤エ ⑥ア
- ② ①ウ ②イ ③ア
- ③ A ① B ア C オ D カ
- E ウ F イ G ①

考え方

- ① ローマの美術に東方の文化を取り入れたキリスト教美術をビザンチン美術。重厚な石壁と暗い内部空間を特徴とする潮流をロマネスク美術、尖塔アーチを取り入れて高くそびえ立つ、ステンドグラスが特徴的な建築をゴシック美術と呼ぶ。ビザンチン美術の内部装飾としてはモザイク壁画が特徴的である。
- ② ルネサンス美術には、北方ルネサンスやイタリアルネサンスなどの分類が可能だが、

「再生」という意味を持ち、中世の厳しい戒律への反発として生まれた。代表的な画家の名前と、それぞれの代表作は答えられるようにしておこう。

- ③ バロック美術を代表する画家にはベラスケス、グレコ、レンブラントがおり、明暗や色彩の強い対比が特徴的である。ロココを代表する画家には、フラゴナール、ワトー、ブーシェがいる。その優美で繊細な表現はバロックとは対照的である。
- ④ モネ、シスレー、ルノワールは印象派、ルドン、モロー、ベックリンは象徴主義、ターナー、フリードリッヒ、ドラクロワはロマン主義、クールベ、ミレー、ドーミエは写実主義、ダヴィッド、アングル、ジェラルドは新古典主義、ロセッティ、ハント、ミレイはラファエル前派の画家である。それぞれの代表作を画像で確認し、それぞれの作品の特徴をつかんでおこう。

工芸

p.35

Step 2

- ① ①イ ②ウ ③ア ④ゆうやく ⑤ウ
- ② ①ウ ②蚕の繭
- ③ ミヨウバン(または「灰汁」) ④ 糸糸
- ⑤ ウ

考え方

- ① 工芸品は、機械によって大量生産される工業製品とは対照的なものである。職人の手によって、一点一点、手作業でつくられ、芸術性と実用性の両方が考慮されている。美しい四季のある日本では、その季節に応じたデザインがされている。使われる素材も様々で、金属、粘土、木材、革など、それぞれ異なる特徴がある。
- ② 長い歴史を持つ伝統工芸であっても、色や形などが、現代風にアレンジされることがあり、国外に輸出されることもある。絹織物は絹糸を織ったもので、蚕の繭から生産

される。草木染をするときは、ミョウバンや灰汁を媒染剤として用いる。

生活とデザイン

p.37

Step 2

- ① ① 視覚伝達デザイン ② ㊦
 ③ ① 商業 ② 政治 ③ 行事 ④ 啓蒙
 ④ バリアフリーデザイン ⑤ ① ⑥ ①
 ② ① ユニバーサルデザイン ② ㊦
 ③ ピクトグラム ④ ㊦ ⑤ ①

考え方

- ① ポスター、広告、本の表紙など、視覚に訴えかけるデザインを視覚伝達デザインという。使用目的は、商業、政治、行事、啓蒙など、多岐にわたる。色の使い方やレタリング、そしてそれらの配置など、どのような工夫がされているのか理解しよう。バリアフリーデザイン、工業デザイン、など、デザインの種類の名称、目的、例などを答えられるようにしておく。
- ② 公共の場所や、公共の乗り物の車内などで、国籍、年齢、性別問わず、誰でも安全に公平に使えるデザインをユニバーサルデザインという。ユニバーサルデザインには7つの原則があるので、暗記はせずとも、その内容を理解しておこう。それぞれのデザインには目的がある。製品を見たときに、誰を対象としたどんなデザインなのかを判断できるようにしておく。

生活とデザイン

p.38-39

Step 3

- ① ① ① ① ② ㊦ ③ ㊦ ④ ㊦ ⑤ ㊦ ⑥ ㊦
 ② ① ㊦ ② ㊦ ③ ①
 ③ A 公平 B 柔軟 C 簡単 D 情報 E 危険
 F 負担 G 空間 ④ ①
 ② ① ① ㊦ ② ㊦ ③ ① ② セリフ ③ 色、形
 ③ ① ① 〇 ② × ③ × ④ 〇 ⑤ 〇

- ④ ① ① ① ② ㊦ ② ㊦, ①, ㊦
 ③ ① × ② 〇 ③ × ④ 〇 ⑤ 〇

考え方

- ① 工業デザイン、ユニバーサルデザイン、バリアフリーデザイン、エコデザイン、視覚伝達デザイン、環境デザインといった主要なデザインの名称、目的、例を答えられるようにしておく。特に、語感の似ているエコデザインと環境デザインを混同しないように注意。
- ② ③ 視覚伝達デザインでは、文字が大きな比重を占める。文字を芸術的にデザインすることをレタリングといい、同一の画面で統一された文字のデザインを書体(=フォント)という。一方、文字を用いずに色と形だけで情報を伝えるものをピクトグラムといい、危険を表す表示や障害物のデザインなどに多く見られる。強いイメージを伝えるときは、色彩のコントラストを上げたり、オノマトペを用いたりする。
- ④ 鉄道は、安全性と快適性が求められる。また、国籍や年齢や性別など、多種多様な乗客が利用する、公共性の高いものでもある。そのため、誰もが安全に公平に、そして簡単に利用できるようにしなくてはならない。シート、吊革、手すりなど、一目で使い方が分かるように工夫されている。また、身体障がい者用の段差のない床や点字付きの扉など、バリアフリーデザインも見られる。

浮世絵

p.41

Step 2

- ① ① ㊦ ② 江戸時代 ③ ㊦ ④ ㊦
 ② ① 版元 ② 絵師 ③ ① ④ 彫師
 ⑤ ㊦ ⑥ ①

考え方

- ① 浮世絵は、江戸時代に盛んになった木版画である。一般的には、多版多色刷りで制作

されたものを指す。紙本彩色と絹本彩色は肉筆画で、それぞれ、紙と絹の布の上に描かれる。石版画はリトグラフと呼ばれるもので、浮世絵の技法としてはあてはまらない。描かれたモチーフは、日本の名所、歌舞伎役者、街の美人など庶民の文化であり、当時の流行を知る手掛かりとなる。

- ② 浮世絵の制作は、版元が企画と発注をしたのちに分業で行われる。一般的に作者として知られているのは絵師であり、墨一色で版下絵を描く。そして、彫師は、版下絵を版木に写し取り、色版は、色の数だけ増えていく。摺師は、面積が小さい順に摺っていき、「ばれん」を使って円を描くように摺る。

人体の表現

p.43

Step 2

- ① 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 ① 筋肉 ② 関節 ⑥ ①
 ② ① 心棒 ② 針金(ワイヤー)
 ③ しゆる縄や麻紐を巻き付ける。
 ④ へら ⑤ ㊦, ①, ㊧, ㊨, ㊩, ㊪

考え方

- ① 人体の動きは、大きく分けて「のびる」と「ためる」の二つに分けることができる。前者には「躍動感」、後者には「緊張感」がある。その動いている人体をじっくり観察するためには、カメラの連写機能を使って写真撮影をするとよい。また、短時間のうちに、全体の印象を素早く描くことをクロッキーという。細部を描かなくても、筋肉のボリュームや関節の位置や向きを観察して描くことで、人体らしさを表現することができる。
- ② 粘土を用いて人体の模型を作るときは、まず土台の上に、針金で骨組みとなる心棒を作る。その際、関節の位置や向き、そして

長さの比率に注意する。そこにしゆる縄や麻紐を巻き付け、その上に粘土で肉付けしていく。筋肉のボリュームを意識しながら粘土を付け、細部は最後にへらで形作る。

人体の表現

p.44-45

Step 3

- ① ① ①ア ②ア ③イ ④ア ⑤イ ⑥ア
 ② ①イ ②ウ ③ア
 ③ A 重心 B 筋肉 C 関節 D 印象 E 骨格
 F 向き G 細部
 ④ ア
 ② ① ①ウ ②ア ③イ ② パルミジャーノ
 ③ ためる…緊張感 のびる…躍動感
 ③ ① イ㊥ウ㊦ア
 ④ ① ① 心棒 ② 針金(ワイヤー)
 ② しゆる縄や麻紐を巻き付ける。
 ③ ①× ②○ ③× ④× ⑤○

考え方

- ① 人体は、筋肉と関節によって、様々な動きや表情を見せる。あらゆる動きが「のびる」動きなのか、「ためる」動きなのか、見分けられるようにしておこう。「のびる」動きには躍動感があり、「ためる」動きには緊張感がある。構想を練るときはアイデアスケッチをしたり、大まかな全体像をつかむときはクロッキーをしたり、動いている最中の体の形を知る上ではデジタルカメラの連写機能を利用したりするとよい。
- ② 時代や潮流の変化によって、人体の表現の仕方は異なる。解剖学の研究にもとづくルネサンス期の作品でさえ、誇張や理想化がされ、その後開花したマニエリスムでは、解剖学的に正確な人体が意図的にゆがめられた。19世紀に開花した写実主義では、それらの主観的な表現が排除され、写実的な表現が好まれた。
- ③ ④ 粘土で立体作品を造形するとき、土台を用意する。特に、動いている人体を表現す

るときは、針金でつくる心棒で骨格を表現する。この時、どこにどんな関節があるのかを意識する。粘土で肉付けをするときは、細部を作り込まず、重心や筋肉のボリュームを意識する。細部の細工は、へらを使う。

パブリックアートと建築

p.47

Step 2

- ① ① パブリックアート ② 岡本太郎
 ③ 建築物 ④ ①㊦ ②㊧ ③㊨ ④㊩
 ⑤ 公共の
 ② 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㊭

考え方

- ① 公園や街中などの公共の場に存在する、オブジェや壁画、そして奇抜な外観の建築物などの芸術作品をパブリックアートという。多くの人々が利用する公共の場所に展示されるため、屋内で鑑賞する作品と比べて大きい傾向にあり、ランドマークのような存在感を示すことが多い。また、パブリックアートの中でもどの分野のものなのかは、作品のタイトルから推測することもできる。「～館」、「～教会」、「～塔」のようなタイトルは建築物を連想させ、「～図」は壁画もしくは天井画を連想させる。
- ② 空間デザインでは、利用する人々を配慮した空間のデザインである。公共の場所では、国籍・性別・年齢が様々な人々が利用することが想定されるため、誰でも簡単に公平に利用できるようにユニバーサルデザインが採用されている。空間デザインの中でも、自然環境との調和を試みるものを環境デザインという。

パブリックアートと建築

p.48-49

Step 3

- ① ①㊮ ②㊯ ③㊰ ④ 公共の
 ③ 技法: テンペラ 形式: 壁画
 ② ①㊱ ②× ③○ ④○ ⑤×
 ③ ①㊲ ②㊳ ④㊴, ㊵, ㊶
 ③ ①㊷ ②㊸ ③㊹ ④㊺ ⑤㊻
 ④ ①㊼ スペイン ② リヒャルト・ワーグナー
 ③ サグラダ・ファミリア大聖堂 ④ 自然
 ⑤ 植物 ⑥ 曲線の
 ② ①㊽ ②㊾ ③㊿
 ③ A㊿ B㊿ C㊿ D㊿ E㊿ F㊿ G㊿
 ④ サルヴァドール・ダリ

考え方

- ① パブリックアートには、建築物、オブジェ、壁画、天井画などがある。作品の画像を見たときに判断できるようにしておこう。また、それぞれの特徴と作品の例を答えられるようにしておく。パブリック(public)が「公共の」という意味を持つように、それらは公共の場所に存在し、大きな存在感を持つ。
- ② オブジェ(object)は、「物体」を意味するフランス語である。あらゆるパブリックアートの作品の中でも、どれがオブジェに分類されるのかを判断できるようにしておこう。現代アートの展示のように触れられるもの、公園の遊具のように上に登れるものがあること、インスタレーションとの関連などを理解しておく。
- ③ ④ アントニ・ガウディは、近代を代表するスペイン人の建築家。彼の建築物・装飾デザインは有機的かつ曲線的で、それは自然をモチーフとしていることが多い。そして、ネオゴシック様式と東洋の技術を融合した独自のものである。代表作の《サグラダ・ファミリア大聖堂》は、現在も未完成のままであるが、世界遺産に登録されている。

漫画

p.51

Step 2

- ① 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(オノマトペ) ⑦ ①
 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 漫画の表現は、キャラクターデザインやストーリーだけではない。漫画のイラストが描かれる領域をコマと呼び、大きさや形や配置を工夫することで、雰囲気や時間の流れを表現することができる。また、登場人物と背景を含めた構図では、視点の高さや心理描写、そして臨場感などを表すこともできる。また、背景や服の部分に貼りつけるスクリーントーンでは、点の大きさによって濃淡を変えることができ、効果線は、臨場感や心理描写をするのに効果的である。
- ② 漫画の伝統的な描き方は、ペンとインクによる仕上げである。制作過程の初めには、鉛筆による下書きをし、その上から、インクを付けたペンで仕上げていく。インクが乾いた後に、下描きの線を消す。黒一色で塗りつぶす部分をベタといい、筆ペンで塗りつぶすことが一般的である。ハイライトや修正にはホワイトを用いる。

映像表現

p.53

Step 2

- ① ①ウ, ② 時間(の経過), 動き
 ③ コマ割り(カット割り) ④ ②
 ⑤ アニメーション
 ⑥ コマ撮りアニメーション ⑦ 寄り
- ② ①ウ→①イ→②エ→③ア ② ① ③ 映写機
 ④ 脚本 ⑤ シナリオ ⑥ 肖像権 ⑦ 著作権
 ⑧ ①

考え方

- ① 映像には、静止画にない時間の経過と動きの要素がある。また、視覚的要素だけではなく、音声による聴覚的要素が含まれることも多い。コマ割り(カット割り)は、場面と場面の区切りを指すもので、その場面の印象を大きく左右する。静止している物体を一コマごとに動かして撮影したアニメーションを特に、コマ撮りアニメーションと呼ぶ。
- ② 初めに物語作成に始まり、映像の制作自体は映像監督の手による絵コンテの作成から始まる。これは、映像全体の設計図となる。その後、実際に撮影をし、それを編集する。人物を撮影するときは、表現したいイメージに合わせてロングショット、ミディアムショット、アップショットの中から最も適した撮影ショットを選ぶ。

映像表現

p.54-55

Step 3

- ① ①ア, ② ①, ③ ④ コマーシャル(動画)
 ⑤ コマ割り(カット割り) ⑥ 映写機
- ② ① ①〇 ②× ③〇 ④× ⑤×
- ③ ① ① 構成台本 ② 絵コンテ
 ③ 監督, 演技者, 撮影者(カメラマン)
 ④ ①カ ②イ ③ア ④ウ ⑤エ ⑥オ
- ④ ① ①オ ②イ ③カ ④ウ ⑤エ ⑥ア
 ② ①ウ ②イ ③ア
 ③ A ② B ③ C ④ D ⑤ E ⑥ F ⑦ G ⑧

考え方

- ① 絵画作品や写真作品にない要素として、コマ割り(カット割り)による時間の経過と、動きがある。映像作品では視覚的な表現に加えて、音声や登場人物のセリフなどの聴覚的な表現も可能である。映像を編集する段階では、テロップや字幕によって言葉による表現を強調したり、撮影で収録されて

いない音声をナレーションとして吹き込んだりすることもできる。

- ② 動画の仕組みと、目的、そして撮影や上映の仕方を一通り覚えておこう。特に、構図やコマ割りについては、他の単元でも登場する重要事項である。
- ③ この項目は、映像制作の企画・撮影にともなう法律についての問題である。他人の顔を無断で撮影したり公開したりすると肖像権の侵害になる恐れがある。また、撮影した映像を編集するときに、他人の著作物（音声、文章、画像等）を無断で使用すると、著作権の侵害になる恐れがある。
- ④ 撮影の工程では、企画段階で作成した構成台本にもとづいて撮影を進めていく。撮影に備えて、事前に役割分担を決めておくといふ。撮影ショットでは、行動やしぐさが把握できるメディアムショット、どこにいるのかが分かるロングショット、顔の表情がわかるアップショットがある。映像を編集する際の操作は、トリミングやエフェクトなどの基本事項は答えられるようにしておく。

仏像

p.57

Step 2

- ① ① 仏教 ② 彫刻 ③ ① ① ② ㊦ ③ ㊵
- ④ 4 種類
- ② ① 合掌 ② 6 本 ③ ㊦ ④ ①
- ⑤ 右手を見せるポーズ ⑥ せむいいん
- ⑦ ㊵ ⑧ ㊵

考え方

- ① 仏像は、仏教の教えが反映されている彫刻作品である。多くの場合、寺院に展示されており、ポーズの意味や質感と共に、空間にも着目する。4種類ある仏像の名称、性格、関連する象徴物を理解しておこう。
- ② 仏像の手の組み方（ポーズ）にはたくさんの種類があり、その中でも代表的な、手を合わせる組み方を合掌という。阿修羅像に

は腕が六本あり、真ん中の二本の手は合掌している。一般的には美少年の姿で表現される。千手観音像の数多の手は、どのような生き物も救済するという意味があり、薬師如来などに見られる右手の手のひらを見せる手の組み方は、施無畏印といい、見る者の不安を取り除くという意味がある。

文化遺産

p.59

Step 2

- ① ① 如来 ② ㊵ ③ 菩薩 ④ ① ⑤ 明王
- ⑥ ㊵ ⑦ ㊦
- ② ① ユネスコ ② 文化遺産 ③ ㊦ ④ ㊵ ⑤ ①

考え方

- ① 4種類の仏像のうち、悟りを開き、人々を救う存在を如来という。菩薩は、修行をしている段階の存在で、52の階位がある。明王は、如来が変身した存在で、憤怒の表情をしている。天部は仏教の神様で、性別の概念がある。男性神は怒りの感情を表し、手には武器を持っている。
- ② 世界遺産は、フランスのユネスコで採択された世界遺産条約によって保護されているものであり、自然遺産、文化遺産、複合遺産がある。文化遺産は、人工的に作られた不動産である。経年劣化や破損が見られる場合は、当時の材料と現代の技術を駆使して、修復がされる。

イメージと表現

p.61

Step 2

- ① ① ① ② パブリックアート ③ ① ㊦, ㊵
- ② ①, ㊵
- ② ① 印象派 ② モネ ③ シュルレアリスム
- ④ 空想画 ⑤ ㊦ ⑥ トリックアート ⑦ ㊵

考え方

- ① イメージから立体作品を作る場合、抽象的な形態をしていることが多い。立体作品をオブジェといい、奇抜な建築物や壁画・天井画とともにパブリックアートの一つに数えられる。彫刻作品には具象的なものと抽象的なものがあり、作品を鑑賞した際に、どちらに分類されるのか判断できるようにしておこう。
- ② 絵画作品によってイメージを表現するとき、光や色彩のゆらぐ印象を表現する方法と、空想のイメージを具象的に描く方法がある。前者は、19世紀に開花した印象派に代表され、モチーフの立体感や写実性よりも表面の色彩や光の印象が描かれた。後者は、とりわけ20世紀のシュルレアリスムの画家たちに好まれ、空想の情景が描かれた。それぞれの代表的な画家や、その代表的な作品名を答えられるようにしておこう。

デザインと社会

p.63

Step 2

- ① ①㊦ ② ①㊦ ②㊦ ③㊦ ④㊦
- ③ ラッピング車両 ④ (車体) 広告
- ② ①安全 ②環境デザイン ③㊦
- ④ ①○ ②× ③○ ④× ⑤○

考え方

- ① 鉄道デザインは、鉄道会社から依頼を受けて、内装と外装の両方をデザインすること。機能的な側面だけではなく、乗客を配慮した心地よさの演出や利用しやすさ、そして親しみやすさが求められる。近年では、外装に美的な視点が求められるようになっており、新商品やキャラクターなどが車両全体にデザインされたものをラッピング車両という。
- ② 街のデザインは、安全性と快適さが求められる。視覚に訴えかける視覚伝達デザイン、あらゆる国籍・年齢・性別の人が公平に利

用するためのユニバーサルデザイン、高齢者や身体障がい者の行動を妨げる障害物を取り除き、生活しやすいようにするためのバリアフリーデザイン、利用する人々に配慮しつつ自然環境との調和を試みる環境デザインなど、多様なデザインが共存している。ランドマークとして機能する奇抜な建築物や、オブジェなども、街を彩るデザインの一部である。

デザインと社会

p.64

Step 3

- ① ①㊦ ②㊦ ③㊦ ④㊦ ⑤㊦
- ② ①○ ②× ③× ④○ ⑤×

考え方

- ① 視覚伝達デザインは、視覚的に印象に残るように設計されるため、色彩の使い方や文字のデザイン(レタリング)、オノマトペ、図や文字の配置などの工夫がされる。ピクトグラムは、文字を使わずに色彩と形だけで情報を伝えるもので、標識などに見られる。ポスターのデザインでは、キャッチコピーを印象づけるものなので、文字の配置やレタリングの工夫がされる。
- ② ③ バリアフリーデザインは、高齢者や身体障がい者の行動を妨げる障害物を取り除くデザインで、公共の施設や乗り物によく見られる。段差のない床や、車いす用の手すり、点字ブロックなどが例に挙げられる。駅舎という空間が、自然環境と調和している場合、環境デザインの一面を持っていることになる。