

全教科書版 美術

定期テスト ズバリよくでる

解答集

絵画

スケッチ・デザイン

◀ p.3

STEP 2

1 (1) **カ** (2) **イ** (3) **エ** (4) **ア** (5) **キ**2 (1) **ケ** (2) **カ** (3) **コ** (4) **ア** (5) **エ**

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さまざまな画材があり、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。

水彩画

◀ p.5

STEP 2

1 (1) **ウ** (2) **オ** (3) **キ** (4) **イ**2 (1) A **丸筆** B **平筆** (2) **B**3 A…**ウ** B…**エ** C…**イ** D…**ア**

考え方

- 1 同じ水彩画でも、使う筆によってさまざまな表現が広がる。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、彩色のあとにはがす。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。

静物画・風景画

◀ p.7

STEP 2

1 (1) **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) **モチーフ** (2) A…**②** B…**①** C…**③**

考え方

- 1 風景画で構図を決めるとき、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。

絵画

◀ p.8-9

STEP 3

1 (1) **オ**→**イ**→**ア**→**エ**→**ウ**(2) **①**、**⑤** (3) **見取り枠**2 (1) **① イ** (2) **ア** (3) **⑤** (4) **ウ**(2) **① ア** (2) **ウ** (3) **⑤** (4) **①**3 (1) **面相筆** (2) **不透明描法** (3) **明るい色**(4) **ぼかし** (5) **にじみ**4 (1) **モチーフ（題材）** (2) **構図**(3) **①** (4) **① B** (2) **C** (3) **A** (4) **D**

考え方

- 1 (1) 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消失点と

いう。これは、視点の高さと一致する。

- (3) 見取り枠は、枠の中央に縦横十字に糸が張ってある道具。糸によって天地と左右の中心がわかるので、枠を通して対象を見ると、構図を取りやすい。

- 2 (1) 絵画を描くにもさまざまな技法がある。マブリング、ドリッピング、デカルコマニー、ストリングなどは覚えておこう。これらの技法を使うと不思議な世界を表現することもできる。

- 3 (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面相筆である。そして、広い面積を塗るときは平筆や丸筆を用いる。特に、面相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。

- 4 (1) 対象物のことをモチーフ（題材）という。
 (2) 同じ題材でも、構図の取り方によって、違う雰囲気の絵になる。視点をいろいろ変えてスケッチし、よい構図を見つけよう。
 (3) 彩色は全体的に進めていくと効果が見やすくなる。特に水彩画の透明描法で着色する場合は、薄い色を全体に徐々に重ねていく。
 (4) 静物画で瓶などを描くときに、このような見え方の変化に注意する必要がある。

構図

◀ p.11

STEP 2

- 1 (1) ① ㊦ ② ㊧ ③ ㊨

- 2 (1) ㊦ 対角線構図 ① 三角形構図

- ㊧ 水平線構図 (2) 左右（水平） (3) B

考え方

- 1 三角形構図の効果は、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線構図は、風景画でよく用いられ、遠近感が強調される。

遠近法

◀ p.13

STEP 2

- 1 (1) 消失点 (2) 目の高さ

- (3) 水平線 (4) 線遠近法 (5) ㊩→㊦→㊧→㊨

- 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

- 3 A…㊩、㊧ B…㊦ C…㊨

考え方

- 1 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、遠くのをぼんやりと描く表現方法で、西洋美術の伝統では、青みがかった色で淡く描かれてきた。このとき、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。
- 3 遠近法には代表的なものが四つあり、線の方法で遠近感を出す線遠近法、遠景をぼかして描く空気遠近法、ものの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。

構図・遠近法

◀ p.14-15

STEP 3

- 1 (1) ① C ② A ③ D

- (2) F (3) A (4) F、三角形構図

- 2 (1) ① 水平線構図 ② 対角線構図

- ③ 三角形構図 (2) ㊨

- 3 (1) 線遠近法 (2) 透視図法 (3) 消失点

- (4) 目の高さ (5) 水平線 (6) 空気遠近法

- (7) 小さく描く (8) 後退色

4 (1) ① 一点透視図法 ② 二点透視図法

(2) 線遠近法 (3) ①→ア→エ→ウ

🔍 考え方

- 1 (1) ① は、入り江という言葉から、海岸線のゆるやかなカーブを想像しよう。② は、遠くに行くほど幅がせまく、一点に消えていく道とその両側の並木を表す構図を選ぶ。F は、並木の下部しか入らないで不適当。③ は、湖の水平線が画面中ほどにくる構図を選ぶ。
- (2) 三角形構図は、どっしりした安定感があり画面をまとめやすいが、変化に乏しい。
- (3) 集中する線は、奥行きを感じさせる。
- (4) 三角形構図は、高いものを中心に、低いものを左右に配置している。
- 2 構図の問題では、さまざまな種類の構図と、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、三角形構図、水平線構図、対角線構図あたりは暗記しておこう。
- 4 (1) 一点透視図法は消失点一つ、二点透視図法は消失点二つ。一点透視図法は、奥に続いていく道など、二点透視図法は、箱型のもの（建物など）を描くときによく用いられる。
- (2) 線の方角で空間を表現する遠近法を、線遠近法という。

人物画

◀ p.17

STEP 2

- 1 (1) 正中線 (2) ① 左右対称 ② 2分の1
③ 3分の1 ④ 3分の1 ⑤ 少し後ろ
- 2 ア
- 3 (1) イ→エ→ア→ウ→オ
(2) ① × ② ○ ③ ○ ④ × ⑤ ○

🔍 考え方

- 1 人物の顔を描くときは、顔全体に対するパーツの位置を考えることが大切である。両目と口の位置を結ぶと、大人では、ほぼ逆の正三角形になることも覚えておこう。

- 2 写真の彫像は、ミケランジェロ作のダヴィデ像である。まっすぐ立った姿勢ではなく、片足に重心をかけた姿勢をとっている。骨組みを表す図は、左手を曲げ、向かって左側に重心があるアが正解。

- 3 (1) 人物画に関わらず、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。
- (2) 群像は複数の登場人物がいる構図である。複数の人物をスケッチして、表現したいテーマに合わせて画面構成を考える。中心人物がいる群像の場合は、主役と脇役の位置関係を考え、場合によっては一部分を選択して強調したり、省略したりする。集団全体の雰囲気表現し、登場人物がばらばらにならないようにする。

自画像

◀ p.19

STEP 2

- 1 (1) ① × ② × ③ ○ ④ × (2) ア
(3) 作者：イ 出身国：ア
(4) パルミジャーノ
- 2 (1) ① × ② ○ ③ × ④ ○ (2) 大きな動き
(3) 優しい（やわらかい）印象、静かな印象

🔍 考え方

- 1 (1) 自画像とは、画家が自分自身の姿を表現した作品のことである。画家自身の感情などが、ポーズやしぐさ、顔の表情のほか、画材や色彩の工夫、背景に描くモチーフなどによって表現される。
- (4) 1889年に描かれた、フィンセント・ファン・ゴッホによる自画像。ゴッホはポスト印象派を代表するオランダの画家で、19世紀後半に活躍した。1886年から約38点の自画像を描いており、当時の精神状態などが顕著に表れている。
- (5) マニエリスムは、ルネサンス後期に開花した美術様式のこと。意図的に形を誇張・歪曲した人体表現などの特徴が見られる。パルミジャーノは、16世紀前半に活躍したイタリアのマニエリスムの画家である。

1524年ごろに制作された「凸面鏡の自画像」は、凸面鏡を用いて描かれた。

- 2 (1) 自画像の制作では、作家自身が伝えたいメッセージや感情を表現する際、背景や色彩に工夫が凝らされる。また、鏡以外にも写真などを使って制作される場合もある。
- (2) (3) 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になり、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。

人物画・自画像

◀ p.20-21

STEP 3

- 1 (1) 目… (2)、眉… (1)、鼻先… (3)
 (2) A…手首 B…股関節 (3) A (4) 群像
 (5) テーマ (主題) (6) ①
- 2 (1) A…ア B…ウ C…イ (2) 胸像
- 3 (1) ウ、オ (2) ウ (3) 写真
- 4 (1) A…イ B…ウ C…ア (2) エ

考え方

- 1 (1) 目と耳の位置はほぼ同じ高さで、頭部の長さの約2分の1の位置になるので②である。眉はその上なので①、鼻先は③の位置になる。④は口のある位置である。
- (2) 人物画を描くときは、関節の位置を意識すると、より自然な表現ができる。
- (3) Bは顔の前のスペースがつまった感じがある。Cは、画面に対して人物のサイズが大きく、頭が切れてしまっている。Aのように顔の前が少しあいていると、バランスがよくなる。
- 2 (1) Aは中村^{つね}彝の作品で、「エロシェンコ氏の像」である。人物の内面を表すように、やわらかいタッチで丁寧^{きんよう}に描かれている。Bは安井^{そう}曾太郎の「金蓉」である。一般に斜めのポーズは、人の形や明暗をとらえやすいため、よく描かれる。Cは藤島武二の「匂い」である。
- (2) Aのように胸部まで描いた作品を胸像という。なお、Bの全身を描いた構図を全身像といい、Cの構図を半身像という。

- 3 (1) 自画像は、必ずしも写生だけとは限らない。自分自身の性格や感情、メッセージなどが表現されることもある。
- 4 (1) Aは、フランスの画家であるマリー＝ガブリエル・カペの「自画像」。自信に満ちあふれ、はつらつとした様子が描かれているため、①が正解。Bは、ポール・セザンヌの「自画像」。セザンヌは、物体そのものに焦点を当てた「構築的筆致」と呼ばれる独特な筆づかいで知られている。Cは、スイスの画家であるアルノルト・ベックリンの「ヴァイオリンを弾く死神のいる自画像」。「死」や「精神世界」を連想させるモチーフが描かれているため、⑦が正解。
- (2) ピカソの「ゲルニカ」は、戦争を題材にした作品で、作者自身の姿は描かれていない。

空想画

◀ p.23

STEP 2

- 1 (1) シュルレアリスム (2) ア (3) イ
 (4) 組み合わせ (5) トリックアート (6) エ
- 2 (1) ① × ② ○ ③ × ④ ○ ⑤ ○
 (2) ウ→ア→イ→エ

考え方

- 1 (1) 空想画は、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た。シュルレアリスムは、空想的な世界を描いたり、偶然性を生かしたりした表現方法が特徴である。
- (2) デペイズマンは、意外な組み合わせにより、空想の世界を構築する方法であり、画材や技法に決まりはないので、⑦は間違い。
- (3) ルノワールとモネは、フランス印象派の代表的な画家として知られている。ロートレックは、アール・ヌーヴォーを代表するフランスの画家であり、「ムーラン・ルージュにて」をはじめポスターの名作も多い。ダリは、シュルレアリスムを代表する画家で、「記憶の固執」は、ものの質を変え、空想の世界をつくり出している。
- 2 (1) 空想画では、見たとおりに描くことにこだわらず、自由な発想でいろいろな方法に

挑戦することが表現の可能性を広げる。

- (2) 空想画は、構想を練ることが大切である。いろいろな技法を試して偶然現れた色や形から着想を得ることもできる。そして絵のイメージを膨らませ、しだいに具体的な表現に移っていく。

漫画・アニメーション

◀ p.25

STEP 2

- 1 (1) ㊦ (2) 構図 (3) フィルム
(4) 効果線 (5) ①㊦ ②㊦ ③㊦
(6) オノマトペ (擬声語) (7) ㊦ (8) 吹き出し
2 (1) ①㊦ ②㊦ ③㊦ (2) ㊦ (3) ㊦

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。

水墨画

◀ p.27

STEP 2

- 1 (1) ①㊦ ②㊦ ③㊦ ④㊦ (2) 雪舟^{せつしゅう}
2 (1) 淡墨 (2) 絵皿 (3) 水
(4) ①㊦ ②㊦ ③㊦ ④㊦ ⑤㊦ (5) 和紙
(6) ㊦ 没骨法 ㊦ 積墨法 ㊦ 破墨法

考え方

- 1 (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。

- (2) 雪舟は、室町時代に活躍した水墨画家である。中国で山水画を学び、数多くの作品を描いた。「天橋立図^{あまの はし だて ず}」や「秋冬山水図^{え か だん び ず}」、「慧可断臂図」など、複数の作品が国宝に指定されている。

- 2 (1) 水墨画を描く前に、絵皿に濃さの異なる墨を用意しておく。三種類用意する場合は、濃い順に、それぞれ濃墨、中墨、淡墨という。濃さは加える水の量によって調整する。
(4) 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る。「にじみ」は、たっぷりの水で溶いたうすい墨で描く技法で、紙や筆にあらかじめ水を含ませてから描く技法である「ぼかし」と混同しないように注意しよう。
(5) 目が細かい洋紙よりも目のあらい和紙の方が、墨はにじみやすい。
(6) 墨の濃淡の違いを生かした技法として、没骨法、破墨法、積墨法などがある。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。

版画

版画

◀ p.29

STEP 2

- 1 (1) A…㊦ B…㊦ C…㊦ D…㊦ (2) ㊦
(3) エッチング…㊦ リトグラフ…㊦
ステンシル…㊦ 木版画…㊦ (4) ㊦
2 (1) かたさは (やわらか) く、木目が (均一) になっている版木。
(2) A…㊦ B…㊦ C…㊦ D…㊦ (3) ㊦

考え方

- 1 (1) 凸版と凹版の凸凹は、版の形を表している。平版は平らな版であり、孔版の「孔」という漢字には穴という意味がある。
(2) 凸版、凹版、平版はすべて版材に盛ったインクを紙に転写するのに対し、孔版は、あけられた穴をインクが通過することで摺られるため、版の絵柄が反転しない。
(4) はんこは、彫り残した部分にインクがつく

ので、木版画と同じ凸版であるといえる。

- 2 (1) 木版画に使用される木材には、シナ合板がある。シナ合板の特徴は、やわらかくて木目が均一であることである。
- (2) それぞれの彫刻刀の用途を覚えておこう。
- ① 切り出し刀…輪郭線や細かい部分を彫る。
- ② 平刀…広い部分を彫り、ぼかしの表現に使う。
- ③ 丸刀…太い線や広い面積を彫る。
- ④ 三角刀…細い線や狭い場所を彫る。
- 切り出し刀と平刀の用途を混同させやすいので注意しよう。
- (3) ばれんの使い方は、中心から円を描くようにだんだん外側に向かってこするのが正しい。そうすることで、均一にインクを摺り取ることができる。



浮世絵

◀ p.31

STEP 2

- 1 (1) ㊦ (2) ㊦ (3) **ジャポニズム** (4) ㊥
- 2 (1) ㊦ **一版多色刷** ㊥ **多版多色刷** (2) ㊥
- (3) ① **版元** ② **絵師** ③ **彫師** ④ **摺師** (4) ㊦

考え方

- 1 (1) 浮世絵は、江戸時代に盛んになった木版画である。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。
- (2) 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。
- (4) ジャポニズムは、画家だけでなく、さまざまな人々の生活に広がり、家具や服飾などにも影響を与えていた。
- 2 (1) (2) 浮世絵は、一般的には多版多色刷で制作されたものを指す。多版多色刷は、色の数だけ版がつくられるのが特徴である。
- (3) (4) 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。彫師は、版下絵を版木に写し取り、色の数だけ色版をつくる。

彫刻

彫刻・レリーフ

◀ p.33

STEP 2

- 1 (1) ① **躍動感** ② **緊張感** (2) ① **筋肉** ② **関節**
- (3) ㊥ (4) **心棒** (5) **麻ひもを巻きつける**
- 2 (1) A…㊥ B…㊦ C…㊦ D…㊥
- (2) **順目**

考え方

- 1 (1) 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。
- (4) 粘土で人体の模型をつくるとき、骨格として心棒を形成する。これは針金でできており、麻ひもを巻きつけ、そこに粘土で肉づけしていく。肉づけをしていく段階では大まかな形でよく、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つくっていく、土台→心棒→肉づけといったように、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。
- 2 (1) 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、わかるものから順に答えていくとよい。

粘土

◀ p.35

STEP 2

- 1 (1) ① ㊦ ② ㊥
- (2) ㊥ (3) **荒練り**
- 2 (1) ① ㊦ ② ㊥ (2) ㊥ (3) **陶土**

考え方

- 1 焼き物の粘土ねんどをこねるときは、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。耳たぶくらい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。

彫刻

◀ p.36-37

STEP 3

- 1 (1) ア (2) 粘土のつきをよくするため
(3) ア→オ→ウ→イ→エ
- 2 (1) 薄肉 (2) 背景となる周囲 (3) ウ
- 3 (1) ① × ② ○ ③ × ④ × ⑤ ○
- 4 (1) ① かたまりを外から彫りこむつくり方
② 骨組みに材料をつけ加えるつくり方
(2) イ、ウ、オ
(3) ① ウ ② オ ③ ア ④ カ ⑤ エ

考え方

- 1 (1) ひじやひざ部分の心棒は、ペンチで角度をつけてアのようにしっかり曲げる。実際の人間の骨格がどのように曲がるか、関節の位置などを考えよう。このとき、ラジオペンチを使うと針金を鋭角に曲げることができる。針金の切り口でケガをすることがあるので、内側に折り曲げておくようにする。
- (2) 針金のままだと粘土のつきが悪く、粘土がひび割れることがある。麻ひもをあらかじめ水でぬらしておけば、麻ひもが乾くときに縮んでしまうので、緩むことなくしっかりと粘土がつけられる。
- (3) 人物の制作手順は、さまざまな角度からモデルをスケッチ→心棒の制作→ポーズをつける→粘土の荒づけ→細部の仕上げの順である。
- 2 (1) 盛りあがりの高さは、薄肉<中肉<高肉。
(2) 彫造によるレリーフをつくるとき、はじめに背景になる周囲を彫り下げる。そのあとに像の低くなる部分を彫って立体感を出す。
(3) 奥行きや立体感を出したいときは、立ちあ

がりの角度を垂直にする。角度が垂直だと陰影がはっきりするので立体的に、ゆるやかだと陰影がはっきりしないので平面的になる。

- 3 (1) ① スケッチはいろいろな方向から描き、モデルの特徴を表しやすい向きをとらえることが大切。② 彫造ちようぞうによるレリーフでは、低い部分から彫っていく。③ レリーフは平面に表現するものが浮き上がるように彫る。輪郭線りんかくせんを彫るのではない。④ スケッチが消えたら描き足す。
- 4 (2) 彫造は、かたまりを外から彫ってつくる作品。
(3) 粘土は腕から手首、手のひら、指へとつけていく。荒づけの段階では大まかな形をつくる。

デザイン

色彩

◀ p.39

STEP 2

- 1 (1) ① シ ② オ ③ キ ④ イ ⑤ ア ⑥ ウ
(2) ⑦ ク ⑧ コ
(4) ア 明度 イ 彩度 ウ 色相 (色相環)
- 2 (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。似た色同士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。

平面構成

◀ p.41

STEP 2

- 1 (1) ① **オ** ② **ウ**
 (2) ③ **ア** ④ **エ** (4) ⑤ **ク**
 2 (1) ① **イ** ② **エ** ③ **ウ** ④ **ア**
 (2) ① **ウ** ② **ア** ③ **イ** ④ **エ**

考え方

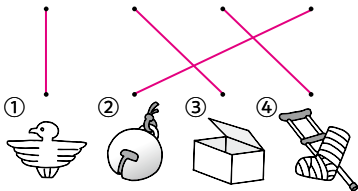
- 2 (2) グラデーションは日本語では階調といい、色や形がだんだん変わっていく状態を指す。リズムは日本語では律動といい、変化によって動きを感じさせるもの。シンメトリは日本語で対称という意味で、線対称もしくは点対称を取り入れたもののこと。アクセントは、日本語で強調という意味で、一部だけを際立たせる色や形の演出をいう。

レタリング・絵文字

◀ p.43

STEP 2

- 1 (1) ① **コ** (2) ② **ア** ③ **キ** ④ **ク** (3) ⑤ **カ**
 (4) ⑥ **ウ** ⑦ **ケ** (5) ⑧ **エ** (6) ⑨ **オ**
 2 (1) 単純化・強調する
 (2) 鷹 斧 疔 金



考え方

- 1 みんちよう 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。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。
 2 (2) ⑦は鷹という文字である。鳥の部分を書いて表すと、①のような形が最も合う。④は

箱という文字である。⑦のように漢字ととれるものではないが、箱の漢字に箱の絵を合わせることで、視覚的にわかりやすい絵文字になる。⑨は病という文字である。これも、直接漢字のつくりとは関係ないが、絵の雰囲気から十分読み取れる。⑤は鈴である。この文字も直接つくりが変形したものではない。しかし、鈴の絵が入ることで漢字のイメージがすぐに浮かぶ。

身の回りのデザイン

◀ p.45

STEP 2

- 1 (1) 視覚伝達デザイン (2) **ア**、**イ** (3) **イ**
 (4) **ピクトグラム**
 2 (1) ① **イ** ② **ウ** ③ **エ** ④ **オ** ⑤ **カ** ⑥ **ア**
 (2) ① **ウ** ② **ア** ③ **イ** (3) **イ** (4) **イ**

考え方

- 1 (1) 視覚に訴えかけるデザインを視覚伝達デザインという。ポスターのほかにも、広告や本の表紙、絵地図、案内板、路線図なども含まれる。
 (2) オノマトペは、音や声、動作などを言葉にして表す表現のこと。リズムや臨場感が生まれ、強く印象づけることができる。安定感のある構図や淡い色彩は、落ち着いた印象を与えるが、印象に残りやすい表現とはいえない。
 2 (1) 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。
 (4) 工業デザインにおいて重視されるのは、生産効率、機能性、装飾性である。すべての物に共通するという意味の普遍性は間違い。

写真・動画

◀ p.47

STEP 2

- 1 (1) ① **イ** ② **エ** ③ **ウ** ④ **ア**
 2 (1) **イ** (2) 構成台本 (3) 肖像権
 (4) 著作権 (5) 寄り (6) **イ**

考え方

- 1 (1) ① は斜め構図で、画面に斜めの線ができるように被写体で分割する構図である。② は三分割構図。画面を縦横に線を入れ、それぞれ三分割になるようにして、その線が重なる交点に被写体を置くと、安定した構図となる。③ は日の丸構図。主役となる写したい被写体を画面の中心に置く。一般的な安定した構図となる。④ はS字構図。アルファベットのS字の形になるように、被写体を配置すると安定した構図になる。
- 2 映像の制作自体は映像監督の手による構成台本の作成から始まる。これは、映像全体の設計図となる。そのあとに、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。

写真・映像

◀ p.48-49

STEP 3

- 1 (1) ① **ウ** ② **ア** (2) **日の丸構図**
- 2 (1) **時間 (の経過)、動き** (2) **寄り**
 (3) ① **○** ② **×** ③ **○** ④ **×**
 (4) ① **ウ** ② **イ** ③ **ア**
 (5) **A ロング B アップ C ミディアム**
- 3 (1) ① **ウ** ② **エ** ③ **オ**
- 4 (1) **構成台本** (2) ① **オ** ② **イ** ③ **ア** ④ **ウ**

考え方

- 1 (1) アングルとは被写体に対するカメラの角度のことをいう。① は高い位置から見下ろして撮るハイアングル。② は低い位置から見上げて撮るローアングル。アングルによって、写真の印象は大きく違ってくるので覚えておこう。
- 2 (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。また、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コマ撮りアニメーションと呼ぶ。

- (4) 撮影ショットでは、行動やしぐさが把握できるミディアムショット、どこにいいのかわ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。
- 4 (2) 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おそれがある。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、画像など）を無断で使用すると、著作権の侵害になるおそれがあるので注意しよう。

工芸

木・紙でつくる

◀ p.51

STEP 2

- 1 (1) ① **年輪** ② **ツヤ** ③ **色**
 (2) ① **○** ② **×** ③ **○** ④ **×** ⑤ **×** (3) **洋紙**
 (4) ① **植物** ② **乾燥** ③ **にくく** ④ **強い**
- 2 (1) ① **イ** ② **ウ** ③ **エ** ④ **ア** (2) **はさみ**

考え方

- 1 (1) 木の種類ごとに、それぞれ異なる木目がある。木の幹を輪切りにすると、その木目が断面となって表れ、幾重にも重なる輪のようになる。
- (2) 木材の特徴として、温かみのある点が挙げられる。たたくとの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○。木は水や火に弱いため、④ 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。また、力を加えたとおりに変形するのは、粘土の特徴なので、⑤ は×。
- (3) (4) 紙の種類は大きく分けると、和紙と洋紙である。それぞれの特徴を覚えておこう。和紙…コウゾやミツマタなどの植物の繊維

を取り出し、すいた後、乾燥させてつくる。
破れにくく、水に強い。
洋紙…パルプ（木を細かく砕いたもの）を
材料としてつくる。表面がなめらかで、文
字を書いたり、折ったりしやすい。

土でつくる

◀ p.53

STEP 2

- 1 (1) ① 空気 ② 耳たぶ (2) 荒練り (3) 板づくり
(4) どべ
2 (1) A…乾燥 B…素焼き C…本焼き
(2) 水を通さなくなる。 (3) 素焼き…①
本焼き…② (4) ①

考え方

- 1 (1)(2) 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。耳たぶくらいのやわ
らかさになるように練る。
(3)(4) 板づくりでは、粘土を同じ厚さの板に
することが大切である。糸を使ってタタラ
板（へご板）にそって粘土を切る。粘土の
板の接着には、どべを用いる。
2 (1) 素焼きと本焼きで二度焼く。焼く前には十
分乾燥させておくことに注意しよう。
(2) 釉薬はガラスを粉末にしたものを水でとい
たもの。素焼きした粘土に釉薬をかけて焼
くと、粘土が水を通さなくなる効果がある。
また、下絵の顔料は金属でできている。下
絵の金属の種類を工夫することで、焼き上
がったときの絵の色に変化が生まれる。
(3) 素焼きは低い温度でゆっくり水分を蒸発さ
せ、作品をやや吸水性のあるかたい状態に
する。本焼きは釉薬をガラス化させるため
に高温で焼成する。
(4) 直射日光や風に当てると、急に、または部
分的に乾燥して収縮するため、割れてしま
う。

金属でつくる

◀ p.55

STEP 2

- 1 (1)(1) ① × ② ○ ③ ○ ④ ×
(2) ① ⑤ ② ⑦ ③ ⑨ ④ ⑪
(3) ステンレススチール
2 (1) 彫金…① 鍛金…② 鑄金…③ (2) 鍛金
(3) B、名称…柳刃

考え方

- 1 (1) 金属はかたくて光沢があり、丈夫な素材で
ある。切る、曲げる、打ち出す、溶かして
固めるなど、あらゆる方法で加工すること
ができる。また、種類によって重さやかた
さ、色が異なり、磨き具合によって光沢を
調整することも可能。
(2)(3) 金属は種類によって、融点や加工方法
などが異なる。使いやすさを考慮し、真ちゅう
やステンレススチール、鋼などの合金に
してから加工されることもある。真ちゅう
は銅よりもかたく削りやすい性質を持ち、
ステンレススチールはさびにくく、鋼は鉄
よりもかたい。
2 (2) 打ち出しは、たたくとのびるという金属の
性質（展延性）を利用した技法である。
(3) 曲線を切るときに使う金切りばさみは、柳
刃である。直刃と柳刃のほかに、小さな曲
線を切り抜く「えぐり刃」もある。柳刃よ
りえぐり刃のほうが、刃がカーブしている。

工芸

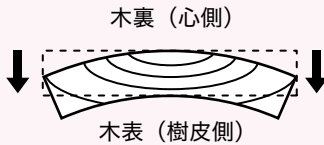
◀ p.56-57

STEP 3

- 1 (1) よく乾燥したもの
(2) ⑦…まさ目板 ④…板目板 (3) ⑦ (4) B
(5) A
2 (1) 小さい方 (2) 横引き刃 (3) ⑤
(4) ① × ② ○ ③ ×
3 (1) A…たまづくり B…ひもづくり
C…板づくり (2) ⑦ (3) 加飾
(4) 傷をつける。 (5) ⑦ (6) 赤絵
4 (1) ⑦ (2) ① ⑨ ② ⑤
(3) ⑤→⑦→⑨→③→①→⑤→⑦ (4) 焼きなまし

考え方

- 1 (1) 木材は水分が抜けて乾燥すると収縮し、割れやそりが生じる。よく乾燥させた板材はくるいが少なく、強度がある。
- (2) ㉔は、木目がほぼ平行なのでまさ目板。㉕は、木目に変化があるので板目板。
- (3) ㉔のまさ目板は、表裏の材質が似ていくくるいが少ない。
- (4) (5) 樹皮側は、心側より乾燥による収縮が大きいので、板目板は木裏（心側）を凸面にしてそる。



- 2 (1) (2) 木目を断つように切るときは、刃の目が小さい横引き刃で切る。木目にそって切るときは、刃の目が大きい縦引き刃で切る。
- (3) (4) 糸のこは、板を曲線や透かしなどに切るときに使う。電動糸のこの刃先は必ず下向きに、手前に向けてつける。刃を取りつけるときは、先に下側をとめてから上側をとめる。また、刃が折れてしまうことがあるので、刃を材料に強く押しつけてはいけない。
- 3 (2) 光沢があるのは、金属などが持つ特徴なので㉔は間違い。
- (4) どべは粘土を水で溶いたもののこと。あらかじめ接着面に傷をつけてからどべを用いると、しっかり接着させることができる。
- (5) 有田焼は佐賀県、益子焼は栃木県、備前焼は岡山県が産地である。
- (6) 石川県の伝統的な焼き物である九谷焼や、有田焼（伊万里焼）は赤絵が有名である。
- 4 (1) 金属は種類によってさびやすいものもあるが、加工を施すことで、スプーンなどの食器のほか、鍋やフライパンなどの調理器具にも使われている。

(2) 打ち出しのときに使う道具を覚えておこう。

名 称	用 途
いもづち(木製)	広い面を打ち出す
いもづち(金属製)	せまい面を打ち出す、つち目模様をつける
石目づち	つちの金属部分にほどこされた模様をつける
たがね	細かい部分を打ち出す、点や線の模様をつける

鑑賞

仏像

◀ p.59

STEP 2

- 1 (1) ①㊦ ②㉑ ③㉒ ④㉓ (2) 蓮華座
(3)㉒ (4) 邪鬼
- 2 (1)㊦ (2) 弥勒菩薩 (3)㉑ (4)㊦

考え方

- 1 (1) 仏像には、如来、菩薩、明王、天部の四種類がある。それぞれの性格、服装や持っているものなどを覚えておこう。如来は、肉けいや白毫などのほかに、三道と呼ばれる首の三本のしわを持ち、円満な人格を表している。菩薩は、肩から天衣をはおり、下半身には上（条）帛と呼ばれるスカートのような衣服をまとっている。明王は、迷いや煩惱を断ち切る武器に加え、怒りを象徴する火焰光とともに表現されることが多い。天部は、男性神が煩惱の象徴である邪鬼を踏みつける姿で表現される。

日本の美術

◀ p.61

STEP 2

- 1 (1) 平等院鳳凰堂 (2) 平安時代
(3)㉑、㊦ (4) 寝殿造 (5)㉑
- 2 (1) 雪舟 (2) 水墨画 (3) 室町時代
(4) 禅宗 (5)㉑

考え方

- 1 (1) 平等院鳳凰堂は、十円玉でおなじみの建物。平等院という寺院の中の鳳凰堂という建物

なので、平等院だけでは×。中央の屋根の両脇に鳳凰の飾りがついていることが、その名の由来である。

- (3) 遣唐使が廃止されると、しだいに貴族を中心にわが国独自の文化が生まれていった。また、1052年には、末法の世（釈迦の教えが及ばなくなる時代）が始まると信じられていたため、人々の浄土へのあこがれは一層強まった。

- (4) 建築様式には、寝殿造しんでんづくりのほかに、武家造ぶけづくり、書院造しよいんづくりなどがある。寝殿造は、開放的なつくりの板の間で、几帳きちょうや屏風びょうぶで仕切られていた。畳、ふすま、障子などを備え、現代の和風建築に近いのは書院造である。

- (5) 選択肢では省いたが、阿弥陀如来とよばれる仏像は無数にあるので、本来は「平等院鳳凰堂阿弥陀如来坐像」と、どこの寺院にある（あった）仏像かを記す必要がある。

- 2 雪舟は、室町時代に活躍した水墨画家。この作品は、雪舟の「秋冬山水図」のうち、秋の図である。このほかに冬の図があり、それぞれ掛け軸に仕立てられている。室町時代は、水墨画が多く描かれた。鎌倉時代に大陸から伝わった禅宗が、室町時代に幕府の庇護を受けて広まり、禅僧の留学などを通して宋・元時代の水墨画が輸入された。

西洋の美術

◀ p.63

STEP 2

- 1 (1) ㉔
2 (1) ① ㉔ ② ク (キ) ③ ウ ④ カ ⑤ オ
3 (1) ① ㉔、ウ ② ア、㊦
4 (1) ① D ② B ③ C

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・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いえる。
- 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。

美術史

◀ p.64

STEP 3

- 1 (1) ㉔ (2) 飛鳥時代
(3) アルカイクスマイル
2 (1) ① 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
3 (1) ① × ② ○ ③ ○ ④ × ⑤ ○

考え方

- 1 (1) 飛鳥時代を代表する仏像。釈迦如来が左右に脇侍を従える形の三尊像である。
- 2 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。
- 3 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。