

SMPTE

Society of Motion Picture and Television Engineers

TAPPI

Technical Association of the Pulp and Paper Industry

7. 索引

- 本文中に記述され、その項目の理解に重要な用語は索引として巻末に付して検索を容易にした。
- 索引には見出し項目も加え、項目であることを太字頁で示した。
- 索引の人名表記は表記2)の記述方法に準じ、本文中の記述とは異なることがある。

例) 索引: ウェイデン, ローヒル・ヴァン・デル

本文: ローヒル・ヴァン・デル・ウェイデン

索引: トウルーズ=ロートレック, アンリード

本文: ロートレック

8. 執筆者名

各項末に()で示した。複数の筆者で共同執筆した場合は同様項末に連名で示した。

総目次

色彩の物理学(物)

光の定義

光(388) 紫外放射(212) 自然光(246)

赤外放射(293) 光(量)子(178)

光学濃度(173) ニュートン(363)

光の特性

拡散(93) ランベルト-ベールの法則(486)

屈折(148) スネルの式(282) 散乱(208)

隠蔽力(59) ケルカームクの法則(149)

サウンダーソン補正(202) 干渉色(123)

ブロンジング(417) 2色性(362) 偏光(430)

色収差(38) 再帰反射(201)

蛍光と燐光(163) サーモクロミズム(200)

色彩の化学(化)

化学と色彩

色と化学構造(40) 発色団と助色団(377)

電子遷移(338) 基底状態(133)

励起状態(499) 光退色(388)

顔料

1次粒子(28) 分散(420)

有機顔料と無機顔料(476)

パールマイカ顔料(370) 真珠光沢顔料(269)

体質顔料(308) レーキ顔料(500)

光輝顔料(173) 蓄光顔料(318)

蛍光顔料(162) フリップフロップ効果(412)

染料

染着機構(297) 移染(27) 天然染料(339)

蘇芳(277) 茜(8) 藍(4) 合成染料(182)

酸性染料(205) 酸性媒染染料(206)

酸化染料(204) 塩基性染料(78)

油性染料(479) 分散染料(420)

建築染料(313) 蛍光増白剤(162)

カラーインデックス(104)

陶磁器の化学

酸化焼成(203) 還元焼成(122)

金属元素の呈色(142)

金属コロイドの呈色(142) 呉須(190)

釉(476)

色彩の生理学(生)

眼の構造

眼光学系(角膜, 虹彩, 瞳孔, 硝子体)(122)

眼球(121) 視軸(245) 水晶体(273)

アクロマタイジングレンズ(10) 網膜(464)

視細胞(244) 中心窩(323) 視神経(245)

黄斑部(82) 盲点(464) 視物質(249)

ロドプシン(508) 褪色(309) 錐体(274)

桿体(125) S錐体分布(71) 過分極(101)

桿体の侵入(125) Sポテンシャル(73)

錐体分光感度関数(274)

ダートナルの標準曲線(305)

大脳と視神経

大脳視覚野(V1野)(310)

大脳視覚前野(V2, V4野)(309)

大脳視覚領(下側頭皮質(IT野))(310)

受容野(259) 色受容野(38)

二重対色型細胞(361) 二重職務仮説(361)

大細胞層(308) 小細胞層(261)

生理学的測定法

吸引電極法(137) 吸光度(137)

微小分光測光法(391)

網膜視物質濃度測定(465) fMRI(76)

色覚の多様性

色覚異常 (216) 混同色中心 (195)
 中性点 (323) 1色型色覚の特徴 (28)
 大脳性色覚異常 (311) 夜盲症 (474)
 色失認症 (37) 色失語症 (37)
 色名呼称障害 (241)
 マカクサル(の色知覚) (441)
 動物・昆虫の色覚 (345)

心理学的測定法(心測)

刺激と評価者

標準刺激 (396) 比較刺激 (388)
 変化刺激 (429) 被験者 (389) 官能検査 (127)

心理物理学的測定法

心理(精神)物理学的測定法 (271) 調整法 (325)
 極限法 (139) 上下法 (260) 恒常法 (181)
 直線補間法 (326) 正規補間法 (290)
 正規グラフ法 (290)
 ミューラー-アーバン法 (451)
 プロビット法 (415) 閾値 (25)
 閾値とその測定法 (25)
 閾値の決定に影響する要因 (26)
 刺激閾 (242) 弁別閾 (431)
 上弁別閾にあたる値 (263)
 下弁別閾にあたる値 (101) 識別閾 (239)
 増分閾値 (300) 刺激頂 (244) 等価値 (341)
 主観的等価値 (256) リッコの法則 (488)
 ブンゼン-ロスコーの法則 (421)
 ブロックの法則 (415)

尺度構成法

尺度構成 (250) 直接尺度構成(法) (325)
 間接尺度構成(法) (123) 一対比較法 (29)
 評定尺度法 (397)

心理量と物理量の関係

ウェーバーの法則 (62) ウェーバー比 (63)
 フェヒナーの法則 (402)

スティーブンスのべき法則 (280)
 心理物理量 (271)

多次元の解析法

SD法 (71) SD法の実施 (72)
 SD法の形容詞の選択 (72)
 SD法のデータ処理 (72) 因子分析 (56)
 因子負荷量 (56) 因子得点 (55)
 バリマックス回転 (379) 主成分分析 (257)
 重回帰分析法 (253) 数量化理論 (276)
 多次元尺度構成法 (312)

色彩の感覚と知覚(感知)

感覚と知覚

色感覚 (35) 色知覚 (39) 感覚属性 (120)
 感覚様相 (120) モデル問現象 (465)
 共感覚 (138) 色聴 (237)

感覚と知覚の測定法

増分閾法 (300) 2色閾値法 (361)
 閾値検出モデル (25) 確率的足し合わせ (94)
 足し合わせ係数 (312) 空間的足し合わせ (147)
 両眼隔壁法 (491) 2分視野 (362)
 同時比較と継時比較 (344)
 MDB法(最小境界識別法) (76)
 非対称カラーマッチング法 (392)
 対応色 (306) カラーネーミング法 (111)
 色相キャンセレーション法 (235)

色覚および色の見えのモデル

色覚モデル (218) ヤング (474)
 ヘルムホルツ (428) 三色説 (205)
 ヘーリング (424) 反対色応答 (384)
 反対色 (383) 色覚段階説 (217)
 π メカニズム (372)
 ルミナンスチャンネル (497)
 カラーアピランス (103)
 色の見えモデル (52)
 レティネックス理論 (503)
 ランドの2色法 (485)

色彩知覚特性

色弁別 (53) 波長弁別関数 (376)
 等色相線 (343) ユニーク色 (479)
 ライトのダッシュ (482) 錐体空間 (274)
 カーディナル色空間 (90) 色名 (240)
 基本色名 (135) カテゴリカル色知覚 (99)
 白みと黒み (268) スティーブンス効果 (279)
 明所視 (457) 暗所視 (17) 薄明視 (375)
 プルキンエ現象 (414)

属性間の交互作用

色の三属性の交互作用 (48)
 ヘルムホルツ-コールラウシュ効果 (428)
 ベツォルト-ブリュッケ-ビューシフト (425)
 不変波長 (409) ヘルソン-ジャッド効果 (427)
 カラードシャドー (111) ハント効果 (384)
 カラフルネス (119) アブニー効果 (13)

色彩の空間的影響

色の空間的影響 (47) 視角 (212)
 面積効果 (462) 小視野トリタノピア (262)
 視野 (249) 色視野 (37)
 ガンツフェルト (126) 固視点 (189)
 静止網膜像 (291) 2刺激光の相互作用 (360)
 誘導現象 (478) 図と地 (281) 分割線 (417)
 ベナリー効果 (426) 透明視 (346)
 図になりやすい色 (282) 主観的輪郭 (256)
 ネオンカラー効果 (365) 色対比 (39)
 対比 (311) キルシマンの法則 (141)
 ウェルトハイマー-ベヌッシ効果 (64)
 ティッシュ-エフェクト (331) 色同化 (40)
 ムンカー-ホワイト効果 (454)
 ベツォルトの同化現象 (425)
 ハーマン格子錯視 (369) 側抑制 (302)
 色のエイリアシング (45)
 クレイク-オブライエン効果 (156)
 マッハ効果 (444) エンド-エフェクト (80)
 コントラスト感度関数 (196)
 インパルス応答 (59) 色度格子縞 (238)
 輝度格子縞 (133)

色彩の時間的影響

色の時間的影響 (48) 色の短時間呈示 (50)
 臨界呈示持続時間 (492)
 時間的コントラスト感度(関数) (214)
 刺激提示開始時刻ずれ (244)
 メタコントラスト (459)
 交照法 (180) 色と色名の応答時間 (41)
 2刺激光の相互作用 (360)
 時間的足し合わせ機能 (214)
 見えの持続 (448)
 フェリー-ポーターの法則 (402)
 プロカ-ズルツァー効果 (414) 色順応 (38)
 明順応(閾値) (457) 暗順応 (16)
 選択の色順応 (296)
 フォン・クリース色順応メカニズム (405)
 不完全順応 (406) 順応白色 (260)
 順応視野 (259) 主観色現象 (255)
 ベンハム・トップ (431) 残像 (207)
 時間対比 (213) 方位随伴性色残効 (433)

その他の色彩知覚現象

スタイルズ-クロフォード効果 (279)
 マックスウェル視光学系 (443)
 ハイディング-アブラシ現象 (372)
 ブルー-アーク現象 (412) 両眼色融合 (490)
 充填 (254) 色の運動視 (45)
 開眼手術者の色知覚 (90)
 ランダム・ドット (485) テクスチャー (333)
 光沢感 (183) グレア (155)
 色の現れ(見え)方 (42) 表面色 (398)
 面色 (462) 空間色 (146) 物体色 (408)
 物体色の見え (408) 開口色 (91)
 リダクションスクリーン(還元衝立) (488)
 関連色 (129) 無関連色 (453) 光源色 (176)
 輝面色 (136) 色恒常性 (35)
 明度の恒常性 (458) 恒常度指数 (179)
 ゲルブ効果 (167) 色の記憶 (46)
 色記憶のカテゴリ-性 (35) 記憶色 (131)
 ストループ効果 (281) 好ましい肌色 (193)
 色の視認性 (49) 色の誘目性 (52)
 可読閾 (100) 可読性 (100)

暗い所で目立つ色 (150) 目立ちやすさ (459)
目立つ色の組み合わせ (460)

色彩の効果

色彩と感情 (230) 色彩感情 (219)
色彩の心理的意味 (232)
色彩の共感覚効果 (230)
色の膨張・収縮 (51) 色の進出・後退 (49)
色の暖・寒 (50) 色の軽・重 (47)
色彩と象徴 (230) 色の象徴性 (49)
カラーイメージ (104) 色彩象徴検査 (224)
カラーピラミッドテスト (115)
ロールシャッハ法 (506) 色彩嗜好 (220)
色彩嗜好と性差 (222) 色彩嗜好の変遷 (223)
色彩嗜好の経年効果 (223)
色彩嗜好と加齢 (221) 色彩嗜好と年齢差 (222)
色彩嗜好と条件づけ (222)
色彩嗜好とマンセル色票系との関連 (223)
色彩嗜好とオストワルト色票系との関連 (221)
色彩嗜好と NCS との関連 (221)
好ましい色 (193) 色と形の効果 (40)
色彩論 (234) 実験美学 (247)
色の感性評価 (46) 美度 (393) 色の調和 (51)
色彩調和色空間 (225) 色彩調和論 (226)
色彩調和の実験的研究 (225)

照明(照)

光と明るさの定義

可視放射 (95) 単色放射 (316) 放射量 (434)
スペクトル (283) 分光分布 (419)
スペクトル応答関数 (284) 明るさ (9)
放射の視感効果度 (434) 分光視感効率 (418)
視感反射率 (215) 測光量 (303)
交照測光法 (178) 単一変数の原理 (314)
明所視 (457) 暗所視 (17) 薄明視 (375)
異色測光 (27) アプニエの法則 (13)
光束発散度 (183) 光束 (183) 光度 (185)
照度 (262) 輝度 (133) 輝度の比視感度 (134)
網膜照度 (465) ランベルトの余弦法則 (486)
照度分布 (263) 立体角 (488)

光源

北空昼光 (132) 昼光 (322) 測色用光源 (302)
常用光源 (264) 基準光(イルミネラント) (131)
測光標準電球 (303) 蛍光灯 (164)
蛍光 (162) 白熱電球 (374)
ハロゲン電球 (380) HID ランプ (68)
キセノンランプ (132) 水銀ランプ (273)
ナトリウムランプ (357)
メタルハライドランプ (460)
発光ダイオード (377)
エレクトロルミネセンス (78) レーザ (501)
光ファイバー (389)

光源の色の表示

演色性 (79) 色温度と相関色温度 (34)
黒体(放射) (187) 光色 (181)

光センサ

光電変換素子 (184) 光電流 (185)
フォトダイオード (403) 光電子増倍管 (184)

色彩の測定(測)

測定方法と機器

反射および透過物体色の測定方法 (381)
光源色の測定方法 (177) 分光測色方法 (419)
反射率 (383) 正反射率 (292) 透過率 (342)
完全拡散面 (124)
標準白色面と常用標準白色面 (397)
視感度と分光視感効率 (215)
測色標準観測者 (301)
照明と観測の幾何条件 (264)
標準光源と常用光源 (395)
標準イルミネラント (395) 積分球 (293)
分散素子 (421)
モノクロメータとポリクロメータ (467)
迷光 (456) 刺激値直読方法 (243)
ルータの条件 (494) 光電色彩計 (184)
色彩計 (219) 視感測色方法 (213)
比色 (391) 比色計 (391)
加法混色色彩計 (102) 変角測色 (429)

ゴニオアピアランス (192) 金属色 (143)
蛍光物体色 (163) 光沢度 (183)
像鮮明度 (300)

色彩の表示(表)

混色系

色と色彩 (41) 混色 (194) 測色量 (302)
等色方程式 (345) 色三角形 (36)
色ベクトル (53) RGB 表色系 (3)
XYZ 表色系 (74) 加法混色 (101)
グラスマンの法則 (151) 原色 (169)
基礎刺激 (132) 負の混色 (408)
アリクネ (14) 明度係数 (458)
ルミネランス・ファクター (498) 虚色 (140)
等色関数 (344) 単色記法と三色記法 (316)
三刺激値 (205) 色度(値) (237) 色度図 (238)
(刺激)純度 (242) 純紫軌跡 (259)
刺激純度と輝度純度 (243)
主波長と補色主波長 (258)
スペクトル軌跡 (285)
星光軌跡 (322) オプティマル・カラー (88)
補色 (436) 色合わせ (33) 等色 (344)
等色と同色 (344) 条件等色 (261)
観測者条件等色 (125) 照明光条件等色 (263)
国際照明委員会 (186) 国際色彩学会 (186)
有限次元線形モデル (477)

均等色空間

マックアダム楕円 (443) 均等色空間 (143)
均等色度図 (143) CIELAB (209)
CIELUV (209) メトリック量 (461)
色差 (218) 色差パラメータ (235)
OSA 表色系 (83) 色の許容差 (46)
白色度と黄色度 (374)

カラーオーダーシステム

カラーオーダーシステム (105)
色の三属性 (47) 標準色票 (396)
色票と色票集 (239) 色立体 (54)
マンセル (446) マンセル表色系 (447)
彩度 (201) 無彩色と有彩色 (453)

色相 (235) 明度 (458)
クロマチックネス (159)
オストワルト表色系 (86)
カラーハーモニー・マニュアル (112)
NCS (75) PCCS (386)

色名

系統色名 (164) 慣用色名 (128)

自然の色彩・人工の色彩(自入)

自然現象の色彩

青空の色 (7) 虹の色 (361)
シャボン玉の色 (253)

動物の色彩

動物の色 (345) 動物の色素 (346)
真珠色 (269) 構造色 (182) 肌色 (376)
隠蔽色 (59) 威嚇色と警告色 (24)

植物の色彩

植物の色 (267) 植物色素 (267) 花の色 (377)
葉の色 (378)

鉱物の色彩

宝石の色 (435) 土の色 (328)

人工の色彩

視感調色 (214) 偏色判定 (431) 識別性 (240)
印刷の色 (55) 草木染め (147)
化粧品の色 (167) マーキングフィルム (441)
プラスチックの色 (410) 繊維の着色 (296)
塗料の色 (354) 郵便ポストの色 (478)
食品の色 (266)
飲み物に使用される色素 (367)
アイボリーペーパー (6)

変色と退色

変色と退色 (430) 耐候性 (307) 堅牢度 (172)
グレースケールとブルースケール (156)
黄化、漂白、青み付け (81) 黄変 (82)

着色と色彩(着)

着色材料

顔料(128) 顔料分散(129) 展色剤(339)
 カーボンブラック(90)
 アイボリー・ブラック(6)
 二硫化モリブデン顔料(364)
 着色マイカ顔料(319) アルミニウム顔料(15)
 着色アルミニウム顔料(319)
 シリカフレック顔料(267) 板状酸化鉄(383)
 UV硬化塗料(476) 溶剤系塗料(481)
 フタロシアニン(407)
 フタロシアニン・フレック(407)
 ラッカー(484) 光輝材(174)
 クリスタルシャイン(154)

着色の方法と関連事項

鍍金(460) 表面着色(398) 材料着色(202)
 原液着色(168) コーティング(186)
 コンダクティブ・インキ(195)
 コンダクティブ・ヤーン(195) 号口色(176)
 ボディーカラー(439)
 エクステリアカラー(70)
 ブラックアウト(410) バイカラー効果(371)
 トリムカラー(353) CAB(209)
 ヘリコーン(427) 比色(391)

繊維の着色

糸染め(30) 先染め(203) 後染め(12)
 トップ染め(351) 捺染(357) 抜染(377)
 防染(435) 綿染め(510)
 モルフォクロス(471)
 ウォータージェットとウォータージェット式織機(65)

塗装

焼付け塗装の塗膜構成(473)
 アンダーコーティング(21)
 プリ・トリートメント(411)
 自動車の中塗り・上塗り塗装機とそのシステム(248)
 プライマー(410) セット中塗り(294)

クリアーコート(152) カラークリアー(107)
 チッピング(319) 色替え(34)
 RWBシステム(4) ノンボラ(368)
 焼付け塗装(473) 塗膜の研磨方法(351)
 エア霧化塗装(68)
 エア霧化静電塗装(REA 塗装機)(68)
 回転霧化静電塗装機(ベル塗装機)(92)
 静電塗装(292) ロールコーター塗装(506)
 アニオン・カチオン電着塗装(13)
 ED塗装(23) 真空蒸着(268)
 耐酸性雨塗料(308) 二液硬化型塗料(360)
 粉体塗料(422) ハイソリッド型塗料(371)
 グラファイト塗料(152) ウレタン塗料(66)
 塗料循環装置(354) 乾燥炉(124)
 塗装膜厚(350) G値(210)
 スムーズネス(287) 揮発性有機化合物(135)
 エイジング(68) 塗装の不具合(349)
 塗料で使用する独特な色用語(354)
 PWCとPVC(387) 黄変(82)

画像入出力システム(入出)

色再現の基本原則

分光の色再現(419) 測色の色再現(301)
 対応する色再現(307) 等価な色再現(341)
 正確な色再現(290) 好ましい色再現(193)
 色再現域(35) 画像における主観評価法(95)
 画像における対比効果(96)
 空間周波数特性(146) MTF(76)
 解像力(92) 色分解(52)

写真

カラーネガフィルム(112)
 カラーリバーサルフィルム(118)
 カラー拡散転写方式(105) 減法混色(171)
 ガンマ(128) 濃度(366)
 平行光濃度と拡散光濃度(423)
 中性濃度フィルタ(324) 鮮鋭度(296)
 粒状度(490) 3色分解撮影方式(205)

印刷

凸版印刷(351) 平版印刷(423) 網点(14)

スクリーン線数(278) ドットゲイン(350)
 スキャナ(277) ノイゲパウアーの式(366)
 UCR(下色除去)(477) GCR(209)
 SCID(277) モアレ(464)

画像の入出力

イメージセンサ(32) デジタルカメラ(330)
 CCD(210) カラーファクシミリ(115)
 カラーカメラのホワイトバランス(106)
 マルチバンドカメラ(445)
 フルカラーディスプレイ(413)
 REC709(502) カラー画像(105)
 シャドーマスク(252) HDTV(69)
 NTSC(75) YIQ信号(510)
 ルミナンス(輝度)信号(497)
 クロミナンス(色差)信号(159)
 インタレース(58) LED(77)
 液晶ディスプレイ(69)
 インクジェット記録方式(54)
 昇華型プリンタ(260) 電子写真(338)
 キャリブレーション(136) 画素と画素値(98)
 分光感度(418)

カラーマネジメント

カラーマネジメントシステム(118)
 画像におけるカラーマッチング(95)
 DTP(331) sRGB色空間(70)
 フォトYCC色空間(404)
 色域マッピング(215)
 デバイスプロファイル(336)
 PCS(386) デバイス依存色(335)
 デバイス独立色(335) 限定色表示(171)
 ルックアップテーブル(495)

画像処理と生成(画処)

基本原理

反射モデル(382) 相互反射(298)
 拡散反射(94) 鏡面反射(138)
 2色性反射モデル(362) 画像の標本化(96)
 標本化定理(397) サブサンプリング(203)
 画像の符号化(97) 画像の量子化(97)

画像の圧縮(96)

画像処理

コンピュータビジョン(198)
 クラスタリング(151) K-L展開(161)
 カラー特徴空間(110)
 カラーヒストグラム(114) 色度平面(239)
 灰色仮説(370) フォン・クリース変換(405)
 アンシャープマスク(16) 領域分割(490)
 エッジ検出(74) JPEG(212)
 誤差拡散法(188)
 ニューラルネットワーク(364)

画像生成

コンピュータグラフィックス(197)
 フォーンモデル(404)
 トーランス-スパロウモデル(347)
 テクスチャーマッピング(334)
 スキャンライン法(278) Z-バッファ法(295)
 バンプマッピング(385) レンダリング(504)
 レディオシティ法(503)
 有限次元線形モデル(477)
 レイトレーシング法(499)
 レティネックス理論(503)

安全色(安)

危険と注意(131) 安全色と安全標識(18)
 安全標識板(21) 再帰性反射標識(200)
 航空灯火(176) 航空標識(176)
 交通信号の色(184) 階切の色彩(409)
 配管識別(371) 誘導・警告ブロック(478)

色彩調和(調)

色彩調和論

色の調和(51) 色彩調和色空間(225)
 色彩調和論(226) 色彩調和の実験的研究(225)
 色彩調和論の類型(227) ジャッド(251)
 ジャッドの色彩調和論(251)
 シュヴルール(254)
 シュヴルールの色彩調和論(254)

フィールド (401)
 フィールドの色彩調和論 (401)
 オストワルト (84)
 オストワルトの色彩調和論 (85)
 カラーハーモニー・マニュアル (112)
 イッテン (29) イッテンの色彩調和論 (29)
 マンセル (446)
 ムーン・スペンサーの色彩調和論 (452)
 ゲーテ (165) ゲーテの色彩調和論 (166)
 ルード (494) ビレン, フェーパー (398)
 カラー・キー・プログラム (106)

色彩調和の技法

ドミナントカラー (351) 従属色 (253)
 アクセントカラー (10)
 カラードミナント (111) トーナル配色 (347)
 ドミナント・トーン (352)
 マルチカラー配色 (445)
 スプリットコンプリメンタリー (283)
 コンプリメンタリー (198)
 コントラスト配色 (197) カラーアソート (103)
 トーン・オン・トーンとトーン・イン・トーン (348)
 フォ・ユニ (404)
 カマイユとフォ・カマイユ (102)
 ヒュー・アンド・トーン (393)
 トーン (348) オンブレ (89)
 エンファシス(重点) (80)
 グラデーション(階調) (152)
 コントラスト(対比) (196)
 セパレーション(分離) (296)
 ハーモニー(調和) (369) バランス(均衡) (378)
 プロポーション(比例) (416)
 レペティション(反復) (504)
 リズム(律動) (487) ユニティー(統一) (479)
 カラーバランス (113)
 コンプレックスハーモニー (198)
 ナチュラルハーモニー (357)
 色相の自然連鎖 (236)
 ツートーン・カラー (327)
 PCCSの色相配色 (387) トリコロール (353)
 ビコロール (390) 均衡点 (141)
 色相分割による配色の形式 (236)

造形と色彩(造)

美術(絵画・彫刻・工芸・応用美術・建築)の基本概念

① 色と光の属性
 色と色彩 (41) 光 (388) 色の三属性 (47)
 無彩色と有彩色 (453) 色相 (235)
 明度 (458) 彩度 (201)
 ヒュー・アンド・トーン (393)
 画素と画素値 (98)

② 色の感覚と知覚
 色彩の心理的意味 (232) 色の感性評価 (46)
 実験美学 (247) 美度 (393) 感覚属性 (120)
 感覚様相 (120) 色知覚 (39)
 色の現れ(見え)方 (42) 表面色 (398)
 面色 (462) 物体色 (408) 物体色の見え (408)
 空間色 (146) 光源色 (176) 構造色 (182)
 固有色 (194)

③ 色の表示
 カラーオーダーシステム (105)
 カラーアトラス (103) 原色 (169)
 三原色(絵の具の, 減法混色の) (204)
 三色説 (205) 色相 (235) 色立体 (54)
 基本色名 (135) 慣用色名 (128)
 ティント (333) シェイド (211)
 トーン (348) 反対色 (383) 補色 (436)
 残像 (207) 色の進出・後退 (49)
 色の暖・寒 (50) 色対比 (39) 対比 (311)
 テクスチャー (333) 色価 (216)

④ 色彩調和論
 色彩論 (234) 色の調和 (51)
 色彩調和論 (226) 色彩調和論の類型 (227)
 ゲーテの色彩調和論 (166)
 シュヴールールの色彩調和論 (254)
 フィールドの色彩調和論 (401)
 ジャッドの色彩調和論 (251)
 ハーモニー(調和) (369)
 コントラスト(対比) (196)
 バランス(均衡) (378)

プロポーション(比例) (416)
 リズム(律動) (487) 黄金比 (81)
 ⑤ 色を作る
 混色 (194) 加法混色 (101) 減法混色 (171)
 色彩モニタージュ (234)

⑥ 色と形
 色と形の効果 (40) 図と地 (281)
 色の空間的影響 (47) 建築色彩 (170)
 環境色彩 (121)

⑦ 色の心理的効果
 カラーイメージ (104) リアリズム (487)
 色の意味 (43) 色彩感情 (219)
 色彩と感情 (230) 色彩の共感覚効果 (230)
 共感覚 (138) 色彩と象徴 (230)
 色彩文化 (232) 重ねの色目 (94)
 基本色名の発達 (135)

技法・材料

① 絵画
 フレスコ画 (414) ステンドグラス (280)
 テンペラ (340)
 キアロスクーロ(明暗法あるいは濃淡法) (130)
 カンジャンテ (122) スフマート (283)
 色彩遠近法 (219)
 ディヴィジニズム(分割主義) (330)
 点描 (339) クレヨン画 (158) パステル (375)
 ポリクロミー (439) モノトーン (467)
 暗色問題 (16) アトリエと光 (12)

漆絵 (65) 白描画 (375) 墨と墨色 (287)
 やまと絵 (473) 曼荼羅 (447)
 丹絵と紅絵 (314) きら摺り(雲母摺) (140)
 藍絵 (5) 金箔 (144) 裏彩色と裏箔 (65)
 具 (146) 暈綯 (66) 紅花緑葉 (173)
 炭 (286) 擦れ・古び・枯れ (288)
 ぼかし(暈し) (435) 色つや (39) 継紙 (327)

② 彫刻・工芸・応用美術ほか
 クロワズネ (160) ラスター彩 (483)
 フローラ・ダニカ (414) 王者の青 (82)

ブラック・バサルト (410) ミナイ手 (450)
 ブルー・フルーテッド (413)
 カラーネガフィルム (112)
 カラーリバーサルフィルム (118)
 デジタルカメラ (330) 電子写真 (338)
 ベネトンのカラー計画 (426)

色絵磁器 (34) 伊万里焼 (31) 色鍋島 (42)
 織部焼 (89)
 瀬戸(黄瀬戸, 瀬戸黒, 黒織部)焼 (295)
 九谷焼 (148) 信楽焼 (213)
 志野(風志野, 赤志野)焼 (249) 備前焼 (391)
 火罨 (392) 楽焼(黒楽, 赤楽) (483)
 白陶 (374) 黒陶 (187) 白磁 (373)
 青磁 (291) 三彩(唐三彩) (204) 五彩 (188)
 景德鎮 (165) 金欄手 (144) 染付 (304)

友禅染 (477) 黒染 (158)
 舞装束の色彩(襲装束の色彩) (406)
 黄八丈 (135) 唐棧 (343)
 辻が花(一竹辻が花) (328)

③ 顔料・染料ほか
 色名 (240) 顔料 (128)
 有機顔料と無機顔料 (476) 蛍光顔料 (162)
 光輝顔料 (173) 天然染料 (339)
 合成染料 (182) 酸性染料 (205)
 分散染料 (420) 油性染料 (479)
 展色剤 (339) 釉 (476) 黒釉 (188)
 貝紫 (92) ウルトラマリン・ブルー (66)
 ボンパドワール・ピンク (440) ベロ藍 (429)
 べんがら(弁柄・紅殻) (430)

芸術的色彩の流れ

① 西洋
 テトラクロマティズム (335)
 チェンニーニ, チェンニーノ (318)
 レオナルド・ダ・ヴィンチ (501)
 ルンゲ, フィーリップ・オットー (498)
 ターナー, ジョーゼフ・マラード・ウイリアム (306)
 印象主義 (57) シニャック, ポール (248)
 カンディンスキー, ヴァシリー (126)
 クレー, パウル (157) イッテン (29)

イッテンの色彩調和論 (29)
 シュタイナー, ルドルフ (257)
 ビレン, フェーバー (398)

② 東洋
 陰陽五行説 (59) 茶の湯と色 (319)
 葛飾北斎 (99)

美術の歴史から

① 西洋
 原始時代の色彩 (168)
 古代エジプトの色彩 (190)
 古代ギリシアの色彩 (190)
 赤絵式陶器 (7) 古代ローマの色彩 (191)
 グレコ・ローマンカラー (157)
 ボンペイ壁画 (440)
 ビザンティンの色彩 (390)
 イコン (27) ロマネスクの色彩 (508)
 ゴシックの色彩 (189)
 ルネサンスの色彩 (496)
 チェンニエーニ, チェンニエーノ (318)
 レオナルド・ダ・ヴィンチ (501)
 ミケランジェロ (448) ヴェネツィア派 (63)
 ティツィアーノ, ヴェチェリオ (330)
 メディチ磁器 (461) マヨリカ (445)
 北方ルネサンスの色彩 (438)
 フランドル絵画の特徴 (411)
 バロックの色彩 (381)
 カラヴァッジオ, ミケランジェロ (119)
 ルーベンス, ベーテル・パウル (494)
 ヴァン・ダイク, アンソニー (61)
 ベラスケス, ディエゴ (427)
 デルフト陶器 (337) マイセン窯 (441)
 ベットガー, ヨハン・フリードリッヒ (425)
 ロココの色彩 (507)
 ウェッジウッド, ジョサイア (63)
 ブラック・バサルト (410)
 クリーム・ウエア (153)
 ジャスパー・ウエア (250)
 アンピールの色彩 (22)
 ロマン主義の色彩 (508)
 ドラクロー, ウジェーヌ (352)
 ルンゲ, フィーリップ・オットー (498)

ヴィクトリアの色 (62)
 ターナー, ジョーゼフ・マラード・ウィリアム (306)
 リアリズム (487) クールベ, ギュスターヴ (147)
 バルビゾン派 (379)
 印象主義 (57) セザンヌ, ポール (293)
 デイヴィジオニズム (分割主義) (330)
 点描 (339) ルドン, オディロン (496)
 スーラ, ジョルジュ (276)
 シニャック, ポール (248)
 ゴッホ, フィンセント・ファン (192)
 ゴーガン (57) 総合主義 (298)
 アール・ヌーヴォー (3)
 アーツ・アンド・クラフツ運動 (1)
 イエロー・ブック (23)
 ビアズリー, オーブリー (386)
 ホイッスラー, ジェームス・アボット・マクニール (433)
 ウィーン分離派 (61)
 クリムト, グスタフ (155)
 機能主義 (134) グラスゴー派 (151)
 マッキントッシュ, チャールズ・レンニー (442)
 モリス, ウィリアム (470) モダンの色彩 (466)
 フォーヴィスム (403) マティス, アンリ (444)
 オルフィスム (色彩キュビズム) (89)
 ドローネー, ロベール (355)
 キュビスム (立体派) (137) 表現主義 (394)
 ムンク, エドワルド (454)
 カンディンスキー, ヴァシリー (126)
 クレー, パウル (157)
 デュシャン, マルセル (336)
 色彩コロニー (220) アール・デコ (2)
 バレエ・リュス (380)
 インターナショナル・スタイル (58)
 シュプレマティズム (258) デ・ステイル (334)
 リートフェルト, ヘリット (487)
 ル・コルビュジエ (495) ドイツ工作連盟 (341)
 バウハウス (373)
 ミース・ファン・デル・ローエ, ルートヴィヒ (448)
 マレーヴィッチ, カシミール (446)
 構成主義 (181) モンドリアン, ピート (472)
 新造形主義 (269)

モホリ=ナジ, ラースロ (469) 未来派 (451)
 オプティカル・アート (87)
 ヴァザリリ, ヴィクトール (61)
 アクション・ペインティング (9)
 ビューリズム (394) レイヨニスム (500)
 クライン, イヴ (150) シュルレアリスム (259)
 タウト, ブルーノ (312) ロスコ, マーク (507)
 ポスト・モダンの色彩 (437)
 ポップ・アート (437)
 スーパーリアリズム (275)
 ブルータリズム (412) アーキグラム (1)
 サイケデリック・カラー (201)
 ライト・アート (482)
 ブルーリズム (多元主義) (413)
 アシッド・ハウス (11) アダム, ロバート (11)
 シカゴ派 (212) メンフィス (463)
 ソットサス, エットレ (303)
 ピアノ, レンツォ (386) 新表現主義 (270)
 折衷主義 (294) ポップ・デザイン (438)
 カラーフィールド・ペインティング (116)

② 日本

古代の色彩 (191) 装飾古墳 (299)
 飛鳥時代の色彩 (11) 奈良時代の色彩 (358)
 平安時代の色彩 (423) 源氏物語絵巻 (169)
 鎌倉時代の色彩 (103) 室町時代の色彩 (453)
 安土・桃山時代の色彩 (12) 南蛮の色彩 (359)
 江戸時代の色彩 (74) 俵屋宗達 (314)
 尾形光琳 (84) 琳派 (492) 尾形乾山 (83)
 元禄の色彩 (172) 葛飾北斎 (99)
 野々村仁清 (367) 酒井田柿右衛門 (202)

映画と色彩

色彩モンタージュ (234)
 エイゼンシュタイン, セルゲイ (68)

陶磁器の色彩

色絵磁器 (34) 伊万里焼 (31) 色鍋島 (42)
 織部焼 (89)
 瀬戸 (黄瀬戸, 瀬戸黒, 黒織部) 焼 (295)
 九谷焼 (148) 信楽焼 (213)
 志野 (鼠志野, 赤志野) 焼 (249)
 備前焼 (391) 楽焼 (黒楽, 赤楽) (483)

酒井田柿右衛門 (202) 野々村仁清 (367)
 火樺 (392) 景色 (167) 染付 (304)
 白陶 (374) 黒陶 (187) 白磁 (373)
 青磁 (291) 黒釉 (188) 三彩 (唐三彩) (204)
 五彩 (188) 景德鎮 (165) 金襴手 (144)
 ラスター彩 (483) 赤絵式陶器 (7)
 ジャスパー・ウエア (250)
 フローラ・ダニカ (414) 王者の青 (82)
 クリーム・ウエア (153)
 ウェッジウッド, ジョサイア (63)
 ブラック・バサルト (410) ミナイ手 (450)
 ブルー・フルーテッド (413)
 デルフト陶器 (337)
 ベットガー, ヨハン・フリードリッヒ (425)
 ポンバドゥール・ピンク (440)
 マイセン窯 (441) マヨリカ (445)
 メディチ磁器 (461)

社会と色彩 (社)

色彩文化

色彩文化 (232) 古代の色彩 (191)
 飛鳥時代の色彩 (11) 奈良時代の色彩 (358)
 平安時代の色彩 (423) 鎌倉時代の色彩 (103)
 室町時代の色彩 (453)
 安土・桃山時代の色彩 (12)
 南蛮の色彩 (359) 江戸時代の色彩 (74)
 元禄の色彩 (172) 明治の色彩 (456)
 大正の色彩 (309) 昭和の色彩 (265)
 装飾古墳 (299) 色つや (39) 色の意味 (43)
 物に由来する色の意味 (468)
 陰陽五行説 (59) 四神 (245) 方位色 (433)
 白馬の節会 (6) 慶弔の色 (164)
 紅白の幕 (185) 刺青 (246) 色糸威 (緘) (33)
 色直し (41) 通過儀礼の赤と白 (327)
 お節料理 (87) 七福神 (247)
 雑祭 (桃の節句) (393) 端午の節句 (315)
 七五三 (246) 中秋節 (323)
 ハレとケの色 (380) 水引の色 (449)
 国旗の色 (191) 勲章の色 (160)
 位階の色 (24) 位階の色の変遷 (24)
 禁色 (142) 定式幕 (262) 浅葱幕 (10)

赤絨毯 (7) 中世の色彩象徴 (324)
 黄色の服 (130) 五月祭の緑 (186)
 グリーンマン (154) グリーン・スリーブス (153)
 キリスト教の色 (140) 聖パトリックの緑 (292)
 聖キャサリンの赤 (290) クリスマスの色 (155)
 サンタクロースの赤 (207)
 バレンタインデーの色 (380)
 イコン (27) イースターの赤 (23)
 イスラム教の色 (27) ラマ教の色 (484)
 道教の色 (342) 仏教の色 (407) 曼荼羅 (447)
 ヒンドゥー教の色 (400) 法衣の色 (434)
 中国の皇帝の色 (322) カタカリ (98)
 文学と色 (417) 主義・思想を表す色 (257)
 色占い (33) 西洋占星術の色 (292)
 神話の色 (271) アングロ・サクソン系の色 (15)
 スラブ系の色 (288) フランク系の色 (411)
 ノルマン系の色 (368) ネグロイド系の色 (365)
 ゲルマン系の色 (168) オセアニア系の色 (86)
 アラブ系の色 (14) モンゴロイド系の色 (471)
 ラテン・アメリカ系の色 (484)
 ラテン系の色 (484) 食の五原色 (266)
 緑黄色野菜 (491) 色彩と音楽 (228)
 スポーツと色彩 (285) 茶の湯と色 (319)
 ハヌー族の色カテゴリー (378)
 基本色名の発達 (135)
 ターナー、ヴィクター・ウィッター (305)
 シュタイナー、ルドルフ (257)
 騒色 (298) 誕生石 (315) 電車の色 (339)
 電話機の色 (340)

デザインと色彩(デ)

建築物と色彩

道路景観と色彩 (346) 街並景観 (442)
 建築色彩 (170) 外装色 (91) 景観条例 (161)
 天候による色の見えの変動 (337)
 都市計画法 (349) 建築物の色彩計画 (171)
 環境色彩計画 (121) 景観形成地区 (161)
 公共の色彩を考える会 (175) 橋梁色彩 (139)
 公共の色彩賞 (174) 植栽の色 (265)
 広告媒体の色 (177) ライトアップ (482)
 ランドマーク (486) 緑道 (492)

環境色彩 (121)
 カラープランニング(色彩設計) (116)
 アーバンデザイン (2) グリーンデザイン (153)
 グリーンベルト (154) 視点場 (247)
 エクステリアカラー (70)
 大規模行為の色彩 (307) 地域色 (318)
 トロピカル・デコ (356) ハートビル法 (369)
 美観地区 (389) ペープメント・カラー (424)
 バウハウス (373) ドイツ工作連盟 (341)
 黄金比 (81) 均衡点 (141)

衣服と化粧の色彩(衣化)

衣服の色彩

舞楽装束の色彩(襲装束の色彩) (406)
 位階の色 (24) 重ねの色目 (94)
 コロネーションカラー (194)
 衣服イメージと色 (31) 貝紫 (92)
 友禅染 (477) 黄八丈 (135) 唐棧 (343)
 黒染 (158) 紅型 (399) 粋な色 (26)
 歌舞伎役者に由来する色(役者色) (100)
 赤姫 (8) 辻が花(一竹辻が花) (328)
 勲章の色 (160) 紋章の色 (471)
 道化の配色 (343) 緑の服 (450)
 ミバルティー (450) 喪服の色 (469)
 50年代のカラフルな原色 (189)
 60年代のサイケデリックカラー (506)
 70年代のアースカラー (358)
 タータン・チェックの色 (305)
 ホワイトカラーとブルーカラー (440)
 エルメスのオレンジ (77)
 オリエンタル・ブラック (88) 黒服 (158)
 シャネルの黒 (252) ケンゾーカラー (169)
 ベネトンのカラー計画 (426) ミッソーニ (449)
 ティファニー・ブルー (332) モラ (470)
 国防色 (187) 迷彩色 (456)
 イリデッセント・エフェクト (32)

化粧の色彩

身体彩色 (270) 肌色 (376) お歯黒 (87)
 顔色 (93) 口紅 (148) 頬紅 (439)
 眉墨 (444) 茶髪 (321) 隈取 (149)

カラーコンタクト (108) メラニン色素 (461)
 赤化粧 (7) 白化粧 (268)

商業行為と色彩(商)

用語

カラー戦略 (109) カラーマーケティング (117)
 カラーマーチャングデザイン (118)
 カラーバリエーション (114)
 ビジュアル・マーチャングデザイン (390)
 カラーアベイラビリティ (104)
 カラーアソート (103)
 カラーペロシティー (117) アイドカの法則 (6)
 プロダクトクリニク (415)
 アイ・キャッチャー (4) アイデンティティ (5)
 アイディア (5) イメージ情報 (31)
 カラーサイクル (108)
 カラーシミュレーション (109)
 カラースキーム (109)
 カラーディレクション (110)
 カラーパレット (114)
 カラーフレーミング (117)
 ゴーニング (301) カラーコンセプト (108)
 カラープランニング(色彩設計) (116)
 色彩調節 (224) 色彩調節の変遷 (225)
 カラーコーディネーション (107)
 インテリアカラーコーディネーション (58)
 アートディレクター (2)
 カラーキーパーツ (106) 捨て色 (280)
 スケルトン (279) イメージスケッチ (32)
 クレイモデル (156) モックアップ (467)
 色なれ (42) カラープロッキング (117)

カラーリストとカラーコーディネーター (119)
 シンボルカラーとシグナルカラー (270)

カラーマーケティングの道具

カラーコード (107) カラーチャート (110)
 標準色 (396) カラーアトラス (103)
 カラーズワッチ (109) JIS 標準色票 (211)
 JBCC (211) POS カラーコード (436)
 POS バーコードの色 (436)

会議および組織

インターカラー (57)
 ジャパン・クリエーション (252)
 エキスポフィル (70) リネアベッレ (489)
 ビッティ・フィラティ (392)
 日本色彩研究所 (363) 日本流行色協会 (363)

カラーマーケティングの色彩用語

スモーキーカラー (287) アースカラー (1)
 アシッドカラー (10) エコロジカラー (70)
 エスニックカラー (73) 迷彩色 (456)
 国防色 (187) モノトーン (467)
 シャーベットトーン (250) 定番色 (332)
 クラシックカラー (150)
 トラディショナルカラー (353)
 ディレクションカラー (332)
 トレンドカラー (355)
 ファッションカラー (401)
 ナチュラルカラー (357)
 プロモーションカラー (416)
 メインカラーとサブカラー (458)
 流行色 (489) コロネーションカラー (194)
 赤物家電と白物家電 (8)

文献

和文.....511
 色に関する事典およびハンドブック・特許.....522
 欧文.....524
 色彩関連日本工業規格(JIS)一覧.....550
 色彩関連国際規格一覧.....553
 1. ISO (International Organization for Standardization).....553

2. IEC (International Electrotechnical Commission) 561
 3. CIE (Commission Internationale de l'Eclairage) 562
 執筆者一覧 565
 索引 571

[あ]

アーキグラム [Archigram] (造)

1960年代イギリスで結成された建築家集団である。構造表現主義とよばれる空間とストラクチャをキーワードとした建築様式を目指し、1970年代はじめまで盛んに活動した。この「アーキグラム」の活動が、1970年代になってレンツォ・ピアノのバリの《ポンピドゥー・センター》やノーマン・フォスターの《香港上海銀行》のように構造体を表現の主体とする建築に連なっていく。

当時は旧来の街並に突然に構造体があらわになった「構造系建築」が出現したことにより、異化建築として社会的なインパクトも大きかった。また「アーキグラム」は彼らが発行していた同名の雑誌の名前でもある。こうしたメカニカルな装置と都市を結びつけるアーキグラムのコンセプトは、1970年に開催された大阪万国博覧会のお祭り広場、エキスポタワーや東芝 IHI 館、住友童話館、タカラ・ビューティリオンのパピリオンの設計に大きな影響を与え、シンクロしたといえよう。(三井秀樹)

→ポスト・モダンの色彩

アースカラー [earth color] (商)

アースカラーのアース (earth) は、英語で地球や大地を意味し、アースカラーは、大地や土、岩、砂に見られるような色という意味であり、赤系からオレンジ系、イエロー系にかけての色相の色の低彩度色に相当するブラウン系の色を中心に用いられている。アースカラーという言い方は日本で多く使われる表現であり、同じく大地に見られるような色という意味では、英語では、アーストーン (earth tone) やアーシートーン (earthy tone) の語が用いられるのが普通である。日本では1973年の第1次石油ショック以降に消費者間に自然志向が高まり、この背景を受け、ナチュラルなカラーイメージが抱かれる低彩度色の一群が、自然色という言い方とともに進出した。そして自然色という言い方とも

に、ナチュラルカラーやアースカラーという言葉も一般化した。ナチュラルカラーもアースカラーも、ともに低彩度なブラウン系の色を指すが、通常、前者の方がより淡いベージュ系の色を中心に用いられるのに対して、アースカラーはより明度の低い、濃いブラウン系に使われることが多いようだ。また、色相がブラウン系の色に近似するカーキやオリブといった低彩度色も、アースカラーの仲間として扱われる場合が多い。(出井文太)

→エコロジーカラー、ナチュラルカラー、◆アーストーン、アーシートーン

◆日本流行色協会編 (1993, 98) : 「流行色, No.436, 497」

アーツ・アンド・クラフツ運動 [Arts and Crafts Movement] (造)

18世紀後半、イギリスを中心に広がった産業革命は、ものの生産を、それまでのギルド (工匠) 制度の手づくり生産から工場における機械生産に変革した。しかしながら、当時の工作機械の精度は低く、工場生産の製品は粗悪で安っぽい代物であった。こうした産業革命による工業製品の質の悪さと、荒廃したものづくりを改めようと、ウィリアム・モリスは思想家のジョン・ラスキンの影響を受け、画家や工芸家に働きかけ、1880年代にアーツ・アンド・クラフツ (美術・工芸) 運動を起こした。

モリスらは機械生産による工場生産を排斥し、かつての中世のギルド制度の職人たちの手づくりの造形精神に戻れと主張した。彼らは工場の機械による労働を激しく弾劾、機械生産を「労働の偽り」とよんだ。ラスキンは最上の様式として中世のゴシック様式をあげ、ギルドの手技による質の高いものづくりの精神を理想に掲げたのである。モリスが機械生産を否定したにもかかわらず、近代デザインの父とよばれるようになったのは、彼が従来の伝統的な様式にとらわれず、新しい時代の造形美を生みだそうとして、建築・家具・照明器具などの調度品、壁紙、

スタンドグラスから書籍のエディトリアル・デザインやタイポグラフィ、装丁にいたる多岐にわたる分野に新しいデザインの概念を採り入れたからである。自邸〈レッド・ハウス（赤い家）〉を実験台にして、彼はインテリアや家具など、すべてを自らデザインした。とくに壁紙のデザインには力を入れ、パターン化された植物のデザインは30年間に70種ものモチーフがつくられた。また自ら、印刷工房「ケルムスコット・プレス」を創設し、本の装丁や活字のレイアウトを改革し、新しいタイポグラフィとグラフィックデザインの領域を開拓し、現代のグラフィックデザインの分野に大きな影響を及ぼした。

このようにアーツ・アンド・クラフツ運動は、単なる新しい装飾様式にとどまらず、19世紀の産業社会を反映したデザイン思想であるということに、その意義の大きさが認められる。その後この思想は、アール・ヌーヴォーからバウハウス・デザインの運動に大きな影響を与えることになる。（三井秀樹）

→アール・ヌーヴォー、バウハウス

アートディレクター [art director] (商)

アートディレクターは、映画やテレビ番組の制作、あるいは演劇、オペラ、バレエなどの舞台公演に際しての美術監督の意味に用いられる。しかし、現在では、広告やパッケージ、書籍、雑誌などの印刷メディアの制作における、視覚表現の責任者の意味で使われることが多い。雑誌や書籍という印刷物における視覚表現の責任者としてのアートディレクターの任務は、エディター（編集者）の意見を尊重しながら、写真家、デザイナー、イラストレーターなどとの共同作業をとおして、最終的なビジュアル表現をつくり上げることにある。ポスターやカタログ、チラシといった広告業界関連の印刷物における場合も、その任務は同様である。また、広告業界では、印刷物というメディアだけではなく、CF（コマーシャル・フィルム）などの映像メディアによる広告が制作される場合があるが、その際にもアートディレクターは、最終的な映像のビジュアル表現の責任者である。なお、広告や印刷物におけるアートディレクターは、通常ADの略称が用いられる場合が多い。（出井文太）

◆藤井ら (2001)

アーバンデザイン [urban design] (デ)

アーバンデザインとは良好な都市の環境をつくるために、行政主導型で都市計画と建築設計をつなぎ、都市の機能と造形を同時に扱って、総合的に都市づくりを行う仕組みのデザインである。公共施設や公共空間のデザインの意味ももっているが、都市全体としての景観的な秩序をもたせ、都市イメージの向上、住宅地のアメニティ、差別化による地域アイデンティティの確立、美しい街並みの形成など、魅力ある都市空間の創出に寄与する手法である。そのために行政側からは建物のセットバック、地区計画制度、経済的優遇制度などで規制、誘導が行われる。道路構造に配慮し、建築物の高さやファサードの色彩に脈絡をもたせ、屋外広告物やストリートファニチャー、街の緑化計画まで含んだ街並みの統一感形成のためのデザインコードやガイドラインの整備が必要となる。その中の1つに街並みの色彩に関するデザインコードがあり、都市景観条例に準拠した色彩ガイドラインをもつ自治体もふえている。これらを地域住民や民間業者に理解してもらい、実行してもらうために啓発広報活動も不可欠である。

（永田泰弘）

アール・デコ [Art Deco] (仏) (造)

アール・デコの名称は1925年、パリで開催された「現代国際装飾・産業美術展」にちなんでつくられた造語であり、1966年アール・デコの回顧展「25代展」に際しイギリスの美術評論家ヒアリーによって命名された。アール・デコは19世紀末のアール・ヌーヴォーが終焉した後、その潮流をくむ欧米を中心とした装飾美術様式として捉えられるが、アール・ヌーヴォーが職人による手づくり生産であったのに対し、アール・デコは、20世紀初頭に確立した近代工業化社会を反映したいずれも工業製品であった。

アール・デコの造形は分離派（ゼセッション）の造形言語を基に、20世紀のモダニズムと新古典主義的な創造美学を合わせた直線とシンメトリーを基調とする新しい装飾様式の形である。全体が円・渦巻や直線・三角形、ジグザク模

様のような単純な幾何学的形体で構成され、抽象化された形や女性像との組み合わせによる新しい時代を象徴する造形となった。（三井秀樹）
→アール・ヌーヴォー、ウイーン分離派

アール・ヌーヴォー [Art Nouveau] (仏) (造)

アール・ヌーヴォーは、おおよそ1890年から1910年頃に欧米を中心に広がった装飾美術様式の総称。この名称は、1895年パリにサミュエル・ビングが開店した日本や中国の美術工芸品を扱う専門店「Art Nouveau（新芸術）」に因む。その範囲は美術工芸品にとどまらず、さまざまな家具・什器からインテリア、ファッション、建築、グラフィックデザインにまで及んだ。

アール・ヌーヴォーの造形表現は、これまでケルト紋様、ロココ様式、ラファエル前派の絵画などに加え、中国・日本などのオリエンタリズムの影響が、さまざま混じり合い誕生したといわれ、日本美術・工芸の影響であるジャポニスムを過小視する傾向がみられていた。その造形表現の特徴からみても、ジャポニスムに引き続き現れた日本美術の表現の影響は、明らかである。平面的描写、あざやかな色彩、単純化された形と抽象表現に加え、従来の西洋美術にはみられなかった自然描写の細やかさや、モチーフの選択など日本人の美意識が如実に反映されている。

また有機的でなめらかな植物的曲線が、全体の動線をなしたアール・ヌーヴォーの表現は、すべて手づくり細工の高価な工芸品であり、これらは当時のブルジョワ層の垂涎の的となった。とくにガラス工芸、フランスのナンシー派とよばれるエミール・ガレやドーム工房のガラス工芸は、アール・ヌーヴォーの象徴的存在であり、現在でも根強い人気を誇っている。ところで、アール・ヌーヴォーはフランスをはじめヨーロッパ全土、アメリカにも及び、その名称もまちまちである。ドイツではユージュント様式（青春様式）、百合様式、イタリアではリパティ様式、花様式、ベルギーではうなぎ様式など、主な名称だけでも25にもよる。

またオーストリアでは、分離派、イギリスではグラスゴー派のように、アール・ヌーヴォー

の植物的曲線のリアクションとして垂直・水平の直線主義的形体を主とする装飾様式も並行して流行した。前者はクリムトや建築家のホフマン、後者はマッキントッシュやゴッドウィンなどの建築家・家具デザイナーがいる。いずれも、やはり日本の造形に見られる垂直・水平線の分割による方形の美意識の影響が、広く認められる。印象派の絵画をはじめ、当時いかに日本美術の影響が、強くヨーロッパ文化に及んでいたか、うかがわれて興味深い。（三井秀樹）
→グラスゴー派、ロココの色彩

RGB表色系 [RGB colorimetric system] (表)

色覚は異なる分光感度をもつ3種類の視細胞（錐体）の活動に由来するという生理的構造のため、あらゆる色光は3つの原刺激の加法混色によって視覚的に再現（等色）できる。任意の色光をこれと等色する原刺激の量で表示する表色系を混色系という。国際照明委員会（CIE）は1931年に原刺激として波長700.0nm, 546.1nm, 435.8nmの単色光を用いる混色系としてRGB表色系を制定した。テスト刺激と等色する各単色光の強度 R, G, B は三刺激値とよばれ、次式により計算される。

$$R = \int_{vis} L_{e,\lambda} \bar{r}(\lambda) d\lambda$$

$$G = \int_{vis} L_{e,\lambda} \bar{g}(\lambda) d\lambda$$

$$B = \int_{vis} L_{e,\lambda} \bar{b}(\lambda) d\lambda$$

ここで、 $L_{e,\lambda}$ [W/sr/m²/nm] はテスト刺激の分光放射輝度、 $\bar{r}(\lambda)$, $\bar{g}(\lambda)$, $\bar{b}(\lambda)$ はCIEが制定した2°視野標準観測者の等色関数である。大きな視野に対しては黄斑色素の影響が異なるためCIEは1964年に10°視野標準観測者の等色関数も制定している。等色関数は一定強度の単色光を定められた原刺激を用いて等色するのに必要な三刺激値を単色光の波長 λ の関数として実験的に求めたものである。任意の色光は単色光の集まりと考えられるので、等色の加法性を用いて上式により三刺激値が計算できる。積分は可視光領域（380～780nm）全体にわたって行うが、実用上は5nmまたは10nm間隔の積和により計算する。実際に色を表示する場合は、色光の強度に依存しない色度座標 (r, g) と、視

覚系に対する光の強さを表す測光量である輝度 L [cd/m^2] を用いる場合が多い。これらはそれぞれ三刺激値 R, G, B を用いて、

$$r = R/(R + G + B), \quad g = G/(R + G + B), \\ L = 683(R + 4.5907G + 0.0601B)$$

と与えられる。(中野靖久)
→負の混色, グラスマンの法則, XYZ 表色系, 三刺激値

◆日本照明委員会訳 (1989)

RWB システム [recycle waterborne system] (着)

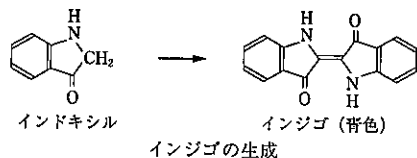
水性塗料のリサイクルシステム。鋼製家具や自動車の塗装に使われている。スイスのユニカラー社が開発し、日本ペイントなどが導入している。システムは、ウォーターカーテン式塗装ブース、ブース循環液タンク、濃縮タンク、UF (濃縮) 装置、UF 濾液タンク、濃縮回収塗料タンク、塗装機により構成される。

RWB システムのプロセスは、以下のとおりである。1. ウォーターカーテン式塗装ブース (以下塗装ブース) の中でスプレーされた水性塗料のうち、塗着しなかった塗料が、ウォーターカーテンとして流れ落ちる循環水とともにブース循環液タンクに回収される。2. ブース循環液タンク中の塗料固形成分が一定の濃度になると、液を濃縮タンクに移す。さらに UF 濾液タンク中の塗料固形成分が一定の濃度になると、液を濃縮タンクに移し、UF 装置で塗料成分と水 (溶媒成分) に分離。塗料成分を濃縮する。3. 濃縮した塗料成分は塗料タンクに送られた後、成分を補正。再生塗料として塗装機からスプレーされる。4. 水 (濾液) は濾過タンクに集められて塗装ブースに送られ、循環水として再利用される。塗装作業の終了時や色替えときには、塗装ブースを濾液で自動洗浄し、ブース壁面に付着している塗料を洗浄回収する。(吉田豊太郎)

藍 [indigo] (化)

古代より使われてきた青色の植物染料。藍を含む植物は多品種に及ぶが、主要なものはインド藍 (マメ科)、タイセイ (アブラナ科)、タデ藍 (タデ科、阿波藍など) がある。藍の色素成分はインジゴであるが、藍の葉や茎部には、青

色のインジゴではなく、インジカシン (インドキシル D -グルコシド) として含有される。インジカシンは発酵によりインドキシルとグルコースに分解された後、空気酸化により 2 量化してインジゴとなる。



染色には藍玉 (indigo ball) を用いるが、藍玉は葉を乾燥・選別した後、発酵させ“すくも”をつくり、搗き固めたもので、染料に相当する。藍玉の中に含まれるインジゴ成分は数%程度である。

藍染め (indigo dyeing) は発酵建てと称して、藍玉を灰汁と石灰を用いてインジゴを水溶性のロイコ体に還元し、繊維を浸漬して吸着させた後、空气中で酸化して元のインジゴを生成させて染色する。なお、還元方法としてはヒドロサルファイトを用いた建築染料の染色条件を適用することもできる。インジゴは 1883 年にバイヤーによってその化学構造が決定され、その後工業的な製造方法が確立されたため、現在では天然藍は減少し、合成インジゴ染料が使用されている。(今田邦彦)

◆Storey, J. (1985)

アイ・キャッチャー [eyecatcher] (商)

広告デザインでは広告物の中で最初に人目を引きつけるような絵や写真、図柄などを示し、瞬時に見る人にシンボリックな意味を伝え、さらに具体的なメッセージに目を誘う役割を担う。視覚メディアが進化する中で、テレビの CM や、インターネットの Web コンテンツ (ホームページの内容) 制作でも重要な概念になってきている。また、最近では、建築や景観デザインでもアイ・ストップとはほぼ同一の意味で用いられる。誘目性の高い色彩、つまり刺激の強い目立つ色彩は、優先的に人目を引きつけて注目度を高める役割において、アイ・キャッチャーとしてふさわしい。しかし、アイ・キャッチャーとしての色彩には、視覚対象全体に視線を心地よく誘い、

混乱なく変化と楽しさをもたらす働きも重要であり、視知覚の場全体との関係において、色彩調和や、色彩の象徴性、連想性、感情的効果などのさまざまな色彩効果に配慮して選択されなければならない。騒音が問題にされ、生活空間の視覚的質の洗練や向上が重要性を増している現在、色彩の視覚的インパクトの強度のみを問題にするのではなく、魅力的に注目を誘うとともに視覚対象全体を美しく調和させる、色彩使用の高度な知識や技術が要求される。

(出村洋二)

→色の誘目性, ◆アイ・ストップ

藍絵 [Prussian blue print] (造)

浮世絵版画で、藍一色で摺った絵をいう。「藍摺絵」ともいう。水野忠邦の天保の改革 (1841) の奢侈禁止令 (1842) によって極彩色の錦絵が禁じられたときに、墨の一色摺り (黒摺) とともに出現した浮世絵版画が「藍絵」である。墨版を藍で摺った葛飾北斎の《富嶽三十六景》は、それまで日本にはなかったプルシャン・ブルーという人工顔料を用いた藍摺りで浮世絵版画集として出版され、庶民の人気を得た。プルシャン・ブルーは、ベルリンで偶然発見された合成染料である。プルシャンとは、プルシアつまりドイツの青という意味で、オランダ語のペロリン (ベルリンの藍) を略して「ペロ藍」とよばれた。日本には江戸時代後期にもたらされたが、それまで使われていた天然植物染料の藍は、紙に摺ったときに色がくすんだり、耐久性に欠けるといった難点があったのにくらべてこのペロ藍は堅牢で、あざやかな青が得られたため、「唐藍」として絵師や庶民の間に急速に普及していった。その 1 つの答えが、「藍摺絵」であった。このプルシャン・ブルーの到来によって、奢侈禁止令での色彩の制限という政治的な背景をすり抜け、浮世絵版画における藍の文化が庶民にもたらされた。(金澤律子)

→ペロ藍

◆吉田 (暎) (1965)

アイディア [idea] (商)

考え、概念、知識、構想、着想、発想、計画、工夫、予感。日本で日常会話に使われる場合は、ひらめき、思いつきという意味合いが強い。ビジ

ネスでは、既存の要素や異質な要素を組み合わせで新しい考えやモノを発想すること、また、発想から思考のプロセスを経てつくられた計画、企画という意味で用いることが多い。色彩計画やカラーコーディネーションでは、ある商品、環境、場などのデザインにおいて、目的に合った適切な色やその組み合わせ (コーディネーション) を発想すること、また、それを表現する材料 (材質感)、人・空間・他のモノとの関係性などについて発想、構想、企画することを指す。

ビジネスや色彩計画においては、アイデアがわいてくるのを待つのではなく、ブレンストレーミングや KJ 法などの発想法や各種の発想トレーニングにより、短時間に多くのアイデアを創出する方法が行われている。アイデアは脳の記憶と回路の、従来とは異なる新しい結合ともいえるので、日頃からそのもとなる記憶を蓄積することと、それを従来とは異なる結合をするような、視点の多角化、転換を意識して行うとアイデアの創出につながる。また、Kotler (1991) は、アイデア・マネジャー・モデルを提唱し、「新しいアイデアを集め、検討し、評価するシステムの構築が必要である」としている。(吉田豊太郎)

◆Kotler, P. (1991) [小坂訳, 2000]

アイデンティティ [identity] (商)

もとは自己同一性、つまり、自分が自分であることの証という意味である。性別、年齢、職業、家族、地域 (文化、社会背景)、学歴、ライフスタイル、生活意識や価値観、センス、経験などが総合されて、他人とは異なる自分というものができていると考えられる。それを何らかの形で表現することがアイデンティティの表現である。「同じ」という意味のラテン語 *idem* がその語源とされている。アメリカの心理学者エリクソンが自我心理学で用いたのがきっかけで一般に広まった。「商品のアイデンティティ」という場合は、他の商品と明らかに識別できる特徴や、オリジナリティ、存在価値などを指すことが多い。また、「企業のアイデンティティ」というのは、他の企業とはっきり区別できる企業理念やポリシー、企業イメージの一貫性、統一性を指す。コーポレートカラーは企業のアイデ

ンティティを象徴し、わかりやすく伝える役割をもっている。商品・建築・環境などのデザインにおいてアイデンティティ・カラーとは、一見してそれとわかる色や、他のものと識別できる特徴をもった色である。(吉田豊太郎)

アイドカの法則 [AIDCA's rule] (商)

主として広告業界で使われる、消費者の購買行動心理のプロセスを簡単にモデル化したものである。AIDCAはattention(注目)、interest(興味)、desire(欲求)、conviction(確信)、action(行動)の頭文字を並べたものである。マズローの「欲求の5段階説」に基づき、具体的には消費者が広告などである商品を知覚してから購買に至るまでの心理的变化を、上記の5つの段階に分けて分析あるいは説明したものとされる。1900年に聖エルモ・ルイスがアイダ(AIDA)の法則を提唱し、1955年にタウンゼントがmemory(記憶)を加えてアイドマ(AIDMA)の法則とした。memoryをconvictionに置き換えたものがAIDCAの法則で、スコットが提唱したものである。また、convictionをactionに、そのあとsatisfaction(満足)を加えたものはアイダス(AIDAS)理論という。

カラーにおいても、注目し、興味を覚え、「欲しい」と感じ、やがて「買うのだ」という確信をもつに至り、購入するというプロセスは同じであるが、すべての購買行動にこれがあてはまるわけではなく、商品を決め、色は設定されている中から何色かを選ばなければならないという消極的な決定も数多く見られる。

(吉田豊太郎)

アイボリー・ブラック [ivory black] (着)

象牙を焼いてつくる黒色顔料。絵の具によく使われる。紀元前350年頃に、アレクサンダー大王の宮廷画家アペレスが初めてつくりだしたと伝えられている。市販のアイボリー・ブラックの絵の具は、やや青みで、ブラックの中では最も透明感があり、豊かな表現力をもつ。アイボリー・ブラックをベースに塗り、その上からブルーブラックやブルー系の色を重ねると、落ち着いた色調となる。そのほか印刷インキ、塗料にも使われる。(吉田豊太郎)

◆カルシンド・アイボリー、黒色顔料

アイボリーペーパー [ivory paper] (自入)

画用紙やケント紙よりも白くて光沢のある厚い紙。紙の表面に白土を塗ったもの。紙の腰が強く、加工もしやすい。両面コートのもの、ノーコートのものもある。カラーバリエーションもあり、卓上カレンダー、ダイアリー、パッケージなどに使われている。デザインの用途としてはイラストやスケッチ、コラージュなどを貼り付ける台紙として使うことが多い。「アイボリーケント」は淡いクリーム色で、表面がなめらかで腰のある厚口のケント紙である。インキや鉛筆の載りがよいのでイラスト、版下用の台紙、パッケージ、名刺、模型の製作、プレゼンテーションの台紙などに使われている。#200、#300、#400、#450の厚さで4・6判のものが標準品として市販されている。(吉田豊太郎)

白馬の節会 (社)

人間にとって、自分たちの行く末つまり直前の未来がどうなるのかは、大変、気になるところである。そこで古来から人びとはさまざまな吉凶占いを行ってきた。卜占は古代中国においては皇帝が司るもので、占星術をはじめ亀の甲羅を焙ってできるヒビを見て、その年の天候や農作物の豊凶、天変地異の諸現象などを占うのが政治であった。占いは何らかの徴、兆しがあるので、したがって通常とは異なる兆候があれば凶事を予言する。たとえば、日頃見なれない赤い星がいちだんと輝くときなどに、天災が起こるとする判断である。

日本でも平安時代に、天皇によって毎年正月七日に「白馬の節会」と称した吉凶占いが行われた。この行事は朝廷内の左右の馬寮から牽きだされた白馬(栗毛馬)の毛の色を天皇が見て、その年の豊凶を占い、邪気を祓ったりもした。歴史学の黒田日出男は10世紀を境にして、本来の青馬を白馬に変えたように、白を中心に置く色彩感の変化が起こったという(黒田, 1986)。このように神の眷属としての馬や鹿、鳥などの色彩を見て判断する占いは多いが、神社に奉納された絵馬に、白黒の馬の図が数多く見られる。そこでは白を良し、黒を悪しとする傾向は強い。と

くに天候占いで白は晴天を、黒は雨天を表した。(小林忠雄)

◆黒田(日)(1986)

靑空の色 [sky blue] (自入)

光が粒子(反射体)にあたって不規則な方向に反射する現象を散乱という。散乱の強弱は、光の波長と粒子の大きさによって変化し、粒子の大きさが波長の1/10以下と十分に小さい場合には、波長の4乗に反比例する。このような散乱を、レイリーが理論的に研究したことからレイリー散乱という。400nmの色光(靑)と600nmの色光(赤)の散乱の強さを比較すると、約5:1になり靑の散乱が強くなる。大気中には窒素や酸素の分子や浮遊微粒子があり、この大気中に太陽光が入るとレイリー散乱によって散乱されるために、太陽光を背にした空の色が靑く見える。地上と富士山のような高い山での靑空を比較すると地上の靑空がやや白っぽく感じられるのは、空気中の水滴など波長と同程度か大きな粒子による散乱や地表面による反射などが影響しているためである。夕日が赤く見えるのは、この逆で、散乱の度合いの少ない赤い光を、太陽の進行方向から見ていることによる。

(小松原 仁)

→拡散、散乱

赤絵式陶器 [red-figured vase] (造)

紀元前6世紀の黒絵式陶器に続いてアテネを中心に開花したギリシア陶器の代表的装飾様式。赤像式陶器ともいう。黒絵式陶器とは逆に図像の部分を赤褐色の素地のままに残し、他の部分を黒色で塗りつぶし、図像が黒い背景から浮き出る効果も示す。図像の細部の眼、口、髪、衣装などを筆で描き、筆の濃淡、線の軟硬など線刻の黒絵式とは異なり運筆が自由でより生動的な表現となった。このような装飾様式は紀元前530年頃アテネの陶工アンドキデスのもとで絵付けをしていた陶面家によって創始されたものとされる。以来、ギリシア陶器はバナテナイア祭のアンフォラなど一部の特殊な器を除いてほとんどが赤絵式となった。これらの赤絵式の代表的作例に英雄アキレウスを描いたアンフォラ(紀元前450年頃、ヴァチカン美術館)やメイディアスの画家のヒュドリア(紀元前410年頃、

大英博物館)などがある。なお、ギリシアの陶器はガラス質の釉薬がかけられていないので本来の意味での陶器ではない。素地となる土は全般に鉄分が多く、酸化焙では赤褐色に、還元焙では黒色となる。(前田正明)

赤化粧 [make up a face in red] (衣化)

広義には赤を使った化粧の意で、口紅、頬紅などのポイントメイクアップから、顔の部分に赤を塗る化粧までを含む総称。その後、口紅、頬紅の発達がしたことにより古代に行われていた顔に赤を塗る装身を指すことが多い。赤土(赭土)、べんがら、水銀朱などが使用された。死者にとっては魂を鎮め、蘇生を期待したり、あるいは死者の魂が生者に危害を加えないことを願う目的で、生者にとっては魔除けのために行われたといわれる。地輪などに残る赤の化粧は、「人物埴輪顔面の赤彩色に関する限り、ある特定の期間と場所で行われた赤彩色の風習を写し取ったものであった」といわれている(市毛, 1975)。また、兄の火酢芹命ほのすりのみことが掌と面に赤土を塗って、弟の彦火々出見命ひこほはでみのみことに俳優者になると告白した(『日本書紀』卷二・神代下)という話は、ステージメイクアップの始まりとしてよく引用される。『万葉集』には「さ丹つらふ わが大王」さほむつらふ わがみかみ、すなわち「紅顔のわが皇子」という表現がある。この「さ丹つらふ」は枕詞で、赤(紅)い頬をした、が原意である。丹を赤い土ととれば、『日本書紀』の赤い土とも重なる。(村澤博人)

→口紅、頬紅
◆市毛(1975)

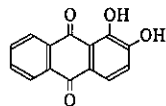
赤絨毯 [red carpet] (社)

英語のred carpetは「盛大な歓迎をする」「熱狂的に歓迎する」「下にも置かない」などの意味に用いられている。またred carpet treatmentは「丁重にもてなす」などの意味で使われている。西洋では15世紀頃、赤を礼服や式服に使用する習慣が確立したときに、軌を同じくして、国王や国賓を迎えるとき、歓迎の意を表すために、通り道に赤い絨毯を敷いて、歓待、歓迎の意を表したことに由来している。この伝統はわが国にも伝えられて、明治以降、国会議事堂内部の廊下に、赤い絨毯が敷いてあり、代議士にとってこの赤い絨毯を踏んで登院することが代

議士になった証である。一方、わが国にも古くから、おめでたい席には緋毛氈の絨毯を敷く習慣があった。雛祭りには緋毛氈の雛壇に内裏様などの人形を並べたり、歌舞伎の舞台では長唄囃子連中は緋毛氈の雛壇に座して吟ずる。また「助六」の「三浦屋」の舞台では、助六は緋毛氈を敷いた床几に座した髭の意休とその艶を競い合うのである。これらの緋毛氈は、おめでたい席や場面によく使われて、やはりここでも赤い絨毯は「歓迎」「もてなし」などを表す視覚言語となっている。(矢部淑恵)

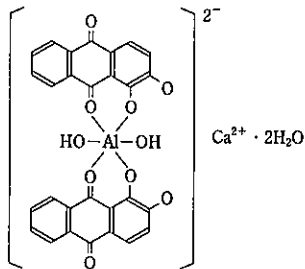
茜 [madder red (akane)] (化)

古代より使われてきた赤色の植物染料。茜草(アカネ科の多年生草本)には西洋茜, 日本茜, インド茜, 中国茜などがある。茜草の根にアントラキノン系の色素が含有されており, アリザリンが色素の主成分である。



アリザリン
C.I.Mordant Red 11

茜染めに際しては、茜の色素はそのままでは木綿繊維に染着しないため、前もって灰汁で生地を浸漬処理(先媒染という)した後、茜から抽出した色素を用いて酢酸性浴で染色する。この場合に用いる茜の種類、色素成分の抽出方法、媒染の方法などによって染色物の色相が異なる。



トルコ赤

アリザリンは 1868 年に合成法によって製造されたため、その後、天然茜の使用は減少している。現在では水酸化アルミニウムで先媒染し、アリザリンで染色する方法が行われている。ア

リザリンは種々の金属と錯結合を形成し、たとえば Al (赤), Ca (紫), Cr (赤紫), Fe (黒紫) と異なった色相を示す。アリザリンのアルミニウム媒染による木綿の赤色染色物はトルコ赤として知られており、その化学構造は左記のとおりである。(今田邦彦)

◆Storey, J. (1985)

赤姫 (衣化)

歌舞伎の用語の 1 つである。様式性の濃いお姫様役の衣裳である。歌舞伎では、大名家などの高貴な姫君はいつも赤い振袖を着ていることから、この名でよばれる。衣裳は緋綸子や緋縮緬の振袖に、そろいの 桶 襦は赤地に金糸や銀糸で縞取りがほどこされ、織の帯を振り分けに長く垂らして締める。頭には大きな吹輪という髻に銀の花櫛を差している。とくに難しい役どころで、代表的な「三姫」とよばれているのは「本朝廿四孝」の八重垣姫、『鎌倉三代記』の時姫、『祇園祭礼信仰記』の雪姫である。これらの役のように主役ではなくとも、この他に『妹背山婦女庭訓』の橘姫、『鳴神』の雲の絶間姫、『紅葉狩』の更科姫、『桜姫東文章』の桜姫、『繪本太功記』の初菊、『妹背山』の雛鳥、などが赤姫である。これらの役での赤は、純粹無垢・可憐な性格を端的に表している。時としては激しい愛情も表現する。江戸時代、奢侈禁止例の最中に、歌舞伎だけは、このハレの赤が許されていた。いわば赤姫の赤は、庶民の願いを込めたハレの現われだったと考えられる。(矢部淑恵)

赤物家電と白物家電 [red and white appliances] (商)

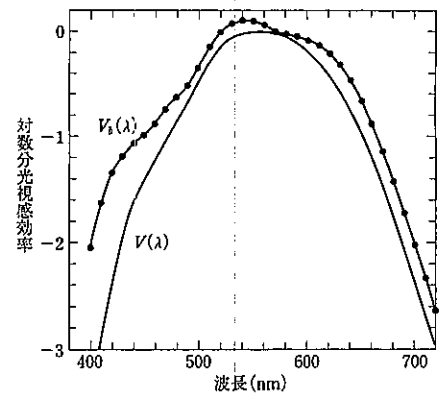
一般家庭で使われる家庭電化製品のうち、主に台所で使用される機器にかつて赤や白が多用されたところからこの名がある。わが国の工業デザインは、高度経済成長の緒に着いた 1960 年中期から大手メーカーを中心に盛んになるが、製品の普及率が高まり、性能面での差別化が難しくなるにつれ、付加価値としてのデザインと色彩による差別化が図られるようになった。1960 年代後半から 1970 年代前半は、とくに原色調の家電商品が人気をよび、白に加え、赤、黄、緑、オレンジなどの原色の家電製品が店頭を飾った。赤物家電という言葉は、とくにトースターやジュー

サー・ミキサーなどに赤が多用されたところから一種の家電業界用語として定着し、原色調の小物厨房家電一般を指す言葉として用いられるようになった。これに対し、白物家電は、電気冷蔵庫や電子レンジなどの比較的大型の家電に多用されたため、赤物と区別し、白物家電の名が定着したものである。

原色調の家電は、オイルショックが起こった 1974 年以降、急速に減少し、その後は、白、グレー、パステルカラー、黒、シルバーなど、主に無彩色系と明色へと変化しており、現在では、赤が使用されているケースはむしろまれである。かつての白物家電も、1980 年代にはパステルカラーや黒が、1990 年代にはグレーが人気となり、現在ではシルバーや、原色調のものなども現れるなど、必ずしも白ではなくなっている。なお、英語のホワイト・グッズには家庭用の白い織物、リンネル類、布製家庭用品(タオル、シーツなど)のほか、大型家庭用器具(冷蔵庫など)の意味がある。(大関 徹)

明るさ [brightness] (照)

明るさは視覚系に対する光の強さを表す感覚であるが、その定量化は難しい。現在、視覚系に対する光の強さを表す測光量として輝度や照度が用いられるが、この計算に用いられる分光視感効率関数 $V(\lambda)$ は主に交照法によって求められた。交照法では波長 λ の単色光と一定強度の参照光を交互に繰り返し呈示し、そのちらつきが最小になるように単色光の強度を調整し、その強度の逆数で分光視感効率を求める。ちらつき最小のとき参照光と波長 λ の単色光の視覚系に対する強さの感覚が等しくなると考えるのである。複合光に対しては単色光の集まりと考え、各単色光の放射輝度と分光視感効率をかけて可視光領域で積分することにより輝度が求められる。しかし、実際と同じ輝度の色光を左右に並べて見ると必ずしも同じ明るさに知覚されない。参照光と波長 λ の単色光を並置して参照光と同じ明るさになるように単色光の強度を調整する直接比較法で分光視感効率を求めると図の $V_b(\lambda)$ のような分光感度曲線が得られる。一般に、同じ輝度でもよりあざやかな色光のほう



がより明るく知覚される。このような違いが生ずるのは、直接比較法による明るさ知覚には輝度に加えて色み成分が寄与しているためと考えられている。しかし、 $V(\lambda)$ の代わりに $V_b(\lambda)$ を用いて輝度を計算することはできない。直接比較法では加法則が成立しないため、単純な積分計算が適用できないのである。また、直接比較法は個人差が大きいことも標準化の障害となる。交照法は加法則が成立し、個人差も小さいので $V(\lambda)$ が現在の標準として採用されている。(中野靖久)

→交照法, 分光視感効率

アクション・ペインティング [action painting] (造)

第二次世界大戦後のアメリカで、ヴィレム・デ・クーニングやポロックらが展開した抽象表現主義絵画の表現方法を指す概念。絵画を創作過程、つまり画家の行為(アクション)の記録とみなした。批評家ハロルド・ローゼンバーグが 1952 年の「The American Action Painters」(Art News, December)で命名した。ポロックはカンヴァスを床に置いて、四方から全身を使ったアクションによってオール・オーバー (All Over) の画面を制作し、中心のない画面全体を「場」とみなして、制作行為そのものに価値を与えようとした。これはドリッピング (Dripping)、つまりエナメル絵の具を棒や筆につけて滴らせたり、たたきつけたり、また缶から直接画面に注いだりする方法で、(錬金術)などで 1947 年から採用された。アクション・ペインティングの成立

には、ジャン=ポール・サルトルらの実存主義哲学の影響も指摘されるが、ポロックの手法そのものはアメリカン・インディアンの呪術、砂絵からヒントを得たともいわれている。先駆としてはドイツ人画家ハンス・ホフマンがおり類似した手法としてジョルジュ・マテウウらのパリを中心としたタシズム (Tachism) がある。

(三井直樹)

◆Rosenberg, H. (1960) [東野・中屋訳, 1965], Harrison, C. Wood, P. 編 (1992)

アクセントカラー [accent color] (調)

配色のポイントになる色で、全体の色調を引き締めたり、視点を集中させる効果のある色。日本語では強調色という言葉が当てられている。淡彩色の大幅面積の中に配色された小面積の高彩度色は代表的なアクセントカラー (強調色) の使い方であり、全体を引き立てる効果をもつ。彩度差を用いるほかに、明度差を大きくした色の組み合わせでもアクセントカラーとしての効果を出すこともできる。服飾デザインでは図柄効果を強調するので配置や地色との調和が大切であり乱用は全体の調和を乱すことになる。全体に占めるアクセントカラー (強調色) の割合は、10%程度が見目に安定して美しく見える。景観色彩でマンション建築の上部のバラベツや、大きな煙突の一部に帯状に高彩度色が用いられているのはアクセントカラーとしてよく見かけられる例である。1つの建物や構造物だけでなく都市空間の中でアクセントカラー (強調色) を考えることもある。都市空間の、ある区画 (広場や建築物など) が統一された色彩でまとめられている場合、この空間 (エリア) にアクセントカラーとして、パラソル、ベンチ、フェンス、窓枠、サイン、広告、旗など色彩効果のある小物や部分に目立つ色を配したり、路面、広場、階段、壁などに印象的なカラーデザインを用いるなどがある。

(速水久夫)

◆強調色

アхроマトイジングレンズ [achromatizing lens] (生)

人間の眼光学系の色収差を補正するためのレンズ。視覚の色に関する空間周波数特性の測定するときなどに使用される。波長による倍率の変

化をなくして、さらに軸上色収差を補正したアхроマトイジングレンズも開発されている。

(矢口博久)

→色収差, 空間周波数特性

◆Powell, I. (1981)

浅葱幕 (社)

浅葱色とは、文字通り、薄い葱の葉の色のことであるが、葱の薄い色が、このような綺麗な水色をしているとは考えにくい。しかし、浅葱幕といえば、歌舞伎の大道具の1つで、あざやかな浅葱色 (水色) 1色の布を縫い合わせた幕である。3色の定式幕や緞帳の裏に吊ってある幕で、それを柝のチョンの音で振り落とすと、一瞬にして本舞台となる。浅葱幕は夜を表す黒幕に対し、昼間の明るい屋外を象徴する色の幕で、ときには「とある場所」を意味するときの背景にもなる。このように、定式幕が開くと舞台の前面に客席と舞台を遮断するように浅葱幕が吊られ、その幕を一瞬にして上から落として豪華絢爛な舞台装置を忽然と現わすのを「振りかぶせ」という。その反対にいきなり吊ってあった幕を落として、今まであった舞台セットを瞬時に隠してしまう「振り落とし」という使い方をす。このように他の幕のように幕を上下したり、左右に引いてゆっくりと徐々に背景を観客に見せるのではなく、天井からつった竹の栓に仕掛けて切って落とすことにより、瞬時にして舞台装置の全貌や俳優の姿を観客の目に飛び込ませたり、隠してしまうために使われる幕である。

(矢部淑恵)

アシッドカラー [acid color] (商)

アシッド (acid) は英語で酸、あるいは酸性のという意味であり、アシッドカラーは、酸みの色という意味で使われている。酸みの色とは、オレンジ、黄色、黄緑色のような果物の柑橘類の表皮に見られる色という意味であり、色相環の上では連続して並んでいる色の一帯になる。それらの色は、見ただけでも酸っぱさが連想されることから、酸みの色とよばれるようになったものである。柑橘類は元来、ビタミンCを多く含んでいることから、酸みの色と同じ意味で、これらの柑橘類の表皮に見られるような色は、ビタミンCカラーとか、ビタミンカラーとよばれる

こともある。日本では、1956年にVC (ビタミンC) カラーの名称とともに、黄色から黄緑にかけての色相の色が流行したことがある。その後、1996年にもオレンジと黄緑を中心にアシッドカラーが流行している。現在ではアシッドカラーは、酸みの色と訳さなくとも、日本のファッション業界では業界用語として定着するようになってきている。

(出井文太)

◆酸みの色, ビタミンカラー

◆日本流行色協会編 (1993, 98): 「流行色, No.436, 497」

アシッド・ハウス [acid house] (造)

1980年代末にイギリスの若者文化を席巻したポップ・ミュージックを指す。シンセサイザーなど電子楽器を駆使して、幻想的な音響効果と地鳴りを思わせるベースを特徴とし、ビートをきかせたポップ・ミュージックである。アシッド・ハウスは1960年代に流行したヒッピーによるLSDアートにも通じるコンセプトをもっていたともいえる。覚醒剤を使用したダンスパーティは、アシッド・ハウス・パーティとよばれるほど、このパーティにはつきもののミュージックであった。また、アシッド・ハウスでは既成の社会通念を否定した前衛的な若者たちに、アシッドカラーとよばれる高彩度の明るく爽やかな色彩や補色色相の配色とともに、あえて不調和な配色も好んで使われた。また、蛍光色やメタリックな色材との組み合わせなど従来のカラーハーモニーをくつがえすエキセントリックな色彩文化をつくりだした。

(三井秀樹)

→ポスト・モダンの色彩

飛鳥時代の色彩 [color in the Asuka Period] (社)

飛鳥時代は、推古帝が即位した592年から710年、平城京遷都までの約1世紀間である。538年に伝来した仏教は、仏像、仏教絵画、寺院建築などを通して、それまでわが国になかった色彩文化をもたらし、603年、聖徳太子は隋の冠位制を導入して、冠位十二階制度を定めた。この制度は陰陽五行説を基本としており、最高の「徳」には紫、「仁」には青、「礼」には赤、「信」には黄、「義」には白、「智」には黒がそれぞれ配当され、冠位を表す「冠」や「服」の色となっ

た。この制度はその後改定され、さまざまに変化していく。また693年の詔で、「天下の百姓には黄色の衣服を着せ、奴には黒衣を着せ」という規定が発令され、高貴な人から一般庶民までの衣服の色が定められた。また、朝鮮半島との交流により高度な技術をもった染織集団が帰化して、わが国の染色文化の向上に貢献することとなった。

605年につくられた法隆寺繡仏には、赤、黄、緑、紫などの華麗な色彩に彩られた天女が表されている。また、大陸から蜜陀絵とよばれる一種の油絵の技法がもたらされた。法隆寺の玉虫厨子は漆で素地を塗り、その上に朱、黄、緑の蜜陀絵で彩色を施している。

(城 一夫)

→1階の色

アダム, ロバート [Robert Adam] (造)

ロバート・アダムは18世紀後半に活躍したスコットランド出身の新古典主義建築家、高雅なギリシア・ローマ様式の建築やインテリアデザインを幅広く手がけた。一般には、アダム4兄弟の建築家として知られているが、とくにこのロバートとジェームスが、新古典主義様式建築をつくりあげてきた功績で有名である。彼らは、当時イタリアのボンベイとヘルクラネウムの発掘で発見されたギリシアやローマの古典様式美に魅せられ、建築装飾に月桂樹やオリーブ、スイカズラから花びな飾り、メダイオン (円形浮彫り)、壺などのオーナメントを積極的に用いて、古典的な様式美を再生させた。これらのオーナメントは建築のファサード (正面) ばかりでなく、室内装飾全般にわたり、壁紙、窓枠飾り、暖炉飾り、インテリアのトリム (縁取り)、家具、什器すべてに及んだ。

新古典主義のインテリアはアダム兄弟が好んで使った「アダム・グリーン」とよばれるライトブルー・グリーンを特徴とし、現在の西欧のインテリアでもなお伝統的な基調色として使用されている。このようにロココ風の繊細さを引き継ぎながらも、幾何学的な形状を重視した左右対称 (シンメトリー) をコンセプトとするアダム兄弟の主張が、新古典主義の骨格をつくりあげたといえる。

(三井秀樹)

→古代ギリシアの色彩, 古代ローマの色彩, ポンペイ壁画

安土・桃山時代の色彩 [color in the Azuchi and Momoyama Periods] (社)

安土・桃山時代は 1568 年の織田信長の上洛から 1600 年の関ヶ原の戦いまでの 30 年間をいう。信長が安土城、秀吉が桃山（伏見）城を居城としたのでこの名がある。安土・桃山は室町以来の権威が否定され、政治、経済、社会の仕組み、文化にも新しいエネルギーが湧き出した時代である。とくに織田信長がつくった安土城（1579 年）は、新しい権威のシンボルとなった。安土城は、青い屋根、白壁の 7 層の壮大な楼閣が威容を誇り、内部は黄金の飾りに縁取られた朱塗りの大柱と絵師・狩野永徳らの手になる花鳥風月を描いた黄金の襖や屏風、黄金の金具と黒塗りの格天井で構成されていた。まさに安土城は、赤と黒、そして金色に輝く壮大な色彩空間であった。また、秀吉が建立した大坂城も天井、障壁画、茶室にいたるまで、赤と金色に彩られていた。

絵師・狩野永徳は、信長に続いて秀吉にも起用され、大坂城、聚楽第、院御所などに金色地に濃い朱や群緑で、壮大な骨組みの金碧画を数多く描いて、時代の象徴となった。千利休が開いた侘び茶を引き継いだ古田織部は、利休の「侘び」の精神に理解を示しながらも、独特のフォルムと色彩の織部焼を創造した。織部焼に見る緑釉、黒褐色の鉄釉、薬色の地など新しい時代の息吹きを示す色であった。また人びとの服飾・衣裳も華美をきわめ、信長、秀吉、伊達正宗などの婆娑羅な衣裳が好まれ、出雲の阿国を代表とする傾き者も世の中に登場し、やがて歌舞伎に転化していく新しい波の萌芽の時代であった。（城 一夫）

後染め [piece dyeing] (篇)

織・編地（ファブリック）に色をつける染色技法の 1 つで、「先染め」に対する語。反染めともいう。織・編地に使用される繊維には、綿や羊毛などの原材料の初期状態である「綿」の状態、それに撚りをかけた糸の状態、さらに、その糸を織ったり編んだりした後の織・編地になった状態の大きく 3 つの状態がある。後染めは、これ

のうち、織・編地の状態のものを染色する際に使われる用語である。通常は無地で漂白された状態の織物を染色し、染め上がりも無地なのが一般的である。近年では、織・編地を構成する、繊維自体の種類を複数使い、繊維への染料の定着度が異なることを利用して、空（霜降り効果）やシャンブレイ（経に色糸を、緯に未晒糸を用いて霜降りのようにした平織り綿布）のような効果、チェック、ストライプなどの柄表現も行われている。後染めは、先染めに比較すると色の深みに欠け、デザイン上の自由度も低いが、あらかじめ織り上げた反物の生地（たんもの）に染色することで、大量の連続染色が可能となる。それにより、コストと時間の合理化が図れるメリットが生じる。（山内 誠）

→先染め

◆松田 (1995), 板倉ら (1977)

アトリエと光 [atelier lighting] (造)

アトリエ (atelier) はフランス語で、木屑の堆積場所に由来する語とされ、さまざまな作業場の意味に用いられてきたが、現在は美術・工芸家の画室・工房を指し、英語のスタジオと同義語である。アトリエは制作活動の現場であるため、視環境の整備がとくに重視されてきた。一般にあげられるアトリエの望ましい条件とは、① 安定的な採光かつ紫外線を避けるため、太陽直射がない北向きの部屋、② 天井を高くとり、開口は高窓で、光量が調節できる覆い付き、作品に上部 45° からの方位、自身の影と手暗りを避けるため後方左側からの採光、③ 室内の人工光は昼白色 4500~5000K 程度の三波長型蛍光灯ランプに白熱灯の補助光を併用（多くのギャラリーの照明環境に近似させる）、④ 室内の壁面は N8 程度の無彩色または彩度 2 以下の明るい黄みのページュ、⑤ その他、温度・湿度に配慮した作品収蔵庫を設けることが好ましい、とされる。

作家は誰しも採光を気にしているが、これは容易ではない理想の条件である。立地条件の違いと制約もあり、画家、彫刻家、工芸家では事情がやや異なる。また、南窓は明るいし絵の具の乾燥が早い、経験と慣れの問題であり、ゴッホはローソクの下でも絵を描き、レムブラント

は天井に穴を開けて直射光を導いた、などを理由に、北空日光にこだわらない作家もまれにいる。しかし作業は夜間にも行われ、作品展示の効果からも、採光・照明知識のあるなしは作品のでき栄えに深く関与する。さらには年齢による視力の衰えについても作家は密かにわきまえておかねばならない（視力のピークは 20 歳頃、以後だいたい低下し、60 歳にはピーク時の約 3 倍の明るさが必要になる、といわれる）。

美術館・博物館における照明は、JIS Z 9110「照度基準」と、文化庁の「文化財公開施設の計画に関する指針」が設けられているため、展示空間の視覚条件は細かな検討と工夫が凝らされている。具体的には、① 明視性と、光による損傷からの保護が両立する照度、② 作品への均一な照度分布（美術館・博物館の照度基準は日本・諸外国とも意外に低く、絵画では 150~300 lx 程度）、③ 自然光の変化を調節する方法（これは温度・湿度とも関係する）、④ 光の質すなわち演色性と光色（色温度）の関係、⑤ 作品と背景・床との好ましい輝度対比、⑥ 平面展示作品とガラスケースにおけるグレアや影を与えない光源の方位、立体作品の主光源と補助光源による陰影の調整、⑦ 作品に対する照明と室内の一般照明との区分け、⑧ 屋外の明るさから暗い室内へ、眼の順応性を考慮した誘導方法、等々である。これらは相互に関係しあい画一的に語れないため、詳細は数ある専門書の解説に委ねるが、作家が各自それぞれにアトリエを好ましい光で整えるために、その知恵を美術館における照明方法から得られるよう勧めておきたい。

（北島 耀）

アニオン・カチオン電着塗装 [anionic・cationic electro deposition coating] (着)

主に自動車用ボディ、部品などの下塗り塗料に用いられる。アニオン電着塗装は被塗装物を陽極として塗料液に入れ、塗料液容器などを陰極として両極間に電圧をかけ、電気化学反応で被塗装物上に塗膜を形成させる塗装方法。

カチオン電着塗装は被塗装物を塗料液に入れ、被塗装物に陰極、塗料には陽極を与えて、電気化学反応により塗料を被塗装物に析出させ塗

膜をつくる方法。アニオン電着塗装よりも防錆性能にすぐれている。最近では、防錆性能にすぐれるカチオン電着塗装に変わりつつある。

（吉田豊太郎）

→ED 塗装

アブニー効果 [Abney effect] (感知)

色刺激の色相は純度により変化する。これをアブニー効果（現象）またはオーバート（Aubert）現象という。19 世紀後半に最初に記述したのがオーバートで、20 世紀初頭に最初に定量的な測定を報告したのが Abney (1910) である。たとえば 475nm 付近のほぼユニーク青の単色光に、明るさは一定に保つようして適当な白色光を混色していく。このときの色光の見えは、知覚的な飽和度すなわちあざやかさが低下するとともに色相は徐々に赤みを帯び、あざやかな青から薄紫色さらにピンクに変化する。この現象を色度図との関係で述べると、たとえば CIE 1931 xy 色度図上で 475nm と白色光の色度を結んだ直線上の色刺激の色相が変化するを意味する。逆に 475nm と知覚的な飽和度は異なるが色相は同じ色光の色度点を結んでいくと等色相線が描かれるが、これが直線にはならずこの場合はスペクトル軌跡から白色点に向かって上に凸の曲線になる。アブニー効果については、色度図上における等色相線の湾曲で示される場合が多い。アブニー効果は色票でも見られ、CIE 1931 xy 色度図上にプロットされたマンセル表色系の等色相線も曲線となる。（阿山みよし）

→等色相線

◆Abney, W.W. (1910), Kurtenbach, W. ら (1984), Ayama, M. ら (1987)

アブニーの法則 [Abney's law] (照)

異なる色光の間での明るさの加法則が成立するという法則。輝度 (L) の定義は、

$$L = K_m \int L_{e,\lambda} V(\lambda) d\lambda$$

で与えられる。ここで $L_{e,\lambda}$ は分光放射輝度、 K_m は明所視の最大視感効果ともよばれる定数。この波長積分は、連続放射の輝度は異なる単色光の輝度の足しあわせで表せることを意味しており、これはアブニーの法則の成立を意味している。輝度については、定義によりアブニーの法則は成立する。しかし、色光の明るさについて

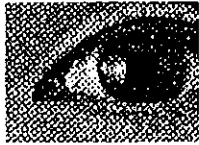
は加法則が成立しないことが知られている。異なる色の視覚に対する効率を測定する異色測光法として、交照法と直接比較法が代表的であるが、前者の場合は異色間の加法則が成立するが、後者の場合は加法則は成立しない。

(矢口博久)

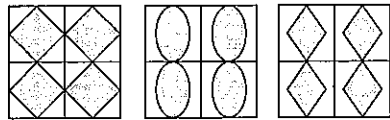
→異色測光, 交照法, ◎明るさの加法則

網点 [dot] (入出)

印刷物などにおいては、一定の周期をもつ正方形格子を中心とした点の大小により画像の濃淡(階調)を表現しているが、この点のことを網点という。網点の階調値は、1つの網点単位の全体面積に対する印字部の面積の百分率で表され、網点面積率とよばれる。最小の階調値は0%、最大の階調値が100%である。また、画像表現の細かさはスクリーン線数(単位長さ当たりの網点の数で、網点の周期の逆数)に対応する。印刷において網点を使用される理由は、印刷の画像形成方式にある。写真などと異なり、作成した版にインキを載せ、これに圧力を加えて非常に高速に用紙に転移させるので、版の上にある大きさのインキの載った点がないと安定にインキを転移できないからである。



印刷物を拡大したときの網点画像



スクエアドット エリプティカルドット チェーンドット

さまざまな網点形状

一般的には、網点が小さくなるほど(ハイライト側やスクリーン線数の高い網点)、印刷物の階調再現は不安定となる。また、網点の形状としては、正方形基調のスクエアドット、ハイライト・シャドローは円形状だが50%付近では正方形のユークリディアンドット(ラウンドスクエ

アドットともいう)、楕円形基調のエリプティカルドット、ひし形基調のチェーンドットなどがある。エリプティカルドットやチェーンドットは、スクエアドットの50%付近で2つの接点が同時に接するときに印刷物上で発生しやすいトーンジャンプを軽減するために設計されている。

(島崎 治)

→スクリーン線数

アラブ系の色 [Arab colors] (社)

アラブ系とは、アラビア半島を中心に中近東地区に居住する民族の総称である。7世紀以後のイスラム教の出現により、主にアラブ系民族はイスラム教の熱心な教徒となった。アラビア半島はかつて「幸福なアラビア」とよばれるほどの肥沃な土地であったが、現在は土地の1/3は砂漠化して、「灼熱の大地」「不毛の大地」「砂漠の大地」とよばれている。したがって、アラブ民族の緑のオアシス、満々と青い水を湛えた泉への憧憬は深く、色彩においても緑や青に対する嗜好が非常に高いものがある。とくにイスラム教の聖典コーランでは、天国は緑の生い茂るところとしたため、緑はイスラム教のシンボルカラーとなった。現在でもイスラム教を信奉する国々の国旗は緑を背景色に使用している。たとえば、社会主義人民リビア・アラブ国の国旗は、全面、緑色であり、他の色や模様は一切使われていない。アラブの砂漠の土地では、生命の水に対する強烈な憧憬があった。回教寺院のモスクの外壁はターコイズ・ブルー、コバルト・ブルーなどの青の陶板で彩られている。ベルシャン・ブルー、ターコイズ・ブルーなどの色名は、この民族のブルーへの強い嗜好を物語っている。また、この民族の民族衣装のチャドリ、ベルシャ絨毯の茜色なども、民族の嗜好色である。

(城 一夫)

アリクネ [alychne] (表)

CIERGB 表色系の色空間において輝度が0となる平面が存在し、次のように求めることができる。まず、色光Cの輝度 L_c は、Cの三刺激値R, G, BとRGB表色系の明度係数 l_r, l_g, l_b を用いて、

$$L_c = l_r R + l_g G + l_b B \quad (1)$$

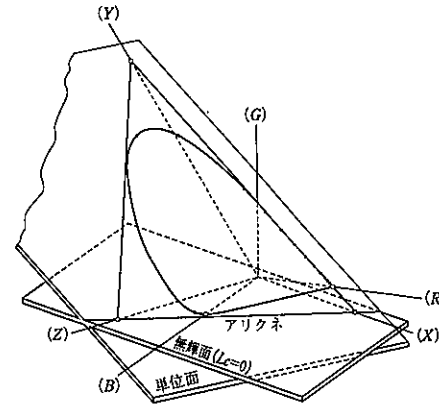
と表せる。ここで $L_c=0$ とすれば式(1)はRGB空間で輝度が0となる平面(原点含む)を表す式となる。この平面が無輝面であり、この無輝面をアリクネとよぶ。明度係数 $l_r=1, l_g=4.5907, l_b=0.0601$ を代入すると、無輝面は次式となる。

$$R + 4.5907G + 0.0601B = 0 \quad (2)$$

この無輝面と単位面($R+G+B=1$)との交線が無輝線(この対応英語も alychne である)とよぶ。無輝線はrg色度図上でも直線となり、次式で与えられる。

$$0.9399r + 4.5306g + 0.0601 = 0 \quad (3)$$

また、CIEXYZ表色系はX軸、Z軸が無輝面内にとっており、rg色度図上のX、Zの原刺激の座標を通る直線が無輝線と一致する。す



なわち原刺激X、Zの輝度は0である。したがって、XYZ表色系ではXとZの明度係数 $l_x=l_z=0$ となり、色光Cの輝度は $L_c=Y$ ($l_y=1$)で与えられる。つまり輝度の計算は三刺激値Yのみを考えればよいことになる。

(石田泰一郎)

→RGB表色系, XYZ表色系, 明度係数

アルミニウム顔料 [aluminum pigment] (着)

金属アルミニウムの鱗片状の粉末で、塗料や印刷インキの光輝材顔料、プラスチックの材料着色用光輝材顔料などとして用い、それらにきらきらとした金属的な質感を与える。メタリックカラーとよばれる塗料は、ほとんどがアルミニウム顔料を光輝材としたものである。アルミ

ニウム顔料のうち、塗膜表面に配列するものをリーフィンタイプ、塗膜層内に配列するものをノンリーフィンタイプとよぶ。不透明で光をよく反射するので、マイカ顔料と比べて明度のフリップフロップ効果が強い。最近では、より美しい輝きや強いフリップフロップ特性を求めて、顔料表面の平滑度(鏡面度)の高いもの、蒸着の手法で製造した薄膜のもの、アモルファス(非晶質)構造のもの、球状のものなどが開発されている。また、アルミナや酸化鉄、着色顔料をコーティングした着色アルミニウムも開発され、独特の干渉効果やフリップフロップ特性も持っている。

(吉田豊太郎)

→フリップフロップ効果, 光輝顔料, ◎メタリック顔料, アルミニウムフレック顔料

アングロ・サクソン系の色 [Anglo-Saxon colors] (社)

アングロ・サクソン系は、現在のイギリス、アメリカ、オーストラリアを形成する白色人種である。元来はゲルマン民族の一派であったが、民族大移動で、先住のブリトン人を征服して国家を形成した。6世紀頃、キリスト教化され、アングロ・サクソン文化を築き上げた。イギリス国旗は(グレート・ブリテンおよび北部アイルランド連合王国)キリスト教の象徴である十字架と色彩-白地に赤(イングランド)の十字、青地に白(スコットランド)の斜十字、白地に赤(アイルランド)の斜十字の組み合わせでできている。アメリカ、オーストラリア、その他の旧植民地の国旗は、そのバリエーションであり、色彩はいずれも青、赤、白である。古代ブリテンでは古くから藍染めの技術をもっており、古代ブリテン、古代スコットランドでは、衣服のみならず、戦闘のときなどに身体を彩色する習慣があった。そのため、イギリスには青に対する嗜好が強く、オックスフォード・ブルー、ケンブリッジ・ブルー、ネービー・ブルーなど数多くの色名が残っている。

また、スコットランドには10世紀頃から、薊を中心にして赤、黄、黒、白などを色糸で織るタータン・チェックを紋章として着用する習慣が生れた。とくに緑を使用したタータン・チェックは、クラン・タータン(家柄を表す)のみな

らず、狩猟の際に着用するハンティング・タータンとして好まれた。(城 一夫)

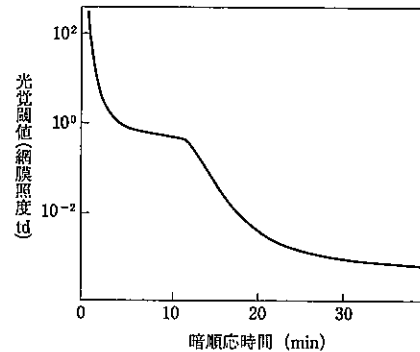
アンシャープマスク [unsharp mask] (画処)

画像のボケを修正して、視覚的にシャープに見える画像にする処理の1つであり、次のステップにより処理される。①原信号に対して平滑化効果のあるフィルタを畳み込んで(最も簡単には近傍の平均値をとる)、アンシャープ信号(ボケ信号、画像の低周波成分)を得る。②原信号とアンシャープ信号との差分をとり、アンシャープマスク信号(画像の高周波成分)を得る。③アンシャープマスク信号にドット・ゲインを乗じたものを原信号に加える。以上より、シャープネス強調処理画像が得られる。アンシャープ信号はエッジ部が平滑化されているので、アンシャープマスク信号は逆にエッジ部に値をもつ、これを原画像に加えるのでエッジが強調され、視覚的にシャープに見える効果を生む。アンシャープマスク信号に対するゲインを調節することで、シャープネス度合いを調節することができ、平滑化フィルタの特性を変えることで強調される周波数帯域を調節することができる。簡易なことから広く用いられているが、より自然なシャープネスを得るために工夫を加えて利用されることも多い。また、ラプラシアン強調処理などともよばれる。(伊藤 渡)
◆映像情報メディア学会編(2000)

暗順応 [dark adaptation] (感知)

明るい所から映画館のように暗い所に突然入ると、最初はほとんど何も見えないが、しばらくそこにいと徐々に目が慣れ、あたりがよく見えるようになる。これが暗順応である。網膜の視細胞には視物質とよばれる感光物質が存在し、光があたると化学的な変化を起こして電気信号、すなわち視覚情報を発する。一度光を吸収した視物質は光を吸収できないが、やがて再生して再び光を吸収し反応を起こすことができる。たとえば非常に強い光が網膜にあたり、網膜の視物質全体が100%変化した場合は、もはやいかなる強い光が網膜にあたろうとも視覚反応は生じない。しかし視物質が再生するに従ってや

がて光を感じるようになる。再生が進むほど光を感じる視物質がふえるので、弱い光でも見えるようになる。これが暗順応過程である。



図は十分強い光を与えてからその光を遮断した後の眼の感度変化を閾値で表したものであり、暗順応曲線 (dark adaptation curve) とよばれる。視物質の再生が進むにつれ、閾値は低下(感度が上昇)し、5分ぐらいすぎると1つの平衡状態に達する。さらに順応が進むと、再び閾値は低下し、やがて30分ぐらいでもう1つの平衡状態に達し、ここが視覚系の最高感度となる。視物質は桿体細胞に含まれるロドプシンと錐体細胞に含まれるアイオドプシンの2種類がある。それぞれ光受容の感度や再生の時定数が異なるので、視覚系全体の暗順応過程は、約5分で平衡状態に達する桿体系の過程と、約30分で平衡に達する錐体系の過程の2つで構成される。(佐川 賢)

→桿体、錐体

暗色問題 [dark palette] (造)

暗色は、暗さを感じさせる濃い色、光が足りなくて定かでない色を指し、明色 (light color) に対応する用語である。西洋絵画の古典様式では、3次元性を表す明暗諸調の技術をキアロスクーロ (chiaroscuro: 明暗法) とよび、盛期ルネサンスではレオナルド・ダ・ヴィンチをはじめ陰影の処理が究極まで追求された。明暗法を最も劇的に用いたのはカラヴァッジオである。強烈な明暗効果を用いる流派はとくにカラヴァッジェスキ (Caravageschi) とよばれ、代表画家に

レンブラントがいる。もともと暗色は光が欠如する隠れた部分であり、画家の関心は明色より低かった。印象派に至っては光の諸相を画面に採り込もうとし、黒は意識的に排除された。そのころ日本の浮世絵が彼らを驚かせたのも影の不在が一因であった。

色彩学では暗の文字が付される専門用語に、暗所視、暗順応、暗室、暗青色、DIN 表色系における暗度 (Dunkelstufe) などがある。しかし暗の語源を尋ねれば、暗は闇・黒に通じ、暮るが形容詞化してくらし(口語の暗い)になったのであろう、と解かれている。このように暗色は、陰・影・翳・夜・闇・黒・玄の意味を含み (dark でも同様の意味をもつ)、比喩的に用いられ死にも結びつく。そこで「明色と暗色」を「光と闇」の概念に置き換えると、暗色は色彩学における固有の意味を帯びてくる。なかでも、ニュートン光学に対するゲーテの運命的な挑戦は、暗色がキーワードであった。

光と闇で説く世界観は古代の思想・宗教や神話に通底している。中国では、天地創造から宇宙の森羅万象まで陰陽で説かれ、道教の祖である老子は『道德経』で「万物は、陰と、陽と、この両者を結びつける力とから成る」(42章)と、いわば弁証法的に有と無、光と闇、について論じた。やがて陰陽五行思想に発展し、日本文化もその洗礼を受ける。しかし暗色が後世の色彩学で問われる端緒となったのはアリストテレスの色彩論である。彼は色の生起現象を光と闇で説き、色は白と黒の間にある、とした。この説は連続と受け継がれ、18世紀のフィールドやゲーテにまで及ぶ。

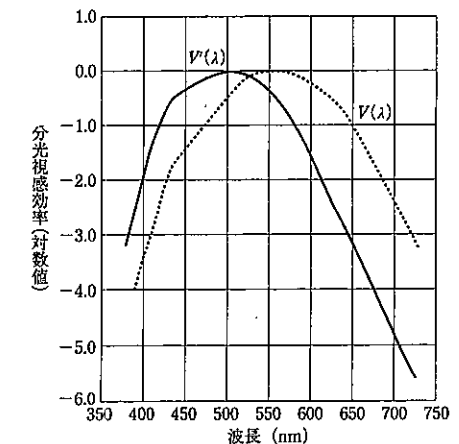
ゲーテは『色彩論』第1巻の序文で「色彩をつくりだすためには、光と闇、明と暗、あるいはもっと普遍的な公式を用いると、光と光ならざるものが要求される」と記している。ゲーテにとっての黒は色の基本感覚であり闇もまた実体であった。ニュートンは『光学』第1篇第2章で、光と影から色彩が生ずるとするアリストテレス説を実験に基づいて明確に否定している。ニュートン光学にとっての黒は、光の欠如であり物理的には無である。ニュートンも神学研究に熱心であったが、光学は客観的事実の解

明が目的であり、色彩を質として解釈することとは次元が異なっていた。ゲーテ没後の色彩学は光学に生理学、心理学の研究が重ねられ、また写真術の発明、電気時代の到来もあって多角的な発展をみせ、現代の色彩学はニュートンとゲーテに始まる2つの流れを総合するものとして成立している。20世紀美術においては、オプティカル・アート、キネティックアート、ライト・アートなどで光そのものが表現手法に加わった。光の点滅を含む明暗法の革新といえるであろうが、光科学と色彩芸術の接点には暗色問題がいまも横たわり、止揚の機会を待っている、といえるであろう。(北島 耀)

→キアロスクーロ、ゲーテ

暗所視 [scotopic vision] (感知)

照度でおよそ0.01lx以下、輝度でおよそ0.001 cd/m² ぐらいの非常に暗いレベルを暗所視とよぶ。日常では、星明かりのような環境であり、物の形がおぼろげながらわかるが色は見えない。ここでは、網膜の視細胞のうち、主に桿体が働く。桿体は主として網膜周辺に多く分布しているの、暗所視では中心視よりも周辺視の方が感度がよい。ただし、長波長の赤い色光の感度は錐体の方がややよいので、暗所視でも赤い色光は網膜中心の方が感度がよい、桿体は錐体に比べ網膜上に粗く分布しているの、空間的な分解能はよくない。暗闇でよく物が見えないのはこ



明所視 (V(λ)) と暗所視 (V'(λ)) の分光視感効率

表2 ISO 3864-1における安全標識の基本形と一般的意味

幾何学図形	意味	安全色	対比色	図記号の色
	禁止	赤	白	黒
	義務行動	青	白	白
	警告	黄	黒	黒
	安全状態	緑	白	白
	防火	赤	白	白
	補助情報	白又は安全色	黒又は適する対比色	適する安全標識シンボル

が制定されたのは、1955年のZ 9103「産業安全標識」である。これを出発点として改正が繰り返され、Z 9103 (1986)「安全標識」に至った。この時点での標識の種類は、防火、禁止、危険、注意、救護、指示・用心、放射能、誘導、指導の9種類である。そして、それぞれ、1種：色

表3 ISO 3864-2における危険の重度の3段階表示

背景色	対比色	危険重度パネルの図
赤	白	
オレンジ	黒	
黄	黒	

と幾何学図形で主要な意味内容を表す、2種：1種標識の中に特定の文字又は図形を書き加えたもの、3種：1種、2種標識のほかに必要な文字又は図形を書き加えたものとなっている。この3区分は、ISO 3864-Part1における安全標識の基本形と、次の図記号標識、そして補助標識、という構成と一致している。そして、安全色の項で記述したように1995年3月に、ISO 3864 (1984)との整合化を図った新しいZ 9101「安全色及び安全標識」として改正された。この中の安全標識は、ISOとJISとの基本形を同等に並記したものである。

次いで同年7月には、このZ 9101を通則とし

表4 JIS Z 9104の安全標識の配色とデザインの例

デザインの種類	配色	基本形	図記号標識(例)	組合わせ標識(例)	警語標識(例)
(3) 危険標識 (高度の危険)	地：赤 文字・図記号：白、黒*				
(危険)	地：黄赤 文字・図記号：白、黒				
(4) 注意標識	地：黄 枠：黒 文字・図記号：黒 感電注意標識赤の電光形：赤				

*補助標識の文字の色を示す。

【備考】安全標識は、図記号標識および組合わせ標識を用いるのが望ましく、警語標識は参考として例示したものである。

で、旧Z 9103を大幅に改正した新しいZ 9104「安全標識—一般的事項」が発行された。標識の種類は、旧Z 9103-1986と同じ9種である。表4に、その安全標識の配色とデザインの中から、危険標識と注意標識の例を示す。赤：高度の危険、黄赤：危険、黄：注意の危険の3段階表示が示されている。高度の危険の基本形は、Z 9101で円形と正方形の両者となっているが、この規格で円形を初めて前面に打ち出すことになった。黄赤の菱形の危険標識はこれまでのJISを踏襲したものであり、すぐれた視覚的効果をもつ標識として、ISO 3864 Part1に入れるべく尽力したが果せなかった。基本形の中に文字を入れる警語標識が参考扱いになっている。ISOがめざす、「言語が異なる人びとの間でもひと目で意味がわかる」図記号標識を優先させるという考え方が明確に打ち出されている。近い将来、新しいISO 3864に合わせた、JISの改正は必然となる。これまでのJISの独自性はどうか見守りたい。(児玉 晃)

◆ISO 3864 (1984), ISO 3864-1 (2002), ISO/DIS 3864-2 (2002), ISO/DIS 7010 (2002)

安全標識板 [safety signboards] (安)

ISOでは、TC145/SC2/WG1と同時に、WG2として安全標識板の規格原案作成作業がスタートした。その草案の定義では、「標識板(またはプレート)とは、一定の物につけられるように準備された情報の伝達用具で、堅いものでもやわらかいものでもよいが、その寿命に適合するように製作され調節されたもの」となっている。そして、やわらかい材質でつくられた標識板またはプレートをラベルとよんでいる。

規格の目的は、主として標識板の耐久性で、そのほか形状、寸法、用語の定義などの規定である。日本ではすでに、1955年のZ 9103「産業安全標識」の中に標識板についての簡単な規定があるが、その後1963年に独立した規格としてZ 9107「安全標識板」が制定された。その間、1960年には標識板が、暗所や夜間でも見えるように、細かいガラス球で指向性反射加工を施す方法についての規格が、Z 9105「反射安全標識板」として制定されている。これは後の1984年にZ 9117 (1975)「保安用反射シート及びテー

プ」を使用する規格に改正される。

その他、Z 9108 (1964)「蛍光安全標識板」、Z 9109 (1966)「安全標識灯」、Z 9115 (1968)「自発光安全標識板」、Z 9100 (1987)「蓄光安全標識板」など、色材や機能別の規格が次々に制定されている。そして「安全色」と同様に統廃合することになり、Z 9117はそのまま残し、Z 9107, 9108, 9100を統合して新しいZ 9107 (1998)「安全標識板」となった。これによって、安全色、安全標識、安全標識板の3つ揃いとして完結したのである。このZ 9107に規定されている品質の性能は、標識板の種類によって異なるが、色、耐候性、耐食性、耐衝撃性、色材の付着性、耐水性、耐燃性、耐磨耗性、耐薬品性、燐光輝度の10項目で、それぞれの試験方法が厳密に定められている。

ここでISOのWG2に戻るが、1999年の同委員会に、日本からこのZ 9107全体の英文が提出され、これが全面的に採用されることになり、現在これに基づいてISO 17398「安全色と安全標識—安全標識の耐久性」がISO原案としてまとめられている。(児玉 晃)

→安全色と安全標識、再帰性反射標識

◆ISO/DIS 17398 (2002)

アンダーコーティング [undercoating]

(塗)

①自動車ボディなどの床裏や、タイヤハウス部の室外側に、防音・防振・防錆を目的として塗料を塗布すること。②自動車のアンダーボディ(床裏、ホイールハウスなど)に塗る塗料。アスファルトにアスベストなどを混合したものは、比較的安価なのが特徴。ただし、耐食性はワックスより劣り、耐チッピング性は塩化ビニールのゾルよりも劣る。従来は塩化ビニールのゾルが最も多く使われていたが、燃焼時の温度によってはダイオキシンや塩素などの有毒ガスの発生を伴う場合があるため、代替材料として粉体アクリル・アンダーコートが使用され始めた。これは粉体アクリルを基体樹脂とし、発泡剤、充填剤などを可塑剤に分散させ、アクリルゾルとしたものである。③導電基板に回路を形成するとき、基板の吸湿性が不十分だとイオンマイグレーション現象が起きる。これを防ぐ

ため、あらかじめ回路と基板の間に樹脂をコーティングすること。④ ルアーをつくる時、下塗りとして数回行う塗装のこと。(吉田豊太郎)

アンピールの色彩 [Empire colors] (造)

フランス、ナポレオン1世の帝政下の1799年から1815年までをアンピール(帝政)時代とよび、この時代には古典古代のギリシア・ローマの様式を彷彿とさせる室内や家具を中心とする装飾様式がフランスをはじめ、ヨーロッパ中に流行した。アンピール時代の美術・装飾様式に好んで使われた色彩を一般にアンピール風の色とよんでいる。やや華美で重厚な装飾や色彩が好まれ、家具では赤色の布地には周囲に金や真鍮の装飾が施されている。

この頃からこうした装飾工芸や家具は、手工芸から一部工場生産に移行した。男子は細身に仕立てられた羅紗地の上着とパンタロンとよばれる長ズボンを着用し、女性もまた体型の美しさを強調したハイ・ウエストの服が流行した。一般にアンピール様式の色は、古代ローマの遺品をモチーフとした形象や色彩を踏襲しており、新古典主義の美意識を象徴化した淡いブルーやグリーンが基調色として認められる。たとえばウェッジウッドの浮き彫り装飾の壺や食器、セーブル(フランス)の陶磁器も彩色に特徴的に見られる。また建築ではアダム建築に見られるように「アダム・グリーン」とよばれる淡いグリーンが好んで使われた。(三井秀樹)
→古代ローマの色彩、アダム、ロバート

[い]

イースターの赤 [colors of Easter] (社)

イースターは復活祭のこと。復活祭とはキリスト教の根幹の教義であるキリストが磔刑されて埋葬された後、1週間で蘇ったという信仰に基づく祭りことである。元来、イースターという言い方は異教徒の祭りで、春の女神エオストルに因んでつけられた名前である。したがって、太陽は復活、再生を意味する特別なシンボルであり、イースターの日には、室内に常緑樹の木と春の花々とともに、太陽を表す金色の円盤が飾られるという風習として残っている。またイースターの日には、年によって異なるが、現在では3月21日の春分の日の後の最初の日曜日になっている。イースターで最も象徴的な儀式はイースター・エッグの儀式である。普通、この卵のことをペース・エギング(pace egging)といい、異教の風習では、赤、黄、橙、緑などのあざやかな色でカラフルに卵を彩色し、春の訪れと生命の存続、多産を祝う儀式になっている。この異教のイースターの儀式が、キリスト教の復活祭と合体して、キリストの復活、再生を祝うシンボリックな行事となり、とくに卵をキリストの血のシンボルである赤に塗って、キリストの十字架からの復活を祝うのである。(城 一夫)
◆復活祭
◆Cosman, M.P. (1981) [加藤・山田訳, 1986]

ED 塗装 [electro deposition coating] (着)

金属製の下塗りに多く用いられている塗装方法。電着塗装、電気泳動塗装(electrophoresis coating)ともいう。水溶性樹脂塗料を入れたタンクの中に金属製の被塗物を漬け、被塗物と電極との間に電流を流して、被塗物の表面に塗膜を形成させる塗装方法。また、その工程。塗料溶液に電流を流すと、陽イオン粒子は陰極へ、陰イオン粒子は陽極へ移動する現象を応用したものである。

ED 塗装の利点は、① 防錆性にすぐれる、② 複雑な形状でも塗膜厚が均一、③ 閉じた断面

内へのつきまわり性にすぐれている、④ 塗着効率がよい(塗料のロスが少ない)、⑤ タレ、ワキなどの不具合が少ない、⑥ 水性塗料を使用するため、安全性が高く、また揮発性有機化合物(VOC)も少ないなどである。アニオン電着塗装とカチオン電着塗装がある。主に下地塗装として使用されているが、電機業界では冷蔵庫やエアコンなどの冷凍機(コンプレッサ)の外郭塗装など、普段はあまり目につかない部位ではトップコートとして使用されている。近年、いわゆる「ワンコート電着」とよばれる比較的耐候性のよいアクリル樹脂系の電着塗料も開発されており、オーディオ機器の外郭など目につく部位へのトップコートとしての適用が期待されている。(吉田豊太郎)
→アニオン・カチオン電着塗装、揮発性有機化合物、
◆電着塗装、電気泳動塗装

イエロー・ブック [Yellow Book] (造)

19世紀末、ロンドンで発刊された季刊の文芸・絵画雑誌で、表紙があざやかな黄色に統一されたことからこの名がつけられた。イエロー・ブックを有名にしたのは、1894年この「イエロー・ブック」誌のアートディレクターにイギリスの挿絵画家ピアズリーが任命されたことで、彼は、エキゾチックでエロチックなペン画の線描写のイラストレーションで一躍反響をよび、時代の寵児となった。オスカー・ワイルドの『サロメ』の挿絵では、エロチシズムと退廃的な描写のために、イギリス国内では発禁処分となった。モリスは『アーサー王の死』を見て、怒りのあまり、絶句したと伝えられる。ピアズリーのイラストレーションは当時、最新の写真製版の凸版で印刷され、その精緻な描写とモノクロームの線画表現は、浮世絵など日本絵画から影響を受けた構図と特異な平面的な描写であった。ピアズリーは、またマロリーの『アーサー王の死』やアリストファネスの『女の平和』などの挿絵でも、世紀末的な雰囲気が大衆の心を捉え、熱狂