

長岡造形大学

入学試験

模擬問題

2026
年度

[造形学部]

2026年度

長岡造形大学

入学試験

模擬問題

目次

2026年度 入試情報

3

総合型選抜 1次試験模擬問題

デザイン学科

4－5

美術・工芸学科

6－7

建築・環境デザイン学科

8－9

学校推薦型選抜 模擬問題

提案書

10－13

一般選抜（前期日程）模擬問題

選択 A 平面構成

14－15

選択 A 鉛筆描写

16－17

選択 B 提案書

18－19

一般選抜（中期日程）個別試験（美術・工芸学科）模擬問題

デッサン

20－21

立体造形（粘土）

22－23

2026年度 入試情報

各試験の出願資格、試験内容等の詳細は学生募集要項をご確認ください。

2026年度入学定員 造形学部230人（デザイン学科150人、美術・工芸学科30人、建築・環境デザイン学科50人）

総合型選抜

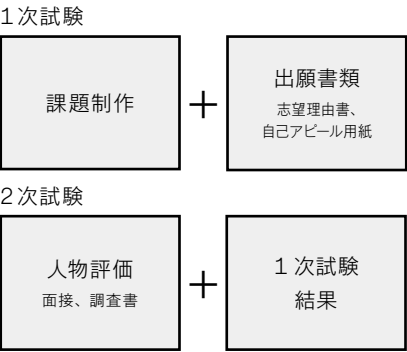
募集定員 造形学部60人
（デザイン学科39人、美術・工芸学科8人、建築・環境デザイン学科13人）

出願期間 2025年9月12日（金）－ 19日（金）

試験日 1次試験：2025年10月5日（日）
2次試験：2025年10月26日（日）

合格発表 1次試験：2025年10月10日（金）
2次試験：2025年11月1日（土）

※大学入学共通テストは課しません



学校推薦型選抜

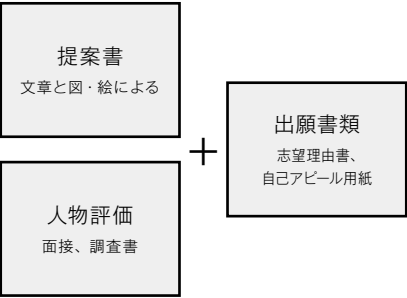
募集定員 造形学部 40人
（デザイン学科26人、美術・工芸学科5人、建築・環境デザイン学科9人）

出願期間 2025年11月10日（月）－ 14日（金）

試験日 2025年11月29日（土）（美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科）
2025年11月30日（日）（デザイン学科）

合格発表 2025年12月5日（金）

※大学入学共通テストは課しません



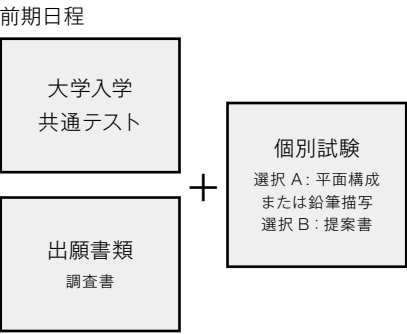
一般選抜【前期日程】

募集定員 前期日程 造形学部100人
（デザイン学科65人、美術・工芸学科13人、建築・環境デザイン学科22人）
選択区分（選択A、選択B）別定員設定はありません

出願期間 2026年1月26日（月）－ 2月4日（水）

試験日 2026年2月25日（水）

合格発表 2026年3月3日（火）



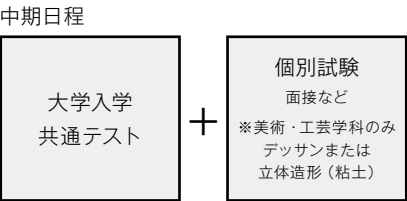
一般選抜【中期日程】

募集定員 中期日程 造形学部30人
（デザイン学科20人、美術・工芸学科4人、建築・環境デザイン学科6人）

出願期間 2026年1月26日（月）－ 2月4日（水）

試験日 2026年3月8日（日）美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科
2026年3月9日（月）デザイン学科

合格発表 2026年3月20日（金）

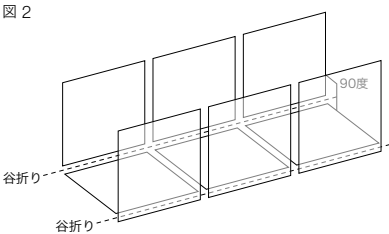
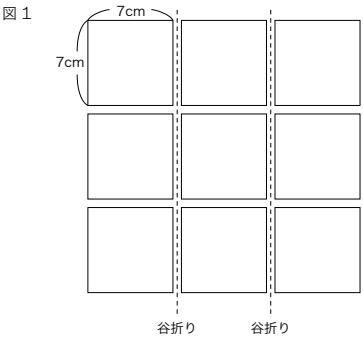


※この問題は 2025 年度総合型選抜で使用された問題を一部改編したものです。

試験科目インフォメーション（2025 年度 学生募集要項掲載）

試験時間 150 分 出題趣旨 理解力、発想力、創造力、表現力及び取り組み姿勢を見る	評価のポイント（学科共通） 出題意図を正しく理解できているか 発想力、構想力に優れているか 時間内に計画的に制作を進められるか 自らの発想を的確に表現できているか
---	---

〈課 題〉 任意のスポーツを題材として、解答用紙のそれぞれのマス（図 1）に連続的に変化する図を描写しなさい。
ただし、いずれかのマスで「ドキッ！」というオノマトペから連想される状態を表現すること。

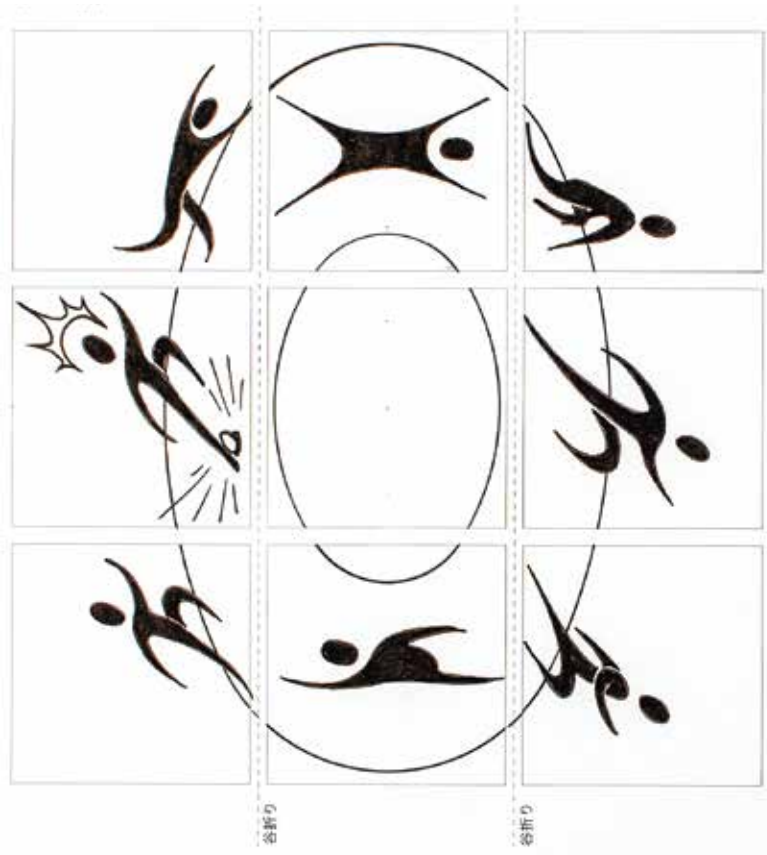


連続的な変化の解釈は、空間的・時間的・物語적など自由とする。
解答用紙に描かれた谷折りの破線に沿って 90 度に折られた時のマス同士の位置関係を考慮すること。（図 2 参照）
連続性を持たせる方向は自由とする。

また、題材としたスポーツ名と制作意図を 100 文字以内（句読点は一字とみなす）で説明しなさい。

- 特に重視する箇所は下記の 3 点である
- 「ドキッ！」というオノマトペから連想される状態を的確に表現できているか
 - マスとマスの間で連続的な変化をしているか
 - 立体的な位置関係を考慮できているか

●作品例 1



題材としたスポーツ名：
陸上競技

制作意図：
人がトラックの上を走り、転び、立ち上がり、また走り出すという連続する動作を描写した。ドキッ！は石につまづくマスで表現している。谷折りに挟まれる真ん中のマスは上から人を見た時の様子を描写した。

本作品の評価ポイント
9 マスの解答枠を陸上のトラックに見立て、ピクトグラムを用いて走る姿を連続的かつ簡潔に表現している。石に躓き転んでしまうというストーリーを、オノマトペ「ドキッ！」につながる連続的なコマ割りにしている。また、転んでしまい、倒れたシーンを谷折りによって立体的になった位置関係も上手に使い解答している。問題文にある「重視する箇所」に対して真摯に向き合う姿勢が見られたこと、解答文章の制作意図が適切に表現に結びついていることが評価された。

- 〈条 件〉
- 解答用紙は折ってはいけない。
 - 想定した「形状」の質感・量感 は自由。ただしマスからはみ出してはいけない。
 - 解答用紙のマスは、配付した黒サインペンのみで表現すること。（草案用紙は持参具を自由に使用して良い）

〈志願者が持参するもの〉（2026 年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）
鉛筆（シャープペンシル含む）、消し具、直定規（50cm 以上の長さが望ましい）、カッターナイフ（ペン型デザインカッター含む）、ハサミ、メンディングテープ、両面テープ、スティック型固形のり、三角定規、コンパス、ティッシュペーパー

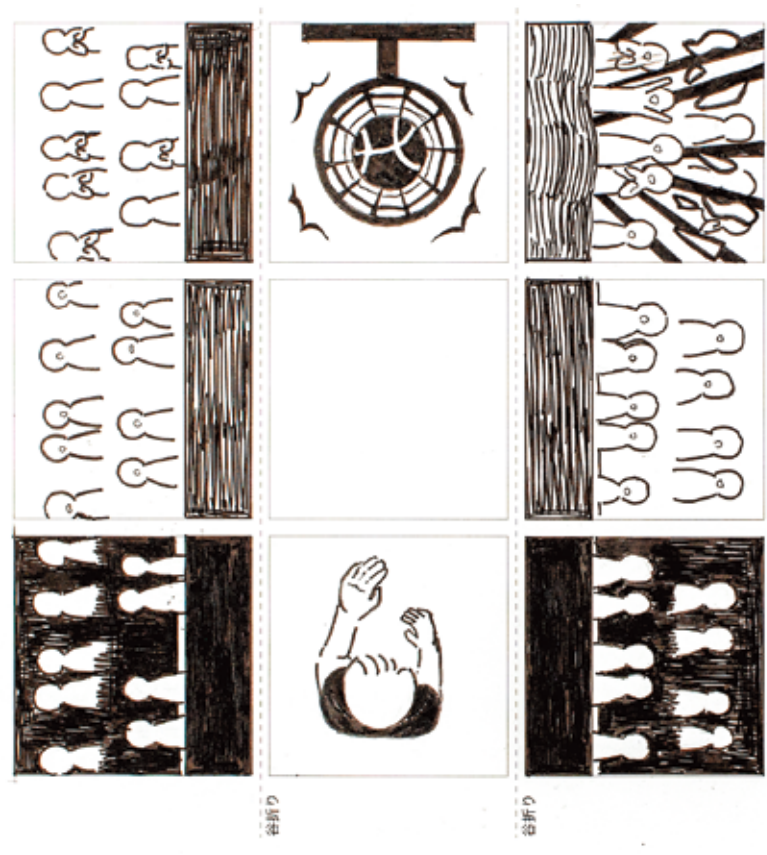
〈大学で用意するもの〉
サインペン中字 1 本、細字 1 本、A3 草案用紙 3 枚、A2 カッターマット 1 枚、解答用紙（A3 ケント紙）

解答のポイント
問題の出題意図を正しく読み解き、条件を満たした上で、問題文にあるように、

- 「ドキッ！」というオノマトペから連想される状態を的確に表現できているか
- マスとマスの間で連続的な変化をしているか
- 立体的な位置関係を考慮できているか

以上を正しく押さえているかをポイントとした。
また、描写力の巧みさよりも、独自性のある発想やユニークな視点の表現であるか、示した図と意図を記す文章の整合性が取れているかも加点の要素とした。

●作品例 2



題材としたスポーツ名：
バスケットボール

制作意図：
「ドキッ！」からバスケットゴールにボールが入るところを連想し真ん中上に描写した。それによって右側の得点が入ったチームの応援席では会場が揺れるほどの歓声上がり、盛り上がっている様子を表現した。

本作品の評価ポイント
評価ポイントは以下の三点である。
まず、静けさの中でシュートが放たれ、息を呑むような一瞬の間を経て、ボールがゴールに入り観客が沸き立つ、という一連の流れによって、バスケットボールにおける「ドキッ！」とする瞬間が明確に表現されている点である。次に、下段から上段に向かって、選手の動作や観客席の様子によって、連続的な時間の変化が描かれている点が挙げられる。最後に、中央列には上から見た選手とゴールを、左右の列には観客席を配置することで、解答用紙を折り曲げた際に立体的な位置関係が生まれるよう工夫されている点が評価できる。

総合型選抜 1次試験模擬問題 美術・工芸学科 課題制作

※この問題は 2025 年度総合型選抜で使用された問題を一部改編したものです。

試験科目インフォメーション（2025 年度 学生募集要項掲載）

試験時間 150 分 出題趣旨 理解力、発想力、創造力、表現力及び取り組み姿勢を見る	評価のポイント（学科共通） 出題意図を正しく理解できているか 発想力、構想力に優れているか 時間内に計画的に制作を進められるか 自らの発想を的確に表現できているか
---	---

〈課 題〉「エネルギー（energy）」を以下の条件に従い表現しなさい。
また、その制作意図をコンセプトシートに 200 字程度（句読点は一字とみなす）で記述しなさい。

- 〈条 件〉
- この課題は自己の自由な表現を求めます。
A3 イラストレーションボード上に与えられた材料（ケント紙、色紙、鉛筆※色鉛筆は不可）を用い、表現すること。
 - 平面・立体、またはそれぞれを組み合わせた手法で表現すること。
 - 制作物は移動してもかたちが変わったり壊れたりしないようにイラストレーションボードに定着させること。

〈注 意〉 A3 草案用紙 3 枚のうち 1 枚はのり付け時に使用し、残りの 2 枚は指示のメモやアイデアの下書きに使用すること。
A3 草案用紙は課題制作終了後に全て回収しますが、評価の対象にはなりません。

〈志願者が持参するもの〉（2026 年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）
鉛筆（シャープペンシル含む）、消し具、直定規（50cm 以上の長さが望ましい）、カッターナイフ（ペン型デザインカッター含む）、ハサミ、メンディングテープ、両面テープ、スティック型固形のり、三角定規、コンパス、ティッシュペーパー

〈大学で用意するもの〉
色画用紙（八切り 12 色入り）1 包、B3 ケント紙 1 枚、A3 イラストレーションボード 1 枚、A3 草案用紙 3 枚、A2 カッターマット 1 枚、A4 コンセプトシート

解答のポイント

- 出題テーマを柔軟に解釈し、造形表現をイメージできるか。
- 与えられた材料の特性を活かし、イラストボード上に魅力的な創造的空間を表現できるか。
- コンセプトが明確に表現されているか。

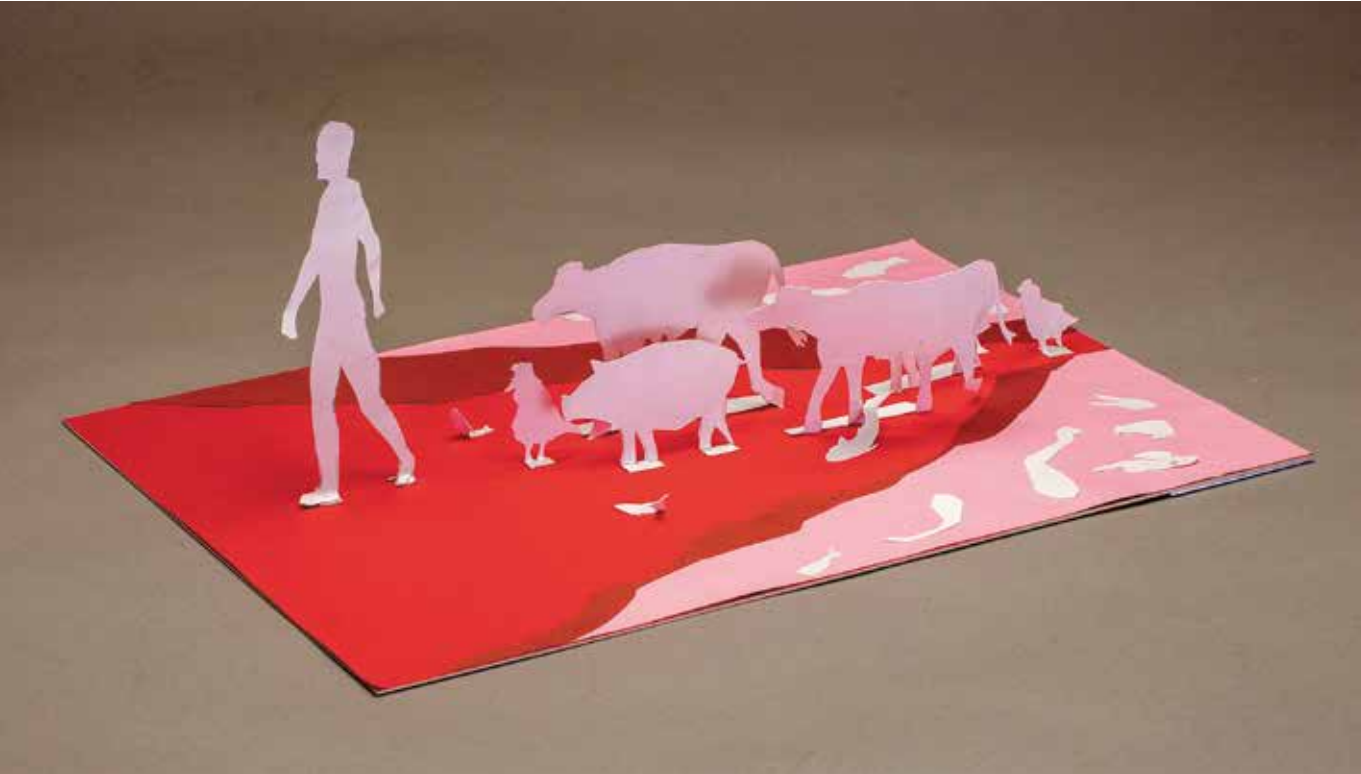
●作品例 1



制作意図：
「エネルギー」というテーマから、私自身のエネルギーのみなもととは何かを考えました。1 日何もしたくない時や上手くいかなかった時、失恋した時や家族とケンカした時、ガッツポーズをして気持ちを切り替えます。心の底からガッツポーズをせずとも、力を込めたこぶしから熱が伝わって全身を駆けめぐる。ガッツポーズこそが私が唯一元気になれる方法であり、私のエネルギーのみなもとです。

本作品の評価ポイント
こぶしに力を込めガッツポーズをとった明快な造形の中に作者の心理が込められユニークな表現となった。緻密な構成要素には飽きが来ないメリハリが感じられ、紙の特性を理解し、丁寧な造り込みであることが作品を引き立てている。

●作品例 2



制作意図：
エネルギーを消費される生物によって表現しました。人に消費されるエネルギーを連想し、人がエネルギーを生成する際に行う食事をイメージとして作りました。
平面上を人の体内とし、人間によって家畜が体内に取り込まれ消費される様子にしました。体外に置かれた動物の体は消費されることのなかった加工後に処分されたものを表現しています。
現代の食料が豊かになった影響で余分な食物が捨てられゆく様をイメージしました。実際にアルバイトや親の職場で見た経験をもとに作りました。

本作品の評価ポイント
人のエネルギー消費をテーマに人間活動の皮肉な結果が表現されている。色彩 3 色を用い、計算された構成要素によってコンセプトが明快に伝えられている。

※この問題は 2025 年度総合型選抜で使用された問題を一部改編したものです。

試験科目インフォメーション（2025 年度 学生募集要項掲載）

試験時間 150 分 出題趣旨 理解力、発想力、創造力、表現力及び取り組み姿勢を見る	評価のポイント（学科共通） 出題意図を正しく理解できているか 発想力、構想力に優れているか 時間内に計画的に制作を進められるか 自らの発想を的確に表現できているか
---	---

〈課 題〉 建築には何かから人を「まもる」ために存在するという側面がある。
雨風や寒さ・暑さから人を「まもる」、様々な自然災害から「まもる」、あるいは他人からプライバシーを「まもる」、喧騒の中で静寂空間を「まもる」など、自分で想定した何かから「まもる」空間を表現しなさい。
ただし、想定した空間がだいたいどの位の大きさを示すために人型の模型（簡易なもので良い）を構成内に配置すること。何に対してどう「まもるか」の想定は自由とする。

〈条 件〉 1. 使用するもの 与えられた A3 ケント紙 5 枚、A3 コピー用紙 5 枚のみを使用すること。
2. 立体表現 ・人型の大きさは自由、数はいくつでも良い。
・立体表現が与えられた台紙（A3 サイズ・スチレンボード）の範囲内に収まるようにすること。
3. コンセプトシート 空間の制作意図を、タイトル、説明文（200 ～ 300 字 句読点は一字とみなす）、スケッチ・図面等で美しく表現すること。

●作品例 1

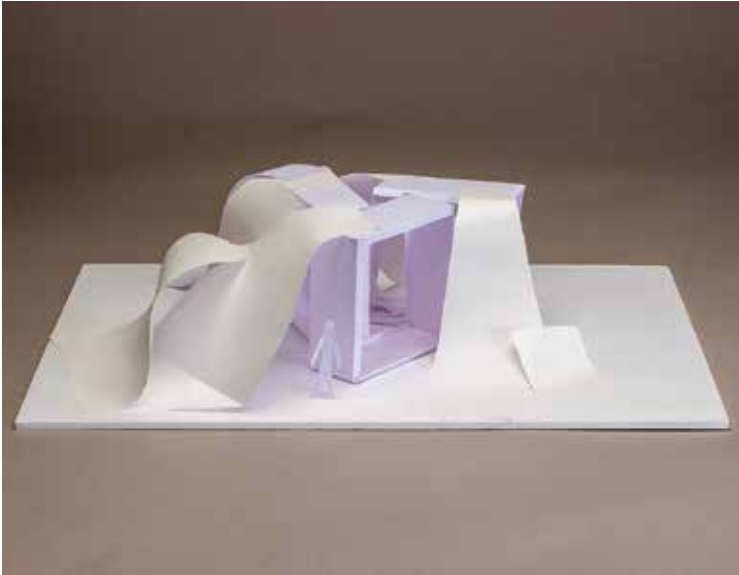
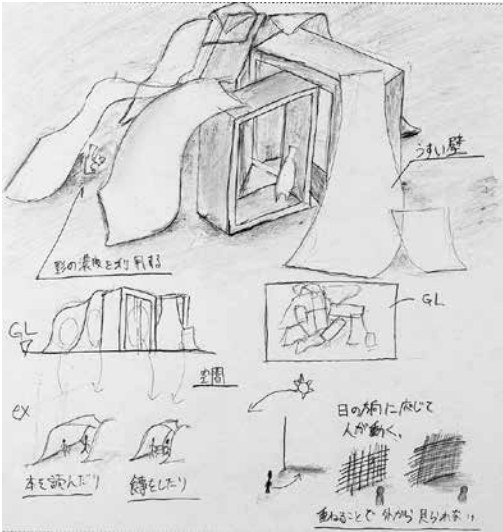
コンセプトシート

タイトル：重なり

説明文：

この建物は、うすい I 枚の壁を重ねて季節や気温の変化に応じて健康を守る建物です。人は、暑い日は濃い影で身を休め、寒い日にはやわらかい影で過ごしてきました。そのため、うすい壁をいくつか重ねることで、日のあたり方や気温の変化に応じて人の動線をつくった建物です。また、壁と壁の間に空間をつくり、影の濃度に合わせて人の過ごし方は変わります。例えば、影の中でごはんを食べたり、寝たりすることができます。さらに、あみ目模様の金属を重ねると外側から見るができないため、プライバシーをまもる面でも働きます。この建物を通して、体温にあわせて快適に過ごせるような空間にしました。

スケッチ・図面等：



本作品の評価ポイント

変化する自然環境から「まもる」べく、堅い壁の要素と柔らかい壁の要素を複数構成している。壁の「重なり」のなかでの変化のある空間を作り出すことに成功しており、更にその構成をコンセプトシートで適切に表現していることが評価される。

〈志願者が持参するもの〉（2026 年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）

鉛筆（シャープペンシル含む）、消し具、直定規（50cm 以上の長さが望ましい）、カッターナイフ（ペン型デザインカッター含む）、ハサミ、メンディングテープ、両面テープ、スティック型固形のり、三角定規、コンパス、ティッシュペーパー

〈大学で用意するもの〉

A3 コピー用紙 5 枚、A3 ケント紙 5 枚、A3 スチレンボード 1 枚、A2 カッターマット 1 枚、A3 コンセプトシート

解答のポイント

解答は現実的な建築物である必要はないが、以下の点が評価のポイントとなる。

- 与えられたテーマに対して空間的な答えを構想しているか
- 紙による立体物としてその構想が丁寧に表現されているか
- 自分のアイデアをスケッチや文章で伝えることができているか

●作品例 2

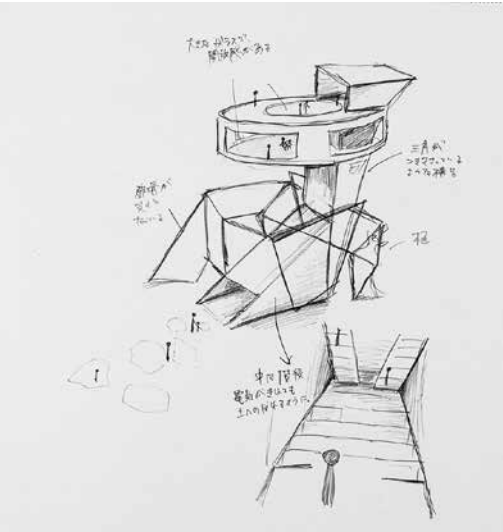
コンセプトシート

タイトル：見守る塔

説明文：

建物は様々なモノからまもることができる。私は、まもる相手を「自然災害と記憶」と想定した、避難塔の空間をつくった。避難塔は、災害時には役に立つが、非災害時にはただの階段や物体になってしまっている。また時間が経てば災害の記憶は薄くなっていってしまうだろう。そのため、非災害時にも円盤の部分をホールや広場として使えたり、災害時には津波の避難塔として人々をまもったりする塔をつくった。円盤に三角が突き刺さっている様子や鉄骨が飛び出てゴチャゴチャしている様子、不安定そうに見えるが支えが沢山あり、災害の記憶もまもる記念碑の役割も担った塔となっている。

スケッチ・図面等：



本作品の評価ポイント

自然災害に対する避難塔という機能だけでなく、人々に災害の記憶をとどめる機能としての造形にチャレンジした作品である。コンセプトを造形につなげていく点が立体作品とコンセプトシートの両面から読み取れる秀作である。

学校推薦型選抜 模擬問題 提案書

模擬問題 1 ※この問題は 2025 年度学校推薦型選抜で使用された問題を一部改編したものです。また、作品例では固有名詞等を一部改編しています。

試験科目インフォメーション（2025 年度 学生募集要項掲載）

試験時間 90 分 出題趣旨 理解力、発想力、構想力及び表現力を見る	評価のポイント（学科共通） 出題意図を正しく理解できているか 論理的な思考ができているか 発想力、表現力、提案力が優れているか
---	--

〈問 題〉あなたの通学路について、次の問いに答えよ。通学路とはあなたの自宅から、現在通っている学校（既卒者の場合は直近に通っていた学校）に至るまでの経路のことであり、徒歩に限らず、公共交通機関や自転車、自家用車などでの移動経路も含むものとする。

問 1 何も知らない人にも自宅から学校までの道順が伝わるよう、あなたの通学路を 300 字以内で説明せよ。

問 2 あなたの通学路や、そこを通る体験の、魅力や面白さ、楽しみをあなたならではの視点で見つけ出し、図や文章を用いて自由に表現せよ。図の中には必ず「自宅」と「学校」を示し、また表現全体のタイトルを記入すること。なお問 1 のように通学路の全ての行程を説明する必要はなく、一部分にフォーカスしたり、特定の要素のみを抽出したりしてもよい。

●作品例 1

問 1

外に出て右に直進すると「〇〇通り」が見えてきます。〇〇通りを左にまがり直進します。通りを過ぎると文具店の緑色の看板が見えます。文具店を右にまがり、水色の道路を通ります。水色の道が終わると駐輪場が見えます。駐輪場の右を通り過ぎると横幅が約 1.7 メートルの歩道に入ります。歩道をずっと直進します。すると消防署が見えてきます。消防署を通り過ぎて直進すると交番が見えます。交番を通り過ぎて坂を下ります。するとすぐに細い砂利道があります。そこを通り抜けてすぐの坂を上ると桜の木が植えられた道に入ります。桜の木の道を進んでいくと左に学校の門が見えます。これが私の通学路です。

問 2

本作品の評価ポイント

問 1 は曲がり角の目印、通りの名前や広さ、アップダウンなどが順を追って簡潔に記され、過不足がない。問 2 は四季の移り変わりという、着眼点の絞り込みが明快。美しい風景や繊細な心情が丁寧に描写され、静かで文学的な印象がある。通学路に行く自分や友人を登場させると、さらにその心情が伝わるかもしれない。

〈志願者が持参するもの〉（2026 年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）

筆記用具（B の鉛筆・シャープペンシル、消しゴム）、直定規

〈大学で用意するもの〉

解答用紙（A3 上質紙）1 枚、A3 草案用紙 2 枚

解答のポイント

問 1

- あなたの通学路を全く知らない人でも、順を追って理解できるように、論理的に説明できているか。その際に、ただ道順を羅列する（まず右に行って、次に左に曲がって、…）だけだと、読み手の理解が難しくなってしまう。順路をいくつかに分節したり、方位やわかりやすい目印を明示したり、情景を説明したりするなどの工夫が考えられる。

問 2

- 独自性があるか。よくある解答になっていないか。
- 「面白い!」と思わせる視点が含まれているか。「通学路のいろいろな魅力を詰め込んだ地図」のようになると、全体的な印象は薄くなってしまう。着眼点を絞って、直感的に伝わるようにすることもデザインにおいては重要。
- 絵や文章での表現力はあるか。あなたの通学路ならではの、経験のシークエンス（連続性）が魅力的に表現されているか。

●作品例 2

問 1
家を出たら公園の方へ進む。そこから広い道に出るまでまっすぐ進む。道中には下に川が通って橋のようにになっている道がある。そこを過ぎると雁木という建物の前に屋根がついた町並みが両側に広がってくる。ここは自転車だと道が狭く、車と近いので気をつけるように。雁木の町並みに入って信号を 3 つ渡った後に、初めて書いた広い道に出る。ここを左に曲がる。この道は自転車が走る用の道があるのでそこを走るように。この道もずっとまっすぐ進む。途中で信号が 5 つある。4 つ目はすぐ切り替わるので無理して渡ってはいけない。道中は弁当屋→病院→小学校と左手側に並ぶ。5 つ目の信号を渡ってすぐに右手側に堀があり、その向かいが学校である。

本作品の評価ポイント

問 1 は、比較的単純な形の通学路ではあるが丁寧に説明されており、自転車で走る際のアドバイスもよい。問 2 は小さな発見が散りばめられ、一つ一つが面白く、通学路を楽しんでいる様子が伝わる。着眼点をさらに明確化できるような言葉選びや、道や余白部分のデザインができれば、より印象深い表現となっただろう。

問 2

学校推薦型選抜 模擬問題 提案書

模擬問題 2 ※この問題は 2025 年度学校推薦型選抜で使用された問題を一部改編したものです。

試験科目インフォメーション（2025 年度 学生募集要項掲載）

試験時間	評価のポイント（学科共通）
90 分	出題意図を正しく理解できているか
出題趣旨	論理的な思考ができているか
理解力、発想力、構想力及び表現力を見る	発想力、表現力、提案力が優れているか

〈問 題〉2007 年にアップルの iPhone が発表されて以来、わたしたちの暮らしや経済、世界のありかたが大きく変化した。従来の携帯電話からスマートフォンという新しい携帯通信機器のカテゴリーが創出され、カメラ、SNS、ナビゲーション、動画視聴、ゲーム、音楽プレイヤー、ネットショッピング、店舗での支払い、銀行の送金等、あらゆる機能を取り込み、年々進化を続けている。もはや電話としての通話は機能の一部となり、今やスマートフォンは携帯電話というよりも超小型モバイルコンピュータと呼んだ方がその実態に近いかもしれない。電気通信事業者の調査によると 2024 年現在、日本の携帯電話所有者におけるスマートフォン比率は 97％に達し、もはや生活になくてはならない、社会インフラの一つとなったといえるだろう。

その一方、機能の進化に伴う大画面化、大型化も進み、結果片手で手軽に操作する事が難しくなる等の問題が顕在化し、その解決策として画面が折りたためるもの、音声認識での操作機能、またはスマートフォン本体の子機の役割を持つ腕時計型デバイス・スマートウォッチや、眼鏡型デバイス・スマートグラスなどのウェアラブル端末、また会話形式で操作できるロボット型スマートフォンも登場しつつある。今後も機能の進化に伴い、本体のデザインも変化していくと同時に様々な周辺機器やサービスが開発される事が予想される。

上記の文を読み、以下の問題に解答しなさい。

- 問 1 10 年後のモバイルコミュニケーションの世界を想像し、スマートフォン本体や、子機、周辺機器等のデザイン、使用方法、特徴などを、絵と文章を交えて自由に提案しなさい。
- スマートフォン等のデザインに限らず、使われ方、サービスに焦点を絞った提案でも可とする。
- 〈注意〉
- 10 年後に実現可能な技術を想定すること。
 - 画力のみならず、発想力、オリジナリティーも評価する。

問 2 問 1 の提案にタイトルをつけ、そのタイトルに込めた思いを 150 字以内で述べよ。

●作品例 1



問 2

作品タイトル：PERO link（ぺろリンク）

作品タイトルに込めた思い：

私は、スプーン型のデバイスをなめることで遠く離れた人とも味を共有できる機器を提案しました。「ぺろり」となめることで、味をつなげて「リンク」させるというコンセプトからタイトルを作りました。おいしさは世界共通の幸せだと考えているので、親しみやすくかわいらしさのあるタイトルになるようにしました。

本作品の評価ポイント

- 1) 現状の通信デバイスは主に音声情報・視覚情報の送受信を行うものだが、本作品は味覚情報を通信するアイデアが秀逸である。
- 2) 味覚を再現するメカニズムについて、苦味・甘味・旨味など味成分がカートリッジ式になっている点が技術的なリアリティーがある。
- 3) 提案内容の表現力が高い。
- 4) 作品タイトルも作品の世界観を簡潔に表現できている。

〈志願者が持参するもの〉（2026 年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）

筆記用具（B の鉛筆・シャープペンシル、消しゴム）、直定規

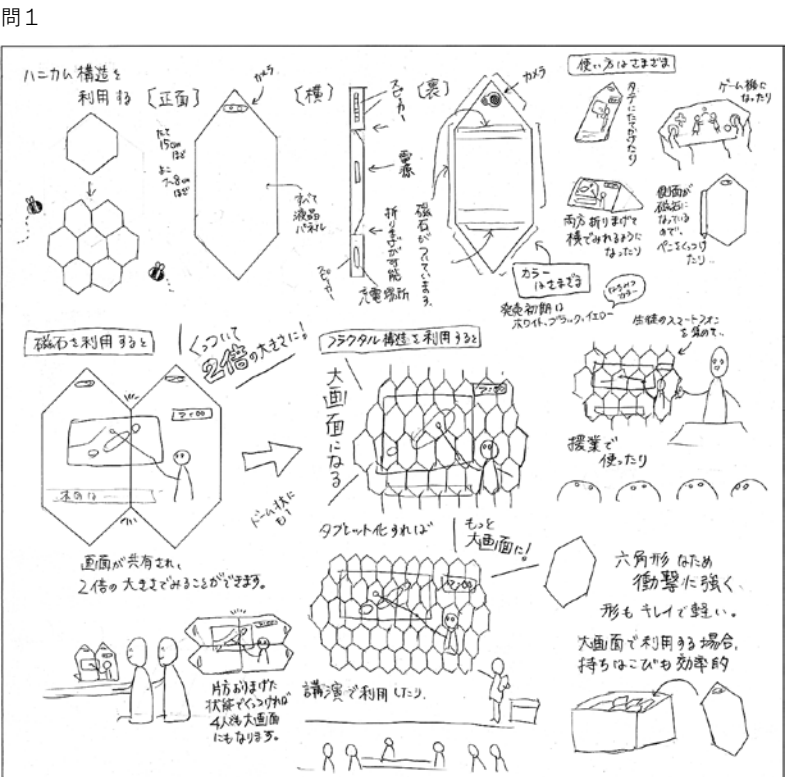
〈大学で用意するもの〉

解答用紙（A3 上質紙）1 枚、A3 草案用紙 2 枚

解答のポイント

- 問 1
- 誰かが日常的に使用しているスマートフォンの歴史的な意味・社会における位置付けについて再認識しつつ、今から 10 年後の社会の姿、技術の水準を想定し、その時代におけるスマートフォンのあり方、そこに求められるデザイン、機能、使用方法等をイラストレーションと解説文によって表現しているか。
- 評価ポイント
- 1) アイデアのオリジナリティー、デザインの審美性、機能性、使用性の表現の妥当性。
 - 2) イラスト、漫画表現、文章表現によって未来社会への洞察が魅力的に表現されているか。
 - 3) 絵と文章の表現のみならず、発想力、オリジナリティーも同様に評価ポイントとする。
- 問 2
- 問 1 の提案にタイトルをつける。タイトルがその提案の本質を表現しているか、語呂合わせや、暗喩、フォント（文字デザイン）の表現などによって問 1 の解答の世界観を補強しているものなどは積極的に加点ポイントとする。

●作品例 2



問 2

作品タイトル：ハニカムスマートフォン

作品タイトルに込めた思い：

六角形とハニカム構造を利用することで、スマートフォンに必要な丈夫さや、くっつけることで画面の大きさが 2 倍 3 倍になることができる。効率性や、この開発に伴いたくさんの人が関わることを予想し、働きバチが協力してハニカム構造を形成していくことを重ね合わせ、人とのつながりも強化し、はにかんでほしいという思い。

本作品の評価ポイント

- 1) 六角形のスマートフォンを蜂の巣状に組み合わせて大画面化することで他者との協業時に効果を発揮する機能が、通信機器でありながら、通信でなく筐体の合体という形で他者とのコミュニケーションを促進しているアイデアが興味深い。
- 2) 絵の表現力もありアイデアがすぐに理解できる点。

一般選抜（前期日程）模擬問題 選択 A 平面構成

※この問題は 2025 年度一般選抜【前期日程】で使用された問題を一部改編したものです。

試験科目インフォメーション（2025 年度 学生募集要項掲載）

試験時間 180 分 出題趣旨 平面を構成する造形力及び、色彩感覚の能力を見る	評価のポイント（学科共通） テーマに対しての独自の発想力 テーマに即した色彩表現 対比・調和・動きなどを含む画面構成力
--	--

〈問 題〉 各自でテーマを設定し、モチーフ（下写真）を活かした色彩構成をこなさい。また、その制作意図が分かるタイトルを付
けなさい。



〈モチーフ〉 厚さ 9mm、外径 100mm、内径 70mm の立体

- 〈条 件〉
1. 与えられた A3 ケント紙イラストレーションボード縦位置の中央に、縦 297mm × 横 210mm の長方形を描き、そ
の長方形内を画面とする。
 2. モチーフの形状や比率などは変えてはならない。
 3. モチーフの形状以外は使用してはならない。
 4. モチーフの表現方法は、平面的な表現や立体的・空間的な表現など自由とする。
 5. 配付されたモチーフの素材に捉われず自由に表現してよい。
 6. モチーフの輪郭線には幅を持たせない。
 7. モチーフは画面からはみ出しても良いが、元の形が分かる範囲とする。
 8. 使用色数は自由とする。
 9. 平塗り、ぼかし、かすれ、にじみ等の彩色表現は自由とする。
 10. 画面内は余白を残さず彩色する。また、画面外は彩色せず、イラストレーションボードの白地をそのまま残す。

〈志願者が持参するもの〉（2026 年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）

不透明水彩絵の具、筆（平筆、丸筆、面相筆など）、絵の具皿またはパレット、筆記用具（鉛筆またはシャープペンシル、
消しゴム）、鉛筆削り用具（カッター等）、コンパス、三角定規（1 組）、直定規（60cm 程度が望ましい）、筆洗いバケツ、
雑巾 ※水差し持参可

〈大学で用意するもの〉

A3 ケント紙イラストレーションボード 1 枚、A3 草案用紙 2 枚、モチーフ 1 個

●作品例 1



タイトル：受け継がれる伝統

●作品例 2



タイトル：なごやかで明るい日常

●作品例 3



タイトル：シュバッツ！

一般選抜（前期日程）模擬問題 選択 A 鉛筆描写

※この問題は 2025 年度一般選抜〔前期日程〕で使用された問題を一部改編したものです。

試験科目インフォメーション（2025 年度 学生募集要項掲載）

試験時間 180 分 出題趣旨 発想力、描写力、画面構成力を見る	評価のポイント（学科共通） コンポジション・バランス・スペースなどを意識した画面構成力 モチーフ各々のプロポーション把握力 質感表現力
---	--

〈問 題〉 以下の条件に従い、「手」と「おりがみ」を鉛筆描写しなさい。

- 〈条 件〉
- 「手」と与えられた「おりがみ」を構成し、次のことに注意して描写すること。
 - 与えられた「おりがみ」は、外袋、付属品を含めて扱いは自由とする。
 - 台やテーブルを想定して描写しても良い。
 - 解答用紙の取り扱いは次の指示に従うこと。
 - 解答用紙（画用紙ボード）は、縦、横のいずれの向きで使用しても構わない。
 - 解答用紙の白い面に描くこと。

〈志願者が持参するもの〉（2026 年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）

鉛筆（黒各種）、消し具（消しゴム、練り消しゴム）、鉛筆削り用具（カッター等）、ティッシュペーパー
※羽根ぼうき、ブラシ持参可

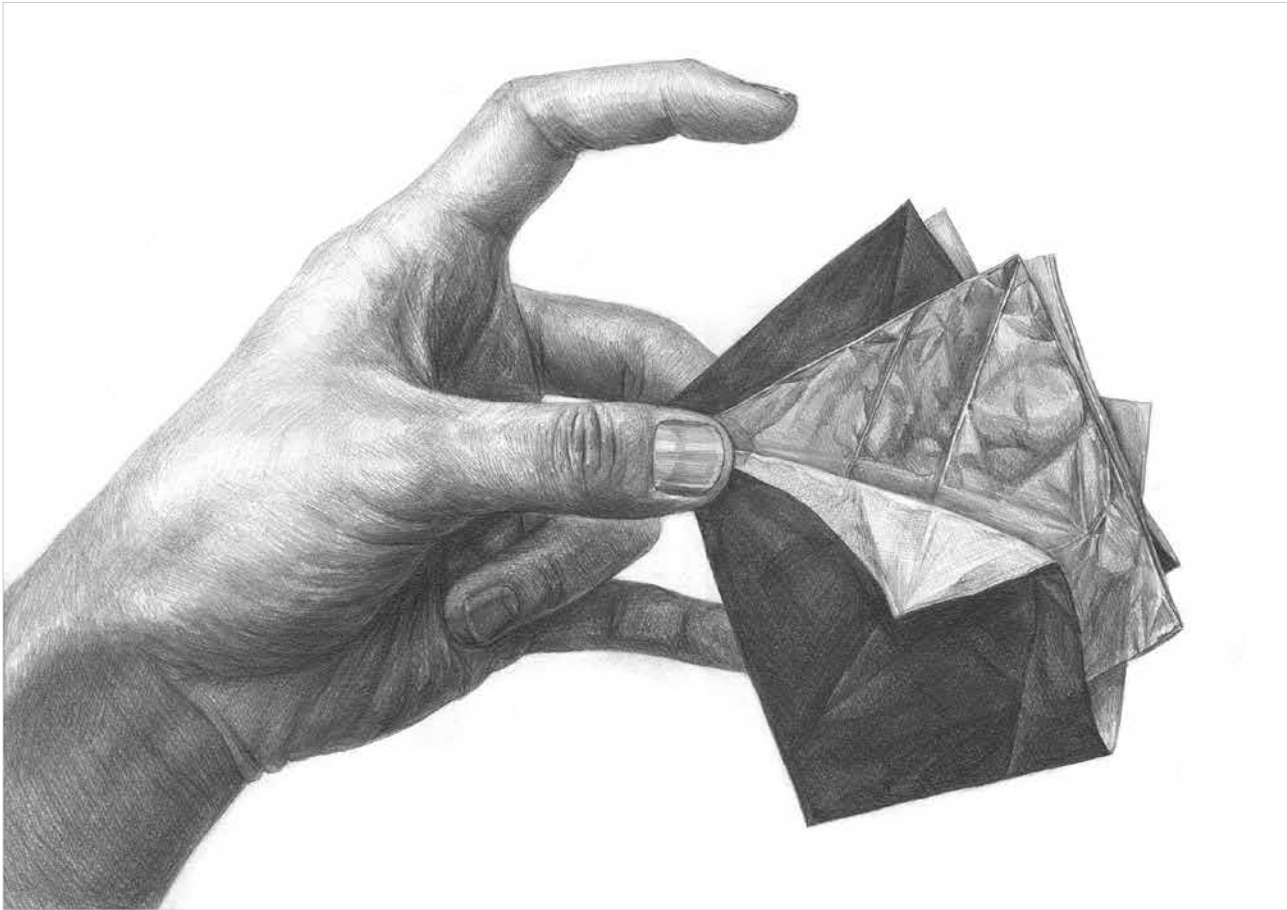
〈大学で用意するもの〉

B3 画用紙ボード 1 枚、B3 草案用紙 3 枚

●作品例 1



●作品例 2



一般選拔(前期日程)模擬問題 選択 B 提案書

※この問題は 2025 年度一般選抜〔前期日程〕で使用された問題を一部改編したものです。

試験科目インフォメーション（2025年度 学生募集要項掲載）

試験時間 90分 出題趣旨 理解力、発想力、構想力及び表現力を見る	評価のポイント（学科共通） 出題意図を正しく理解できているか 論理的な思考ができていているか 発想力、表現力、提案力が優れているか
---	---

〈問題〉「鬼ごっこ」は、特定の 방법으로「鬼」を決め、「鬼」となった者が他の参加者を追いかける遊びである。「鬼」が他の人に触れると、その人と「鬼」が交代するというルールが基本とされている。

鬼ごっこにはさまざまな派生的な遊びが存在する。たとえば、「警察と泥棒」のように2つのグループに分かれるもの、高い場所を安全地帯として設定するもの、鬼が増えていくもの、鬼が交代する方法を変更したものなどが挙げられる。これらの遊びは、社会的な構造や役割の模倣、場所の特徴の活用、有利不利の調整、異なるルールの組み合わせなどによって、鬼ごっこ本来の楽しさを損なうことなく新しい体験を生み出している。

以上を踏まえて、「鬼ごっこ」を元とした新しい遊びを提案しなさい。新しい遊びは下記の条件を満たすこと。

《条 件》 ・ 何らかの勝敗や終わりを設定し、1回10分程度で終わること。

・ 屋外・屋内などの場所／季節／天候／対象年齢／人数などの実施条件を限定してもよい。

・ 以下の物の中から2つ選び使用すること。個数／色／仕様などは任意に設定すること。

軍手	ロープ	カスタネット	A4 サイズ用紙	洗濯バサミ
ガムテープ	ポケットティッシュ	固形せっけん	段ボール	6 面サイコロ

問1 選んだ2つの物を、解答用紙にそれぞれ記述しなさい。また、屋外・屋内などの場所／季節／天候／対象年齢／人数や、選んだ物の個数／色／仕様などを設定する場合には、条件の欄に記述すること。

※条件を設定しない場合には、条件の欄は空欄としてよい。

●作品例 1

問1

物①：ロープ 物②：段ボール

条件：場所…体育館や広く平らな地面

対象年齢…10歳～

人数…2人～

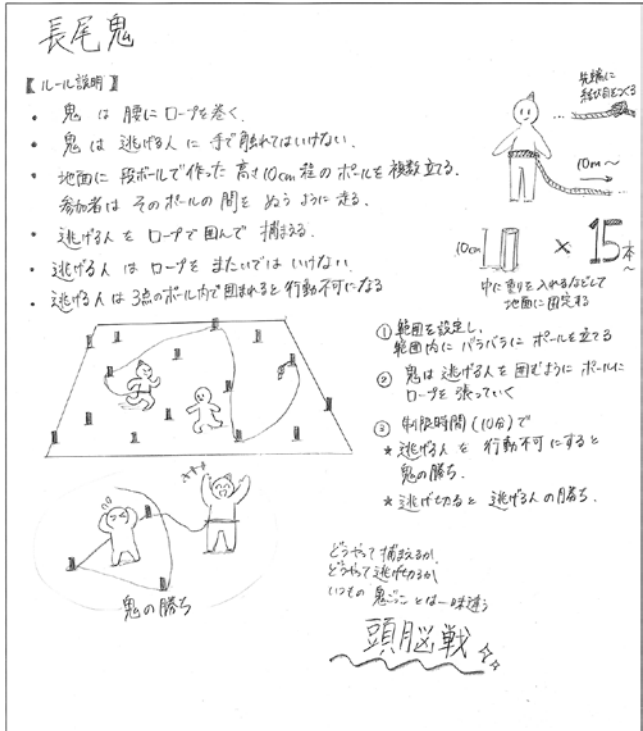
問3

長尾鬼は、一般的な鬼ごっことは異なり、手を使うことができない。その代わりに長いしっぽを使って逃げる人たちをじわじわと追いつめていく。うまくボールを利用しながら逃げる人を誘導して捕まえる、頭脳戦型鬼ごっこだ。さあ、あなたは怎么样って逃げる人をつかまえる？

本作品の評価ポイント

提案が行われている状況や勝敗などの言葉で伝えるには複雑になりやすいが、提案の要点となる部分を図化することで概要が端的に伝わるように作られている。また、提案を一言で「頭脳戦」と言い切っている点も何が新しく提案されているのか？が読み手側にすぐに伝わってくる。人数が増えた時にどのように楽しさが増長されるのか？頭脳戦がどのように変化していくのか？などもあると、さらに読み手の期待を高めさせる具体性に富んだ提案になるだろう。

問2



問2 新しい遊びを絵・図・文章などを組み合わせて自由に提案しなさい。なお、提案する遊びの名前を解答欄の任意の箇所に記述すること。

※遊びの楽しさや最低限のルールが伝わるように表現すること。

※選んだ物の名称を直接名前に含めることは不可とする。例えば、ロープを選択した場合に「ロープおに」や「なわおに」といった名前は使用できない。

問3 提案する遊びを全く知らない人が、遊びたくなるような文章を140文字以内で記述しなさい。

〈志願者が持参するもの〉（2026年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）
筆記用具（Bの鉛筆・シャープペンシル、消しゴム）、直定規

〈大学で用意するもの〉
解答用紙（A3上質紙）1枚、A3草案用紙2枚

解答のポイント

- 提案書全体を通して、生み出した新しい価値を他者に伝える工夫が来ているか。
- 誰しもが一度は体験したことがある（見たことがある）「鬼ごっこ」。自らの体験を思い出し、遊びのもつ楽しさや問題点を抽出して新たな価値を提案できているか。

〈問1,2〉・自らの提案を客観的に分析・整理して、条件や仕様を記述できているか。

〈問2〉

- ・提案を絵・図・文章を用いて、魅力的に表現して伝達できているか。
- ・遊びというルールや工程が複雑になりやすい内容を、文章だけでなく視覚的に伝達する工夫をしているか。
- ・選択した物の物質的特性を活用した提案ができているか。
- ・遊びの終わりが設定されているか。

〈問3〉

- ・自らの提案の面白い部分を客観的に理解できているか。
- ・やることを羅列するだけでなく、「どうしたら他者がやってみたくなるか？」の観点から記述されているか。

●作品例 2

問1

物①：カスタネット 物②：6面サイコロ

条件：屋内（カスタネットの音が空間の端まで聞こえるくらいの広さ。
小学校の集会に使用するような広めの教室～体育館ほど）

小学生以上 4人以上で行う

カスタネット（鬼を除く人数分）、6面サイコロ（1つ）

問3

サウンドおには、走るのが遅い人が不利になることなく、みんなで楽しめる遊びです。サイコロの目が大きければ逃げる時間は増えますが、同時にカスタネットを鳴らす回数も多くなるため、鬼・逃げる側双方の難易度は変わらず、運と静かな中響くカスタネットの音で勝者が決まるゲームはスリル満点です！

本作品の評価ポイント

遊びの提案という全てを説明すると複雑になりやすい内容を4つに区分して構成し、提案のポイントなど必ず見てほしい部分をレイアウトや装飾による工夫で解決している。タイトルを造形的にデザインしたもの、体験のもつ雰囲気が一瞬で伝わってくる。問3についても、自分が体験した経験を語りかけるように、「遊びたくなるような」伝え方の工夫がある。実際にやってみたくなる提案書である。

問2



一般選抜（中期日程）個別試験（美術・工芸学科）模擬問題
デッサン

※この問題は 2025 年度一般選抜【中期日程】で使用された問題を一部改編したものです。

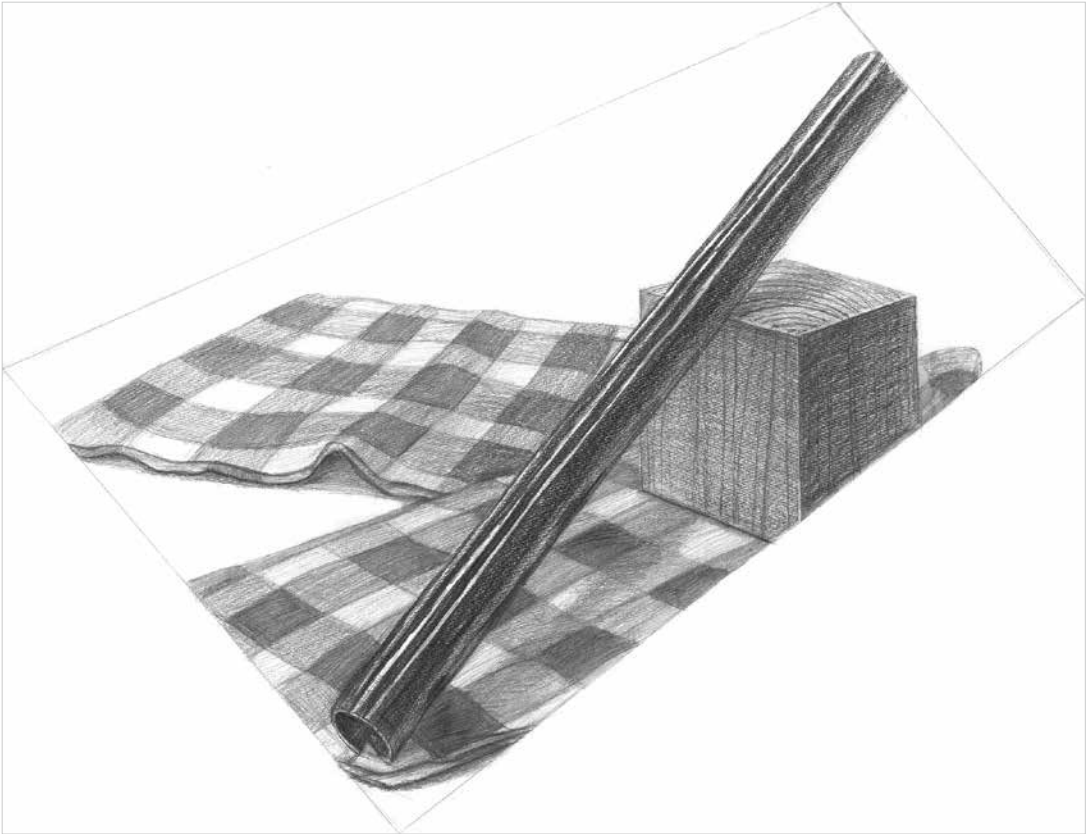
試験科目インフォメーション（2025 年度 学生募集要項掲載）

試験時間 180 分 出題趣旨 描写力と構成力をもとに作品を構築する基本的な力と、作品を表現するための総合的な力を見る	評価のポイント（学科共通） 画面全体を考慮しながら対象を捉え、制作の意図と意思を的確に画面に展開できているか
--	---

〈問 題〉 以下の条件に従い、①～③の与えられたものを自由に使ってモチーフとし、素描しなさい。
①木片 1個 ②金属パイプ 1本 ③布 1枚

〈条 件〉 1) 解答用紙（描画用紙）は各自の用いる描画材により、木炭紙大画用紙または木炭紙どちらかを選択すること。木炭紙を選択した場合は下敷き用木炭紙を使用しても良い。
2) 解答用紙は、縦、横のいずれの向きで使用しても構わない。
3) 解答用紙に任意の四角形を画面として設定する。
・その四角形は、用紙からはみ出すように設定しても良い。
・その四角形の四隅の角は、90 度でなくても構わない。
・直線を描く際は、机に用意された定規を使用しても構わない。
・モチーフの設定は各自の机上で行うこと。

●作品例 1



本作品の評価ポイント

布と木片と金属パイプのそれぞれの質の違いを意識できている点と、丁寧に形を追っている点は評価します。手前側の布と机の接地面をもう少し見せることや、木片と布の接地面を見せることなど、それぞれのモチーフの接点をもう少し見えるように画面を設定すると、より空間が表現しやすくなるのではないかと思います。

〈志願者が持参するもの〉（2026 年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）

デッサン用具一式（鉛筆、木炭、消し具等描画用紙に適したもの）、エスキース用スケッチブックまたはクロッキー帳等、筆記用具（鉛筆またはシャープペンシル、消しゴム）
※鉛筆、木炭の併用は可

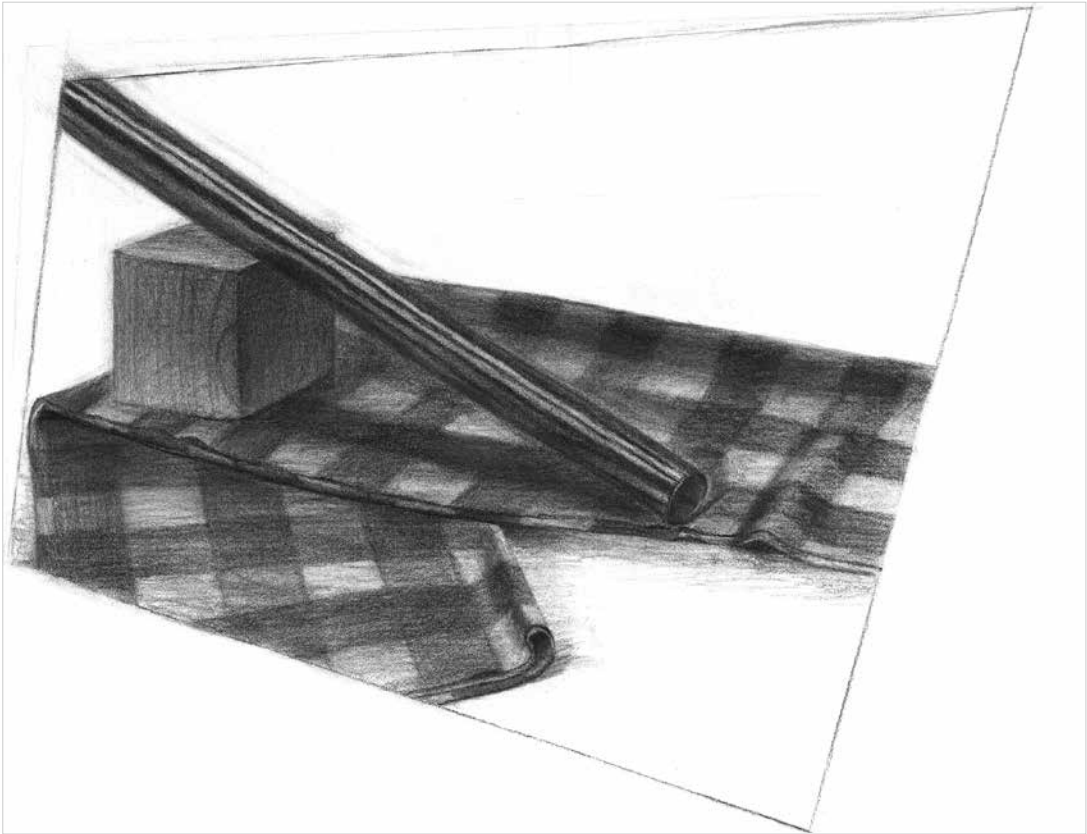
〈大学で用意するもの〉

木炭紙大画用紙 1 枚（650 × 500mm）、木炭紙 2 枚（1 枚は下敷きとして使用）、カルトン、イーゼル、描画用紙を固定する目玉クリップ 4 ヶ、A3 草案用紙 2 枚、定規、モチーフ（木片 1 個、金属パイプ 1 本、布 1 枚）
※解答用紙は木炭紙大画用紙、または木炭紙のどちらかを使用

解答のポイント

- この課題では、基礎的なデッサン力をみます。その能力の 1 つは描写する力、つまり「形」「明暗」「素材の違い」を、解答用紙に丁寧に描くことです。しかし描写力以上に、意志や意図を明確に伝えるために、モチーフを美しく配置する能力を問います。
- デッサン力をアピールすることも重要ですが、課題文をよく読み、出題者の意図を理解した上で制作することも重要です。作品には鑑賞者がいて、自分の制作に対する意思や作品の意図を伝えようとすることを意識できるかがもっとも重要なポイントです。

●作品例 2



本作品の評価ポイント

布の厚みやパイプの楕円の形など、モチーフの形を良く観察し、丁寧に描いている点は評価します。右側に大きく広がっている画面設定と、あえて画面の角にパイプの端を合わせているところなどにデザインの意図を感じます。個々のモチーフの質の違いを、もっと差をつけて描き分けることができればより良くなったかと思います。

一般選抜（中期日程）個別試験（美術・工芸学科）模擬問題

立体造形（粘土）

※この問題は 2025 年度一般選抜〔中期日程〕で使用された問題を一部改編したものです。

試験科目インフォメーション（2025 年度 学生募集要項掲載）

試験時間 180 分 出題趣旨 立体感覚、造形力を見る	評価のポイント（学科共通） 空間を意識し、構成表現されているか モチーフやテーマが的確に表現されているか 意思・意図が明確に表されているか
--------------------------------------	--

〈問 題〉 以下の条件に従い、『刃物』をテーマとして自由に立体表現しなさい。

- 〈条 件〉
- 作品にタイトルをつけること。
 - 解答作品は解答用塑造板上からはみ出しても良いが、安定した状態を保てるようにすること。
 - 配付された粘土ペラのみを使用し、そのペラを加工しないこと。
 - 解答作品には異物を入れないこと。
 - 配付された粘土は全て使用しなくても良い。
 - 草案用紙はスケッチワーク以外には使用しないこと。

〈志願者が持参するもの〉（2026 年度入学試験の持ち物は学生募集要項をご確認ください）
筆記用具（鉛筆またはシャープペンシル、消しゴム）

〈大学で用意するもの〉
解答用塑造板（30cm 角）、水粘土（4kg）、粘土ペラセット（鉄ペラ 1 本含む）、粘土練り板（45cm 角）、滑り止めマット 1 枚、霧吹き、雑巾、手拭き用タオル、A3 草案用紙 2 枚

解答のポイント

- テーマに対してどのような発想でアプローチし表現しているか。
- 空間における構成に工夫がみられるか。
- 制作に対する意思とアイデアの意図が明確に表現されているか。

●作品例

タイトル：袈裟斬り



本作品の評価ポイント

- 「刃物」という言葉のイメージを広げ、ストーリーを感じさせるアイデアになっている。
- 解答用塑造板の空間を上手く利用し、空間と形態の関係性が意識されている。
- 造形としての形態の対比を意識したダイナミックな構成となっている。
- 粘土表現を心得ており、細部のづくりも美しい。





公立大学法人

長岡造形大学

Nagaoka Institute of Design

入学試験に関する問い合わせ

長岡造形大学 入試広報課

〒940-2088 新潟県長岡市千秋4丁目197番地

Tel. 0258-21-3331

Fax. 0258-21-3956

E-mail nyushi@nagaoka-id.ac.jp

[受付時間]

月～金 9:00～17:00（土・日・祝を除く）

[大学休業期間]

2025年8月9日（土）～2025年8月17日（日）

2025年12月27日（土）～2026年1月4日（日）