



京都芸術高等学校 始業は8:50

京阪 黄檗駅 徒歩3分

JR 黄檗駅前

JR京都駅から20分

Kyoto Art Senior High School 2026

学校法人 京都黎明学院

京都芸術高等学校

全日制 美術科(共学) 5コース

- 絵画コース
- マンガ・キャラクターコース
- 立体造形コース
- イラスト・ビジュアルデザインコース
- アニメーション・映像コース

※コース別授業は2年次から行います。

〒611-0011 京都府宇治市五ヶ庄西浦6番地2
 TEL 0774-32-7012 FAX 0774-31-2669
 Email koho@kyoto-geikou.ed.jp
 http://www.kyoto-geikou.ed.jp

本校HPはこちら

京都芸術高等学校

学校法人 京都黎明学院



- 絵画コース
- マンガ・キャラクターコース
- 立体造形コース
- イラスト・ビジュアルデザインコース
- アニメーション・映像コース

全日制 / 美術科(共学)

※コースの選択は2年生から



京都芸術高等学校 (全日制課程美術科) スクール・ポリシー

1 グラデュエーション・ポリシー(育成を目指す資質・能力に関する方針)

～本校では卒業までにこのような力を身に付けます～

- 新たな価値を創造し、社会に貢献できる人材の育成をめざし、自己の能力と素質を最大限伸ばし、豊かな情操を育みます。
- 課題設定力、情報活用能力、言語能力、論理的思考力、協働して課題解決する力を育みます。
- 命や人権を尊重し、他者を思いやる心を育成します。
- 文化芸術の発展を担う創造性や、高い人格と心豊かな感性を備えた人材を育みます。

2 カリキュラム・ポリシー(教育課程の編成及び実施に関する方針)

～本校では卒業までにこのような学習を行います～

- 美術科単科高校として、それぞれの個性や目標に応じた学習ができるよう多彩な科目内容を設定し、専門教科の充実を目指したカリキュラムとしています。
- 生徒の特性や地域・学校等の実情を踏まえ、生徒一人ひとりの学習や進路等の目標の実現にできるよう、学力の育成、豊かな人間性や社会性の涵養、社会的・職業的な自立等をめざした教育課程を適切に編成しています。
- 課題研究を中心とした体系的な学びの研究開発に取り組みます。
- 学校の教育活動全体を通してキャリア教育を推進し、問題を解決する力を養い、基礎的・汎用的能力を育成します。

3 アドミッション・ポリシー(入学者の受入れに関する方針)

～本校ではこのような生徒を求めています～

- 本校の校風や伝統、教育方針などを理解するとともに、本校の教育資源や教育環境を積極的に最大限活用し、自ら主体的に学ぶ意思のある生徒
- 様々な価値観を受け入れ、お互いの多様性を認め合える生徒
- 共に学び、共に高め合う、本校の学びに向かう精神に共感する生徒
- 自らの興味・関心を活かして幅広く学び続けることができる知的好奇心が旺盛な生徒

1929年(昭和4年)、宇治市黄檗の地に前身である「洛南高等技芸学校」を開設以来、京都芸術高等学校は、時代の変化とニーズに応える美術科の高等学校として広く知られるようになりました。現在、「全日制高等学校(美術科)」として、専門性の高い授業を展開しております。今日、社会の変化は加速度を増しています。情報技術のみならずあらゆる分野において技術の進歩が社会変革を先導しています。しかし、どれだけ技術革新が進み社会の変革を促したとしても、創造性を発揮する仕事、芸術的な分野は幅広く需要があり、高く評価されています。芸術系の分野、職種は・・・芸術学系、美術系、工芸系、建築系、デザイン系、メディア・映像系、マンガ系があり、そこには多くの人々が創造的な仕事に携わり、人間社会になくてはならない領域であり、将来の展望はたいへん明るいです。

京都芸術高校は、“同じ目的意識を持った仲間の中に身を置いて”一生懸命美術にいそしめる、教育環境があります。

入学して欲しい中学生は“美術が好きな人”です。

本校で行われるイベント(オープンスクール、デッサン講習会、美術体験教室)に来校されることを願っています。

社会の変革に大きく貢献する 創造性豊かな美術教育のすすめ

～目的を共有し、仲間の中に身を置く
喜びを体感しよう～

学校法人 京都黎明学院 理事長
京都芸術高等学校 校長

加藤 由子 Yoshiko Kato

ただひとつ

POINT
01

アート作品が集結!
芸高アートコンクール

毎年、中学生の全学年を対象に芸高アートコンクールを開催しています。絵画、デッサン、キャラクター・イラスト、映像の4部門で作品を募集! 芸高に興味がある人やアイデアがある人から作品が集まり、入賞作品は本校に展示されます。

POINT
02

創造性と個性を伸ばす、
充実した制作環境を完備

授業の多くは、制作環境の整った黎明館と研心館で行われます。黎明館では、専攻演習を行う美術室やデジタルコンテンツを制作する映像メディアデザイン演習室があります。研心館の造形実習室では巨大な作品も制作できる広さを持っています。

POINT
03

学校は駅前スグ!
抜群の交通アクセス

京都芸高は、JR奈良線 黄檗駅、京阪宇治線 黄檗駅からスグの好立地で抜群の交通アクセス。京都府内はもちろん、大阪、兵庫、奈良、滋賀などからも多くの生徒が芸術を学ぶために集まっています。

POINT
04

国公立美大・芸大への
進学もサポート!
進学対策補習学習も実施

令和六年度大学入試でも多くの生徒が国公立の美大・芸大に合格。進路相談やデッサン実技模試で進学をサポートします。難関大学進学をめざす学生には、「進学対策補習学習」で実技、試験対策を行っています。
[合格実績は次のページをご覧ください >>>](#)

NEXT STAGE

合格実績

京都芸高から次のステージへ

関西の美術・芸術大学を中心に優れた合格実績を誇る京都芸術高等学校。
未来を見据えた教育内容と進路指導を実践し、生徒一人ひとりの進学を支えています。
生徒の可能性は無限大。

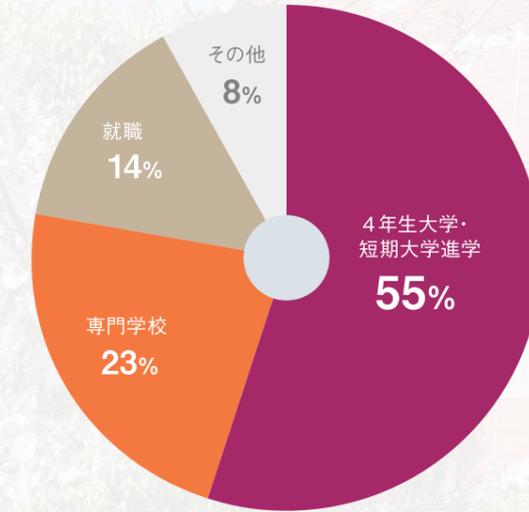
2022~2025年度 大学入試合格者実績

国公立大学	
京都市立芸術大学 3名 美術学部 美術科	金沢美術工芸大学 1名 美術工芸学部 美術学科 油画コース
京都教育大学 3名 教育学部 美術領域専攻	富山大学 1名 芸術文化学部
広島市立大学 1名 芸術学部 デザイン・工芸学科	愛知県立芸術大学 1名 美術学部 デザイン・工芸科 陶磁専攻

私立大学	
京都精華大学 67名 芸術学部 造形学科 15名 デザイン学部 イラスト学科 イラスト専攻 5名 ビジュアルデザイン学科 グラフィックデザインコース 5名 ビジュアルデザイン学科 デジタルクリエイションコース 1名 プロダクトデザイン学科 2名 建築学科 1名 マンガ学部 マンガ学科 5名 マンガ学科 キャラクターデザインコース 9名 マンガ学科 ストーリーマンガコース 13名 マンガ学科 新世代マンガコース 1名 アニメーション学科 アニメーションコース 4名 メディア表現学部 メディア表現学科 1名 人間環境デザインプログラム 3名 国際文化学部 人文学科 2名	嵯峨美術大学 25名 芸術学部 造形学科 3名 造形学科 日本画・古画領域 4名 造形学科 油画・版画領域 2名 造形学科 複合領域 2名 デザイン学科 3名 デザイン学科 グラフィックデザイン領域 2名 デザイン学科 イラストレーション領域 2名 デザイン学科 キャラクターデザイン領域 5名 デザイン学科 観光デザイン領域 1名 デザイン学科 染織・テキスタイル領域 1名
京都美術工芸大学 7名 芸術学部 デザイン・工芸学科	京都文教大学 3名 こども教育学部 こども教育学科 2名 臨床心理学部 臨床心理学科 深層心理コース 1名
神戸芸術工科大学 2名 芸術工芸学部 生産工芸デザイン学科 1名 芸術工芸学部 メディア芸術学科 1名	京都光華女子大学 1名 保健科学部 健康栄養学科 管理栄養士専攻
羽衣国際大学 1名 現代社会学部 放送・メディア映像学科 映像コンテンツコース	花園大学 3名 社会福祉学部 臨床心理学科
名古屋芸術大学 2名 芸術学部 芸術学科 1名 芸術学部 芸術学科 音楽領域 1名	京都先端科学大学 1名 健康医療学部 言語聴覚学科
京都女子大学 1名 法学部 法学科	近畿大学 1名 文芸学部 芸術学科
成安造形大学 39名 芸術学部 芸術学科 イラストレーション領域 22名 芸術学科 美術領域 10名 芸術学科 情報デザイン領域 4名 芸術学科 総合領域 2名 芸術学科 地域実践領域 1名	奈良大学 2名 仏教学部 仏教学科
大阪芸術大学 25名 芸術学部 美術学科 6名 映像学科 3名 アートサイエンス学科 5名 舞台芸術学科 2名 デザイン学科 4名 写真学科 2名 キャラクター造形学科 3名	奈良大学 1名 社会学部 心理学科
大阪成蹊大学 2名 芸術学部	姫路大学 1名 教育学部
京都ノートルダム女子大学 4名 現代人間学部 心理学科 3名 国際言語文化学部 英語英文学科 1名	種智院大学 1名 人文学部 社会福祉学科
	東京工芸大学 2名 芸術学部 インタラクティブメディア学科
	国際ファッション専門職大学 1名 国際ファッション学部 大阪ファッションクリエイション・ビジネス学科

331名

卒業生進路別構成比 (過去3年間)



※その他: 作家活動・大学再受験予定者・家事手伝い等

大学・短期大学 進学実績 (過去10年間: 2015~2024年卒)

国公立大学・短期大学			
京都市立芸術大学	秋田公立美術大学	富山大学	岐阜市立女子短期大学
金沢美術工芸大学	京都教育大学	広島市立大学	倉敷市立短期大学
沖縄県立芸術大学	大阪教育大学	愛知県立芸術大学	

私立大学		私立短期大学	
京都精華大学	名古屋芸術大学	近畿大学	立正大学
京都芸術大学	同志社大学	佛教大学	姫路大学
嵯峨美術大学	京都女子大学	摂南大学	種智院大学
成安造形大学	京都産業大学	千里金蘭大学	大阪工芸大学
大阪芸術大学	龍谷大学	大阪保健医療大学	東京工芸大学
大阪成蹊大学	京都橘大学	大阪産業大学	国際ファッション専門職大学
京都美術工芸大学	大谷大学	大阪学院大学	大阪国際工科専門職大学
神戸芸術工科大学	京都ノートルダム女子大学	四条学園大学	大阪音楽大学
羽衣国際大学	京都文教大学	聖泉大学	杉野服飾大学
女子美術大学	京都光華女子大学	奈良大学	
東京造形大学	花園大学	帝塚山大学	
日本大学	京都先端科学大学	天理大学	

金沢美術工芸大学
美術工芸学部 美術科
油画専攻
小岩 司さん
伊丹市立荒牧原中学校出身



京都芸術高校の良いところは、ほとんどの生徒が物作りを志しているところ。それまでも、自分の周りに絵を描く人達はいましたが多くはありませんでした。しかし高校に入学してから出来た友達、みんな絵や音楽をしている人達ばかりで、これまでに無い経験を自分に与えてくれました。高校時代の友達とは大学に進学してから交流は続いていて、一緒に制作したり、アドバイスをしあったり、今も切磋琢磨しています。



成安造形大学
芸術学部 芸術学科
イラストレーション領域
渡邊 有璃子さん
京都市立中京中学校出身



京都芸術高等学校では、趣味が合い、作品制作を通してお互いを高めあえた友人たちや、どんな時も寄り添ってくださった先生方、そして美術を身近に感じられる環境のおかげで、楽しく、安心して高校生活を送ることができました。また、大学生となった今、美術を通して誰かの心に寄り添えるような活動をしたいという夢も出来ました。京都芸術高等学校は、好きなことを真つすぐに追求できる場所です。自分が本当に好きなこと、本当にしたいことは何か、ぜひ3年間で探してみてください。



京都精華大学
マンガ学部 マンガ学科
ストーリーマンガコース
島崎 七実さん
兵庫県加東市立社中学校出身



京都芸術高校では、趣味の合う友達にたくさん出会うことができ、自身が描く作品の幅を広げることができる機会が多かったです。イラストを描くことが大好きな自分にはピッタリな「学びの場」でした。高校での学びは、大学生となった今、さまざまな分野で活かすことができ、「自分の夢」に向かって進んでいます。京都芸術高校は、美術が好きで専門的な技術を学びたいという生徒さんにピッタリな学校です。



嵯峨美術大学
芸術学部 造形学科油画
版画領域
坂部 彰さん
高槻市立阿武山中学校出身



京都芸術高校での学校生活では、何より、「努力する大切さ」を学ぶことができました。先輩や同級生の「圧倒的な画力」を体感し、自分もいつかこの人たちに追いつきたいという気持ちが増し、休日や放課後は、課題以外の制作に励むようになりました。大学でも高校時と同じく油画を学んでいます。課題のペースが早く、自主制作ができる時間も限られますが、高校時と同様に、空き時間を上手く活用しながら、現在、作業を進めています。



沖縄県立芸術大学
美術工芸学部
彫刻専攻
仲井 聖梨花さん
京都市立山科中学校出身



京都芸術高等学校では、技術力はもちろん、自主性と協調性を学ぶことが出来ました。私は造形表現コースを専攻していたのですが、他の4コースにも自分から積極的に関わる機会をつくりました。その結果、様々な美術に触れることができ大学入試の際の強みとなりました。大学では、高校で学んだ技術力や自主性を生かし、様々な分野の知識を吸収しながら自分の技術を高めるために感動を与えられる彫刻作品を作り出していきたいと思っています。



漫画家

たかむら さん

マンガ文化表現コース(2013年3月卒業)
奈良市立春日中学校出身

- 2019年3月 集英社「ジャンプGIGA」主催「第19回 Jump新世界漫画賞」佳作
- 2019年3月 集英社「ジャンプGIGA」平成31年2月22日号掲載
- 2019年6月 集英社「ジャンプGIGA」令和元年6月27日号掲載
- 2020年12月 集英社「ジャンプGIGA」令和2年12月28日号掲載



たかむらと申します。2018年10月期JUMP新世界漫画賞にて佳作&超新星賞受賞。作品名は「忘却の呪人」。後に週刊少年ジャンプの別冊ジャンプGIGAに掲載されデビューし、同じくGIGAにて読み切り「イマジナリーフレンド」「居場所」が掲載されました。現在も連載をめざして頑張ってます。

漫画家

伏見ダイキ さん

マンガ文化表現コース(2016年3月卒業)
京都市立醍醐中学校出身

- 2019年6月 小学館 第84回新人コミック大賞 佳作
- 2019年11月 小学館 サンデーS 令和2年1月号別冊付録「サンデーmini」掲載
- 2019年12月 小学館 週刊少年サンデー2020年1月号カラーカット掲載
- 2020年9月 小学館 サンデーS10月号付録掲載



京都府出身の漫画家。20歳の時に「第2回サンデーうぇぶり新人賞」に作品を初投稿、銀賞を受賞。これを機に少年サンデー編集部を担当が付くこととなり、「第84回小学館新人コミック大賞」では佳作を受賞しました。その後、2019年に読み切り「デイドリーム・アフタースクール」で商業誌デビュー。翌年に2作目の読み切り「世界が終わったその後」が掲載されました。現在は週刊少年サンデーにて連載企画を準備中。

漫画家

足立 寛希 さん

造形表現コース(2019年3月卒業)
吹田市立山田中学校出身

私は、漫画を描きたくて入学しましたが、2年次には、造形コースを選択しました。立体を認識する力や身体構造などを漫画に落とし込めるのではと考えました。京都芸術の生徒は美術が好きな生徒ばかりです!そんな学校(空間)は他にはありません!凄先輩や友人に刺激を受け、自らの糧とするには最高の環境です。

友人を沢山作ってください!部活に入ってください!美術分野の学習では、さまざまなコンテストがあるので全力でめざしてください!結果に悔しんで喜びの瞬間、入学した意味が初めて分かります。



画家

吉間 春樹 さん

絵画表現コース(2013年3月卒業)
枚方市立東香里中学校出身



「3年間の高校生活で学んだ事」
高校在学時に恩師が「蚊帳の外の傍観者となるな」という言葉を学年集会の際に話しておられた事が大変印象に残っています。外からただ野次をとばすのではなく積極的に物事に取り組みという意味で、当時この言葉に感銘を受けた私は何事にも積極的に、真剣に取り組む姿勢を3年間で学んだと思います。



「現在の生活にどの様につながっているのか」
京都芸術高校での学びは、未だ熱を帯び、今の私に影響しています。学生の頃は、若いうちに、苦勞は買ってでもせよ的な感覚で、様々なことに手を挙げ飛び込んでいましたが、今は、そこで得た積極性や真剣さが油彩画家としての活動を支えています。

広島市立大学
芸術学部 デザイン工芸学科
有本 董さん
イラスト・ビジュアルデザインコース
彦根市立中央中学校出身



京都芸術高校では自分で考えて動くことの大切さを学びました。なりた未来の自分を常に想像し続け、日々そこに向かって努力できるアトリエのような場所だったと思います。美術の世界では「個」を輝かせることが大事になってきますが、学校生活では個性的な仲間たちに常に刺激されてより新しい自分を知り「個」を磨いていける環境があります。私は自分次第でどんな夢でも叶えられると信じています。大きな夢を持って1度きりの人生を、大切な3年間を自分の「好き」で満たして欲しいと思います。

富山大学
芸術文化学部 芸術文化学科
柏木 望実さん
絵画コース
精華町立精華西中学校出身



京都芸術高校では、基本的な美術の知識や技術を学ぶことができました。1年生から画材の使い方や考え方など基礎的な事から学べるので、自分の実力や知識に不安を持つ人でも安心して授業に取り組む事ができます。また、部活動や委員会活動では他のクラスやコースの人達と関わられたので、いろんな趣味や特技を持った友達とできました。大学では高校で学んだ事を発展させ技術を高め、新しい作品を沢山作り出していこうと思います。

京都教育大学
教育学部 美術領域専攻
井上 千愛さん
マンガ・キャラクターコース
大津市立真野中学校出身



京都芸術高校では、美術以外にも多くの経験をすることができました。オープンスクールでは参加中学生の校舎案内や、デスクの指導補助など、普段の学校生活では体験できない経験を積むことができます。担当として参加する中で教えることの大変さに気付きました。私は大学の2年生から教育学に進みたいと考えていたため、学校での経験がとても役に立ちました。これからも高校で経験したことを活かして、美術高校で3年間学んだからこそ得られた視点で多くのことに向き合っていきたいと思っています。

京都市立芸術大学
美術学部 美術科
藤崎 日向さん
絵画コース
栗東市立栗東中学校出身



私は、京都芸術高校で「絵画」を専攻し、日々油画や日本画と向き合い、制作する中で、描きたい物や表現したい事について考えることが多くなりました。そして「美術が好き」という気持ちを再確認でき、自分のやりたい事に進んでいくきっかけを掴めたように思います。日頃から自然と「美術」に関われる環境に身を置くことができた事に感謝しています。

画家

西脇 恵 さん

絵画表現コース(2013年3月卒業)
京都市立蜂ヶ岡中学校出身



《夢に染めゆく》333×333mm(S4号)
パネルにミクストメディア



《咲散に誘われて》455×333mm(P8号)
パネルにミクストメディア



《つぶらの光》410×273mm(P6号)
パネルにミクストメディア

京都芸術高校にて油絵を学び始め、美術大学に進学してからは作家活動を開始。現在は写実絵画を追求する美術団体「白日会」に所属しながら、百貨店や画廊での個展、グループ展にて絵画作品を発表しています。



1 年次 適性を探す

表現の可能性と基礎的な技術・技法を学習。様々な表現を体験し、専門的に学びたい分野を見つけます。

美術の基礎を学ぶ1年間

素描 [鉛筆デッサン]	演習 [絵画・デザイン]	美術史 [西洋美術史]	基礎造形
 <p>鉛筆で追究する白と黒の世界。基本的な構成力と表現力。</p> <p>描こうとする対象をよく観察し、形や特徴を的確に捉える力を育てます。鉛筆で明暗を描き、立体感・質感・遠近感などを表現します。客観的にモチーフを描写する静物デッサンからイメージを具象化する想定デッサンまで、デッサンの基本を学びます。</p>	 <p>週6時間の実技授業。集中した環境で絵画・デザインの基礎を学ぶ。</p> <p>美術・デザイン分野で使用する用具（水彩絵具・アクリル絵具・アクリルガッシュ）を用いて、設定した課題をもとにその技法を学びます。また、基本的な構成や配色、形式を学ぶなかで描写力、創造力を育みます。</p>	 <p>作品の鑑賞と研究を通じて美術の本質を学ぶ。新たな知識が新しいイメージを生む。</p> <p>西洋美術史における時代、民族、風土などによる表現の相違や共通性と美術文化を学習します。また、創造性に溢れる美術表現や作者の個性にまで踏み込んだ多様な表現形式を知り、自己の表現領域を広げます。</p>	 <p>立体表現を中心に多種多様な表現方法を基礎から学ぶ。</p> <p>幅広い立体表現の基本と知識を創作活動を通じて深め、基礎的な表現力を習得します。また、ムーブマン（動勢）とマッサ（量感）の造形感覚を養い、イメージを立体として具現化する基本を学びます。</p>

2年次より5コースの中から希望のコースを1つ選択します

2 年次 個性を伸ばす

5コースの中から、自分の進みたいコースを選択。より高度な技術を修得するための授業に取り組みます。

3 年次 技術を磨く

これまで学んだ美術教育をさらに探究し、より高い技術を育成。後期では3年間の集大成として卒業制作に取り組みます。

高度な技術を修得する2年間 全員希望のコースで学べます!

 <h3>絵画コース</h3> <p>▶ p.09</p>	
 <h3>マンガ・キャラクターコース</h3> <p>▶ p.11</p>	
 <h3>立体造形コース</h3> <p>▶ p.13</p>	
 <h3>イラスト・ビジュアルデザインコース</h3> <p>▶ p.15</p>	
 <h3>アニメーション・映像コース</h3> <p>▶ p.17</p>	

教育課程表

普通教科と専門教科をバランスよく学べる、卒業後の進路に幅広く対応できるカリキュラムです。

教科	科目	単位数	1年次	2年次	3年次	
普通教科	国語	現代の国語 言語文化 古典探究	2 2 4	2	2	4
	地理歴史	地理総合 歴史総合	2 2	2	2	
	公民	公共	2	2		
	数学	数学I 数学A	3 2	3	2	
	理科	科学と人間生活 生物基礎 地学基礎	2 2 2	2	2	
	保健体育	体育 保健	7 2	2 1	2 1	3
	英語	英語コミュニケーションI	3	3		
		英語コミュニケーションII	4		2	2
		論理・表現I	2			2
		※英語演習I	※2		※2	
※英語演習II		※2			※2	
家庭情報	家庭基礎 情報I	2 2	2	2		
普通教科 小計		47 (※51)	17	17 (※19)	13 (※15)	

教科	科目	単位数	1年次	2年次	3年次
専門教科	素描	9	3	3	3
	基礎造形	4	4		
	演習	6	6		
	専攻演習I	10		10	
	専攻演習II	10			10
	美術史 美術概論	2 1	1 1	1	1
専門教科 小計	42	14	14	14	

総合的な探究の時間・特別活動	単位数	1年次	2年次	3年次
ベーシックスタディ	2	2		
※キャリア演習	※2		※2	
※総合演習	※2			※2
総合的な探究の時間「卒業制作」	4			4
特別活動「HR」	3	1	1	1
単位数 合計	102	34	34	34

アクリル画・油彩画・日本画を中心に写実表現やイメージ画などの絵画表現を学びます。将来は美術作家・教員などの分野で活躍をめざします。

STUDENT'S VOICE

私は小さい頃から絵が好きでした。特にアニメや漫画キャラクターの模写をしたり、オリジナルのキャラを描いたりするのが好きでした。初めは「イラストレーターになりたい」と思いこの学校に決めました。入学後、先生や親の話を聞き、基礎が大切だと分かり、一年生の演習を経て、絵の具にもっと触れていたいと思い、油彩画、日本画に触れる機会がある絵画コースを選びました。絵画コースはみんなレベルが高く、向上心のある人で溢れています。そんな人たちに囲まれているので、初めて知ることや学ぶことが多くあります。周りと一緒に頑張れる、競い合える、私にとってはライバルであり仲間です。悩んだり、上手くいかないときは周りにアドバイスを貰い助けてもらっています。絵は自分と向き合う「ツール」だと思っています。絵に自分の感情をぶつける事でその感情を表現していると感じています。感情を表現する技術を増やすために色や技法、筆使いを学び、少しずつ表現出来るようになるまで達成感もありつつ、もっと上手になりたいと思います。



絵画コース 2年 川出 結愛さん



絵画 コース

創造力をキャンバスに表現。

対象をよく観察し、描く技術力及び創造力を高めます。また、油彩画と日本画の用具・特性を学び制作過程に反映させます。学年に応じて、その表現力を培い、現代の絵画様式も取り入れながら、表現の自由さや発想の豊かさを伸ばさせるコースです。既成の概念にこだわることなく創造性に富んだ作品に挑戦します。

学習内容

2年生では油彩画を中心とした西洋の技法を学び、3年生では日本画を中心とした伝統技能の習得をめざします。絵画制作を通して自分らしさを表現し、新たな自己発見につなげます。

	全コース共通	コース専攻演習
2年次	[素描] ●鉛筆デッサン ●想定デッサン [日本美術史] ●作品鑑賞・研究 など	[専攻演習Ⅰ] ●油彩画 ●アクリル画
3年次	[素描] ●鉛筆デッサン [美術概論] ●美術作家研究 など	[専攻演習Ⅱ] ●日本画 ●卒業制作



1 油彩画

油絵の具の特性やオイルの調合など、油彩画の基礎学習を2年次に取り組みます。



2 油彩画(群像)

形態を正確に捉え、質感描写を追求し、豊かな絵画空間を表現します。



3 日本画

3年次から取り組む日本画は、顔料に膠(にかわ)を加えて描く日本の伝統技法で鮮やかな色彩が特徴です。

ART GALLERY



M100号
(1621×970mm)
油彩画



M100号
(1621×970mm)
油彩画



F100号
(1303×1621mm)
油彩画



F100号
(1303×1621mm)
油彩画



マンガ・イラストレーションにおいては、表現の基本である手で描くことを再認識させ、描画能力を鍛える指導を実施します。その上で、今や必要不可欠となっている基礎的なデジタルイラストレーションの理論と技法を学びます。

STUDENT'S VOICE

僕は小学生の頃から漫画を読むことが好きで、よく趣味で模写をしていました。いつかこんな漫画を描いてみたいと思っていました。このコースは一から漫画の描き方を教えてくれます。トーンのはり方やGペンなどつけペンの使い方など、漫画の基礎から教えてくれます。このコースの目的はイラストを上達するためではなく、漫画の描く力を上げる、つまりストーリーなどの「考える力」を上げること。このことに特化したコースです。僕はこのコースに入って良かったと思うことがあります。それは、ストーリーの考え方が一番つくと考えています。先生方もとても優しく、一人一人に丁寧に教えてくれるので、とても分かりやすく面白いです。習う前の僕はあまり自信がありませんでした。でもこのコースでは先生に話を聞けたり、アドバイスをもらえるので自信のない人でも大丈夫です。画力は上がるものです。このコースでは絵の上手下手は関係なく漫画を描く能力を上げたい人におすすめです。



マンガ・キャラクターコース 2年 細見 俊太さん



マンガ・キャラクター コース

表現の自由さと発想を磨く。

マンガ・キャラクターコースでは、世界が注目する日本のマンガ・イラストレーションという新たな芸術表現を総合的に学習します。カートゥーン(1コママンガ)、ストーリーマンガなどの表現世界を、作画・編集・批評という観点から掘り下げていきます。



1 ストーリーマンガ

漫画用具の使い方からさまざまな技法や構成力を習得し、個性溢れるストーリーマンガ制作への展開を学習します。



2 デジタルイラスト

CLIP STUDIOなどのソフトを用いて、デジタルイラスト制作に必要な技能を習得します。



3 キャラクターデザイン カラーイラスト

マンガ作品におけるキャラクターデザインと、表紙をイメージしたカラーイラストの作成

学習内容

文章構成の方法やネームの作り方など、ストーリーマンガ制作を基本としながら、マンガ制作に関わる様々な技法を手で徹底的に描くことから習得します。さらにデジタルイラストレーションなど幅広い視点からマンガを探究します。

	全コース共通	コース専攻演習
2年次	[素描] ●鉛筆デッサン ●想定デッサン [日本美術史] ●作品鑑賞・研究 など	[専攻演習Ⅰ] ●つけペン技法基礎 ●ネーム作成基礎 ●人物デッサン・クロッキーとキャラクター ●ストーリーマンガ基礎
3年次	[素描] ●鉛筆デッサン [美術概論] ●美術作家研究 など	[専攻演習Ⅱ] ●グループ制作 ●CGソフトウェア基礎 ●ストーリー漫画 ●卒業制作

ART GALLERY



塑像(そぞう)を中心としたアカデミックな具象表現による造形を、徹底して段階的に追求します。また様々な素材を利用した立体を総合芸術表現として学習し、造形的な思考と視野を広げます。将来は造形作家・教員・舞台芸術家・工芸作家などをめざします。

STUDENT'S VOICE

私がいる造形コースでは、主に2つのことを身につけることができます。1つ目は、「モノ」への深い理解です。造形コースでは人の顔や大きな動物まで様々なものを制作します。その過程で人や動物の筋肉の構造を理解することができます。その理解力は造形だけではなくイラストにも活かすことができるので、美術における基礎力の向上が期待できます。2つ目は、家ではできないことができます。大きなものを作ることがあるので、制作の中で工具の使い方や、粘土の練り方、そして大きな物を作る時に骨格などが倒れたりしないようにする工夫など、家ではできない様々なことを学べます。最後に私が造形コースに入って良かったと思うのは、やはり巨大なものを作ることができるということです。自分が考えたものを現実に起こすという行為はとても楽しく、できた時の感動は何にも代えがたい喜びがあります。巨大な物を作りたい人や、基礎力を上げたい人はぜひ造形コースに入ることをオススメします。



立体造形コース 2年 浅田 侑大さん



立体造形 コース

自由な発想で創造性を磨く。

立体造形コースでは、ものづくりの技術や仕組みを研究・学習します。対象を見つめ、そこに存在する確かな量感や動きとしてのマッサ、ムーブメントなどの表現技法の基礎を理解し、さらに具体的な制作を重ねて立体感覚を磨きます。オブジェの概念を取り入れた現代感覚に沿った作品も制作。さまざまな表現形態を身につけます。

学習内容

造形表現の基礎となるマッサ(量感)とムーブメント(動勢)の習得に重点を置いて、石膏像の模刻から人体表現にいたる制作活動を行います。石膏や水性樹脂などの多様な素材に対する技術力を高め、新しい自分の創造性を磨きます。

	全コース共通	コース専攻演習
2年次	[素描] ●鉛筆デッサン ●想定デッサン [日本美術史] ●作品鑑賞・研究 など	[専攻演習Ⅰ] ●塑像(そぞう) ●头像 ●ミクストメディア ●オブジェ表現
3年次	[素描] ●鉛筆デッサン [美術概論] ●美術作家研究 など	[専攻演習Ⅱ] ●立体造形 ●人体塑像 ●オブジェ表現 ●卒業制作



1 塑像模刻

古代彫刻の塑像模刻を通して造形の基礎となる量感表現について学びます。石膏や水性樹脂の成型技術を習得して立体作品の制作過程に対する理解を深めます。



2 人物头像

友人を観察し、塑像により表現した人物を石膏にて型取り、割り出しを行います。人物の再現に留まらず、内面の表出をめざします。



3 人物胸像

人物胸像の制作では解剖学的な人体の構造に対する興味を深め、質感まで追求した作品に仕上げます。

ART GALLERY



ビジュアルデザインからイラスト、環境デザインなど多岐にわたるデザイン表現を学習。将来は各種デザイナー・漫画家・ゲームクリエイターなどをめざします。

STUDENT'S VOICE

このイラスト・ビジュアルデザインコースではイラストもデザインも学ぶことができます。1つのコースで2つのことが学べるとても良いコースだと私は思います。デザインでは先生が色の使い方や「こうすると、こういう見え方になる」というのを教えてください。イラストでは「こういうイラストが描きたいけどわからない」というときは先生がお手本を描いてくれたり、みんなでポーズをし合って描いたりします。私自身はイラストを描くのが得意！だとか、絵を描くのが大好きでずっと描いているようなタイプではなく、どちらかというと活発で外を走り回っていることが多いタイプの生徒だと思います。ただ、「何かを作ってみたり、デザインをすること」はとても好きでした。この学校はイラストが得意じゃなくても、ずっと絵を描いているタイプでなくても「美術が好き」であれば入学してから楽しく過ごせる学校だと思います。



イラスト・ビジュアルデザインコース 3年 雀部 光希さん



イラスト・ビジュアルデザイン コース

無限大のイメージを自分のカタチに。

イラスト・ビジュアルデザインコースでは、デザインを学ぶ上で不可欠な要素である創造力・発想力を磨きます。デザイン探究のために、コミュニケーションや情報を大切にして自己中心的な表現にこだわらず、広い視野に立ってメッセージを伝えることを実践。必要な基礎能力を身につけ、グラフィックデザインなどのひとつのカタチへ表現していきます。

学習内容

デザインを通して社会にある問題や課題を解決することが目標です。創造性や発想の扉を開き、作品が社会で活用されることを想像しながら制作を行います。いろいろな情報をインプットして整理し、表現する楽しさを体験します。

	全コース共通	コース専攻演習
2年次	[素描] ●鉛筆デッサン ●想定デッサン [日本美術史] ●作品鑑賞・研究 など	[専攻演習Ⅰ] ●色彩構成 ●グラフィックデザイン ●パッケージデザイン ●イラストレーションや写真等の伝達効果
3年次	[素描] ●鉛筆デッサン [美術概論] ●美術作家研究 など	[専攻演習Ⅱ] ●ポスターデザイン ●卒業制作



- 1 ポスター制作**
内容や用途を理解し、より効果的な表現方法や視覚伝達の手段を学び、自己表現につなげます。
- 2 構成デザイン**
構図や色彩効果、色面分割などデザインの基礎技能を高めます。
- 3 ブックデザイン**
本の用途・対象・内容を自分で定めて商品を魅力的に提案する課題です。企画力やプレゼンテーション力が必要です。
- 4 テキスタイルデザイン**
地域振興を目的とした「手ぬぐい」を制作し、型染めやシルクスクリーンの技法を学びます。

ART GALLERY



写真画像・動画・アニメーション・メディアアートなどの映像領域の幅広い分野を学びます。

将来はCG・ゲームクリエイター、CM・ビデオクリエイター、ウェブデザイナーなどをめざします。

STUDENT'S VOICE

私は、小さい頃からアニメを見るのが大好きでした。沢山の作品に出会ううちに、見る側から作る側になりたいと強く思うようになり、京都芸術高校に入学しました。アニメーション・映像コースではアニメーション、実写制作を通して、主に表現力や演出力などを幅広く学べます。また、Adobeなど映像分野でよく使うソフトを使えるので、充実した環境の中で作品制作に取り組めます！私も実際に作品を作る中で、初めて使うソフトに触れて学んだり、取り組んだ課題で学んだことを活かして、よりいい作品を作れるよう日々前進できています。制作でつまずいた時も先生がしっかりサポートしてくださるので、安心して作品を作ることができます。映像作品を作ることは、簡単な事ではありませんが、このコースで身につけた表現力や演出力などのスキルを活かして作品作りに取り組んでいこうと思います。



アニメーション・映像コース 3年 田伏 笑さん



アニメーション・映像 コース

メディアアートを自在に表現。

カメラやパソコンなどの映像機器を使った表現に関する学習を通して、表現と鑑賞の能力を育成します。デジタル化の時代、様々なメディアが生み出す表現領域の多様性を学び、社会の多角的なニーズに応えながら表現できる能力を身につけます。

学習内容

映画・映像・写真の優れた作品を鑑賞し、各表現メディアの基本的な知識と技術への理解を深めます。演習を通じて情報の集積力と編集力を身につけ、メディアの境界を越えて自在に表現のできる総合的な感性を磨きます。

	全コース共通	コース専攻演習
2年次	[素描] ●鉛筆デッサン ●想定デッサン [日本美術史] ●作品鑑賞・研究 など	[専攻演習Ⅰ] ●デジタル機器操作実習 ●映像表現実習 ●アニメーションガイダンス
3年次	[素描] ●鉛筆デッサン [美術概論] ●美術作家研究 など	[専攻演習Ⅱ] ●撮影技術の技法と表現 ●映像表現実習 ●アニメーションの実践 ●卒業制作



1 ソフトウェア

Premiere Pro、After Effectsを中心に、映像制作の基本となるコンピュータの操作とソフトウェアの操作方法を学びます。



2 写真画像

写真をはじめとする映像媒体表現の現在を学びながら、写真画像を用いた制作物の企画、制作、作品展示までを実践的にを行います。



3 アニメーション

映像作品を制作するための基本となるデッサンや絵コンテを学び、作品の核となるストーリーやテーマを考え、最終的に実際のアニメーションを制作します。

ART GALLERY



本校の進路指導は生徒一人ひとりの希望を第一に考えます。さらに生徒の個性や感性を考慮しながら担任との個人相談や前期末・後期末の懇談会※などを通して、学校・生徒・家庭との連携を密にし、3年後の進路が個々の生徒の真の自己実現につながるよう、目標をしっかりと見定め指導していきます。

※前期末・後期末懇談会…本校は2期制です。前期末・後期末ともに保護者の方々にもご来校いただき、お子様の学校生活の様子や卒業後の進路などを中心に懇談します。

<p>サポート01 大学進学相談会</p> <p>関西の芸術・美術系大学の先生方による、学校紹介や進学相談、また、個々の作品指導まで、直接的にご教授いただける機会(校内または、オンライン開催)です。1年次から3年次の生徒・保護者の皆さんを対象に、「進路選択」について考えていただける機会です。</p>	<p>サポート02 デッサン実技模試</p> <p>美術系大学の入試を想定した、鉛筆デッサンの模擬試験です。年間2回実施され、全学年を対象に受験していただけます。「実践的な感覚」を身に付けることを目的とします。また、試験後に行われる、大学別の「作品合評」は、大変参考になるとの声も寄せられます。</p>	<p>サポート03 進路説明会</p> <p>国公立大学・私立大学の入試制度や大学入学共通テストにおける内容、また、就職希望者へは、現代の就職環境やシステムなど、生徒のみならず、保護者の方々と一緒に、「進路実現」の一步となるよう、進学・就職の両面にわたり、お子様の進路を考える機会を設けます。</p>	<p>サポート04 進路ガイダンス</p> <p>将来なりたい自分になれるように!1年次から3年次にかけて、初期指導(中学生から高校生へ)、学習習慣の定着、進路希望の明確化、志望先の決定、志望先から受験先へ、希望進路の実現と計画的また段階的に進路学習を行います。一緒に「夢」を掴みましょう。</p>	<p>サポート05 進学対策補習学習</p> <p>進学(美術系大学)を目的とした「学習会」です。教科は、実技指導を中心に、自身が希望する進学先に目標を設定しながら、入学試験時において、その実力を発揮できるよう、コース別(国公立コース・私立コース)に、基礎から応用までの力を育成します。</p>	<p>サポート06 夏期集中講座</p> <p>全学年を対象とした夏期の集中講座です。芸術・美術系大学への進学を目標に、7月下旬から8月上旬にかけて、1週間の日程で開催します。ここでは、本校の教員のみならず、芸術・美術系大学の先生方をお招きし、より、ハイレベルな実践的な指導を行います。</p>
--	---	--	---	---	---

3年間の進路取組		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
1年次	目標	● 初期指導(中学生から高校生へ)							● 学習習慣の定着					
	模試			● 学力模試							● 学力模試			
	進路取組	● 進路ガイダンス	● 進路学習・大学進学相談会	● 進路学習	● 夏期集中講座		● 国公立大学推薦入試説明会		● 進路学習		● 進路希望調査		※コース選択・進級準備	
2年次	目標	● 学習指導の定着							● 希望進路の明確化					
	模試			● 学力模試							● 学力模試			
	進路取組	● 進路ガイダンス	● 進路学習・大学進学相談会	※修学旅行期間	● 夏期集中講座 進路適性検査		● 国公立大学推薦入試説明会		● 進路学習		● 進路説明会・進路学習		※三者(進路)懇談・進級準備	
3年次	目標	● 志望先の内定							● 志望先から受験先へ・希望進路の実現					
	進学	● 進路計画表提出			● 指定校推薦申込		● 総合型選抜 エントリー開始	● 共通テスト出願 指定校推薦入試・推薦入試		● 共通テスト 私大一般入試	● 国公立大(前・中)	● 国公立大(後)		
	就職	● 進路計画表提出		● 職業相談票配布	● 求人票受理開始	● 事業所見学					● 入社試験開始		● 入社準備	
	模試			● 共通テスト模試			● 共通テスト模試		● 共通テスト模試	● 共通テスト模試				
	進路取組	● 進路ガイダンス	● 進路説明会・大学進学相談会	● 進路学習	● 夏期集中講座		● 共通テスト出願説明会		● 進路学習	● 共通テスト 受験票配布会				
保護者	入学式	大学進学相談会・ 進路説明会(3年保護者)					前期末懇談会	体育大会	黎明祭・卒業制作展・ 私学振興会		卒業制作展(美術館展示)・ 進路説明会(2年保護者)		学年末懇談会・ 進級作品展	

NEW 美術系大学・志望者のための「進学対策補習学習」を実施!

2023年度より、新プログラムを導入しています。美術系大学への進学対策を目的とします。国公立大学への志望者・合格者の増加、併せて、私立大学への入試対策を含めた「実技力の向上」に努めます。また、共通テスト対策も行い、実践力を高めます。

- **コース**
 - ・国公立コース(2・3年対象) 年間/30回
 - ・私立コース(全学年対象) 年間/30回
- **内容**
 - ・実技指導:素描、色彩、立体
 - ・共通テスト対策、模擬試験

● 国公立コース

● 私立コース

CAMPUS LIFE

キャンパスライフ

校時表 (月曜日～金曜日)

SHR	8:50 ~9:00	昼食(昼休み)	12:30 ~13:00	※13:00は予鈴
第1校時	9:00 ~9:45	第5校時	13:05 ~13:50	
第2校時	9:55 ~10:40	第6校時	14:00 ~14:45	
第3校時	10:50 ~11:35	第7校時	14:55 ~15:40	
第4校時	11:45 ~12:30	終礼	15:40 ~15:50	



中学生作品
芸高アートコンクール
「中学生の魅力ある
作品を展示発表」



中学生を対象にした
「芸高美術体験教室」



ライブアート
「ダンスや音楽に合わせた
アートパフォーマンス」



芸術に染まる3年間

2人の時間割紹介

1年生の時間割例

	月	火	水	木	金
1時間目	保健	英語	基礎造形	数学	理科
2時間目	数学	素描	基礎造形	演習	英語
3時間目	社会(公共)	素描	基礎造形	演習	社会(公共)
4時間目	美術史	素描	基礎造形	演習	現代文
5時間目	理科	演習	家庭基礎	体育	数学
6時間目	※BS	演習	家庭基礎	体育	HR
7時間目	BS	演習	現代文	英語	

※BS(ベシックススタディ)

3年生の時間割例

	月	火	水	木	金
1時間目	古典	英語	社会(歴史)	※専攻演習	※コース探究
2時間目	社会(歴史)	美術概論	素描	※専攻演習	※コース探究
3時間目	英語	※専攻演習	素描	※専攻演習	※コース探究
4時間目	体育理論	※専攻演習	素描	※専攻演習	※コース探究
5時間目	体育	※専攻演習	数学	※専攻演習	現代文
6時間目	体育	※専攻演習	古典	総合演習	HR
7時間目	数学	※専攻演習	現代文	総合演習	

※(選択したコース内容を学習)

土曜日は自主活動日! (自主学习、制作、進学対策、生徒会、部活動等を実施)

美術を基礎から
学べます!1年で格段に
上手くなるよ!



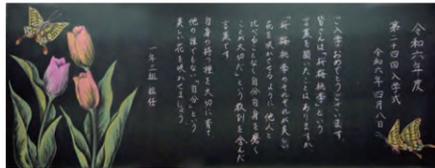
週18コマが美術の実習!
私はとことん
絵を描きます!



前期

4 APRIL

- 入学式
- 始業式
- 写生実習



美術部員によるチョークアート

5 MAY

- 3年進路説明会
- 個人相談
- 体育大会



6 JUNE

- 私学フェアKyoto
- 2年進路説明会
- 修学旅行
- 前期中間試験

7 JULY

- 夏期集中講座
- デッサン大会

「写生実習」
京都府立植物園
(1・2年生)
黄檗宗大本山 萬福寺
(3年生)



8 AUGUST

- まんが甲子園

芸高は
「まんが甲子園」常連校。
みんなの情熱が
すごい!



後期

10 OCTOBER

- 始業式

「黎明祭」
校舎全体が美術館!
2000点の生徒作品を
展示



11 NOVEMBER

- 黎明祭
- 卒業制作展
- 校内展示



12 DECEMBER

- 後期中間試験
- 人権学習



1 JANUARY

- 卒業制作展(美術館展示)



2 FEBRUARY

- 卒業式
- 後期期末試験



3 MARCH

- 進級作品展
- 終業式



アートギャラリーや美術室、実習室など芸術施設に恵まれた学習環境。さらにパソコン設備の整った情報教室や、さまざまなジャンルの書籍を取り揃えた図書館など、本校が誇る充実したフィールドで学力と技術を伸ばし、あなたも才能を開花させましょう。



ギャラリー(清明館)

生徒作品や卒業生の作品を展示するギャラリースペースです。地域に美を発信する交流の場にもなっています。



第一美術室(黎明館)

多くの石膏像やモチーフが設置される美術室です。主に素描を中心とした実習に使われると同時に、放課後は美術部活動の部屋となります。



黎明館

生徒たちが日常を過ごす学習や制作の場であり、笑顔があふれ爽やかな挨拶の響く学校生活の中心となる施設です。



研心館

体育館のような外観ですが、立体造形コースが主に使用する巨大実習施設です。天井が高く、巨大作品を楽々とするスペースを有しています。



造形実習室(研心館)

研心館内部の様子です。日々立体造形コースの生徒が制作に励んでいます。卒業制作では2メートルを超える作品が並び、圧巻です。



講堂(清明館)

200名を収容できる大講義室です。外部講師を招いての講演会や学年集会などに活用しています。



清明館

ギャラリースペースや講堂を併設した採光豊かな清潔感溢れる施設です。授業やオープンスクールなどのイベントで使用します。



エントランス(黎明館)

2階までの吹き抜けには卒業制作優秀作品が飾られ、熱帯魚が泳ぐ水槽の置かれた癒しの空間となっています。



映像メディアデザイン演習室(黎明館)

最新のMacが備えられた映像メディアデザイン演習室では、パソコンによる映像処理やイラスト、マンガなどのデジタルコンテンツの学習を行います。



図書室(黎明館)

貴重な美術・デザインの専門書が蔵書される充実した図書室です。制作の参考資料を調べる生徒の姿が数多く見られます。



体育館(黎明館)

1階にトレーニングルーム、2階にバレーやバスケットボールコートがある体育館です。体育授業や球技大会、部活動で使用します。



黎明グラウンド

高台に造られた広いグラウンドからは宇治市内が一望でき、景観も素晴らしい施設です。体育授業や体育大会などの行事、クラブ活動にて使用します。

CLUB ACTIVITIES



●美術部



●合唱部



●茶華道部



●漫画研究部



●アニメーション部

●スポーツ研究部



夏服



冬服



合服



スラックス



体操服



体操服

