

絵の作り方 ～イナミの場合～

impression! 講座 2025

グラフィッカー

イナミ

目次

- はじめに
- 発想のプロセス
- イナミの発想法のメリット / デメリット

はじめに

講座のきっかけは質問箱に送っていただいた質問

絵のテーマやモチーフを決めるとき

何から着想を得ることが多いですか？

参考にするものはありますか？

はじめに

イナミの発想プロセスを解剖して
皆さんの発想に新たな視点を与えたい！

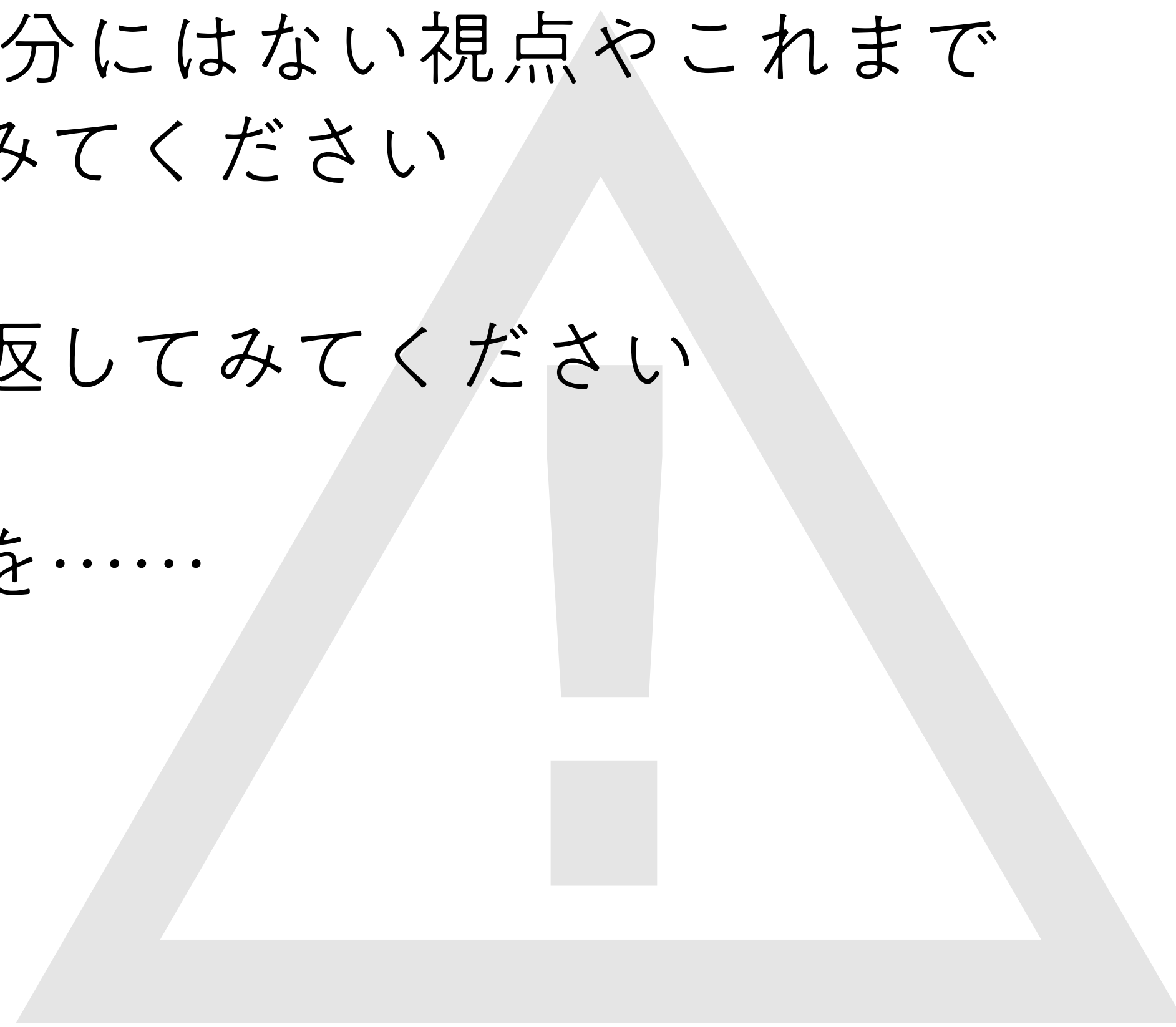
はじめに

発想のプロセスはあくまで一例であり正解ではありません

他人の発想のプロセスを見て、自分にはない視点やこれまで意識していなかったことを探してみてください

そして、自分の発想プロセスを見返してみてください

皆様に新たな気づきがあることを……



発想のプロセス

- 01 | 主役やテーマを決める
- 02 | 空間、シチュエーションを設定する
- 03 | 調査してデザインを固める

01 | 主役やテーマを決める

- 「〇〇」を描きたい
という感情
- 思想やアイロニー、
メッセージ



01 | 主役やテーマを決める

■「〇〇」を描きたいという感情

日ごろ摂取しているコンテンツや日々見ている景色、日常の中の何気ない感覚から「〇〇っていいよな」と感じたものを主役に構想を開始する

特に多いきっかけは X (旧ツイッター) や YouTube、pixiv など
で自然と目に入るイラストや映像

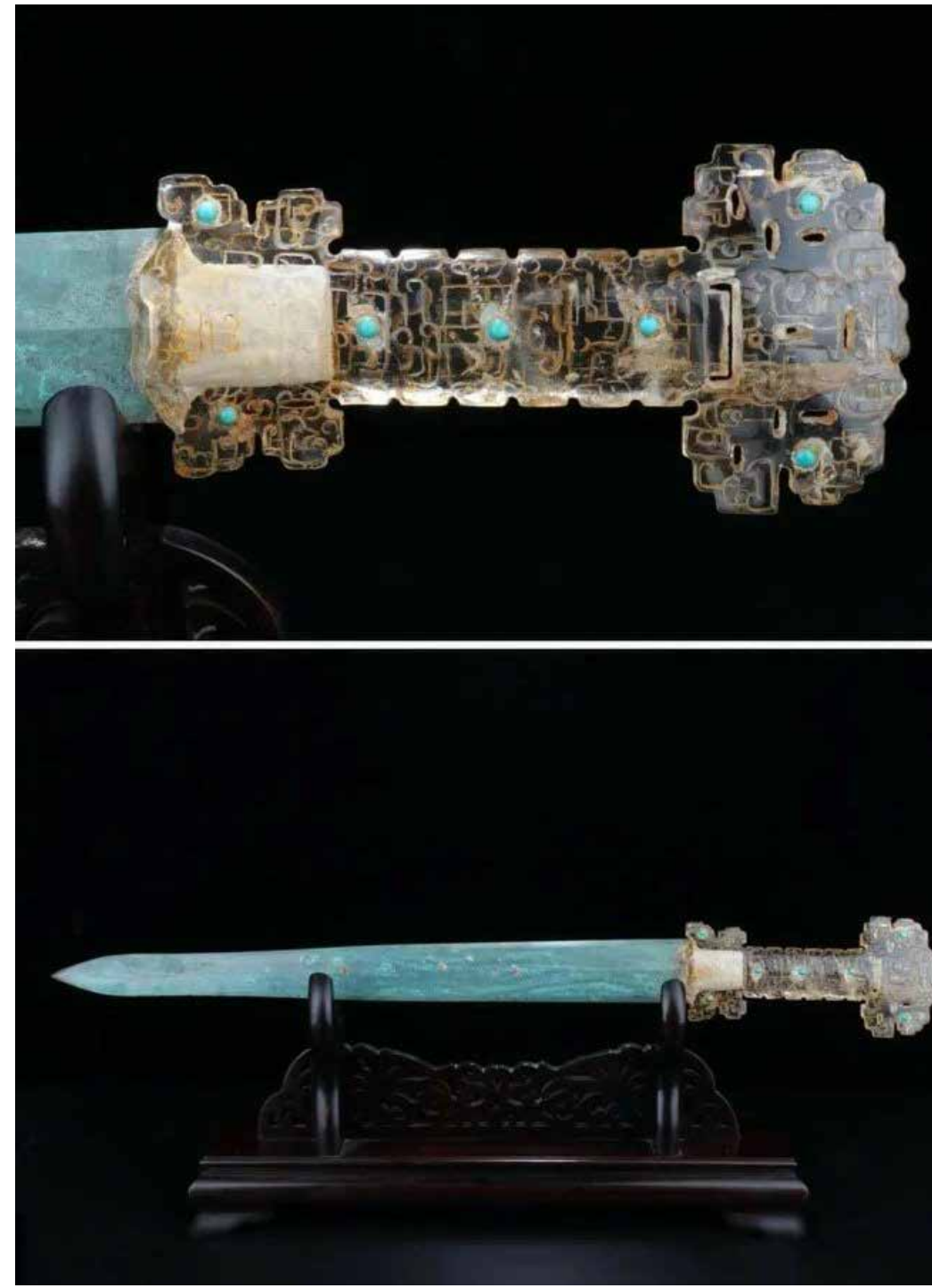
01 | 主役やテーマを決める

例

1.



2.



1 : <https://w.atwiki.jp/oren-matome/pages/322.html>

2 : <https://x.com/HirokoMiyamoto7/status/1671077045546147840>

01 | 主役やテーマを決める

例

1.



2.



1 : <https://www.amazon.co.jp/%E6%82%AA%E5%8F%8B-%E6%A6%8A%E5%8E%9F%E7%B4%98/dp/4863854056>

2 : https://x.com/nakata_haruhisa/status/1348193453843234823



01 | 主役やテーマを決める

例

1.



2.



1 : https://x.com/2964_KO/status/1285934858636652544

2 : https://x.com/2964_KO/status/1259119565264482306

01 | 主役やテーマを決める

■ 思想やアイロニー、メッセージ

自分が日ごろ抱えている思想や、作品を通して表現したいメッセージを考えて、そのテーマにあった象徴的なオブジェクトや景色を軸に構想を開始する

特に時間をかけて一枚の絵を描く際にここから構想を始めることが多い

01 | 主役やテーマを決める

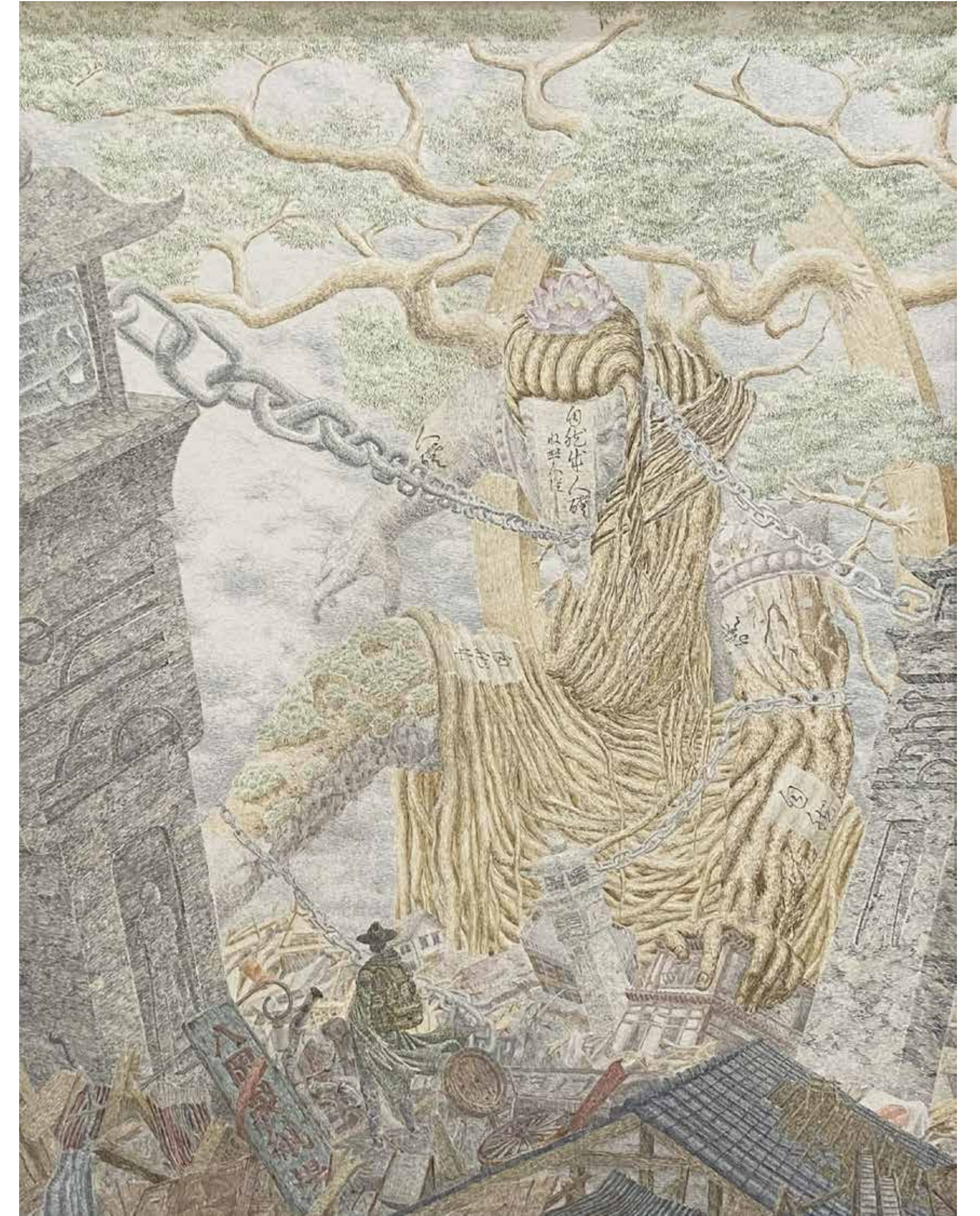
例

環境破壊や自然への敬意不足に
対するアイロニー

「石や木でできた大きな明王」

「荒れ果てた町」

「対比として人間がひとり」



01 | 主役やテーマを決める

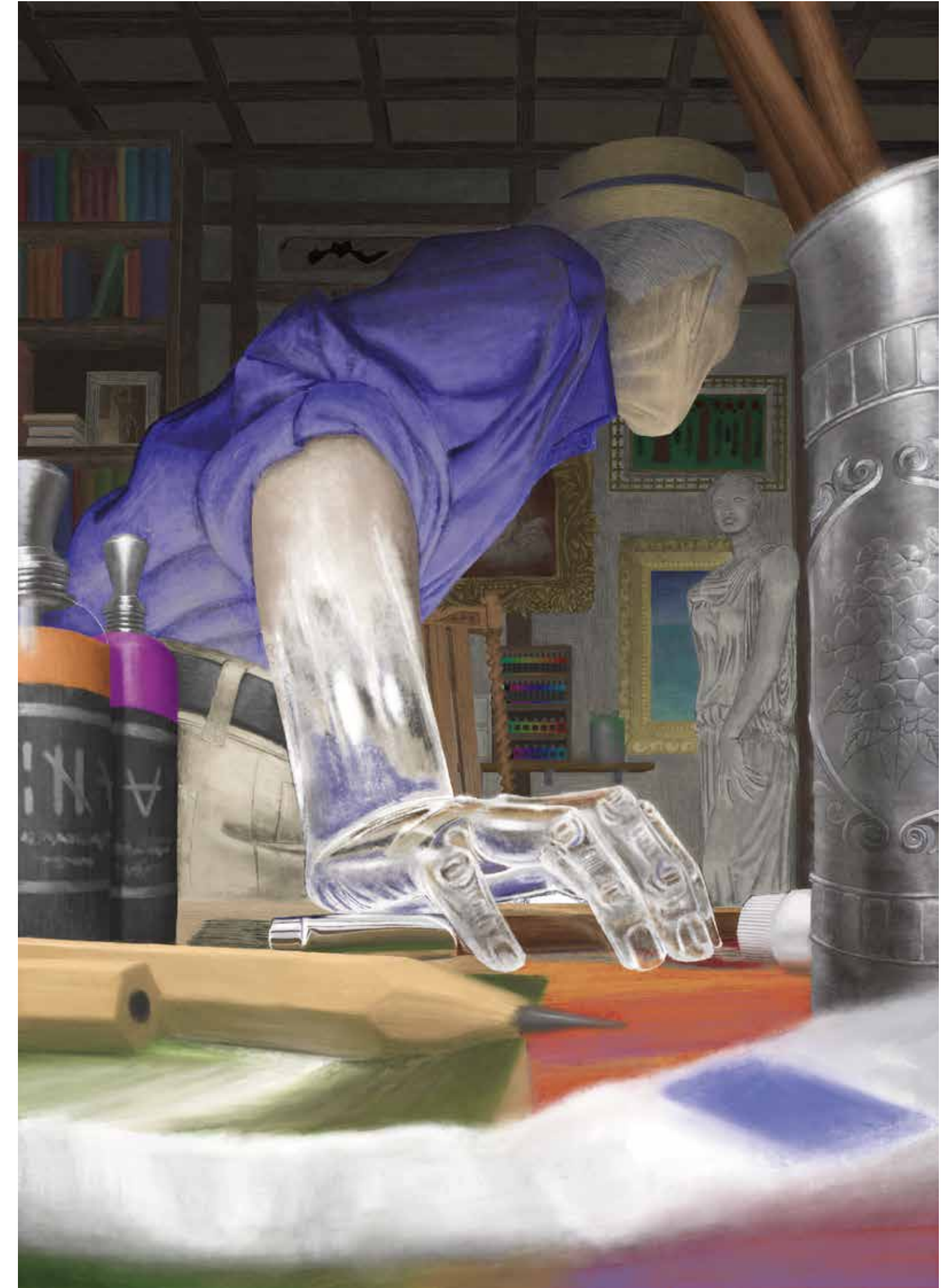
例

磨き上げられた技術はそれ自体が
美しいという思想、メッセージ

「磨かれた宝石」と「磨かれた腕」

→「水晶の腕を持った画家」

「一目で熟練の画家を思わせる部屋」



01 | 主役やテーマを決める

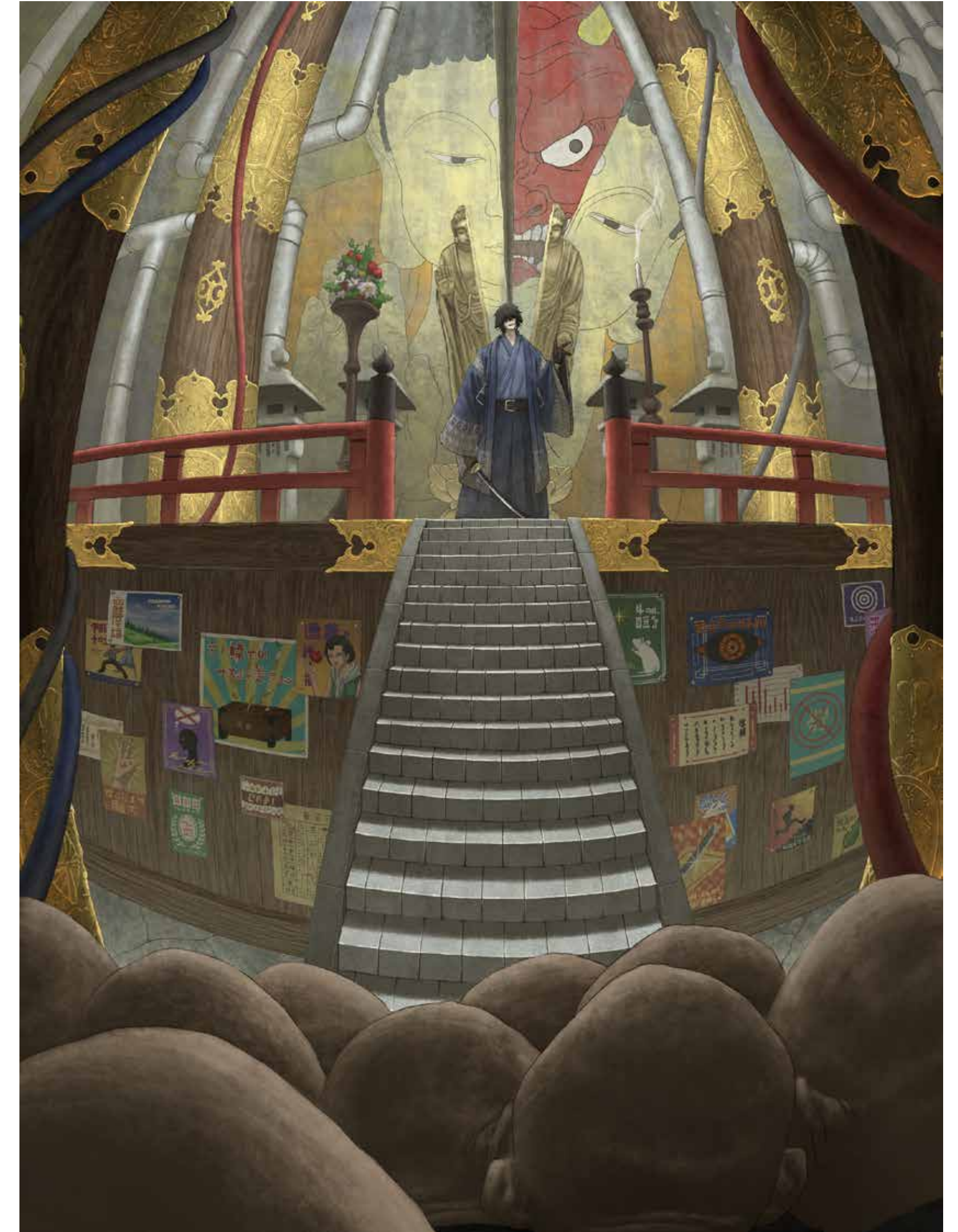
例

盲目的な信仰に対するアイロニー

「仏の中から鬼の顔」

「大量の胡散臭い張り紙」

「有象無象としての僧」



02 | 空間、シチュエーションを設定する

- TPO の設定
- その空間においてあるべきものは何か列挙する
- 要素が足りない場合、イメージに近い空間を検索する

02 | 空間、シチュエーションを設定する

■ TPO の設定

イナミの絵は基本的に具体的なワンシーンを切り取ったもの
その絵が切り取っているのがどのような世界観のどのような
場所で、どういう状況であるかを最初に決定する
目的は「具体的なオブジェクトを考えるための足がかり」と
「雰囲気づくり」

02 | 空間、シチュエーションを設定する

- その空間においてあるべきものは何か列挙する

先ほど考えた TPO を基に具体的な背景や人物の服装を考えていく

その際、ファンタジックな世界観を設定するためにあえて不自然な配置やデザインをするが、理由付けは極力行う

要素が多い絵を好むため、とにかくたくさん捻出しようとする

02 | 空間、シチュエーションを設定する

- 要素が足りない場合、イメージに近い空間を検索する

Google や pinterest で手当たり次第に検索をして、自分のイメージに合う画像を探しては、その空間に何があるかを分析する

個人的に参考はイラストよりも写真を好むが、少数の写真を参考にするとイメージが引っ張られすぎる上に現実的な空間になりすぎるため、なるべくいろいろな写真を参考にする

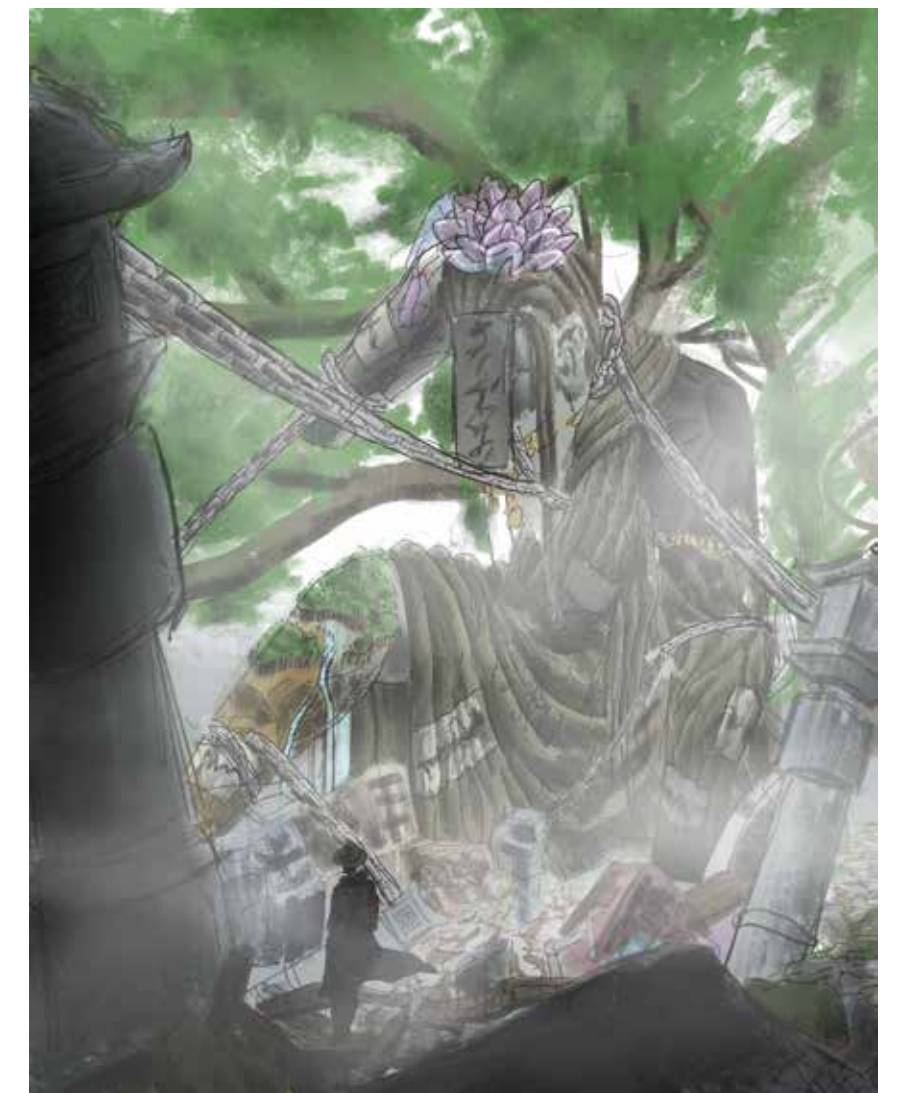
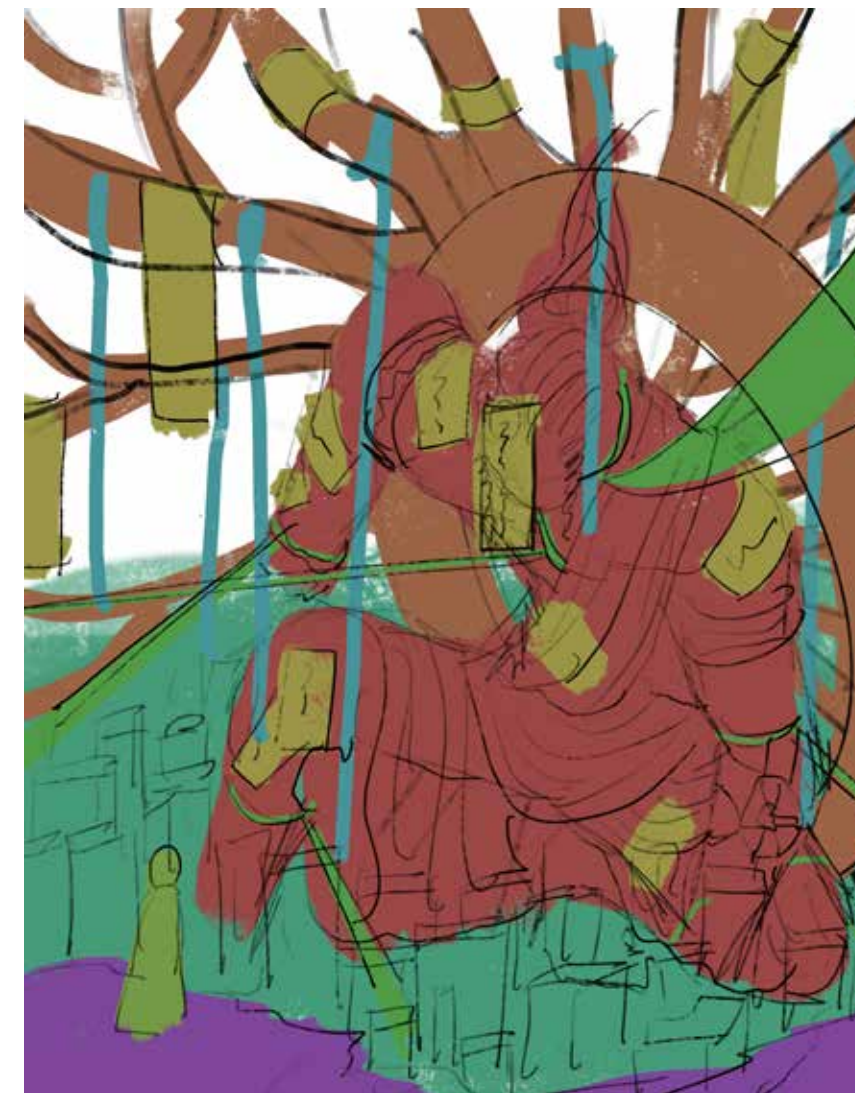
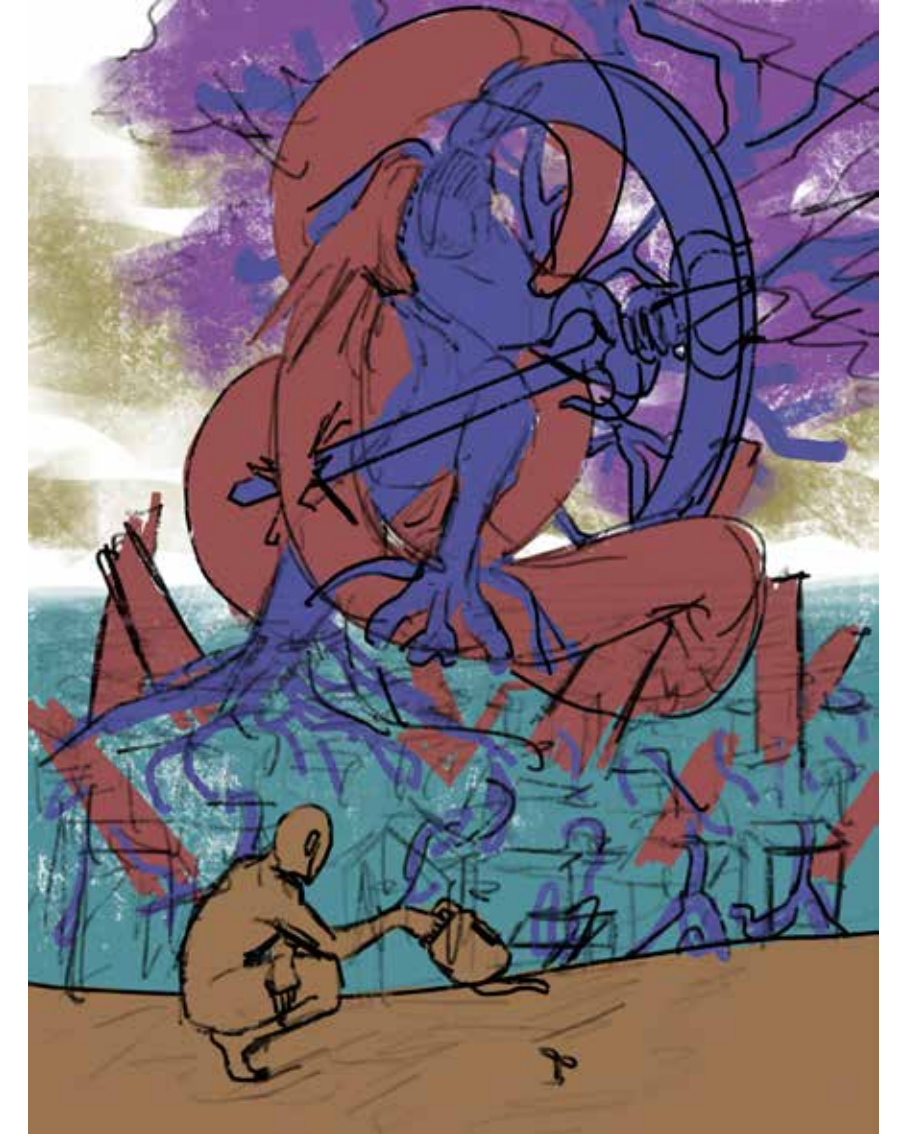
02 | 空間、シチュエーションを設定する



自然の象徴たる明王が猛威を振るった後、人間が明王を無理やり沈静化して残った惨憺たる景色を描こう

- 自然の驚異や神々しさ & ないがしろにされた自然の怒り
→ 木や石でできた明王
- そんな自然の象徴をなお力で押さえつける人間の傲慢さ
→ 明王を縛る鎖やあちこちに貼られた札
- 自然災害を象徴的に描いたシーン
→ 足元に無数の瓦礫
- 人と対比して明王の神々しさを引き立てたい
→ 旅人
- 瓦礫はなるべく現代的なものを避けて好みの古い空気を出そう

02 | 空間、シチュエーションを設定する



02 | 空間、シチュエーションを設定する



<https://www.yomiuri.co.jp/national/20230801-OYT1T50246/>



↑
<https://www.jiji.com/jc/v4?id=saigai-haikibutsu0001>



03 | 調査してデザインを固める

Google や pinterest でたくさんの本物を見ながらオブジェクトのデザインを考える

なるべく調べて出てきたデザインをそのまま使うのではなく自分でデザインしなおそうと試みる

理由は自分を通してデザインされなおすことで生まれるクセや不自然さが統一感をもたらすのではと考えているため

03 | 調査してデザインを固める



↑ <https://fluff.biliior.xyz/item-w19t4gm5wx.html>



↑ <https://isumu-shop.jp/isumu/7.1/tc3526/>



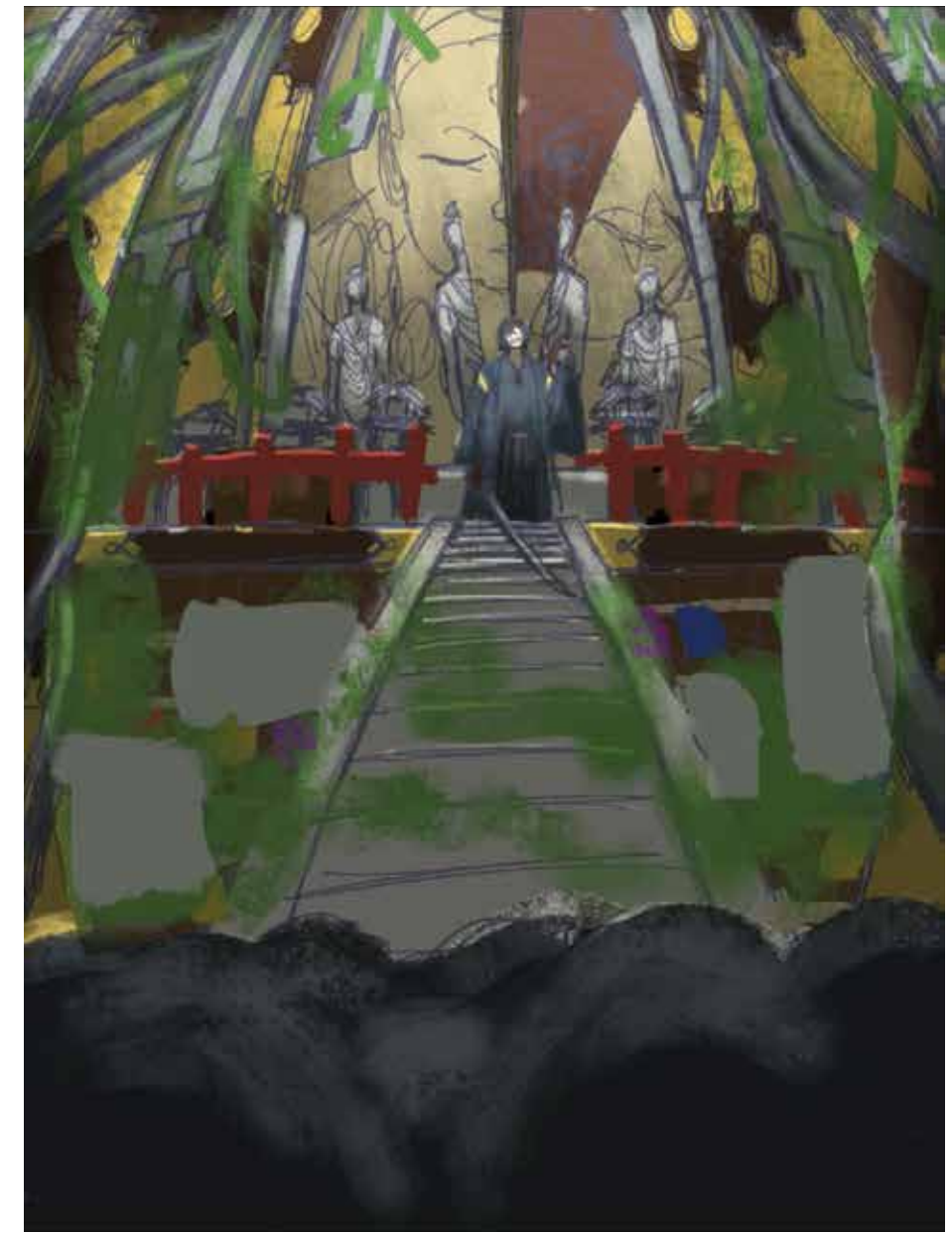
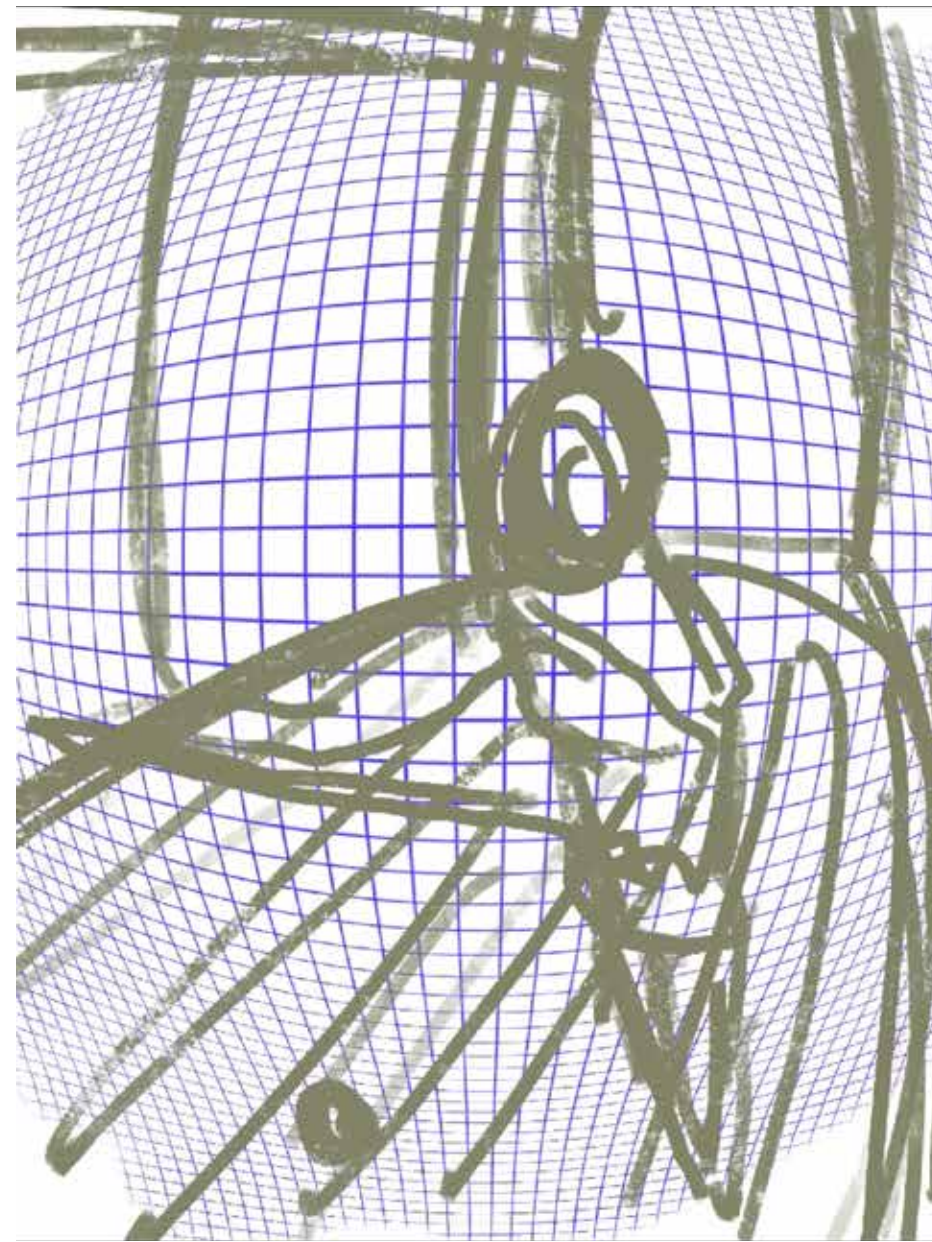
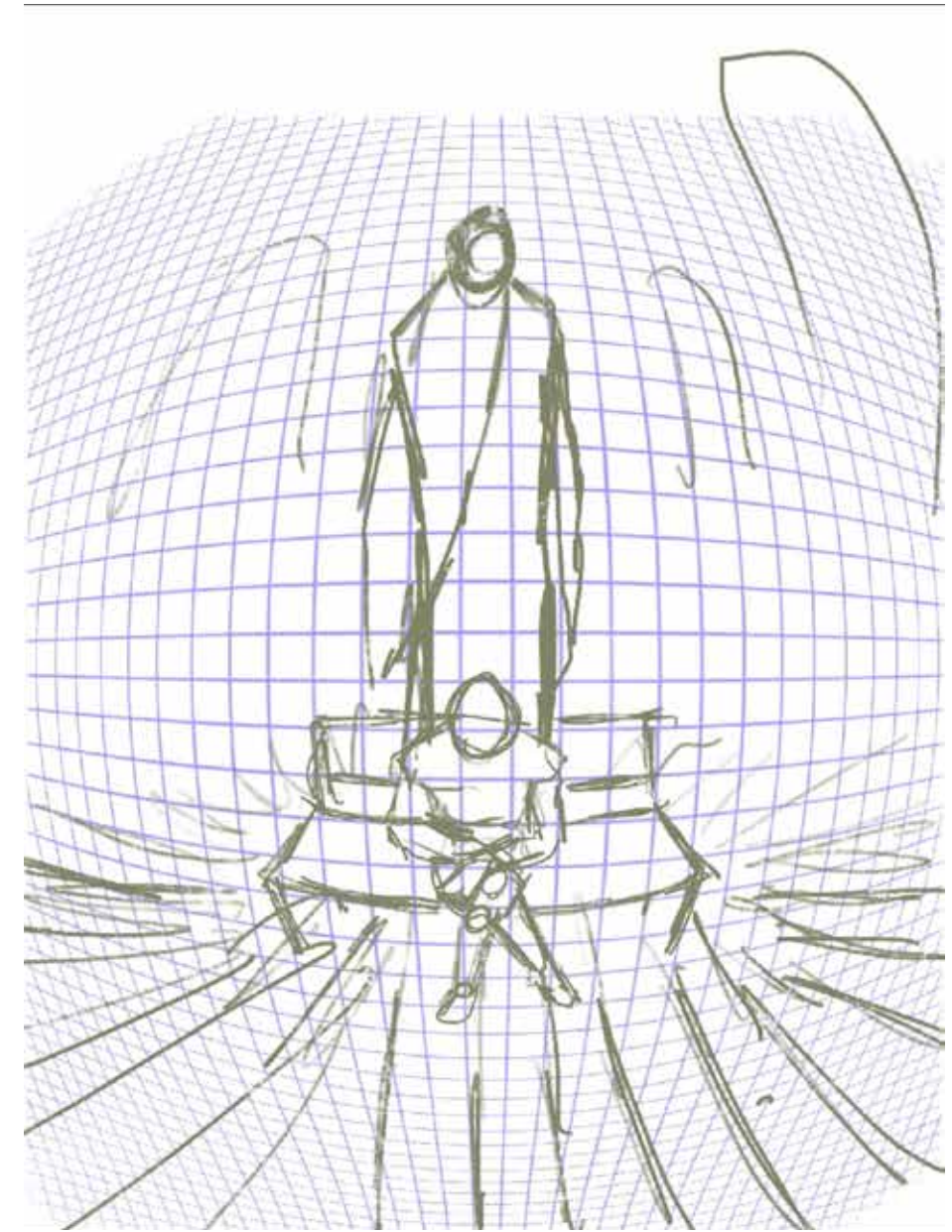
↑ <https://wanosuteki.jp/archives/20431>

03 | 調査してデザインを固める



↑ <https://blog.goo.ne.jp/hidebach/e/2e02b1dec2caf5b7357dd58355e8a178>
<https://www.mansukero.com/blog/?p=4294> →

発想プロセス



発想プロセス



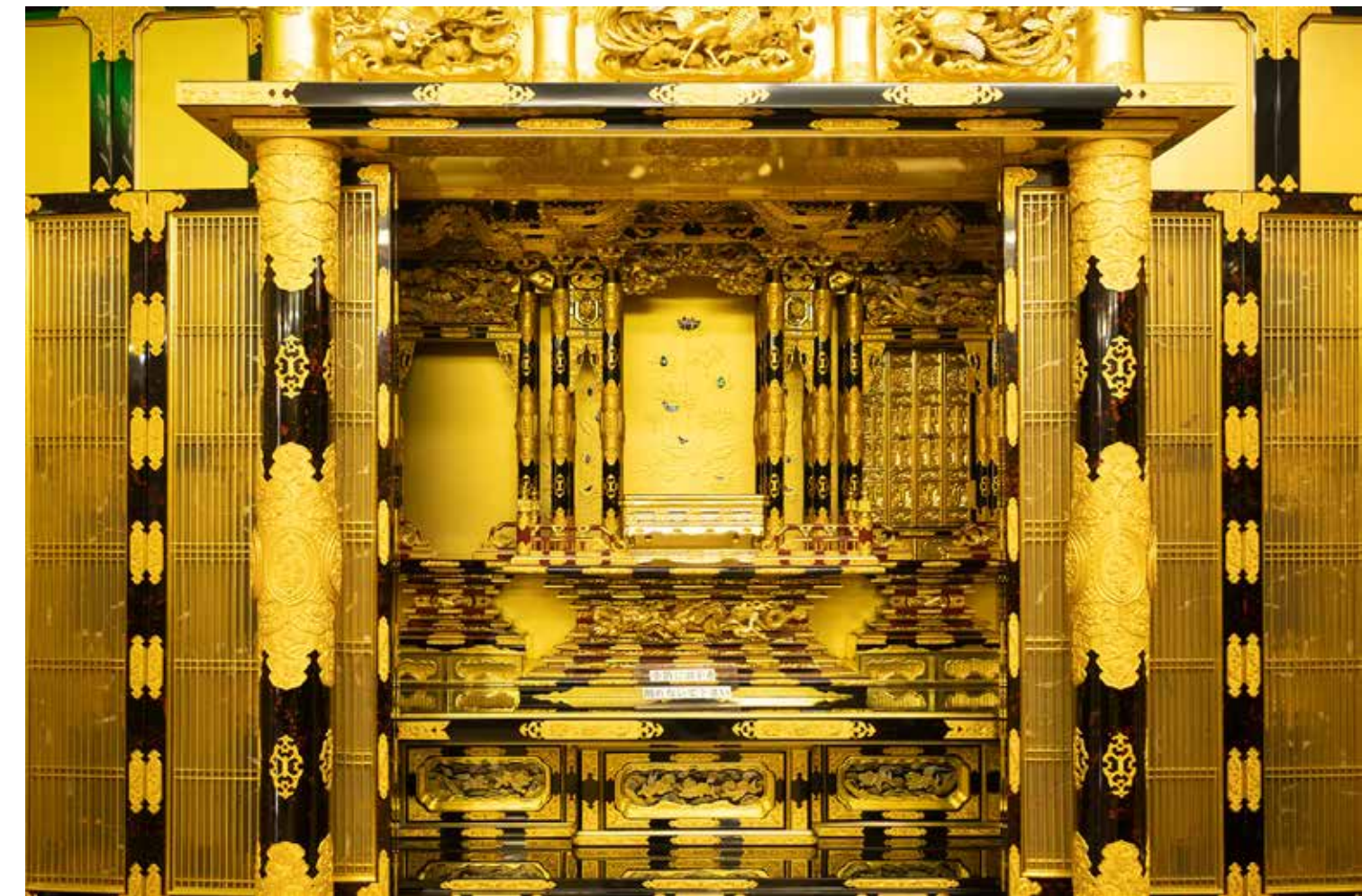
刀を持った主人公が仏の絵を切ったら鬼が現れたというファンタジックなワンシーンで象徴的に盲信に対するアイロニーを描こう

- 善い顔をして信者を食い物にする悪の象徴
→ 仏と鬼の画中画
- あからさまに胡散臭い宗教施設
→ 雑多な無数の張り紙、わかりやすい仏教的装飾
- 一目で現実が舞台じゃないとわかる独特な世界観
→ 和を基準に工業的なオブジェクトを足していく
- 今まさに信仰対象の正体を見せつけられた信者
→ わかりやすく剃られた頭

発想プロセス

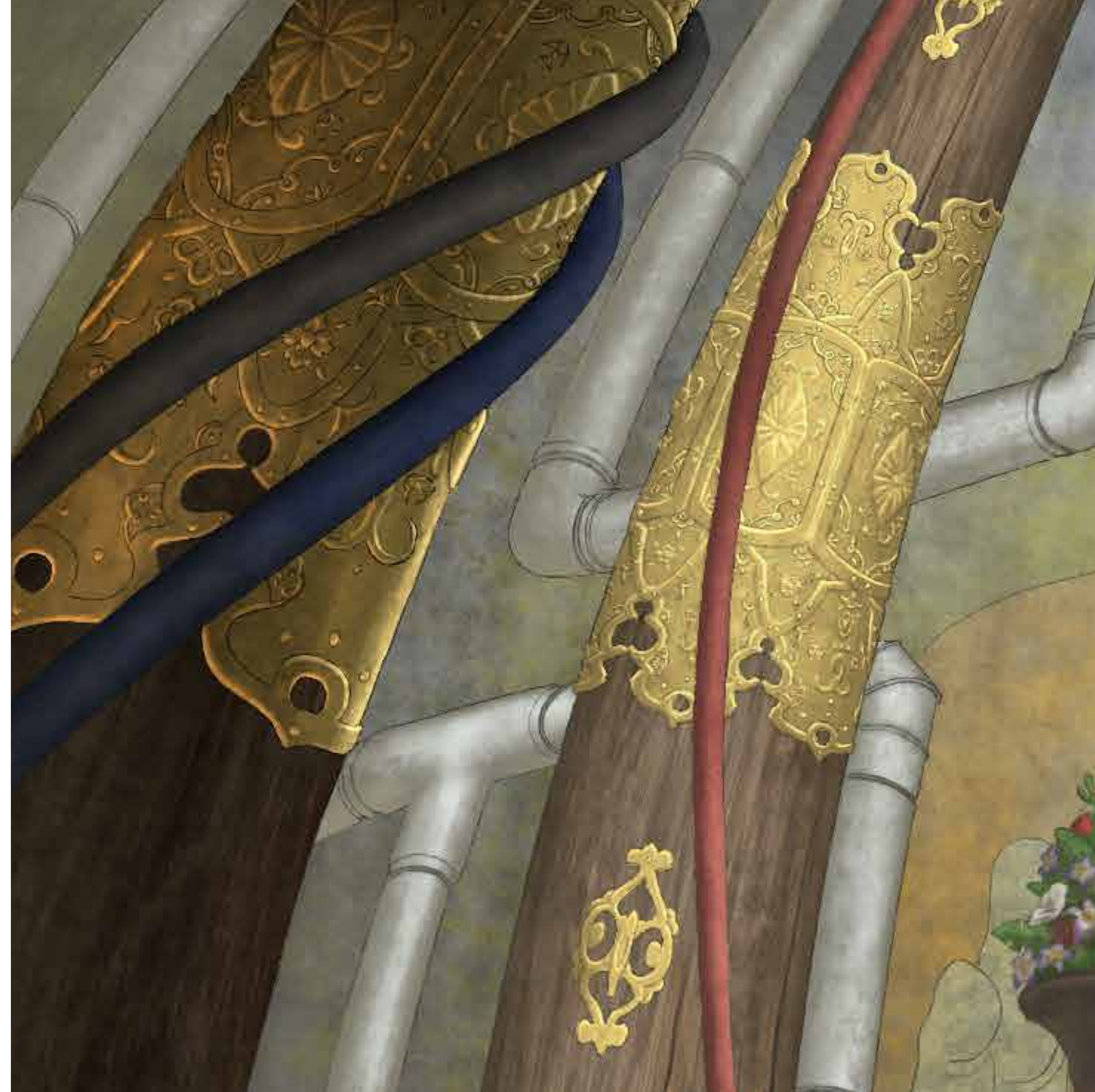


↑ <http://shofukuji.or.jp/wp/keidai/butsuden/>



↑ <https://yattokame.jp/yattokamelife/moyako/gigei/1312.html>

発想プロセス



<http://amarume.co.jp/product/kutumaki/> →



← https://nagoya-dentousan-gyou.com/12_butu/01_1.html



<https://item.rakuten.co.jp/yamako-showten/10001884/> →

発想プロセス



↑
https://note.com/f_museumbu/n/n1ec44be12ac3



↑
<https://jp.pinterest.com/ys1368524/%E3%83%AC%E3%83%88%E3%83%AD%E3%83%9D%E3%82%B9%E3%82%BF%E3%83%BC/>



↑
<https://www.biz-up.biz/logo-column/%E3%80%90%E7%AC%AC%E7%BC%96%E7%BC%99%E7%BC%93%E5%9B%9E%E3%80%91%E7%BC%88%E5%86%99%E7%9C%9F%E3%81%A4%E3%81%8D%E7%BC%89%E6%98%94%E3%81%AE%E5%BA%83%E5%91%8A%E3%81%AE%E3%83%87%E3%82%B6%E3%82%A4%E3%83%B3.html>

イナミの発想法のメリット / デメリット

メリット

- 見どころたくさん
- 細部のこだわりが個性に
- 地に足がついた印象

デメリット

- 時間がかかりすぎる
- 大胆な発想につながりにくい
- 主役の引き立てには技量が必要

ご清聴

ありがとうございました！

Thank you
for
listening!
