

中級AI講座 画風開発 004

茜町春彦



目次

《前書き》	1
《実践：画風の指定》	2
《実践：画像生成》	3
「後書き」	10

《前書き》

画像生成A I のプロンプトの書き方を解説します

プロンプトは（情景の描写）と（画風の指定）の二つの要素から成り立つと考えて下さい

たとえば風景画を生成するならば、（情景の描写）は次のようなものです

（海に面した丘の斜面に一軒の家が建っている．丘の上には青空が広がっている．）

そして（画風の指定）は次のようなものが考えられます

（油彩画、印象主義）

2要素に分離する理由は、プロンプトを再利用する上で便利だからです・・・たとえば（油彩画、印象主義）を（写真、スナップ撮影）に変えるだけで、異なった表現に変える事が出来ます・・・従って分離することを推奨しますが・・・再利用とかしないのならば、複雑に入り組んだプロンプトを書くのは自由です

この講座においては、プロンプトは情景の描写と画風の指定の2要素で記述することを基本とします・・・（分離するのは返って難しい場合もあることは十分承知しています）

《実践：画風の指定》

今回は、輪ゴムを画材として使用した立体作品の画像を生成してみます・・・カラフルな輪ゴム、ゴムの質感、立体的な造形・・・以上のことを考慮に入れて、次のような画風を考えて見ました

(色彩豊かな輪ゴムで作られた立体アート作品：輪ゴムの質感を強調してください。) このアート作品は「***」という場면을描写しています。

情景は、上記の「***」の部分に記述します

情景の一例として、次のようなものを考えて見ました

「笑っているネズミと滑稽なカニから成る、ハイブリッドな形状のクリーチャー。そのクリーチャーがテーブルの上に立っている」

この情景の描写と画風の指定を合体させて、次のプロンプトを作りました

(色彩豊かな輪ゴムで作られた立体アート作品：輪ゴムの質感を強調してください。) このアート作品は「笑っているネズミと滑稽なカニから成る、ハイブリッドな形状のクリーチャー。そのクリーチャーがテーブルの上に立っている」という場면을描写しています。

《実践：画像生成》

前述のプロンプトを使用して ImageFX、Gemini、Whisk、Image Creator/Dall-E3、Image Creator/MAI-Image-1、Image Creator/GPT-4o で画像生成しました

結構いいと思う、面白い・・・ゴム製には見えるが、輪になっているのか、ちょっと怪しいが、OKです・・・Image Creator/GPT-4o で鼠と蟹が分離している原因は、情景の描写が稚拙だったからであり、画風の指定に問題はないと思う・・・Whisk はテーブルも輪ゴムで作っているのが、偉い・・・（次に掲載の画像を参照）



k1rubberGf.png



k1rubberGg.png



k1rubberGw.jpeg



k1rubberMd.jpg



k1rubberMg.jpg



k1rubberMm.jpg

「後書き」

中級A I 講座・画風開発004 《輪ゴムで立体造形》

著作者：茜町春彦

2004年より活動を始めたフリーランスのライター&イラストレーターです。独自のアイデア・考察を社会に提示することをミッションとし、平等で自由な世界の構築を目指して創作活動を行なっております

その他：

製品名等はメーカー等の登録商標等です

本書は著作権法により保護されています

2026年2月18日発行

中級A I 講座・画風開発004《輪ゴムで立体造形》

著 者 茜町春彦

制 作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
