

# 中級AI講座 畫風開發 005

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AI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、3D CG 風の立体作品の画像を生成してみます・・・スチームパンク的な、写真画質、プラスチック模型・・・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

( 3D CG：プラスチック造形、フォトリアル、スチームパンク風の立体的なイメージ )  
その 3D CG は、次のような情景を描写している。「\*\*\*」

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

「キュートな女性忍者のフィギュア。そのフィギュアは革製の忍者衣装を纏い、小歯車や鎖や時計や金属部品で装飾されている。そのフィギュアは、美術館の展示室の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

( 3D CG：プラスチック造形、フォトリアル、スチームパンク風の立体的なイメージ )  
その 3D CG は、次のような情景を描写している。「キュートな女性忍者のフィギュア。そのフィギュアは革製の忍者衣装を纏い、小歯車や鎖や時計や金属部品で装飾されている。そのフィギュアは、美術館の展示室のテーブルの上に立っている。」

## 《実践：画像生成》

前述のプロンプトを、ImageFX、Gemini、Whisk、Image Creator に入力して画像を生成しました・・・今回のプロンプトは、情景の描写の中でキャラ造形を行なってしまっているため、やや汎用性に欠けるかも知れません・・・（次に掲載の画像を参照）



k5ninjaGf.png



k5ninjaGg.png



k5ninjaGw.jpeg



k5ninjaMd.jpg



k5ninjaMg.jpg



k5ninjaMm.jpg

## 「後書き」

中級A I 講座・画風開発005 《スチームパンク風の立体造形》

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005 《スチームパンク風の立体造形》

---

著 者 茜町春彦

制 作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---