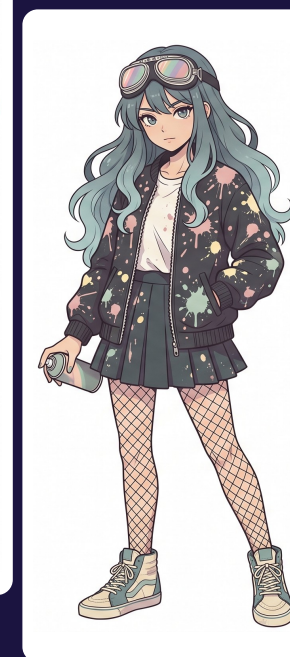
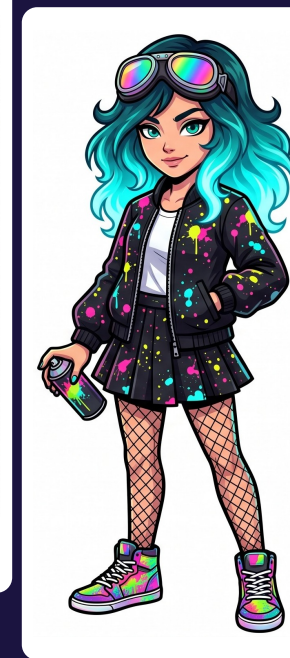


# 画像生成AIプロンプト 検証レポート

商用IPに頼らない「脱・量産型AI絵」のための  
リバースエンジニアリングと出力比較

プロンプト変遷 3段階 | 検証パラメータ 4カテゴリ / 9ケース | 導出された仮説 4件

※ 個人的な興味で行った試行錯誤の記録です。学術的な研究ではなく、各ケースの生成回数も1〜2回にとどまります。



# 01 検証の背景と目的

AIの最頻値収束（凡庸化）を回避するためのプロンプト解体実験

## 課題：最頻値収束（凡庸化）

- プロンプトが曖昧な場合、AIは学習データの「最頻値（頻出パターン）」へ収束し、個性のない量産型AI絵を出力する。
- 商用キャラ名を指定した際に品質が安定するのは、画風・線画・塗り・色彩のパラメータが一括固定されるため。

## 解決策：リバーエンジニアリング

- 既存デザインの構成要素を分解し、商用キャラ名に頼らず「美術用語」「パーツ単位的一般名詞」へ置換する。
- AIの解釈空間を絞り込むことで、意図どおりの画風を再現性高く得られる状態をつくる。

## この検証を始めたきっかけ



「スプラトゥーン風」と直接指定した  
出力  
(Stage 00 / 使用不可)

IP名を直接指定したところ、参照元とほぼ同一の造形が出力され、そのままでは使用できない状態となった。

「何がその画風を成立させているのか」を言語化し、IP名なしで同等の魅力を再現できるかを検証する必要性が生じた。これが本レポートの直接の動機である。

## 02 検証プロセス：プロンプト変遷の3段階

IP名の直接指定から、要素分解・言語化を経て、権利独立した造形へ到達するまで

Stage 00

IP名の直接指定



「スプラトゥーン風」と作品名で指定。参照元とほぼ同一の造形が出力され、そのままでは利用不可。

権利面：使用不可

Stage 01

リバースエンジニアリング



作品名を使わず、造形を英語の一般名詞・美術用語へ言語化。造形の再現度は高い一方、光沢・透明感のある塗りは失われ、平坦なセル塗りへ置き換わった。

権利面：使用はアウト〜グレー（造形が依然近接）

Stage 02

IP固有要素の置換



触手髪・吸盤・尖った耳・目のマスクを、人間の髪・アイラインへ置換。ストリート属性のみを維持。

権利面：独立性を確保（最終判断は別途要確認）

気づいたこと：造形は移せたが、質感（マテリアル）は移せていない

Stage 00 の魅力の中核は造形よりも塗りにあった。触手内部を透過する光（半透明のゼリー質）、濡れたエナメルのような帯状のグロス、影に回り込む高彩度の反射光——これらは Stage 01 で bold-line vector / clean cel-shading を指定した時点で、平坦な面の塗り分けに置き換わってしまった。

今のところの理解：造形（何が描かれているか）は一般名詞で置き換えられたが、質感（どう光っているか）は付いてこなかった。glossy translucent / subsurface glow / wet specular highlight のような質感の語を別に指定してみる必要がありそう（→ 次に試したいこと C）。

# プロンプト全文比較：Stage 01 → Stage 02

IP固有の造形を指す語句（赤）を、一般名詞・美術用語（緑）へ置換した実際の差分

## Stage 01 IP名を使わずに再現したプロンプト

Full-body character design, sticker art style with thick white border. A stylish young **cephalopod-humanoid girl** in modern street-pop animation style. Long wavy dark-navy **tentacle hair** fading into vibrant glossy cyan at the tips **with visible suction cups underneath**. **Pointed ears**, **black mask-like markings** around large bright teal eyes, smirking confident smile **showing a single sharp tooth**. Wearing large retro pilot goggles with iridescent rainbow lenses resting on her head. Dressed in a black zip-up bomber jacket and black pleated skirt, both covered in splattered vibrant neon pink, yellow, and cyan paint stains, white undershirt, and matching colorful high-top sneakers. Dynamic standing pose, crisp bold vector outlines, clean cel shading, high saturation, sharp focus, isolated on solid white background.

## Stage 02 IP固有要素を置換したプロンプト

A trio of full-body character designs, presented as three separate cartoon-style stickers on a clean white background. A stylish **teenage human girl** is depicted in three slightly varied poses. Her long, voluminous, wavy **human hair** is styled with a striking gradient from dark teal at the roots to a vibrant, glowing cyan at the tips, **with no visible suction cups or tentacle structures**. She has prominent teal-colored irises and is styled with **sharp, defined, conventional black eyeliner, completely removing the heavy black eye mask markings**. Large, retro-futuristic aviator-style goggles with iridescent rainbow-colored lenses rest on her head as an accessory. She wears a black, zippered streetwear bomber jacket covered in splattered neon-colored paint spots (neon pink, yellow, and cyan). Underneath is a white t-shirt and a matching black pleated mini-skirt with a paint splatter pattern. She has black fishnet stockings and colorful, neon-painted high-top skate sneakers. In one hand, she holds a custom spray paint can; her other hand is in her jacket pocket. The poses vary slightly among the three figures. The art style is bold-line vector, with clean cel-shading, high saturation, and a sharp focus, isolated on a solid white background with visible sticker die-cut edges.

## 置換マッピング（IP固有の造形語 → 一般名詞・美術用語）

**cephalopod-humanoid girl** → **teenage human girl**

頭足類の人型少女 → 十代の人間の少女

**black mask-like markings** → **black eyeliner**

目のマスク状の模様 → 黒のアイライン

**tentacle hair, suction cups** → **wavy human hair**

触手髪・吸盤 → 波打つ人間の髪

**single sharp tooth** → （削除）

八重歯の覗く笑み → 削除

**pointed ears** → （削除）

尖った耳 → 削除

**single character** → **trio of stickers**

単体 → 3体のステッカーシート

※ 置換したのは造形を指す名詞のみ。画風・塗り・色彩・構図の指定は両者で共通。

# 03 パラメータ別検証結果

線画・塗り・色彩・媒体構図のキーワード操作による出力結果比較

# 1. 線画（Lineart）の制御

ベースプロンプト（共通） teenage human girl, teal-to-cyan gradient wavy hair, black eyeliner, rainbow aviator goggles / neon paint-splattered bomber jacket & pleated skirt, fishnet stockings, high-top sneakers, spray can / **bold-line vector, crisp outlines** / clean cel-shading / neon color palette, high saturation / trio of die-cut stickers, varying poses, isolated on white background

## Case 1-A 鉛筆調（繊細化）

~~bold-line vector, crisp outlines~~  
+ delicate pencil lineart



頭身が6〜7頭身に伸び、ラノベ・繊細なアニメ調へ変化。線画指定が骨格まで自動連動した。

## Case 1-B 線なし（ベクター化）

~~bold-line vector, crisp outlines~~  
+ lineless vector style



主線が消失し、グラフィカルなUI・ベクターイラスト調へ変化。面と色だけで造形される。

## Case 1-C 太線の引き算

~~bold-line vector, crisp outlines~~  
→ 置換なし（削除のみ）



輪郭線の自己主張が和らぎ、髪の毛の束感が繊細かつ厚塗りに近い上品な質感へシフト。

## 2. 塗り・質感（Rendering）の制御

ベースプロンプト（共通） teenage human girl, teal-to-cyan gradient wavy hair, black eyeliner, rainbow aviator goggles / neon paint-splattered bomber jacket & pleated skirt, fishnet stockings, high-top sneakers, spray can / bold-line vector, crisp outlines / **clean cel-shading** / neon color palette, high saturation / trio of die-cut stickers, varying poses, isolated on white background

### Case 2-A 水彩調（支持体付与）

~~clean cel-shading~~  
+ **soft watercolor wash**



背景に水彩紙テクスチャが出現し、絵の具のにじみを再現。支持体が自動生成された。

### Case 2-B 厚塗り調（立体感）

~~clean cel-shading~~  
+ **dense impasto digital**



重厚なブラシ跡と強いハイライトで、3D風・ゲームキービジュアル風の立体感を獲得。

### Case 2-C セル影の引き算

~~clean cel-shading~~  
→ **置換なし（削除のみ）**



影の硬い境界がぼかされ、滑らかな陰影と髪の動きが強調される方向へ変化。

### 3. 色彩設計（Palette）の制御

ベースプロンプト（共通） teenage human girl, teal-to-cyan gradient wavy hair, black eyeliner, rainbow aviator goggles / neon paint-splattered bomber jacket & pleated skirt, fishnet stockings, high-top sneakers, spray can / bold-line vector, crisp outlines / clean cel-shading / **neon color palette, high saturation** / trio of die-cut stickers, varying poses, isolated on white background

#### 基準 高彩度ネオンパレット（対照画像）

= vibrant neon palette, saturated, high contrast  
(ベース条件・操作なし)



Case 3-A とポーズ・衣装形状・線画・レンダリング指定を一致させ、色彩トークンのみを高彩度側に固定して新規取得した対照画像。

#### Case 3-A くすみパステル（レトロ化）

~~= vibrant neon palette, saturated, high contrast~~  
**+ muted retro pastel palette, faded vintage, low contrast**



造形・ポーズを1単語も変えずに色彩トークンのみを置換。明度・彩度の操作だけで80～90年代のレトロアニメ／シティポップ風へ変貌し、作品の年代設定を単独で制御できた。

※ 対照画像を新規取得し、色彩以外の指定（造形・ポーズ・線画・塗り）を揃えたうえでの比較。

## 4. 媒体・構図（Format & Composition）の制御

ベースプロンプト（共通） teenage human girl, teal-to-cyan gradient wavy hair, black eyeliner, rainbow aviator goggles / neon paint-splattered bomber jacket & pleated skirt, fishnet stockings, high-top sneakers, spray can / bold-line vector, crisp outlines / clean cel-shading / neon color palette, high saturation / **trio of die-cut stickers, varying poses, isolated on white background**

### Case 4-A ステッカー白枠の引き算

~~die-cut stickers, sticker die-cut edges~~  
→ 置換なし（削除のみ）



周囲の白フチが消失し、フラットな一枚絵として描画。border系の語句が背景境界を単独で制御している。

### Case 4-B 複数体表現の完全排除

~~trio, three separate stickers, poses vary~~  
**+ 1girl, solo, single character focus**



画風（太線ベクター・セル塗り・白枠）を維持したまま、中央1人の単体立ち絵へ収束。ただし到達までに3回の試行を要した（次ページ）。

# 補足：単体化までに3回かかった経緯

「複数体を消す」という一見単純な操作が、なぜ一発で通らなかったのか

## 試行 1

### 主語に単体指定を追加

+ 1girl, solo, single character  
残置: stickers / poses vary



#### 結果：失敗

Stage 02 のプロンプトはそのままに、先頭へ単体指定を追加。しかし修飾節に複数形が残っていたため、出力は3人並びのままだった。

## 試行 2

### 画像参照で中央の1人を指定

image prompt + 「中央の1人だけ」  
Image-to-Image (画像参照)



#### 結果：失敗

3人並びの画像を参照させて中央の1人を指示。レイアウトに引っ張られて3人のまま出力され、さらに差別化のためか紫スカート・バンダナ・ビーニー等を過剰生成した。

## 試行 3

### 複数形誘発語を完全除去

- trio / stickers / poses vary  
排他トークンを先頭配置 (Text-to-Image)



#### 結果：成功

テキストのみで生成。複数形を連想させる語を全削除し、solo / single character / no trio を先頭に配置したところ、意図どおり単体立ち絵に収束した。

## 今回わかった使い方のコツ

- ① 主語に solo を置いても、修飾節に stickers / poses vary が残っていると複数体が出てしまった。単体にするには複数形を連想させる語を全部消したうえで、solo / single character / no trio を先頭に置く必要があった。
- ② 構図そのものを変えたいときは、画像参照 (Image-to-Image) はかえって邪魔になった。元画像のレイアウトが強く残り、意図しない装飾まで足されてしまう。

# 操作キーワードと出力変化の対応表

ベースプロンプトのどの部分を、どう書き換えたら何が起きたか（今回の試行範囲）

| 操作パラメータ          | ベース側の該当節                                         | 書き換え内容                                                | 出力結果の変化                  | 今回見えた傾向                      |
|------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------|------------------------------|
| 線画 (Lineart)     | <code>bold-line vector, crisp outlines</code>    | <code>+ delicate pencil / + lineless</code><br>- 削除のみ | ラノベ風 / UIベクター風 / 繊細な厚塗り風 | 線画指定が頭身（骨格）まで自動連動            |
| 塗り (Rendering)   | <code>clean cel-shading</code>                   | <code>+ watercolor / + impasto</code><br>- 削除のみ       | 水彩紙質感 / 重厚な立体感 / 滑らかな陰影  | 技法名が背景テクスチャ・光源を自動付与          |
| 色彩 (Palette)     | <code>neon color palette, high saturation</code> | <code>+ muted retro pastel palette</code>             | レトロアニメ・シティポップ風           | 彩度操作だけで「作品年代感」を制御            |
| 媒体・枠線 (Border)   | <code>die-cut stickers</code>                    | - 削除のみ                                                | 白フチが消滅しフラット背景へ           | border語句が背景境界を単独制御           |
| 構図 (Composition) | <code>trio, stickers, poses vary</code>          | <code>→ 1girl, solo, single character focus</code>    | 3人並びから単体立ち絵に固定           | 修飾節内の複数表現も全部消す必要があった（3回かかった） |

# 今回の試行から立てた4つの仮説

いずれも1〜2回の生成で見た傾向にすぎず、確かめられてはいません

## H1 頭身連動仮説

未確認

線画・塗りの指定はジャンル特性に引きずられ、頭身（4頭身⇔7頭身）や骨格まで一緒に変わってしまうのではないか。

もともなった出力 **Case 1-A**（6〜7頭身へ伸長）／ **Case 1-C**（骨格が細く）

## H2 支持体の自動生成仮説

未確認

「水彩」等の技法名は着彩だけでなく、水彩紙などの背景テクスチャまで一緒に呼び出してしまうのではないか。

もともなった出力 **Case 2-A**（背景に水彩紙のテクスチャが出現）

## H3 年代感の独立制御仮説

未確認

造形を固定したままパレット（明度・彩度）を動かすだけで、作品の時代設定を切り替えられるのではないか。

もともなった出力 **基準画像**（高彩度ネオン）↔ **Case 3-A**（くすみパステル）の対照

## H4 構図排他仮説

未確認

単一構図にするには、主語だけでなく文末・修飾節の中の複数形（trio 等）まで全部消す必要があるのではないか。

もともなった出力 **Case 4-B**（試行1・2は失敗、試行3で成功）

※ 各仮説は1〜2回の生成で見た挙動にもとづくものです。回数やシード、モデルを変えて試し直していないため、「法則」ではなく「仮説」と呼んでいます。

# 参考：あとから調べて見つけた先行研究

プロンプトの分類はすでに整理されていた。今回触れたのは、そのごく一部にすぎない

## 検索して見つけた文献（2本）

Oppenlaender, J. (2024)

Behaviour & Information Technology 43(15)

利用者コミュニティを3か月観察し、プロンプトに足す語を6つの類型に整理している。

Liu, V. & Chilton, L. (2022)

CHI 2022

プロンプトの語とモデル設定の書き方について、指針をまとめている。

※ 検索で見つかった範囲であり、文献を網羅的に当たったわけではありません。中身も要旨を読んだ程度です。

## 6類型のうち、今回触れた範囲

| 先行研究の類型                | 今回  | 今回やったこと                  |
|------------------------|-----|--------------------------|
| subject terms（主題語）     | 触れた | Stage 00→02 の造形の置き換えで扱った |
| style modifiers（様式修飾子） | 一部  | 線画・塗り・色彩・媒体構図の4分類で動かした   |
| image prompts（画像プロンプト） | 一部  | 単体化の試行2で、元画像に引っ張られる挙動に遭遇 |
| quality boosters（品質語）  | 未   | 手つかず                     |
| repeating terms（反復語）   | 未   | 手つかず                     |
| magic terms（マジックワード）   | 未   | 手つかず                     |

## 今回の試行の位置づけと、足りていないところ

位置づけ：今回やったのは、6類型のうち style modifiers にあたる部分を分解して、1つずつ動かして出力を見比べただけです。分類そのものは先に整理されていたもので、新しい発見をしたわけではありません。ただ、どの語がどの見た目に効いたかを画像と並べて残しておけば、自分が次に作るときの手控えにはなります。

足りていないところ：① 各ケース1〜2回しか生成しておらず、回数もシードも揃えていない ② 1つのモデルでしか試していない ③ 動かした語以外が完全には揃っていないケースがある ④ Stage 00 で失われた「マテリアル（光沢・透明感）」は、先行の分類では style modifiers に含まれているようで、独立して扱えるものかどうかは調べきれていない。

## 04 次に試したいこと

- ① 立てた仮説を確かめる ② 先行研究にあって今回触れていない部分を試す ③ 気になっているものを試す

### A 仮説を確かめる

#### やること

H1～H4 について、プロンプトはそのままにシートだけを変えて何度か生成し、何回中何回そうなったかを数える。別のモデルでも同じことを試す。

#### ねらい

「1回そう見えた」を「n回中m回そうなった」に変える。そのモデル特有の癖なのかどうかも見分けたい。

### B 触れていない類型を試す

#### やること

6類型のうち手つかずの quality boosters / repeating terms / magic terms と、image prompts をひとつとり試してみる。

#### ねらい

どれが本当に効いて、どれが効果の薄い「おまじない」なのかを、自分の手で見分けられるようにする。

### C 気になっているものを試す

#### やること

マテリアル（光沢・透明感）／ライティング／カメラアングル／背景・環境。とくに Stage 00 で失われた質感を出せるか試したい。

#### ねらい

立ち絵から「空間と演出のある一枚絵」に近づける。質感を別項目として切り出せそうなら、自分の整理に5つ目として足す。

まずは A から。同じことを何度か試して確かめないまま B・C に広げても、感触が積み上がっていかないので。