

# 画像生成に役立つプロンプトワード集

AI 画像生成で役立つプロンプトワードをまとめました。画風・感情・構図など、どんな要素を組み合わせるかによって、作品の印象は大きく変わります。気になるワードを参考に、自由に組み合わせて試してみてください。※商標・キャラクター名など、権利に関わる指定は使用を避けてください。

## 1. 表現・手法を表すプロンプト

どんな質感・タッチで描くかを定める要素です。同じテーマでも、油絵・水彩・デジタルペイントなどの「表現手法」を変えるだけで、作品の印象は大きく変わります。このカテゴリでは、画材・技法・スタイル・美術様式など、イメージを左右する重要なキーワードを整理しています。絵の「雰囲気づくり」や「世界観設定」に役立つプロンプトです。

### 絵画・画材

このカテゴリだけでも「やわらかい雰囲気（透明水彩・パステル）」から「重厚（油絵・テンペラ・蠟画）」、さらに「現代的（アクリル・マーカー・エアブラシ）」まで幅広くカバーできます。

- **Oil Painting – 油絵**  
重厚な色彩と質感を重ね塗りで表現する伝統技法。長い乾燥時間で深みのある仕上がり。
- **Watercolor – 水彩画・透明水彩 / 不透明水彩**  
透明感や淡さを活かしたやわらかい表現が特徴。不透明水彩はより鮮やかで重ね塗りに強い。
- **Gouache – ガッシュ**  
不透明水彩の一種。マットな質感と鮮やかな発色で、重ね塗りによる立体感が得意。
- **Acrylic Painting – アクリル画**  
速乾性で発色が強く、現代アートやデザインによく用いられる万能画材。
- **Pastel – パステル画**  
粉状顔料を用いたやわらかい質感。淡いグラデーションや優しい色彩表現に向く。
- **Tempera Painting – テンペラ画**  
卵黄などを混ぜた絵の具を使用する古典的技法。マットで繊細な仕上がり。
- **Encaustic Painting – 蠟画**  
熱で溶かした蠟に顔料を混ぜて描く。透明感や独特の立体感が出せる。

- **Fresco Painting – フレスコ画**

漆喰が乾く前に顔料を染み込ませる壁画技法。耐久性が高く歴史的建築に多い。

- **Airbrush – エアブラシ**

絵の具を霧状に吹き付ける手法。なめらかなグラデーションや近未来的な質感に適する。

- **Crayon – クレヨン**

子供から大人まで使われる画材。太い線と鮮やかな色彩で温かみのある仕上がり。

- **Marker – マーカー**

発色が強く均一な色塗りが可能。イラスト、デザイン、ポップアート風表現に最適。

## ドローイング

ドローイングは「モノクロの濃淡で表現（鉛筆・木炭・インク）」か、「色彩を取り入れる（色鉛筆・チョーク・塗り絵）」かで雰囲気が大きく変わります。

- **Pencil Drawing – 鉛筆画**

もっとも基本的な描画法。濃淡を使い分けて写実的にもラフにも表現できる。

- **Colored Pencil Drawing – 色鉛筆画**

鮮やかな色を重ねてやわらかい質感を出す。細かい描写や淡い色合いに向く。

- **Chalk Drawing – チョーク画**

黒板や路上に描くざらっとした質感。カラフルで大きな表現に適する。

- **Charcoal Drawing – 木炭画 / チャコール**

黒の濃淡でダイナミックに描写。力強く劇的な表現が得意。

- **Ink Drawing – インク画**

濃いコントラストとシャープな線。漫画やペン画に近い表現スタイル。

- **Pen Drawing – ペン画**

繊細でシャープな線を重ね、緻密な描写が可能。イラストや建築スケッチに多用される。

- **Ballpoint Pen Drawing – ボールペン画**

身近な道具で描く表現。細い線の積み重ねで独特な質感を生む。

- **Graphite Drawing – グラファイト画**

鉛筆に似た素材。よりなめらかで深いトーンを表現できる。

- **Silverpoint – シルバーポイント**

金属の芯で描く古典的技法。時間とともに線が変色し、味わいが増す。

- **Sketch – スケッチ**

アイデアや形を素早く捉えるラフ画。軽快さと即興性が特徴。

- **Coloring Book Style – 塗り絵風**

線画に色を塗る形式。シンプルでわかりやすく、絵本や児童向け表現に近い。

## 版画

版画は「線を彫るか」「面を刷るか」で表情が変わり、クラシカル（エッチング・リトグラフ）からモダン（シルクスクリーン）まで幅広い雰囲気を作れます。

- **Woodcut – 木版画**

木の板を彫って版を作り、刷り出す技法。力強い線と単純化された形が特徴。浮世絵にも用いられる。

- **Ukiyo-e – 浮世絵**

日本独自の木版画。江戸時代の風俗や人物を鮮やかに描写し、独特の色使いと平面的な構図が魅力。

- **Silkscreen – シルクスクリーン**

メッシュ版を通してインクを刷る技法。鮮やかな色面表現が得意でポップアートにも多用される。

- **Lithograph – 石版画**

油と水の反発を利用して石の上に描き、刷り取る技法。やわらかな階調と繊細な表現が可能。

- **Etching – エッチング**

金属板を酸で腐食させて版を作る。細い線や複雑な描写に向いており、クラシカルな雰囲気。

- **Scratchboard – スクラッチボード**

黒いコーティングを削って白い線を活かす技法。細密で独特のコントラストが出る。

- **Creative Printmaking – 創作版画風**

既存の技法にとらわれず、自由に版を作って刷る現代的な版画表現。実験的でユニークな仕上がり。

## デジタルアート

デジタルアートは「数学的・アルゴリズム的（フラクタル・ベクター）」が「空間的・立体的（3D・VR・アイソメ）」かで大きく印象が変わります。現代的な表現にとくに強いカテゴリです。

- **Digital Painting – デジタルペイント**  
ペンタブやソフトを用いて描く絵画表現。質感や筆致を自在に再現できる。
- **3D Modeling / 3D Rendering / 3D Character Style – 3D モデリング / レンダリング / キャラ風**  
立体的に形を作り、光や質感を加えてリアルまたはスタイライズ表現に仕上げる。
- **Vector Art / Vector Graphics – ベクターアート / ベクターグラフィクス**  
数学的な線と形で構成される。拡大縮小しても劣化せず、シンプルでクリアな表現。
- **Pixel Art – ピクセルアート / ドット絵**  
ドット単位で描かれるレトロゲーム風の表現。懐かしくポップな雰囲気。
- **Low-Poly / Polygon Art – ローポリゴン / ポリゴンアート**  
少ない多角形で表現する 3D スタイル。シンプルで幾何学的な印象。
- **Generative Art – 生成アート**  
アルゴリズムや AI を用いて作られるアート。パターンので予測不能な美しさが特徴。
- **Fractal Art – フラクタルアート**  
数学的な反復構造を用いたアート。幾何学的で幻想的な模様が生まれる。
- **Digital Abstract Art – デジタル抽象アート**  
形や色彩に重点を置いた抽象表現。モダンで実験的な雰囲気。
- **AR Art – 拡張現実アート**  
現実の環境にデジタル要素を重ねる表現。インタラクティブで未来感がある。
- **VR Art – 仮想現実アート**  
VR 空間内で制作・体験するアート。没入感と立体的な広がり特徴。
- **Digital Collage – デジタルコラージュ**  
写真や素材を組み合わせるデジタル版のコラージュ。自由でポップな仕上がり。
- **Video Game Art – ビデオゲームアート / ゲームアート風**  
ゲームの世界観やグラフィックを再現したスタイル。ファンタジーや SF との相性が良い。

- **UI / UX Design – UI / UX デザイン**  
アプリやサービスの画面設計を意識したスタイル。洗練され、実用的な雰囲気。
- **Web Design – ウェブデザイン**  
サイト画面を模したスタイル。モダンで情報整理的なレイアウト。
- **Infographic – インフォグラフィック**  
データや情報を図解・アイコンで視覚化。明快で教育的な印象。
- **Isometric Illustration – アイソメトリック（Web・プレゼン系デザインにも応用）**  
斜め上からの均等投影で描く立体表現。ゲームマップや設計図に近い雰囲気。
- **Simple 3D Illustration – シンプルな 3D イラスト（Web・プレゼン系デザインにも応用）**  
ミニマルな形ややわらかい質感を持つ立体イラスト。近年の Web デザインで人気。

## クラフト・立体

このカテゴリは「素材そのものの質感」を活かした表現が多く、温かみ（布・紙・花）から迫力（石・金属・ランドスケープ）まで幅広い特徴を持っています。

- **Collage – コラージュ（アナログ素材ベース）**  
写真や紙など異なる素材を貼り合わせて作る。自由でポップな印象に仕上がる。
- **Glass Mosaic – ガラスモザイク / Ceramic Mosaic – 陶器モザイク / Stone Mosaic – 石モザイク**  
小さなパーツを組み合わせて絵や模様を作る。装飾的で力強いデザイン。
- **Sculpture – 彫刻 / 石像アート**  
石や金属、木などを彫ったり組み立てて作る立体芸術。存在感が強い。
- **Stencil – ステンシル**  
型紙を通してインクや塗料を吹き付ける。シンプルでシャープな表現。
- **Sand Art – 砂絵**  
砂を使って描く。幻想的で儚い質感が特徴。
- **Snow Art – 雪アート**  
雪を彫刻したり模様を描く表現。自然と調和した一時的な美。

- **Fiber Art / Embroidery / Patchwork – ファイバーアート / 刺繍 / パッチワーク**  
糸や布を用いた装飾的なアート。温かみがあり、手仕事の魅力が強い。
- **Paper Art / Origami / Kirie – 紙アート / 折り紙 / 切り絵**  
紙を折ったり切ったりして形を作る。繊細で軽やかな表現。
- **Pressed Flowers – 押し花**  
花を乾燥させて紙に閉じ込める。自然の色と形をそのまま活かした表現。
- **Wire Art – ワ이어アート**  
金属の線材を曲げて形を作る。繊細で立体的なデザインが可能。
- **Land Art – ランドアート**  
自然の風景や素材を使った大規模な表現。大地全体をキャンバスにするようなアート。
- **Mixed Media – ミックスメディア / ミクストメディア**  
異なる素材や技法を組み合わせる。自由で実験的なスタイル。
- **Latte Art – ラテアート風**  
カフェラテの泡に描く模様のように、やわらかく可愛い装飾的な表現。

## 美術様式・流派

美術様式は「歴史や思想」に根ざしているため、プロンプトに使うと作品全体の雰囲気を一気に変えることができます。クラシカル（ルネサンス・バロック）からモダン（ポップアート・ミニマリズム）まで幅広く網羅。

- **Impressionism – 印象派**  
光や色の移ろいを重視し、やわらかい筆致で一瞬の雰囲気を切り取るスタイル。
- **Neo-Impressionism – 新印象派**  
点描法を科学的に応用し、色彩や光の調和を追求した発展系。
- **Expressionism – 表現主義 / エクスプレッショニズム**  
感情や主観を強調。強烈な色彩や歪んだ形で内面を表現する。
- **Abstract Expressionism – 抽象表現主義**  
形にとらわれず、筆の勢いや色の広がりで感情や思想を表すスタイル。
- **Cubism – キュビズム**  
対象を幾何学的に分解・再構築。多視点を同時に表す革新的手法。

- **Surrealism – シュルレアリスム / 超現実主義**  
夢や無意識の世界を表現。幻想的で不思議な雰囲気を持つ。
- **Dadaism – ダダイズム**  
反芸術を掲げた前衛的スタイル。風刺的・無秩序な要素が特徴。
- **Fauvism – フォーヴィスム**  
鮮やかな原色と大胆な筆致で、強烈な印象を与える表現。
- **Futurism – 未来派 / フューチャリズム**  
スピード・機械・未来への憧れを描く。動きのあるダイナミックな表現。
- **Bauhaus – バウハウス**  
機能美とシンプルさを追求したデザイン思潮。建築や工業デザインにも影響。
- **Art Nouveau – アール・ヌーヴォー**  
曲線や植物モチーフを活かした装飾的スタイル。優美で華やか。
- **Art Deco – アール・デコ**  
幾何学模様と豪華な装飾。モダンかつ洗練された雰囲気を持つ。
- **Pop Art – ポップアート**  
大衆文化や広告を題材にした鮮やかな表現。アンディ・ウォーホルが代表的。
- **Performance Art – パフォーマンスアート**  
身体や行為そのものを作品とする。ライブ的で独創的なスタイル。
- **Visionary Art – ヴィジヨナリーアート**  
精神世界や幻視体験をテーマにした表現。スピリチュアルで神秘的。
- **Minimalism – ミニマリズム**  
必要最小限の形や色に絞ったシンプルなスタイル。洗練された印象。
- **Conceptual Art – コンセプチュアルアート**  
作品そのものよりも「アイデア」や「コンセプト」を重視する表現。
- **Rococo – ロココ**  
装飾的で優美、やわらかい曲線を多用。華麗で軽やかな雰囲気。
- **Baroque – バロック**  
豪華でドラマチック。光と影を強調し、迫力ある構図を多用。

- **Neoclassicism – ネオクラシズム**  
古典的な美学を重視。整然とした構図と落ち着いた色調。
- **Renaissance – ルネサンス**  
人文主義と写実性を重視。均整の取れた構図と緻密な描写。
- **Gothic Art – ゴシック美術**  
高い尖塔やステンドグラスに象徴される、中世ヨーロッパの宗教的様式。
- **Byzantine Art – ビザンティン美術**  
金色背景や聖人画に代表される、荘厳で象徴的なスタイル。
- **Ancient Egyptian Mural – 古代エジプト壁画**  
横向きの人物像や神話的モチーフ。象徴性と装飾性が強い。
- **Cave Painting Style – 洞窟壁画風**  
動物や狩猟を描いた原始的な表現。素朴で力強いタッチ。
- **Religious Art – 宗教画風**  
信仰をテーマにした荘厳な作品。象徴的で厳粛な雰囲気を持つ。
- **De Stijl – デ・スタイル**  
赤・青・黄と直線を組み合わせた抽象スタイル。モンドリアンが代表。
- **Constructivism – 構成主義**  
幾何学的で構造的なデザイン。力強く実験的な印象。
- **Mid-century Modern – ミッドセンチュリー**  
1940～60 年代のシンプルで機能的なデザイン様式。温かみとモダンさを併せ持つ。
- **Taisho Roman Style – 大正浪漫風**  
和洋折衷の装飾的スタイル。大正時代のモダン文化を感じさせる。
- **Classic Style – クラシック風**  
古典的な美学を踏襲したスタイル。格式があり安定した印象。



## 技法・描画スタイル

このカテゴリは「どう描くか（技法）」に直結するので、プロンプトに入れると絵の質感やタッチが大きく変わります。

- **Pointillism – 点描**  
小さな点を集めて色や形を構成する。遠目で見ると混色効果生まれる。
- **Stippling – 細点描**  
黒インクや鉛筆の細かい点だけで濃淡を表現。緻密で繊細な仕上がり。
- **Cross-hatching – クロスハッチング**  
線を交差させて影や濃淡を出す。ペン画やスケッチによく使われる技法。
- **Glazing – グレージング**  
薄い絵の具を何層も重ねる。深みと透明感を加える効果がある。
- **Sfumato – スフマー托**  
境界をぼかす技法。レオナルド・ダ・ヴィンチの「モナリザ」に代表される。
- **Chiaroscuro – キアロスクーロ / 明暗法**  
強い光と影の対比で立体感や劇的効果を出す。
- **Trompe-l'œil – トロンプレイユ / 錯視画**  
目をだますほどリアルに描き、実際に存在しているように見せる。
- **Dry Brush – ドライブラシ**  
絵の具を少量つけた筆でかすれた表現を作る。荒々しくテクスチャ感が出る。
- **Sgraffito – スグラフィート**  
表面をひっかいて下の層を見せる技法。壁画や陶器の装飾にも使われる。
- **Realism – 写実主義 / 写実風**  
実物に忠実な描写。ありのままの現実を再現するスタイル。
- **Hyperrealism – ハイパーリアリズム**  
写真以上に細部まで精密に描くスタイル。超写実的でインパクト大。
- **Photorealism / Photorealistic – フォトリアリズム / フォトリアリスティック**  
写真と見分けがつかないほどリアルな描写。

- **Abstract – 抽象表現**  
形や色彩を単純化・象徴化して表す。具象にとらわれない自由なスタイル。
- **Gestural Brushwork – ジェスチャル筆致**  
勢いのある筆使いで感情や動きを表す。エネルギーで即興的。
- **Geometric – 幾何学的**  
直線や図形を基調とした構成的な表現。秩序や整然さを強調。
- **Wet-on-Wet – ウェットオンウェット**  
濡れた上に濡れた絵の具を重ねる技法。水彩や油彩でやわらかなにじみを出す。
- **Ink Wash Painting / Sumi-e – 水墨画**  
墨の濃淡やにじみを活かした東洋絵画の技法。シンプルで余白を活かす表現。
- **Tenmyo Style – 点描風**  
点や細い線を無数に重ねて描く日本独自の技法。繊細で緻密な表現が特徴。

## 写真・映像表現

このカテゴリは「カメラや映像表現の効果」を直感的に加えられるので、同じ被写体でも一気に映画的・写真的な雰囲気演出できます。

- **Polaroid Photograph – ポラロイド写真**  
即時現像されるインスタント写真。レトロでノスタルジックな雰囲気。
- **Vintage Photograph – ヴィンテージ写真**  
古い写真のような色褪せやざらつき。懐かしさや歴史感を演出。
- **Sepia Tone – セピア調**  
茶色がかった色合いで、古いアルバムのような温かみのある雰囲気。
- **HDR Photography – HDR 写真**  
明暗差を強調し、鮮やかでくっきりとした色彩表現。ドラマチックで迫力がある。
- **Drone Photography – ドローン写真**  
上空から見下ろす視点。風景や都市を広範囲に捉えるダイナミックな構図。
- **Wide-Angle Lens – 広角レンズ風**  
広い範囲を写し込み、奥行きや遠近感を強調。スケール感が出やすい。

- **Fisheye Lens – 魚眼レンズ風**  
球面に歪んだ超広角効果。ユニークでコミカルな視覚表現。
- **Macro Lens – マクロレンズ風**  
小さな被写体を大きく鮮明に写す接写。昆虫や花などの細部を強調。
- **Selfie Shot – 自撮り風**  
自分の手で撮ったような視点。カジュアルで親近感のある構図。
- **Eye Contact Shot – カメラ目線**  
被写体がカメラをじっと見つめる。人物の存在感や感情を強調。
- **Low Angle Shot – あおり風**  
下から見上げる視点。迫力や威厳を与える。
- **Cinematic Style – シネマ風**  
映画のワンシーンのようなライティングや構図。ドラマチックで物語性が強い。
- **Noir Style – ノワール風**  
白黒や強い影を使った表現。サスペンシ的でミステリアスな雰囲気。

## ポップカルチャー・現代アート

このカテゴリは「世界観や文化的な雰囲気」を一気に変えられるのがポイントです。

- **Cyberpunk – サイバーパンク**  
近未来の都市、ネオン、ハイテクと退廃を融合させた SF 的世界観。
- **Steampunk – スチームパンク**  
19 世紀産業革命風の機械や歯車をモチーフ。レトロでファンタジックな表現。
- **Anime Style – アニメ風**  
日本のアニメ的な描写。大きな瞳やデフォルメ表現が特徴。
- **Manga Style – 漫画風**  
白黒や線画中心の表現。コマ割り風や集中線など漫画的演出も可能。
- **Comic / Comic Book / American Comic – コミック / アメコミ風**  
力強い線と派手な色彩。スーパーヒーローものに多い表現。
- **Graphic Novel Style – グラフィックノベル風**  
より芸術的でシリアスな雰囲気の漫画スタイル。ドラマチックなトーンが多い。

- **RPG Style – RPG 風**  
ファンタジーRPG のゲーム画面やキャラクターデザイン風。壮大で冒険的な雰囲気。
- **Space Opera Style – スペースオペラ風**  
宇宙を舞台にした壮大な冒険活劇。SF とファンタジーの融合。
- **Sci-Fi Style – サイエンスフィクション風**  
未来科学や宇宙をテーマにした表現。SF 的で先進的な印象。
- **Fantasy Style – ファンタジー風（背景・雰囲気といった世界観）**  
魔法や異世界を思わせる表現。壮大で夢のある世界観を描く。
- **Dark Fantasy Style – ダークファンタジー風**  
幻想的ながら不気味さや恐怖を含む。重厚で陰鬱な雰囲気。
- **Kawaii Style – カワイイ / 可愛いスタイル**  
丸みを帯びたキャラややわらかい色調。ポップで親しみやすい印象。
- **Chibi Characters – ちびキャラ**  
頭身を低くデフォルメした可愛いキャラクタースタイル。
- **Super Deformed – スーパーデフォルメキャラ**  
誇張されたコミカルなキャラ表現。楽しく親しみやすい。
- **Psychedelic Art – サイケデリック**  
鮮やかな色彩や幻覚的な模様。1960 年代のカウンターカルチャー風。
- **Neon Art – ネオンアート**  
ネオン管のように光る鮮烈な色彩。都会的で未来的な雰囲気。
- **Op Art – オプ・アート / 視覚効果アート**  
幾何学模様で錯覚を起こす。目がくらむようなダイナミックな効果。
- **Stained Glass – ステンドグラス**  
色ガラスを組み合わせた装飾的な表現。荘厳で神秘的。
- **Kaleidoscopic – 万華鏡風**  
対称的で繰り返し模様のある視覚効果。幻想的で華やか。
- **Graffiti / Street Art – グラフィティ / ストリートアート**  
壁や公共空間に描かれるアート。自由でエネルギッシュな雰囲気。

- **Nostalgic Style – ノスタルジック風**  
昔懐かしい雰囲気表現。温かみと郷愁を呼び起こす。
- **Chōjū-jinbutsu-giga Style – 鳥獣人物戯画風**  
日本最古の漫画とされる絵巻物風。動物を擬人化したユーモラスな表現。
- **Wafū / Traditional Japanese Style – 和風**  
日本の伝統美術を反映。落ち着いた色合いと装飾的な要素。

## キャラクター・絵本風

このカテゴリは「キャラクターの性格づけや絵本らしさ」を強調したいときに有効です。

- **Picture Book Style – 絵本風**  
子ども向け絵本のようなやわらかく親しみやすいタッチ。やさしい色合いと物語性が特徴。
- **Children's Drawing Style – 児童画風**  
子どもが描いたような素朴で自由な表現。ラフでかわいらしい印象。
- **Mascot Character Style – マスコットキャラ風**  
シンプルで覚えやすいキャラクター。親しみやすさやブランド性を強調。
- **Animal Character Style – 動物キャラ風**  
動物を擬人化したりデフォルメした表現。絵本やアニメに多用される。
- **Monster Character Style – モンスターキャラ風**  
怖いものからかわいいものまで幅広く表現可能。個性的でユニークな印象。
- **Robot Character Style – ロボットキャラ風**  
機械的で近未来的なキャラクターデザイン。SF や冒険的な世界観にマッチ。
- **Plant Character Style – 植物キャラ風**  
花や木をモチーフにしたキャラ。自然や癒しの雰囲気を演出。
- **Food Character Style – 食べ物キャラ風**  
フルーツや料理をキャラ化。ポップでコミカル、子ども向けに人気。
- **VTuber Style – VTuber 風**  
配信者キャラクターのようなアニメ調デザイン。現代的でデジタル感が強い。
- **Fantasy Character Style – ファンタジーキャラ風（キャラクターデザイン）**  
魔法や異世界を舞台にしたキャラ。壮大で物語性豊かなデザインに適する。

## デザイン・ビジュアル表現

このカテゴリは「情報整理」や「デザイン的な見せ方」を強化したいときに有効です。

- **Flat Design – フラットデザイン風**  
影や質感を省き、単色やシンプルな形で構成。モダンでわかりやすい印象。
- **Modern Style – モダン風 / ビジュアルデザイン風**  
シンプルで洗練された表現。都会的でスタイリッシュな雰囲気に適する。
- **Branding / Corporate Design / Identity – ブランドアイデンティティ / コーポレートデザイン風**  
ロゴや色使いを統一したデザイン。信頼感や一貫性を演出。
- **Presentation Design – プレゼン資料風**  
図表や整ったレイアウトを重視。情報を視覚的に伝えるスタイル。
- **Typography / Calligraphy – タイポグラフィ / カリグラフィ**  
文字そのものをデザインとして扱う。装飾的で表現力豊か。
- **Magazine Cover Style – 雑誌の表紙風**  
見出しやモデルを強調した大胆なデザイン。華やかで目を引く印象。
- **Material Design – マテリアルデザイン風**  
Google が提唱したガイドライン。影やレイヤー感を活かし、直感的な操作感を表現。
- **Web Design – ウェブデザイン風**  
サイト画面のようなスタイル。清潔感があり、情報を整理して見せるのに適する。
- **Minimalist Style – ミニマリスト風**  
必要最低限の要素のみで構成。洗練され、静かで落ち着いた印象を与える。

## 2. 感情・表情を表すプロンプト

人物やキャラクターの“心の動き”を表すプロンプトです。喜び・怒り・驚きなど、表情の違いは作品の感情温度を大きく変化させます。このカテゴリでは、感情表現や顔の動きをキーワードで整理し、AI に自然で豊かな感情を伝えるヒントをまとめています。キャラクター生成や人物中心のイラスト制作に最適です。

### 笑顔・喜び

- **smile** – 微笑み（やさしい雰囲気を出したいとき）
- **grin** – にやり笑い（いたずらっぽい・おどけた表情）
- **beaming** – 満面の笑み（嬉しさを全身で表す）
- **smirk** – 得意げな笑み（自信やちょっと皮肉を込めたいとき）
- **giggle** – くすくす笑い（子どもの笑いや軽い楽しさ）
- **chuckle** – くくつと笑い（控えめで落ち着いた笑い）
- **dimple** – えくぼ笑顔（かわいらしさを強調したいとき）
- **shy smile** – 照れ笑い（はにかむ表情）
- **sweet smile** – 優しい笑み（思いやり・癒しの雰囲気）
- **beam** – 輝く笑顔（明るくはじける笑顔）
- **laugh / laughing** – 笑う（自然で元気な笑顔）
- **big laugh** – 大笑い（コミカル・盛り上がりのシーン）
- **joyful** – 喜び（全体的に明るく楽しい雰囲気）
- **delighted** – 嬉しそう（プレゼントやご褒美の場面に）
- **cheerful** – 陽気（ハッピーなキャラクターづくりに）
- **pleased** – 満足げ（やり遂げた安心感を出す）

## 怒り・不機嫌

- **angry** – 怒り（シンプルに怒っている表情）
- **annoyed / frustrated** – いら立ち（思い通りにいかない苛立ち）
- **furious** – 激怒（強い怒り、感情爆発）
- **scowl** – しかめっ面（嫌そうな表情を出したいとき）
- **glare** – にらみ（睨みつける強さ）
- **grumpy** – 不機嫌（子どもがすねている感じ）
- **stern** – 厳しい顔（先生や上司などの威厳を表すとき）
- **irate** – 憤慨（言葉を荒げて怒っているイメージ）
- **flared nostrils** – 鼻をふくらませる（感情を抑えきれない怒りの表現）

## 悲しみ・涙

- **sad** – 悲しい（基本的な悲しみの表情）
- **tearful** – 涙ぐむ（感動や少しの悲しさに）
- **cry / crying** – 泣く（感情をストレートに表したいとき）
- **bawl** – わんわん泣き（子どもの大泣きシーンに）
- **mournful** – 悲しげ（しんみりとした雰囲気）
- **weep** – しくしく泣き（静かな涙を流すイメージ）
- **look down** – うつむき（落ち込んでいる表現）
- **pensiveness** – 思案顔（物思いにふけっているとき）
- **grief** – 深い悲しみ（大切なものを失ったときなど）
- **teary-eyed** – 涙目（涙をこらえている雰囲気）



## 驚き・動揺

- surprised – 驚き（定番の驚き表情）
- amazed – 仰天（ポジティブに驚いている）
- shocked – ショック（ネガティブな驚きに）
- startled – 驚き（びっくりして身を引く）
- amazement – 驚嘆（感嘆や感動に近い驚き）
- jaw drop – ぽかん（口を開けて呆然とする）
- wide eyed – 目を見開く（強い驚きやワクワク）

## 恥ずかしさ・照れ

- embarrassed – 恥ずかしい（場面的に恥ずかしい）
- blush – 赤面（顔が赤くなるイメージ）
- shy – 照れ（性格的に控えめでおとなしい雰囲気）
- embarrassed look – 照れ顔（ちょっと困ったような表情）
- embarrassed grin – 照れ笑い（笑いながらはにかむ感じ）

## 恐怖・不安

- scared – 怖がる（子ども向けの「こわい」表情に使いやすい）
- afraid – おびえ（小動物のように身をすくめる感じ）
- upset – 動揺（感情が乱れている状態（怒り・不安・悲しみすべて含む））
- uneasiness – 不安（落ち着かない・そわそわした雰囲気）
- apprehension – 心配（先行きに不安を感じる顔）
- anxiety – 不安感（より心理的な不安を出す）
- terror – 恐怖（強烈に怖がる、ホラー的な表現）

## その他の表情

- **frown** – 眉をひそめる（考え込んだり不満を表すとき）
- **furrowed eyebrows** – 眉間しわ（集中や心配のときにぴったり）
- **expressionless / neutral** – 無表情（感情を出さず落ち着いた雰囲気）
- **serious** – 真剣（勉強や挑戦のシーンに）
- **stick out tongue** – 舌出し（おどけた・ふざけた場面に）
- **drooling** – よだれ（食べ物欲しがるシーンなど）
- **wink** – ウィンク（明るくお茶目なキャラクターに）
- **sleepy** – 眠い（目がとろんとしている）
- **heart-shaped pupils** – ハート目（好き！を表現するとき）
- **open-mouthed** – 口を開ける（驚きや元気な歌声のイメージに）
- **pout** – 口をとがらせる（すねる表情）
- **grimace** – 顔をしかめる（痛みや嫌悪感を表すとき）
- **yawn** – あくび（眠そうなシーンに）
- **biting lip** – 唇をかむ（緊張・不安・こらえる表情）
- **pursed lips** – 唇すぼめ（考え込んだり困った顔に）
- **rolling eyes** – 目を回す（あきれ顔）（コミカルに使いやすい）

### 3. カメラアングルに関するプロンプト

視点や構図を決めることで、作品に“物語性”と“迫力”を与えるプロンプトです。カメラの角度・距離・レンズ効果を指定することで、同じ被写体でもまったく異なる印象を作り出せます。このカテゴリでは、アングル・構図・レンズ・撮影技法など、画像生成における「視点の設計」に役立つ要素を整理しています。より立体的で印象的なビジュアルづくりに活用できます。

#### アングル（角度）

- **Low-Angle Shot – ローアングル（下から）**  
見上げる構図。被写体が大きく力強く見える。
- **High-Angle Shot – ハイアングル（上から）**  
見下ろす構図。小さく弱そうに見せたり、全体を把握するのに使う。
- **Eye-Level Angle – 目線アングル**  
人の目線と同じ高さ。自然で安心感のある視点。
- **Bird's-Eye View – 鳥瞰図（真上から広域の俯瞰）**  
真上からの視点。地図や俯瞰イラストのような効果。
- **Worm's-Eye View – 虫の目視点（下から見上げ）**  
地面に近い超ローアングル。迫力や圧迫感を強調。
- **Dutch Angle – 斜めアングル（傾け構図）**  
カメラを傾けた不安定な視点。緊張感や不安を表す。
- **Overhead Shot – 真上ショット（食卓・人物上方など狭い範囲）**  
被写体の真上から撮影。日常シーンでもユニークな効果。
- **Ground-Level Shot – 地面視点**  
地面にカメラを置いたような構図。臨場感や迫力を出す。

#### 構図（人物の範囲）

- **Full-Body Shot – 全身ショット**  
頭から足まで全身を入れる。人物全体を見せたいときに使う。

- **Medium Shot – 半身ショット**  
腰から上を中心に。会話シーンなど自然に表現できる。
- **Bust Shot – 胸元ショット**  
胸から上を写す。人物の表情と上半身を強調。
- **Head and Shoulders Shot – 頭と肩ショット**  
顔と肩まで。ポートレートや証明写真風のイメージ。
- **Close Up – クローズアップ**  
顔や手などを大きく写す。感情を強調する。
- **Extreme Close Up – 超アップ**  
目や口などの一部を大きく写す。緊張感や細部を表現。
- **Wide Shot – ワイドショット**  
背景を含めた中距離。風景と人物を一緒に見せたいときに便利。
- **Long Shot – ロングショット**  
被写体を遠くに配置した引き構図。背景との関係性を強調。

## 向き・視点

- **Front View – 正面**  
被写体をまっすぐ正面から見る構図。安定感がある。
- **Back View / From Behind – 背面**  
後ろ姿を見せる。余韻やストーリー性を演出できる。
- **Side View / Side Angle – 横から**  
横向きに人物や物体を捉える。プロフィール的な印象。
- **Three-Quarter View – 斜め前（3/4 角度）**  
正面と横の間。自然で立体的に見える定番アングル。
- **Profile Shot – 横顔**  
顔を横から写す。シンプルで印象的な表現。
- **Point-of-View Shot – 視点ショット（主観視点）**  
見ている人の目線で表現。ゲーム風や体験的なイメージ。

- **Over-the-Shoulder Shot – 肩越し視点**  
人の肩越しに対象を見る。会話シーンに使われる。
- **Reverse Shot – 逆ショット**  
対話シーンなどで、相手の視点を切り返して見せる。
- **Selfie Shot – 構図としての自撮り風**  
スマホで撮ったようなカジュアルな視点。

## レンズ効果

- **Fisheye Lens – 魚眼レンズ**  
丸く歪んだ画角。ユニークでダイナミック。
- **Telephoto Lens – 望遠レンズ**  
背景との距離を縮めて見せる効果。圧縮効果で背景が近く見える。
- **Wide-Angle Lens – 広角レンズ**  
広く写せる。背景を大きく入れたいときに便利。
- **Ultra-Wide-Angle Lens – 超広角レンズ**  
さらに広く。ダイナミックで非日常感を演出。
- **Macro Lens – マクロレンズ**  
小さなものを大きく撮影。花や昆虫の接写向き。
- **Tilt-Shift Lens – ティルトシフトレンズ**  
ミニチュア風に見せる特殊レンズ。
- **Fixed-Focal-Length Lens – 単焦点レンズ**  
ズームできない代わりに高画質。自然なボケを出しやすい。Prime Lens と呼ばれる。

## 撮影技法

- **Long-Exposure Shot – 長時間露光**  
夜景や光の軌跡を写す。幻想的な表現に使う。
- **High-Dynamic-Range Shot – HDR 撮影**  
明暗差を補正して、鮮やかに写す。

- **Panoramic Shot – パノラマ**  
横に広い景色をつなげて写す。壮大な雰囲気演出。
- **Dynamic Angle – ダイナミックアングル**  
劇的で勢いのある構図。動きを強調（視点を斜め・低く配置）。
- **Aerial Shot / Aerial View – 空撮**  
ドローンや高所から見下ろす。スケール感を出す。