

動画解説まとめ 07 / 画像・デザイン

生成AIデザインの画風選びと用途別索引

動画で紹介された画風を、親しみ・和風・レトロ・資料・イベントなどの用途別に整理。代表的な表現の特徴と作例へ戻る時刻をまとめ、画風を組み合わせる考え方も解説します。

この動画の要点

AIへ画像や資料を頼む際、単に『作って』と伝えるだけでなく、画風名を指定して表現の幅を広げるための資料です。動画で紹介する100項目から、字幕で意味を確認できる画風と用途を整理しました。柔らかさ、和風、懐かしさ、未来感、情報の伝えやすさなどを選ぶ手掛かりにし、複数の画風を組み合わせる方法もまとめています。図版は再現しておらず、各時刻から動画の実際の作例へ戻って見比べる使い方を想定しています。

01 何を描くかだけでなく、どんな画風・印象にしたいかを指定すると、表現の候補が広がる。

02 画風の用途や印象はあべさんが挙げた例であり、決まった使い方ではない。気に入った表現を実際に試す。

03 資料、ポスター、アイコン、サムネイルなど、成果物の目的から画風を選ぶ。

04 背景と人物などで異なる画風を組み合わせたり、似た別表現をAIに相談したりして展開する。

資料の使い方

動画の要点を読み返し、紹介した手順を実践するときにお使いください。本文の時刻を押すと、元動画の該当箇所を開けます。

元動画：生成AIデザイン集100選

<https://www.youtube.com/watch?v=f7nXkgAKG6g>

画風の名前を知り、実際の作例とセットで使う

動画の該当箇所 0:44 / タップして開く

動画の出発点は、何も指定せずにAIへ画像制作を頼むと、似た印象の画像になりやすいというあべさんの問題意識です。水彩画風、ドット絵風、アメコミ風など、『何風にするか』を指定すると、同じ題材でも見せ方を変えられると説明しています。

紹介の対象はLINEスタンプだけでなく、資料、イベントのポスター、アイコン、ブログのアイキャッチ、YouTubeのサムネイルなどです。画風の名前は、AIへ欲しい表現を伝えるための言葉として使います。気に入った例を見つけたら、その名称で実際に生成し、結果を見て選ぶのが動画の提案です。

本資料は口頭説明から作ったテキストの索引です。図版を見ずに形や配色を復元したものではありません。以下の時刻は、動画で実際の作例を確認するための目印です。用途と印象はあべさんが挙げた例なので、別の用途を排除するルールにはしないでください。

- ・ 同じ題材でも『何風にするか』を変えて試す。
- ・ 作りたいものがある時は、動画を見返して合いそうな画風を選ぶ。
- ・ AIへ資料を渡し、目的に合う候補や似た別の表現を相談する。

親しみ、柔らかさ、手作りの印象を選ぶ

動画の該当箇所 3:22 / タップして開く

人物やキャラクターを親しみやすく見せたい場面、子ども向けの案内、日常の投稿などに関する例です。絵本、水彩、手芸の質感は同じ『柔らかい』方向でも、手書きらしさや立体感などが異なります。名称だけで決めず、動画の実例を比べると違いをつかみやすくなります。

クレヨン風の説明では、子ども向けに使うだけでなく、大人向けの告知へあえて使って意外性を出す例も挙げられています。画風と対象者を機械的に結び付けるのではなく、自然に合う使い方と、少し外して目を引く使い方の両方を試す考え方です。

- ・ 3:22 | ちびキャラ風：スタンプやアイコンに、親しみやすさを出す。
- ・ 3:31 | 水彩画風：投稿やサムネイルへ、柔らかく温かい印象を加える。
- ・ 4:21 | 粘土・クレイ風：子ども向けの本や案内などに、柔らかさを出す。
- ・ 4:49 | 刺繍風：ハンドメイドらしさや、丁寧に作った印象を出す。
- ・ 5:35 | フィギュア風：立体物のような表現。動画では立体化の話題にも触れるが、本資料は3D制作手順ではない。
- ・ 6:15 | 色鉛筆風、6:28 | クレヨン風、7:05 | パステル風：手書き感、無邪気さ、ふんわりした印象などを比べる。
- ・ 19:16 | フェルト風、19:29 | 編みぐるみ風：手作りの温かさを表現する。
- ・ 19:53 | 陶器風、20:05 | ガラス細工風：繊細さや上品さ、涼しげな印象を出す例。
- ・ 21:26 | ペーパークラフト風、22:33 | ラテアート風、22:43 | シュガーケーキ風：親しみ、日常の小さな贅沢、お祝いの表現に使う。

和風、地域らしさ、懐かしさを表現する

動画の該当箇所 4:07 / タップして開く

和風と一括りにしても、落ち着き、豪華さ、祭りの楽しさ、家庭的な温かさなど、伝える印象は変わります。動画では、日本らしさを海外へ伝える用途や、地域のイベント、記念の投稿などを例にしています。

レトロな表現も、昭和の広告、少女漫画、純喫茶、ゲームの攻略本などで方向が異なります。たとえばマニュアルをゲーム攻略本風にすると、堅苦しさをやわらげる案になります。懐かしい絵にするだけでなく、読む人が入りやすい見せ方を考える例です。

- ・ 4:07 | 浮世絵風：和風のグッズや海外向けの投稿に。
- ・ 9:03 | 水墨画風：色数を抑えた、落ち着いた和の印象を出す例。
- ・ 9:37 | 家紋風：ロゴや名刺の表現に。10:06 | 折り紙風：日本らしさを別の形で伝える。
- ・ 11:18 | だるまの表現：目標、合格祈願、応援の気持ちを伝える例。
- ・ 11:46 | 金屏風の表現：記念の投稿へ豪華さ・おめでたさを加える。
- ・ 12:11 | 手ぬぐい柄の表現、12:21 | こけしの表現：家庭的な温かさや、地域らしい愛嬌を出す例。
- ・ 12:31 | 昭和レトロ広告、12:51 | 90年代風、13:24 | 駄菓子パッケージ風：懐かしさや目を引く見せ方を比べる。
- ・ 13:38 | 純喫茶メニュー風、13:45 | 昭和少女漫画風、14:06 | 劇画風：レトロ、ドラマチック、熱血・迫力などを選ぶ。
- ・ 14:14 | ゲーム攻略本風：説明資料を堅苦しくしすぎない。14:35 | RPGステータス画面風：自己紹介や名刺の見せ方を変える。
- ・ 14:56 | レコードジャケット風：音声コンテンツなどの表紙を考える例。

芸術的な印象、目立つ表現、未来感を選ぶ

動画の該当箇所 16:44 / タップして開く

動画では、目立たせたい場合にも、勢いを出す、都会的に見せる、知的な違和感を出す、神秘的にするなど複数の方向が紹介されます。目立つことだけを目的にせず、何を印象として残したいかで候補を比べられます。

デジタル系では、未来を思わせる表現のほか、昔の人が考えた未来像を扱うレトロフューチャーなども登場します。同じ未来感でも、先端的にしたいのか、少し懐かしい口マンを出したいのかで選び方が変わります。

- ・ 3:56 | アメコミ風：勢いがあり、強く目を引く表現。
- ・ 16:47 | アール・ヌーヴォー風：洗練や特別感を出す例。16:56 | ポップアート風：ポップで都会的な印象。
- ・ 17:11 | キュビズム風：知的で少し変わった印象。17:22 | シュルレアリスム風：不思議さやミステリアスな印象。
- ・ 18:03 | ステンドグラス風：神聖さと色彩の美しさ。18:13 | モザイクタイル風：緻密な印象。
- ・ 18:18 | 古代エジプト壁画風、18:33 | 洞窟壁画風：歴史や原点を扱う説明、意外性のある表現に。

- ・ 20:24 | ブロンズ像の表現：偉人らしい印象を出す例。
- ・ 22:51 | サイバーパンク風、22:59 | ホログラム風：最先端や近未来を思わせる。
- ・ 23:24 | ボクセル風：動画ではドット絵の3D版にたとえる。23:33 | グリッチ風：デジタルな不穏さを出す。
- ・ 24:05 | レトロフューチャー風：過去の人が想像した未来の雰囲気。
- ・ 36:52 | マンダラ風：中心から外へ広がる対称的な模様を、背景などへ使う例。

説明資料、案内、プロフィールを読みやすくする

動画の該当箇所 24:43 / タップして開く

説明する資料には、何を描くだけでなく、情報の見せ方に関する表現も使えます。動画では、仕組みを説明するなら設計図風、全体像を見せるならアイソメトリック風など、伝える情報との関係が示されます。

インフォグラフィック風は、あべさんが資料作りでよく使うと話している表現です。また、タイポグラフィでは文字を美しく配置すること、ピクトグラムでは図記号を添えてわかりやすくすることが紹介されます。これらは見栄えを足すだけでなく、相手に何を理解してもらうかから選ぶ候補になります。

- ・ 7:18 | 鉛筆デッサン風：手書き感を残しながら、本格的な印象を出す。
- ・ 7:39 | ボールペン画風：配布・プレゼン資料へ、知的さと少しの遊び心を加える例。
- ・ 8:38 | チョークアート風：カフェメニューや案内画像に。
- ・ 24:43 | 設計図風：仕組みを説明するスライドに、論理的な印象を出す。
- ・ 25:46 | 電光掲示板風：速報やお知らせを示す例。
- ・ 25:58 | ミニマルフラット風：教科書や、公的で硬くなりすぎない説明のイメージ。
- ・ 26:21 | リソグラフ風、26:40 | 網点印刷風：レトロな印刷物の雰囲気を取り入れる。
- ・ 26:52 | アイソメトリック風：斜め上から見下ろすように描き、全体像を見せる。
- ・ 27:31 | インフォグラフィック風、27:45 | タイポグラフィ：図解や文字の配置で情報を見せる。
- ・ 29:26 | スポーツエンブレム風：結束やチームワーク。29:38 | ピクトグラム風：資料に図記号を添えて伝える。
- ・ 31:24 | 証明写真風：真面目さを利用し、自己紹介で意外性を出す例。

イベント、季節、物語の雰囲気を作る

動画の該当箇所 30:44 / タップして開く

後半には、現実の物や風景を題材に、季節や出来事の気分を伝える表現が登場します。単純に華やかにするだけでなく、楽しさ、儚さ、癒しなど、伝えたい気持ちを選ぶための例です。

砂浜の表現では、波で消えることから儚さを感じさせるという説明があります。金継ぎでは、壊れた部分を隠すのではなく目立たせて美しくすることを、失敗を次へ生かすメッセージに重ねています。こうした説明は作者の連想や提案であり、誰もが必ず同じ印象を持つという効果測定ではありません。

- ・ 4:38付近 | ネオンサイン風：夜のイベントを思わせる表現。
- ・ 30:35 | 巨大看板風：大きく掲示されたような見せ方。実際の人気や販売実績を証明する画像ではない。

- ・ 30:46 | バルーンアート風：楽しくウキウキした雰囲気。
- ・ 30:51 | 砂浜アート風：夏らしさや儚さを表す例。
- ・ 31:52 | カプセルの表現：ガチャガチャのように、つい見たくなる見せ方。
- ・ 32:05 | 自販機ラッピング風：意外性やユーモアを加える。
- ・ 32:33 | プロジェクションマッピング風：大きなイベントの印象を出す。動画化する案にも触れる。
- ・ 32:59 | 星座風、33:03 | 打ち上げ花火風：ロマンチックさ、夏の雰囲気を示す例。
- ・ 35:01 | 苔テラリウム風：癒しを感じさせる表現。
- ・ 35:36 | 金継ぎの表現：失敗や傷を生かす、前向きなメッセージに使う例。

画風を組み合わせ、気に入った表現から広げる

動画の該当箇所 37:35 / タップして開く

最後の100番目は、複数の画風を混ぜるという提案です。動画では、背景を浮世絵風、人物をサイバーパンク風にする例や、ちびキャラと証明写真を組み合わせる例が出ています。画面全体を一つの画風に固定せず、背景と人物などの役割を分けて指定する方法です。

さらに、気に入った画風に似た別の表現をAIに聞く使い方も紹介されています。キュビズム風がよいと感じたら、それに近い別の表現を尋ねるなど、この動画に出てくる名前だけで終わらず、自分の候補を増やします。

動画中には、生成した絵の手が増えていた、文字の表記がおかしかったという本人の指摘もあります。画風が決まっても画像が完成したとは限らないため、実際の出力を見て確認する必要があります。また、既存の特定キャラクターをそのまま使った商品化について注意が述べられていますが、本資料は個別の権利利用を許可するものではありません。

- ・ 背景と人物で別の画風を指定してみる。
- ・ 好きな画風を起点に、似た別表現をAIへ聞く。
- ・ 用途・見せたい印象・実際の出力を見比べて選ぶ。

実践の進め方

01 作りたいものと印象を決める

資料、ポスター、アイコン、サムネイルなど、作るものを決めます。動画を見返し、今回の内容に合いそうな画風を探します。

動画 2:38

02 気に入った画風を指定して出力する

画風の名前をAIへ伝え、実際に画像を作って比べます。動画では用途を固定せず、まず自分がよいと思った表現を試すよう勧めています。

動画 6:33

03 複数の画風を組み合わせる

背景を浮世絵風、人物をサイバーパンク風にするなど、動画の例を参考に部分ごとに表現を変えます。

動画 37:35

04 似た表現をAIへ相談する

気に入った画風に似た別の表現を尋ね、候補を広げます。資料を読み込ませ、用途に合う画風を選んでもらう方法も紹介されています。

動画 38:31

AIへの相談例

編集部が作成した活用例です。動画内の発言をそのまま書き起こしたものではありません。

【編集部による活用例。動画内の逐語プロンプトではありません】この資料を根拠に、記載外の補足は区別し、私の状況を質問してから進める。作りたい画像・資料、見る人、伝えたい内容と印象を質問してください。回答後、この資料にある画風から候補を3つ選び、向く理由、動画で作例を確認する時刻、生成のための指示案を示してください。組み合わせる場合は背景と人物などの役割を分け、見ていない図版の具体的な配色や構図を事実として補完しないでください。

資料について

- ・ 日本語自動字幕を全文確認したテキスト要約です。100項目すべての図版を再現したものではなく、意味を確認できる代表的な画風・用途を索引化しています。
- ・ 各時刻は動画の作例を確認するための目印です。画風の実際の見え方は、各時刻から元動画の作例で確認できます。
- ・ 名称が不明瞭な項目は推測で確定していません。特に21番 (9:24)、53番 (19:40)、97番 (36:14)、99番 (37分台) は図版・音声の確認が必要です。
- ・ 用途や与える印象はあべさんの見解・提案です。人気・販売効果・心理効果を実証したデータではありません。
- ・ 著作権やサービス機能への発言は動画時点の説明で、最新の規約・権利関係は外部で検証していません。AIへの活用例は編集部の提案です。