

Appendix

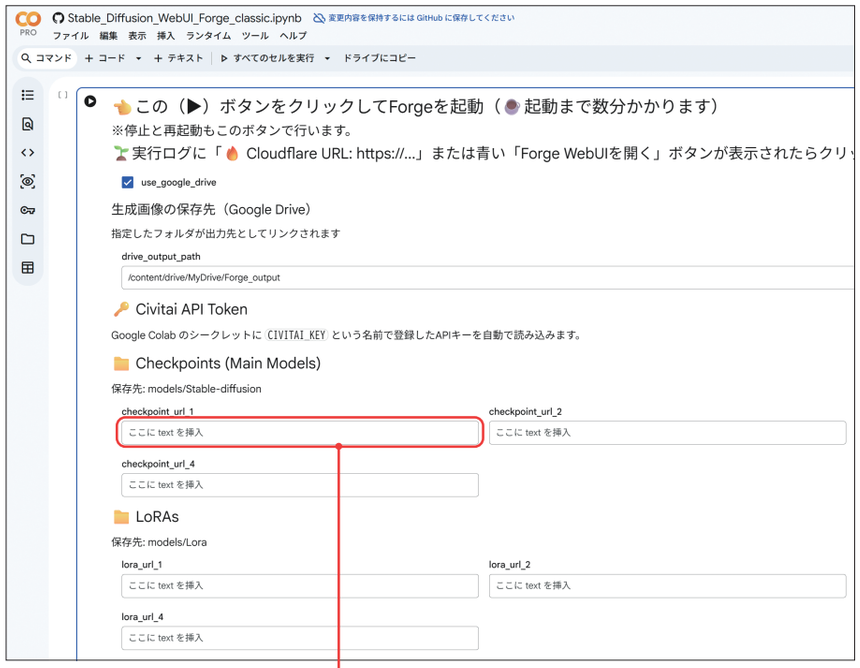
特典データ

この特典データでは書籍内では掲載していない、Colab ノートブックの機能とよく使われるプロンプトの単語、画像生成が上手くいかないときの対処法について解説します。

Step 1 Forge UI起動Notebookのオプション機能を活用する

任意のデータをダウンロードして利用する

本書で提供しているForge UI起動Notebookには、デフォルトで設定されている以外にも、任意のCheckpoints、LoRA、VAE、Embeddings（Textual Inversion）、ControlNetのデータをダウンロードして利用することができます。利用する際には、起動前にダウンロード用のURLを所定のテキストボックスに入力する必要があります。**自分のドライブにコピーしたNotebookなら、ダウンロードURLを上書きして保存しておくことで、次回以降もそのデータをダウンロードして起動するようにできます。**



1 任意のデータのダウンロード用のURLをペーストしてからセルを起動

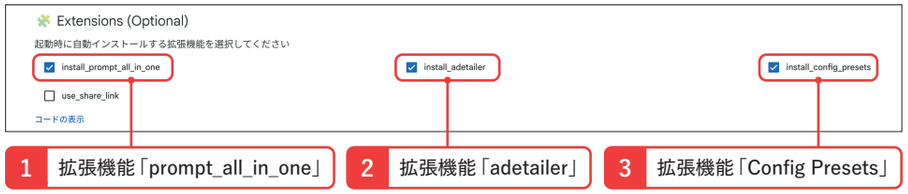
column

Embeddings（Textual Inversion）とは

本書では詳細を扱いませんでしたが、Embeddings（Textual Inversion）は、特定の特徴を学習し、短いキーワードとして呼び出せる仕組みです。Forgeなどの画像生成では、ネガティブプロンプトを補助する用途でよく使われています。

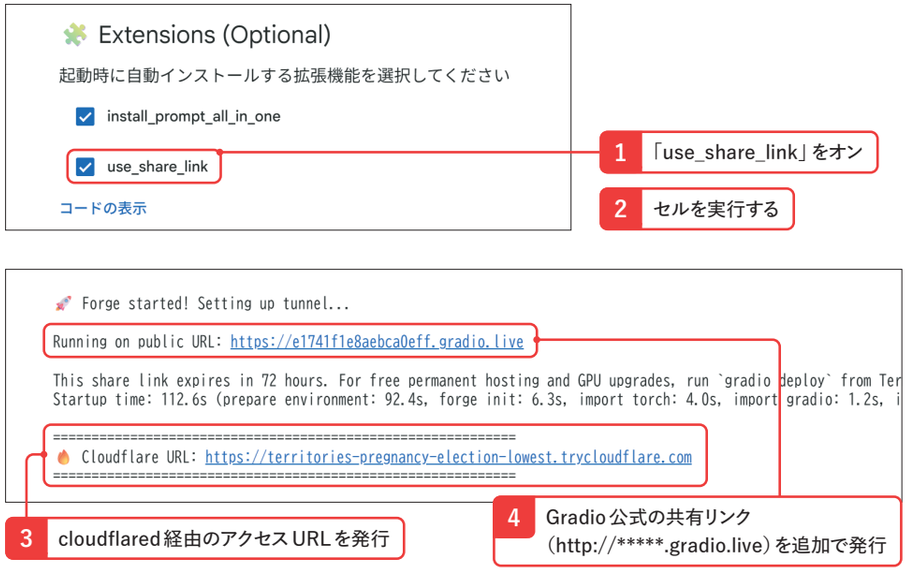
拡張機能の事前インストール

本書のNotebookでは、Chapter3で解説する3つの拡張機能を、Forgeの起動時に自動でインストールする設定が組み込まれています。これらの各拡張機能は、Notebook内のチェックボックスで個別にオン・オフを切り替えられます。



共有リンクの設定（use_share_link）

「use_share_link」設定は通常はオフのままで使用します。Notebookにはすでに Cloudflare経由のトンネルが組み込まれているため、チェックを入れなくてもアクセス用のURLは自動で表示されます。CloudflareのURLが何らかの理由で発行されない場合の予備手段として用意しています。



「use_share_link」をオンにすると、発行されたURLを知る人なら誰でもWebUIの操作画面にアクセスできる状態になります。このリンクは友人や依頼者に一時的にデモを見せたい場合など、意図的に共有する場合にも利用できます。共有リンクは発行から72時間で自動的に失効します。

Step 2 知っていると役立つプロンプト知識を身に付けよう

よく使うプロンプトを押さえておこう

ここからは、実際の制作で頻繁に使うプロンプトをカテゴリ別にして、その代表例を紹介していきます。キャラクターを自分で生み出すときに、個性を出す場所としてどのような要素があるのかのヒントとしても使えるでしょう。サンプル画像の生成条件は次の設定で固定し、プロンプト中の赤い部分の要素（中心となる人物、髪型と髪色、表情と目/口の形状、動作とポーズ構図とアングル、背景）を変更しています。

Prompt

```
solo,1girl,black hair,standing,blue skirt,looking_at_viewer,front
view,white_shirt,plain clothes,smile,bust,masterpiece, best quality,
high quality, highly detailed, ultra-detailed, sharp focus,profess
ional,absurdres,highres,4k,8k,simple_background,white_background,
```

Negative Prompt

```
open legs,hat, (worst quality, low quality, normal quality:1.3),
(nsfw, naked, nude, exposed breasts,nipples:1.3),bad anatomy, bad
hands, bad feet, missing fingers, extra digit, fewer digits, text,
error, cropped, jpeg artifacts, signature, watermark, username,
blurry, artist name,
```

設定項目	指定／入力値
Checkpoint	sierunami_v1
VAE モデル	sdxlVAE_sdxlVAE.safetensors
サンプラー	DPM++ 2M SDE
Steps	28
CFG Scale	6.0
Seed値	3359324632
解像度	896x1152



◆中心となる人物

キャラクターを生成するとき、まず最初に「何人描くか」と「性別」を指定します。何も指定しないとStable Diffusionが勝手に人数や性別を決めてしまい、意図と違う画像になりやすいです。1人のキャラクターを主役にしたいときは、必ず「1girl」や「1boy」をプロンプトの先頭付近に入れておきましょう。重ねて「solo」を一緒に入れると、余計な人物が描き込まれるのを防ぐことができます。



1girl



1boy



2girls



multiple girls



solo focus



old man

プロンプト	意味	Tips
1girl	女の子1人	年齢や髪形など他の要素と併用を推奨
1boy	男の子1人	
2girls	女の子2人	並んで立っているなど、状況の要素があると成功しやすい
multiple girls	女の子複数人	
solo	単独 1人だけ	複数人描かれるのを防ぐために、1人だけを描きたい時に使用する
solo focus	1人にフォーカス	複数人描きながら、その中で1人を主役としたい時に使用する
old man／old	老人／高齢者	若年層以外の高齢者などを描く際は明確に記入する

◆髪型と髪色

キャラクターの見た目を個性づけるうえで、髪型と髪色は最も印象の変化が出やすい要素です。「long hair, black hair」のようにシンプルな組み合わせからスタートして、気に入った結果が出たら少しずつアレンジを加えていきましょう。複数の髪色を同時に入れると色が混ざって中途半端になることがあるので、なるべく髪色はひとつに絞るのがポイントです。



long hair



short hair



ponytail



twintails



braid



hime_cut

プロンプト	意味	Tips
long hair	ロングヘア	もっと長くしたい場合は「very long hair」
short hair	ショートヘア	ざっくりとした指定なのでブレがでやすい 前髪の形状などと併せると良い
ponytail	ポニーテール	「high ponytail」「short ponytail」「side ponytail」などバリエーションがある
twintails	ツインテール	「low twintails」「short twintails」「braided twintails」「twin drills」などのバリエーションがある
braid	三つ編み	「crown braid」「french braid」「single braid」「twin braids」「side braids」などのバリエーションがある
hime_cut	姫カット	前髪パッツンの艶やかな髪型



blonde hair



brown hair



blue hair



red hair



two-tone hair



streaked hair

プロンプト	意味	Tips
black hair	黒髪	瞳の色がおとなしい色になりやすい
blonde hair	金髪	瞳の色や人種が変わりやすい。「blonde」でも可
brown hair	茶髪	「light 髪色 hair」「dark 髪色 hair」など明るさなどの情報で色味を調整可能
blue hair	青髪	
red hair	赤髪	
two-tone hair multicolored hair	2色の髪/多色の髪	併せて希望の髪色を複数指定すると良い
streaked hair	ストリーク入りの髪	重みづけ次第でストリークの量を調整可能

◆瞳の色

瞳の色はキャラクターの雰囲気を大きく左右します。「blue eyes」「red eyes」などシンプルな単語で十分しっかり反映されます。「closed_eyes」（目を閉じている）を使う際は、瞳色のプロンプトは外しておきましょう。「heterochromia」（オッドアイ）は個性的な見た目にしたいときに使えますが、うまく再現されないこともあるので試行錯誤が必要なこともあります。



blue eyes



red eyes



green eyes



purple eyes



multicolored eyes



heterochromia

プロンプト	意味	Tips
blue eyes	青い瞳	髪色が影響を受けやすいため、別途髪色の指示の併用を推奨
red eyes	赤い瞳	
green eyes	緑の瞳	
purple eyes	紫の瞳	
multicolored eyes	多色の瞳	
heterochromia	オッドアイ（左右で色が違う）	色の指定をするとなお良い

◆表情と目/口の形状

表情のプロンプトは、キャラクターの感情表現を決める重要な要素です。「smile」（笑顔）ひとつだけでも十分機能しますが、「big smile」「gentle smile」のように形容詞を足すと微妙なニュアンスの違いを表現できます。複数の表情キーワードを同時に入れると、中途半端な表情になってしまうことがあるので、表情のプロンプトは1つに絞りましょう。また、合わせて目や口といった顔のパーツの様子も、矛盾しない内容で指定するとイメージ通りの表情を再現しやすくなります。



smile



laughing



grin



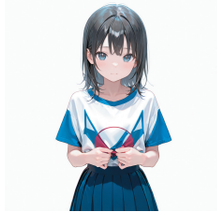
serious



angry



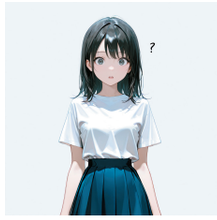
sad



blush



embarrassed



surprised



happy



wide eyes



wink



closed eyes



open mouth



kubrick stare



crying

◆動作とポーズ

動作とポーズのプロンプトはキャラクターの動きや雰囲気を指定します。複雑なポーズをプロンプトだけで細かく指定するのは難しいため、凝ったポーズを作りたいときは書籍のChapter4で解説するControlNetのポーズ指定機能を使いましょう。


standing


sitting


walking


running


lying


arms up


hands on hips


looking at viewer


looking away


waving


pointing


v

プロンプト	意味	Tips
sitting	座っている	様々な座り方があるため、別途詳細を指定すると良い 椅子などの座る場所との相性が良い
standing	立っている	「full_body」や靴などの情報と併せると描きやすい 画面の縦横比によっては、顔の面積が小さくなるので「adetailer」推奨
walking	歩いている	「full_body」などと併せると描きやすい 画面の縦横比によっては、顔の面積が小さくなるので「adetailer」推奨
running	走っている	
lying	横たわっている	縦横比によっては体勢に無理が生じるので横長の縦横比を推奨
arms up	腕を上げる	「arms」や「hands」の「s」の有り無しで片手か両手かの切り替えが可能
hands on hips	腰に手を当てる	
looking at viewer	こちらを見ている/カメラ目線	イラストとして魅力的に見えやすい
looking away	視線を外している	「シーン」として描く際など、あえて視線を外させたい時に使用
waving	手を振る	「手の崩れ」を防ぐネガティブプロンプトの併用を推奨
pointing	指で指す	
v/peace sign	ピースサイン	

◆構図とアングル

全身・上半身・顔アップといった「写る範囲」によって他のプロンプトも合わせて変える必要があります。不要なパーツのプロンプトは取り除くクセをつけておきましょう。


portrait


full body


cowboy shot


close-up


from above


from below


from side


profile


from behind


dynamic_angle


dutch angle


lower body

プロンプト	意味	Tips
portrait	ポートレート（肖像画）	学習データが多く入れておくと品質アップしやすい
full body	全身	「full_body」や「靴系」などの情報と併せると描きやすい
upper body	上半身	下半身に関わる要素が混ざらないうように注意
cowboy shot	カウボーイショット （太もも辺りから上）	足元に関わる要素が混ざらないように注意
close-up	クローズアップ	クローズアップする場所の指定が必要 クローズアップする場所以外の要素との競合に注意
○○_focus	○○に焦点を合わせる	○○の部分に「eyes」や「mouth」などを指定
from above	上から見下ろす	「dynamic_angle」「dutch angle」などと相性が良い
from below	下から見上げる	
from side	横から	「from above」「from below」などと組み合わせても良い
profile	真横から（横顔）	特に「横顔」を描く際に有効なプロンプト
from behind	後ろから	身体の前面にある要素（顔のパーツなど）と混ざると失敗しやすい
dynamic_angle	ダイナミックな角度	動きのある要素との組合せが効果的 「from above」「from below」などとも相性が良い
dutch angle	ダッチアングル（斜め構図）	「from above」「from below」などと組み合わせても良い

◆背景

背景のプロンプトはシーン全体の雰囲気を決める大事な要素ですが、失敗しやすい要素でもあります。背景を入れたい時は、不自然に見えにくい自然物などをメインに選ぶか、あくまで被写体がメインで、背景を詳細までしっかり見せない絵作りをすると良いでしょう。


outdoor


indoor


classroom


bedroom


park


beach


forest


sunset


night

プロンプト	意味	Tips
white background	白背景	「simple background」との併用を推奨 背景を切り抜いて背景を差し替えやすい
simple background	シンプルな背景	「white background」との併用を推奨 背景を切り抜いて背景を差し替えやすい
outdoor	屋外	背景にふさわしい要素を加えるとなお良い
indoor	屋内	背景にふさわしい家具などを加えるとなお良い
classroom	教室	背景にふさわしい備品を加えるとなお良い
bedroom	寝室	背景にふさわしい家具を加えるとなお良い
park	公園	背景にふさわしい要素を加えるとなお良い
beach	ビーチ	背景にふさわしい遠景などを加えるとなお良い
forest	森	背景にふさわしい自然物を加えるとなお良い
sunset	夕焼け	背景にふさわしい照明効果等を加えるとなお良い
night	夜	背景にふさわしい要素を加えるとなお良い

Step3 うまくいかない時は失敗の原因を分析して対策する

画像生成がうまくいかないときは、原因を分析して見直す必要があります。特に手は崩れやすい部分なので、最初から複雑な指の形を狙いすぎないのがおすすめです。手を振る、マイクを持つ、ピースサインのような分かりやすい動きから試しましょう。

失敗のパターン	対処法
表情が弱い	表情のプロンプトを増やすもしくは強調するか「upper body」や「close-up」にして顔を大きく見せる
ポーズが伝わらない	「standing」だけでなく、「waving」や「holding microphone」など具体的なプロンプトを入れる
手の描写が崩れる	まず片手だけのポーズを指定する。手の動作に対する指定を増やしすぎない
キャラらしさが薄れる	Styleや基本プロンプトで髪型・目の色・衣装を固定し、追加する要素を減らす
画面がごちゃつく	背景を「simple background」に戻して検証する

また、**画像の一部が崩れていたり、理想と違うからと言って、その画像をそのまま没にしてしまうのは避けましょう。**書籍内で解説したI2IやNano BananaやGPT-imageによる部分的な修正が活用できます。
例えば、「雰囲気は近いけれど〇〇の部分の色が違う」「衣装と雰囲気はよいが表情だけ変えたい」という場合、また1から画像を生成するのではなく、その画像をもとに修正を行った方が効率的です。

ただし、生成できる画像の範囲にはツールごとに限界があります。例えば、SDXLの場合は、ポーズそのものを大きく制御するには、Chapter4で扱うControlNetという拡張機能を使う方が適切です。また、プロンプトだけでは出力できない描写はLoRAと呼ばれる、小規模な追加モデルを利用する方法があります。

初心者のうちは、まずは**基本のツールとプロンプト指示だけでどこまで作れるかを試す**ようにしてください。基本の画像生成でできる範囲を把握しておくことで、自分の理想を実現させるための適切なツール選びができるようになります。