

chaos

Prompt Like A Pro.

with

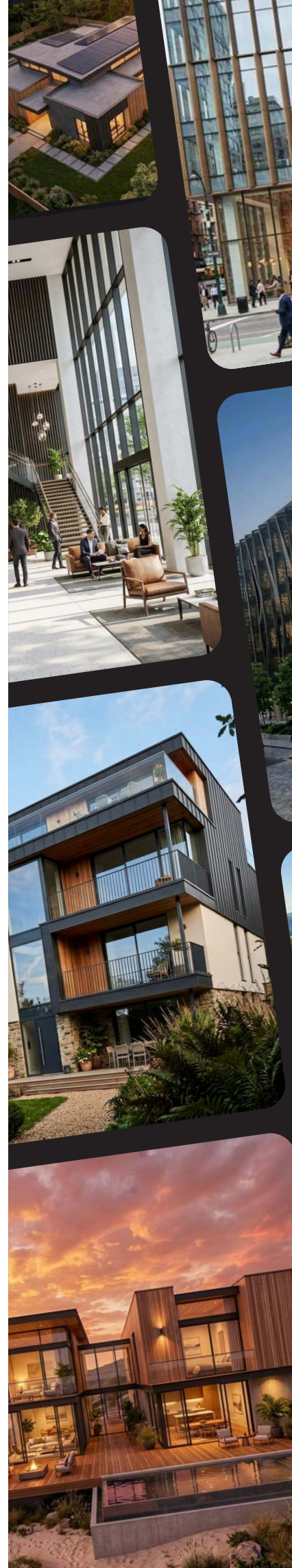


chaos
Veras



目次

建築家の新しい言語 — AIによるデザインのためのプロンプト	3
なぜ Nano Banana なのか: レンダリングの革命	5
1. 妥協のない忠実性とリアリズム	5
2. 新しいクリエイティブワークフローの幕開け	6
プロンプトの技術: Nano Banana エンジンを操るための ベストプラクティス	7
1. 構造化されたプロンプトを使う	7
すべてを組み合わせよう!	10
2. CONSTRAINTS でジオメトリをコントロールする	12
3. フォトリアリズムとマテリアリティを要求する	13
4. 写真家のようにカメラを演出する	14
解き放たれる新しいワークフロー	15
2D から 3D へ: 平面の図面に命を吹き込む	15
ムードボードから現実へ: ビジョンを即座に反映する	16
ダイアグラムを作成する: イラストでジオメトリを可視化する	18
Image as Input: ビジュアルリファレンスでビジョンを導く	19
デザインの持続性: 複数のアングルにわたって 整合性を保つ	20
シーンに家具を追加する: 空間を的確に満たす	21
インテリジェントな BIM 連携: ピクセルを超えたデータ駆動のコントロール	22
リソースとさらなる学び	23
付録	24



はじめに

建築家の新しい言語 — AIによるデザインのためのプロンプト

絶えず進化し続ける建築デザインの世界に、新たなフロンティアが現れました。それは、最初のスケッチから最終的なレンダリングに至るまで、私たちの創造プロセスを作り変えようとしています。人工知能はもはや遠い未来の概念ではなく、日々使うソフトウェアに直接統合された、強力で身近なツールです。Chaos Veras と画期的な「Nano Banana」レンダリングエンジンの登場により、頭に浮かんだ着想をそのまま息をのむようなフォトリアルなビジュアライゼーションへと変換することが、現実のものとなりました。

しかし、この新しい力を使いこなすには新しいスキルが必要です。それがプロンプトの技術です。デザイナーである私たちは、どうすれば自らのビジョンをAIに伝えられるのでしょうか。光、影、マテリアル、フォルムといった、ニュアンスに満ちた建築の言語を、アルゴリズムが理解し正確に実行できる指示へと、どのように翻訳すればよいのでしょうか。

本書は、その新しい言語を習得するためのガイドです。

本書は、テクノロジーと創造性が交差する領域で活躍する現代の建築家、インテリアデザイナー、都市計画者、そしてデザインを学ぶ学生のために書かれています。



す。Revit、SketchUp、Rhino など、どの CAD/BIM オールインワンツールをお使いであっても、3D モデルが単なるデータ以上のもの、すなわちプロジェクトの幾何学的な魂であることをご存じのはずです。本ガイドはそうした方々に向けて、Veras を AI のパートナーとして活用する独自のワークフローに焦点を当てています。そこではモデルが土台となり、プロンプトはそれに命を吹き込むディレクションとなります。

本書で得られるもの:

- ◇ 「Nano Banana」の実力: Veras を支えるエンジンを詳しく解説し、それが AI ビジュアルライゼーションにとってなぜ大きな飛躍なのかを明らかにします。
- ◇ プロンプトの基礎: シンプルな指示から複雑で描写的な文章まで、効果的なプロンプトを書くための基本原則を学びます。
- ◇ アドバンスドテクニック: 基礎の先へ進み、雰囲気、ライティング、建築スタイル、構図をプロの精度でコントロールします。
- ◇ ワークフロー別プロンプト: デザインの反復検討、マテリアルスタディ、敷地のコンテキスト表現を、使い慣れたモデリングソフトの中で実践するテクニックを紹介します。
- ◇ 白紙から完成画像へ: シンプルな線画やマッシングモデルを、豊かで印象的な建築イメージへと変換する方法を学びます。

本書は技術マニュアルではなく、クリエイティブな探求のためのプレイブックです。ファサードのコンセプトを10分で10回検討したいデザイナー、マテリアルパレットを即座に可視化したい建築家、そしてテクノロジーは創造性を妨げるのではなく加速させるべきだと信じるすべての人のための一冊です。

プロンプトの技術を身につけることは、単に新しいツールの使い方を覚えることではありません。AI の言語を話せるようになるということであり、より速く、より流動的で、より想像力豊かなデザインプロセスへの扉を開くということです。さあ、始めましょう。



なぜ Nano Banana なのか:レンダリングの革命

Veras に統合された「Nano Banana」エンジンは、AI ビジュアライゼーションの根本的な転換点です。単なるアップデートではなく、プロフェッショナルなデザインワークフローのために築かれた新しい基盤です。その中核となる強みを理解することが、創造的なポテンシャルを引き出す鍵になります。

1. 妥協のない忠実性とリアリズム

新しいエンジンは、フォルム、光、マテリアリティといった建築の原理をはるかに深く理解しています。これにより視覚的なアーティファクトや「ハルシネーション」が劇的に減り、美しいだけでなく幾何学的にも整合したレンダリングが得られます。形状の歪み、意図しないオブジェクト、溶けたようなディテールが減り、デザインの意図を尊重した画像が生成されます。



2. 新しいクリエイティブワークフローの幕開け

このエンジンは、これまで不可能だった、あるいは現実的でないほど時間のかかっていたデザイン手法を可能にします。思考のスピードでアイデアを探索できるのです。2D の平面図を完全な 3D シーンへと変換する、シンプルなムードボードから魅力的なインテリアを構成する、同一デザインについて幾何学的・マテリアル的な一貫性を保ったまま複数のカメラアングルを生成する。そうしたことが可能になります。



3. 予測可能で直感的なユーザー体験

デザインにおいて確信は不可欠です。この新しいエンジンは、より信頼でき、予測しやすいように設計されています。オーバーライドをプロンプト内で直接コントロールできるようになったため、AI とより直接的で対話的な関係を築けます。この直感的なプロセスは結果への確信を高め、創造のサイクルを加速し、狙い通りの画に到達するまでの反復回数を大幅に減らします。



プロンプトの技術：Nano Banana エンジンを操るためのベストプラクティス

V7 レンダーエンジンでは、プロンプトは単なるクリエイティブブリーフではなく、コントロールのすべてです。スライダーは姿を消し、代わりに、言葉がスタイルや内容だけでなく、Veras が元のモデルをどれだけ厳密に守るかまでを決定する、より強力な仕組みが導入されました。これを使いこなすには、プロンプトにこれまで以上の意図と明晰さが求められます。

プロンプトは正式な仕様書だと考えてください。整理され、詳細であるほど、結果は予測しやすく、そして素晴らしいものになります。

1. 構造化されたプロンプトを使う

長い文章形式のプロンプトも有効ですが、最大限のコントロールを得るには、プロンプトを論理的なセクションに構造化しましょう。思考が整理され、AI が意図を解釈しやすくなります。以下の例は、プロ品質のプロンプトのテンプレートとして最適です。

TASK: まず全体の目的を大きな視点で宣言します。最終的なゴールは何か？

✦ **Prompt:** 提供されたモダンなキャビンの 3D モデルを、ハイエンドな建築メディアにふさわしい、超リアルで印象的な画像へと変換する。

STYLE & ART DIRECTION: 美学を定義します。専門誌 (ArchDaily、Dezeen)、著名な写真家 (Iwan Baan、Hélène Binet)、あるいは具体的なビジュアルスタイル (cinematic、moody、editorial) を参照しましょう。

Prompt: Iwan Baan の写真スタイルを再現し、建築とその自然環境との関係性に焦点を当てる。最終画像は Dezeen や ArchDaily の特集記事のような趣にする。全体のムードは静謐で、陰影に富み、秋を感じさせるもの。4K 高解像度、極めて緻密なディテール。” ✦



COMPONENTS: シーンを中核となる要素に分解します:**主題、舞台設定、そして重要なディテール**。木目やコンクリートの気孔といった微細なディテールまで明示しましょう。

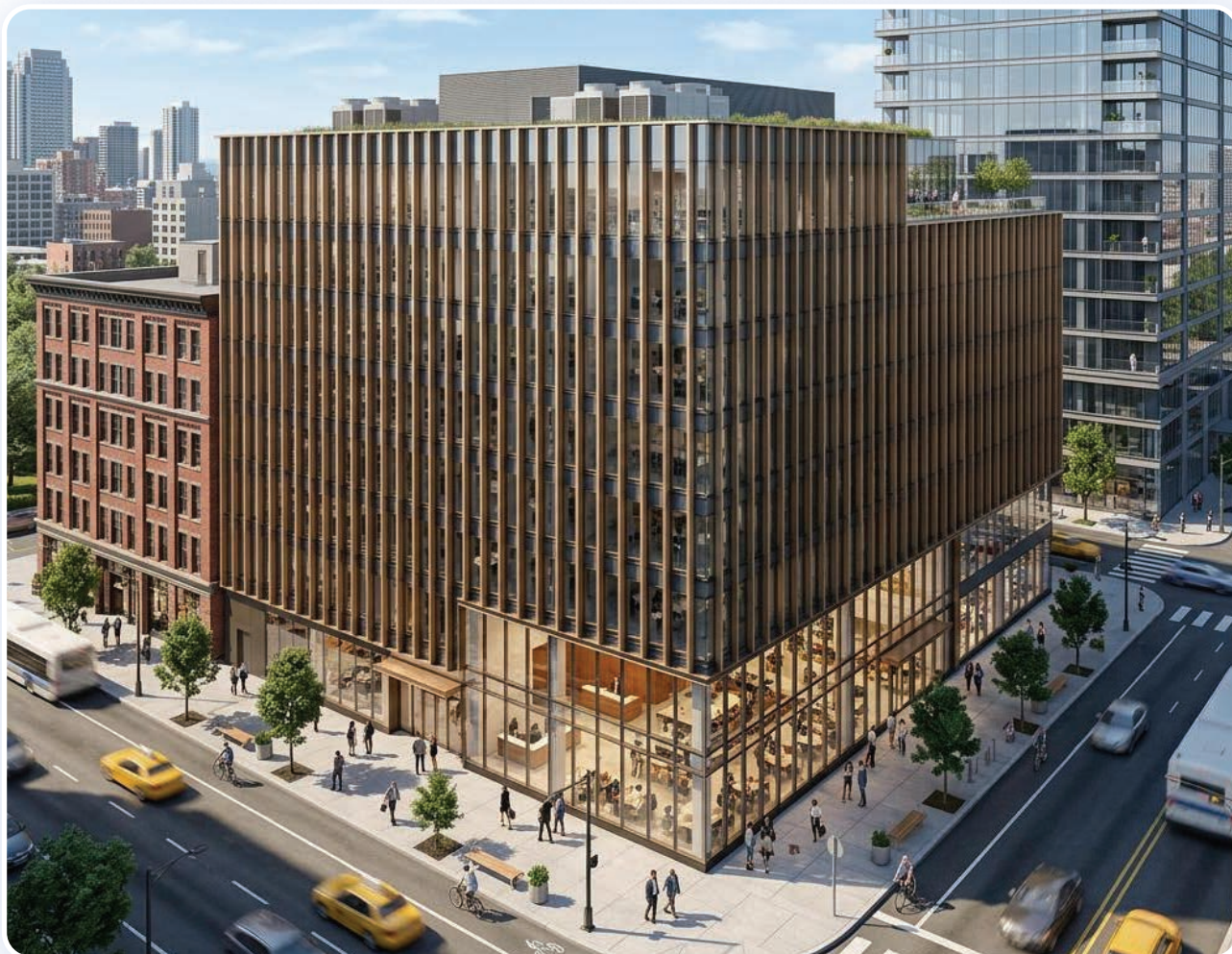
8

Prompt:

Main Subject: 10 階建ての複合用途オフィスビル。高性能ガラスカーテンウォールと、光を受けるブロンズアルマイト仕上げの垂直フィンが特徴。1 階は透明性が高く、暖かく迎え入れるようなロビーと店舗スペースが見える。

Setting: 平日の賑わうモダンな都市の街路。建物は、歴史的なレンガや現代的なガラスなど多様なファサードを持つ隣接建物と並び、リアルな文脈をつくる。街路には清潔な歩道、自転車レーン、モダンなストリートを含める。

Details: エネルギーを伝えるため、モーションブラーのかかった道路（タクシー、市バス）を加える。歩道には、きちんとした身なりの多様なビジネスマンが行き交う。ガラスのファサードには街の活動と空の映り込みを繊細に見せる。金属フィンの継ぎ目やコンクリート歩道の質感といったマテリアルのディテールが見えるようにする。



LIGHTING: ライティングと色の指示を独立させます。プロンプトの中でも最も効果の大きい部分のひとつです。写真用語 (volumetric rays、ambient、color balance など) を使いましょう。

Prompt: Lighting: 午後遅いゴールデンアワー。ドラマティックな volumetric な陽光が森のキャノピーを透過し、建物と地面に木漏れ日を落とす。窓越しに暖かいアンビエントな室内照明が見え、人が住んでいる気配を感じさせる。



CONSTRAINTS: 最も重要なセクションです。従来のオーバーライドスライダーの代わりとなります。ここで、何を維持し、何を避けるべきかを AI に明示的に伝えます。



Prompt: コントラストの強い仕上げを持つモダンな建物のインテリアロビー。元モデルの主要な建築マッシング、垂直ルーバーのリズム、窓の配置を厳密に守ること。

最終画像はパースの歪みがないこと。すべての垂直線が完全に垂直であること。

✦ 無機質で空虚な印象は避けること。シーンには人の気配と活気が必要だが、焦点はあくまで建築に置くこと。

点景 (entourage) のリアリティを高く保つこと。人物や家具が汎用的で低品質なアセットに見えないようにすること。

STYLE & ART DIRECTION:

LIGHTING:

SETTING:

すべてを組み合わせてみましょう！

TASK: 複合用途のオフィスビルを、クライアントプレゼンテーションおよびマーケティング資料向けに、ダイナミックでフォトリアルなストリートレベルのビューとしてレンダリングする。

PROMPT:

STYLE & ART DIRECTION:

ArchDaily のような主要建築メディアを思わせる、クリーンで格調高い美学。都市の文脈に溶け込む建物を捉え、生き生きとした活気を感じさせる画。4K 高解像度、シャープで超高精細なディテール。

COMPONENTS:

Main Subject: 10 階建ての複合用途オフィスビル。高性能ガラスカーテンウォールと、光を受けるブロンズアルマイト仕上げの垂直フィンが特徴。1 階は透明性が高く、暖かく迎え入れるようなロビーと店舗スペースが見える。

Setting: 平日の賑わうモダンな都市の街路。建物は、歴史的なレンガや現代的なガラスなど多様なファサードを持つ隣接建物と並び、リアルな文脈をつくる。街路には清潔な歩道、自転車レーン、モダンなストリートファニチャーを含める。

Details: エネルギーを伝えるため、motion blur のかかった交通（イエローキャブ、市バス）を加える。歩道には、きちんとした身なりの多様なビジネスパーソンが行き交う。ガラスファサードには街の活動と空の映り込みを繊細に見せる。金属フィンの継ぎ目やコンクリート歩道の質感といったマテリアルのディテールが見えるようにする。

LIGHTING:

Lighting: 明るく澄んだ曇天。柔らかく均一な光で強い影を抑え、建築のフォルムを明快に見せる。ガラスファサードにはシャープでクリーンな反射をつくる。

Color: 昼間の都市景観らしい、自然でやや寒色寄りのカラーパレットを保つ。ロビーの暖かい室内照明が、冷たい環境光と魅力的なコントラストをなすようにする。

CONSTRAINTS:

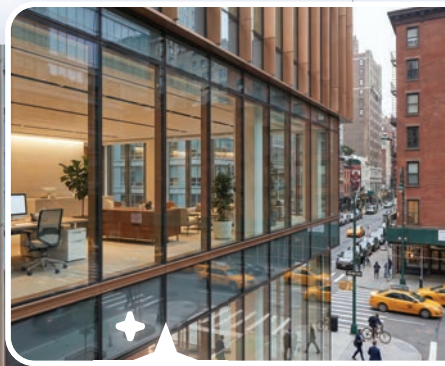
元モデルの主要な建築マッシング、垂直フィンのリズム、窓の配置を厳密に守ること。

最終画像はパースの歪みがないこと。すべての垂直線が完全に垂直であること。

無機質で空虚な印象は避けること。シーンには人の気配と活気が必要だが、焦点はあくまで建築に置くこと。

点景 (entourage) のリアリティを高く保つこと。人物や車両が汎用的で低品質なアセットに見えないようにすること。

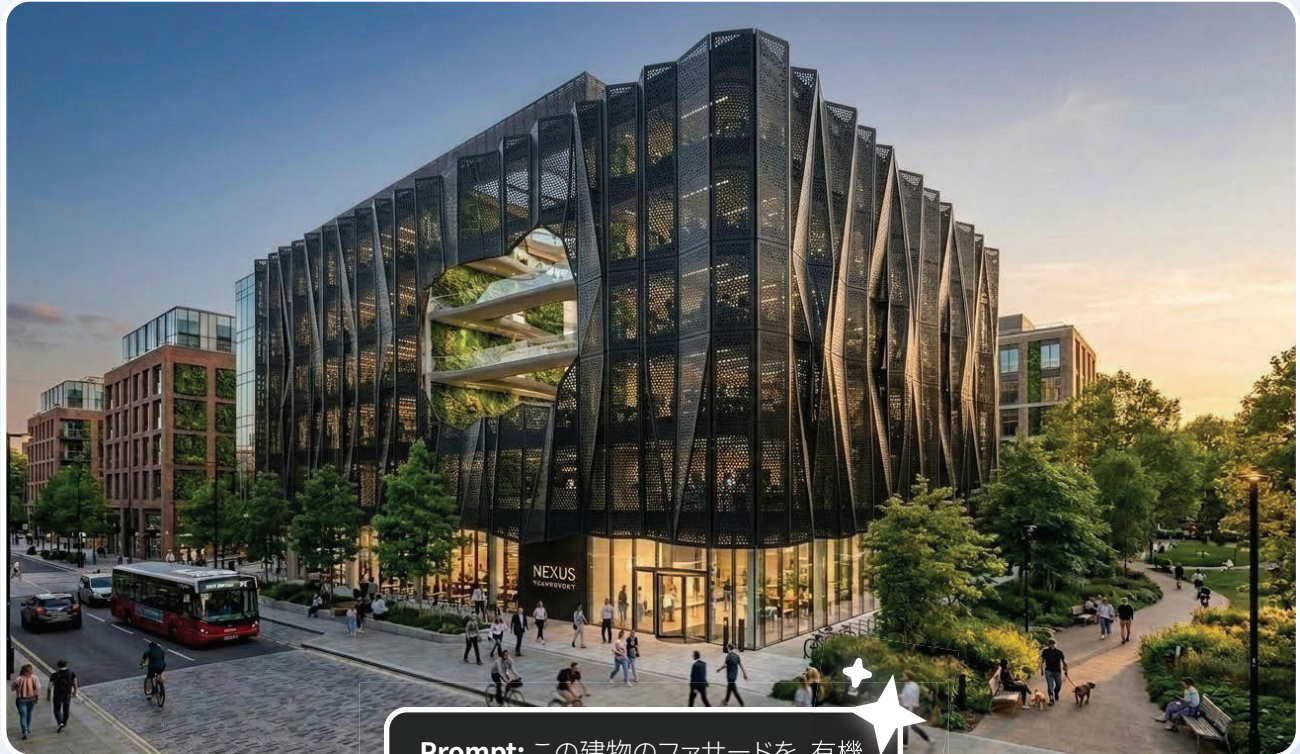
RENDER



2. CONSTRAINTS でジオメトリをコントロールする

12

これから最も重要になるスキルは、ジオメトリのコントロールを言葉で定義することです。プロンプトの CONSTRAINTS セクションでルールを設定しましょう。



Prompt: この建物のファサードを、有機的なバブルガラスのファサードに変更する。画像内のそれ以外の要素はすべてまったく同じに保つこと

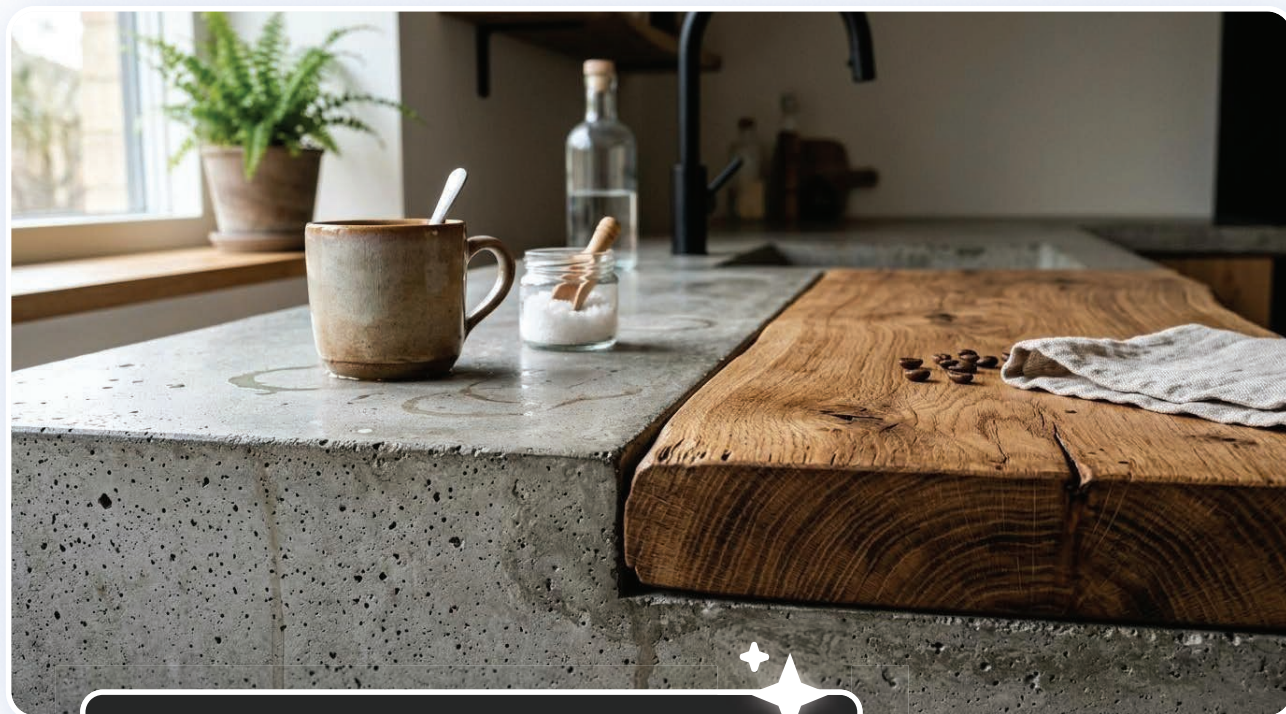


Prompt Like A Pro V2.

3. フォトリアリズムとマテリアリティを要求する

デフォルトの「AI っぽい絵」は、無機質すぎたり、なめらかすぎたりすることがあります。プロンプトでそれに抗い、より高いレベルのリアリズムを求めましょう。

微細なディテールを指定する：マテリアル名を挙げるだけで終わらず、その質感や不完全さまで描写しましょう。



Prompt: 木目、コンクリートの気孔、かすかな水染みといった物理的なマテリアルの微細なディテールを備えたカウンタートップのクローズアップを作成する。過度な平滑化や「プラスチックのような」AIらしさは避け、生々しく未加工のテクスチャの忠実さを優先すること。すべてのテクスチャは高解像度で、本物らしく見えるようにする。

4. 写真家のようにカメラを演出する

14

優れたレンダリングは、建築であると同時に写真でもあります。カメラ特有の言葉を使って最終的な構図をコントロールしましょう。



Prompt: モダンな住宅のカメラショット。35mm 相当のレンズを使い、パースの歪みをなくす。前景の植栽でフレーミングした構図をつくる。建物の高さを強調するローアングルの見上げショット。

こうした構造化された、制約ベースのプロンプト手法を取り入れることで、あなたは単なるユーザーからディレクターへと変わります。明快で網羅的、そしてプロフェッショナルなブリーフを与えることこそが、Veras に狙い通りのビジョンを実現させる最善の方法です。

解き放たれる新しいワークフロー

2D から 3D へ: 平面の図面に命を吹き込む

Nano Banana エンジンがもたらす最も画期的なワークフローのひとつが、2 次元の画像から直接、豊かな 3 次元シーンを生成できることです。このプロセスは、平面的なアイデアと完成された空間ビジョンとの決定的なギャップを埋め、デザインの初期段階を根本から加速させます。

手描きのラフスケッチ、精緻な CAD の平面図、あるいは立面図から始めることができます。Veras は線や形、そこに暗示された空間を解釈し、説得力のある 3D レンダリングを構築します。建築図面の言語を理解しているため、壁を立ち上げ、照明を加え、マテリアルを適用し、プロンプトに応じて家具や点景 (entourage) まで配置できます。これにより、時間のかかる詳細な 3D モデリングに着手するはるか前に、コンセプトを素早く可視化して検証できるようになり、アイデア出し、クライアントとのコミュニケーション、迅速なコンセプト開発において非常に有用な選択肢となります。



ムードボードから現実へ:ビジョンを即座に反映する

16

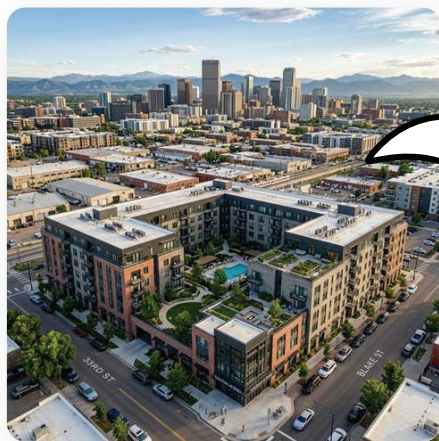
優れたデザインはインスピレーションのひらめきから始まり、それはしばしばムードボード、すなわちテクスチャ、色、家具、照明を集めたコラージュとしてまとめられ、プロジェクトの魂を定義します。Nano Banana エンジンには、この抽象的なビジョンと具体的なデザインをつなぐ強力なワークフローをもたらします。ムードボードを直接インプットとして使うことで、Veras はその美的な DNA、つまりカラーパレット、マテリアルの仕上げ、什器のスタイル、そして全体の「雰囲気」をインテリジェントに解析します。



バブルダイアグラムからプログラム化された空間へ: 動線と機能を可視化する

バブルダイアグラムは、機能ゾーン間の本質的な関係性と動線を定義する、初期段階の建築計画の要です。新しい Veras レンダーエンジンは、そのレンダリングをプログラム化された空間として直接可視化する、画期的なワークフローを実現します。

既存の 3D ビュー、たとえば内装前のオープンプランオフィスや空のテナントスペースにバブルダイアグラムを重ねることで、Veras に各ゾーンを解釈させることができます。Veras はラベルに応じて、それぞれの「バブル」を適切な家具、什器、雰囲気要素で知的に埋めていきます。「Collaborative Hub」と記されたゾーンにはソファ席やホワイトボードが配置され、プールは「Ammenity」と呼ばれるかもしれません。



Prompt: 複合用途の空間プログラムから、建築のバブルダイアグラムを作成する。

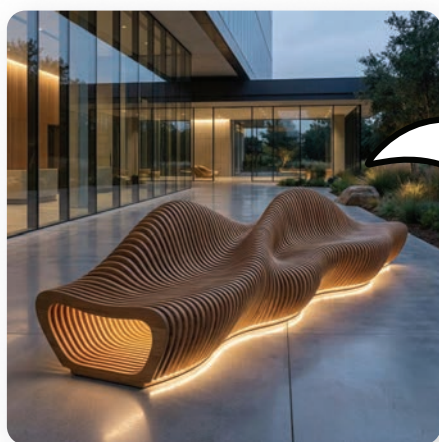


ダイアグラムを作成する: イラストでジオメトリを可視化する

建築のコミュニケーションは、複雑な形状やシステムを分解して示す、明快で説明的なダイアグラムに支えられています。新しい Veras レンダーエンジンは、フォトリアリズムの枠を超え、3D モデルから直接、精密で分析的な図面を生成することに長けています。

「Create Diagram」機能を使えば、複雑なモデルをさまざまなダイアグラム表現へと解釈させることができます。たとえば「このパラメトリックベンチを分解アクソノメトリック図にする」といったプロンプトを与えれば、モデルの構成要素が即座に分解され、その関係性と構成が鮮明なテクニカルイラストとして可視化されます。構造の取り合いを明確にしたり、マテリアルのレイヤーを示したり、空間構成を説明したりするのに非常に有効で、デザイン環境を離れることなく、詳細なモデルを説得力のあるビジュアル解説へと変換できます。

アクソノメトリック図や動線図など、レンダリングから直接ダイアグラムを生成できるようになりました



Prompt: このパラメトリックベンチを分解アクソノメトリック図にする。

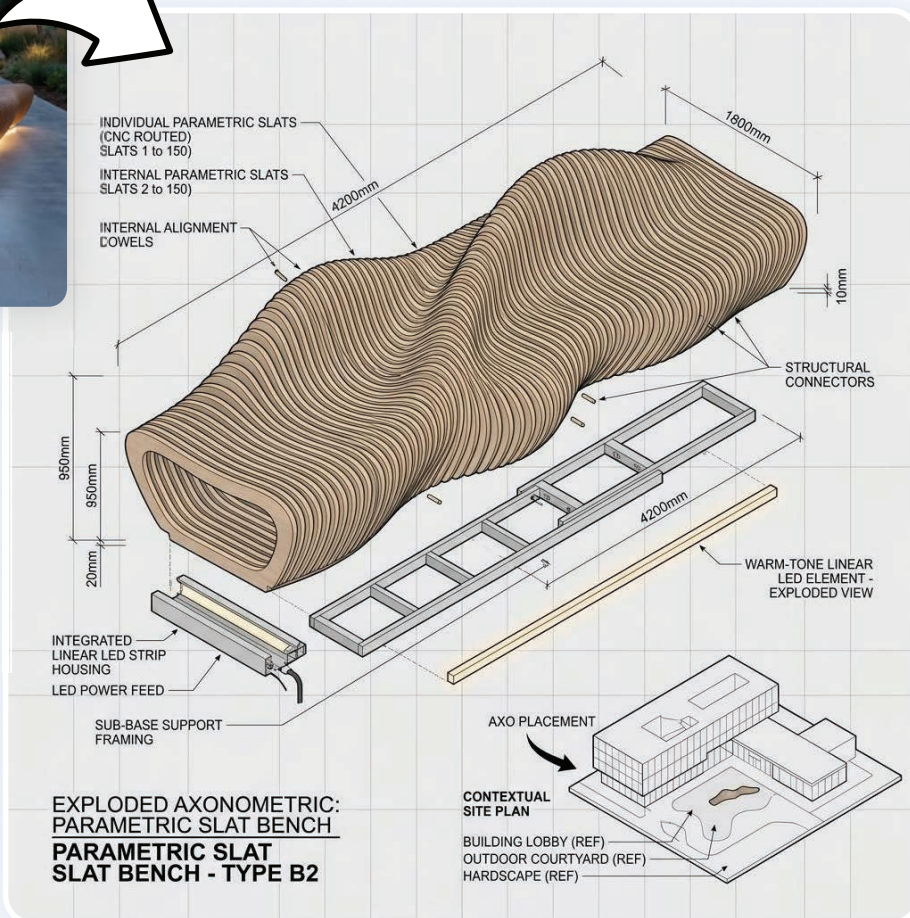


Image as Input: ビジュアルリファレンスでビジョンを導く

19

デザインにおいて、ビジュアルの一貫性と反復的な洗練は極めて重要です。新しい「Image as Input」機能により、既存のビジュアルリファレンスを使って AI の出力を直接導けるようになりました。テキストだけに頼るのではなく、Veras に画像、たとえば先行事例、敷地の既存写真、気に入った過去のレンダリング、あるいは雰囲気を決める写真とテキストの組み合わせを与えて、狙い通りの結果を得られます。

Veras はその入力画像のスタイル、構図、カラーパレット、空気感を知的に解析します。新しいレンダリングを生成する際、AI はこのビジュアル情報を出力に反映させ、一貫した美観を保ったり、特定のビジュアル言語を適用したりします。定義したスタイルの中でバリエーションを検討する、複数のビジュアライゼーション間でブランドの一貫性を確保する、狙ったビジュアルに向けてレンダリングを導く、といった用途に最適で、創造プロセスを効率化し、より予測可能で洗練された結果をもたらします。



デザインの持続性:複数のアングルにわたって整合性を保つ

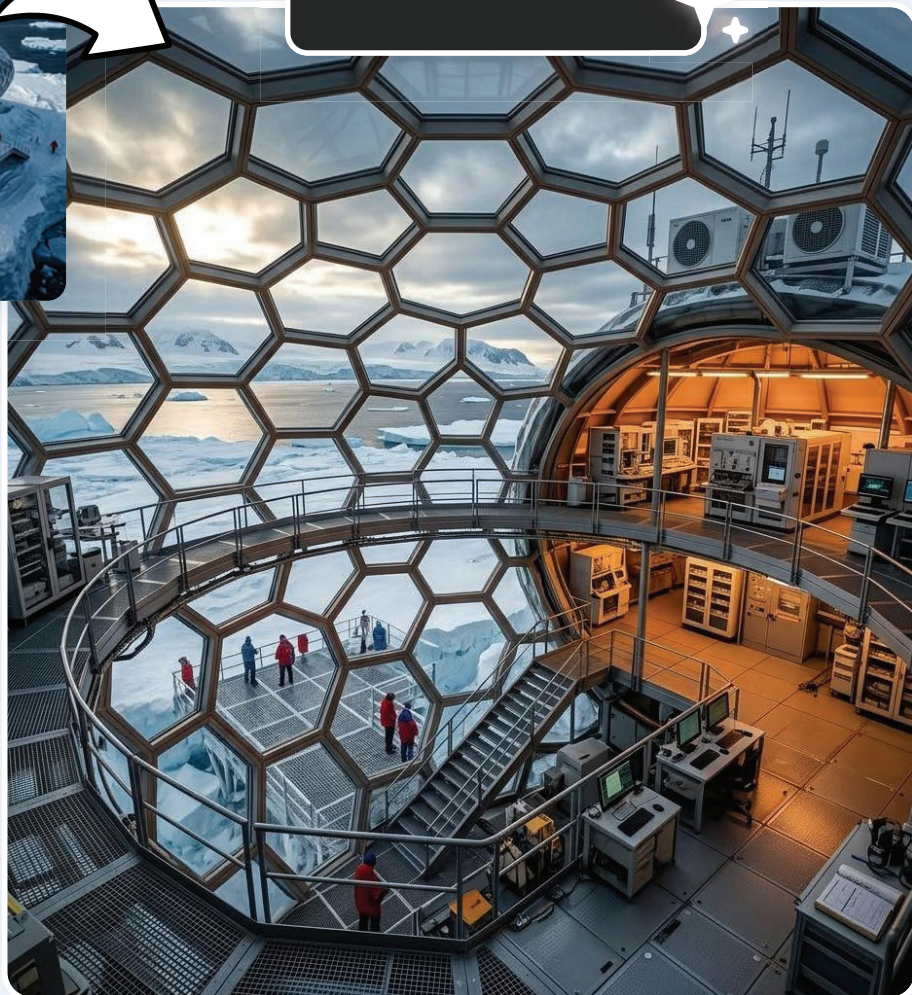
AIによるビジュアライゼーションで長年の課題だったのが、複数の視点にわたってデザインの整合性を保つことでした。従来は新しいアングルを生成すると、窓の位置がずれたり、マテリアルが変わったり、ジオメトリが歪んだり、まったく別のデザイン解釈になってしまうことがよくありました。

Nano Banana エンジン (Render Engine 7) は、真のオブジェクト恒常性を導入することで、この問題を根本から解決します。デザインを平面的な画像としてではなく、空間内の一貫した3次元オブジェクトとして理解するのです。

つまり、正面立面をレンダリングしたあとに、コーナーからのパースやアイレベルのストリートビューをプロンプトで指示しても、エンジンはまったく同じ建築ディテール、マテリアル、プロポーションを維持します。この機能はプロフェッショナルなプレゼンテーションにおいて決定的に重要で、あらゆるアングルから単一の統一されたデザインビジョンを正確に伝える、完結した一貫性のある画像セットを作成できます。これにより Veras は、単発の画像生成ツールから真のデザイン検討ツールへと進化します。



Prompt: この画像の視点を建物内部からのものに変更する。

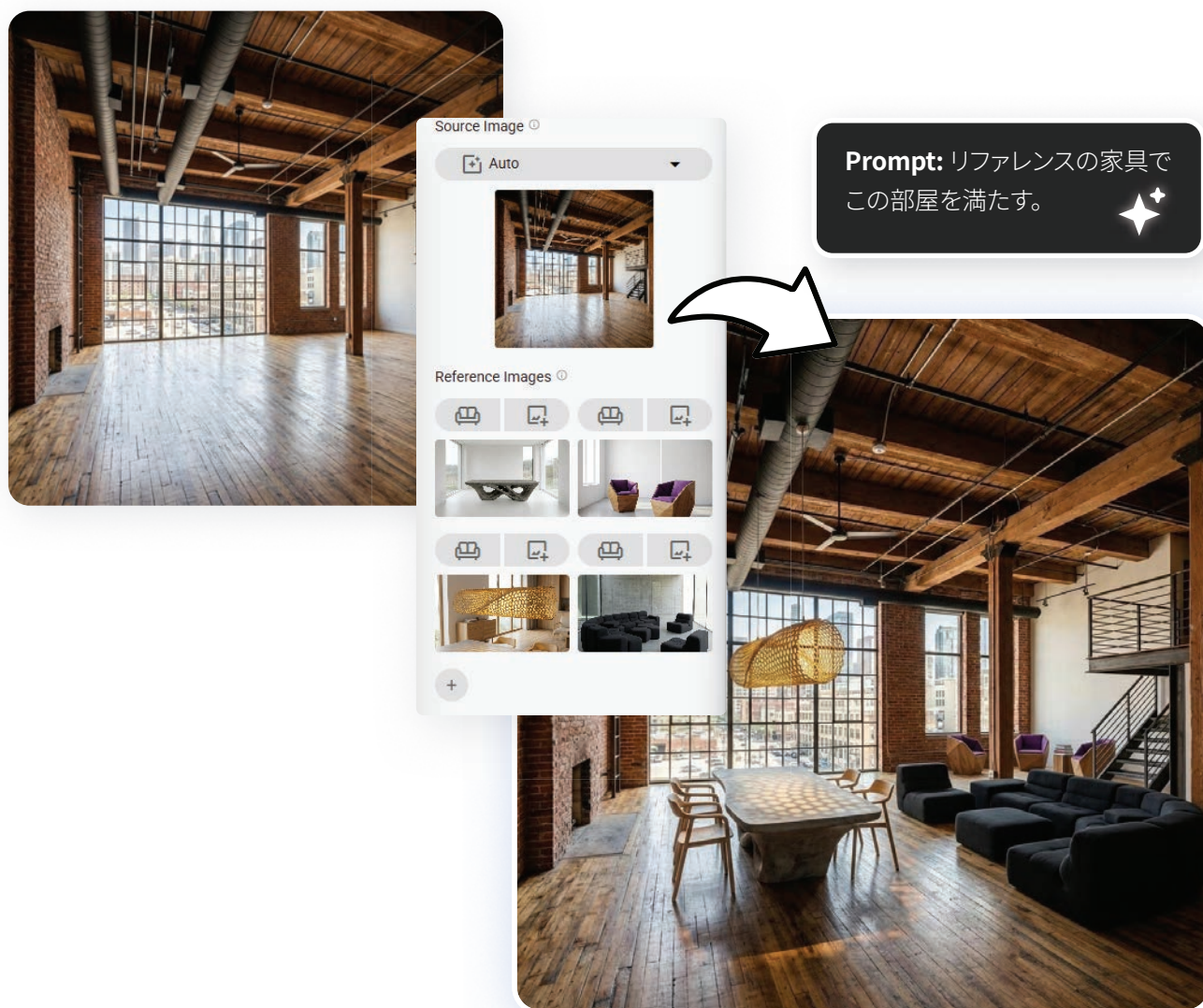


シーンに家具を追加する:空間を的確に満たす

建築シーンに適切な家具を配置することは、スケール、機能、スタイルを伝えるうえで欠かせませんが、3D モデルを探して配置する作業には時間がかかります。新しい画像リファレンス機能は、その画期的で効率的な代替手段となります。

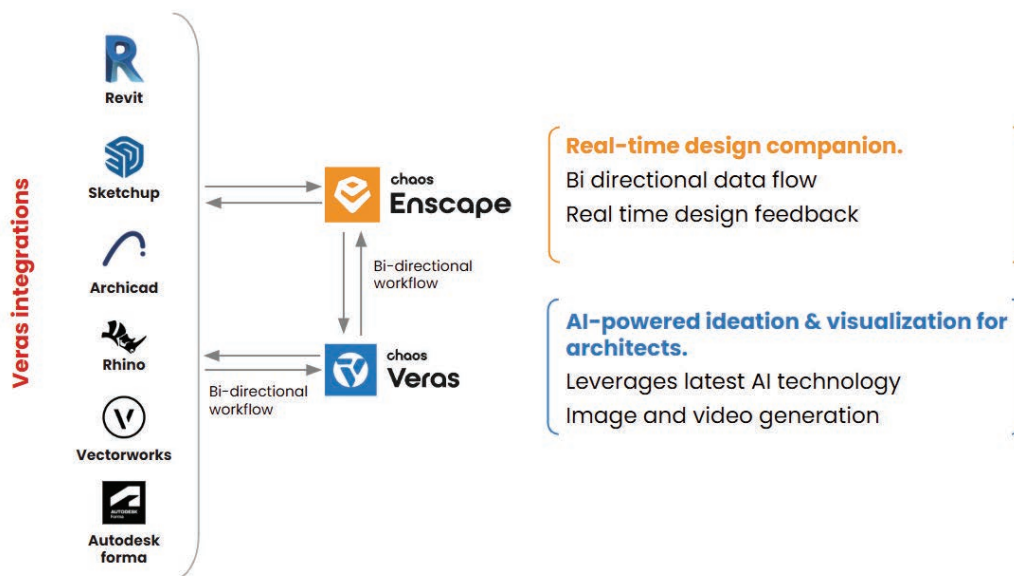
このワークフローでは、特定の家具、たとえばデザイナーズチェア、個性的なコーヒーテーブル、彫刻的な照明器具の画像を選び、既存のレンダリングに知的に挿入できます。Veras はリファレンス画像からそのオブジェクトを抽出し、確立されたパースやライティング条件に自動的に合わせながら、シーンへ違和感なく統合します。実在するアイテムを使って、数秒でインテリアを検証・配置・スタイリングできる、比類のない自由度が得られます。

***Pro-Tip:**これを正しく機能させるには、リファレンス画像の設定を「Object」にしてください。こうすることで Veras は、その画像をシーン全体のスタイルに影響を与えるものではなく、配置すべき個別のアイテムとして扱います。

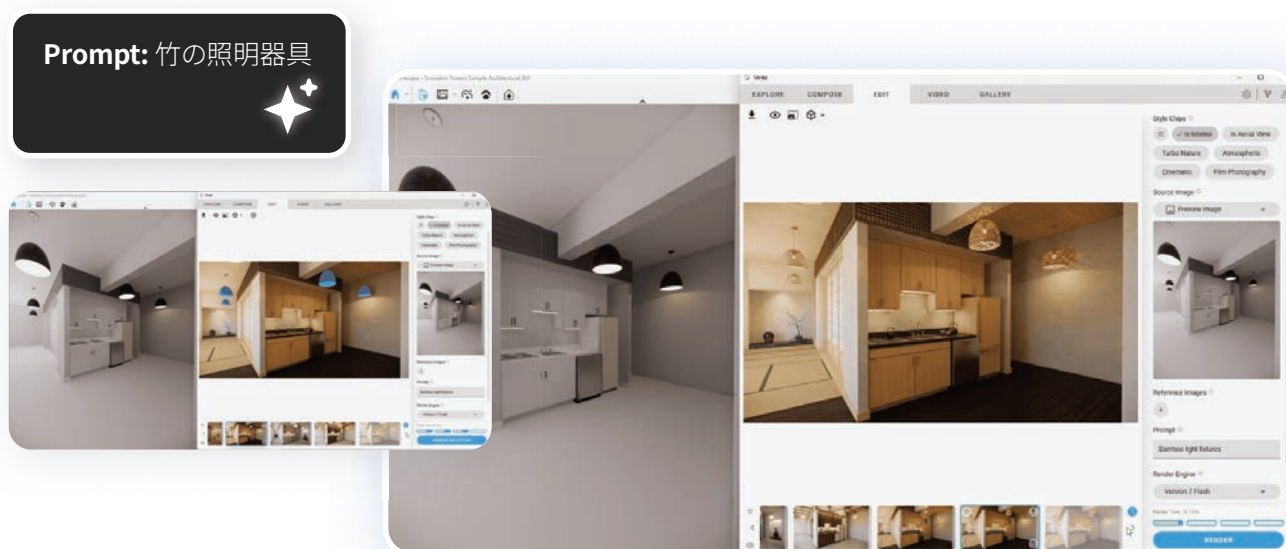


多くの AI ビジュアライゼーションツールが平面的な画像しか見ていないのに対し、Veras は Building Information Model (BIM) に埋め込まれた豊富なデータを活用します。このインテリジェントな連携こそが、プロンプトにおける前例のない精度とコントロールを解放する鍵です。

Revit、Rhino、SketchUp といったホストアプリケーションとのシームレスな接続 (多くの場合 Enscape のブリッジを活用) により、Veras はモデルの背後にあるメタデータへアクセスします。単にピクセルを見ているのではなく、個々の 3D オブジェクト、ファミリ、コンポーネント、そしてそれらに割り当てられたマテリアルを理解しているのです。



これにより、シーン全体に対する大まかなプロンプトを超えて、狙いを定めた外科的な変更が可能になります。「Select by Object」または「Select by Material」オプションを使えば、特定の要素、たとえばひとつの照明器具、特定の椅子のファミリ、あるいは「concrete」マテリアルが割り当てられたすべての面を絞り込み、その選択範囲だけにプロンプトを適用できます。床材だけ別の仕上げを見てみたい、他に影響を与えずに窓の方立のデザインを検討したい。この深い BIM 連携がそれを可能にし、Veras を真にデータを理解するデザインパートナーへと変えます。





リソースとさらなる学
び

ワークフロー

Veras Gallery

コミュニティ

付録

効果的なプロンプトワード

ライティングの表現

ゴールデンアワー
柔らかなアンビエント照明
拡散した自然光
ドラマチックな照明
曇り空
夕暮れ
夜明け
月明かり
ネオン照明
立体照明
バックライト
リムライト
高コントラスト照明
キャンドルライト
生物発光
スタジオ照明
映画照明
窓から差し込む太陽光線
表面下散乱
強い影
反射照明
アンビエントオクルージョン
ソフトブルーム
アンダーライト
スポットライト照明

スタイルのキーワード

フォトリアリスティック
コンセプトアート
デジタルペインティング
水彩画
インク画
鉛筆スケッチ
アイソメトリックイラスト
ミニマリスト
ハイパーリアリスティック
様式化
フラットイラスト
ベクターアート
マットペインティング
印象派
表現主義
シュールレアリスム
サイバーパンク
アールデコ
ブルータリズム

ネオフューチャリズム
バロック
ゴシック
ヴェイパーウェイヴ
ローポリ
グリッチアート
ファンタジーイラスト
スチームパンク
セルシェーディング
浮世絵
ディストピア
レトロフューチャリズム
ミッドセンチュリーモダン

ムード・感情を表す言葉

静穏
神秘的な
ドラマチックな
優美な
高揚感のある
物憂げな
ノスタルジックな
夢のような
シュールな
緊張感のある
魅力的な
居心地の良い
不吉な
荘厳な
神聖な
未来的な
ミニマルな
平和な
活力を与える
畏敬の念を抱かせる
気まぐれな
憂鬱な
荒々しい
工業的な
優雅な
謎めいた
遊び心のある
物憂げな
異世界のような
神聖な

マテリアル・表面の表現

磨き上げのコンクリート
風化した石材
滑らかなガラス
曇りガラス
波形金属
ブラッシュドスチール
使い込まれた木材
無垢材
セラミックタイル
テクスチャード加工の漆喰
光沢のある表面
マットな表面
酸化銅
触感の良い布地
柔らかなベルベット
再生素材
モザイクタイル
発光パネル
半透明樹脂
反射面

大気・空気感のエフェクト

漂う霧
包み込む霧
塵の粒子
もや
柔らかな霞
雨の筋
降雪
レンズフレア
煙の柱
漂う燃えさし
周囲の光
星空の背景
雲の層
舞い散る花びら
さざ波立つ水面の反射
オーロラ

スタイルガイド：アーティスト名、デザインの時代様式、写真用語。

アーティスト／様式	説明
Vincent van Gogh	渦を巻くような表現主義的筆致、鮮烈な色彩
Claude Monet	柔らかな印象派の風景
Zaha Hadid	流動的で未来的な建築
Tadao Ando	ミニマルなコンクリートと光
Bjarke Ingels	彫刻的な現代建築のフォルム
Frank Lloyd Wright	有機的建築
Rem Koolhaas	大胆なモダン建築
Le Corbusier	モダニズムの簡潔さ
Mies van der Rohe	「Less is more」、クリーンなライン
Santiago Calatrava	彫刻的でバイオメタリックな構造
H.R. Giger	シュールなバイオメカニカル美学
アーティスト／様式	説明
Syd Mead	未来的なコンセプトアート
Hayao Miyazaki	幻想的で遊び心のあるアニメーション表現
Moebius (Jean Giraud)	シュールな SF イラストレーション
Studio Ghibli	柔らかく夢のような世界
Bauhaus	モダニズムのミニマリズム
Art Deco	幾何学的で装飾的な優美さ
Brutalism	打ち放しコンクリート、記念碑的なスケール
Cyberpunk	ネオンとテクノロジーの世界
Vaporwave	レトロフューチャー、パステル調のシュルレアリスム
Ukiyo-e	日本の木版画
Baroque	ドラマティックで華麗なディテール

📌 アーティスト名を使ったプロンプト例:

シド・ミード風の現代的な都市景観、ネオンライト、映画のような雰囲気

デザインの時代様式とスタイル。

- ミッドセンチュリー・モダン
- バウハウス
- アール・デコ
- バロック
- ブルータリズム
- ネオ・フューチャリズム
- ミニマリズム
- ポストモダニズム
- ハイテク建築
- デコンストラクティビズム
- オーガニック建築
- ゴシック
- ロマネスク
- インダストリアルスタイル
- コンテンポラリー
- 新古典主義
- スチームパンク美学
- サイバーパンク美学
- 未来派
- 表現主義

