

【Sora2】Prompt Design Template Sample (Non-Official)

www.sankomenen.com rev.0.2

項目	選択肢	和訳	Sankome's Estimated Priority	Prompt例	注記
World Structure		世界構造			
Theme / Concept	「どの様な世界か」を明確に記載する	主題/概要	★★★★★	Theme / Concept: 未来の恐竜テーマパークで楽しんでいる。	【最高優先度】
Mood / Emotion	calm(default) / fun / exciting / serious / etc	雰囲気・感情	★★★	Mood / Emotion: fun, exciting, family-friendly, non-scary	
Perspective / Point of View	Third-person(default)/ Subjective camera/God view/etc	視点	★★★	Perspective / Point of View: 第三者視点(default)	【注意】First-personは、主人公が被写体じゃない為、要注意
Location	indoor / outdoor / city / etc	場所	★★★★	Location: 室内	
Era	modern (default) / past / future / etc	時代/年代	★★★★	Era: ジュラ紀	
Characters		主人公/脇役/象徴物			
Main Subject	具体的に記す	主人公	★★★★	Main Subject: @sankome.mikaspark	物を主役にすることも可能→Displayを見ながら説明する場合、Display主役、解説者脇役とした方が良い
Supporting Characters	具体的に記す	脇役	★★★★	Supporting Characters: available	
Key Objects	具体的に記す	主要・象徴物	★★★★	Key Objects: Drone-cam	
Visual Policy		映像方針			
Grade / Style	実写/アニメ/映画/ホラー映画/ドキュメンタリー/CM/Mmusic Video/etc	実写/アニメ等作風	★★★	Grade / Style: 実写	
Format / Aspect Ratio	1080p 縦長 / 1080p 横長 / 4K 横長 / etc	画面比率・解像度	★★	Format / Aspect Ratio: 1080p 縦長	主題や行動・履歴により、場合により無視される(経験則だが、明らかに優先度が低い)
Color / Tone	Natural (default) / Warm / Cool / Vivid / etc	色調・トーン	★★★		
Reference Image	none / JPEG or PNG等を追加可能	参照画像	★★	Reference Image: 添付画像を参照(開始フレームとして使用される。)	security上、100%copyでなく英文字も崩れる→sizeは画面と一致が最良条件。※3
On-screen text	none / 具体的に記す	画面表示文字	★		場所/色/サイズ等指定も可能だが、そもそも全く出ない等の失敗が多い。
Audio Policy		音響方針			
Dialogue text	none / 具体的に記す	セリフ	★★★		10秒なので、あぶれる場合が多い
Music	none / available / 具体的に記す	音楽	★★★	Music: available	
Sound Effects	none / available / 具体的に記す	効果音	★★★	Sound Effects: available	
Action		行動			
Action Description	「誰が/いつ/どこで/何をしたか」を具体的に記す	行動の詳細	★★★★★	Action Description: 主人公と脇役が恐竜テーマパークでワクワク、ドキドキしながら本物の恐竜とFriendlyにふれあいながら、楽しく遊んでいる。主人公がボールを投げると、headingや、脚で跳ったりして返してくれる。	【No.2優先度】の感触
Duration	10sec(default) / 指定秒数	継続時間	★★★	Duration: {0-1sec: Wide shot; 1-4sec: Drone shot A; 4-7sec: Drone shot B; 7-10sec: Drone shot C} ※1	Storyboardでも可能
Constraints		制約条件			
Language Policy	Japanese / English / Japanese + English / etc	言語方針	★★	Language Policy: Japanese prompt, English meta-instructions allowed.	日英混合でOK(念の為の呪文)
Continuity / Consistency		継続性	★	Continuity / Consistency: Maintain character identity and world settings.	キャラクターの一貫性を指示する呪文(効果検証中)
Interpretation Rule		解釈ルール	★	Interpretation Rule: {Ignore all prior generations, drafts, and session context; Generate a new video solely based on the content of this prompt.}	履歴を参照せず、新規生成することを指示(効果は限定期的様子。検証中)
Restrictions	none / no horror / no violence / 具体的に記す	禁止事項	★★	Restrictions: no horror, no violence, no selfie	

Camera Setup		カメラ設定	★		www.sankomenen.com rev.0.2
Scene		scene割	★★		storyboardの場合、世界観変更も可能
shot		shot割/cut割	★★		1scene内で、複数のcut割も可能とのこと (私は未確認)
Framing		画面配置	★	【Paring Rule】 Framing: { Shot size: xx; Composition: xx; Angle: xx; DOF: xx} ※1	初級～中級者は、この形式を推奨します
Paring sample 1		sample設定1	★	Framing: {Shot size: Wide shot ; Composition: Centered on main subject, >30% of frame height; Angle: eye-level; DOF: normal}	通常の場合、1～6から選べは充分かも
Paring sample 2		sample設定2	★	Framing: {Shot size: Wide shot ; Composition: Off-Centered, Subject left(or right); Angle: eye-level; DOF: normal}	Subject left(or right)どちらかを選択する (確認中)
Paring sample 3		sample設定3	★	Framing: {Shot size: Medium shot ; Composition: Centered on main subject, >30% of frame height; Angle: eye-level; DOF: normal}	
Paring sample 4		sample設定4	★	Framing: {Shot size: Medium shot ; Composition: Off-Centered, Subject left(or right); Angle: eye-level; DOF: normal}	Subject left(or right)どちらかを選択する (確認中)
Paring sample 5		sample設定5	★	Framing: {Shot size: Close-up shot ; Composition: Centered on main subject; Angle: eye-level; DOF: normal}	(確認中)
Paring sample 6		sample設定6	★	Framing: {Shot size: Close-up shot ; Composition: Centered on main subject; Angle: eye-level; DOF: shallow}	(確認中)
Shot size		画角 / どれだけ写すか	★★		
Wide shot	広角	★★			
	中くらいの画	★★			
	近接	★★			
	超近接	★★			目を映すと少し怖い
Composition		被写体の配置 / 画面のどこに置くか	★		
Centered	中央	★★			
	中央ずらし;被写体を画面左	★			
	中央ずらし;被写体を画面右	★			
Angle		角度	★		
eye-level(default)	人の目線の高さ	★			1.5m程度
	見下ろす	★			
	見上げる	★			幼児程度の目線の高さ
DOF		被写界深度	★		
Normal	通常	★			
	ボケが少ない	★			
	ボケる	★			

Camera Work	カメラの動き	★		www.sankomenen.com rev.0.2
Mode	種別	★		
Tracking	被写体追従	★		有人制御・自動制御含む
Static / Locked-off	一点固定	★	Camera Work: {Static / Locked-off: on; Tracking: on; Rotation: Pan / Tilt (implied); Lens: unspecified}	Staticでもpan/tilt、zoomは可能
Movement	移動	★		
Motion Type	運動の種類	★		
Translation	XYZ軸の平行移動	★		
Dolly in / Dolly out	前後移動	★		(ほぼOK)
Truck left / right	左右移動	✗		問題あり(とopenAIも認めた)
Pedestal up / down	上下移動	★		上手くいくときもある
Crane	3次元移動	★		高度である為、上級者向け
Circular orbit	周回軌道	★	下記参照	上手くいくときもある
Rotation	XY軸の回転	★		Z軸回転(Roll)は通常使われないので省略
Pan	Y軸の回転	★		(未確認)
Tilt	X軸の回転	★		(未確認)
Lens	レンズ種類	★		
Zoom in / Zoom out	レンズ倍率変更	★		原則不要。Dollyで代替可能(未確認)
Platform / Rig	特殊装置	★		
Handheld	手持ち・三次元移動	★		素早い動きは拒否されがち
Turntable shot	カメラ固定・被写体のみ回転	★	Camera Work: {Static / Locked-off: on; Tracking: on; Rotation: Pan / Tilt (implied); Platform: Turntable shot; Lens: unspecified}	sub character生成時に使うと良い。
Cable-cam	ケーブル移動(直線・円・曲線運動も可能)	★	Camera Work: {Tracking: on; Translation: Circular orbit; Rotation: Pan (implied); Platform: Cable-cam; Lens: unspecified} (※2参照)	素早い動きも可能(確認中)
Drone-cam	Drone・三次元移動	★	Camera Work: {Tracking: on; Translation: 3D movement; Rotation: Pan/Tilt (implied); Platform: Drone-cam; Lens: unspecified} (※2参照)	定番の空中撮影(確認中)
Animal-cam	動物目線・三次元移動	★	Camera Work: {Tracking: on; Translation: Organic movement; Rotation: Free; Platform: Animal-cam (hawk); Lens: unspecified} (※2参照)	動物目線→鳥、犬等具体化して明示する事(確認中)

Lighting:		一般照明(舞台照明を除く)	★		【注意】舞台照明は特殊な為、別記参照
Paring sample 1		詳細に規定したい場合のsample1	★	Lighting: {Style: Interior ; Direction: Unspecified; Quality: Soft ; Brightness: Normal; Shadows: Minimal } ※1	室内の柔らかな照明(確認中)
Paring sample 2		詳細に規定したい場合のsample2	★	Lighting: {Style: Cinematic ; Direction: Unspecified; Quality: Soft ; Brightness: Low ; Shadows: Strong } ※1	映画的なほの暗い照明(確認中)
Style:	Natural(default) / Interier / Cinematic / etc	様式	★	通常は未設定(default)で充分	
Direction:	Unspecified (default) / Front / Back light	光の方向	★	通常は未設定(default)で充分	
Quality:	Soft / Neutral(default) / Hard	光の質	★	通常は未設定(default)で充分	
Brightness:	Low / Normal(default) / High	明るさ	★	通常は未設定(default)で充分	
Shadows:	Minimal / Natural(default) / Strong	影	★	通常は未設定(default)で充分	
Lighting for Stage:		舞台照明(非自然・非日常的人工光の世界)	★		
Style:	Stage / Studio	様式	★		
Direction:	Front / Soft side	光の方向	★		
Light Types:		人工的に非日常的世界を造る事が目的	★		
Border Light	TBD	舞台の縁・前縁の帯状照明	★	TBD	
Ceiling Light	TBD	天井照明	★	TBD	
Pin Spotlight	TBD	スポットライト	★	TBD	
Top Suspension Light	TBD	真上からの吊り照明	★	TBD	
Upper Horizon Light	TBD	ホリゾント幕の上部を照らす照明	★	TBD	
Lower Horizon Light	TBD	ホリゾント幕の下部を照らす照明	★	TBD	
Quality:	Soft / Neutral / Hard	光の質	★		
Brightness:	Normal / Bright / Dim	明るさ	★		
Shadows:	Minimal / Soft / Strong / Dramatic	影	★		
Account History		生成履歴	★★★	promptによる制御はほぼ不可能。(resetはできないし、私の主観的優先度予想は高く、現状対策無し。)	動画生成履歴が新規生成動画へ影響する。 prompt指示は間違ってないのに、怪しい挙動だったらこれを疑って下さい。

※1: colon : はlistの意味(入れ子可能)で、semi-colonは接続詞のandの意味を持ちます。この記法を使うと非常に便利です。

※2: pan/tilt/dolly/truck/pedestalは指定せず、soraに任せる方針でOK。それでも上手くいかなかった場合に、個別設定する流れ。

※3: 公式ガイド参照→OpenAI Cookbook Sora 2 Prompting Guide(https://cookbook.openai.com/examples/sora/sora2_prompting_guide)