

THE AI

特集 同じお題で17回比べたら

AI名鑑10体 / 作品ギャラリー / コラム表紙の選考会



- 得意・苦手・料金を、記事の数字のまま
- 頼んでいないことが起きた名場面9つ
- 用語集と早見表つき

目次

03 特集 同じお題で 17 回比べたら

連載 17 本の結果から

05 AI 名鑑

Claude から Runway まで 10 体

16 名鑑の脇役たち

読み上げ・3D・日本語特化ほか

17 ギャラリー

編集部が作らせた作品 8 点

19 名場面集

頼んでいないことが起きた 9 つ

20 映像の連載から

「AIで映像を作る」6 本

21 用語集

AI技術大全・品質の連載から

22 早見表と料金の目安

やりたいことから引く

23 コラム 表紙の選考会

画像の AI 5 つに表紙を描かせた

24 編集後記・奥付

この号について

ハック！でAI では、同じお題を複数の AI にそのまま渡し、できた物を数えて比べる記事が続けてきました。この号は、その記録を絵と数字で読み返す 1 冊です。

数字はすべて元の記事のまま載せ、各ページの下に出典の記事を書きました。ロボットの絵は、各 AI を見立てた架空のキャラクターです。各社のロゴやマスコットとは関係ありません。

回の書き方 (第5回)は連載「同じお題で AI を比べる」の回です。(映像 第1回)は「AIで映像を作る」、(品質 第2回)は「生成 AIの品質を突き詰める」、(技術 第1回)は「AI技術大全」の回です。

料金について 料金は、YOBITSUGI AI(複数の AI を 1 つの画面から呼べるサービス)で 1 回作るのにかかったクレジットです。1 クレジットは税抜 1 円で、2026年10月14日・15日の記録です。各社の公式の料金とは違います。YOBITSUGI AI は、ハック！でAI と同じ会社が運営しています。

数字で見るこの号

24 ページ

A4・PDF。表紙から編集後記まで

32 本

出典にした記事。4 つの連載から

244 件

載せた数字と出来事。元の記事と一字一句照らした

16 枚

この号のために作った絵。表紙の候補・名鑑・集合写真

70.2

その 16 枚にかかったクレジット

17

特集

同じお題で 17 回比べたら

同じ文を複数の AI にそのまま渡し、できた物を数えて比べる連載を、17 回まとめた回(第4回)から。得意がはっきり分かれた分野は少なく、仕事の文章・日本語の文章・読み上げ・文字起こしは、差が小さくて決められませんでした。



日本語の字の入った画像

118 字

Gen-4 Image を除く 4 つが看板の 118 字をすべて正しく描きました。Gen-4 Image は 23 字(第1回)。

写真: Nano Banana Pro(第1回)



余白の指示

5 つとも

商品画像の「左半分を空ける」指示は、5 つとも守れませんでした(第8回)。

写真: GPT-Image-2.5 Sunburst(第8回)。左半分に葉が入った

仕事の文章

35～36 項目

要約・メール・企画書の 36 項目で、4 つとも 35～36。差はつきませんでした(第5回)。

動画 1 本(4 秒)の料金

70.2～421.4 クレジット

3 つが 18 項目のうち 16～17 で、差は数え方しだい。料金は大きく違いました(第10回)。



画像から動画

24 と 23 項目

Seedance 2.5 と Kling 3.0 は、ほぼ同じ。5 秒 1 本の料金は 526.5 と 73.7 クレジット(第2回)。

写真: Seedance 2.5(第2回)の 5 秒のコマ



絵コンテから動画

1～2 と 8 か所

コマの絵を最初の場面に渡すと、つないだ所の変化は 1～2。文だけでは 8(第18回)。

写真: 絵コンテのコマ 1(Nano Banana Pro・第18回)

17回で分かった3つのこと



その1

差は小さく、1～2項目の差で順位は付けない

日本語の文章の回(第12回)では、6モデルが45点中41～43点で、もう1回渡すと0～3点動きました。連載では、1～2項目の差を強弱を決められる差として扱っていません。

写真: Nano Banana Pro(第9回)。題を3行に折り返して右半分収め、8項目とも守った。



その2

外れが集まったのは、数・位置・余白と、頼んでいない物

実写とアニメの回(第7回)では、外れ17項目のうち15が数・位置・左右・しぐさの指示でした。動画をつなぐ回では、頼んでいない2本目の傘やバス停の標識が出ました。

写真: Gen-4 Image(第7回)。3輪と頼んだ朝顔の花が4輪で、赤いうちわは折りたたむ扇子になった。



その3

料金の高いほうが、多く守るとは限らない

看板の回(第1回)の Nano Banana Pro と Nano Banana 2.1 は、正しく描けた字の数が同じで、クレジットは Pro が約3倍でした。画像から動画の回(第2回)の Seedance 2.5 は Kling 3.0 の 7.1 倍で、守れた項目は 24 と 23 でした。

写真: Nano Banana 2.1(第1回のお題3)。118字をすべて正しく描いた4つの1つ。頼んでいない字(かぎカッコ)を足したのは Grok Imagine 2.0 だけだった(9ページ)。

動画をつなぐ回(第16・18回)では、モデルの違いより渡し方で差が出ました。人物を保つなら毎回同じ参考の画像、場面をつなぐなら前のコマのリレーです。Midjourney・Suno・Sora は、今回は作っていません。

第4回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/ai-model-selection-guide-2026 生成AIの使い分け 2026年版 同じお題で17回比べて分かった得意分野

第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-japanese-text-comparison 日本語の文字が崩れない画像生成AIはどれ? 同じ看板を5つのモデルに描かせて比べた

第7回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-photo-vs-anime-comparison 画像生成AIを実写とアニメで比較 同じプロンプトで6モデルの得意と苦手を見る

第9回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/thumbnail-banner-ai-comparison サムネイルとバナーをAI5つに作らせた文字入りはどこまで使える?

AI 名鑑

記事の結果から、10 の AI を人物紹介のように並べました。ロボットの絵は見立てで、持ち物やしぐさは、記事で実際に起きた出来事から選んでいます。



06
Claude
ひとこと書き添える、ていねいな書き手



07
GPT
速くて、まちがいに気づく



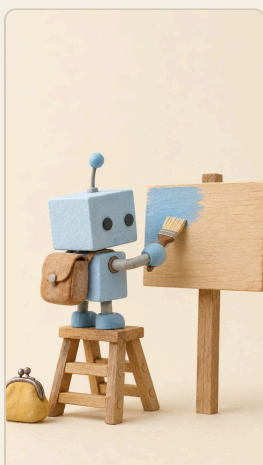
08
Gemini
よく書く。ときどき書きすぎる



09
Grok
字数は最少、待ち時間は最長



10
Nano Banana Pro
頼んだより、少し多めに描く



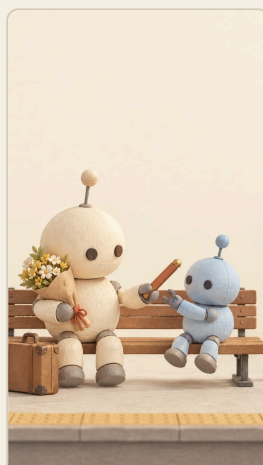
11
GPT-Image-2.5 Sunburst
1 枚 2 クレジット前後で、字も数もそろえる



12
Seedance
24 項目のうち 24。料金も大きい



13
Kling
4 秒 59.0 クレジット。振り向きは速い



14
Veo
4 秒 70.2 クレジット。提供終了の予定あり



15
Runway
下がってと頼んだら、前へ出た

ページの見方

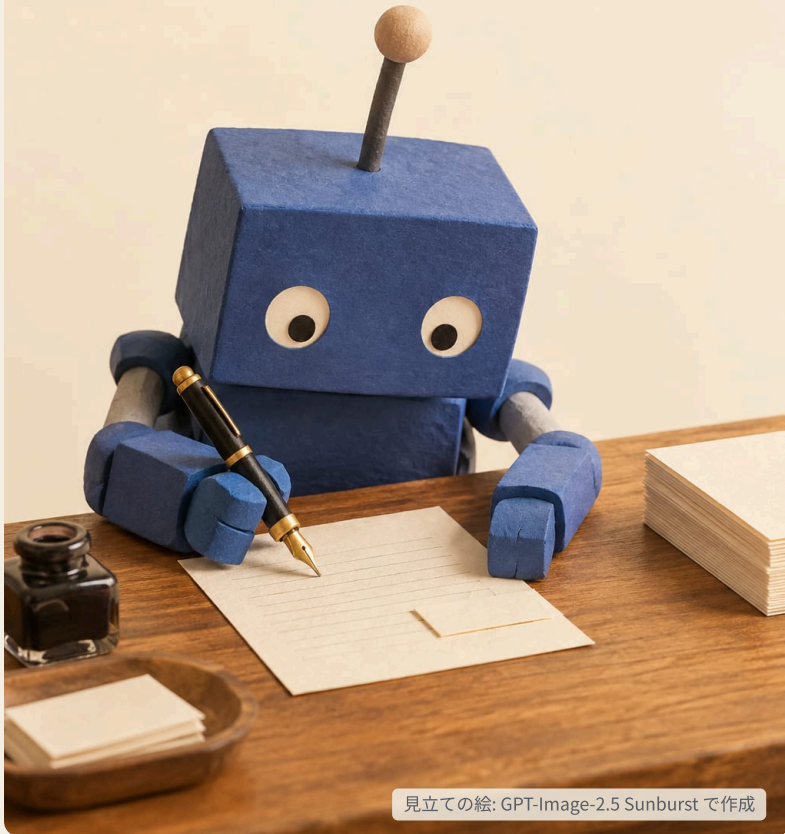
得意	先に決めた項目で数えて、多く守れた所
苦手	外れた所や、ほかより時間・料金がかかった所
料金	YOBITSUGI AI のクレジット(記事の記録)
名場面	記事に載せた、実際に起きた出来事

読むときの注意

どの結果も、その回のお題と設定で、1 回作った結果です。同じ文でも、もう 1 回渡すと変わることがあります。苦手にしたことも、その 1 回で起きたことで、いつもそうなるとは限りません。

Claude

ひとこと書き添える、
ていねいな書き手



見立ての絵: GPT-Image-2.5 Sunburst で作成

試した版 Claude Opus 5.5・Claude Sonnet 5.5・
Claude Haiku 5.5
出た回 第5回・第12回・第13回

得意

- ・仕事の文章の36項目で、1回目は**36**(Opus 5.5) 第5回
- ・日本語の4分野の合計の時間が**29.5秒**で、6モデルでいちばん短い(Sonnet 5.5) 第12回
- ・問題文の「25%」が計算と合わないことを、1回目で指摘した(Opus 5.5) 第13回

苦手

- ・200字以内の要約が**223字**(Sonnet 5.5) 第12回
- ・「 $(1,500 - 1,250) \div 1,250 = 25\%$ 」と書いた。この式の答えは20%(Haiku 5.5) 第13回

料金(クレジット)

18.4

第5回の3本(Opus 5.5)

1.9 と 0.1

第13回の1問あたり
(Opus 5.5 と Haiku 5.5)

第5回の採点は Claude Code が行い、記事には「Claude が Claude の答えを採点していることになります」と書いています。この号の紙面づくりと数字の照らし合わせも Claude Code です。

「今後このようなことのないよう、設備の点検を徹底してまいります。」

Claude Opus 5.5 の2回目のメールに加わった1文(第5回)

名場面

2 回目のおわびのメールに、頼んでいない約束が1文

同じ文をもう1回渡すと、納期の遅れのおわびのメールに、この1文が加わりました。決まり文句でなく「点検」という具体的な約束なので×になり、守れた項目は36から35になりました。

日本語の4分野、合計の時間(第12回・秒)

Claude Sonnet 5.5	29.5
GPT-6.1 Sol	39.5
Grok 4.3	70.4
Gemini 3.8 Flash	71.2
Sakana Namazu	119.3
DeepSeek V4.1 Flash	169.8

第5回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/claude-gpt-gemini-grok-same-tasks Claude・GPT・Gemini・Grokに同じ仕事を頼んで比べた 要約・メール・企画書の3…

第12回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/japanese-llm-comparison 日本語に強いAIはどれ? 敬語・要約・言い換えを6モデルで比べた

第13回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/expensive-vs-cheap-models 高いモデルと安いモデル、差が出るのはどんな仕事? 同じ10問を料金つきで比べた

GPT

速くて、
まちがいに気づく



見立ての絵: GPT-Image-2.5 Sunburst で作成

試した版 GPT-6 Astra・GPT-6.1 Sol・GPT-6 Luna
出た回 第5回・第12回・第13回

得意

- ・仕事の文章の 36 項目を、2 回とも **36**(GPT-6 Astra) 第5回
- ・3 本の時間は **36.8 秒**で、2 回ともいちばん短い(GPT-6 Astra) 第5回
- ・問題文の「25%」のずれを、2 回目にも指摘したのは GPT-6 Astra だけ 第13回
- ・**0.5 クレジット**で 10 問中 9 点(GPT-6 Luna) 第13回

苦手

- ・28～35 字の言い換えで、2 回目は **36 字**。1 字超えた (GPT-6 Luna) 第13回

料金(クレジット)

15.6

第5回の 3 本(GPT-6 Astra)。
2 回目は 12.2 でいちばん少ない

2.6 と 0.1 未満

第13回の 1 問あたり
(Astra と Luna)

画像の GPT-Image-2.5 Sunburst は 11 ページにいます。

「問題文の『25%』とは一致しません。」

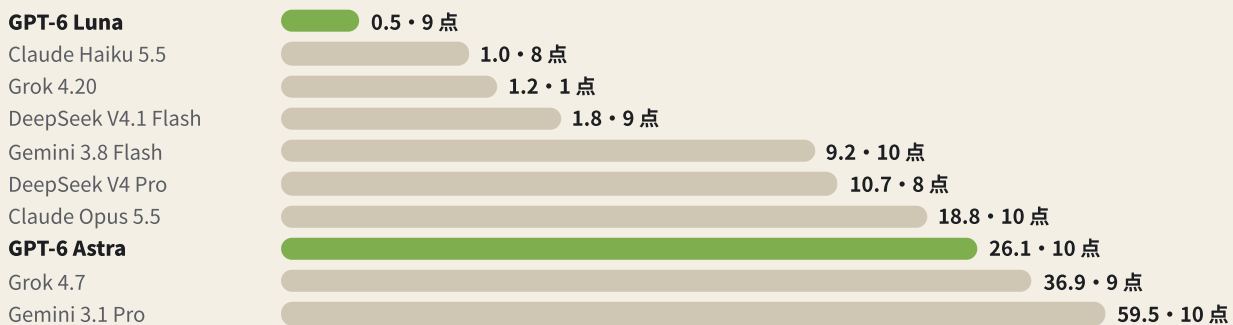
GPT-6 Astra の答えの一節(第13回の問 10)

名場面

わざと入れた誤りに、2 回とも気づいた

問 10 の問題文には「1,250 人から 1,500 人で、この 1 年で 25% 増えました」と書きました。計算すると 20% です。このずれを 2 回目にも指摘したのは、10 モデルのうち GPT-6 Astra だけでした。

10 問のクレジットの合計と点(第13回・横は 10 倍ずつ)



第5回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/claude-gpt-gemini-grok-same-tasks Claude・GPT・Gemini・Grok に同じ仕事を頼んで比べた 要約・メール・企画書の 3…
第13回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/expensive-vs-cheap-models 高いモデルと安いモデル、差が出るのはどんな仕事？ 同じ 10 問を料金つきで比べた

Gemini

よく書く。
ときどき書きすぎる



見立ての絵: GPT-Image-2.5 Sunburst で作成

試した版 Gemini 3.1 Pro・Gemini 3.8 Flash
出た回 第5回・第12回・第13回

得意

- ・10問で10点。10点の4モデルの中でクレジットがいちばん少ない(9.2・Gemini 3.8 Flash) 第13回
- ・下の設定の5モデルで、1回目に「25%」のずれを指摘したのは Gemini 3.8 Flash だけ 第13回
- ・同じ文をもう1回渡しても、合計の点が変わらなかった(Gemini 3.8 Flash) 第12回

苦手

- ・800字以内の企画書が**835字**。2回目も807字 (Gemini 3.1 Pro) 第5回
- ・字数は3本とも、4つの中でいちばん多い(Gemini 3.1 Pro) 第5回

料金(クレジット)

59.5

第13回の10問(Gemini 3.1 Pro)。
10点のモデルで最多

24.0

第5回の3本
(Gemini 3.1 Pro)

画像の Nano Banana Pro は10ページ、動画の Veo と Gemini Omni Flash は14ページにいます。

「問題文の『25%』という割合に従って」

Gemini 3.1 Pro の答えの一節(第13回の問10)

名場面

20%と計算し、問題文に従った

Gemini 3.1 Pro は、増え方が20%だと書いたうえで、問題文の25%に従って1,875人と答えました。ずれを指摘した4つのうちの1つです。

企画書の字数(第5回・1回目)。点線は上限の800字



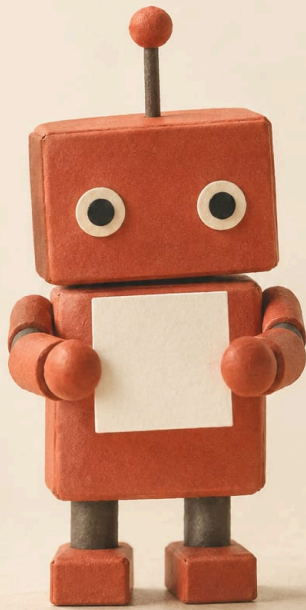
第5回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/claude-gpt-gemini-grok-same-tasks Claude・GPT・Gemini・Grokに同じ仕事を頼んで比べた 要約・メール・企画書の3…

第12回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/japanese-llm-comparison 日本語に強いAIはどれ? 敬語・要約・言い換えを6モデルで比べた

第13回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/expensive-vs-cheap-models 高いモデルと安いモデル、差が出るのはどんな仕事? 同じ10問を料金つきで比べた

Grok

字数は最少、
待ち時間は最長



見立ての絵: GPT-Image-2.5 Sunburst で作成

試した版 文章 Grok 4.7・4.3・4.20 / 画像 Grok Imagine 2.0 /
動画 Grok Imagine Video 1.5
出た回 第1回・第5回・第10回・第13回ほか

得意

- ・仕事の文章の 36 項目を 2 回とも **36**。字数は 3 本ともいちばん少なく、企画書は **449 字**(Grok 4.7) 第5回
- ・看板の 118 字をすべて正しく描き、時間は **12.5～15.3 秒**でいちばん短い(Grok Imagine 2.0) 第1回
- ・動画の 18 項目のうち **17**(Grok Imagine Video 1.5) 第10回

苦手

- ・3 本の時間は **114.0 秒**で、2 回ともいちばん長い(Grok 4.7) 第5回
- ・考える段のない版の Grok 4.20 は、10 点中 **1 点** 第13回

料金(クレジット)

7.0

画像 1 枚(Grok Imagine 2.0)

98.3～100.1

動画 1 本 4 秒
(第10・11回)

第13回では、「字数の注記や解説は書かないでください」という問で、Grok 4.20 が本文の下に「**(文字数：182)**」と書きました。



Grok Imagine 2.0(第1回のお題 3)

名場面

指定のかぎかっこまで、看板に描いた

どのお題も、文の最後に「画像の中の文字は、かぎかっこの中の文字だけにしてください。」と書きました。Grok Imagine 2.0 は 3 行をそれぞれかぎかっこで囲み、指定に使ったかぎかっこが看板に入りました(6 字)。

第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-japanese-text-comparison 日本語の文字が崩れない画像生成 AI はどれ？ 同じ看板を 5 つのモデルに描かせて比べた
第5回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/claude-gpt-gemini-grok-same-tasks Claude・GPT・Gemini・Grok に同じ仕事を頼んで比べた 要約・メール・企画書の 3 …
第13回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/expensive-vs-cheap-models 高いモデルと安いモデル、差が出るのはどんな仕事？ 同じ 10 問を料金つきで比べた
第10回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/video-ai-comparison 動画生成 AI 5 つを同じプロンプトで比較 動き・破綻・1 本あたりの料金
第4回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/ai-model-selection-guide-2026 生成 AI の使い分け 2026 年版 同じお題で 17 回比べて分かった得意分野

Nano Banana Pro

頼んだより、
少し多めに描く



見立ての絵: GPT-Image-2.5 Sunburst で作成

試した版 Nano Banana Pro(記録の名前は gemini-3-pro-image)

出た回 第1回・第6～9回・品質 第2回ほか

得意

- ・看板の 118 字をすべて正しく描いた 第1回
- ・商品の形・色・ラベルの 15 項目をすべて守った 第8回
- ・Nano Banana Pro だけで作り直すと 8 お題とも合格。総額 **219.1** で、下書き → 清書の約半分 品質 第2回

苦手

- ・5 本と頼んだチューリップを **6 本** 第6回
- ・3 輪と頼んだ朝顔の花が **4 輪** 第7回
- ・10 のお題の 60 項目のうち **54**(GPT-Image-2.5 Sunburst は 60) 第6回

料金(クレジット)

24.0～24.8 約 11 倍

1 枚(5 回の記録)

第6回の GPT-Image-2.5 Sunburst との差

名鑑の絵で、絵の中のチューリップが台の花びんより 1 本多いのは、第6回の 6 本から。



Nano Banana Pro(第6回・アニメ調のお題)

名場面

頼んでいない人と電車で、ホームがにぎやかに

夕焼けの駅のホームのお題で、ほかの人物を 5 人以上と、電車を 2 本描きました。どれも指示には無い物で、点数には入れていません。電車の上の札には「6」の字があり、「文字は入れない」の項目は × でした。

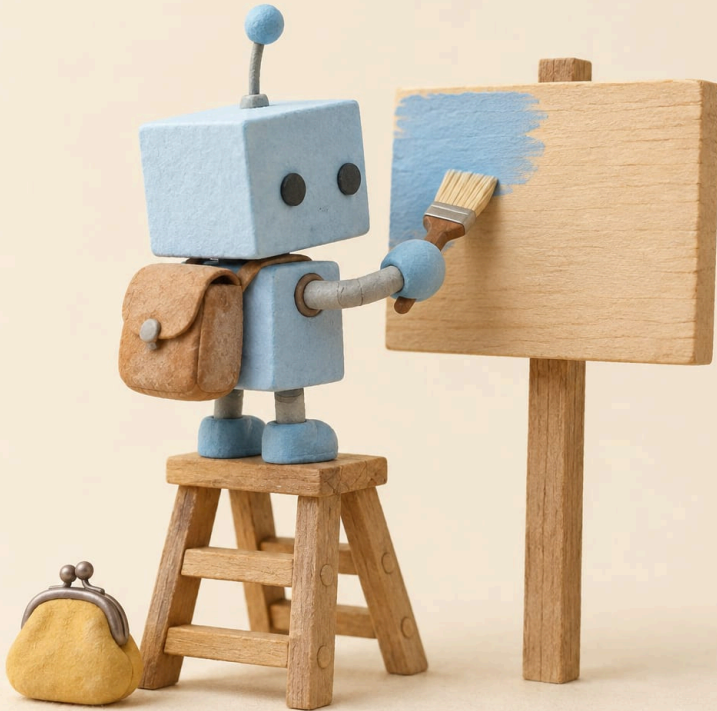
第6回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/gpt-image-vs-nano-banana-pro GPT-Image-2.5 と Nano Banana Pro、どっちがいい？ 同じ 10 のお題で描き比べた

第7回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-photo-vs-anime-comparison 画像生成 AI を実写とアニメで比較 同じプロンプトで 6 モデルの得意と苦手を見る

品質 第2回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/rough-cheap-final-premium 画像生成 AI は下書きを安い AI、清書だけ高い AI で得？ 合格までの総額を比べた

GPT-Image-2.5 Sunburst

1枚2クレジット前後で、
字も数もそろえる



見立ての絵: GPT-Image-2.5 Sunburst で作成

試した版 GPT-Image-2.5 Sunburst(品質は YOBITSUGI AI の既定の medium)

出た回 第1回・第6～9回・品質 第1・2回ほか

得意

- ・看板の 118 字をすべて正しく描いた 第1回
- ・10 のお題の **60 項目**をすべて守った 第6回
- ・実写とアニメの 24 項目をすべて守った 第7回

苦手

- ・「左半分には物を何も置かない」は守れなかった。5 つとも、何も無いのは左から 31～41% まで 第8回
- ・サムネイルとバナーの 22 項目のうち **20** 第9回

料金(クレジット)

1.9～3.9 2.0～2.1

1 枚(5 回の記録)

この号の表紙・名鑑・
集合写真(12 枚)

この号の表紙・名鑑の絵 10 枚・集合写真も、このモデルで作りました(23 ページ)。



GPT-Image-2.5 Sunburst(第6回・アニメ調のお題)

名場面

頼んでいないリュックを背負わせた

Nano Banana Pro と同じ駅のホームのお題で、人物にリュックを背負わせていました。指示には無い物ですが、点数には入れていません。この回の 60 項目は、すべて守っています。

第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-japanese-text-comparison 日本語の文字が崩れない画像生成 AI はどれ? 同じ看板を 5 つのモデルに描かせて比べた

第6回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/gpt-image-vs-nano-banana-pro GPT-Image-2.5 と Nano Banana Pro、どっちがいい? 同じ 10 のお題で描き比べた

第4回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/ai-model-selection-guide-2026 生成 AI の使い分け 2026 年版 同じお題で 17 回比べて分かった得意分野

連載「AIで映像を作る」では、1本の料金が高いため使っていません。



12

Kling

4 秒 59.0 クレジット。
振り向きは速い



見立ての絵: GPT-Image-2.5 Sunburst で作成

試した版 Kling 3.0(動画)・Kling Image 3.0(画像)
出た回 第2回・第16～18回・映像 第1～5回ほか

得意

- ・3 枚の絵で 24 項目のうち **23**。1 本 **73.7** クレジット・平均 48.5 秒 第2回
- ・剣・格闘・空中戦の回で、42 項目のうち **39** 映像 第3回
- ・絵コンテの 6 カット・21 秒を **309.6** クレジットで 第18回

苦手

- ・「ゆっくり」振り向く文で、約 0.5 秒で後ろ向きまで回った 第2回
- ・机をたたく音が 4 回とも遅れた(+105～+137 ミリ秒) 映像 第5回
- ・下書きの 4 案とも見出しが崩れ、値段の「円」が「元」に(Kling Image 3.0) 品質 第2回

料金(クレジット)

59.0 **73.7**
4 秒 1 本(第17回) 5 秒 1 本(第2回)

音は、第2回・第16～18回とも、音を付けない既定のまま作りました。



Kling 3.0(第2回の絵 2・5 秒のコマ)

名場面

元の絵に無いフードが付いた

アニメ調の絵を動かすと、振り向いた後ろ姿の上着に、元の絵に無いフードが描かれました。名鑑の絵のロボットがフードをかぶって素早く振り向いているのは、この回の 2 つの出来事から。

第2回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/seedance-vs-kling-comparison Seedance と Kling、どっちがいい？ 同じ 1 枚の絵を動画にして比べた

映像 第3回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/action-battle-video-ai 映画のようなバトルシーンは AI で作れる？ 剣・格闘・空中戦の映像とプロンプトを公開

第18回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/storyboard-to-video 絵コンテから AI で動画は作れる？ コマの絵を渡す方法と文だけの方法で比べた

映像 第5回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/asmr-video-ai ASMR 動画は AI で作れる？ 切る・たたく音と映像のずれを測ってプロンプトごと公開

品質 第2回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/rough-cheap-final-premium 画像生成 AI は下書きを安い AI、清書だけ高い AI で得？ 合格までの総額を比べた

Veo

4 秒 70.2 クレジット。
提供終了の予定あり



見立ての絵: GPT-Image-2.5 Sunburst で作成

試した版 Veo 3.1・Veo 3.1 Fast
出た回 第10回・第11回・映像 第2・4・5回ほか

得意

- ・4 秒 1 本 **70.2** クレジットで、5 つの中でいちばん少ない。18 項目のうち **16** 第10回
- ・正面を向く猫は **1.5 秒** で向いた(Seedance 2.5 は 1.5～2 秒、ほかは 2～2.5 秒ごろ) 第11回
- ・雨の窓の音は -28.6 LUFS で、無音の区間なし
映像 第5回

苦手

- ・1:1 を選べず 16:9 で作り、画面の約 44% が左右の黒い帯 第11回
- ・紙飛行機が、投げる前に手の中で消えた 第11回
- ・1 回目は「この文の音声で問題が起きたため」作れなかった 第10回

料金(クレジット)

70.2

4 秒 1 本(第10・11回)

お知らせ(2026年10月15日時点) Veo 3.1 は、Google の提供終了の一覧で、早ければ 2026年10月22日に提供を終える予定とされています。後継は Gemini Omni Flash です。

後継の Gemini Omni Flash 縄跳びのお題を安全の判定で断り、作れた 2 本は 12 項目すべて(第10回)。カメラの向きは 8 本とも合っていた(第17回)。1 本 72.9～73.1(第10・11回)。

名場面

雨の窓。音は最後までとぎれない

音は聞けないので、測った値だけを書きます。音の大きさは -28.6 LUFS で、無音の区間はありませんでした。



Veo 3.1(映像 第5回・窓に雨が当たる場面)

第10回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/video-ai-comparison 動画生成 AI 5 つを同じプロンプトで比較 動き・破綻・1 本あたりの料金
第11回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/anime-video-ai-comparison アニメ調の動画に強い AI はどれ? 同じ 1 枚絵を 5 モデルで動かした
映像 第5回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/asmr-video-ai ASMR 動画は AI で作れる? 切る・たたく音と映像のずれを測ってプロンプトごと公開
第17回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/camera-work-comparison カメラワークの指示はどこまで通る? パン・ドリーなど 8 種を動画 AI で比べた
第4回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/ai-model-selection-guide-2026 生成 AI の使い分け 2026 年版 同じお題で 17 回比べて分かった得意分野

Runway

下がってと頼んだら、
前へ出た



見立ての絵: GPT-Image-2.5 Sunburst で作成

試した版 Runway Gen-4.5(動画)・Gen-4 Image(画像)
出た回 第1回・第10回・第17回・第18回ほか

得意

- ・ドリーイン(前へ寄る)は5項目すべてで、マグが **2.14 倍**に 第17回
- ・落ちるボールの見かけの重力加速度は $9.9 \sim 10.7 \text{ m/s}^2$ (現実 は 9.8) 映像 第4回
- ・「エンジンを3つ」のとおりだった2本の1本(もう1本は Veo 3.1 Fast) 映像 第2回

苦手

- ・ドリーアウト(後ろへ下がる)を頼むと逆に前へ進み、マグは2秒ほどで画面の下から外へ 第17回
- ・3本とも音が入っていなかった。18項目のうち **12** 第10回
- ・看板の118字のうち **23 字**(Gen-4 Image・720×720画素での結果) 第1回

料金(クレジット)

84.2~105.3 8.8

動画1本(4秒・5秒)

Gen-4 Image 1枚

名鑑の絵のロボットが台車ごと前へ進み、傘を2本持っているのは、第17回と第18回の出来事から。

名場面

傘が2本になった

絵コンテから作った雨やどりの話で、開いた傘を持ったまま、もう片方の手に閉じた傘が1.25秒ごろから現れ、最後まで2本でした。次のカットでは1本に戻っています。



Runway Gen-4.5(第18回のカット2)

第17回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/camera-work-comparison カメラワークの指示はどこまで通る？パン・ドリーなど8種を動画AIで比べた

第18回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/storyboard-to-video 絵コンテからAIで動画は作れる？コマの絵を渡す方法と文だけの方法で比べた

第10回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/video-ai-comparison 動画生成AI5つを同じプロンプトで比較動き・破綻・1本あたりの料金

映像 第4回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/physics-simulation-video-ai 動画生成AIは物理法則を守る？落下・水・布・ドミノを作ってコマで確かめた

映像 第2回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/sf-video-ai SF映像は動画生成AIでどこまで作れる？宇宙船・ロボットをプロンプトごと公開

第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-japanese-text-comparison 日本語の文字が崩れない画像生成AIはどれ？同じ看板を5つのモデルに描かせて比べた

名鑑の脇役たち

読み上げ・文字起こし・3D・日本語に特化した AI など、名鑑の 10 体のほかに登場した AI です。

読み上げ・文字起こし

ElevenLabs

- ・読み上げで、原稿と違った所は **0 か所**(Eleven v4) 第3回
- ・文字起こしの字の誤りは **2.8%**。今回の呼び方で、話者を分けて返したのは Scribe v2 だけ 第14回



Tripo v3.1 のきつね(体は元の画像の向き)

3D

Tripo v3.1 と Meshy

- ・形と色の 21 項目で、Tripo v3.1 が 20、Meshy が 21 第15回
- ・ファイルは Meshy が 5.7~11.9 MB、Tripo v3.1 が 40~43 MB。料金は Tripo v3.1 が 1 個 52.7、Meshy が 105.3 第15回
- ・体を元の画像と同じ向きにそろえても、Tripo v3.1 のきつねの顔はこちらを向いた 第15回

文章(日本語)

Sakana Namazu

- ・言い換えの 15 項目をすべて ○(1 回目) 第12回
- ・4 回の合計のクレジットは **15.9** で、6 モデルでいちばん多い 第12回

文章

DeepSeek

- ・内訳を正しく書いたのに、合計を「12,100 円」。内訳を足すと 9,900 円(V4 Pro) 第13回
- ・4 回の合計の時間が **169.8 秒**で、6 モデルでいちばん長い (V4.1 Flash) 第12回



Civitai(Juggernaut XL)の料理の写真

画像(絵柄のモデル)

Civitai

- ・1 枚 **0.5** クレジット(Juggernaut XL ほか) 第7回
- ・朝食のお題で、小皿とクロワッサン 1 個、カップと受け皿、2 本目のフォークを足した 第7回
- ・渡した文は英語の単語に直したので、点はほかと比べられない 第7回



白いチョークの字の黒板(第1回)

画像

Nano Banana 2.1

- ・看板の 118 字をすべて正しく描いた。正しい字の数は Pro と同じで、クレジットは Pro が約 3 倍 第1回
- ・1 枚 **7.1~8.5** クレジット 第1回
- ・商品のふたと丸の灰色が、茶色に寄った画像が 2 枚 第8回
- ・黒板のお題では、2 行目の右にスープの絵を足した 第1回

この号に出てこない AI Midjourney・SunO・Sora は、比べる連載の 17 回では作っていません。文章の AI のうち Claude Fable 5.1 と Gemini 4 Argon、音楽を作る AI も、17 回のどれでも比べていません(第4回)。

第4回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/ai-model-selection-guide-2026 生成 AI の使い分け 2026 年版 同じお題で 17 回比べて分かった得意分野

第3回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/japanese-tts-comparison 日本語の読み上げが自然な AI はどれ? 同じ原稿を 4 つの声で聞き比べ

第14回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/transcription-ai-accuracy-comparison 文字起こしの精度を AI 3 つで比較 会議・早口・雑音ありの合成音声で試した

第15回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/tripo-vs-meshy-3d-comparison Tripo と Meshy を比較 同じ 1 枚の写真から 3D モデルを作って回して見た

第12回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/japanese-llm-comparison 日本語に強い AI はどれ? 敬語・要約・言い換えを 6 モデルで比べた

第13回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/expensive-vs-cheap-models 高いモデルと安いモデル、差が出るのはどんな仕事? 同じ 10 問を料金つきで比べた

第7回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-photo-vs-anime-comparison 画像生成 AI を実写とアニメで比較 同じプロンプトで 6 モデルの得意と苦手を見る

第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-japanese-text-comparison 日本語の文字が崩れない画像生成 AI はどれ? 同じ看板を 5 つのモデルに描かせて比べた

ギャラリー

比べた回から、1回目の結果をそのまま載せます。キャプションは、その絵で数えた結果です。



GPT-Image-2.5 Sunburst(第1回) 古本屋の入り口の上の、木の看板に「タ風書房」と描かせたお題。看板の118字は、5つのうち4つが全部正しく描いた。1枚2.4クレジット。



Nano Banana Pro(第6回) 水彩の窓辺の花びん。5本と頼んだ黄色いチューリップが、6本描かれた。



Kling Image 3.0(品質 第1回) 色と質感のルールに合わせた見本の画像を1枚渡して描かせた絵。ルールの色に入る画素は93~99%だった。



Gen-4 Image(第8回) 商品写真の背景を差し替えるお題。少し上から見た角度で、びんを描き直した。ほかの4つは、びんを元の写真のまま残した。

品質 第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/generative-ai-style-rules 画像生成AIの色指定と質感を統一するには？ルールで縛る5つの方法を試した

第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-japanese-text-comparison 日本語の文字が崩れない画像生成AIはどれ？同じ看板を5つのモデルに描かせて比べた

第6回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/gpt-image-vs-nano-banana-pro GPT-Image-2.5とNano Banana Pro、どっちがいい？同じ10のお題で描き比べた

第8回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/product-image-ai-comparison 商品画像はAIのどれで作る？同じ商品写真から5モデルで作って比べた

星空観察会

10月24日(土) 19時から



場所: ハックの丘公園 参加無料

GPT-Image-2.5 Sunburst(第6回) 縦長のポスターのお題。30字と6項目をすべて守った(Nano Banana Pro も同じ)。

かざみ丘マルシェ

11月21日(土)・22日(日)

おいしいと楽しいが集まる2日間

詳しく見る



Grok Imagine 2.0(第9回) マルシェのバナー。奥の黒板に「パン・野菜・雑貨」と読める字があった。渡した文の中にある語。

「作り直しはせず、1回目の結果を載せています。」

連載「同じお題でAIを比べる」の決まり(各回の「この記事の比べ方」から)



GPT-Image-2.5 Sunburst(第7回) 水彩のお題。朝顔の花は3輪、赤いうちわは1本の指示を、すべて守った。

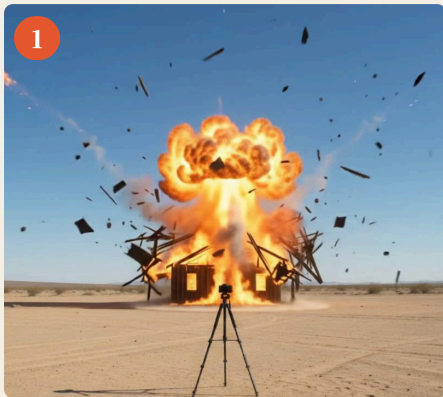


Nano Banana Pro(第8回) 元の商品写真から作った、手に持つ場面。このお題は5つとも8項目すべてを守った。

第6回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/gpt-image-vs-nano-banana-pro GPT-Image-2.5 と Nano Banana Pro、どっちがいい? 同じ10のお題で描き比べた
第7回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/image-ai-photo-vs-anime-comparison 画像生成AIを実写とアニメで比較 同じプロンプトで6モデルの得意と苦手を見る
第8回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/product-image-ai-comparison 商品画像はAIのどれで作る? 同じ商品写真から5モデルで作って比べた
第9回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/thumbnail-banner-ai-comparison サムネイルとバナーをAI5つに作らせた 文字入りはどこまで使える?

頼んでいないことが起きた

17回のまとめでも、外れが集まったのは、数・位置・余白と、頼んでいない物でした。どれも1回目の結果です。



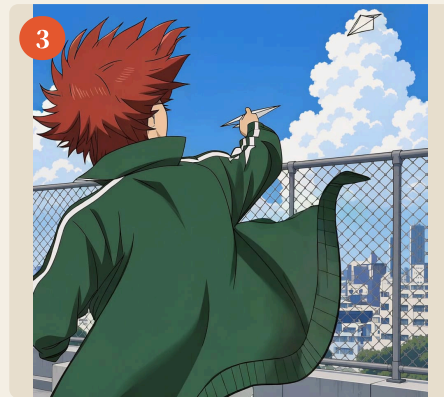
Gemini Omni Flash(映像 第1回)

「カメラは三脚に据えて動かさない」と書いた文で、手前に三脚が写った。



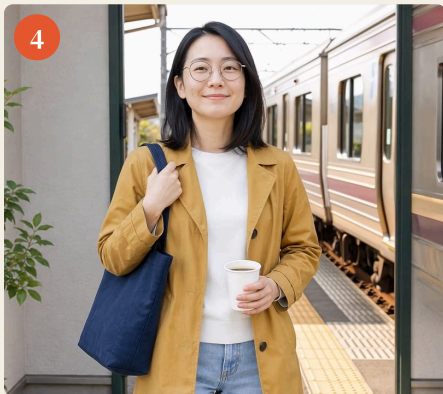
Kling 3.0(映像 第1回)

爆発のお題で、倉庫が0.4秒ごろから別の形の小屋に変わり、最後まで壊れずに残った。



Runway Gen-4.5(第11回)

2秒のコマに、手に持った紙飛行機と、空を飛ぶ紙飛行機が同時に写った。



Grok Imagine Video 1.5(第16回)

家の壁と郵便受けが残ったまま、扉の所にホームと電車が写った。



Gemini Omni Flash(第18回)

コマの絵を渡さず文だけで作ると、頼んでいないバス停の標識が出た。



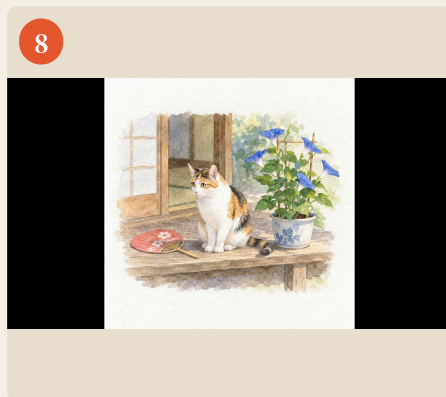
Kling Image 3.0(品質 第2回)

下書きの4案とも見出しが崩れ、値段の「円」が「元」になった。



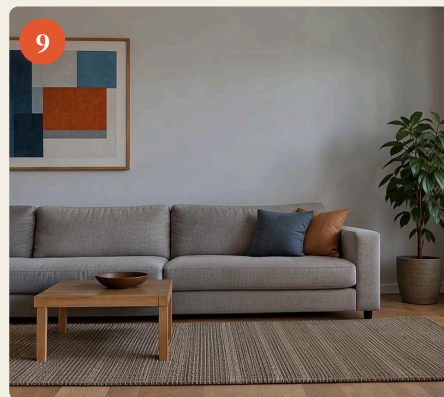
Gen-4 Image(第9回)

サムネイルの字で読めたのは、「10」と「3」だけだった。



Veo 3.1 Fast(第11回)

3秒には、横向きの花が5輪になった。1:1を選ばず、絵は16:9の真ん中に置かれた。



Runway Gen-4.5(第17回)

ドリーアウト(後ろへ下がる)を頼むと前へ進み、マグは2秒ほどで画面の下から外へ出た。

第9回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/thumbnail-banner-ai-comparison サムネイルとバナーをAI5つに作らせた文字入りはどこまで使える？

第11回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/anime-video-ai-comparison アニメ調の動画に強いAIはどれ？ 同じ1枚絵を5モデルで動かした

第16回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/long-video-character-consistency AI動画で同じ人物を保てる？ 30秒以上について顔の変わり方を比べた

第17回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/camera-work-comparison カメラワークの指示はどこまで通る？ パン・ドリーなど8種を動画AIで比べた

第18回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/storyboard-to-video 絵コンテからAIで動画は作れる？ コマの絵を渡す方法と文だけの方法で比べた

品質 第2回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/rough-cheap-final-premium 画像生成AIは下書きを安いAI、清書だけ高いAIで得？ 合格までの総額を比べた

映像 第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/vfx-video-ai VFX映像はつくれる？！ 爆発・魔法・変身を動画生成AIで作ってプロンプトごと公開

AIで映像を作る

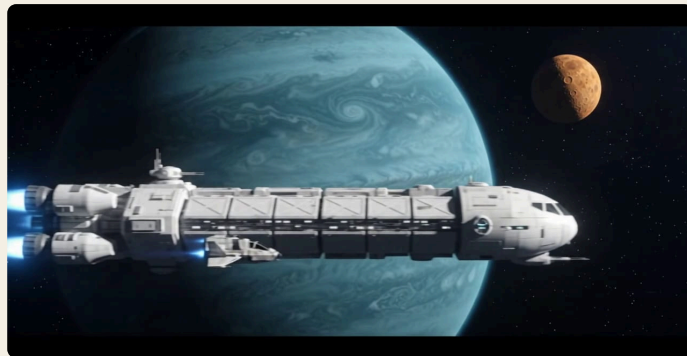
VFX・SF・バトル・物理・ASMR、3D と組み合わせたゲームまで。各記事には、使ったプロンプトを全文載せています。



映像 第1回 VFX

爆発・魔法・変身

守れた項目は、Gemini Omni Flash 12 / 12、Runway Gen-4.5 11 / 12、Kling 3.0 10 / 12、Grok Imagine Video 1.5 8 / 12。写真は Kling 3.0 のガラスが割れる場面。



映像 第2回 SF

宇宙船・ロボット

18 本とも、主役の外形と目印が最後まで保たれた。写真は Gemini Omni Flash の、宇宙船が横切る場面。



映像 第3回 バトル

剣・格闘・空中戦

腕や脚が増える・溶ける崩れと、2 人のめりこみは、17 本とも見つからなかった。写真は Gemini Omni Flash の空中の衝突。



映像 第4回 物理

落下・水・布・ドミノ

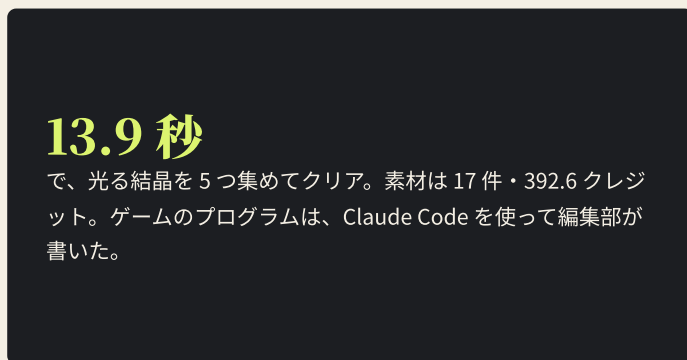
ボールは 5 本とも、どこかで前の回より高く弾んだ。見かけの重力加速度は $2.2 \sim 10.7 \text{ m/s}^2$ (現実 は 9.8)。写真は Runway Gen-4.5 のドミノ。



映像 第5回 ASMR

切る・たたく・注ぐ

音まで作らせた 12 本のうち、5 本が映像の 4 項目をすべて守った。写真は Kling 3.0 の、はちみつを注ぐ場面。



映像 第6回 ゲーム

3D と映像でゲームを作る

3D・画像・動画・音の素材を AI で作り、ブラウザで遊べる 1 面にした回。

映像 第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/vfx-video-ai VFX 映像はつくれる?! 爆発・魔法・変身を動画生成 AI で作ってプロンプトごと公開

映像 第2回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/sf-video-ai SF 映像は動画生成 AI でどこまで作れる? 宇宙船・ロボットをプロンプトごと公開

映像 第3回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/action-battle-video-ai 映画のようなバトルシーンは AI で作れる? 剣・格闘・空中戦の映像とプロンプトを公開

映像 第4回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/physics-simulation-video-ai 動画生成 AI は物理法則を守る? 落下・水・布・ドミノを作ってコマで確かめた

映像 第5回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/asmr-video-ai ASMR 動画は AI で作れる? 切る・たたく音と映像のずれを測ってプロンプトごと公開

映像 第6回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/ai-game-3d-video AI で作った 3D と映像でゲームを作ってみた ブラウザで遊べる 1 面を公開

用語集

連載「AI技術大全」と「生成AIの品質を突き詰める」から。説明は記事のことで、数字は編集部が測った結果です。

RAG 技術 第1回

質問に近い部分を資料から探し、その部分だけを AI に渡して答えさせる仕組み。資料を見出して切ると、答えに要る箇所が上位 5 件に入った問は **50 問中 41 → 49**。

チャンク 技術 第1回

RAG のために、資料を切っておく小さな部分。どこで切るかで、検索の当たりが変わる。

リランク 技術 第1回

問とチャンクと一緒に読むモデルで、検索の結果を並べ直すこと。上位 1 件は **30 → 37** に上がったが、CPU で 1 問 11.4 秒かかった。

埋め込み 技術 第5回

文を数百から数千個の数の並び(ベクトル)に変える処理。7 つのモデルで、答えの箇所が上位 5 件に入った割合は **94.4～98.6%**。

LoRA 技術 第2回

画像の生成 AI に、特定のキャラクターや画風を少ない計算で覚えさせる方法。8GB の GPU で 1 本(1,200 ステップ) **24～26 分**。

ファインチューニング 技術 第3回

モデルの重み(覚えている数値)を、追加の学習で変える方法。資料で学習したモデルの正答は **9 / 50**、RAG で資料を渡すと 47。

MCP と Function Calling 技術 第4回

Function Calling はモデルの API の機能で、MCP はアプリと道具をつなぐ決まり。自作の MCP サーバーの道具の呼び出しは 1 回 **1.2～1.6 ms**。

プロンプトキャッシング 技術 第7回

毎回同じ長い前置きを送るとき、2 回目からその部分を安く読ませる仕組み。料金は Claude Haiku 5.5 で **82%**、GPT-6 Luna で 87%、Gemini 3.8 Flash で 63～80% 下がった。

考える段 第4・13回

答える前に、問題を段階を追って考える仕組み。考える段のない版の Grok 4.20 は、10 問で **10 点中 1 点**。

リレー 第16回

前のカットの最後のコマを、次のカットの最初の場面に渡すつなぎ方。場面はなめらかにつながったが、カットを重ねるうちに顔や服が変わった。

クレジット この号の料金

YOBITSUGI AI の料金の単位。1 クレジット = 税抜 1 円。

見本を 1 枚渡すと、紙の粒がそろった



左から、渡した見本(画像生成 AI の出力を加工)・文だけで頼んだ絵・見本も渡した絵。どちらも GPT-Image-2.5 Sunburst(品質 第1回)。紙の粒は、3 つのモデルで、文で頼んだ 36 枚には出ず、見本を渡すと 18 枚中 17 枚に出た。見本を渡した絵は、机が見本の棚に似た山吹色になった。

下書きは安く、清書は高く



左は Kling Image 3.0 の下書き(4 案で 19.6 クレジット)、右は Nano Banana Pro の清書(24.8)。清書は配置をそのままに、「本日のおすすめ」と 3 品の字を正しく描いた(品質 第2回)。左の下書きは 19 ページの 6 と同じ絵。

Nano Banana Pro だけで作り直した方が 8 お題とも合格し、総額は **219.1** クレジット。下書き → 清書は合格 5 お題で **427.0** と、その約 2 倍でした(品質 第2回)。

技術 第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/rag-accuracy-improvement RAG の精度を上げるには？ チャンク・ハイブリッド検索・リランクを順に足して測った

技術 第2回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/lora-training-8gb-gpu LoRA の作り方 8GB の GPU で画像の LoRA を学習し、枚数と時間を測った

技術 第3回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/fine-tuning-vs-rag ファインチューニングと RAG の違い 同じ 60 問で学習・検索・長いプロンプトを比べた

技術 第4回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/mcp-vs-function-calling MCP と Function Calling の違い MCP サーバーを自作して測った

技術 第5回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/japanese-embedding-models 日本語の埋め込みモデルを比較 社内資料の検索で 7 つを測った

技術 第7回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/prompt-caching-cost プロンプトキャッシングとは？ 仕組みと料金を Claude・GPT・Gemini で測った

品質 第1回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/generative-ai-style-rules 画像生成 AI の色指定と質感を統一するには？ ルールで縛る 5 つの方法を試した

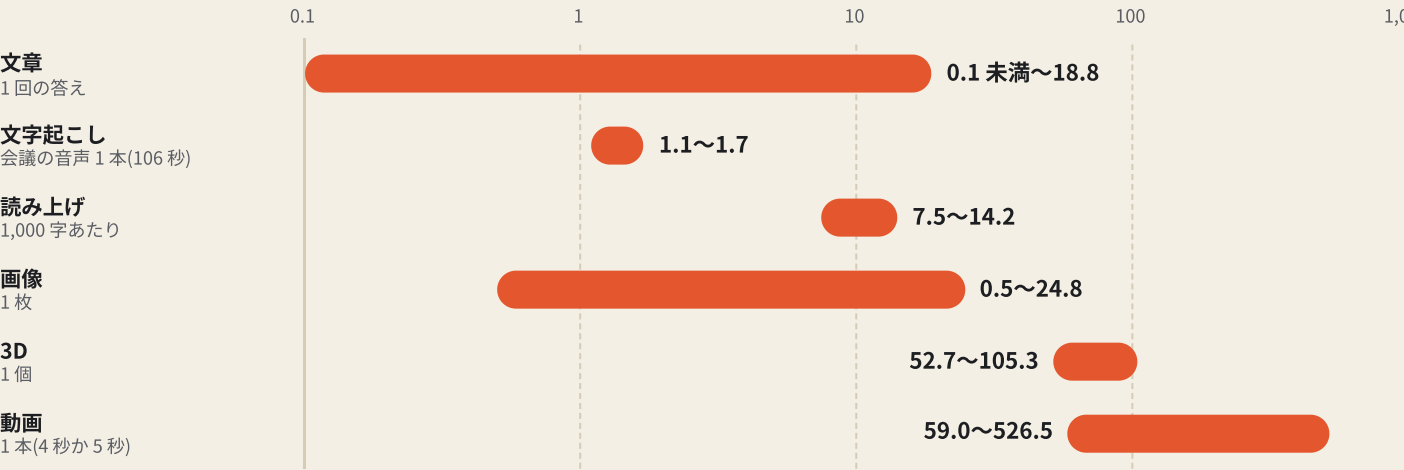
品質 第2回 hackde-ai.gameagelayer.com/articles/rough-cheap-final-premium 画像生成 AI は下書きを安い AI、清書だけ高い AI で得？ 合格までの総額を比べた

やりたいことから引く

やりたいこと	今回の結果(1 回目・その回のお題と設定で)	回
仕事の文章	要約・メール・企画書の 36 項目で、4 つとも 35〜36。差はつかなかった	第5回
日本語の文章	6 モデルが 45 点中 41〜43。もう 1 回渡すと 0〜3 点動いた	第12回
難しさの違う 10 問	考える段のある下の設定も、計算・並べ替え・論理・規程は 2 回とも正解。差は字数を決めた言い換えと、問題文の誤りに気づくか	第13回
読み上げ	原稿と違った所は 0〜2 か所。どれが自然に聞こえるかは、数字では決められない	第3回
文字起こし	字の誤りは 2.8〜3.7%。今回の呼び方で話者を分けて返したのは ElevenLabs Scribe v2 だけ	第14回
日本語の字の入った画像	Gen-4 Image を除く 4 つが、看板の 118 字をすべて正しく。Gen-4 Image は 23 字	第1回
商品画像	商品の 15 項目は、Nano Banana 2.1 を除く 4 つが全部守った。「左半分を空ける」は 5 つとも守れず	第8回
サムネイルとバナー	Gen-4 Image を除く 4 つが 66 字を正しく。バナーは 5 枚とも、頼んでいない字が字のような模様	第9回
動画	3 つが 18 項目のうち 16〜17。1 本(4 秒)70.2〜421.4 クレジット	第10回
画像から動画	Seedance 2.5 が 24 のうち 24、Kling 3.0 が 23。5 秒 1 本は 526.5 と 73.7 クレジット	第2回
アニメ調の動画	絵柄は 10 本とも保たれた。差は物の増減・カメラ・縦横の収め方	第11回
長い動画で人物を保つ	人物を保つなら毎回同じ参考の画像、場面をつなぐなら前のコマのリレー	第16回
カメラワーク	トラックとドリーインは 3 つとも向きどおり。パンとチルトは 6 本とも、カメラが横や上へも動いた	第17回
絵コンテから動画	コマの絵を最初の場面に渡すと、つないだ所の変化は 1〜2。文だけでは 8	第18回
3D	21 項目で 20 と 21。ファイルの大きさと料金は大きく違った	第15回

料金の目安(クレジット)

各記事の 1 回目の記録で、いちばん少なかった値と多かった値。単位は分野ごとに違い、横の目盛りは 10 倍ずつです。



動画の 1 本は、第10・11・17回が 4 秒、第2・16回が 5 秒です。4 秒は 59.0〜421.4、5 秒は 73.7〜526.5 クレジットでした。6 カットをつないだ動画は、30 秒(第16回)で 442.3〜747.7、21 秒(第18回)で 309.6〜442.3 クレジットでした。

表紙の選考会

この号の表紙は、画像のAI 5 つに同じ文を渡して描かせ、結果を見る前に決めた5 つの観点で数えて選びました。1 回目の5 枚を、そのまま並べます。



モデル	①	②	③	④	⑤(見立て)	秒	クレジット
GPT-Image-2.5 Sunburst	○ 5 体	× 25.7%	○	○	△	22.2	2.1
Nano Banana Pro	× 4 体	× 24.8%	○	○	○	22.7	24.9
Grok Imagine 2.0	○ 5 体	× 24.4%	○	○	△	21.0	7.0
Gen-4 Image	× 5 体と脚 2 つ	× 0%	× 字のような印	○	×	30.2	8.8
Kling Image 3.0	× 6 体	○ 33.3%	× 字のような列	○	△	29.3	4.9

① ロボットが 5 体 ② 上の 3 分の 1(33.3%)が無地で空いている(数字は測った空きの高さ) ③ 字・数字・ロゴが無い ④ 縦長 ⑤ 切り絵(紙を重ねた)の見え目。①～④ は数え、⑤ は編集部の見立て。

①～④ の ○ は、GPT-Image-2.5 Sunburst と Grok Imagine 2.0 が 3 つずつで並びました。A4 に刷るので画素の多い方(1024×1536 と 832×1248)を選び、5 体のしぐさが見て分かることも考えて、GPT-Image-2.5 Sunburst に決めました。ここは編集部の見立てです。

上の 3 分の 1 を空けたのは Kling Image 3.0 だけで、ほかは 24～26% まででした。商品画像の回(第8回)で「左半分を空ける」が 5 つとも守れなかったのと、同じ形の外れです。字は、Kling Image 3.0 の開いた雑誌と、Gen-4 Image のロボットの胸に、字のような印が出ました。

② は、背景の色から外れた画素が 1 行の 1% を超えた最初の行を、上から探して測りました。5 枚で 47.6 クレジットです。

5 つに渡した文(全文・1024×1536 の縦長を指定)

雑誌の表紙に使う、縦長のイラスト。色紙を切って重ねた切り絵のような絵で、紙の質感とやわらかい影がある。編集部の大きな木の作業台を、斜め上から見下ろした構図。台の上には、作りかけの雑誌のページ、写真の束、絵の具の皿、小さなフィルムのカメラ、マイク、定規が並んでいる。オリジナルの小さなロボットが 5 体いて、ページを並べる・色を塗る・写真を選ぶ・カメラをのぞく・マイクに向かう、をそれぞれしている。ロボットは丸や四角の簡単な形で、顔は丸い目が 2 つだけ。既存のアニメ・映画・ゲームのキャラクターや、会社のマスコットやロゴには似せない。色はクリーム色の地に、朱色・群青・からし色・若草色。画面の上から 3 分の 1 は、題を重ねるために物を置かず、無地のクリーム色の紙の地にする。絵の中には、文字・数字・ロゴ・記号を描かない。



編集後記

10 体そろって、vol.1

この号は、編集長の 1 回の依頼から作りました。形(A4・24 ページ)と方針(記事の結果から作る・笑いは事実の範囲で)の案も、台割・文・紙面・数字の照らし合わせも、Claude Code で進めました。ロゴを使わないのは編集部が決まりです。

載せた数字と出来事は、元の記事の文と一字一句照らしました(244 件)。苦手や名場面は、その回のお題と設定で実際に起きたことです。AI の性格を決めつけるものではありません。

新しく作った絵は 16 枚で、70.2 クレジットでした。内訳は、表紙の候補 5 枚が 47.6、名鑑の絵 10 枚が 20.5、集合写真 1 枚が 2.1 です。

作りながら付けた日記は、ハック！でAIの記事「AIで雑誌を作ってみた『THE AI』編集日記」に載せています。

THE AI

誌名	THE AI vol.1
発行	2026年10月
編集・発行	ハック！でAI編集部
構成・文	Claude Code を使用(依頼と公開の判断は編集長)
絵	表紙・名鑑・集合写真の絵は GPT-Image-2.5 Sunburst(YOBITSUGI AI で作成)。ほかは各記事で作った生成 AI の出力
字の形	Noto Sans CJK JP・Noto Serif CJK JP
判型	A4・24 ページ

各社の名前と製品の名前は、各社の商標です。ロボットの絵は各 AI を見立てた架空のキャラクターで、各社とは関係ありません。料金は YOBITSUGI AI のクレジット(1 クレジット = 税抜 1 円・2026年10月14日・15日の記録)で、各社の公式の料金とは違います。

制作の時刻(2026年10月15日・JST)

21:03

作業を始めた。
案内の紙と書き
方の決まりを読
んだ

21:12

台割 24 ページ
を決めた

21:14

表紙の候補 5 枚
がそろった(47.6
クレジット)

21:19

名鑑の見立ての
絵 10 枚(20.5 ク
レジット)

21:40

数字を元の記事
と照らし、紙面
を組み立てた

21:50

1 回目の PDF を
24 ページとも見
て、重なりを直
した

21:54

書き手の AI が
PDF を出した

22:21

校閲(別の AI)が
照らし直し、直
した PDF を出し
た