

ADL Custom Studio

取扱説明書

日本語版 | 2026年9月

1. クイックスタート

- 1. 購入時のアカウントでログインし、車両画像入力へ画像を追加します。必要なら90°回転します。
 - 2. カスタム設定で変えたい項目だけ選びます。現状維持はその部位を変えない指定です。
 - 3. 必要ならパーツ参照ボードへホイール、エアロ、ウィング、ステッカー、マフラー、追加参照1〜3を追加します。対応する部位の参照として使います。
 - 4. 生成エンジン、STD/PRO、解像度、比率、背景、出力アングル、Seedを確認します。
 - 5. 消費予定を確認し、生成するを押します。結果を比較し、保存、Object only、または入力に使用を選びます。
- 別アングル生成：出力アングルを指定し、「別アングル生成」を実行します。実行前に消費予定を確認してください。

2. 入力、基本動作、優先順位

画像はクリック/ドラッグ&ドロップで入力します。追加プロンプトにはカスタム方針、デザインテーマ、雰囲気、制約を記載します。生成では、ベース画像が車両ID・形状・構図の基準になり、部品参照は対応スロット、背景参照は環境だけに使われます。部品参照と同じ部位のドロップダウンが競合する場合は参照画像が優先されます。パーツ画像を解析は参照から候補設定を反映する補助操作で、反映後に手動確認してください。

3. カスタム設定の全項目

基本セットアップ

設定	範囲・選択	操作結果
車高前後連動	連動 / 個別	連動はFront/Rearを同じ値、個別は別々に設定
フロント/リヤ車高ダウン量	0-80 mm	前後の車高変更量
ホイール径	12-24 inch	ホイール外観サイズ
ホイール幅	4.5J-12J	リム幅
タイヤ幅	135-355 mm、5 mm刻み	タイヤ幅
ワイドトレッド量	0-80 mm	左右方向の張り出し
フェンダー拡幅量	0-80 mm	フェンダー幅の変更

色と仕上げ

ボディ色: Original、White、Black、Silver、Gray、Red、Blue、Yellow、Green、Custom。Customは色名と#RRGGBBを入力できます。

表面仕上げ: None、Matte Clear、Mirror Wrap。MatteとMirrorは同時にONになりません。

エンブレム色: ボディ色と同じ選択肢、またはカスタム色名。

ガラススモーク: 0-100%。ボディ全体の暗さではなくガラスの指定です。

内装色: original、black、red、tan、white、blue。

エアロ、外装、ディテール

Front Spoiler: Keep Current / none / lip / splitter / aero / track / custom。

Side Skirt: Keep Current / none / standard / aero / step / blade / custom。

Rear Spoiler: Keep Current / none / lip / ducktail / trunk / custom。

Rear Wing: Keep Current / none / small / medium / large / custom。Wing Angleも調整。

Diffuser: Keep Current / none / mild / sport / race / custom。

Canard: Keep Current / none / small / medium / large / custom。

Grill Mesh: Keep Current / none / coarse / medium / fine / custom。Mesh Densityも調整。

Front/Rear Fender Vent: Keep Current / none / small / slit / louver / race / custom。

Hood Vent: Keep Current / none / small / center / dual / louver / race / custom。

Exhaust: stock / sport / dual / center。Lamp Style: stock / smoked / clear / custom LED。

Sticker: ON/OFF、style (none/simple/racing/side stripe/sponsor/custom)、placement (side/hood/roof/rear/full body)、color (white/black/red/blue/gold/custom)、intensity 0-100%。Sponsorは実在ロゴを自動作成する指定ではありません。

License Plate: Keep Original / Hide Plate / Custom Plate。CustomではJP/EU/US/Simple、JPは登録車/軽、表示文字を指定します。

Resetはこのカスタム設定を初期値へ戻します。

カスタム傾向チャートと改造メニュー概要

カスタム傾向チャートは、現在の設定から見た目、安定感、燃費、グリップ、快適性、車検適合性、取り付けやすさを0-100の参考値で表示します。外側ほど高い評価で、特に燃費・車検適合性・取り付けやすさが低い場合は注意が必要です。設定を変えると表示も更新されます。

改造メニュー概要は、今回変更する部位、車高、足元、ワイド化、エアロ、ダクト、ディテール、色、内装、ナンバー、参照画像、ステッカーを現在値で一覧表示します。詳しく見るで注意事項を開閉できます。

どちらも確認用の簡易推定・要約で、設定を変更する操作ではありません。実性能、車検・法規適合、取付可否を保証しないため、施工前に実測と専門業者・検査機関の確認を行ってください。

4. パーツ参照画像

パーツ参照ボードは、ホイール、エアロ、ウィング、ステッカー、マフラー、追加参照1〜3の8枠です。各画像は対応する部位の参照として使います。ステッカー画像は指定面に貼るグラフィックとして使用します。背景用の参照は車体部品の参照と区別してください。

5. 出力設定

AI ENGINE: 「形状重視」は元の形・構図を、「質感重視」は光・素材感・仕上がりを重視します。

Render Mode: STD (バランス) / PRO (高品質仕上げ)。

Base Image: Original Input、Current Result、Selected History。選択履歴がない場合はOriginalへ戻ります。

Resolution: 1K / 2K / 4K。

Aspect Ratio: Input / 16:9 / 4:3 / 1:1 / 21:9。

Background: Keep Original、Simple Studio、Circuit、Mountain Road、Custom。Customでは背景参照とBackground Promptを使えます。

Output View: Keep Input Angle、Front 3/4、Front、Side、Rear 3/4、Rear、Top、Low Angle。Keep Input Angleは選択中ベース画像の視点を固定します。

Background Blur: None / Low / Medium / Strong。車両ではなく背景に適用します。

Seed: 0-65535。Random/UnlockとLockを切り替えます。同じSeedでも結果の完全一致は保証されません。Material FocusではSeedが生成に反映されない場合があります。

6. credits

設定	1K	2K	4K
Material Focus / STD	2	2	2
Material Focus / PRO	7	7	7
Shape Focus / STD	3	4	5
Shape Focus / PRO	7	8	9

単位：credits／1回の生成

生成前に消費予定、残credits、生成後の残高（予定）を確認してください。表示と実際の消費が一致しない場合は、設定と実行内容を控えてサポートへお問い合わせください。

7. 結果、履歴、保存

Before/Afterで元画像と結果を切り替え・比較できます。Regenerate は現在設定で再生成し、別途creditsを消費します。Use as Input は結果を新しい元画像にします。Save はPNG、Object only は背景除去した透過PNGです。

Session History は5/10/20/30件。選択、削除、プロンプトコピー、Generation Info、Apply でUI設定を復元できます。Applyは画像を復元しません。Reset Current Session は入力画像、生成履歴、キャッシュ済み出力を保持し、一時状態をリセットします。

8. 停止、失敗、再試行

処理中の停止は現在のブラウザ要求を中止します。エラー、通信切断、credits不足は画面に表示されます。返還・生成状態はサーバー記録に従います。結果が意図と違う場合は、参照役割、現状維持、ベース画像、出力アングルを見直してから手動で再試行してください。自動再生成はありません。

9. よくある困りごと

全体が別車種に見える: Keep Input Angle、Original Input、明示的な変更だけを残し、競合する参照を外します。

パーツ参照が効かない: 正しいスロットに入れ、対応部位の設定との競合を確認します。

背景参照が車体へ影響: BackgroundをCustomにし、画像をBackground Referenceへ置きます。

Stickerが物体になる: Stickerスロットを使い、placementとintensityを指定します。

生成できない: ログイン状態、購入権限、入力画像、creditsを確認します。

製作前の確認: 生成結果には差が出ます。毎回の結果を確認し、製造・法規・安全・権利判断を別途行ってください。

ADL Custom Studio

User Manual

English | September 2026

1. Quick start

1. Sign in normally and add a vehicle image under Vehicle Input; rotate it by 90° if necessary.
2. In Custom Setup, select only the changes you want. Keep Current means do not modify that area.
3. Optionally add Wheel, Aero, Wing, Muffler, Sticker, and Extra 1-3 images to the Parts Reference Board. A reference takes priority for its matching part.
4. Review Generation engine, STD/PRO, resolution, ratio, background, output view, and Seed.
5. Check Estimated use, press Generate, compare the result, and choose Save, Object only, or Use as Input. Generate Another Angle: choose the output angle and run the separate angle-generation action. Check the estimated use before starting.

2. Input, behavior, and priority

Click or drag and drop the vehicle image. Use Additional Prompt for tuning direction, design theme, mood, and constraints. The selected base image anchors vehicle identity, geometry, and composition. Part references are assigned only to their slots; a background reference is an environment source. If a part reference conflicts with a dropdown for the same part, the reference image has priority. Analyze Part Images applies candidate settings from references; review them manually afterward.

3. All Custom Setup controls

Basic setup

Setting	Range or choice	Effect
Ride Height Linked	Linked / Individual	Linked uses one Front/Rear value; Individual separates them
Front/Rear Lowering	0-80 mm	Front and rear ride-height change
Wheel Size	12-24 inch	Visual wheel diameter
Wheel Width	4.5J-12J	Rim width
Tire Width	135-355 mm, 5 mm steps	Tire width
Wide Tread	0-80 mm	Lateral wheel position
Fender Width	0-80 mm	Fender widening

Color and finish

Body Color: Original, White, Black, Silver, Gray, Red, Blue, Yellow, Green, Custom. Custom accepts a color name and #RRGGBB.

Surface Finish: None, Matte Clear, Mirror Wrap. Matte and Mirror are mutually exclusive.

Badge Color: the same color choices or a custom name.

Glass Smoke: 0-100%, applied to glass rather than darkening the entire image.

Interior Color: original, black, red, tan, white, blue.

Aero, exterior, and detail

Front Spoiler: Keep Current / none / lip / splitter / aero / track / custom.

Side Skirt: Keep Current / none / standard / aero / step / blade / custom.

Rear Spoiler: Keep Current / none / lip / ducktail / trunk / custom.

Rear Wing: Keep Current / none / small / medium / large / custom, plus Wing Angle.

Diffuser: Keep Current / none / mild / sport / race / custom.

Canard: Keep Current / none / small / medium / large / custom.

Grill Mesh: Keep Current / none / coarse / medium / fine / custom, plus Mesh Density.

Front/Rear Fender Vent: Keep Current / none / small / slit / louver / race / custom.

Hood Vent: Keep Current / none / small / center / dual / louver / race / custom.

Exhaust: stock / sport / dual / center. Lamp Style: stock / smoked / clear / custom LED.

Sticker: ON/OFF; style none/simple/racing/side stripe/sponsor/custom; placement side/hood/roof/rear/full body; color white/black/red/blue/gold/custom; intensity 0-100%. Sponsor style does not request creation of real brand logos.

License Plate: Keep Original / Hide Plate / Custom Plate. Custom supports JP/EU/US/Simple; JP also selects registered/kei and plate text.

Reset restores Custom Setup defaults.

Customization Chart and Modification Summary

Customization Chart derives 0-100 reference scores for Visual, Stability, Efficiency, Grip, Comfort, Inspection Fit, and Install Ease from the current settings. Higher is better; low Efficiency, Inspection Fit, or Install Ease calls for extra caution. The chart updates as settings change.

Modification Summary lists the current changes, lowering, wheels and tires, wide-body values, aero, vents, details, colors, interior, plate, references, and sticker. Use Details to show or hide its cautions.

These are simplified review aids. They do not change your settings, and they do not guarantee real performance, inspection/legal compliance, or installability. Verify measurements and requirements with installers and inspection authorities before work begins.

4. Parts references

The board has eight slots: Wheel, Aero, Wing, Sticker, Muffler, and Extra 1-3. Use each reference for its matching part. Sticker references supply graphics for the selected surface; keep background references separate from vehicle-part references.

5. Output settings

Generation engine: Shape Focus preserves the source form and composition; Material Focus emphasizes lighting, materials, and finish.

Render Mode: STD balanced / PRO refined finish.

Base Image: Original Input, Current Result, or Selected History. If the selected item is unavailable, the app falls back to Original.

Resolution: 1K / 2K / 4K.

Aspect Ratio: Input / 16:9 / 4:3 / 1:1 / 21:9.

Background: Keep Original, Simple Studio, Circuit, Mountain Road, Custom. Custom uses Background Reference and Background Prompt.

Output View: Keep Input Angle, Front 3/4, Front, Side, Rear 3/4, Rear, Top, Low Angle. Keep Input Angle locks the selected base view.

Background Blur: None / Low / Medium / Strong, applied to the background.

Seed: 0-65535, Random/Unlock or Lock. The same Seed does not guarantee identical output. Seed may have no effect with Material Focus.

6. Credits

Setting	1K	2K	4K
Material Focus / STD	2	2	2
Material Focus / PRO	7	7	7
Shape Focus / STD	3	4	5
Shape Focus / PRO	7	8	9

Unit: credits per generation

Check Estimated use, Credits balance, and Balance after generation. If the displayed estimate differs from the actual deduction, contact support with the settings and operation used.

7. Results, history, and files

Before/After switches or compares the source and result. Regenerate runs another billed generation. Use as Input promotes the result to a new source. Save downloads PNG; Object only removes the background and downloads transparent PNG.

Session History holds 5/10/20/30 items. Select, delete, copy prompts, inspect Generation Info, or use Apply to restore UI settings. Apply does not restore images. Reset Current Session keeps the input, generated history, and cached outputs while clearing temporary state.

8. Stop, failure, and retry

While processing, Stop aborts the current browser request. Errors, connection loss, and insufficient credits are shown in the UI. Refund and job state follow the server record. For an unsatisfactory result, review reference roles, Keep Current selections, base image, and output view, then retry manually; there is no automatic creative rerun.

9. Troubleshooting

The vehicle becomes a different model: use Keep Input Angle and Original Input, retain only explicit changes, and remove conflicting references.

A part reference is ignored: use the matching slot and check for conflicting controls.

Background affects the vehicle: choose Custom Background and place the image in Background Reference.

Sticker becomes a scene object: use the Sticker slot and specify placement/intensity.

Cannot generate: verify normal sign-in, entitlement, input image, and credits.

Before production: generated results may vary. Review every result, and verify manufacturing, regulatory, safety, and rights requirements separately.