

ADL Render

取扱説明書

日本語版 | 2026年9月

1. クイックスタート

- ヘッダーのログインから購入時のアカウントでログインします。料金画面で残creditsと利用条件を確認できます。
- 「レンダリング」を選び、画像 (PNG/JPEG/WebP、5 MB以内) または 3D (OBJ/GLB/GLTF/FBX/STL/USDZ、200 MB以内) を追加します。クリック、ドラッグ&ドロップ、貼り付けに対応します。必要なら90°回転します。HEIC/HEIFはPNGまたはJPEGへ変換してください。
- Generation engine、Model、Resolution、Ratioを選びます。背景、光、天候、視点、色、材質、参照画像、追加プロンプトは必要な項目だけ変更します。
- 消費予定 / Estimated useを確認して生成する / Generateを押します。処理中は同じボタンが停止 / Stopになります。
- 結果は拡大して確認し、保存 / Saveでローカル保存します。Object onlyは背景除去した透過PNGを書き出します。結果を次の入力として使うこともできます。

2. 4つの作業モード

レンダリング

スケッチ、レンダー、写真、選択した3Dビューを設計レンダーへ変換します。入力の種類は自動判定されます。主な設定は次のとおりです。

設定	主な選択・範囲	操作結果
AIエンジン / モデル	画面に表示されるエンジンとモデルから選択	使用するエンジンとモデルを選択
Resolution / Ratio	1K・2K・4K、入力比率／指定比率	出力サイズと縦横比を指定
Fidelity / Shape Lock	0-100、OFF/ON	入力形状の参照強度と保持優先を指定
環境光 / 背景 / 天候	環境光5種、背景20種、天候5種	シーン条件を指定
Camera / Angle	プリセット視点、焦点距離、Zoom	視点と構図を指定
Seed	0-65535、Random/Lock	ばらつき番号の自動選択または再利用

AIエンジン：画面に表示される選択肢から選びます。

モデル：選択中のエンジンで利用できるモデルを選びます。Standard、Pro、Sketch、Speed Formなど、画面に表示される候補を確認してください。

Resolution：1K／2K／4Kから、画面で選択可能な出力解像度を選びます。

Ratio: Orig/Input, 16:9, 21:9, 3:2, 4:3, 1:1, 3:4, 9:16。

Design Fidelity: 0-100。高いほど入力形状を強く参照します。曖昧なスケッチでは高すぎる値が不安定要因になる場合があります。

Surface Reflection: 0-100。塗装面の反射感を調整します。

Shape Lock：入力画像のビューと形状を優先して保持します。

ガラス濃度・被写界深度：ガラスの濃さとピント表現を調整します。編集の「スタイル」にも同じ項目があります。

ボディカラー・ホイール仕上げ：ボディカラーを選び、必要に応じて2トーンをONにします。ホイール仕上げも選択できます。

環境光：Day / Overcast / Dawn / Golden Hour / Night。時間帯や空の明るさを指定します。

背景: Studio、Design Dome、Clean White、Keep Original、Modern Arch、City、Fashion St.、Europe、Japan、Nature、Mountain、Salt Flats、Cyberpunk、Race Track、Model Studio、Outdoor Yard、Showroom、Atrium、Test Course、Custom。Custom では背景プロンプトと背景参照画像を使えます。

天候: 標準 / 雨 / 霧 / 雪 / 泥はね。

Camera & Angle: OFFは入力アングル準拠。ONで画面をドラッグし、Front、Side、Rear、Top、Front 3/4、Rear 3/4へスナップできます。焦点距離は24/35/50/85 mm付近にスナップし、Zoomを調整できます。

Seed: 0-65535。Random は毎回選択、Lock は同じ値を再利用します。同じSeedでも結果の完全一致は保証されません。

編集

元画像または生成結果を選び、選択した対象だけを変更します。

シーンメイカー／ディテールショットは、「環境」を開き、モードと枚数（2-6枚）を選びます。シーンメイカーでは背景・光・天候を確認します。必要な追加指示を入力し、選択枚数が表示された生成ボタンを押します。

カラー：ボディカラー、2トーン、表面処理／マテリアル、ホイール仕上げを変更します。表面処理には塗装、3コートパール、カーボン、フォージドカーボン、マットクリア、樹脂シボ、クローム、ベロア、リサイクルプラがあります。

Style：Original、Flat Render、Line Drawing、Precision Render、Watercolor Sketch。Singleは1枚、4-Style Sheetは4スタイルを順番に生成し、比較シートを作ります。消費creditsは「5. creditsと失敗時の扱い」を参照してください。

車両設定：ステアリング、ナンバープレート、ライティングを設定します。

ステアリング（編集専用）：2WS／4WSを選び、舵角を調整します。「画面左20°」「Center」「画面右20°」のボタンで素早く指定できます。

ライティング（編集専用）：LED／Halogenを選び、ヘッドランプ、ポジション／DRL、フォグランプ、テールランプ、ブレーキランプ、ハザード／方向指示灯、後退灯、ナンバー灯、室内灯を設定します。照度も調整できます。

構図：解像度、比率、カメラアングル、焦点距離、ズーム／距離を設定します。ソース画像を最大8枚追加し、前後左右などの別ビューを補足できます。

環境：Standard は背景、光、天候を1枚へ適用します。シーンメイカーは同じ車両のシネマティックシーンを2-6枚のグリッドで作成、背景・照明・天候・視点を変えます。ディテールショットは造形・素材の接写を2-6枚のグリッドで作ります。選択数はボタン文言にも反映されます。背景参照は車両形状の参照ではありません。

部分修正：変更したい範囲に赤いマスクを描き、「修正指示」に変更内容を書きます。「境界のぼかし」で境界を調整し、必要なら部分スタイル参照を追加します。

参照画像：最大8枚。先頭画像がMasterです。Style / Shape / Composite を複数選択でき、Influence、Mapping（None / Color / Texture / Bump / Tex + Bump）、Target（Body / Trim / All）、Map Size、Exterior/Interior意図を設定します。

動画生成

開始画像、終了画像、または参照画像から8秒の動画を作ります。

Motion Preset: Fast Driving、Slow Cruising、Turntable Orbit、Cinematic Pan、Lighting Reveal、Urban Cruise、Race Track Run、Forest Run、Winding Road、Tunnel Speed、Aerial Drone、Modern Arch、Europe、Japan Old Town、Fashion St.、Salt Flats、Cyberpunk、Model Studio、Outdoor Yard、Showroom、Atrium、Test Course、Extend Original、Subtle / Fixed、Prompt Only。

Stable Motion: 大きな視点変化を抑え、車両形状の連続性を優先します。

品質・出力: STD / PRO、720p / 1080p、16:9 / 9:16、8秒。参照画像モードでは開始・終了フレームを併用できず、比率は16:9です。

音: SFXとBGMを個別に指定します。プレビューのミュート状態にも反映されます。

天候と光: Renderと同じ光条件、標準 / 雨 / 霧 / 雪 / 泥はね。

credits: STD 720p 16、STD 1080p 20、PRO 720p 60、PRO 1080p 70。

Stop：現在の生成要求を中止します。停止後も、生成処理が続く場合があります。繰り返し押さず、画面の状態更新を待ってください。

完成動画は画面で再生し、MP4をダウンロードで保存します。

ライン調整

ソースを「スケッチ」「レンダー」から選びます。「画像クリーンアップ」は元の色・陰影・質感を保ちながら乱れやパースを整え、「線画抽出」は線画を作ります。適用強度を調整し、選択した処理の消費予定を確認して実行します。結果は保存、またはレンダリングの入力へ適用できます。

3. デザイン後処理スイート

Blueprints: 4-view / 6-view、Technical / Render、左側面 / 右側面 / 両側面、Annotations、Gridを設定します。全長・全幅・全高・ホイールベース（mm）とタイヤサイズは任意で、空欄時はAI推定です。

Colors: Input / Front 3/4 / Side / Top、2-12案、最大8色のPalette、Color Labels、Two Tone、Studio /Original背景を指定します。

結果はPNG保存できます。この機能の生成は通常の生成処理としてcreditsを消費します。

4. 履歴、リセット、保存

Session History は同一ブラウザセッションの生成物を5/10/20/30件まで保持します。項目の選択、削除、プロンプトのコピー、Apply によるUI設定復元、Undo/Redoが使えます。Applyは入力・参照・マスク画像そのものを復元しないため、再生成前に再入力してください。Reset Current Session は入力画像と履歴・キャッシュ済み出力を残し、一時状態と生成設定を初期化します。ブラウザデータ削除や期限切れURLに備え、必要な成果物は必ずローカル保存してください。

5. creditsと失敗時の扱い

消費creditsは、選択するエンジン・モデル・解像度・操作内容によって異なります。生成前に、画面の消費予定と残高を確認してください。

編集の単一画像と4スタイル比較シートでは、処理内容と消費量が異なります。通常のレンダリングと同じ消費量とは限らないため、実行する操作の消費予定を確認してください。

動画生成は前記のcredits表、ライン調整は選択した処理の消費予定を確認してください。生成前に消費予定と残高を確認します。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。

処理の失敗や停止後は、画面の状態とcredits残高を確認してください。返還状況が分からない場合は、実行日時と操作内容を控えてサポートへお問い合わせください。

自動で成果物を再生成する機能はありません。エラー文を確認し、入力と残高を確認してから手動で再試行してください。

6. よくある困りごと

生成ボタンが押せない: 画像、ログイン状態、購入権限、creditsを確認します。

意図しない形に変わる: Shape LockをONにし、Fidelity、参照モード、追加指示を見直します。別アングル指定を外すと入力構図を優先します。

背景だけ変えたい: 編集の環境を使い、背景参照を車両参照に混ぜないでください。

部分修正が全体に及ぶ: 描いたマスク、境界のぼかし、修正指示の内容を確認してください。

動画停止後も処理が見える: 停止後も生成処理が続く場合があります。繰り返し押さず、画面の状態更新を待ってください。

保存できない: ブラウザのダウンロード許可と端末の空き容量を確認します。

生成結果は毎回確認してください。製作や公開に使用する場合は、寸法・構造・安全性や第三者の権利を別途確認してください。

ADL Render

User Manual

English | September 2026

1. Quick start

1. Sign in through the header with your normal account. Pricing shows entitlement and available credits when billing is connected.
2. Select Render, then click, drop, or paste an image (PNG/JPEG/WebP, 5 MB max) or 3D model (OBJ/GLB/GLTF/FBX/STL/USDZ, 200 MB max). Rotate by 90° if needed. Convert HEIC/HEIF to PNG or JPEG first.
3. Choose Generation engine, Model, Resolution, and Ratio. Change only the background, lighting, weather, view, color, material, reference, or prompt settings you need.
4. Check Estimated use, then press Generate. While processing, the same action becomes Stop.
5. Inspect the result at full size. Save downloads it locally; Object only downloads a transparent PNG. You may also reuse the result as the next input.

2. Four work modes

Render

Converts sketches, renderings, photographs, or the selected 3D view into a design rendering. Input type is detected automatically.

Setting	Main choices or range	Effect
AI engine / Model	Choose from the engines and models available on screen	Selects the engine and model
Resolution / Ratio	1K, 2K, 4K; input or selected aspect ratio	Sets output size and aspect ratio
Fidelity / Shape Lock	0-100, OFF/ON	Sets source adherence and preservation priority
Environment / Background / Weather	5 ambient-light settings, 20 backgrounds, 5 weather modes	Sets scene conditions
Camera / Angle	view presets, focal length, Zoom	Sets viewpoint and framing
Seed	0-65535, Random/Lock	Selects or reuses the variation value

AI engine: choose from the options shown on screen.

Model: choose a model available for the selected engine. Check the displayed choices, such as Standard, Pro, Sketch, and Speed Form.

Resolution: select an available output resolution from 1K / 2K / 4K.

Ratio: Orig/Input, 16:9, 21:9, 3:2, 4:3, 1:1, 3:4, 9:16.

Design Fidelity (0-100) controls how strongly the source design is followed. Very high values may amplify ambiguity in a rough sketch.

Surface Reflection (0-100) controls paint-surface reflectivity.

Shape Lock: prioritizes the input view and shape.

Glass tint and depth of field: adjust the glass darkness and background-focus effect. Both controls are also available under Edit > Style.

Body color and wheel finish: choose a body color, enable two-tone if needed, and choose the wheel finish.

Ambient lighting: Day / Overcast / Dawn / Golden Hour / Night.

Backgrounds: Studio, Design Dome, Clean White, Keep Original, Modern Arch, City, Fashion St., Europe, Japan, Nature, Mountain, Salt Flats, Cyberpunk, Race Track, Model Studio, Outdoor Yard, Showroom, Atrium, Test Course, and Custom. Custom accepts a prompt and background reference image.

Weather: Normal / Rain / Fog / Snow / Mud.

Camera & Angle: OFF follows the source view. ON enables drag control and Front, Side, Rear, Top, Front 3/4, and Rear 3/4 snaps. Focal length snaps near 24/35/50/85 mm; Zoom changes framing.

Seed: 0-65535. Random chooses a value; Lock reuses it. The same seed does not guarantee an identical result.

Edit

Select the original image or current rendering and change targeted aspects.

For Scene Maker or Detail Shot, open Environment and choose the mode and shot count (2-6). For Scene Maker, review the background, lighting, and weather. Add any instructions, then press the generation button showing the selected shot count.

Color: change the body color, two-tone setting, surface material, and wheel finish. Materials include paint, pearl, carbon, forged carbon, matte clear, textured plastic, chrome, velour, and recycled plastic.

Style: select Original, Flat Render, Line Drawing, Precision Render, or Watercolor Sketch. Generate the selected style, or create a four-style comparison sheet excluding Original. Style also contains shape (soft/sharp), reflection, glass tint, and depth-of-field controls. Visual Style applies when generating from this tab.

Vehicle: steering, number plate, and vehicle lighting settings.

Steering (Edit only): select 2WS or 4WS and adjust the steering angle. Quick buttons set screen-left 20°, Center, or screen-right 20°.

Vehicle lighting (Edit only): select LED or Halogen, choose Headlamps, Position/DRL, Fog Lights, Tail Lamps, Brake Lamps, Hazard/Turn, Reverse, License, or Interior, and adjust intensity.

Composition: set resolution, aspect ratio, camera angle, focal length, and zoom/distance. Add up to eight source images to provide other views.

Environment: Standard applies one background, lighting, and weather edit. Scene Maker creates a 2-6 shot cinematic grid with varied scene, lighting, weather, and views. Detail Shot Maker creates a 2-6 shot close-up grid of form and material details. The selected count appears in the action label. A background reference is not a vehicle-shape reference.

Region: paint a red mask over the area to change, then enter the change under the instruction field. Adjust edge softness and add an optional local style reference.

Reference: up to eight images; the first is Master. Combine Style / Shape / Composite, set Influence, Mapping (None / Color / Texture / Bump / Tex + Bump), Target (Body / Trim / All), Map Size, and Exterior/Interior intent.

Video

Creates an eight-second clip from start/end frames or reference images.

Presets: Fast Driving, Slow Cruising, Turntable Orbit, Cinematic Pan, Lighting Reveal, Urban Cruise, Race Track Run, Forest Run, Winding Road, Tunnel Speed, Aerial Drone, Modern Arch, Europe, Japan Old Town, Fashion St., Salt Flats, Cyberpunk, Model Studio, Outdoor Yard, Showroom, Atrium, Test Course, Extend Original, Subtle / Fixed, and Prompt Only.

Stable Motion favors continuity and limited camera movement.

Output: STD / PRO, 720p / 1080p, 16:9 / 9:16, eight seconds. Reference-image mode cannot use start/end frames and requires 16:9.

Audio: SFX and BGM are independent and also control preview mute state.

Weather and lighting use the same five lighting modes and Normal/Rain/Fog/Snow/Mud.

Credits: STD 720p 16, STD 1080p 20, PRO 720p 60, PRO 1080p 70.

Stop cancels the current generation request. Generation may continue after you press Stop. Avoid repeated clicks and wait for the status to update.

Use Download MP4 to save a completed clip.

Refine Sketch

Choose Sketch or Render as the source. Clean Up Image tidies the image while retaining its color, shading, and texture; Extract Lines creates line work. Set Effect Strength and check estimated use for the chosen operation before running it. Save the result or apply it as the rendering input.

3. Design Post-Process Suite

Blueprints: 4-view / 6-view, Technical / Render, left / right / both side views, Annotations, and Grid. Length, width, height, and wheelbase are in mm; tire size is optional. Blank values use AI inference.

Colors: Input / Front 3/4 / Side / Top; 2-12 variants; up to eight palette colors; Color Labels; Two Tone; Studio / Original background.

Results can be downloaded as PNG. These operations are generation work and consume the applicable credits.

4. History, reset, and saving

Session History keeps 5/10/20/30 items in the current browser session. Select or delete an item, copy its prompt, restore visible UI settings with Apply, and use Undo/Redo where available. Apply does not restore source, reference, or mask images; re-add them before generating. Reset Current Session keeps the input, generated history, and cached outputs while resetting temporary state and generation settings. Download important work locally because browser data or expiring result URLs can be lost.

5. Credits and failure handling

Credit use varies with the selected engine, model, resolution, and operation. Check the estimated use and your balance on screen before generating.

A single edit and a four-style comparison sheet involve different operations and credit use. Do not assume they cost the same as normal rendering; check the estimate for the action you are about to run.

See the values above for Video; for Refine Sketch, check the estimate for the selected operation. Check estimated use and your balance before generating. If the displayed estimate differs from the actual deduction, contact support with the settings and operation used.

After a failure or stop, check the status and credit balance. If the refund status is unclear, contact support with the operation and time of the attempt.

There is no automatic creative rerun. Read the error, check the input and credit balance, and retry manually.

6. Troubleshooting

Generate is disabled: confirm an input image, valid sign-in, product entitlement, and enough credits.

Design drifts: enable Shape Lock, review Fidelity and reference modes, and remove unintended alternate-view requests.

Change only the background: use Edit > Environment and keep the background reference separate from vehicle references.

Region edit affects too much: check the painted mask, edge softness, and written instruction before generating again.

Processing continues after Stop: generation may continue after you press Stop. Avoid repeated clicks and wait for a status update.

Save fails: check browser download permissions and available storage.

Review each generated result. Before manufacturing or publication, separately check dimensions, structure, safety, and third-party rights.

3Dモデル入力 / 3D model input

ADL Render | 追加ガイド / Additional guide

3Dモデル入力 (レンダリング)

- ・ 対応形式 : OBJ / GLB / GLTF / FBX / STL / USDZ (200 MB以内)。
- ・ 3Dファイルはブラウザ内で処理され、生成には現在のビューだけを2D画像として使用します。
- ・ パースON/OFF、視野角、モデル座標 (AUTO / X / Y / Z)、モデル回転を調整できます。
- ・ FRONT / REAR / LEFT / RIGHT / TOP / BOTTOMで視点を切り替え、最大5件のカメラビューを保存できます。
- ・ 表示背景は小さな明 / 暗スイッチで切り替えます。明るさスライダーはありません。
- ・ ビュー決定後は、既存のボディカラー、素材、背景、天候などを指定して生成します。
- ・ 生成結果は2D画像です。3Dモデルや生成画像を貼ったテクスチャとしては書き出しません。
- ・ 強い俯瞰では背景によって遠近感や接地が不安定になる場合があります。
その場合は視点を少し下げるか、Studio・Japanなどの背景をお試しください。

3D model input (Render)

- Supported formats: OBJ / GLB / GLTF / FBX / STL / USDZ (200 MB max).
 - The browser processes the 3D file locally. Only the current view is used as a 2D generation input.
 - Adjust Perspective, Field of View, model axis (AUTO / X / Y / Z), and model rotation.
 - Switch among FRONT / REAR / LEFT / RIGHT / TOP / BOTTOM and save up to five camera views.
 - Use the small light/dark background switch. There is no brightness slider.
 - After choosing a view, use the existing color, material, background, and weather controls.
 - Generated output is a 2D image; the app does not export a 3D model or generated texture.
 - Strong top-down views may produce unstable perspective or grounding with some backgrounds.
- If needed, lower the view slightly or try a background such as Studio or Japan.