

# ADL 3D

## 取扱説明書

日本語版 | 2026年9月

### 1. クイックスタート

- 購入時のアカウントでログインし、車両スケッチまたはデザイン画像を追加します。クリックまたはドラッグ&ドロップに対応し、PNG/JPEG/WebP、1枚10 MBまでです。複数視点は再構成精度の助けになります。
- 生成モードでSTDまたはPROを選びます。車両寸法、追加指示、Seedは必要に応じて設定します。Micro GeometryはPRO向けの設定です。
- 3Dモデルを生成を押します。STDは10 credits、PROは18 credits です。
- 完了したモデルを3D Viewerで確認し、向き、回転、表示、照明、断面を調整します。
- 元GLBまたはGLB/OBJ/FBX/USDZ/STLをローカル保存します。形式変換は端末内で行い、追加creditsを消費しません。

### 2. 入力画像とAI Clean

入力: PNG、JPEG、WebP、1枚最大10 MB、マルチビュー入力は最大5枚。複数画像を並べ替え、個別削除、90°回転できます。

AI Clean: Wheels & Tires、Side Mirrors、Door Handles、Badges & Logosを除去対象にし、任意指示を追加できます。選択画像だけ、またはClean All で複数画像を処理します。

Remove Background: 選択画像の背景除去を再実行します。AI Cleanや背景除去も外部生成処理を利用するため、失敗時は接続状態を確認して手動で再試行します。

Reset Current Session: 入力画像と順序、生成履歴、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。Clear All は入力画像をすべて外します。

### 3. 生成設定

| 設定                | 選択・範囲                              | 操作結果                                               |
|-------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Generation Mode   | STD / PRO                          | STDは速度と品質のバランスで10 credits、PROは形状ディテール重視で18 credits |
| Micro Geometry    | PROでOFF / ON                       | ONは微細な表面ディテールを要求。PRO品質・18 creditsは維持               |
| 車両寸法（任意）          | 全長、全幅、全高、ホイールベース（mm）、タイヤ例245/40R21 | 任意の寸法参考値。生成結果の正確な寸法を保証しない                          |
| Additional Prompt | 任意テキスト                             | 素材、スポイラー、形状条件などを補足                                 |
| Seed              | 0-65535、Random / Lock              | Randomは自動選択、Lockは同じ番号を再利用。完全一致は保証されない              |

Micro GeometryをONにして生成を開始できない場合は、OFFにして再試行してください。

### 4. 3Dモデルの読み込み

Import 3D Model はOBJ、GLB、GLTF、FBX、STL、USDZ、最大200 MBです。GLTFはbufferとtextureの埋め込みが必要です。外部.bin や画像は読み込みません。OBJは形状のみで外部MTL/textureを読み込みません。USDZは安全な展開上限を超えるpackageを拒否します。形式・MIME・内容が一致しない、空、破損したファイルは読み込めません。ブラウザで直接プレビューできない形式はDownload only になります。

### 5. Viewer操作

マウス/タッチで回転、ズーム。Auto Rotate、拡大表示を利用できます。

固定ビュー: TOP、FRONT、REAR、LEFT、RIGHT、BTM。手動操作するとFREEへ戻ります。

View 1-5: 現在のカメラを保存し、再呼出し・上書きできます。端末のブラウザ保存領域を使います。

背景: ダーク／グレー／ホワイトを選びます。明るさは太陽アイコン横のスライダーで調整します。

Model Orientation / Up Axis: Auto、X、Y、Z。読み込んだモデルの上方向を合わせ、Reset Orientation で戻します。

表示プリセット: 「スタジオ」「ガレージ」「シェイド」を選びます。「HDR」から環境画像を読み込み、「設定リセット」で設定を戻します。背景・床・影の表示を切り替え、影の濃さ、強度、向き、サイズを調整できます。これらはプレビュー専用で、GLBには同梱されません。

## 6. 断面表示と書出し

1. 断面パネルでX/Y/Zの必要な軸をONにします。
  2. X/Y/Zの位置スライダーで断面位置を調整します。位置は%で表示されます。
  3. 必要なら「パースペクティブ」をONにし、「視野角」を調整します。「パースを初期化」で戻せます。
  4. モデル本体をOFFにすると断面だけを確認できます。Reset View は表示を初期化します。
  5. SVG、DXF、PNGを選んで保存します。1軸は単一ファイル、複数軸はsections.zip です。
- 断面が選ばれていない場合は書き出しできません。画面上のX/Y/Z表示とUp Axisで方向を確認してください。

## 7. 保存形式と材質

GLB: 生成master。UV/画像textureを単一ファイルへ保持可能。

OBJ/STL: 形状中心。OBJの外部MTL/texture、STLの材質は保持されません。

FBX/USDZ: 材質保持は元データとブラウザ変換対応に依存します。

生成は1回で、対応変換は端末内です。変換失敗でもmaster GLBは変更されません。

## 8. 履歴、失敗、停止

Session History には生成モデルとローカル読みモデルが並びます。選択、削除、Generation Info、Apply Settings が使えます。設定復元は入力画像を復元しないため再入力してください。プレビューURLが期限切れの場合は読み込めないことがあります。生成中の中止する / STOP GENERATION は現在のブラウザ要求を中止します。完了・失敗・返還はサーバー記録に従い、同じ操作を連打しないでください。

## 9. よくある困りごと

生成できない: 入力画像、ログイン状態、3D権限、creditsを確認します。

モデルが横倒し: Up Axis をAuto/X/Y/Zで切り替えます。

textureが消える: GLBをmasterとして保存し、OBJ/STLの形状中心という制限を確認します。

断面が空: モデル本体を読み込み、対象軸をONにして位置を動かします。

3Dプレビューが途切れる: 安定した回線で少し待って履歴から再表示します。期限切れならローカル保存済みモデルを再読み込みします。

本ツールはコンセプト検討用です。生成形状や断面は製造可能性・寸法精度を保証しないため、CAD修正、試作、構造・法規・安全確認を行ってください。

# ADL 3D

## User Manual

English | September 2026

### 1. Quick start

1. Sign in normally and add one or more vehicle sketches/design images. Click or drag and drop PNG, JPEG, or WebP files up to 10 MB each. Multiple views can improve reconstruction.
2. Choose STD or PRO under Generation Mode. Enter optional dimensions, instructions, and Seed as needed. Micro Geometry is a PRO setting.
3. Press Generate 3D Model. STD uses 10 credits; PRO uses 18 credits.
4. Inspect the completed model in the 3D Viewer and adjust orientation, rotation, display, lighting, and section views.
5. Download the master GLB or convert locally to GLB, OBJ, FBX, USDZ, or STL. Post-generation conversion uses no extra credits.

### 2. Input images and AI Clean

Input: PNG, JPEG, WebP, up to 10 MB per image and up to five multi-view images. Reorder, remove, and rotate individual images by 90°.

AI Clean: select Wheels & Tires, Side Mirrors, Door Handles, or Badges & Logos, add optional instructions, and process one image or use Clean All.

Remove Background reruns background removal on the selected image. If cleanup or removal fails, check the connection and retry manually.

Reset Current Session keeps input order, generated history, and cached outputs while clearing temporary state and generation settings. Clear All removes all input images.

### 3. Generation settings

| Setting                       | Choice or range                                                | Effect                                                                                  |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Generation Mode               | STD / PRO                                                      | STD balances speed and quality at 10 credits ; PRO emphasizes form detail at 18 credits |
| Micro Geometry                | OFF / ON in PRO                                                | ON requests fine surface detail; PRO quality and 18-credit price remain                 |
| Vehicle Dimensions (optional) | length, width, height, wheelbase in mm; tire example 245/40R21 | Optional reference dimensions. Exact generated dimensions are not guaranteed.           |
| Additional Prompt             | optional text                                                  | Adds material, spoiler, or geometry requirements                                        |
| Seed                          | 0-65535, Random / Lock                                         | Random selects automatically; Lock reuses the value; identical output is not guaranteed |

If generation cannot start with Micro Geometry enabled, turn it OFF and retry.

### 4. Importing an existing 3D model

Import 3D Model accepts OBJ, GLB, GLTF, FBX, STL, and USDZ up to 200 MB. GLTF must embed buffers and textures; external .bin or image files are not loaded. OBJ imports geometry only and does not load external MTL/textures. Unsafe or oversized USDZ archives, empty files, mismatched MIME/extensions, and invalid content are rejected. A format that cannot render directly is marked Download only.

### 5. Viewer controls

Rotate and zoom with mouse/touch; use Auto Rotate and expanded view.

Fixed views: TOP, FRONT, REAR, LEFT, RIGHT, BTM. Manual movement returns to FREE.

View 1-5: save, recall, and overwrite camera views in local browser storage.

Background: choose Dark, Gray, or White. Adjust brightness with the slider beside the sun icon.

Model Orientation / Up Axis: Auto, X, Y, Z; use Reset Orientation to undo.

Display presets: choose Studio, Garage, or Shade. Use HDR to load an environment image and reset settings when needed. Toggle background, floor, and shadows; adjust shadow density, intensity, direction, and size. These display settings are preview-only and are not included in GLB.

### 6. Section display and export

1. Enable the required X, Y, and/or Z section axes.
2. Adjust the X, Y, and Z section positions with the sliders. Positions are displayed as percentages.
3. Enable Perspective when needed and adjust the field of view. Use Reset Perspective to restore it.
4. Hide the model to inspect sections alone; Reset View restores the display.
5. Export SVG, DXF, or PNG. One axis produces one file; multiple axes download as sections.zip.

Export is disabled until a section is selected. Use the on-screen X/Y/Z indicators and Up Axis to check orientation.

## 7. Download formats and materials

GLB: generated master; can retain embedded UV/image textures.

OBJ/STL: geometry-oriented. OBJ external MTL/textures are not loaded; STL has no material data.

FBX/USDZ: material retention depends on the source and browser conversion support.

Generation runs once; supported conversions run locally. A conversion failure does not alter the master GLB.

## 8. History, failure, and stop

Session History includes generated and locally imported models. Select, delete, inspect Generation Info, or use Apply Settings. Settings restore does not restore input images. Result URLs may expire. During generation, STOP GENERATION aborts the current browser request. Completion, failure, and any credit refund follow server records; avoid repeated clicks.

## 9. Troubleshooting

Cannot generate: verify input, normal sign-in, 3D entitlement, and credits.

Model is on its side: switch Up Axis among Auto/X/Y/Z.

Textures disappear: retain the GLB master and review OBJ/STL geometry-only limitations.

Empty section: load a previewable model, enable an axis, and move its position.

Preview connection drops: wait and reopen from history on a stable connection, or re-import your locally saved model after URL expiry.

This is a concept tool. Generated geometry and sections do not guarantee manufacturability or dimensional accuracy; complete CAD cleanup, prototyping, structural, legal, and safety validation before production.