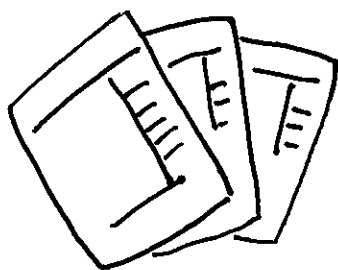
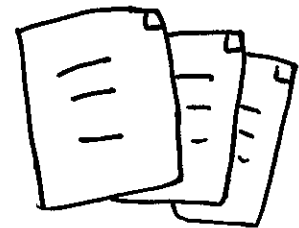


Pickles Crawler.

いままあるウェブサイトを収集して、整形します。
収集したウェブサイトは、~~データベース~~データとして保存します。
スタックなHTML



ウェブサイト

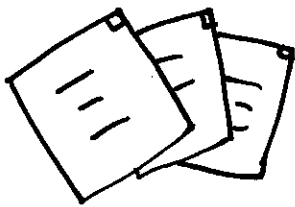


スタックなHTML.

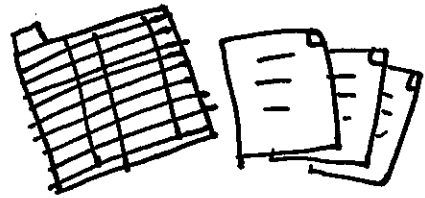
- 物理ディレクトリ構造(パス)の変更とリンクのはりかえも自動で可能!
- パスの書き方(相対/絶対)の統一化可能!

asaZuke

スタッキングHTMLをいーすして
Pickles Frameworkの
サイトマップとコンテンツの形式に
へんかします。



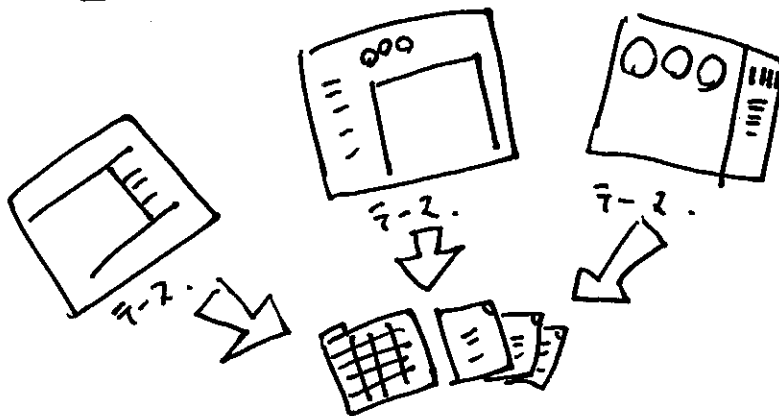
スタッキングHTML



サイトマップとコンテンツ

Theme Collection

たくさんあるテーマの中から。
つくりたいウェブサイトのイメージに近いものを
選びます。

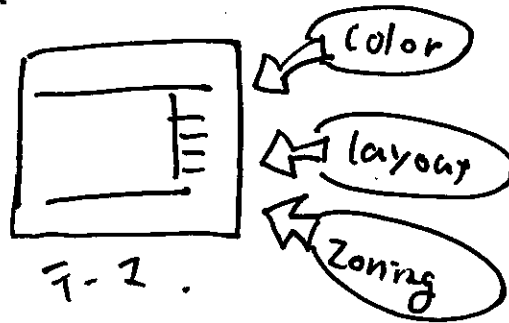


サイトマップと
コンテンツ。

Theme Editor

イメージに近いテーマを見つけたら、
色、レイアウト、ゾーニングなどを
カスタマイズして、

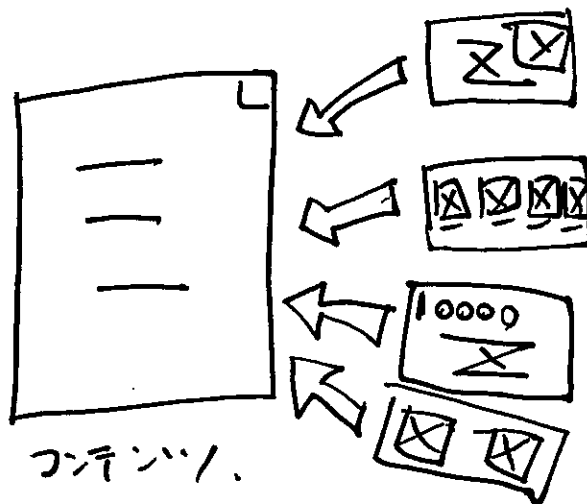
より個性的なデザインに仕上げます。



Contents Editor

コンテンツやサイトマップもブラウザから編集。

100%ポイントでのワイヤーフレームは
もういらない！



ThemeEditor
Xの画面

アパラン~~ス~~選択画面

アパラン選択.

保存,またはキャンセル
戻る.

テーマ編集画面

キャンセル 保存

アイコン

ヘッダタイトル

(コンテンツエリア)

テキストテキストテキスト
テキスト。

テキストテキスト
テキスト。

banner

Text.

2.5x100px
R.Navi.

color/palette.

Theme Elements.

background color font line.

画面全体が:
実上のテーマの
プレビュー
になる。

カラーパレットを
編集すると
画面全体の色が変わる

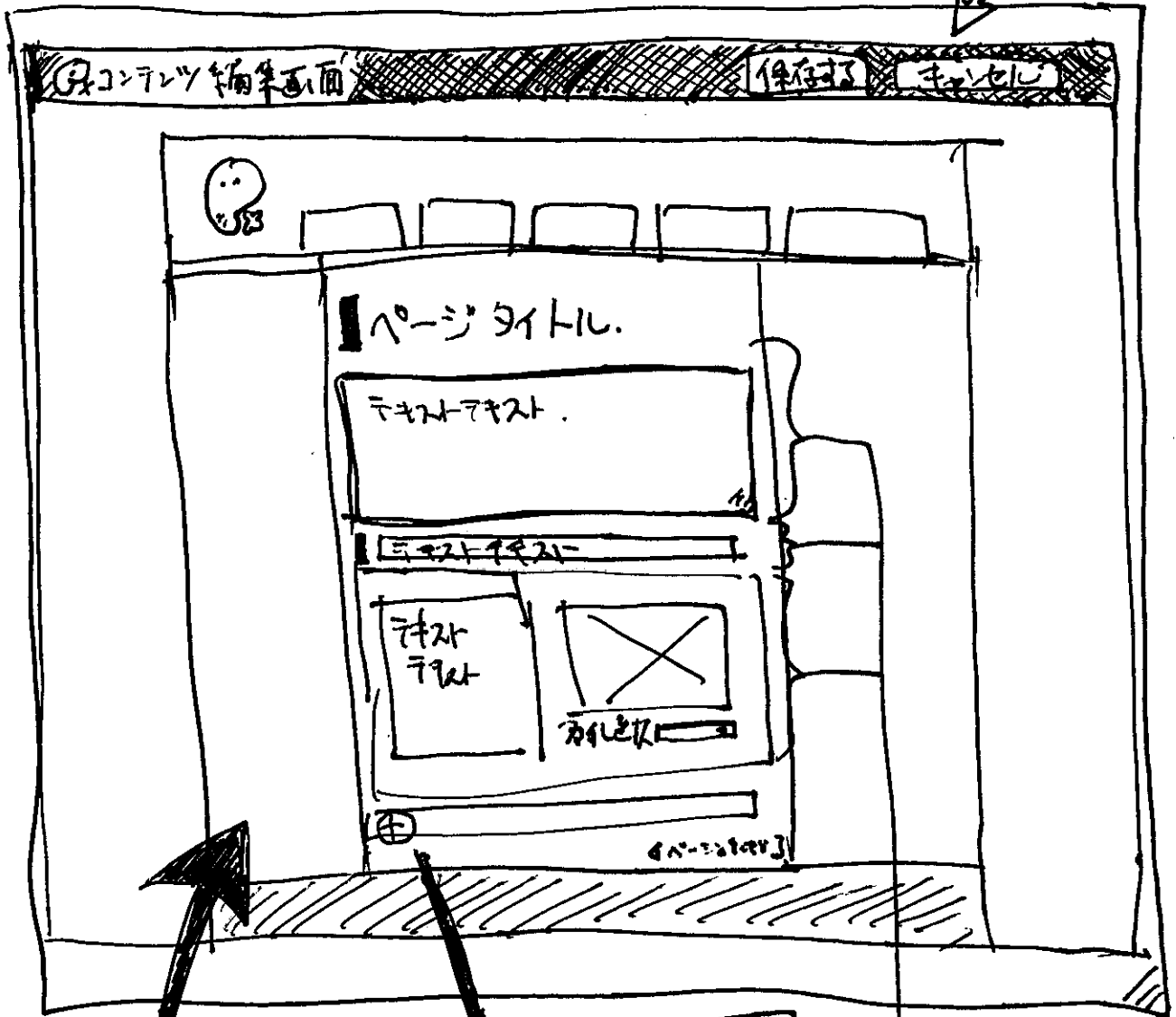
コンテンツエリアに
93-の内容が入っている

テーマエレメント
ドラッグ&ドロップで
テーマ領域の
要素を編集。

Contents Editor.
メイン画面.

FESSのUIにもつぎ、
コンテンツ編集のGUIを提案する。

編集画面へ



コンテンツエリア、
以外の領域は
実装のテーマのデザインで
見る

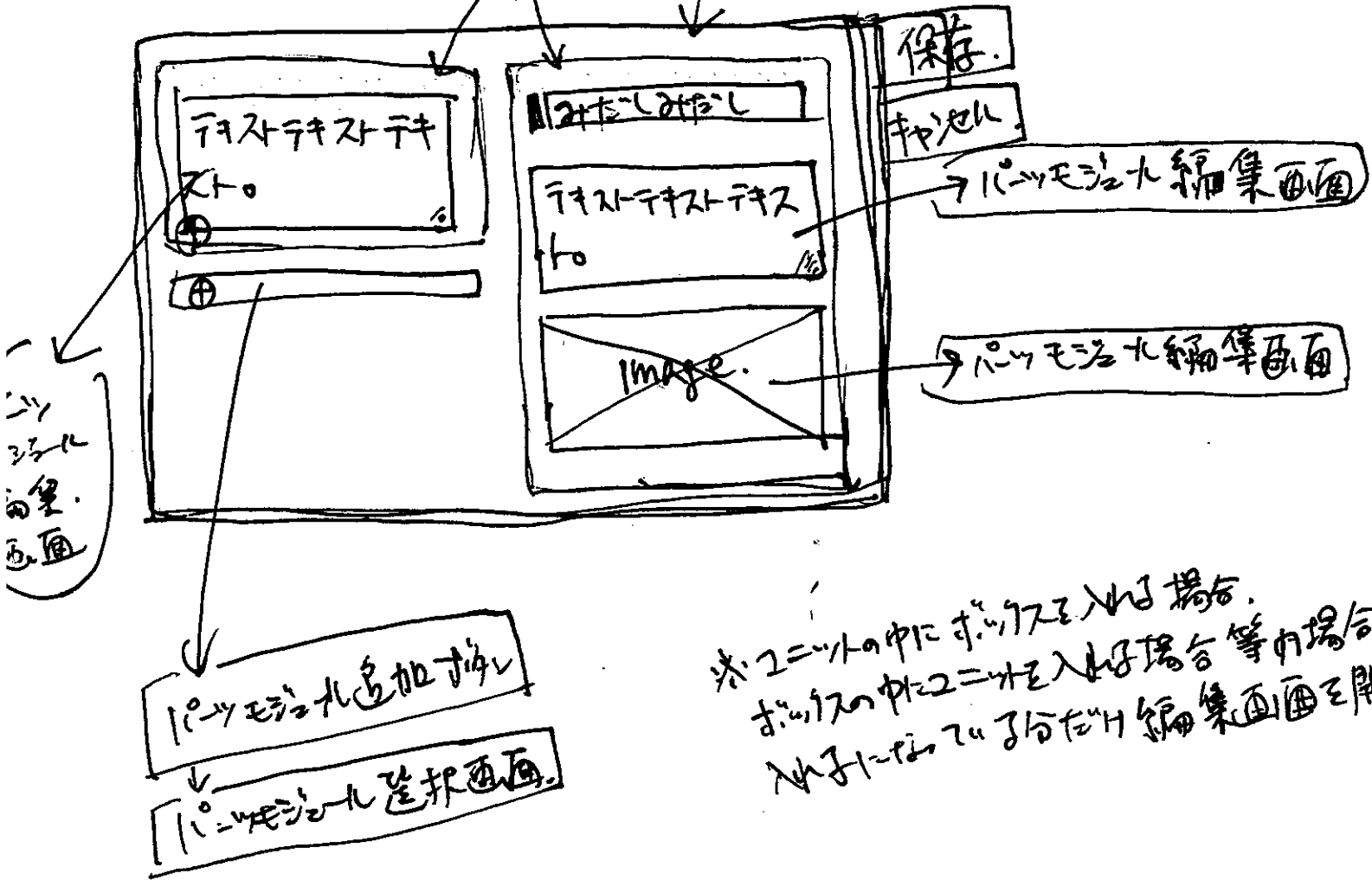
ユニットを追加するボタン

ユニットモジュール
またはボックス
モジュールの選択
画面をみる

- コンテンツ編集エリアの
単位は、ユニットモジュールの
アミダゲで成立している。
- 上下の入れかえは、D&Dで
できる。
- クリックして、ユニットの編集
画面をみる。

Contents Editor
 ユニットの編集画面
 (ライトボックスでホップ)

編集可能エリア
 ユニットの矩形枠



* ユニットの枠が表示されない場合。
 ユニットの枠が表示されない場合等の場合。
 ユニットの枠が表示されない場合編集画面を開くと、