

Prospector マニュアル

1. ランチャー画面編	4
A) ランチャー画面を開く方法	4
B) ランチャー画面の選択する方法	5
C) ランチャー画面の閉じる方法	5
D) コンテキストメニューについて	5
E) ランチャー画面にフォルダを配置している場合	6
F) 奥のレイヤーに移動する方法、戻する方法	6
G) テンキーでの操作方法	7
2. 編集画面編	7
A) 画面説明	8
I.現在のレイヤーセット	8
II. メニューバー	8
III. レイヤーツリー	8
IV. プロパティ部	9
V.ランチャープレビュー	9
B) 準備 ～初めに決めておいたほうがいい設定～	9
I.背景色	9
II. 基準チップサイズ	9
III. チップ間隔	9
C) メニューバーの説明	9
I.新規レイヤーセット	10
II. レイヤーセットを開く	10
III. レイヤーセットの保存	10
IV. 追加（レイヤーの追加）	10
V.削除（レイヤーの削除）	10
VI.全体設定	11
VII.既定値の設定	11
D) レイヤーの設定	11
E) チップについて	12
F) ファイルチップの設定	13
G) ゲートチップの設定	15
I.レイヤーの確認	15
II. ゲートチップの作成	15

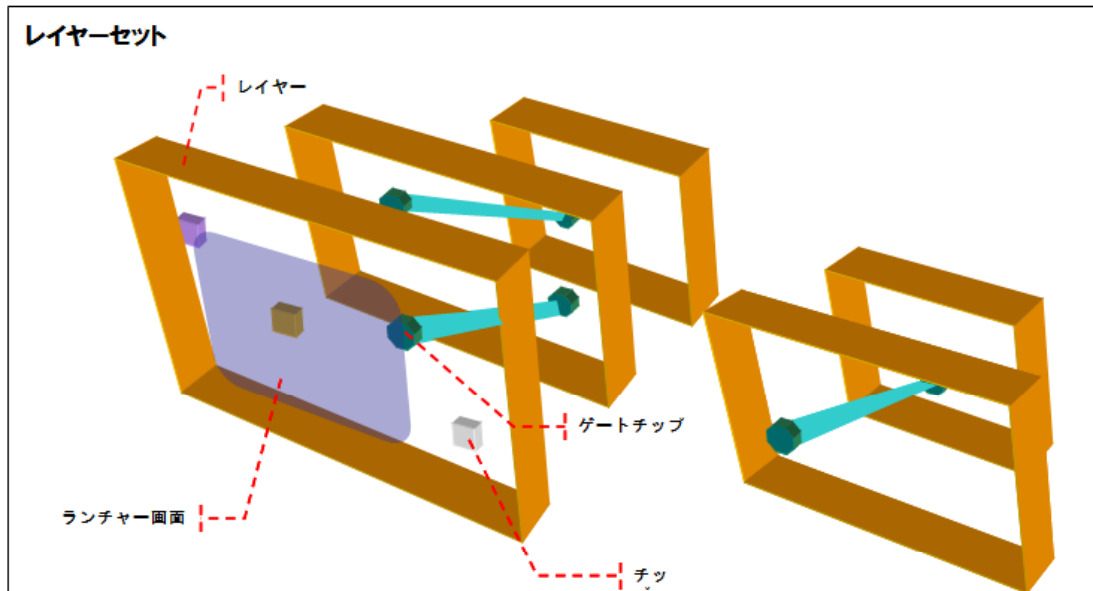
III. レイヤーの接続	15
H) テキストチップ	18
D)ランチャープレビューの説明	20
I.チップの作成	20
II. チップの選択	20
III. チップの削除.....	20
IV. チップの移動	20
V.チップの切り取り、コピー	21
VI. 貼り付け	21
VII.レイヤーの初期表示位置指定	21
VIII. ゲートチップの移動先指定	21
IX. テキストチップの連携先指定	21
J) 全体設定画面の説明	22
I. 「コントロール」 セクション	22
II. 「ランチャーデザイン」 セクション	23
III. 「マウスボタンの割り当て」 セクション	24
IV. 「レイヤーデザイン」 セクション	25
V. 「フォルダ操作」 セクション	26
VI. 「グリッド」 セクション	27
VII. 「ツールチップ」 セクション	27
VIII. 「レイヤータイトル」 セクション	28
IX. 「テンキー枠」 セクション	29
X. 「センターガイド」 セクション	29
XI. 「レーダー」 セクション	30
XII. 「コントロールガイダンス」 セクション	31
K) 既定値の設定画面の説明	31
I.ゲートチップの既定値の設定	31
II. テキストチップの既定値の設定	32
III. ファイルチップの既定値の設定	32
L) 編集 Tips.....	33
I.ゲートの連結	33
II. 循環参照	34
III. テキストチップのパネル化	34

Prospector はレイヤー上に配置したファイル等 (チップ) をクリックして起動させる常駐型ランチャーアプリケーションです。このレイヤーには任意の操作 (ホットキー) を割り当てることができ、その操作で画面上に呼び出すことができます。

レイヤーは複数作成することができます。それらをゲートチップという機能によって関連付けることによって、奥行きを利用した立体配置することができます。

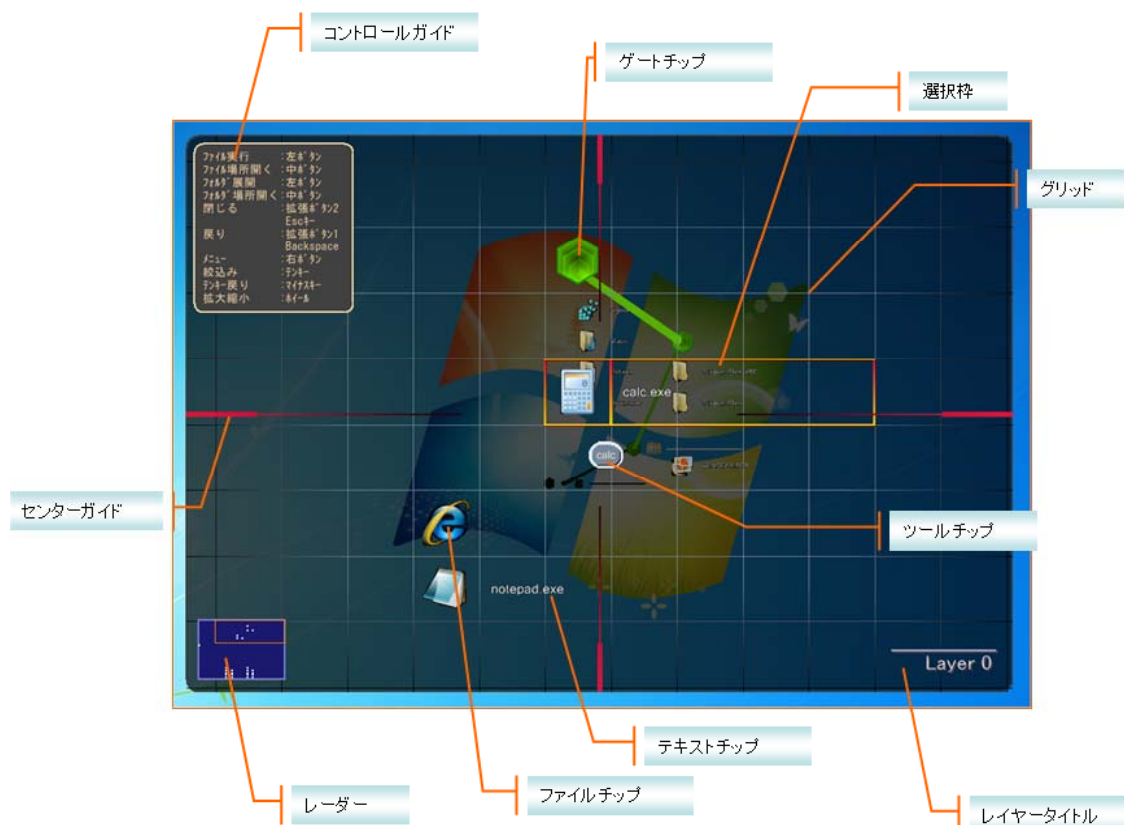
これらは全てレイヤーセットという一つのファイルに格納されています。編集画面にてこのレイヤーセットを作成、切り替えが可能です。これらを概念化した図は以下の通りとなります。

Prospector概念図



1. ランチャー画面編

ランチャー画面上ではマウス、キーボードを使用して操作します。マウスの操作での特徴として、マウスを操作した場合マウスカーソルが移動するのではなく、レイヤーがスクロールします。



A) ランチャー画面を開く方法

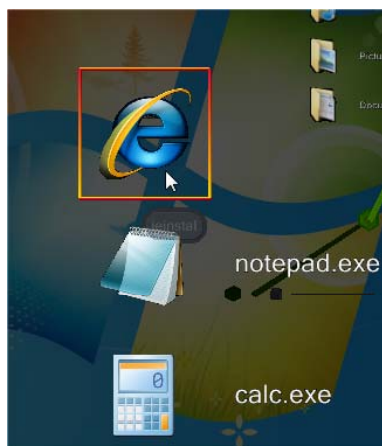
編集画面で設定しているホットキーを操作します。ホットキーには以下から選ぶことができます。

No.	種類
1	マウス：拡張ボタン 1
2	マウス：拡張ボタン 2
3	マウス：中央ボタン
4	キーボード：NumberLock キーを 2 連打
5	キーボード：Pause キー押下
6	キーボード：Pause キーを 2 連打
7	キーボード：Insert キーを 2 連打

8	キーボード：Ctrl キーを 2 連打
9	キーボード：Shift キーを 2 連打
10	キーボード：Alt キーを 2 連打
11	キーボード：ScrollLock キーを 2 連打
12	マウス：ホイール回転、奥、手前、奥の順にすばやく回転
13	マウス：ホイール回転、手前、奥、手前の順にすばやく回転

B) ランチャー画面の選択する方法

ランチャー画面で選択するには、選択したいチップをランチャー画面の中央に移動させます。選択状態になれば選択枠が表示されます。その状態で左クリック（既定）をすれば実行となります。中央クリック（既定）をするとエクスプローラーでそのパスを表示します。



C) ランチャー画面の閉じる方法

開くときのホットキーを操作すると閉じることができます。或いは Esc キーを押下しても閉じることが可能です。

※既定では指定されていませんが、メニューバーから「設定」－「全体設定」－「空白マスで閉じる」を指定するとそれで閉じることができます。

D) コンテキストメニューについて

ファイルチップ、ゲートチップ上で右クリック（既定）すると表示される機能です。

コンテキストメニューを閉じ、ランチャー画面に戻るには「戻る」をクリックするか、Esc キーを押下、或いは右クリック（既定）をしてください。また、初期表示位置に移動機能は Home キーでも動作できます。

ファイルチップ（ファイル）のコンテキストメニュー



ファイルチップ（展開済みフォルダ）のコンテキストメニュー



E) ランチャー画面にフォルダを配置している場合

フォルダを左クリック（既定）するとフォルダのファイル群が下層に作成されます（ダイナミックレイヤー）。これは自動作成ではありますが、下層レイヤーとして利用可能です。ダイナミックレイヤーは、その元となるフォルダのファイルチップが選択状態の場合に限り奥に描画されます。

注意点として、このレイヤーはキャッシュされたものとなります。実際のフォルダ内に変更があったとしても反映はされません。最新状態に更新するには展開元であるフォルダのファイルチップを右クリック（既定）し、コンテキストメニューから「フォルダを最新に」を選択してください。

F) 奥のレイヤーに移動する方法、戻る方法

下層レイヤー（ダイナミックレイヤー含む）に移動した後、移動元のレイヤーに戻る

るには拡張ボタン 2（既定）、或いは **BackSpace** キーを押下してください。

G) 初期表示位置に移動（戻る）方法

Home キーを押下すると、どのレイヤーを表示していても初期表示位置に移動します。これはコンテキストメニューの「初期表示位置に移動」と同一の機能です。

H) テンキーでの操作方法

ランチャー画面の操作はテンキー（ZXC～QWE や JKL～789 も可）でも操作できます。レイヤーに配置したチップは配置にあわせて 9 分割されており、それがテンキーに割り当てられています。テンキーを押下すると、そのエリアが選択されたものとなり、そのエリア内で更に 9 分割されます。これを選択エリアが 1 つのチップになるまで繰り返します。最終的に 1 つのチップのみのエリアをテンキー押下するとそのファイルが実行されます。

2. 編集画面編

Prospector は一つのレイヤーセットを選択することが出来ます。一つのレイヤーセットには複数のレイヤーが格納されています。そして一つのレイヤーに複数のチップが貼り付けられています。

レイヤー、チップの編集やランチャー画面のデザイン変更なども、この編集画面から行います。編集画面の起動はタスクトレイのアイコンをダブルクリック、或いはコンテキストメニューから「編集」を選択してください。ランチャー画面のコンテキストメニューからの遷移も可能です。

A) 画面説明



I. 現在のレイヤーセット

今現在編集及び表示用のレイヤーセットのファイル名がタイトルバーに表示されます。

II. メニューバー

レイヤーセットに関する操作、レイヤーの増減、各種の設定画面の表示を行うことができます。

III. レイヤーツリー

選択されているレイヤーセット内の全てのレイヤーが表示されています。ツリーの階層はレイヤーの奥行きを表しています。ホットキーが指定されているレイ

ヤーは赤く表示され、ホットキー内容が併せて表示されます。

IV. プロパティ部

ランチャープレビューやレイヤーツリーで選択したチップやレイヤーの詳細内容が表示、設定できる場所です。

V. ランチャープレビュー

ランチャー画面の表示を模した場所です。ここでチップの選択、ファイルのドロップ等を行うことができます。

B) 準備 ～初めに決めておいたほうがいい設定～

設定内容はたくさんありますが、デザイン上、チップを貼り付ける前に決めたほうがいいものはいくつかあります。これらは全てメニューバーにある「設定」－「全体設定」で表示される全体設定画面内にあります。

I. 背景色

ランチャー画面表示時の背景色となります（既定：黒）。事前にこの色を設定してデザイン決定に臨みましょう。

II. 基準チップサイズ

これはチップ一つ分の大きさを決定するものです（既定：48Pixel）。実際にはホイール操作による「見かけ」の大きさも影響しますが、計算精度の都合もあるため、Z座標（左に表示されるステータスにある表示奥行き位置）が1.0（基準チップサイズがそのままの大きさになる）の場合に見やすい大きさにするのが理想です。

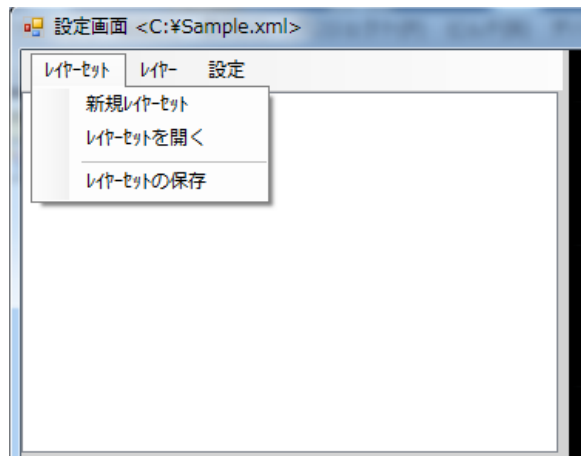
後で変更するとテキストチップ内の文字配置が見かけ上、大きく見えたり小さく見えたりすることになります。

III. チップ間隔

チップとチップの間隔です（既定：20Pixel）。この間隔部分には概ね何も描画されません。ですが、チップの大きさ（幅、高さ）を1よりも大きい場合にはこのチップ間隔部分にもまたいで描画されるので、後でチップ間隔を変えるとデザインも変わってしまうことがあります。

C) メニューバーの説明

以下のメニューが指定できます。



I. 新規レイヤーセット

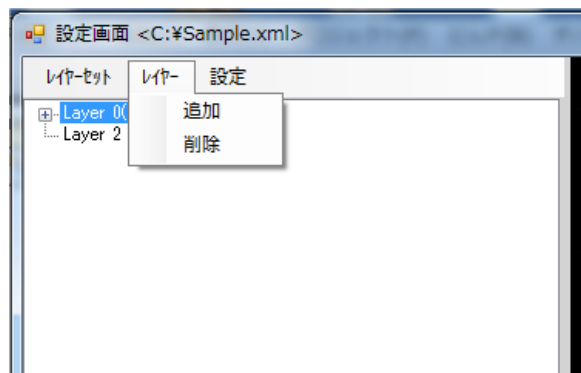
空のレイヤーセットを新規作成します。

II. レイヤーセットを開く

既存のレイヤーセットを選択します。拡張子は `xml` となります。

III. レイヤーセットの保存

現行のレイヤーセットを保存します。編集画面を閉じても自動的に保存されます。

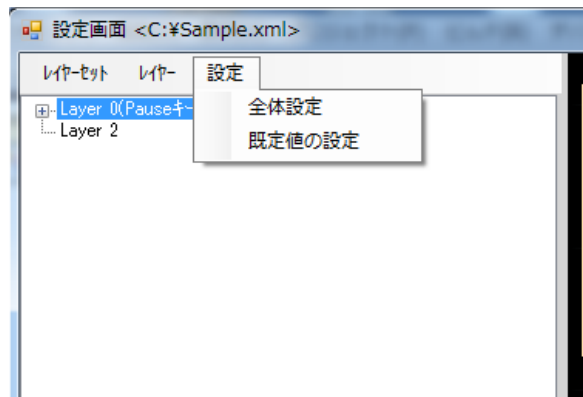


IV. 追加（レイヤーの追加）

現在のレイヤーセットに新規レイヤーを追加します。追加の際に名称の入力（後で変更可）ができます。

V. 削除（レイヤーの削除）

レイヤーツリーで選択されているレイヤーを削除します。



VI. 全体設定

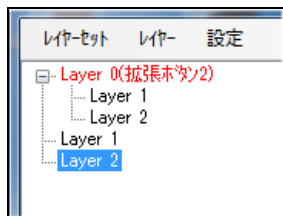
Prospector の設定を行います。詳細は「[全体設定画面の説明](#)」で説明します。

VII. 既定値の設定

編集画面でチップを追加する際の各種既定値を設定します。詳細は「[既定値の設定画面の説明](#)」で説明します。

D) レイヤーの設定

レイヤーはランチャー画面上での「面」に相当します。ここにチップを貼り付けるため、最低一つは必要なものです。メニューバーから「レイヤーセット」－「新規レイヤーセット」を指定した後は、“Layer 0”というレイヤーが初期作成されています。



後述にあるホットキーを設定すると文字が赤くなり、ランチャーとして起動可能となります。

ゲートチップによるレイヤーの階層構造が定義されている場合、それがツリー階層として表示されます。

ホットキーやゲートチップによる階層を作成すると、ひとつのレイヤーがレイヤーツリー内に複数表示されます。これは表現上だけのものであり、実際には一つのも
です。上図の 2 階層目の Layer 1 を編集すると 1 階層目も影響を受けます。

レイヤーツリーからレイヤーをクリックすると、プロパティ部にレイヤープロパティが表示されます。

機能

名称

ホットキー

テンキー領域表示 ☐

初期表示位置

No.	設定名	説明
1	名称	レイヤーの名称です。編集画面のレイヤーツリーやランチャー画面のレイヤータイトルに表示されます。
2	ホットキー	ランチャー画面に表示するための起動操作です。ランチャーとして使う以上、最低でも一つ以上のレイヤーに設定しないと意味がありません。いくつか用意していますが大別すると「マウスボタン系」、「キー2連打系」、「ホイール回転系」となります。
3	テンキー領域表示	ランチャー画面ではテンキーによるチップの絞込み、実行が可能です。それを補助する画像の表示を設定します。 なお、この設定にかかわらずテンキー操作は可能です。
4	初期表示位置	ホットキーが設定されている場合のみ操作できます。初期表示時に中央に選択されるチップを選択することが出来ます。 これが選択されていない場合、初期表示位置は前回閉じた場所になります。

E) チップについて

チップとはレイヤーに配置するパーツです。レイヤーはこのチップの大きさに合わせたグリッドとなり、チップはそのマスにはめ込むことにより機能を有します。チップ共通の特徴は以下のとおりです。

- ・ チップは重ねることは出来ません。
- ・ チップは縦横に n マス分のサイズに伸ばすことが出来ます。伸ばしたとき左上端が始点となりますが、この始点以外ならば重ねあわせが可能です。

外観

位置 X= -7 :Y= -5

大きさ 幅 1 × 高さ 1

表題 notepad

アイコンファイル名(32ピクセルぐらい)

☒ C:\Windows\notepad.exe ...

アイコンファイル名(48ピクセルぐらい)

☒ C:\Windows\notepad.exe ...

アイコンファイル名(256ピクセルぐらい)

☒ C:\Windows\notepad.exe ...

機能

実行ファイル名

C:\Windows\notepad.exe ...

引数

作業フォルダ

C:\Windows ...

実行時の大きさ 通常のウィンドウ ▼

No.	設定名	説明
1	大きさ	チップの見た目の大きさです。単位はマスとなります。
2	表題	ランチャー画面上でのツールチップに表示されるテキストです。
3	アイコンファイル名	<p>3種類の大きさ毎に設定可能です。ラベルに「～ぐらい」と書かれているのは目安です。ランチャー画面の見た目の表示サイズに合わせて表示されるアイコンや画像を指定します。3種類もいない、といった場合には左のチェックボックスをオフにしてください。</p> <p>※WindowsVista 以降限定ですが、256 ピクセルサイズのアイコンを内包していないアプリケーションやファイルを配置した場合、ランチャー画面で拡大表示した時にむしろ小さく表示されてしまいます。申し訳ありませんがその時には「アイコンファイル名(256 ピクセルぐらい)のチェックをオフにしてください。</p>
4	実行ファイル名	ランチャー画面で「実行」選択した場合に動作させるファイル或いはアプリケーションです。
5	引数	ファイル実行時に併せて指定する、引数です。
6	作業フォルダ	ファイル或いはアプリケーションを実行する場合の作業フォルダとなります。
7	実行時の大きさ	ファイル或いはアプリケーションを実行する場合のウィンドウの大きさです。

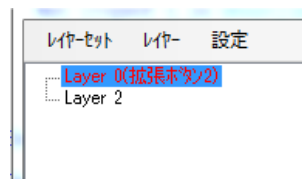
G) ゲートチップの設定

ゲートチップとはこの **Prospector** の特徴である、レイヤー積層配置に欠かせないものです。レイヤー間を重ねて配置するための文字通りの「架け橋」となります。

まずゲートチップを使用可能にするための配置の流れを説明します。

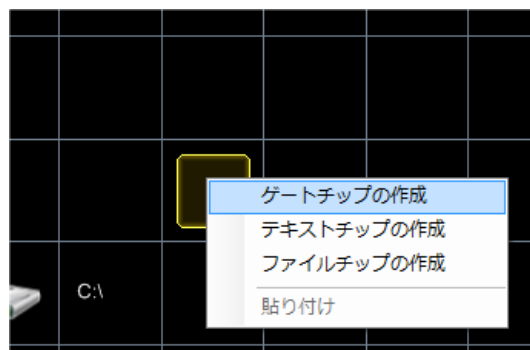
I. レイヤーの確認

ゲートチップはレイヤーの架け橋である以上、レイヤーが複数ないといけません。



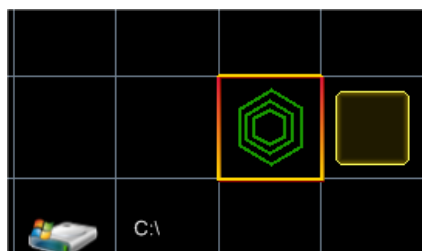
II. ゲートチップの作成

ランチャープレビュー画面上にて空白マスに対して右クリックし、「ゲートチップの作成」を選択します。



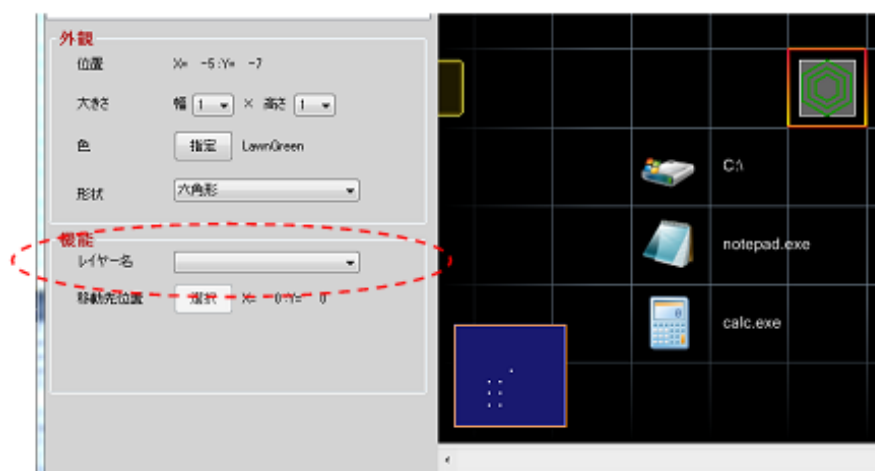
すると枠線だけのゲートチップが作成されます。これはまだどこのレイヤーにも繋げていない状態です。

III. レイヤーの接続



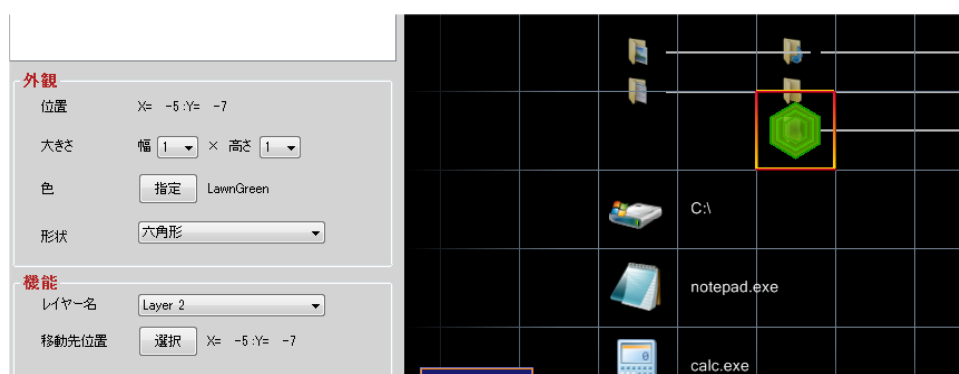
それではレイヤーを繋げてみましょう。今作成した枠線だけのツールチップを左クリックで選択するとプロパティ部にゲートチップの詳細が表れます。プロパティ部の機能セクションにあるレイヤー名から繋げたいレイヤー名を選択してく

ださい。



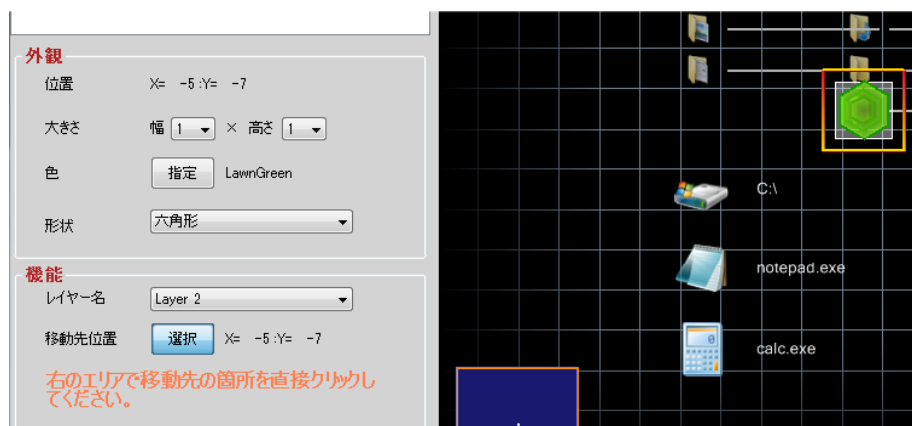
レイヤーがつながるとゲートチップの中の色が塗りつぶされます。もしも繋いだレイヤーに既にチップを配置していれば、奥に小さくそれが描画されます。

繋がったゲートチップをダブルクリックすれば、ランチャー画面同様のレイヤー移動が確認することができます。

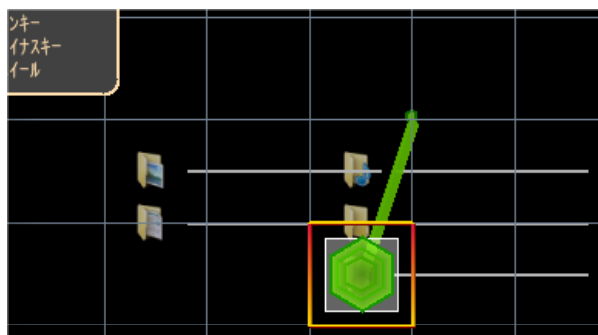


更に移動先位置も指定が可能です。上記の操作だと移動したレイヤー先での初期表示位置はゲートチップの配置位置と同一です。

移動先位置を変更するには、プロパティ部の機能セクション内、移動先位置にある選択ボタンをクリックしてください。



ランチャープレビューのグリッドが奥のレイヤーに移動し小さく描画されます。
このまま移動先としたいマスをクリックしてください。



クリックすることで移動先が決定され、そこまでのガイドラインが描画されます。

ゲートチップのプロパティ部の説明は以下の通りです。

外観

位置 X= -5 :Y= -7

大きさ 幅 1 × 高さ 1

色 指定 LawnGreen

形状 六角形

機能

レイヤー名 Layer 2

移動先位置 選択 X= -4 :Y= -10

No.	設定名	説明
1	大きさ	チップの見た目の大きさです。単位はマスとなります。
2	色	ゲートチップおよびガイドラインの色となります。
3	形状	ゲートチップの形です。複数の正多角形の中から選択できます。
4	レイヤー名	接続先のレイヤー名です。自身以外のレイヤーを選択可能です。作成したばかりのゲートチップの場合、この項目は空白となっています。
5	移動先位置	移動先レイヤー内の移動先のマスを選択できます。ここの「選択」ボタンをクリック後ランチャープレビューで移動先のマスをクリックしてください。取りやめたい場合には再度「選択」ボタンをクリックしてください。

H) テキストチップ

テキストチップとはレイヤーに自由に配置できる任意のテキスト或いは図形となります。テキストチップは表現をするためのものであり機能は有していませんが、連携先を指定することで、テキストチップのクリック動作がその連携先チップのものと同一となります。

テキストチップのプロパティ部の説明は以下の通りです。

外観

位置

X= -6 :Y= -5

大きさ

幅 4 × 高さ 1

フォント

指定 Microsoft Sans Serif, 10, Regular

前景色

指定 White

配置

MiddleLeft

背景色

指定 White

透明

背景形状

角丸

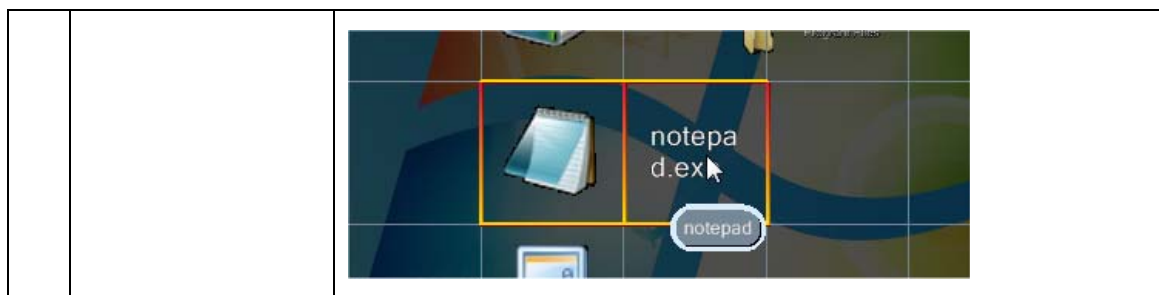
notepad.exe

機能

連携先

選択 X= -7 :Y= -5

No.	設定名	説明
1	大きさ	チップの見た目の大きさです。単位はマスとなります。
2	フォント	テキストの表示フォントです。
3	前景色	テキストの文字色となります。
4	配置	テキストをマス内のどの位置に配置するのかを決定できます。
5	背景色	テキストチップの背景形状に指定する色を指定できます。既定は透明です。 変更後、透明にしたい場合には「透明」ボタンをクリックしてください。
6	背景形状	背景色が透明でない場合に表れる背景の形状を選択できます。
7	テキスト欄	表示したいテキスト文章です。
8	連携先	<p>ほかのチップと同一機能を持たせたい場合には「選択」ボタンをクリックします。クリック後はランチャープレビュー部で対象のチップをクリックしてください。連携先は同一レイヤーであれば隣接していなくても設定可能です。</p> <p>連携先を指定していない場合</p>  <p>連携先を指定している場合</p>



I) ランチャープレビューの説明

ランチャープレビューとは編集画面右側を占める、ランチャー画面を模した箇所です。ここは単なるプレビュー表示だけでなく、以下の操作が可能です。

I. チップの作成

ランチャープレビュー上の空白マスで右クリックすることで表示されるコンテキストメニューから「～チップの作成」をクリックします。

或いはエクスプローラー等からファイルをランチャープレビューの空白マスにドラッグすることでファイルチップを配置します。ドロップ時にファイル名等を記載したテキストチップ付与することができます。付与するかはメニューバーからの「設定」－「既定値の設定」内の“ファイルドロップ配置時にテキストチップを自動作成する”によります。また、この設定にかかわらずドロップ時に **Ctrl** キーを押下しているとテキストチップを付与します。逆に **Shift** キーを押下しているとテキストチップを付与しません。

II. チップの選択

配置済みのチップをクリックすることで選択できます。

或いはランチャープレビュー内をドラッグすることで指定範囲の複数チップを選択することが出来ます。複数チップを選択している場合、出来る事は「チップの削除」、「チップの切り取り」、「チップのコピー」のみとなります。

III. チップの削除

チップを選択後、右クリックすることで表示されるコンテキストメニューから「削除」することで、そのチップを削除できます。削除されるチップが別のテキストチップから連携されている場合、そのテキストチップも削除するかどうか確認ダイアログが表示されます。

IV. チップの移動

選択したチップをそのままドラッグすることで位置を移動することが出来ます。

※レイヤーの初期表示位置に設定されているチップを移動するとレイヤーの初期表示位置が解除されてしまいます。そのときは改めて初期表示位置を設定して

ください。

V. チップの切り取り、コピー

チップを選択後、右クリックすることで表示されるコンテキストメニューから「切り取り」「コピー」することで、そのチップを独自のクリップボードに確保できます。

VI. 貼り付け

独自のクリップボードに確保され手いる状態で、ランチャープレビュー上の空白マスで右クリックすることで表示されるコンテキストメニューから「貼り付け」をクリックします。貼り付け元と先のレイヤーは異なっても貼り付け可能です。

VII. レイヤーの初期表示位置指定

レイヤープロパティから初期表示位置の「選択」ボタンをクリックすることで初期表示位置設定モードとなります。この状態で配置済みのチップをクリックすることで設定可能です。

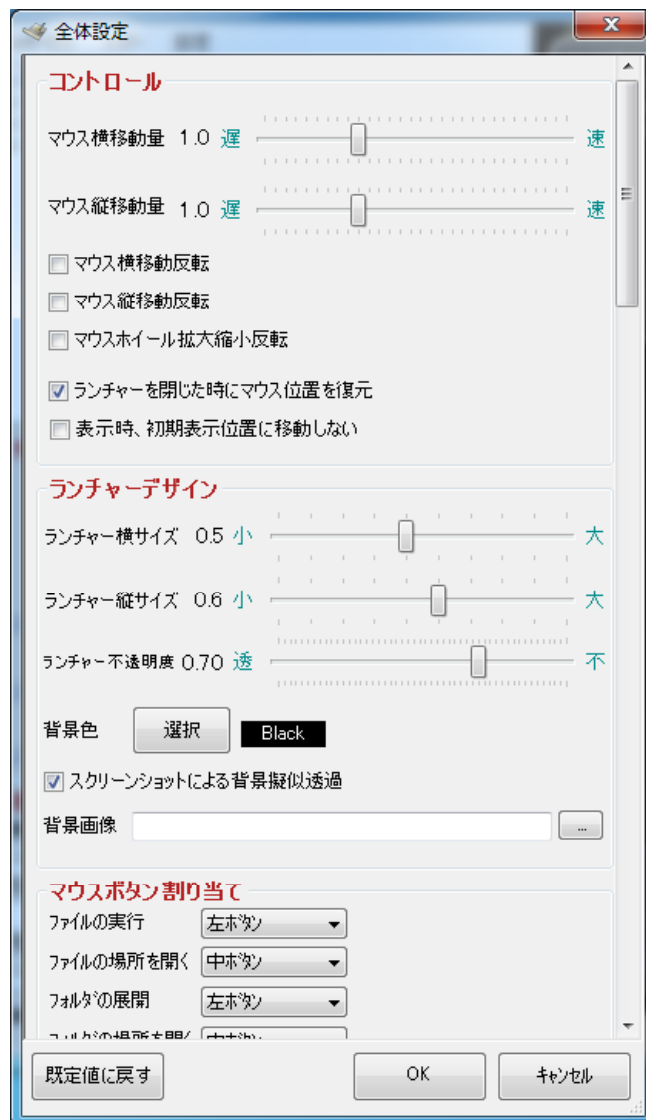
VIII. ゲートチップの移動先指定

ゲートチッププロパティから移動先位置の「選択」ボタンをクリックすることで移動先設定モードとなります。この状態で移動先レイヤーの任意のマスをクリックすることで移動先位置を設定可能です。

IX. テキストチップの連携先指定

テキストチッププロパティの連携先の「選択」ボタンをクリックすることで、連携先設定モードとなります。この状態で配置済みのチップをクリックすることで連携先を設定可能です。

J) 全体設定画面の説明




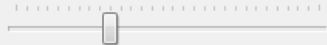
メニューバーの「全体設定」を選択することで全体設定ウィンドウが表示されます。
以下に各セクションの説明をします。


I. 「コントロール」セクション

全体にかかわる操作の設定を行います。

コントロール

マウス横移動量 1.0 遅  速

マウス縦移動量 1.0 遅  速

ホイールズーム量 0.35 小  大

☐ マウス横移動反転

☐ マウス縦移動反転

☐ マウスホイール拡大縮小反転

☒ ランチャーを開いた時にマウス位置を復元

☒ 表示時、初期表示位置に移動しない

No.	設定名	説明
1	マウス横移動量	ランチャー画面でマウス横移動量に対するスクロール量を決定できます。
2	マウス縦移動量	ランチャー画面でマウス縦移動量に対するスクロール量を決定できます。
3	ホイールズーム量	ホイール回転による拡大縮小量を決定できます。
4	マウス横移動反転	ランチャー画面でマウス横移動に対する横スクロール方向を反転させます。
5	マウス縦移動反転	ランチャー画面でマウス縦移動に対する縦スクロール方向を反転させます。
6	マウスホイール拡大縮小反転	ランチャー画面でホイール方向に対するレイヤーの拡大縮小を反転させます。
7	ランチャーを閉じた時にマウス位置を復元	ランチャー画面を閉じた時に、マウスカーソルをホットキー押下時の位置に戻します。
8	表示時、初期表示位置に移動しない	オフの場合にはランチャー画面を表示する都度、初期表示位置から開始します。 オンの場合には前回閉じた位置から再開します。位置を記憶しているのは Prospector を終了するまでです。

II. 「ランチャーデザイン」セクション

ランチャー全体の設定を行います。



No.	設定名	説明
1	ランチャー横サイズ	ランチャー画面の横サイズを指定します。1.0は横解像度と同一となり、0.5は横解像度の半分となります。
2	ランチャー縦サイズ	ランチャー画面の縦サイズを指定します。1.0は縦解像度と同一となり、0.5は縦解像度の半分となります。
3	ランチャー不透明度	ランチャー画面背景の不透明度合いを指定します。1.00だと完全に不透明になります。
4	背景色	ランチャー画面の背景色を指定します。
5	スクリーンショットによる背景擬似透過	ランチャーが少しでも背景を透過している場合の背景を開くときのスクリーンショットを利用します。環境によってはパフォーマンスが向上する…かもしれません。
6	背景画像	ランチャー画面に貼り付ける画像を指定します。貼り付けた画像はランチャー画面に合わせてリサイズされます。

III. 「マウスボタンの割り当て」セクション

ランチャー画面でのマウスクリック操作の割り当てを行います。



No.	設定名	説明
1	ファイルの実行	ファイルに関連付けたファイルチップを実行するためのマウス操作を

		指定します。
2	ファイルの場所を開く	ファイルに関連つけたファイルチップに対して、エクスプローラーでその場所を開くためのマウス操作を指定します。
3	フォルダの展開	フォルダに関連つけたファイルチップをランチャー画面内でダイナミックレイヤーとして展開するためのマウス操作を指定します。
4	フォルダの場所を開く	フォルダに関連つけたファイルチップに対して、エクスプローラーでその場所を開くためのマウス操作を指定します。
5	メニューの表示	ファイルチップ、ゲートチップのコンテキストメニューを開くためのマウス操作を指定します。
6	レイヤー移動の戻り	下層レイヤーからもとのレイヤーに戻るためのマウス操作を指定します。
7	空白マスで閉じる	チップのない空白のマスでランチャー画面を閉じるためのマウス操作を指定します。
8	空白マスで戻り	チップのない空白のマスで下層レイヤーから元のレイヤーに戻るためのマウス操作を指定します。

IV. 「レイヤーデザイン」セクション

レイヤーデザイン

基準チップサイズ

チップ間隔 20 狭 広

奥行き間隔 1.0 狭 広

パス強度 1.00 広 狭

パス中心横位置 0.50 左 右

パス中心縦位置 0.50 上 下

フォグ深度 75 淡 濃

描画階層数

選択時色その1 Crimson

選択時色その2 Gold

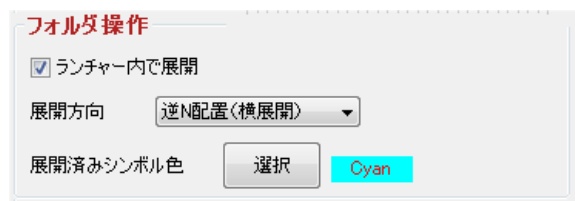
サムネイル画像最大サイズ


アニメーション速度 1 遅 速

No.	設定名	説明
-----	-----	----

1	基準チップサイズ	チップの実サイズをピクセル単位で指定します。
2	チップ間隔	チップとチップの間を実サイズで指定します。
3	奥行き間隔	レイヤーとレイヤーの間の距離を指定します。
4	パース強度	遠近法による縮小感を指定します。
5	パース中心横位置	遠近法による消失点の横位置を指定します。
6	パース中心縦位置	遠近法による消失点の縦位置を指定します。
7	フォグ深度	空気遠近法表現としてのフォグの濃さを指定します。
8	描画階層数	下層レイヤーの最大数を指定します。
9	選択時色その 1	選択時の枠のグラデーション色を指定します。
10	選択時色その 2	選択時の枠のグラデーション色を指定します。
11	サムネイル画像最大サイズ	画像ファイルをファイルチップとした時のサムネイルの最大サイズを指定します。
12	アニメーション速度	各種演出アニメーションの速度を指定します。パフォーマンスに併せて指定してください。

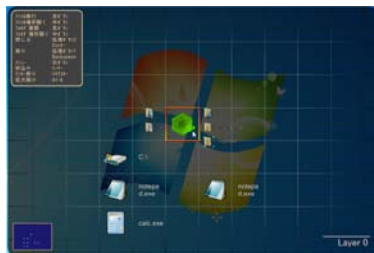
V. 「フォルダ操作」セクション



No.	設定名	説明
1	ランチャー内で展開	ランチャー画面内でフォルダ（ダイナミックレイヤー）を展開するかを指定します。
2	展開方向	<p>ダイナミックレイヤーのチップの配置方法を指定します。どちらとも現在のランチャーのサイズで折り返します。</p> <p>逆 N 字配置（右に伸展）</p>  <p>Z 字配置（下に伸展）</p>

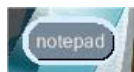
		
3	展開済みシンボル色	<p>一度展開され、キャッシュ状態にあるフォルダに表示する四隅のシンボル色を指定します。</p> 

VI. 「グリッド」セクション



No.	設定名	説明
1	表示	レイヤーにマスの区切りとなるグリッド線を描画するかどうか指定します。
2	グリッド線色	グリッドの色を指定します。

VII. 「ツールチップ」セクション



ファイルチップを選択している状態で静止している時に表示されるツールチップの設定です。

ツールチップ

フォント Microsoft Sans Serif, 9, Regular

背景色 LightSlateGray

前景色 Linen

表示形式

No.	設定名	説明
1	フォント	テキストのフォントを指定します。
2	背景色	ツールチップの背景色を指定します。
3	前景色	テキストの文字色を指定します。
4	表示形式	ツールチップに表示するテキスト内容を指定します。

VIII. 「レイヤータイトル」 セクション



レイヤータイトル

☒ 表示

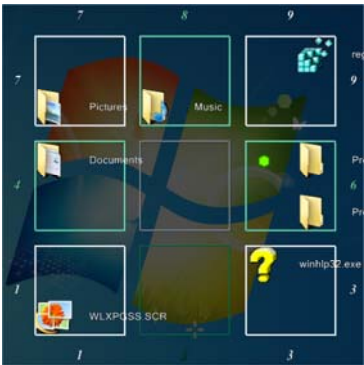
フォント MS UI Gothic, 18, Regular

前景色 Lavender

表示位置

No.	設定名	説明
1	表示	レイヤータイトルを表示するかどうか指定します。
2	フォント	タイトルのフォントを指定します。
3	前景色	タイトルの文字色を指定します。
4	表示位置	レイヤータイトルの表示位置を指定します。

IX. 「テンキー枠」セクション



テンキー操作による分割領域の枠の設定です。

テンキー枠

奇数色

選択

AliceBlue

偶数色

選択

MediumAquamarine

ガイド文字形式

1,2,3~7,8,9

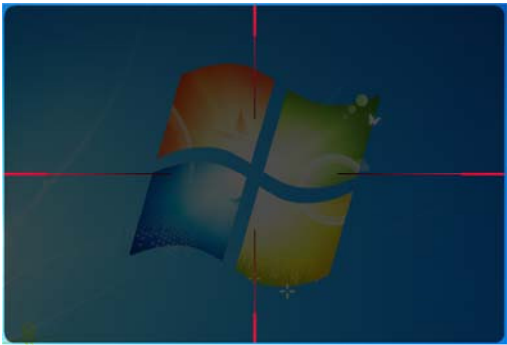
フォント

選択

Times New Roman, 16, Regular+Bold+

No.	設定名	説明
1	奇数色	テンキーでの奇数に位置する枠の罫線色を指定します。
2	偶数色	テンキーでの偶数に位置する枠の罫線色を指定します。
3	ガイド文字形式	テンキー枠周囲に表示するガイド文字を指定します。
4	フォント	ガイド文字のフォントを指定します。

X. 「センターガイド」セクション



ランチャー画面の中心を示すガイド線の表示設定です。

センターガイド

☐ 表示

色 選択 Crimson

No.	設定名	説明
1	表示	ガイドの表示を指定します。
2	色	ガイド線の色を指定します。

XI. 「レーダー」セクション



レイヤー上に配置されたチップの場所を一望できるレーダーの表示設定です。

レーダー

☒ 表示

輝点色 選択 White

背景色 選択 MidnightBlue

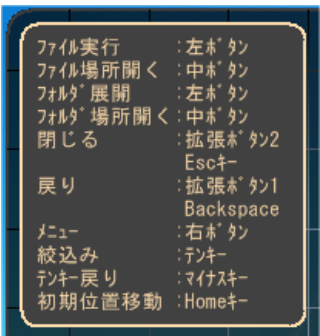
表示領域色 選択 DarkOrange

表示位置 BottomLeft ▼

大きさ 100

No.	設定名	説明
1	表示	レーダーの表示を指定します。
2	輝点色	チップを表すドットの色を指定します。
3	背景色	レーダーの背景色を指定します。
4	表示領域色	レーダー中のうち現在ランチャー画面内に表示されている箇所を示す矩形色を指定します。
5	表示位置	レーダーの配置位置を指定します。
6	大きさ	レーダーの大きさを指定します。

XII. 「コントロールガイドンス」 セクション



ランチャー画面の操作ヘルプを表示設定します。

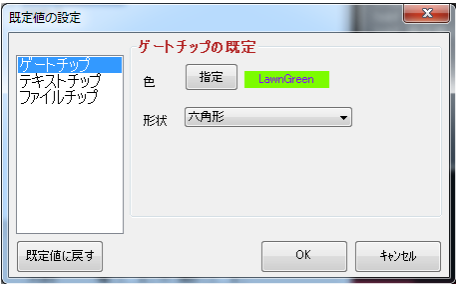


No.	設定名	説明
1	表示	ガイドンスの表示を指定します。
2	フォント	ガイド文字のフォントを指定します。
3	前景色	ガイド文字の色を指定します。
4	背景色	ガイドンスの背景色を指定します。
5	表示位置	ガイドンスの配置位置を指定します。

K) 既定値の設定画面の説明

編集画面にてチップを作成するときの既定値を決定します。

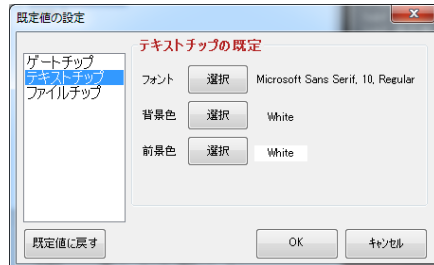
I. ゲートチップの既定値の設定



No.	設定名	説明
1	色	ゲートチップの作成時の色を指定します。

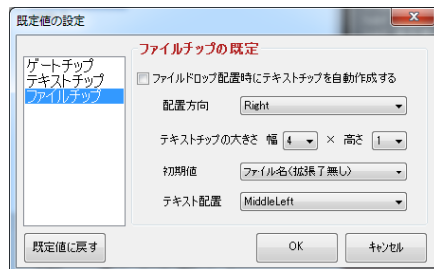
2	形状	ゲートチップの作成時の形状を指定します。
---	----	----------------------

II. テキストチップの既定値の設定



No.	設定名	説明
1	フォント	テキストチップの作成時のフォントを指定します。
2	背景色	テキストチップの作成時の背景色を指定します。
3	前景色	テキストチップの作成時の文字色を指定します。

III. ファイルチップの既定値の設定



No.	設定名	説明
1	ファイルドロップ配置時にテキストチップを自動作成する	ドラッグドロップによってファイルチップを作成するときに、ファイル名のついた連携設定されているテキストチップを一緒に作成するか指定します。
2	配置方向	上記No. 1 がオンの場合、ドロップしたファイルチップに対して、ファイルチップをどこに配置するかを指定します。
3	テキストチップの大きさ	上記No. 1 がオンの場合、自動作成するファイルチップの大きさを指定します。
4	初期値	上記No. 1 がオンの場合、テキストチップの文字を何にするか指定します。
5	テキスト配置	上記No. 1 がオンの場合、テキストチップの文字の配置位置を指定します。

L) 編集 Tips

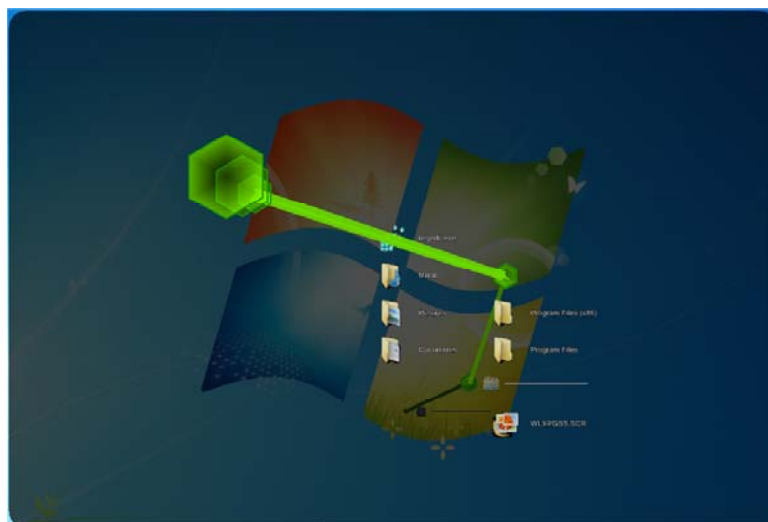
I. パフォーマンス改善

Prospector はランチャーとしては重たいアプリケーションだと思っています。スペックによっては動作がもたつくことがあるかもしれません。その場合、ある程度は設定によってパフォーマンス改善を図ることができます。以下に効果が多きいものから順番に一覧化しました。

No.	設定名	説明
1	「ランチャー縦サイズ」 「ランチャー横サイズ」	小さくすることによってパフォーマンス向上が見込めます。
2	描画階層数	たくさんのレイヤーを階層化している場合、この描画階層数を減らすことでパフォーマンス向上が見込めます。
3	グリッド	グリッド表示をしないとパフォーマンス向上が見込めます。
4	レーダー	レーダー表示をしないとパフォーマンス向上が見込めます。
5	フォグ深度	値を 0 (フォグを用いない) とするとパフォーマンス向上が見込めます。
6	スクリーンショットによる背景擬似透過	これをオン (する) にするとパフォーマンス向上が見込める・・・かもしれません。
7	アニメーション速度	これはパフォーマンス向上ではありませんが、各種演出速度を速めることによって見かけ上の操作感向上が見込めます。

II. レイヤーセット作成例：ゲートの連結

いくつもレイヤーを関連付ける場合、かつレイヤー移動を頻繁に行う場合、ゲートチップの移動先を更に下層に移動するゲートチップにするとレイヤー移動をすばやくできます。



III. レイヤーセット作成例：循環参照

レイヤーをいくつも繋げて、いざ最下層から元に戻るのが面倒な場合にその最下層レイヤーを最上層レイヤーに繋ぐことで、「戻り」以外にも「進める」ことで初めに戻ることができます。



IV. レイヤーセット作成例：テキストチップのパネル化

テキストチップを広げ、チップを重ね、最背面にすることでパネル表現を行うことができます。



V. 初期表示やゲートチップの移動後の位置が指定したチップからずれる。

申し訳ありません。計算精度がイマイチなせいで、パース強度、パース中心横位置、パース中心縦位置、ホイールによる拡大縮小の変更を重ねると上手く誘導できない場合があります。