

Libertouch

Engineering sample (ES品)
取扱説明書

はじめに

Libertouch Engineering sample (ES品) をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
本書ではキーボードの使用方法、及び機能のリファレンスガイドを記載しております。
実際のご使用にあたっては製品に同梱されている安全上のご注意をよく読んで安全にご使用ください。

仕様

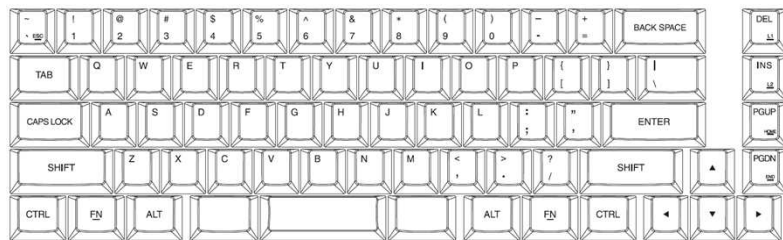
インターフェース	: USB Type C (ケーブル取り外し可)
スイッチ	: FCLオリジナルLibertouch構造
ケース材質	: アルミニウム
キーキャップ	: PBT ホワイト
外形寸法	: 110mm × 330mm × 33mm
キーストローク	: 3.8mm
キー印刷	: レーザー印字
キー特性	: タクタイル ピーク荷重0.35N(35g)
Nキーロールオーバー	: フルNキーロールオーバー
キーマップ	: 専用ソフトにより変更可能 (別途ダウンロード)

キー配列

JP配列



US配列



内容物確認

製品を開封したら、以下の内容物がすべて入っているかご確認ください。

- ☐ キーボード本体
- ☐ USBケーブル (Type-C) ※動作確認用
- ☐ 安全上のご注意・取扱説明書
- ☐ Greeting card

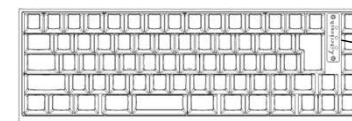
キーボードの使用方法

USBケーブルを使用し、キーボード背面にあるUSBコネクタ(Type-C)とパソコンのUSBポートを接続してください。

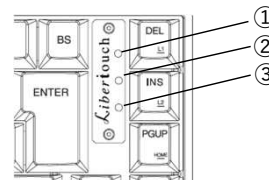


各部名称・機能

LEDプレートには、キーボードの状態を示すインジケーターが取り付けられています。
インジケーターはキーボードの動作状態をお知らせするランプです。



LEDプレート
※KBご使用時はLEDプレートの保護フィルムを剥がしてください。

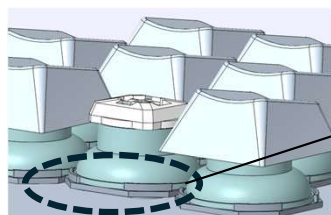


- ① レイヤー1が有効
- ② レイヤー2が有効
- ③ Caps Lockが有効

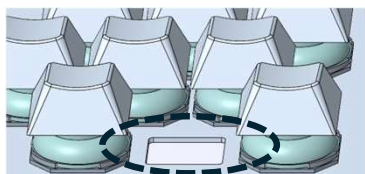
※レイヤー機能については後記のリファレンスガイドをご参照ください。

キーボードの構造について

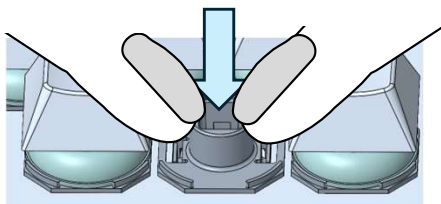
キーキャップが取り外し可能な構造となっていますが、キーキャップの取り外し、付け替えは推奨していません。
また、スライダーやハウジングについても取り外すことはしないでください。
スライダーを外した際、ハウジングがキーボード表面から浮いてしまう場合があります。
その場合は上からハウジングを押して浮きを修正してからスライダーを挿入してください。
万が一、ハウジングが抜けてしまった場合は穴に対して真上から強く押して挿入し、
浮きがないように取り付けてください。キーキャップ取り外しやスライダーの取り外しを含め、
キーボードを分解しないでください。その場合修理についてはお引き受けできませんのでご了承ください。



浮きがないように



ハウジングが外れた場合



抜けた穴に対してハウジングを真上から強く挿入する

お問い合わせ

製品に関するお問い合わせは以下サポートページのお問い合わせフォームをご利用ください。

<https://www.fcl-components.com/support/keyboards/>

キーマップ編集ソフトについて

キーマップ編集ソフトについては機能追加等によりアップデートする場合があります。
アップデートについてはHP等でお知らせをいたします。

販売元

FCLコンポーネント株式会社
東京都品川区東品川4-12-4 品川シーサイドパークタワー
TEL : 03-3450-1655

<ライセンス条項>

本製品には、kokke によりMITライセンスの下で提供されているオープンソースソフトウェア tiny-AES-c を含んでいます。
tiny-AES-c Copyright (c) 2014 kokke Licensed under the MIT License The following license applies:

MIT License

Copyright (c) 2014 kokke Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

リファレンスガイド

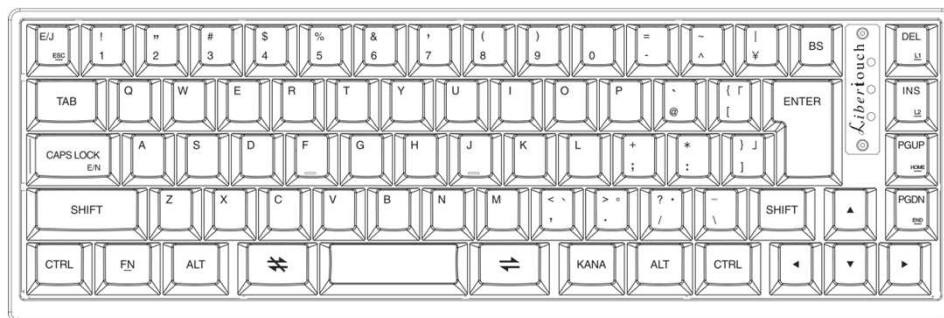
Layer 機能について

Layer (キーレイヤー)により複数のキーボード配列を切り替えることが可能です。
本キーボードは4つのLayer を設定することができ、キーマップ編集ソフトで編集が可能です。

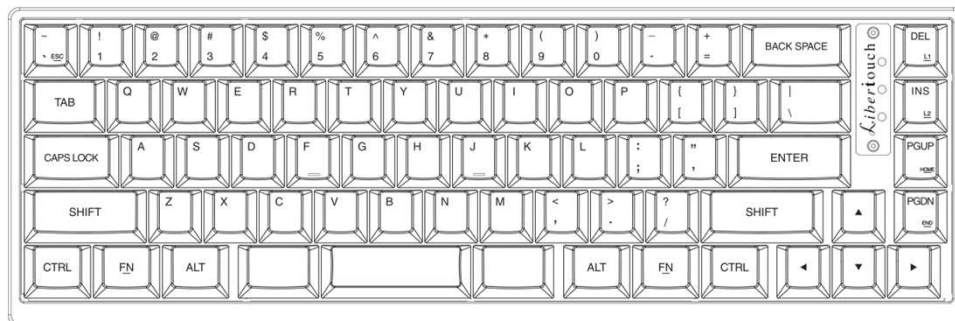
① 標準Layer

キーに印字されている文字が出力されます。
(_ 付き文字はFN Layer キー)

JP配列



US配列



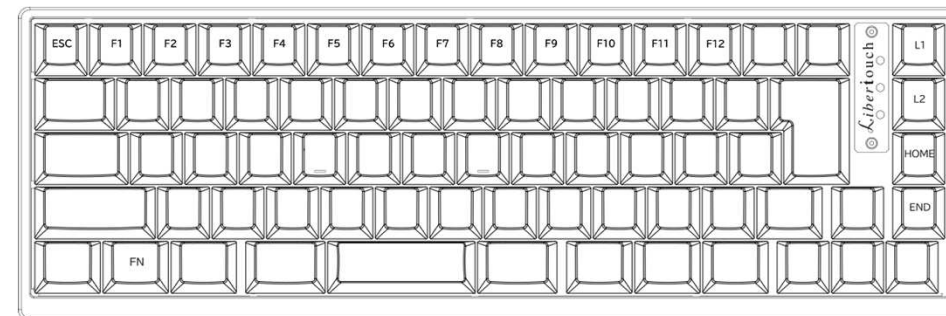
② FN Layer



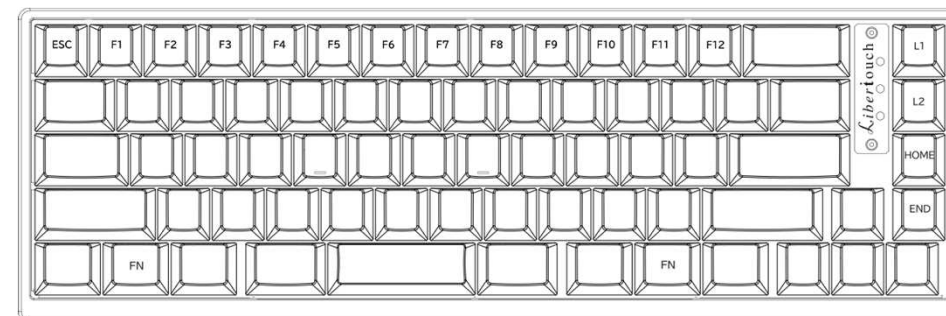
キーと同時押しで出力されます。

印字されている _ 付き文字以外にファンクションキーが
プリセットされています。デフォルト値であると以下の配列となります。

JP配列



US配列



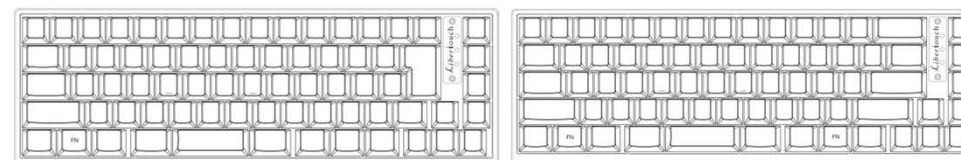
③,④ Layer 1 , Layer 2

※デフォルトではFNキーのみ設定されています。

Layer1 : L1キーで切り替え

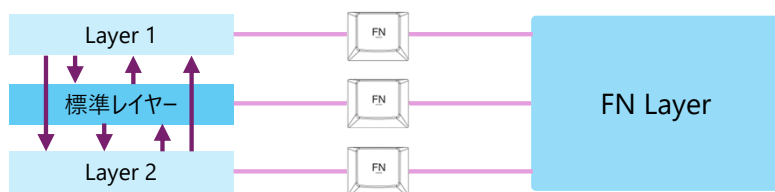
Layer2 : L2キーで切り替え

(L1,L2はデフォルトではFN Layerに設定されています。)

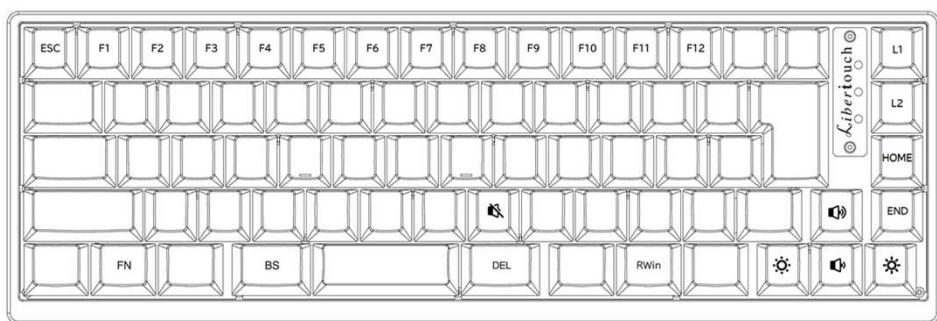


FN Layerの使い方

FN LayerはどのLayerにいても割り込んで機能します。
よく使うキーを割り当てておくとう便利です。



カスタマイズ例) よく使うキーを設定する

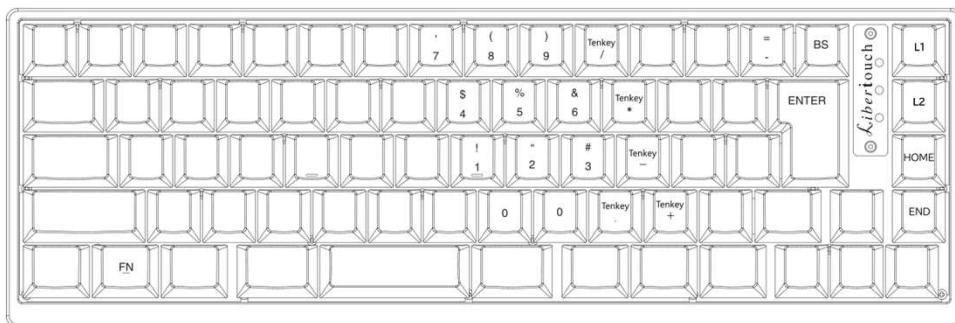


ホームポジションから遠いキーを近くに配置する

メディアキーを配置する

カスタマイズ例) テンキーを設定する

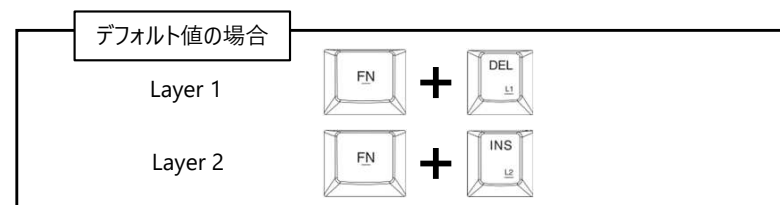
本キーボードはテンキーモード(NumLock)が設定されていません。
FN Layerにテンキーを設定して置くことでFNを押している間だけテンキーとして機能させることが可能です。



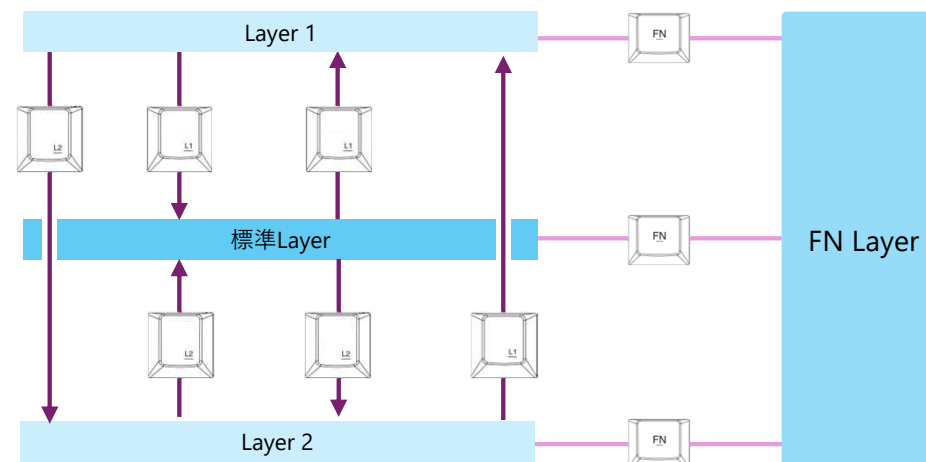
FN LayerはすべてのLayerに割り込めるためFNキーを設置した場合、自動ですべてのLayerに設定されます。

Layer 1, Layer 2 について

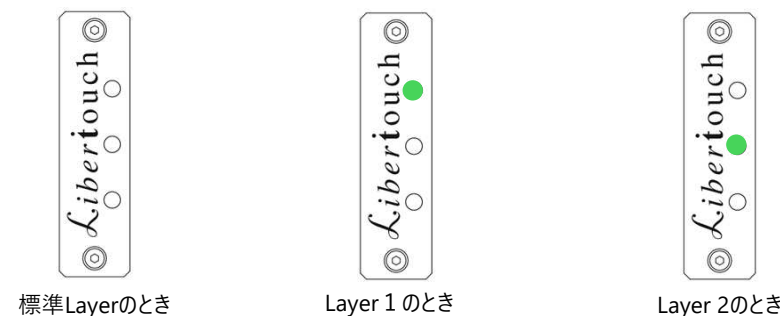
切り替え式Layer 2つ設定することができます。
それぞれ (L1), (L2)を押すことで切り替えることが可能です。
デフォルト値では以下でLayerを切り替えることが可能です。



標準Layerが基準となっておりL1を押すことでLayer 1へ切り替わります。
再度L1を押すことで標準Layerに戻ります。(Layer 2も同様)
Layer 1の状態のときにL2を押すことでLayer 2へ切り替わります。
Layer 2の状態のときにL1を押すことでLayer 1へ切り替わります。
LayerにいてもFN Layerは割り込んで機能します。



現在のLayerの状態を確認するにはLEDプレートのインジケータをご確認ください。



標準Layerのとき

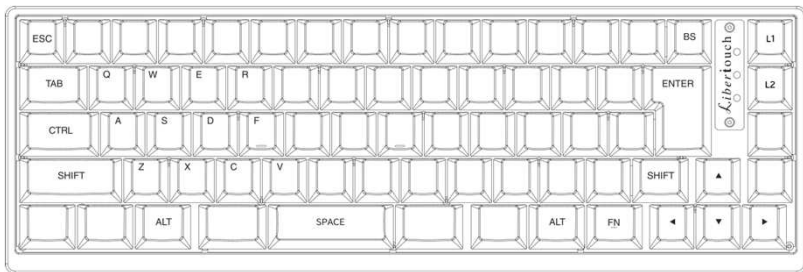
Layer 1 のとき

Layer 2 のとき

Layerの使い方

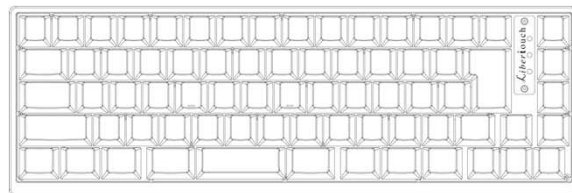
カスタマイズ例)ゲーム専用Layer

ゲームで使用するキーを登録して誤作動を防ぐことが可能です。



活用例) 複数人でキーボードを使用する場合

キーボードを複数人で使用するときLayerに登録しておくことで1アクションで自分の配列にすることが可能です。



ユーザーA
標準Layerを使用

ユーザーB
Layer 1 を使用

ユーザーB
Layer 2 を使用

注) キーマップ変更によりLayerキーをFNレイヤーではなくキー単体での設置にした場合、Layer上にLayerキー設置を忘れて切り替えできなくことを防止するため全LayerにLayerキーが設置されます。