

KT68 プロドライバ用ユーザーマニュアル

目次：

1. ..ドライバインターフェースの概要.....	1
2. ..構成ファイル：キー機能定義インターフェース.....	2
3. ..マクロマネージャー：マクロ指示設定インターフェース.....	6
4. ..照明モード：既定の照明設定.....	11
5. ..ユーザー照明：カスタムの通常照明効果の設定.....	13
6. ..カスタム照明：カスタムの特殊照明効果の設定.....	15
7. ..オーディオビジュアライザー：	
オーディオビジュアライザーの照明効果.....	17
8. ..LED マトリクス効果グループ：	
LED マトリクス表示設定ウィンドウ.....	19
9. ..ドライバ設定：キーボードとドライバの基本設定.....	27

1. ドライバインターフェースの概要

ドライバ管理インターフェース：以下の図は、デバイス未接続の状態のインターフェースを示しています。インターフェースは作動できず、ドライバを使用することもできません。ドライバを使用するためには、デバイスを有線モードでコンピュータに接続しなければなりません（スイッチが有線モードに切り替わっていることを確認してください）。

以下の図は、デバイスを接続した状態のインターフェースを示しています。左のステータスバーをクリックすると、機能インターフェースに切り替わります。



2. 構成ファイル：キー機能定義インターフェース



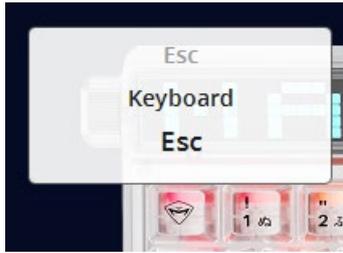
2.1. スキーム設定エリア：構成スキームの編集



2.2. キー設定エリア：キー機能の編集



- ① マウスポインタを対応するキーの上に移動すると、文字/機能ウィンドウが表示されます。



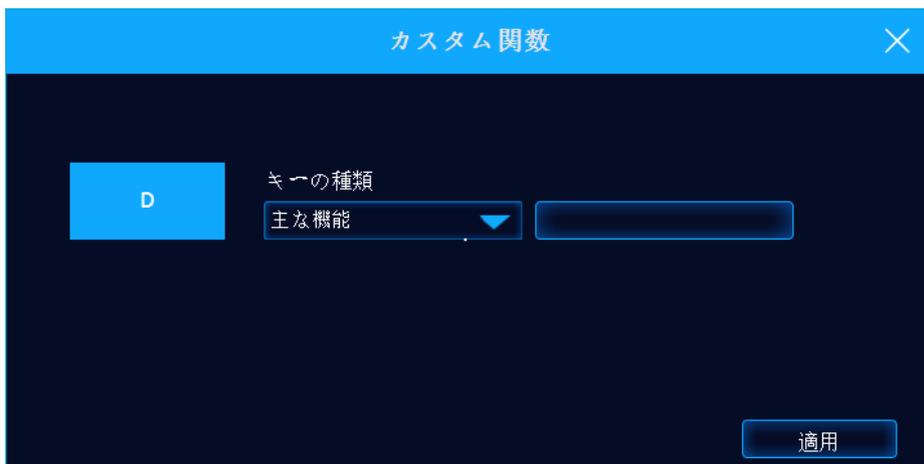
Esc 既定のキー機能

Esc 現在のキー機能

② キーを右クリックして、機能設定ウィンドウを表示します。



* [Custom Function/カスタム機能] : キーによってトリガーする機能を選択できます。



2.3. クイック機能選択エリア：キーの機能を簡単に定義できます。



まず、キー設定エリアで指定のキーを左クリックして選択します。キーが青い文字になります。



次に、以下の[Quick Function Selection/クイック機能選択]エリアで指定のキー機能をクリックしてそのキー機能に切り替えます。

*  デスクトップに戻る

*  ドットマトリクス画面照明効果の切り替え（照明効果は、有線接続モード以外では切り替えられません。無線接続モードでは、キーの機能は無効となります）。

3. マクロマネージャー：マクロ指令設定インターフェース

マクロマネージャーは4つのエリアに分けられます。



3.1. スキーム設定エリア：構成スキームの編集



① 基本コマンド：

[Add/追加]：新しいマクロを作成します。

[Delete/削除]：選択したマクロを削除します。

[Copy/コピー]：選択したマクロをコピーします。

[Import/インポート]：外部マクロをインポートします。

[Export/エクスポート]：マクロを外部ファイルにエクスポートします。

② マクロ一覧の空白エリアを右クリックします。

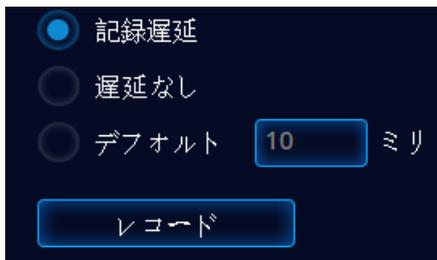


[Add/追加] : 新しいマクロを作成します。

[Import/インポート] : 外部マクロをインポートします。

[Paste/貼り付け] : コピーしたマクロを貼り付けます。

3.2. マクロの記録 : マクロの記録設定



[Record delay/記録遅延] : マクロ記録中のキーストロークの遅延を記録します。

[No delay/遅延なし] : 記録中、キーストロークの遅延を記録しません。

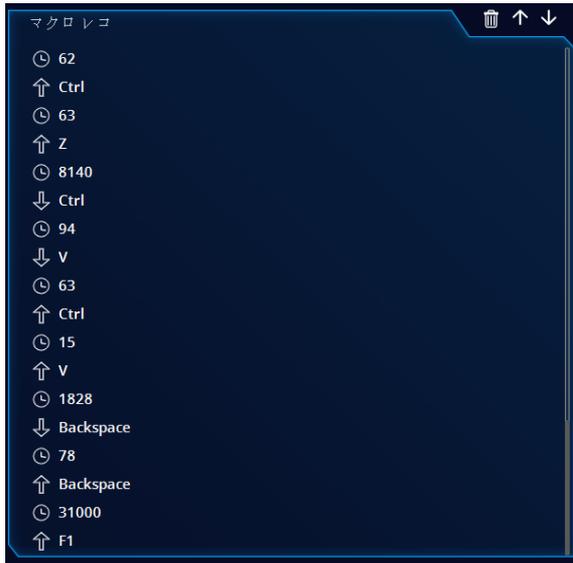
[Default delay/既定遅延] : マクロ記録中、キーストロークの記録における固定遅延を選択します。

[Recording/記録] : 記録を開始します。



[Stop Recording/記録停止] : マクロの記録を停止します。

3.3. マクロ記録一覧：記録したマクロコマンドを表示し、マクロを調整します。



削除：イベント/遅延を選択し、これを削除します。

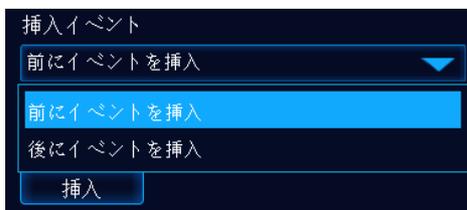


上に移動：クリックすると選択項目が上方向に移動します。



下に移動：クリックすると選択項目が下方向に移動します。

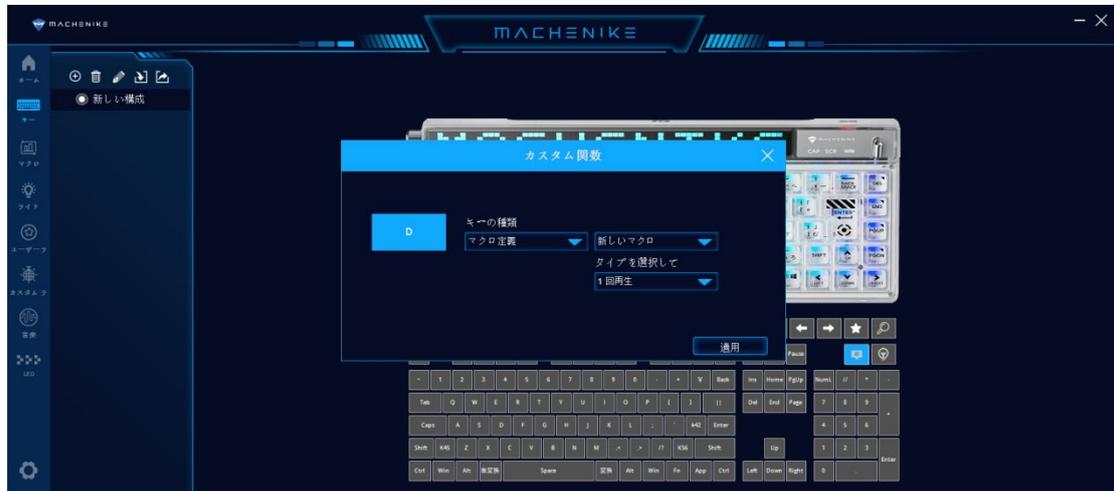
3.4. 時間の挿入：マクロの記録後にマクロ一覧を編集します。



[Insert event before this/この前にイベントを挿入]/[Insert event after this/この後にイベントを挿入]：マクロ記録一覧で、選択した項目の前/後にイベントを挿入します。

マクロコマンドの使用方法：

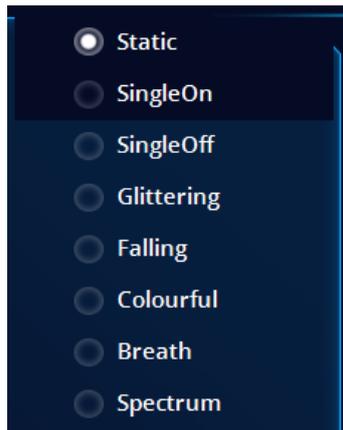
マクロコマンドを記録したら、構成ウィンドウを表示し、対応するボタンを選んで右クリックし、制御ウィンドウを表示します。ここで[Custom key/カスタムキー]を選択し、キータイプで対応するマクロの定義を確認します。



4. 照明モード：既定の照明設定



4.1. 照明効果一覧：既定の照明効果の一覧です。



4.2. LED 効果調整インターフェース：LED の効果をカスタマイズします。

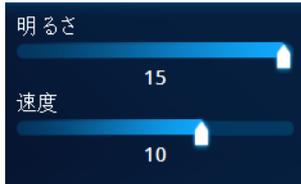


ランダムカラ [Random color/ランダムカラー]: 照明効果の色をランダムに設定

します。一部の照明効果では、OFF にできます。



色の選択：カラーパレットから色を選択するか、RGB 値を入力して照明効果の色を調整できます。



明るさ/アニメーション速度の調整：照明効果の速度と明るさを調整します。

5. ユーザー照明：カスタムの通常照明効果の設定



5.1. スキーム一覧：スキームの一覧です。

5.2. 照明効果レイアウトプレビュー/選択ウィンドウ：照明効果をプレビューし、カスタムキーを選択します。



すべて選択

[Select all/すべて選択]：すべてのキーを選択します。

数値

[Numeric/数値]：すべての数値キーを選択します。

WASD

[WASD]：WASD キーを選択します。

5.3. 色の選択：カラーパレットから色を選ぶか、RGB 値を入力して照明効果色を調整します。



照明モードの使用方法：

選択ボタンをクリックし、色を選択し、最後に[Apply/適用]をクリックして照明効果に対応するキー位置に適用します。選択したキーの周りに、選択した効果が現れます（1回の適用操作で設定できるキーは1個だけです。複数のキーに設定を行う場合は、選択と適用の動作を複数回行ってください）。



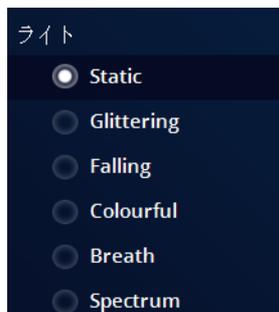
6. カスタム照明：カスタムの特殊照明効果の設定



6.1. スキーム一覧：設定の一覧を表示します。



6.2. 照明効果一覧：カスタム照明効果を一覧から選択します。



6.3. 照明効果レイアウトプレビュー/選択ウィンドウ：照明効果をプレビューし、カスタムキーを選択します。



6.4. 色の選択：カラーパレットから色を選ぶか、RGB 値を入力して照明効果色を調整します。



カスタム照明効果の使用方法：

選択ボタンをクリックするか、キーをクイック選択し、指定の照明効果モードを選択します（一部の照明効果は色の選択をサポートしています）。最後に**[Apply/適用]**をクリックして照明効果に対応するキー位置に適用します（1回の適用操作で設定できるキーは1個だけです。複数のキーに設定を行う場合は、選択と適用の動作を複数回行ってください）。

7. オーディオビジュアライザー：オーディオビジュアライザーの照明効果



7.1. スキーム一覧



7.2. 設定インターフェース



[Visual Mode/ビジュアルモード]: オーディオビジュアライザーの照明効果を選択します。



[Amplitude/振幅]: リズム振幅の強度を設定します。



[Background Mode/背景モード] : 背景を選択します。



[Background Brightness/背景の明るさ] : 背景の明るさを設定します。



* 音楽リズムモードは、有線モードでのみ使用できます。また、使用する場合は音声をコンピュータで再生し、照明効果を表示する必要があります。

* キーボードとドットマトリクス画面の音楽リズム照明効果は、どちらか一方のみを表示できます。両方同時には表示できません。

8. LED マトリクス効果グループ

インターフェースは 2 つのエリアに分割されています。



8.1. 照明効果設定エリア



追加 [Add/追加] : 新しい照明効果を作成します。

編集 [Edit/編集] : 照明効果を編集します。

削除 [Delete/削除] : 照明効果を削除します。

設定 [Configuration/構成] : 照明効果の設定です。



* [Screen brightness adjustment/画面の明るさ調整] : バックライトの明るさを設定します。

* [Sedentary reminder setting/スタンδροリマインダー設定] : スタンδροリマインダーの時間を設定します。

8.2. 照明効果プレビューエリア：

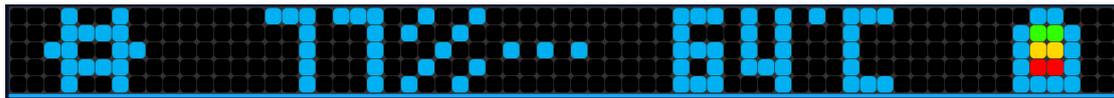


[Apply/適用]：照明効果を適用し、キーボードのメモリにロードします。

* 照明効果を適用すると、キーボードのドットマトリクス画面がロード用インターフェースになります。接続が切断されるとロードが失敗するため、切断しないでください。



照明効果をクリックするとこの効果が選択され、対応する照明効果の下に青の線が表示されます。



* 編集と削除を行うには、照明効果を選択する必要があります。

* ドットマトリクス画面の照明効果は、有線モードにおいてはいつでもキーボードに適用できますが、無線モードでは前回セッションで適用された非データの照明効果のみが表示されます。

* データの照明効果は、有線モードでのみ表示されます。

8.3. 既定の照明効果の説明：

照明効果の設定ウィンドウは3種類に分かれています：

1つ目はデータ照明効果（CPU 使用量、GPU 使用量、ネットワーク速度、時間表示、スタンドリマインダー）です。

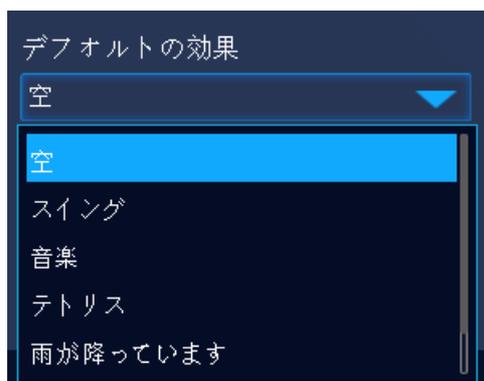
このウィンドウでは、文字と背景の色を編集できます。

[Background/背景]：背景の色です。

[Foreground/前景]：文字の色です。



2つ目は、システムの既定の照明効果です。既定の照明効果ウィンドウは直接編集できません。既定の照明効果をインポートするには、編集ウィンドウでこれを行う必要があります。



3つ目は、音楽リズムです。ビジュアルモード、背景モード、振幅、背景の明るさを編集できます。（キーボードに音楽リズム照明効果が表示されると、画面にはロードされた画面照明効果が表示されます。画面に音楽リズム照明効果が表示されると、キーボードは、既定の照明効果で表示されます。）

8.4. 編集ウィンドウ

① 編集ウィンドウを表示します：

[Add/追加]：[Add/追加]ボタンをクリックすると、新しい照明効果ウィンドウが作成され、この照明効果についての編集ウィンドウが開きます。

[Edit/編集]：対象の照明効果ウィンドウを選択して[Edit/編集]ボタンをクリックすると、この照明効果についての編集ウィンドウが開きます。



② 編集ウィンドウインターフェースは以下の2つのエリアに分かれています：

I. プレビューエリア



 **GIF 画像のインポート**：GIF 画像をインポートして、照明効果に変換します（インポートする GIF 画像のサイズは、650×50 画素とすることが推奨されます。その他のサイズの画像をインポートすると、画像が圧縮されます）。

 **LED 効果のインポート**

 GIF 画像のエクスポート

 LED 効果のエクスポート

 左

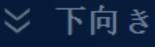
[Left/左] : 現在の照明効果の枠を左に動かします。

 アップ

[Up/上] : 現在の照明効果の枠を上を動かします。

 右

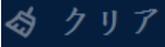
[Right/右] : 現在の照明効果の枠を右に動かします。

 下向き

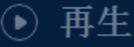
[Down/下] : 現在の照明効果の枠を下に動かします。

 取り消

[Undo/元に戻す] : 直前に行った操作を元に戻します。

 クリア

[Clear/消去] : 現在の照明効果の枠を消去します。

 再生

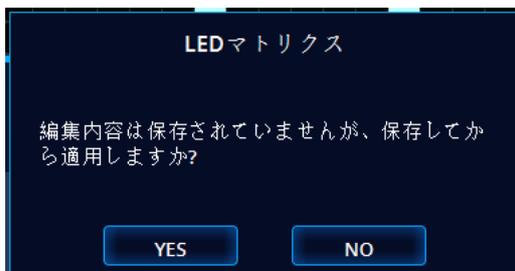
[Preview/プレビュー] : 照明効果をプレビューします。画面には照明効果プレビューウィンドウも表示されます(照明効果はキーボード画面にロードされていないため、画面に表示されたダイナミック効果の滑らかさは、ドライバが表示する効果に劣ります。画面照明効果を滑らかなバージョンで表示したい場合は、表示前にメインインターフェースで[Apply/適用]を選択することが推奨されます)。

 停止

* プレビューが終わったら、[Stop/停止]をクリックして、編集機能を再度有効にします。

 適用

[Apply/適用] : 照明効果を適用します。



保存データがない場合、ポップアップウィンドウが表示されます：

[Yes/はい] : データを保存して照明効果を適用します。

[No/いいえ] : 編集ウィンドウに戻ります。

* 照明効果を適用すると、キーボードのマトリクス画面がロード用インターフェースになります。接続が切断されるとロードが失敗するため、切断しないでください。



II. 照明効果の編集 : マウスをクリックまたはドラッグして、編集対象の LED を選択します。



編集エリア

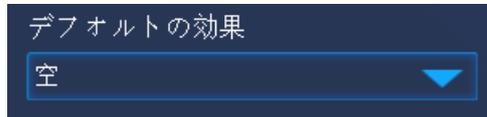


[Lighting effect name/照明効果名] : 編集する照明効果の名前を表示します。



[Default effect/既定効果] : 既定の照明効果をクイックインポートします。

* 既定の照明効果をインポートすると、照明効果の枠で追加されるのではなく、前回編集した内容が上書きされます。



 現在の照明効果枠を削除

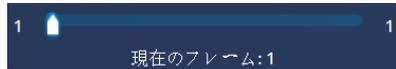
 新しい照明効果枠を追加

 前の枠

 次の枠

 すべての枠を消去

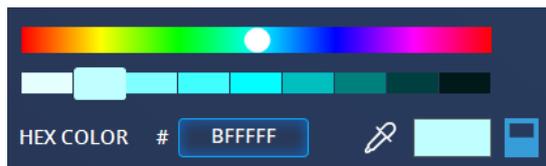
[Current frame/現在の枠] : 現在の照明効果枠の枠番号を表示します。



右の番号は、作成された照明効果枠の総数を表します。

* 設定できる枠の最大数は **941** です。

色の選択方法 :



ドラッグして色を選択し、下のクイック選択エリアに表示される対応する色を選択します。

対応する色の 16 進法の色コードを入力します。

色コピーのボタンをクリックし、マウスを画面のいずれかの部分にドラッグして、色を選択します。



色コピーのボタンをクリックし、マウスを画面のいずれかの部分にドラッグして、色を選択します。



隣の空欄に、選択した色が表示されます。



速度調整モジュール：アイコンをドラッグして、アニメーション再生速度を調整します。



[Save data/データを保存]：修正内容を保存します。



消しゴム：このアイコンをクリックして黒にしてから、指定ウィンドウの色をクリアします。アイコンを再度クリックするか、色選択エリアをクリックすると、既定の編集モードに戻ります。

9. ドライバ設定：キーボードとドライバの基本設定



[Language/言語]：システム言語を設定します。

[Auto-start on boot/起動時自動始動]：選択すると、ドライバが起動時に自動始動します。

[Reset keyboard data/キーボードデータのリセット]：キーボードのキー設定をリセットします。

[Factory reset/出荷時設定リセット]：ドライバを出荷時設定にリセットします（*カスタム照明効果が削除されますので、使用の際は注意してください）。



[Light sleep time/照明スリープ時間]：無線モードにおけるキーボードのスリープ時間を設定します。