

The background of the image is a dark, isometric view of a modular keyboard. The keyboard is composed of many small, square modules arranged in a grid. A trackball is positioned in the center of the keyboard. The lighting is soft, highlighting the texture of the modules and the trackball.

健康と効率を再定義する

Modulate

モジュールとエルゴノミクスが生み出す次世代キーボード

エルゴノミクス+モジュール

Modulate

エルゴノミクスデザイン

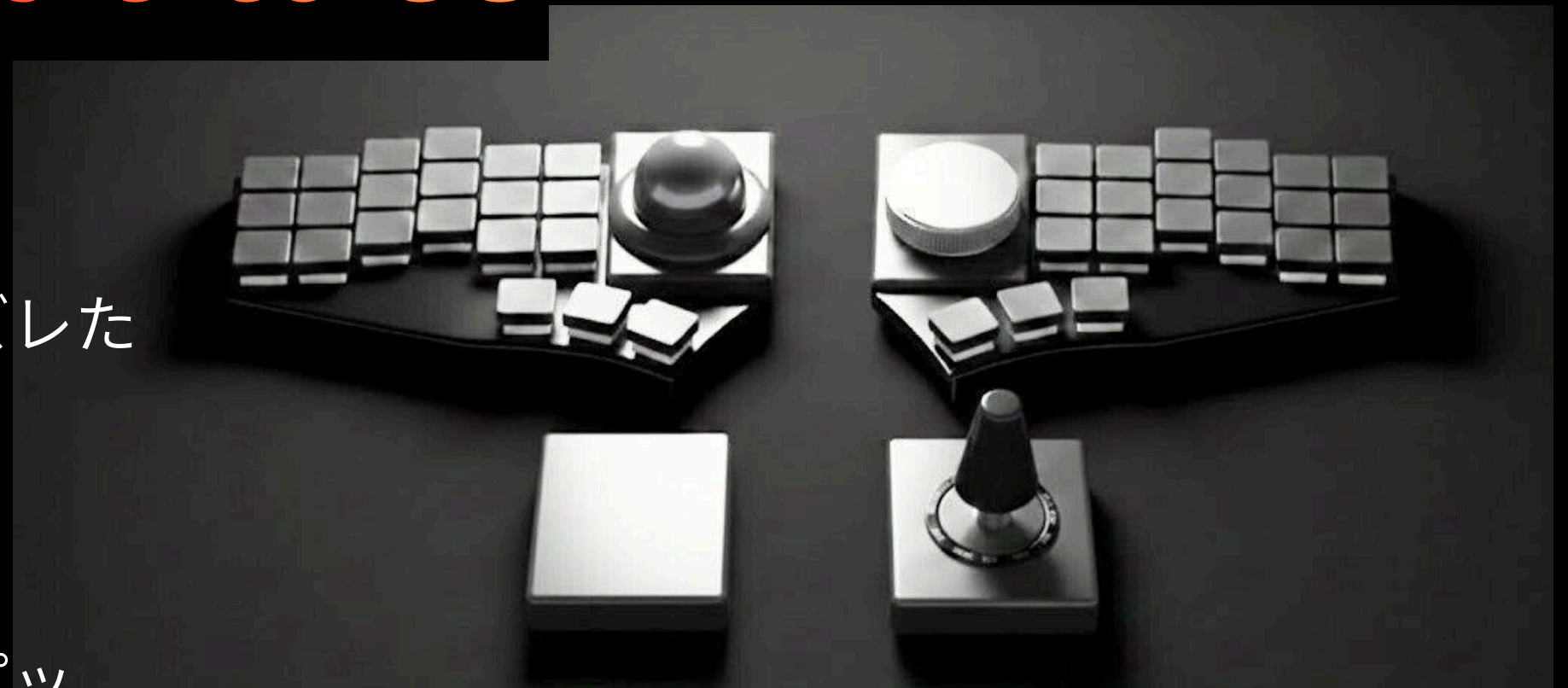
分割型で肩を広げて姿勢を改善、縦にズレた配列が指の動きとマッチし負担を削減。

モジュール機能（全4種類を予定）

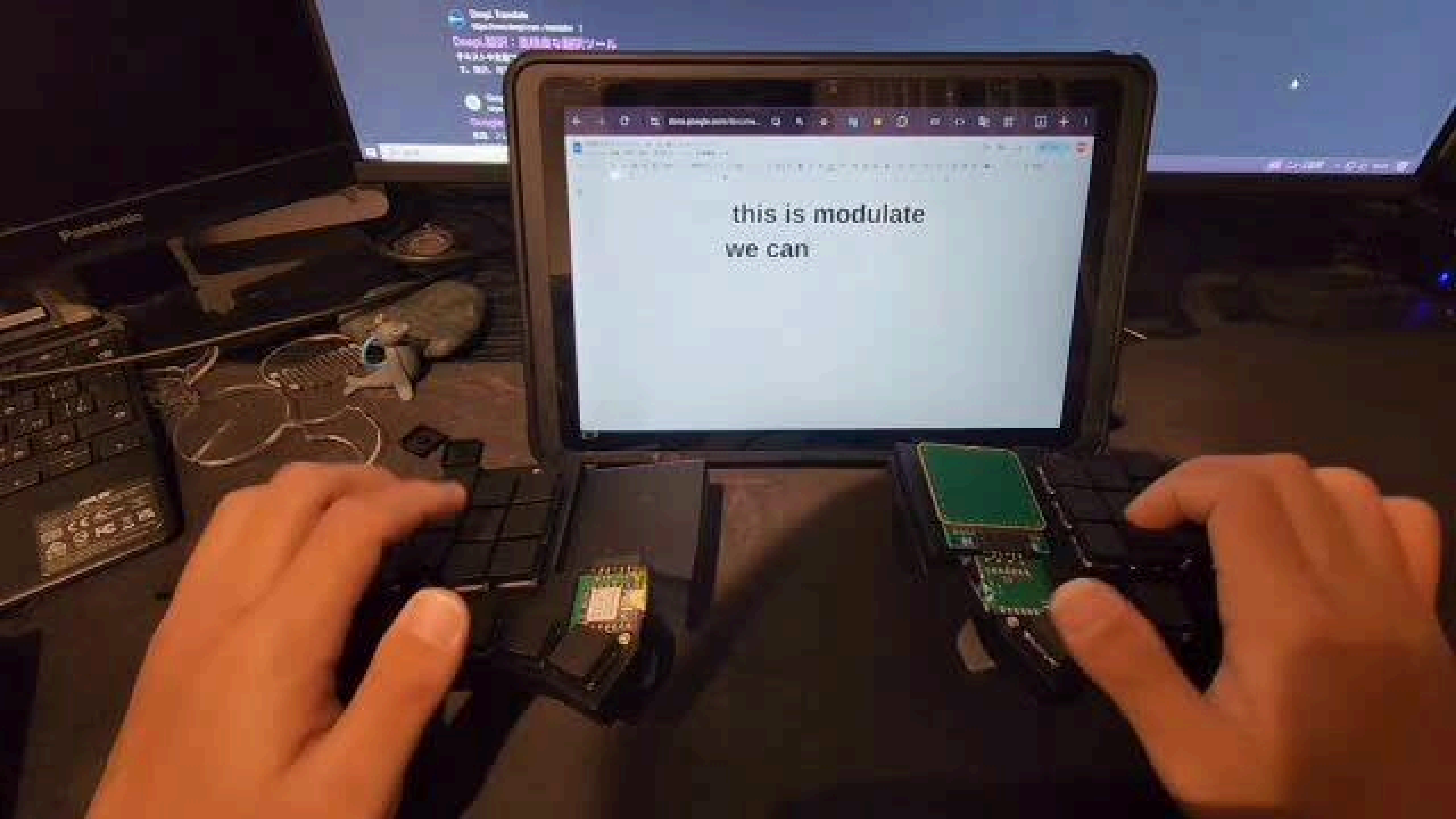
自分の作業スタイルに合わせてタッチパッドなどのデバイスを装填。

Bluetooth接続＋低電力消費

コード不要で持ち運びやすく、充電長持ち。
最大5台の機器に接続可能。



磁石で簡単に着脱可能



this is modulate
we can

付属品

世界初のキーの高さを
カスタマイズできるキーキャップ

Blockey

積み上げて高さを調節

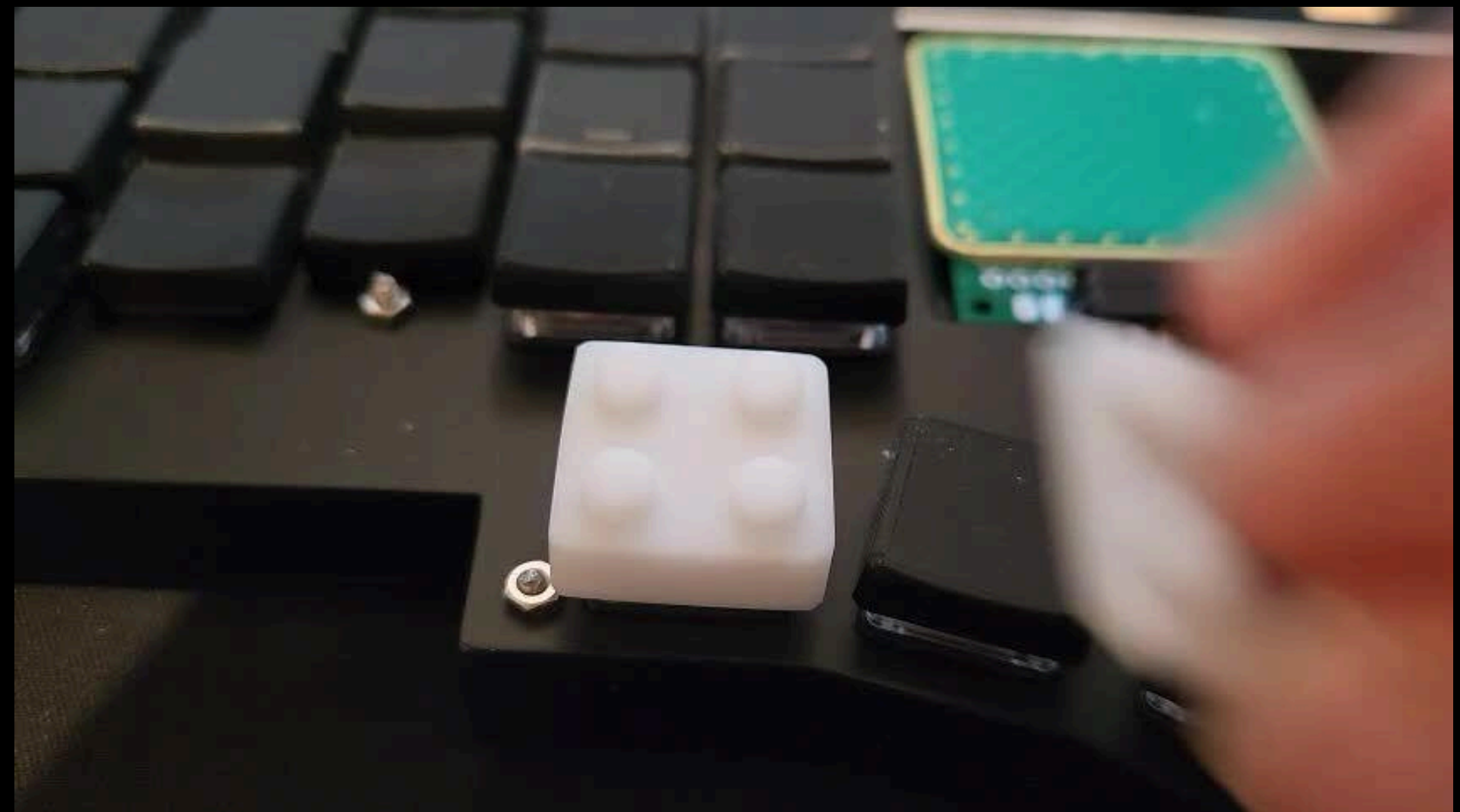
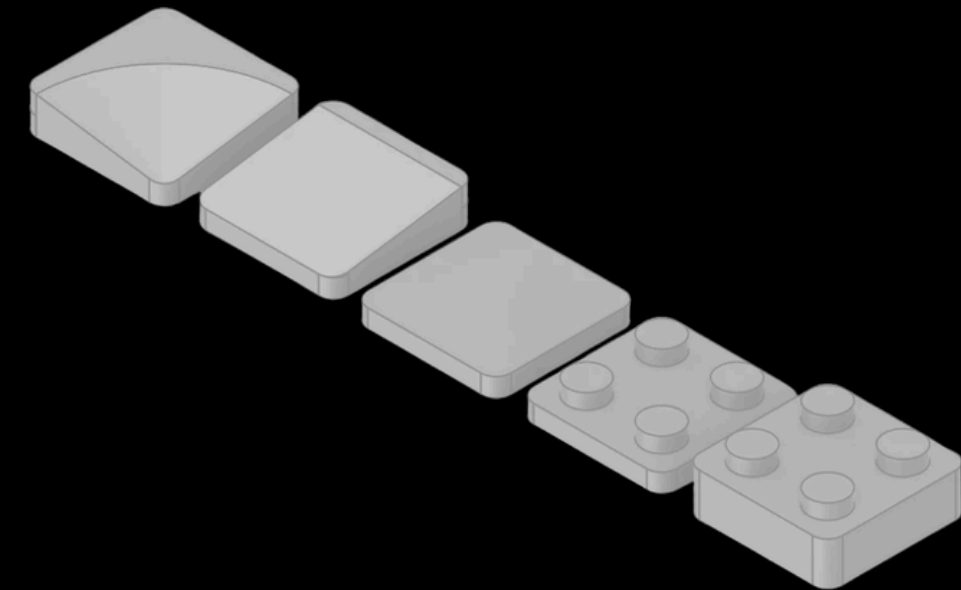
自分の好みの高さにすることで
負担が減ります

角度をつけて打ちやすく

お椀形やドーム形にすることで
打ち易さが向上、負荷が減少

ほかのキーボードでも使用可能

cherryMXやchocV2対応の
キーボードで使用可能



取り外しが簡単

付属品

配列や操作をカスタマイズ

Coordinate

配列・操作を設定

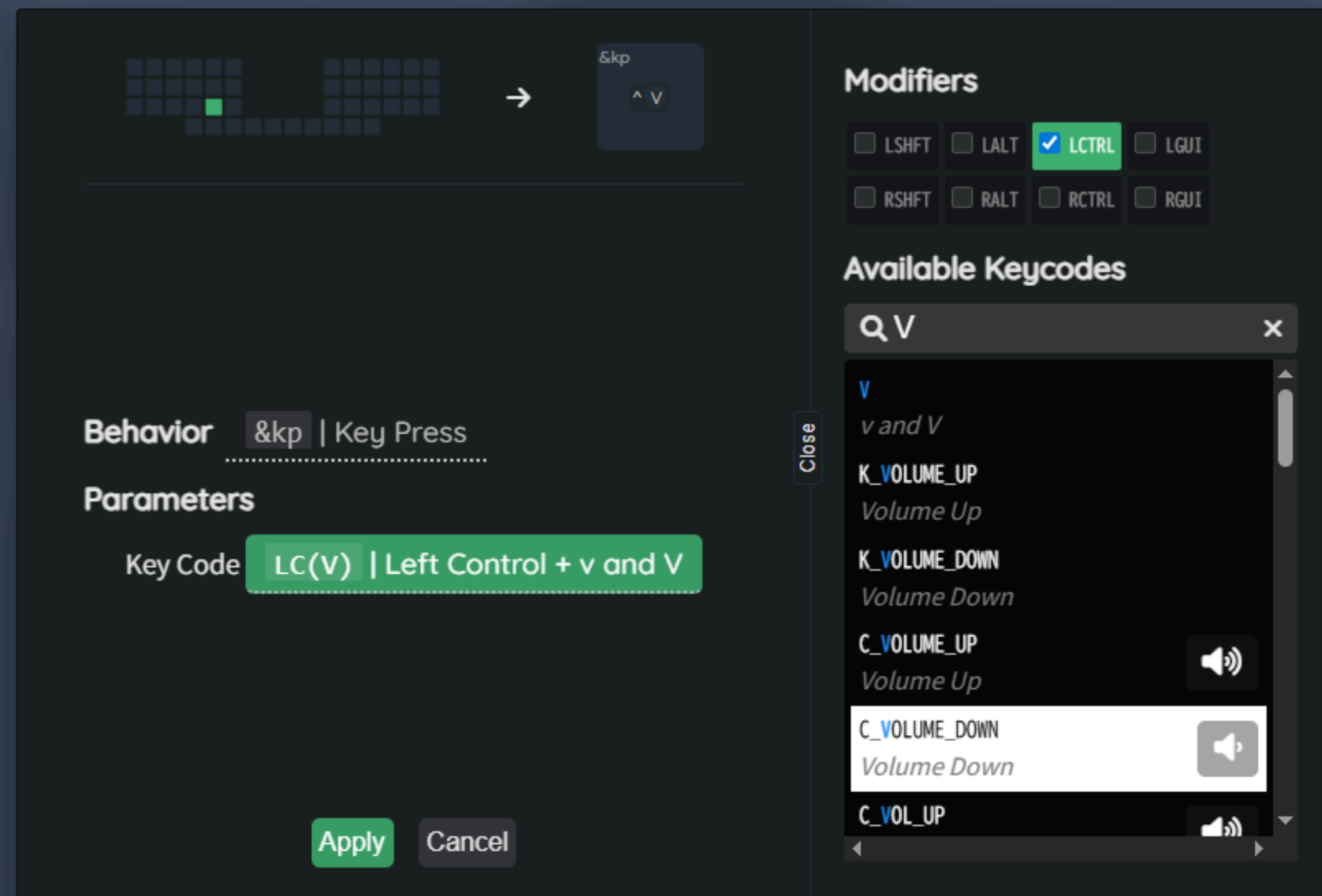
GUIでカンタンにカスタマイズ
有料でコーディング修正可能

スペアパーツ販売

部品が壊れても大丈夫。
すぐに注文ができます

ヒートマップ表示

どのキーをよく使っているか
可視化、配列の変更を支援



オープンソース

新たなモジュールの開発

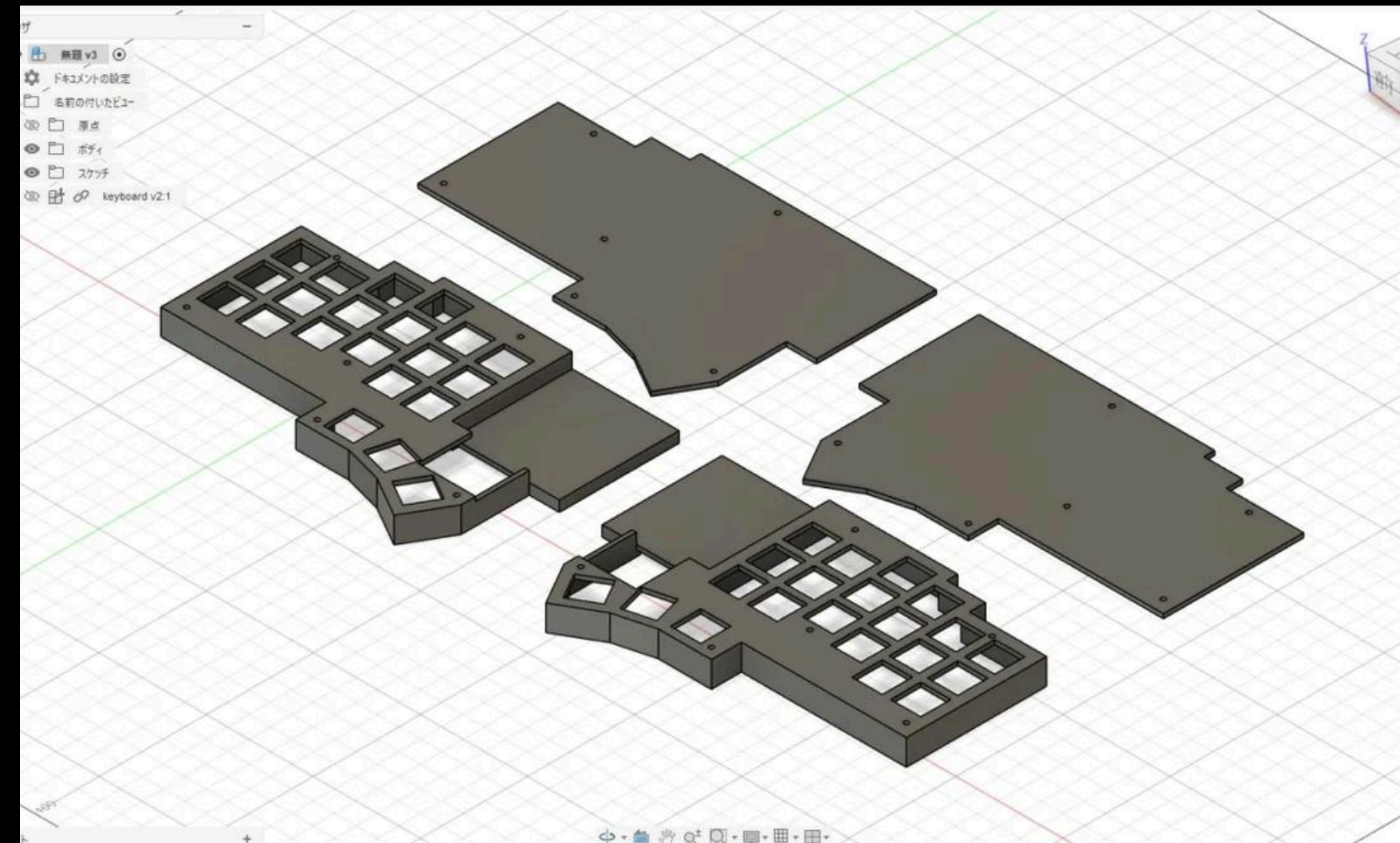
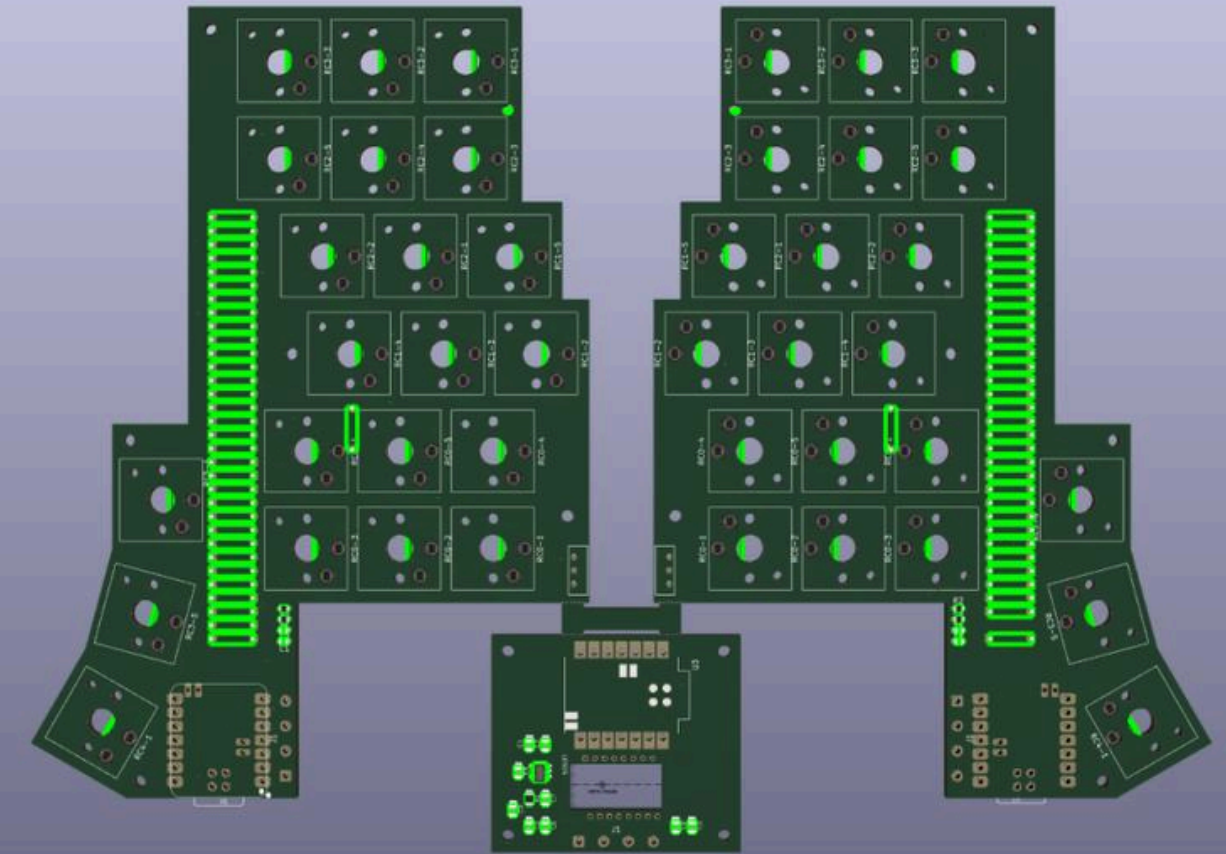
ユーザーがデータを基に、
自分好みのmodulateを開発

コミュニティの発展

開発したモジュールを共有、
協力して開発などが見込める

Modulateの改良、改善

ユーザーや有識者の声をもとに
さらに効率的、健康的に進化

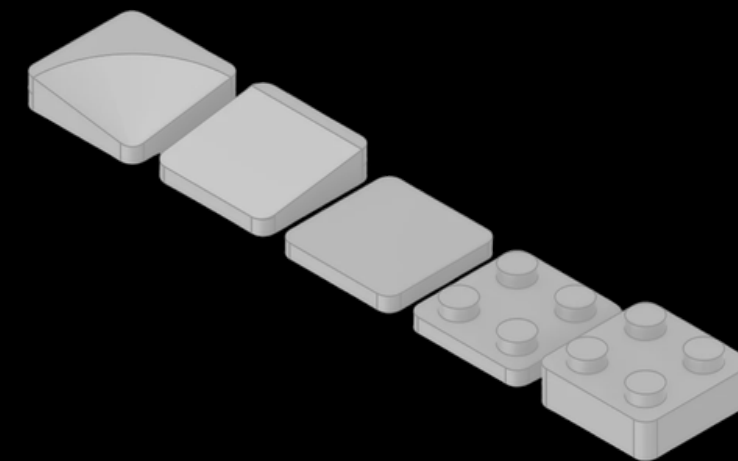


Price



Modulateフルセット 50,000円

本体+モジュール(4)+Coordinate+Blocky



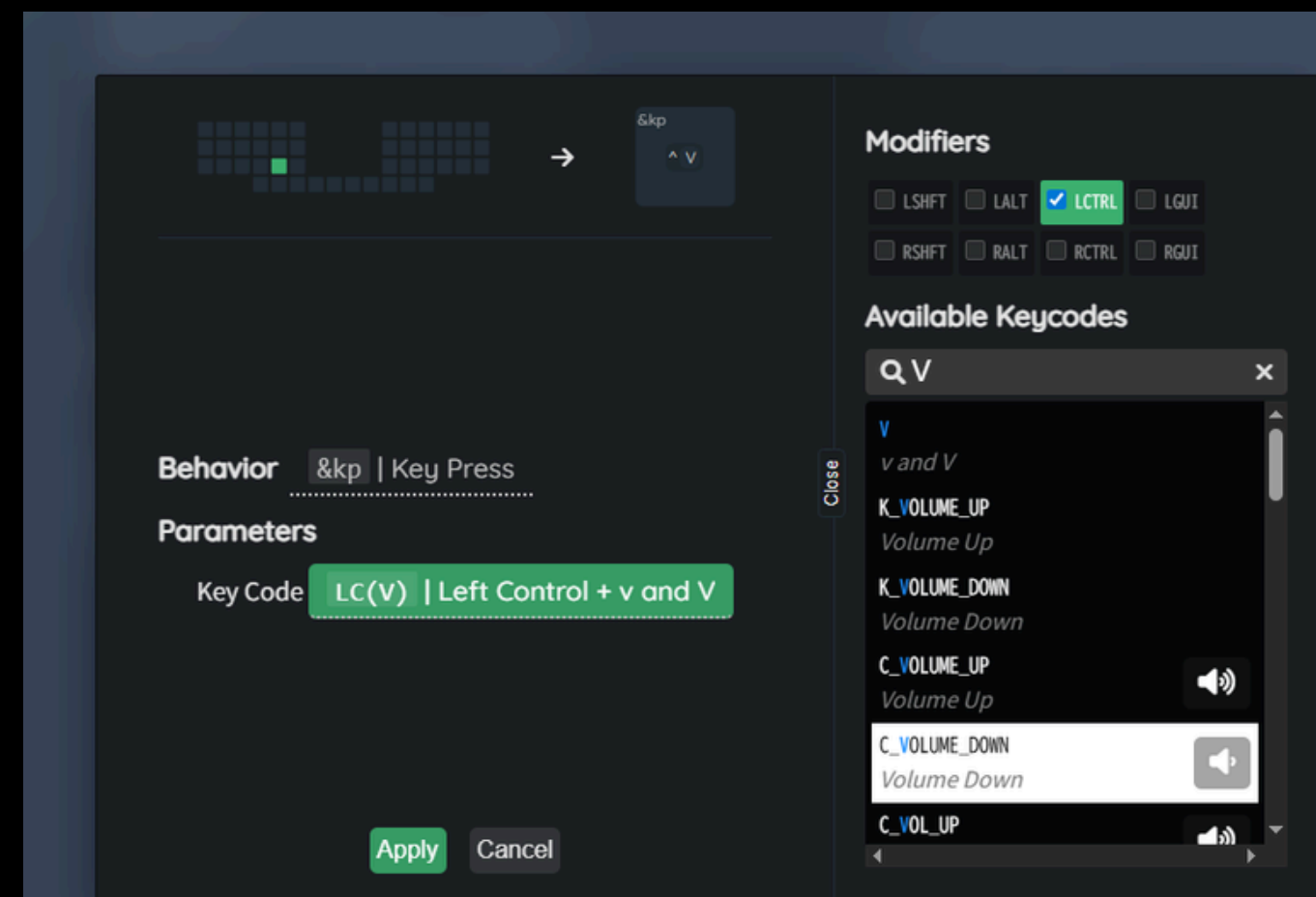
Modulate 40,000円

本体+モジュール(4)+Coordinate

Modulateビギナー 30,000円

本体+モジュール(2)+Coordinate

その他、単品販売など予定。

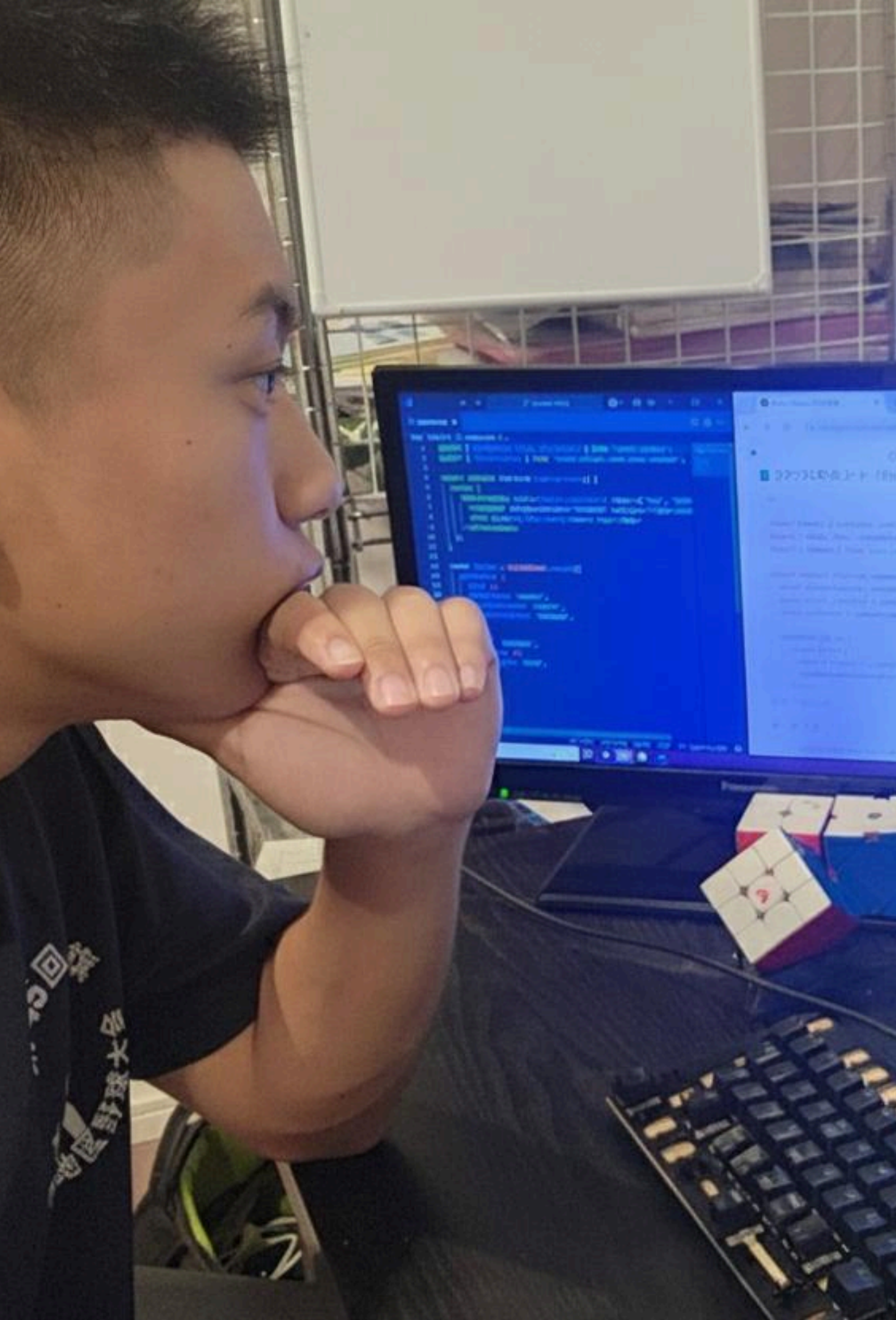




	Modulate	NayaCreate	Cornix	エルゴノミクス
ターゲット	健康志向プログラマ ハイエンド層	富裕層 プロフェッショナル	ガジェット愛好家	一般層 エントリー
健康性	◎ 完全パーソナライズ	△ オーソリニア配列 テント自由調整	× カラムスタaggerド配列 テント3段階	△ 医学的知見に基づく 固定立体設計、アリス配列
効率性	◎ キー数最適化 自由なモジュール拡張	△ 独自モジュールによる 多機能性	△ 必要最小限のキー数 エンコーダー操作	× 標準的なキーボードと同じ



	Modulate	NayaCreate	Cornix	エルゴノミクス
携帯性	◎ 薄型 Bluetooth	△ モジュールが大型 給電制約あり Bluetooth	△	× 大型/有線 (据え置き前提) Bluetooth
金額	30,000円~	10万円~15万円	26,900円	5,000円~20,000円



私が「Modulate」を目指す理由

「手首が痛い」

タイピング中に感じた違和感。
次第に痛みは悪化した。

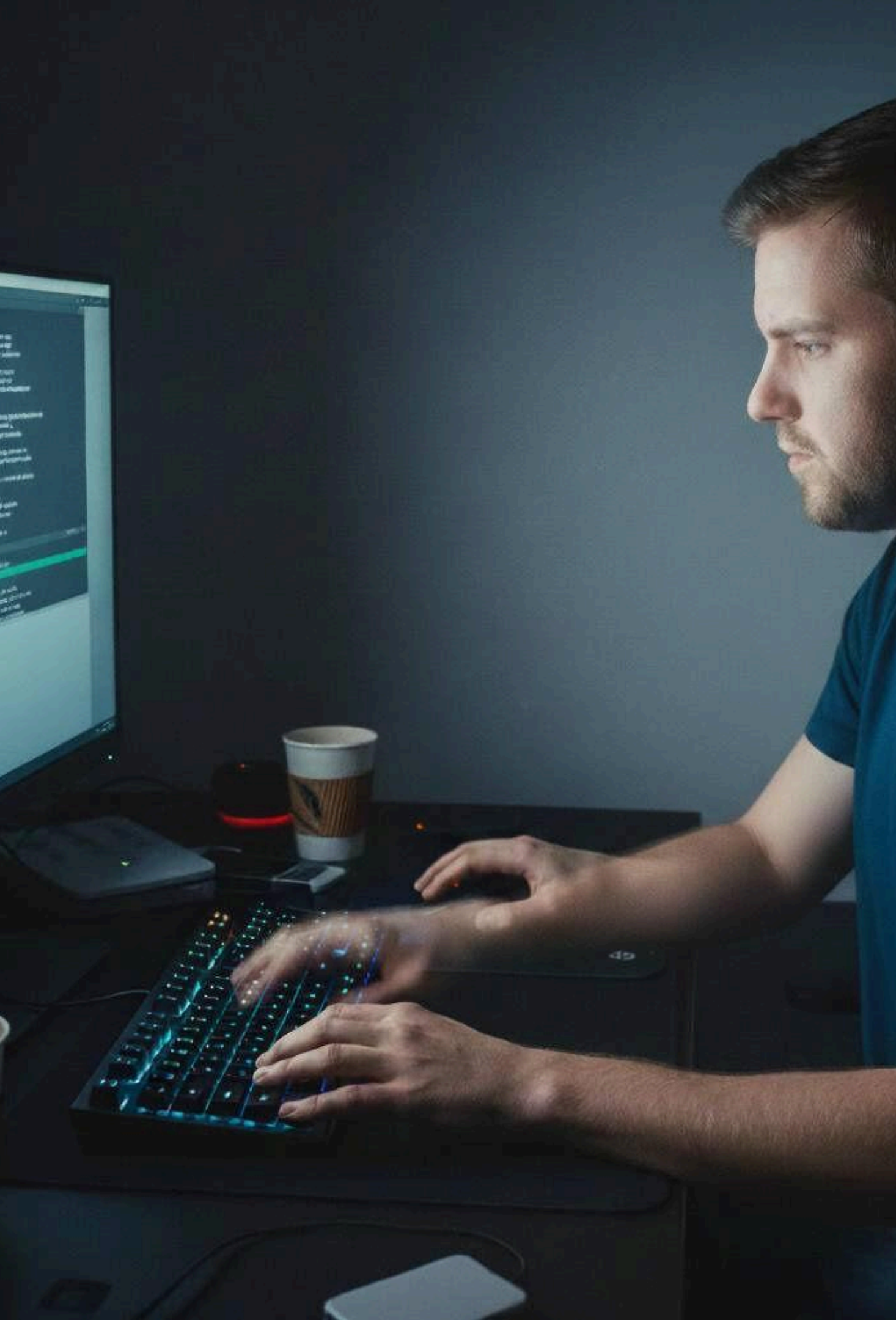


タイピング中に
痛みや違和感を感じていませんか？

51%

世界中で多くの人々が
タイピングによる手・手首・腕の痛みを苦しんでいる。
(聴衆にタイピングの姿勢をとらせてみる)

世界各国、10代～60代の男女200名を対象とした
オンラインアンケート及びインタビュー調査



キーボード操作が
非効率だと感じていませんか？

13.8%

世界中で多くの人々が
キー配列やマウスへの腕の移動に非効率さを感じている。

世界各国、10代～60代の男女200名を対象とした
オンラインアンケート及びインタビュー調査



その結果、
RSIや**CTS**を発症する人が増加。
特に、長時間作業する
プログラマー
が深刻。

世界各国、10代～60代の男女200名を対象とした
オンラインアンケート及びインタビュー調査

私の場合は小指でした。Ctrl、Shift、Esc、Backspaceの順に押すのが辛かったです

私は肘部管症候群と診断され、左手の小指と薬指の半分に麻痺がありました。

肩の痛みと反復性ストレス障害。キーボードを変えるか、プログラミングを永久に諦めるかのどちらかを選ばざるを得ませんでした。

手が痛い。

はい、私の場合は痛みでした。左手の一番左の指2本が動かなかったんです。

タイピング中に手首が斜めになる角度が原因で違和感を覚え始め、それ以来、肘部管症候群に悩まされるようになりました。

ちょっと変わった話ですが、私は慢性疲労症候群（CFS）を患っていて、ここ数年で症状が悪化しています。

私も小指が痛むんです。ついに限界を迎えたのは、右手首と小指と薬指が慢性的に痛み始めた時でした。

ひどい手首の痛みのせいでタッチタイピングを習得できなかったのです

海外の掲示板で聞いたプログラマーたちの悲痛な嘆き。

望月輝翔がRedditに投稿した際に頂いたコメントから抜粋

本当に自分の好きなようにキーをプログラムできるようにしたかったのです。

手首の疲労を防ぐ人間工学に基づいたキーボードが欲しかった

もっと快適に使いたかったんです。キーボードは一日中使っているのに、少しでも改善してほしいです。

痛みを軽減することの追求。

開発者で、スプリットキーボードやエルゴキーボードを使い始めたいと思っています。残念ながら、これまで見てきたキットはどれも高価で、初めてエルゴキーボードを買うには高すぎる上に、イギリスに住んでいるため電池が付属していないものも多いです。

- Bluetooth によるワイヤレス接続 (両サイド間およびデバイス側の両方)
- トラックボールを内蔵。

皆さん、こんにちは！エルゴキーボードの世界への旅を始めるのを楽しみにしています。ここ数ヶ月、自分にぴったりのキーボードを探し続けてきました。しかし、なかなか完全に満足できるものを見つけることができず、もしかしたらまだそんなキーボードは存在しないのかもしれないと痛感しています。具体的なおすすめ、既存の投稿やガイドへの誘導、その他アドバイスなこんにちは！おそらくこの手の投稿を20回くらいは見たことがあると思いますが、私もここにいます。実は、スプリットエルゴノミクスキーボードをしばらく前から検討していて、皆さんの自作をたくさん見ていたので、将来手や手首に問題が起きないようにしたいと思っていました。Cyboard Imprint、BastardKB Charybdis、Voyager、Moonlanderなどを見てきました。

一日中パソコンでタイピングしている私にとって、人間工学は非常に重要です。そこで今回は、さらに一歩進んで、2つに分割できるキーボードを買ってみることにしました。

プログラマーは健康的でカスタマイズ可能なガジェットを求めている。

望月輝翔がRedditに投稿した際に頂いたコメントから抜粋

Go60: The Ultimate in **フットーリー**

購入の仕組みを知る







海外コミュニティの反応

投稿して5日で

250以上のいいね

2.5万以上のView

コミュニティの注目度上位を獲得

「素晴らしいので欲しい」

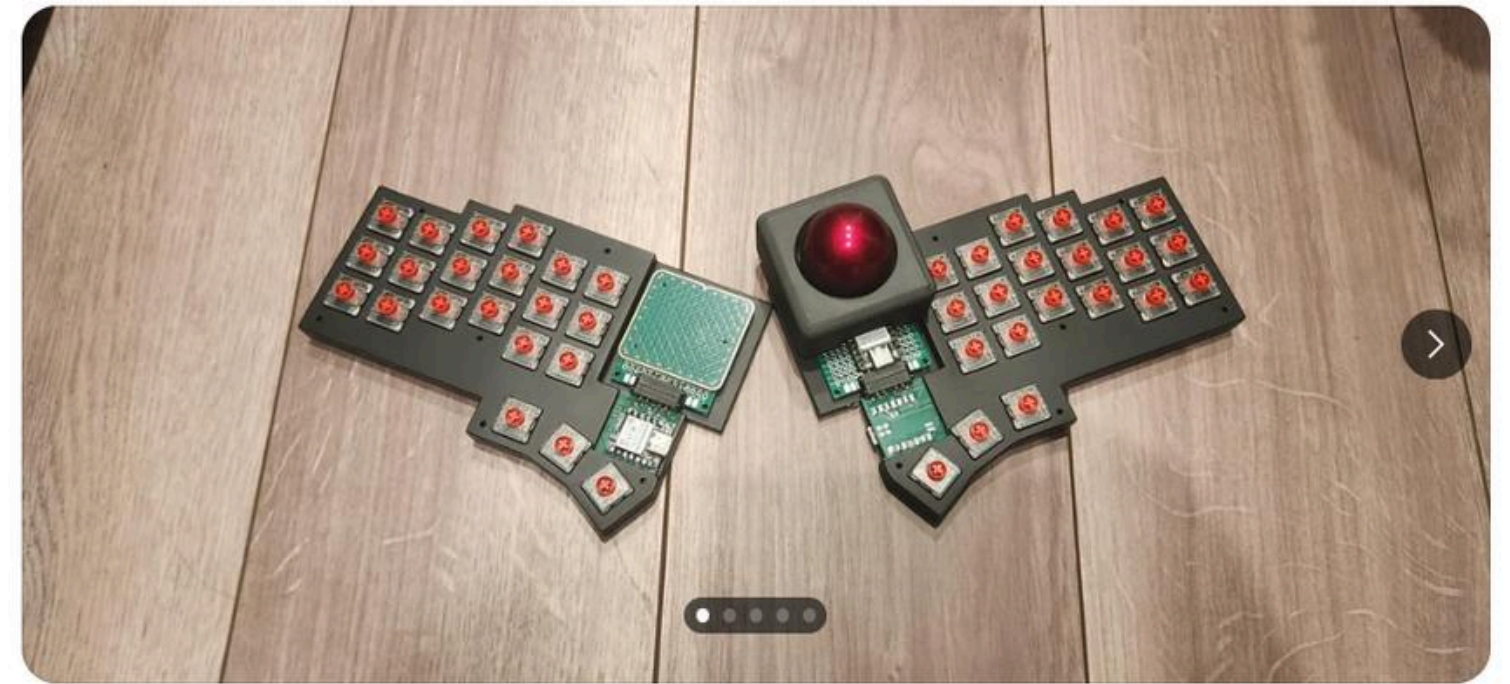
「モジュールを近づけてくれたら完璧」

「独創的なアイデア」

など様々なフィードバックを獲得

It can replace module to match your work style, and change tenting in three stages. In the future, I am going to design new modules and develop remap web site. (it can also use existing ones...) Also, I plan to release the data for this keyboard, so if anyone is interested, please let me know!

[photo]



他のコミュニティにクロスポストする

95

21

共有

9.3K 回表示

インサイトをさらに表示する

他のコミュニティにクロスポストする

133

11

共有

13K 回表示

インサイトをさらに表示する

23

0

共有

1.9K 回表示

インサイトをさらに表示する

95 票の賛成票 · 21 件のコメント

12

2

共有

1.6K 回表示

インサイトをさらに表示する



TOMOLプロジェクトにて
最優秀賞、スポンサー賞獲得

KICKSTARTER

クラウドファンディング
リリース予定！

Elevate Health and Efficiency

Modulate

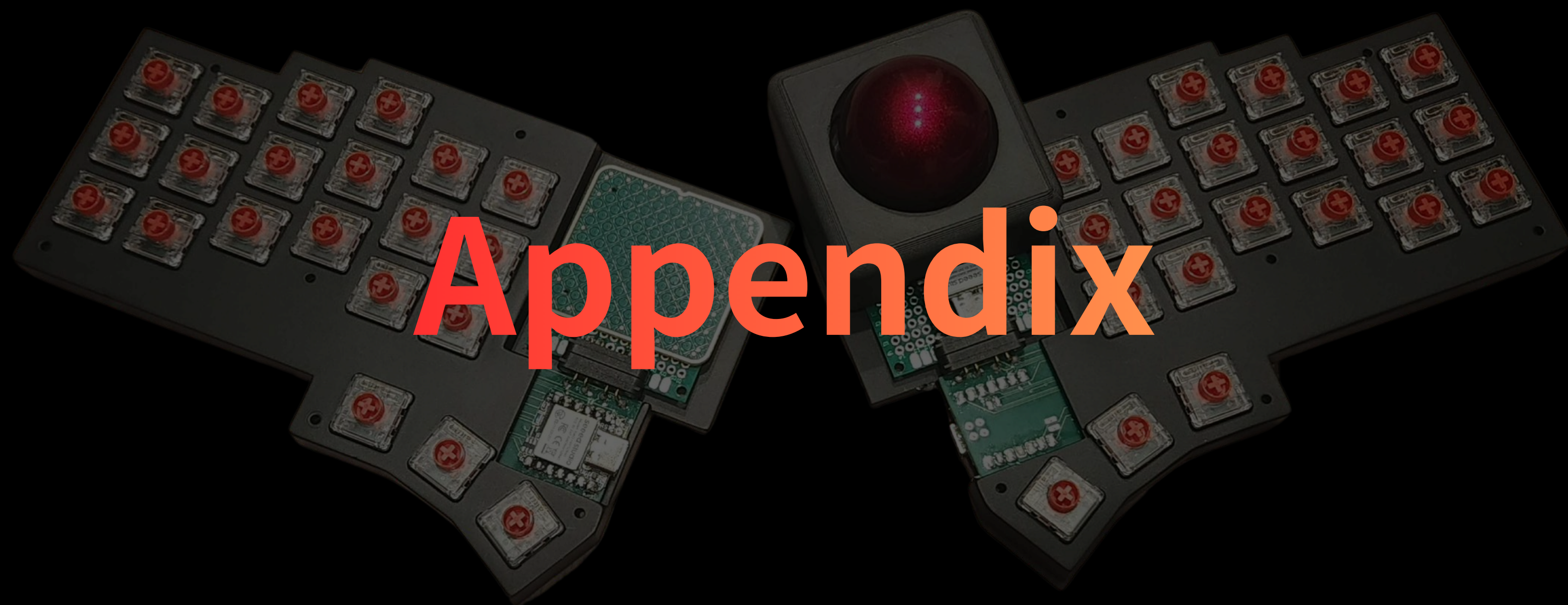
Modular Ergonomic Keyboard



健康と効率を再定義する

Modulate

モジュールとエルゴノミクスが生み出す次世代キーボード



Appendix



Why Now?

AIによって**コード量が増加**している。
プログラマの負担が軽減している...?

2025
8億

2024
5.2億

2022
2.8億

2012
460万

2018
1億

GitHubの年間リポジトリ数
Octoverse Report 2025より



Why Now?

AIによってコード量が増加している。
プログラマーの負担が軽減している...?

負担は以前より増加している。

大量のコードの中から
問題個所を探して
修正しなければならない

2012
460万

2018
1億

2022
2.8億

2024
5.2億

2025
8億

GitHubの年間リポジトリ数
Octoverse Report 2025より

なんでAIによるコード生成の増加にModulate？

コード量が増加→AIによるエラーコードも増加

プログラマ：莫大なコードをスクロールして確認、修正

毎回マウスに手を伸ばしてスクロール、逐次タイピングは効率悪いし健康的にもよくない

解決策

モジュールでマウスの機能をキーボードに

集約することで手の移動を最小限にできる。

エルゴノミクス設計でタイピング中の負担を軽減

高いカスタマイズ性でさらに効率化、迅速な修正が可能

タイピング量が増えている根拠

「AIによるコード生成量」と「人間による修正の増加」

この情報の主な出典は、GitHubの年次レポート「Octoverse」および、米国のソフトウェア分析会社「GitClear」による大規模調査です。

- GitHub上のコードの約半分がAI関与:
 - 出典: GitHub, "The State of the Octoverse 2024/2025"
 - 内容: GitHub Copilot等のAIツールを利用する開発者が激増し、新規コードの多くがAIの示唆を受けて生成されていると報告されています。
- コピー・修正回数の増加（4倍）:
 - 出典: GitClear, "Coding on Copilot: 2023 Data Suggests Downward Pressure on Code Quality" (2024)
 - 内容: 1億5,000万行以上のコードを分析した結果、AI導入後に「コードの再利用（Copy-paste）」が急増し、不適切なコードを修正・削除する作業（Churn/赤入れ）が、AI普及前と比較して大幅に増加（数倍単位）していると指摘しています。
 - プレゼン用出典表記例: 「GitClear 'Coding on Copilot' 調査レポート (2024)」

プロジェクトの小規模・高頻度化:

出典: QSM (Quantitative Software Management) "Software Development Trends 1980-2024"

内容: 1980年代から現代にかけて、一つのプロジェクトあたりの「ソースコード行数（SLOC）」は減少傾向にある一方で、プロジェクトの「完了数」と「デプロイ（更新）頻度」は指数関数的に増加していることを示しています。

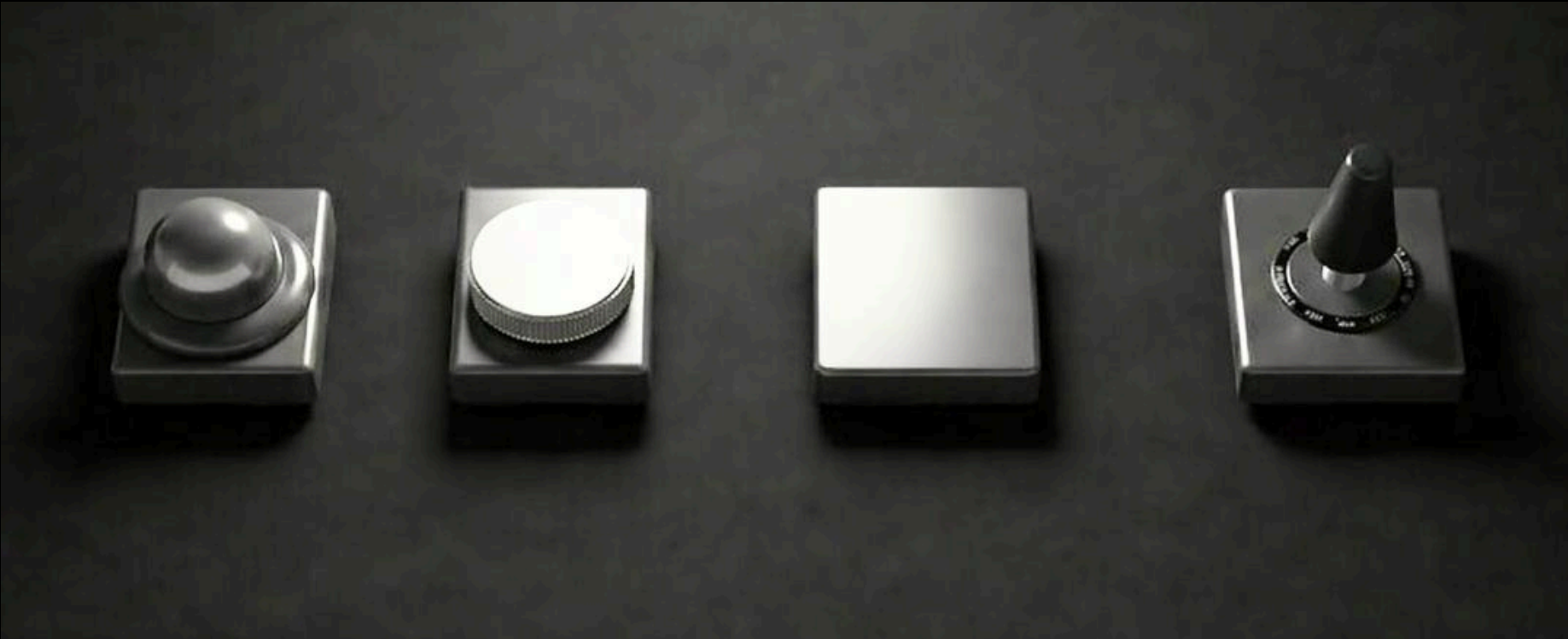
常に打ち込んでいる時間（コミット頻度）:

出典: DORA (DevOps Research and Assessment) "State of DevOps Report"

内容: パフォーマンスの高いチームほど、1日あたりのコード変更・コミット回数が圧倒的に多い（＝常に何らかのコードや設定ファイルをタイピングしている）という相関関係を長年発表しています。

プレゼン用出典表記例: 「QSM Software Development Trends 推計データ」

モジュール



トラックボール	エンコーダ	トラックパッド	アナログスティック
カーソル/高速スクロール	パラメータ調整/スクロール	ジェスチャーによる様々な操作	カメラ操作/コマンド
• 手を大きく動かすことなくカーソル操作が可能 • 数千行のソースコードやログを高速でスクロール • 省スペースで安定したマウス操作が可能	• 動画のコマ送りや音量、明るさを物理的に制御 • 簡単に数値の微調整が可能 • ホイールのようなスクロールが可能	• タップ、スワイプでマウス操作が可能 • 複数の指でジェスチャーすることでズームやページ切り替えなどの操作を割り当て可能 • MacBookのトラックパッドような操作が可能	• CAD、3Dモデル開発時のカメラ移動 • 傾ける方向でコマンドを設定 • ゲームのデバック等でも利用可能

キー数減らしたら全部の文字打てたくない？

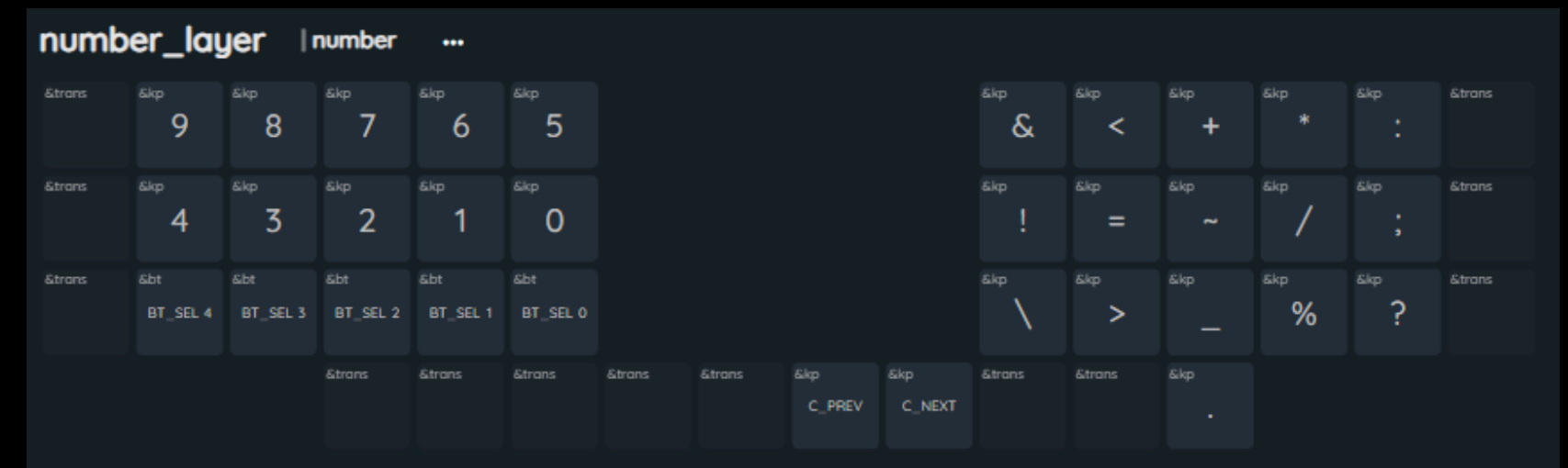
1つのキーに複数の役割を持たせることで解決。

レイヤー（Layer）機能

Shiftキーの進化版です。特定のキーを押している間だけ、キーボード全体の配置が「数字モード」「記号モード」に瞬時に切り替わる



Enterを押しながらほかのキーを打つと

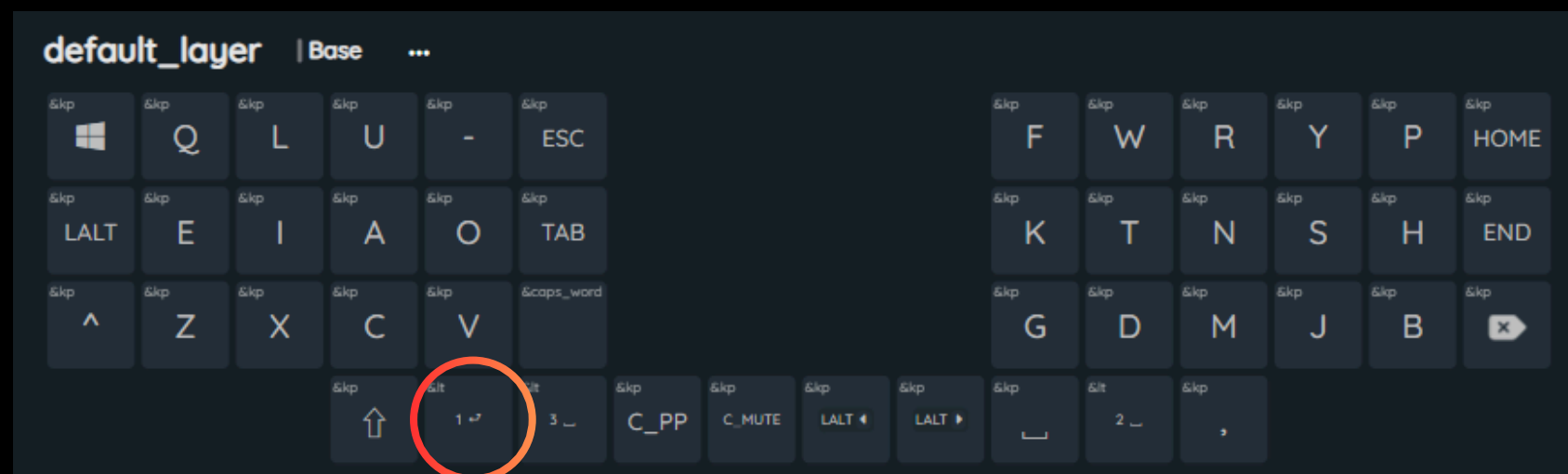


通常とは違う文字が入力できる

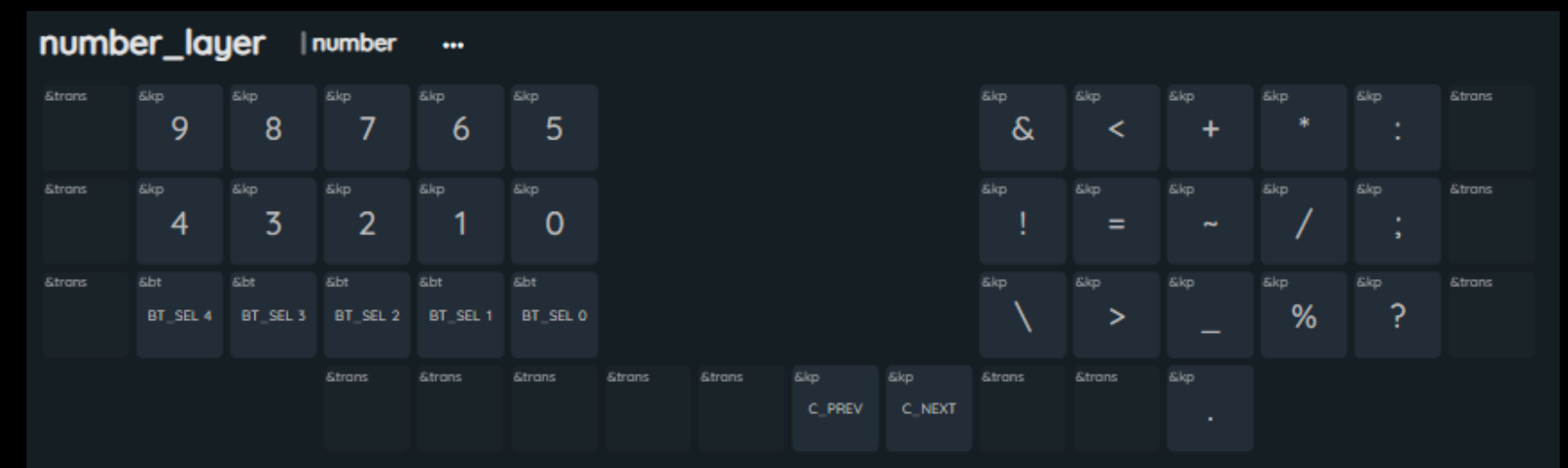
キー数減らしたら全部の文字打てくない？

キーを減らすメリット

- 移動距離が減る：ホームポジションから指を動かす必要が減る
- 疲労の軽減：小指を酷使したり手を大きく動かすことがなくなる
- ミスタッチの解消：タッチタイピング時の誤タップがへり、入力精度が向上する。

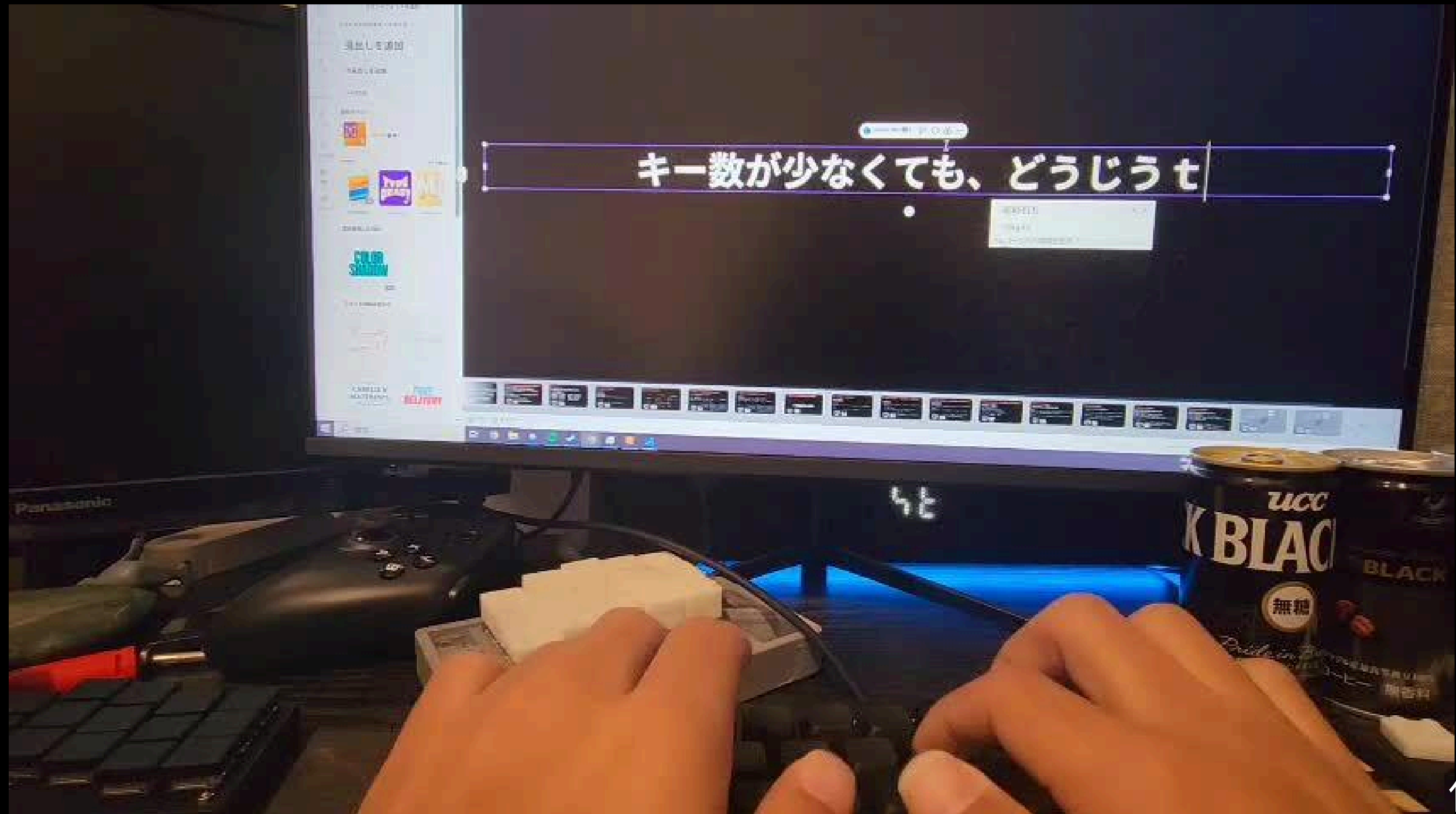


Enterを押しながらほかのキーを打つと



通常とは違う文字が入力できる

キー数減らしたら全部の文字打てくない？



倍速

なんでユーザーはコミュニティに 自作モジュールを投稿したくなるの？

自分のこだわりが詰まった「自作モジュール」を公開



他のユーザーからフィードバックを得てさらに改良できる



開発意欲の刺激

既存のキーボードコミュニティでも同じ現象が起きている

「自分が開発したキーボードを見てほしい！」

「自分が選び抜いたパーツを使用したキーボードを見て！」

「自分の理想のキーボード作ったからフィードバックをください！」

キー配列変更して覚えられるの？

自己参照効果

Qwerty配列:

誰かが決めたルールを一方的に押し付けられるため、脳にとっては受動的な学習。

自作配列:

「なぜここにこのキーを置いたか」という自分の意図やストーリーが全てのキーに紐付いているため、忘れにくくなる。

配列変更して覚えられるの？

身体的知性

記憶には、頭で覚える「宣言的記憶」と、体が覚える「手続き的記憶」がある。

自分で配列を決めると、

「この指はここまで届きにくいから、よく使うEnterをここに置こう」

→自分の手の大きさや指の可動域に最適化した設計になる。

このように身体感覚と配置が一致していると、

脳が「動きの必然性」を理解、筋肉が動きを覚えるスピードが劇的に早まる。

配列変更して覚えられるの？

認知負荷低減

既存のQwerty配列は、「歴史的な経緯でそこに置かれているだけ」の非効率な配置。

合理的配置:

自分が「打ちやすい」と感じる場所に配置→タイピング時のストレスが減少。

脳の余裕:

違和感が減ると、脳は「キーを探す」という作業にリソースを使わなくて済む
→結果として無意識に打てるようになるまでの時間が短縮されます。

配列変更して覚えられるの？

試行錯誤による記憶

配列を一度決めて終わりではなく
「やっぱりこっちの方が使いやすいかも」
と微調整を繰り返すプロセスが強力な学習機会。

「あそこで失敗して修正した」という経験が加わることで
単なる暗記以上の強固な記憶として定着。

音声入力じゃダメなの？

プログラマにとって音声入力是最悪

曖昧さ:

音声で「カッコ」と言っても、(なのか [なのか { なのかを瞬時に判別させるのは困難。
キーボードなら、特定の指の動きが特定のコードに直結する。

構文の制御: -> や =>、:: といった複合記号を音声で入力するのは非常に効率が悪い。
思考のスピードを削いでしまう。

ヒートマップ表示は必要？

主な指や手首を痛める原因の一つ

「手や指に無理な動きをさせて入力している」

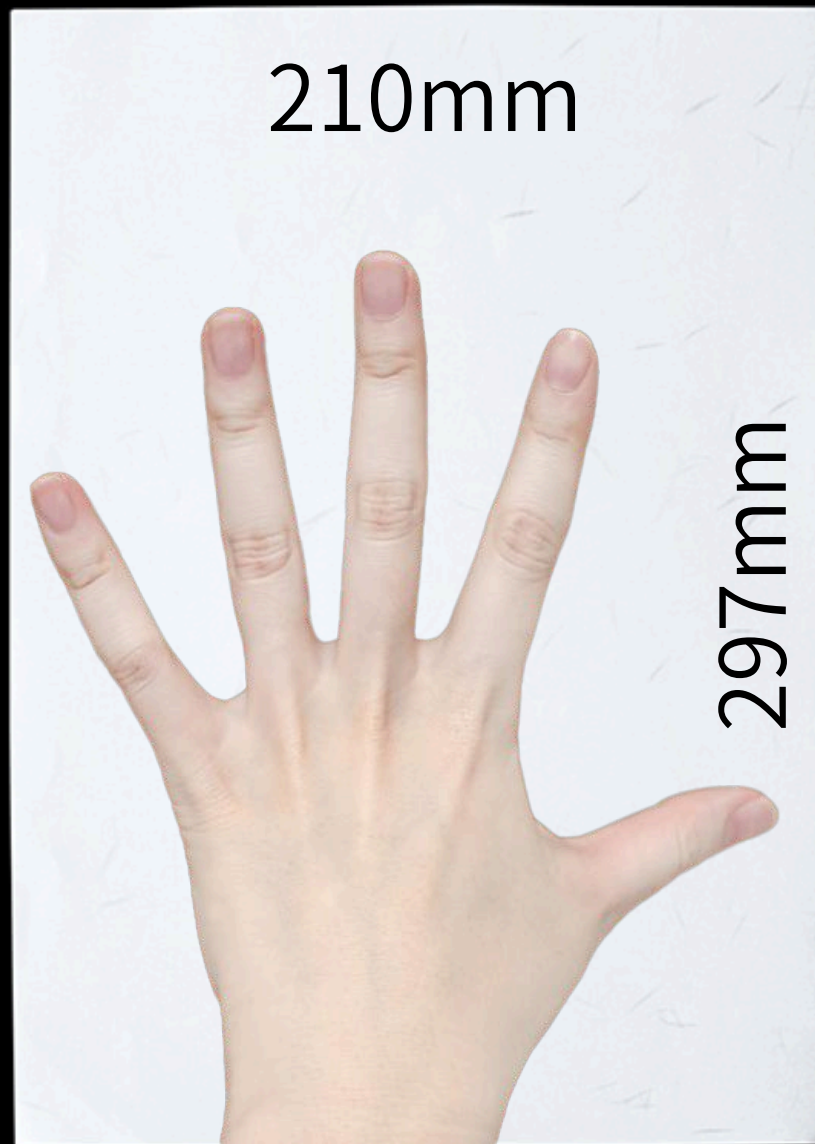
→特に小指はCtrlやShiftで酷使しがち、可動範囲が狭い

入力ログをもとにヒートマップを作成
ホームポジションに負荷を集中させることで
小指などの指に負担の少ない配列へ導く

痛みの軽減につながる



世界共通のA4紙を物差しとして手のサイズを計測



①A4紙のキャリブレーション

A4紙の範囲を設定する→A4紙のpxを計測

②手の動きを撮影

MediaPipeで手の可動域を計測+手の大きさをpxで計測

③手のサイズを算出+分析

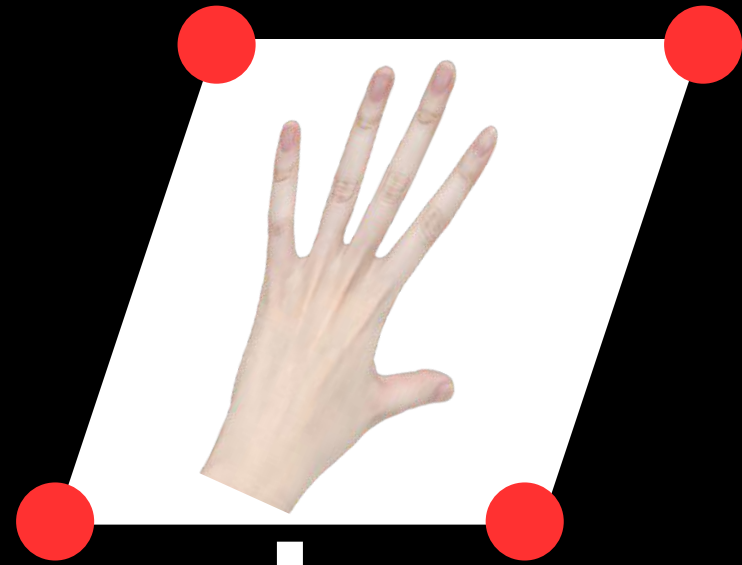
pxで計測したA4紙と手のサイズ比率を基に実際の長さを算出
可動域をもとに適切なキースイッチの位置を計算

④基盤を設計

ベース基板をもとに、キースイッチの配置を計算したデータを基に行う。(Pythonを使用して全自動化が可能)

キーボード分野では
世界初

紙や手が傾いて撮影していたら計測できない？



四点の位置が分かれば計測可能!

基準点の特定:

A4用紙の4角の座標を検出

変換行列の計算:

歪んだ4角を本来の210:297の
比率に引き伸ばす行列式を作成し、
その計算式を「手」の座標にも適用

変化比率 = cv2.getPerspectiveTransform(歪んだ4角, 正しい4角)
手の実寸座標 = cv2.perspectiveTransform(手のpx座標, 変化比率)

$$\begin{bmatrix} x' \\ y' \\ w \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} h_{11} & h_{12} & h_{13} \\ h_{21} & h_{22} & h_{23} \\ h_{31} & h_{32} & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix}$$



素材

ケース素材とカラーリング

素材：プラスチック(ABSまたはPOM) or アルミニウム

カラーリング：ブラック or ホワイト(アルミニウムはシルバーも)

Blocky素材とカラーリング

素材：プラスチック(ABS)

カラーリング：ブラック or ホワイト

**その他の材質、カラーリングは要望が多いものを追加
オープンソースなので、自分で作成することも可能**

NAYA createとの違いは？

コンセプト

NayaCreate

モジュール機能でクリエイターの生産性と創造性を最大限に引き出す
→効率性向上デバイス

Modulate

パーソナライズされたキーボードで健康と効率を再定義する
→自分用に最適化されたデバイス

NAYA createとの違いは？

特徴	Modulate (本製品)	Naya Create (競合)
形状の適合性	オーダーメイド アプリで手を撮影し、骨格に合うサイズ・配置を自動設計	既製品サイズ ユーザーの手のサイズに合わせた形状変更は不可
キーの高さ	可変（積み上げ式） 専用キーキャップで高さや角度を自由に調節可能	固定 一般的なロープロファイル
拡張性	オープンソース ユーザーがモジュールを自作・共有可能	クローズド メーカー提供のモジュールのみ

音声入力じゃダメなの？

ショートカットキーも使えない

テキストを打ちながら Ctrl + S で保存、Alt + Tab で画面切り替えといった操作は

音声では「保存して」「画面を切り替えて」といちいち言葉にする必要がある。

しかもそれを文章なのかコマンドなのか判別することが困難。

音声入力じゃダメなの？

脳科学的にも音声よりもキーボード

1. 脳を最も広く活性化させる

脳の運動野・感覚野には、体の各部位に対応する面積がある。

「手・指」の占有面積は口や喉よりも圧倒的に広い。

10本の指を動かすことは、脳全体を覚醒させ、思考を冴え渡らせるスイッチになる。

2. 脳の容量を節約できる

音声入力は「考える」と「話す」を同時に行うため脳に負荷がかかる。

一方、キーボード操作は「無意識の動き」になるため、脳のリソースを100%

「考えること」だけに集中させ、深い集中状態を生み出す。

音声入力じゃダメなの？

脳科学的にも音声よりもキーボード

3. 「触覚」が記憶と理解を強める

指先でキーを叩く物理的なフィードバックは、脳に強い刺激を与える。

自分の考えを「身体の動き」に変換して出力することで、抽象的なアイデアが具体化され、記憶の定着や理解の深化を助ける。

4. 思考を「構造化」する力

音声は時間の流れに沿った「線」の入力なのに対し、

キーボードはカーソル移動やインデント操作を伴う「空間的（面）」な入力。

特にプログラミングのような論理構築において

この空間を操作する感覚が、複雑なロジックを組み立てる強力な武器になる。

SOM、なぜ20万人？

世界のITエンジニア人口は**約2,700万人**

そのうちエルゴノミクス投資を惜しまない層を**10%と定義**

→海外のコミュニティなどの割合から

その中の約7~8%（20万人）に提供すると考えると

→10%以上は一般層への普及が必要になり、価格維持が厳しい

アーリーアダプターとアーリーマジョリティの壁

100億円に到達可能

市場から5%を獲得または新規に作ることは可能か？

キーボード市場は1~2万円台の価格帯が多い。

Modulateでは5~15万円というハイエンド層に特化。

既存の高級キーボード（HHKBやRealforce等）が
カバーできていない

「健康×カスタマイズ性×携帯性」
を狙うことで5%を獲得できると考えた。

価格設定について

生産台数を500台、販売価格を6万円と仮定。

大まかな見積もり

製造原価：1,000万円

物流梱包：150万円

広告宣伝：150万円

雑費：200万円

合計：1,500万円

総売上：3,000万円

利益：1,400万円

利益率：約47%

販売手数料



金額 × (店頭 15% or 通販 20%)



1注文あたり 金額 × 5.6% + 45円

海外キーボードサイト

KBDfans, NovelKeys, CandyKeysなど

現在調査中

私が目指す世界観

- 誰もキーボードを使って苦しめない
- 世界中の人が自分だけのキーボードを持っている
(キーボードがファッションやアイデンティティになる)
- 世界中の人が自分だけの配列を持っている

Redditの反応 (Modulate)

※コメントをGoogle翻訳しています。

これは素晴らしいですね。ありがとうございます。

注意: 個人的には、ロープロファイル スイッチの場合は choc 間隔を好みます。

 4   返信  アワードを贈る  合計 ...

カッコいい！唯一のフィードバックは、次のバージョンではCPUの位置を少しずらしてタッチパッドの位置を下げてほしい（親指に近づけて人差し指が届きやすくしてほしい）ということでしょうか。

 3   返信  アワードを贈る  合計 ...

欲しいです。ぜひアップデートを続けてください！！！！

 3   返信  アワードを贈る  合計 ...

ホットスワップ可能な設計が気に入りました。モジュールコネクタを親指の近くに移動して、届く距離を短くしてほしいです。

人差し指と小指の両方を交互に動かしてみたことはありますか？ Totemのやり方の方が斜めの動きが少なくなるので、より自然だと思います。

 2   返信  アワードを贈る  合計 ...

Redditの反応 (Blocky)

※コメントをGoogle翻訳しています。

もちろんです！シンプルで素晴らしいアイデアですね。

↑ 7 ↓ 返信 アワードを贈る 合計 ...

キーキャップとレゴを組み合わせるなんて独創的ですね。素晴らしい！

↑ 5 ↓ 返信 アワードを贈る 合計 ...

素晴らしいですね！革新をありがとう！

↑ 4 ↓ 返信 アワードを贈る 合計 ...

それは素晴らしいアイデアですね！それらのファイルをぜひ拝見したいです！

どのような素材で、どのように制作したのですか？

一度、レゴを閉じる機構として使用するために、ケースの側面にレゴのノブをいくつか印刷しましたが、柔らかすぎて乱用に耐えられませんでした。

↑ 2 ↓ 返信 アワードを贈る 合計 ...

ロードマップ

	1月	2月	3月	4月
	プロトタイプ	準備期間		製品化
プロダクト	基板調整	デザイン調節	試作機開発	試作品完成・量産
Go To Market	クラファン準備			
			クラウドファンディング開始	
		3/25 キーボードイベント準備・参加		
		知り合いのクリエイターと協力してSNS発信		

5年間の計画

2025（1年目）：クラファン実施・500台完売。

国内エンジニアコミュニティでの認知確立。

2026（2年目）：自社ECサイトでオーダーメイド販売開始。

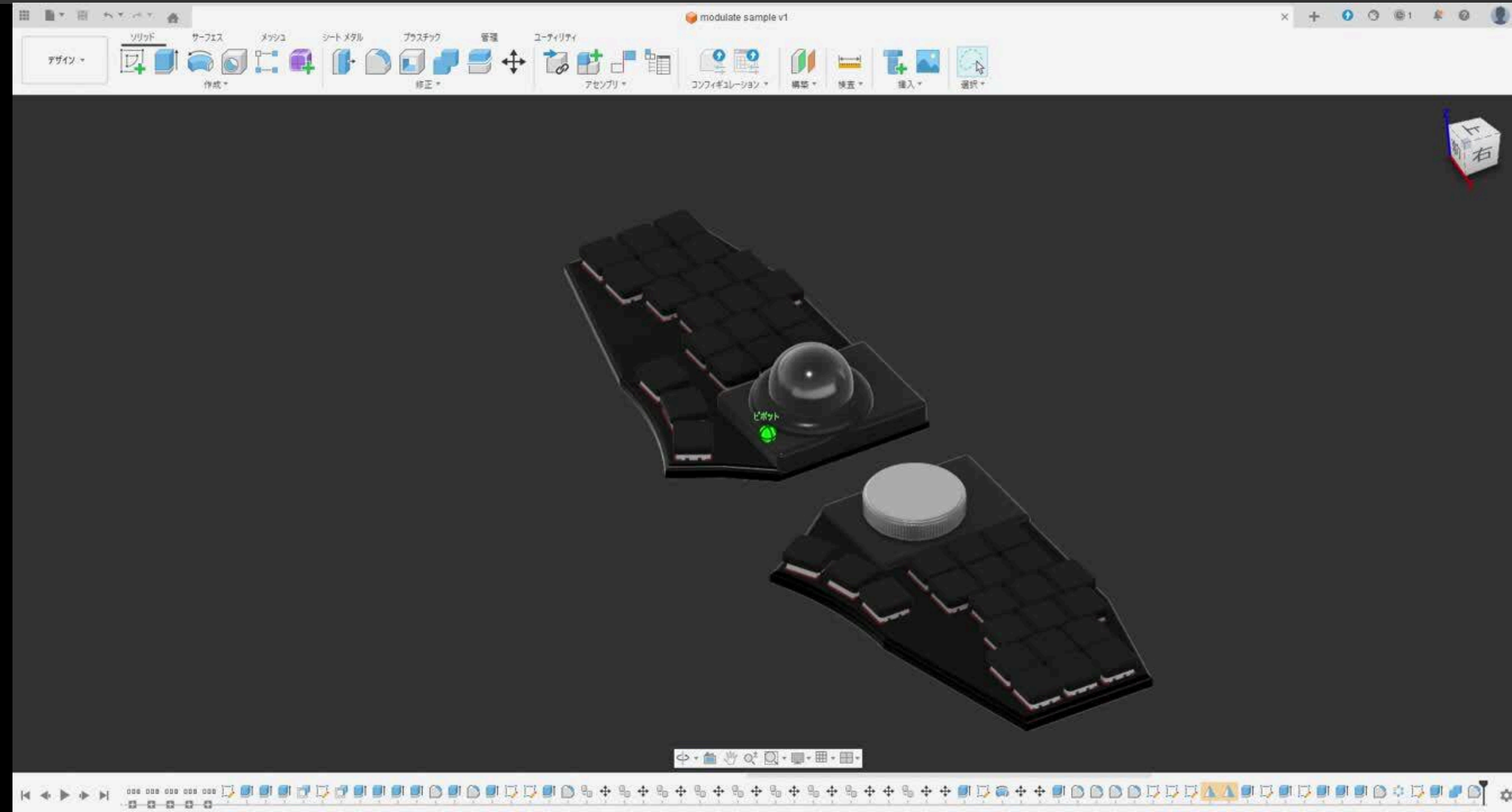
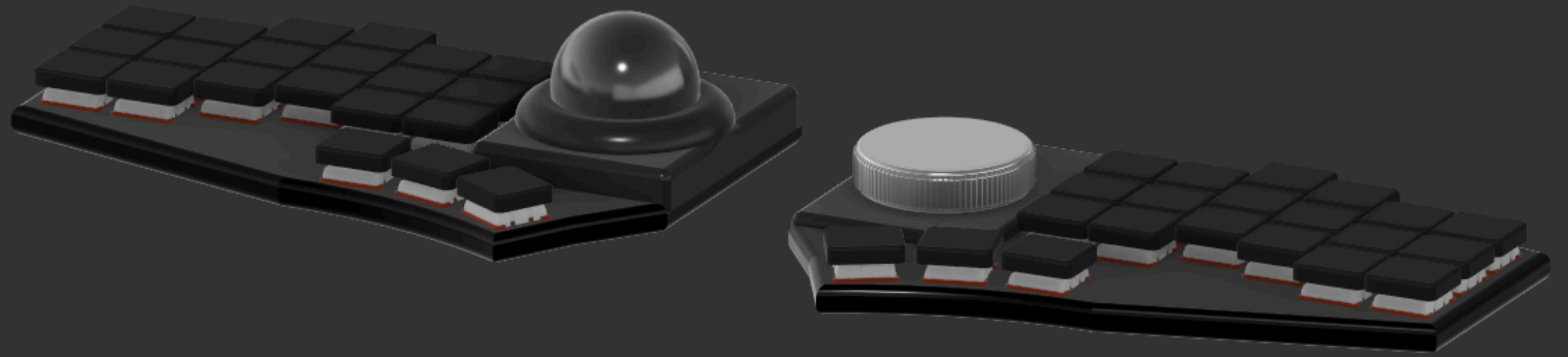
2027（3年目）：海外進出（北米・欧州）。売上25億円突破。

2028（4年目）：B2B展開（法人導入）。

2029（5年目）：グローバル・ニッチトップ（SOM 5%）達成。
売上100億円到達。

デザイン

CADで設計 したもの





Modulate

JP

EN

健康と効率を 再定義する

モジュールとエルゴノミクスが生み出す、次世代キーボード

先行予約する

※現在開発段階であるため、今後デザインが変更する可能性があります。
作業経過などはメールでお送りします。

LPを公開し、
20人から予約販売の
登録をいただいています。

この分野に詳しい大学教授からの協力も得ています。



暦本 純一教授

東京大学大学院情報学環教授

SonyCSLフェロー・CSO

SonyCSL Kyoto ディレクター

長時間でも疲れない分割型キーボード、
機能を拡張するモジュール性もあるよう
で**期待しています！**

グローバルなメンバーで活動しています

9月までメンバーがいませんでした
海外のコミュニティで募集を行い、協力者を募りました。

Raito Mochiduki



- 手の痛みが発生。
- 自作配列で入力速度が2倍以上に向上。
- ソフトウェア開発や基板設計などの経験有。

Jonas Renk



- フランス在住の学生。
- 趣味でキーボードやその他電子工作を製作。
- 最近は分割型のキーボードを製作した。

monide

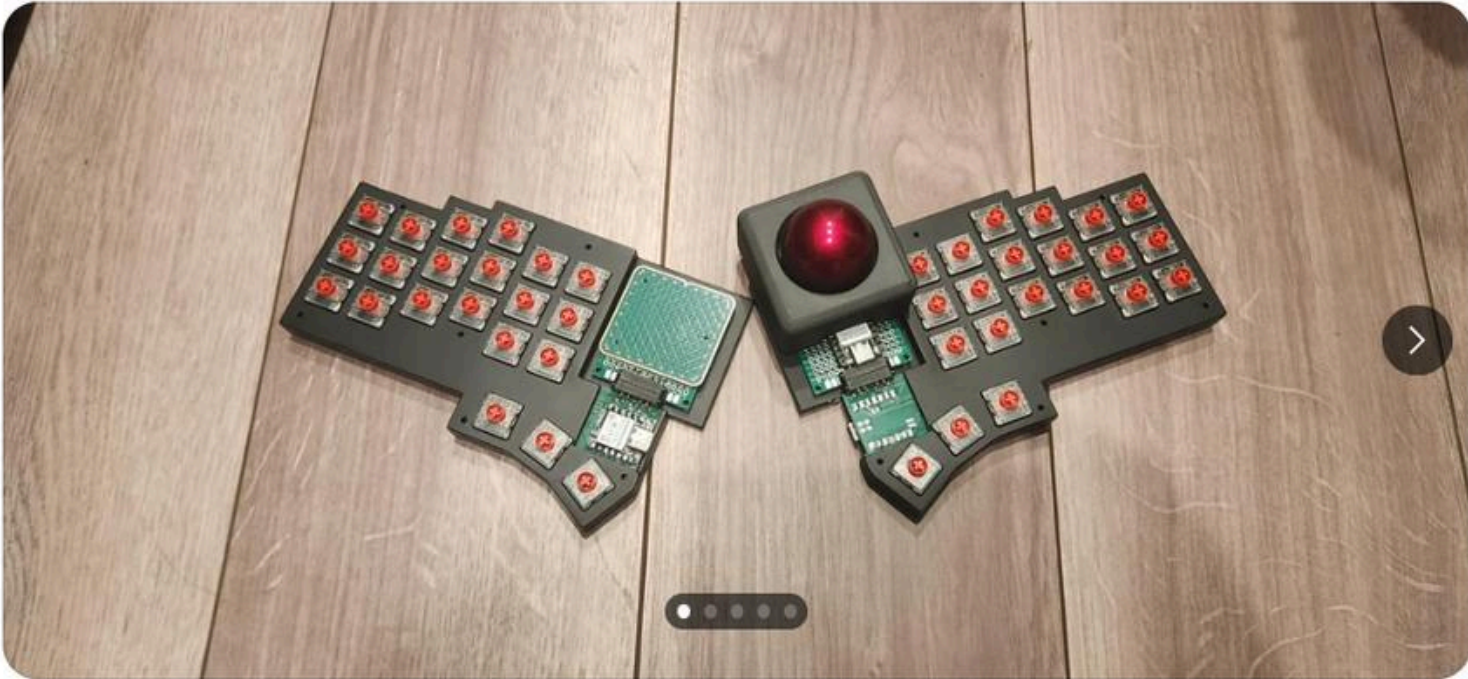


- アメリカ在住の学生。
- 人間工学キーボードを製造する会社に一年勤務。
- キーボードや自作配列を製作した経験有。

I built "modulate", but it is prototype!

It can replace module to match your work style, and change tenting in three stages. In the future, I am going to design new modules and develop remap web site. (it can also use existing ones...) Also, I plan to release the data for this keyboard, so if anyone is interested, please let me know!

[photo]



 他のコミュニティにクロスポストする

>

 95 

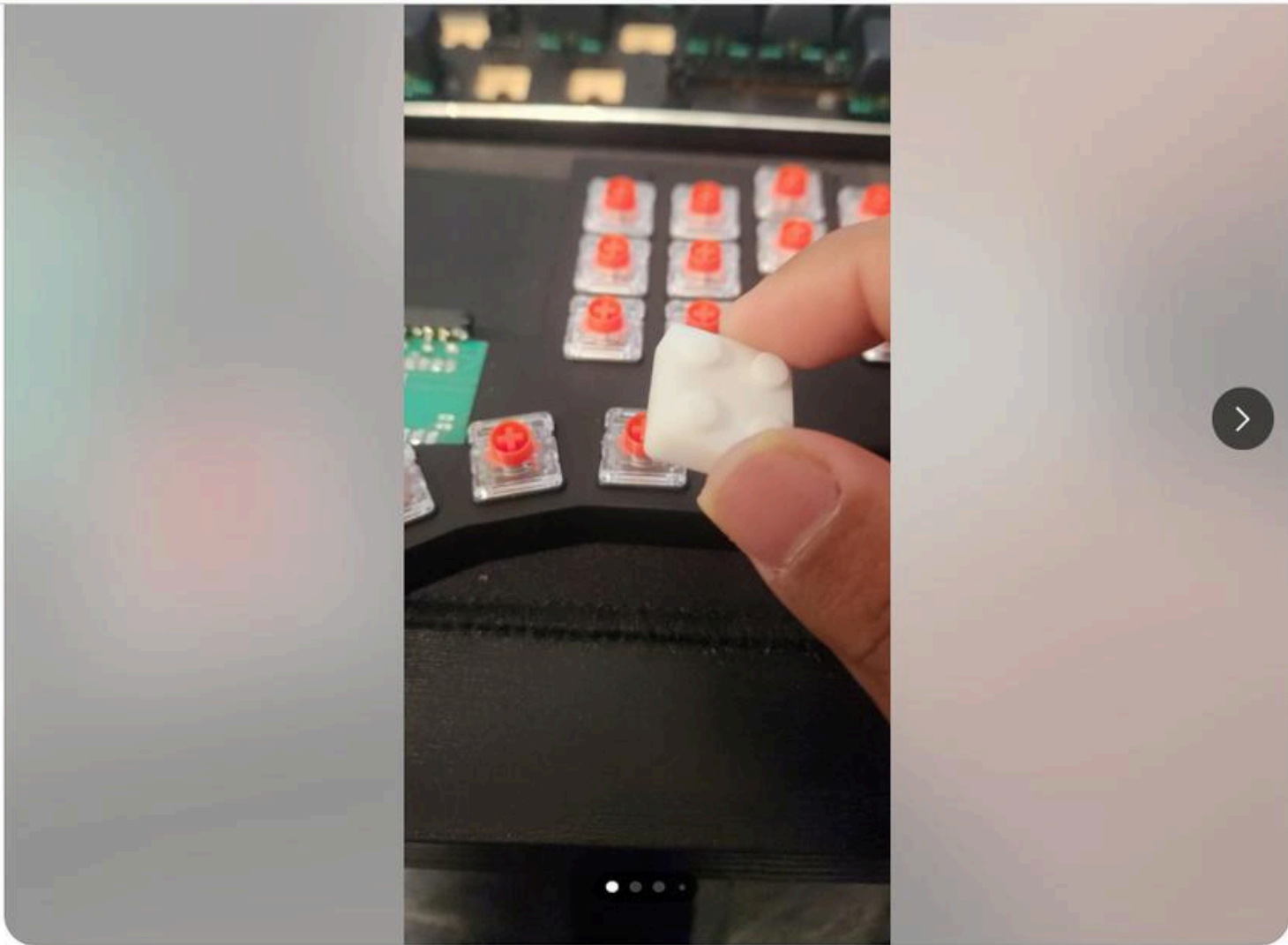
 21



 共有

 9.3K 回表示

[インサイトをさらに表示する](#)



 他のコミュニティにクロスポストする

>

 133 

 11



 共有

 13K 回表示

[インサイトをさらに表示する](#)