

Maus

Mike McBride
Brad Hards



Maus

Inhaltsverzeichnis

1 Maus	4
1.1 Allgemein	4
1.2 Erweitert	4
1.3 Tastatur-Navigation	5

Zusammenfassung

Dies ist die Dokumentation für das Systemeinstellungen-Modul, mit dem die Maus und andere Zeigergeräte eingerichtet werden.

1 Maus

Dieses Modul erlaubt Ihnen die Einrichtung Ihres Zeigergerätes. Das kann eine Maus, ein Trackball, ein Touchpad oder alles andere sein, das die gleiche Funktion erfüllt.

Das Modul ist in verschiedene Karteikarten unterteilt: [Allgemein](#), [Erweitert](#) und [Tastatur-Navigation](#).

1.1 Allgemein

Knopfreihefolge

Falls Sie Linkshänder sind, wollen Sie vielleicht die Funktionen der linken und rechten Taste Ihres Zeigergerätes tauschen, indem Sie die Option **Linkshändige Bedienung** wählen. Wenn Ihr Zeigergerät mehr als zwei Tasten hat, werden nur die linke und die rechte Taste angepasst. Haben Sie zum Beispiel eine Maus mit drei Tasten, so wird die mittlere Maustaste nicht verändert.

Laufrichtung des Mousrades umkehren

Ist dieses Ankreuzfeld markiert, arbeitet das Mousrad (falls vorhanden) in entgegengesetzter Richtung. Wenn das Bewegen des Mousrades in ihre Richtung zuvor eine Bewegung nach unten auf dem Bildschirm ausgelöst hat, wird es nun eine Bewegung nach oben sein. Dies kann bei einem ungewöhnlich eingerichteten X-Server von Vorteil sein.

ANMERKUNG

In Plasma 5.13 finden Sie die Einstellung, ob Einzel- oder Doppelklicks mit der Maustaste Dateien und Ordner öffnen, im Modul [Arbeitsbereich](#).

1.2 Erweitert

Zeigerbeschleunigung

Diese Option ermöglicht Ihnen die Einstellung der Beziehung zwischen der auf dem Monitor dargestellten Bewegung des Zeigers und der tatsächlichen Bewegung Ihres Zeigergerätes. Dabei ist es gleichgültig, um was für ein Gerät es sich dabei handelt (also Maus, Joystick, Trackball usw.).

Ein hoher Wert für den Multiplikator wird zu sehr schnellen Bewegungen des Zeigers führen, auch wenn Sie mit dem Zeigergerät nur eine kleine Bewegung machen.

TIP

Ein Multiplikator zwischen **1x** und **3x** wird in den meisten Fällen die richtige Wahl sein. Bei einem Multiplikator über **3x** wird der Zeiger wahrscheinlich schwer kontrollierbar.

Schwellenwert für Zeiger

Der hier eingestellte Wert bestimmt die Entfernung in Pixeln, die der Zeiger zurücklegen muss, bevor er beschleunigt wird. Innerhalb dieser Entfernung bewegt sich der Zeiger, als ob eine Beschleunigung von **1x** eingestellt wäre.

Dies ermöglicht Ihnen bei kleinen Abständen auf dem Monitor eine genaue Kontrolle des Zeigers. Andersherum können Sie trotzdem große Abstände mit einer hohen Geschwindigkeit überwinden und so schnell in einen anderen Bereich auf Ihrem Monitor gelangen.

Diesen Schwellenwert verändern Sie, indem Sie einen Wert eingeben oder einen der beiden Pfeile auf der rechten Seite des Eingabefeldes benutzen.

TIP

Allgemein kann man sagen, dass bei einer hohen **Zeigerbeschleunigung** auch ein hoher **Schwellenwert** eingestellt werden sollte. So wäre ein **Schwellenwert** von 4 Pixeln angemessen für eine **Zeigerbeschleunigung** von 2x, wohingegen 10 Pixel besser wären bei einer eingestellten **Zeigerbeschleunigung** von 3x.

Doppelklick-Abstand

Die hier eingestellte Zeit ist die Zeit, die maximal zwischen zwei Klicks verstreichen darf, damit sie noch als Doppelklick interpretiert werden. Klicken Sie also innerhalb der eingestellten Zeit zweimal, wird ein Doppelklick ausgeführt. War die zwischen den beiden Klicks verstrichene Zeit hingegen größer, so werden sie als zwei *einzelne* Klicks behandelt.

Startzeit für Ziehen (Drag) und Startbereich für Ziehen (Drag)

Wenn sie mit der Maus

- auf etwas klicken
- innerhalb der in **Startzeit für Ziehen** eingestellten Zeit
- den Zeiger über eine mindestens so große wie in **Startbereich für Ziehen** eingestellte Entfernung in Pixeln bewegen,

wird das Objekt verschoben.

Mausrad erzeugt Bildlauf um

Wenn Sie eine Radmaus haben, verwenden Sie dieses Drehfeld, um festzulegen, wie viele Textzeilen ein „Schritt“ des Mausrades das Bild weiterlaufen lässt.

1.3 Tastatur-Navigation

Auf dieser Karteikarte können Sie den Zahlenblock auf der Tastatur wie ein mausähnliches Gerät einrichten. Das kann nützlich sein, wenn es keine Anschlußmöglichkeit für ein Zeigegerät gibt oder der Zahlenblock ansonsten nicht genutzt wird.

Maus per Tastatur bewegen (Zahlenblock)

Um den Zahlenblock im Mausmodus zu verwenden, müssen Sie das Ankreuzfeld **Maus per Tastatur bewegen (Zahlenblock)** aktivieren. Daraufhin werden die anderen Einstellungen freigeschaltet, und Sie können das Verhalten der Tastatur im Mausmodus, wenn nötig, an Ihre Bedürfnisse anpassen.

Die Tasten auf dem Zahlenblock führen eine Bewegung in die Richtung aus, die Sie auch erwarten würden. Beachten Sie, dass Aufwärts, Abwärts, Links und Rechts auch eine Bewegung in diagonalen Richtung möglich ist. Die Taste **5** simuliert das Betätigen einer Maustaste, normalerweise ist das die linke Maustaste. Sie können die simulierte Maustaste mit **/** (linke Maustaste), ***** (mittlere Maustaste) und **-** (rechte Maustaste) umschalten. Das Betätigen von **+** simuliert einen Doppelklick mit der gewählten Maustaste. Über die Taste **0** können Sie eine gedrückte Maustaste (z. B. für Ziehen und Fallenlassen) simulieren und die Taste **,** für das Loslassen der Maustaste.

Maus

Zeigerverzögerung

Das ist der Zeitraum (in Millisekunden) zwischen der ersten Tastenbetätigung und dem ersten Signal, das eine wiederholte Mausbewegung anzeigt, um die Zeigerbewegung zu beschleunigen.

Wiederholungsabstand

Dies ist der Abstand in Millisekunden, der bei der Beschleunigung der Tastaturmaus zwischen den Signalen für eine wiederholte Bewegung vergeht.

Zeigerbeschleunigung

Dies ist die Zeit in Millisekunden, bis die Beschleunigung des Mauszeigers ihren maximalen Wert erreicht.

Maximale Geschwindigkeit

Dies ist die maximale Geschwindigkeit in Pixeln pro Sekunde, die bei der Beschleunigung der Tastaturmaus erreicht werden kann.

Beschleunigungsprofil

Dies ist die Steigung der Beschleunigungskurve für die Tastaturmausbeschleunigung.