

Übersicht über die Funktionen des Synaptics Touchpads

Ihr Synaptics Touchpad ist weitaus leistungsfähiger als eine Maus. Das Touchpad bietet alle Funktionen einer regulären PC-Maus sowie folgende weitere Möglichkeiten:

- [Tippen auf das Pad statt Drücken von Tasten](#)
- [Ziehen von Symbolen, Fenstern und anderen Objekten ohne Tasten](#)
- [Einstellen der Berührungsempfindlichkeit](#)
- [Funktionszuweisung zu Tasten und Tippbereichen durch den Benutzer](#)
- [Vermeiden unbeabsichtigten Zeigens während des Schreibens \(auch als Handkontrolle bezeichnet\)](#)
- [Bildlauf in einem Dokument ohne Einsatz der Bildlaufleisten](#)
- [Zoomen/Schwenken in Dokumenten](#)
- [Bewegen des Mauszeigers in umfangreichen Dateien und Listen](#)
- [Feinabstimmung der Mauszeigerbewegung](#)

Der Synaptics TouchPad-Treiber steuert eventuell noch weitere, an Ihr System angeschlossene Zeigergeräte. Ist dies der Fall, sind die Synaptics Seiten auf dem Maus-Bedienfeld mit einer Dropdown-Liste aller gesteuerten Zeigergeräte versehen. Sie können für jedes Gerät gesonderte Einstellungen vornehmen, indem Sie das entsprechende Gerät auswählen (die nicht verfügbaren Einstellungen sind jeweils ausgegraut).

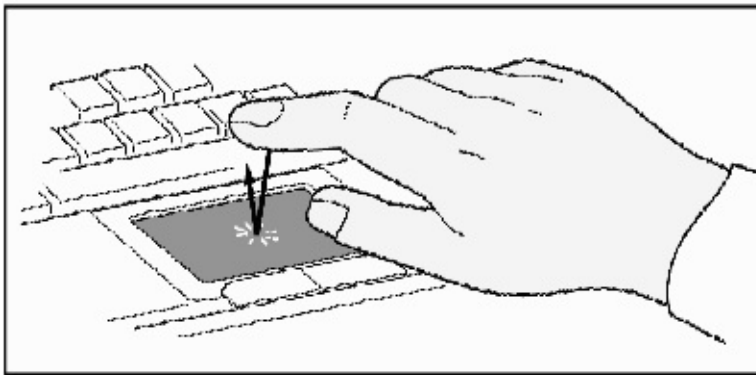
Weitere Themen:

- [Zubehör](#)
- [Häufig gestellte Fragen](#)

[❖ Weitere Informationen zum Touchpad](#)

Tippen auf das Pad statt Drücken von Tasten

Tippen auf die Pad-Oberfläche hat dieselbe Wirkung wie Klicken der linken Maustaste bzw. der linken Touchpad-Taste (d.h. der Haupt-Touchpad-Taste). In der Regel geht Tippen schneller und ist bequemer als das Arbeiten mit der Taste. Doppelklicken wird durch Doppeltippen erzielt. Leichtes, rasches Tippen funktioniert am besten; langsames Tippen mit großem Andruck führt wahrscheinlich nicht zum gewünschten Ergebnis.



Tippen ersetzt Klicken mit der Maus

Ziehen von Symbolen, Fenstern und anderen Objekten ohne Tasten

Häufig muß eine Maus- bzw. Touchpad-Taste gedrückt gehalten und parallel dazu der Mauszeiger bewegt werden (beispielsweise beim Verschieben eines Symbols oder Fensters auf dem Bildschirm). Dieser Vorgang wird als *Ziehen* bezeichnet. Auch hier gilt: Für das Ziehen von Objekten sind Tasten nicht unbedingt erforderlich.

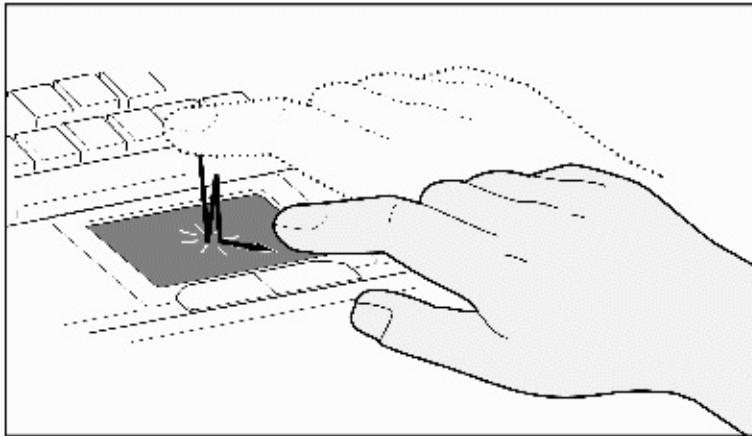
Gehen Sie zum Verschieben bzw. Ziehen eines Objekts (entspricht dem Drücken und Festhalten der linken Touchpad-Taste) wie folgt vor:

1) Setzen Sie den Mauszeiger auf das Objekt, und tippen Sie zweimal (*nach unten, nach oben, nach unten*); lassen Sie beim zweiten Tipp den Finger auf dem Touchpad. Dieser Vorgang wird gelegentlich als *eineinhalbfaches Tippen* bezeichnet.

2) Verschieben Sie nun das ausgewählte Objekt durch Ziehen des Fingers über

die Touchpad-Oberfläche.

3) Heben Sie Ihren Finger an; das Objekt wird an der neuen Position abgelegt.



Eineinhalbfaches Tippen

Was geschieht, wenn beim Ziehen eines Objekts die Pad-Kante erreicht wird? Das Synaptics Touchpad verfügt über eine als *WEITERZIEHEN* bezeichnete Funktion. Aufgrund dieser Funktion können Sie Ihren Finger vom Pad nehmen, ohne den Ziehvorgang zu beenden. Sie können ein Objekt durch mehrfache Fingerbewegungen über den Bildschirm ziehen. Durch erneutes Tippen wird das *Weiterziehen* beendet. Das Synaptics Touchpad verfügt außerdem über eine als *BEWEGUNG IM KANTENBEREICH* bezeichnete Funktion; sie ist in erster Linie für Mauszeigerbewegung in umfangreichen Dateien und Listen konzipiert. Einzelheiten hierzu finden Sie unter [Bewegen des Mauszeigers in umfangreichen Dateien und Listen](#).

Die Funktionen *TIPPEN UND ZIEHEN* sowie *WEITERZIEHEN* befinden sich auf der [Eigenschaftsseite BERÜHRUNG](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#).

Einstellen der Berührungsempfindlichkeit

Durch Einstellen des Schiebereglers für *Berührungsempfindlichkeit* können Sie den für die Reaktion des Touchpads erforderlichen Fingerdruck festlegen. Dieser Schieberegler befindet sich auf der [Eigenschaftsseite BERÜHRUNG](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#).

Bei höheren Werten für *Berührungsempfindlichkeit* erkennt das Touchpad

sogar sehr leichte Berührungen. Versuchen Sie bei unerwünschten oder ziellosen Mauszeigerbewegungen einen niedrigeren Wert. Bei niedrigeren Werten (d.h. geringerer Empfindlichkeit) ist mehr Fingerdruck zum Bewegen des Mauszeigers erforderlich. Allgemein empfiehlt es sich, das Touchpad so einzustellen, da geringerer Druck für die Mauszeigerbewegung genügt.

Handelt es sich bei dem ausgewählten Gerät um einen unterstützten Pointing-Stick, steuert der Schieberegler für Berührungsempfindlichkeit die Empfindlichkeit des Pointing-Sticks in vergleichbarer Weise.

Funktionszuweisung zu Tasten und Tippbereichen durch den Benutzer

Die meisten Touchpads verfügen über zwei Tasten, die in ihrer Arbeitsweise den klassischen Maustasten entsprechen. Bei Bedarf können Sie diesen Tasten andere Funktionen zuweisen.

Tippen auf die Touchpad-Oberfläche führt darüber hinaus zum selben Ergebnis wie das Drücken einer Taste. Durch Tippen in die Pad-Mitte wird ein Klick mit der linken Maustaste erzeugt (die Funktion der Haupttaste). Sie können jedoch die vier Ecken der Touchpad-Oberfläche so konfigurieren, da sie wie unterschiedliche Tasten funktionieren. Diese Eckbereiche werden als [Tippbereiche](#) bezeichnet. Durch diese vier Tippbereiche, die Touchpad-Mitte und die zwei physikalischen Tasten wird das Touchpad zur Siebentastenmaus.

Beispiel für die Umkonfigurierung:

Sie möchten mit dem Touchpad wie mit einer Dreitastenmaus arbeiten. Konfigurieren Sie die linke Touchpad-Taste so, da sie die Funktion der mittleren Maustaste übernimmt. Beachten Sie, da das Tippen auf das Touchpad dem Drücken der linken Maustaste entspricht und durch Drücken der rechten Touchpad-Taste dieselben Funktionen aufgerufen werden wie mit der rechten Maustaste. Weiterhin können Sie die rechte obere Ecke des Tippbereichs so konfigurieren, da ihre Wirkung dem Klicken der rechten Maustaste entspricht. Aus der folgenden Abbildung ist zu ersehen, da durch Tippen in der Ecke oben rechts (rot schattierter Bereich) Klicks mit der rechten Maustaste produziert werden. Tippen an anderer Stelle auf dem Touchpad (grauer Bereich) bewirkt Klicks mit der linken Maustaste.



Beispiel für ein Touchpad

Sie können den Tasten und [Tippbereichen](#) zahlreiche Funktionen zuweisen. Folgende Funktionen sind in den Synaptics Touchpad-Treiber integriert. Weitere Funktionen sind unter Umständen verfügbar, wenn Sie Touchpad-Software eines anderen Herstellers installiert haben.

Zur Schaltfläche START Diese Funktion bewirkt, dass der Mauszeiger zur Windows Task-Leiste geht und automatisch das Startmenü öffnet.

Zum Menü des aktuellen Fensters Diese Funktion bewirkt, dass der Mauszeiger zum Menü am linken Rand des Anwendungsfenster (in der Regel das DATEIMENÜ) geht und automatisch die Liste mit Untermenüs öffnet.

Minimieren Hierdurch wird das Fenster der aktuellen Anwendung auf Symbolgröße verkleinert. Ist dieses Fenster bereits verkleinert, wird es mit dieser Funktion wieder an seiner ursprünglichen Position und in Normalgröße angezeigt.

Maximieren Hiermit wird das Fenster der aktuellen Anwendung in Vollbildgröße angezeigt (d.h., es nimmt die gesamte Bildschirmfläche ein). Ist dieses Fenster bereits vergrößert, wird es mit dieser Funktion wieder an seiner ursprünglichen Position und in Normalgröße angezeigt.

Ausgewähltes Programm ausführen Hier können Sie den Namen eines Programms angeben, das durch Drücken der Taste bzw. Tippen im Tippbereich automatisch gestartet wird.

Die Zuweisung von Tippfunktionen und die Tastenbelegung können auf der [Eigenschaftsseite TASTENFUNKTIONEN](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) geändert werden.

Vermeiden versehentlichen Zeigens während des Schreibens

Versehentliches Berühren der Touchpad-Oberfläche mit der Handfläche oder einem anderen Teil der Hand kann unbeabsichtigte Zeigerbewegungen und ungewolltes Tippen zur Folge haben. Dies führt unter Umständen dazu, dass sich der Mauszeiger auf dem Bildschirm beim Schreiben bewegt, und der Folgetext an der falschen Stelle eingefügt wird. Es kann auch vorkommen, dass Textstellen unmotiviert fett markiert und ersetzt werden. Diese unerwünschte Zeigeaktivität tritt meistens beim Schreiben auf der Tastatur auf. Das Touchpad kann versehentliche und unerwünschte Mauszeigerbewegungen während des Schreibens erkennen.

Bei unerwünschter Mauszeigerbewegung während des Schreibens kann der Schieberegler für *Handkontrolle* auf der [Eigenschaftsseite BERÜHRUNG](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) nach links oder nach rechts gezogen werden. Ziehen Sie das Verschiebesymbol nach rechts in Richtung *MAXIMUM*. Hierdurch steigt die Wahrscheinlichkeit, dass versehentliche Berührungen des Touchpads mit der Hand während des Schreibens ignoriert werden.

Dann wiederum wird das Touchpad während des Schreibens berührt, um eine Zeige- und Tippfunktion auszulösen, anscheinend jedoch ohne Erfolg. Ziehen Sie in diesem Fall das Verschiebesymbol nach links in Richtung *MINIMUM*. Danach sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass das Aufrufen der Zeigebewegung während des Schreibens als zufällige Berührung interpretiert und daher ignoriert wird.

Bildlauf in einem Dokument ohne Einsatz der Bildlaufleisten

Der virtuelle Bildlauf führt eine häufig vorkommende Aufgabe (Durchblättern von Dokumenten) durch, ohne dass der Mauszeiger von der aktuellen Cursorposition abgezogen werden muss. Durch Schieben des Fingers nach oben bzw. nach unten an der rechten Touchpad-Kante erfolgt ein vertikaler Bildlauf im aktuellen Fenster. Analog hierzu wird ein horizontaler Bildlauf durch Schieben des Fingers nach rechts bzw. links an der Touchpad-Unterkante herbeigeführt. Der Mauszeiger muss nun nicht mehr eigens auf die Elemente der Bildlaufleiste gesteuert werden; Bildlauf ist unabhängig von der Mauszeigerposition möglich.

Virtueller Bildlauf funktioniert in Dokumentfenstern (beispielsweise in Textverarbeitungs- oder Tabellenkalkulationsprogrammen) sowie in Datei- und

Schriftartlisten und anderen Objekten, in denen ein Bildlauf möglich ist. Als allgemeine Regel gilt: *Virtueller Bildlauf* ist in jedem Fenster mit Bildlaufleiste möglich.

Virtueller Bildlauf bedeutet mehr als nur Vereinfachung des Bildlaufs. Durch diese Funktion verläuft die Bildlaufbewegung harmonischer. Beim Durchblättern einer Datei durch Ziehen des [Bildlauffelds](#) wird das Dokumentfenster in zahlreichen Anwendungen erst nach Loslassen der Maustaste wieder angezeigt. *Virtueller Bildlauf* erleichtert das Navigieren in Dokumenten, denn die Anwendung zeigt während des Bildlaufs den Fensterinhalt an.

Wie funktioniert virtueller Bildlauf?

Die Einstellung der Funktion für *virtuellen Bildlauf* erfolgt in der [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#); diese Eigenschaftsseite rufen Sie im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) auf.

Zoomen/Schwenken in Dokumenten

[Zoomen](#) und [Schwenken](#) funktioniert nur in Anwendungen, die die Microsoft Intellimouse unterstützen. In Anwendungen, die Intellimouse unterstützen, können Sie mit Hilfe der Zoom- und/oder der Schwenkfunktion rasch durch umfangreiche Dokumente blättern. Wenn Sie eine von der aktuellen Position weit entfernte Position ansteuern möchten, verkleinern Sie die Anzeige. Danach klicken Sie auf die gewünschte Position und vergrößern die Darstellung. Um gleichzeitig horizontal und vertikal zu blättern, führen Sie einfach einen diagonalen Schwenkvorgang aus.

Wie funktioniert Zoomen?

Wie funktioniert Schwenken?

Bewegen des Mauszeigers in umfangreichen Dateien und Listen

Sie ziehen mit hoher Geschwindigkeit (mittels [virtuellem Bildlauf!](#)) ein Objekt oder verschieben voller Elan den Mauszeiger, und plötzlich ist die Touchpad-Kante erreicht. Kein Problem, denn das Synaptics Touchpad verfügt über die *Funktion für Bewegung im Kantenbereich*. Diese Funktion bietet Unterstützung beim Verschieben des Mauszeigers in umfangreichen Dateien

und Listen. Beim Erreichen einer Touchpad-Kante bewegt sich der Mauszeiger (bzw. beim [virtuellen Bildlauf](#) das [Bildlauffeld](#)) weiter in dieselbe Richtung, bis Sie Ihren Finger vom Touchpad nehmen oder von der Kante abziehen.

Die Geschwindigkeit der Bewegung im Kantenbereich kann druckabhängig oder konstant sein. "Druckabhängig" bedeutet in diesem Fall, dass mit zunehmendem Fingerdruck die Geschwindigkeit beim Bewegen des Objekts bzw. Mauszeigers wächst.

Die Konfiguration der Funktion für Bewegung im Kantenbereich erfolgt in der [Eigenschaftsseite BEWEGUNG IM KANTENBEREICH](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#).

Feinabstimmung der Mauszeigerbewegung

Das Synaptics Touchpad verfügt über zahlreiche Zusatzfunktionen für die Steuerung der Mauszeigerbewegung (siehe [Liste mit weiteren Funktionen](#)).

Zubehör

Ihr Touchpad ist für die Steigerung der Produktivität entwickelt, also für den Berufsalltag. Dies bedeutet jedoch nicht, dass es nicht auch zum Spielen eingesetzt werden kann. Zum Lieferumfang des Synaptic Touchpad gehören zwei Spielprogramme, die einige Möglichkeiten des Touchpads anschaulich demonstrieren: *Pressure Graph* und *The Incomparable Mysterious Synaptics MoodPad*.

Um diese Anwendungen zu starten, klicken Sie auf der Task-Leiste auf das [Synaptics Touchpad-Symbol](#); danach gehen Sie zum Menü **ZUBEHÖR** und wählen die gewünschte Anwendung aus.

Entwickler können auch selbst Anwendungen wie *Pressure Graph* und *MoodPad* programmieren (natürlich auch nützlichere Anwendungen). Diese Programme besitzen über eine standardmäßige, in einem Entwickler-Kit enthaltene Oberfläche Zugang zu den erweiterten Funktionen des Touchpad-Treibers (beispielsweise absolute Koordinaten, Daten zum Fingerdruck usw.). Indem Sie Ihre bereits vorhandenen Anwendungen auf das Touchpad einstellen, können Sie die Vorteile einer Installationsbasis von Millionen von Synaptics Touchpads nutzen. Ein Entwickler-Kit für die Arbeit mit der API (Application Programming Interface) des Synaptics Touchpad-Treibers ist auf unserer Website unter <http://www.synaptics.com> oder über DrTouchPad@synaptics.com erhältlich; senden Sie einfach eine Email an diese Adresse.

Häufig gestellte Fragen

Liste der häufig gestellten Fragen:

- ❖ Beim Arbeiten mit dem virtuellen Bildlauf geht der Mauszeiger zur Bildlaufleiste und nach Abschluss des Bildlaufs wieder zurück zu seiner Ausgangsposition. Ist das normal?
- ❖ Weshalb funktioniert virtueller Bildlauf in einigen Fenstern nicht, selbst wenn diese eine Bildlaufleiste besitzen?
- ❖ Weshalb lassen sich einige Fenster ohne Zwischenstopps durchblättern, während bei anderen der Inhalt beim Bildlauf nur gelegentlich aktualisiert wird?
- ❖ Weshalb bewegt sich das Bildlauffeld gelegentlich während des Bildlaufs völlig unkontrolliert und folgt nicht der Mauszeigerposition?
- ❖ Weshalb funktioniert der virtuelle Bildlauf mit Microsoft Internet Explorer nicht ordnungsgemäß?
- ❖ Beim Drücken und Festhalten der UMSCHALT- oder der STRG-Taste bewegt sich der Mauszeiger entweder sehr langsam oder nur horizontal bzw. vertikal. Gibt es dafür einen Grund?

F: Beim Arbeiten mit dem virtuellen Bildlauf geht der Mauszeiger zur Bildlaufleiste und nach Abschluss des Bildlaufs wieder zurück zu seiner Ausgangsposition. Ist das normal?

A: Ja.

F: Weshalb funktioniert virtueller Bildlauf in einigen Fenstern nicht, selbst wenn diese eine Bildlaufleiste besitzen?

A: Damit ein Bildlauf möglich ist, muss die Funktion für virtuellen Bildlauf die Bildlaufleiste des Fensters registrieren. Falls die Bildlaufleiste partiell von einem anderen Fenster überlagert wird oder sich teilweise außerhalb der Bildschirmanzeige befindet, wird die Funktion für virtuellen Bildlauf in diesem

Fenster nicht aktiviert. Im allgemeinen ist virtueller Bildlauf in einem Fenster nur möglich, wenn die Bildlaufleiste dieses Fensters vollständig sichtbar ist und sich komplett in der Bildschirmanzeige befindet. Es gibt jedoch eine Ausnahme: In der Funktion für virtuellen Bildlauf sind Informationen über zahlreiche häufig vorkommende Fenstertypen einprogrammiert; daher ist ein Bildlauf möglich, selbst wenn die Bildlaufleisten dieser Fenster nicht sichtbar sind. Nur eine sehr geringe Anzahl von Anwendungen arbeitet mit nichtstandardmäßigen Bildlaufleisten; hier funktioniert virtueller Bildlauf nicht zuverlässig.

F: Weshalb lassen sich einige Fenster ohne Zwischenstopps durchblättern, während bei anderen der Inhalt beim Bildlauf nur gelegentlich aktualisiert wird?

A: Wie ein Fenster auf seine Bildlaufleisten reagiert, hängt von der Anwendung ab, zu der das Fenster gehört. Bei einigen Anwendungen wird der Bildschirminhalt während eines Bildlaufs ständig aktualisiert, bei anderen hingegen erst beim Loslassen des Bildlauffelds. In die Funktion für virtuellen Bildlauf sind Informationen über zahlreiche populäre Anwendungen und Fenstertypen einprogrammiert; damit wird in zahlreichen Fenstertypen der Bildlauf harmonisiert (beispielsweise wird der Inhalt von Microsoft Word (TM)-Dokumentfenstern normalerweise während eines Bildlaufs nicht ständig aktualisiert, sondern nur bei virtuellem Bildlauf). Fehlen Informationen zu bestimmten Fenstertypen, wird der Bildlauf normalerweise harmonisiert; dies bedeutet, dass der Fensterinhalt aktualisiert wird, sobald die Fingerbewegung verlangsamt oder gestoppt wird. Dies ist eine wertvolle Hilfe für präziseres Ansteuern einer Position in einem Dokument.

F: Weshalb bewegt sich das [Bildlauffeld](#) gelegentlich während des Bildlaufs völlig unkontrolliert und folgt nicht der Mauszeigerposition?

A: Auch hier gilt: Die Bewegung des [Bildlauffelds](#) wird von der jeweiligen Anwendung kontrolliert. In Abhängigkeit vom Fensterinhalt verhindern einige Anwendungen die Bewegung des [Bildlauffelds](#) zu bestimmten Positionen. In einigen Fällen lässt sich das [Bildlauffeld](#) nur an einer oder zwei Stellen auf der Bildlaufleiste stoppen. In diesen Fällen geht das [Bildlauffeld](#) selbst bei manuellem Ziehen des Mauszeigers beim Loslassen an eine bestimmte Position. Leider hat die Funktion für virtuellen Bildlauf keinerlei Einfluss auf die Steuerung der Bildlaufleisten durch die einzelnen Anwendungen.

F:Weshalb funktioniert der virtuelle Bildlauf mit Microsoft Internet Explorer nicht ordnungsgemäß?

A:Dies funktioniert nur mit Internet Explorer ab Version 4.01; außerdem darf die Option **USE SMOOTH SCROLLING** (Bildlauf ohne Unterbrechungen) auf der Seite **ADVANCED** (erweitert) des Dialogfelds **INTERNET EXPLORER PROPERTIES** (Eigenschaften von Internet Explorer) **NICHT** markiert sein.

F:Beim Drücken und Festhalten der UMSCHALT- oder der STRG-Taste bewegt sich der Mauszeiger entweder sehr langsam oder nur horizontal bzw. vertikal. Gibt es dafür einen Grund?

A:Der UMSCHALT- und der STRG-Taste sind Sonderfunktionen zugewiesen; sie werden für unterschiedliche Aufgaben wie beispielsweise gleichzeitige Auswahl mehrerer Dateien in Microsoft Windows Explorer oder für Vergrößerung und Verkleinerung eines Arbeitsblatts in Microsoft Excel verwendet. Diese Tasten können auch für bestimmte Mauszeigerbewegungen wie beispielsweise Verlangsamung des Zeigers oder Einschränkung der Bewegungsrichtung (nur horizontal oder vertikal) verwendet werden. Beispielsweise kann die linke UMSCHALT-Taste als **TASTE FÜR LANGSAME BEWEGUNG** definiert werden. Dies bedeutet: Beim Drücken und Festhalten der linken UMSCHALT-Taste bewegt sich der Mauszeiger langsamer als üblich. Diese UMSCHALT-Taste kann jedoch nach wie vor für andere Sonderfunktionen eingesetzt werden. Die gleichzeitige Auswahl mehrerer Dateien in Microsoft Windows Explorer ist nach wie vor möglich, doch auch in diesem Fall wird die Mauszeigerbewegung geringfügig langsamer.

Wenn bei Drücken von UMSCHALT- oder STRG-Taste die Mauszeigerbewegung verlangsamt oder nur auf eine Richtung beschränkt ist, kann dies bei Bedarf auf der [Eigenschaftsseite WEITERE FUNKTIONEN](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) durch Aufheben der Markierung der entsprechenden Optionen geändert werden.

Weitere Informationen zum Touchpad

Ihr Touchpad-Zeigegerät wurde von Synaptics, Inc. in San Jose, Kalifornien, entwickelt. Wir hoffen, Sie sind mit seiner Leistungsfähigkeit und seinen Funktionen rundum zufrieden. Aktuelle Informationen und Software-Updates erhalten Sie auf der Synaptics Web-Site unter folgender Adresse:

<http://www.synaptics.com>. Kommentare und Verbesserungsvorschläge nehmen wir gerne entgegen. Per Email erreichen Sie uns unter der Adresse **DrTouchPad@synaptics.com**.

Das Touchpad erkennt Fingerkontakt anhand der *Registrierung der Hautkapazität* (nicht durch Wärme oder Druck). Durch das Auflegen des Fingers auf dem Pad wird das elektrische Feld der Pad-Oberfläche geändert. Bei dem Touchpad-Sensor handelt es sich um einen Schaltkreis mit einer Matrix von auf die Pad-Oberfläche aufgedruckten Leitungsbahnen. Ein Spezial-Chip auf der Rückseite des Pads misst ständig die Kapazität dieser Bahnen und stellt auf diese Weise fest, ob sich ein Finger auf der Oberfläche befindet, und, falls ja, an welcher Stelle.

Optimale Touchpad-Leistung ist nur bei ordnungsgemäßer Installation des Treibers möglich. Da der Treiber richtig installiert ist, ist daran zu erkennen, daß im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) neben den standardmäßigen Registern mehrere Touchpad-spezifische Register zu sehen sind.

Eigenschaftsseiten TASTENFUNKTIONEN und TIPPBEREICHEN

[Einführung](#)

Übersicht

Mit Hilfe der Eigenschaftsseiten *TIPPBEREICHE* und *TASTENFUNKTIONEN* können Sie die physikalischen TouchPad-Tasten oder [Tippfunktionen](#) in den Eckbereichen der Touchpad-Oberfläche (auch als [Tippbereiche](#) bezeichnet) an Ihre Anforderungen anpassen. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter [Funktionszuweisung zu Tasten und Tippbereichen durch den Benutzer](#).

Der Synaptics TouchPad-Treiber steuert eventuell noch weitere, an Ihr System angeschlossene Zeigergeräte. Ist dies der Fall, sind die Synaptics Seiten auf dem Maus-Bedienfeld mit einer Dropdown-Liste aller gesteuerten Zeigergeräte versehen. Sie können für jedes Gerät gesonderte Einstellungen vornehmen, indem Sie das entsprechende Gerät auswählen (die nicht verfügbaren Einstellungen sind jeweils ausgegraut).


Funktionszuweisung zu Tippbereichen

Bei aktivierten [Tippbereichen](#) wird je nach Berührung eines Bereichs auf der Pad-Oberfläche eine andere Funktion aufgerufen. So können Sie beispielsweise festlegen, dass ein Tipp auf die Ecke rechts oben dem Klicken der rechten Maustaste entsprechen soll. Dies bedeutet: Sobald Sie die rechte obere Ecke der Touchpad-Oberfläche berühren, entspricht dies dem Drücken der rechten Maustaste bzw. der rechten Touchpad-Taste.

Auf dieser Seite sehen Sie einen Belegungsplan des Touchpads; die aktiven [Tippbereiche](#) sind rot schattiert. Neben den einzelnen Bereichen sehen Sie eine Erläuterung der Funktion des jeweiligen Bereichs. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter [Tippbereiche: Belegungsplan](#).

Die Belegung nehmen Sie wie folgt vor:

☛ Klicken Sie auf das Feld neben **TIPPBEREICHE AKTIVIEREN**, um die Eckbereiche als Tippbereiche zu aktivieren. Fehlende Markierung bedeutet, dass sämtliche Berührungen der TouchPad-Oberfläche einem Druck auf die linke Maustaste entsprechen.


◆ Wenn Sie die Funktion eines bestimmten Bereichs ändern möchten, suchen Sie das Textfeld neben dem gewünschten Bereich. In diesem Textfeld wird die aktuelle Funktion dieses Bereichs angezeigt (beispielsweise **BEREICH AUS**, wenn dieser Bereich deaktiviert ist und beim Tippen auf diese Stelle lediglich die Standardfunktion ausgelöst wird). Klicken Sie auf die Taste PFEIL NACH UNTEN {  } rechts neben dem Textfeld; danach wird eine Liste mit Funktionen angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Funktion aus.

◆ Tippbereiche können nach Wunsch des Benutzers vergrößert oder verkleinert werden; schieben Sie hierzu einen [Ziehpunkt](#) auf dem [Touchpad-Belegungsplan](#) in Horizontal- und/oder Vertikalrichtung.

◆ ändern der Tastenbelegung

Dies geschieht analog zur Belegung der Tippbereiche.

Die Belegung nehmen Sie wie folgt vor:

◆ Jeder Taste ist ein Textfeld zugeordnet, in dem die aktuelle Funktion angegeben wird (beispielsweise **LINKS**; dies bedeutet, dass die Funktion dieser Taste der Funktion der linken Maustaste entspricht). Durch Klicken auf die Taste PFEIL NACH UNTEN {  } rechts neben dem Textfeld wird eine Liste der möglichen Funktionen angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Funktion aus.

Eigenschaftsseite BEWEGUNG IM KANTENBEREICH

Einführung

Übersicht

Mit Hilfe der Eigenschaftsseite [BEWEGUNG IM KANTENBEREICH](#) können Sie die Steuerung des Mauszeigers via Touchpad in umfangreichen Dateien und Listen einstellen. Sobald der Finger an die Kante des Touchpads gelangt, wird die Bewegung mit Hilfe der Funktion *BEWEGUNG IM KANTENBEREICH* fortgeführt, bis der Finger das Touchpad verlässt. Weitere Informationen zur Funktion [BEWEGUNG IM KANTENBEREICH](#) finden Sie unter *Bewegen des Mauszeigers in umfangreichen Dateien und Listen*.

Der Synaptics TouchPad-Treiber steuert eventuell noch weitere, an Ihr System angeschlossene Zeigergeräte. Ist dies der Fall, sind die Synaptics Seiten auf dem Maus-Bedienfeld mit einer Dropdown-Liste aller gesteuerten Zeigergeräte versehen. Sie können für jedes Gerät gesonderte Einstellungen vornehmen, indem Sie das entsprechende Gerät auswählen (die nicht verfügbaren Einstellungen sind jeweils ausgegraut).

Aktivieren der Funktion für Bewegung im Kantenebereich

Aktivieren Sie die Felder der gewünschten Optionen für *BEWEGUNG IM KANTENBEREICH* auf dieser Seite:

Beim Ziehen

Immer

Beim Bildlauf

Einstellen der Größe der Kantenebereiche

Hier finden Sie einen Belegungsplan der Touchpad-Oberfläche; die [Kantenebereiche](#) sind rot schattiert. Weitere Informationen finden Sie unter [Kantenebereiche: Belegungsplan](#). Durch Verschieben der schwarzen [Ziehpunkte](#) auf dem Touchpad-Belegungsplan können die einzelnen Bereiche vergrößert bzw. verkleinert werden. Bei Problemen mit dem Aktivieren der Funktion

BEWEGUNG IM KANTENBEREICH können Sie die Kantenbereiche auf der Touchpad-Oberfläche vergrößern.

Einstellen der Geschwindigkeit für Bewegung im Kantenbereich

Bei der *Bewegung im Kantenbereich* gibt es für die Geschwindigkeit des Mauszeigers, eines gezogenen Objekts oder des Bildlauffelds beim [virtuellen Bildlauf](#) zwei Möglichkeiten: druckabhängig oder konstant.

"Druckabhängig" bedeutet, dass sich das Objekt bzw. der Mauszeiger schneller bewegt, wenn mehr Druck ausgeübt wird. Diese Geschwindigkeit wird über die Option **GESCHWINDIGKEIT DURCH FINGERDRUCK REGULIEREN** geregelt.

Falls Sie für *Bewegungen im Kantenbereich* eine konstante Geschwindigkeit bevorzugen, können Sie diese über den Schieberegler für die Funktion *BEWEGUNG IM KANTENBEREICH* auf dieser Seite einstellen.

Eigenschaftsseite **BERÜHRUNG**

[Einführung](#)

Übersicht

In der *Eigenschaftsseite* **BERÜHRUNG** können Sie die Reaktionszeit für [Tippfunktionen](#) sowie die Empfindlichkeit Ihres Touchpads einstellen.

Der Synaptics TouchPad-Treiber steuert eventuell noch weitere, an Ihr System angeschlossene Zeigergeräte. Ist dies der Fall, sind die Synaptics Seiten auf dem Maus-Bedienfeld mit einer Dropdown-Liste aller gesteuerten Zeigergeräte versehen. Sie können für jedes Gerät gesonderte Einstellungen vornehmen, indem Sie das entsprechende Gerät auswählen (die nicht verfügbaren Einstellungen sind jeweils ausgegraut).

Tippen

Markieren Sie die Textfelder im Abschnitt *TIPPEN* der Eigenschaftsseite **BERÜHRUNG** für die gewünschten Optionen:

[Tippen = Klicken](#)

[TIPPEN UND ZIEHEN](#)

[Weiterziehen](#)

Berührungsempfindlichkeit

Mit Hilfe des Schiebereglers für *Berührungsempfindlichkeit* können Sie festlegen, welcher Fingerdruck für die Reaktion des Touchpads erforderlich ist. Weitere Hinweise zu diesem Thema finden Sie unter [Einstellen der Berührungsempfindlichkeit](#).

Handkontrolle

Mit Hilfe des Schiebereglers für die Funktion *HANDKONTROLLE* kann das Touchpad unbeabsichtigte und unerwünschte Zeigebewegungen erkennen. Neben dem Erkennen von Handkontakt kann das Touchpad so eingestellt

werden, da die meisten unbeabsichtigten und unerwünschten Mauszeigerbewegungen, die durch zufälligen Kontakt mit dem TouchPad während des Schreibens ausgelöst werden, ignoriert werden. Weitere Hinweise zu diesem Thema finden Sie unter [Vermeiden versehentlichen Zeigens während des Schreibens](#)

Gerät deaktivieren

Hier können Sie das ausgewählte aktivierte Gerät deaktivieren. Das Bedienfeld erlaubt es dem Benutzer nicht, alle an das System angeschlossenen Zeigergeräte zu deaktivieren.

Spezifische Merkmale für Pointing-Stick

Handelt es sich bei dem ausgewählten Gerät um einen unterstützten Pointing-Stick, wird "Tippen=Klicken" in "Drücken-und-Auswählen" geändert und die Funktion *Drücken-und-Auswählen* des Pointing-Sticks gesteuert.

Handelt es sich bei dem ausgewählten Gerät um einen unterstützten Pointing-Stick, wird "Tippen und Ziehen" in "Ziehen aktivieren" geändert. So wird gesteuert, ob durch Drücken des Pointing-Sticks Objekte auf dem Bildschirm verschoben werden können.

Handelt es sich bei dem ausgewählten Gerät um einen unterstützten Pointing-Stick, wird "Handkontrolle" in "Drücken-und-Auswählen Geschwindigkeit" geändert. So wird die Geschwindigkeit gesteuert, mit der auf den Pointing-Stick gedrückt werden muss, um die Funktion *Drücken-und-Auswählen* zu aktivieren.

Handelt es sich bei dem ausgewählten Gerät um einen unterstützten Pointing-Stick, steuert der Schieberegler für "Berührungsempfindlichkeit" die Empfindlichkeit des Pointing-Sticks.

Weitere Themen

[Ziehen von Symbolen, Fenstern und anderen Objekten ohne Einsatz von Tasten](#)

Eigenschaftsseite BILDLAUF

[Einführung](#)

Übersicht

Mit Hilfe der *Eigenschaftsseite* [BILDLAUF](#) können Sie die Funktion für virtuellen Bildlauf Ihres Touchpads anpassen.

[Was ist virtueller Bildlauf?](#)

[Wie arbeite ich mit virtuellem Bildlauf?](#)

Bei einer Reihe von Anwendungen können die [Bildlaufbereiche](#), mit denen der virtuelle Bildlauf aktiviert wird, auch für Zoomen verwendet werden.

[Zoomen/Schwenken in Dokumenten](#)

Der Synaptics TouchPad-Treiber steuert eventuell noch weitere, an Ihr System angeschlossene Zeigergeräte. Ist dies der Fall, sind die Synaptics Seiten auf dem Maus-Bedienfeld mit einer Dropdown-Liste aller gesteuerten Zeigergeräte versehen. Sie können für jedes Gerät gesonderte Einstellungen vornehmen, indem Sie das entsprechende Gerät auswählen (die nicht verfügbaren Einstellungen sind jeweils ausgegraut).

Aktivieren des virtuellen Bildlaufs im aktiven Fenster

Markieren Sie auf dieser Seite die Optionen für die gewünschte Form des virtuellen Bildlaufs:

[Bildlauf horizontal](#)

[Bildlauf vertikal](#)

[Automatisch weiter](#)

Legen Sie fest, an welcher Stelle der virtuelle Bildlauf erfolgen soll:

[Ausgewähltes Objekt bewegen](#)

oder

[❖ Objekt unter Mauszeiger bewegen](#)

Festlegen der Größe der Bildlaufbereiche

Auf dieser Seite finden Sie einen Belegungsplan des Touchpads; die [Bildlaufbereiche](#) sind rot schattiert. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter [Bildlaufbereiche](#).

Die Größe der einzelnen Bereiche kann durch Verschieben der [Ziehpunkte](#) auf dem Touchpad-Belegungsplan geändert werden. Bei Problemen mit der Aktivierung des virtuellen Bildlaufs empfiehlt es sich, die Bildlaufzonen zu verbreitern. Falls die Bildlauffunktion gelegentlich unbeabsichtigt aktiviert wird, sollte die Breite der Bildlaufbereiche verringert werden.

Einstellen der Geschwindigkeit für virtuellen Bildlauf

Mit Hilfe des Schiebereglers für *Bildlaufgeschwindigkeit* auf dieser Seite können Sie die Geschwindigkeit des virtuellen Bildlaufs verringern bzw. vergrößern. Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts, wenn Sie eine höhere Geschwindigkeit einstellen möchten.

Weitere Themen

[Was ist ein Bildlauffeld?](#)

Eigenschaftsseite WEITERE FUNKTIONEN

Einführung

Übersicht

Mit Hilfe der Eigenschaftsseite [WEITERE FUNKTIONEN](#) können Sie folgende Funktionen des Synaptics Touchpads einstellen:

- ◆ [Mauszeiger stoppt an Fensterrand](#)
- ◆ [Automatisch zu Standardschaltfläche](#)
- ◆ [Taste für langsame Bewegung](#)
- ◆ [Taste für Cursorbewegung horizontal/vertikal](#)
- ◆ [Symbol](#)
- ◆ [Zeigeraktualisierungsgeschwindigkeit](#)

Der Synaptics TouchPad-Treiber steuert eventuell noch weitere, an Ihr System angeschlossene Zeigergeräte. Ist dies der Fall, sind die Synaptics Seiten auf dem Maus-Bedienfeld mit einer Dropdown-Liste aller gesteuerten Zeigergeräte versehen. Sie können für jedes Gerät gesonderte Einstellungen vornehmen, indem Sie das entsprechende Gerät auswählen (die nicht verfügbaren Einstellungen sind jeweils ausgegraut).

Suche nach dem Dialogfeld EIGENSCHAFTEN VON MAUS

Eine einfache Möglichkeit, das Dialogfeld EIGENSCHAFTEN VON MAUS zu finden:

1. Doppelklicken Sie auf der Task-Leiste auf das [Synaptics Touchpad-Symbol](#) (es befindet sich neben dem Uhrsymbol).

Eine weitere Möglichkeit:

1)Klicken Sie in der Task-Leiste auf die Schaltfläche *START*.

2)Klicken Sie zunächst auf *EINSTELLUNGEN* und danach auf *SYSTEMSTEUERUNG*.

3)Doppelklicken Sie auf *MAUS*.

Ist der Synaptics Touchpad-Treiber ordnungsgemäß installiert, sind im Dialogfeld EIGENSCHAFTEN VON MAUS neben den standardmäßigen Registern für die Maus eine Reihe von Touchpad-Registern zu sehen.

Tippbereiche

Die Tippbereiche befinden sich in den vier Ecken der Touchpad-Oberfläche. Sie können festlegen, welche Funktion beim [Tippen](#) auf eine Ecke ausgeführt werden soll.

Weitere Themen:

◆ [Funktionszuweisung zu Tasten und Tippbereichen durch den Benutzer](#)

◆ [Tippbereiche: Belegungsplan](#)

◆ [Eigenschaftsseite TASTENFUNKTIONEN](#)

Bildlauffeld

Als "Bildlauffeld" wird das kleine Quadrat bezeichnet, das sich während eines Bildlaufs in der Bildlaufleiste nach oben bzw. nach unten bewegt.



Wie funktioniert virtueller Bildlauf?

Wie funktioniert virtueller Bildlauf:

◆ Zunächst müssen *horizontaler* und *vertikaler Bildlauf* auf der [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) aktiviert sein. Danach bewegen Sie Ihren Finger an der rechten Kante der Touchpad-Oberfläche nach oben bzw. unten, um vertikalen Bildlauf zu aktivieren, bzw. an der Unterkante nach links bzw. rechts für Bildlauf in Horizontalrichtung. Klicken und Ziehen mit der Maus entfernt. Falls das aktuelle Fenster über eine Bildlaufleiste verfügt, wird der Fensterinhalt während des Bildlaufs aktualisiert.

Nützliche Hinweise für virtuellen Bildlauf:

◆ Die Gebiete rechts und unten am Touchpad, in denen der Bildlauf erfolgt, werden als [Bildlaufbereiche](#) bezeichnet. Um den Bildlauf zu starten, müssen Sie mit dem Finger *zuerst* einen dieser Bildlaufbereiche berühren. Berühren an anderer Stelle und Ziehen des Fingers in einen Bildlaufbereich führt nicht zum Start des Bildlaufs.

◆ Sobald sich der Finger in einem Bildlaufbereich befindet, wird er an der rechten oder der unteren Kante entlangbewegt; damit beginnt der Bildlauf.

◆ Um den Bildlauf zu beenden, heben Sie den Finger an oder führen ihn aus dem Bildlaufbereich heraus.

◆ Bei Schwierigkeiten beim Aktivieren des virtuellen Bildlaufs oder bei willkürlichen Bewegungen während des Bildlaufs empfiehlt es sich, die [Bildlaufbereiche](#) zu vergrößern. Auf der [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) befindet sich eine Darstellung des [Touchpadbelegungsplans](#); die aktiven Bildlaufbereiche sind hier rot markiert. Durch Verschieben eines der schwarzen [Ziehpunkte](#) kann der Bildlaufbereich vergrößert bzw. verkleinert werden.

◆ HINWEIS: Klicken und ziehen Sie nicht mit der Maus; durch Mausklicks wird der Bildlauf verhindert.

◆ Beim virtuellen Bildlauf wird das druckabhängige [Berührungsmessersymbol](#) in der Taskleiste blau. Bei inaktivem virtuellem Bildlauf ist das Symbol grün.

◆ Der virtuelle Bildlauf bezieht sich in der Regel auf das aktuelle Fenster. Unterbleibt der Bildlauf, tippen oder klicken Sie auf das gewünschte Fenster oder wählen die Option **OBJEKT UNTER ZEIGER BEWEGEN** auf der [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#).

◆ Im Lernprogramm für virtuellen Bildlauf können Sie mehr zu dieser Funktion erfahren. Dieses Lernprogramm wird durch Klicken auf die Schaltfläche **LERNPROGRAMM** auf der [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) aktiviert.

Zoomen

Mit Hilfe der Zoom-Funktion wird die Anzeige des Dokuments vergrößert bzw. verkleinert.

HINWEIS: Zoomen ist ausschließlich in Anwendungen möglich, die die Microsoft Intellimouse unterstützen.

Schwenken

Schwenken ist gleichbedeutend mit kontinuierlichem Bildlauf horizontal, vertikal oder diagonal von links oben nach rechts unten bzw. rechts oben nach links unten.

HINWEIS: 1) Schwenken funktioniert nur in Anwendungen, die die Microsoft Intellimouse unterstützen. 2) In zahlreichen Anwendungen ist die Schwenkrichtung beschränkt (Beispiele: Unter Microsoft Word ist nur vertikales Schwenken möglich, unter Microsoft Excel Schwenken in Vertikal- und Horizontalrichtung, jedoch nicht diagonal).

Wie funktioniert Zoomen?

[Vergrößern und Verkleinern](#) in Anwendungen, die die Microsoft Intellimouse unterstützen:

Hierfür muß zunächst der *vertikale Bildlauf* auf der [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) aktiviert werden. Danach wird die STRG-Taste gedrückt; gleichzeitig bewegen Sie den Finger an der rechten Touchpad-Kante nach oben bzw. nach unten.

Nützliche Hinweise zum [Zoomen](#):

Das Gebiet rechts am Touchpad, in dem die Vergrößerung bzw. Verkleinerung erfolgt, wird als [Bildlaufbereich](#) bezeichnet. Hier werden die Funktionen für [virtuellen Bildlauf](#) und Zoomen aktiviert: Drücken Sie einfach die STRG-Taste, und halten Sie sie fest. Die weiteren Schritte entsprechen denjenigen für virtuellen Bildlauf in einem Dokument. Die Hinweise für virtuellen Bildlauf gelten auch für die Zoom-Funktion; diese Hinweise finden Sie unter [Wie funktioniert virtueller Bildlauf?](#).

Eine Reihe von Anwendungen wie beispielsweise Microsoft Excel unterstützen *Zoom auf Daten*. Hiermit werden Details in Datenstrukturen wie beispielsweise Gliederungen angezeigt bzw. ausgeblendet. Beispiel: In Microsoft Excel zeigen Sie auf eine Zelle, in der Daten einer Gliederung zusammengefaßt sind; danach führen Sie auf diese Zelle einen *Zoom auf Daten* aus, um die Details anzuzeigen. *Zoom auf Daten* wird wie folgt aktiviert: Drücken Sie anstatt der STRG- die UMSCHALT-Taste, halten Sie sie gedrückt, und bewegen Sie Ihren Finger an der rechten Touchpad-Kante nach oben bzw. nach unten.


HINWEIS: Nicht alle Anwendungen unterstützen die Zoom-Funktion; das Verhalten beim Zoomen ist von der jeweiligen Anwendung abhängig.

Auch für die Zoom-Funktion gibt es ein Lernprogramm. Dieses Programm wird durch Klicken auf die Schaltfläche **LERNPROGRAMM** auf der [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) aufgerufen.

Wie funktioniert Schwenken?

[Schwenken](#) der Bildschirmanzeige in Anwendungen, die die Microsoft Intellimouse unterstützen:

1) Zunächst muss das Touchpad so konfiguriert werden, dass eine Funktionalität analog derjenigen der mittleren Maustaste verfügbar ist. Eine Anleitung hierzu finden Sie unter [Funktionszuweisung zu Tasten und Tippbereichen durch den Benutzer](#). Starten Sie danach den [Schwenkvorgang](#) durch Mittelklick im Fenster einer Anwendung, die die Microsoft Intellimouse unterstützt.

2) Der Zeiger nimmt die Form des folgenden Symbols an: . Die Ursprungsmarkierung ist der Punkt in der Symbolmitte. Bewegen Sie den Mauszeiger weg von der Ursprungsmarkierung in die Richtung, in die der Schwenkvorgang verlaufen soll. Mit zunehmender Entfernung des Mauszeigers vom Ursprung steigt die Schwenkgeschwindigkeit.

3) Ist die gewünschte Geschwindigkeit erreicht, nehmen Sie Ihren Finger vom Pad. Der Schwenkvorgang läuft weiter.

4) Um den Vorgang zu stoppen, tippen Sie auf eine beliebige Stelle auf der Touchpad-Oberfläche, bzw. drücken Sie eine Touchpad-Taste.

Nützliche Hinweise für [Schwenkvorgänge](#):

◆ HINWEIS: Nicht alle Anwendungen unterstützen die Schwenkfunktion; das Verhalten beim Schwenken der Bildschirmanzeige ist von der jeweiligen Anwendung abhängig. In einigen Anwendungen wird das Schwenken als *automatischer Bildlauf* bzw. Auto-Scrolling bezeichnet, in anderen muss beim Schwenken die mittlere Maustaste gedrückt gehalten werden.

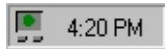
◆ Schwenken ist vor allem beim Durchblättern umfangreicher Dokumente von Nutzen. Durch Schwenken können Sie während des Lesens das Dokument mit gleichbleibender Geschwindigkeit automatisch weiterlaufen lassen und brauchen sich nicht ständig auf manuelles Weiterblättern zu konzentrieren.

◆ Auch für die Schwenkfunktion gibt es ein Lernprogramm; dieses Programm

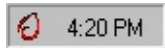
wird durch Klicken auf die Schaltfläche **LERNPROGRAMM** auf der [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#) gestartet.

Synaptics Touchpad-Symbol

Dieses Symbol wird in der Windows Task-Leiste neben der Uhr angezeigt. Es gibt folgende Formen:



Dies ist das Berührungsmessersymbol mit Animation. Die Größe des Punkts auf dem Berührungsmesser gibt den Fingerdruck an. Während eines **virtuellen Bildlaufs** wird dieses Symbol in Blau angezeigt.

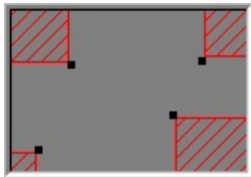


Das Synaptics-Symbol ohne Animation.

Das Dialogfeld **TOUCHPAD-EIGENSCHAFTEN** wird durch Doppelklicken auf dieses Symbol (unabhängig von seinem Animationszustand) aufgerufen.

Tippbereiche: Belegungsplan

Der Belegungsplan für die [Tippbereiche](#) befindet sich auf der [Eigenschaftsseite TASTENFUNKTIONEN](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#); es folgt eine Darstellung dieses Bewegungsplans:



Beispiel für Touchpad-Belegungsplan

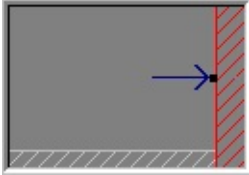
In dieser Abbildung sind Größe und Position der einzelnen [Tippbereiche](#) zu sehen. Aktive Tippzonen sind rot schattiert. Sobald Sie mit dem Finger auf ein Gebiet tippen, das einem roten Tippbereich entspricht, gilt dies als Tippen in einem Eckbereich. Durch Festlegen bzw. Ändern der Tippbereiche auf der Eigenschaftsseite TASTENFUNKTIONEN bestimmen Sie, was geschieht, wenn Sie auf einen Eckbereich tippen.

Der physikalische Belegungsplan verläuft über Animation. Sobald ein Finger auf die Oberfläche trifft, wird die Fingerposition durch Pfeile an den Kanten des Plans markiert. Befindet sich der Finger auf einem aktiven Tippbereich des Touchpads, wird der entsprechende Tippbereich auf dem Belegungsplan rot dargestellt. Durch diese Animation wird die Ermittlung der Kanten der eigentlichen Tippbereiche auf dem Touchpad vereinfacht.

Durch Verschieben der schwarzen [Ziehpunkte](#) können die Tippbereiche vergrößert bzw. verkleinert werden.

Ziehpunkt

Bei einem Ziehpunkt handelt es sich um ein kleines schwarzes Quadrat \blacksquare an den Außenkanten eines Objekts. Sobald dieses Objekt verschoben wird, wird das zugehörige Objekt vergrößert bzw. verkleinert (abhängig von der Bewegungsrichtung).



Das Touchpad wird mit Hilfe der Eigenschaftsseiten für SYNAPTICS TOUCHPAD konfiguriert. Diese Seiten befinden sich im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#).

Beim Ziehen

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie beim Ziehen eines Objekts mit der Funktion **BEWEGUNG IM KANTENBEREICH** arbeiten möchten. Bei regulärer Mauszeigerbewegung wird diese Funktion nur aktiv, wenn gleichzeitig das Kontrollkästchen **IMMER** markiert ist.

Immer

Wählen Sie diese Option aus, wenn die Funktion **BEWEGUNG IM KANTENBEREICH** für reguläre Mauszeigerbewegungen und für das Ziehen von Objekten gelten soll.

Beim Bildlauf

Wählen Sie diese Option aus, wenn die Funktion **BEWEGUNG IM KANTENBEREICH** beim **virtuellen Bildlauf** aktiviert sein soll.

Bewegung im Kantenbereich

Bei Kantenbereichen handelt es sich um die Gebiete an den Außenkanten der Touchpad-Oberfläche, mit deren Hilfe die Funktion [BEWEGUNG IM KANTENBEREICH](#) aktiviert wird.

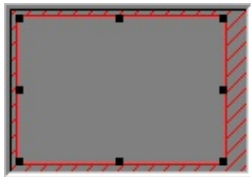
Weitere Themen:

◆ [Bewegung im Kantenbereich: Belegungsplan](#)

◆ [Eigenschaftsseite BEWEGUNG IM KANTENBEREICH](#)

Bewegung im Kantebereich: Belegungsplan

Der Belegungsplan für die [Kantebereiche](#) befindet sich auf der [Eigenschaftsseite BEWEGUNG IM KANTENBEREICH](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#); es folgt eine Darstellung dieses Bewegungsplans:



Beispiel für Touchpad-Belegungsplan

In diesem Plan sind Größe und Position der [Kantebereiche](#) zu sehen. Die Funktion für [Bewegung im Kantebereich](#) wird gestartet, sobald sich der Finger in den entsprechenden Bereichen am Rand des Touchpads befindet. Diese Bereiche sowie die Funktion *BEWEGUNG IM KANTENBEREICH* können Sie auf der Eigenschaftsseite *BEWEGUNG IM KANTENBEREICH* einstellen.

Der physikalische Belegungsplan verfährt über Animation. Sobald ein Finger auf die Oberfläche trifft, wird die Fingerposition durch Pfeile an den Kanten des Plans markiert. Befindet sich der Finger auf einem aktiven Kantebereich, wird der entsprechende Bereich auf dem Belegungsplan rot dargestellt. Durch diese Animation wird die Ermittlung der Begrenzungen der eigentlichen Kantebereiche auf dem Touchpad vereinfacht.

Durch Verschieben eines der schwarzen [Ziehpunkte](#) können die [Kantebereiche](#) vergrößert bzw. verkleinert werden.

Tippen = Klicken

Ist dieses Kontrollkästchen markiert, wird durch Tippen auf die Touchpad-Oberfläche dieselbe Funktion ausgelöst wie durch Klicken mit der primären Maus- bzw. Touchpad-Taste. Beim Tippen sollte der Finger die Oberfläche nur kurz und mit wenig Druck berühren; fester Andruck ist nicht erforderlich.

Ist das Kontrollkästchen **TIPPEN = KLICKEN** nicht markiert, können Klicks nur durch Drücken der entsprechenden Touchpad-Tasten produziert werden.

Handelt es sich bei dem ausgewählten Gerät um einen unterstützten Pointing-Stick, wird Tippen=Klicken in Drücken-und-Auswählen geändert. So wird die Funktion *Drücken und Auswählen* des Pointing-Sticks gesteuert.

Tippen und Ziehen

Nach Markieren dieses Kontrollknotchens können Sie Objekte ohne Drücken einer Maus- oder Touchpad-Taste an eine andere Position bringen.

Ziehen eines Objekts: Tippen Sie zweimal auf das Objekt (*nach unten, nach oben, nach unten*); lassen Sie Ihren Finger beim zweiten Tipp auf dem Touchpad. Verschieben Sie das ausgewählte Objekt durch Ziehen des Fingers auf der Touchpad-Oberfläche; sobald der Finger angehoben wird, wird das Objekt abgelegt.

Handelt es sich bei dem ausgewählten Gerät um einen unterstützten Pointing-Stick, wird Tippen und Ziehen in Ziehen aktiviert. So wird gesteuert, ob durch Drücken des Pointing-Sticks Objekte auf dem Bildschirm verschoben werden können.

Weiterziehen

Die Weiterziehfunktion funktioniert ebenso wie **TIPPEN UND ZIEHEN**; der einzige Unterschied besteht darin, dass die Ziehbewegung auch nach Abnehmen des Fingers von der Touchpad-Oberfläche fortgesetzt wird. Die **Weiterziehfunktion** wird durch erneutes Tippen beendet. **Mit WEITERZIEHEN** können Objekte mit Hilfe mehrerer Fingerbewegungen auf dem Bildschirm verschoben werden.

Bildlaufbereiche

Bei den Bildlaufbereichen handelt es sich um die Gebiete auf dem Touchpad, mit deren Hilfe die Funktion für [virtuellen Bildlauf](#) aktiviert wird. Wenn Sie einen virtuellen Bildlauf auslösen möchten, berühren Sie mit Ihrem Finger einen Bildlaufbereich auf dem Touchpad.

Weitere Themen:

◆ [Bildlaufbereiche: Belegungsplan](#)

◆ [Wie funktioniert virtueller Bildlauf?](#)

◆ [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#)

Bildlauf horizontal

Aktiviert **virtuellen Bildlauf** für Fenster mit horizontalen Bildlaufleisten.

Bildlauf vertikal

Aktiviert **virtuellen Bildlauf** für Fenster mit vertikalen Bildlaufleisten.

Automatisch weiter

Der virtuelle Bildlauf verfügt über Funktionen für vereinfachten Bildlauf. **AUTOMATISCH WEITER** bietet Unterstützung bei Bildlauf in umfangreichen Dokumenten. Bei aktiver **Funktion für automatische Weiterbewegung** können Sie virtuellen Bildlauf starten und danach den Finger von der Oberfläche nehmen; das **Bildlauffeld** bewegt sich automatisch weiter, bis es vom Benutzer gestoppt wird. Dies geschieht durch erneutes Berühren des Pads mit dem Finger. Mit ein wenig Übung ist dies so einfach wie das Steuern des **Bildlauffelds** mit der Maus.

Ausgewähltes Objekt bewegen

Bei Auswahl dieser Option wird das aktuelle (hervorgehobene) Fenster bzw. Bedienelement **virtuell weiterbewegt**.

Objekt unter Mauszeiger bewegen

Bei Auswahl dieser Option wird das Fenster bzw. Bedienelement unterhalb des Mauszeigers weiterbewegt.

HINWEIS: Die Funktion **OBJEKT UNTER MAUSZEIGER BEWEGEN** funktioniert unter Umständen nicht mit allen Windows 95-Anwendungen.

Bildlaufbereiche: Belegungsplan

Der Touchpad-Belegungsplan der [Bildlaufbereiche](#) befindet sich auf der [Eigenschaftsseite BILDLAUF](#) im Dialogfeld [EIGENSCHAFTEN VON MAUS](#); es folgt eine Darstellung dieses Belegungsplans:



Beispiel für Touchpad-Belegungsplan

Auf dem Belegungsplan sind Größe und Position des horizontalen sowie des vertikalen Bildlaufbereichs zu sehen. Aktive [Bildlaufbereiche](#) sind rot schattiert, inaktive [Bildlaufbereiche](#) hellgrau. Sobald ein Finger auf einen Bildlaufbereich auf dem Touchpad trifft, wird die Funktion für [virtuellen Bildlauf](#) aktiviert. Die Bildlaufbereiche können mit Hilfe der Eigenschaftsseite BILDLAUF den individuellen Anforderungen angepasst werden.

Der physikalische Belegungsplan verfügt über Animation. Sobald ein Finger auf die Oberfläche trifft, wird die Fingerposition durch Pfeile an den Kanten des Plans markiert. Befindet sich der Finger auf einem Bildlaufbereich auf dem Touchpad, wird der entsprechende Bereich auf dem Belegungsplan rot dargestellt. Durch diese Animation wird die Ermittlung der Bildlaufbereiche auf dem Touchpad vereinfacht.

Durch Verschieben eines der schwarzen [Ziehpunkte](#) können die Bildlaufbereiche vergrößert bzw. verkleinert werden.

Mauszeiger stoppt an Fensterrand

Mit dieser Funktion wird verhindert, dass der Mauszeiger das aktive Fenster verlässt. Dies bedeutet: Wenn Sie versuchen, den Zeiger aus dem Fenster herauszuziehen, stoppt er an der Fensterkante. Durch Wiederholung des Versuchs wird die Funktion aufgehoben.

Durch Stoppen der Mauszeigerbewegung an den Fensterrändern wird der Zugriff auf Bedienelemente an den Fensterkanten vereinfacht. Beispiel: Wenn Sie ein Fenster schließen, vergrößern oder verkleinern möchten, können Sie den Mauszeiger ungefähr in Richtung des Schließfelds bzw. Fensterrands bewegen; der Zeiger stoppt exakt an der gewünschten Stelle.

Automatisch zu Standardschaltfläche

Mit dieser Funktion wird der Mauszeiger bei Anzeige eines Dialogfelds automatisch zur Standardschaltfläche gesteuert.

Taste für langsame Bewegung

Gelegentlich (beispielsweise beim Arbeiten in einem Zeichenprogramm) sind exaktere Zeigebewegungen mit dem Touchpad erforderlich. Diese Genauigkeit lässt sich nur bei langsamer Mauszeigerbewegung erreichen. Durch Definition einer Taste für langsame Bewegung kann die Mauszeigerbewegung verlangsamt werden. Sobald sich der Mauszeiger langsamer bewegen soll, muss diese Taste beim Steuern des Zeigers gedrückt gehalten werden.

Taste für Cursorbewegung horizontal/vertikal

Gelegentlich darf sich der Mauszeiger nur in horizontaler bzw. vertikaler Richtung bewegen. Für diese Fälle können Sie eine entsprechende Taste definieren; halten Sie diese Taste gedrückt, wenn sich der Zeiger nur in eine bestimmte Richtung bewegen soll. Die beim Drücken dieser Taste gewählte Bewegungsrichtung ist ausschlaggebend für die weitere Bewegung (horizontal oder vertikal).

Zeigeraktualisierungsgeschwindigkeit

Optimale (d.h. glatte) Mauszeigerbewegungen lassen sich mit der Option **SCHNELL** für Zeigeraktualisierungsgeschwindigkeit erzielen. Bei unregelmäßigen, flimmernden Zeigerbewegungen empfiehlt sich die Option **LANGSAM**.