

Алексей Федорчук

Сборки Cintu 17.10 я, как обычно, выполняю в виртуальных машинах, и только уже созданные образы запускаю на реальном железе — сначала в Live-режиме, а затем в установленном виде. В виртуалках мой [любимый трекбол](#), работал без всяких проблем, ибо прикидывался там обычной мышью.

А вот в реале трекбол неожиданно перестал скроллить и эмулировать среднюю кнопку мыши путём нажатия двух больших крайних. И это — не смотря на то, что сконфигурирован он был, как и в сборках версии 16.04, [должным образом](#).

Причина выяснилась сразу: в Иксах базовой Ubuntu 17.10 устройства ввода управляются драйвером libinput, а не evdev, как в предыдущих версиях — оказалось тлетворное влияние GNOME. В каталоге `/usr/share/X11/xorg.conf.d/` имелся и конфиг для него — `40-libinput.conf`, включающий пять секций, описывающих обычные мыши, клавиатуры, тачпады, тачскрины и даже планшеты. Но о трекболах, разумеется, не было сказано ни слова.

Это упущение следовало исправить. Что я и сделал, вписав в `40-libinput.conf` шестую секцию такого содержания:

```
Section "InputClass"
    Identifier      "Marble Mouse"
    MatchProduct   "Logitech USB Trackball"
    MatchIsPointer "on"
    MatchDevicePath "/dev/input/event*"
    Driver         "libinput"
    Option         "ScrollMethod" "button"
    Option         "ScrollButton" "8"
    Option         "MiddleEmulation" "1"
EndSection
```

Данные здесь опции имеют такой смысл

- `ScrollMethod` — способ прокрутки, кнопкой;
- `ScrollButton` — определение в качестве этой кнопки малой левой;
- `MiddleEmulation` — включение эмуляции средней кнопки.

После этого я обновил настройки среды — в Cinnamon это можно сделать, не прерывая сеанса, комбинацией клавиш `Alt+Control+Escape`. И с чувством глубокого удовлетворения убедился, что прокрутка шаром трекбола работает при зажатой левой малой кнопке, а одновременное нажатие на обе большие крайние работает на вставку из мышиного буфера.