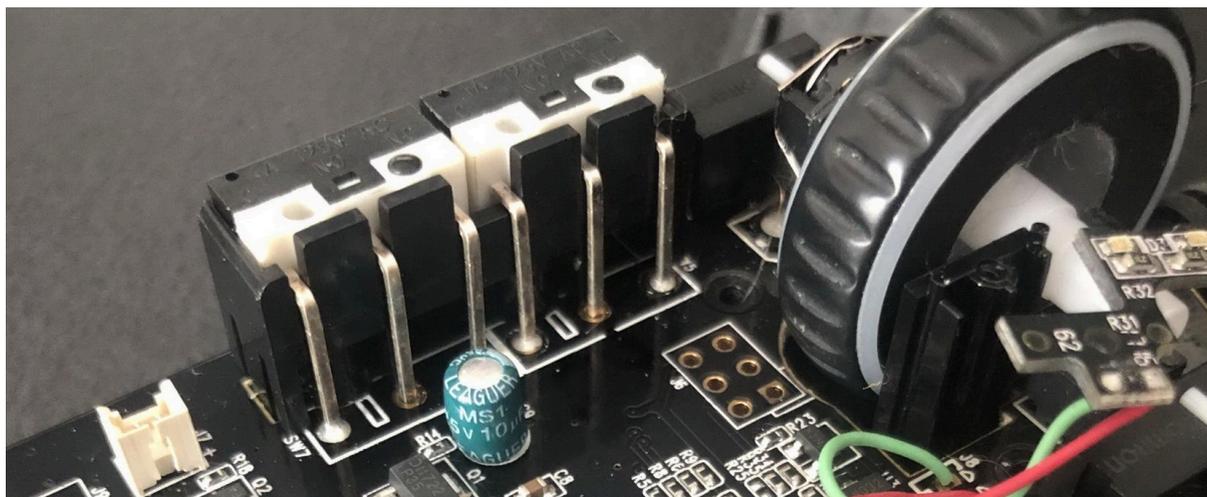


Мини ФАК для начинающих и практикующих мышеводов



1 Какая мышь сегодня самая лучшая?

Самая лучшая мышь - это та, которая нравится тебе, которая лично для тебя является Endgame, а не та, что в тренде на reddit и других популярных ресурсах. Мышь сына лучшей маминной подруги для тебя - это чужая зубная щетка или чужие ботинки, именно так относиться к этому, ибо это чужой выбор. А чужой выбор в большинстве случаев неприемлем для тебя лично и нередко ошибочен.

2 Что следует учитывать при выборе мыши?

1. Форма *
2. Сенсор *
3. Колесо прокрутки *
4. Клики *
5. Вес *
6. Качество сборки
7. Материалы
8. Стоимость
9. Ножки
10. Кабель
11. Внешний вид
12. Производитель
13. Программное обеспечение

* важно

3 Что входит в понятие формы мыши?

Форма это то, что комфортно тебе и только тебе. Здесь важно все - и наличие/отсутствие горба, высота горба и место его расположения, и степень приземистости корпуса, и ширина корпуса, и скосы/выступы в его нижней части, и форма задней части корпуса, и размеры, форма боковых кнопок, и наличие/отсутствие хорошо ощутимого разделения между боковыми кнопками, и форма, размеры основных кнопок, и расстояние между основными кнопками, и высота переднего края основных кнопок над рабочей поверхностью, по которой перемещается мышь, и наличие/отсутствие скоса плоскости

расположения основных кнопок, и расположение колеса прокрутки относительно переднего края основных кнопок, и высота видимой (рабочей) части колеса прокрутки над поверхностью корпуса мыши, и... наверняка, найдется еще что-то важное. Тесно связаны с формой вес, размеры корпуса, распределение массы по корпусу (развесовка, центр масс), качество пластика на ощупь (тактильные ощущения). Выбирается исключительно вживую и на ощупь. Жесточайшая вкусовщина.

4 Как определить размеры своей руки?

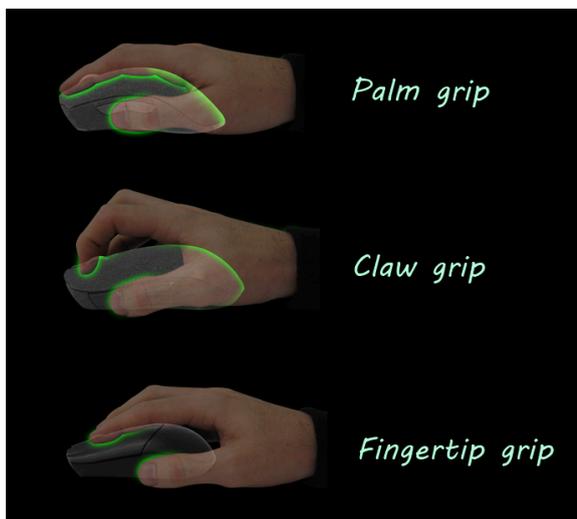
Размеры кистей рук, согласно классификации [Rocket Jump Ninja](#):

- Маленькая рука (S): менее 16.9 см
- Средняя рука (M): (17-19.5) см
- Большая рука (L): более 19.6 см



5 Какой у меня хват?

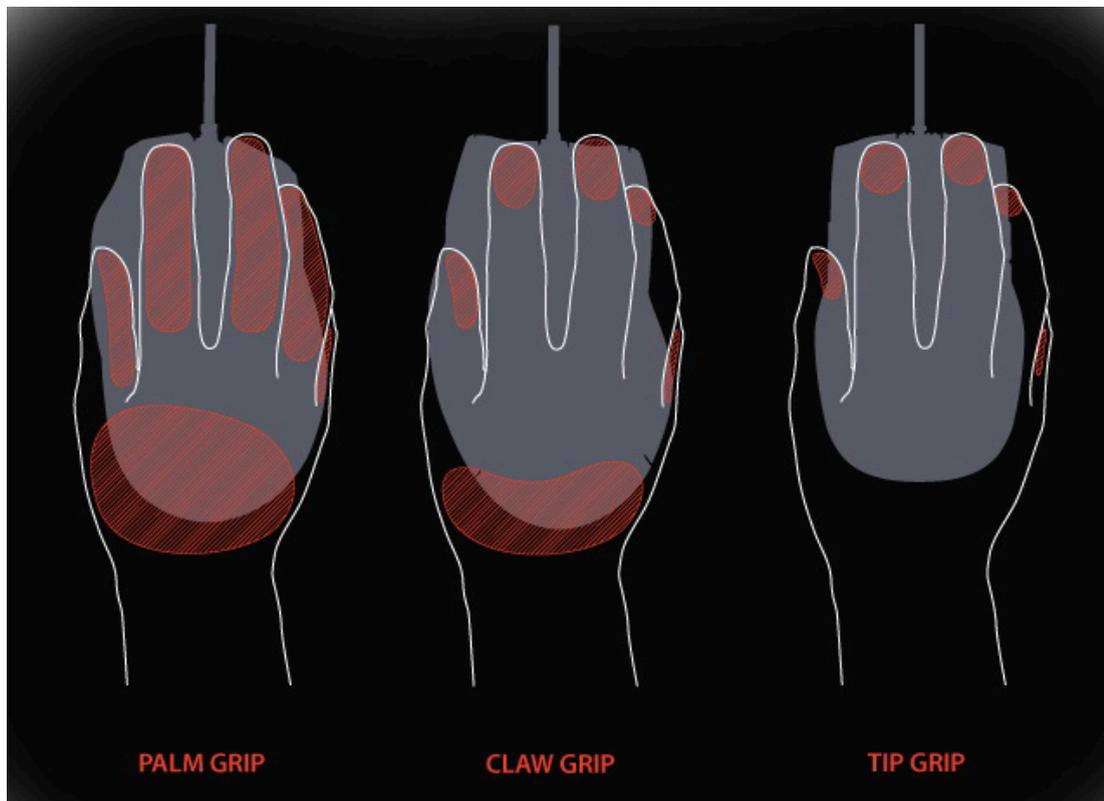
Виды хвата мыши классифицированы разными разработчиками и изданиями в виде трех обобщенных способов:



Хват ладонью, **ладонный**

Хват когтем, **когтевой**

Хват кончиками пальцев, **пальцевый**



Ладонный

Когтевой

Пальцевый

Источники изображений: <http://netobzor.org> , <http://www.epicgear.com>

6 Почему не делают все мыши легкими? Зачем выпускают "кирпичи"?

Легкий вес стал одним из приоритетных требований к мыши не сразу. Изначально игры не были столь динамичны, как сейчас, а онлайн-игр не существовало вовсе. До тех пор, пока не увидели свет мультиплееры *Quake 2* и *Half Life*. С появлением же пользовательской модификации *Counter-Strike* и выходом *Quake III Arena* онлайн-сражения начали теснить сюжетные песочницы, и не только в жанре шутеров. Дизайнеры и конструкторы игровой периферии для привлечения внимания покупателей больше внимания уделяли формам и удобству мышей, чем их весу, а если и уделяли, то совсем в обратном направлении. Дополнительные грузики в комплекте к топовым мышам, например для *Logitech G9*, предназначались для кастомизации (увеличения) веса. Комплектные накладки-панцири облегчению корпуса мыши тоже не способствовали. Толстые стенки корпусного пластика, дополнительный обвес, широкое применение деталей из металла - все это было в порядке вещей до какого-то времени, пока конкуренция между производителями не вышла на новый уровень, чему способствовало создание новых сенсоров, и пока не появились новые динамичные игры. Повышенная точность позиционирования и 140-160 граммовый девайс в руке теперь вместе уживались с трудом.

Многие пользователи периферии сейчас знакомы (хотя бы по описаниям и фото) с такими моделями, как *Finalmouse Air58 Ninja*, *Razer Viper*, *Cooler Master M710*, *FinalMouse Ultralight 2 Cape Town*, *Endgame Gear XM1*, *Glorious Model O*, *G-Wolves Skoll*. Это нынешний тренд, не взирая на шутки по поводу трипофобии и даже реальные проблемы у некоторых людей со своей боязнью кластерных отверстий. Тренд - облегченный вес, и некоторые компании-производители избрали путь перфорации корпусов, как наиболее простой и очевидный.

Почему тогда все мыши не делают легкими, или это невозможно? Это возможно, причем, для всех производителей при современном конструировании и технологиях полимеров. Но тогда компании могут потерять не большую, но значительную часть целевой аудитории покупателей, которым требуются мыши среднего и большого веса. И не всегда это зависит от жанра игр или специфики работы за компьютером - каждый из нас обладает своей анатомией, своей моторикой и своими ощущениями тела в его статическом положении и динамике. Проще говоря, есть люди, которым комфортно держать в руке нечто увесистое.

7 Какие разновидности мышей существуют?

Выпускаются мыши **для правшей** и мыши **симметричные**. Некоторые модели симметричных мышей имеют боковые кнопки на обеих сторонах или имеют возможность переставлять эти кнопки и боковые корпусные накладки для использования их левшами. Как ни странно существуют и мыши, специально выпущенные **для левшей**, например: *Razer Naga 2014 Left Hand*, *Razer DeathAdder Left Hand Edition*, *Logitech MX 610 Left-Hand Laser Cordless Mouse* и другие.

Нередко можно услышать или прочесть - «**эргономичная мышь**». Не эргономичных мышей не бывает, не эргономичен только кирпич в руке, и то, - смотря какая и чья рука.

Также, существуют **вертикальные** и **3D мыши**. Имеют специфическую область применения, интересующиеся всегда смогут ознакомиться с этими разновидностями в интернете. Пример вертикальной мыши: *Logitech MX Vertical*, пример 3D мыши: *SpaceMouse Enterprise* от 3Dconnexion.

Один из распространенных видов классификации - область применения. В рамках этой классификации мыши можно условно разделить на игровые, универсальные, офисные, специализированные. Детальной расшифровки не потребуется, все понятно из определений этих мышей. **Игровые** мыши обобщенно - мыши на топовых актуальных сенсорах, с повышенной надежностью и износостойчивостью материалов (сказанное является условным в эпоху маркетинга). **Универсальные** мыши обобщенно - мыши «для всего сразу», - для игр, работы, хобби. Могут иметь как продвинутую топовую «начинку», а могут обходиться и средним «железом». **Офисные** мыши обобщенно - мыши на бюджетных сенсорах, из бюджетных материалов и с заявленными непродолжительными сроками эксплуатации. Рабочие лошадки, которые вывозят своих пользователей везде, где только можно себе представить. Некоторые пользователи с помощью офисных мышей умудряются успешно, как они сами считают, играть в компьютерные игры. Самые недорогие из трех названных категорий, хотя, имеются исключения. **Специализированные** мыши это в буквальном смысле - устройства ввода, предназначены для решения специфических задач при разработке и моделировании. Вертикальные и 3D мыши - из их числа.

Кроме формы, особенностей конструкции и области применения мыши можно условно разделить на тяжелые, средние, легкие. Если говорить о массе в отношении игровых мышей, то рискнем расположить мыши следующим образом: **тяжелые** - от 110-120 грамм и более, **средние** - от 90 до 110 грамм, **легкие** - от 90 грамм и легче. Указанные диапазоны значений веса субъективны, каждый пользователь обычно определяет для себя свои маркеры легкости/тяжести мышей.

Еще одна особенность мышей на современном рынке - наличие разного количества кнопок, можно разделить мыши на **многокнопочные** и **стандартные** (3-5-ти кнопочные). Когда-то мыши были однокнопочные, потом появились двухкнопочные, и вскоре топовыми уже считались трехкнопочные мыши. Незаметно для пользователей средняя кнопка мыши превратилась в качельку, а на левом боку появились еще одна дополнительная кнопка, как, например, у мыши *Genius NetMouse Pro*. Также, вместо качельки мог появиться и мини-джойстик (мышь *Genius NewScroll Wireless*). Но самым неожиданным и одновременно практичным оказалось появление колеса прокрутки, яркий представитель - мышь *Microsoft IntelliMouse*. Вот примеры того, какими были [актуальные мыши в далеком 2000 году](#).

Мышь может запросто иметь до 20 кнопок, не считая колеса прокрутки (*Mad Catz M.M.O. TE*, например), и быть востребованной любителями не только MMO или почти исчезнувших RTS, но и командных онлайн шутеров. А может обходиться двумя основными кнопками и колесом прокрутки, и управляться с насыщенными экономическими стратегиями, хотя такое явление, будет больше исключением, чем правилом. А общая практика применения такова: 5-ти кнопочные мыши подходят больше для онлайн шутеров (вес мыши имеет значение), многокнопочные - для MMORPG (имеет значение количество кнопок).

По способу подключения компьютерные мыши разделены на проводные и беспроводные. По умолчанию будем считать, что оба вида мышей подключаются к системному блоку персонального компьютера с помощью USB интерфейса. **Проводные** мыши (Wired USB Mice) подключаются с помощью стандартного USB интерфейса 5-ти проводным

экранированным кабелем, благодаря которому мышь не только обменивается данными с персональным компьютером, но обеспечивается электропитанием. **Беспроводные** мыши (Wireless USB Mice) могут подключаться с помощью высокочастотного радио-соединения на частоте 2,4 ГГц (как правило), с помощью низкочастотного инфракрасного радио-соединения, с помощью Bluetooth соединения и с помощью Wi-Fi соединения. Современные игровые мыши (например, *Logitech G PRO Wireless* и *Logitech G502 Lightspeed*) способны без прямого проводного соединения обеспечить скорость опроса 1000 Гц и время отклика мыши менее 1 мс, что имеет большое значение для профессиональных игроков. Практически единственным серьезным минусом современных топовых беспроводных мышей является отсутствие постоянного бесперебойного питания. Такие мыши получают электропитание от аккумуляторных батарей, нуждающихся в периодическом заряде, либо от стандартных потребительских элементов питания типоразмеров AA и AAA (технология *Lightspeed* от компании *Logitech*, основанная на использовании высоко энергоэффективных сенсоров HERO, позволяет многократно продлить время работы элементов питания и время работы аккумуляторов на одном заряде).

8 Посоветуйте мышь. Размеры руки такие-то, хват такой-то.

Такой вопрос, как и ответ на него, даст лишь приблизительный результат, поскольку кисти рук двух разных людей отличаются не только размерами и способами держать (обхватывать) рукой что-либо. Существенное значение хват мыши (как и любого другого предмета) имеет в динамике. Кисть руки человека имеет неповторимую анатомию (длину и строение костей и суставов, мышц, нервных волокон), и ведет себя в движении уникальным образом. Пример: одна и та же пара новой обуви будет по-разному удобна двум людям с одинаковыми размерами ступни и высотой ее подъема. Причина кроется в особенностях походки, а также, в разнице в весе и росте у двух людей. Так же и с формой мыши - на ее удобство для пользователя влияют: размеры кисти руки, тип хвата, особенности анатомии, и в меньшей степени - рост, вес, посадка, высота стула и стола. Внезапно, не правда ли? Этим объясняется тот факт, что даже выбрав удобную для себя мышь в шоуруме, и придя домой, владелец мыши находит ее не совсем комфортной - на полке шоурума мышь находилась выше или ниже его домашнего стола, полка располагалась под наклоном, а сам пользователь находился в положении стоя.

Можно возразить, что все это не настолько существенно по сравнению с размерами кисти и хватом. Однако, едва заметный дискомфорт хвата в дальнейшем будет наносить вред здоровью руки незаметно, что является неконтролируемым и опасным. Или может понизить эффективность игры для игрока. Лучше «забраковать» мышь сразу или в течение недели-месяца, чем обманывать себя ее мнимым удобством или пытаться привыкнуть к ней длительное время. Также, при выборе мыши имеет значение вес мыши, характер распределения ее веса (развесовка, центр массы), сила пальцев и руки пользователя в целом, пластичность пальцев и руки, скорость реакции (в неврологии при проведении обследования пациента с жалобами на боли или онемение руки измеряют время отклика мышц пальцев в миллисекундах, и тут есть свои лаги: задержки до 30 мс считаются нормой, немеющие пальцы могут выдать значение в пределах (100-300) мс).

Для чего все это было сказано - идеальным методом выбора мыши является ее непосредственное опробование в живую. Как минимум, будут «отбракованы» явно не комфортные модели. А дальше - либо попадание в яблочко, либо быстрое привыкание, либо реализация возможности возврата товара в торговую организацию в течение определенного законодательством периода времени.

Тем не менее, кому не терпится оценить до какой мыши доросла его рука, можно идти сюда: [Выбор мыши по размеру руки и хвату от Rocket Jump Ninja](#)

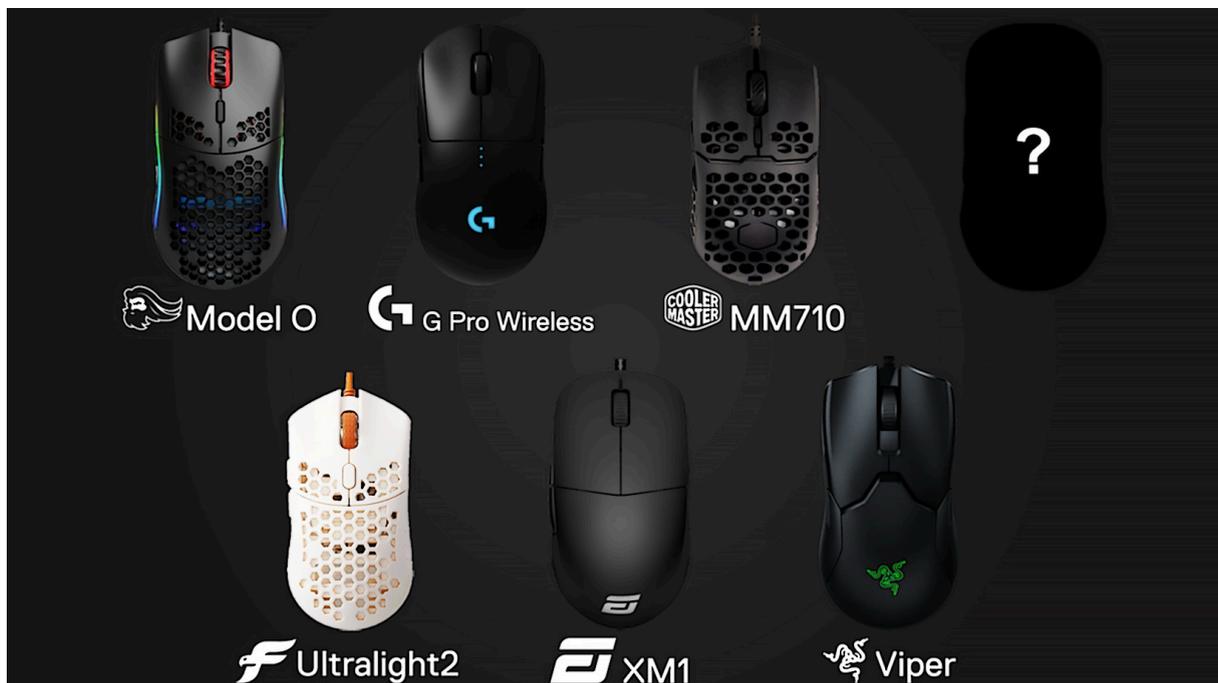
9 Ищу мышь. Постоянно... Это зависимость?

Вот интересное мнение одного из пользователей в сокращенном переводе.

Некоторые из нас находятся в постоянном поиске самой лучшей для себя мыши или мыши, похожую на ту самую «которая у меня была в XXXX году». Найти свою endgame и успокоиться, пребывая в радости и счастья - предел мечтаний таких пользователей. Это

заблуждение. Находясь в постоянном поиске, можно не заметить «ту самую», и перейти к следующей мыши. На твоём столе рядами стоят мыши разных моделей и цветов, а выбрать из них что-то для использования на постоянной основе затруднительно. Дело в том, что когда пользователь привыкает к какой-либо модели мыши, и её форма и вес кажутся ему комфортными, мышцы кисти руки и всей руки запоминают эту форму и этот вес - мышечная память. Таким же образом пальцы и ладонь сохраняют в своей памяти тактильные ощущения от поверхности мыши, особенности её кликов и вращения колеса прокрутки, о расположении и форме кнопок - тактильная память. Справедливым будет упомянуть, что рабочая поверхность для мыши (коврик) тоже участвует в формировании и сохранении образа удобной мыши в мышечной и тактильной памяти руки.

Когда пользователь переходит к использованию новой для него мыши и начинает пользоваться ею какое-то время (индивидуальное для каждого), то постепенно в мышечной и тактильной памяти происходит стирание записи об удобстве формы предыдущей мыши - **сброс мышечной памяти в ноль**. Третья мышь стирает память о второй мыши, и так далее. А пользователь уже просматривает обзоры новой мыши или делает предзаказ ещё не вышедшей, но уже раскрученной модели. А в это время коробки от предыдущих все ещё новых моделей уже не умещаются на его полках. Эти поиски могут не иметь завершения, а сам процесс грозит превратиться в навязчивое состояние. Кто-то признаётся в этом с сожалением, а кто-то бравирует - "Я не могу остановиться!".

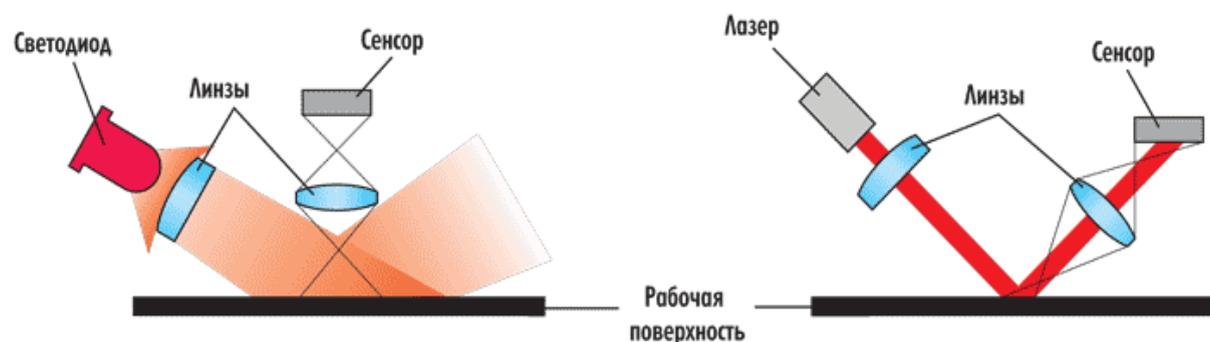


Скорее всего, лучший выход - это остановить свой выбор на удобной мыши и использовать её постоянно. Максимум, это будут две разных модели, например, одна для работы, если для работы не подходит игровая мышь, вторая - для игр. Если выбранная мышь со временем или сразу признаётся вполне комфортной, можно запастись для неё комплектующими расходниками (микрики, глайды, механизм колеса прокрутки, энкодер колеса прокрутки, кабель), а также приобрести такую же модель в качестве резервной.

10 Какие существуют виды сенсоров? В чем разница?

По принципу действия и устройству сенсоры мышей различаются на лазерные и оптические. **Оптическая мышь** представляет собой манипулятор, оснащенный миниатюрной видеокамерой. Она делает условно тысячи фотоснимков в секунду, перенося изображение в градациях серого на очень небольшую светочувствительную площадь, именуемую матричной сеткой, размеры которой обычно лежат в пределах от 20x20 до 40x40 пикселей. Материал игровой/рабочей поверхности имеет неоднородную структуру поверхности, сенсор мыши приближает эту поверхность ближе, за счет чего образуются уникальные кадры, при сравнении которых друг с другом и определяется перемещение мыши. Для получения этих кадров используется светодиод, который подсвечивает всю область поверхности, необходимую для считывания сенсором, а отраженный от поверхности свет поступает на камеру, фокусируясь через специальную линзу. Оптический

сенсор основан на световом диоде, излучающем свет в видимом диапазоне. **Лазерная мышь** устроена аналогичным образом, единственным ее отличием является использование полупроводникового лазера вместо видеокамеры с диодом.



Принципы работы оптического сенсора подробно описаны в [материале IXBT](#), который был подготовлен в 2005 году, что следует помнить при прочтении.

Сравнение видов сенсоров рассмотрено в статье [«Какая мышь лучше - лазерная или оптическая»](#), хотя такая постановка вопроса некорректна: области применения лазерного и оптического сенсора почти разошлись, для игр оптимален оптический светодиодный сенсор, для работы с повышенной точностью позиционирования на высоких значениях CPI - лазерный.

Еще один рассказ о сенсорах: [Обзор актуальных сенсоров для игровых мышек](#).

11 Обязательно ли сенсор должен быть топовым?

Не факт, что топовый сенсор будет необходим тебе в привычной игровой среде или в приложениях, которые ты используешь для работы или любимого занятия. Тем не менее, актуальный топовый сенсор мыши лишен большинства недостатков обычных сенсоров, и его поведение в виде перемещения курсора на экране более предсказуемо.

12 Какие сенсоры являются топовыми в 2019 году?

Топ-сенсоры на 2019 год: *Pixart 3360* и *Logitech HERO*. Основных - два, остальные топы - это программные и/или аппаратные модификации, или доработки, включая особенности устройства линзы. Пользователь вряд ли заметит разницу между 3360 и 3366, либо 3389, если только не примется сравнивать величину шага настройки CPI.

13 Кстати, в чем разница между DPI и CPI?

DPI (dots-per-inch) - количество точек на дюйм.

CPI (counts-per-inch) - количество «значений» на дюйм.

Объективно обозначение «DPI» - не корректный термин и используется скорее для обозначения значения разрешения при печати. По отношению к сенсору мыши правильным будет говорить «CPI». Фактически это число «изменений» положения мыши, которое фиксирует датчик при ее перемещении на один дюйм.

14 Зачем мыши чувствительность 12 000 CPI?

Мыши такая чувствительность не нужна, если говорить простым языком. Она больше нужна маркетологам, ведь 12000 больше, чем 3200. Большие значения (12К, 16К, 18К) демонстрируют возможности сенсора сохранять неизменность его характеристик в определенном диапазоне. Правда, достигаются они интерполяцией с помощью микропрограммы (прошивки). Оптимальным же значением для любой мыши будет

разрешение примерно до 2000 CPI, в идеале – от 400 до 800 CPI. Это потому, что реальная разрешающая способность мыши составляет (400 – 1200) CPI и зависит от размеров матричной сетки.

15 Что такое дистанция отрыва, срыв сенсора, скорость и ускорение?

[Сенсоры современных мышек от 4frag](#)

16 Существуют ли базы данных по мышам и сенсорам?

[Сенсоры, бренды, модели - база данных на overclock.net](#)

17 Где можно ознакомиться со спецификациями сенсоров Pixart?

[Оптические сенсоры Pixart](#)

18 Где прочесть о сенсорах HERO?

[Анатомия HERO](#)

[Датчик HERO](#)

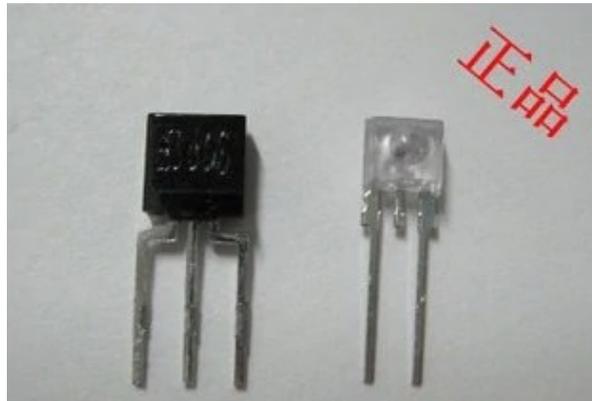
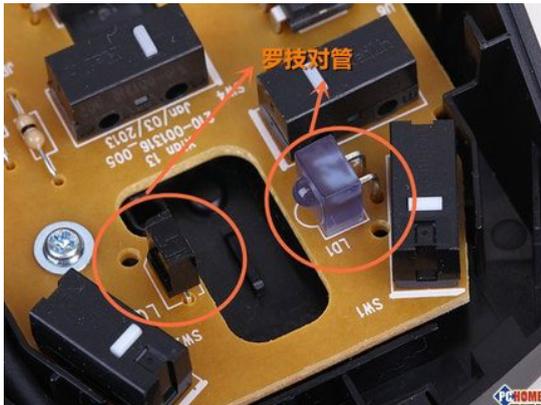
19 Что по колесу прокрутки и энкодерам?

Опуская случаи удешевленной реализации, применения странных конструкций и энкодеров производителей 3-го эшелона, а также, случаи конструкторского просчета, небрежной сборки и явного брака, реализацию механизма прокрутки можно считать вкусовщиной: количество отсечек (16 или 24), тактильная отчетливость отсечек колесного механизма, уровень шума (громкости щелчков прокрутки), тип энкодера (оптический или механический), наличие боковых нажатий колесом, тугий/легкий клик колесом (средней кнопкой мыши) - все это является персональными предпочтениями в определенной степени. Да, и само колесо - металл или пластик, наличие резиновой (силиконовой) «покрышки», рисунок и рельеф «протектора» - все это настолько разное, что некоторые периодически привыкают к новому, а другие сразу выбирают похожее на привычное для себя.

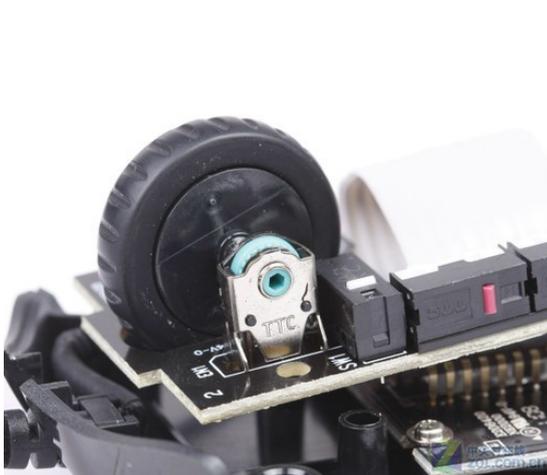
Механический энкодер. Контактный датчик представляет собой текстолитовый диск с лучевидными металлическими дорожками и тремя контактами, прижатыми к нему. Такой датчик достался мыши «в наследство» от прямого привода. Основными недостатками контактных датчиков является окисление контактов, быстрый износ и невысокая точность.



Оптический энкодер. Оптический датчик состоит из двойной оптопары - светодиода и двух фотодиодов (обычно инфракрасных) и диска с отверстиями или лучевидными прорезями, перекрывающего световой поток при вращении. При перемещении мыши диск вращается, и с фотодиодов снимается сигнал с частотой, соответствующей скорости перемещения мыши. Разница фаз засветки между двумя фотодиодами определяет направление вращения. Аналогичный сенсор стоит на колесике прокрутки.



Пример изображения механического энкодера с установленным колесом прокрутки:



20 Какие энкодеры лучшие?

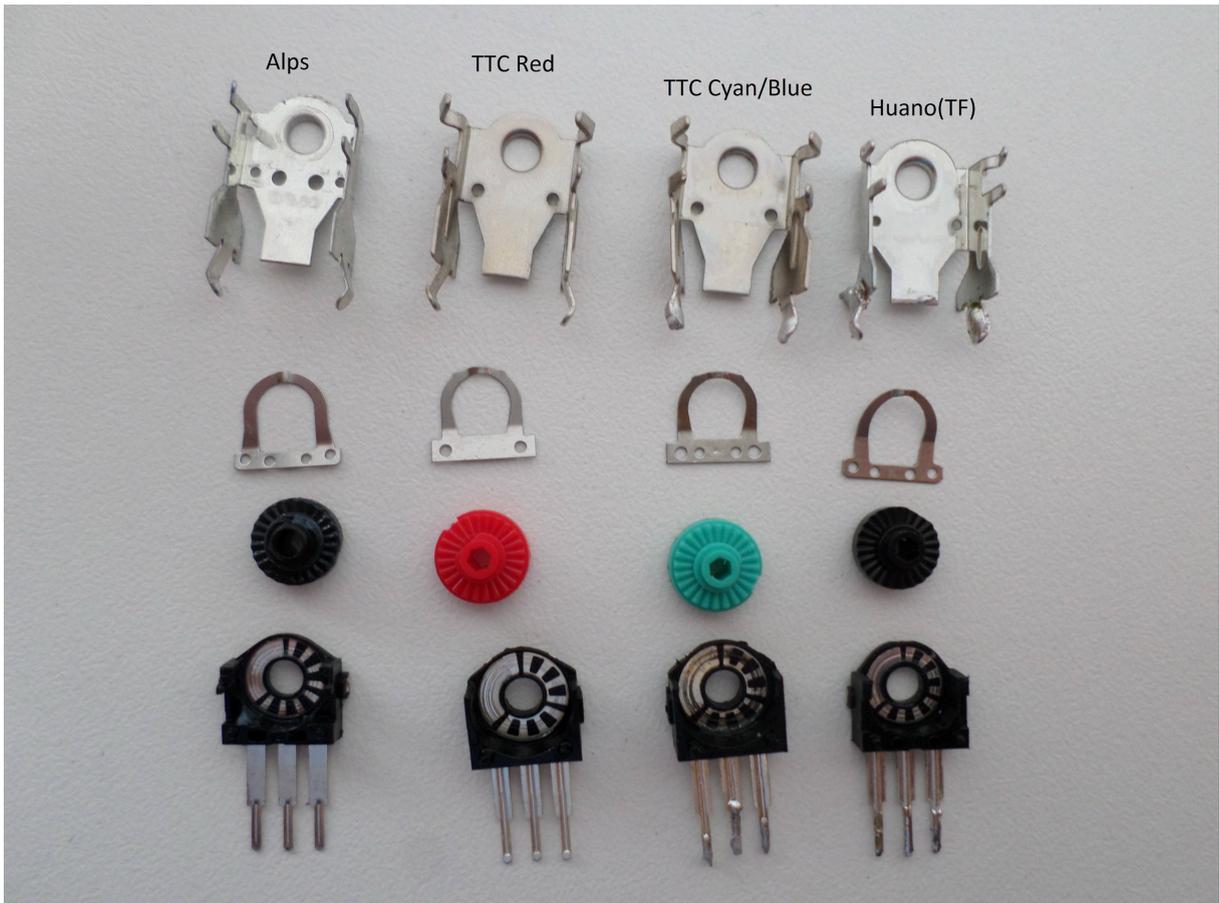
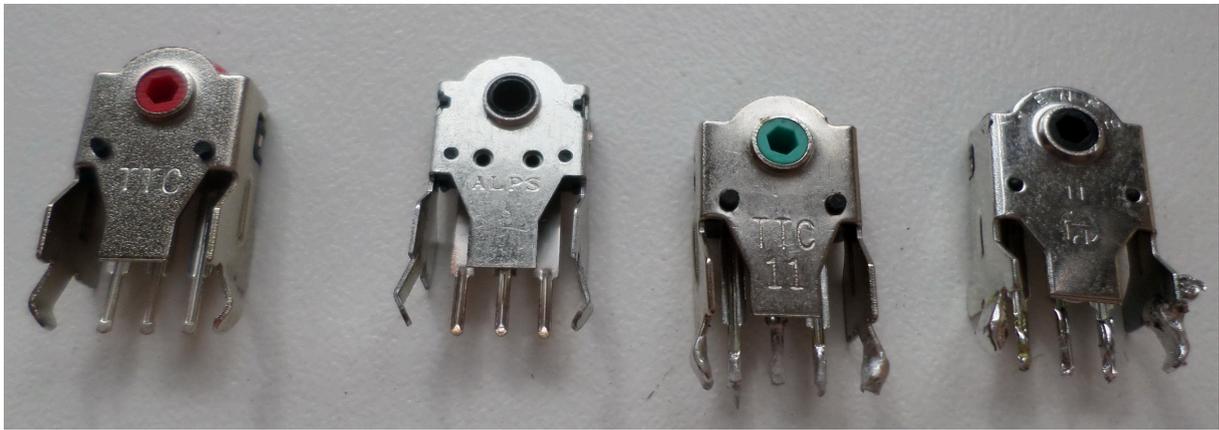
[Мнение Soo8:](#)

TTC: У TTC очень похожий дизайн, хотя колесо больше, чем у энкодеров Alps и Huano. Они действительно легко застревают между насечками и довольно быстро изнашиваются. Но выемки держатся долго. Не могу порекомендовать их, так как они хуже всего.

Huano (TF): Они пытаются копировать Alps. Работают хорошо, но надрезы быстро изнашиваются (мягкий пластиковый руль). Могут застрять между насечками.

Alps: Бесспорный король. Массивные щетки, пластик на руле жестче, чем у конкурентов. Обеспечивают очень четкие шаги, но это самый громкий из всех. Теперь я понимаю, почему это самые любимые кодеры.

Kailh: в разработке



Model	Alps EC10E	TTC Red	TTC Cyan	Huano(TF) Black
Size	11mm	11mm	11mm	11mm
Step tactility	5 out of 5	2.5 of 5	2 of 5	3.5 of 5
How heavy the steps are	4 out of 5	2 of 5	1.5 of 5	3 of 5
Bump shape on the wheel	^	((^
Bump shape on the metal lever	^	(((
Brushes width, surface area on wheel	Large, beefy brushes, that have a gradual bend	Slim, digs in the wheel	Same as on the Red	Looks the same as on the TTC ones, the bend is really sharp (could cause it to fail prematurely)
Lever length from bend point	6mm	5.5mm	5.5mm	4mm
Lever hardness	Hard	Medium	Softest	Hardest

21 Клики и микрики - в чем разница?

Условно клики можно разделить на клики основных и дополнительных кнопок. Именно клики, а не просто микрики, как считают некоторые, влияют на ощущения пользователя. В понятие клика можно вложить и тактильные ощущения при срабатывании (со свободным ходом и без него, тугий или мягкий, отчетливый или невнятный), и реализацию механизма нажатия (подпружиненные кнопки или нет), и размещение микропереключателей (на основной печатной плате, на отдельных печатных платах, на внутренних элементах конструкции корпуса). Есть [мнение МикрикМаньяк](#), что основные ощущения от клика дает корпус мыши.

Для реализации кликов основных кнопок используются микропереключатели (микрики), отличающиеся длиной хода, силой нажатия, тактильной отчетливостью щелчка нажатия, акустическим уровнем шума щелчка при нажатии. Рекомендовать микропереключатели определенных моделей - такое же бессмысленное занятие, как и рекомендовать определенные свитчи для механической клавиатуры. Кроме того, в партии микриков одной модели можно встретить экземпляры с разными тактильными и акустическими ощущениями от их использования. В качестве устройств кликов боковых и дополнительных кнопок в многокнопочных мышах, а также, для нажатий колесом прокрутки используются как SMD-кнопки и тактовые кнопки, так и привычные микрики.

Пример устройства микропереключателей:



[Еще несколько примеров устройства микропереключателей](#)

22 Какие микрики покупать для ремонта мыши?

Примеры рекомендуемых моделей микриков:

- Универсальные (баланс клика и звука): <https://ru.aliexpress.com/item/32955305588.html>
- Тугий и жесткий клик: <https://ru.aliexpress.com/item/32836018239.html>
- Тихий жесткий клик: <https://ru.aliexpress.com/item/32835842152.html>
- Самые легкие: <https://ru.aliexpress.com/item/32605685680.html>
- Самые тихие: <https://ru.aliexpress.com/item/32876112409.html>
- Самые тугие с сильным возвратом: <https://ru.aliexpress.com/item/32607743707.html>
- Тугий и отчетливый клик: <https://ru.aliexpress.com/item/32960677618.html>
- Знаменитые блюшелы: <https://ru.aliexpress.com/item/32607755580.html>
- Микрики под колесо: <https://ru.aliexpress.com/item/32605729435.html>

23 В чем разница между ножками у моделей мышей? От чего это зависит? На что влияют ножки?

Количество ножек в разных моделях мышей. Разные размеры. Разная толщина. Разные материалы.

Эти факторы напрямую связаны с габаритами и весом мышей. И от них зависит выбор рабочей поверхности (коврика). При этом, необходимо иметь в виду, что на «тряпичной» поверхности любая мышь любого веса продавливает под собой поверхность с различной степенью глубины и заметности, в том числе, - и под давлением кисти руки пользователя. Менее заметно это будет происходить на тряпичных ковриках с термо-обработкой поверхности, таких как, например, *ROCCAT Taito*. Некоторые производители, например, *Logitech*, *Razer*, для минимизации влияния фактора продавливания на работу сенсора устанавливают дополнительные кольцеобразные ножки (глайды) вокруг окошка оптического устройства на нижней поверхности мыши, для минимизации эффекта «плавающего» CPI. Обобщенно можно сказать, что толстые (0,8 - 1,0 мм) и широкие глайды комфортно чувствуют себя на толстых (более 3 мм) тряпичных поверхностях, а тонкие (0,5 - 0,7 мм) и небольших размеров глайды отлично «катаются» по твердым (пластик, тефлон, стекло, металл) и комбинированным поверхностям. Как правило, при покупке мыши ножки не выбираются, и достаются владельцу вместе с выбранной мышью в концепции «как есть». Вкусовщину в данном случае пользователь реализует заменой ножек на предпочтительные.



24 Какие ножки выбрать, есть ли рекомендации?

Рейтинг «цена/качество» ножек для мыши (автор [МикрикМаньяк](#))

Место	Наименование	Плюсы	Минусы
1	Tiger	<ul style="list-style-type: none"> ● Отличное скольжение из коробки ● Количество поддерживаемых моделей мышей ● Состав ● Закругленные края ● Ножки ровные по всей площади ● Не требуют притирки ● Цена ● Комплектация 	<ul style="list-style-type: none"> ● Возможно меньший срок службы, чем у п.3 и п.4
2	Hotline	<ul style="list-style-type: none"> ● Количество поддерживаемых моделей мышей ● Комплектация ● Ножки ровные по всей площади ● Цена 	<ul style="list-style-type: none"> ● Острые края ножек ● Длительная притирка
3	Hyperglide	<ul style="list-style-type: none"> ● Толщина ● Состав ● Закругленные края ● Ножки ровные по всей площади ● Лучшее скольжение среди ножек этого рейтинга 	<ul style="list-style-type: none"> ● Комплектация ● Количество поддерживаемых моделей мышей ● Медленное и контрольное скольжение
4	Corepad	<ul style="list-style-type: none"> ● Отличное скольжение ● Количество поддерживаемых моделей мышей ● Состав ● Закругленные края 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ножки для Logitech имеют углубление в центре ● Клеевое основание требует значительного нагрева при демонтаже ● Комплектация ● Длительная притирка ● Цена
5	Ali	<ul style="list-style-type: none"> ● Цена ● Рандом (везение с качеством) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Рандом (невезение с качеством)
...	...		
9000	КРАСНАЯ УГРОЗА	<ul style="list-style-type: none"> ● Спиртовой салфеткой можно набухать в трудные времена 	<ul style="list-style-type: none"> ● Все ее характеристики, включая цену

25 Можно ли изготовить ножки самостоятельно?

Можно. Лучше всего для этого подойдет листовой [тефлон](#), толщиной 0,6 мм, 0,7 мм для твердых поверхностей или 1,0 мм для мягких поверхностей и толстых ковров. Например, [такие заготовки](#).

Поскольку тефлон неохотно поддается обработке резанием в домашних условиях, точнее, вырезанная фигура может иметь неаккуратные линии краев, желательно применять острые ножницы или другой острый режущий инструмент (резак, скальпель, канцелярский нож). После вырезания полуфабрикаты ножек клеятся на тонкий двусторонний скотч (подойдет скотч для напольных покрытий, желательно немецкого производства). Свободные края скотча обрезаются по контуру тефлоновой фигуры, после чего можно приклеивать готовые ножки на посадочные места на корпусе мыши. И в заключение, острые края (ребра) контура ножек закругляются вальцовкой, для этого подойдет любая цилиндрическая или овальная форма, например, металлическая рукоятка пассатижей или кольцо ножниц.

Также, в качестве материала для ножек можно использовать [рулонный тефлон для швейных машинок](#), отдельные разновидности которого имеет уже готовый клеевой слой.

26 Что делать, если кабель моей мыши мне не нравится?

При выборе мыши кабель, как и ножки, не выбирают. В том смысле, что ножки и кабель не являются определяющими характеристиками при выборе. Кабель выбранной мыши достается по умолчанию. Излишне твердый или излишне упругий кабель при желании можно доработать заменой оплетки или полной заменой на более гибкий и податливый кабель (например, негласным эталоном самого гибкого кабеля из коробки считается кабель мыши *Razer Basilisk*), либо установить паракорд мод. Следует заметить, что полная потеря упругости и чрезмерная податливость может привести к попаданию кабеля «под колеса» мыши при ее энергичном переставлении по игровой поверхности. Поэтому в некоторых сценариях вместе с паракорд модом кабеля будет удобным использование держателя кабеля мыши (банджи). Некоторым пользователям нравятся упругие кабели или кабели без оплетки. Из опыта использования мышей с разными кабелями и мышей с установленным паракорд модом, можно утверждать, что максимально послушный как веревочка кабель комфортно ощущается с легкими мышами, а тяжелые мыши удобнее использовать с кабелем, имеющим хотя бы минимальную упругость.

27 Могу ли я изготовить паракорд мод самостоятельно?

Да. Препятствием могут стать отсутствие какого-либо опыта самостоятельной работы руками, либо лень. Паракорд мод - это не формальная замена дефолтной оплетки кабеля мыши на красивую плетеную оболочку шнура. Полный паракорд мод подразумевает замену всего комплекта кабеля мыши, включая 5-ти или 4-х проводные многожильные кабели. Пример комплекта для сборки паракорд мода: шнурок 550 Cord диаметром (4-4,5) мм и длиной (2,0-2,2) м; кабель МГТФ диаметром (0,06 - 0,07) мм, длиной 2 м (4 шт.); USB-A коннектор; комплект термоусадочных трубок. Шнур и кабель выбираются на свое усмотрение.

28 Можно ли увидеть примеры изготовления паракорд мода?

[Паракорд от CeeSA70](#)

[DIY USB Cable Kit from 1upkeyboards.com](#)

[G403 - Paracord mouse cable Installation](#)

[Делаем Paracord для мышки своими руками](#)

[How to make your own paracord cable for ANY mouse](#)

29 Где можно купить комплект готового паракорд мода?

<https://paracablemods.co.uk/>

<https://paraflexcables.com/>

30 Какому мышиному бренду следует отдать предпочтение? Почему раньше мыши были качественным и надежными, а теперь это рандом?

Приверженность продукции определенной компании - один из существенных факторов при выборе мыши. Когда-то существовавшее на рынке периферии статус-кво среди компаний относительно стабильности качества продукции, внедрения передовых технологий, ценовой политики теперь работает с большими оговорками. Например, лет пять назад мыши *Logitech* считались исключительно надежными и качественными, мыши *Razer* выделялись удобными формами, мыши *Mad Catz* претендовали на разнообразие кастомизации и так далее. И да, мыши *A4TECH* и тогда были мусором.

Теперь компании и бренды удивляют: внезапно мышь *Logitech* (синоним качества) может начать отказывать через месяц из коробки, а *Motospeed* (кто это?) вдруг оснащает мышь топовым сенсором. И даже *A4TECH* (точно не лидер инноваций) неожиданно применяет в игровых мышах оптические микропереключатели, правда, пока не определено наверняка, технологический ли это прорыв, или все-таки маркетинг. Тем не менее, до сих пор существуют бренды, которые не хейтит только ленивый, как существуют и бренды, выгодно отличающиеся от конкурентов ценами. Важно понимать, что в эпоху маркетинга технологи всех компаний в мире получают зарплату за создание материалов и конструкций, позволяющих товару обрабатывать исключительно заявленный гарантийный срок. Глупо теперь говорить, что «раньше было лучше» и «моя DDD мышь продолжает жить с XXXX года, а новая GGG не прожила и месяца». Именно в этом настоящая цель современных технологий производства потребительских товаров - товар теряет свои потребительские свойства с окончанием срока гарантийных обязательств изготовителя, а приведенный выше пример с отказавшей новой мышью лишь демонстрирует все еще недостаточный уровень технологий - мышь должна была начать «даблкликать» на исходе 2-го года после приобретения (в случае, когда гарантийный срок составляет 2 года), а не через месяц. Иначе говоря, **чтобы бизнес по производству лампочек приносил доход, лампочка должна перегорать**. Но даже принимая к сведению сказанное, производители компьютерной периферии по-прежнему продолжают радовать (или огорчать) своих благодарных поклонников, а в сети по-прежнему не утихают холивары на тему «чьи мыши круче».

31 Рейтинги игровых мышей

[Топ 40 мышей от Rocket Jump Ninja](#)

[Мышь - сенсор - вес \(сравнение\)](#)

32 Каналы с обзорами мышей

[Обзоры мышей от Rocket Jump Ninja](#)

[Обзоры игровых мышей от i2HARD](#)

[Обзоры мышей от PRO ДЕВАЙСЫ](#)

[Обзоры от Дока](#)

[Обзоры от Бородатого Боба](#)

[Обзоры от Silenced Technology](#)

[Обзоры мышей от Optimum Tech](#)

[Обзоры игровых мышей от HardwareCanucks](#)

[Игровые мыши от Brandon Taylor](#)

33 Обсуждение

[Обсуждение мышей для геймера на Overclockers.ru](#)

[Mice, mousepads, and More!](#)

[Выбор мыши для геймера на IXBT](#)

34 Полезные ссылки

[Игромышь](#)

[Вики-перечень продукции Logitech](#)

[Магазин актуальных мышей Maxgaming](#)

[Тренировки для геймеров](#)

[Сравнение силуэтов мышей](#)

35 Обратная связь

Предложения, замечания кидайте на почту: micevontester@gmail.com с темой «Мини ФАК».

36 Шапка. Копировать:

[b]Mice Mini F.A.Q.[/b]:

<https://docs.google.com/document/d/1din1otlgfmXp4E6lbgWlpGo9Xj3wYZhQDfNj45Z7Gpw>

[b]Прочёл ФАК, нужна рекомендация![/b] - укажи:

1. Бюджет (в рублях, долларах)
2. Размер кисти руки (в сантиметрах)
3. Хват (в словах)
4. Мышь, которая подходит или была комфортна формой (в воспоминаниях)
5. Наличие топ-сенсора (обязательно или нет)
6. Другие хотелки

[b]Предыдущий тред[/b]: