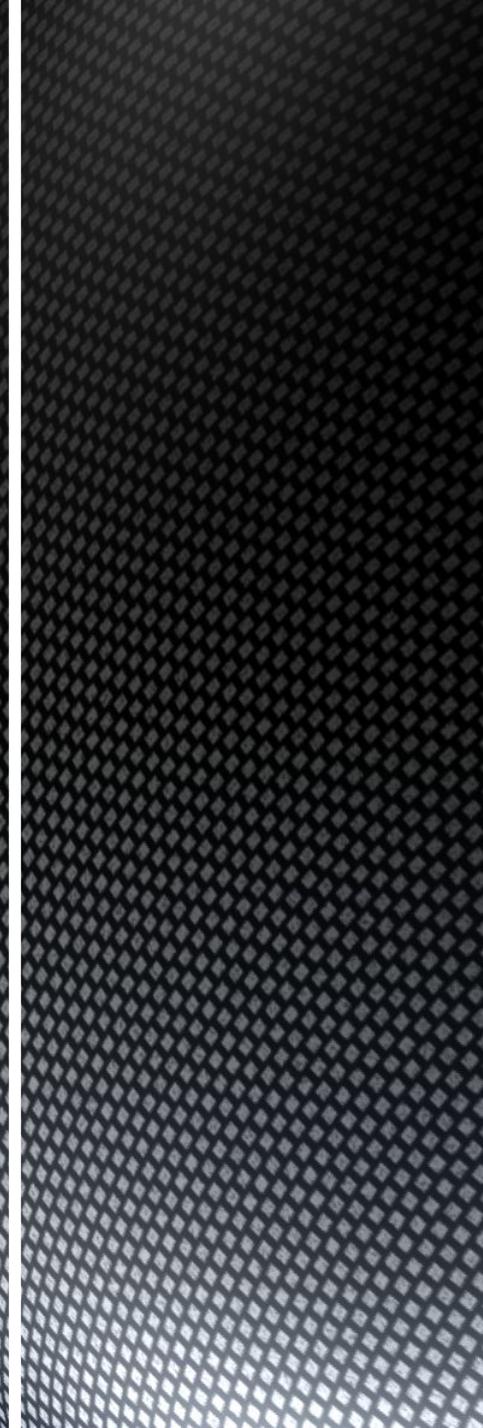


устройства
ввода
информаци
и



Определение

□ *Устройства ввода* — приборы для занесения (ввода) данных в компьютер во время его работы.



Все устройства ввода можно разделить на следующие группы.

1

- **Устройства ввода текстовой информации**

2

- **Указательные (координатные) устройства**

3

- **Устройства ввода звука**

4

- **Устройства ввода графической информации**

5

- **Игровые устройства ввода**

Устройства ввода текстовой информации

Повторить предыдущий
раздел

Вернуться к содержанию

Клавиатура

- *Клавиатура* — это стандартное устройство ввода числовой и текстовой информации, а также команд
- Клавиатура относится к стандартным средствам ПК и не нуждается в поддержке специальными системными программами.



Стандартная клавиатура имеет более 100 клавиш. Для удобства пользования они объединены в несколько групп:



Специальные клавиатуры

- Это клавиатуры, предназначенные для повышения эффективности ввода данных.
- Это достигается путем изменения формы, раскладки ее клавиш или метода подключения к системному блоку (проводные, беспроводные).



Указательные (координатные устройства

← Повторить предыдущий
раздел

||| Вернуться к содержанию →

Мышь

- *Мышь* — это электромеханическое устройство ввода манипуляторного типа.
- Представляет собой плоскую коробочку с двумя-тремя кнопками и шариком внутри, покрытым мягкой резиной.



Roller Mouse

□ *Roller Mouse* — это указательное устройство, в котором для перемещения указателя по вертикали применяется вращение длинного горизонтального цилиндра вокруг его оси, а для горизонтального перемещения — движение цилиндра вдоль его оси.



Трекбол

□ *Трекбол* — стационарный аналог мыши, используется в основном в портативных персональных компьютерах.



Трекпоинт

□ *Трекпоинт* — миниатюрный тензометрический джойстик, применяемый в ноутбуках как замена мыши.



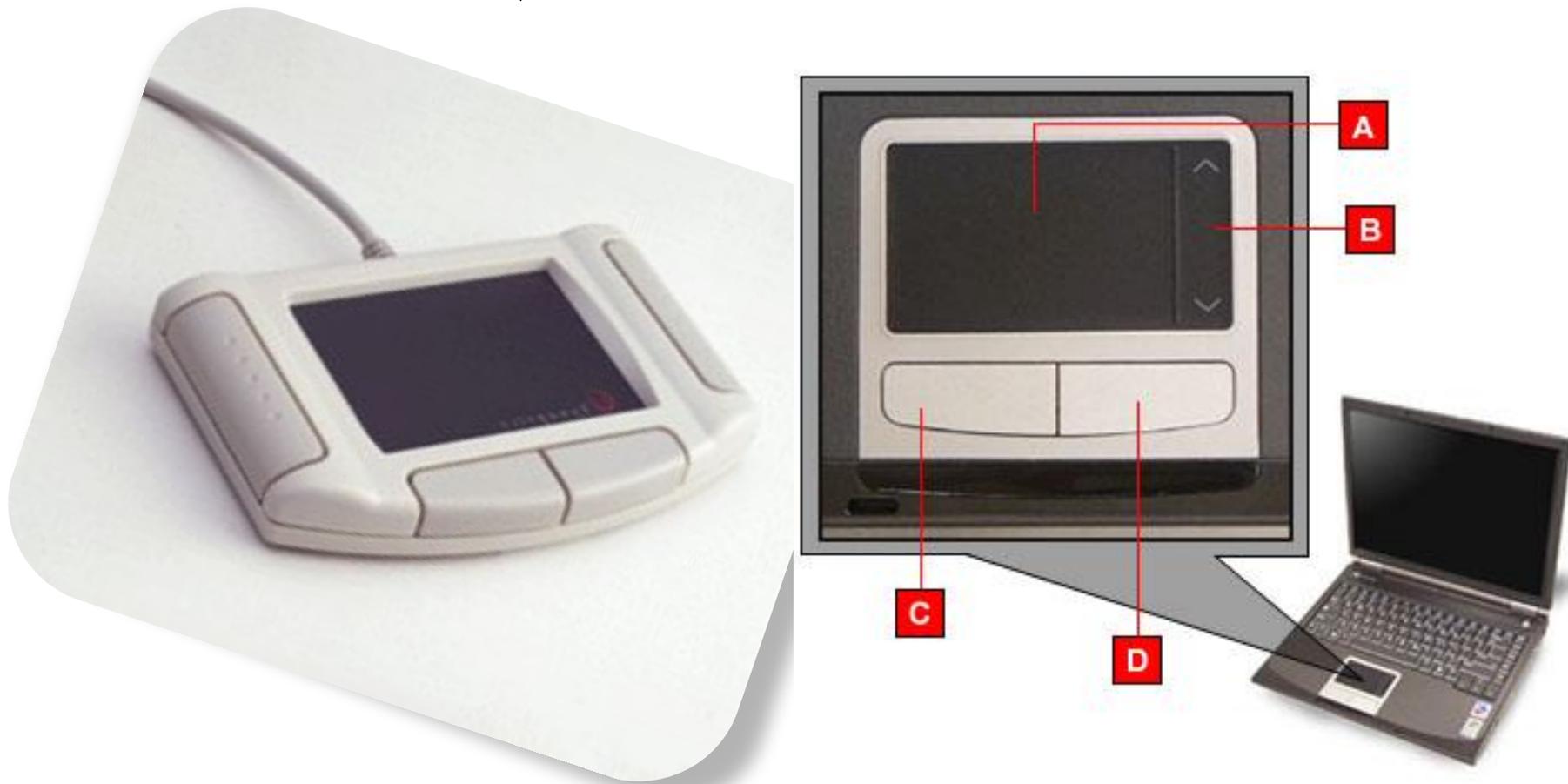
Пенмаус

□ *Пенмаус* - аналог шариковой ручки, передающий сигналы в компьютер с помощью инфракрасного луча.



Тачпад

□ *Тачпад* - сенсорная панель, чувствительная к нажатию пальцев.



Джойстик

□ *Джойстик* — устройство ввода информации, которое представляет собой манипулятор, посредством которого можно задавать экранные координаты графического объекта; также может выполнять функции клавиатуры.



Устройства ВВОДА звука

Повторить предыдущий
раздел

Вернуться к содержанию

Микрофон

□ *Микрофон* — электроакустический прибор, преобразовывающий звуковые колебания в колебания электрического тока, устройство ввода.



Устройства ввода графической информации

Повторить предыдущий
раздел

Вернуться к содержанию

Сканер

- *Сканеры* — устройства для ввода графической информации с прозрачного или непрозрачного листового материала.
- Сканер преобразовывает изображения (фотографии, рисунки, слайды, тексты) в *цифровую форму*.



Цифровые видеокамеры и фотоаппараты



□ Это устройства, позволяющие получать видеоизображение и фотоснимки непосредственно в цифровом формате и имеют память, аналогичную компьютерной.

□ Благодаря этому изображения сразу можно вводить в компьютер для хранения на жестком диске, или для преобразования, или для передачи по компьютерным сетям.



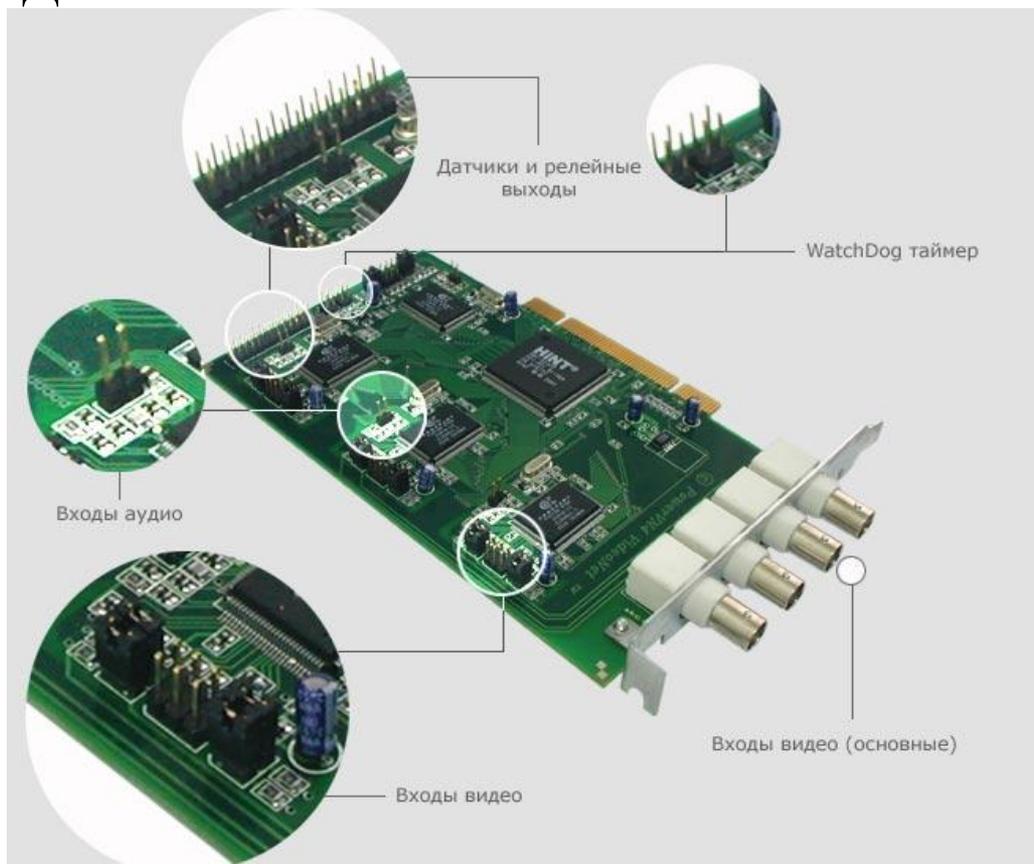
Веб-камера

□ *Веб-камера* — цифровая видео или фотокамера, способная в реальном времени фиксировать изображения, предназначенные для дальнейшей передачи по сети Интернет.



Плата видеозахвата

□ Плата видеозахвата — электронное устройство (чаще PCI или PCI-E, реже USB-совместимая плата) для преобразования аналогового видеосигнала в цифровой видеопоток.



Игровые устройства ВВОДА

Повторить предыдущий
раздел

Вернуться к содержанию

Руль и педали

- *Педаля* — подножка или рычаг, нажимаемый ногой, у транспортных средств, а также у некоторых музыкальных инструментов.
- *Руля* — игровой контроллер, имитирующий автомобильный руль.
- Применяется для игры в компьютерные игры — автосимуляторы.



Геймпад

- *Геймпад* — тип игрового манипулятора.
- Представляет собой пульт, который удерживается двумя руками, для контроля его органов управления используют большие пальцы рук (в современных геймпадах также часто используют указательный и средний пальцы).



Танцевальная платформа

□ *Танцевальная платформа* — плоское электронное игровое устройство ввода, используемое в танцевальных играх.



Дигитайзер

- *Дигитайзер* – кодирующее устройство, которое обеспечивает ввод двумерного, полутонового, а также трехмерного изображения в компьютер.
- *Дигитайзеры* применяются в областях мультипликации, инженерном проектировании и т.д.



Конец

← Повторить предыдущий
раздел

||| Вернуться к содержанию →