

# Устройства ввода информации



Хайрулина А.В., учитель информатики,  
МОУ СОШ №10, г.Кандалакша, Мурманской области

# Клавиатура.



Для ввода числовой и текстовой информации используется клавиатура.

Стандартная клавиатура имеет 104 клавиши и 3 световых индикатора в правом верхнем углу, информирующих о режимах работы.

# Группы клавиш

- Алфавитно-цифровые клавиши
- Клавиши редактирования и листания документа
- Клавиши управления курсором
- Специальные клавиши
- Функциональные клавиши
- Windows – клавиши
- Цифровой блок
- Дополнительные клавиши





# Координатные устройства ввода.

Для ввода графической информации и для работы с графическим интерфейсом программ используются координатные устройства ввода информации:

манипуляторы типа мышь,  
сенсорные панели и  
графические планшеты.



# Мышь

Мышь имеет обычно две кнопки управления, которые используются при работе с графическим интерфейсом программ.

Дополнительное колесико, которое располагается между кнопками, предназначено для прокрутки вверх или вниз изображений и текстов, не уместающихся целиком на экране.



В настоящее время широкое распространение получили **оптические мыши**, в которых источник света, размещенный внутри мыши, освещает поверхность, а отраженный свет фиксируется и преобразуется в перемещение указателя мыши на экране.



В портативных компьютерах вместо манипуляторов используется **сенсорная панель**, перемещение пальца по поверхности которой преобразуется в перемещение курсора на экране монитора. Нажатие на поверхность сенсорной панели эквивалентно нажатию кнопки мыши.



# графический планшет

Для рисования и ввода рукописного текста используются графические планшеты .

С помощью специальной ручки и мыши на графическом планшете можно рисовать, чертить схемы и добавлять подписи к электронным документам.





# Сканер.

Для оптического ввода в компьютер и преобразования в компьютерную форму изображений (фотографий, рисунков, слайдов), а также текстовых документов используется сканер .

Сканируемое изображение последовательно освещается светом источников, размещенных на движущейся вдоль изображения линейке, а отраженный свет преобразуется в высококачественное изображение в компьютерном формате.



SONY



# Цифровые камеры.

Большое распространение получили цифровые камеры (видеокамеры и фотоаппараты).

Цифровые камеры позволяют получать видеоизображение и фотоснимки непосредственно в цифровом (компьютерном) формате.

Для передачи «живого» видео по компьютерным сетям используются недорогие цифровые WEB-камеры .



# Звуковая карта и микрофон.

Для ввода звуковой информации используется микрофон, который подключается ко входу звуковой карты .

Звуковая карта имеет также возможность синтезировать звук (в ее памяти хранятся звуки различных музыкальных инструментов, которые она может воспроизводить).



# Игровые манипуляторы

Джойстики (игровые манипуляторы) предназначены для более удобного управления ходом компьютерных игр. Обычно они представляют собой рукоятку с кнопками на подставке.

Также существуют дополнительные игровые манипуляторы в виде руля и педалей



SONY

# КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Какую функцию обеспечивают устройства ввода информации?
2. Какие основные группы клавиш можно выделить на клавиатуре и каково их назначение?
3. Какие существуют типы координатных устройств ввода и каков их принцип действия?
4. Для каких целей предназначен сканер?
5. Чем отличаются цифровые камеры от обычных в фотоаппаратов?



# Используемая литература:

- Угринович Н. Д. Информатика и ИКТ. Базовый курс. Учебник для 9 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007
- Угринович Н. Д. Информатика и ИКТ. Учебник для 8 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008
- <http://images.yandex.ru/>