

MONITOR, CAMARA WEB Y TECLADO

DANNY YULIETH CAMPOS BUSTOS

MONITOR

- El monitor es la pantalla en la que se ve la información suministrada por la computadora. En el caso más habitual se trata de un aparato basado en un tubo de rayos catódicos (CRT) como el de los televisores, mientras que en los portátiles y los monitores nuevos, es una pantalla plana de cristal líquido (LCD). La información se representa mediante píxeles

Monitores MDA

“Monochrome Display Adapter” surgieron en el año 1981. Junto con la tarjeta CGA de IBM. Los MDA conocidos popularmente por los monitores monocromáticos solo ofrecían textos, no incorporaban modos gráficos.



Características:

- Sin modo gráfico.
- Resolución 720_350 píxeles.
- Soporte de texto monocromático.
- No soporta gráfico ni colores.
- La tarjeta gráfica cuenta con una memoria de vídeo de 4 KB.
- Soporta subrayado, negrita, cursiva, normal, invisibilidad para textos.



Monitor CGA

“Color Graphics Adapter” o “Adaptador de Gráficos en Color”. Este tipo de monitores fueron comercializados a partir del año 1981, cuando se desarrolló la primera tarjeta gráfica

- **Características:**
- Resoluciones 160_200, 320×200, 640×200 píxeles.
- Soporte de gráfico a color.
- Diseñado principalmente para juegos de computadoras.
- La tarjeta gráfica contenía 16 KB de memoria de vídeo.
- arjeta gráfica conjuntamente con un estándar de IBM.



Monitor EGA

- “Enhanced Graphics Adapter”, es un estándar desarrollado IBM para la visualización de gráficos, creado en 1984. Este nuevo monitor incorporaba
- **Características:**
- Resolución de 640_350 píxeles.
- Soporte para 16 colores.
- La tarjeta gráfica EGA estándar traían 64 KB de memoria de vídeo.
- a una mayor amplitud de colores y resolución.



Monitor VGA

- “Video Graphics Array”, fue lanzado en 1987 por IBM. A partir del lanzamiento de los monitores VGA, los monitores anteriores empezaban a quedar obsoletos. El VGA incorporaba modo 256 con altas resoluciones. estos incorporan señales analógicas.

Características:

- Soporte de 720×400 píxeles en modo texto.
- Soporte de 640×480 píxeles en modo gráfico con 16 colores.
- Soporte de 320×200 píxeles en modo gráfico con 256 colores.
- Las tarjetas gráficas VGA estándares incorporaban 256 KB de memoria de vídeo.



Monitores CRT

- Está basado en un Tubo de Rayos Catódicos, en inglés “Cathode Ray Tube”. Es el más conocido, fue desarrollado en 1987 por Karl Ferdinand Braun.
- Utilizado principalmente en televisores, ordenadores, entre otros. Para lograr la calidad que hoy cuentan, estos pasaron por diferentes modificaciones y que en la actualidad también se realizan. Dibuja una imagen barriendo una señal eléctrica horizontalmente a lo largo de la pantalla, una línea por vez. La amplitud de dicha señal en el tiempo representa el brillo instantáneo en ese punto de la pantalla



Monitor SVGA

- “Super Video Graphics Array”, también conocidos por “Súper VGA”. Estos tipos de monitores y estándares fueron desarrollados para eliminar incompatibilidades y crear nuevas mejoras de su antecesor VGA. fue lanzado en 1989, diseñado para brindar mayores resoluciones que el VGA. Este estándar cuenta con varias versiones, los cuales soportan diferentes resoluciones.
- **Características:**
- Resolución de 800×600, 1024_768 píxeles y superiores.
- Para este nuevo monitor se desarrollaron diferentes modelos de tarjetas gráficas como: ATI, GeForce, NVIDIA, entre otros.



Pantallas LCD

- A este tipo de tecnología se le conoce por el nombre de pantalla o display LCD, sus siglas en inglés significan “Liquid Crystal Display” o “Pantalla de Cristal Líquido” en español. Este dispositivo fue inventado por Jack Janning.
- Estas pantallas son incluidas en los ordenadores portátiles, cámaras fotográficas, entre otros.



Pantallas LED

- “Light Emitting Diode” utiliza sistemas de retroiluminación compuesto por diodos emisores de luz o LEDs



Pantallas Plasma

- fue desarrollada en la Universidad de Illinois por Donald L. Bitzer y H. Gene Slottow.
- Originalmente los paneles eran monocromáticos. En 1995 Larry Weber logró crear la pantalla de plasma de color. Este tipo de pantalla entre sus principales ventajas se encuentran una la mayor resolución y ángulo de visibilidad.



Pantallas táctiles

- mediante un toque directo sobre su superficie permite la entrada de datos que se asocian a la parte posterior de arriba de el touch siendo el componente que permite que funcione a dar sus datos



Tecnología EPD

pantalla de plástico flexible tiene una resolución de 1024 x 768 y se puede doblar en un ángulo de 40 grados, tiene solo 0,7 milímetros de grosor y pesa nada más que 15 gramos. Además de ser tan delgada y ligera

LG fabricó esta pantalla desarrollando una técnica que utiliza de manera única, la que se utiliza para crear pantallas LCD y con temperaturas superiores a los 350 grados



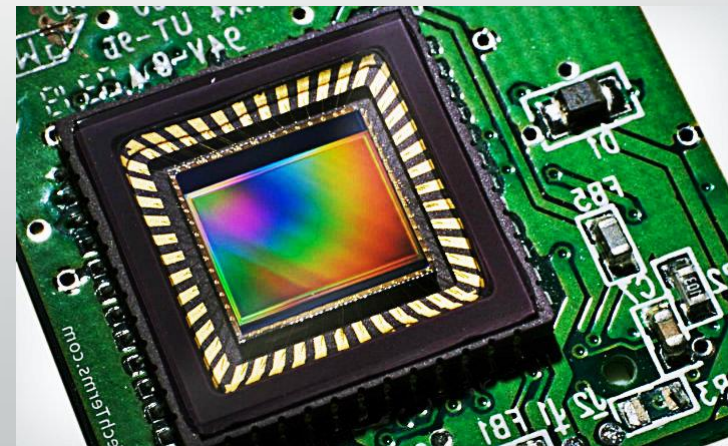
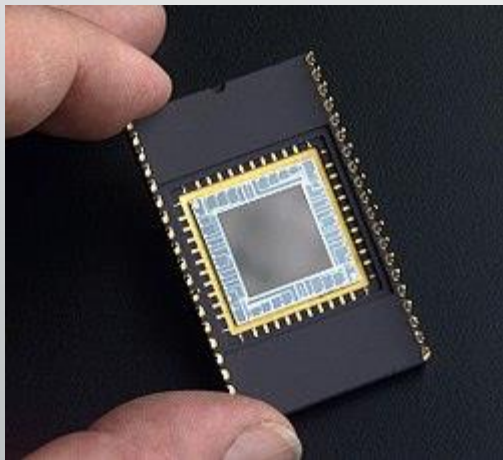
WEBCAM

- Cámara Web o "Webcam" significa cámara para uso en red. Es un dispositivo que se conecta al puerto USB de la computadora así permite captar video y tomar fotos digital.



tecnología

- Las cámaras web normalmente están formadas por una lente, un sensor de imagen y la circuitería necesaria para manejarlos.
- Existen distintos tipos de lentes, siendo las lentes plásticas las más comunes. Los sensores de imagen pueden ser CCD o CMOS.



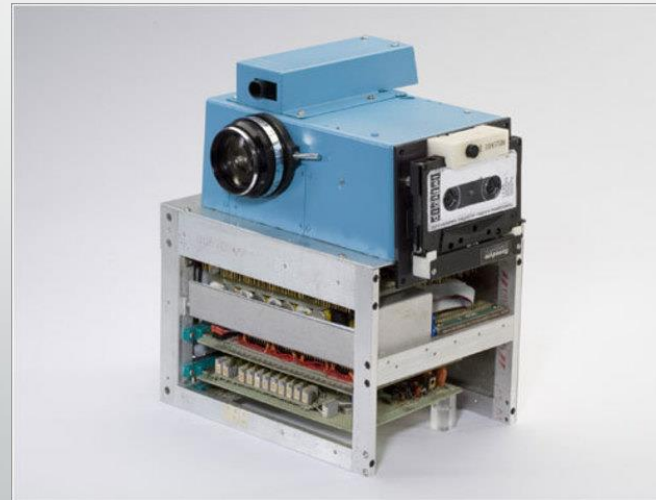
xcoffee

- La webcam se originó en 1991 en el laboratorio de computación de la Universidad de Cambridge, Inglaterra, y no estaba conectada a Internet. Dr Quentin Stafford-Fraser, **quien** junto al Dr Paul Jardetzky, la invento .La cámara tomaba imágenes tres veces por minuto.
- transmitía una imagen de la cafetera a una resolución de 128 x 128 píxeles.



XMAC

- Despues de conocer la xcoffe llego la Xmac, primera camara en salir al mercado en 1992



25 Abril 1996 cámara con micrófono



- Nov 3- 1998 cámara inalámbrica



26 mayo 2000 Modernización



- 28 julio 2003 cámara con memoria



- 25 abril 2007 cámara edición limitada con phillis



Webcam HD

- 25 abril 2009 cámara HD. Se invento la cámara capaz de captar imágenes con mucho mas resolución que las anteriores.



microsoft lifecam Vx-8 2010

- 25 abril 2010 cámara de microsoft con mayor resolución



Selektro

- 9 feb 2013. cámara web con visión nocturna



Logitech Quickcam Pro 9000

- Disfrute de imágenes con detalles perfectos y nítidos con QuickCam Pro 9000. Componentes ópticos Carl Zeiss y enfoque automático para imágenes siempre nítidas, incluso en primeros planos



AXIS 215 PTZ Network Camera

- La AXIS 215 PTZ es una cámara con visión día/noche que ofrece control de movimiento horizontal/vertical y zoom a través de redes IP. La AXIS 215 PTZ tiene un diseño compacto a prueba de manipulaciones que proporciona protección frente a la manipulación, ya que todas las piezas móviles están dentro de la carcasa. Esta versátil cámara es la elección perfecta para entornos interiores como comercios, recepciones, bancos y otras instalaciones, en las que necesitará tanto visión completa como la posibilidad de ampliar para realizar inspecciones detalladas



partes

Partes de la WEBCAM



Teclado

- El teclado es un periférico de entrada, en parte inspirado en el teclado de las máquinas de escribir, cuya disposición de botones o teclas hace que actúen como palancas mecánicas o interruptores electrónicos que envían información al ordenador.

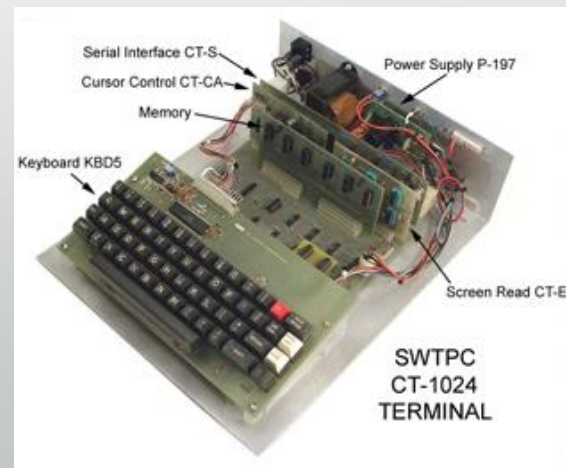
teletipo o telex

- creado en 1930
- fue muy utilizado durante el siglo XX para enviar y recibir mensajes mecanografiados punto a punto a través de un canal de comunicación simple. El teletipo fue también utilizado para introducir y almacenar datos en los primeros ordenadores y máquinas tipo CNC, a través del uso de cinta perforada. Por ejemplo, el teletipo Fernschreiber Modell T100 de Siemens de 1960 de la imagen adjunta.



QWERTY

- se inventó a finales del siglo XIX (por Christopher Sholes)
- se diseñó con el fin de separar todo lo posible los pares de letras más usados, para evitar que las barras de dichas teclas estuvieran demasiado cerca y atascaran el mecanismo de las primeras máquinas automáticas al escribir demasiado rápido.



teclado original AT

- con 10 teclas de función a la derecha y la tecla *ESC* en la parte superior de los números, pero con la actualización del ordenador AT (286/386) de la compañía se modificó el teclado original, dejando las 12 teclas de función y la *ESC* en la parte superior y los números a la parte derecha. Los cursores también se modificaron situándose en la posición que mantienen en la actualidad, junto con un grupo de 6 teclas para paginar arriba y abajo, suprimir, inicio, insertar y finalizar.



teclado extendido

- De este tipo se fabricaron dos versiones, la americana con 101 teclas y la versión europea con 102. En cambio, los teclados PS/2, básicamente iguales a los MF-II, se diferencian únicamente por el conector mini-DIN de 6 pines y por la incorporación de más comandos, pero en cuanto a la comunicación usan el mismo protocolo de AT. Destacar también el teclado Windows similar al MF-II de IBM, pero con 2 teclas adicionales para su uso con el sistema operativo del que se fabricaron también dos versiones, la americana con 103 teclas y la versión europea con 104.



teclado flexible

- fabricado en silicona con la posibilidad de doblarse sobre sí mismo y adaptarse a cualquier superficie. Estos últimos son resistentes a los líquidos y son compatibles con dispositivos portátiles y teléfonos inteligentes. En función de la tecnología de sus teclas se pueden clasificar como teclados de cúpula de goma o teclados de membrana –capacitivos– y teclados de contacto metálico.



teclado virtual

- comercializado por Siemens formado por un pequeño proyector conectado a dispositivo que permite proyectar un teclado virtual sobre cualquier superficie o a la digitalización del teclado sobre la misma pantalla táctil del iPad o el smartphone.



partes





GRACIAS