3D принтеры:

1. Порошковые
2. Ламинатные
3. Полимерные

**Устройства вывода изображения**

Логические устройства:

1. Локатор (устройство считывания экранных координат)
2. Селектор
3. Валуатор (Для ввода величин с плавающей точкой)
4. Клавиатура (Для ввода алфавитно-цифровых последовательностей)
5. Кнопка

Физические устройства ввода:

1. Клавиатура
2. Мышь
3. Сканер
4. Микрофон
5. Цифрком
6. Световое перо
7. Диджитайзер
8. 3D сканер

М**етоды моделирования логических устройств**

1. Моделирование локатора

* Клавиатура
* Мышь
* Световое перо
* Микрофон

1. Моделирование селектора

* Клавиатура
* Мышь
* Световое перо
* Микрофон

1. Моделирование валуатора
   * Клавиатура
   * Мышь
   * Световое перо
   * Микрофон

**Методы интерактивного графического взаимодействия**

*Указывание* – интерактивный графический метод, позволяющий идентифицировать поименованную часть графического изображения (сегменты или примитивы, указание его на экране дисплея).

*Позиционирование* – интерактивный графический метод определения координат заданной точки экрана

*Ввод команд* – метод, сообщающий системе управляющую информацию

*Ввод чисел* – метод ввода скалярных величин

*Ввод символов* – метод ввода алфавита цифровых последовательностей

**Трёхмерный интерактивный графический метод**

Трёхмерное указывание – интерактивный графический метод, позволяющий идентифицировать для системы существующий объект (сегмент или примитив), указание его на наглядном изображении моделируемого пространства

Трёхмерное позиционирование – метод графического задания точки в моделируемом пространстве, наглядное изображение или ортогональные проекции которой воспроизводятся на экране дисплея

Позиционирование пространства – метод графического задания точки в моделируемом пространстве вне объектов и получение её 3D координат

Позиционирование на плоскостях пространства - метод задания точки в пространстве на наглядном изображении или ортогональной проекции отсека плоскости, к которой должна принадлежать точка

Трассирование – метод графического задания линии в моделируемом пространстве

Трассирование в пространстве – метод графического задания линий в моделируемом пространстве вне объектов и получение её трёхмерных координат

Трассирование на плоскостях пространства – метод графического задания линий в моделируемом пространстве, указание её на наглядном изображении или ортогональной проекции отсека плоскости, которой должна принадлежать трассируемая линия