3D принтеры:

Порошковые

Ламинатные

Полимерные

Устройства вывода изображения

Логические устройства:

Локатор (устройство считывания экранных координат)

Селектор

Валуатор (Для ввода величин с плавающей точкой)

Клавиатура (Для ввода алфавитно-цифровых последовательностей)

Кнопка

Физические устройства ввода:

Клавиатура

Мышь

Сканер

Микрофон

Цифрком

Световое перо

Диджитайзер

3D сканер

Методы моделирования логических устройств

Моделирование локатора

Клавиатура

Мышь

Световое перо

Микрофон

Моделирование селектора

Клавиатура

Мышь

Световое перо

Микрофон

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