Igraća palica

Igraća palica (engl. joystick) je pokazni uređaj koji služi za pomicanje pokazivača ili nekih drugih objekata po zaslonu monitora i davanje naredbi računalu pritiskom jedne od tipki palice.

Pokreti palice pretvaraju se u električne impulse i priključnim kabelom prenose u računalo. Jednostavnije i jeftine palice se rabe uglavnom za računalne igre, dok su kvalitetnije i skuplje palice namijenjene uporabi u područjima gdje cijena nije presudna, npr. u vojnoj industriji.

Osjetilna ploha

Kod prijenosnih računala miš je nepraktičan, posebice kada se računalo ne koristi na prikladnoj radnoj površini. Zbog toga je većina prijenosnih računala opremljena drugačijom vrstom pokaznih uređaja. Većina prijenosnih računala rabi osjetilnu plohu (engl. touch-pad, trackpad) kao pokazni uređaj. Osjetilna je ploha smještena ispred tipkovnice, a rabi se tako da korisnik prstom klizi po njoj i tako pomiče pokazivač po zaslonu monitora. Uz osjetilnu plohu nalaze se dvije ili više tipki koje imaju istu funkciju kao tipke miša.

Zaslon osjetljiv na dodir

Zaslon osjetljiv na dodir (engl. touch screen) jest zaslon monitora koji ima sposobnost otkriti mjesto na kojemu je dodirnut. Zaslon je dovoljno dotaknuti prstom na željenu mjestu da bi se stvorili električni impulsi koji odgovaraju položaju dodirnutog mjesta. Zbog jednostavnosti uporabe i pouzdanosti, zaslon osjetljiv na dodir prikladan je za javne informacijske sustave (npr. banke, turističke informacije, informacijske kioske, internetske kioske i sl.).

Zaslon osjetljiv na dodir primjenjuje se i kod ručnih računala te nekih mobilnih telefona. Zbog malih dimenzija zaslona, umjesto prstima, kod ručnih se računala zaslon dodiruje prikladnom olovkom.

Webcam

Webcam je naziv za malu kameru namijenjenu prijenosu pokretnih slika posredstvom računala i interneta. Webcam je popularan ulazni uređaj kod komunikacije sudionika posredstvom interneta. Mora cijelo vrijeme rada biti priključena na računalo jer bez računala ne može snimati. Webcam se najčešće smješta pokraj računala i snima osobu koja radi za računalom.

Webcam se ponekad smješta tako da snima scene koje bi mogle biti zanimljive širem krugu korisnika internete, npr. prometna čvorišta, dijelove grada i sl. Posredstvom interneta može se tako vidjeti trenutno stanje prometa ili atmosferske prilike na mjestu webcama.

Skener

Skener (engl. scanner) je ulazni uređaj namijenjen izravnom unosu slike s predloška u računalo. Zadatak mu je digitalizirati predložak, tj. pretvoriti ga u oblik prihvatljiv računalu.

Skeniranjem se predložak dijeli na konačan broj osnovnih elemenata (točaka, engl. dot). Podatak o broju osnovnih elemenata predloška koje skener može prepoznati naziva se razlučivost skenera (rezolucija, engl. resolution). Razlučivost skenera se izražava brojem osnovnih elemenata predloška (točaka) po jedinici duljine. Kao jedinica duljine rabi se američka mjera palac (engl. inch), mjerna jedinica razlučivosti je dpi (broj točaka po palcu engl. dots per inch). Predložak je to vjernije prenesen što je veća razlučivost skenera.

Načelo djelovanja skenera temelji se na pretvorbi energije svjetlosti odbijene od svakog osnovnog elementa predloška u električnu energiju (električni napon i struju). Predložak koji se želi skenirati, osvjetljava se ugrađenim izvorom svjetlosti. Odbijene zrake svjetlosti usmjeravaju se sustavom ogledala, leća i filtara prema osjetilu svjetla. Zadatak osjetila svjetla je energiju svjetla pretvoriti u električnu struju. Iznos električne struje pretvara se zatim u binarni oblik koji je prihvatljiv računalu. Krajnji rezultat su različiti intenziteti odbijene svjetlosti predočeni odgovarajućim binarnim brojevima.

Kod skeniranja predloška u boji mora se prepoznati boja svakog od osnovnih elemenata predloška, a potom pretvoriti u binarni oblik.

Svaka se boja može prikazati kombinacijom tri osnovne boje: crvene (engl. red, R), zelene (engl. green, G) i plave (engl. blue, B). Da bi se boja svakog od osnovnih elemenata predloška prikazala pomoću tri osnovne komponente, potrebno je odbijenu svjetlost rastaviti na crvenu, plavu i zelenu komponentu, a potom posebno zabilježiti digitalizirani intenzitet svjetlosti svake od te tri komponente. Zbog toga se svjetlost propušta kroz crveni, zeleni i plavi filtar prije nego dođe do osjetila svjetla.

Broj boja koje skener može prepoznati izražava se brojem bitova. Veći broj bitova znači da se može zabilježiti veći broj različitih stanja (različiti broj jakosti svjetla) a time i veći broj boja koje skener može razlikovati.

Postoji više vrsta skenera. U upotrebi su stolni (engl. flatbed), ručni (engl. hand held), rotacijski (engl. drum).