

Тема занятия: «Работа с текстом»



Письменный опрос по вариантам

Вариант 1.

Особенности работы с источником освещения PointLight. Стандартные и специальные поля настройки источника освещения. Приведите пример.

Вариант 2.

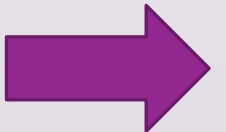
Особенности работы с источником освещения SpotLight. Стандартные и специальные поля настройки источника освещения. Приведите пример.

Вариант 3.

Особенности работы с источником освещения DirectionalLight. Стандартные и специальные поля настройки источника освещения. Приведите пример.

СИНТАКСИС:

```
Shape { geometry Text { string .. fontStyle .. } }
```

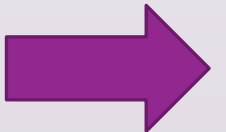




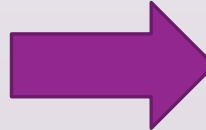


Узел FontStyle описывает свойства текста с помощью следующих полей

- family - название шрифта (SERIF, ARIAL и т.д.)
- style - стиль написания (BOLD, ITALIC, оба вместе или никакой)
- size - размер шрифта
- spacing - расстояние между знаками

```
FontStyle {  
family "SERIF"  
style "BOLD"  
size 1.0  
spacing 1.0  
}
```



- 
- justify - выравнивание (с начала (BEGIN), по центру (MIDDLE), с конца (END))
 - direction - направление (слева направо, сверху вниз)
- ```
FontStyle {
justify "BEGIN"
horizontal TRUE
leftToRight TRUE
topToBottom TRUE
}
```
- 
- 

## Пример текстовой формы :

```
Shape {
 ...
 geometry Text {
 string ["Virtual",
 "World"
]
 fontStyle FontStyle {
 style "BOLD"
 }
}
```

# Пример:

```
#VRML V2.0 utf8
#text
Shape
{
 appearance Appearance
 {material Material {diffuseColor 0 0 1 transparency 0.6}}
 geometry Text {
 string ["Hello", "World!"]
 fontStyle FontStyle {

 style "BOLD"
 family "SERIF"
 size 1.0
 spacing 1.0
 justify "MIDDLE"
 horizontal TRUE
 leftToRight TRUE
 topToBottom TRUE
 }}
}
```

## Задание

**Создать надписи: ФИО, с разными параметрами текста (по выбору).**

