**Документация разработчика**

3D трансформация буквы Е – веб-приложения для демонстрации.

**Область применения**

Программа предназначена для визуализации 3D-преобразований с использованием библиотеки Three.js. Она может быть использована в образовательных целях для изучения основ 3D-графики и трансформаций.

**Назначение программы**

Программа позволяет пользователям изменять масштаб и положение 3D-модели буквы «Е», а также переключаться между различными проекциями, что помогает лучше понять принципы работы с 3D-графикой.

**Функциональные возможности**

* Изменение масштаба модели (увеличение и уменьшение).
* Перемещение модели по осям.
* Переключение между перспективной и ортографическими проекциями.
* Отображение матрицы преобразования в реальном времени.
* Взаимодействие с моделью с помощью мыши для вращения.

**Описание программы:**

**Структура программы**

Программа состоит из HTML-разметки, стилей CSS и JavaScript-кода, использующего библиотеку Three.js для создания 3D-сцены.

**Используемые библиотеки и модули**

* **Three.js**: Основная библиотека для работы с 3D-графикой.
* **FontLoader** и **TextGeometry**: Модули для загрузки шрифтов и создания текстовых геометрий.

**Логические структуры данных**

* **Сцена**: Хранит все объекты и освещение.
* **Камера**: Определяет точку зрения наблюдателя.
* **Группа объектов**: Содержит элементы 3D-модели буквы "Е".

**Взаимодействие с пользователем**

Пользователь взаимодействует с программой через графический интерфейс, состоящий из кнопок для управления моделью и текстового поля для отображения матрицы преобразования.

**Инструкция по установке и запуску:**

**Требования к системе**

* Современный веб-браузер (Chrome, Firefox, Safari или Edge).
* Подключение к интернету для загрузки библиотек и шрифтов.
* Рекомендуется минимум 2 ГБ оперативной памяти.

**Установка**

1. Скопируйте код программы в текстовый файл.
2. Сохраните файл с расширением .html, например index.html.

**Запуск программы**

Откройте сохраненный HTML-файл в вашем веб-браузере.

**Инструкция пользователя:**

1. Запустите программу, открыв HTML-файл в браузере.
2. Используйте кнопки на экране для управления моделью:
   * **Scale Up** и **Scale Down** для изменения размера.
   * **Move Right** и **Move Left** для перемещения.
   * Кнопки проекции для изменения вида.
3. Вращайте модель, удерживая кнопку мыши и перемещая курсор.

**Требования к техническим характеристикам:**

* Процессор с тактовой частотой не менее 1 ГГц.
* Оперативная память от 2 ГБ.
* Поддержка WebGL в браузере.

**Обработка ошибок:**

Программа включает обработку ошибок загрузки шрифтов и ресурсов. При возникновении ошибок пользователю будет показано сообщение.