

Необходимо реализовать игровую сцену, которая будет включать:

- 4 объекта, которые будут вращаться
 - 1 - вокруг оси X
 - 1 - вокруг оси Y
 - 1 - вокруг оси Z
 - 1 - вокруг всех осей сразу
- Примеры работы векторной математики
 - сложение
 - вычитание
 - умножение
 - расстояние от одного объекта до другого (расстояние можно выводить в консоль)

Проектные файлы также должны содержаться в “чистоте”, а иерархия объектов на сцене понятна и логична.