* Программа должна предоставлять возможность:
  + Загружать каркасную модель из файла формата obj (поддержка только списка вершин и поверхностей).
  + Перемещать модель на заданное расстояние относительно осей X, Y, Z.
  + Поворачивать модель на заданный угол относительно своих осей X, Y, Z
  + Масштабировать модель на заданное значение.
* Графический пользовательский интерфейс должен содержать:
  + Кнопку для выбора файла с моделью и поле для вывода его названия.
  + Зону визуализации каркасной модели.
  + Кнопку/кнопки и поля ввода для перемещения модели.
  + Кнопку/кнопки и поля ввода для поворота модели.
  + Кнопку/кнопки и поля ввода для масштабирования модели.
  + Информацию о загруженной модели - название файла, кол-во вершин и ребер.
* Программа должна корректно обрабатывать и позволять пользователю просматривать модели с деталями до 100, 1000, 10 000, 100 000, 1 000 000 вершин без зависания (зависание - это бездействие интерфейса более 0,5 секунды).
* Программа должна позволять настраивать тип проекции (параллельная и центральная)
* Программа должна позволять настраивать тип (сплошная, пунктирная), цвет и толщину ребер, способ отображения (отсутствует, круг, квадрат), цвет и размер вершин
* Программа должна позволять выбирать цвет фона
* Настройки должны сохраняться между перезапусками программы
* Программа должна позволять сохранять полученные ("отрендеренные") изображения в файл в форматах bmp и jpeg

My3DModelViewer/

├── CMakeLists.txt

├── main.cpp

├── model.h

├── model.cpp

├── viewer.h

├── viewer.cpp

├── modelviewer.h

├── modelviewer.cpp

├── mainwindow.h

└── mainwindow.cpp