**Возможности проекта**

- отображение каркасной модели объекта на экране

- изменение масштаба отображения на экране колесиком мыши

- изменение угла поворота "камеры" при отображении на экран

- поворот объекта вокруг произвольной координатной оси

- масштабирование объекта вдоль произвольной координатной оси

- перенос объекта на произвольный вектор

- получение проекций объекта на фронтальную, горизонтальную, профильную плоскости

* вывод конечной матрицы преобразования

**Средства разработки**

Фреймворк Qt и язык C++