

Viewport3D.

Реализовать:

- Настроить перспективную камеру. (через XAML)
- Настроить простейший куб в начале координат. (через XAML)
- Кнопка “плюс” - добавляет куб в начало координат.
- Нажатие по объекту делает его выбранным.
- Управление выбранным объектом через нажатие клавиш (вверх, вниз, вправо, влево, вперед, назад).
Перемещать по осям X, Y, Z.
- Реализовать слайдер, который будет менять камеру относительно оси OY (эта ось изначально идет сверху-вниз). Чтобы объекты можно было посмотреть с разных сторон.
(через XAML)
(Совет: можно поворачивать не камеру, а все объекты, это легче)

Дополнительно:

- Камера будет передвигаться вслед за объектом. При выборе объекта она будет перемещаться к нему.
- Убрать задержку при нажатии клавиш.
(Совет: используйте `movementTimer_Tick`, поищите информацию)
- Реализовать поворот камеры мышкой.
(Совет: можно поворачивать не камеру, а все объекты, это легче)
- Добавление не просто куба, а случайного деформированного объекта (прямоугольники, вытянутые и сжатые в разные стороны в разумных пределах)
- Реализуйте перемещение объекта клавишами/мышкой относительно камеры. Как вариант, можно сделать переход из одних базисных векторов в другие, а далее перевести вектор перемещения мышкой/клавиатурой из одной системы координат в другую.