# 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.