Схема приблизительно показывает структуру 3d редактора

К слою пользователя относятся классы UserInterface и View. Через перевый передаются команды от пользователя, через второй отображается результат

К слою данных относится класс для работы со вводом/выводом IOService, а также Codec – некие библиотеки для сохранения в разных форматах

К слою логики относится класс Controller, который получает данные от пользователя, реализует логику по работе с Моделью (Model) через вспомогательные классы Create, Modify, Render, Convert, а также передает данные для отображения в класс View