```
┌─────────────────────────┐
│          Vec3f          │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + Vec3f()               │
│ + Vec3f()               │
│ + Vec3f()               │
│ + Vec3f()               │
│ + ~Vec3f()              │
│ + Get()                 │
│ + operator[]()          │
│ + x()                   │
│ + y()                   │
│ + z()                   │
│ and 21 more...          │
│ + Add()                 │
│ + Sub()                 │
│ + Mult()                │
│ + CopyScale()           │
│ + AddScale()            │
│ + Average()             │
│ + WeightedSum()         │
│ + Cross3()              │
│ + Min()                 │
│ + Max()                 │
└─────────────────────────┘
            │
            │ #diffuseColor
            ◇
┌─────────────────────────┐
│        Material         │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + Material()            │
│ + Material()            │
│ + ~Material()           │
│ + getDiffuseColor()     │
│ + Shade()               │
│ + glSetMaterial()       │
└─────────────────────────┘
            │
            │ #mMaterial
            ◇
┌─────────────────────────┐
│        Object3D         │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + Object3D()            │
│ + Object3D()            │
│ + ~Object3D()           │
│ + intersect()           │
│ + paint()               │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────┐
│          Plane          │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + Plane()               │
│ + Plane()               │
│ + intersect()           │
│ + paint()               │
└─────────────────────────┘
```