форматы файлов

алгоритмы отображения

алгоритмы фотореалистичного рендера

места сохранения

файл со сценой и моделями

программа для просмотра редактирования 3D моделей

0

представление сцены с моделями

файл с отредактированной версией

файл с фотореалистичным рендером

пользователь

форматы файлов

доступные преобразователи

Загрузить сцену

1

внутренне представление сцены

пользователь

Загрузка файла

1.1

форматы файлов

доступные преобразователи

Преобразование файла

1.2

внутренне представление сцены

пользователь

Предложить способы загрузки файлов

Выбрать способ загрузки файла

1.1.1

Загрузить файл

1.1.2

файл со сценой и моделями

пользователь

форматы файлов

файл со сценой и моделями

Определить формат файла

1.2.1

доступные преобразователи

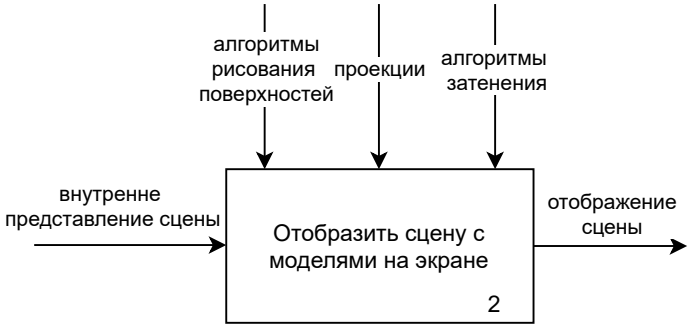
Выбрать преобразователь файла

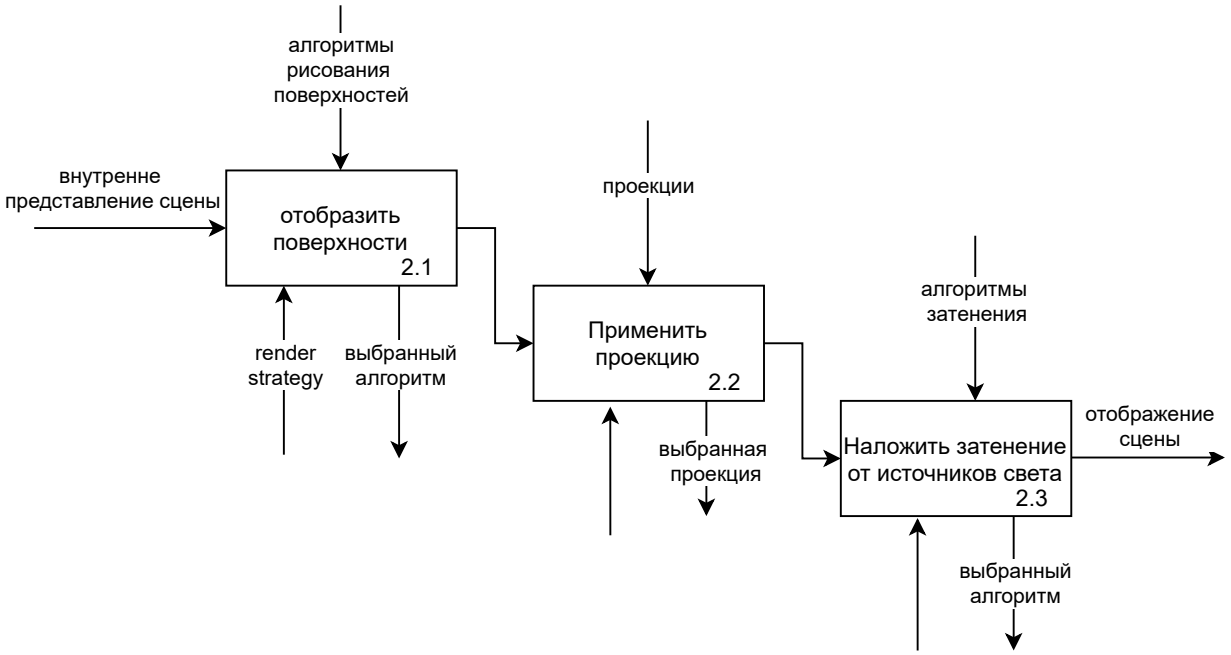
1.2.2

Преобразовать файл во внутреннее представление

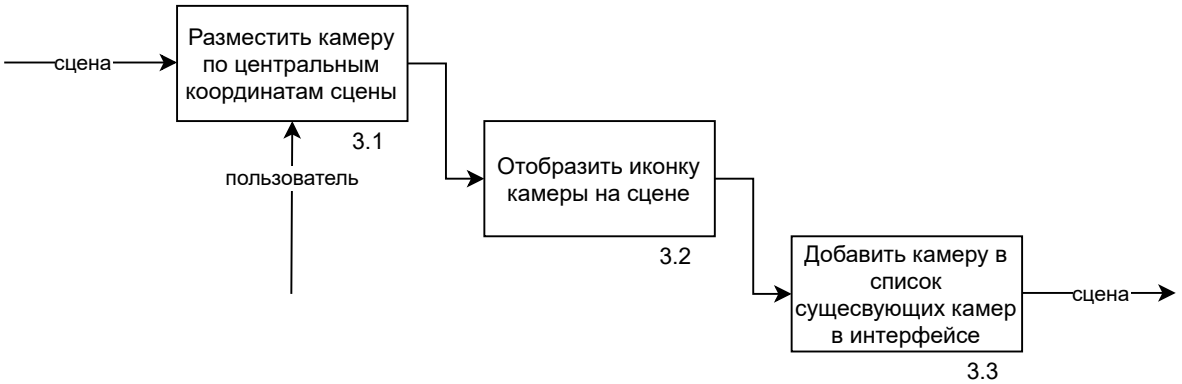
1.2.3

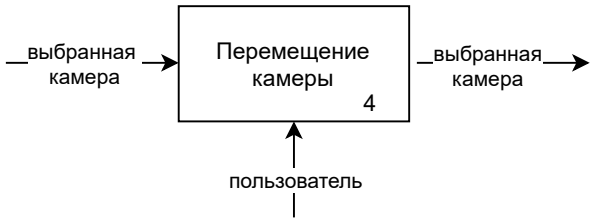
внутренне представление сцены


алгоритмы рисования поверхностей
проекции
алгоритмы затенения
внутренне представление сцены
Отобразить сцену с моделями на экране
2
отображение сцены


алгоритмы рисования поверхностей
внутренне представление сцены
отобразить поверхности
2.1
render strategy
выбранный алгоритм
проекции
Применить проекцию
2.2
выбранная проекция
алгоритмы затенения
Наложить затенение от источников света
2.3
отображение сцены
выбранный алгоритм

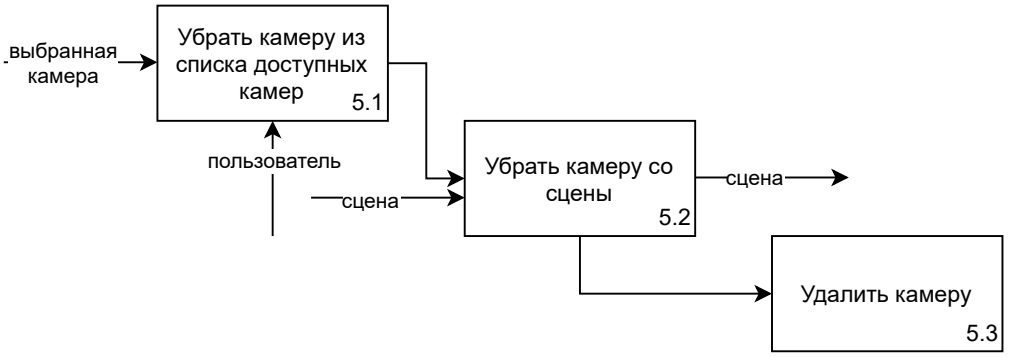
сцена
Добавление камеры
3
сцена
пользователь

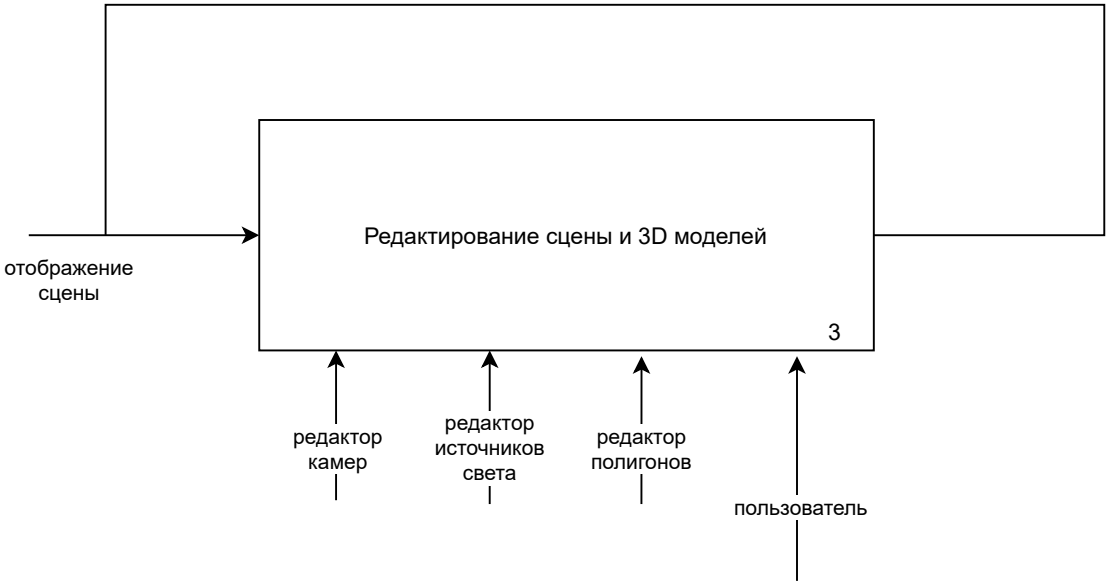

сцена
Разместить камеру по центральным координатам сцены
3.1
пользователь
Отобразить иконку камеры на сцене
3.2
Добавить камеру в список сущесвующих камер в интерфейсе
3.3
сцена

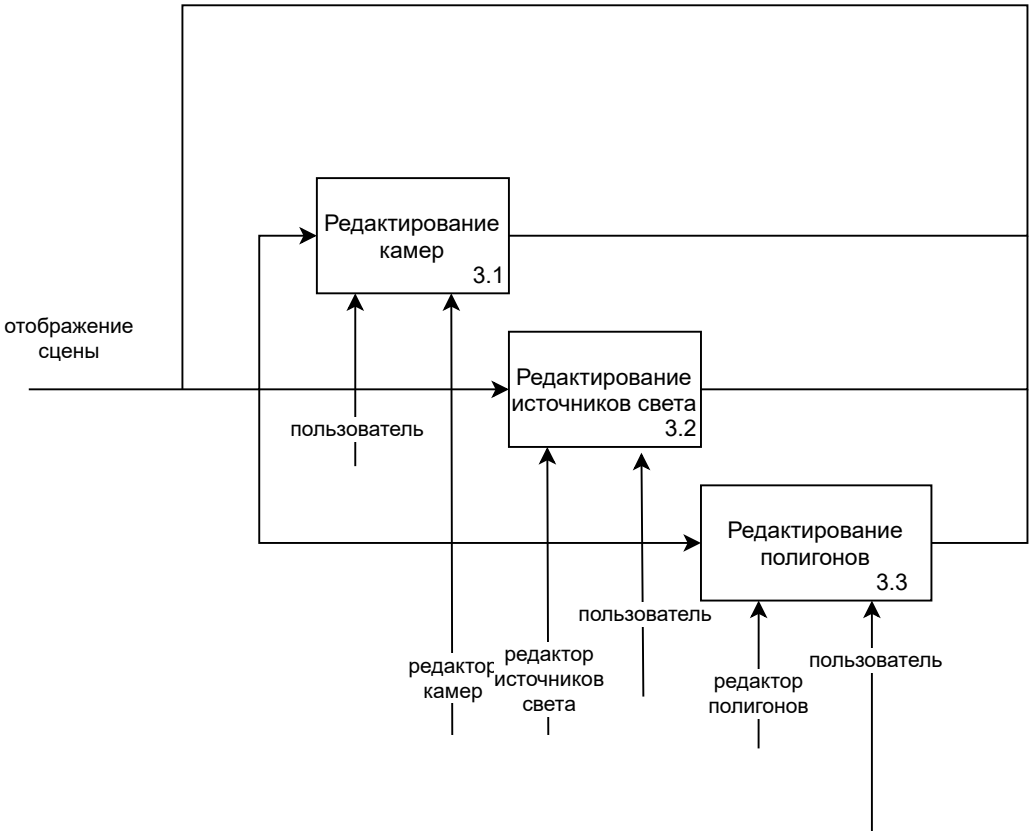

выбранная
камера
Перемещение
камеры
4
выбранная
камера
пользователь

Схватить за гизмос
в интерфейсе
4.1
выбранная
камера
Изменить знаение
координат
4.2
Переместить иконку
камеру по новым
координатам
4.3
выбранная
камера
пользователь

выбранная камера
Удаление камеры
5
сцена
пользователь


выбранная камера
Убрать камеру из списка доступных камер
5.1
пользователь
сцена
Убрать камеру со сцены
5.2
сцена
Удалить камеру
5.3


Редактирование сцены и 3D моделей
3
отображение сцены
редактор камер
редактор источников света
редактор полигонов
пользователь


Редактирование камер
3.1
Редактирование источников света
3.2
Редактирование полигонов
3.3
отображение сцены
пользователь
редактор камер
редактор источников света
пользователь
редактор полигонов
пользователь

форматы файлов

места сохранения

внутренне представление сцены

Сохранить сцену

4

файл со сценой

format transformer

file saver

форматы файлов

места сохранения

внутренне представление сцены

Преобразовать сцену и модели в нужный формат

4.1

Сохранить файл

4.2

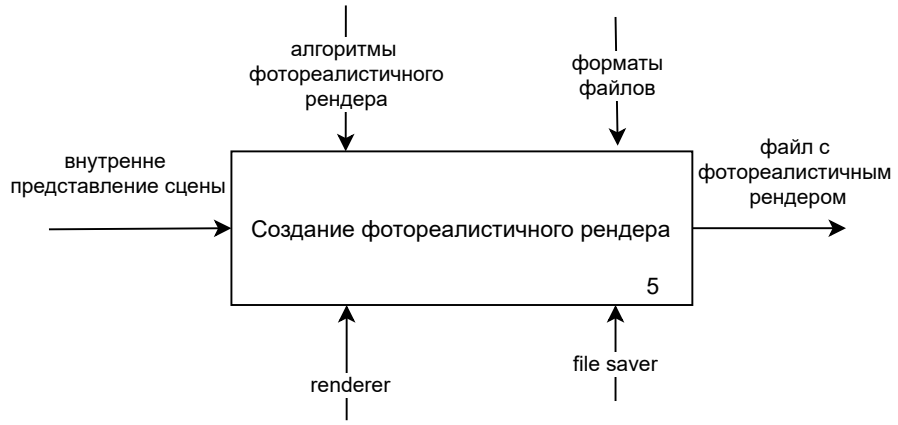
файл со сценой

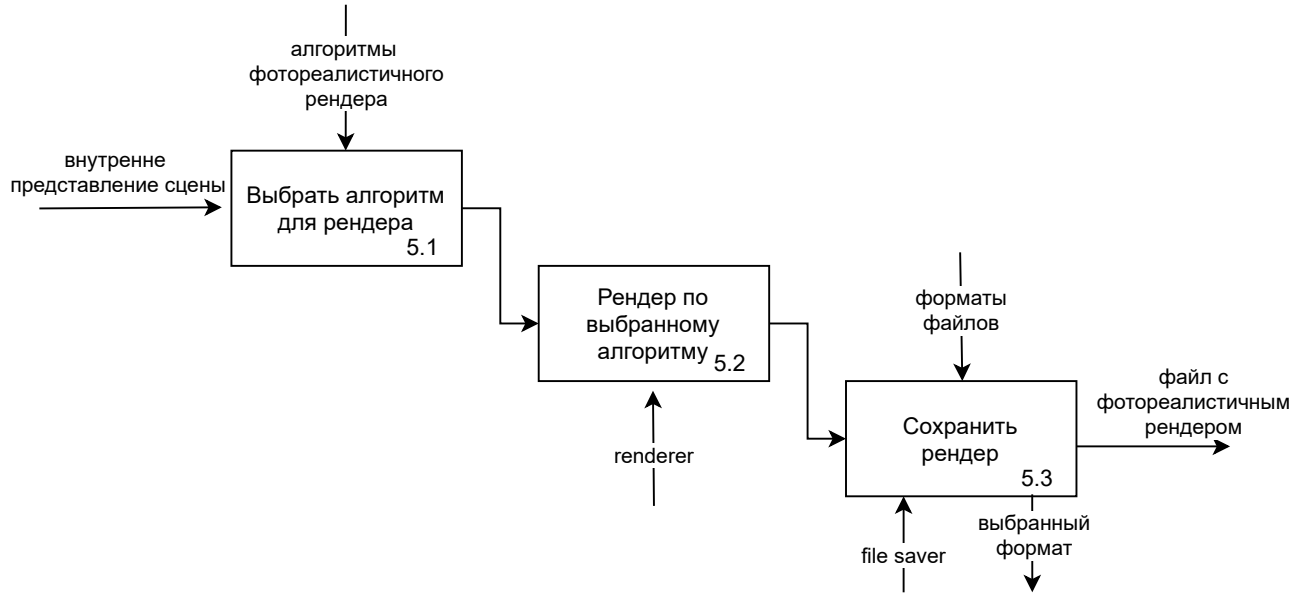
format transformer

выбранный формат

concrete file saver

место сохранения


алгоритмы фотореалистичного рендера
форматы файлов
внутренне представление сцены
Создание фотореалистичного рендера
5
файл с фотореалистичным рендером
renderer
file saver


алгоритмы фотореалистичного рендера
внутренне представление сцены
Выбрать алгоритм для рендера
5.1
Рендер по выбранному алгоритму
5.2
форматы файлов
Сохранить рендер
5.3
файл с фотореалистичным рендером
renderer
file saver
выбранный формат