为了能够正常地完成整款游戏的绘制工作，是需要利用OpenGL来实现三维模型的。

为了达到这个目标，现在简单地设计Paint系列的设计方案。

Paint\_Engine:绘制引擎

负责所有的绘制工作。

包括初始化，调节整体显示状态，修改摄像头与光照等。因为现在暂时不知道会有哪些需求所以难以具体定义。

不过在Version 0下，需要保证的基本功能就是能够正常地初始化，并且允许在上面绘制其它的各种三维物品了。

Paint\_Item组：可绘制物品组

Paint\_Item\_Base:可绘制物品的基类

应当实现可绘制物品的共有基础功能。包括引入模型，旋转模型，移动模型，绘制模型（即register与unregister）等。

在version 0下只需要能够引入模型与绘制模型。

public成员函数名称将预设在Paint\_Item\_Base里。

Paint\_Item\_Button: 按钮物品类

可以响应鼠标点击的普通按钮。能够判断是否有鼠标按下，并且在按下时能够有反应并将信号传递给UI

需要包含Q\_OBJECT

在Version 0下需要。

Paint\_Item\_Card: 卡片物品类

可以响应鼠标各种操作的卡片（或者随从）。能够判断鼠标是否点击/拖动该物品，并且能够将反应传递给UI

需要包含Q\_OBJECT

在version 0下需要

后续需要添加需求的话，会继续说明。

特别说明：

关于单位的设定。

为了使UI组与Paint组单位一致。

Paint\_Engine要设定成未来看到桌面时桌面的大小的数值正好等于屏幕大小的像素值（或者约等于）