```
┌─────────────────────────────┐
│       sf::NonCopyable       │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ # NonCopyable()             │
│ # ~NonCopyable()            │
│ - NonCopyable()             │
│ - operator=()               │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐        ┌──────────────────────────────────────┐
│  sf::priv::RenderTextureImpl │        │            sf::GlResource            │
├─────────────────────────────┤        ├──────────────────────────────────────┤
│                             │        │                                      │
├─────────────────────────────┤        ├──────────────────────────────────────┤
│ + ~RenderTextureImpl()      │        │ # GlResource()                       │
│ + create()                  │        │ # ~GlResource()                      │
│ + activate()                │        │ # registerContextDestroyCallback()   │
│ + isSrgb()                  │        └──────────────────────────────────────┘
│ + updateTexture()           │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────────────────┐
│       sf::priv::RenderTextureImplFBO     │
├─────────────────────────────────────────┤
│ - m_frameBuffers                         │
│ - m_multisampleFrameBuffers              │
│ - m_depthStencilBuffer                   │
│ - m_colorBuffer                          │
│ - m_width                                │
│ - m_height                               │
│ - m_context                              │
│ - m_textureId                            │
│ - m_multisample                          │
│ - m_stencil                              │
│ - m_sRgb                                 │
├─────────────────────────────────────────┤
│ + RenderTextureImplFBO()                 │
│ + ~RenderTextureImplFBO()                │
│ + isAvailable()                          │
│ + getMaximumAntialiasingLevel()          │
│ + unbind()                               │
│ - create()                               │
│ - createFrameBuffer()                    │
│ - activate()                             │
│ - isSrgb()                               │
│ - updateTexture()                        │
└─────────────────────────────────────────┘
```