```
                    ┌─────────────────────┐
                    │ IDisposable         │
                    ├─────────────────────┤
                    │                     │
                    ├─────────────────────┤
                    │                     │
                    └─────────────────────┘
                              △
                              │
                              │
    ┌───────────────────────────────────────────┐
    │        Spine.Unity.MeshRenderer           │
    │                Buffers                    │
    ├───────────────────────────────────────────┤
    │ ~ submeshMaterials                        │
    │                                           │
    │ ~ sharedMaterials                         │
    ├───────────────────────────────────────────┤
    │ + Initialize()                            │
    │                                           │
    │ + GetUpdatedSharedMaterials               │
    │   Array()                                 │
    │                                           │
    │ + MaterialsChangedInLastUpdate()          │
    │                                           │
    │ + UpdateSharedMaterials()                 │
    │                                           │
    │ + GetNextMesh()                           │
    │                                           │
    │ + Clear()                                 │
    │                                           │
    │ + Dispose()                               │
    └───────────────────────────────────────────┘
```