```
┌─────────────────────────────────┐
│       MNL::MnShaderPath         │
├─────────────────────────────────┤
│ - m_spVertexShader              │
│ - m_spPixelShader               │
│ - m_spInputLayout               │
│ - m_spSamplerState              │
├─────────────────────────────────┤
│ + MnShaderPath()                │
│ + ~MnShaderPath()               │
│ + GetVertexShader()             │
│ + GetPixelShader()              │
│ + GetInputLayout()              │
│ + GetSamplerState()             │
│ # SetVertexShader()             │
│ # SetPixelShader()              │
│ # SetInputLayout()              │
│ # SetSamplerState()             │
│ # GetMnVertexShader()           │
└─────────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────────┐
│    MNL::MnShaderPathInstance    │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + MnShaderPathInstance()        │
│ + ~MnShaderPathInstance()       │
│ # _InitShaders()                │
│ # _InitInputLayout()            │
│ # _InitSamplerState()           │
└─────────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────┐   ┌──────────────────────────────┐
│  MNL::BasicShaderPath    │   │  MNL::SkinnedMeshShaderPath  │
├──────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤
│                          │   │                              │
├──────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤
│ + BasicShaderPath()      │   │ + SkinnedMeshShaderPath()    │
│ + ~BasicShaderPath()     │   │ + ~SkinnedMeshShaderPath()   │
│ + Init()                 │   │ + Init()                     │
└──────────────────────────┘   └──────────────────────────────┘
```