```
┌─────────────────────────────┐
│            Vec3f            │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + Vec3f()                   │
│ + Vec3f()                   │
│ + Vec3f()                   │
│ + Vec3f()                   │
│ + ~Vec3f()                  │
│ + Get()                     │
│ + operator[]()              │
│ + x()                       │
│ + y()                       │
│ + z()                       │
│ and 21 more...              │
│ + Add()                     │
│ + Sub()                     │
│ + Mult()                    │
│ + CopyScale()               │
│ + AddScale()                │
│ + Average()                 │
│ + WeightedSum()             │
│ + Cross3()                  │
│ + Min()                     │
│ + Max()                     │
└─────────────────────────────┘
              │
              │  #diffuseColor
              ◇
┌─────────────────────────────┐
│          Material           │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + Material()                │
│ + Material()                │
│ + ~Material()               │
│ + getDiffuseColor()         │
│ + Shade()                   │
│ + glSetMaterial()           │
└─────────────────────────────┘
```