```
┌─────────────────────────┐
│      MonoBehaviour      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌───────────────────────────────┐
│   Spine.Unity.BoneFollower     │
│           Graphic              │
├───────────────────────────────┤
│ + skeletonGraphic             │
│ + initializeOnAwake           │
│ + boneName                    │
│ + followBoneRotation          │
│ + followSkeletonFlip          │
│ + followLocalScale            │
│ + followParentWorldScale      │
│ + followXYPosition            │
│ + followZPosition             │
│ + maintainedAxisOrientation   │
│ + bone                        │
│ + valid                       │
│ + SkeletonGraphic             │
├───────────────────────────────┤
│ + SetBone()                   │
│ + Awake()                     │
│ + Initialize()                │
│ + LateUpdate()                │
└───────────────────────────────┘
```