

MNL::MnSkeleton

- m_rootBoneName
- m_boneTree
- m_lstBones
- m_lstBoneMatrix

- + MnSkeleton()
- + ~MnSkeleton()
- + AddBone()
- + GetNumBones()
- + GetBoneName()
- + SetRootBoneName()
- + UpdateBone()
- + ReposeBones()
- + GetBonePalette()
- _GetBoneIndex()
- _ReposeBone()