## MNL::MnCustomVertexType m inputElements m totalByteSize - m flags + MnCustomVertexType() + ~MnCustomVertexType() + AddInputElement() + AddInputElement() + GetElement() + TotalByteSize() + NumElements() + GetFlags() SetFlag() SetOptionalFlags() SortInputElements() MNL::MnSkinnedMeshVertexType

+ MnSkinnedMeshVertexType()+ ~MnSkinnedMeshVertexType()