

OpenGLModel

- + OpenGLModel()
- + ~OpenGLModel()
- + OpenGLModel()
- + operator=()
- + draw()
- + setAnimation()
- + setModel()
- + getAnimationId()
- + getAiAnimation()
- + isAnimated()
- + getAnimationNames()
- + getNbAnimations()
- + getCam()
- + getPath()