```
┌─────────────────────┐     ┌──────────────┐
│  ScriptableObject   │     │    static    │
├─────────────────────┤     ├──────────────┤
│                     │     │              │
├─────────────────────┤     ├──────────────┤
│                     │     │              │
└─────────────────────┘     └──────────────┘
          △                        ┊
          ┊                        ┊  ~DEFAULT_DEFAULT_PHYSICS
          ┊                        ┊   _POSITION_INHERITANCE
          ┊                        ◇
```

┌───┐
│   Spine.Unity.Editor.Spine   │
│   Preferences   │
├───┤
│ + defaultScale   │
│ + defaultMix   │
│ + defaultShader   │
│ + defaultZSpacing   │
│ + defaultInstantiateLoop   │
│ + defaultPhysicsPositionInheritance   │
│ + defaultPhysicsRotationInheritance   │
│ + showHierarchyIcons   │
│ + reloadAfterPlayMode   │
│ + setTextureImporterSettings   │
│   ▯▯▯▯▯ 13▯▯ ▯▯...   │
│ + SPINE_SETTINGS_ASSET_PATH   │
│ + DEFAULT_BLEND_MODE   │
│   _MULTIPLY_MATERIAL   │
│ + DEFAULT_BLEND_MODE   │
│   _SCREEN_MATERIAL   │
│ + DEFAULT_BLEND_MODE   │
│   _ADDITIVE_MATERIAL   │
│ + DEFAULT_MIPMAPBIAS   │
│ + DEFAULT_AUTO_RELOAD   │
│   _SCENESKELETONS   │
│ + SCENE_ICONS_SCALE_KEY   │
│ + DEFAULT_MECANIM_EVENT   │
│   _INCLUDE_FOLDERNAME   │
│ + DEFAULT_TIMELINE_DEFAULT   │
│   _MIX_DURATION   │
│ + DEFAULT_TIMELINE_USE   │
│   _BLEND_DURATION   │
│ + DefaultShader   │
│ + UsesPMAWorkflow   │
│ + BlendModeMaterialMultiply   │
│ + BlendModeMaterialScreen   │
│ + BlendModeMaterialAdditive   │
│ ~ DEFAULT_DEFAULT_SCALE   │
│ ~ DEFAULT_DEFAULT_MIX   │
│ ~ DEFAULT_DEFAULT_SHADER   │
│ ~ DEFAULT_DEFAULT_ZSPACING   │
│ ~ DEFAULT_DEFAULT_INSTANTIATE_LOOP   │
│ ~ DEFAULT_DEFAULT_PHYSICS   │
│   _ROTATION_INHERITANCE   │
│ ~ DEFAULT_SHOW_HIERARCHY   │
│   _ICONS   │
│ ~ DEFAULT_RELOAD_AFTER   │
│   _PLAYMODE   │
│ ~ DEFAULT_SET_TEXTUREIMPORTER   │
│   _SETTINGS   │
│ ~ DEFAULT_TEXTURE_SETTINGS   │
│   _REFERENCE   │
│ ~ DEFAULT_ATLASTXT_WARNING   │
│ ~ DEFAULT_TEXTUREIMPORTER   │
│   _WARNING   │
│ ~ DEFAULT_COMPONENTMATERIAL   │
│   _WARNING   │
│ ~ DEFAULT_SKELETONDATA   │
│   _ASSET_NO_FILE_ERROR   │
│ ~ DEFAULT_SCENE_ICONS   │
│   _SCALE   │
├───┤
│ + FindPathOfAsset()   │
│ + IsPMAWorkflow()   │
└───┘
```