```
┌─────────────────────────┐
│     ScriptableObject     │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌───────────────────────────────────────┐
│            AtlasAssetBase              │
├───────────────────────────────────────┤
│ + PrimaryMaterial                      │
│ + Materials                            │
│ + MaterialCount                        │
│ + IsLoaded                             │
│ + TextureLoadingMode                   │
│ + OnDemandTextureLoader                │
│ # textureLoadingMode                   │
│ # onDemandTextureLoader                │
├───────────────────────────────────────┤
│ + Clear()                              │
│ + GetAtlas()                           │
│ + BeginCustomTextureLoading()          │
│ + EndCustomTextureLoading()            │
│ + RequireTexturesLoaded()              │
│ + RequireTextureLoaded()               │
└───────────────────────────────────────┘
            △
            │
┌───────────────────────────────────────┐
│      Spine.Unity.SpineAtlasAsset       │
├───────────────────────────────────────┤
│ + atlasFile                            │
│ + materials                            │
│ + customTextureLoader                  │
│ + IsLoaded                             │
│ + Materials                            │
│ + MaterialCount                        │
│ + PrimaryMaterial                      │
│ # atlas                                │
├───────────────────────────────────────┤
│ + Clear()                              │
│ + GetAtlas()                           │
│ + GenerateMesh()                       │
│ + CreateRuntimeInstance()              │
│ + CreateRuntimeInstance()              │
│ + CreateRuntimeInstance()              │
└───────────────────────────────────────┘
```