**SpriteAtlas**

**Inherits from:**[**Object**](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Object.html)

**Variables**

|  |  |
| --- | --- |
| [isVariant](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\U2D.SpriteAtlas-isVariant.html) | 如果此 SpriteAtlas 为变体，则返回 true。 |
| [spriteCount](file:///E:\\BDCloud\\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\\UnityDocumentation_2019.1\\ScriptReference\\U2D.SpriteAtlas-spriteCount.html) | 获取打包到此图集中的 Sprite 的总数。 |
| [tag](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\U2D.SpriteAtlas-tag.html) | 获得此 SpriteAtlas 的标签。 |

**Public Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [CanBindTo](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\U2D.SpriteAtlas.CanBindTo.html) | Return true if Sprite is packed into this SpriteAtlas. |
| [GetSprite](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\U2D.SpriteAtlas.GetSprite.html) | 克隆此图集中与打包的名称匹配的第一个 Sprite 并将其返回。 |
| [GetSprites](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\U2D.SpriteAtlas.GetSprites.html) | 克隆此图集中的所有 Sprite 并将其填充到提供的数组内。 |