

UniGLTF

<https://github.com/ousttrue/UniGLTF>

UniGLTF ist eine API für den Import und Export von GLTF Dateien. Es wurde im Rahmen des Projektes dafür genutzt, um 3D Dateien (GLTF) in Echtzeit (Runtime) zu laden.

Die Anwendung von UniGLTF erfolgt komplett über die Programmierung, wie folgt in einem Ausschnitt zu sehen:

```
var newGLTFImporter = new ImporterContext();
newGLTFImporter.Load(„C:\Users\user\Desktop\Example.gltf“);
newGLTFImporter.ShowMeshes();
GameObject newGLTFModel = newGLTFImporter.Root;
```

- newGLTFImporter: Der neue Context welcher die GLTF Datei und alle relevanten Informationen zu genau einem Modell bewahren wird.
- Load(): Lädt eine .gltf oder .bin Datei aus einem Pfad.
- ShowMeshes(): Iteriert durch alle Sub-Objekte eines GLTF Modells und macht sie sichtbar für Unity.
- Root: Das Haupt Modell objekt, welche alle anderen Objekte aufbewahrt.

UniGLTF wurde ausgewählt, da es bei der Implementation von anderen es Probleme beim Buildvorgang des Spieles gab. Folgende Alternativen haben an diesem Teil gescheitert:

- ◆ GLTFUtility: <https://github.com/Siccity/GLTFUtility>
- ◆ UnityGLTF: <https://github.com/KhronosGroup/UnityGLTF>