Unity – glTF

## GLTFUtility

* 1. 资源下载链接：<https://github.com/Siccity/GLTFUtility/releases>
  2. 特征
     1. 编辑器导入
     2. 运行时导入API
     3. GLTF格式
     4. GLB格式
     5. 多线程
     6. URP
  3. 使用
     1. 建议使用URP模式进行开发，Built-in模式下，效果较丑
     2. 使用URP开发
        1. 新建URP Unity工程文件
        2. 将下载的releases解压后，拖入到Unity Assets文件夹下
        3. 如果出现“Newtonsoft Json”的报错，在”Window>Package Manager”中，导入”JSON .NET For Unity”包



* + - 1. 导入GLTF/GLB模型，可以开始使用