glTF			* object	cameras		*	array
asset	アセット情報			orthographic	: object	*	
scene	最初に表示するノ	ード : i	ndex (nodes)	xmag	: value		
scenes	シーン構造			ymag	: value		
nodes	ノード			zfar	: value		
cameras	カメラ			znear	: value		
meshes	メッシュ			perspective	: object	*	
skins	スキン			aspectRatio	: value		
accessors	アクセッサ			yfov	: value		
bufferViews	バッファビュー			zfar	: value		
buffers	バッファ			znear	: value		
materials	マテリアル			type	: string		
textures	テクスチャ			name	: string		
samplers	サンプラー						
images	イメージ			meshes		*	array
animations	アニメーション			name	: string		
				primitives	: array[object]	*	
sset			* object	mode	: value		
copyright	: string			indices	: accessor		
generator	: string			attributes	: object		
version	: string			POSITION	: accessor		
minVersion	: string			NORMAL	: accessor		
				TANGENT	: accessor		
cenes			array	TEXCOORD_n	: accessor		
nodes	: index[]	(nodes)		COLOR n	: accessor		
				<u>JOINTS_n</u>	: accessor		
odes			array	<u>WEIGHTS n</u>	: accessor		
name	: string			targets	: object		
children	: index[]	(nodes)		POSITION	: accessor		
matrix	: value[]	[1,0,0,0,0,	1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1]	NORMAL	: accessor		
translation	: value[]		[0,0,0]	TANGENT	: accessor		
rotation	: value[]		[0,0,0,1]	material	: index (materials	;)	
scale	: value[]		[1,1,1]	weights	: value[]		
mesh	: index	(meshes)					
skin	: index	(skins)		extensionUsed			array
camera	: index	(cameras)					
weights	: value[]			extensionRequire	ed		array

: accessor

<u>inverseBindMatrices</u>

any

extra

glTF 2.0 Quick Reference #2 (2018/3/9)

accessors				*	array
bufferView	:	index	(bufferViews	;)	
byteOffset	:	value			0
componentType	:	value			
normalized	:	boolean			false
count	:	value			
type	:	string			
max	:	value[]			
min	:	value[]			
sparse	:	array[obj	ect]	*	
count	:	value			
indices	:	object		*	
bufferView	:	index	(bufferViews	5)	
byteOffset	:	value			0
componentTy	pe	: value			
values	:	object		*	
bufferView	:	index	(bufferViews	5)	
byteOffset	:	value			0
name	:	string			
bufferViews				*	array
buffer	:	index	(buffers)		
byteOffset	:	value			0
byteLength	:	value			
by cezengen					
byteStride	:	value			
		value value			
byteStride					
byteStride target	:	value			
byteStride target	:	value		*	array
byteStride target name	:	value		*	array
byteStride target name buffers	:	value string		*	array
byteStride target name buffers uri	:	value string string		*	array
byteStride target name buffers uri byteLength	:	value string string value		*	array
byteStride target name buffers uri byteLength	:	value string string value		*	array
byteStride target name buffers uri byteLength name	: : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	value string string value	ect]		
byteStride target name buffers uri byteLength name animations	: : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	value string string value string	ect] (animation.s	*	array
byteStride target name buffers uri byteLength name animations channels	: : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	value string string value string array[obje		*	array
byteStride target name buffers uri byteLength name animations channels sampler	: : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	value string string value string array[obje index		*	array
byteStride target name buffers uri byteLength name animations channels sampler target	: : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	value string string value string array[objoindex object index	(animation.s	*	array
byteStride target name buffers uri byteLength name animations channels sampler target node	: : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	value string string value string array[obje index object index	(animation.s	*	array
byteStride target name buffers uri byteLength name animations channels sampler target node path	: : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	value string string value string array[obje index object index string	(animation.s	* * sampl	array
byteStride target name buffers uri byteLength name animations channels sampler target node path samplers	: : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	value string string value string array[obje index object index string array[obje array[obje	(animation.s	* * sampl	array
byteStride target name buffers uri byteLength name animations channels sampler target node path samplers input	: : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	value string string value string array[obje index object index string array[obje accessor accessor	(animation.s	* * sampl	array

name pbrMaterialRoughness			*	array
pbrMaterialRoughness	:	string		
	:	object		
baseColorTexture	:	object	*	
index	:	index	(textures)	
texCoord	:	index	(semantics)	
baseColorFactor	:	value[]		[1,1,1,1]
metallicRoughnessT	extı	ıre :	object *	
index	:	index	(textures)	
texCoord	:	index	(semantics)	
metallicFactor	:	value		1
roughnessFactor	:	value		1
normalTexture	:	object	*	
scale	:	value		1
index	:	index	(textures)	
texCoord	:	index	(semantics)	0
occulusionTexture	:	object	*	
strength		value		1
index	:	index	(textures)	
texCoord	:	index	(semantics)	0
emissiveTexture	:	object	*	
index		index	(textures)	
texCoord	:	index	(semantics)	
emissiveFactor	:	value[]	([0,0,0]
alphaMode	:	string		OPAQUE
alphaCutoff	•	value		0.5
doubleSided		boolean		false
textures			*	array
source : i	ndex	(ima	ges)	
	ndex	(sam	plers)	
sampler : i				
sampler : i				
sampler : i			*	array
images	trir	ng	*	array
<pre>images uri : s</pre>	trir trir		*	array
<pre>images uri : s mimetype : s</pre>		ng	* FerViews)	array
<pre>images uri : s mimetype : s bufferView : i</pre>	trir	ng ((buf		array
<pre>images uri : s mimetype : s bufferView : i</pre>	trir ndex	ng ((buf		array
<pre>images uri : s mimetype : s bufferView : i</pre>	trir ndex	ng ((buf		array
<pre>images uri : s mimetype : s bufferView : i name : s samplers</pre>	trir ndex	ng k (buf-	ferViews)	
<pre>images uri</pre>	trir ndex trir	ng (buf-	ferViews)	
images uri : s mimetype : s bufferView : i name : s samplers magFilter : v minFilter : v	trir ndex trir alue	ng (buf-	ferViews)	array
<pre>images uri</pre>	trir ndex trir alue	ng (buf-	ferViews)	array 10497
images uri : s mimetype : s bufferView : i name : s samplers magFilter : v minFilter : v wrapS : v wrapT : v	trir ndex trir alue alue	ng (buf-	ferViews)	
images uri : s mimetype : s bufferView : i name : s samplers magFilter : v minFilter : v wrapS : v wrapT : v	trir ndex trir alue alue alue	ng (buf-	ferViews)	array 10497

glTF 2.0 Quick Reference #3 (2018/3/9)

accessor.componentType	sampler.magFilter	
5120 BYTE	9728 NEAREST	
5121 UNSIGNED_BYTE	9729 LINEAR	
5122 SHORT		
5123 UNSIGNED_SHORT	sampler.minFilter	
5125 UNSIGNED_INT	9728 NEAREST	
5126 FLOAT	9729 LINEAR	
	9984 NEAREST_MIPMAP_NEAREST	
accessor.type	9985 LINEAR_MIPMAP_NEAREST	
SCALAR	9986 NEAREST_MIPMAP_LINEAR	
VEC2	9987 LINEAR_MIPMAP_LINEAR	
VEC3		
VEC4	sampler.wrapS[wrapT]	
MAT2	33071 CLAMP_TO_EDGE	
MAT3	33648 MIRRORED_REPEAT	
MAT4	10497 REPEAT	
animation.sampler.interpolation	animation.channel.target.path	
LINEAR	translation	
STEP	rotation	
CUBICSPLINE	scale	
	weights	
bufferView.target		
34962 ARRAY_BUFFER		
34963 ELEMENT_ARRAY_BUFFER		
54905 ELEMENT_ARRAY_BUFFER		
image.mimeType		
image/jpeg		
image/png		
nnimitivo modo		
primitive.mode		
0 POINTS		
1 LINES		
2 LINE_LOOP		
3 LINE_STRIP		
4 TRIANGLES		
5 TRIANGLE_STRIP		
6 TRIANGLE_FAN		