

2018 LTSから2019 LTSへの移行



このページは非公式翻訳です。VRChatの[公式ドキュメンテーション](#)を、個人的に翻訳した物ですので、VRChat公式の内容チェックなどが入っていません。ご了承ください。
何か問題、誤訳報告などがあった場合は [@bd_j](#) までにご連絡ください。

プロジェクトをUnity 2018から2019 LTSへ移行するのはそんなに難しくありません！詳しい移行のガイドはこちらです。

新規プロジェクトの場合は、下記のUnity HubとUnity 2019.4.xインストール手引きをして、[Choosing your SDK](#)でSDKをダウンロードするだけでいいです。

VRChatのUnity 2019アップグレードについては[ブログポース](#)をご確認ください！

Unity Hubをインストール

Unity Hubとは、いろんなUnityバージョンを同時に扱うためのアプリです。もしまだ使っていなかったら、使うことをお勧めします。

1. Unity Hubをダウンロード。[Download Unityページ](#)からUnity Hubをダウンロード。緑色「Download Unity Hub」ボタンを押して、Unity Hubだけダウンロードしてください。
2. Unity Hubをインストール。ダウンロードしたインストーラーを実行してください。インストールが終わったら、Unity 2019.4.xをインストールする準備が整えました！

Unity Hubについて詳しくは[Unityの公式ドキュメンテーション](#)にご参照。

Unity 2019.4.x LTSをインストール。

Unity Hubをインストールした今はUnity 2019の正しいバージョンをインストールできます！

Unityをインストールするためにはまずは[Current Unity Versionページ](#)で、正しいバージョンをご確認ください。そこの指示に従い、Unity Hubでインストールしてください。

正しいバージョンを見つからないなら、Current Unity Versionページの中の[Direct Downloads](#)セクションにご参照。この場合は手動でUnity hubに追加する必要があります。

プロジェクトの移行準備

Unity 2019にプロジェクトを移行させる前に、前のバージョンで準備する必要があります。

ステップ1: プロジェクトのコピーを作る

Unity 2018から移行する場合はまず、プロジェクトフォルダーを丸ごとコピーして新しい名前をつけます。名前に「-2019」をつけておくといいかもしれません。

2019版フォルダーを作ったあと、Unity Hubに追加してください。

UnityPackageとしてエクスポートしないでください。かなり時間かかるしエラーの要因となります。

移行する前にバックアップを作るのが重要です！新バージョンに移行すると前のバージョンに戻せなくなります。プロジェクトの移行戻しにはお手伝いできません。

「-2019」版を作ったら、Unity Hubに追加しましょう。

	バックアップを取ってください。 コピーをスキップしないでください。バックアップせずに移行しようとししないでください。 アップグレードプロセスは割と簡単だけど、不可逆的なエラーが発生しかねません。そうやって破損したプロジェクトの復元サポートはできません。
---	--

ステップ2: SDK3-Worlds以外なら、2019に変更する前に2019のSDKに更新

	このステップはSDK3-AvatarsとSDK2のみです。SDK3-Worlds (Udonワールド) の場合は、次に進んでください。
---	--

SDK3-AvatarsやSDK2の場合はUnity 2018のままで2019のSDKに更新してください。エラーが出るかもしれませんが、無視して大丈夫です。終わったらUnityを閉じてください。

SDKへのリンクは[Choosing your SDK](#)にあります。いつも通りunitypackageをインポートして、既存ファイルを上書きしてください。

ステップ2.5: その他の準備

空のシーンを作る

このステップはUdonSharpを利用しているプロジェクトでは大事なので、**UdonSharp**を使っているなら飛ばさないでください！

念のため、何もない空のシーンを作って、それを開いた状態でプロジェクトを保存します。これでアップデートした直後Unityを開いたらこの空のシーンがまず読み込まれる。こうしないとアセンブリーがコンパイルされる前にシーンが読み込まれて、スクリプトBehaviourの引用が削除されて破損してしまいます。

Fileメニューから**New Scene**を選択して、シーン・プロジェクトを保存してください。Unityを2019に更新するために閉じる直前でやってください。

Cloth

プロジェクトにあるClothメッシュ毎で行ってください。

プロジェクト内(アバターやワールド)のどこかにUnity Clothを使っている場合、アップデートすると破損します。しかしアップデート前に準備すると破損を避けることができます。

ClothのあるSkinnedMeshRenderer毎に、Meshスロットを見つけて、プロジェクトタブを開き、Meshスロットの白い部分をクリック。これでプロジェクトアセットの中のメッシュを選択できます。おそらくはFBXモデルの中のメッシュでしょう。ハイライトされたメッシュを選択し、メッシュを複製するためにCtrl-Dを押してください。そして、Clothコンポーネントの右上の三つの点をクリックして、Copy componentを選択したあとにRemove componentを選択してください。複製したメッシュをSkinnedMeshRendererのMeshスロットに設定し、Clothコンポーネントを再度作成してコピーした設定値を貼り付け(paste component values)してください。

こうすれば、Clothの設定が失われません。

上の手順以外にも、有志のHaiさんが作った[ツール](#)があります。もし使うのであれば、その指示をよくお読みください！

この問題はUnityのFBXインポーターの変更によるものです。[詳しくはこちら](#)。

ステップ3: プロジェクトをUnity 2019にアップグレード

よし！準備が大丈夫ですね。Unity Hubと正しいUnity 2019バージョンを導入し、2019 SDKに更新して、その他プロジェクトを準備したら、移行する準備ができています。

SDK2、SDK3-Avatars、そしてSDK3-Worldsの移行プロセスは全部似ています。以下のステップをたどってください。例外は最後にあります。

あ、そうそう、君。そう、ここまで読み飛ばして[プロジェクトの準備](#)を飛ばした君。前に戻ってちゃんと準備してください。でなければ復元できないレベルでプロジェクトを壊すだけです。そうなったら復元はお手伝いできませんよ。鬱陶しくなっていると思いますが、作ったものを失わせたくはありません。ちゃんと時間かけてやりましょう。

	SDKの種類を変えないでください。 プロジェクトをアップデートする時は前と同じSDK種類を使ってください。
---	--

1. プロジェクトを**Unity Hub**に追加。Unity HubでAddボタンを押して、プロジェクトのコピーを選択してください。
2. プロジェクトの**Unity**バージョンを新バージョンに変更。[現在のバージョン](#)を選択するようにご注意ください。
3. プロジェクトを開く。Unity Hubでプロジェクトをクリックして開いてください。
4.
 - a. 新Unityバージョンに更新するかの表示がでます。「Confirm」を選んでください。

Do you want to upgrade your Project to a newer version of Unity?

The Project was created with an older Unity version.

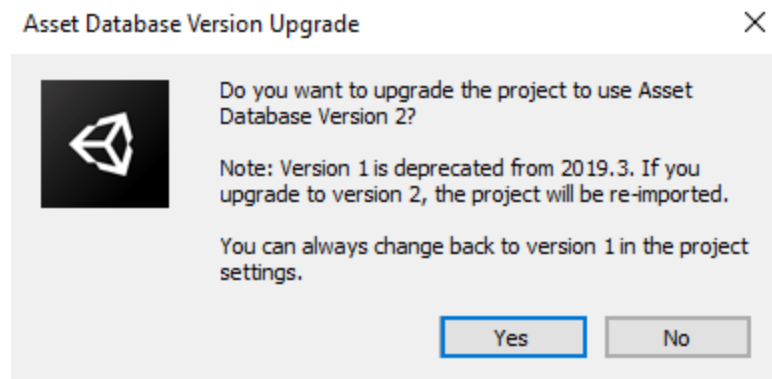
As part of the upgrade, Unity may change your scripts and rebuild your Project library. This may take a few minutes.

For a list of any changes made to your Project's packages, see the **Logs/Packages-Upgrade.log** file in your Project folder.

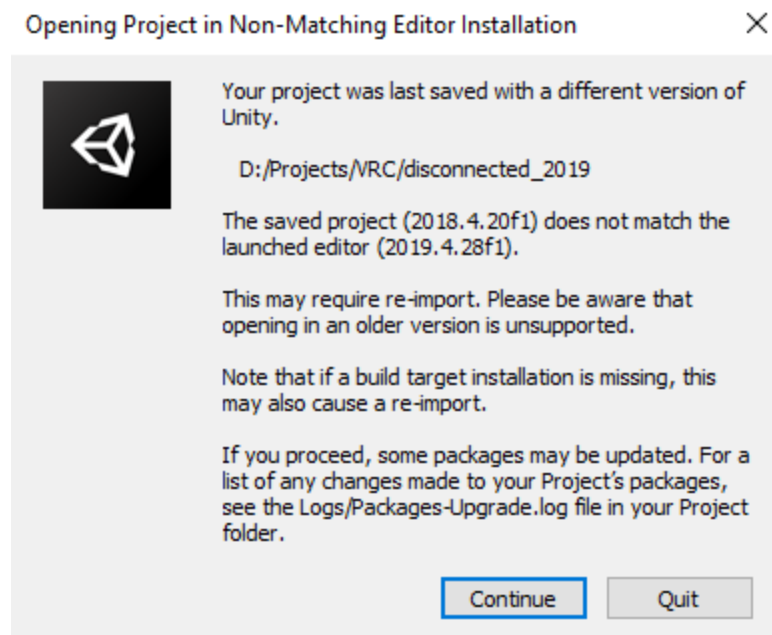
CANCEL

CONFIRM

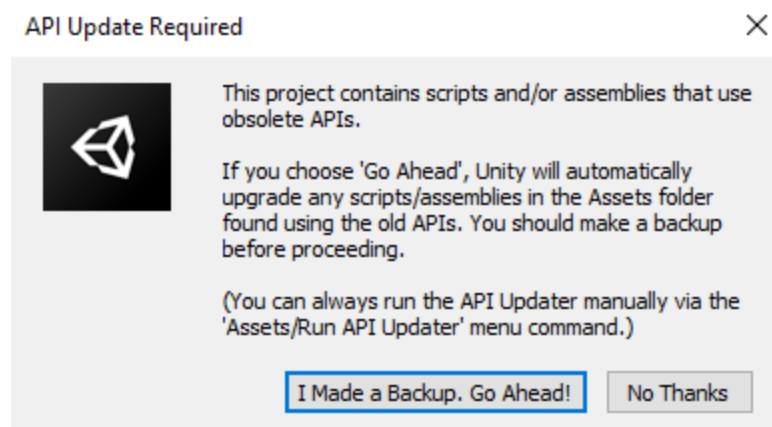
- b. Asset Database Version 2に更新するか聞かれます。「Yes」を選ぶ



- c. Non-Matching Editor Installationの注意が出るかもしれません。「Continue」を選ぶ



- d. API Updateの確認が出るかもしれません。「I made a backup. Go ahead!」を選んでください。



- e. 時間がかかるかもしれません！Unityはアセットを再インポートしてプロジェクトを更新します。大きなプロジェクトでは30分以上かかって、ハードドライブを使った場合はさらに時間がかかることがあります。開けたら続けてください。

ちなみに、更新する時間を減らすために、全部一つか二つのプロジェクトにしないで、ちゃんと分けた方がいいです。

- 5. シーンを開く。Unityを開いたらシーンを開いてコンテンツにアクセスできるはずです。
- 6. SDK3-Worldsパッケージを導入。SDK3-Worldsを使ったプロジェクトを更新しているなら、準備段階でSDKの更新を飛ばしたはず。今から**2019 SDK**を上書きして導入してください。



Quest対応プロジェクトについて

Quest対応プロジェクトをアップデートするときは問題にぶつかるかもしれません。「Libraryフォルダーの初期化」での対策にご参照ください。

トラブルシューティング

Libraryフォルダーの初期化

SDK2ではLibraryフォルダーがうまく更新されないバグが確認されています。このフォルダーは一時的なファイルしかないなので、対応が簡単です。

Libraryフォルダーを消すには、プロジェクトフォルダーの中のLibraryフォルダーを消せばいいだけです。Assetsの中ではなく、その横です。

ただし、2019に移行する前に消すのはだめなのでしないでください。上のStep 5までたどって問題が出ているなら消してください。

このSDK2向けLibrary削除プロセスはSDK3でも使えるかもしれませんが、必要がなければしないほうがいいです。SDK3は移行がよりスムーズで、あまり必要ないはずです。

コンソールでエラーがたくさん！

落ち着いてください。大体の場合最初に載っているエラーが一番重要です。Clearを何回か押して、最初(一番上)のエラーを確認してください。VRChat SDKを指していない場合が多いです。大体の場合は第三者のコンポーネントやスクリプトが原因です。

このコンポーネントやスクリプトを消すか、配布元から更新してください。ほかの人がツールを更新するのに時間がかかる場合があることもお忘れなく。

移行して再アップする必要がありますか？

場合によります。今回は再アップが必要になることがあまりないです！移行して再アップする必要があるか検討するときに考えることは以下の通りです。

シェーダー

VRChatのUnity 2019アップグレードが簡単になるようにいろいろと頑張ってきました！Unity 2018コンテンツは今まで通り表示されるはずですが、シェーダーはいろんなものがあるので、絶対には保障できません。シェーダー問題が発生したら移行して再アップした方がいいでしょう。

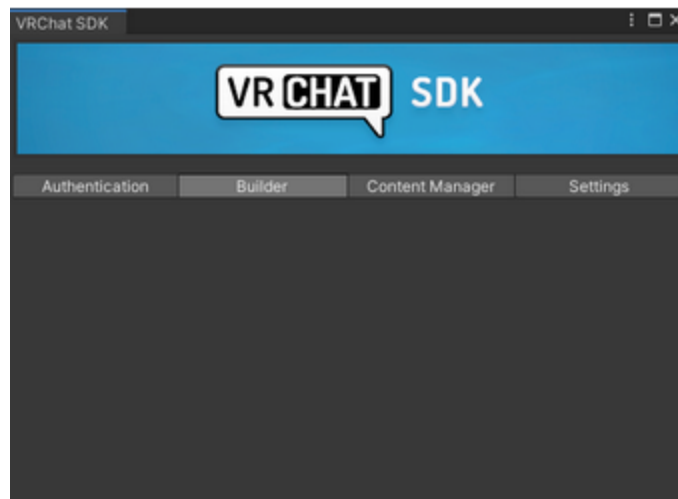
Terrain

Unity 2019でまたTerrainが変わっています。とくに、シェーダーやvertex shading周りが変わっています。内部シェーダーで使っているなら大丈夫なはずですが、Unity Terrainで特殊なことをしたり、シェーダーをいじったり、あるいはvertex-based shadingを使っている場合は再アップが必要になるかと思います。

ほかの問題

2019でテストしておかしかったら、バグを報告する前に再アップを試してください。古いコンテンツで直せない互換性問題が再アップで直ることが多いです。

コントロールパネルが空になっている



この画像みたいにコントロールパネルが空になっている場合は、以下の手順を試してみてください。

1. ProjectウィンドウでAssets/VRCSdk/Pluginsを開く
2. すべてのDLLを選択し、右クリックしてReimportを実行

再アップしたら既存のコンテンツが上書きされますか？

いいえ！アセットはバージョンごとに管理されます。同じIDでアップすれば、2018版コンテンツがそのままです。VRChatの2019バージョンを使っているなら、あるなら2019版が使われます。この編は前と同じです。