

Unityキャッシュサーバーの設定

2019年8月24日

松本清明

はじめに

作業者のPCでインポートされたアセットをキャッシュサーバーにキャッシュすることによりアセットのインポートにかかる時間を著しく短くすることが可能となっています。

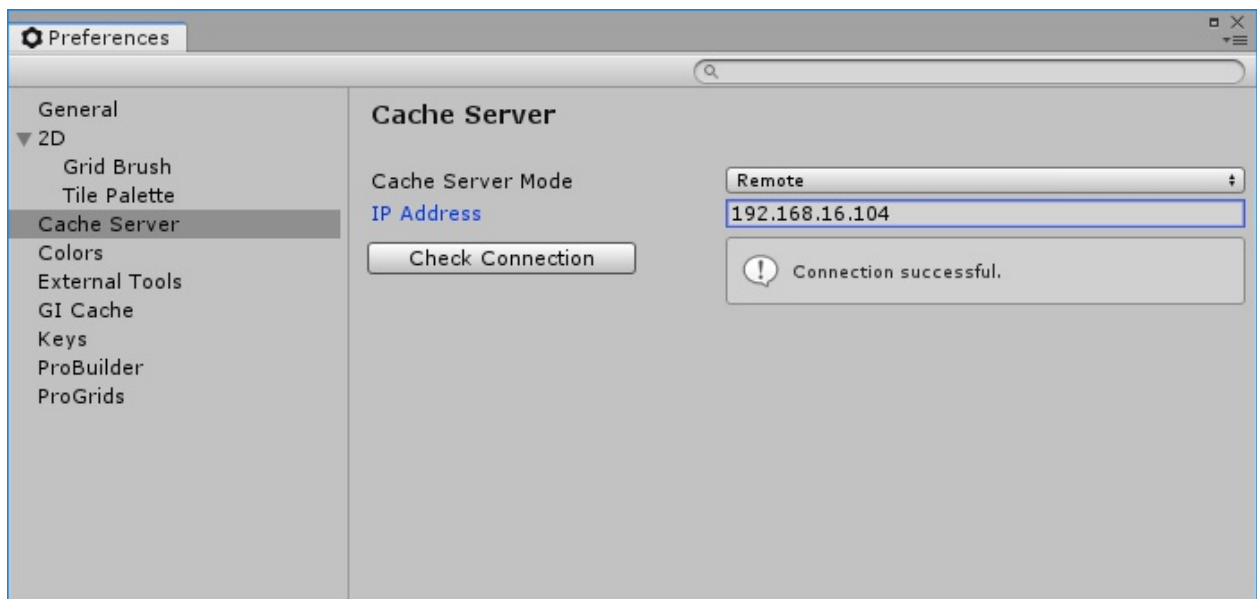
なるべくたくさんの作業者がサーバーに接続してインポートアセットを共有してインポート時間を稼ぐようにしましょう！

キャッシュサーバーについての詳細は[こちら](#)を参考にしてください。

Unityでキャッシュサーバーを登録する

社内のMacMiniにUnity キャッシュサーバーを設定してみましたので作業で使用しているUnityに設定してしてみてください。

1. Unityのメニューの[Edit]-[Preferences...]を選んでPreferences画面を表示して下さい。
2. IP Address に 192.168.16.104を設定してリターンキーを押して下さい。
3. Check Connectionボタンを押して下さい。
4. 画面の様に Connection successful.が表示されれば接続成功です。



※ これはUnity 2018.3.14f1 (64-bit)の画面です。

最後に

Unityのキャッシュサーバー導入手順

はじめに

どのようにインストールしたかの手順を書いておきます。別にサーバーを立てる時や不具合が発生した場合に役立てて下さい。デーモンで動かすようにしているのでMacが起動していればサーバーとして稼働しています。

インストール

Cache Serverを動作させるには Node.jsが必要です。
またnpmを使用するのでインストールしていない場合は Homebrew のインストールから行って下さい。

Homebrewのインストール

Node.jsのインストール

GitHubのソースコードからインストールします

```
npm install github:Unity-Technologies/unity-cache-server -g
```

起動スクリプトを用意します

シェルスクリプトを作成

/User/matmoto/com.unity3d.CacheServer.sh

```
#!/bin/sh
export PATH=/usr/local/bin:/Users/matsumoto/bin/packer:/Users/matsumoto/.nodebrew/current/bin:$PATH
unity-cache-server
```

rootで実行できるパーミッションを設定

```
chmod 447 com.unity3d.CacheServer.sh
```

LaunchDemonsの登録

CacheServer.plistを作成

/Library/LaunchDemons/com.unity3d.CacheServer.plist

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE plist PUBLIC "-//Apple//DTD PLIST 1.0//EN" "http://www.apple.com/DTDs/PropertyList-1.0.dtd">
<plist version="1.0">
  <dict>
    <key>Label</key>
    <string>com.unity3d.CacheServer</string>
    <key>ProgramArguments</key>
    <array>
      <string>/Users/matsumoto/com.unity3d.CacheServer.sh</string>
    </array>
    <key>KeepAlive</key>
    <dict>
      <key>SuccessfulExit</key>
      <false/>
    </dict>
    <key>RunAtLoad</key>
    <true/>
    <key>StandardOutPath</key>
```

```
<string>/tmp/com.unity3d.CacheServer.out</string>
<key>StandardErrorPath</key>
<string>/tmp/com.unity3d.CacheServer.err</string>
</dict>
</plist>
```

plistのオーナーをrootに変更

```
sudo chown root /Library/LaunchDaemons/com.unity3d.CacheServer.plist
```

ファイルの内容の確認

```
plutil -lint /Library/LaunchDaemons/com.unity3d.CacheServer.plist
com.unity3d.CacheServer.plist: OK
```

ファイルの内容の確認

```
sudo launchctl load /Library/LaunchDaemons/com.unity3d.CacheServer.plist
```

これで問題なく動けば起動成功です。

Mac再起動

設定が完了したら一度再起動しサーバーが自動で起動しているか確認してください。
上記のUnity Editorでのサーバーが動作しているかで確認できます。