

Compatibilità Browser con Unity WebGL

Unity WebGL supporta tutti i principali browser desktop in una certa misura (8). Tuttavia, il livello di supporto e la performance attesa varia tra i diversi browser. Guarda la tabella delle caratteristiche qui sotto per avere una panoramica delle funzioni del browser relativamente a Unity WebGL, e da quali browsers è supportata.

Si noti che i contenuti Unity WebGL non sono attualmente supportati sui dispositivi mobili. Può ancora funzionare, in particolare su dispositivi di fascia alta, ma molti dispositivi attuali non sono abbastanza potenti e non hanno memoria sufficiente per supportare anche i contenuti di Unity WebGL. Per questo motivo, Unity WebGL visualizza un messaggio di avviso quando si tenta di caricare contenuti su mobile browser (che può essere disattivata se necessario).

Si noti che questa tabella di compatibilità è valida per le versioni specifiche dei browser come indicato. I browser si evolvono rapidamente, così questa tabella è destinata a cambiare nelle future versioni del browser.

Matrice di compatibilità del browser desktop

	Mozilla Firefox 42	Google Chrome 46	Apple Safari 9.0	MS Internet Explorer 11	MS Edge 13
WebGL sostenere la capacità di eseguire contenuti Unity WebGL	X (1)	X (1)	X (Safari 8 e superiori)	X (IE 11 e superiori)	X
Web Audio API Web Audio è necessario per riprodurre l'audio in contenuti Unity WebGL.	X	X	X	-	X
Supporto a pieno schermo	X	X	- (2)	X	X
Supporto al blocco del cursore	X	X	-	-	- (3)
Supporto Gamepad	X	X	-	-	X
IndexedDB richiesto per la memorizzazione locale come quello usato dalla funzionalità di caching dei dati, la classe PlayerPrefs e WWW.LoadFromCacheOrDownload .	X (4)	X	X (4)	X	X
WebSockets Obbligatorio per Networking .	X	X	X	X	X
WebRTC Richiesto dal WebCamTexture di classe.	X	X	-	-	X
WebGL 2.0	- (5)	-	-	-	-
asm.js AOT asm.js compilazione è un subset di JavaScript per i quali un browser può specificamente ottimizzare. I browser che implementano asm.js sostegno possono essere in grado di eseguire contenuti WebGL unità più veloce, come l'unità utilizza asm.js.	X	-	-	-	X
Note		(6)		(7)	

Note:

1. si applicano blacklist GPU. WebGL può essere supportato per specifiche schede grafiche meno recenti. Dettagli disponibili [qui](#) e [qui](#) .

2. Safari supporta le API HTML5 a tutto schermo, ma senza input da tastiera in modalità a schermo intero, in modo da l'Unità disabilita la funzionalità a schermo intero durante l'esecuzione in Safari.
3. Edge non supporta il cursore di blocco ancora, ma questo dovrebbe cambiare in Edge 13.
4. Firefox fino alla versione 42 e Safari non sosterrà IndexedDB per il contenuto in esecuzione in un iFrame. Firefox 43 e superiori saranno risolvere questo problema.
5. Firefox supporta WebGL 2.0, ma è disabilitato per impostazione predefinita e deve essere abilitata in about: config.
6. Chrome potrebbe avere bisogno di una grande quantità di memoria per analizzare il codice JavaScript generato, che può causare errori di out-of-memory o crash durante il caricamento di contenuti su browser a 32 bit. Vedi [qui](#) per maggiori informazioni sull'utilizzo di memoria.
7. Internet Explorer non supporta l'audio ed è troppo lento per supportare la maggior parte dei contenuti WebGL Unità con risultati decenti. Per questo motivo, ci mostrerà un avvertimento circa usando un browser non supportato durante l'apertura di contenuti in Internet Explorer. È elencato solo in questa tabella di compatibilità per completezza. Si dovrebbe avvisare gli utenti di IE per aggiornare al nuovo browser bordo di Microsoft.

(Fonte: <http://docs.unity3d.com/Manual/webgl-browsercompatibility.html>)