

Unity 2020.3.2

このバージョンは、[Unity Hub](#) を使用してインストールしてください。

追加のダウンロード

以下のリストから任意のランタイムプラットフォームを選択するか（デスクトップランタイムは標準で含まれています）、すべてのランタイムプラットフォームをインストールするには、上記のダウンロードアシスタントインストーラーを使用してください。

コンポーネントインストーラー（Windows）

[Unity エディター（64ビット）](#)

[Android ターゲットサポート](#)

[AppleTV ターゲットサポート](#)

[iOS ターゲットサポート](#)

[Linux（IL2CPP）ターゲットサポート](#)

[Linux Mono ターゲットサポート](#)

[Lumin ターゲットサポート](#)

[macOS Mono ターゲットサポート](#)

[Windows ストア（.Net）ターゲットサポート](#)

[WebGL ターゲットサポート](#)

[Windows（IL2CPP）ターゲットサポート](#)

[ドキュメント](#)

[コンポーネントインストーラー \(macOS\)](#)

[Unity エディター](#)

[Android ターゲットサポート](#)

[AppleTV ターゲットサポート](#)

[iOS ターゲットサポート](#)

[Linux \(IL2CPP\) ターゲットサポート](#)

[Linux Mono ターゲットサポート](#)

[Lumin ターゲットサポート](#)

[macOS \(IL2CPP\) ターゲットサポート](#)

[WebGL ターゲットサポート](#)

[Windows \(Mono\) ターゲットサポート](#)

[ドキュメント](#)

追加リソース

[Unity Remote \(Android\)](#)

[Unity Remote ソース](#)

[Unity キャッシュサーバー](#)

[ビルトインシェーダー](#)

[Unity Remote \(iOS\)](#)

[今すぐアップデート](#)

Unity のご利用は初めてですか？ [スタートガイド](#)

リリースノート

2020.3.2f1 の既知の問題

- Linux：チュートリアルロード中に「_XFreeX11XCBStructure」により Linux エディターがクラッシュする ([1323204](#))
- スクリプティング：スクリプトのアセンブリの再ロードに時間がかかる ([1323490](#))
- macOS：Unity によってビルドされた macOS アプリを再署名すると、「code signature data out of place」エラーが発生する ([1324168](#))
- Terrain (地形)：再生モードに入って数秒経過すると、TreeRenderer::WillRenderTrees でクラッシュする ([1317966](#))
- IMGUI：Unity のコンテキストメニューから起動されると、ModalUtility ウィンドウのコンテンツが見えなくなる ([1313636](#))
- グローバルイルミネーション：「Mesh Compression」を「Medium」または「High」に設定してメッシュをベイクすると Wintermute::Geometry::Verify のエラーが大量に発生する ([1319133](#))
- グローバルイルミネーション：「Lighting」ウィンドウからオンデマンドで GI ベイクを実行した後に、リフレクションプロップにシーンの間接光が含まれない ([1324246](#))
- Addressable Asset：DOTS チームによって報告された PreloadManager::WaitForAllOperationToComplete のパフォーマンス上のバグ ([1322086](#))
- アセットバンドル：アセットの同期ロードによってプリロードされた依存関係が正しくロードされない ([1321141](#))
- Packman：ユーザーが UPM とアセットストアのパッケージのローカルキャッシュの場所を簡単に設定できない ([1317232](#))

- クロス：親ゲームオブジェクトのスケールを1より小さくし、かつ「Constraints」の「Surface Penetration」を0に設定すると、クロスが表示が崩れる ([1319488](#))
- Windows：[Windows 7] VideoPlayer で動画をロードすると「WindowsVideoMedia error 0xc00d36b4」エラーがスローされる ([1306350](#))
- テンプレート：LEGO Model Asset コンポーネントがアタッチされているゲームオブジェクトを複製した後、取り消しとやり直しを実行するとエディターがクラッシュする ([1298503](#))
- アセットインポーター：[パフォーマンス低下] モデルにアニメーションが含まれていると、FBX モデルのインポートが目に見えて遅くなる ([1265275](#))
- Linux：カーソルの lockState が「Locked」に設定されていると、InputSystem のマウスのデルタ値が変更されない ([1248389](#))
- モバイル：ビルドがデバイス上で実行されると、最初の Update の前に FixedUpdate が複数回呼び出される ([1318647](#))
- XR：OpenXR + URP + UWP のレンダリングがスタックする ([1323833](#))
- macOS：[macOS] インターネットから Unity のビルドをダウンロードしているときに「build is damaged and cannot be opened」エラーが発生する ([1323501](#))
- Shuriken：ParticleSystem_ShapeModule_CUSTOM_set_sprite_Injected の ParticleSystem の shape.sprite を変更すると、ParticleSystem_ShapeModule_CUSTOM_set_sprite_Injected でクラッシュする ([1319658](#))

- Linux : Linux エディターを開くと「X Server took longer than x miliseconds to respond to SetGtkWindowSizeAndPosition」エラーがスローされる ([1309607](#))
- Android : Android Studio の「APK from app bundle」オプションを使用してインストールしたアプリの実行が失敗する ([1314472](#))
- シェーダーシステム : インポートプロセス中にシェーダーがアップグレードされると、UpgradeOldShaderSyntax でエディターがクラッシュする ([1299790](#))
- Mono : ビルドされたプレイヤーの停止に数秒かかる ([1295072](#))
- スクリプティング : スクリプトを再コンパイルした後に再生モードに入るときに mono_class_init によりクラッシュする ([1262671](#))
- アセットインポーター : 「Mesh Compression」を「Medium」または「High」に設定してメッシュをベイクすると Wintermute::Geometry::Verify のエラーが大量に発生する ([1313968](#))
- Polybrush : [PolyBrush] 「Polybrush」ウィンドウを開いた後にブラシを保存すると、ブラシ設定の保存の際に問題が発生したという警告がスローされる ([1315475](#))
- テンプレート : [Linux] libdl.so ライブラリの欠落により、2 回目に再生モードに入るとき、またはエディターを閉じるときに、クラッシュが発生する ([1237642](#))

2020.3.2f1 リリースノート

システム要件の変更

改善点

- エディター：テストのセットアップ、解体、実行に関連するプロファイラマーカを追加。
- エディター：エディターのレンダリングのパフォーマンスを改善。([1277222](#))
- エディター：UTF のドキュメントを改善中 (DSTR-120)
- エディター：エディター内でテストを実行するのにかかるテストごとのオーバーヘッドを削減。
- エディター：テストのサブセットのみが実行されるときに、フィルター処理にかかる時間を短縮。
- エディター：テストツリーを再構築するのにかかる時間と、テストによって作成されたものの削除されなかったアセットをスキャンするのにかかる時間を短縮。
- パッケージマネージャー：リビジョンとパッケージパスの順序が間違っている Git URL を使用してもリポジトリがクローンされ、エラーが発生して失敗する前に不要な遅延が発生する問題を修正。
- パッケージマネージャー：キャッシュミスのログと tarball のダウンロード手順を追加することで、ロギングを改善。
- パッケージマネージャー：パスのクエリ文字列とリビジョンのフラグメントが間違った順序になっていることが原因で、Git の依存関係を解決できないときのエラーメッセージを改善。
- パッケージマネージャー：さまざまなレベルで upm.log に記録される情報の量を増やした。

- パッケージマネージャー：サブモジュールを使用しているリポジトリの Git パッケージのダウンロード時間を最適化（Git 2.28.0 以上がインストールされている場合のみ）。
- パッケージマネージャー：特に大きな履歴があるリポジトリの Git パッケージのダウンロード時間を最適化。
- シェーダー：ランタイムでのシェーダーバリエーションのメモリ使用量、およびシェーダーをロード中のメモリ消費量を削減。[\(1296101\)](#)

変更点

- グラフィックス：ポストプロセッシングパッケージを 3.1.0 に更新。
- グラフィックス：SRP パッケージを 10.4.0 に更新
- パッケージマネージャー：バージョンにプレリリース識別子付きの Unity のすべてのパッケージがプレビューとタグ付けされる。

修正点

- アニメーション：複数の StateMachineBehaviour をオブジェクトに追加してもインスペクターウィンドウに適切に表示されない問題を修正。これが原因で、Playables 上の生成されたbehaviourが再生モードのインスペクターに表示されることもあります（ケース 1173312 を参照）
[\(1278575\)](#)
- アセットバンドル：テクスチャーを同期的にロードしている間に、バンドルからアセットを非同期的にロードすると、メインスレッドでデッドロックが発生する問題を修正。[\(1277297\)](#)
- アセットパイプライン：破損したメタデータのダウンロード中にエディターがクラッシュする問題を修正。[\(1306061\)](#)

- Burst：即時コンパイルを実行すると、コンパイルに Burst メニューの古いグローバルオプションがピックアップされる場合があったバグを修正。
- エディター：外部条件によりシェーダーコンパイラーのプロセスを起動できない場合に、エディターを安全に終了する。[\(1319336\)](#)
- グラフィックス：システムでパーティクルの回収がサポートされていると、生成数にクランプが含まれなくなる問題を修正。[\(1122404\)](#)
- グラフィックス：Camera.SetTargetBuffers を使用しているときにフレームデバッガーが機能しなかった問題を修正。[\(1278884\)](#)
- グラフィックス：SRP で非常に特殊な射影行列を使用しているときに間違ったゲームビューがレンダリングされる問題を修正。[\(1268477\)](#)
- IL2CPP：列挙型のジェネリックパラメーターを使用するジェネリック型がキャストされるときに InvalidCastException が間違って発生するのを回避。[\(1306288\)](#)
- IL2CPP：配列型の in パラメーターを持つバーチャルメソッドのために正しいコードを出力。[\(1302459\)](#)
- IL2CPP：ジェネリックコードで GetType() への呼び出しの後に、null を許容する値が破損する問題を修正。[\(1310458\)](#)
- IL2CPP：null を許容するオブジェクトが null 合体演算子を介して null 値から作成されたときに、Nullable によって値が間違って初期化される問題を修正。[\(1312533\)](#)
- Linux：HDRP で SetResolutionImmediate を呼び出すと表示が青になる問題を修正。[\(1309848\)](#)
- Linux：パッケージを解決するよう促すパッケージマネージャーのプロンプトが繰り返し表示される問題を修正。[\(1315014\)](#)

- macOS：controllers.Z を接続および再接続するときに入力が欠落し、たまにクラッシュする問題を修正。([1315229](#))
- モバイル：「Simulator」ウィンドウが開いている状態で Adaptive Performance パッケージをインストールすると、エラーがスローされる問題を修正。([1296672](#))
- モバイル：設定ビューが縮小されたときに、トグルの上に「View license」テキストが表示されていた問題を修正。([1303986](#))
- モバイル：最小値と最大値を入力しても保存されず、ラベルが長すぎた問題を修正。([1304020](#))
- モバイル：プロバイダーアイコンと情報テキストが間違っていて表示されていた問題を修正。
- モバイル：「Simulator」ウィンドウでスケーラーのオプションのチェックボックスの配置がずれていた問題を修正。([1297030](#))
- パッケージ：ホストウィンドウの境界を調整すると、検索ウィンドウがかなり離れた場所にオフセットされる問題を修正。
- パッケージ：カテゴリをダブルクリックすると、検索ウィンドウが閉じてしまう問題を修正。([1302267](#))
- パッケージマネージャー：ユーザーがディスクからパッケージを追加するのを妨げていた問題を修正。(1321217)
- パッケージマネージャー：Git ベースの依存関係をパスとリビジョンの両方で使用すると、サブモジュールがクローンされないまたは間違ったサブモジュールがクローンされる可能性があった問題を修正。
- パッケージマネージャー：Git ベースの依存関係をパスとリビジョンの両方で使用すると、Git LFS によって追跡されたファイルが取得されなかった問題を修正。([1307682](#))

- パッケージマネージャー：packages-lock.json ファイルが同じコンテンツで上書きされたものの、Unity によって変更されたと見なされ、不要な処理が発生することがあった問題を修正。(1299834)
- パーティクル：「Disable」に設定された「Stop Action」を使用するとクラッシュする問題を修正。(1311212)
- 物理演算：特定の HideFlags が物理演算に及ぼしていた影響を明確にした (1239147)
- 物理演算：ArticulationBody コンポーネントが 1 つの階層で許可されている最大数 (64) に達した場合にクラッシュする問題を修正。(1284372)
- 物理演算：再生モードに入った後に物理演算のデバッグウィンドウが永続的に表示されなくなった問題を修正。(1230368)
- 物理演算：デフォルトのコンストラクターを使用して初期化された ArticulationJacobian を使用して ArticulationBody.GetDenseJacobian メソッドを呼び出すとクラッシュする問題を修正。(1275091)
- 物理演算：ジョイントが一切アクティブでなかったときに、エディターツールのジョイントギズモを非表示にする。(1275862)
- プロファイラー：Timeline ビューで周囲のフレームにあるサンプルのサンプル名が見えなくなる問題を修正。(1317697)
- スクリプティング：macOS の公証の失敗を引き起こしていた、レジストリからの書き込み/読み取りに依存している System.XML の問題を修正。(1292941)
- シリアル化：2,147,483,647 バイトを超える MonoBehaviour で、再生モードに入るまたはドメインを再ロードするときにクラッシュする問題を修正。(1313492)

- サービス：「Please wait...」メッセージでユーザーがスタックしてしまう可能性がある問題を修正。(1276184)
- シェーダー：配列または構造体をグローバルスコープで使用するときに OpenGL、OpenGL ES、Metal、Vulkan 用に生成される、間違った配列サブスクリプトを修正。(1318555)
- シェーダー：OpenGL と OpenGL ES で、グローバルスコープ内の構造体のリフレクションがレポートされるよう修正。(1318610)
- シェーダー：OpenGL、OpenGL ES、Metal で、コンスタントバッファ内の構造体のリフレクションがレポートされるよう修正。(1318619)
- シェーダー：Vulkan で、コンスタントバッファ内の構造体のリフレクションがレポートされるよう修正。(1318559)
- シェーダー：HLSLcc のバージョンを上げると、コンピュートシェーダーの再コンパイルが再度トリガーされる。(1307185)
- UI：null のスプライトを使用した CanBindTo のチェックの問題を修正。(1310284)
- UI：無効なフォントがトラッキングリストに追加され、削除されなくなる問題を修正。(1315573)
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：フォーカスが当たっている入力フィールド内に IME コンポジションテキストが正しく表示されなかった問題を修正。(1298881)
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：タッチスクリーンキーボードで左右の矢印を使用するとテキストが間違っって選択される問題を修正。(1312317)

システム要件

開発するには

OS : Windows 7 SP1 以降、8、10 (64 ビットバージョンのみ) 、 macOS 10.12 以降 (Windows と OS X のサーバーバージョンはテストされていない)

CPU : SSE2 命令セットのサポート。

GPU : DX10 (シェーダーモデル 4.0) 性能を持つグラフィックスカード。

残りは主にプロジェクトの複雑さに依存。

追加プラットフォームの開発要件 :

- iOS : macOS 10.12.6 以降と Xcode 9.0 以降を実行する Mac コンピューター。
- Android : Android SDK と Java Development Kit (JDK) 。 IL2CPP スクリプティングバックエンドには Android NDK が必要。
- ユニバーサル Windows プラットフォーム : Windows 10 (64 ビット) 、 Visual Studio 2015 以降 (C++ ツールコンポーネントインストール済み) 、 Windows 10 SDK

Unity のゲームを実行するには

概して、Unity を使って開発されたコンテンツはほとんどどこでも実行できます。どれほどスムーズに動作するかはプロジェクトの複雑さによって左右されます。より詳細な要件 :

- デスクトップ :
 - OS : Windows 7 SP1 以降、 macOS 10.12 以降、 Ubuntu 16.04 以降
 - DX10 (シェーダーモデル 4.0) 性能を持つグラフィックスカード。
 - CPU : SSE2 命令セットのサポート。
- iOS プレイヤーには iOS 11.0 以降が必要です。

- Android : OS 4.4 以降、NEON 対応の ARMv7 CPU、OpenGL ES 2.0 以降。
- WebGL : 最新のデスクトップバージョンの Firefox、Chrome、Edge、Safari。
- ユニバーサル Windows プラットフォーム : Windows 10 と DX10 (シェーダーモデル 4.0) 性能を持つグラフィックスカード
- エクスポートされた Android Gradle プロジェクトにはビルドに Android Studio 3.4 以降が必要

チェンジセット : 8fd9074bf66c