

Unity 2020.3.6

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

2020.3.6f1 の既知の問題

- WebGL : Chrome でプレイヤーを開くと「SharedArrayBuffer will require cross-origin isolation as of M91」の警告がスローされる ([1323832](#))
- Mono : VPN を使用しており、かつ Visual Studio を使用するプロジェクトを開くと、System.Net.Sockets.Socket:QueueIOSelectorJob でクラッシュが発生する ([1308797](#))
- DirectX12 : シーンを切り替えているときにエディターが GfxDeviceD3D12Base::DrawBuffersCommon でクラッシュする ([1329083](#))
- アセットインポートパイプライン : プロジェクトがアップグレードされると、プレハブのスクリプトフィールドの参照が失われる ([1328724](#))
- アニメーション : アニメーションの「Motion Time」の値が手動で設定されると、AnimationEvent が遅れて発生する、またはまったく発生しない ([1324763](#))
- 物理演算 : Rigidbody の親子関係を変更した後に OnTriggerEnter が呼び出される ([1323883](#))
- AI : ナビメッシュを生成中に ComputeTileMeshJob でクラッシュが発生する ([1329346](#))
- アニメーション : [パフォーマンス低下] 「Animation」ウィンドウでアニメーションをロードするのに、AnimationWindowState:get_allCurves に約 5000 ミリ秒かかる ([1320250](#))
- IL2CPP : 1つのプロジェクトでメッセージ、SyncVars、SyncList を組み合わせて使用すると、ビルドが失敗する ([1328966](#))

- Packman：アノテーション付きのタグを参照している Git の依存関係をその Git の URL の中で使用すると、パッケージ解決エラーが発生する ([1325920](#))
- Metal：2 つ目のモニターが接続されると、ゲームビューのパフォーマンスが Gfx.WaitForPresentOnGfxThread の影響を大きく受ける ([1327408](#))
- テレイン：テクスチャー配列を作成しているときにすべてのテクスチャーが消去される ([1323870](#))
- シーン管理：AssetDatabase.StartAssetEditing() ブロック内でネストされたプレハブをオーバーライドすると、BuildPrefabInstanceCorrespondingObjectMap のクラッシュが発生する ([1324978](#))
- Linux：チュートリアルロード中に「_XFreeX11XCBSstructure」により Linux エディターがクラッシュする ([1323204](#))
- テレイン：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：「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](#))
- 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](#))
- 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](#))

- テンプレート：LEGO Model Asset コンポーネントを使用して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](#))
- 2D：[Skinning Editor] 頂点のウェイトを変更した後で、かつスプライトが .psb ファイルからのものである場合に、頂点を作成できない ([1322204](#))
- アセットバンドル：[macOS] InitializeOnLoad または InitializeOnLoad Method 時にアセットバンドルのビルドを試行すると、エディターがクラッシュする ([1328463](#))
- 設定ウィンドウ：環境設定の FixedTimestep の値が 0/0 に設定されるとエディターがフリーズする ([1326481](#))
- HD RP：HDRP テンプレートに SimpleCameraController.cs スクリプトを追加するとカメラが回転しない ([1326816](#))
- シーン/ゲームビュー：[不確実なクラッシュ] GizmoSetup で古いデータがキャッシュされると、mono_aot_get_cached_class_info によりエディターがクラッシュする ([1259765](#))
- 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](#))
- アセットバンドル：AssetBundle.LoadFromFile() を使用してアセットバンドルをロードし、Vulkan Graphics API を使用しているときに vk::DecompressShader でクラッシュが発生する ([1308947](#))
- Packman：ユーザーがオフラインである場合、PackageManager.Client.SearchAll(offlineMode:true) によってエラーが返される ([1319585](#))
- 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](#))

- Addressable Asset : PreloadManager::WaitForAllOperationToComplete のパフォーマンス上のバグ ([1322086](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))

2020.3.6f1 リリースノート

改善点

- エディター : 「Enable Code Coverage」の環境設定の HelpBox の情報を更新し、Code Coverage パッケージをインストールするボタンを追加。
- パッケージマネージャー : com.unity.purchasing を更新し、不足していたドキュメントを追加。

- スクリプティング：CompilationPipeline.GetAssemblies で、ScriptCompilerOptions に Roslyn アナライザーが正しく含まれるようになった。
- XR：OpenXR パッケージを 1.1.1 に更新。

API の変更点

- iOS：追加：iOS 用にビルドされたアプリが Apple Silicon チップ搭載の Mac 上で実行されていることをチェックする iOS.Device.iOSAppOnMac フラグを追加。

修正点

- 2D：Windows で Sprite をシーンビューにドラッグしたときにゲームビューが更新されなかった問題を修正。(1284452)
- Ads：Ads を有効にすると 400 エラーが発生する可能性があった問題を修正。(1308010)
- アセットパイプライン：子を持つ複製されたアセットで間違ったメインオブジェクトが選択されることがあった問題を修正。(1302399)
- オーディオ：シーン変更により Timeline のオーディオの音量が変動することがあった問題を修正。(1198128)
- ビルドパイプライン：ビルドプロセス中に発生していた過度なガベージコレクションの問題を修正。(1318468)
- Burst：dylib がディスクからロードされていた間に、Burst コードからネイティブなハードウェア例外がスローされると、macOS がハングする可能性があった問題を修正。(1307691)

- Burst：Line Table のみのデバッグ情報を生成するときに欠落のチェックによって到達不可が発生する場合がある問題を修正。
- Burst：（複数の CPU アーキテクチャをターゲットとするプレイヤービルドに使用された）マルチ CPU ディスパッチャーで無効な命令が生成される場合がある問題を修正。
- Burst：構造体リターンも使用しているインスタンスメソッドの PDB デバッグ情報が間違っていた問題を修正。
- DX12：フルスクリーン表示で非ネイティブな解像度を使用しているときに黒い画面が表示される問題を修正。 ([1318666](#))
- エディター：アセットストアのツールを使用しているときの「TLS Allocator」エラーを修正。 ([1303631](#))
- エディター：「Create Empty Parent」がシーンビューの位置に依存していた問題を修正。 (1292746)
- エディター：Reflect パッケージで IsArrayReorderable メソッドによってエラーが生成されていた問題を修正。 ([1321782](#))
- エディター：複数編集できる最大要素数を超える要素を含んでいるマルチターゲットの ReorderableLists が空として表示されていた問題を修正。 ([1317103](#))
- エディター：HideInHierarchy フラグが設定された GameObject を複製するときのクラッシュを修正。 ([1288394](#))
- エディター：オブジェクトセレクターをクリックすると不適切に閉じる問題を修正。 (1286812)
- エディター：Gradient の要素を並べ替えても見た目が変わらない、リストの並べ替えの問題を修正。 ([1315679](#))
- GI：再生モードでベイク済み係数を設定するときに、保存されたライトプローブに書き込む際の問題を修正。 ([1265063](#))

- GI : 「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していた問題を修正。 ([1319133](#))
- グラフィックス : RenderPass API と Vulkan を使用しているときに Adreno で発生する可能性があるクラッシュを修正。 ([1282143](#))
- グラフィックス : 適切なグラフィックスのマルチスレッド化モードが選択されなかった問題を修正。 ([1223767](#))
- グラフィックス : ソースが null で、カスタムシェーダーが使用されているときの blit オペレーションの問題を修正。 ([1278604](#))
- IL2CPP : スタックポインターが関数ポインターを介して返されるときに、MSVC オプティマイザーがスタック空間を間違って再利用することが原因で引き起こされるクラッシュを回避するよう問題を修正。 ([1317949](#))
- IL2CPP : タイプが正しくなかった変換アセンブリの問題を修正。 ([1319131](#))
- iOS : iOS で Microphone.Start が CPU のスパイクを引き起こすパフォーマンスの問題を修正。これらのスパイクはユーザーがプレイヤー設定「Prepare iOS for Recording」を選択すると発生しなくなり、内蔵マイクと Bluetooth マイク間の切り替えを交互に行ったときにのみ発生するようになった。「Prepare iOS for Recording」を使用するときは、ほとんどのプロジェクトで「Force iOS Speakers when Recording」も設定する必要がある。 ([1281833](#))
- iOS : 該当する OS バージョンでリーダーボードが廃止予定となっていないプレイヤー ID を返さなかった問題を修正。 ([1312882](#))

- パーティクル：オフセット値がパーティクルの配列の長さ以上である場合に例外がスローされる原因となっている SetParticles の間違っただエラーチェックを修正。([1313413](#))
- プロファイラー：プロファイラーで複数のフレームにわたるマーカのメタデータが失われる可能性がある問題を修正。(1288339)
- スクリプティング：コードエディターで Roslyn アナライザーとソースジェネレーターがリストされていなかった問題を修正。
- スクリプティング：Mono の Boehm のシャットダウンで、プロセスの終了前にスレッドが切り離し/結合/終了されるのを 2 秒間も待機する問題を修正。([1295072](#))
- シリアル化：il2cpp を使用しているときにビルドからイベントコードが削除される可能性があったリグレッションを修正。([1301147](#))
- シェーダー：エディターを再起動するとインスペクターにいくつかのシェーダーエラーが表示されなくなったリグレッションの問題を修正。([1325521](#))
- UIElements：現在のカルチャを使用して UXML 属性を float/double として解析することによって発生していたエラーを修正。(1308180)
- UIElements：クランプされた GLES 3.0 および 3.1 のモードでエディターを起動できない問題を修正。また、浮動小数点数レンダータクスチャーをサポートしない GLES 3.0 および 3.1 のデバイスで UIToolkit を使用できるようになった。([1311845](#))
- ビデオ：ビデオを再生する前に VideoPlayer.frame を変更してもビデオのクロック時刻が変更されなかった問題を修正。([1297646](#))
- XR：WebGL ビルドターゲットで XRDisplaySubsystem と XRInputSubsystem を使用できなかった問題を修正。(1283105)

- XR：XR + URP + D3D11 を skipPresentToMainScreen で使用したときのデッドロックを修正。([1323833](#))
- XR：モノスコピックレンダリングでシーンの原点から遠く離れた距離にあるカメラを回転させている間にシャドウがちらつく問題を修正。([1281930](#))
- XR：検証済みの AR Foundation 関連パッケージを 4.1.7 に更新。詳細については、AR Foundation パッケージの変更履歴をご覧ください。

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：338bb68529b2