

Unity 2020.3.4

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

2020.3.4f1 の既知の問題

- 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](#))
- Windows：[Windows 7] VideoPlayer でビデオをロードすると「WindowsVideoMedia error 0xc00d36b4」エラーがスローされる ([1306350](#))
- Metal：2 つ目のモニターが接続されると、Game 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](#))
- Terrain（地形）：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](#))
- 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](#))
- HDRP：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](#))
- 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](#))

- 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](#))
- 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](#))
- Terrain (地形) : Play Mode 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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 : 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](#))
- Addressable Asset : PreloadManager::WaitForAllOperationToComplete のパフォーマンス上のバグ ([1322086](#))
- 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](#))
- スクリプティング : スクリプトを再コンパイルした後に Play Mode に入るときに mono_class_init によりクラッシュする ([1262671](#))
- XR : OpenXR + URP + UWP のレンダリングがスタックする ([1323833](#))
- Mono : ビルドされたプレイヤーの停止に数秒かかる ([1295072](#))
- 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](#))
- 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、クロスの表示が崩れる ([1319488](#))
- 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、「Something went wrong saving brush setting」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 Play Mode 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](#))

2020.3.4f1 リリースノート

システム要件の変更

改善点

- グラフィックス : シェーダープログラムのパラメーターを設定しているときの冗長な呼び出しを削除。(1317383)
- XR : UI ディスプレイ要素から「Preview」のテキストを削除。

API の変更点

- グラフィックス : 追加 : 特定のプラットフォームでの StoreAndResolveAction の格納アクションのサポートをチェックする、新しい SystemInfo.supportsStoreAndResolveAction API。
- スクリプティング : 変更 : Roslyn Analyzers が通常のコンパイルステップの一部として実行される。また、これにより Analyzer のエラーがコンパイルエラーとして扱われるようになる。

変更点

- パッケージ：Cinemachine パッケージを 2.6.4 に更新。
- パッケージ：Oculus XR プラグインパッケージを 1.9.0 に更新。
- パッケージ：Timeline パッケージをバージョン 1.4.7 に更新。

修正点

- Android：アプリ内課金ダイアログが表示されているときにアプリを一時停止すると発生する、Unity の表示が真っ暗になる問題を修正。(1249179)
- アニメーション：Play Mode に移動すると Timeline がスタックしたままになる問題を修正。(1315060)
- アセットインポート：テキストアセットを選択しているときに「External Objects」が表示されなくなる原因となっていた問題を修正。(1301327)
- アセットパイプライン：式：「ins.second || ins.first->second...」で失敗するアサーションをより分かりやすくするよう問題を修正。(1274912)
- エディター：アセットの循環参照を検出中にクラッシュを引き起こす可能性があった問題を修正。(1249114)
- エディター：引用符/逆引用符/二重引用符のキーコードについて Linux のキーマッピングを修正するよう問題を修正。(1281473)
- エディター：「hasUnsavedChanges」が true に設定されているウィンドウをマウスの中ボタンを使用して閉じると保存されない問題を修正。(1307671)

- エディター：隔離モードで変更を加えた後にプレハブの名前を変更すると発生する LayoutGroup のエラーを修正。 ([1291996](#))
- エディター：「includeChildren」が無視される ReorderableList 配列プロパティを修正。(1312364)
- グラフィックス：レンダラーに関連付けられているミップストリーミングテクスチャーをスキャンしているときに発生するデッドロックを修正。 ([1318903](#))
- グラフィックス：C# と C++ の間の FormatUsage のマッピングが間違っていることが原因で、StencilSampling がサポート対象であると間違えて報告される問題を修正。(1315531)
- グラフィックス：手を加えていない VFX アセットがダーティとタグ付けされる原因となった問題を修正。(1307562)
- グラフィックス：VFX アセットが保存後に元に戻ってしまう原因となった問題を修正。 ([1315191](#))
- IL2CPP：参照渡しパラメーターが参照渡しでないパラメーターの後にあるときの、デリゲートの非同期呼び出しでの参照渡しパラメーターの動作を修正。 ([1313160](#))
- IL2CPP：il2cpp::vm::LivenessState::AddProcessObject でクラッシュが発生する問題を修正。 ([1315058](#))
- IL2CPP：同じジェネリックインターフェースの複数のバリエーションが実装される型に呼び出しを変換しているときに ArgumentException が発生することがある問題を修正。(1319313)
- IL2CPP：default キーワードによる初期値を持つ in 修飾子付きのジェネリックパラメーターを使用してメソッドを変換するときに例外が発生する問題を修正。 ([1313460](#))

- IL2CPP：スクリプトのデバッグが有効になっている状態で、IndexOutOfRangeException がトリガーされる可能性があった問題を修正。 ([1321876](#))
- iOS：アプリを起動しているときに CreateBGR32TextureFromCVTextureCache でクラッシュする問題を修正。 ([1298967](#))
- iOS：起動時に FixedUpdate が本来呼び出される回数よりも多く呼び出されることにより、最初の Update の Time.deltaTime に不正な数値が計上される問題を修正。 ([1318647](#))
- iOS：デバイスがオフラインの場合、バックグラウンド/レジューム時にフリーズを引き起こす UnityWebRequest の問題を修正。 ([1315244](#))
- プレハブ：プロジェクトブラウザの「Create Variant」での複数選択のサポートを追加。 (1313946)
- プレハブ：プレハブをシーンビューにドラッグした後にその操作を取り消すと、シーンがダーティにならなくなるよう問題を修正。 ([1299185](#))
- プレハブ：プレハブインスタンスからコンポーネントを削除するとき、およびプレハブを作成した後に RequireComponent が追加されたときの問題を修正。 ([1284595](#))
- スクリプティング：スクリプトを編集しているときにコンパイルのパフォーマンスが低下する問題を修正。 ([1317926](#))
- スクリプティング：Apple Silicon でネイティブからマネージドコードへのコールバックが失敗する問題を修正。 ([1305211](#))
- シリアライズ：スクリプトのクラスに「guid」で終わるフィールド名がある場合に YAML 解析エラーを引き起こしていた問題を修正。 ([1273539](#))
- シェーダー：Win 7 でのシェーダーコンパイルのリグレッションを修正。 ([1318359](#))

- UI ツールキット：UI ツールキットのラベルに省略記号がたまに表示される原因となっていた問題を修正。([1291452](#))
- WebGL：macOS と Linux の SystemInfo、および WebGL と MetroPlayer によって使用される Runtime/Misc の SystemInfo にノルウェー語（ブックマールとニーノルスク）の処理を追加。([1288528](#))

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：0abb6314276a