

Unity 2020.3.3

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

2020.3.3f1 の既知の問題

- 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](#))
- Addressable Asset : PreloadManager::WaitForAllOperationToComplete のパフォーマンス上のバグ ([1322086](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- テレイン : 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ライティングが含まれない ([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](#))
- 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 のエラーが大量に送信される ([1319133](#))
- macOS：Unity によって構築された macOS アプリを再署名すると、「code signature data out of place」という本来ある場所がないことを示すエラーが発生する ([1324168](#))
- Cloth：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」を「Surface Penetration」にして 0 に設定すると、Cloth の表示が崩れる ([1319488](#))
- 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](#))
- 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](#))
- スクリプティング：スクリプトのコンパイルに時間がかかる ([1317926](#))
- 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](#))
- 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 が発生して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 のエラーが大量に送信される ([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](#))

2020.3.3f1 リリースノート

システム要件の変更

改善点

- GI : メモリに関連するロギングをコンソールからログファイルに移動。

変更点

- アセットパイプライン：Addressables を 1.16.16、スクリプタブルビルドパイプラインを 1.15.2 に更新。追加情報については、各パッケージの変更履歴を確認してください。
- Linux：「X11 did not respond within x milliseconds」エラーをログに記録される警告に変換。[\(1309607\)](#)

修正点

- 2D：Physics2D モジュールが有効になっていた場合に、「Create」の「Physics Material 2D」のメニュー項目を利用できなかった問題を修正。[\(1300647\)](#)
- 2D：ユーザーが「Assets」 > 「Create」 > 「2D」 > 「Sprites」メニューでスプライトを作成中に、基本のスプライトシェイプを作成できなかった問題を修正。デフォルトの 2D スプライトテクスチャーからボダーのビジュアルを削除。[\(1299684\)](#)
- Android：APK をアプリバンドルから展開中に「failed to load libMain.so」エラーを引き起こす問題を修正。[\(1314472\)](#)
- アニメーション：animatorControllerPlayable に速度を設定しても、その子アニメーションクリップの速度には影響しなかった問題を修正。[\(1304259\)](#)
- エディター：無効なスクリプタブルオブジェクトがサブアセットとして追加され、シリアル化中にエディターのクラッシュを引き起こす原因となっている問題を修正。[\(1257558\)](#)
- エディター：「Enter Play Mode Options」がオンになっていた場合に、OnDrawGizmos 関数が呼び出されなかった問題を修正。[\(1296270\)](#)

- エディター：進捗バーのすぐ近くで EditorUtility.DisplayProgressBar と一緒に EditorUtility.CompressTexture を呼び出すときの進捗バーに関連するアサートを修正。([1308740](#))
- エディター：[Collab] パッケージマネージャーによってデフォルトのパッケージが初期化されるように、Plastic クラウドのプロジェクトをダウンロードする処理を延期。(1319580)
- グラフィックス：CustomRenderTexture でマテリアルを変更しているときに、無効なシェーダーパスのインデックスによってクラッシュが発生する問題を修正。([1300770](#))
- グラフィックス：テクスチャーを EXR 用に PIZ 形式に圧縮すると、スタックオーバーフローの例外が発生する問題を修正。([1312104](#))
- グラフィックス：色空間の変更プロンプトをローカライズできなかった問題を修正。(1288007)
- グラフィックス：インスペクターからランタイム CustomRenderTexture を .png にエクスポートできなかった問題を修正。([1284784](#))
- グラフィックス：Texture2DArray、Texture3D、Texture2D のインスペクターで元に戻す (ctrl+z) アクションが許可されるように問題を修正。([1175907](#))
- グラフィックス：SRP での OnBecameVisible のコールバックの後に、レンダラーのデータの同期が取れなくなった問題を修正。([1311717](#))
- グラフィックス：Animate Cross-fading フラグが有効になっていたときの、LOD の意図しないクロスフェードを修正。(1305495)
- IL2CPP：Unity プロジェクトで読み取り専用のファイルがネイティブプラグインとして検出されていたことが原因で失敗したビルドの問題を修正。([1313412](#))

- IMGUI：インスペクターでスプライトを配列にドロップしているときに null オブジェクトが作成されていた問題を修正。 ([1281986](#))
- IMGUI：ブラウザーの「Project」ウィンドウで Home キーを押してもカーソルがテキストの最初にジャンプしなかった問題を修正。 ([1287121](#))
- macOS：他のアプリが現在アクティブである間に、Unity Editor でツールチップがアクティベートされたときの問題を修正。 ([1269177](#))
- パッケージ：Windows のエディターからビルドターゲットを macOS スタンドアロンに設定すると発生する、Recorder パッケージのエラーを修正。 ([1304944](#))
- パーティクル：パーティクルシステムが割り当てられていないモジュールを使用するとクラッシュする問題を修正。 ([1319658](#))
- 物理演算：メッシュコライダーのエラーメッセージにオブジェクトへのパスが含まれていなかった問題を修正。 ([1318366](#))
- プレハブ：すでにイベントがあったより深いレベルのプレハブに新しいイベントを追加して割り当てると、新しく追加したイベントが破損する問題を修正。 ([1292519](#))
- シーンマネージャー：オブジェクトが DontSave フラグ付きのゲームオブジェクトの子であった場合に、それらのオブジェクトが適切にクリーンアップされなかった問題を修正。 ([1157422](#), [1309142](#))
- Scene/Game ビュー：コライダーのデバッグボリュームを最初にクリックしても選択されなかった Physics Debugger の問題を修正。 ([1309768](#))
- スクリプティング：UI Toolkit パッケージをプロジェクトに追加しているときに、パッケージからインポートされたスクリプトが却下され、例外が報告されていた問題を修正。 ([1269167](#))

- スクリプティング：ApiUpdater によってセーフモードでの更新がスキップされる可能性があった問題を修正。(1280167)
- スクリプティング：Logger.logEnabled が false に設定された場合に、例外のログがコンソールに記録されていた問題を修正。(1311534)
- シリアル化：SerializeReference によって参照されているクラスの enum フィールドの inspector 表示の修正。(1304095)
- シリアル化：SerializedReference のすべてのオブジェクトがインスタンス化されるまで、SerializedReference によって参照されるオブジェクトに対する OnAfterDeserialization の呼び出しを遅らせるよう修正。(1245749)
- Timeline：最初の数フレームがスキップされて AudioClipPlayable が再生される問題を修正。(1302398)
- Timeline：オーディオトラックがプレイヤーの Timeline の最初のフレームから始まる場合に、いくつかのサンプルが不足していた問題を修正。(1215183)
- UI ツールキット：UI ツールキットのテキストに再生モードの着色が 2 回適用される問題を修正。(1283050)
- UI ツールキット：パーティクルシステムのインスペクターでのレンダラーへのマテリアルの割り当てを修正。(1308966)
- バージョン管理：Provider.preCheckoutCallback が null 以外の値に設定されている間に、プロジェクトが Unity の新しいバージョンに更新されると、ProjectVersion.txt ファイルが間違って更新されていた問題を修正。(1291360)
- ビデオ：VideoPlayer.Play の前に VideoPlayer.Pause が呼び出されたときに、ビデオの再生が任意のフレームから始まっていた問題を修正。(1297648)

- ビデオ：シーク中に VideoPlayer.frame が間違っていた問題を修正。 ([1290698](#))
- WebGL：iOS 14.4 上で Chrome ブラウザーと Firefox ブラウザーのロードが失敗する問題を修正。iOS デバイスで Chrome ブラウザーと Firefox のブラウザーを検出するためのサポートを追加しました。(1316861)
- XR：エディター内で複数回実行された後に例外がスローされる Phrase Recognizer の問題を修正。 ([1301363](#))
- XR：XR デバイスが有効になっていなかったときの、ステレオカメラ以外のフルスクリーンでない画面でのビューポート領域の処理の問題を修正。 ([1319352](#))

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：76626098c1c4