

Unity 2020.3.15

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 \(Intel\)](#)

[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

2020.3.15f2 の既知の問題

- 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](#))
- アセットインポートパイプライン：再生モードを終了している間にエディターがクラッシュする ([1328667](#))
- アセットインポーター：[MacOS] アクティビティモニターに表示される 2 番目の Unity インスタンスがインポート後に「応答しない」 ([1331736](#))
- オーディオ：FindSnapshot() に引数として null を渡すと、AudioMixer_CUSTOM_FindSnapshot でクラッシュする ([1341752](#))
- グローバルイルミネーション：Terrain（地形）のスカルプティングとライトマップのベイキング中にクラッシュする ([1266511](#))
- グローバルイルミネーション：[ライトプローブ] ベイクとリアルタイム GI が有効な場合に再生モードに入ると、プローブのライティングデータが失われる ([1052045](#))
- グラフィックスデバイスバックエンド：エディターで CommandBuffer ネイティブプラグインのイベントがハングする ([1308216](#))
- IMGUI：シーンを開くと、エディターのツールバーが白いバーに置き換わることがある ([1341951](#))。
- 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](#))
- Linux：新しいショートカットプロフィールを作成するときに、エディターが「GfxFramebufferGL::SetBackBufferColorDepthSurface」でクラッシュするかフリーズする ([1334874](#))

- 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](#))
- 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](#))
- モバイル：[Android] 空でないプレースホルダーで TouchScreenKeyboard.Open を複数回使用するとアプリがクラッシュする ([1347370](#))
- モバイルグラフィックス：[iOS] USB-C ポートを使用して外部ディスプレイを接続するときにプレイヤーがクラッシュする ([1321153](#))
- Mono：再生モード用に Mono のアセンブリを再ロードすると、「(KERNELBASE) RaiseException」が発生してクラッシュする ([1289744](#))
- 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](#))
- 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 settings」の警告がスローされる ([1315475](#))
- プロファイリング：より高いフレーム数が設定されていると GarbageCollectAssets が頻繁にトリガーされる ([1332708](#))
- プロファイリング：「Timeline」ビューを操作したり、スレッド数の多いデータを確認したりすると、プロファイラーのパフォーマンスが低下する ([1339407](#))
- 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](#))
- 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](#))

- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- Terrain（地形）：再生モードに入って数秒経過すると、TreeRender::WillRenderTrees でクラッシュする ([1317966](#))
- テーマ：デフォルトのアイコンが付いたアイテムだけがリストにある場合、オブジェクトセレクターウィンドウのサイズスライダーが消える ([1309396](#))。
- ビデオ：特定のハードウェアで Unity Editor/Build を実行すると、ビデオプレイヤーが再生を開始できず、null ハンドルエラーがスローされる ([1237818](#))
- Vulkan：[エディター] シーンのカメラの位置に応じて、シーンのゲームオブジェクトのテクスチャが一見するとランダムになり、色に変更される ([1337772](#))
- Windows：チュートリアルプロジェクトを終了して保持するとエディターがクラッシュする ([1338299](#))

2020.3.15f2 リリースノート

機能

- Android：ユーザーは、「.androidpack」で終わるディレクトリにアセットを追加することで、カスタムアセットパックをビルドに含めることができる。
- Android：Split App Binary を有効にして Android App Bundle をビルドすると、Unity によってアセットパックが作成される。
- バージョン管理：- Plastic：他のメンバーの招待のサポートを追加。このオプションは、歯車/設定アイコンから利用可能。
 - Plastic：Cloud Edition でのサインインのサポートを追加。これは、一度もサインインしたことがない場合にオンボーディング画面で使用可能。
 - Plastic：プロジェクトで Plastic をオフにするためのサポートを追加。このオプションは、ディレクトリから Plastic メタデータを削除する。このオプションは、「Assets」 > 「Plastic SCM」 > 「Turn off Plastic SCM」で使用可能。
 - Plastic：新規の変更を示すために、Plastic SCM タブのタイトルに通知を追加。ユーザーは、新規の変更があることを知るために、Plastic SCM ウィンドウを表示する必要がなくなる。
 - Plastic：SSO の自動設定
 - Plastic：新規の変更に日付列を追加

改善点

- バージョン管理：- 安定性とパフォーマンスが向上

API の変更点

- Android：追加：高速フォローおよびオンデマンドで配信されるアセットパックを管理するための新しいAPI。APIはGoogleのPlayCore機能をラップする。

変更点

- Android：Android Gradle プラグインのバージョンを 3.6.0 から 4.0.1 にアップグレード。
- Android：Gradle のバージョンを 5.6.4 から 6.1.1 にアップグレード。
- バージョン管理：### 変更
 - 予想される顧客の使用法によりよく適合するようにライセンスを更新。
 - 基準を満たすようにドキュメントファイルを更新。
 - サードパーティの使用法を更新。
 - 完全な Plastic クライアントのダウンロードが不要。基本機能は追加のインストールなしで機能する。完全な Plastic クライアントを必要とする機能を、必要に応じてダウンロードおよびインストールすることが可能になる。
 - コードのチェックインに関するユーザビリティを改善
 - 更新ワークスペースタブ UX が向上
 - Plastic SCM ウィンドウが閉じている場合でも、Plastic SCM コンテキストメニューを使用可能

修正点

- Android：捕捉されない「java.lang.IllegalStateException: The specified child already has a parent」（java.lang.IllegalStateException：指定

された子にはすでに親があります) によって引き起こされるクラッシュを修正。これは主に Android 7.x に影響する ([1347211](#))

- ライセンス：一部のライセンスが受け入れられない原因となったエディターでの Licensing Client の署名チェックを修正。

システム要件

開発用

OS：Windows 7 SP1 以降、10 (64 ビットバージョンのみ)、macOS 10.13 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 10.13 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 10.13 以降、Ubuntu 18.04 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

変更セット：6cf78cb77498