

Unity 2020.3.14

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

2020.3.14f1 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](#))
- グラフィックステデバイスバックエンド：CommandBuffer ネイティブプラグインイベントがエディターでハングする ([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：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」により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「_XFreeX11XCBSstructure」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](#))
- 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` でクラッシュする ([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](#))
- 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](#))
- WebGL：[iOS] ビデオが再生されない ([1288692](#))
- 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](#))

2020.3.14f1 リリースノート

機能

- モバイル：適応型表示距離スケーラー - Camera.main の表示距離を自動的に変更する新しいスケーラー。
- モバイル：ブーストモード - CPU と GPU を短時間ブーストする。
- モバイル：クラスター情報 - クラスター情報をリクエストして、デバイス上で使用可能なコアとその数の詳細を確認する。
- モバイル：機能 API - 現在のプラットフォームで利用可能な Adaptive Performance 機能を確認する。
- モバイル：スケーラープロファイル - 定義済みのプロファイルを使用して、Adaptive Performance スケーラーを簡単に定義および変更できる。

- Stadia : Orbit Profiler のサポートを追加

改善点

- 2D : 多数のテクスチャをインポートするときのパフォーマンスが向上する可能性がある。
- 物理演算 : スクリプティングドキュメントの Articulation Body プロパティに測定単位を追加
- XR : OpenXR パッケージを 1.2.2 に更新

変更点

- 2D : Edge Collider 2D と Polygon Collider 2D が、SpriteShape の再生モード中に異なる衝突形状を作成する問題を修正。(1321978)
- 2D : SpriteShape によってコーナーが変形した Edge Collider が生成されるケースを修正。(1293760)
- 2D : 頂点データの割り当てが不十分で、SpriteShape でオーバーフローが発生する可能性のあるケースを修正 (1319096)
- 2D : PSDImporter パッケージには、Unity 2020.3.9f1 の最小バージョンが必要になった

修正点

- 2D : エディターの検証が原因で、タイルマップを更新するときにタイルマップ内の既存のタイルデータがクリアされない問題を修正。(1272540)

- 2D：プラットフォームを切り替えるときに PSDImporter が再インポートしてしまう問題を修正。([1327701](#))
- 2D：SpriteResolver により、アニメーションの再生時に数フレームごとにガベージが生成される問題を修正 ([1337463](#))
- 2D：外部画像エディターでスプライトレイヤー名を変更した後、スプライトエディターで空のカテゴリを削除できない問題を修正。([1328475](#))
- 2D：正方形のポリゴンスプライト生成の頂点の巻き順序を修正。([1289069](#))
- AI：ナビゲーションメッシュのカービング後に OffMeshLink と NavMeshLink が自動的に再接続しないことがある問題を修正。(1287238)
- Android：一部の MediaTek/PowerVR SoCs でリニアレンダリングを使用する場合のコンポジットエラーログを修正。([1330183](#))
- Android：エクスポート先のフォルダーにすでに gradle.properties ファイルが含まれている場合に、Unity エディターによってこのファイルが更新されない問題を修正。(1308437)
- Android：Proguard テンプレートのラベルを修正。([1316757](#))
- アニメーション：オーバーライドおよびアニメーターコントローラーで発生するリグレッションを修正。([1271499](#))
- アニメーション：一部のアバター/ヒューマノイド設定で、オフセット付きの Timeline で再生されるアニメーションが正しく再生されない問題を修正。([1295759](#))
- アニメーション：「Animation」ウィンドウで曲線を更新するときのパフォーマンスの低下を修正。([1320250](#))
- アセットパイプライン：キャッシュサーバーからアセットをダウンロードするときに「GetRequiredComponents result must be in cache, if re

requested from non-main thread」 (非メインスレッドから要求された場合は GetRequiredComponents の結果がキャッシュに存在する必要があります) というアサートが発生する問題を修正。(1338565)

- オーディオ：ミキサーグループまたはスナップショットを追加すると、コンソールで「generated inconsistent result」 (一貫性のない結果が生成されました) というアセットインポート警告がトリガーされる問題を修正。(1319518)
- オーディオ：AudioGroups に欠落していたリセット機能を実装。(1256250)
- コア：インクリメンタルガベージコレクションが VSync の前に利用可能なすべての空き時間を使用できないことがある原因となっていたバグを修正。(1329186)
- エディター：行をすばやく連続して折りたたむときのツリービューの ArgumentOutOfRangeException を修正。(1315468)
- エディター：合格したテスト結果 xml の理由が空になる問題を修正 (DSTR-63)。
- エディター：. サフィックスが拡張子なしで BuildTargets に適用された場合の問題を修正。
- エディター：再生モードでの UnityTest の Repeat および Retry 属性を修正 (DSTR-237)。
- エディター：複雑なプレハブのインスペクタープレビューのパフォーマンスが向上。(1295887)
- エディター：現在のビルドプラットフォームでスタティックバッチングが無効になっている場合に、「static batching with instancing shaders」の警告が表示されなくなる。(1332277)

- GI : DontDestroyOnLoad としてマークされたインスタンス化された GI 寄与オブジェクトのインスペクターを表示するときに再生モードエディターがフリーズする問題を修正。 ([1094243](#))
- GI : 「Lighting」 タブの 「Generate Lighting」 ボタンを使用しているときはリフレクションプロップを更新するのに 2 回再ベイクする必要がある問題を修正。 ([1334283](#))
- GI : プログレッシブベイクングを使用する場合の黒いベイク済みリフレクションプロップを修正。 ([1324246](#))
- GI : シーンの再ロードを無効にして再生モードに入るとライティングデータが失われる問題を修正。 ([1184204](#))
- グラフィックス : DX12 に大規模プロジェクトをインポートするときのクラッシュを修正。 ([1265099](#))
- グラフィックス : SRP のカメラ速度プロパティを修正。 ([1302527](#))
- グラフィックス : Renderdoc のロードが原因で、テクスチャインスペクターでテクスチャが消える問題を修正。 (1296238)
- グラフィックス : SRP パッケージがプロジェクトから削除されたときにトレインがクラッシュする問題を修正。 ([1321411](#))
- グラフィックス : テレインを含むシーンを開くときに、アクティブなパイプラインのデフォルトのテレインマテリアルを取得。 ([1332937](#))
- IL2CPP : 値型で IsInst を使用する際にまれに発生するコンパイルエラーを修正。 ([1328551](#))
- iOS : オンデマンドリソース (ODR) をロードしている間にアプリを閉じるとクラッシュする問題を修正。 ([1289143](#))
- ネットワーキング : カスタムダウンロードハンドラーで ReceiveContentLength が呼び出されない原因となる可能性があった il2cpp ストリッピングを修正。 (1282106)

- パッケージマネージャー：ユーザーが My Assets で有料のアセットストアパッケージをダウンロードしようとしたときに発生する 401 応答コードを修正。
ダウンロードの前に ToS 契約を確認し、利用規約を読んで同意できるようにユーザーをアセットストアのウェブページにリダイレクトする。
([1335976](#))
- パーティクル：CPU メッシュパーティクルレンダリングで 16 ビットの頂点属性を正しくサポートするように修正。([1340944](#))
- 物理演算：Transform スケール Z がゼロの場合に EdgeCollider2D または PolygonCollider2D のいずれかを編集できない単一の問題を修正。([1339608](#))
- 物理演算：より高いモーター/外力を使用する場合の HingeJoint2D 角度の下限/上限の安定性が向上。([1339471](#))
- スクリプティング：NotSupportedException をスローする .Net Ping.Send() を修正。([1329962](#))
- スクリプティング：存在しないオブジェクトに対して UnityEvent を呼び出そうとしたときに発生する「ArgumentException: method arguments are incompatible」(ArgumentException：メソッド引数に互換性がありません) の例外を修正。([1324289](#))
- スクリプティング：Asmdef をエディター専用からランタイム互換に変更しても関連付けられているスクリプトが更新されないため、再インポートしないとドラッグアンドドロップできない問題を修正。(1323079)
- スクリプティング：ジェネリック型が抽象 MonoBehaviour から派生した場合のクラッシュを修正。([1333819](#))
- スクリプティング：スクリプトに終わりのない再帰がある場合のエディターのクラッシュを修正。([1339503](#))

- スクリプティング：com.unity.vectorgraphics でのリフレクションによるマネージコードストリッピングの問題を修正。([1327800](#))
- スクリプティング：OnDemandRendering が使用されている場合に Time.unscaledDeltaTime が負の値を返さない問題を修正。(1329148)
- スクリプティング：環境変数 UNITY_DIAG_ENABLE_DOMAIN_RELOAD_TIMINGS が設定されている場合に、ドメインの再ロード内で行われるすべての操作の詳細なタイミングをエディターログに書き込む。(1328820)
- シェーダー：OpenGL および OpenGL ES バックエンドで SRP Batcher が機能しない問題を修正。([1331098](#))
- UIElements：複数のインスペクターが開かれ、複数のオブジェクトが選択されている場合の描画動作を修正。
- UI ツールキット：ビジュアル要素は、NullReferenceException をトリガーせずに、空の StyleValues インスタンスで実験的なアニメーション機能を使用できる。([1337074](#))
- UI ツールキット：階層の変更が適用された後、無効状態が正しく表示されない問題を修正。([1321042](#))
- UI ツールキット：隣接するフィールドによってはインスペクターフィールドをクリックしたときにフォーカスが設定されない問題を修正。([1335344](#))
- Visual Effect Graph：強制終了せずにパーティクルシステムでソートすると発生する可能性があったクラッシュを修正。([1333851](#))
- Visual Effect Graph：deadElementCount ディスパッチソートのバインディングが予期せず欠落する問題を修正。([1311837](#))
- ビデオ：VideoPlayer.Prepare および VideoPlayer.StepForward を呼び出すと、Render Texture にフレームが生成される。([1318270](#))

- ビデオ：VideoPlayer を一時停止するときのオーディオの遅延を修正。
([1316817](#))
- ビデオ：AudioSource 経由で再生するときオーディオが非同期になる問題を修正。
([1304061](#))
- ビデオ：VideoPlayer.Prepare 中のオーディオ再生を修正。
([1316819](#))
- WebGL：2020.3 でフレームの計時統計設定を WebGL プレイヤー設定に追加し、WebGL 1 の警告を追加。
(1297871)
- WebGL：WebGL プレイヤー設定の高品質ライトマップ符号化設定に警告を追加。
(1290512)
- WebGL：GfxDeviceGLES デストラクタで m_Context を解放した後の使用を修正。
([1204734](#))
- XR：-batchmode 引数を使用して Unity エディターを実行すると、カスタム XR パッケージが登録されない問題を修正。
([1334517](#))

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： d0d1bb862f9d