

Unity 2020.3.9

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

2020.3.9f1 の既知の問題

- 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](#))
- uGUI：RectMask2D Softness プロパティを TextMeshPro テキストで使用しても機能しない ([1331297](#))
- モバイル：[Android] OnPixelCopyFinishedListener が 24 SDK 未満のデバイスでサポートされていないことが原因でアプリが停止する ([1331290](#))
- シリアル化：何百ものシリアライズされたフィールドがあるスクリプトオブジェクトの検査中にエディターが低速になる ([1311325](#))
- OpenGL：プロジェクトがビルドされると OpenGL の API で SRP Batcher が動作しない ([1331098](#))
- モバイル：[Android] Streaming Assets フォルダーに 680 以上のファイルがあるとビルドが失敗する ([1272592](#))
- Mono：[macOS] DLL がロードされた後に例外がスローされると Unity がクラッシュする ([1318755](#))
- 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](#))
- 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](#))

- アセットインポートパイプライン：コードが変更されるたびにプレハブが再インポートされる ([1294785](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- Terrain（地形）：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](#))
- 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](#))
- 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](#))

- 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、Package resolution error が発生する ([1325920](#))
- 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](#))
- Terrain (地形) : テクスチャ配列を作成しているときにすべてのテクスチャが消去される ([1323870](#))
- IMGUI : ModalUtility ウィンドウが Unity のコンテキストメニューから起動されると、コンテンツが見えなくなる ([1313636](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))

2020.3.9f1 リリースノート

改善点

- Timeline : Timeline パッケージをバージョン 1.4.8 に更新。
- XR : Windows MR XR SDK Plug-in パッケージをバージョン 4.5.0 に更新。
- XR : XR Plug-in Management パッケージをバージョン 4.0.5 に更新。

変更点

- Windows : x86_64 が Windows のデフォルトのアーキテクチャになった。[\(1283651\)](#)

修正点

- 2D : SpriteDataAccessor API が使用されたときに TextureImporter で整合性のないアセットインポートがログに記録された問題を修正。(1331206)
- Android : OpenGL ES が実装された Mali 搭載デバイスで GPU スキニングを使用するときのパフォーマンスの問題を修正。[\(1300914\)](#)
- Android : Unity による ASTC HDR サポートのチェックによって、一部の Vulkan が実装された Android 搭載 Adreno デバイスで RenderDoc を使用しているときに発生する問題を修正。[\(1287309\)](#)
- オーディオ : 編集モードで DSPGraph の実行中にオーディオ出力デバイスがシャットダウンされた問題を修正。[\(1310050\)](#)

- エディター：環境設定の FixedTimestep の設定が 0/0 に設定されるとエディターがフリーズする問題を修正。 ([1326481](#))
- エディター：ドラッグ操作なしでコンポーネント間でマウスカーソルを動かしている間に、エディターのデバッグビルドの「Inspector」ウィンドウに青い線が表示されていた問題を修正。 (1323348)
- エディター：インスペクターでコンポーネントの並べ替えまたは新しいコンポーネントを追加している間に、コンポーネントを配置できなかったときに青い線が表示されていた問題を修正。 ([1300581](#))
- エディター：「Animation」ウィンドウで、メインのカーブエリアがクリックされるまで、キーフレームのコピー/貼り付けのキーボードショートカットが機能していなかった問題を修正。 ([1265480](#))
- エディター：特定のコンソールメッセージを選択中に例外がスローされた問題を修正。 ([1317216](#))
- エディター：カスタムエディターで、スクリプタブルオブジェクト内の並べ替え不可能な配列に対して、右クリックメニューの項目が機能しなかった問題を修正。 ([1307389](#))
- エディター：元に戻すを選択してもアイコンを選択するウィンドウが閉じなかった問題を修正。 ([1305625](#))
- グラフィックス：Vulkan で、破壊された後のコンピュータパイプラインオブジェクトを使用することによって発生したクラッシュを修正。 (1327421)
- グラフィックス：DX12 で互換性のないパイプラインステージに直面しているときのエラーメッセージが削除されなかった問題を修正。 (1279311)
- IL2CPP：コードストリップングにより WebGL ビルドで間違った型が返された Unity Forma の問題を修正。 (1311802)

- iOS：一部の言語で文字数制限が存在するときに、テキスト入力フィールドに最後に入力した文字を結合できなかった問題を修正。(1321661)
- 物理演算：RigidBodyの親子関係を変更した後に OnTriggerEnter が呼び出されなかった問題を修正。(1323883)
- プレハブ：スクリプトを介してプレハブメッシュの変更が適用されたときにエディターがクラッシュする問題を修正。(1307624)
- スクリプティング：デリゲートのターゲットがバーチャルメソッドをターゲットとする別のデリゲートであるときに、バーチャルコールが確実に実行されるようにする。(1188422)
- シリアル化：参照がある配列を消去した後のプロパティの差分の問題を修正。(1266303)
- シェーダー：キャッシングプリプロセッサが 1.#INF HLSL 定数を認識しない問題を修正。(1331147)
- シェーダー：シェーダーコンパイルの進捗バーにバリエーションの合計が正しく表示されなかった問題を修正。(1201705)
- WebGL：ガベージコレクターによって WebGL 上のメモリが破損することがあった問題を修正。(1303232)
- WebGL：SharedArrayBuffer の使用に関する Chrome の廃止警告を修正。(1323832)
- XR：Oculus Quest でメモリを節約するための Vulkan の遅延割り当てが有効になっていなかった問題を修正。(1314165)

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

変更セット : 108be757e447