

Unity 2020.3.19

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

2020.3.19f1 の既知の問題

- アセットバンドル：ファイル数が多いと、AssetBundle の構築プロセスが遅くなる ([1358059](#))
- アセットインポーター：変更をカスタムアセットに適用すると、Unity Editor.Unsupported:IsDestroyScriptableObject でエディターがクラッシュする ([1353925](#))
- オーディオ：再生モード中にスクリプトを再コンパイルすると AudioCustomFilter::GetOrCreateDSP でクラッシュが発生する ([1354002](#))
- 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：[Enlighten] ライティングの生成中にエディターを閉じると、致命的なエラーが発生する ([1354238](#))
- 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](#))
- IL2CPP：[Android] [IL2CPP] ARMv7 と ARM64 のビルドが、異なる git ブランチからの ARM64 のみのビルドに従う場合は、古いビルドアーティファクトが使用される ([1347245](#))
- 入力：マウスカーソルが「Game」ウィンドウの外側にある場合、Input.GetKey はトリガーされない ([1358134](#))
- 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](#))
- macOS：Mac スタンドアロンでのスタンドアロンビルドで、ポート数の増加が止まらない ([1365570](#))

- 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](#))
- Mono：mono_thread_get_undeniable_exception でクラッシュする ([1308625](#))
- 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](#))
- 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：シーンがロードおよびアンロードされると Profiler.GetTotalAllocatedMemoryLong が増加する ([1364643](#))
- 利便性：カラーピッカーで色を選択すると、UIView::DoPaint でクラッシュする ([1355078](#))
- シーン管理：大きなシーンをロードまたはアンロードするときのパフォーマンスが低い ([1360901](#))
- 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](#))
- スクリプティング：プロジェクトが初めて開かれたときに Unity で code weavers が実行されない ([1350116](#))
- テンプレート：Behaviour Brick をアタッチしたプレハブをすばやく複製し、LEGO Microgame で複製を元に戻すとクラッシュが発生する ([1362660](#))
- 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](#))

- 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](#))
- XR：[Linux] 新しいAR またはVR テンプレートプロジェクトを開いたり、「Show Tutorials」を押した際に、シーンビューがレンダリングされない ([1362435](#))

2020.3.19f1 リリースノート

改善点

- GI：Open Image ノイズ除去を使用する際のリングングが低減。
- グラフィックス：シェーダーの負荷によって引き起こされるメインスレッドのヒッチが低減
- プロファイラー：一連の修正と改善を加えた com.unity.performance.profile-analyzer@1.1.0 をリリース。詳細は次を参照：<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.performance.profile-analyzer@1.1/manual/whats-new.html>

変更点

- パッケージマネージャー：エラーと警告ボックスの外観を情報ボックスのように変更。

修正点

- 2D：複数のスレッドから SpriteRenderer をロードするときに競合状態が原因で発生する可能性があったクラッシュを修正。(1351843)
- 2D：[Android][スプライトアトラス] ビルドプラットフォームを切り替えているときに TotalSpriteSurfaceArea が再シリアルライズされなかった問題を修正。(1273235)
- アセットバンドル：アセットバンドルが決定的になるように修正。(1346263)
- アセットインポート：FBX ファイルが書き込み可能なパッケージ内にある場合にテクスチャを抽出できない問題を修正。(1329339)
- アセットパイプライン：ProduceArtifact を呼び出すと、複数のアーティファクトが急速に生成される問題を修正 (1286878)
- オーディオ：AudioMixer.FindSnapshot に null 引数を渡すとクラッシュが発生する問題を修正。(1341752)
- エディター：UnityEvent 選択ポップアップに重複するコンポーネント名のサポートを追加。(1309997)
- エディター：AudioMixer グループを複数選択しようとしたときにスローされていた ArgumentOutOfRange 例外を修正。(1339103)
- エディター：キーボードの「Delete」キーを使用して配列要素を削除できない問題を修正。(1260899)
- エディター：矢印キーを使用しているときに、キーボードショートカットが選択したルートオブジェクトの展開された子を選択していなかった問題を修正。(1341265)
- エディター：Shift キーを押したまま選択を解除するときの問題を修正。(1340690)

- ゲームコア：起動時にプレイヤー設定 VSyncCount が読み取られない問題を修正。
- GI：フラットオブジェクトのリフレクションプロップの重みに関する問題を修正。([1233991](#))
- GI：最大バウンスが増加したら、最小バウンス値をユーザーが入力した値に復元。([1320615](#))
- グラフィックス：幅または高さが 32k の画像のバイリニア再スケールを画像が反転しないように修正。([1340329](#))
- グラフィックス：外部モニターを使用中の OSX のパフォーマンスのスパイクを修正。OSX のメタルエディターは、CVDisplayLink を使用して期間を表示するようになった。([1327408](#))
- グラフィックス：オフセットを指定して Texture2D/Texture2DArray ロードを使用するときのシェーダーコードの生成を修正。([1357095](#))
- iOS：Bluetooth キーボードがテキスト入力の外部の入力を処理しない問題を修正。([1355543](#))
- iOS：Unity オーディオが有効になっているときにオンに切り替えると、「Mute Other Audio Sources」がデバイスのオーディオをバックグラウンドでミュートしない問題を修正。([1335093](#))
- iOS：プレゼンテーションコントローラーを閉じると、表示中に許可された向きが変更されたときに画面が黒くなる問題を修正。([1304313](#))
- iOS：アプリの一時停止を再開したり、デバイスのロックを解除したりすると、動画がフリーズしたり、アプリがクラッシュしたりする問題を修正。([1297877](#))
- Linux：右クリックのコンテキストメニューを使用した後にアセットメニューが無効になったり、コンテキストメニューの項目が予期せず無効になる問題を修正。([1346205](#))

- プレハブ：アセットパイプラインが一時停止しているときにゲームオブジェクトまたはコンポーネントをプレハブに適用するとクラッシュが発生する問題を修正。(1324978)
- プレハブ：プレハブインスタンスの下に追加された展開済みのプレハブが、最も外側のルートに加えられた変更を元に戻すときに削除される問題を修正。(1339775)
- プロファイラー：古いプロファイラーデータ形式をロードしようとしたときのエラーメッセージを追加し、Unity 2018.4 でデータをロードするようにユーザーに指示 (1341972)
- プロファイラー：プロファイラーウィンドウの Timeline ビューで追跡される System.Thread スレッドおよび視覚化の問題を修正。(1339407)
- プロファイラー：PS4、PS5、D3D11、および D3D12 の WaitForTarget FPS->TimeUpdate.WaitForLastPresentationAndUpdateTime で待機しているときに、CPU 使用率プロファイラーチャートに Vsync がカテゴリとして表示されない問題を修正。(1335370)
- シーン/ゲームビュー：編集不可としてマークされたルートオブジェクト間への参照のドラッグアンドドロップによる配置が階層によって許可されない問題を修正。(1337512)
- スクリプティング：キャンバス内のパネルをアクティブ化/非アクティブ化するときのパフォーマンスの低下を修正。(1348763)
- スクリプティング：ビルドでデータが生成されなかったため、プレイヤーがクラッシュする問題を修正。
パスに一重引用符が含まれているために生成が失敗し、それをうまく処理できていなかった。(1327870)

- スクリプティング：コンパイルエラーがある場合にスペースを含むファイルパラメーターが正しく表示されないことがある問題を修正 ([1318667](#))
- シリアル化：新しいプロジェクトを作成すると、「Broken text PPtr in file(Library/Unused/939d4274b8584ac49a1519c8e43d0673)」(ファイル内のテキスト PPtr が壊れている) というエラーがスローされる問題を修正。(1354358)
- シェーダー：プレイヤー設定で「Optimize mesh data」を有効にしてもビルドプロセスが大幅には遅くならないように問題を修正。([1349093](#))
- シェーダー：バックグラウンドで重いコンピュートシェーダーをコンパイルするときにエディターがほとんど使用できなくなっていた問題を修正。([1348455](#))
- シェーダー：UI スライダーが、右側の値よりも左側の値の方が大きい範囲の終了値のみを許可する問題を修正。([1351151](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：Alt + Enter で全画面モードを切り替えられない問題を修正。([1304865](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：Open を呼び出した直後に TouchScreenKeyboard の「text」または「selection」プロパティを使用する場合の競合状態を修正。([1345877](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：TextMeshPro 入力フィールドにフォーカスした数秒後に HoloLens2 の TouchScreenKeyboard が閉じる問題を修正 ([1360514](#))

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 : 68f137dc9bbe