



🎮UnityHub使用ガイド:UnityHubを使いこなしてみませんか！！



むぎ

2025年11月12日 17:27

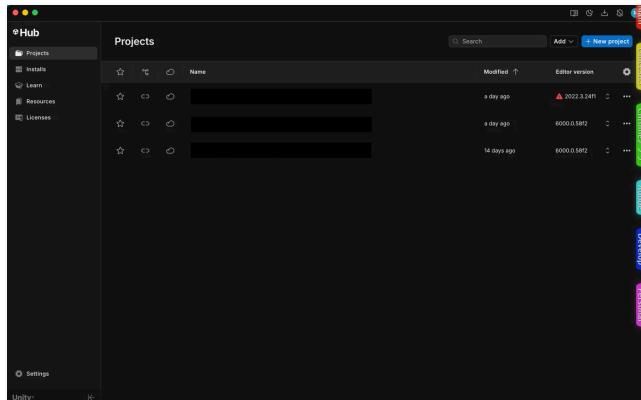
...

はじめに

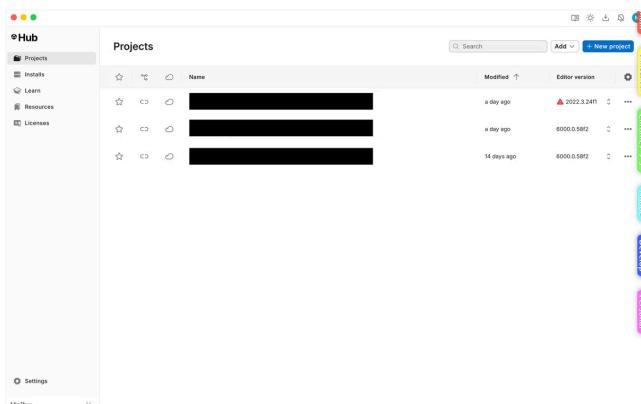
Unity Hubって何？

Unityを使い始めるとき、必ず出てくるのが『UnityHub』
ざっくり言うと、Unity HubはUnityを動かすための『管理アプリ』です。

- Unity本体（エディター）をインストール
- プロジェクト作成
- バージョンの切り替え
- このようなことをする“Unityの管理人”のような存在です。



ダークカラー



ホワイトカラー

Unity本体との関係をイメージしよう

イメージで言うと、

- Unity Hub→管理人/マンション
- Unity Editor→実際にゲームを作る部屋/101,102,102...号室のゲーム

という感じ。

HubはUnityゲーム制作の入口で、Editorはゲームの中身。

Hubがないと部屋の鍵が開かないので、**Unityを始めるならまずHubの理解が必須です！**

Unity Hubの役割とメリット

バージョン管理がラクになる

Unityでも他のゲームエンジンでも、新しいバージョンはちょくちょく出ます。でも、過去のプロジェクトを新しいUnityで開くとエラーが出ることも…使用しようとしているバージョンに対応されていないライブラリを使おうとしていたり、そのバージョンにエラーが出ていたり…

Tips

最近だと脆弱性についてのこのような話題もありましたね。

<https://unity.com/ja/security/sept-2025-01/remediation>

そこでUnity Hubを使うと、複数バージョンのUnityを並行して管理できます。



2つのプロジェクトがあります。
6000.0.58f2と2022.3.24f1で、それぞれ異なるバージョンのプロジェクトが並んでいますね。

他のゲームに左右されないのは良いですね〇

プロジェクトの一元管理

Hubを開けば、自分の作ったすべてのプロジェクトが一覧で表示されます。
「どこに保存したっけ？」がなくなるのも便利なポイント。

「欲を言えばHub内でフォルダリングとかできたらいいな…」
学生作品フォルダ、自身の学生の時の作品フォルダ、今開発中のフォルダ…
あれば便利じゃ。

よくやるミス

毎年、必ずあるのがこのパターン👉

Unity Hubを使わずに、Unity本体だけを直接インストールしてしまう。

これをやると、バージョンの整合が取れずプロジェクトが開けなくなることが多いです。
最初にHub経由で導入しておけば、そうしたトラブルは防げます！

Unity Hubのインストール方法

ダウンロード手順

- 公式サイト（<https://unity.com/download>）にアクセス
- 「STEP1のDownload the Unity Hub」からインストーラーをDL
- DLしたインストーラーを実行



初回起動とサインイン

初回起動時にUnityIDでサインインが求められます。

学生は**Unity Student Plan**が利用できるので、学校メールで登録しておくのがオヌヌメ。

※Student Planの登録は後述の「便利機能」で紹介

インストール時の注意点

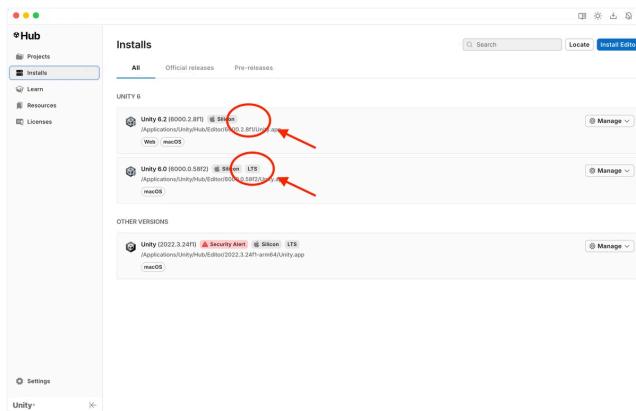
- 管理者権限が必要な場合がある。学校PCでは先生などに確認
- インターネット接続が不安定だと途中で止まることも。安定したWi-Fiで実行しよう
- インストール先はデフォルトでOK (Cドライブで問題なし)

Unity Editorのインストール

バージョンの選び方(LTSとTech Stream)

Unityには2種類あります：

- **LTS (Long Term Support)**：長期サポート。安定重視。授業・チーム制作、仕事でゲーム開発するならおすすめ(てかLTSにしろ！)
- **Tech Stream**：最新機能を試したい人向け（ただし不安定なことも…）



LTSついてない(TechStream)とLTSがありますね。

基本は「**LTS版一択**」でOKです。

「2022 LTS」「2023 LTS」など、年+LTSが目印。



LTSはUnityバージョンに限った用語ではありません。

Unity ダウンロードアーカイブ				
Unity リリースがどのようにサポートされているかについては、 こちらをご覧ください。				
すべてのバージョン SUPPORTED LTS TECH				
バージョン	発表日	リリースノート	バグの取り付け	ダウンロード
6000.0.62f1	2025年1月5日	Read	INSTALL	See all
6000.0.61f1	2025年10月30日	Read	INSTALL	See all
6000.0.60f1	2025年10月16日	Read	INSTALL	See all
6000.0.59f2	2025年10月8日	Read	INSTALL	See all
6000.0.58f2	2025年10月3日	Read	INSTALL	See all

これまでのバージョン一覧

【バージョン一覧】

<https://unity.com/ja/releases/editor/archive>

⚠️ 地獄みたいにインストールが完了しないことザラにあります。
頑張ろう。頑張ろう。。。

各プラットフォームのモジュール

HubのEditorインストール画面で、**追加モジュール**を選べます。
代表的なのは：

- Android Build Support
- Visual Studio Support
- Visual Studio Code Support
- Language Packs(日本語)

これらあたりは入れたりするかもしれません。

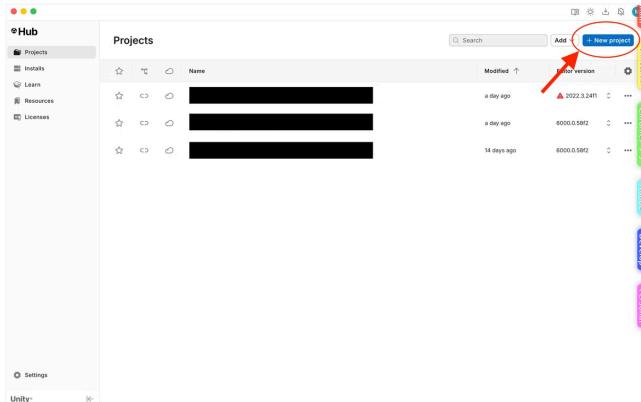
スマホ向け開発をする、Editorは日本語がいいな...
など予め決まっていることがあればモジュールは追加しておいた方が楽です。

【モジュール参考サイト】
<https://www.choge-blog.com/programming/unitymodule/>

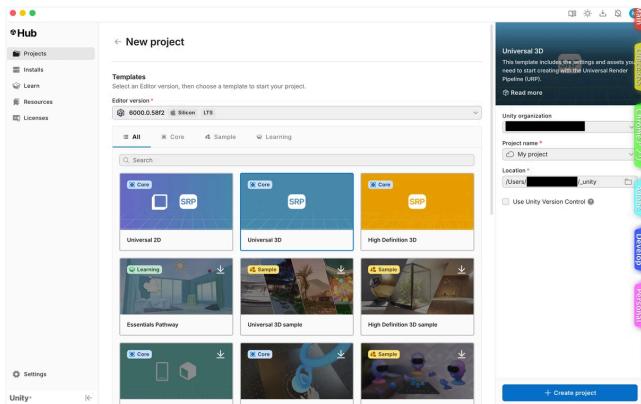
失敗しない設定のコツ

- 開発途中でバージョンを変えない ⚠️ 変えたとしても、検証などかなり慎重にやる必要があります。
 - 「Recommended (推奨)」と書かれたバージョンを選ぶ
 - Unity Hubの「Install」画面から行う (**直接サイトからDLしない！**)
-

新しいプロジェクトを作る



New projectを押下



作成するプロジェクトの設定画面が出てきた。

テンプレートの選び方

Hubで「新しいプロジェクト」を作成するときにテンプレートを選びます。

- **2D**：ドット絵や横スクロールなど
- **3D (URP)**：軽くてキレイな見た目
- **3D (HDRP)**：リアル系、PCスペックが必要

迷ったらURPでOKかな～

Tips

レンダーパイプライン計三種

【Built-in Render Pipeline】

<https://docs.unity3d.com/ja/2021.3/Manual/built-in-render-pipeline.html>
従来の描画システム。URPやHDRPが登場する前はこれをこぞって使ってた。
見た目もURPなどと比べると劣っているため、今はもうレガシーになりつつある。

【Universal Render Pipeline(URP)】

Universal . . . 普遍的、幅広く使われている👍

<https://unity.com/ja/features/srp/universal-render-pipeline>

現在の標準的な描画システム。軽くて万能。わりかし綺麗。

【High Definition Render Pipeline(HDRP)】

High Definition . . . 高解像度

URPよりも更にハイエンドな映像を実現できる描画システム。映像系やフォトリアルな表現に向いている。ただその分処理負荷は高い。

そもそも「レンダーパイプライン」って？

ゲーム画面の光の処理、影の出し方、見た目の仕組みなどを決定しているシステム。どうやって絵を描画するの？を決めているやつ。

プロジェクト名・保存場所の決め方

- 名前は**英数字だけ**（⚠ 日本語はトラブルのもと）
 - 保存先は**日本語を含まないパス**にしましょう
-

よくあるトラブルと対処法

Q. プロジェクトが開かない

A. パスに日本語が混じっている。英語に変更することで開ける

Q. UnityEditor起動に時間がすーーーーっごくかかる

A. HDDにデータを入れている可能性あり。保存先をSSDにかえることで改善

Tips

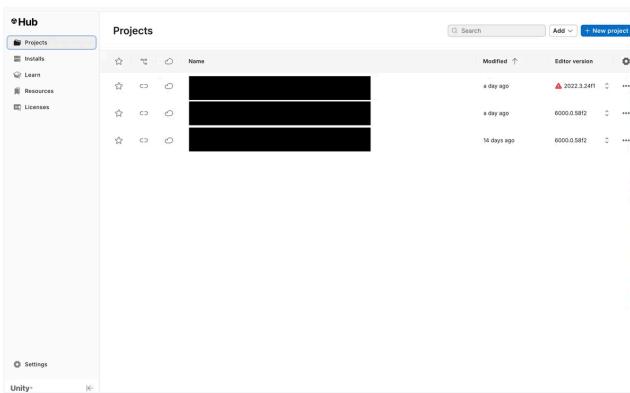
SSDはHDDよりも読み込み時間が短く、よりスムーズにゲームできたりグラフィックを出せたりと、効率的に性能を発揮できます。

ゲームはHDDではなくSSDにインストールしようぜd(——)

既存プロジェクトの管理

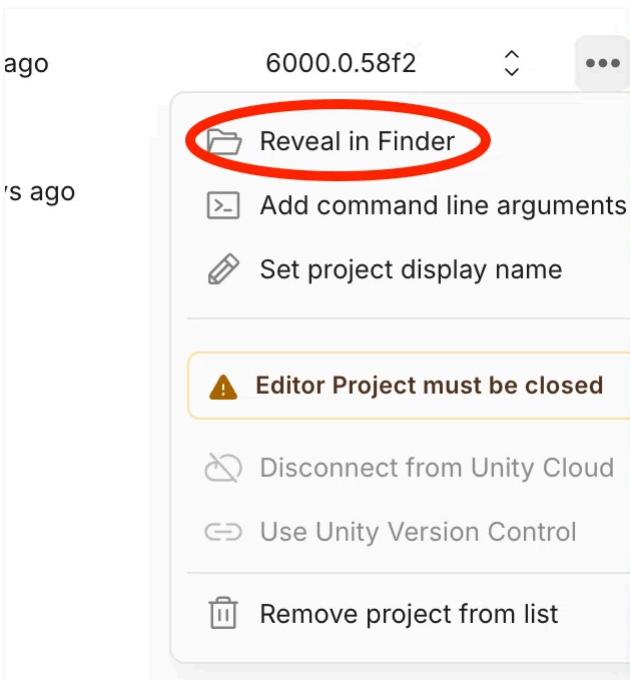
Unity Hubから開く・削除する

Hubの「Projects」タブに一覧が出ます。



クリックで開く、右クリックor「・・・」から削除も可能。

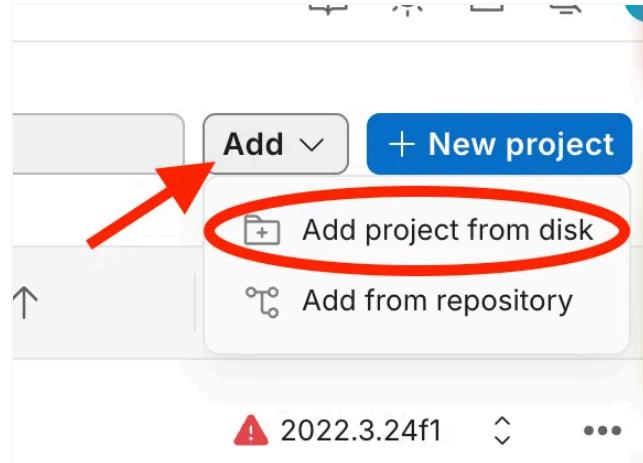
⚠️ 削除してもフォルダは残ります。必要なら手動で整理しましょう。



Reveal in Finderからプロジェクトフォルダを開けます。
MacなのでFinderですが、WindowsだとExplorersかな？

プロジェクトはPCにあるのにHubには表示されていない場合

Add/Add project from diskからプロジェクトのRootを選択してください。



チーム制作時のおすすめ運用

- ・チーム全員が同じUnityバージョン・同じモジュールを使う
- ・GitHubなどのバージョン管理ツールを使うと、もしUnityバージョンの影響で修復困難になってしまってもGitで過去バージョンに戻れるので安全

Unity Hubの便利機能

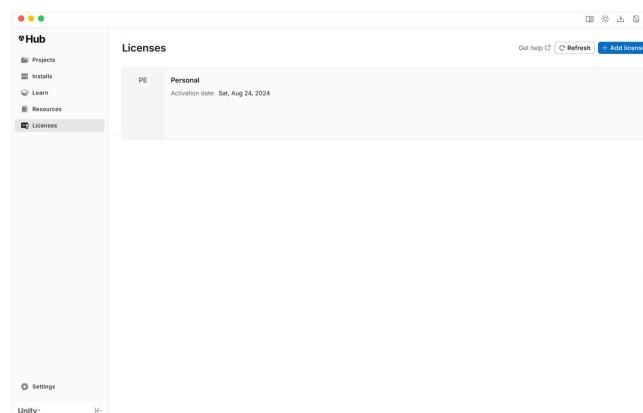
学生アカウントでライセンスを管理

Unity Hubの「Licenses」からライセンス状況を確認できます。

学生は『UnityStudentプラン（無料）』を使えば、Proに近い機能が使えます。中学生からOK。

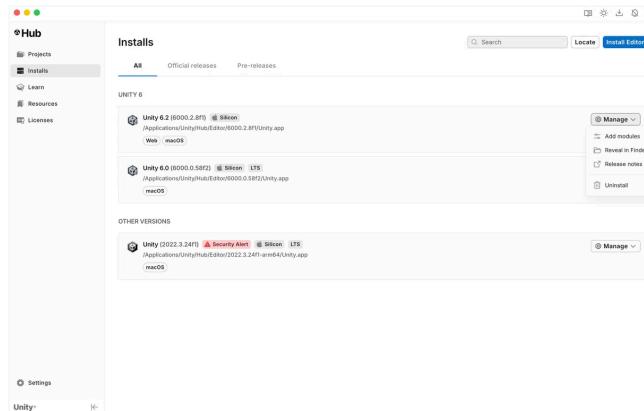
<https://unity.com/ja/products/unity-student>

Unity IDに学校メールを登録しておくとお得ですね。



インストール済みバージョンの管理

Hubの「Installs」タブで複数バージョンを一覧管理。

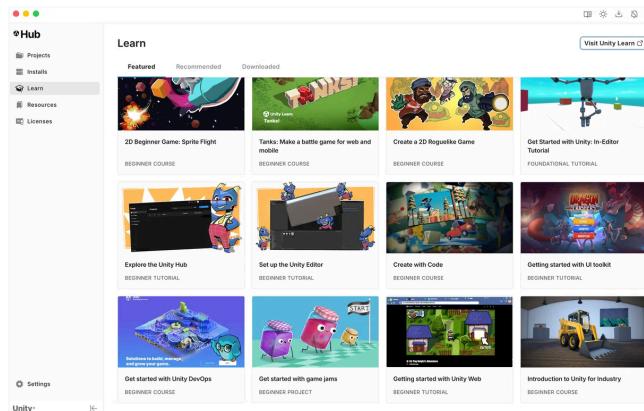


Unity Learnへのリンク

Hubの「Learn」タブには、Unity公式のチュートリアル動画や教材が並んでいます。

自主学習にピッタリ👏

<https://learn.unity.com/>



公式でなくとも、YouTubeで誰かの動画参考にゲーム作るのも全然OK♪

まとめ:Unity Hubを理解すると制作がスムーズに！

Unity Hubは、ただの起動ツールではなく、**制作全体を支える「土台」**です。
最初に正しく使い方を覚えておくと、将来のトラブルが激減します。

UnityではまずHubから理解していきましょう！
ここを制覇すれば、Unityはより扱いやすく快適になります！

I LOVE UNITY ! I LOVE UNITY HUB !!