

# Unity 2020.3.0

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

---

# 2020.3.0f1 の既知の問題

- Cloth：親ゲームオブジェクトのスケールを 1 より小さくし、かつ Surface Penetration の constraints を 0 に設定すると、Cloth の表示が崩れる ([1319488](#))
- モバイル：ビルドがデバイス上で実行されると、最初の Update の前に FixedUpdate が複数回呼び出される ([1318647](#))
- 2D：「NullReferenceException:SerializedObject of SerializedProperty」がスプライトアトラスのビルド中にスローされる ([1318332](#))
- Shuriken：ParticleSystem の shape.sprite を null に変更すると、ParticleSystem\_ShapeModule\_CUSTOM\_set\_sprite\_Injected が発生してクラッシュする ([1319658](#))
- プロファイリング：[プロファイラー] ズームまたはパンすると、周囲のフレームの Timeline のサンプル名が見えなくなる ([1317697](#))
- Linux：Linux エディターを開くと「X Server took longer than x miliseconds to respond to SetGtkWindowSizeAndPosition」エラーがスローされる ([1309607](#))
- Shuriken：ParticleSystem::EndUpdateAll が発生してクラッシュする ([1311212](#))
- シェーダーシステム：IPC が起動に失敗すると PAL\_LocalIPC\_IsConnected が発生してクラッシュする ([1319336](#))
- ユニバーサルレンダーパイプライン：[URP] 「ボリュームプロファイル」に「オーバーライド」を追加できない ([1318535](#))

- 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](#))
- 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](#))
- アセットインポーター：[パフォーマンス低下] モデルにアニメーションが含まれていると、FBX モデルのインポートが目に見えて遅くなる ([1265275](#))
- 物理演算：親を解除されたボディに対して JointState.SaveJointState を呼び出すと、physx::NpArticulationReducedCoordinate::createCache() が発生してクラッシュする ([1264800](#))
- シェーダーシステム：[URP テンプレート] 再生モード中にエディターのパフォーマンスが大幅に低下する ([1277222](#))
- モバイル：iPad Pro で、2019.4.16f1 からビルドされたプロジェクトに対して Screen.dpi が 0 を返す ([1300359](#))
- Cloth：Cloth コンポーネントを使用すると、「Skinned Mesh Renderer」の「Bounds」の「Extent」が「Transform」の「Scale」の半分に設定される ([1209765](#))
- シェーダーシステム：ビルドするたびにシェーダーのエラーデータベースが大きくなる ([1317744](#))
- シリアル化：大量のメモリを割り当てているときにエディターが Raise Exception でクラッシュする ([1313492](#))
- 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" 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](#))

## 2020.3.0f1 リリースノート

### 修正点

- アセットインポート：大きなメタデータを持つアセットでまれに発生する不安定なアセットハッシュを修正。([1285620](#))
- オーディオ：DSPGraph/Burst のプレイヤーのクラッシュを修正。([1297730](#))
- エディター：レジストリの使用による ReorderableList GC の問題を修正。(1315466)
- エディター：再生モード中にマウスポインターが非表示にならなかった Windows の問題を修正。([1273522](#))
- グラフィックス：以前は CopyDepth のパスが含まれていたため、ユーザーのスク립トが \_CameraDepthTarget にアクセスできたが、タイトルベースのレンダラーを使用する Metal GPU ファミリー (iOS、Silicon GPU) ではこれが削除されており、これにより引き起こされたパフォーマンスの低下が修正された ([1298799](#))
- macOS：Xcode プロジェクト内のネイティブプラグインのコードの署名の問題を修正。([1276317](#))
- macOS：エクスポートされた macOS スタンドアロンプレイヤーのビルドが起動せず、インターネットからダウンロードしたときに「<Unit

y app> was damaged and could not be opened」エラーが表示される問題を修正。(1304455)

- シーンマネージャー：現在開かれているシーンのアセットが削除され、新しいシーンアセットが同じ GUID でインポートされた後、ユーザーが「Reload」を選択するとクラッシュする問題を修正。(1309393)
- スクリプティング：アプリケーションが OS 側から終了されたときに Application.quitting イベントが発生しなかった問題を修正。(1309540)
- スクリプティング：アセンブリ定義の更新時に循環依存を検証 (1293762)
- シリアル化：シリアライズされた参照を持っていたオブジェクトをデシリアライズするために JSONUtility を使用するとクラッシュする問題を修正。(1296236)
- UI ツールキット：SerializedObject のバインディングのユースケースがエディターのクラッシュを引き起こす問題を修正。(1305198)

## 変更点

- グラフィックス：SRP パッケージを 10.3.2 に更新 (1298466、1309219)

## 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 10.0 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

チェンジセット：c7b5465681fb