

# Unity 2020.3.1

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

---

# 2020.3.1f1 の既知の問題

- Addressable Asset : DOTS チームによって報告された PreloadManager::WaitForAllOperationToComplete のパフォーマンス上のバグ ([1322086](#))
- アセットバンドル : アセットの同期ロードによってプリロードされた依存関係が正しくロードされない ([1321141](#))
- 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](#))
- 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「Constraints」を「Surface Penetration」にして 0 に設定すると、Cloth の表示が崩れる ([1319488](#))
- 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](#))
- シェーダーシステム : インポートプロセス中にシェーダーがアップグレードされると、UpgradeOldShaderSyntax が発生してエディターがクラッシュする ([1299790](#))
- Mono : ビルドされたプレイヤーの停止に数秒かかる ([1295072](#))

- 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](#))
- Android：Android Studio の「APK from app bundle」オプションを使用してインストールしたアプリの実行が失敗する ([1314472](#))
- 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](#))
- アセットインポーター：「Mesh Compression」を「Medium」または「High」に設定してメッシュをベイクすると `Wintermute::Geometry::Verify` のエラーが大量に送信される ([1313968](#))
- 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](#))
- Shuriken：null の `ParticleSystem` の `shape.sprite` を変更すると、`ParticleSystem_ShapeModule_CUSTOM_set_sprite_Injected` が発生してクラッシュする ([1319658](#))
- モバイル：UnityWebRequest によってアセットバンドルが非同期的にロードされている間に `Resources.Load()` を呼び出すと、メインスレッドがスタックする ([1277297](#))
- 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](#))
- 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](#))
- Packman：パッケージを解決するよう促すパッケージマネージャーのプロンプトが繰り返し表示される ([1315014](#))

- 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](#))
- Polybrush：[PolyBrush] 「Polybrush」ウィンドウを開いた後にブラシを保存すると、ブラシ設定の保存の際に問題が発生した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](#))

## 2020.3.1f1 リリースノート

### システム要件の変更

### 機能

- XR：Vulkan 上で Quest 用のビュー/コントローラーのレイトラッキングを使用すると遅延が大幅に削減される

### 改善点

- スクリプティング：Application.isPlaying のドキュメントを改善。

## 変更点

- Android：VideoPlayer のサポート対象の拡張子に .mov を追加。([1282206](#))
- パーティクル：フレームレートに関係なく、Force Field コンポーネントが同じように動作するようにする。([1314426](#))

## 修正点

- 2D：PVRTC 形式のアトラスのバリエーションのサイズ調整によって、正しくないスプライト UV になっていた問題を修正。([1284374](#))
- 2D：「Offset」フィールドを編集している間に削除キーが使用されると、「Tile」フィールドの値が None に設定されていた問題を修正。([1302207](#))
- アニメーション：イベントが選択された場合に、インポート設定のアニメーションの値を変更できなかった問題を修正。([1304022](#))
- アセットインポート：インポート設定が変更されなかったときに、Texture インスペクターに「Unapplied import settings」が通知されていた問題を修正 ([1294009](#))
- アセットパイプライン：シェーダーをビルドおよびアップロードするときのクラッシュ/アサートの問題を修正。(1314042)
- エディター：インスペクターを再読み込みした後に SerializedProperties を中断していた、インスペクターの再ビルドによるリグレーションを修正。([1317257](#))
- エディター：エディターで OpenGL ES 2 グラフィックス API が使用されていたときに、シーンビューの移動/回転/拡大縮小のハンドルがレンダリングされない問題を修正。([1287914](#))

- エディター：スクリプトのコンパイル中に再生モードボタンを押しても効果がないことがあった問題を修正。(1300377)
- エディター：マテリアルセクターで、マテリアルに1つの変更を加えた後に、変更されたプロパティを操作できなくなった問題を修正。(1315779)
- エディター：一部のビュー方向で、シーンビューの移動/スケールツールハンドルの円すいとキューブのエンドキャップが、それらの軸線の部分の「背後」に視覚的にレンダリングされなくなった問題を修正。(1312636)
- エディター：インスペクターで NullReferenceException がスローされることによるリグレッションを修正。(1317707, 1318535)
- GI：シーンの追加マージ中に重複したライトプローブアセットが検出されることが原因でアサーションエラーが発生する問題を修正。(1211198)
- グラフィックス：他のプラットフォームからビルドされたエディター内のアセットバンドルからテクスチャーをロードするときにハングする問題を修正。(1286994)
- iOS：iPhone 12 のすべてのモデル、第4世代 iPad Air、第8世代 iPad 用の識別子を追加。(1299093)
- iOS：一部の iPad で Screen.dpi が 0 を返す問題を修正。(1300359)
- パッケージマネージャー：パスの最大長を超えるパスを持つパッケージをクリックすると、パッケージが選択されたままになる問題を修正。(1268917)
- パッケージマネージャー：ユーザーがダウンロード済みのアセットを大量に持っている場合に、アセットの更新アイコンの表示に時間がかかる問題を修正 (1315426)

- パッケージマネージャー：パッケージファイルへのパスがパスの最大長の上限を超える場合に表示されるエラーの情報が欠落している問題を修正。[\(1266765\)](#)
- パッケージマネージャー：パスの最大長を超える場所へのパッケージのインストールをサポート [\(1268396\)](#)
- パーティクル：Trigger モジュールを使用するサブエミッターを使用してパーティクルシステムをプリウォーミングするとクラッシュする問題を修正。[\(1305352\)](#)
- 物理演算：ArticulationBody.Teleport API を使用して ArticulationBody を移動したゲームオブジェクトの親を変更した後の物理演算シミュレーションのクラッシュを修正。[\(1296194\)](#)
- 物理演算：親を解除された ArticulationBody コンポーネントのジョイント状態の値を保存しようとするクラッシュする問題を修正。[\(1264800\)](#)
- 物理演算：実行時に ArticulationBody コンポーネントの階層の変更が原因で発生した物理演算のクラッシュ/不安定な動作を修正。
- 物理演算：アーティキュレーションボディがロードされたシーンで、シーンの再ロードが無効になった状態で再生モードに入るとエディターがクラッシュする問題を修正。[\(1272468\)](#)
- 物理演算：LocalPhysicsMode 引数が Unity シーンのロードに使用されると、物理演算が適用された 2D/3D のローカルワールドが間違っって作成される問題を修正。[\(1295676\)](#)
- 物理演算：ゼロ以外の EdgeRadius を使用する回転された BoxCollider2D に対して飛ばした直線や光線が検出されない場合があった問題を修正。[\(1303344\)](#)



- 物理演算：Cloth コンポーネントを追加しても、画面外での更新がオンになっていない限り、関連する SkinnedMeshRenderer の正しい境界が計算されなかった問題を修正。([1290726](#))
- 物理演算：CompositeCollider2D を再生成するときに、空の括弧がシーンファイルに表示される問題を修正。([1292639](#))
- 物理演算：スケールが均一でないオブジェクトが原因で境界が間違っ  
て拡大される、Cloth の境界計算の問題を修正。([1209765](#))
- 物理演算：ボーンが組み込まれたメッシュから Cloth が残留した力を受  
け取っている問題を修正。([1294086](#))
- 物理演算：取り消し機能の使用を試行すると、NullReferenceExceptio  
n が発生する結果となる問題を修正。([1289060](#))
- 物理演算：シミュレーションが初期化中に間違ったデータを受け取るこ  
とで、動きがぎくしゃくし、シミュレーション空間がオフセットする原  
因となる Cloth の問題を修正。([1257005](#))
- 物理演算：ブラシがモデルの境界の外側にあったにもかかわらず、制約  
がペイントされる原因となる Cloth インспекターの問題を修正。([1296484](#))
- 物理演算：固定されたいずれかの Rigidbody2D の初期回転が正しく考  
慮され、かつ関連付けられたシーングイズモで関節制限を表示するときに  
使用される基準角が考慮されるように、非アクティブにした後に続けて  
アクティブにするときに基準角を維持するなど、HingeJoint2D の複数  
の問題を修正。([1297373](#))
- スクリプティング：エディターで OnApplicationQuit が発生する前  
に、Application.wantsToQuit が発生していなかったときの問題を修  
正。([1261125](#))

- スクリプティング：デシリアル化操作中に MonoBehaviour オブジェクトに間違って割り当てられていた GC ヒープ拡張メモリの問題を修正。  
(1293562)
- シェーダー：各ビルドの後に ShaderCache.db のサイズが大きくなっていった問題を修正。 ([1317744](#))
- UI ツールキット：ウィンドウレイアウトが無限にロードされるエラー  
ループの原因となる、スタイルリソースの静的初期化中のエラーを修  
正。 ([1309276](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：特定のパスワードで UWP  
公開設定に証明書が設定されていなかった問題を修正。 ([1301223](#))
- XR：2つのベイクされたオクルージョンエリアの間を遷移するとき、か  
つカメラがクリッピング平面に近かったときに発生した、オクルージョ  
ンカリングのちらつきを修正。 ([1289059](#))

## 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：77a89f25062f