

Unity 2020.3.7

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

2020.3.7f1 の既知の問題

- 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](#))
- テレイン：テクスチャー配列を作成しているときにすべてのテクスチャーが消去される ([1323870](#))
- 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](#))
- 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ーブにシーンの間接光が含まれない ([1324246](#))
- 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](#))
- Mono：NordVPN を使用しているときに Unity を起動するとクラッシュする ([1308797](#))
- 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](#))

- Metal：2つ目のモニターが接続されると、Game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](#))
- 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](#))
- Linux：チュートリアルロード中に「`_XFreeX11XCBSstructure`」によりLinuxエディターがクラッシュする ([1323204](#))
- テレイン：Play Modeに入ってから数秒経過すると、`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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 物理演算：`RigidBody` の親子関係を変更した後に `OnTriggerEnter` が呼び出される ([1323883](#))
- HD RP：HDRP テンプレートに `SimpleCameraController.cs` スクリプトを追加するとカメラが回転しない ([1326816](#))
- WebGL：Chromeでプレイヤーを開くと「SharedArrayBuffer will require cross-origin isolation as of M91」の警告がスローされる ([1323832](#))

- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 設定ウィンドウ：環境設定の FixedTimestep の値が 0/0 に設定されるとエディターがフリーズする ([1326481](#))
- Scene/Game ビュー：[不確実なクラッシュ] GizmoSetup で古いデータがキャッシュされると、mono_aot_get_cached_class_info にてエディターがクラッシュする ([1259765](#))
- 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](#))
- 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](#))
- macOS：[macOS] インターネットから Unity のビルドをダウンロードしているときに「build is damaged and cannot be opened」エラーが発生する ([1323501](#))

- 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](#))
- 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](#))

2020.3.7f1 リリースノート

変更点

- サービス：com.unity.purchasing バージョン 2 以下がインストールされている場合のアプリ内課金の設定から「Migrate」ボタンセクションを削除。「Latest Version」セクションを含んでいるセクションで、移行の警告メッセージが表示されるようになった。

修正点

- Android：Mali G78 GPU 搭載の一部のデバイス上で「Compute Skinning」をオンにしてブレンドシェイプを使用するとフリーズする問題を修正。([1298373](#))
- Android：デュアルスクリーンデバイスで AutoRotation が機能しない問題を修正。([1259295](#))

- アニメーション：Animator のパラメーター値で float 値が小数点第 1 位に切り捨てられる問題を修正。([1308930](#))
- アニメーション：プレイアブルが一時停止されたときに StateMachine Behaviour コールバックが呼び出されていた問題を修正。([1321298](#))
- アセットバンドル：AssetBundles からアセットを同期的にロードするとネイティブなオブジェクトタイプが再帰的にロードされない場合があった問題を修正。([1321141](#))
- アセットパイプライン：projectsetting.asset ファイルが直接変更されたときにアセットが報告される可能性がある問題を修正。([1270162](#))
- アセットパイプライン：ファイルを移動/名前変更するとメインオブジェクト名が適切に更新されなかった問題を修正。([1210886](#))
- アセットパイプライン：キャッシュサーバーからアセットをダウンロードする際に発生する可能性があるクラッシュを修正。(1319521)
- アセットパイプライン：ディスク上の .asset ファイルのハッシュが AssetDatabase を介さずにローカルで更新され、その結果としてネイティブのソースアセットが再ロードされない問題を修正。(1183116)
- ビルドパイプライン：Windows の相対パスが正しく処理されていなかったエッジケースを修正。([1318673](#))
- DX12：RenderTexture.enableRandomWrite での D3D12 のメモリリーク（ほとんどは複数のカメラを使用する SRP の使用時に発生）を修正。(1329472)
- エディター：ReorderableList のマルチターゲットのパフォーマンスの問題を修正。([1279141](#))
- エディター：プロパティ内のリストで ReorderableList の高さが拡張されなかった問題を修正。([1324456](#))

- エディター：セーフモードでの Console ウィンドウのコピーを修正。
(1276089)
- エディター：使用されていないテクスチャのアンロードを修正するために、EditorGUIUtility.GetSkinnedIcon と EditorGUIUtility.GetSkinnedIconForDpi を削除。削除された関数で提供されていた機能を保持しつつ、C++ での実装の一部を移動。(1308097)
- GI：カスタムデータでライトマップをベイクしているときにエディターがクラッシュする問題を修正。(1293007)
- GI：エディターセッションの最初のベイクでプログレッシブな更新が機能しなかった問題を修正。[\(1300926\)](#)
- グラフィックス：LZ4 で圧縮されたパッケージから GPU メモリに直接テクスチャーをロードするときのパフォーマンスの問題を修正。(1307820)
- グラフィックス：間違ったりマッパー VFXCPUBuffer::BuildRemapper の問題を修正。(1317796)
- グラフィックス：EncodeNativeArrayToEXR/PNG/JPG での割り当てエラーを修正。(1315246)
- グラフィックス：コンピュートをディスパッチした後の Shader.SetGlobalBuffer で失われるバッファのバインディングがあった問題を修正。[\(1313736\)](#)
- IL2CPP：Parallel Linq 使用時の「Attempting to call method for which no ahead of time (AOT) code was generated」エラーを修正。[\(1320295\)](#)
- IL2CPP：デバッガーのアタッチ時またはブレークポイントの設定時に発生する可能性があるクラッシュを修正。[\(1327376\)](#)

- IL2CPP：一部のロケールで CultureInfo.DateTimeFormat が正しくロードされていなかった問題を修正。([1252269](#))
- iOS：画面がロックされた後に Time.unscaledDeltaTime が正しくなくなる問題を修正。([1319890](#))
- Linux：多数のアセットをロードするときのログスパムを削減。([1320406](#))
- パーティクル：ParticleSystemRenderer.SetMeshes スクリプト API の問題を修正。([1322561](#))
- パーティクル：「Rate over Distance」と「Limit Velocity」を使用しているときの無効な AABB エラーを修正。([1317418](#))
- 物理演算：Character Controller が他のコライダーを無視することがあった問題を修正。(1279841)
- 物理演算：1つのスケールでオーサリングされたものの、別のスケールで使用されるオブジェクトの「Surface Penetration」を 0 に設定することに関する問題を修正。これは、正しくないパーティクル分離動作として現れる。([1319488](#))
- プレハブ：チュートリアルで undo オブジェクトの配列に null オブジェクトが含まれている場合に発生した Lego Microgame のクラッシュを修正。(1297802)
- プロファイラー：Mac でプロファイラーモジュールのドロップダウンリストのデフォルト値を復元するとドロップダウンリストが閉じない問題を修正。([1323673](#))
- Scene/Game ビュー：Scene ビューで方向のギズモをクリックしたときに機能しなくなる問題を修正。([1311606](#))
- スクリプティング：ネストレベル 2 以上のタイプで定義された Unity オブジェクトのインスタンス化が機能しない問題を修正。([1299861](#))

- サービス：com.unity.purchasing バージョン 2 以下がインストールされている場合のアプリ内課金の設定の「Latest Version」セクションを修正。常に検証済みバージョンが表示されるようになったが、IAP アセットストアプラグインを使用しない新しいバージョンへの移行に関する移行の警告メッセージが追加された。(1242076)
- テキスト：GetPathsToOSFonts() ですべてのシステムフォントファイルが返されない問題を修正。
- テキスト：FontEngine.LoadFontFace(Font font) の使用時にフォントオブジェクトが以前にアンロードされていると発生する可能性があるクラッシュを修正。
- UI：レンダーターゲットがセットアップされているカメラが、無効化されたディスプレイをターゲットとしていた場合に、UI がレンダリングされない問題を修正。(1316603)
- UI ツールキット：テキスト入力フィールドで、テキストの変更が無効になっているのに許可されていた問題を修正。(1286143)
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：「セキュア」フラグが設定されているときは TouchScreenKeyboard でプライベートキーボードレイアウトを使用するよう修正。(1320676)
- ビデオ：Windows 7 で VideoPlayer を使用してビデオをロードすると「WindowsVideoMedia error 0xc00d36b4」エラーがスローされた問題を修正。(1306350)
- ビデオ：VideoPlayer および Skybox Panoramic シェーダーで立体レイアウトのコントロールが表示されない問題を修正。(1307239)
- XR：XR.SDK をアクティベートする際の EditorXR エラーを修正。(1318732)

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

チェンジセット : dd97f2c94397