

# Unity 2020.3.5

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

---

# 2020.3.5f1 の既知の問題

- Mono : VPN を使用しており、かつ Visual Studio を使用するプロジェクトを開くと、System.Net.Sockets.Socket:QueueIOSelectorJob でクラッシュが発生する ([1308797](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- アセットバンドル : [macOS] InitializeOnLoad または InitializeOnLoad Method 時にアセットバンドルのビルドを試行すると、エディターがクラッシュする ([1328463](#))
- Scene/Game ビュー : [Game ビュー] Play Mode 中に Input System を使用して Game ビューのドックが解除されてから再度ドックされると、ゲームが入力を受け付けなくなる ([1320678](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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、パッケージ解決エラーが発生する ([1325920](#))
- 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](#))
- Terrain（地形）：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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- Terrain（地形）：Play Mode に入って数秒経過すると、TreeRenderer::WillRenderTrees でクラッシュする ([1317966](#))

- IMGUI : Unity のコンテキストメニューから起動されると、ModalUtility ウィンドウのコンテンツが見えなくなる ([1313636](#))
- 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ップにシーンの間接光が含まれない ([1324246](#))
- 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 コンポーネントがアタッチされている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](#))
- グローバルイルミネーション : 「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 のエラーが大量に発生する ([1319133](#))
- 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](#))
- Windows : [Windows 7] MediaPlayer でビデオをロードすると 「WindowsVideoMedia error 0xc00d36b4」 エラーがスローされる ([1306350](#))
- 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](#))
- 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](#))

- Addressable Asset : PreloadManager::WaitForAllOperationToComplete のパフォーマンス上のバグ ([1322086](#))
- スクリプティング : スクリプトを再コンパイルした後に Play Mode に入るときに mono\_class\_init によりクラッシュする ([1262671](#))
- クロス : 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」の「Surface Penetration」を 0 に設定すると、クロスが表示が崩れる ([1319488](#))
- 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 のエラーが大量に発生する ([1313968](#))
- Polybrush : [PolyBrush] 「Polybrush」ウィンドウを開いた後にブラシを保存すると、「Something went wrong saving brush setting」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 Play Mode 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](#))

## 2020.3.5f1 リリースノート

### 改善点

- グラフィックス：NvnDebugHud でメモリラベルを表示するのに異なるレイアウトが使用されることで、すべてのラベルが画面に表示されるようになった。
- グラフィックス：インクルードされるファイルでコンパイルが失敗しても、Switch シェーダーコンパイラーで正しいエラー行が返されなかったが、これが修正された。

## API の変更点

- 物理演算：追加：各種衝突判定モード（Discrete、Continuous など）を設定するために、ArticulationBody.collisonDetectionMode プロパティを公開。
- サービス：変更：分析ダッシュボードを別の場所を指すように更新。

## 変更点

- パッケージ：Windows MR パッケージを 4.4.2 に更新。
- WebGL：URL を現在のブラウザータブで開いてそのタブのページを離れるのではなく、URL を新しいブラウザータブで開くよう、WebGL プラットフォーム用の Application.OpenURL() の動作を変更。([1320393](#))

## 修正点

- DX12：ネイティブプラグインの API IUnityGraphicsD3D12v5::TextureFromRenderBuffer と IUnityGraphicsD3D12v6::TextureFromRenderBuffer の正しくないパラメータータイプを修正。(1278695)

- エディター：サポートされていないキーコードをショートカット属性で使用すると、例外がスローされる問題を修正。([1303144](#))
- エディター：右クリックメニューの項目が Windows の並べ替え可能なリスト上で機能しなかった問題を修正。([1307389](#))
- エディター：子として貼り付けると、ワールドトランスフォームを維持するのではなく、親と相対的に貼り付けられるよう問題を修正。(1320439)
- エディター：一部のシステムで WinMerge が diff ツールとして検出されなかった問題を修正。([1303298](#))
- GI：グラフィックスバインディングでの NULL ポインタの問題を修正。([1310875](#))
- グラフィックス：そのフレーム中にメッシュデータを変更しているときにクラッシュが発生する問題を修正。([1227781](#))
- グラフィックス：一部のプラットフォームで Crunch 圧縮されたテクスチャーを使用すると発生する正しくないキューブマップテクスチャーの問題を修正。(1282758)
- グラフィックス：DrawProcedural によって FrameStats に間違った三角形の数が報告された問題を修正。([1313194](#))
- グラフィックス：同じシェーダーかつ異なるプロパティで複数のマテリアルを使用しているときに、最初のマテリアルデータがシャドウマップのレンダリングに使用されなかった問題を修正。([1304644](#))
- グラフィックス：GraphicsFormat.R8G8B8A8\_SNorm が Metal 上のブレンド可能なレンダーターゲット形式でなかった問題を修正。(1318364)
- グラフィックス：最初にグラフィックスコマンドが完了したことを確認するために、非同期的なテクスチャーの削除の問題を修正。([1280073](#))



- IMGUI : 「x」 ボタンを使用して検索フィールドをクリアすると、変更されたイベントが登録されない問題を修正。 ([1306036](#))
- macOS : Unity が署名した後にバイナリを再署名すると、エラー「file not in an order that can be processed (code signature data out of place):」が発生して失敗する問題を修正。 ([1324168](#))
- macOS : 生成された Xcode プロジェクトに含まれるようになっていた、Windows と Linux のネイティブプラグインの問題を修正。 ([1321049](#))
- パッケージマネージャー : プロジェクトを開くときに、読み取りアクセスしか必要ないにもかかわらず、パッケージマネージャーが書き込み可能アクセスを要求した問題を修正。 ([1263378](#))
- パッケージマネージャー : UPM 操作の後、プロジェクトのマニフェストとロックファイルが変更されなかったときは、それらがチェックアウトされないよう問題を修正。 (1263363)
- パッケージマネージャー : プロジェクトのアップグレード中、プロジェクトを開いてすぐにパッケージマネージャーによって書き込み可能にされたときに、プロジェクトのマニフェストとロックファイルがチェックアウトされなかった問題を修正。 ([1263362](#))
- パーティクル : C# Job System の統合に対して不足しているパーティクル属性があった問題を修正。 ([1312288](#))
- パーティクル : プロファイラーで間違って Prewarm とラベル付けされた Simulate の動作を修正。 ([1296365](#))
- 物理演算 : ArticulationBody が接触ペアの一部であったときに、Collision.relativeVelocity が間違って計算されていた問題を修正。 ([1310485](#))

- 物理演算：Kinematic Rigidbody2D が別の Rigidbody2D の子としてネストされたときに、MovePosition/MoveRotation コマンドを受け付けなかった問題を修正。 ([1320783](#))
- プロファイラー：UnsafeUtility で割り当てられたメモリの追跡に関する問題を修正。 ([1320540](#))
- サービス：Apple M1 ハードウェアでクラッシュレポートのシンボルアップローダープロセスがクラッシュする問題を修正。
- サービス：特定の dSYM ファイルの解析時にクラッシュレポートのシンボルアップローダープロセスがクラッシュする問題を修正。 ([1312498](#))
- シェーダー：ステージに対する唯一の入力が PrimitiveID であったときにクラッシュする問題を修正。 ([1289378](#))
- シェーダー：シェーダーをアップグレード中にまれにクラッシュする問題を修正。 ([1299790](#))
- シェーダー：キャッシングプリプロセッサーで #pragma once ディレクティブが正しく機能していなかった問題を修正。 ([1322879](#))
- シェーダー：ビルドターゲットがコンソールに設定されていたときに、エディター内にレンダリングされていないデフォルトのスプライトマテリアルを、スプライトが使用していた問題を修正。 (1318066)
- シェーダー：textureQueryLod GLSL 関数のために HLSLcc によって間違ったコードが生成された問題を修正。 ([1314040](#))
- シェーダー：キャッシングプリプロセッサーを使用しているときに、エラーの場所として正しくない行番号がシェーダーファイルに報告される問題を修正。 ([1318689](#))
- Timeline：Time.timeScale が 0 であったときに、更新モードが GameTime に設定された Timeline 上で Timeline のオーディオが再生される問題を修正。 ([1269783](#))

- ビデオ：ビデオであるフレームにシークした後に、VideoPlayer.frame Ready が呼び出されなかった問題を修正。([1302462](#))
- Windows：カスタムカーソルを設定すると、カーソルサイズに関して Windows DPI と簡単操作設定が考慮されない問題を修正。([1305480](#))
- Windows：Win10 SDK が適切にインストールされなかった問題を修正。([1308226](#))
- XR：XR シングルパスレンダリングでの CommandBuffer.SetRenderTarget() の問題を修正。([1261545](#))
- XR：深度バッファの共有のサポートに関する問題を修正。([1242142](#))
- XR：XR レンダリングを崩すフレームデバッガーエディターの問題を修正。([1275361](#))
- XR：アロケーターによってシステムログに大量のログが発生する原因となっていた、一時文字列の不適切な使用に関するいくつかの問題を修正。(1284830)

## 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：8095aa901b9b