

Unity 2020.3.18

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 \(Intel\)](#)

[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

2020.3.18f1 の既知の問題

- --:ヒエラルキーウィンドウの検索バーで入力を行うと、NullReference Exception がスローされる ([1360676](#))
- アセットインポーター：変更をカスタムアセットに適用すると、Unity Editor.Unsupported:IsDestroyScriptableObject でエディターがクラッシュする ([1353925](#))
- オーディオ：再生モード中にスクリプトを再コンパイルすると AudioCustomFilter::GetOrCreateDSP でクラッシュが発生する ([1354002](#))
- オーディオ：FindSnapshot() に引数として null を渡すと、AudioMixer_CUSTOM_FindSnapshot でクラッシュする ([1341752](#))
- グローバルイルミネーション：Terrain（地形）のスカルプティングとライトマップのベイキング中にクラッシュする ([1266511](#))
- グローバルイルミネーション：[Enlighten] ライティングの生成中にエディターを閉じると、致命的なエラーが発生する ([1354238](#))
- グローバルイルミネーション：[ライトプローブ] ベイクとリアルタイム GI が有効な場合に再生モードに入ると、プローブのライティングデータが失われる ([1052045](#))
- 入力：マウスカーソルが「Game」ウィンドウの外側にある場合、Input.GetKey はトリガーされない ([1358134](#))
- Linux：プロジェクトウィンドウでアセットのコンテキストメニューを可視化すると、メニューバーの「Assets」サブメニュー項目が無効になる ([1346205](#))
- 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](#))

- Metal：2つ目のモニターが接続されると、ゲーム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](#))
- Mono：再生モード用に Mono のアセンブリを再ロードすると、「(KERNELBASE) RaiseException」が発生してクラッシュする ([1289744](#))
- Mono：`mono_thread_get_undeniable_exception` が発生してクラッシュする ([1308625](#))
- Mono：[Mono アップグレード] エディターで `CommandBuffer` ネイティブプラグインのイベントがハングする ([1308216](#))
- 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](#))
- プロファイリング：より高いフレーム数が設定されていると `GarbageCollectAssets` が頻繁にトリガーされる ([1332708](#))
- プロファイリング：「Timeline」ビューを操作したり、スレッド数の多いデータを確認したりすると、プロファイラーのパフォーマンスが低下する ([1339407](#))
- 利便性：カラーピッカーで色を選択すると、`UIView::DoPaint` でクラッシュする ([1355078](#))
- 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](#))
- シーン管理：大きなシーンをロードまたはアンロードするときのパフォーマンスが低い ([1360901](#))
- 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](#))

- 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：uGUI でゲームオブジェクトをアクティベートまたは非アクティベートすると、パフォーマンスが低下する ([1348763](#))
- スクリプティング：プロジェクトが初めて開かれたときに Unity で code weavers が実行されない ([1350116](#))
- 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](#))
- Vulkan：[エディター] シーンのカメラの位置に応じて、シーンのゲームオブジェクトのテクスチャが一見するとランダムになり、色に変更される ([1337772](#))
- XR：[Linux] 新しい AR または VR テンプレートプロジェクトを開いたり、「Show Tutorials」を押した際に、シーンビューがレンダリングされない ([1362435](#))

2020.3.18f1 リリースノート

機能

- バージョン管理：Unity アカウントにログインしたときの自動サインインを追加

改善点

- Android：プロパティ `PlayerSettings.Android.optimizedFramePacing` API を追加 ([1329232](#))
- Burst：プラットフォームの更新
- スクリプティング：現在、コールバックからプレイヤーを構築することはできないということを含めるために、`CompilationPipeline.compilationFinished` を修正。([1338334](#))
- バージョン管理：チェックインと更新の確認通知を追加
- バージョン管理：ロード時のパフォーマンスが向上
- XR：XR：レイトラッチによる URP のレンダリング遅延を軽減

API の変更点

- アセットバンドル：追加：共有の `AssetBundle` ロードキャッシュ用に予約されるメモリの量を指定するパブリック API を追加。

変更点

- エディター：`com.unity.cinemachine` を 2.6.10 に更新。
- バージョン管理：UI を簡素化：UI を整理
- XR：OpenXR パッケージを 1.2.8 に更新

修正点

- Android：カメラで `depth only clear` が使用されている場合に、Adreno デバイスでちらつきが発生したり、レンダリングが行われなかった問題を修正。([1314872](#))

- Android：ネットワーク遅延が非常に大きいと、ループするストリーミングビデオによって Unity アプリがフレームをドロップしたりフリーズしたりする可能性があるというバグを修正。 ([1341573](#))
- Android：ユーザーが複数の指で画面にタッチした後、古いタッチが存在する問題を修正。以前、Unity は MotionEvent ACTION_CANCEL イベントを誤って処理し、1 回のタッチだけをキャンセルしていましたが、実際にはすべてのタッチをキャンセルする必要がありました。 ([1335140](#))
- Android：「Hide Mobile Input」が有効になっている場合に、キーボードの上に選択のハイライトが表示される問題を修正 ([1313620](#))
- アニメーション：Animator.GetNextAnimatorClipInfo() メソッドが遷移の終了時に期待どおりの結果を返さない問題を修正。 ([1317097](#))
- アセットインポート：アニメーションクリップが多いモデルでインポート設定をロードする際のパフォーマンスを向上。 ([1338096](#))
- アセットパイプライン：多数のアセットプレビューを生成する際の UI パフォーマンスを向上。 (1340118)
- エディター：シェーダーファイルからの変更が正しく反映されるようにするために、マテリアルインスペクターでのキャッシュからキーワード列挙型を除外。 ([1176077](#))
- エディター：ラベルのツールチップが固定の位置に配置される問題を修正。これらはマウスカーソルに表示されるようになりました。 ([1332686](#))
- エディター：エディターから組織情報が無限に要求される、Unity Hub のスパミングを修正。 ([1358817](#))
- エディター：ネストされた名前空間で選択実行を行うと、UI がテストを実行しない問題を修正 (DSTR-256)。

- エディター：ネストされた enumerate の実行順序の修正 (DSTR-227)。
- GI：破損したライティングデータアセットを含むシーンをロードすると、EnlightenSceneMapping::GetTerrainChunkUVST でエディターがクラッシュする問題を修正。(1325758)
- GI：LightProbes.needsRetetrahedralization が IL2CPP ビルドで呼び出されない問題を修正。(1338514)
- グラフィックス：クランチで圧縮されたテクスチャの個々のピクセルへのアクセスで発生するクラッシュを修正。代わりにエラーがスローされるようになりました。(1314831)
- グラフィックス：RequestCharactersInTexture を使用しているときに一部の iOS 14 デバイス上のフォント文字のテクスチャで破損が発生する可能性があるのを修正。(1290509)
- グラフィックス：FrameTimingManager が Vulkan と DirectX12 で誤ったフレーム時間を生成する問題を修正 (1274505)
- グラフィックス：Terrain (地形) ツリーのレンダリングに関する renderingLayerMask の問題を修正。(1324480)
- グラフィックス：一部の ASTC ブロックサイズのスプライトアトラス生成を修正 (1327146)
- グラフィックス：マテリアルシェーダーが変更されたときに SRPBatcher が CBuffer のサイズを増加させない問題を修正。(1353368)
- GraphView：エッジが選択されたときにノードのドラッグアンドドロップを許可するように GraphView グループを修正。(1348542)
- 入力：ペンとタッチがゲームビューで機能するように修正。(1285873)
- Input System：Input System の WarpCursorPosition の使用時に、Windows プレイヤーで Y 座標が反転する問題を修正。(1355722)

- iOS：アナリティクスの一時的データが、ユーザーからアクセスできるフォルダーに保存されないように修正 ([1211659](#))
- iOS：iOS アプリケーションを強制終了すると「end Encoding」でクラッシュする問題を修正。([1329593](#))
- iOS：ネイティブ解像度の表示のクエリを修正。([1342424](#))
- iOS：UnityWebRequest での小規模アップロードのメモリ使用量を削減。(1355235)
- Linux：プレイモードに入ったときに、スタックトレースに「(Unknown)」エントリがある状態で HDRP プロジェクトが開かれたときのエディターのクラッシュを修正。([1267460](#))
- Linux：ProBuilder ボタンのツールチップを表示するときのクラッシュを修正。([1335846](#))
- 該当なし（内部）：Focus() を呼び出すことにより、scene-with-scrollbar-horizontal-delete-doesnt-dirty-on-save テストの不安定性を修正。(1356609)
- パーティクル：Shape モジュールでスキンメッシュレンダラーを使用すると、パーティクルの色が壊れることがある問題を修正 ([1332410](#))
- パーティクル：水平および垂直ビルボードレンダリングモードのピボット設定を修正。([1291175](#))
- 物理演算：Physics Debugger でアーティキュレーションボディが視覚化されない問題を修正。([1343929](#))
- 物理演算：Physics Debugger が期待どおりにフィルタリング設定に反応しない問題を修正。([1319356](#))
- プレハブ：プレハブアセットを親とした状態でプレハブをインスタンス化できないように修正。([1276785](#))

- スクリプティング：ダブルクリックで正しい行が開かない場合がある問題を修正。([1300479](#))
- スクリプティング：StackTraceが「None」に設定されている場合、Debug.Log* バリエーションの改行を出力しないように修正。([1332622](#))
- サービス：Analyticsが、新しいプロジェクトリンクで自動アクティブ化されないように修正。
- サービス：Analyticsパッケージを更新。以前は、文字列のリストを何度も再入力すると、Analytics Trackerのインスペクターパネルで自動保存が大量発生する場合があります。([1150985](#))
- uGUI：Selectable（つまり、ボタン）を再度有効にした場合、選択が手動でクリアされるまで選択済みとして表示されないバグを修正。([1342519](#))
- UIツールキット：マスクのポップに使用されるジオメトリの配置ミスによって引き起こされるステンシルバッファの破損を修正。([1332741](#))
- UIツールキット：ガンマ-リニア変換の精度エラーを修正。([1317742](#))
- UIツールキット：GroupTransform ヒントを使用する VisualElements にクリッピングが関与するように修正。([1328740](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：C++ソースコードプラグインがプロジェクトで参照されているパッケージ内にある場合、ビルドタイプが「Executable Only」のプラグインが出力ビルドフォルダーにコピーされない問題を修正。([1353677](#))
- バージョン管理：プロジェクトウィンドウでコンテキストメニューが表示されない問題を修正。
- バージョン管理：Antlr3での名前空間の衝突を修正。
- バージョン管理：パスワード変更後のSSO更新トークンを修正。

- バージョン管理：Enterprise Gluon ワークスペースの作成後にビューがワークスペースに切り替わらない問題を修正。
- ビデオ：VideoPlayback は、シーク中に破棄された場合、リークしていました。(1308317)
- WebGL：Safari の IndexedDB のバグに対する回避策を追加。(1342163)
- WebGL：全画面のサイズ変更時に起こる prevViewport のエラーを修正
- WebGL：Keyboard.current と Mouse.current を MonoBehaviour.Start () 関数ですぐに使用できるようにし、null が返されないように修正。(1239007)
- WebGL：Input.GetAxis で値が大きくなる場合がある問題を修正 (1208971)
- Windows：新しい入力システムで、英語以外の特定のキーボードレイアウトを使用すると、誤ったキーボードキーの表示名が報告される問題を修正。(1337684)
- XR：XR での、カメラの深度法線パスを修正。(1284715)

システム要件

開発用

OS：Windows 7 SP1 以降、10（64ビットバージョンのみ）、macOS 10.13 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 10.13 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 10.13 以降、Ubuntu 18.04 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

変更セット： a7d1c678663c