

Unity 2020.3.20

[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

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 \(iOS\)](#)

2020.3.20f1 の既知の問題

- アセットバンドル：ファイル数が多いと、AssetBundle の構築プロセスが遅くなる ([1358059](#))
- アセットインポーター：コードから FBX をインスタンス化すると、再生モードを終了した後にエラーがスローされる ([1363573](#))
- 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](#))
- IL2CPP：[Android] [IL2CPP] ARMv7 と ARM64 のビルドが、異なる git ブランチからの ARM64 のみのビルドの後に行われた場合、古いビルドアーティファクトが使用される ([1347245](#))
- 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：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](#))
- macOS：Mac スタンドアロンでのスタンドアロンビルドで、ポート数の増加が止まらない ([1365570](#))
- 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` でクラッシュする ([1308625](#))
- プロファイリング : シーンがロードおよびアンロードされると `Profiler.GetTotalAllocatedMemoryLong` が増加する ([1364643](#))
- 利便性 : カラーピッカーで色を選択すると、`GUIView::DoPaint` でクラッシュする ([1355078](#))
- 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 : 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 : Behaviour Brick をアタッチしたプレハブをすばやく複製し、LEGO Microgame で複製を元に戻すとクラッシュが発生する ([1362660](#))
- 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](#))
- uGUI : 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](#))
- Windows : チュートリアルプロジェクトを終了して保持するとエディターがクラッシュする ([1338299](#))
- 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](#))

2020.3.20f1 リリースノート

機能

- バージョン管理：より見やすくなるように変更セット一覧に水平スクロールバーを追加した。
SSO 資格情報ハンドラーの自動ログインを追加。
変更セットタブの使用状況に関する指標を追加。
チェックインアクションに関する指標を追加。
新しい取り消しアイコンを追加。
不足している API ドキュメントを追加。
チェックアウトなしでアセットに変更を加える機能を追加。
空のチェックインメッセージを許可する機能を追加。
空のチェックメッセージのローカリゼーションを追加。
Unity エディターに Plastic のツールバーボタンを追加。
Plastic のツールバーボタンに新規の変更があることを示す通知アイコンを追加。

改善点

- 2D：内部リフレクションをキャッシュしてスプライトのデータアクセスの編集をスピードアップ。
- エディター：ターゲットのビルドプラットフォームに応じてシェーダーに `SHADER_API_(DESKTOP|MOBILE)` の定義が設定されるようになった。
- グラフィックス：CopyTexture 関数のエラーログを改善。

変更点

- パッケージ：バージョン管理のパッケージを 1.11.2 にアップデート。
以下のページでパッケージの変更履歴を確認：
<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.collab-proxy@1.11/CHANGELOG.html>
- パッケージ：Windows MR XR SDK パッケージを 4.6.0 にアップデート。
以下のページでパッケージの変更履歴を確認：
<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.windowssmr@4.6/CHANGELOG.html>

修正点

- 2D：読み取り専用のアセットが選択されたときに「Sprite Editor」ウィンドウが無効にならなかった問題を修正。(1364044)
- Android：Android のオンスクリーンキーボードを閉じる動作を iOS と一致させた (1274669)
- アセットパイプライン：デフォルトのマテリアルが存在する状態でシャットダウンすると Physics Manager 内で発生するクラッシュを修正。(1338910)
- アセットパイプライン：「Compress Assets on Import」環境設定によりアセットのマッチングで不整合が発生する問題を修正。この修正によりテクスチャが再インポートされる可能性があります。(1353343)
- アセットパイプライン：AssetDatabase.GetMainAssetTypeAtPath() を使用してスクリプタブルオブジェクトの種類を照会するときに、スクリ

プタブルオブジェクトがロードされる場合があった問題を修正。([1351973](#))

- アセットパイプライン：アセットを複製またはコピーするときにメインオブジェクト名が正しく更新されなかった問題を修正。([1227555](#))
- アセットパイプライン：ImportAssetが「Assets\」パスで呼び出された場合に発生するクラッシュを修正。また、パス区切り文字で終わるフォルダーパスがインポートされなかった問題も修正しました。([1354411](#))
- 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問題を修正。([1354002](#))
- オーディオ：AudioGroupのストリップビュー内のエフェクトで「Allow wet mixing」を選択した後にインスペクターウィンドウに「Wet」スライダーが即座に表示されなかった問題を修正。(1276039)
- エディター：RootEditorAPIが期待どおりに動作することを確認し、インスペクターを完全にハイジャックできるよう許可。(1346788)
- エディター：Command + Backspaceによって並べ替え可能な配列から要素が削除されなかった問題を修正。(1329602)
- エディター：並べ替え可能なリストのツールチップが表示されなかった問題を修正。([1345236](#))
- エディター：セーフモードを終了した後、「Hierarchy」ウィンドウにUIオプションが表示されなかった問題を修正。([1358716](#))
- エディター：エディターの各LTSビルドのエントリがWindowsの「プログラムの追加と削除」に表示されるようになった ([1267038](#))
- GI：アルベドレンダラーでまだシェーダーがロードされていると検出される問題を修正。([1277657](#))

- グラフィックス：DX12 で大量のテクスチャアセットをアップロード中にクラッシュする問題を修正。 ([1324699](#))
- グラフィックス：テクスチャを同期的にロードする際の競合状態によるデッドロックを修正。 (1353805)
- グラフィックス：埋め込まれた（外部の）TinyExr ライブラリを v1.0 にアップデート。 (1345230)
- IL2CPP：構造体フィールド後に発生するフィールドの境界整列要件を適切に考慮するよう Marshal.Offset の動作を修正。 ([1346805](#))
- IL2CPP：--compiler-flags= または --linker-flags= コマンドラインスイッチを使用して入力ファイルが渡されたときにビルドの再ビルドにつながらない可能性があった問題を修正。これは、PS4/PS5 のビルドの解像度設定の変更などの特定のユースケースにも影響を及ぼしましたが、修正されたことで、それらの設定が変更されると適切に再ビルドされるようになりました。 (1343625)
- IL2CPP：構造体の制約付き呼び出し中の検出可能なボックス化を修正。 ([1254522](#))
- IL2CPP：PlayStation プラットフォームの相対パスへのファイルアクセスで IndexOutOfRangeException が発生するのを防止。 (1317819)
- IL2CPP：多くのスレッドがリバーシブル P/Invoke ラッパーを同時に呼び出しているときのスレッドデタッチ中に断続的なクラッシュが発生するのを防止。 ([1358863](#))
- IMGUI：NonReorderableList を使用しているときに、要素の 1 つで Delete キーを押すと、その要素が配列から削除される問題を修正。 ([1335322](#))
- Input System：Android で入力イベントが失われていた問題を修正し、入力処理のパフォーマンスを最適化。 ([1337296](#))

- iOS：SceneDelegate 対応アプリに埋め込まれた場合に、UaaL が正しく表示されなかった問題を修正。([1266702](#))
- Linux：エディターの再生中に Linux ツールチェーンパッケージがインストールされた問題を修正。(1344023)
- macOS：Info.plist ファイルを持たない .bundle プラグインが検出されるとビルドが失敗する問題を修正。([1360646](#))
- macOS：Info.plist ファイルで実行ファイル名が指定されていない .bundle プラグインが検出されるとビルドが失敗する問題を修正。([1330017](#))
- macOS：入力された動きを、実際のマウスの動きに追従する前に、最初に中央に移動したかのように登録してしまう Cursor.lockState を修正。([1283506](#))
- macOS：新しい入力システムで、英語以外のキーボードレイアウトを使用するときの、文字以外のキーと文字キーのキーの表示名を修正。([1356230](#))
- パーティクル：パーティクルシステムの Shape モジュールで使用されているテクスチャを読み取り可能として自動的にマーキング。([1344356](#))
- シリアル化：シーンまたはプレハブのロード中に、不明なスクリプタブルオブジェクトへの参照が「None」になる代わりに「Missing」のままになる。([1328065](#))
- シリアル化：アセットが再インポートなしでプロジェクトに再度追加されると、プレハブからの欠落しているアセットへの参照が有効になる。([1270634](#))
- シェーダー：ローカルキーワードを使用した UsePass で常に正しいキーワードが使用されるようになった。([1329514](#))

- UI ツールキット：ハイライトの配置と描画順序の問題を修正。([1174816](#))
- UI ツールキット：非表示の要素に対するシザークリッピングの問題を修正。(1340827)
- UI ツールキット：新しい階層にアタッチするときに要素がホバーし、フォーカスされた状態が適切にリセットされなかった問題を修正。([1287198](#))
- UI ツールキット：UI ツールキットの「Samples」ウィンドウの「Styles」セクションを修正。([1340119](#))
- バージョン管理：コンテキストメニューから起動したときのチェックインダイアログの小さなテキストボックスを修正。
- バージョン管理：ワークスペースの NullReferenceException の問題を修正。
- バージョン管理：コンテキストメニューが消えることがある問題を修正。
- バージョン管理：自動ログインエラーがユーザーに表示されなかった問題を修正。
- バージョン管理：Plastic のウィンドウに通知アイコンが表示されなかった問題を修正。
- バージョン管理：プロジェクトのダウンロード後に Texture2D エラーがポップアップする問題を修正。
- バージョン管理：ユーザーがワークスペースをラベルに切り替えた後の予期しないエラーメッセージを修正。
- ビデオ：VideoClipImporter に欠落しているプラットフォームの依存関係を追加する修正をして、バージョンアップ。

- WebGL：UI 入力のフィールドで Tab キーが無視されていた問題を修正。(1281765)

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 : 41c4e627c95f