

# Unity 2020.3.11

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

---

# 2020.3.11f1 の既知の問題

- 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 の処理に約 5000 ミリ秒かかる ([1320250](#))
- アセットインポートパイプライン：コードが変更されるたびにプレハブが再インポートされる ([1294785](#))
- グローバルイルミネーション：Terrain（地形）のスカulptとライトマップのベイク中にクラッシュする ([1266511](#))
- 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](#))
- グローバルイルミネーション：「Generate Lighting」 ボタンを使用しているときはリフレクションプロップを更新するのに 2 回再ベイクする必要がある ([1334283](#))
- HD RP：シーンを切り替えているときにエディターが GfxDeviceD3D12 Base::DrawBuffersCommon でクラッシュする ([1329083](#))
- 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](#))
- 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](#))
- Linux：チュートリアルロード中に「\_XFreeX11XCBSstructure」で 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](#))
- 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](#))
- OpenGL：プロジェクトのビルド時に SRP Batcher が OpenGL の API で動作しない ([1331098](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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` でクラッシュが発生する ([1324978](#))
- 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` でクラッシュする ([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：[Android][Mono][IL2CPP] 特定の `SslStream` コンストラクターを実行すると「Unable to find libc」エラーがスローされる ([1022228](#))

- 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](#))
- 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](#))
- Terrain（地形）：再生モードに入って数秒経過すると、TreeRender::WillRenderTrees でクラッシュする ([1317966](#))
- uGUI：RectMask2D Softness プロパティを TextMeshPro テキストで使用しても機能しない ([1331297](#))

## 2020.3.11f1 リリースノート

### 改善点

- オーディオ：DSPGraph サンプルプロバイダーがクリップの先頭と選択した開始点のどちらからループするかをユーザーが指定できる。([1329351](#))
- パッケージマネージャー：Git パッケージをダウンロードする際の Git LFS ファイルのオプトインキャッシュのサポートを追加。キャッシュは、UPM\_ENABLE\_GIT\_LFS\_CACHE または UPM\_GIT\_LFS\_CACHE\_PATH のいずれかの環境変数を設定することで有効になる。後者では、デフォルトのキャッシュの場所をオーバーライドできる。
- XR：OpenXR のパッケージをバージョン 1.2.0 にアップデート。詳細については、パッケージの変更履歴を確認。

## 修正点

- 2D：マルチスレッドレンダリングが有効になっているときに Sprite Skin を無効にすると発生するクラッシュを修正。([1296355](#))
- 2D：SpriteShapeController で「Update Collider」が true に設定されているときに、毎回シーンがダーティになる問題を修正。(1315086)
- 2D：キャッシュジオメトリが有効になっているときに Sprite Shape Controller で「Edit Spline」を無効にすると ArgumentException エラーがスローされる問題を修正。([1320015](#))
- Android：Android 4.4 デバイスでの起動時のクラッシュを修正。([1331290](#))
- アニメーション：ステートで writeDefaultValue を無効にしてミキシングすると値がデフォルトでゼロになっていた問題を修正。([1303570](#))
- アセットパイプライン：取り消し中に AssetDatabase.Refresh() をトリガーすると削除がディスクに保持されないことがある問題を修正。([1321443](#))
- オーディオ：DSPGraph 出力ジョブを接続するときにデフォルトのオーディオ出力がアクティブ化されなかった問題を修正。([1329062](#))
- ビルドシステム：Visual Studio コマンドプロンプト内で git/hr を実行しようとする、ビルドツールの実行によってアクセス拒否エラーが生成されるというエッジケースを修正。
- Burst：tvOS のメンバー関数のデバッグ情報によるクラッシュを修正。
- Burst：macOS アプリサンドボックス用に構築されたプレイヤーで Burst を使用するとき発生する可能性があった UnauthorizedAccessException を修正。

- エディター：一部の 2D コライダーの特定のボタンの配置に関する問題を修正 ([1281292](#))
- グラフィックス：静的にバッチ処理されたメッシュのミップストリーミングと CombineMesh API の使用の問題を修正。(1329555)
- macOS：製品名にUnicode 文字が含まれているとクラッシュする問題を修正。(1296208)
- パッケージマネージャー：起動時に Unity の接続を妨げることがあったパッケージマネージャーのポート選択ロジックの問題を修正。(1328669)
- パッケージマネージャー：無効な公開日を返すレジストリからのパッケージの追加が失敗する問題を修正。(1318975)
- パッケージマネージャー：リビジョンに注釈付きタグを使用する Git の依存関係を解決できなかった問題を修正。(1325920)
- パッケージマネージャー：offlineMode = true を使用しているにもかかわらず UnityEditor.PackageManager.Client.SearchAll メソッドで接続エラーが発生する問題を修正。(1319585)
- パッケージマネージャー：パッケージ化されたアセットが多数あるプロジェクトで EMFILE エラーが原因の Package resolution error が発生することがあった問題を修正。
- パッケージマネージャー：パッケージ化されたアセットが多数含まれるプロジェクトで、正常に解決されたパッケージ内のファイルの欠落につながる可能性があった問題を修正。
- パッケージマネージャー：パスに ANSI 以外の Unicode 文字が含まれている場合に Windows で UnityPackageManager.exe の起動を妨げていた問題を修正。(1317244)

- パーティクル：インスペクターが設定済みの SpriteAtlas アセットについて誤った情報を提供していた問題を修正。([1318608](#))
- 物理演算：衝突したオブジェクトが ArticulationBody であった場合に OnCollision コールバックの結果から Rigidbody にアクセスしようとしたときのクラッシュを修正。現在は、この場合の Collision.rigidbody メンバーは null になる。([1320314](#))
- 物理演算：「bones」プロパティを介して null ボーン変換の配列を SkinnedMeshRenderer に設定すると、同じ GameObject に Cloth コンポーネントが存在する場合にクラッシュが発生する問題を修正。([1328023](#))
- スクリプティング：アセットフォルダーの外部のパスから発生したコンソールメッセージのダブルクリックが正しく機能しなかった問題を修正。([1304954](#))
- Windows：別のウィンドウからドラッグしたときにドッキングされたタブがフォーカスを維持する問題を修正。([1296690](#))
- XR：XR マルチビューでのスクリーンスペースの影の問題を修正。([1168315](#))
- XR：Oculus Quest での Vulkan 検証エラーを修正し、「Fragment Density Map 2」Vulkan 拡張機能のサポートを追加。(1332783)

## システム要件

開発用

OS：Windows 7 SP1 以降、8、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 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

変更セット：99c7afb366b3