

# Unity 2020.3.13

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

---

# 2020.3.13f1 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](#))
- アセットインポートパイプライン：再生モードを終了している間にエディターがクラッシュする ([1328667](#))
- 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](#))
- アセットインポーター：[MacOS] アクティビティ 모니터の2 番目に表示されるUnity インスタンスがインポート後に「応答しない」 ([1331736](#))
- 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：「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](#))
- 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](#))

- Linux：新しいショートカットプロファイルを作成するときに、エディターが「GfxFramebufferGL::SetBackBufferColorDepthSurface」でクラッシュするかフリーズする ([1334874](#))
- 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](#))
- モバイルグラフィックス：[iOS] USB-Cポートを使用して外部ディスプレイを接続するときにプレイヤーがクラッシュする ([1321153](#))
- OpenGL：プロジェクトがビルドされるとOpenGLのAPIでSRP Batch erが動作しない ([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](#))
- 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](#))
- シーン管理：AssetDatabase.StartAssetEditing() ブロック内でネスト状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 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](#))
- 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](#))
- テンプレート：[Linux] libdl.so ライブラリが欠落していると、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](#))
- ビデオ：特定のハードウェアで Unity Editor/Build を実行すると、ビデオプレイヤーが再生を開始できず、null ハンドルエラーがスローされる ([1237818](#))
- WebGL：[iOS] ビデオが再生されない ([1288692](#))
- 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](#))

## 2020.3.13f1 リリースノート

### 改善点

- アセットインポート：モバイル ASTC テクスチャの圧縮パフォーマンスが向上した（現在は約 3.5 倍高速）。

- エディター：ASTC 圧縮テクスチャを使用して（たとえば、モバイルプラットフォームで）シーンを開くのが高速になった。ASTC の解凍は以前の約 7 倍高速。
- iOS：Xcode プロジェクトの作成時に、CPU タイプが間違っているプラグインを無視する。たとえば、デバイスで実行するためにビルドする場合、CPU タイプが「x64」のライブラリ（つまり、シミュレータライブラリ）は無視される。
- スクリプティング：com.unity.ide.visualstudio をバージョン「2.0.9」にアップデート。
- シェーダー：シェーダーバリエントをコンパイルするときのロギングが向上。[\(1338590\)](#)

## 変更点

- パッケージ：Purchasing パッケージをバージョン 3.2.2 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.purchasing@3.2/changelog/CHANGELOG.html>

## 修正点

- AI：エディターでナビゲーションウィンドウを選択したときに発生するクラッシュを修正。[\(1330235\)](#)
- AI：非ワイドモードで表示するときの NavMeshObstacle インспекターを修正。[\(1330842\)](#)
- Android：圧縮なしの設定リストが大きすぎると、apk ビルド手順が中断する問題を修正。[\(1272592\)](#)

- アセットパイプライン：依存関係のあるアセットが順不同でインポートされる原因となっていた問題を修正。(1331373)
- ドキュメント：TestRunnerApi API コードスニペットの html の問題を修正。  
PreBuildSetup コード例の誤植の問題を修正。  
コマンドラインリファレンスの誤った構文を修正。
- エディター：ASTC テクスチャ圧縮は、プラットフォームとハードウェアによって変わらなくなった（つまり、AMD と Intel の CPU 間でまったく同じ結果が得られるが、以前は常にそうなるとは限らなかった）。  
([1307140](#))
- エディター：MonoBehaviour クラス名がファイル名と一致しない場合のエラーメッセージのリグレーションを修正。(1328619)
- エディター：英語以外（日本語など）のデバイスパッケージのような GameView の機能を拡張するエディタースクリプトによってフレームごとに例外が発生する問題を修正。( [1275960](#) )
- エディター：プロジェクトウィンドウのコンテキストメニューからモーダルエディターウィンドウを開いたときの再描画の問題を修正。( [1313636](#) )
- エディター：モーダルウィンドウが起動しているときの非モーダルウィンドウの再描画の問題を修正。( [1323381](#) )
- GI：複数の nvidia GPU と GPU ライトマッパーを使用するときに使用可能なメモリトラッカーを修正。( [1313094](#) )
- グラフィックス：すべてのオブジェクトが同じ（8 未満の）ライトで照らされているときのインスタンスングのバッチ処理の問題を修正。( [1313977](#) )

- グラフィックス：Oculus Quest の URP で MSAA が正しく機能しない原因となった問題を修正。 ([1327973](#))
- グラフィックス：NativeArray を使用した Mesh.SetSubMeshes で MeshUpdateFlags 引数が無視される問題を修正。 ([1330299](#))
- グラフィックス：カメラのターゲットテクスチャを null に設定すると、カメラスタックサイズが増加し、パフォーマンスが低下することがある問題を修正。 ([1299403](#))
- グラフィックス：SRP がアクティブな場合に、ピンクのマテリアルで LOD グループプレビューレンダリングが行われる問題を修正。 ([1283011](#))
- パッケージマネージャー：ローカルパッケージの相対パスではなく絶対パスがマニフェストで使用されていた問題を修正。 ([1327815](#))
- スクリプティング：「Stop Playing and Recompile」モード（「Editor Preferences」->「Script Changes while Playing」）では、スクリプトをコンパイルする前に再生モードが完全に無効になるのを待つようになった。 ([1326820](#))
- スクリプティング：リストで GetComponent を使用するとメモリリークが発生する問題を修正。 ([1318407](#))
- スクリプティング：「Console」ウィンドウ内でスクリプトからスローされたエラーをダブルクリックしてもスクリプトが開かなかった問題を修正。 ([1200408](#))
- シェーダー：複数のネストされた構造体を使用した場合の GL および GLES バックエンドの構造体のリフレクションが正しくない問題を修正。 (1322153)
- UI：キャンバスのサイズは、選択したゲームビューではなく、選択したディスプレイとレンダリングモードに基づいて調整される。 ([991291](#))

- UI：ビュー矩形が設定されているカメラのサイズの計算が正しくなかった問題を修正。([1325324](#))
- XR：Vulkan マルチビューサポートをより適切に検出するために VkPhysicalDeviceMultiviewProperties の maxMultiviewViewCount の値を確認。(1308540)
- XR：MSAA を使用したシングルパスインスタンスと、ビルトインのレンダラーでグレー画像がレンダリングされるポストプロセッシングの問題を修正。(1280458)

## 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：71691879b7f5