

# Unity 2020.3.8

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

---

# 2020.3.8f1 の既知の問題

- モバイル：[Android] OnPixelCopyFinishedListener が 24 SDK 未満のデバイスでサポートされていないことが原因でアプリが停止する ([1331290](#))
- 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](#))
- 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](#))
- macOS：[macOS] DLL がロードされた後に例外がスローされると Unity がクラッシュする ([1318755](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- DirectX12：シーンを切り替えているときにエディターが GfxDeviceD3D12Base::DrawBuffersCommon でクラッシュする ([1329083](#))

- Mono : NordVPN を使用しているときに Unity を起動するとクラッシュする ([1308797](#))
- 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](#))
- 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](#))
- Terrain (地形) : 再生モードに入って数秒経過すると、TreeRenderer::WillRenderTrees でクラッシュする ([1317966](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 物理演算 : Rigidbody の親子関係を変更した後に OnTriggerEnter が呼び出される ([1323883](#))

- Terrain (地形) : テクスチャ配列を作成しているときにすべてのテクスチャが消去される ([1323870](#))
- 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、Package resolution error が発生する ([1325920](#))
- 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](#))
- HD RP : HDRP テンプレートの SimpleCameraController.cs スクリプトでカメラが回転しない ([1326816](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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 : 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](#))
- 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](#))

## 2020.3.8f1 リリースノート

### 改善点

- アセットパイプライン：メインスレッドからプリロードオペレーションキューをフラッシュするパフォーマンスを改善。これは、メインスレッドのオペレーションが完了する前に結果にアクセスすると発生することがある。([1322086](#))

### API の変更点

- エディター：追加：EditorUtility.SetDefaultParentObject メソッドと EditorUtility.ClearDefaultParentObject メソッドが追加された。

### 変更点

- グラフィックス：SRP パッケージを 10.5.0 に更新。追加情報については、パッケージの変更履歴を確認。

## 修正点

- 2D：スプライトアトラスを表示中にクラッシュが発生する問題を修正。一定の条件下でメモリ使用率の上昇と不要なオブジェクトのロードを引き起こす可能性があったコードを無効化。[\(1330345\)](#)
- アセットインポート：マテリアルをパッケージに展開することが許可されていなかった問題を修正。[\(1282867\)](#)
- アセットインポート：テクスチャインポーターのデフォルト値がひそかに負の値になる問題を修正。[\(1204566\)](#)
- アセットインポート：Alpha 8 形式から切り替え中にテクスチャプレビューが正しく更新されていなかった問題を修正。[\(1181655\)](#)
- アセットパイプライン：最初のスクリプトの再読み込みでインポート中にロードされたオブジェクトがアンロードされなかった問題を修正。[\(1296506\)](#)
- アセットパイプライン：テクスチャインポーターでスプライトの整合性のないインポート結果が生成される問題を修正。(1244086)
- アセットパイプライン：Unity バージョンがアセットインポート中に生成されたシリアルライズされたアーティファクトファイルに書き込まれなくなった問題を修正。これによって、Unity の複数のバージョン間でインポート結果の不整合が生じた。既存のプロジェクトでこの修正を有効にするには、ユーザーが「Reimport All」を実行するか、ライブラリフォルダーを削除するかのいずれかを実行する必要がある。[\(1310981\)](#)

- アセットパイプライン：アセットの名前が変更されるまたは移動されると、保存されていない変更が失われることがあった問題を修正。(1329404)
- エディター：WheelCollider の一部の無効な設定によりギズモのレンダリングがクラッシュする問題を修正。(1326188)
- エディター：2つ目のより解像度が低いディスプレイ上で最大化されたUnityのインスタンスが、エディターが再起動されるとそのディスプレイ上で最大化が維持されない問題を修正。(1314966)
- エディター：Unity Editor の表示スケールを下げるとウィンドウの最大化が維持されなかった問題を修正。(1283299)
- グラフィックス：XATTR が備わった PNG をインポート中に「File could not be read」がスローされた問題を修正。(1273050)
- グラフィックス：Vulkan シェーダーバイナリが含まれる古いアセットバンドルをロード中にクラッシュする問題を修正。(1308947)
- グラフィックス：ゼロではなくデフォルト（最初のライトレイヤー）に初期化されたレンダリングライトレイヤーをインスタンス化したときの問題を修正し、インスタンス化されたオブジェクトがライトアップされるようにした。(1268590)
- iOS：ScreenOrientation.PortraitUpsideDown に関する不足情報がある verticalOrientation の廃止に関する警告を修正。(1307839)
- iOS：「Disable Unity Audio」がオンの状態でアプリを起動したときにバックグラウンドのオーディオソースが停止されていた問題を修正。(1259748)
- iOS：Unity のオーディオがオフになっているときにバックグラウンドのオーディオが停止されないよう問題を修正。(1286259)

- macOS：ビルドされた Mac プレイヤーのコンテンツから無関係な dylib ファイルが削除されなかった問題を修正。 ([1312216](#))
- パッケージマネージャー：同じアセットの複数のバージョンがキャッシュにあるときに、パッケージマネージャーのウィンドウで正しいバージョンがピックアップされなかった問題を修正。 (1330231)
- 物理演算：ArticulationBody のdrives パラメーターを微調整するとアーカーが再初期化される問題を修正。 ([1315525](#))
- 物理演算：ランタイムにインスペクターウィンドウで ArticulationBody コンポーネントが変更に応答しなかった問題を修正。 ([1325234](#))
- プレハブ：プレハブのインスタンス化、複製、または更新により、ヒエラルキー全体ではなく、そのプレハブインスタンスのみが無効化されて再度有効になるよう問題を修正。 ([1269686](#))
- プロファイラー：AssetBundles をロード中に過度なプロファイリングオーバーヘッドが発生する原因となっていた問題を修正。
- シーンマネージャー：複数のオブジェクトの識別子が同じである場合に、シーンのロードを妨げていた問題を修正。 ([1249893](#))
- スクリプティング：プロジェクトが IL2CPP バックエンド上で実行されるようセットアップされたときに、エディターから「Assembly Version Validation」のオンとオフを切り替えることができなかった問題を修正。 ([1307810](#))
- スクリプティング：SelectionMode 列挙型に Flags 属性が追加されなかった問題を修正。 ([1298921](#))
- シリアル化：その場所からなくなった配列エントリパスを使用して複数呼び出すと SerializedProperty.propertyPath が同じパスを返さなかった問題を修正。 (1310571)

- UI ツールキット：ScriptableObject の配列を間接的に変更した後に複数のエラーが表示された問題を修正。([1303188](#))
- 仮想テクスチャリング：特定のマテリアルからの正しくない GI バウンズの問題を修正。(1314358)
- Windows：横並びのマルチモニターの設定でオブジェクトセクターが2つのウィンドウの間に開いていた問題を修正。([1289440](#))
- XR：ワールド空間 UI がセカンダリカメラにレンダリングされなかった問題を修正。(1326167)

## 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

変更セット：507919d4fff5