

# Unity 2020.3.10

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

---

# 2020.3.10f1 の既知の問題

- 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](#))
- 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](#))
- アセットインポートパイプライン：Audio Source コンポーネントがプレハブに追加された後に取り消しアクションを実行するとエディターがクラッシュする ([1335691](#))
- 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](#))
- 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「\_XFreeX11XCBStructure」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](#))
- 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](#))
- 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、「Something went wrong saving brush setting」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 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](#))
- 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](#))

## 2020.3.10f1 リリースノート

### 改善点

- アセットインポート：FBX ファイルのインポートの全体的なパフォーマンスを改善。
- アセットインポート：ASCII FBX ファイルのインポートのパフォーマンスを改善。
- グラフィックス：スタティックバッチングプロセスを最適化（例：スタティックバッチングが適用された 3 万のオブジェクトがあるエディターが再生モードに入るのにかかる時間を 2 秒短縮）。
- グラフィックス：スタティックバッチングと Mesh.CombineMeshes が Float16 の法線や UV など、より多くの頂点形式を処理できるようにな

った。また、頂点色が UNorm8 形式にクランプされなくなり、入力メッシュの頂点色がより高精度な場合は、結合されたメッシュの色も高精度になる。(1274815)

- macOS：「モダン」ビルドシステムを使用するように Xcode プロジェクトテンプレートを更新。(1326316)

## 変更点

- エディター：ユーザーが Plastic に移行できるように Collaborate パッケージを更新。
- パッケージ：com.unity.purchasing パッケージのバージョンを 3.1.0 に更新。
- パッケージマネージャー：「Import again」ボタンのテキストを「Reimport」に変更。
- XR：Oculus XR プラグインパッケージのバージョンを 1.9.1 に更新。

## 修正点

- 2D：再生モード中にタイルマップとして CompleteObjectUndo が登録されたときに、アニメーション化されたタイルが最初にレンダリングされる問題を修正。
- 2D：TilemapRenderer が「Individual」モードであり、かつユーザーが新しいタイルをタイルマップに設定したときに、アニメーション付きのタイルに間違ったスプライトが表示されていた問題を修正。(1329054)
- アニメーション：プレイアブルの時間を手動で設定してもイベントが発生しない問題を修正。(1324763)

- アセットインポート：アニメーションのインポート時に発生したパフォーマンスの低下を修正。[\(1265275\)](#)
- アセットインポート：エディタースクリプトでインポート中に変更された CreateAsset と importParameters が使用された場合に InitializeOnLoad 中に無限のアセットインポートループが発生する問題を修正。[\(1323499\)](#)
- アセットインポート：スクリプトから ModelImporter.clipAnimations がモデルのインポート後初めて設定されたときに、アニメーションへの参照が失われた問題を修正。[\(1246450\)](#)
- アセットインポート：「Copy From Avatar」から切り替えるときに、インポートによってアバターの設定が正しく更新されなかった問題を修正。[\(1213138\)](#)
- ビルドパイプライン：親の型から派生するシリアライズ可能なネストされた型を使用したスクリプトを含むビルドを生成すると、ランタイムにビルドされることにつながる可能性がある問題を修正。[\(1310970\)](#)
- DX12：リニア色空間を使用しているときに、ウィンドウ表示から全画面表示に切り替えると、色の明度が変わっていた問題を修正。[\(1297218\)](#)
- エディター：.NET 4.7.1 をターゲットとしているときに System.IO.Compression を参照アセンブリに追加（エディターのためのコンテキスト）。[\(1275859\)](#)
- エディター：テクスチャタイプが Texture2DArray または Texture3D であったときに、マテリアルテクスチャプロパティの大きなサムネイルが正しく表示されていなかった、マテリアルエディターの問題を修正。[\(1288995\)](#)

- エディター：ゲームビューがコンテキストメニューによって最大化されていたときに、その中での最初のクリックにより、KeyDown イベントと KeyUp イベントの両方が呼び出されていた問題を修正。([1325742](#))
- グラフィックス：R8 形式の画像を JPG または TGA にエンコードすると、シアンがかかった画像になっていた問題を修正。現在の結果は、R 16 形式の画像や PNG へのエンコードと場合のように、グレーになっている。([1259972](#))
- グラフィックス：Metal でスクラッチバッファが再利用されたことで、パーティクルシミュレーション中にちらつきが発生していた問題を修正。([1259523](#))
- パッケージマネージャー：サンプルの再インポートダイアログを閉じてても再インポートアクションが実行されていた問題を修正。(1335115)
- パッケージマネージャー：サンプルを再インポートすると親フォルダーが削除されていた問題を修正。([1334082](#))
- パーティクル：Duration プロパティの小数点以下の桁数が 2 桁までに制限されていた問題を修正。([1319730](#))
- 物理演算：コライダーが削除されたときに慣性テンソルが更新されていなかった問題を修正。([937998](#))
- プロファイラー：整合性のない統計が収集される原因となった、観測されたシャドウキャストの統計の競合状態を修正。(1265648)
- シーン/ゲームビュー：2D モードで SceneView.rotation の値がカメラの回転に間違った影響を及ぼしていた問題を修正。([1314928](#))
- スクリプティング：FindObjectsOfType にジェネリック型を渡すことによって発生していたクラッシュを修正。([1312890](#))



- シリアル化：あるクラスに「references」と [SerializedReference] という名前のフィールドの両方があると、JSONUtility の読み取りでクラッシュが発生していた問題を修正。([1198073](#))
- Terrain（地形）：MicroSplat アセットストアプラグインを使用すると、エディターで Terrain（地形）テクスチャが黒くなっていた問題を修正。([1323870](#))
- UI ツールキット：PointerMoveEvent による ListView 項目の選択で、ある一定のケースで PointerDown が取得されていなかった問題を修正。(1275295)
- UI ツールキット：IMGUI PropertyDrawer でプロパティを描画するときに、PropertyField でカスタムラベル（提供されている場合）が使用されなかった問題を修正。([1329405](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：InputField または TextMeshPro コントロールの編集に、Windows オンスクリーンキーボードに単語の候補が表示されていなかった問題を修正。([1332468](#))
- XR：XR の実行中にカメラの投影方法が平行投影に設定されたときの警告のインジケータを追加し、エラーが大量に発生する問題を修正。([1305592](#))

## 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：297d780c91bc