

Unity 2020.3.17

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

2020.3.17f1 の既知の問題

- アセットインポーター：変更をカスタムアセットに適用すると、Unity Editor.Unsupported:IsDestroyScriptableObject でエディターがクラッシュする ([1353925](#))
- 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：[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](#))
- 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](#))
- 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] ビデオプレーヤーがアセットバンドルからビデオを再生できない ([1287770](#))
- 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` が発生してクラッシュする ([1308625](#))
- Mono : [Mono アップグレード] エディターで `CommandBuffer` ネイティブプラグインのイベントがハングする ([1308216](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 利便性 : カラーピッカーで色を選択すると、`UIView::DoPaint` でクラッシュする ([1355078](#))
- 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` の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 : ルールセットの使用時にプロジェクトを開くと、エラー CS8035 がスローされる ([1349517](#))
- 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 : uGUI でゲームオブジェクトをアクティベートまたは非アクティベートすると、パフォーマンスが低下する ([1348763](#))
- 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：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](#))
- Vulkan：ProBuilder ボタンのツールチップを表示しているときに、「GfxDeviceVK::EnsureValidBackbuffer」により、Vulkan を使用する Linux エディターがクラッシュする ([1335846](#))
- Vulkan：[エディター] シーンのカメラの位置に応じて、シーンのゲームオブジェクトのテクスチャが一見するとランダムになり、色が変更される ([1337772](#))

2020.3.17f1 リリースノート

機能

- Android：Chrome OS プラットフォームで Android アプリを実行するための、より完全なサポートを追加。これらの変更により、x86 および x86-64 CPU で Android をビルドおよび実行できるようになり、Chrome OS デバイスで正式にサポートされるようになりました。これらの変更には、Chrome OS の入力関連およびウィンドウの改善も含まれます。

改善点

- Android：どの CPU コアをビッグコアとして扱うかを指定するために使用できる boot-config/コマンドラインスイッチ「platform-android-cpucapacity-threshold」を追加。CPU 容量の値の範囲は 0 から 1024 の

間です。容量値が 870 の場合は、ケース 1349057 の修正前と同じ動作になります。

- グラフィックス：ポイントが接近している場合の Line/TrailRenderer の品質を改善。([1322317](#))
- グラフィックス：VSync が有効になっている場合の、Vulkan スタンドアロンでの入力遅延を軽減。([1282463](#))
- パッケージ：Addressables を 1.18.9、SBP を 1.19.0 に更新
- パーティクル：メッシュが AssetBundles に含まれている場合にパーティクルシステムで使用されるデータストリップング頂点チャンネルの Optimize Mesh を実行。([1313420](#))

API の変更点

- アセットバンドル：追加：DownloadHandlerAssetBundle から AssetBundles を非同期でロードするための新しい API、DownloadHandlerAssetBundle.autoLoadAssetBundle を追加。
- サービス：追加：ゲームサービスパッケージの一般的な動作に使用される新しい com.unity.services.core パッケージを追加
- XR：追加：Vulkan 初期化インターセプトのチェーニングのサポートを追加するために、IUnityGraphicsVulkanV2 プラグインインターフェースを追加。(1349908)

変更点

- グラフィックス：SRP パッケージを 10.6.0 に更新
- XR：Oculus XR プラグインパッケージが 1.10.0 にアップデート。
- XR：XR Legacy Input Helpers を 2.1.8 に更新。

修正点

- 2D：SpriteShape スプラインを編集するときに、開いているすべてのシーンがダーティになる問題を修正。(1346430)
- 2D：モザイクが無効のときに skinningEditor で .psb を開くとエラーが発生する問題を修正。
- 2D：IKManager2D が Solver2D から継承しているクラスを検出していなかった問題を修正。(1343260)
- 2D：0 オフセットのコライダーがある三角形のスプライト形状が、衝突形状を生成しなかった問題を修正。(1343836)
- Android：プレースホルダーテキストがある TouchScreenKeyboard を使用するとクラッシュする問題を修正。(1347370)
- Android：フレームの計時統計が有効になっている場合に Mali GPU での起動に長時間かかる問題を修正。(1316285)
- Android：Snapdragon 865 および Snapdragon 888 SoC でのビッグコアの検出に関する問題を修正。(1349057)
- アセットパイプライン：フォルダーとアセットを複製すると、複製された項目に対して OnWillCreateAsset コールバックが呼び出されなかった問題を修正。(949423)
- アセットパイプライン：アセットのインポートに使用される Unity のセカンダリインスタンスが、アクティビティモニターで検査したときにハングしているように見える問題を修正。(1331736)
- アセットパイプライン：FBX からインポートされた一部のメッシュに最初の UV チャンネルがなかった問題を修正。(1342131)

- アセットパイプライン：セーフモードを終了するときに、OnPostProcessAllAsset が変更されていないアセットをインポートされたものとして一覧表示する問題を修正。(1335729)
- エディター：グラデーションエディターを開くときにアサートを回避する問題を修正。(1344785)
- エディター：Hub の「学習」セクションからプロジェクトを保存すると、Windows エディターがクラッシュする問題を修正。(1338299)
- エディター：Linux でカーソルがロックされているときに、入力パッケージがマウスのデルタを正しく計算しなかった問題を修正。(1248389)
- エディター：シリアルライズされたオブジェクトの Gradient 値と AnimationCurve 値がスクリプトから変更された場合、そのインスペクタープレビューが更新されなかった問題を修正。(1311461)
- エディター：プレハブが子として貼り付けられたときにプレハブオーバーライドがリセットされる問題を修正。(1339266)
- エディター：[macOS | Linux] エディターを起動したときに基本的なシステム情報がログファイルに記録されなかった問題を修正。(1325370)
- GI：64 スレッドを超えるシステムで Enlighten を使用してベイクするときに発生するクラッシュを修正。(1229259)
- GI：非点光源でハードな間接シャドウを引き起こしていた、GPULM でのサンプリングの問題を修正。(1310621)
- グラフィックス：Vulkan 使用時のメモリエラーが原因で発生していたクラッシュを修正。(1352796)
- グラフィックス：コンテキストでプレハブを編集しているときに Mesh Filter が削除された場合、MeshRenderer が依然としてメッシュをレンダリングしていた問題を修正。(1251154)

- iOS：USB-C に接続された外部ディスプレイを使用するとクラッシュする問題を修正。(1321153)
- macOS：ネイティブプラグインから Bluetooth を使用しようとしたときにクラッシュする問題を修正。Unity Editor によって Bluetooth の許可が要求されるようになりました。macOS プレーヤー設定に、Bluetooth の要求時にプレーヤーに表示される「Bluetooth usage description」フィールドを追加 (1321219)
- macOS：Unity Editor で、フォルダーピッカーから写真/映画/音楽を開こうとした際、クラッシュするのではなく、それらのアクセス許可を要求するように修正。(1280375)
- macOS：プレイヤー設定の macOS 向けの使用法説明フィールドが、Windows および Linux エディターで表示されるように修正。(1323741)
- パーティクル：標準 Unlit シェーダーのすべてのブレンドモードでのフォグを修正。(1297332)
- パーティクル：メッシュが AssetBundles に含まれている場合にパーティクルシステムで使用されるデータストリッピング頂点チャンネルの Optimize Mesh を実行。(1313420)
- スクリプティング：globalgamemangers.assets に、プレイヤービルドの一部となるスクリプトのみが含まれるように修正 (1335997)
- シリアル化：ポリモーフィックシリアル化とともに使用した場合に、UnityEvent が関数のドロップダウンリストに正しく入力されなかった問題を修正。(1314770)
- シェーダー：インストールされていないプラットフォーム用のバリエーションをコンパイルするように求められたときの、シェーダーコンパイラのクラッシュを修正。(1348875)

- シェーダー：キャッシングプリプロセッサが生の GLSL シェーダーの「include dependencies」を報告していなかった問題を修正。([1335707](#))
- シェーダー：シェーダーコンパイラからのエラーメッセージと警告メッセージで、シェーダーキーワードがソートされなかった問題を修正。([1348741](#))
- シェーダー：シェーダーインスペクターで「Properties」セクションを折りたたむことができない問題を修正。([1350236](#))
- シェーダー：Pass.CompileVariant API を使用して Vulkan 用のシェーダーをコンパイルする際に、インスタンスカウント定数によってエラーが生成される問題を修正 ([1348871](#))
- シェーダー：Pass.CompileVariant が、指定されたパスと関係のないキーワードをフィルタリングしない問題を修正 ([1349218](#))
- シェーダー：Pass.CompileVariant が ShaderCompilerPlatform と BuildTarget の不可能な組み合わせを暗黙に受け入れる問題を修正 ([1348874](#))
- シェーダー：フォールバックからのサブシェーダー、または UsePass からのパスをコンパイルする際に、Pass.CompileVariant によってエラーがスローされる問題を修正 ([1348862](#))
- シェーダー：ShaderData.Pass で、特定のシェーダーステージが含まれているかどうかを確認する方法がないという問題を修正 ([1348880](#))
- UI ツールキット：特定のネイティブプラグインがロードされたときにツールバーが白くなる問題を修正。([1335430](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：ライトマップを使用するシーンがアンロードされたときに起こる、マスタービルドのクラッシュを修正。([1332318](#))

- ビデオ：VideoPlayer が一部の AMD 切り替え可能 GPU で機能しない問題を修正。(1237818)
- Windows：VM で Windows を実行しているときに、マウスのデルタが常に 0 になる問題を修正。(1303445)
- Windows：非常に長いモノメソッドシグネチャがコールスタック内にある場合でも、スタックトレースコードが機能しなかった問題を修正。(1342150)
- Windows：サードパーティの中国語 IME のバグが原因で、InputField 間で IME コンポジションテキストが重複する問題を修正。(977600)
- Windows：スプラッシュスクリーンのロゴ表示中に Input System が接続された場合、ゲームパッドを検出できない問題を修正。(1328742)
- Windows：起動後に接続されたタッチスクリーンデバイスを Input System が検出できない問題を修正 (1305703)
- Windows：一部の Windows 7 マシンで、SystemInfo.deviceUniqueIdentifier が実際には一意でなかった問題を修正。(1339021)
- XR：XR モードの場合、フレーム送信時にディスプレイプロバイダーで MTLCommandEncoder を使用できなかった問題を修正。(1329853)
- XR：Oculus Quest 上の Vulkan で XR + URP + MSAA + Optimize バッファ破棄を使用するとクラッシュする問題を修正 (1313268)
- XR：ドローコール前のレイトラッチでパフォーマンスが低下し、ワールドスペースの UI と地形が常に原点に描画される問題を修正。(1337356, 1337972, 1337973)

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 : a4537701e4ab