

# Unity 2020.3.12

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

---

# 2020.3.12f1 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 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：MRTK のビルドウィンドウを使用して appx パッケージをビルドする際、アセットをインポートすると無限ループが発生する ([1339823](#))
- 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) のスカルプト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ーブ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ーブを更新するのに 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 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ィールを作成するときに、エディターが「GfxFramebufferGLES::SetBackBufferColorDepthSurface」により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「\_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：パッケージマネージャー/My Assets：有料のアセットストアのパッケージをダウンロードしようとする、401 応答コードが返される ([1335976](#))
- 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：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、TreeRenderere::WillRenderTrees でクラッシュする ([1317966](#))
- uGUI：RectMask2D の Softness プロパティを TextMeshPro テキストで使用しても機能しない ([1331297](#))
- 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](#))

## 2020.3.12f1 リリースノート

### 改善点

- IL2CPP：ソースファイルのハッシュが正しく提供され、ソースファイルが変更されたタイミングをマネージドデバッガーで判断して適切な警告を表示できるようになる。
- パーティクル：モジュールヘッダーのコンテキストメニューによるモジュール全体のコピー/貼り付けのサポートを追加。([1314490](#))
- プロファイラー：既存のラベルリストに実際の値を指定するために、不足しているメモリラベルのサイズをメモリスナップショット形式に追加。このデータにアクセスするためのAPIは、メモリプロファイラーパッケージ内にある
- プロファイラー：プロファイラーのメモリ統計データを追加。データは、プロファイラーウィンドウにあるプロファイラーモジュールのデータに類似している
- プロファイラー：プロファイラーのターゲットデータをメモリスナップショット形式に追加。データはUnityバージョン、製品名、gfxメモリの合計、物理メモリの合計などの要素で構成される
- プロファイラー：メモリプロファイラーパッケージを使用して取得するために、マネージヒープのセクションタイプをスナップショット形式内でエンコード
- プロファイラー：アセット間の接続を適切に報告するように、メモリプロファイラーのネイティブ接続レポートを変更

## APIの変更点

- サービス：変更：一部のプラットフォームでは、Analyticsモジュールが完全に削除される。Analyticsから何かを参照するユーザーコードは、これらのプラットフォームでコンパイルされない。この状況ではコ

ードを #ifdef でコメントアウトする必要があることをユーザーに通知するようドキュメントを更新。(1333730)

## 変更点

- Android：Android Logcat パッケージのバージョンを 1.2.2 に更新。詳細については、パッケージの変更履歴を確認。<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.mobile.android-logcat@1.2/changelog/CHANGELOG.html>
- グラフィックス：ポストプロセッシング v2 パッケージをバージョン 3.1.1 に更新。詳細については、パッケージの変更履歴を確認。<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.postprocessing@3.1/changelog/CHANGELOG.html>
- パッケージ：com.unity.purchasing を 3.2.1 に更新。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>
- パッケージ：com.unity.cinemachine をバージョン 2.6.5 に更新。詳細については、パッケージの変更履歴を確認。<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.cinemachine@2.6/changelog/CHANGELOG.html>

## 修正点

- 2D：スプライトエディターで保存されていない変更があるときに、テクスチャスプライトモードを変更するとエラーが発生する問題を修正。(1290045)

- 2D：特定の状況で「Sprite Editor」ウィンドウが適用後に正しくリセットされなかった問題を修正。(1322204)
- 2D：「Sprite Editor」ウィンドウがフォーカスされていないときに選択の変更が行われるとウィンドウが更新されない問題を修正。(1327065)
- 2D：適用する必要がある待機中の変更がある場合に「Sprite Editor」ウィンドウが閉じられると、エディターウィンドウの「Save Changes」ダイアログが表示されていた問題を修正。(1274232)
- 2D：Unity が特定の状況で再起動されると、「Sprite Editor」ウィンドウの表示が空白になっていた問題を修正。(1330622)
- AI：ナビメッシュの領域の計算プロセス中の「スイープ」メモリ割り当ての問題を修正。(1332341)
- AI：基盤となるナビメッシュの変更により、NavMeshAgent のパス上の OffMeshLink が切断されるとまれにクラッシュが発生していた問題を修正。(1298211)
- Android：Application.Quit() の実行中にクラッシュする問題を修正。(1315010)
- アセットパイプライン：インポートワーカーで使用中のアセットを削除すると、更新の無限ループが発生する問題を修正。(1263755)
- アセットパイプライン：FindAssets に渡される前に検索パスがサニタイズされていなかった問題を修正。(1334620)
- コア：Loading.PreloadManager のクラッシュを修正。(1320358)
- DX12：低解像度を画面解像度に変更するとき画面のちらつきが発生していた問題を修正。(1334646)
- エディター：GUILayout.Toolbar の外側のボタンと中央のボタンのフォントの違いを削除するときの問題を修正。(1326270)

- エディター：大きなサムネイルオブジェクトフィールドでテクスチャが正しく拡大縮小されない問題を修正。(1330963)
- GI：CPU バージョンの A-Trous ライトマップのノイズ除去により、三角形に整列されたアーティファクトがフィルタリングされた出力に導入されるのを防止。(1255973)
- グラフィックス：ポイント同士が近すぎると、ラインとトレイルが変形していた問題を修正。(1275386)
- グラフィックス：想定されるサイズ/ストライドの設定と一致しないメッシュが Skinned Mesh Renderer に割り当てられると GPU のクラッシュを引き起こす可能性がある問題、およびスキニングが発生する可能性のある直前に Skinned Mesh Renderer が使用されていた問題を修正。
- IL2CPP：MetadataCache::GetGenericInst においてメモリを割り当てる際の競合状態によってクラッシュが発生する問題を修正。(1323462)
- IL2CPP：スラッシュとスペースで終わる型名の不適切な C++ コメントを修正。(1328322)
- IL2CPP：派生型の MakeTypedReference の正しくない動作を修正。これにより、BinaryFormatter の一部のケースが正しく機能する。(126971)
- IL2CPP：ARM アーキテクチャでの Mathf.Infinity を使用した Mathf.RoundToInt の正しくない動作を修正。(1323419)
- IL2CPP：ILRepack で処理されたアセンブリに埋め込みリソースがロードされなかった問題を修正。(1323772)
- IL2CPP：Dns.GetHostEntry が空の文字列で呼び出されたときにローカルホストに関する情報が返される問題を修正。(1326854)
- IL2CPP：デバッガーが例外を処理している間、スクリプトのデバッグ中に断続的にクラッシュが発生する問題を修正。(1330441)

- IL2CPP：多数の C++ ファイルが生成されるとビルドが失敗する可能性があった IL2CPP の問題を修正。([1327846](#))
- iOS：ヘッダーセクションを自動的に追加するのではなく、PBXProject を使用してアプリ拡張ターゲットを作成する際の問題を修正。([1332249](#))
- iOS：UnityMetalMemorylessDepth によりシャットダウン時にたまにクラッシュする問題を修正。(1333487)
- パーティクル：メッシュパーティクルの速度の頂点ストリームに関する問題を修正。([1328115](#))
- パーティクル：Trigger モジュールの使用時にパーティクルボリューム全体が考慮されていなかった問題を修正。([1325421](#))
- 物理演算：アタッチされている Rigidbody2D が回転すると、EdgeCollider2D を対象とした Linecast または Raycast から正しい衝突法線が返されないことがあった問題を修正。([1334367](#))
- プレハブ：エディターの InstantiatePrefab が OnTransformChildrenChanged を呼び出さない問題を修正。([1319453](#))
- プレハブ：モデル以外の不変のプレハブではヒエラルキーの矢印ボタンを使用して Prefab モードにアクセスできず、モデルではインスペクターの「Open」ボタンが有効になっていた問題を修正。([1324356](#))
- スクリプティング：アセンブリ名にアポストロフィが含まれているときにプレイヤーがクラッシュする問題を修正。([1316133](#))
- スクリプティング：ネストされたクラス内のメソッドの RuntimeInitializeOnLoadMethod 属性に関する問題を修正。([962800](#))
- スクリプティング：HttpClient オブジェクトに Timeout プロパティを設定すると、非同期メッセージング用に作成された HttpWebRequest

t オブジェクトにタイムアウト値が正しく反映されない問題を修正。(1313205)

- Terrain（地形）：シャドウカスケードと「Close Fit」シャドウプロジェクションが使用されていない状態でカメラが動いているときに、インスタンス化された Terrain（地形）のシャドウにちらつきが発生していた問題を修正。(1257896)
- uGUI：マウスクリックでフォーカスがメインウィンドウに戻らず、入力イベントの位置が正しくなくなる問題を修正。(1290074)
- UI：GroupTransform ヒントを使用した VisualElements のクリッピング（このバージョンでサポートされていないネストされたマスキングにより、GroupTransform のリーフ要素が矩形クリッピングに強制的にフォールバックされるが、アサートではそれが発生することはないと見なされる）を修正。(1328734)
- UI ツールキット：ライトテーマのスタイルシートのロード順序が間違っていたため、エディターが一部のコントロールに対して汎用スタイルを使用する必要があった問題を修正。(1317035)
- UI ツールキット：サイズがゼロのマスク要素のコンテンツのクリッピングを修正。(1320182)
- ビデオ：失敗したビデオのインポートが Unity Accelerator にアップロードされ、Unity Accelerator から取得されていた問題を修正。(1292668)
- ビデオ：Windows 上の VideoPlayer で、ベースラインプロファイル以外の h.264 でエンコードされたビデオに対して、ループ中にフレームがスキップされる問題を修正。(1109411)

- ビデオ：Windows 上の VideoPlayer で、ベースラインプロファイル以外の h.264 でエンコードされたビデオに対して、正しくないフレーム番号が返される問題を修正。([1044776](#))
- WebGL：新しい Input System の GUI コントロールのキーボード入力に関する問題を修正。([1258876](#))
- WebGL：Data Caching (IndexedDB アクセス) が有効で、プライベートブラウズモードがアクティブになっているために IndexedDB を使用できない場合に WebGL ページがロードされない問題を修正。([1318980](#))
- Windows：スタンドアロンプレイヤーのウィンドウクロムの適切なスケールリングを有効にする DPI 対応モードの問題を修正。([1309804](#))
- Windows：Display.SetParam によるウィンドウ位置の変更が失敗していた問題を修正。([1322446](#))
- Windows：プレイヤーの実行時に別のウィンドウまたはタブをクリックした後でゲームビューをクリックすると、GetMouseButton(int) が適切に報告されない問題を修正。([1326568](#))

## 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 10.13 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：b3b2c6512326