

U3D BugFix 统计表

2020 年 5 月 18 日

类别	修复问题及版本
2D	<ul style="list-style-type: none">• 修复了在不同机器上构建图集时，存储图集哈希值的更改• Fixed an issue where Sprite Atlases are modified after building• Fixed a crash when selecting SpriteRenderer with tiling enabled in SceneView• Fixed an exception when accessing ISpriteEditorDataProvider during AssetPostProcessor on new asset
UI	<ul style="list-style-type: none">• 修复了 CanvasRenderer 不遵守当前排序层/同级顺序的问题。• Fixed an issue where EventSystem not being created when an EventSystem prefab was loaded but not in the scene• Fixed an issue where Nested Canvases using the wrong display id when calculating the ProjectionMatrix.• Fixed an issue with IME properly.• Fixed a crash that occurred when importing prefabs with broken Canvas

Asset Pipeline	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了重新序列化对嵌套式预制件进行更改的问题 • Fixed an assert thrown during RecompressAssetBundleAsync. • Fixed an issue where asset bundles could fail to load when using async loading methods. • Fixed an issue where calling SaveAssets() in play mode could cause an exception to be thrown. • Fixed an issue where AssetBundle Recompression not verifying the CRC of bundle contents when requested. • Optimised copying an asset, so that a refresh of the asset database is not triggered.
Editor	<ul style="list-style-type: none"> • 增加了对在批处理模式下执行异步方法的支持 • 修复了“stackTraceLogType”命令行参数。 • 修复了 2018.3。中引入的测试运行器 api 结果报告中的性能回归问题。 • 修复了崩溃报告将不可用的错误。 • 修复了针对相同纹理两次调用 RenderTexture.ReleaseTemporary 时崩溃的问题。 • 修复了使用空参数调用 TextureImporter.ReadTextureSettings 时崩溃的问题。 • 修复了当项目包含具有定义约束的 dll 资产时，切换目标平台时编辑器崩溃的问题。 • 修复了如果 Profiler 无法连接至 Player 时冻结编辑器的问题。 • 修复了 UnityEngine.MinAttribute 在使用 Inspector 窗口时不限制变量值的问题。 • Fixed creating an empty array in EditorBuildSettings.scenes crashing the Editor

Graphics	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了启用保持四边形的网格无法渲染的问题。 • 修复了当网格仍具有索引但缺少顶点数据时动态批处理崩溃的问题。 • 修复了 Metal Editor 支持中的精灵伪像。 • Fixed an issue where per-platform QualitySettings could be stripped on disk when entering Playmode • Fixed for GPU memory leak when deleting a texture while async upload in progress • Fixed performance regression in Editor when processing shaders with errors.
Animation	<ul style="list-style-type: none"> • Fixed editor crash with WalkTypeTree when enforcing T-Pose to avatar after clearing all bones mapping •
IL2CPP	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了使用 2017 或更早版本的 Unity 构建的资产捆绑包中的着色器损坏的问题。 •
Physics	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了当与触发器重叠的 MeshCollider 将其 sharedMesh 设置为 null 然后立即销毁时发生的崩溃。 • 修复了 Cloth 的问题, 在 Cloth 中, 更改 SkinnedMeshRenderer 的 Mesh 会导致编辑器崩溃。
Scripting	<ul style="list-style-type: none"> • 日志记录方法中的 GC 分配提高了 50%。 • 修复了域重新加载后调用 System.Diagnostics.Process API 时崩溃的问题。

Profile	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了在探查器窗口中显示 UI 详细信息时出现控制台错误的问题 • 修复了 CPU 事件探查器在进入 PlayMode 时将其视图类型更改回时间轴的问题。 • 固定的探查器窗口在所有图表均关闭时重新打开到“CPU 探查器详细信息”窗格。
Shaders	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了使用 2017 或更早版本的 Unity 构建的资产捆绑包中的着色器损坏的问题。 •
Timeline	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了在播放模式抛出异常期间复制控制剪辑的问题。 •
iOS	<ul style="list-style-type: none"> • 现在，“编辑器”和 Xcode 项目中的“自动签名”设置处于“同步”状态，而“编辑器”中的默认“自动签名”设置现在设置为 False。 • 固定的加速度计并未完全从陀螺仪上解耦。 • 修复了 iPhone 11 pro 上显示的错误 dpi •
Windows	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了未从 Proxy 中排除的“localhost”导致编辑器组件失败的问题。 • 多重显示：固定在窗口模式下的非主要显示纵横比。

Android	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了非全屏模式和拆分视图下的 Android 抠图 • 修复了 POSIX 平台上的 FatalError 和 AccessViolation ForcedCrash-Category 的功能。 • Fixed application paths (dataPath, streamingAssetsPath) to point to base apk when App Bundle is used. • Set opaque windows for unset translucency attribute.
XR	<ul style="list-style-type: none"> • 修复了全息仿真窗口远程处理错误，该错误导致在选择 Hololens 2 时导致 Unity 远程访问 Hololens 1 设备。 • 修复了从 UWP x64 应用程序远程处理到 V2 设备的问题