

Unity 2019.4.25

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

2019.4.25f1 の既知の問題

- アセットバンドル：AssetBundle.LoadFromFile() を使用してアセットバンドルをロードし、Vulkan Graphics API を使用しているときに vk::DecompressShader でクラッシュが発生する ([1308947](#))
- 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](#))
- アセットバンドル：[macOS] InitializeOnLoad または InitializeOnLoad Method 時にアセットバンドルのビルドを試行すると、エディターがクラッシュする ([1328463](#))
- 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](#))
- パッケージマネージャー：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、パッケージ解決エラーが発生する ([1325920](#))
- パッケージマネージャー：ユーザーがオフラインである場合、Package Manager.Client.SearchAll(offlineMode:true) によってエラーが返される ([1319585](#))
- Metal：2つ目のモニターが接続されると、Game 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](#))
- 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](#))

- WebGL : Chrome でプレイヤーを開くと「SharedArrayBuffer will require cross-origin isolation as of M91」の警告がスローされる ([1323832](#))
- Windows : Windows 7 の VideoPlayer でビデオをロードすると「WindowsVideoMedia error 0xc00d36b4」エラーがスローされる ([1306350](#))
- Linux : チュートリアルロード中に「_XFreeX11XCBStructure」によりエディターがクラッシュする ([1323204](#))
- WebGL : [iOS] ビデオが再生されない ([1288692](#))
- パッケージマネージャー : 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](#))
- Terrain (地形) : Lit の「Opacity as Density」オプションが原因で、5 番目以降のレイヤーのアルファを含む領域にアーティファクトが発生する ([1283124](#))
- シャドウ/ライト : ライトをベイクする前に UV チャートモードに入ると、ProgressiveRuntimeManager::GetGBufferChartTexture によりクラッシュする ([1309632](#))
- 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 : エディターの起動時に gi::InitializeManagers() の処理に 0.6 秒かかる ([1162775](#))
- グローバルイルミネーション : [macOS] プロジェクトがクラッシュするときバグ報告アプリが呼び出されない ([1219458](#))
- Mono : VPN を使用しており、かつ Visual Studio を使用するプロジェクトを開くと、System.Net.Sockets.Socket:QueueIOSelectorJob でクラッシュが発生する ([1308797](#))

- アセットインポートパイプライン：Play Mode を終了している間にエディターがクラッシュする ([1328667](#))
- Windows：新しい InputSystem パッケージで、Cursor.visible が false に設定されているにもかかわらず、カーソルが表示される ([1273522](#))
- 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](#))
- 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](#))

2019.4.25f1 リリースノート

改善点

- エディター：「Enable Code Coverage」の環境設定の HelpBox の情報を更新し、Code Coverage パッケージをインストールするボタンを追加。
- グラフィックス：NvnDebugHud でメモリラベルを表示するのに異なるレイアウトが使用されることで、すべてのラベルが画面に表示されるようになった。
- グラフィックス：インクルードされるファイルでコンパイルが失敗しても、Switch シェーダーコンパイラーで正しいエラー行が返されなかったが、これが修正された。
- XR：Windows MR パッケージを 2.7.0 に更新。

変更点

- グラフィックス：SRP パッケージを 7.6.0 に更新。
- パッケージマネージャー：com.unity.purchasing を更新し、不足していたドキュメントを追加。
- WebGL：URL を現在のブラウザタブで開いてそのタブのページを離れるのではなく、URL を新しいブラウザタブで開くよう、WebGL プラットフォーム用の Application.OpenURL() の動作を変更。([1320393](#))

修正点

- Android：Mali G78 GPU 搭載の一部のデバイス上で「Compute Skinning」をオンにしてブレンドシェイプを使用するとフリーズする問題を修正。([1298373](#))
- アセットインポート：大きなメタデータを持つアセットでまれに発生する不安定なアセットハッシュを修正。([1285620](#))
- Burst：ディスクからの dylib ロード中に、Burst コードからネイティブなハードウェア例外がスローされると、macOS がハングする可能性があった問題を修正。([1307691](#))
- グローバルイルミネーション：グラフィックスバイディングでの NULL ポインタのバグの原因となっていた問題を修正。([1310875](#))
- グローバルイルミネーション：「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問題を修正。([1319133](#))
- グラフィックス：最初にグラフィックスコマンドが完了していることを確認する事により、非同期的なテクスチャーの削除に関連する問題を修正。([1280073](#))

- グラフィックス：GraphicsFormat.R8G8B8A8_SNorm が Metal 上のブレンド可能なレンダーターゲット形式になるよう問題を修正。(1318364)
- グラフィックス：球面マッピングまたは円柱マッピングでの 16 ビットキューブマップのインポートの失敗を引き起こす問題を修正。(1284767)
- グラフィックス：同じシェーダーかつ異なるプロパティで複数のマテリアルを使用しているときに、最初のマテリアルデータがシャドウマップのレンダリングに使用されなかった問題を修正。(1304644)
- グラフィックス：レンダーターゲットを変更しているときにシザーテストが自動的に無効化された問題を修正し、その動作が他のプラットフォームと同じになった。
- グラフィックス：プロジェクトでシャドウが無効になっていたにもかかわらず、シャドウに対してオブジェクトカリングが発生する原因となる問題を修正。(1313540)
- iOS：該当する OS バージョンでリーダーボードが非推奨でないプレイヤー ID を返すようになっていた問題を修正。(1312882)
- macOS：「No Engine References」がオンになっているにもかかわらず、アセンブリにエンジン参照があった問題を修正。(1297957)
- macOS：Xcode プロジェクト内のネイティブプラグインのコードの署名に関する問題を修正。(1276317)
- 物理演算：あるスケールでオーサリングされたものの、別のスケールで使用されるオブジェクトの「Surface Penetration」を 0 に設定することで発生する問題を修正。これは、正しくないパーティクル分離動作として現れる。(1319488)

- サービス：Apple M1 ハードウェアでクラッシュレポートのシンボルアップローダープロセスがクラッシュするバグを修正。 ([1312498](#))
- サービス：特定の dSYM ファイルの解析時にクラッシュレポートのシンボルアップローダープロセスがクラッシュするバグを修正。
- シェーダー：エディターを再起動するとインスペクターにいくつかのシェーダーエラーが表示されなくなったリグレッションを修正。 ([1325521](#))
- シェーダー：存在しないシェーダーのプロパティをレンダリングしようとするエディターがクラッシュする問題を修正。 ([1304931](#))
- Timeline：オーディオトラックのサンプルが不足しており、かつプレイヤーの Timeline の最初のフレームから始まったときに発生していた問題を修正。 ([1215183](#))
- Timeline：AudioClipPlayable が再生されると、その最初の数フレームがスキップされた問題を修正。 ([1302398](#))
- UI：レンダーターゲットがセットアップされているカメラが、無効化されたディスプレイをターゲットとしていた場合に、UI がレンダリングされない問題を修正。 ([1316603](#))
- UIElements：クランプされた GLES 3.0 および 3.1 のモードでエディターを起動できない問題を修正。また、浮動小数点数レンダータクスチャーをサポートしない GLES 3.0 および 3.1 のデバイスで UIToolkit を使用できるようになった。 ([1311845](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：入力フィールドにテキストを急いで入力するとデッドロックが発生していた問題を修正。
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：フォーカスが当たっている入力フィールド内に IME コンポジションテキストが正しく表示されない問題を修正。 ([1298881](#))

- ユニバーサル Windows プラットフォーム：TouchScreenKeyboard で左右の矢印を使用するとテキストが間違って選択される問題を修正。(1312317)
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：TouchScreenKeyboard で指定した入力レイアウトが表示されない問題を修正。(1281771)
- ビデオ：VideoPlayer.Play の前に VideoPlayer.Pause が呼び出されたときに、ビデオの再生が任意のフレームから始まっていた問題を修正。(1297648)
- XR：深度バッファの共有のサポートに関する問題を修正。(1242142)
- XR：URP XR でスプライトマスクが想定通りに機能していなかった問題を修正。(1195098)
- XR：Vulkan のシザーテストによって使用される矩形に関する問題を修正。(1203183)
- XR：XR が有効になっており、かつ VR デバイスが 2019.4 ブランチで実行されていると、Windows プレイヤーのウィンドウをリサイズするとアーティファクトが発生する問題を修正。(1288886)
- XR：[Lumin] アロケーターによってシステムログに大量のログが発生する原因となっていた、一時文字列の不適切な使用のいくつかを修正(1284830)

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 9.4 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 10.0 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

チェンジセット : 01a0494af254