

Unity 2019.4.26

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

2019.4.26f1 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：再生モードを終了している間にエディターがクラッシュする ([1328667](#))
- 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](#))
- 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にバグ報告アプリが呼び出されない ([1219458](#))
- 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() に 0.6 秒かかる ([1162775](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))

- パッケージマネージャー：注釈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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- テレイン：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ディザリングされた領域にアーティファクトが発生する ([1283124](#))
- 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](#))
- WebGL：[iOS] ビデオが再生されない ([1288692](#))

- Windows : Windows 7 で VideoPlayer を使用してビデオをロードすると「WindowsVideoMedia error 0xc00d36b4」エラーがスローされる ([1306350](#))
- 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](#))

2019.4.26f1 リリースノート

改善点

- Burst : Windows ネイティブデバッガーと DLL 番号に関する既知の問題および回避策を修正。

変更点

- パッケージ : Cinemachine を 2.6.4 に更新。
- XR : 検証済みの AR Foundation 関連パッケージを 2.1.18 に更新。詳細については、AR Foundation パッケージの変更履歴をご覧ください。

修正点

- AI : OffMeshLink プレハブで、プレハブウィンドウを閉じた後にメインシーンへのリークが発生する問題を修正。 ([1120451](#))
- Android : デュアルスクリーンデバイスで AutoRotation が機能していなかった問題を修正。 ([1259295](#))

- Android：アプリ内課金ダイアログが表示されているときにアプリを一時停止すると Unity の表示が真っ暗になる問題を修正。 ([1249179](#))
- アセットバンドル：AssetBundles からアセットを同期的にロードするとネイティブなオブジェクトタイプが再帰的にロードされない場合があった問題を修正。 ([1321141](#))
- Burst：デバッグとプロファイリングの既知の問題への壊れたリンクを修正。
- Burst：Line Table のみのデバッグ情報を生成するときに欠落のチェックによって到達不可が発生する場合がある問題を修正。
- Burst：複数の CPU アーキテクチャをターゲットとするプレイヤービルドに使用されたマルチ CPU ディスパッチャーで無効な命令が生成される場合がある問題を修正。
- Burst：returnを使用している構造体のインスタンスメソッドの、PDB デバッグ情報が間違っていた問題を修正。
- エディター：[Collab]- パッケージマネージャーによってデフォルトのパッケージが初期化されるまで、Plastic クラウドのプロジェクトをダウンロードする処理を延期するよう問題を修正。 (1319580)
- エディター：HideInHierarchy フラグが設定された GameObject を複製するときのクラッシュを修正。 ([1288394](#))
- GI：Unity がクラッシュしたときにバグ報告アプリが起動しないことがある問題を修正。
- グラフィックス：RenderPass API と Vulkan を使用しているときに Adreno で発生する可能性があるクラッシュを修正。 ([1282143](#))
- グラフィックス：「Graphics」設定でレンダリングパイプラインが null に設定され、「Quality」設定にレンダリングパイプラインが存在している場合に発生していた問題を修正。「Quality」設定でレンダリング

パイプラインがnullになっていることが期待される動作だったが、現在のレンダリングパイプラインが設定されていた。(1190166)

- グラフィックス：サイズの大きいチャンクを含む .png ファイルをロードするときの問題を修正。(1273050)
- グラフィックス：無効なモーションベクターの状態が GPU に送信され、それが原因でブレンドシェイプの編集時に重大な 1 フレームのモーションブラーのアーティファクトが発生していた問題を修正。(1299209)
- グラフィックス：Vulkan で、破壊された後のコンピュートパイプラインオブジェクトを使用することによって発生するクラッシュを修正。(1327421)
- グラフィックス：LZ4 で圧縮されたパッケージから GPU メモリに直接テクスチャーをロードするときのパフォーマンスの問題を修正。(1307820)
- IL2CPP：デバッガーのアタッチ時またはブレークポイントの設定時に発生する可能性があるクラッシュを修正。(1327376)
- IL2CPP：一部のロケールで CultureInfo.DateTimeFormat が正しくロードされない問題を修正。(1252269)
- iOS：verticalOrientation の廃止に関する警告テキストの問題を、ScreenOrientation.PortraitUpsideDown に関する不足情報を追加することによって修正。(1307839)
- iOS：AirPlay を使用して外部スクリーンに接続したときに、ゲームによって何もレンダリングされていないとスクリーンが（ミラーリングされずに）真っ暗になる問題を修正。(1261950)
- Linux：Linux IL2CPP が存在する場合にのみ sysroot パッケージを自動的にインストールするよう問題を修正。(1325982)

- Linux：多数のアセットをロードするときのログスパムを削減。([1320406](#))
- パーティクル：プロファイラーで間違って Prewarm とラベル付けされている Simulate の動作を修正。([1296365](#))
- プレハブ：プレハブをシーンビューにドラッグした後にその操作を取り消すと、シーンがダーティにならなくなるよう問題を修正。([1299185](#))
- スクリプティング：アセンブリ定義を変更するとすべてが再コンパイルされる問題を修正。
追加/削除/移動した場合には引き続き再コンパイルされるが、これについても修正するよう取り組み中。([1268925](#))
- Timeline：Time.timeScale が 0 の場合に、更新モードが GameTime に設定された Timeline 上で Timeline のオーディオが再生される問題を修正。([1269783](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：「セキュア」フラグが設定されているときは TouchScreenKeyboard でプライベートキーボードレイアウトを使用するよう修正。([1320676](#))
- バージョン管理：スクリプトがアセットのチェックアウトを試みたときに最初のスクリプトの再コンパイルでクラッシュする問題を修正。([1275692](#))
- ビデオ：ビデオを再生する前に VideoPlayer.frame を変更してもビデオのクロック時刻が変更されないよう修正。([1297646](#))
- ビデオ：VideoPlayer および Skybox Panoramic シェーダーで立体レイアウトのコントロールが表示されなかった問題を修正。(1307239)
- ビデオ：ビデオであるフレームにシークした後に、VideoPlayer.frame Ready が呼び出されなかった問題を修正。([1302462](#))

- XR：EditorXR 編集モードが XR.SDK で機能するように問題を修正。(1318732)
- XR：WMR アプリケーションでの写真およびビデオカメラのクリップ面の問題を修正。

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 : e0392c6b2363