

# Unity 2019.4.22

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

---

# 2019.4.22f1 の既知の問題

- Cloth：親ゲームオブジェクトのスケールを 1 より小さくし、かつ「Constraints」を「Surface Penetration」にして 0 に設定すると、Cloth の表示が崩れる ([1319488](#))
- Linux：Linux エディターを開くと「X Server took longer than x miliseconds to respond to SetGtkWindowSizeAndPosition」エラーがスローされる ([1309607](#))
- 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](#))
- プロファイリング：[プロファイラー] ズームまたはパンすると、周囲のフレームの Timeline のサンプル名が見えなくなる ([1317697](#))
- シェーダーシステム：IPC が起動に失敗すると PAL\_LocalIPC\_IsConnected が発生してクラッシュする ([1319336](#))
- モバイルレンダリング：[Android][URP][OpenGLES] 「Opaque Texture」がオンになっており、「MSAA」が「4x」または「8x」の場合に、RenderQueue が Transparent のゲームオブジェクトのみがレンダリングされる ([1303685](#))
- iOS：[WebGL] [iOS] iOS でビデオが再生されない ([1288692](#))
- Metal：[Apple M1] ProjectSettings で「m\_Automatic」が 0 に設定されると、エディターが起動時に MTLGetEnvCase によりクラッシュする ([1306688](#))
- テレイン：Terrain 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](#))

- 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](#))
- 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：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](#))
- モバイルレンダリング：[iOS][tvOS] ビルトインのディファードレンダリングパスが一部のデバイスで機能していない ([1317077](#))
- アセットインポートパイプライン：SourceAssetDB が別のプロセスによってロックされているときに、mdb\_txn\_begin でクラッシュする ([1208749](#))
- Cloth：Cloth コンポーネントを使用すると、「Skinned Mesh Renderer」の「Bounds」の「Extent」が「Transform」の「Scale」の半分に設定される ([1209765](#))
- Shuriken：ParticleSystem::EndUpdateAll が発生してクラッシュする ([1311212](#))
- オーディオ：[エディター][fmod][macOS] Mac OS が自動的にスリープモードに入るのをエディターが妨げている ([995866](#))
- シリアル化：大量のメモリを割り当てているときにエディターが Raise Exception でクラッシュする ([1313492](#))
- Linux：Ubuntu 20.04 で Unity を開いたときに「Out of memory!」クラッシュが発生する ([1262894](#))
- グラフィックス - LowLevel：vSyncCount が再生モードで使用されると、vSyncCount が機能せず、targetFrameRate が無視されない ([1305631](#))

- モバイル：iPad Pro で、2019.4.16f1 からビルドされたプロジェクトに対して Screen.dpi が 0 を返す ([1300359](#))
- 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](#))
- シリアル化：JsonUtility のデシリアライズの値が破損する ([1296236](#))
- 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](#))
- グラフィックスデバイスバックエンド：[Mac] ProjectSettings で metal EditorSupport が 0 に設定されると、エディターが起動時に MTLGetEnvCase によりクラッシュする ([1298617](#))

## 2019.4.22f1 リリースノート

### 修正点

- 2D：SpriteShapeController コンポーネントで接線とキャッシュジオメトリが有効になっていると ArgumentException が発生する問題を修正。(1287237)
- 2D：以前にリセットされた SpriteShapeProfile プリセットに AngleRange を追加するとき発生するエラーを修正。(1273635)
- 2D：スプライトレンダラーで SpriteShapeController コンポーネントをゲームオブジェクトに追加すると、InvalidOperationException が継続的にスローされる問題を修正。(1240514)

- Android：プロジェクトに Unity Remote が使用されており、かつ Android サポートがインストールされていない場合に、エディターのクラッシュを引き起こす問題を修正。 ([1302221](#))
- アセットインポート：IHVImagelmporater プリセットの FilterMode 値を変更するとクラッシュする問題を修正。 ([1295587](#))
- Burst：即時コンパイルを実行すると、コンパイルに Burst メニューの古いグローバルオプションがピックアップされる場合があったバグを修正。
- エディター：アセットバンドルからのメッシュを使用するシーンの再生モード中に SceneView で中央のマウスボタンを使用するとクラッシュする問題を修正。 ([1250013](#))
- エディター：大きく離れたところからパンするとカメラが揺れる挙動を修正。 (1178711)
- GI：シーンの追加マージ中に重複したライトプローブアセットが検出されることが原因でアサーションエラーが発生する問題を修正。 ([1211198](#))
- グラフィックス：コミットされていないエンコーダーによって引き起こされる Metal Graphics Jobs のクラッシュを修正。 ([1227236](#))
- グラフィックス：一部の Intel グラフィックスカードが搭載された Mac OS Catalina のシーンビューおよびプレハブビューでピクセルのようなグリッドアーティファクトが発生する問題を修正。 ([1255995](#))
- グラフィックス：リリースされる前に RenderTexture がアクティブであった場合に、RenderTexture.ReleaseTemporary を呼び出し、その後 RenderTexture.GetTemporary を呼び出すと、無効なロード/格納アクションが発生する可能性がある問題を修正。 ([1279714](#))

- グラフィックス：インスペクター内の一部のフィールドに追加された余分なスペースを削除。 ([1235884](#))
- IL2CPP：IL2CPP を使用して Visual Studio プロジェクトを生成するときに、ビルドで baselib.dll.lib のコピーが失敗する問題を修正。 ([1307512](#))
- IL2CPP：特定のジェネリック制約で、ジェネリック構造体を返す制約付き呼び出しの後に stloc が続くときに発生する可能性がある、C++ コンパイルエラーを修正。 ([1310304](#))
- IL2CPP：void メソッドを reqmod または optmod モディファイアで変換するときに発生する例外を修正。 ([1293309](#))
- macOS：iOS ターゲットをビルド中に「Replace」ダイアログが重複する原因となった問題を修正。 ([1265065](#))
- モバイル：Game SDK 1.5 デバイスで、デバイスの温度が上がったときに、温度に関する初回の警告を送信するのに、PST ではなく皮膚温が使用された問題を修正。
- ネットワーキング：UploadHandlerFile で発生する可能性があるゼロ除算を修正。 ([1308017](#))
- ネットワーキング：UploadHandlerFile.progress が 0 または 1 しか報告しない原因となった問題を修正。 ([1308013](#))
- パッケージマネージャー：UPM 操作の後、変更されていないにもかかわらず、プロジェクトのマニフェストとロックファイルがチェックアウトされたときに発生した問題を修正。 (1263363)
- パッケージマネージャー：プロジェクトを開くときに、読み取りアクセスしか必要ないにもかかわらず、パッケージマネージャーが書き込み可能アクセスを要求していた問題を修正。 ([1263378](#))

- パッケージマネージャー：プロジェクトのアップグレード中、プロジェクトを開いてすぐにパッケージマネージャーによって書き込み可能にされるときに、プロジェクトのマニフェストとロックファイルがチェックアウトされなかった問題を修正。 ([1263362](#))
- プロファイラー：プロファイラーの CPU Timeline ビュー内の同一の名前のスレッドのソートが安定するよう問題を修正。 ([1283571](#))
- スクリプティング：エディターで OnApplicationQuit の前に Application.wantsToQuit が発生していなかった問題を修正。 ([1261125](#))
- シリアル化：ポリモーフィッククラスのマネージド配列内にフィールドが含まれる CustomPropertyDrawer の問題を修正。 ([1232538](#))
- シリアル化：serializedreference のすべてのオブジェクトがインスタンス化されるまで、serializedreference によって参照されるオブジェクトに対する OnAfterDeserialization の呼び出しが遅延する問題を修正。 ([1245749](#))
- シェーダー：シェーダーコンパイラーのプロセスがキルされている途中の不運なタイミングにより、エディターのクラッシュを引き起こしていた問題を修正。
- シェーダー：コンパイラーのログが非常に小さかったときに、エディターのログに「end of shader compiler log」と表示され、クラッシュする問題を修正。
- シェーダー：シェーダーコンパイラーの通信の不安定さを修正。 ([1314994](#))
- UI：カスタムカメラレンダラーをレンダリングするためにキャンバスのレンダリングサイズを調整すると、アーティファクトが大きくなる問題を修正。 ([1301378](#))



## API の変更点

- XR：追加：XR Plug-in Management を 4.0.1 に更新。

## 改善点

- Android：解像度を切り替えるときのパフォーマンスを改善するために、Vulkan を使用しているときの動的解像度が、5% のステップでのみスケールファクターをサポートするようになった。
- スクリプティング：Application.isPlaying のドキュメントを改善。
- XR：AR Foundation パッケージの依存関係を XR Management 4.0 に更新。
- XR：MagicLeap XR プラグインパッケージを 4.2.2 に更新。
- XR：Oculus XR プラグインパッケージを 1.8.1 に更新。Gear VR や Go 向けにビルドする必要がある方のために、バージョン 1.5.1 も更新されました。
- XR：WindowsMR をバージョン 2.6.1 に更新。

## 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：9fdda2fe27ad