

Unity 2019.4.18

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

2019.4.18f1 の既知の問題

- 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](#))
- シリアル化:WalkTypeTreeComplete<SerializedProperty::ContainsManagedReferences'::2'::IsManagedReferenceVisitor> によってクラッシュする([1302360](#))
- シャドウ/ライト:新しいシーンにゲームオブジェクトを作成した後、ライティングが再ベイクされるまでスカイボックスライティングがレンダリングされない([1250293](#))
- 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](#))
- グローバルイルミネーション:[URP] URP で _BaseMap がメインのテクスチャー識別子に使用されるため、透明度が無視される([1246262](#))
- グラフィクスデバイスバックエンド:[Mac] ProjectSettings で metalEditorSupport 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](#))
- プロファイリング:WebGL プレイヤーのプロファイリング時に一時停止すると、プロファイラーで記録が再開されない([1271012](#))
- シェーダーシステム:VPN サービスに接続されている状態でプロジェクトを開くと、様々なスタックトレースによりフリーズまたはクラッシュする([1025558](#))
- 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:[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](#))
- iOS:[iOS 14] `audioOutputMode` が `APIOnly` または `Audio Source` に設定されているときに、`VideoPlayer` が `EXC_BAD_ACCESS` か `signal SIGABRT` でクラッシュする ([1274837](#))
- アセットインポートパイプライン:親と子が入れ子になったスクリプタブルオブジェクトアセットの、親スクリプタブルオブジェクトアセットの名前が変更されると位置が切り替わる ([1189089](#))
- iOS:`Social.LoadUsers` を使用していて、その後シーンを変更しているときに、`il2cpp::vm::LivenessState::AddProcessObject` によりクラッシュする ([1270230](#))
- XR:[XR SDK][Oculus] `EarlyUpdate.XRUpdate` が一貫性なく急増する ([1262597](#))
- Packman:パッケージマネージャーに利用できる更新が表示されない ([1304459](#))
- WebGL:[オーディオ] WebGL で 3D Game Kit をインポート中に「Cannot create FMOD」エラーが発生する ([1293595](#))

2019.4.18f1 リリースノート

修正点

- 2D:スプライトの自動スライシングに使用されるメモリを削減。([1263213](#))
- Android:クラッシュ/フリーズを修正するために Android 4.4-5.1 で最適化されたフレームペーシングを無効化 ([1268910](#))
- アセットインポート:3DS Importer が NaN の頂点を安全に処理するようにする。([1268563](#))

- アセットインポート: OnAssignMaterialModel で、最初のメソッドで null オブジェクトが返されたにもかかわらず、次のメソッドが呼び出されない問題を修正。(1280978)
- ビルドパイプライン: 「Player Settings」の「Optimization」セクションで、「Managed Stripping Level」を「Medium」または「High」に設定したとき、SerializeReference のインスタンスタイプが保持されるようになった。(1232785)
- ビルドパイプライン: StreamingAssets AssetBundle マニフェストがデフォルトで PlayerBuild に指定されるようになり、その結果、「Player Settings」の「Optimization」セクションで、「Managed Stripping Level」が「Medium」または「High」に設定されているにもかかわらず、AssetBundle によって参照されるタイプがビルド内に保持される。
- エディター: 「Run in background」オプションが原因で CPU 使用率が大幅に上昇する問題を修正。(1275832)
- エディター: プロジェクトが 2019.4 から 2020.1 (またはそれ以上) に移行されると、コンソールに「Failed to destroy editor window」という警告メッセージが表示される問題を修正
- エディター: 「failed to load window layout」という無限ループにスタックする、エディターレイアウトをロードできない問題を修正。(1275270)
- GI: GPU プロGRESSIVE ライトマッパーを使用して前のシーンをベイクした後に GI ベイクを開始すると、Enlighten::CpuUpdateManager::UpdateGpuTexture によってクラッシュする問題を修正。(1250819)
- GI: CheckAutoLDA.AssertLightprobesInAutoLDA によってデバッグエディターが失敗する問題を修正。(1216793)
- グラフィックス: - Unity 2019.4 の上限を超えてテクスチャーを割り当てると、クラッシュするのではなくエラーメッセージを表示する。(1267258)

- グラフィックス:Mac OSX 上のエディターテキストがランダムに破損することがなくなった。[\(1267885\)](#)
- グラフィックス:Texture2DArray、CubemapArray、SparseTexture がバッチモードでサポートされない問題を修正 [\(1291999\)](#)
- グラフィックス:SRP パッケージを 7.5.2 に更新
- グラフィックス:[SRP] 1 つ以上のスポットライトがマルチスレッドマシンに設定されると、シャドウにちらつきが発生する可能性がある [\(1190147\)](#)
- IL2CPP:Windows 以外のプラットフォームで、「.*」で終わるために部分的に一致するファイル名が間違っていて含まれてしまう、ファイルとディレクトリのパターンを修正。
[\(1286554\)](#)
- macOS:Unity を実行中に Apple Silicon 搭載 DTK がフリーズする問題を修正。
[\(1292999\)](#)
- モバイル:「Hide Mobile Input」がオンの状態でテキストを選択すると InputField エラーが発生する問題を修正。[\(1247399\)](#)
- パーティクル:アクティブな ParticleSystems が原因でアサーションエラーが発生する問題を修正。[\(1272220\)](#)
- プレハブ:コンテキストメニューから追加済みのゲームオブジェクトを適用するときに失われた参照を修正。[\(1237942\)](#)
- プロファイラー:フレームにエディター専用サンプルが存在し、「Collapse Editor Only Samples」オプションがオンになっているときに(デフォルトの設定はオン)、「Hierarchy」ビューによってサンプルツリーの一部がランダムに折りたたまれる(例:子が非表示になる)問題を修正。[\(1297955\)](#)
- プロファイラー:プロファイラーの接続ドロップダウンに、同じマシンで実行されている複数のプレイヤーが表示されない問題を修正 [\(1271502\)](#)
- スクリプティング:stackalloc を使用しているときに発生する可能性があるクラッシュを修正。[\(1172987\)](#)

- テレイン:オーバーライドされているペイントツールによって、それらをオーバーライドしているツールにショートカットの選択が転送される。(1251645)
- UI:タイリングとオフセットがマテリアルレベルで適用されなくなっていた問題を修正(1287864)
- ビデオ:[macOS][iOS][tvOS] 再生速度が変更されるとビデオプレイヤーにラグが発生する(1168597)
- ビデオ:[osx] ビデオを2倍以上の速度で再生するとクラッシュする。(1240116)
- ビデオ:[テスト][ビデオ][Android] ビデオトラックのテストが破損している(1203336)
- ウェブ:UnityWebRequest:UploadHandlerFile で発生している可能性があるデータの破損を修正(1238418)
- Windows:マイクの接続が解除されると PhraseRecognizer でクラッシュが発生していた問題を修正(1268538)
- XR:com.unity.xr.legacyinputhelpers を 2.1.7 に更新
URP と HDRP が同じプロジェクト内にあるときの自動コンパイルエラーを修正。
分離されたコンパイルに対する修正(1297184)

変更点

- UI:TMP のシェーダープロパティとオーバーラップしないように、ソフトマスキングのシェーダープロパティを `_MaskSoftnessX / Y` から `_UIMaskSoftnessX / Y` に変更。
- XR:Windows XR SDK プラグインを 2.5.2 に更新
- XR:XR Plug-in Management を 3.2.17 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: 3310a4d4f880