

Unity 2019.4.19

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

2019.4.19f1 の既知の問題

- アセットインポートパイプライン：UnobservedTaskException:System.Exception：LoadInternalResource を使用しているときに、格納された内部アセットのロードに失敗した ([1296212](#))
- グラフィッ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](#))
- 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](#))
- 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](#))
- Android：再生モードに入るときに、GenericRemote::CheckAndroidSDKPath によりクラッシュする ([1302221](#))
- 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：iOS 14.2 以上のデバイスで UnityWebRequest が機能しない ([1299873](#))
- グローバルイルミネーション：エディターを起動するとき、gi::InitializeManagers() の処理に 0.6 秒かかっている ([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にバグ報告アプリが呼び出されない ([1219458](#))

- テクスチャ：RenderTexture 上で ToTexture2D() メソッドを呼び出すときに、Texture2D の uGUI が Game ビューのものと異なる ([1301378](#))
- 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識別子に使用されるため、透明度が無視される ([1246262](#))
- 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](#))
- 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](#))
- プロファイリング：[プロファイラー] Profiler.CollectEditorStats が「Hierarchy」に展開されていると、playerLoop の呼び出しが「Raw Hierarchy」に自動的に展開される ([1242253](#))
- UI ツールキット：[UIR] Intel 製の多くの GPU で、UI ツールキットの表示が崩れる (ドライバーのバグ) ([1309555](#))
- XR：[XR SDK][Oculus] EarlyUpdate.XRUpdate が一貫性なく CPU の負荷を急増させる ([1262597](#))
- 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、各種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](#))
- 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](#))
- ウィンドウ管理：プロジェクトを開くと、2 個目の空のエディターウィンドウが開き、クラッシュを引き起こすことがある ([1286251](#))
- Scene/Game ビュー：[不確実なクラッシュ] GizmoSetup で古いデータがキャッシュされると、mono_aot_get_cached_class_info によりエディターがクラッシュする ([1259765](#))

2019.4.19f1 リリースノート

修正点

- 2D：「Individual」モードの TilemapRenderer で、タイルがタイルマップで設定した色で表示されない問題を修正 ([1295449](#))
- AI：負のエージェントタイプ ID でパスをリクエストするときに例外が発生する問題を修正。([1278829](#))
- Android：一部の可変リフレッシュレートの表示の Application.targetFrameRate と Screen.currentResolution.refreshRate を修正 ([1297149](#))
- Android：180 度回転が報告されるとリグレッションを修正。([1273594](#))
- Android：解像度に変更されたときに SafeArea のサイズが正しく計算されない。([1285223](#))
- アニメーション：AnimationState で無効な参照が使用されることが原因でクラッシュする問題を修正。([1256962](#))
- アセットパイプライン：「Verify Saving Assets」オプションが原因で、特定のアセットを保存するときに、NullReferenceException がスローされる ([1257929](#))
- アセットパイプライン：ネイティブアセットの名前を変更した後に、メインオブジェクトが変わることがあるバグに対する修正 ([1189089](#))
- アセットパイプライン：フォルダーを複製するときに、アセットデータベースに不整合が発生する可能性がある問題を修正 (ADBv1 のみに影響)。([1292015](#))

- オーディオ：エラーなしでインポートが完了したにもかかわらず、Vorbis または WebGL のビルド向けにエンコードした、特定のオーディオクリップの再生が失敗する問題を修正。 ([1293595](#))
- ビルドパイプライン：Unity コマンドラインで、「-buildLinux64Player」に対する無効なパス引数が原因で、プレイヤーのビルドが失敗する問題を修正 ([1285375](#))
- ビルドパイプライン：削除済みのアセットで GetImplicitAssetBundleName または GetImplicitAssetBundleVariantName を呼び出すと、間違っただけがスローされ、無効な値が返される可能性がある問題を修正。 ([913864](#))
- ビルドパイプライン：int.Max または int.Min を返す IOrderedCallback が、間違っただけで呼び出される場合がある問題を修正。 ([1282571](#))
- ビルドパイプライン：「Build」ウィンドウが開いた状態で dll を選択すると、例外がスローされる場合があった問題を修正。 (1137088)
- ビルドパイプライン：完了のシグナルが発生することがあり、すべてのデータを処理する前に圧縮が終了する、Lzma 圧縮の不安定な動作を修正。 (1170712)
- エディター：特殊文字（例：^、~、|）用の不足しているキーコードマッピングを追加 (1281473)
- エディター：DontDestroyOnLoad シーン内のオブジェクトで、シーンの視覚化/選択コントロールが機能しなかった問題を修正。 ([1234777](#))
- GI：四面体化コードの数値的安定性を向上。 ([1287878](#))
- グラフィックス：「Sorting Fudge」を使用するときのパーティクルシステムの間違ったレンダリング順序を修正。 ([1256788](#))
- グラフィックス：ニアプレーン/シャドウディスタンスの特定の配置において、ディレクショナルライトからカスケードシャドウが突然消える問題を修

正。このエラーは、「Stable Fit」シャドウカスケードが使用されたときに発生していました。(1225499)

- グラフィックス：Metal/Vulkan のシェーダーがコンパイラーによって省略されている入力を参照することがある問題を修正。(1277144)
- グラフィックス：Metal/Vulkan のシェーダーがコンパイラーによって省略されている出力を参照することがある問題を修正。(1290551)
- グラフィックス：シェーダーコード内の粗い/密な微分に対する、不足しているサポートを修正。
- グラフィックス：Metal 上のシェーダーの重複使用について適切に警告。(1281502)
- グラフィックス：ゼロより大きなミップやパディングがある圧縮済みのテクスチャが非圧縮になるように Texture2D.PackTextured が変更される（詳細はドキュメントを参照）(1063640)
- IMGUI：SelectableLabel 内部で例外がスローされた場合に、テキストカーソルが見えなくなる問題を修正。(1293370)
- iOS：第2世代 iPhone SE を DeviceGeneration に追加 (1280059)
- iOS：Social.LoadUsers を使用しており、その後シーンを変更すると、ゲームがクラッシュする問題を修正 (1270230)
- カーネル：Unity エンジンが使用しているアロケーターに関する情報を表示。(1296992)
- Linux：レイアウトファイルが破損している場合に、起動時にクラッシュする問題を修正。(1275287)
- ネットワーキング：UnityWebRequest：エンコーディングがサポートされていない場合に、DownloadHandler.text が例外を処理する (UTF-8 にフォールバック) (1288445)

- パッケージマネージャー：ホストのファイル設定から localhost が不足していると、Unity が Unity パッケージマネージャーに接続できなくなる場合がある問題を修正。([1295543](#))
- パッケージマネージャー：Intel 製第 10 世代プロセッサ搭載デバイスで Unity パッケージマネージャーを使用するときに発生する問題を修正。([1238432](#))
- パッケージマネージャー：古いアセットに対する更新がパッケージマネージャーの UI に表示されない問題を修正 ([1304459](#))
- プレハブ：プレハブのオーバーライド比較ウィンドウで、変更されたコンポーネントが選択されると UI が歪む問題を修正。([1069062](#))
- プロファイラー：「Show Calls」ビューで、プロファイラーウィンドウの「Called From」セクションの呼び出し回数が正しくカウントされない問題を修正 ([1180144](#))
- プロファイラー：プロファイラーウィンドウのサイズを変更またはスクロールするときに、チャートの区切り線が消えるのを防ぐ。([1293049](#))
- シーンマネージャー：allowSceneActivation = false の状態で、別のシーンを非同期的にロードしている間にシーンをアンロードすると、GetManagerFromContext がクラッシュする問題を修正 ([1092438](#))
- シリアル化：特定の条件下で、SerializeReference フィールドと非 SerializeReference フィールドが含まれている構造体の配列の順序を変更するとクラッシュする問題を修正。([1302360](#))
- シリアル化：新しい値と古い値の両方が存在する場合に、FormerlySerializedAs 属性に新しい値が正しく設定されるようになった。([1296458](#))
- シリアル化：ProjectSettings がバイナリではなくテキストとして再シリアルライズされるようになった。([1289736](#))
- シェーダー：スタンダードシェーダーのレンダーキューコントロールを公開した ([1287934](#))

- シェーダー：4xN でないマトリックスの後のスケーラーの処理を修正 ([1242345](#))
- SpeedTree：Unity で間違った SpeedTree シェーダーが使用されている
(例：SpeedTree 7 のアセットのメッシュに Nature/SpeedTree8 シェーダーが使用される、およびその逆) ことが検出された場合に、メッシュレンダラーと LOD グループコンポーネントインスペクターに「Fix」ボタンが表示されるようになり、クリックすると修正される。([1237736](#))
- UI：選択時に入力フィールドがアクティベートされないようにするオプションを追加。UI を操作するのに項目に移動する必要がある、コントローラーベースのプラットフォームで役立ちます。(1268708)
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：競合状態が原因で、TouchScreenKeyboard 内でまれに発生するクラッシュを修正 (1286442)
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：XAML HoloLens アプリで古い TouchScreenKeyboard や XAML フォームが使用されないよう修正 ([1256386](#))
- ビデオ：VideoPlayer.frameReady が一部のフレームで呼び出されない。([1187256](#))
- WebGL：「Convert To Entity」コンポーネントを使用しているときにメモリエラーによりクラッシュする問題を修正。([1254779](#))
- Windows：NewInput を使用しているときにプレイヤーでカーソルが更新されない問題を修正 ([1238158](#))
- Windows：診断の改善のために、エディターを実行しているときに、エディション、ビルド (UTR あり) バージョン、アーキテクチャーを含め、Windows 10 のフルバージョンがログに記録されるようになった。(1251004)

API の変更点

- ビルドパイプライン：追加：スクリプタブルビルドパイプラインの改善のために、非再帰的な依存関係の計算とアセットの高速表示を行うビルドパイプラインAPIをバックポート。

変更点

- シェーダー：グローバルシェーダーキーワードの制限を384に増やした。
- XR：Oculus XR プラグインパッケージが 1.7.0 にアップデート。

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 : ca5b14067cec