

Unity 2019.4.32

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 \(Intel\)](#)

[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

2019.4.32f1 の既知の問題

- Android : Android 4.x 向けのアプリバンドルをビルドして実行すると、エラーがスローされてアプリが起動しない ([1355198](#))
- Android : Xiaomi Redmi 9A デバイスで OpenGL ES3 を使用すると、テキストがレンダリングされないことがある。 ([1347186](#))
- アセットバンドル : ファイル数が多いと、AssetBundle の構築プロセスが遅くなる。 ([1358059](#))
- アセットバンドル : LoadResourceAsync 中に AssetBundle をアンロードした後に再生モードに入ると、GameObject::GetComponentIndex でクラッシュする ([1150164](#))
- グローバルイルミネーション : ビルド時にシーンがエディター内で開かれていた場合に、そのシーンがスタンドアロンプレイヤー内でより明るくなくなってしまう ([1375015](#))
- グローバルイルミネーション : [ライトプローブ] ベイクとリアルタイム GI が有効な場合に再生モードに入ると、プローブのライティングデータが失われる ([1052045](#))
- 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](#))
- プロファイリング : シーンがロードおよびアンロードされると Profiler. GetTotalAllocatedMemoryLong が増加する ([1364643](#))
- シーン管理 : コードから FBX をインスタンス化すると、再生モードを終了した後にエラーがスローされる ([1363573](#))

- シーン管理：[macOS] 以前に「Missing (Mono Script)」となっていた Prefab スクリプトコンポーネントに変更を加えると、エディターがクラッシュする ([1255454](#))
- シェーダーシステム：コンソールから `-nographics` 引数を指定して `Build Asset Bundles` メソッドを実行すると、シェーダーが無視されてしまう ([1369645](#))
- 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` でクラッシュする ([1309632](#))
- uGUI：大きなシーンをロードまたはアンロードするときのパフォーマンスが低い ([1375646](#))
- ビデオ：.m4v ファイルの再インポート中に `WindowsVideoMedia::StepAllStreams` でクラッシュする ([1340340](#))
- WebGL：[iOS] ビデオが再生されない ([1288692](#))

2019.4.32f1 リリースノート

機能

- バージョン管理：アバターアイコンのライトモードバージョンとダークモードバージョンを追加。
- バージョン管理：通知ステータスアイコンを追加。
- バージョン管理：Collab から Plastic へのワークスペースの移行を、Plastic がインストールされているかどうかに関係なく実行できる。

改善点

- Input System：入力処理のパフォーマンスを最適化。
- Mono：明示的に指定されたサイズを使用してクラス/構造体がパディングされなくなった。
- パッケージ：Windows MR XR SDK パッケージをバージョン 2.9.0 にアップデート。以下のページでパッケージの変更履歴を確認：
<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.windowsmr@2.9/changelog/CHANGELOG.html>
- パッケージ：Addressables パッケージのバージョンを 1.18.16 にアップデート。以下のページでパッケージの変更履歴を確認：
<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.addressables@1.18/changelog/CHANGELOG.html>
- パッケージ：Purchasing パッケージのバージョンを 4.0.3 にアップデート。以下のページでパッケージの変更履歴を確認：
<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.purchasing@4.0/changelog/CHANGELOG.html>
- パッケージ：ScriptableBuildPipeline パッケージをバージョン 1.19.2 にアップデート。以下のページでパッケージの変更履歴を確認：
<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.scriptablebuildpipeline@1.19/changelog/CHANGELOG.html>
- パッケージ：XR Management パッケージをバージョン 4.1.0 にアップデート。以下のページでパッケージの変更履歴を確認：
<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.management@4.1/changelog/CHANGELOG.html>

- ビデオ：VideoClipImporter に欠落しているプラットフォームの依存関係を追加する修正をして、バージョンアップ。

変更点

- バージョン管理：エディターとプラグインのバージョンに関する使用状況分析を改善。
- バージョン管理：ワークスペースの移行の調整。

修正点

- Android：Unity UI の Scroll Rect でのタッチパッドの使用に関連する問題を修正。Android と Chrome OS でのタッチパッドのスクロールの反応がはるかに改善されました。([1364582](#))
- Android：圧縮なしの設定リストが大きすぎると、apk ビルド手順が中断してしまう問題を修正。([1272592](#))
- Android：Android のオンスクリーンキーボードを閉じる動作が iOS と一致していなかった問題を修正。(1274669)
- Android：「Split Application Binary」オプションがオンの状態でビルドされた AAB から作成された universal.apk を実行中に Resource.Load が機能しなかった問題を修正。universal.apk では、Bundletool にインストール時に配信されるアセットパックのみが含まれているため、Unity で高速フォローで配信されるコアデータアセットパックが作成される場合にも、リソースのロードが失敗することがあります。(1363907)
- アニメーション：2つの異なるインスペクターでカーブを編集中に、アニメーションカーブエディターが意図せずスワップしてしまう問題を修正。([1308938](#))

- アセットインポート：DX11 を使用している多数のテクスチャがインポートされたときに（VRAM の不足が原因で）クラッシュする問題を修正。[\(1324536\)](#)
- アセットパイプライン：ImportAsset が「Assets\」パスで呼び出されたときに発生していたクラッシュを修正。また、パス区切り文字で終わるフォルダーパスがインポートされなかった問題も修正しました。[\(1354411\)](#)
- アセットパイプライン：アセットが移動またはコピーされたときに、そのアセットのメインオブジェクト名が正しく更新されなかった問題を修正。[\(1210886\)](#), [\(1227555\)](#)
- アセットパイプライン：アセットのインポート中に進捗バーがいっぱいになる問題を修正。[\(1337397\)](#)
- オーディオ：再生モード中にスクリプトを再コンパイルすると AudioCustomFilter::GetOrCreateDSP でクラッシュが発生する問題を修正。[\(1354002\)](#)
- オーディオ：オーディオソースの音量やピッチなどの無関係なパラメーターの変更時にオーディオソースのフィルターがリセットされ、コンポーネントの並べ替えに応答しなかった問題を修正。(1361636)
- オーディオ：オーディオミキサーで複数の送信レベルを公開すると正しく機能しなかった問題を修正。以前に作成した送信レベルが公開されているミキサーによって、エディターの起動時に警告がログに出力されるため、その送信レベルは再公開される。[\(1285638\)](#)
- オーディオ：AudioGroup のストリップビュー内のエフェクトで「Allow wet mixing」を選択した後にインスペクターウィンドウに「Wet」スライダーが即座に表示されなかった問題を修正。(1276039)

- エディター：Windows の「プログラムの追加と削除」にエディターの各 LTS ビルドのエントリが表示されなかった問題を修正。(1267038)
- エディター：フォルダーが \$PATH にある Linux スタンドアロンプレイヤーの起動に関わる問題を修正 (1339398)
- GI：フラットオブジェクトのリフレクションプローブの重みの問題を修正。(1233991)
- GI：エディターがアクティブなライトマッピングバックエンドでなかったときに、そのエディターで Enlighten Post Update が CPU 時間を消費してしまう問題を修正。(1248311)
- グラフィックス：エディターと Vulkan を併用しているときに、「Build Settings」やその他のウィンドウを閉じるとクラッシュする問題を修正。(1362844)
- グラフィックス：Unity をバッチモードで実行し、多数のアセットをインポートすると、メモリ使用量が多くなってしまいう問題を修正。(1337474)
- グラフィックス：テクスチャを同期的にロードする際の競合状態によるデッドロックを修正。(1353805)
- グラフィックス：メッシュ上のマテリアルで「GPU Instancing」がオンになっていると、RenderToCubemap によってシャドウがオフセットされてしまう問題を修正。この問題は、インスタンス化レンダリングに対して STEREO_CUBEMAP_RENDER_ON のサポートを追加することで修正されました。(1086548)
- グラフィックス：Switch の「Player Settings」で「NVNGD + Shader Debugging (Slow)」オプションを選択できなかった UI の問題を修正。

- グラフィックス：明示的なステンシルビューを使用して RenderTexture を再作成すると、TextureID がリークする可能性があった問題を修正。(1365351)
- グラフィックス：幅または高さが 32k の画像のバイリニア再スケールを画像が反転する問題を修正。(1340329)
- グラフィックス：外部で作成されたテクスチャの正しくないテクスチャ設定を修正。(1358700)
- IL2CPP：多くのスレッドがリバース P/Invoke ラッパーを同時に呼び出していたときのスレッドデタッチ中のクラッシュを修正。(1358863)
- iOS：特定のフレームワークの組み合わせを使用しているときの正しくない「Plugins colliding with each other (プラグインが互いに衝突している)」エラーを修正 (1287862)
- Linux：エディターの再生中に Linux ツールチェーンパッケージがインストールされた問題を修正。(1344023)
- macOS：古い入力で機能していなかった Xbox ワイヤレスゲームパッドトリガーと DPAD の問題を修正。(1342338)
- macOS：新しい入力のマウスのワープを使用すると、マウスカーソルの Y 位置が反転してしまう問題を修正。(1311064)
- macOS：Cursor.lockState が入力された動きを、実際のマウスの動きに追従する前に、最初に中央に移動したかのように登録してしまう問題を修正。(1283506)
- パーティクル：水平および垂直ビルボードレンダリングモードのピボット設定の問題を修正。(1291175)
- パーティクル：パーティクル再生時間をスローモーションでスクラブしているときにスムーズにサイズが更新されない問題を修正。(1224857)

- パーティクル：パーティクルシステムの Shape モジュールで使用されている場合に、テクスチャが自動的に読み取り可能としてマークされなかった問題を修正。([1344356](#))
- パーティクル：カスタムデータの使用中にスローモーションでプレビューすると途切れ途切れになる問題を修正。([1365360](#))
- シーンマネージャー：EditorSceneManager.sceneOpened イベントによっていくつかのプロパティが null のシーンオブジェクトが返される問題を修正。([1362627](#))
- スクリプティング：Debug.LogFormat(LogType, LogOption, Object, string, params object[]) のオーバーロードが logEnabled と filterLogType のロガー設定を尊重する問題を修正。([1354586](#))
- シリアル化：シーンまたはプレハブのロード中に、不明なスクリプタブルオブジェクトへの参照が「None」になる代わりに「Missing」のままになる問題を修正。([1328065](#))
- シリアル化：アセットが再インポートなしでプロジェクトに再度追加されると、プレハブからの欠落しているアセットへの参照が無効になっていた問題を修正。([1270634](#))
- シェーダー：ローカルキーワードを使用した UsePass で正しいキーワードが使用されないことがあった問題を修正。([1329514](#))
- UI ツールキット：ガンマ-リニア変換の精度エラーを修正。([1317742](#))
- UI ツールキット：GroupTransform ヒントを使用した VisualElements のクリッピングの問題を修正。([1328740](#))
- UI ツールキット：ハイライトの配置と描画順序の問題を修正。([1174816](#))

- ユニバーサル Windows プラットフォーム：DevicePortal のデプロイが .appx パッケージと .msix パッケージの両方を処理しなかった問題を修正。 ([1269676](#))
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：「MasterWithLTSG」ビルド設定を使用すると、シンボルファイルのパッケージ化が失敗する問題を修正。 ([1345403](#))
- バージョン管理：ライトテーマでアイコンが低解像度になる問題を修正。
- バージョン管理：「History（履歴）」ウィンドウが空になる問題を修正。
- バージョン管理：Enterprise ログインのリンクが見つからない問題を修正。
- バージョン管理：競合しないように、CoreServices 名前空間の名前を変更。
- Windows：ゲームが最初に全画面モードで起動され、その後ウィンドウモードに変更されると、プレイヤーのアイコンがタイトルに表示されなくなってしまう問題を修正。 ([1361016](#))
- XR：MockHMD（マルチパス）で Terrain（地形）が存在するときにクラッシュする問題を修正。 ([1228228](#))
- XR：XR シングルパスのソフトパーティクルシェーダーの問題を修正。 ([1332105](#))
- XR：シャドウマップのレンダリング後のシングルパスステレオ状態の問題を修正。 ([1335518](#))

システム要件

開発用

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

変更セット : f88bf0bee961