

Unity 2019.4.31

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

2019.4.31f1 の既知の問題

- 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](#))
- 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 AudioCustormFilter::GetOrCreateDSP でクラッシュが発生する ([1354002](#))
- 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](#))
- グラフィックス - 一般：ウィンドウのフォーカスを切り替えた後に RenderTexture が破損する ([1179935](#))
- Linux：チュートリアルロード中に「_XFreeX11XCBStructure」により Linux エディターがクラッシュする ([1323204](#))
- Metal：2 つ目のモニターが接続されると、ゲーム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](#))
- モバイル：[Android] Streaming Assets フォルダーに 680 以上のファイルがあるとビルドが失敗する ([1272592](#))
- Packman：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](#))
- 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](#))
- 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 ([1360901](#))
- ビデオ：.m4v ファイルの再インポート中に WindowsVideoMedia::StepAllStreams によりクラッシュする ([1340340](#))
- WebGL：[iOS] ビデオが再生されない ([1288692](#))

2019.4.31f1 リリースノート

機能

- Android：Android：Chrome OS プラットフォームで Android アプリを実行するための、より完全なサポートを追加。これらの変更により、x86 および x86-64 CPU で Android をビルドおよび実行できるようになり、Chrome OS デバイスで正式にサポートされるようになりました。これらの変更には、Chrome OS の入力関連およびウィンドウの改善も含まれます。
- パッケージ：ProBuilder 4.5.2 を更新。全一覧については、パッケージの変更リストで確認してください。
- バージョン管理：空のチェックインメッセージを許可する機能を追加。
- バージョン管理：チェックアウトなしでアセットに変更を加える機能を追加。
- バージョン管理：SSO 資格情報ハンドラーの自動ログインを追加。

- バージョン管理：空のチェックメッセージのローカリゼーションを追加。
- バージョン管理：より見やすくなるように変更セット一覧に水平スクロールバーを追加した。
- バージョン管理：変更セットタブの使用状況に関する指標を追加。
- バージョン管理：チェックインアクションに関する指標を追加。
- バージョン管理：不足している API ドキュメントを追加。
- バージョン管理：新しい取り消しアイコンを追加。
- バージョン管理：Plastic のツールバーボタンに新規の変更があることを示す通知アイコンを追加。
- バージョン管理：Unity エディターに Plastic のツールバーボタンを追加。

改善点

- Android：プロパティ `PlayerSettings.Android.optimizedFramePacing` API を追加 ([1329232](#))
- アセットインポート：アニメーションクリップが多いモデルでインポート設定をロードする際のパフォーマンスを向上。([1338096](#))
- オーディオ：マネージド読み取りコールバックを使用する際のオーバーフローを回避するために、オーディオストリーミングと非同期スレッドのスタックサイズを増やした。([1352803](#))
- エディター：UnityEvent 選択ポップアップに重複するコンポーネント名のサポートを追加。([1309997](#))
- グラフィックス：シェーダーの負荷によって引き起こされるメインスレッドのヒッチを低減。

- iOS：UnityWebRequest での小規模アップロードのメモリ使用量を削減。(1355235)
- シェーダー：プレイヤー設定で「Optimize mesh data」を有効にしてもビルドプロセスが大幅には遅くならなくなった。(1349093)

API の変更点

- アセットバンドル：追加：共有の AssetBundle ロードキャッシュ用に予約されるメモリの量を指定するパブリック API を追加。

変更点

- Android：Android Logcat パッケージを 1.2.3 にアップデート。
- コードエディター：com.unity.ide.vscode を 1.2.4 にアップデート。
- エディター：com.unity.cinemachine を 2.6.10 にアップデート。
- サービス：Analytics パッケージを更新。文字列のリストを何度も再入力すると、Analytics Tracker のインスペクターパネルで自動保存が大量発生する場合があった ([1150985](#))
- バージョン管理：オプションメニューの「Launch Plastic (Plastic を起動)」を「Launch Plastic SCM (Plastic SCM を起動)」に変更。
- バージョン管理：「Launch branch explorer (ブランチエクスプローラーを起動)」をツールチップ付きのアイコンに変更。
- バージョン管理：最新情報に更新アイコンの解像度を改善。
- バージョン管理：変更セットの期間セレクターをウィンドウの右隅に移動。
- バージョン管理：新規の変更を示すプロンプトとボタンをステータスバーに移動。

- バージョン管理：選択された項目の数を「Pending Changes（保留中の変更）」タブの「Item（項目）」メタデータタイトルの横に移動。
- バージョン管理：「Refresh（最新情報に更新）」ボタンをウィンドウの右上隅にあるツールバーに移動。
- バージョン管理：すべてのタブで検索バーを右上のグローバルアイコンセクションに移動。
- バージョン管理：「Changesets（変更セット）」タブのデフォルトの列数を減らした。
- バージョン管理：「Changesets（変更セット）」タブの「Changes of changeset（変更セットの変更）」ヘッダーを削除。
- バージョン管理：「Changesets（変更セット）」タブの「Hide changes（変更を表示しない）」ボタンを削除。
- バージョン管理：「History（履歴）」タブから不要な「Refresh（最新情報に更新）」ボタンを削除。
- バージョン管理：すべてのタブにステータスバーが表示される。
- バージョン管理：「Changesets（変更セット）」タブに変更セットの数が表示されなくなった。
- バージョン管理：「Settings（設定）」コンテキストメニューのオプションの大文字/小文字を更新。
- バージョン管理：ファイルのステータスを示すアイコンを更新。
- バージョン管理：Unity エディターの規則と一致するようにタブボタンのスタイルを更新。
- バージョン管理：Plastic インストールの文言変更。

修正点

- 2D：複数のスレッドから SpriteRenderer をロードするときに競合状態が原因で発生する可能性があったクラッシュを修正。(1351843)
- 2D：正方形のポリゴンスプライト生成の頂点の巻き順序の問題を修正。(1289069)
- 2D：SpriteShape スプラインを編集するときに、開いているすべてのシーンがダーティになる問題を修正。(1346430)
- 2D：スキニングエディターのスプラインアウトラインがスプライトのジオメトリに基づいてレンダリングされなかった問題を修正。(1335586)
- 2D：Bone Influence ツールでボーンの順序が再配置されない問題を修正。
- AI：「Not Walkable」とマークされたメッシュ上にナビメッシュが生成されていた問題を修正。(1109195)
- Android：カメラで depth only clear が使用されている場合に、Adreno デバイスでちらつきが発生したり、レンダリングが行われなかった問題を修正。(1314872)
- アセットインポート：FBX ファイルが書き込み可能なパッケージ内にある場合にテクスチャを抽出できなかった問題を修正。(1329339)
- オーディオ：AudioMixer.FindSnapshot に null 引数を渡すとクラッシュが発生する問題を修正。(1341752)
- エディター：エディターから組織情報が無限に要求される、Unity Hub のスパミングが発生していた問題を修正。(1358817)
- エディター：複製後、インスペクターに状態と遷移のプロパティーが表示されなかった問題を修正。(1251586)

- エディター：フレームのステップ実行中に `Time.unscaledTime` と `Time.fixedUnscaledTime` が更新されない問題を修正 ([1294730](#)、[1360931](#))
- エディター：ネストされた `enumerate` の実行順序に関する問題を修正。
- GI：破損したライティングデータアセットを含むシーンをロードすると、`EnlightenSceneMapping::GetTerrainChunkUVST` でエディターがクラッシュする問題を修正。([1325758](#))
- GI：`LightProbes.needsRetetrahedralization` が IL2CPP ビルドで呼び出されなかった問題を修正。([1338514](#))
- グラフィックス：大規模プロジェクトをインポート中に発生するクラッシュを修正。([1339246](#))
- グラフィックス：Material の Shader が変更されたときに Player：SRP Batcher が CBuffer のサイズを増加させなかった問題を修正。([1353368](#))
- グラフィックス：HDR でゲームを実行中に発生する検証エラーを修正。
- IL2CPP：ジェネリックフィールドが明示的なレイアウトを持つタイプであり、ジェネリック型がフィールドとして明示的なレイアウトを持つ別の型である場合に発生する可能性のあるメモリ破損を回避。([1337921](#))
- IL2CPP：構造体フィールド後に発生するフィールドの境界整列要件を適切に考慮するよう `Marshal.Offset` の動作を修正。([1346805](#))
- Input System：Input System の `WarpCursorPosition` の使用時に、Windows プレイヤーで Y 座標が反転していた問題を修正。([1355722](#))

- iOS : Analytics の一時データが、ユーザーからアクセスできるフォルダーに保存されていた問題を修正。 ([1211659](#))
- iOS : Bluetooth キーボードがテキスト入力の外部の入力を処理しなかった問題を再度修正。 ([1355543](#))
- iOS : プレゼンテーションコントローラーを閉じると、表示中に許可された向きが変更されたときに画面が黒くなっていた問題を修正。 ([1304313](#))
- iOS : iPad Air 第 3 世代と iPad Mini 第 5 世代の enum が欠落していた問題を修正。 ([1354041](#))
- iOS : SceneDelegate 対応アプリに埋め込まれた場合に、UaaL が正しく表示されなかった問題を修正。 ([1266702](#))
- Linux : 右クリックのコンテキストメニューを使用した後にアセットメニューが無効になったり、コンテキストメニューの項目が予期せず無効になる問題を修正。 ([1346205](#))
- Mono : mono_thread_get_undeniable_exception のクラッシュを修正。 ([1308625](#))
- パーティクル : Shape モジュールでスキンメッシュレンダラーを使用すると、パーティクルの色が壊れることがある問題を修正。 ([1332410](#))
- プレハブ : アセットパイプラインが一時停止しているときにゲームオブジェクトまたはコンポーネントをプレハブに適用するとクラッシュが発生する問題を修正。 ([1324978](#))
- プロファイラー : 古いプロファイラーデータ形式をロードしようとするときのエラーメッセージがなく、Unity 2018.4 でデータをロードするようにユーザーに指示していた問題を修正。 ([1341972](#))

- シーン/ゲームビュー：編集不可としてマークされたルートオブジェクト間への参照のドラッグアンドドロップによる配置が許可されない階層を修正。(1337512)
- スクリプティング：UnityEngine.UIElementsModule.dll のアセンブリオーバーライドバージョンの処理中に UnityLinker でクラッシュが発生する問題を修正。(1328995)
- スクリプティング：「Stop Playing and Recompile」モード（「Editor Preferences」->「Script Changes while Playing」）が、スクリプトをコンパイルする前に再生モードが完全に無効になるのを待たなかった問題を修正。(1326820)
- スクリプティング：キャンバス内のパネルをアクティブ化/非アクティブ化するときのパフォーマンスの低下を修正。(1348763)
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：Open を呼び出した直後に TouchScreenKeyboard の「text」または「selection」プロパティを使用する場合の競合状態を修正。(1345877)
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：TextMeshPro 入力フィールドにフォーカスした数秒後に HoloLens2 の TouchScreenKeyboard が閉じる問題を修正 (1360514)
- バージョン管理：ワークスペースの NullReferenceException の問題を修正。
- バージョン管理：コンテキストメニューが消えることがある問題を修正。
- バージョン管理：プロジェクトのダウンロード後に Texture2D エラーがポップアップする問題を修正。
- バージョン管理：自動ログインエラーがユーザーに表示されない問題を修正。

- バージョン管理：Plastic のウィンドウに通知アイコンが表示されない問題を修正。
- バージョン管理：コンテキストメニューから起動したときのチェックインダイアログの小さなテキストボックスを修正。
- バージョン管理：ユーザーがワークスペースをラベルに切り替えた後の予期しないエラーメッセージを修正
- WebGL：全画面のサイズ変更時に起こる prevViewport のエラーを修正。
- WebGL：Keyboard.current と Mouse.current を MonoBehaviour.Start () 関数ですぐに使用できるようにし、null が返されないように修正。 ([1239007](#))
- XR：XR でのカメラの深度法線パスに関する問題を修正。 ([1284715](#))

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：bd5abf232a62

