

Unity 2019.4.27

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

2019.4.27f1 の既知の問題

- AI：ナビメッシュを生成中に ComputeTileMeshJob でクラッシュが発生する ([1329346](#))
- アセットバンドル：AssetBundle.LoadFromFile() を使用して AssetBundle をロードし、Vulkan Graphics API を使用しているときに vk::DecompressShader でクラッシュが発生する ([1308947](#))
- エディター：何百ものシリアライズされたフィールドがあるスクリプトオブジェクトの検査中に動作が低速になることがある ([1311325](#))
- グローバルイルミネーション：「Generate Lighting」ボタンを使用しているときはリフレクションプローブを更新するのに 2 回再ベイクする必要がある ([1334283](#))
- 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](#))
- Mono：[macOS] DLL がロードされた後に例外がスローされると Unity がクラッシュする ([1318755](#))

- OpenGL：プロジェクトがビルドされると OpenGL の API で SRP Batch er が動作しない ([1331098](#))
- Polybrush：[Polybrush] 「Polybrush」 ウィンドウを開いた後にブラシを保存すると、「Something went wrong saving brush setting」という警告がスローされる ([1315475](#))
- シーン管理：AssetDatabase.StartAssetEditing() ブロック内でネストされたプレハブをオーバーライドすると、BuildPrefabInstanceCorrespondingObjectMap でクラッシュが発生する ([1324978](#))
- 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](#))
- Terrain（地形）：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を含む領域にアーティファクトが発生する ([1283124](#))
- uGUI：RectMask2D Softness プロパティを TextMeshPro テキストで使用しても機能しない ([1331297](#))
- UPM：アノテーション付きのタグを参照している Git の依存関係をその Git の URL の中で使用すると、Package resolution error が発生する ([1325920](#))
- UPM：ユーザーがオフラインである場合、PackageManager.Client.SearchAll(offlineMode: true) によってエラーが返される ([1319585](#))
- UPM：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](#))
- WebGL：Chrome でプレイヤーを開くと「SharedArrayBuffer will require cross-origin isolation as of M91」の警告がスローされる ([1323832](#))

- WebGL：[iOS] ビデオが再生されない ([1288692](#))
- 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](#))

2019.4.27f1 リリースノート

改善点

- スクリプティング：Unity での C# の一般的な警告を抑制するために、「Player Settings」にトグルオプションを追加（デフォルトでオン）。
- XR：Windows MR XR SDK プラグインを 2.8.0 に更新。
- XR：XR Plug-in Management を 4.0.5 に更新。

変更点

- スクリプティング：SelectionMode 列挙型に Flags 属性を追加。([1298921](#))

修正点

- AI：ナビメッシュの計算中にたまにクラッシュが発生する問題を修正。([1332341](#))
- Android：OpenGL ES が実装された Mali 搭載デバイスで GPU スキニングを使用するときのパフォーマンスの問題を修正。([1300914](#))
- アセットインポート：テキストアセットを選択しているときに「External Objects」が表示されなくなっていた問題を修正。([1301327](#))

- アセットインポート：テクスチャインポーターのデフォルト値がひそかに負の値にならなくなるよう問題を修正。 ([1204566](#))
- アセットパイプライン：キャッシュサーバーからアセットをダウンロードする際に発生する可能性があるクラッシュを修正。 (1319521)
- アセットパイプライン：projectsetting.asset ファイルが直接変更されたときに報告される可能性があったアセットを修正。 ([1270162](#))
- エディター：開発者による editor.log に対する拡張ログ記録を妨げていた問題を修正。拡張ログ記録には、各エントリにタイムスタンプとスレッド ID (16 進数) のプレフィックスが含まれる。 ([1326076](#))
- GI：エディター起動時の GI のメインスレッドの初期化の速度を低下させていた問題を修正。 ([1162775](#))
- グラフィックス：Metal コンピュートシェーダーがコンパイル済みのシェーダーコードに表示されなかった問題を修正。 ([1320184](#))
- グラフィックス：パーティクルのシミュレーション中に不要なアーティファクトが発生する可能性があった Metal でのスクラッチバッファの再利用に伴う問題を修正。 ([1259523](#))
- iOS：一部の言語で文字数制限が存在するときに、テキスト入力フィールドに最後に入力した文字を結合できない問題を修正。 ([1321661](#))
- iOS：UnityMetalMemorylessDepth によりシャットダウン時にたまにクラッシュする問題を修正。 (1333487)
- プレハブ：プレハブのインスタンス化、複製、または更新により、ヒエラルキー全体ではなく、そのプレハブインスタンスのみが無効化されて再度有効になるよう問題を修正。 ([1269686](#))
- スクリプティング：型で定義されており、かつネストレベル 2 以上の Unity オブジェクトのインスタンス化中に発生する可能性があった問題を修正。 ([1299861](#))

- スクリプティング：デリゲートのターゲットがバーチャルメソッドをターゲットとする別のデリゲートであるときに、バーチャルコールが確実に実行されるよう問題を修正。 ([1188422](#))
- スクリプティング：プロジェクトが IL2CPP バックエンド上で実行されるようセットアップされているときに、エディターの「Assembly Version Validation」のオンとオフを切り替えることができるよう問題を修正。 ([1307810](#))
- テキスト：FontEngine.LoadFontFace(Font font) の使用時にフォントオブジェクトが以前にアンロードされていると発生する可能性があるクラッシュを修正。
- テキスト：GetPathsToOSFonts() ですべてのシステムフォントファイルが返されなかった問題を修正。
- UI：GroupTransform ヒントを使用した VisualElements のクリッピングでの問題（このバージョンでサポートされていないネストされたマスキングにより、GroupTransform のリーフ要素が矩形クリッピングに強制的にフォールバックされるが、アサートではそれが発生することはないと見なされる）を修正。 ([1328734](#))
- ビデオ：VideoPlayer を使用してビデオをロードすると「WindowsVideoMedia error 0xc00d36b4」エラーがスローされた問題を修正 [Windows 7]。 ([1306350](#))
- XR：XR の実行中にカメラの投影方法が平行投影に設定されるとエラーが大量に発生する問題を、警告のインジケータを追加することで修正。 ([1305592](#))
- XR：Metal テクスチャを XR プロバイダープラグインに割り当て、IOSurface を介して共有できるよう問題を修正。

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

変更セット：23dc10685eb4