

# Unity 2019.4.28

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

---

# 2019.4.28f1 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](#))
- 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回再バ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](#))
- Metal：[iOS 14] アプリケーションがスプラッシュスクリーンでスタックし、「XPC\_ERROR\_CONNECTION\_INTERRUPTED」エラーがスローされる ([1282747](#))
- 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](#))
- OpenGL：プロジェクトのビルド時に SRP Batchter が OpenGL の API で動作しない ([1331098](#))
- 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](#))

- Polybrush : 「Polybrush」 ウィンドウを開いた後にブラシを保存すると、ブラシ設定の保存の際に問題が発生した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](#))
- スクリプティング : [Android][Mono][IL2CPP] 特定の SslStream コンストラクターを実行すると「Unable to find libc」エラーがスローされる ([1022228](#))
- 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](#))
- 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](#))
- 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](#))

## 2019.4.28f1 リリースノート

## 改善点

- 2D : Tilemap.GetSprite では、最初に設定された Sprite ではなく、アニメーション付きのタイルに対して現在アニメーション化されている Sprite が返されるようになった。
- IL2CPP : ソースファイルが変更されたタイミングをマネージドデバッガーで判断して適切な警告を表示できるようにソースファイルのハッシュが正しく提供される。
- パッケージマネージャー : ソースファイルが変更されたタイミングをマネージドデバッガーで判断して適切な警告を表示できるようにソースファイルのハッシュが正しく提供される。

## 変更点

- Android : Android Logcat パッケージをバージョン 1.2.2 にアップデート。
- パッケージ : Addressables パッケージをバージョン 1.16.19 にアップデート。
- パッケージ : com.unity.ide.visualstudio パッケージのバージョンを 2.0.8 にアップデート。
- パッケージ : com.unity.purchasing パッケージのバージョンを 3.0.1 にアップデート。
- XR : Oculus XR プラグインパッケージのバージョンを 1.9.1 にアップデート。

## 修正点

- 2D：再生モード中にタイルマップとして CompleteObjectUndo が登録されたときに、最初にレンダリングされるアニメーション付きのタイルを修正。
- 2D：TilemapRenderer が「Individual」モードであり、かつユーザーが新しいタイルをタイルマップに設定したときに、アニメーション付きのタイルに表示される間違った Sprites を修正。 ([1329054](#))
- Android：Android 4.4 デバイスでの起動時のクラッシュを修正。 ([1331290](#))
- アニメーション：Animator のパラメーター値で float 値が小数点第 1 位に切り捨てられる問題を修正。 ([1308930](#))
- アセットインポート：エディタースクリプトで CreateAsset が使用され、importParameters がインポート中に変更される場合に、Initialize OnLoad 中に発生する無限のアセットインポートループを修正。 ([1323499](#))
- Burst：tvOS でメンバー関数のデバッグ情報が原因で発生したクラッシュを修正。
- Burst：macOS アプリサンドボックス用に構築されたプレイヤーで Burst を使用するとき発生する可能性があった UnauthorizedAccessException を修正。
- エディター：.NET 4.7.1 をターゲットとしているときに System.IO.Compression を参照アセンブリに追加（エディターのみコンテキスト）。 ([1275859](#))
- エディター：カスタムエディターで、スクリプタブルオブジェクト内の配列に対して機能しない右クリックメニューの項目を修正。 ([1307389](#))
- グラフィックス：Vulkan シェーダーバイナリが含まれる古いアセットバンドルをロード中にクラッシュする問題を修正。 ([1308947](#))

- グラフィックス：静的にバッチ処理されたメッシュのミップストリーミングと CombineMesh API の効用を修正。(1329555)
- IL2CPP：ARM アーキテクチャでの Mathf.Infinity を使用した Mathf.RoundToInt の動作を修正。(1323419)
- IL2CPP：「Use of undeclared identifier 'BoxNullable'」エラーを修正。(1328819)
- IL2CPP：MetadataCache::GetGenericInst においてメモリを割り当てる際の競合状態によってクラッシュが発生する問題を修正。(1323462)
- iOS：iOS で Microphone.Start が CPU のスパイクを引き起こすパフォーマンスの問題を修正。これらのスパイクはユーザーがプレイヤー設定「Prepare iOS for Recording」を選択すると発生しなくなり、内蔵マイクと Bluetooth マイク間の切り替えを交互に行ったときにのみ発生するようになった。「Prepare iOS for Recording」を使用するときは、ほとんどのプロジェクトで「Force iOS Speakers when Recording」も設定する必要がある。(1281833)
- カーネル：Win32/UWP x86 でのアトミック 64 ビットロード/ストアの問題を修正。64 ビット値への読み取りと書き込みは、32 ビット Windows 上でアトミックであることが保証されていない。
- パッケージマネージャー：起動時に Unity の接続を妨げることがあったパッケージマネージャーのポート選択ロジックの問題を修正。(1328669)
- パッケージマネージャー：無効な公開日を返すレジストリからのパッケージの追加が失敗する問題を修正。(1318975)
- パッケージマネージャー：リビジョンに注釈付きタグを使用する Git の依存関係を解決できなかった問題を修正。(1325920)

- パッケージマネージャー：offlineMode = true を使用しているにもかかわらず UnityEditor.PackageManager.Client.SearchAll メソッドで接続エラーが発生する問題を修正。 ([1319585](#))
- パッケージマネージャー：パッケージ化されたアセットが多数あるプロジェクトで EMFILE エラーが原因の Package resolution error が発生することがあった問題を修正。
- パッケージマネージャー：パッケージ化されたアセットが多数含まれるプロジェクトで、正常に解決されたパッケージ内のファイルの欠落につながる可能性があった問題を修正。
- パッケージマネージャー：パスに ANSI 以外の Unicode 文字が含まれている場合に Windows で UnityPackageManager.exe の起動を妨げていた問題を修正。 ([1317244](#))
- パーティクル：オフセット値がパーティクルの配列の長さ以上である場合に例外がスローされる原因となっている SetParticles の間違っただエラーチェックを修正。 ([1313413](#))
- 物理演算：「bones」プロパティーを介して null ボーン変換の配列を SkinnedMeshRenderer に設定すると、同じ GameObject に Cloth コンポーネントが存在する場合にクラッシュが発生する問題を修正。 ([1328023](#))
- 物理演算：コライダーが削除されたときに更新されない慣性テンソルを修正。 ([937998](#))
- プレハブ：プレハブモードでプレハブの GUID を単独で変更すると発生するさまざまな問題を修正。
- プロファイラー：すべてのフレームで選択されたサンプルを強調表示するプロファイラーウィンドウの CPU 使用率チャートを修正。



- シーンマネージャー：複数のオブジェクトの識別子が同じである場合に、シーンのロードを妨げる問題を修正。(1249893)
- シーン/ゲームビュー：2D モードで SceneView.rotation の値がカメラの回転に間違った影響を及ぼす問題を修正。(1314928)
- シリアル化：参照がある配列を消去した後のプロパティの差分を修正。(1266303)
- サービス：-cacheServerNamespacePrefix 引数でプロジェクトを開くときにAccelerator名前空間が追加されなかったバグを修正。(1294806)
- シェーダー：ステージに対する唯一の入力が PrimitiveID であるときにクラッシュする問題を修正。(1289378)
- UIElements：インスペクターが不必要に再描画する問題を修正。
- ユニバーサル Windows プラットフォーム：InputField または TextMeshPro コントロールの編集時に、Windows オンスクリーンキーボードに単語の候補が表示されない問題を修正。(1332468)
- Windows：X86\_64 がデフォルトの Windows アーキテクチャになるよう問題を修正。(1283651)
- XR：XR マルチビューでのスクリーンスペースの影を修正。(1168315)
- XR：セカンダリカメラにレンダリングするようにワールド空間 UI を修正。(1326167)

## 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：1381962e9d08