

# Unity 2019.4.30

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

---

# 2019.4.30f1 の既知の問題

- Ads : [Android] Unity の広告によってアプリがロック画面に戻る ([1281041](#))
- アニメーション : 複製後、インスペクターに状態と遷移のプロパティが表示されない ([1251586](#))
- アセットインポートパイプライン : Windows/DX11 で、一度に多くのアセット (主にテクスチャ) をインポートする際にメモリが不足しているとエディターがクラッシュする ([1324536](#))
- 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 AudioC customFilter::GetOrCreateDSP でクラッシュが発生する ([1354002](#))
- オーディオ : FindSnapshot() に引数として null を渡すと、AudioMixer \_CUSTOM\_FindSnapshot でクラッシュする ([1341752](#))
- 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 : プロジェクトウィンドウでアセットのコンテキストメニューを可視化すると、メニューバーの「Assets」サブメニュー項目が無効になる ([1346205](#))
- Linux : チュートリアルロード中に「\_XFreeX11XCBSstructure」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](#))
- Mono：`mono_thread_get_undeniable_exception` でクラッシュする ([1308625](#))
- Mono：[Mono アップグレード] エディターで `CommandBuffer` ネイティブプラグインのイベントがハングする ([1308216](#))
- 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](#))
- 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` のクラッシュが発生する ([1324978](#))
- スクリプティング：uGUI でゲームオブジェクトをアクティベートまたは非アクティベートすると、パフォーマンスが低下する ([1348763](#))
- 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）：Terrain 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ディザリングされた領域にアーティファクトが発生する ([1283124](#))
- WebGL：[iOS] ビデオが再生されない ([1288692](#))

## 2019.4.30f1 リリースノート

## 機能

- バージョン管理：Unity アカウントにログインしたときの自動サインインを追加

## 改善点

- Android：どの CPU コアをビッグコアとして扱うかを指定するために使用できる boot-config/コマンドラインスイッチ「platform-android-cpucapacity-threshold」を追加。CPU 容量の値の範囲は 0 から 1024 の間。容量値が 870 の場合は、ケース 1349057 の修正前と同じ動作になる。
- Burst：Burst パッケージを 1.4.11 に更新。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.burst@1.4/changelog/CHANGELOG.html>
- パッケージ：Addressables を 1.18.9 に更新。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：スクリプタブルビルドパイプラインを 1.19.0 に更新。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>
- パッケージマネージャー：upm.log ファイルから混乱を招く関数呼び出しのトレースを削除。[\(1331947\)](#)
- パッケージマネージャー：ダウンロードしたパッケージを格納するためのパッケージマネージャーのグローバルキャッシュのルートフォルダー

を、ユーザー設定ファイルの UPM\_CACHE\_ROOT 環境変数または cacheRoot キーを使用して設定可能。

- パーティクル：メッシュが AssetBundles に含まれている場合にパーティクルシステムで使用されるデータストリッピング頂点チャンネルの Optimize Mesh を実行。([1313420](#))
- バージョン管理：チェックインと更新の確認通知を追加
- バージョン管理：ロード時のパフォーマンスが向上。
- ウェブ：UnityWebRequest の libCurl バックエンドを更新（ほとんどのプラットフォームで使用される）
- WebGL：WebGL へのビルドが失敗したときに出力されるエラーメッセージを改善。([1245847](#))

## API の変更点

- サービス：追加：ゲームサービスパッケージの一般的な動作に使用される新しい com.unity.services.core パッケージを追加

## 変更点

- シェーダー：パッケージ要件を指定するシェーダーは、解析エラーを生成しなくなる。
- バージョン管理：UI を簡素化および整理。
- XR：Oculus XR プラグインパッケージを 1.10.0 に更新。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.oculus@1.10/changelog/CHANGELOG.html>

- XR：XR Legacy Input Helpers を 2.1.8 に更新。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.legacyinputhelpers@2.1/changelog/CHANGELOG.html>

## 修正点

- 2D：無効な Tilemap コンポーネントにペイントしようとする時、Tilemap::SetEditorPreviewTileAsset でクラッシュする問題を修正。(1220442)
- 2D：一部の Windows 7 マシンで SystemInfo.deviceUniqueIdentifier が実際には一意でなかった問題を修正。
- 2D：外部画像エディターでスプライトレイヤー名を変更した後、ユーザーがスプライトエディターで空のカテゴリを削除できない問題を修正。(1328475)
- AI：世界のジオメトリの非常にまれな特定の設定でナビメッシュビルダーコードによって引き起こされるクラッシュを修正。(1329346)
- AI：基盤となるナビメッシュの変更により、NavMeshAgent のパス上の OffMeshLink が切断されるとまれにクラッシュが発生していた問題を修正。(1298211)
- AI：ナビゲーションメッシュのカービング後に OffMeshLink と NavMeshLink が自動的に再接続しないことがある問題を修正。(1287238)
- Android：捕捉されない「java.lang.IllegalStateException: The specified child already had a parent」（指定された子にはすでに親がありました）によって引き起こされるクラッシュを修正。これは主に Android 7.x に影響する。(1347211)

- Android：フレームの計時統計が有効になっている場合に Mali GPU での起動に長時間かかる問題を修正。([1316285](#))
- Android：ユーザーが複数の指で画面にタッチした後、古いタッチが存在する問題を修正。以前、Unity は MotionEvent ACTION\_CANCEL イベントを誤って処理し、1 回のタッチだけをキャンセルしていたが、実際にはすべてのタッチをキャンセルする必要があった。([1335140](#))
- Android：ストリーミングアセットの名前に引用符が含まれている場合の Android のビルドの問題を修正。([1281934](#))
- Android：Bluetooth マイクが接続されているときに、すべてのマイクが同じ録音状態を報告する問題を修正。([1298249](#))
- Android：「Hide Mobile Input」が有効になっている場合に、選択のハイライトがキーボードの上に表示される問題を修正。([1313620](#))
- Android：「Hide mobile input」チェックボックスがオンになっている場合に、キーボードのすぐ上にあるエリアが応答しない問題を修正。([1305663](#))
- Android：Android 5.0.x での深刻なディスク I/O のリグレッションの問題を修正。([1287681](#))
- アセットパイプライン：ロードされたネイティブアセットがドメインの再ロード後に不必要に再ロードされる問題を修正。(1323425)
- アセットパイプライン：アセットが変更されていない場合でも、アセットのホット再ロードが発生することがある問題を修正。([1335843](#))
- アセットパイプライン：フォルダーとアセットを複製すると、複製された項目に対して OnWillCreateAsset コールバックが呼び出されない問題を修正。([949423](#))

- エディター：「Material shader」ドロップダウンをクリックしたときの Linux エディターの EndLayoutGroup コンソールエラーを修正。(1287721)
- エディター：ツールチップを開くときの Linux エディターの GTK タイムアウトエラーを修正。(1279878)
- エディター：ShaderCache/EditorEncounteredVariants が大きくなりすぎたときにエディターの起動時間が長くなる問題を修正。(1330453)
- エディター：タブがプライマリウィンドウから切り離されたときに Linux エディターで ArgumentException が発生する問題を修正。
- エディター：Windows で Unity Editor の表示スケールを下げるとウィンドウの最大化が維持されなかった問題を修正。(1283299)
- エディター：より解像度が低い 2 つ目のディスプレイ上で最大化された Unity のインスタンスが、Windows でエディターが再起動されるとそのディスプレイ上で最大化が維持されない問題を修正。(1314966)
- エディター：エディターの ScreenCapture.CaptureScreenshot が Vulkan Graphics API で期待どおりに機能しない問題を修正。(1338579)
- エディター：タッチ（タブレット + 指）の選択ゾーンが増えたため、スプリッターが邪魔になってタブレットユーザーがスクロールバーを使いくい問題を修正。  
この動作が元の状態に戻る。(1240329)
- エディター：Linux エディタープレイヤーの設定ウィンドウがコンソールにエラーメッセージを大量に送っていた問題を修正。(1291443)
- エディター：macOS または Linux でエディターを起動したときに基本的なシステム情報がログファイルに記録されない問題を修正。(1325370)

- エディター：Windows エディターの再生モードでのマウス非表示の問題を修正。([1273522](#))
- ゲームコア：リソースのバージョン管理で無効なデータが原因で発生するクラッシュを修正。(1339469)
- GI：64 スレッドを超えるシステムで Enlighten を使用してベイクするときに発生するクラッシュを修正。([1229259](#))
- GI：非推奨のリアルタイムグローバルイルミネーションを使用している場合、メモリ内で TempBuffer <RenderTexture> が解放されない場合の問題を修正。([1206727](#))
- GI：再生モード中にエディターでベイク済みプローブ係数が変更された場合に、「Automatic」モードでライトプローブプロキシボリュームが更新されない問題を修正。([1265289](#))
- GI：ディスクライトのギズモがない問題を修正。([1273193](#))
- グラフィックス：クランチで圧縮されたテクスチャの個々のピクセルへのアクセスで発生するクラッシュを修正。代わりにエラーがスローされるようになった。([1314831](#))
- グラフィックス：同期ブロッキング時にまれに発生する非同期テクスチャアップロードのデッドロックを修正。(1353805)
- グラフィックス：動的スケーリングが有効で、レンダーターゲットがカメラにアタッチされている場合、ScreenTo 関数と ToScreen 関数ではスケーリングされたビューポートサイズが使用されなくなり、代わりにドキュメントに従ってレンダーターゲットがアタッチされていない場合の動作と同じになる問題を修正。([1329240](#))
- グラフィックス：RFloat および RHalf から PNG、JPG、または TGA へのエンコードによって、グレースケール画像にエンコードされない問題を修正。([1325643](#))

- グラフィックス：コンテキストでプレハブを編集しているときに Mesh Filter が削除された場合、MeshRenderer がメッシュをレンダリングする問題を修正。(1251154)
- グラフィックス：スクリプトからトレイル位置を取得する場合にたまに表示されるエラーメッセージを修正。(1335899)
- グラフィックス：speedtree7 マテリアルの色相バリエーションカラーセレクターの問題を修正。(1326227)
- グラフィックス：一時的な RenderTexture における異方性レベル設定の不整合の問題を修正。(1319319)
- IL2CPP：破棄されたマネージドスレッドオブジェクトがファイナライザーから使用される場合のランタイムでのクラッシュを修正。(1341024)
- IL2CPP：「Medium」または「High」のストリッピングモードで必須の System.Uri コンストラクターが削除される問題を修正。(1338763)
- IL2CPP：ILRepack で処理されたアセンブリに埋め込みリソースがロードされなかった問題を修正。(1323772)
- IL2CPP：ARMv7 の（特に）System.Runtime.CompilerServices.Unsafe.dll アセンブリで発生するアラインされていない読み取り/書き込みが適切に処理されない問題を修正。(1343375)
- IL2CPP：Marshal.GetDelegateForFunctionPointer() から返されるデリゲートで DynamicInvoke を呼び出すときにクラッシュする問題を修正。(1335306)
- iOS：iOS アプリケーションを強制終了すると「end Encoding」によるクラッシュが発生する問題を修正。(1329593)
- iOS：コルーチンで複数の Application.RequestUserAuthorization を使用するとクラッシュする問題を修正。(1323715)

- iOS：ネイティブ解像度の表示のクエリの問題を修正。([1342424](#))
- iOS：Unity オーディオが有効になっているときにオンに切り替えると、「Mute Other Audio Sources」がデバイスのオーディオをバックグラウンドでミュートしない問題を修正。([1335093](#))
- iOS：タッチキーボード入力为非表示のときに、パスワード入力の最初の文字が消去される問題を修正。([1251498](#))
- macOS：プレイヤー設定の macOS の使用法の説明フィールドが Windows および Linux エディターで表示されない問題を修正。([1323741](#))
- macOS：生成された Xcode プロジェクトに含まれるようになっていた、Windows と Linux のネイティブプラグインを修正。([1321049](#))
- ネットワーキング：UnityWebRequest で Windows の gzip 圧縮がサポートされなかった問題を修正。([1343274](#))
- Nintendo Switch：Terrain（地形）レンダリングでアーティファクトが発生する可能性があったシェーダーの精度の問題を修正。(1345800)
- パッケージマネージャー：プロジェクトのマニフェストに依存関係プロパティが指定されていない場合に PackageManager.Client.Remove を使用してプロジェクトの依存関係を削除するとエラーがスローされる問題を修正。([1324067](#))
- パーティクル：標準 Unlit シェーダーのすべてのブレンドモードでのフォグの問題を修正。([1297332](#))
- パーティクル：「Planes」モードでの Collision モジュールの使用時に、たまに表示されるエラーメッセージと無効なバウンディングボックスを修正。([1282268](#))
- 物理演算：「PhysicsScene2D::UpdateJoints()」でクラッシュが発生する問題を修正。([1342152](#))

- プレハブ：ユーザーが再生時にプレハブモードで静的オブジェクトを移動/回転/拡大縮小できない問題を修正。 ([1343040](#))
- プロファイラー：プロファイラーが最初のフレームでスライスされたサンプルのメタデータのみを表示していた問題を修正。 (1133819)
- プロジェクトブラウザー：最後の項目が削除されたときにプロジェクトブラウザーでフォルダーが展開されていると、フォルダーアイコンが空のアイコンに戻らない問題を修正。 ([1330467](#))
- PS5：R8 テクスチャ形式の ReadbackImage で発生する可能性があるクラッシュを修正。 (1348451)
- スクリプティング：AssetBundle.LoadFromStreamAsync 操作が失敗した後にエディターを閉じるとクラッシュが発生する問題を修正。 ([1331280](#))
- スクリプティング：globalgamemangers.assets がプレイヤービルドの一部となるスクリプトを含む問題を修正。 ([1335997](#))
- シリアル化：「Project settings」サブウィンドウで「Presets」をクリックするとエディターがフリーズする問題を修正。 ([1334751](#))
- シェーダー：長さが0で作成されたコンピュータバッファを使用しようとしたときに発生するクラッシュを修正。
- シェーダー：シェーダーインスペクターで「Properties」セクションを折りたたむことができない問題を修正。 ([1350236](#))
- シェーダー：シェーダーバリエーションのプロファイラーの誤ったメモリ属性を修正。 (1328654)
- UI ツールキット：マスクのポップに使用されるジオメトリの配置ミスによって引き起こされるステンシルバッファの破損の問題を修正。 ([1332741](#))

- UI ツールキット：読み取り専用フィールドのマウストラッカーの問題を修正。 ([1337002](#))
- UI ツールキット：新しいアトラススロットが使用されたときに動的変換の誤ったアドレス指定があった問題を修正。 ([1293058](#))
- UI ツールキット：階層の変更が適用された後に無効状態が正しく表示されない問題を修正。 ([1321042](#))
- UI ツールキット：隣接するフィールドによってはインスペクターフィールドをクリックしたときにフォーカスが設定されない問題を修正。 ([1335344](#))
- バージョン管理：パスワード変更後の SSO 更新トークンの問題を修正。
- バージョン管理：プロジェクトウィンドウにコンテキストメニューが表示されない問題を修正。
- バージョン管理：Enterprise Gluon ワークスペースの作成後にビューがワークスペースに切り替わらない問題を修正。
- バージョン管理：Antlr3 での名前空間の衝突の問題を修正。
- ビデオ：VideoPlayer を一時停止するとオーディオが遅れる問題を修正。 ([1316817](#))
- ビデオ：サポートされていないオーディオトラックを含むビデオクリップを使用できない問題を修正。 ([1327470](#))
- ビデオ：VideoPlayer.Prepare 中にオーディオが再生されない問題を修正。 ([1316819](#))
- ビデオ：AudioSource 経由で再生するときにオーディオが非同期になる問題を修正。 ([1304061](#))
- ビデオ：VideoPlayer が一部の AMD 切り替え可能 GPU で機能しない問題を修正。 ([1237818](#))

- ビデオ：シーク中に破棄すると VideoPlayback がリークする問題を修正。 ([1308317](#))
- WebGL：モバイルデバイスで接触点がキャンセルされた場合の WebAssembly トラップを修正。 ([1262657](#))
- Windows：スプラッシュスクリーンのロゴ表示中に Input System が接続された場合、ゲームパッドを検出できない問題を修正。 ([1328742](#))
- Windows：横並びのマルチモニターの設定でオブジェクトセクターが2つのウィンドウの間に開いていなかった問題を修正。 ([1289440](#))
- Windows：一部の Windows 7 マシンで SystemInfo.deviceUniqueId が実際には一意でなかった問題を修正。 ([1339021](#))
- Windows：起動後に接続されたタッチスクリーンデバイスを Input System が検出できない問題を修正。 ([1305703](#))
- Windows：VM で Windows を実行しているときに、マウスのデルタが常に 0 である問題を修正。 ([1303445](#))
- Windows：起動時にウィンドウのサイズが変更されたとき（たとえば、-monitor コマンドライン引数を使用してウィンドウを DPI 設定が異なるディスプレイに移動した場合）に Windows スタンドアロンビルドがクラッシュする問題を修正。 ([1338515](#))
- Windows：サードパーティの中国語 IME のバグが原因で、InputField 間で IME コンポジションテキストが重複する問題を修正。 ([977600](#))
- XR：XR モードの場合、フレーム送信時にディスプレイプロバイダーで MTLCommandEncoder を使用できなかった問題を修正。 (1329853)
- XR：スプラッシュスクリーンが正しい zNear 値と zFar 値を XRDisplay System に送信しなかった問題を修正。 (1349851)

## 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 : e8c891080a1f