

更新履歴

- v1.0 初期リリース: 2021/08/07
- v1.1 更新リリース: 2022/04/11
 - 追加: MIDI シーケンサ(MIDIシーケンスの再生・録音)
 - 追加: SMFの読み取り・書き出し
 - 追加: AndroidでのBLE MIDI Peripheral機能
 - 修正: AndroidでのUSB MIDI受信時の問題
 - 修正: Android・iOSでのBLE MIDI送信時の問題
 - 修正: AndroidでのBLE MIDI送信(velocity = 0でのNoteOn)の問題
- v1.2.0 更新リリース: 2022/08/17
 - 追加: Androidほかプラットフォーム向けの、試験的な RTP-MIDIサポート
 - 追加: Universal Windows Platform(UWP)向けのUSB MIDIサポート
 - 追加: Android 12の新しいBluetoothパーミッションのサポート
 - 修正: iOS, AndroidでのMIDI送受信のパフォーマンス向上
 - 修正: シーンが複数回追加された際にEventSystemが複数個作成されるエラー
 - 修正: AndroidのBLE MIDIでのタイムスタンプの問題
- v1.2.1 バグ修正: 2022/08/29
 - 修正: シーケンサーのスレッドが閉じたあとも残る問題
 - 修正: AndroidでのProgramChangeメッセージの受信が失敗する
 - 修正: サンプルシーンでのSystem exclusiveのログが正しく表示されない
 - 修正: UWPでThreadInterruptedExceptionが発生する
 - 修正: SMFでSystem exclusiveを読み書きすると起きる問題
 - 修正: いくつかのパフォーマンス改善
- v1.3.0 更新リリース: 2022/10/13
 - 追加: Standalone OSX, Windows, Linuxプラットフォーム対応
 - 追加: WebGLプラットフォーム対応
 - 追加: Unity Editor OSX, Windows, Linux対応
 - 変更: シーケンサーの実装を Thread から Coroutine に
 - 修正: iOS/OSX でのデバイス接続・切断時の問題
- v1.3.1 バグ修正: 2023/05/18
 - [Issue connecting to Quest 2 via cable](#)
 - [Sample scene stops working.](#)
 - [Byte is obsolete on android](#)
 - [Any way of negotiating MTU?](#)
 - [Can't get it to work on iOS](#)
 - [Have errors with sample scene](#)
 - Androidのパーミッション要求についての問題を解消
 - AndroidのCompanionDeviceManager経由での接続をサポート
- v1.3.2 バグ修正: 2023/05/19
 - Androidのコンパイルエラーを修正
 - SMF再生時のMIDIイベントの順序が正しくなるよう修正
- v1.3.3 バグ修正: 2023/05/25
 - WebGLのMIDI送信失敗を修正
- v1.3.4 バグ修正: 2023/06/05

- 過去に接続していたデバイスIDと同じで、デバイス名が違うものが接続されたときに、間違っ
たデバイス名を取得する不具合を修正
 - iOS: BLE MIDIデバイス検索のポップアップに「完了」ボタンを追加
 - サンプルシーン: BLE MIDIデバイスの検索は Android/iOS のみ使えるよう調整
 - MidiManager のシングルトンの設計を調整
- v1.4.0 更新リリース: 2023/12/07
 - 追加: Android, iOS, macOS向けの Nearby Connections MIDI サポート
 - 追加: WebGL向けの Bluetooth LE MIDI サポート
 - 修正: iOSデバイスでの デバイス接続/切断時のコールバックが間違っていたのを修正
- v1.4.1 更新リリース: 2024/02/22
 - 修正: [Linuxプラットフォームでのリンクエラーを修正](#)
 - 追加: WebGLプラットフォームでベンダ名/デバイス名をサポート
 - 追加: [iOS/macOS/Linux/Android プラットフォームでアプリ間MIDI接続\(仮想MIDI\)をサポート](#)
 - 修正: サンプルシーンのメモリリークを修正
- v1.4.2 バグ修正: 2024/02/27
 - 修正: WebGLのサンプルシーンの初期化が失敗する
- v1.4.3 バグ修正: 2024/03/12
 - 修正: Bluetooth がオフの場合、Android プラグインの初期化が失敗する
 - 修正: Android 14 で USB MIDI デバイスを開けない
 - 修正: Windows プラグインがMIDIデバイスの更新に失敗する
 - 修正: Linux プラグインが MidiManager の終了時にクラッシュする
 - 修正: ゲームプレイを停止した後、Unity エディターが MIDI 機能を停止する
 - 追加: 入出力の deviceId を取得する機能 (全 deviceId の取得メソッドとは別に追加)
 - 追加: MIDI シーケンサーへのデバイス接続を指定する機能
 - 追加: MIDI シーケンサーの再生終了イベントを受信するコールバック
 - 追加: MIDI シーケンサーのイベント タイミングの精度を向上
 - 追加: MIDI シーケンサーの再生位置をマイクロ秒時間で指定できるように
- v1.4.4 バグ修正: 2024/04/09
 - 修正: Androidプラグインのロードが失敗した時に初期化が中断される
 - 修正: AndroidのBluetooth MIDIがMIDIメッセージを送信できない
 - 追加: AndroidプラットフォームでProGuard minify設定のサポート
- v1.4.5 バグ修正: 2024/04/13
 - 修正: AndroidのBluetooth MIDIが高負荷のときに送信に失敗する
 - 更新: Androidの新しいBluetooth LEのAPIを使うよう対応
 - 修正: AndroidのCompanionDeviceManager初期化に関する問題を修正。本バージョンから、こ
の機能には `ACCESS_FINE_LOCATION` パーミッションが必要になります。
- v1.5.0 更新リリース: 2024/06/05
 - 追加: MIDI Polyphonic Expression機能(現在は実験的な状態での提供です)
 - 内部実装を全面的にリファクタリング
 - 更新: SMF読み込みの互換性を向上
 - 修正: SMFの再生が冒頭のイベント付近で失敗する
 - 修正: Androidの入力デバイスの初期化に失敗する
- v1.5.1 バグ修正: 2024/09/05
 - 修正 12.3より前の古いmacOSバージョンでUnityエディタが動かない
 - macOS 10.13以降で動作するよう調整
 - 修正 サンプルシーンのインポート時にGUIDが重複している

- v2.0.0 更新リリース: 2025/05/05
 - 追加: iOS、macOS スタンドアロン、Android、スタンドアロン Linux 向けの MIDI 2.0 サポート
 - 追加: ネットワークMIDI 2.0(UDP MIDI 2.0)機能
 - 追加: MIDI 2.0 クリップ/コンテナファイルのインポート/エクスポートのサポート
 - MIDI 2.0 コンテナ ファイル形式は現在ドラフト状態の仕様であるため、将来変更される予定です。
 - 追加: C# イベント デリゲートによる MIDI 受信
 - 追加: C#オブジェクトによるMIDI受信
 - 修正: シンボル ENABLE_NEARBY_CONNECTIONS が定義されている場合の、コンパイルエラー
 - 修正: Linux プラットフォームで一部のイベント (TuneRequest、TimingClock、Start、Stop、Continue、ActiveSensing、Reset) が受信されない。
 - 修正: Linuxプラットフォームで一部のアプリ間MIDIデバイスが接続されない
 - 修正: [再生モードを停止した後もエディターでMIDIメッセージを受信し続ける](#)
- v2.0.1 バグ修正リリース: 2025年1月7日
 - 修正: Androidプラグインの初期化
 - 修正: NullReferenceException関連の修正
 - 更新: macOSプラグイン
 - 修正: パフォーマンスの問題
 - 修正: AndroidプラットフォームでのNullPointerExceptionによるクラッシュ: [MidiSampleScene crash when the app "抖音" is installed,There was no such thing before the upgrade to Android 15.](#)
 - 追加: Maestro MIDI Player Tool Kitの統合
 - 修正: UnityEditorでのUmpSequencerの問題