

Unity 2018.4.31

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](#)

[Facebook ゲームサポート](#)

[iOS ターゲットサポート](#)

[Linux 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](#)

[Windows ストア \(IL2CPP\) ターゲットサポート](#)

[Vuforia 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](#)

[Facebook ゲームサポート](#)

[iOS ターゲットサポート](#)

[Linux ターゲットサポート](#)

[macOS \(IL2CPP\) ターゲットサポート](#)

[Vuforia 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

2018.4.31f1 の既知の問題

- macOS：Android ツールが Hub を通じてインストールされない場合、macOS 10.15 (Catalina) のデフォルトのセキュリティ設定により Android NDK バイナリの実行が妨げられる。Android をビルドするには、これらの設定を変更するか、署名された Android NDK (r16b) が必要です。詳細情報はこちら：https://developer.android.com/ndk/downloads/older_releases
- パッケージマネージャー：パッケージが解決されたときに API アップデーターによって変更が加えられた Immutable なパッケージが元の状態に戻される為、そのコンテキスト内でインポートのパフォーマンスが低速になる場合がある。
- オーディオ：[エディター][fmod][macOS] Mac OS が自動的にスリープモードに入るのをエディターが妨げている ([995866](#))
- WebGL：[2018.4 のみ] ビルド後に再生モードを有効にするとエディターがフリーズする ([1300269](#))
- パッケージマネージャー：パッケージマネージャーに利用できる更新が表示されない ([1304459](#))
- シェーダーシステム：VPN サービスに接続されている状態でプロジェクトを開くと、各種スタックトレースによりフリーズまたはクラッシュする ([1025558](#))
- オーディオ：再生モードを終了しているときに AudioSource::Stop でクラッシュする ([1079263](#))
- Linux：再生モードでフォーカスを適切に得られず、キーボード入力により画面が切り替わる ([1109908](#))

- ウィンドウ管理：カラーピッカーなどのポップアップウィンドウを開いてすぐにマウスカーソルを合わせてクリックすると、そのウィンドウが閉じてしまう ([1239613](#))

2018.4.31f1 リリースノート

修正点

- Android：一部の可変リフレッシュレートの表示の `Application.targetFrameRate` と `Screen.currentResolution.refreshRate` を修正。 ([1297149](#))
- オーディオ：オーディオクリップのプレビューを再生中、プロジェクト設定でオーディオシステムを無効にしているときに、コンソールに「Assertion failed on expression」メッセージが発生する問題を修正。また、このシナリオではプレビューの再生が停止されるようになります。 ([1232267](#))
- オーディオ：フォーカスをエディターとその他のアプリケーションの間で変えているときに、Timeline のプレビューでオーディオが一時停止/再開されない問題を修正。 (1016423)
- ビルドパイプライン：強制終了後、コードのコンパイルを最新の情報に更新するよう修正。 ([1289931](#))
- エディター：ヘッドレスサーバービルド上の Linux でマネージドデバッガーをアタッチすることをユーザーに確認する新しいプロンプトを追加。また、`allowDebugging` が設定されているときに、プロファイラーのトリガーをアタッチするまでにタイムアウトしないようにします。 ([1274332](#))
- エディター：お気に入りからフォルダーを削除するときに表示される例外を修正。 ([1229937](#))

- グラフィックス：マテリアルプロパティブロックを使用しているときに、レンダラーのマテリアル配列のサイズを変更するとクラッシュする問題を修正。[\(1188507\)](#)
- グラフィックス：ミップマップのバイアス値が範囲外のアセットバンドルテクスチャを DX12 にロードしているときにクラッシュする問題を修正。(1179311)
- グラフィックス：Metal/Vulkan のシェーダーがコンパイラーによって省略されている入力を参照することがある問題を修正。[\(1277144\)](#)
- グラフィックス：Metal/Vulkan のシェーダーがコンパイラーによって省略されている出力を参照することがある問題を修正。[\(1290551\)](#)
- グラフィックス：即時の const を使用すると一定の条件下でコンパイルが失敗するシェーダーを修正。(1283218)
- グラフィックス：Texture2DArray、CubemapArray、SparseTexture がバッチモードでサポートされない問題を修正。[\(1291999\)](#)
- IL2CPP：Windows 以外のプラットフォームで、「.*」で終わるために部分的に一致するファイル名が間違っていて含まれてしまう、ファイルとディレクトリのパターンを修正。[\(1286554\)](#)
- iOS：第 4 世代 iPad Pro と第 2 世代 iPad Pro（11 インチ）を DeviceGeneration に追加。[\(1280059\)](#)
- iOS：ODR をロードしている間にアプリを閉じるとクラッシュする問題を修正。[\(1289143\)](#)
- モバイル：iOS 11 以降のモーション API 機能へのアクセスにより、iOS 10 のビルドで警告が発生する問題を修正。
- ネットワーキング：UploadHandlerFile で発生している可能性があるデータの破損を修正。[\(1238418\)](#)

- プロファイラー：フレームにエディター専用サンプルが存在し、「Collapse EditorOnly Samples」 オプションがオンになっているときに（デフォルトの設定はオン）、「Hierarchy」ビューによってサンプルツリーの一部がランダムに折りたたまれる（例：子が非表示になる）問題を修正。[\(1297955\)](#)
- プロファイラー：クリックに応答しない Timeline のスクロールバーを修正。
- プロファイラー：クリックに応答するのを停止している「Timeline」ビューのスクロールバーを修正。[\(1280332\)](#)
- スクリプティング：ジョブを実行中に「unexpected internal compiler error」が発生する問題を修正。[\(1278041\)](#)
- スクリプティング：プラットフォームを切り替えているときにプラットフォームが再度有効にならないことでモジュールが無効になり、正しくないコンパイルエラーが発生する可能性がある問題を修正。[\(1286509\)](#)
- シェーダー：4xN でないマトリックスの後のスケーラーの処理を修正。[\(1242345\)](#)
- テレイン：テレインのペイントのヘルプが適切にラップされるよう修正。(1281097)
- テレイン：テレインレイヤーを除去した後に取り消すとアルファマップが正しく復元されるよう修正。[\(1276283\)](#)
- WebGL：新しい macOS Big Sur で Unity ウェブローダーがクラッシュする問題を修正。

変更点

- パッケージマネージャー：com.unity.purchasing を 2.2.1 に更新し、Google Play Billing Library v3 のライブラリをアセットストアのアプリ内課金モジュ

ールに実装する完全なサポートを追加（2.2.0以上のランタイムの必須のホットフィックスを含む）。

チェンジセット：212ea663d844