

Unity 2018.4.32

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

2018.4.32f1 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。
- 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](#))
- Polybrush : [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 : [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](#))
- Packman : 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](#))
- 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](#))

- 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](#))

2018.4.32f1 リリースノート

修正点

- ビルドパイプライン：int.Max または int.Min を返す IOrderedCallback が、間違った結果で呼び出される場合がある問題を修正。([1282571](#))
- ビルドパイプライン：「Build Window」が開いた状態で dll を選択すると、例外がスローされる場合があった問題を修正。(1137088)
- ビルドパイプライン：すべてのデータを処理する前に圧縮が終了して完了のシグナルが発生する、Lzma 圧縮の不安定な動作を修正。(1170712)
- エディター：波形をクリックしたときのオーディオクリップのプレビューの再生位置を修正。([1294273](#))
- エディター：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問題を修正。([1239613](#))
- iOS：Device.generation に見つからないデバイスを追加。([1299093](#))
- iOS：GetKeyUp および GetKeyDown 関数がすべてのフレームで true を返す問題を修正。([1218784](#))
- iOS：Unity のビューを閉じる際に [UIViewController viewWillTransitionToSize:withTransitionCoordinator:] が呼び出されると、終了時に OS バージョン/デバイス依存のクラッシュが稀に発生する問題を修正。(1278124)
- iOS：Unity ランタイムが初期化されない状態で呼び出されたときに、UnityPause/UnityIsPaused によりクラッシュする問題を修正。([1278746](#))

- iOS : iOS 14.2 以上で ARFoundation を使用しているときに UnityWebRequest が機能しなくなることがある問題を修正。 ([1299873](#))
- パーティクル : パーティクルシステムのトレイルマテリアルを省略可能にすることで、マテリアルのバッチングとシャドウのレンダリングを修正。 ([1264831](#))
- プロファイラー : 「Hierarchy」ビューの展開状態が、同じセッションから発生したフレーム間および「Hierarchy」ビューと「Raw Hierarchy」ビューの間で正しく維持されない問題を修正。また、これにより、ProfilerFrameData TreeView.AddExpandedChildrenRecursively で NullPointerException が発生する問題も修正。 ([1242253](#))
- シーンマネージャー : allowSceneActivation = false の状態で、別のシーンを非同期的にロードしている間にシーンをアンロードすると、GetManagerFromContext がクラッシュする問題を修正。 ([1092438](#))
- スクリプティング : サマータイムへの移行中に発生する正しくない UTC のオフセットを修正。 ([1288231](#))
- スクリプティング : 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可能性がある問題を修正。 ([1300269](#))
- テキスト : TrueType Collection (TTC) フォントファイルからロードされるフォントフェイスとスタイルの選択のサポートを修正/追加。 (1309610)
- テキスト : フォントオブジェクトからフォントファイルをロードする際に大量のメモリオーバーヘッドが発生する問題を修正。 (1309608)
- テキスト : グリフの位置調整で値 -Infinity が返されることがある問題を修正。 (1309609)

チェンジセット : fba45da84107