

Unity 2018.4.30

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](#)

[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

2018.4.30f1 の既知の問題

- 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](#))
- 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。
- 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

2018.4.30f1 リリースノート

修正点

- 2D：「Sprite Editor」ウィンドウの「Sprite Frame Module」インスペクターで、演算子の後に最初の桁が入力されたときに数式の値を求めるよう修正。
([1250883](#))
- AI：逸脱した NavMeshAgent が上方や下方に移動するのではなく常に最も近い NavMesh に移動するよう修正。
([1072945](#))

- Android：Unity の内部アロケータが、Android 11 で導入された Scudo アロケータと互換性がある、DynamicHeapAllocator に切り替わるよう修正。これにより、エラー「Using memory addresses from more than 16GB of memory」が修正されます。何らかの理由で前のアロケータに戻す必要がある場合は、UnityPlayerActivity の updateUnityCommandLineArguments に「-systemallocator」コマンドライン引数を渡してください。(1284525)
- アセットバンドル：そのアセットバンドル外で非同期的なロード操作が進行していた間に、AssetBundle.Unload を呼び出している、たまにクラッシュする可能性があった、アセットバンドルに関連する競合状態を修正。(1228306)
- オーディオ：オーディオソースの再生状態を Timeline のクリップの再生状態と同期するよう修正。(1146694)
- ビルドパイプライン：アセットバンドルの依存関係が決定論的でなかった可能性がある問題を修正。(1282671)
- グラフィックス：targetTexture を OnPreRender() で変更しているときに黒い画面がレンダリングされる問題を修正。(1274376)
- カーネル：オブジェクト情報を格納するためのメモリ管理を改善。(1275751)
- macOS：Apple Silicon 搭載デバイスで OS 全体が Mac エディター/プレイヤーによってハングする問題を修正。(1285304)
- プロファイラー：プロファイラーの「Timeline」ビューのスクロールバーでスクロールホイールが機能するよう修正。(1280335)
- スクリプティング：スレッドスタティックなスロットを再利用した ThreadStatic が型アライメントに準拠しない問題を修正。これは、ガベージコレクタが間違っってスレッドスタティックなデータをクリーンアップする原因になります。ガベージコレクタは、参照のためにポインターに割り当てられたメモ

リのみをスキャンするためです。これにより、メモリが破損するか、ランダムなクラッシュが引き起こされます。(1266322)

- スクリプティング：thread_get_state のエラーが原因で OSX でクラッシュがランダムに発生する問題を修正。(1268952)
- テキスト：フォーカスを当てる/コンテキストを変更すると IME が永続的に無効になる問題を修正。(1091254)
- ビデオ：オーディオを Direct モードで再生しているときに 2D 空間レンディングを使用するよう修正。(1276611)
- XR：携帯しているアプリが開かれているときに Hololens 2 アプリが一時停止する問題を修正。
- IL2CPP：ビルド中 Humanizer プラグインを使用しているときにセキュリティ例外がスローされる問題を修正。(1271060)

改善点

- Android：アプリケーションのインストールが完了せず、ネイティブなライブラリが不足している場合に、アプリを安全に終了するためのダイアログが表示されるよう変更。以前の動作では、com.unity3d.player.UnityPlayer.<clinit>の関数java.lang.System.loadLibrary によりアプリケーションがクラッシュしていました。(1281533)
- IL2CPP：Windows 用にビルドしているときに、必要な Visual Studio のコンポーネントがインストールされていないときのエラーメッセージを改善。

チェンジセット：c698a062d8e6