

Designer r32.4.18 Release Notes

[r32.4.18 Full \(Pro\) をダウンロード](#)

Full (Pro) build: 263185

Starter build: 263186

Released: 2026年9月23日

● が付いた項目は [r34.1.2](#) にも含まれています。

修正

- **DSOF - 30108** - ネットワーク上で到達できない DMX デバイスがある場合でも、Designer のパフォーマンスが低下することがなくなりました。
- **DSOF - 33652** - タイムラインのフレームレートがプロジェクトクロックのネイティブレートと異なる場合（59.94 fps のプロジェクトにおける 30 fps のタイムラインなど）でも、Designer がタイムコードを正しく解釈するようになりました。
- **DSOF - 33793** - GPU コンピュートが利用できない場合に、ビデオ入力が黒くなることがなくなりました。これは通常、X シリーズのマシンでのみ発生していました。
- **DSOF - 33703** - SDI 入力のジオメトリがインストール済みの Deltacast ハードウェアでサポートされていない場合に、Designer が過剰にログを出力することがなくなりました。
- **DSOF - 33643** - RenderStream Projects フォルダーに Unreal のプロジェクトも存在する場合に、Designer が RenderStream のショートカット（.lnk）アセットを検出するようになりました。
- **DSOF - 33204** - RenderStream Local を実行している X シリーズのマシンで、RenderStream RTC ライセンスが RenderStream のウォーターマークを正しく削除するようになりました。
- **DSOF - 33810** - まれな状況で Designer が断続的にクラッシュしてデスクトップに戻ることがなくなりました。