

4D v15.6 リリースノート（全製品）

2018年4月25日

バグ修正リスト

英語版：<http://bugs.4d.fr/fixedbuglist?Version=15.6>

日本語版：<https://github.com/4D-JP/release-notes/tree/master/v15/15.6>

前のバージョンのバグ修正リスト：

英語版：

- <http://bugs.4d.fr/fixedbuglist?Version=15.5>
- <http://bugs.4d.fr/fixedbuglist?Version=15.4>
- <http://bugs.4d.fr/fixedbuglist?Version=15.3>
- <http://bugs.4d.fr/fixedbuglist?Version=15.2>
- <http://bugs.4d.fr/fixedbuglist?Version=15.1>

日本語版：

- <https://github.com/4D-JP/release-notes/tree/master/v15/15.5>
- <https://github.com/4D-JP/release-notes/tree/master/v15/15.4>
- <https://github.com/4D-JP/release-notes/tree/master/v15/15.3>
- <https://github.com/4D-JP/release-notes/tree/master/v15/15.2>
- <https://github.com/4D-JP/release-notes/tree/master/v15/15.1>

32-bit アプリケーションと macOS 10.13.4 との互換性

macOS 10.13 では、アップル社が 64 ビットのアプリケーションだけを使うようにユーザーに働きかけています。

macOS 10.13.4 からは、最初に 32 ビットのアプリケーションを起動した際に[警告メッセージ](#)が表示されます。4D の 32 ビット版で動くアプリケーションを起動するとこのメッセージが表示されます。

警告が出ないようにするには、アプリケーションを 4D v16 64 ビットにアップデートしてください。