

[La version 5.4 d'Unity est disponible](#)

<https://store.unity.com/fr/download>

Unity est l'un de moteur de jeu les plus répandus dans l'industrie vidéo ludique. Il est à l'origine de nombreux jeux-vidéo à succès comme Verdun, The Forest ou encore Endless Space. Grâce à sa version sous licence gratuite et aux nombreuses plateformes supportées, ce moteur de jeu s'avère aussi bien apprécié des développeurs indépendants que par les entreprises qui dominent le secteur.

Orienté asset, **Unity** est en mesure de créer des scènes et supporte le bump-mapping, les textures, les terrains et caméras. Il s'avère compatible avec de nombreux formats 3D importés de logiciels comme Maya, Cinema 4D ou encore Cheetah3D.

Unity est avant tout un moteur de jeu multiplateforme et prend en charge les API Direct3D, OpenGL et avec QuickTime. Vous disposerez aussi de nombreux outils pour développer des jeux et applications compatibles avec Windows, Mac OSX, avec les systèmes d'exploitation Android et iOS ainsi que les consoles de jeux, PlayStation 3 et 4, Xbox One et Wii. La dernière version est aussi à même de supporter l'Oculus Rift.

Après une longue période de 'beta test', la version 5.4 d'Unity est enfin disponible.

Petit tour d'horizon rapide des nouveautés et autres améliorations de cette nouvelle version d'Unity.

Comme toujours, on notera déjà de notables améliorations en terme de performance.

Parmi les principaux éléments à mettre en avant sur ce point,

- une bien meilleur gestion multithread de la partie rendu,
- enfin un bon support *GPU Instancing* (non compatible par contre avec les plateforme mobile).

En suite, un gros travail a été effectué sur le système de particule:

- de nouvelles commandes de redimensionnement permettent un contrôle largeur/hauteur de manière indépendante, ainsi qu'un contrôle de la forme des mesh.
- de nouvelles possibilités de gestion des collisions des particules avec l'environnement.
- une bien meilleure prise en compte des Light Probe Proxy Volumes.