

Anleitung für Windows

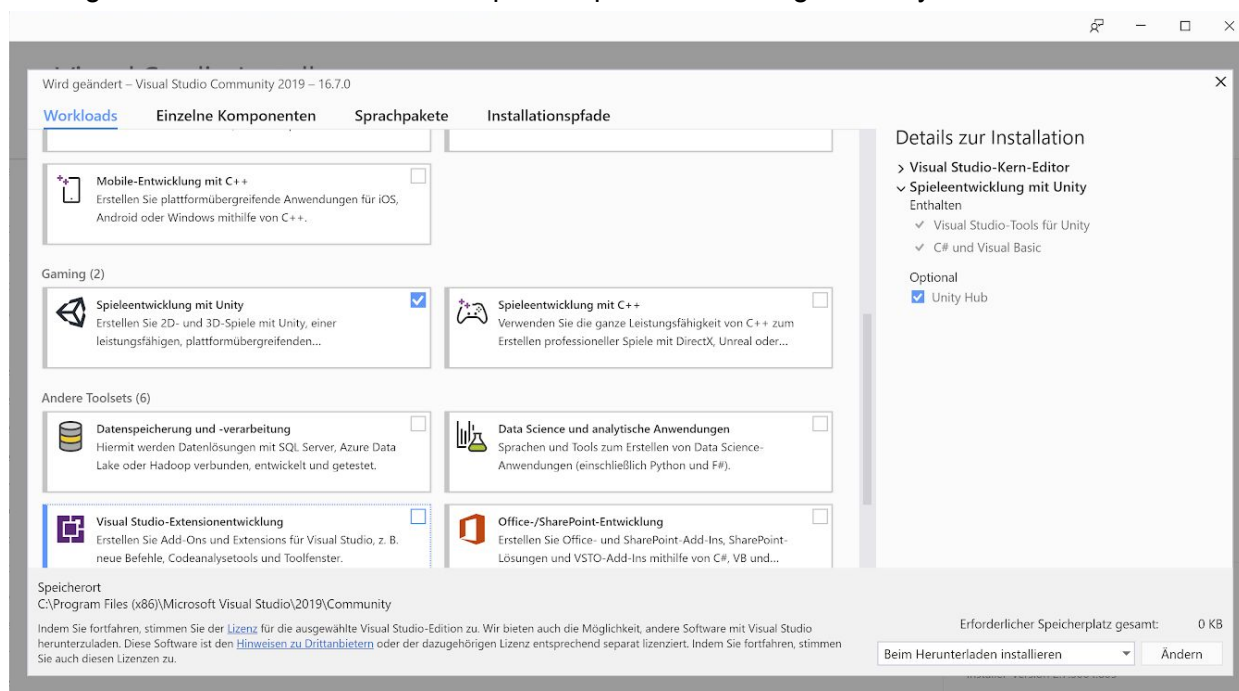
Kommentare zur Installation auf MacOS am Ende.

1. Microsoft Visual Studio für Unity herunterladen

Lade Microsoft Visual Studio für Unity (Version "Community 2019") herunter:

<https://visualstudio.microsoft.com/de/vs/unity-tools/>

Wichtig! Wähle bei "Workloads" die Option "Spieleentwicklung mit Unity".



2. Unity ID anlegen

Erstelle eine Unity ID:

<https://id.unity.com/de/account/new>.

3. Unity Hub herunterladen und installieren

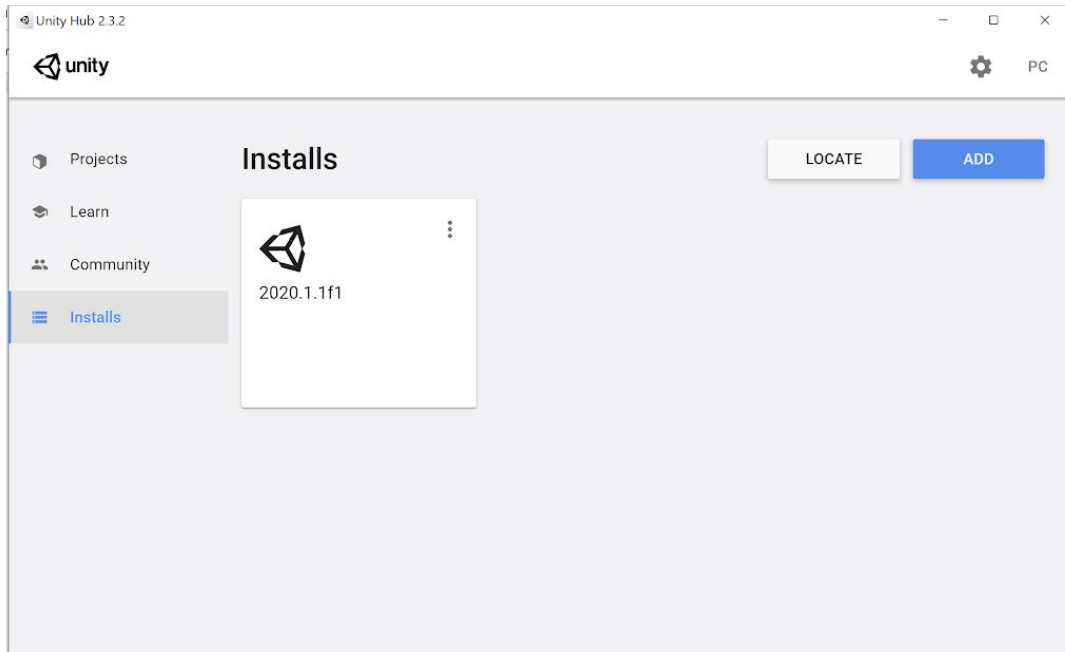
Lade Unity Hub herunter:

<https://unity3d.com/de/get-unity/download>.

Drücke auf die Taste "Unity Hub herunterladen" und folge den Anweisungen.

4. Unity Editor herunterladen und installieren

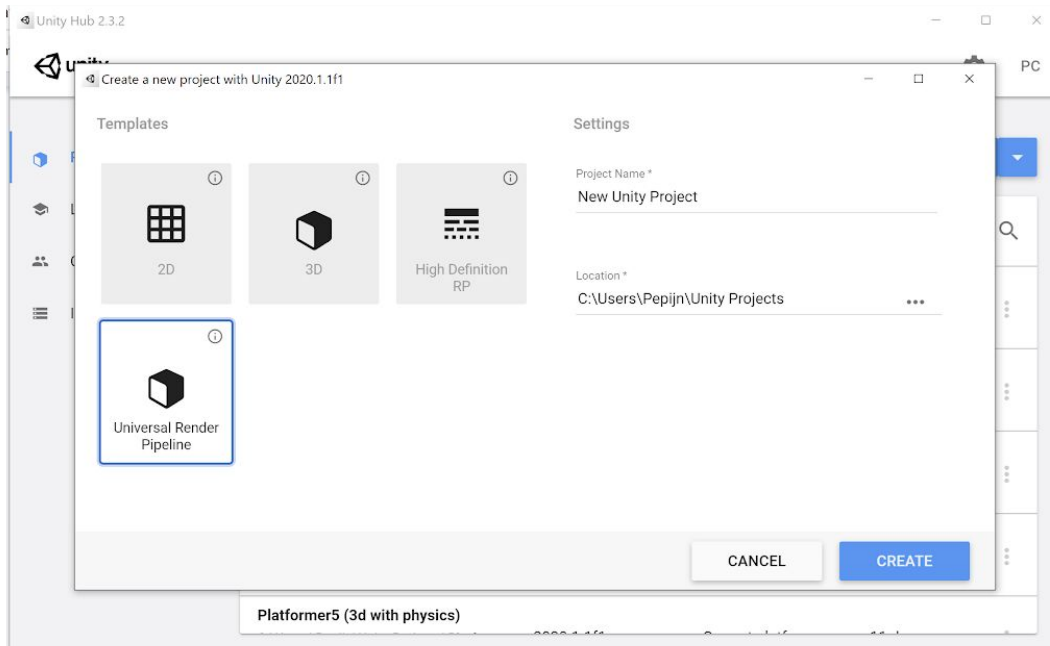
Öffne den Unity Hub, wähle “Installs” und klicke auf “Add” (gegebenenfalls muss man sich mit seiner Unity ID einloggen):



Wähle die Version “2020.1.1f1” und klicke auf “Next”. Bei “Add modules to your install” braucht man nichts auszuwählen außer “Documentation”.

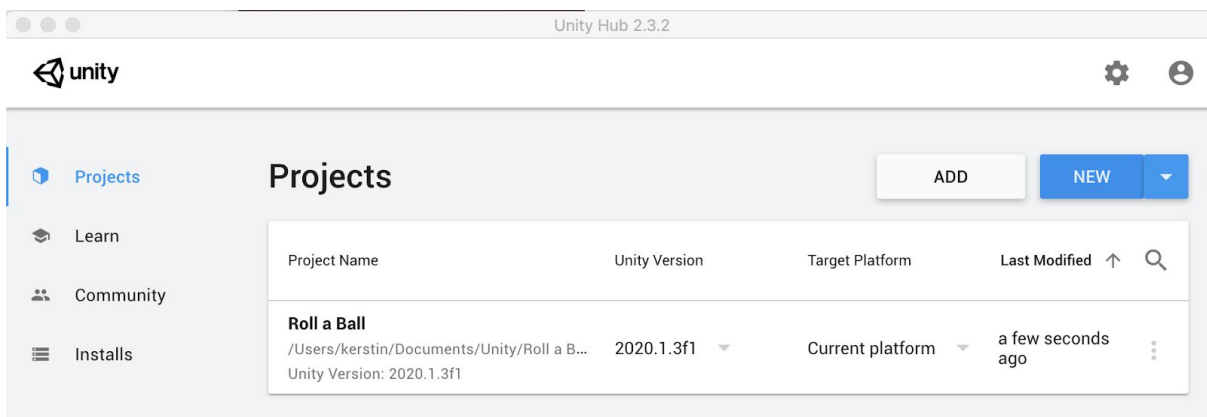
5. Unity Projekt anlegen

Öffne den Unity Hub, wähle “Projects” und klicke auf “New”. Wähle das Template “Universal Render Pipeline”:

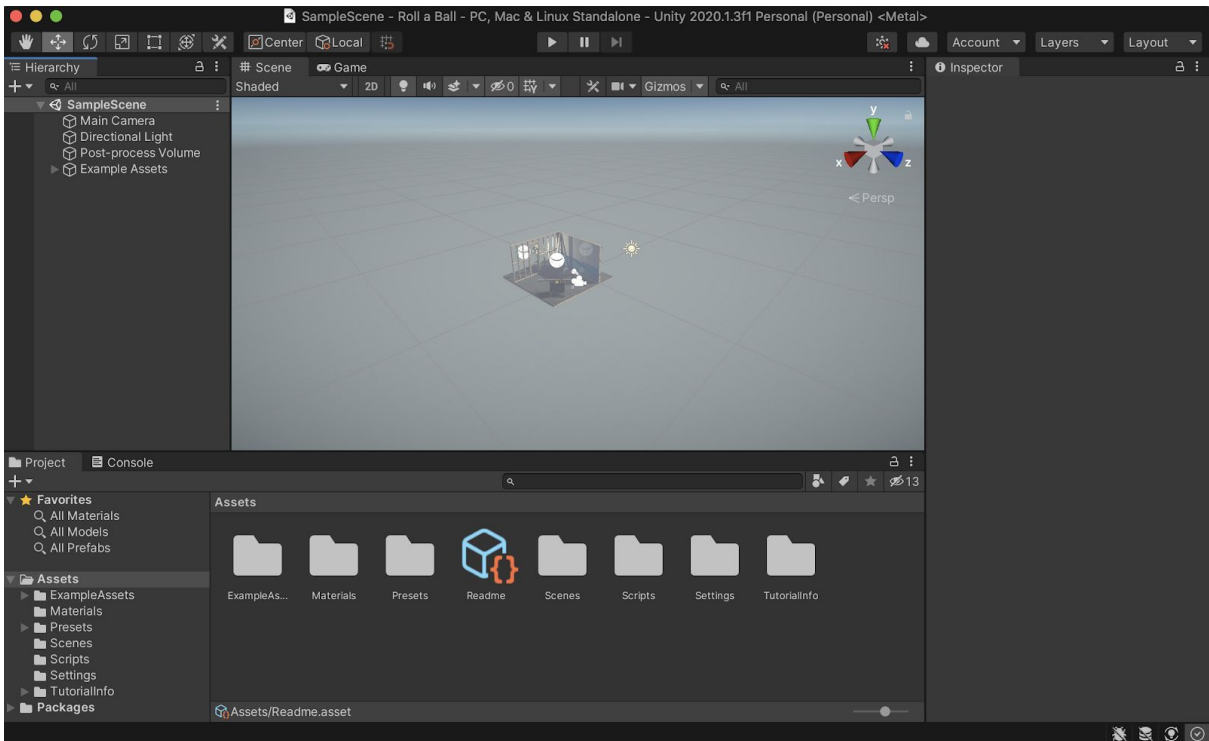


Es empfiehlt sich bei “Location” einen neuen Ordner “Unity Projekte” anzulegen. Schreibe jetzt bei “Project Name” den Namen “Roll a Ball” und klicke auf “Create”. Das Initialisieren kann einige Minuten dauern.

6. Fertig!



Es kann sein, dass Unity startet, wenn das Projekt erzeugt worden ist:



Hier geht es am Freitag dann los!

Kommentare zur Installation auf MacOS

- Installiere unter 1. einen anderen Editor, z.B. Visual Studio oder Visual Studio Code für MacOS
- In Unity kann man angeben, mit welchem Editor der Programmcode bearbeitet werden soll.

Unity -> Preferences -> External Tools

In der Dropdown-Liste solltest Du einen Editor Deiner Wahl auswählen können:

