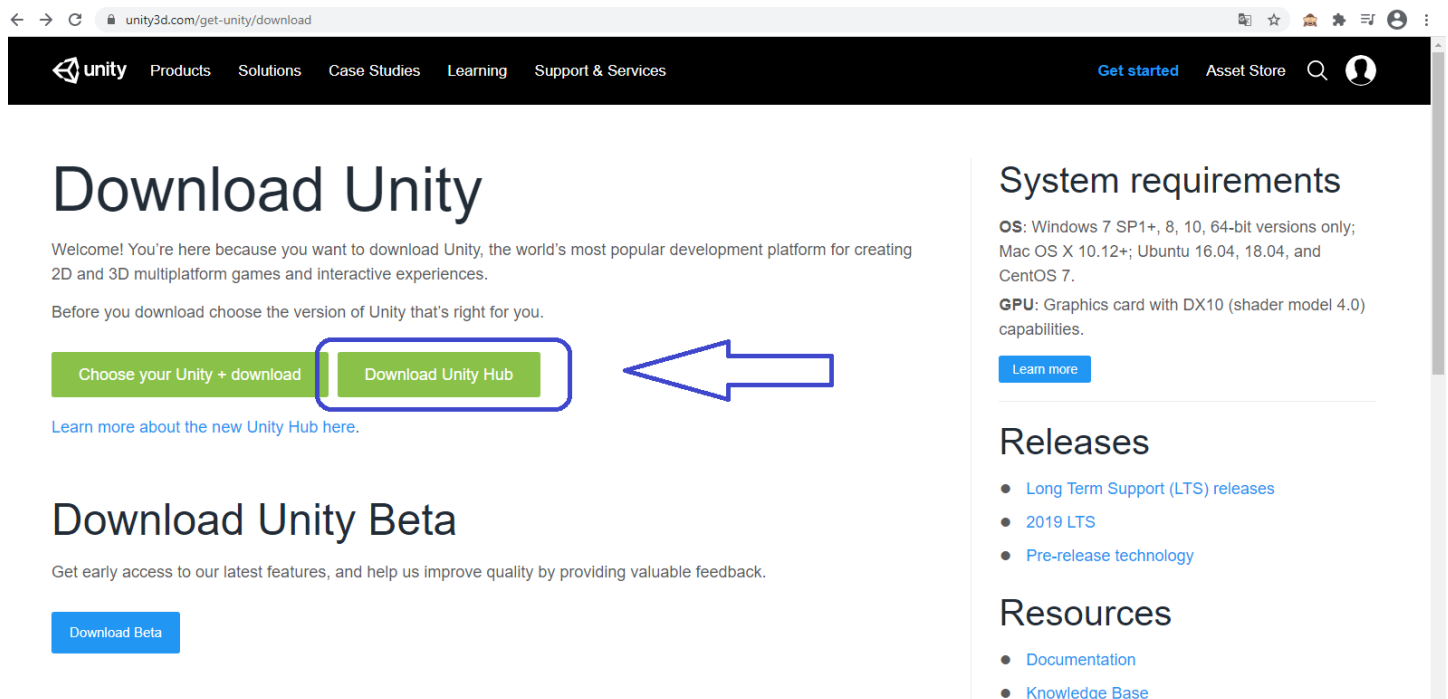


# INSTALAR UNITY

Anar a la següent pàgina web de Unity Hub:

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



The screenshot shows the Unity Hub download page. The browser address bar displays 'unity3d.com/get-unity/download'. The page has a dark navigation bar with the Unity logo and links to Products, Solutions, Case Studies, Learning, and Support & Services. On the right side of the navigation bar are links for 'Get started', 'Asset Store', a search icon, and a user profile icon. The main content area is titled 'Download Unity'. It includes a welcome message and a note about choosing the version of Unity. There are two green buttons: 'Choose your Unity + download' and 'Download Unity Hub'. A blue arrow points from the 'Download Unity Hub' button to the right. Below the buttons is a link: 'Learn more about the new Unity Hub here.' To the right of the main content is a sidebar with the title 'System requirements', which lists OS (Windows 7 SP1+, 8, 10, 64-bit versions only; Mac OS X 10.12+; Ubuntu 16.04, 18.04, and CentOS 7) and GPU (Graphics card with DX10 (shader model 4.0) capabilities) requirements, followed by a 'Learn more' button. Below this is a 'Releases' section with links for 'Long Term Support (LTS) releases', '2019 LTS', and 'Pre-release technology'. At the bottom of the sidebar is a 'Resources' section with links for 'Documentation' and 'Knowledge Base'.

**Download Unity**

Welcome! You're here because you want to download Unity, the world's most popular development platform for creating 2D and 3D multiplatform games and interactive experiences.

Before you download choose the version of Unity that's right for you.

[Choose your Unity + download](#) [Download Unity Hub](#)

[Learn more about the new Unity Hub here.](#)

**Download Unity Beta**

Get early access to our latest features, and help us improve quality by providing valuable feedback.

[Download Beta](#)

**System requirements**

**OS:** Windows 7 SP1+, 8, 10, 64-bit versions only; Mac OS X 10.12+; Ubuntu 16.04, 18.04, and CentOS 7.

**GPU:** Graphics card with DX10 (shader model 4.0) capabilities.

[Learn more](#)

**Releases**

- [Long Term Support \(LTS\) releases](#)
- [2019 LTS](#)
- [Pre-release technology](#)

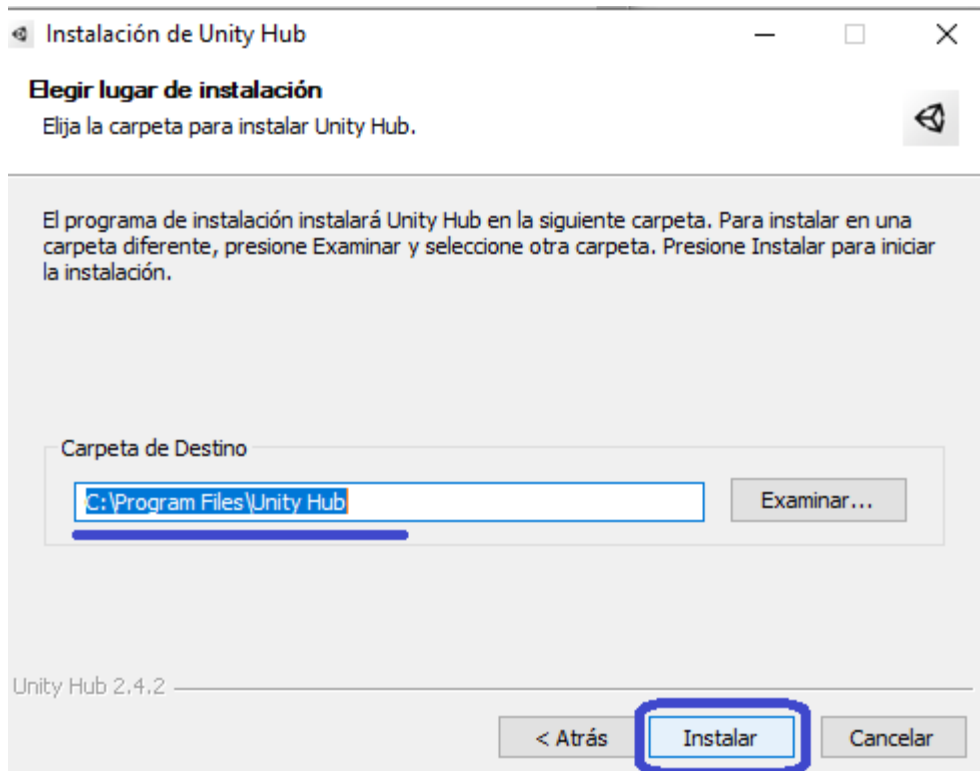
**Resources**

- [Documentation](#)
- [Knowledge Base](#)

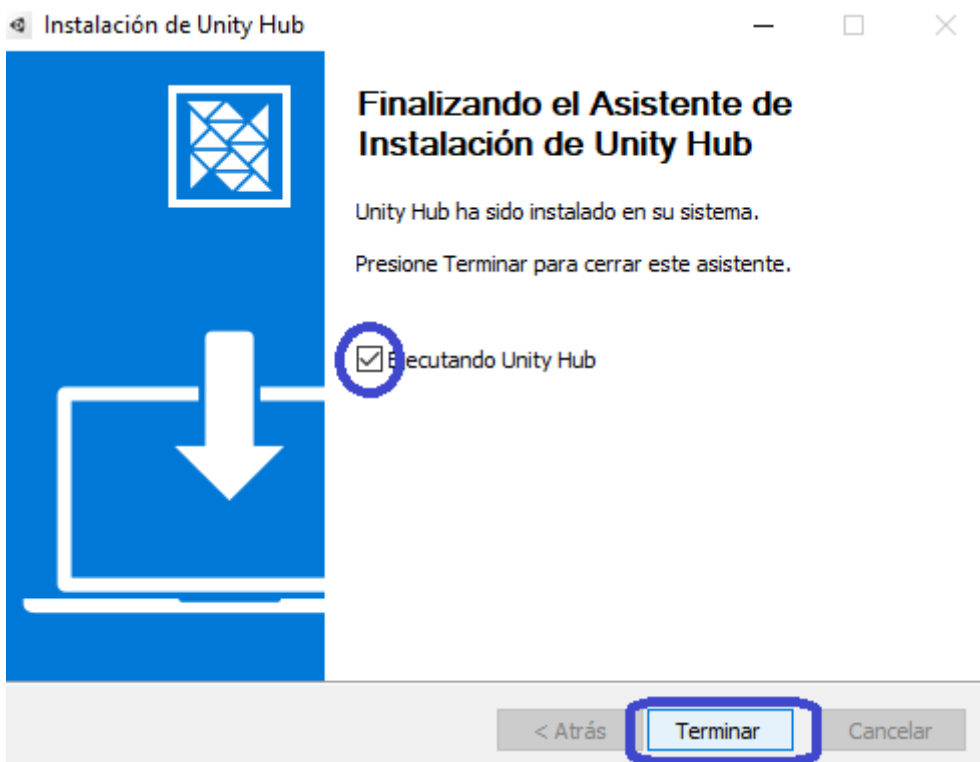
Tot seguit descarregar l'executable Unity Hub.



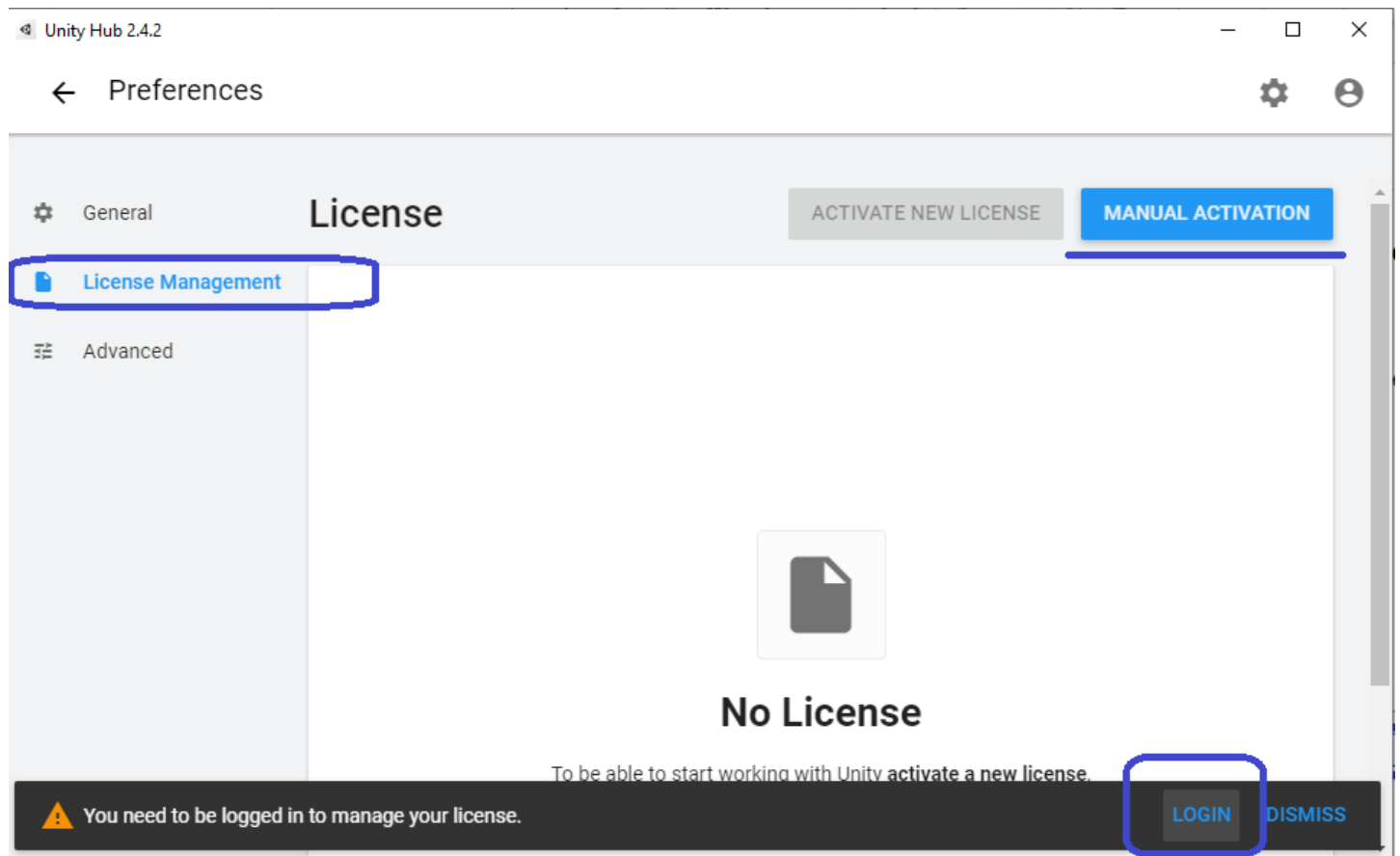
Ara l'executem i esperem un temps determinat, que s'instal·li tots els components.



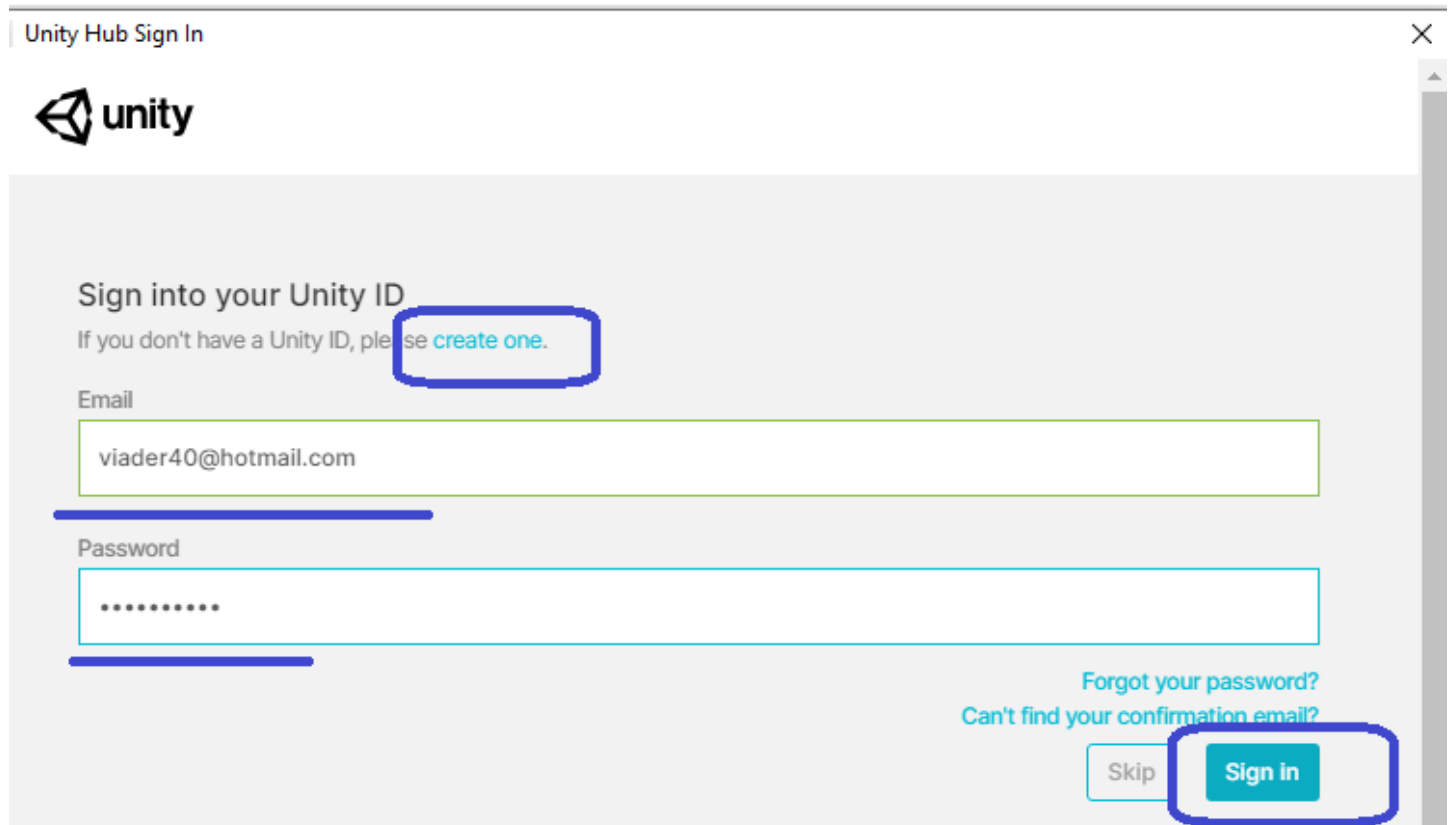
Un cop feta la instal·lació fem el botó terminar obrint l'executable de Unity Hub.



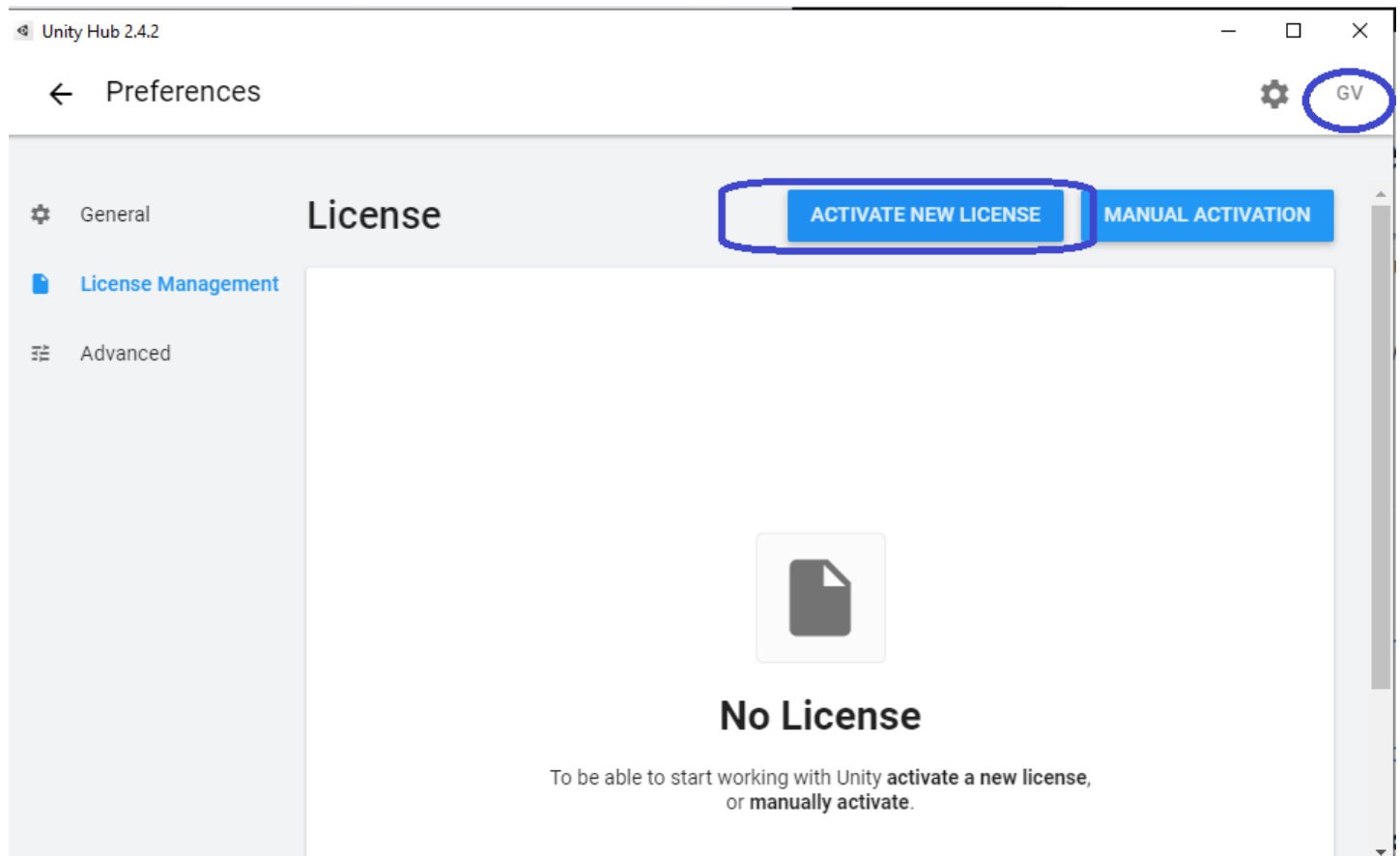
Per fer l'activació de l'Unity Hub hem de ser logats amb una correu vàlid,



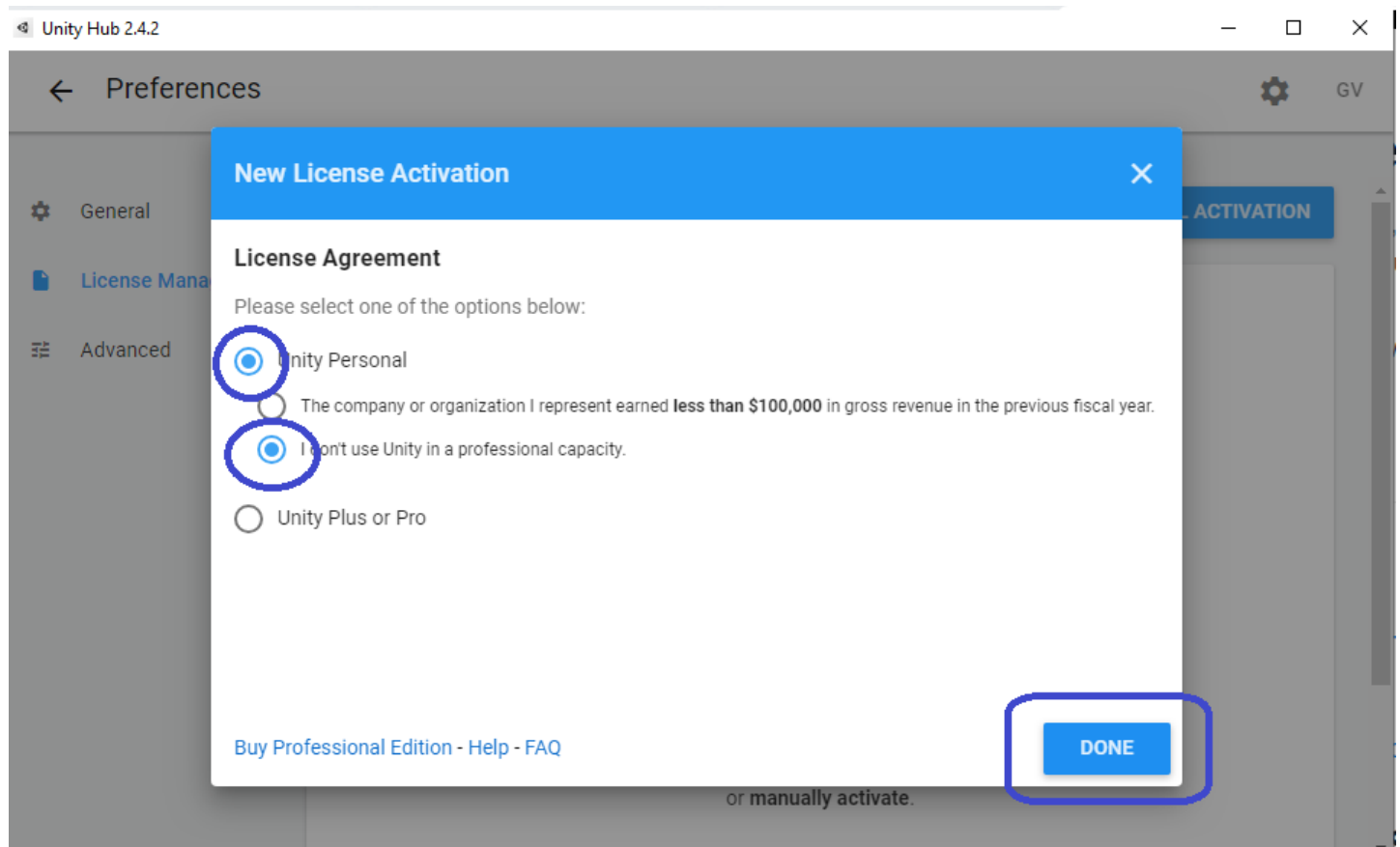
Tenim dues opcions d'entrar amb el correu electrònic logat o sinó podem crear un de nou.



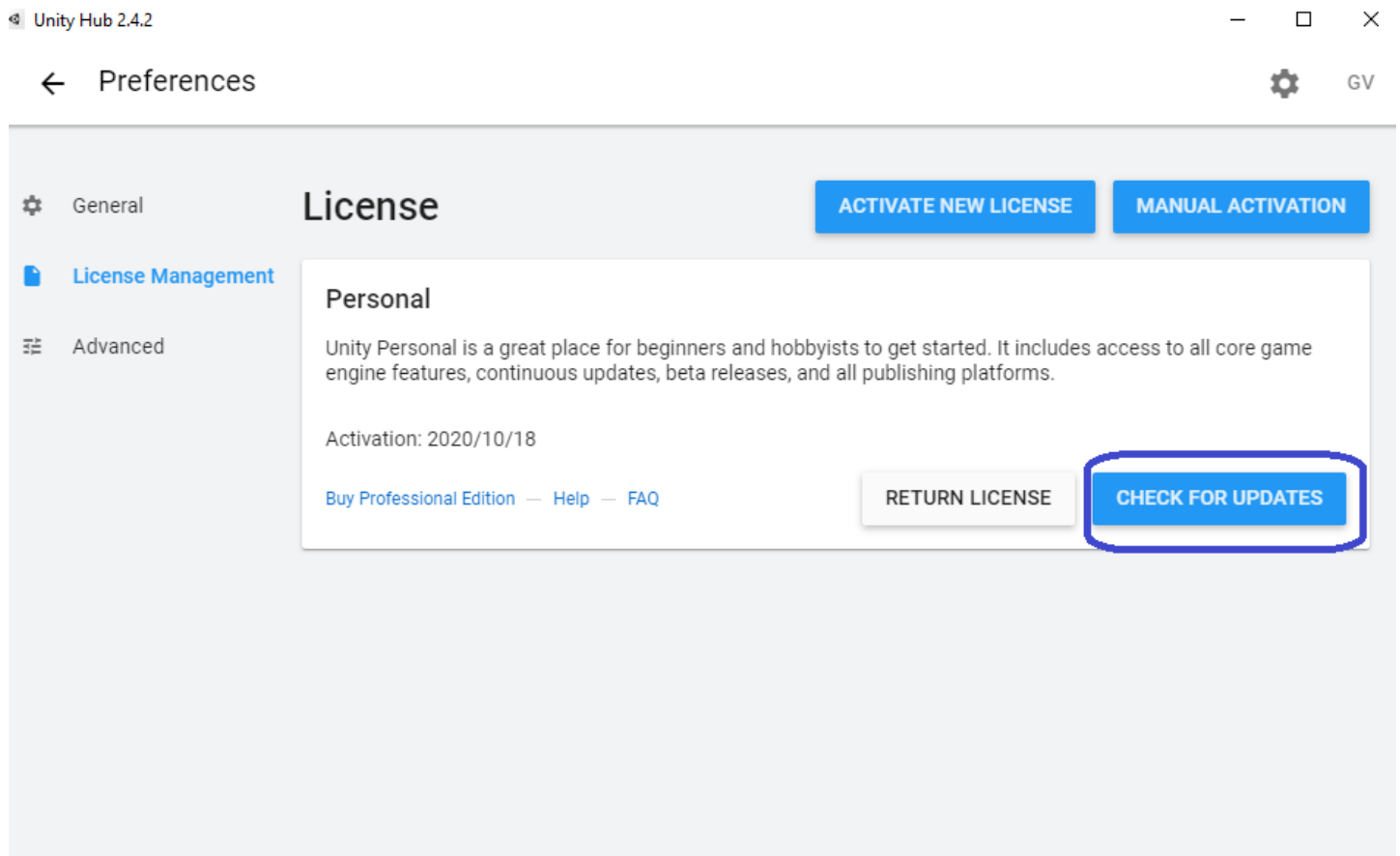
Un cop estem logats, procedim a fer l'activació de la nova llicència.



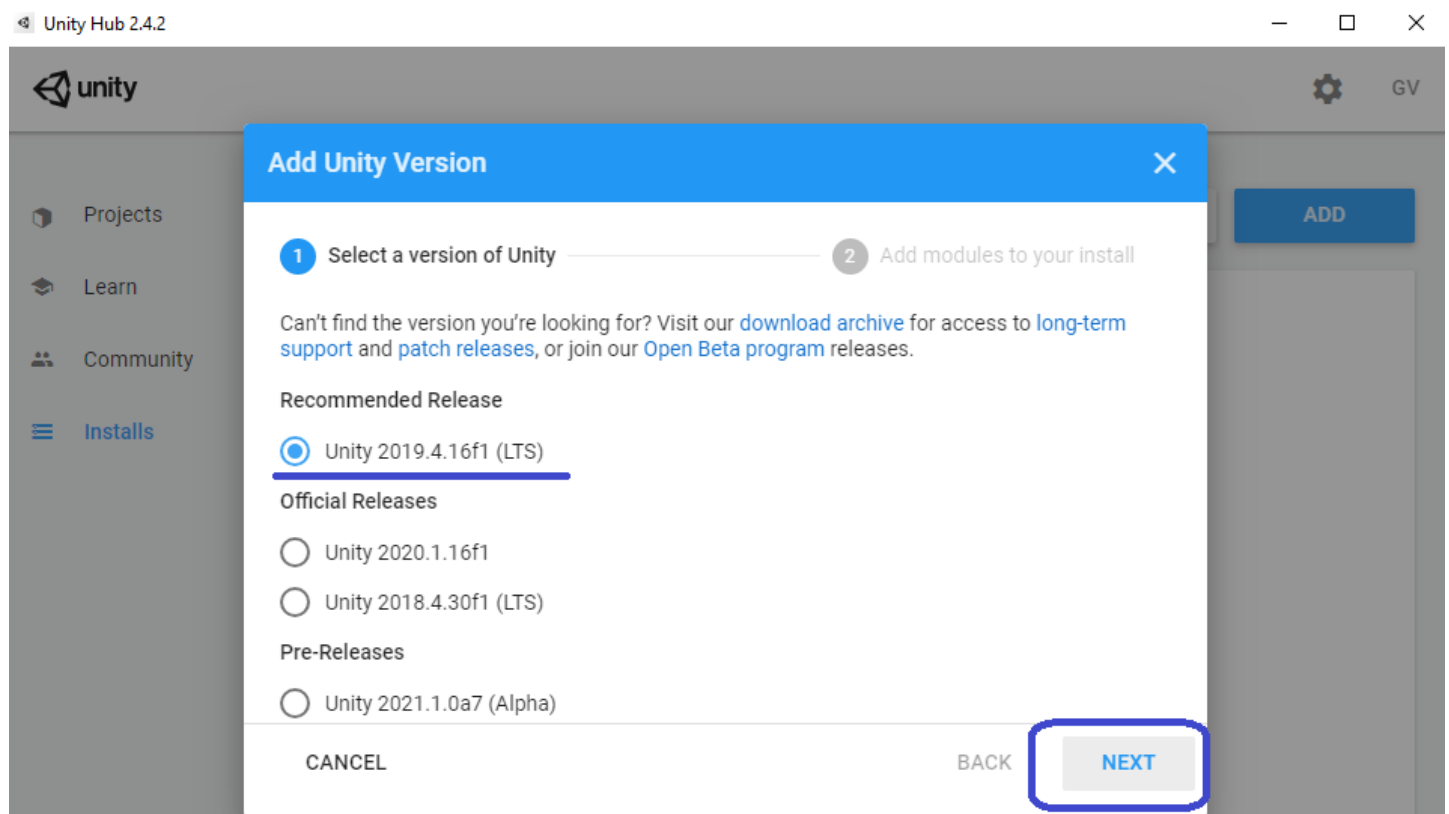
És important de cercar una llicència personal sense cap interès comercials.



Ara procedim a fer una comprovació de les actualitzacions que tenim en el mercat per instal·lar.

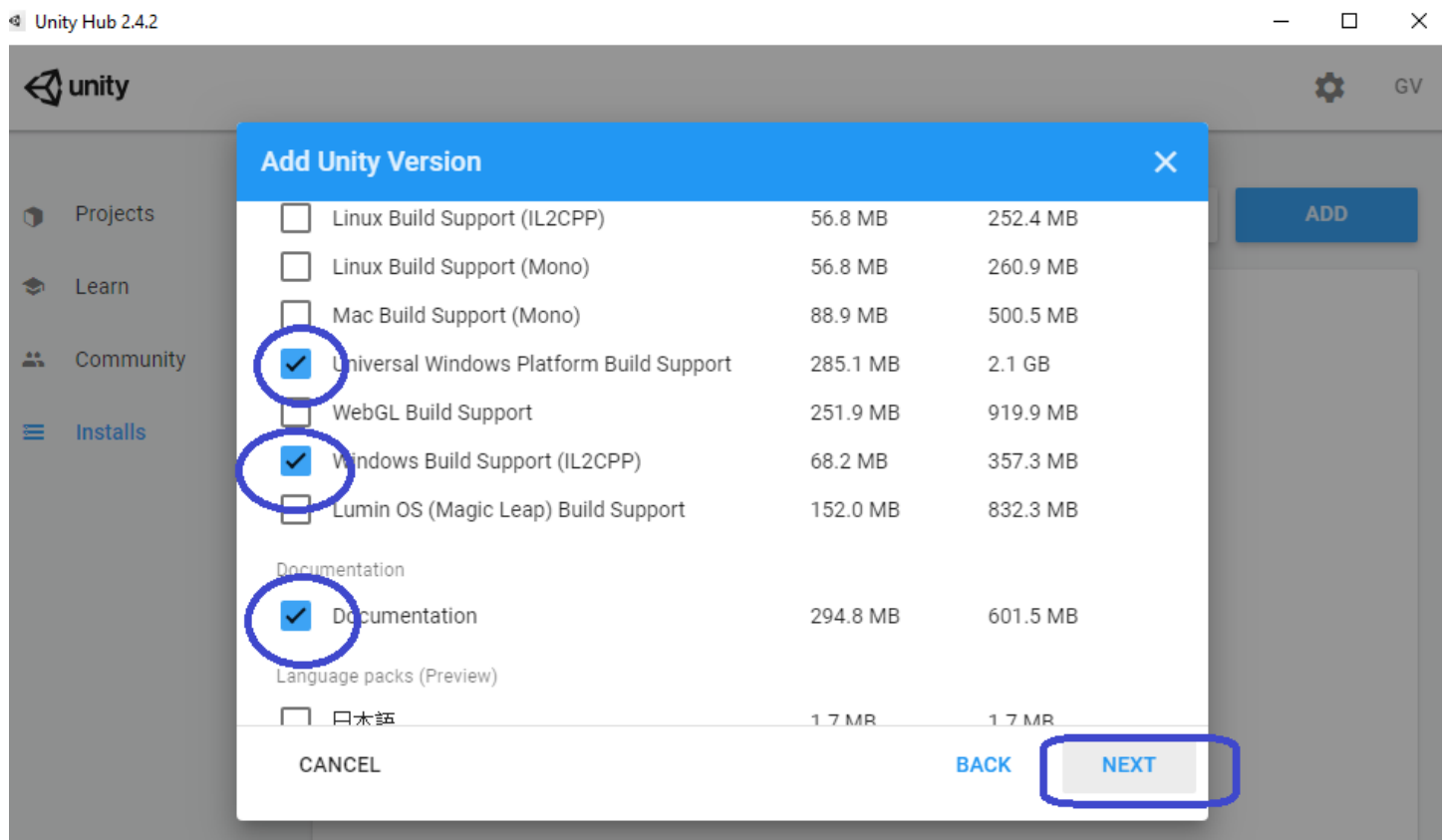


Instal·larem la versió més actualitzada i més segura del mercat, sobretot tingui (LTS).

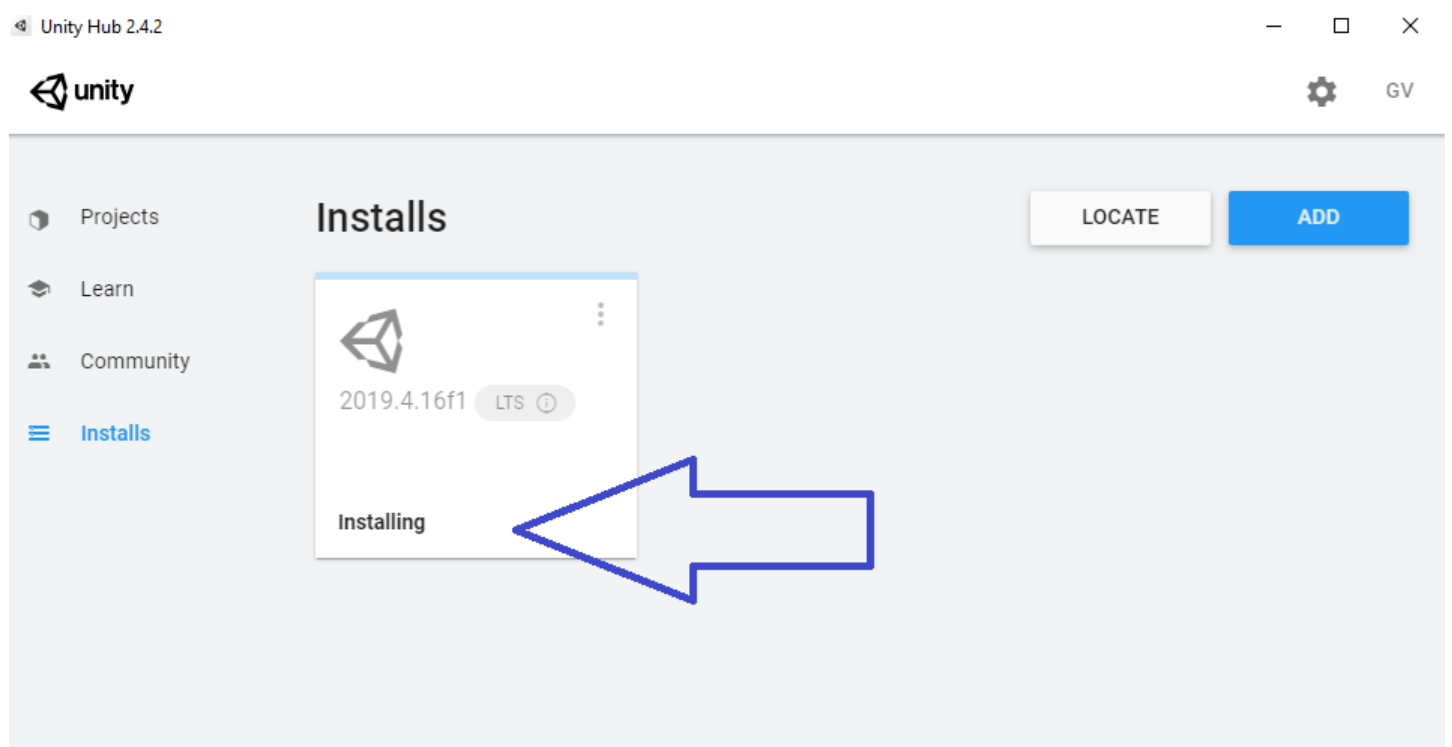


Ara instal·larem les plataformes on seran realitzat els vídeo jocs, podem ser sistemes operatius com ara Mac, Linux o Windows, també hi ha els paquets necessaris per sistemes mòbils que són dos Android i IOs.

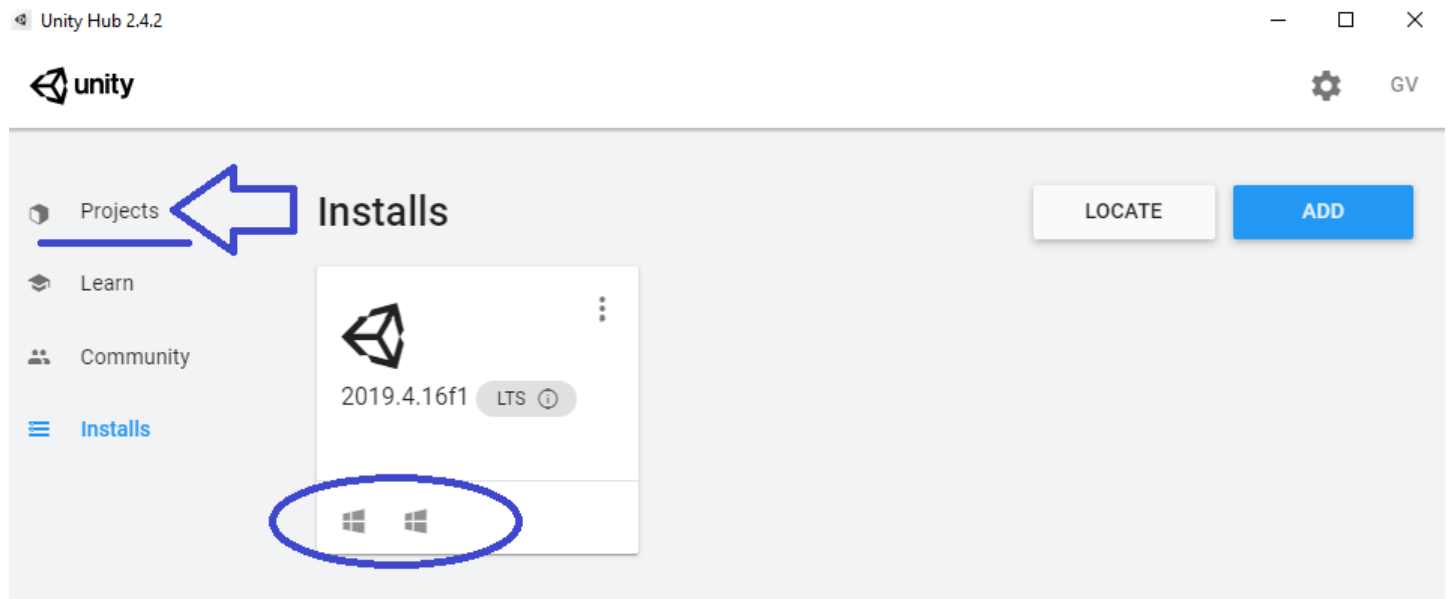
En el nostre cas agafarem els paquets per treballar en el sistema operatiu de Windows 10.



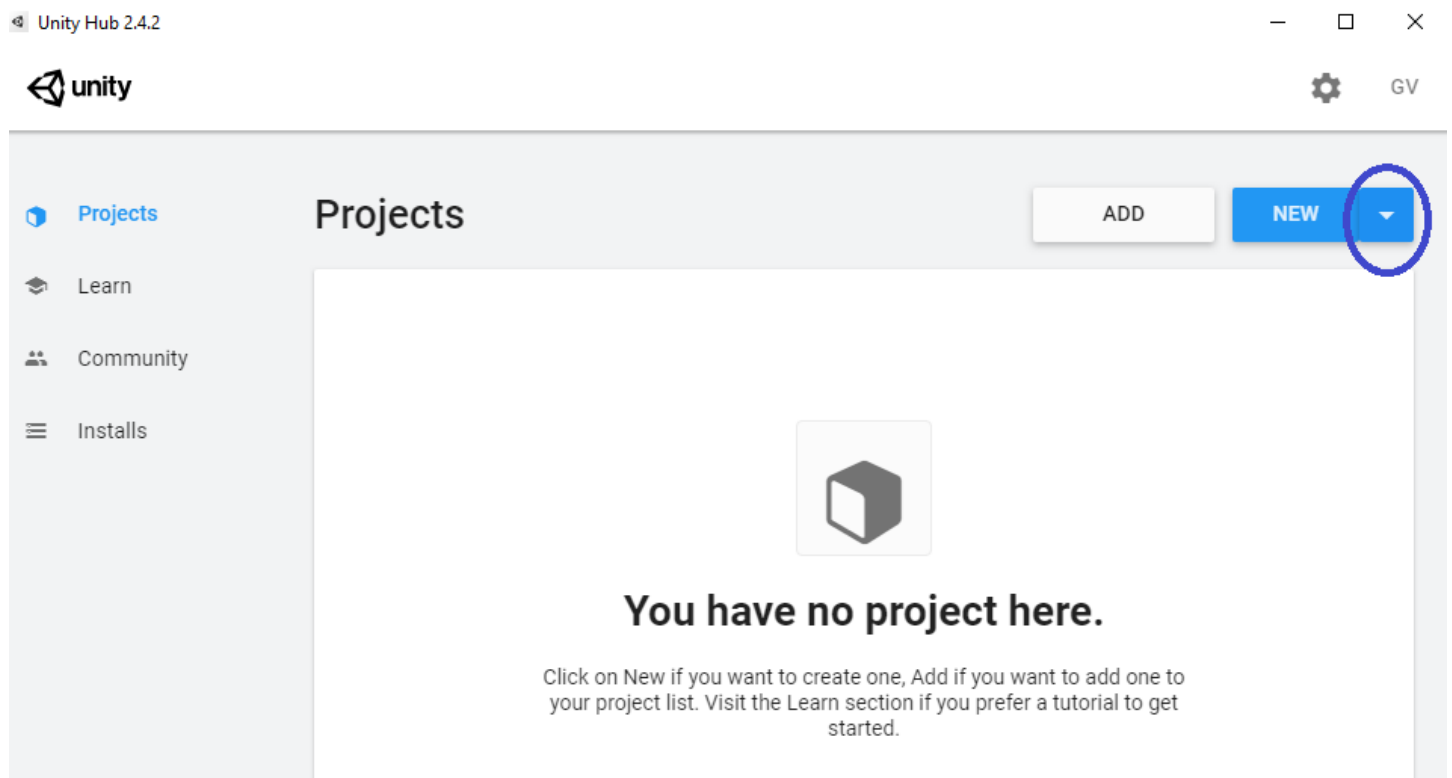
Tot seguit esperarem que acabi de fer la instal·lació correctament...



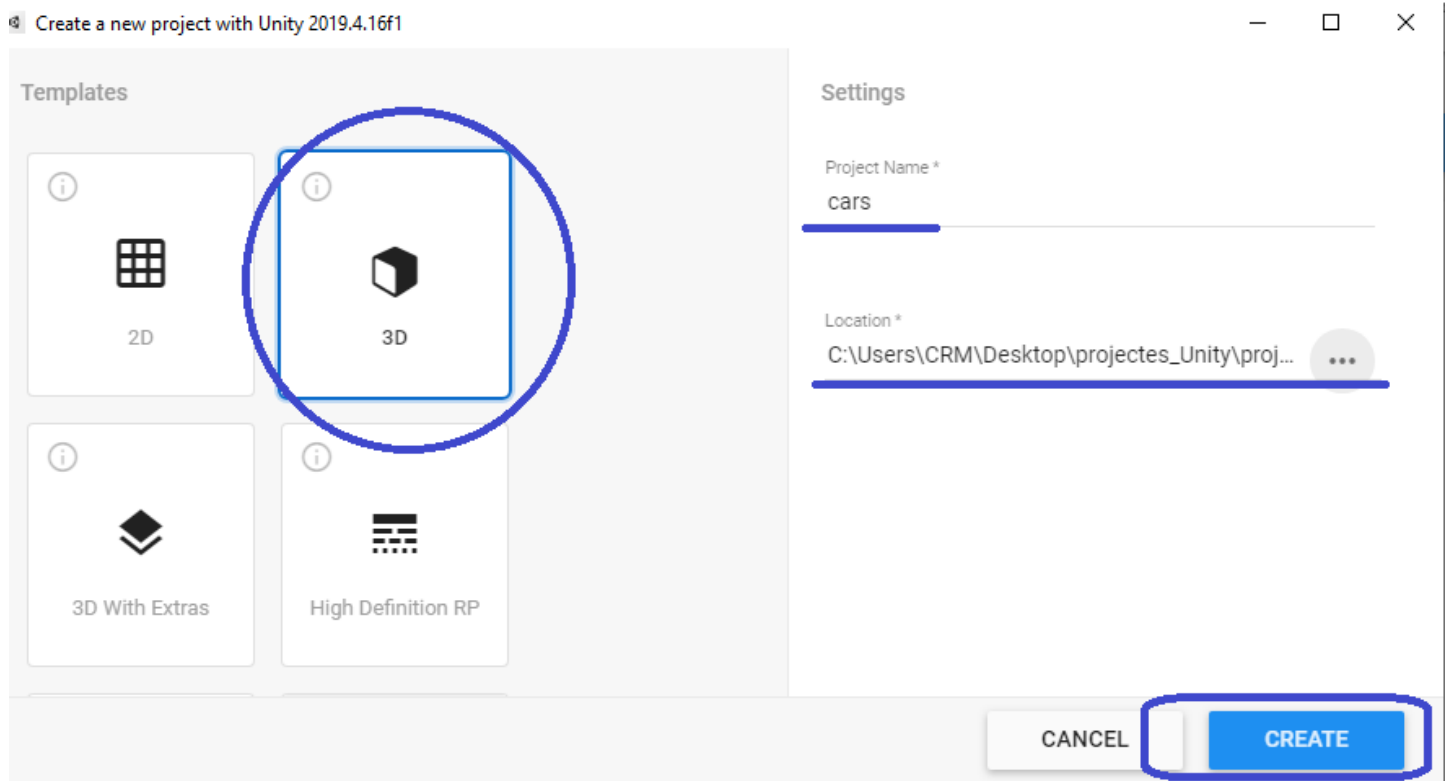
Un cop finalitzada la instal·lació, anirem a projectes per començar el primer projecte.



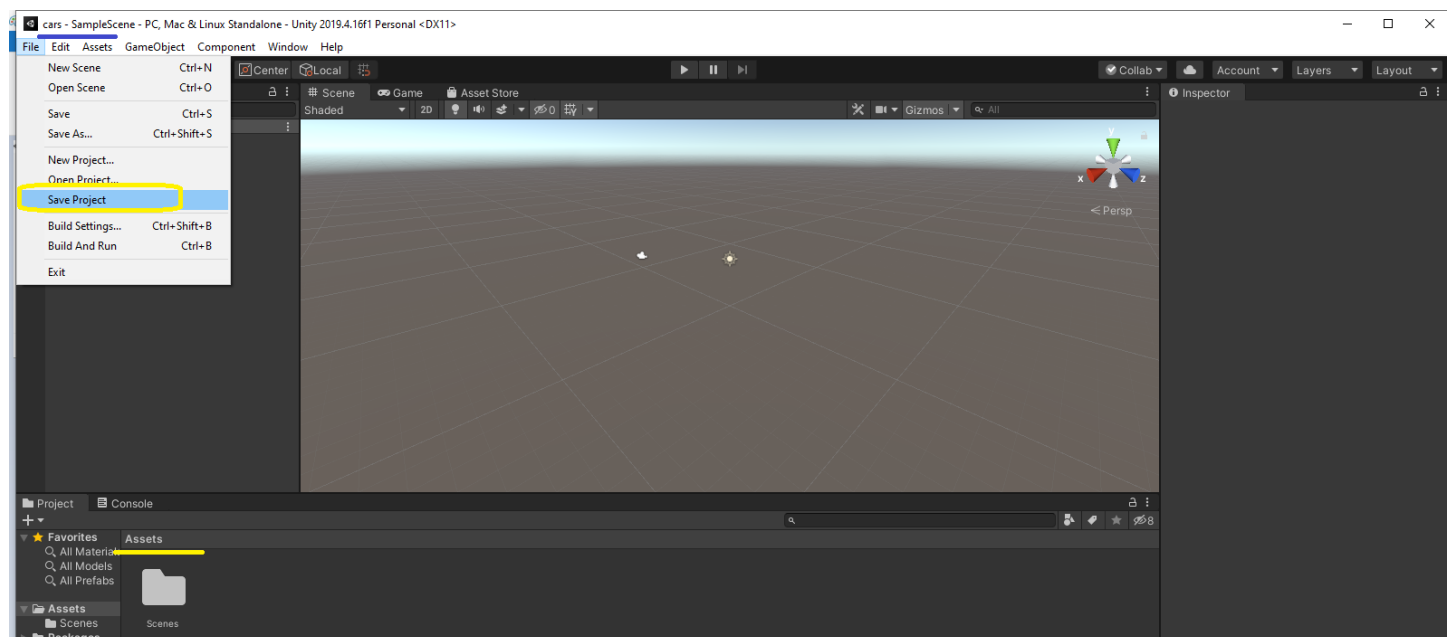
Escollir amb el botó NEW, per trobar quin model de projecte desitgem. Amb la fletxa del botó podem escollir quina versió Unity treballarem.



Triaré el model de 3D afegim un nom al nostre projecte, afegim una carpeta on estarà guardat el primer projecte. En aquest cas serà en l'escriptori dins la carpeta projectes\_Unity.



Ja tenim el primer projecte en Unity treballant sempre que volem guardar un objecte, serà en opció **File**, com ens mostra en la captura següent.





# Primer objecte creat l'esfera de fils en un mapa.

