

Blender Game Engine

Università degli Studi di Perugia

Arianna Masciolini e Giorgio Mazza

Sommario 1



Introduzione

Casi d'uso e caratteristiche generali per il Blender Game Engine

Strumenti

Editor grafico e scripting con Python

Componenti

Sensori, controller e attuatori

Introduzione

Introduzione 1/1

Caratteristiche generali



- Casi d'uso: sviluppo di giochi e simulazioni interattive in 3D
- C++
- Rendering in tempo reale
- Interfaccia: editor logico con interfaccia grafica
- Supportato scripting in Python
- Possibilità di esportare l'applicazione per ambienti Linux, macOS, e MS-Windows

ntroduzione 2/1

Librerie



Audaspace

Controllo dell'audio

Bullet

Rilevamento delle collisioni e simulazione di fisica

Recast

Costruzione di percorsi

Detour

Pathfinding e ragionamento spaziale

ntroduzione 3/12

Prospettive



II BGE non sarà più supportato a partire dalla versione 2.8 di Blender ...

Introduzione 4/1

Sviluppo di applicazioni



- 1. Creazione degli elementi visuali (modelli 3d o immagini)
- 2. Uso dei blocchi logici per permettere l'interazione con la scena (programmazione a eventi)
- 3. Creazione di una o più "macchine da presa" per il rendering e modifica dei parametri di visualizzazione

4. Esportazione dell'applicazione

ntroduzione 5/12

Strumenti

Strumenti 6/1:

Editor grafico



Strumenti 7/13

Scripting con Python



Strumenti 8/1:

Componenti

Componenti 9/1

Sensori



Componenti 10/1

Controller



Componenti 11/1

Attuatori



Componenti 12/1