

Blender Game Engine

Università degli Studi di Perugia

a cura di

Arianna Masciolini e Giorgio Mazza

❏ 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

- ❖ 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

- ✦ Audaspace

Controllo dell'audio

- ✦ Bullet

Rilevamento delle collisioni e simulazione di fisica

- ✦ Recast

Costruzione di percorsi

- ✦ Detour

Pathfinding e ragionamento spaziale

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

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

Strumenti

Componenti

