

Blender Game Engine

Università degli Studi di Perugia

Arianna Masciolini e Giorgio Mazza

Sommario



- Introduzione
 - Casi d'uso e prospettive per il Blender Game Engine
- Strumenti
 - Editor grafico e scripting con Python
- Componenti
 - Sensori, controller e attuatori

Introduzione

Introduzione 1/10

Casi d'uso



Introduzione 2/1

Prospettive



introduzione 3/1

Strumenti

Strumenti 4/1

Editor grafico



Strumenti 5/1

Scripting con Python



Strumenti 6/10

Componenti

Componenti 7/10

Sensori



Componenti 8/1

Controller



Componenti 9/10

Attuatori



Componenti 10/1