

Blender Game Engine

Università degli Studi di Perugia

a cura di

Arianna Masciolini e Giorgio Mazza

❖ Introduzione

Casi d'uso e prospettive per il Blender Game Engine

❖ Strumenti

Editor grafico e scripting con Python

❖ Componenti

Sensori, controller e attuatori

Introduzione

Strumenti

Componenti

