



11 lezioni

Questo è il modulo specifico che tratta il motore di gioco di Blender.

Lezione 1 – Introduzione al BGE	26:17
Lezione 2 – Blender Game Engine e Logic Editor	20:41
Lezione 3 – Approfondimento dei Controlli	14:48
Lezione 4 – Avversari	13:47
Lezione 5 – Fisica e Materiali	12:48
Lezione 6 – Texture e UV Mapping	13:44
Lezione 7 – Rigging e Animazione di un Character	16:49
Lezione 8 – Controlli Avanzati	10:46
Lezione 9 – Enemy e Collisioni	11:17
Lezione 10 – Titolazione	11:10
Lezione 11 – Videogiochi in Soggettiva	4:49

Docente:



Andrea Rotondo