

## Tutorial Game Engine Blender 2.49 e 2.5

Avete presente il primo pacman ?ecco oggi possiamo ricreare lo stesso gioco con blender

oppure un altro gioco a vostra scelta i punti fondamentali sono:

1)costruire il vostro personaggio

2)Scegliere il tipo di telecamera ortogonale (2d) o prospettica (3d).

se è prima persona se è invece terza persona .

dopo questi passi importanti possiamo fare qualsiasi cosa .

Possiamo utilizzare anche un cubo predefinitivo che c'e in blender.

POtete usare sia un cubo che una sfera ma consiglio di usare per adesso solo un cubo

per quello che noi dovremmo andare a fare

potete anche utilizzare un umanoide che avete creato voi non è un problema.

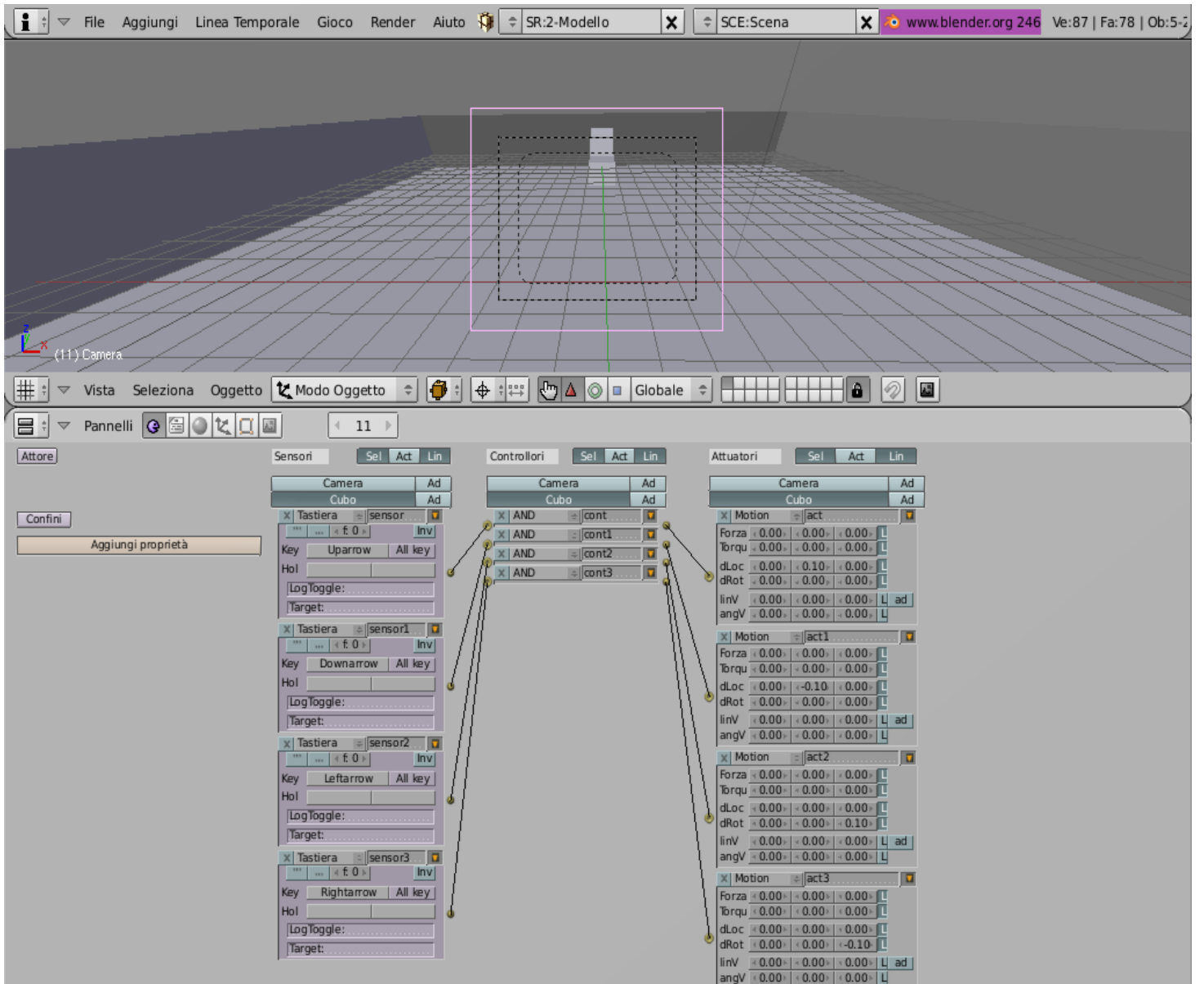
Se avete la versione 2.49 mettete il cursore nella parte bassa e trovate un menù simile se

volete premere f4 compare un pacman viola.



Se avete la versione 2.5 lo trovate sul menu logic Editor come in figura qui sotto.





Vi comparirà il pannello dove potete mettere i vostri pezzi di mattoncini di logica.

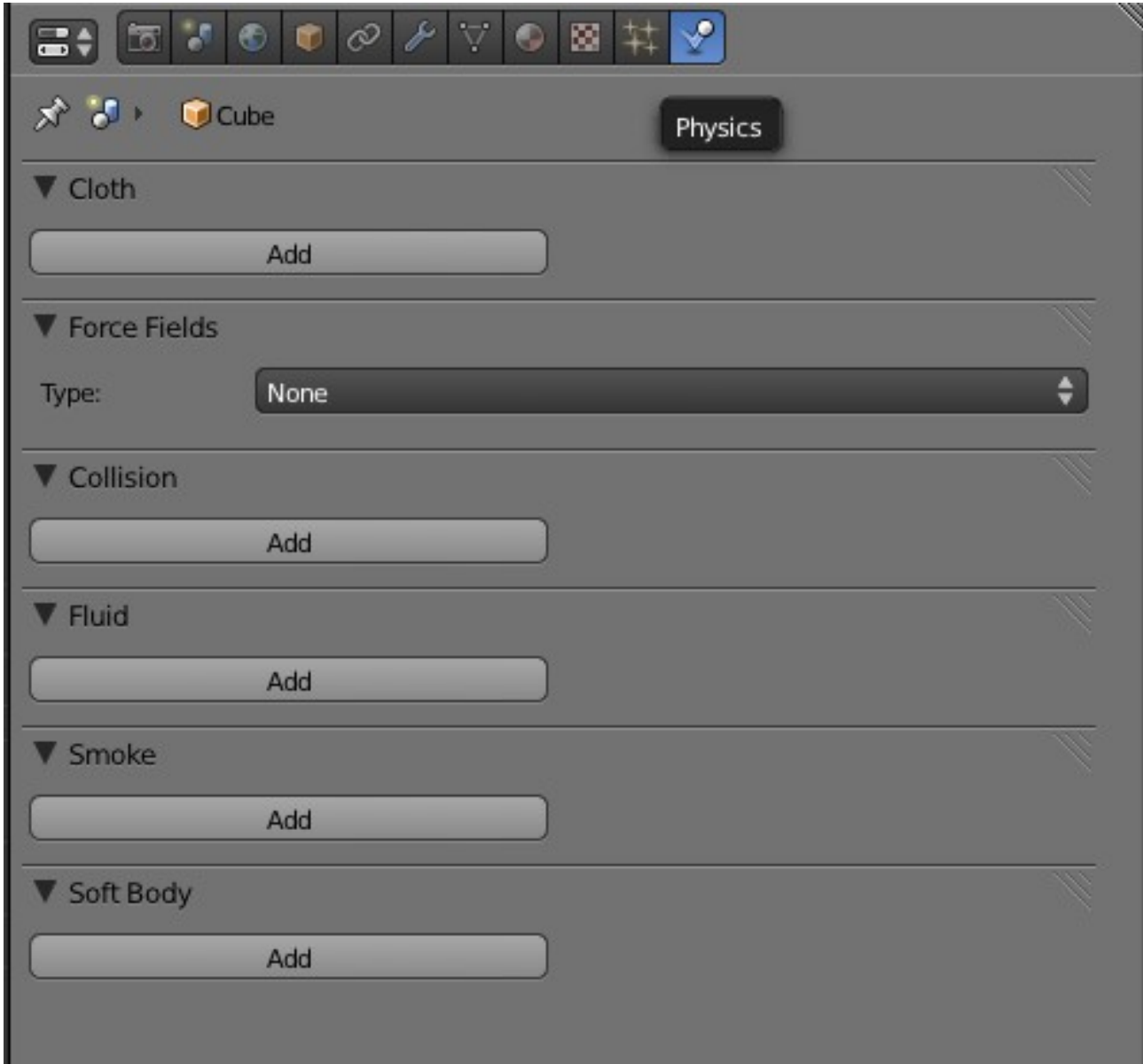
Da qui in poi sia la versione vecchia che la nuova sono uguali apparte la GUI migliorata della 2.5.

Qui potete

Andate sulla vostra sinistra ACTOR cioè attore

ps : Per la versione 2.49 per attivate dynamic e rigid body dovete arrivarlo a sinistra della schermata.

ps: Per la versione 2.5 dovete andare su Physics. Attivate softbody in basso dove c'e messo Add.



C'e un pallino vicino lasciate premuto il tasto del mouse sul pallino e trascinatelo nell'altro pallino vicino.

Avete così collegato i due menu poi spostatevi a destra.

Fate la stessa cosa citata per il controllore e l'attuatore.

Dovete adesso in poi provare ogni vostro esperimento mettendo il cursore nella vista 3d e premi P.

Spero che questo tutorial vi sia piaciuto in tal caso andate sulla sezione [Contatti](#).