

Motor de Juegos de Blender BGE



Project Apricot “Yo Frankie”



Usando el Motor de Juegos

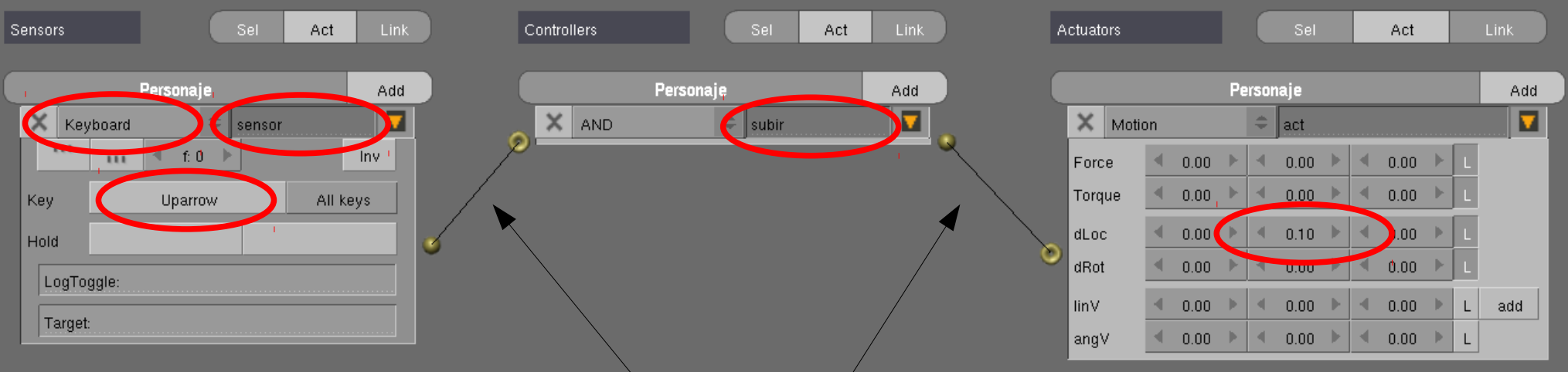


Blender tiene su propio motor de juegos interno

Ladrillos de Lógica

Sensores | **Controladores** | **Actuadores**
Entrada **Condición** **Acción**

Sensores | Controladores | Actuadores

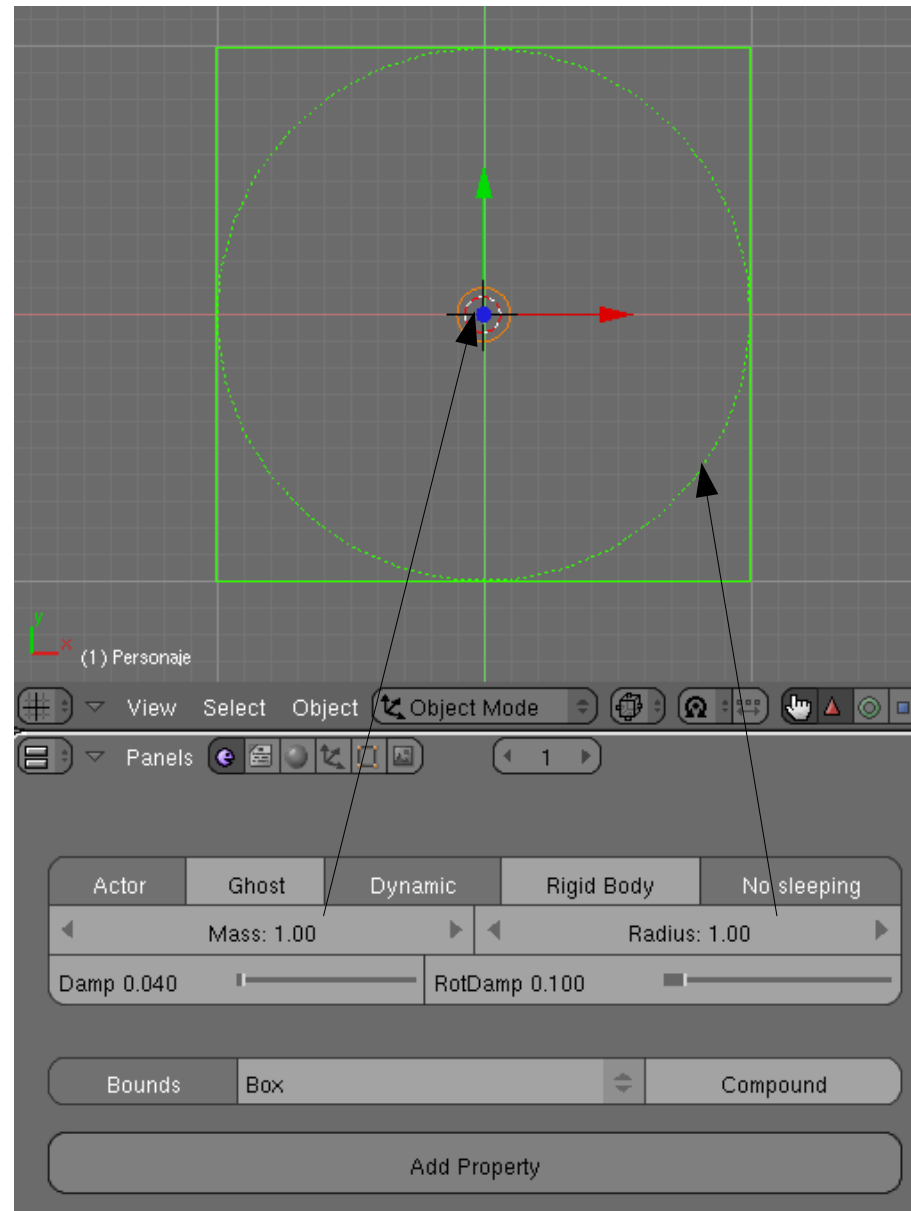


The screenshot displays the BGE logic editor interface, divided into three main sections: Sensors, Controllers, and Actuators. Each section has a 'Sel', 'Act', and 'Link' button. The Sensors section shows a 'Personaje' object with 'Keyboard' and 'sensor' selected, and 'Uparrow' as the key. The Controllers section shows 'AND' and 'subir' selected. The Actuators section shows 'Motion' selected, with 'dLoc' set to 0.10. Red circles highlight these selected elements.

X | Y | Z

Conectores

Tipos de objetos “comportamiento”



Demostración

Enlaces



<http://www.yofrankie.org>

<http://www.blender.org>

<http://rendergraf.wordpress.com>

xavieraraque@gmail.com

Twitter [@rendergraf](#)

The End!

Gracias...