🧱 Blockout básico – Unreal Engine 5.5

Curso CIFO L’Hospitalet – Proyecto Blueprint vacío

# 🎮 Creación del proyecto

* Abre Unreal Engine 5.5.
* Elige la plantilla "Juego" y selecciona "Blueprint".
* Marca la opción "Blanco" (sin contenido inicial).
* Nombra el proyecto como Blockout\_Prueba y créalo.

# 🧱 Construcción rápida del nivel (Blockout)

* En el viewport, haz clic en el botón "Place Actors" (esquina superior izquierda).
* En la categoría "Basic", arrastra al nivel:
* - Cube: para simular paredes y bloques.
* - Plane: como suelo o plataformas.
* - Cylinder: para columnas u obstáculos.
* Usa las herramientas:
* - W: mover
* - E: rotar
* - R: escalar
* Distribuye las formas para crear pasillos, habitaciones, zonas abiertas, etc.

# 💡 Añadir iluminación y elementos de ambiente

* Ve a Place Actors > Lights y añade:
* - Directional Light (sol/luz principal).
* - Point Light (luces localizadas).
* - Sky Light (iluminación ambiental).
* Para el entorno:
* - Añade un Sky Atmosphere y un Volumetric Cloud.
* - Coloca una Player Start para probar el nivel.
* - Inserta una Camera Actor si quieres definir vistas cinemáticas.