# ¿Qué es un Blockout en Unreal Engine?

## Definición

Un Blockout (también conocido como Blocking o Grayboxing) es una versión temprana y simplificada de un nivel, compuesta únicamente de formas geométricas básicas como cubos, cilindros y planos. Su propósito es definir la estructura, escala y recorrido del nivel antes de aplicar detalles gráficos o iluminación avanzada.

## Objetivos principales

- Evaluar la jugabilidad del nivel.

- Ajustar la escala de los espacios (pasillos, habitaciones, puertas, etc.).

- Iterar rápidamente sin depender de modelos 3D finales.

- Validar líneas de visión, zonas de cobertura y rutas de navegación.

## Cómo se hace un Blockout en Unreal Engine

1. Crear un nuevo nivel o abrir uno existente.

2. Usar el modo de modelado o el panel de geometría (BSP) para colocar cubos, rampas, planos, etc.

3. Alinear los elementos con la rejilla para mantener coherencia.

4. Añadir un personaje para probar la escala y el flujo del nivel.

## Ejemplo práctico

En un juego de disparos en tercera persona:

- Muros altos hechos con cubos grandes representan edificios.

- Pequeños bloques indican zonas de cobertura.

- Un prisma largo simula una pasarela elevada o puente.

## Importancia del Blockout

- Ahorra tiempo y recursos al permitir iteraciones tempranas.

- Mejora el diseño centrado en la jugabilidad.

- Facilita la colaboración entre diseñadores y artistas.

- Sirve como guía para el arte final del nivel.