

Introducción a los Blueprints

Por David García y Arturo Escamilla

Agenda

¿Qué es un Blueprint?

Crear un Blueprint

Hola mundo

Tipos de BP

Dentro de un BP



Objetivo

"Entender para que sirve un BP y como crearlo."

¿Qué es un Blueprint?

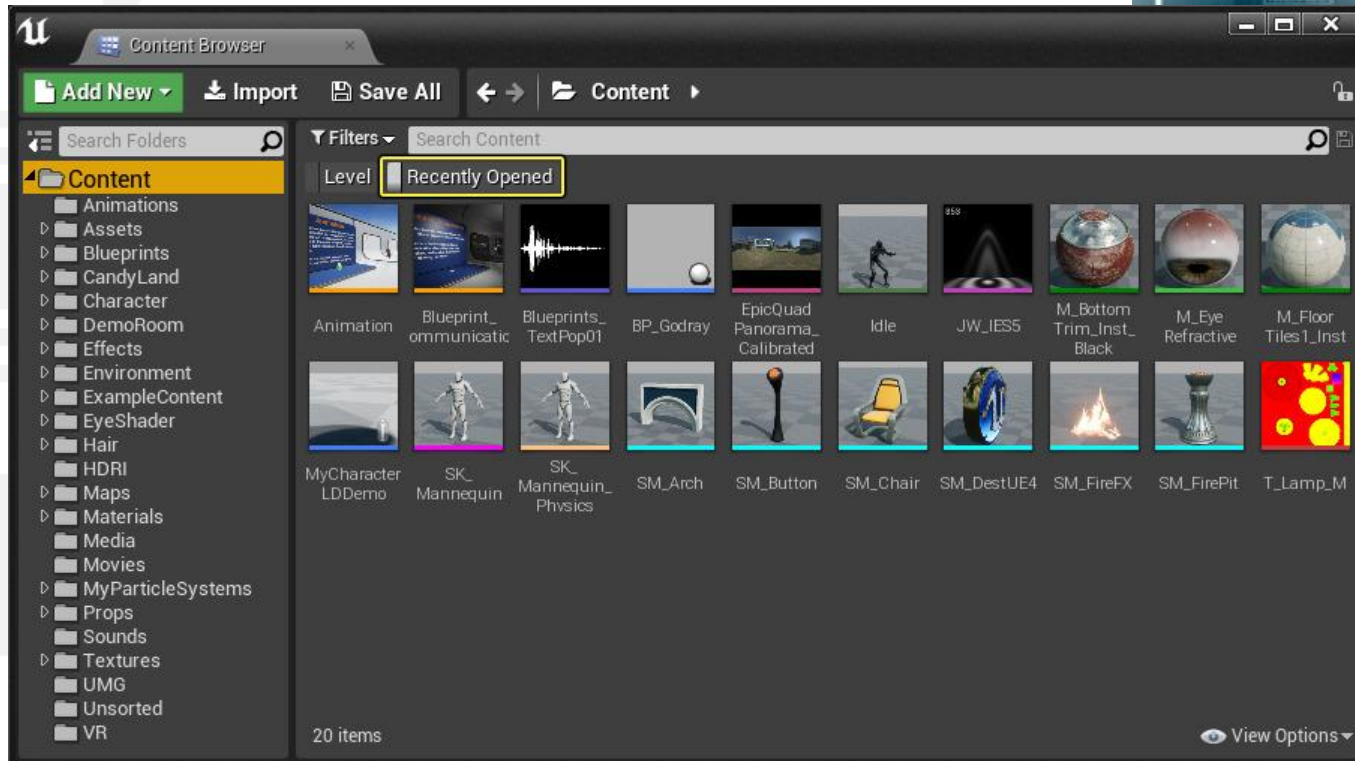


- Blueprint Visual Scripting se trata de un sistema de programación de Unreal Engine, introducido a partir de la 4ta versión.

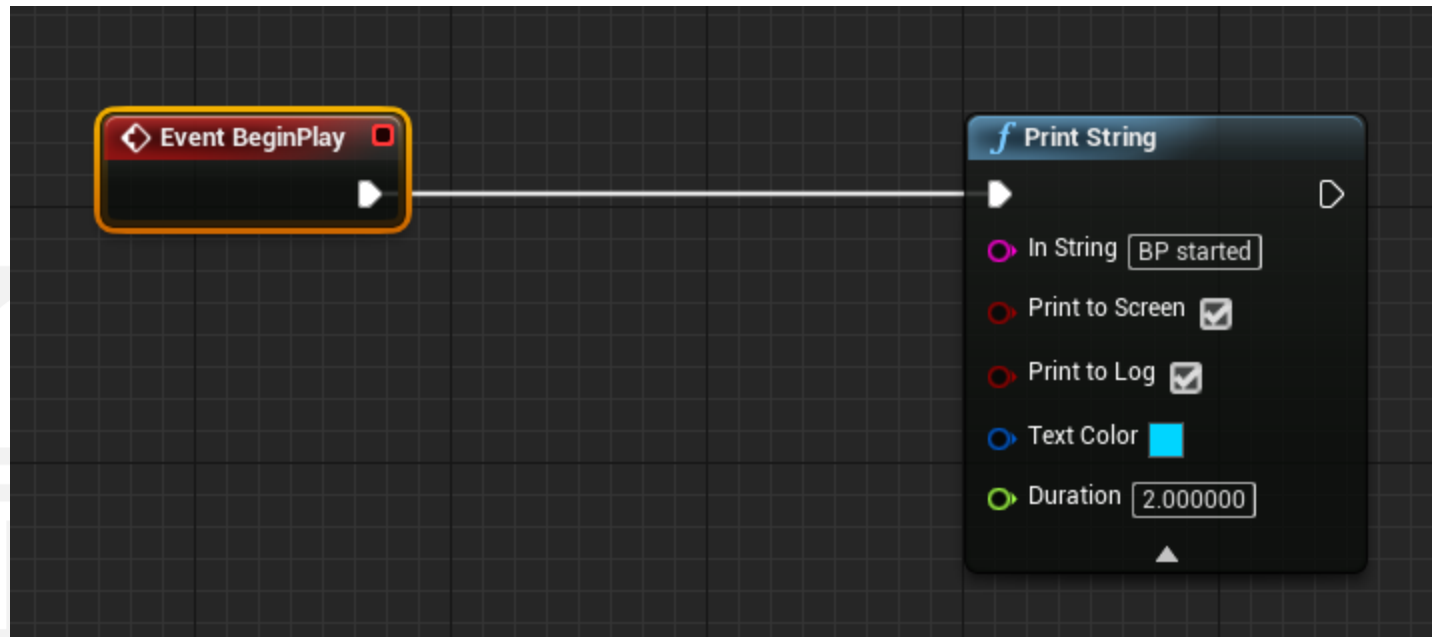


Crear un Blueprint

- ¿Cómo creamos uno?



Hola mundo

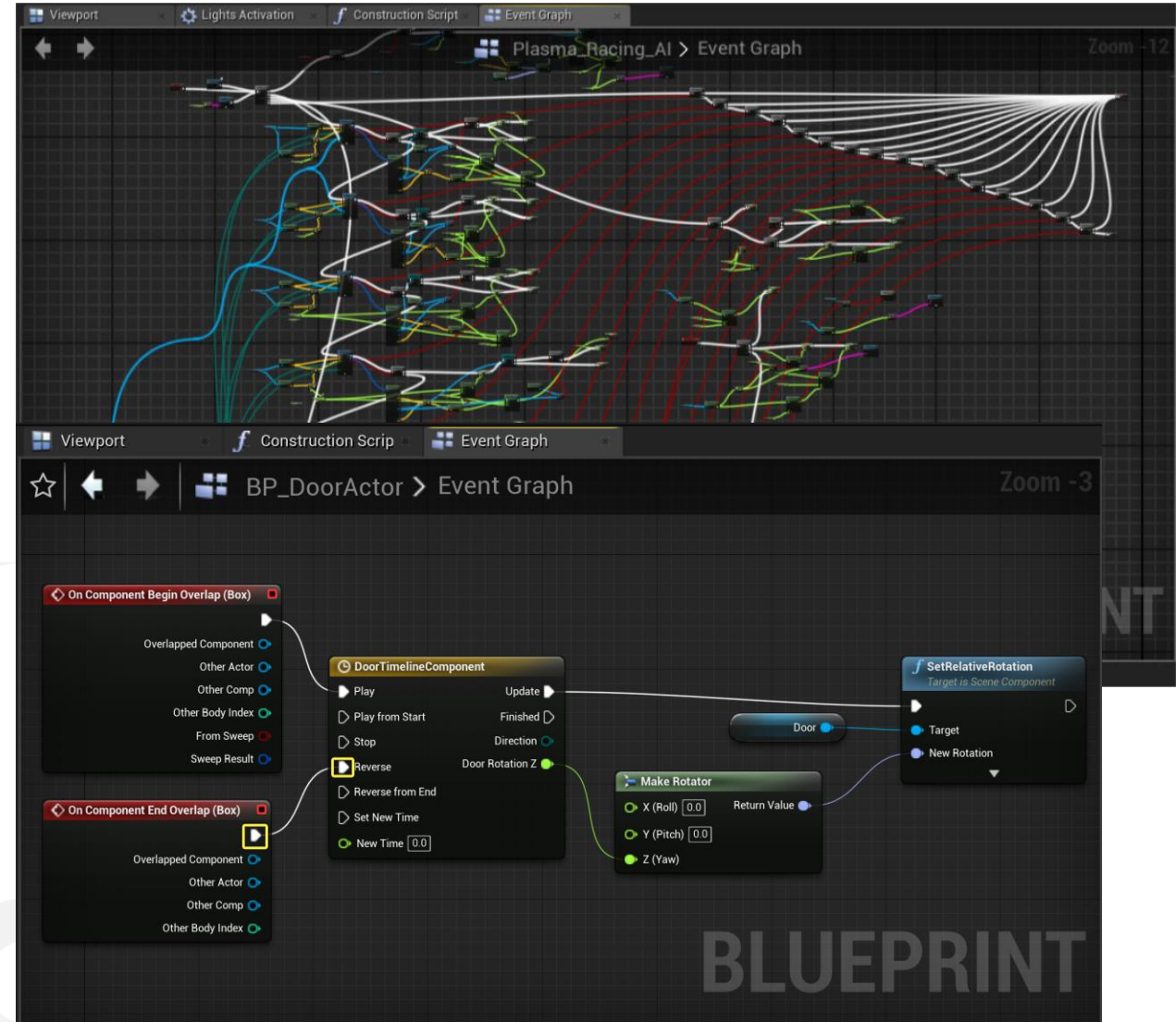


```
> Hello world
```

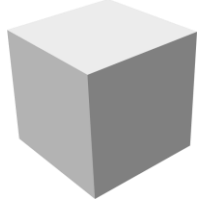


Dentro de un blueprint

- **Accesos rápidos**
- Clic derecho para abrir el menú
- Ctrl + W = duplicar nodo
- Clic + B = Branch
- **BeginPlay y Event Tick?**



Tipos de Blueprints



Actor: cualquier objeto que se puede poner en el nivel.



Pawn: actor que puede ser "poseído" y recibir controladores



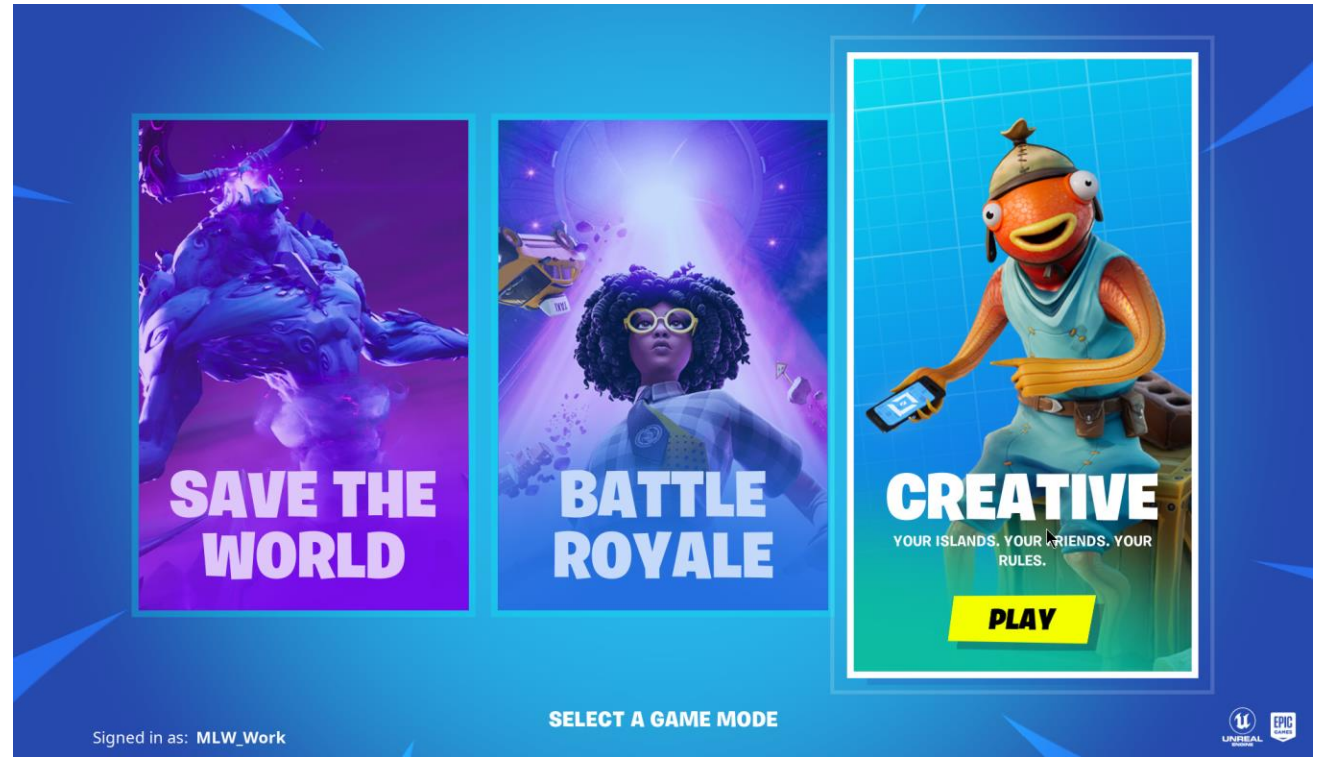
Character: Pawn que es capaz de caminar, correr, saltar, etc.



Player Controller: Actor que puede manejar un Pawn para un jugador específico

Gamemode Blueprint

- Blueprint especial para definir las reglas del juego y lo que se necesita hacer spawn.
- Sirve para fijar: Pawn, player controller, HUD, Game state y player state.



Ejemplo 2 "Suma"

Realizaremos una suma simple desde los BP.



Atajo para copiar y pegar: Alt + mover el elemento

Ctrl

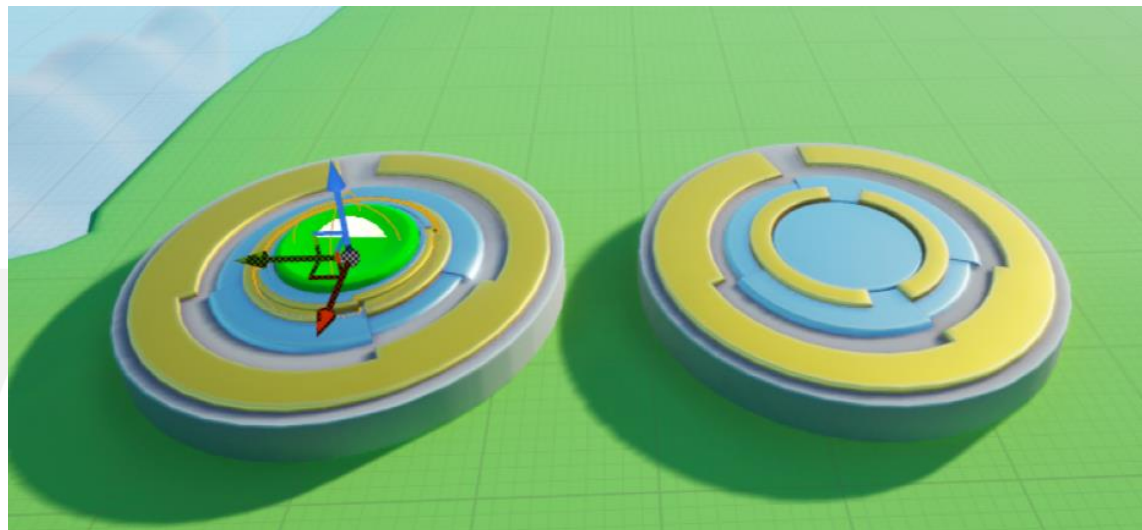
+

C

Ctrl

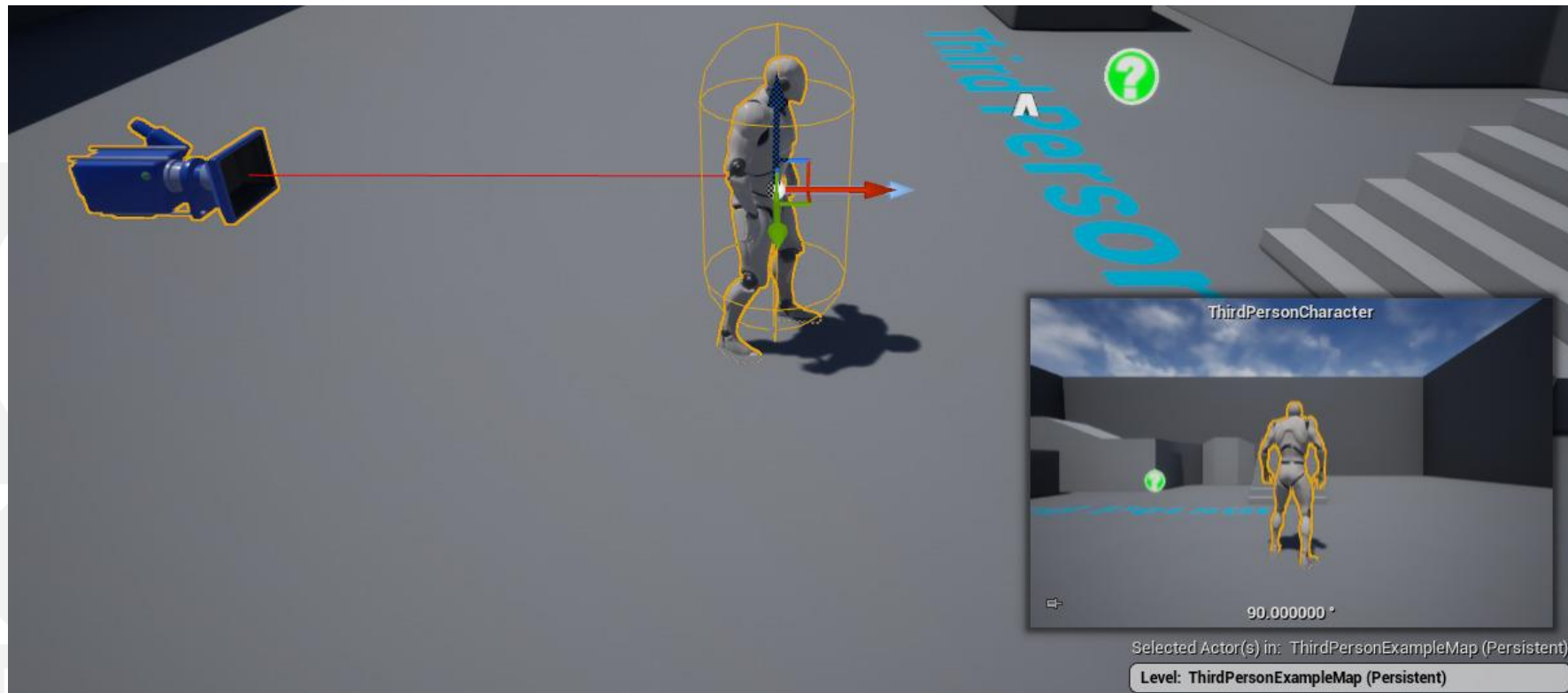
+

V



Level blueprint

- Cada nivel tiene su propio "Level blueprint"



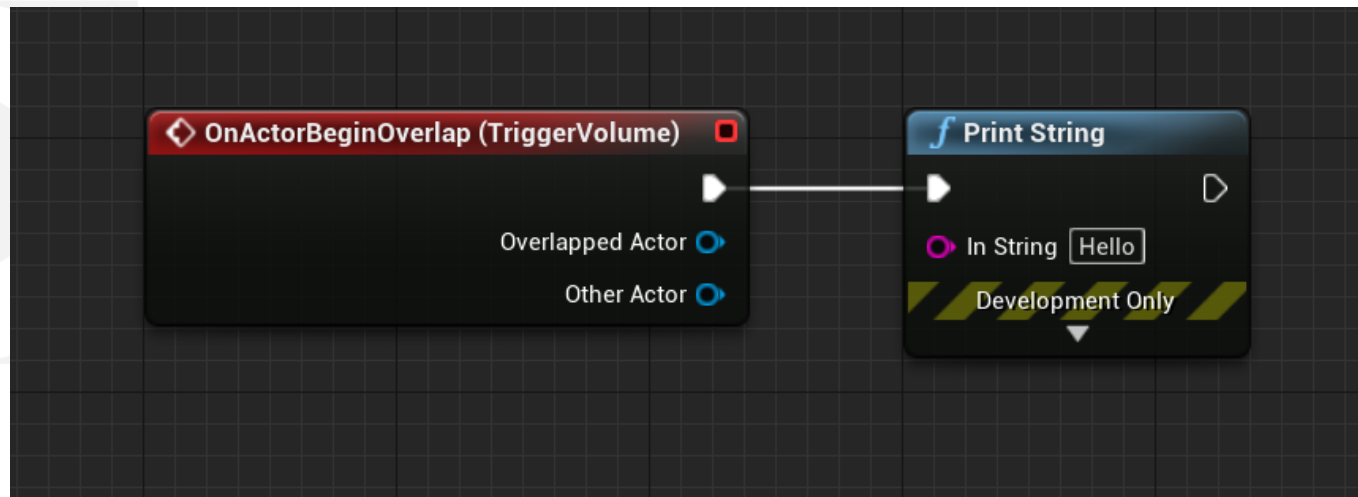
Trigger volume

- Actúa como un activador



Evento

- Acción -> Reacción



Variables

Es el lugar donde guardamos valores que estaremos usando.

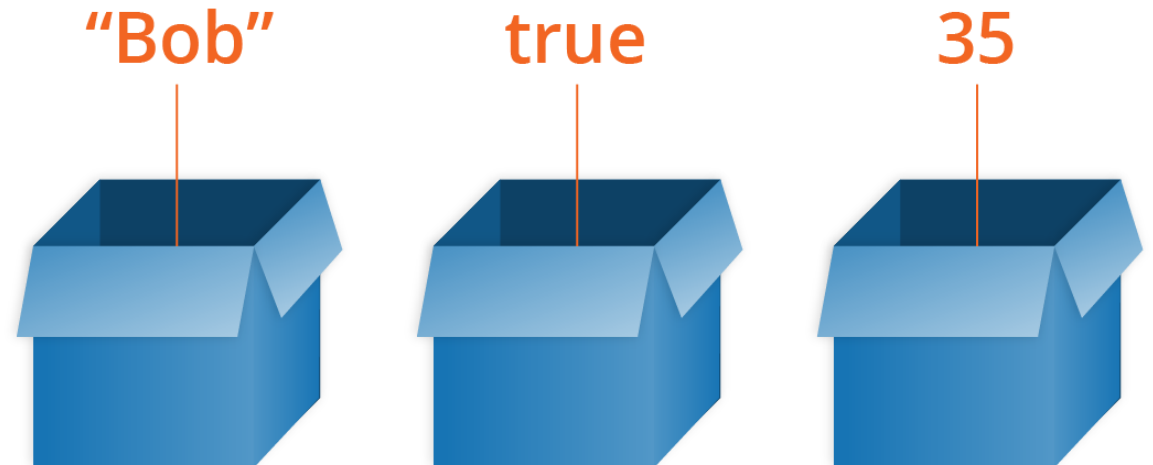
Mas comunes:

Boolean: True / False

Integer: Valores enteros

Float: Valores decimales (Ejemplo: 1.5)

String: Cadenas de texto
(Eje. "Hello world!")





Guardar la cantidad de monedas

Creamos una variable donde se guardará la cantidad.

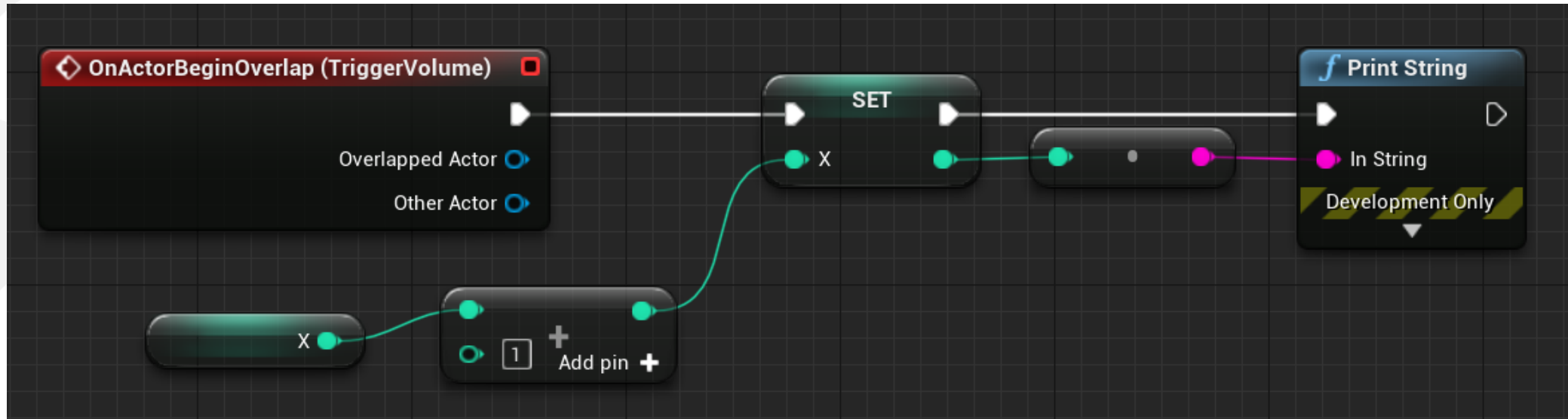


Variable	
Variable Name	AmountCoins
Variable Type	Integer

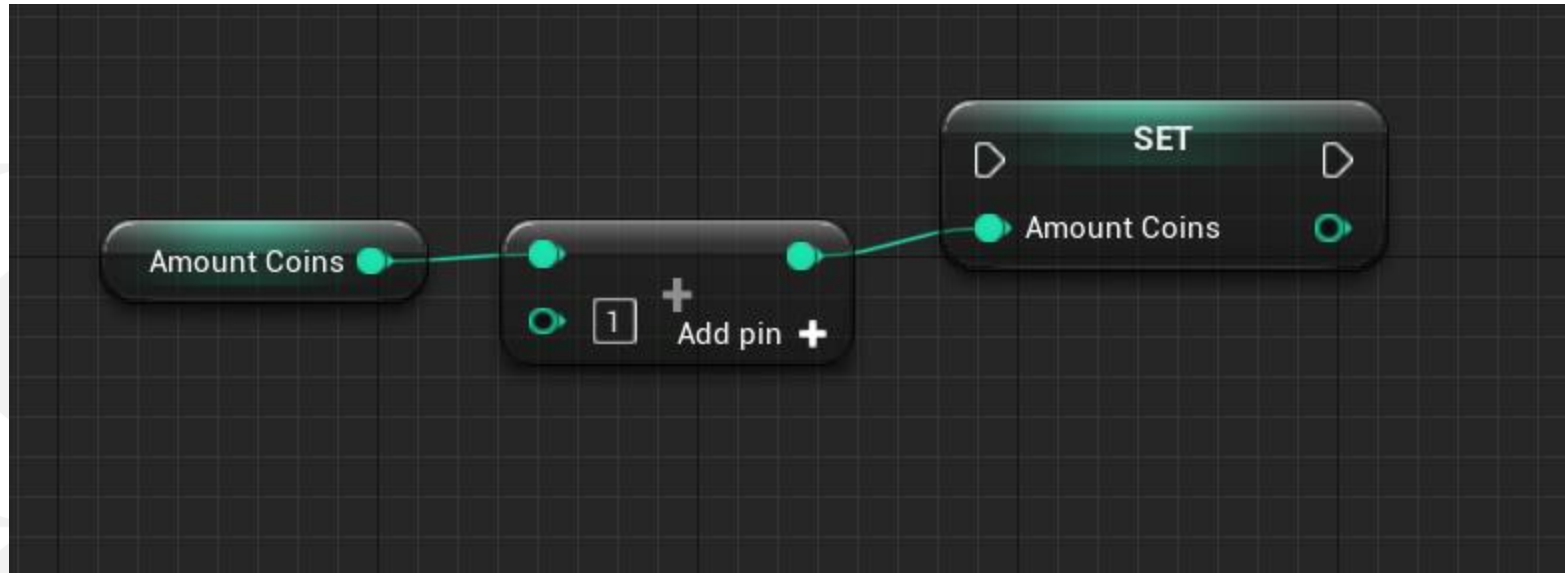
Default Value	
Amount Coins	0



Aumentar la cantidad de monedas



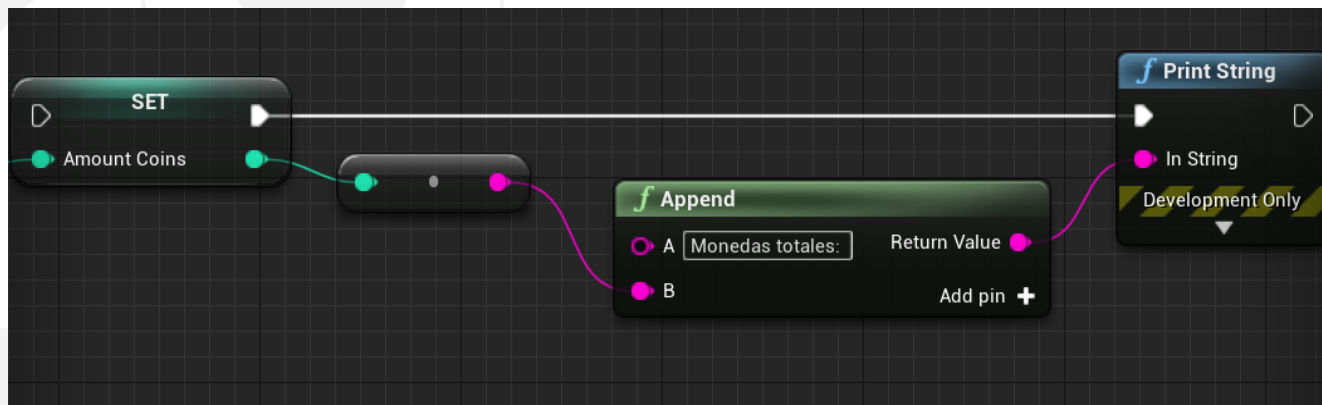
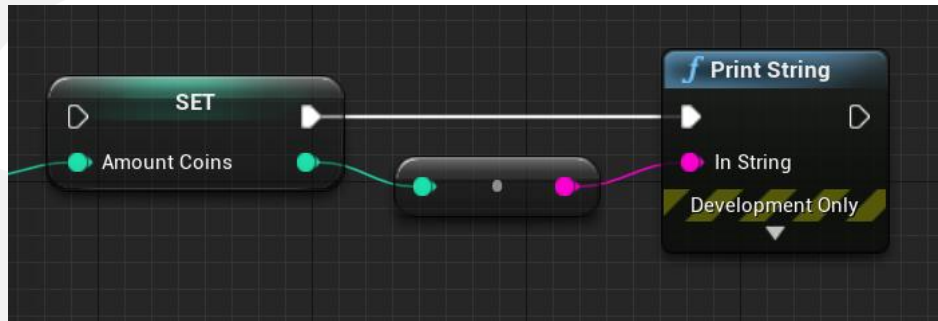
Aumentamos la cantidad





Print String

- Imprimir en pantalla la cantidad



Proyecto



- Equipos no mayores a 4 integrantes (Recomendación).
- El proyecto puede ser un Juego(simple) o una cinemática.
- La entrega es al final del curso.
- Al final del curso tendremos un evento donde personas de la industria de los videojuegos serán invitadas para que puedan mostrar sus proyectos.
- Les servirá para su portafolio.



Tarea de la semana

- Practicar lo visto
- Realizar una resta en el blueprint
- Enviar evidencia a Google Classroom.



Gracias

Correos:

- David García

dgarcia@amberstudio.com

- Arturo Escamilla

arturo.garcia@amberstudio.com



Arden Asociación Civil



arden_asociacion



Classroom - código de clase plow4fn



Discord -

<https://discord.gg/K6PHCgz8Mb>

AMERIKE

INSTITUTO UNIVERSITARIO

AMBER



ARDEN



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco



CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL
GUADALAJARA



GOBIERNO DEL ESTADO