



Curso de  
**Introducción a  
Unreal Engine:  
Configuración y  
Entorno de  
Desarrollo**

Christian Andrade

# ¿Lo que debes aprender en 2021?

- Fundada en 1991.
- Firma global.
- +35 oficinas alrededor del mundo.
- 2100+ empleados.



# ¿Qué hace Epic Games?



PUBLISHING

LICENSING



UNREAL  
ENGINE



# FORTNITE





# Nuestra visión

- **Un ecosistema abierto y conectado.**
- **De creadores, para creadores.**
- **Cuando tú triunfas, nosotros triunfamos.**
- **Calidad y fidelidad inigualables.**

# Suite completa de herramientas

Unreal Engine 4 es la  
plataforma de creación 3D  
en tiempo real más abierta  
y avanzada del mundo.



**UNREAL**  
**ENGINE**

# Tecnología de Fortnite

- 12.3 millones de usuarios concurrentes.
- 350 millones de cuentas de Fortnite.
- 3.2 billones de horas jugadas\*.
- Actualizaciones frecuentes.
- Código multiplataforma, mismo juego en todas las plataformas.
- Party Hub permite a los jugadores hablar por voz con amigos.

\*Solo en el mes de abril 2020

The logo for Unreal Engine 5 features a large, stylized letter 'U' in the background. The 'U' is composed of a thin, glowing orange-red outline. The bottom portion of the 'U' is filled with a dark red-to-black gradient, creating a sense of depth and shadow. Centered horizontally across the middle of the 'U' is the text 'UNREAL ENGINE 5' in a bold, white, sans-serif font.

**UNREAL ENGINE 5**



# Configuración del proyecto



# Classes Blueprints

# Blueprint - Características C++ y BP

```
UFUNCTION(BlueprintCallable, Category = SomeCategory)  
void ExampleFunction();
```



Example Variable



```
UPROPERTY(EditAnywhere, BlueprintReadWrite)  
float ExampleVariable;
```



# Actores tipo Pawns



# Animation Blueprint

---

# ¿Qué es una máquina de estados de animación?

Y comunicación entre Blueprints

---

# Level Blueprints

Añadiendo una o varias cámaras



# Variables

y qué es un enumerador



¿Qué es un  
Game Mode?



# Creando funciones

y usando timers



# Comunicación entre Blueprints



# Modificando assets de animación

---

¿Qué es un  
Blend Space?



# Head-up displays

Creando menús para nuestros juegos



# Guardando el juego

Save game objects

---

# Cargando el juego grabado

Save game objects



# Event Dispatchers



# Función para calcular el tiempo

---

# Actualizar variables al iniciar el juego

Plus: botón de exit