🧱 ¿Qué es una Mesh en Unreal Engine?

Curso CIFO L’Hospitalet – Apuntes sobre Meshes

**📘 Definición general**

Una Mesh (o malla) es un objeto 3D compuesto por vértices, aristas y caras que define su forma visual en el mundo del juego.

**🔹 Tipos principales de Meshes**

1. Static Mesh (Malla Estática)

* - No se deforma ni se anima.
* - Ideal para paredes, suelos, muebles, edificios, etc.
* - Muy optimizada para rendimiento.

2. Skeletal Mesh (Malla Esquelética)

* - Tiene huesos (esqueleto) para animaciones.
* - Se usa para personajes, criaturas, brazos con armas, etc.
* - Permite animaciones complejas.

3. Geometry (o Brushes / BSP)

* - Formas básicas usadas para bloqueos tempranos (blockouts).
* - Se pueden convertir luego en Static Meshes.
* - Útiles para prototipos rápidos.

**🛠 ¿De dónde vienen las Meshes?**

Generalmente se crean en programas de modelado 3D como Blender, Maya o 3ds Max. Luego se importan a Unreal en formato .FBX o .OBJ.

**📌 En resumen**

Una Mesh es la representación visual 3D de un objeto en Unreal. Puede ser estática o animada y forma la base de casi todo lo que ves en un juego.