

Recalculate Mesh Bounds Tool

- **Descripción:**

Esta herramienta permite ajustar manualmente los límites (bounds) de una malla para optimizar el rendimiento y asegurar que el objeto se renderice correctamente en la escena, especialmente en casos donde los bounds automáticos sean incorrectos.

- **Pasos para usar la herramienta:**

- Selecciona un objeto con un componente **MeshFilter** desde el campo **"Target MeshFilter"**.
- Si la malla tiene bounds, se inicializarán automáticamente y se mostrarán para su edición.
- Ajusta manualmente el **centro** y el **tamaño** de los bounds utilizando los campos de entrada.
- Haz clic en **'Apply Bounds'** para aplicar los cambios a la malla.
- Si necesitas restaurar los bounds originales, haz clic en **'Reset Bounds to Mesh Bounds'**.

- **Notas importantes:**

- Los bounds definen el área donde Unity considera que la malla puede ser visible; configurarlos mal puede causar errores de renderizado.
- Usar esta herramienta es ideal para optimizar mallas personalizadas o corregir problemas de visualización en objetos animados.
- Asegúrate de guardar los cambios realizados en las mallas para que sean permanentes.