

Bake Mesh Tool

- **Descripción:**

Esta herramienta convierte la pose actual de una malla animada en una malla estática, útil para exportar geometrías deformadas o para optimizar modelos en proyectos donde las animaciones ya no son necesarias.

- **Pasos para usar la herramienta:**

- Selecciona el **Skinned Mesh Renderer** que contiene la malla animada en el campo **"Skinned Mesh Renderer"**.
- Especifica un **nombre para la malla horneada** en el campo **"Mesh Name"**.
- Selecciona la **carpeta de destino** donde se guardará la nueva malla en el campo **"Destination Folder"**.
- Haz clic en **"Bake Pose to Mesh"** para hornear la pose actual en una malla estática.
- Revisa la carpeta de destino para confirmar que la malla se ha guardado correctamente como un asset.

- **Notas importantes:**

- La herramienta hornea la pose actual, por lo que es necesario que el modelo esté configurado en la pose deseada antes de usarla.
- La malla horneada pierde toda la información de pesos y huesos, convirtiéndose en un modelo completamente estático.
- Ideal para exportar modelos deformados a otras plataformas o para optimizar escenas donde las animaciones no son necesarias.