

Record Physics Animation Tool

- **Descripción:**

Esta herramienta graba las transformaciones físicas de un GameObject y sus hijos en tiempo real, guardando los datos en un clip de animación. Es ideal para capturar simulaciones físicas o movimientos generados dinámicamente en Unity.

- **Pasos para usar la herramienta:**

- Añade este script al GameObject cuyas transformaciones físicas deseas grabar.
- Asigna un **Animation Clip** en el campo "**clip**" del componente.
- Ejecuta la escena para comenzar a grabar las transformaciones físicas en tiempo real.
- Detén la escena para guardar los datos capturados en el clip de animación asignado.
- Revisa el clip en el proyecto para confirmar que la animación se ha guardado correctamente.

- **Notas importantes:**

- El clip debe asignarse antes de ejecutar la escena. Si no se asigna, la herramienta mostrará un aviso en la consola.
- Esta herramienta captura transformaciones de los componentes **Transform** del GameObject y todos sus hijos.
- Ideal para capturar animaciones generadas por simulaciones físicas, como objetos que caen, se rompen o interactúan dinámicamente en la escena.