

Image Splitter Tool

- **Descripción:**

Esta herramienta extrae los canales de color (rojo, verde, azul, y alfa) de una imagen y los guarda como archivos separados, permitiendo el procesamiento avanzado de texturas y la optimización de materiales en Unity.

- **Pasos para usar la herramienta:**

- Arrastra y suelta la textura que deseas procesar en el campo **"Drag and Drop Texture"**.
- Selecciona el **formato de salida** (PNG o JPG) en el menú desplegable.
- Configura los canales que deseas extraer:
 - Activa o desactiva las casillas para los canales **Red, Green, Blue, y Alpha**.
 - Especifica un sufijo para cada canal para nombrar los archivos generados.
- Ingresa un nombre base para los archivos de salida en el campo **"Output File Name"**.
- Haz clic en **"Extract Selected Image Channels"** para procesar la textura.
- Revisa la carpeta del asset para encontrar los archivos generados.

- **Notas importantes:**

- Requiere que **FFmpeg** esté configurado correctamente en el proyecto para realizar la extracción.
- Los canales seleccionados se guardarán como archivos separados con el sufijo especificado.
- Esta herramienta es útil para personalizar mapas de materiales, como **Roughness, Metallic, o AO**, a partir de una textura combinada.