

Image Merger Tool

- **Descripción:**

Esta herramienta combina múltiples texturas en una sola, asignando cada canal (rojo, verde, azul, y alfa) a partir de diferentes imágenes. Es ideal para generar mapas personalizados de materiales en Unity, como combinaciones de **Roughness**, **Metallic**, **AO**, o **Smoothness**.

- **Pasos para usar la herramienta:**

- Arrastra y suelta las texturas en los campos correspondientes:
 - **Red Channel Texture:** Imagen para el canal rojo.
 - **Green Channel Texture:** Imagen para el canal verde.
 - **Blue Channel Texture:** Imagen para el canal azul.
 - **Alpha Channel Texture:** Imagen para el canal alfa.
- Especifica el nombre del archivo de salida en el campo "**Output Image Name**".
- Selecciona la **carpeta de destino** donde se guardará la imagen combinada.
- Haz clic en "**Merge Channels**" para combinar las texturas en un solo archivo.
- Revisa la carpeta de destino para confirmar que la imagen combinada se ha generado correctamente.

- **Notas importantes:**

- Requiere que **FFmpeg** esté configurado en el proyecto para realizar la combinación.
- Asegúrate de que las imágenes seleccionadas para cada canal tengan las mismas dimensiones.
- Esta herramienta es especialmente útil para optimizar materiales al empaquetar múltiples mapas en una sola textura.