

Folder VZ Creator Tool

- **Descripción:**

Esta herramienta permite crear una estructura de carpetas estandarizada en el proyecto de Unity para organizar assets como geometría, materiales, prefabs y animaciones. Ideal para mantener un orden en proyectos grandes o colaborativos.

- **Pasos para usar la herramienta:**

- Haz clic derecho en la carpeta donde deseas crear la estructura y selecciona **"Assets/Create/Folder VZ"**.
- Se creará una carpeta principal llamada **"New Folder VZ"**.
- Renombra la carpeta principal según tus necesidades. Esto se activará automáticamente al crearla.
- La herramienta generará las siguientes subcarpetas dentro de la carpeta principal:
 - **GEO**: Para geometría y modelos.
 - **MATS**: Para materiales.
 - **PREFAB**: Para prefabs.
 - **ANIM**: Para animaciones.
- Revisa el explorador de proyectos para confirmar la creación de las carpetas.

- **Notas importantes:**

- La carpeta principal se creará en la ruta seleccionada en el proyecto.
- Si no se selecciona una carpeta, la estructura se generará en la raíz del proyecto (**Assets**).
- Útil para establecer un estándar en la organización de proyectos, reduciendo errores de estructura y mejorando el flujo de trabajo.