

Multimaterial Mesh Splitter Tool

- **Descripción:**

Esta herramienta separa una malla con múltiples materiales en submallas individuales, permitiendo gestionar o modificar cada submalla de forma independiente. Es ideal para proyectos con geometrías complejas que necesitan control detallado de materiales.

- **Pasos para usar la herramienta:**

- Arrastra y suelta la malla en el campo "**Skinned Mesh Renderer**".
- Selecciona la **carpeta de destino** donde se guardarán las submallas.
- Haz clic en '**Dividir y Guardar Submeshes**' para iniciar el proceso.
- Revisa la consola para confirmar que las submallas se han generado correctamente y se han guardado en la carpeta seleccionada.

- **Notas importantes:**

- La malla debe tener al menos dos submallas (basadas en materiales) para que esta herramienta sea útil.
- Los submeshes generados se guardarán como assets individuales en la carpeta de destino.
- Asegúrate de que las mallas sean assets del proyecto y no mallas dinámicas de la escena para evitar errores.