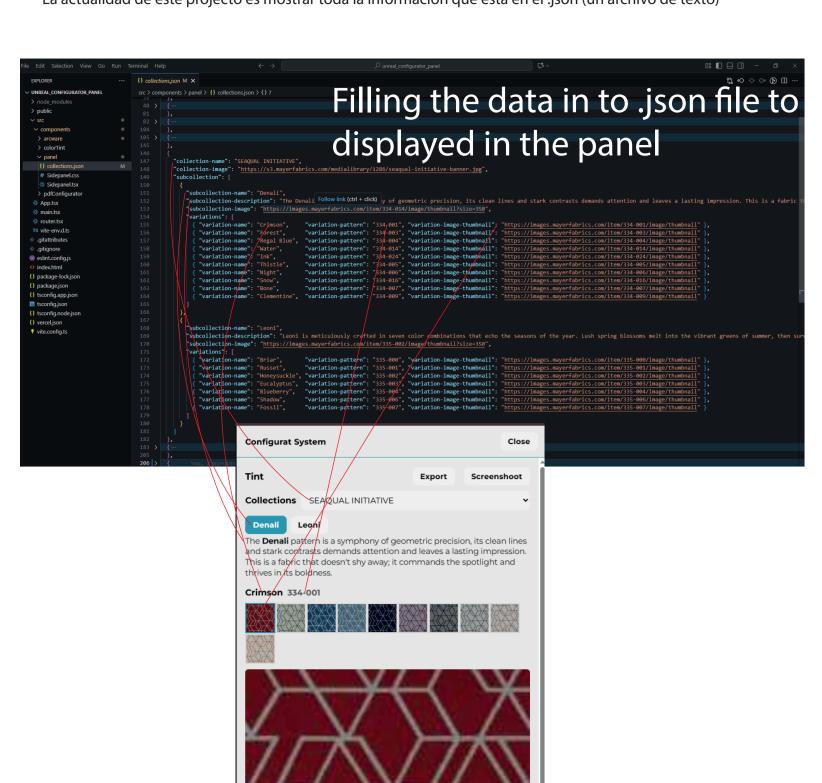
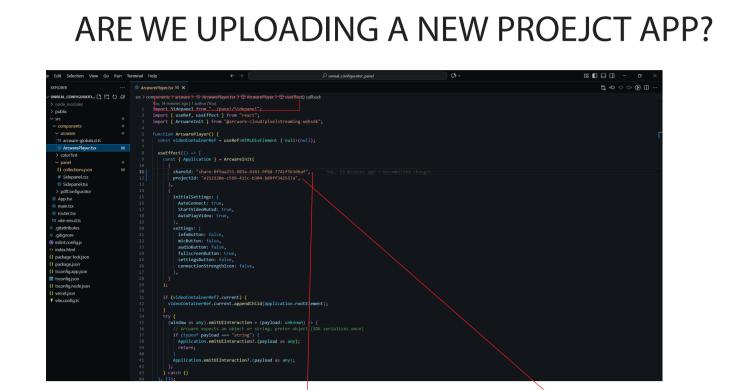
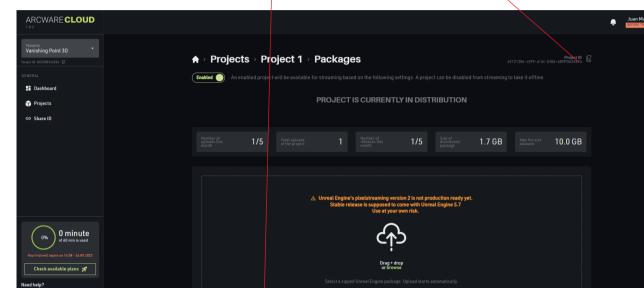


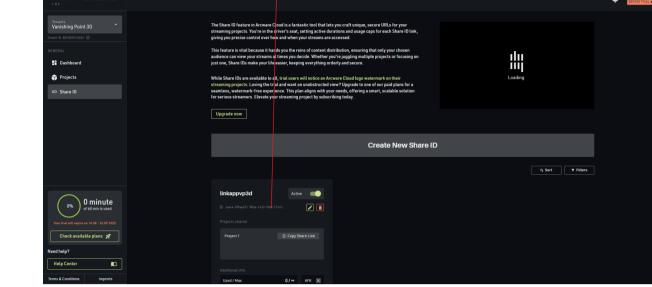
UNREAL APP https://github.com/JuanMaldini/cloth_configurator
Project of the website https://github.com/JuanMaldini/unreal_configurator_panel
Website deployed in Vercel https://clothfigurator.vercel.app/

Vamos a empezar por lo mas importante que es la base de todas las funciones futuras. La actualidad de este projecto es mostrar toda la información que está en el .json (un archivo de texto)





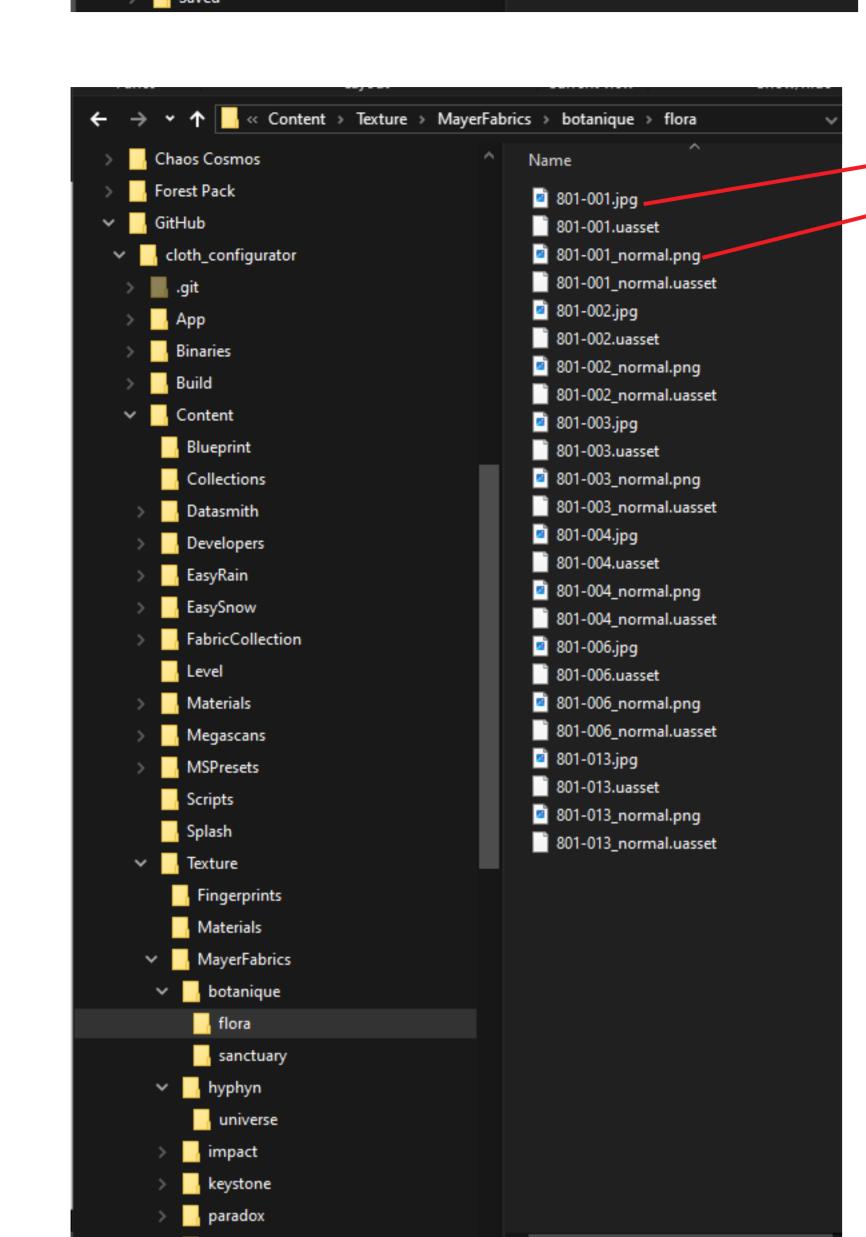




UNREAL PROEJCT PYTHON ACTIONS

← → ▼ ↑ 🔛 > This PC > Documents > GitHub > cloth_configurator > Python create-materials.py cuando se ejecute dentro de unreal, leerá collections.json y creará un material instance por cada una de las variaciones en sus respectivas carpetas PARENT_MATERIAL_OBJECT_PATH = "/Game/Materials/MI_Sample.MI_Sample" create_materials.py create-folders.py
okcollections.json Bases de rutas "/Game/Materials" # Carpeta del fabricante dentro de Materials MANUFACTURER_FOLDER = "MayerFabrics" data EN uso QUE ES EL MISMO ARCHIVO QUE HAY para el FRONT-END cloth_configurator data completa de las collections de mayerfabrics

TEXTURE BASE OF THE VARIATION



TEXTURE NORMAL OF THE VARIATION (important naming convection sufix "_normal") Hice un script para generar las normales a miles de texturas con un click.

https://github.com/JuanMaldini/Normal_creator