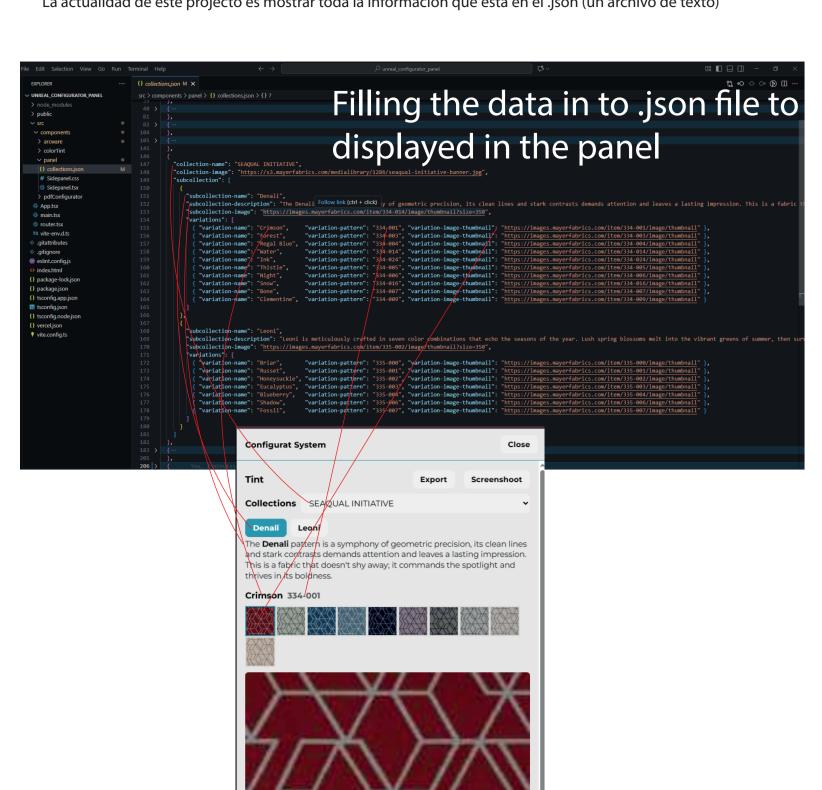
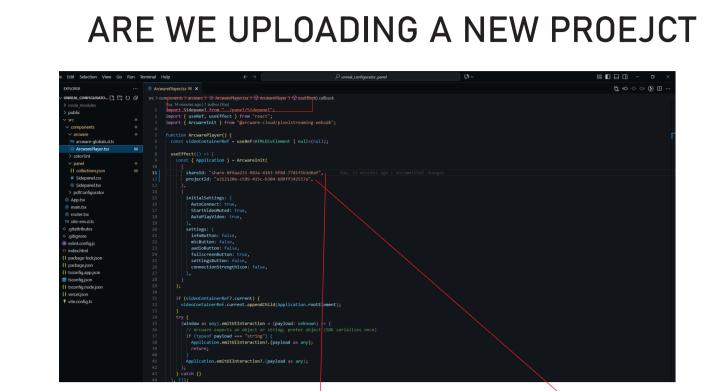
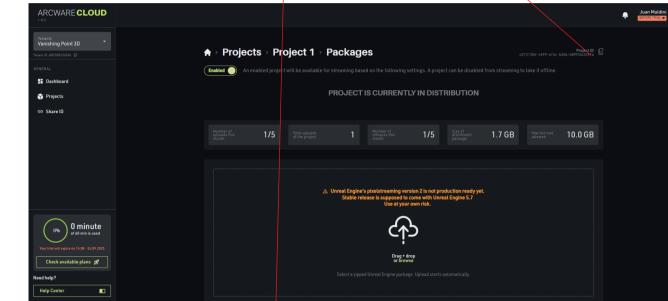


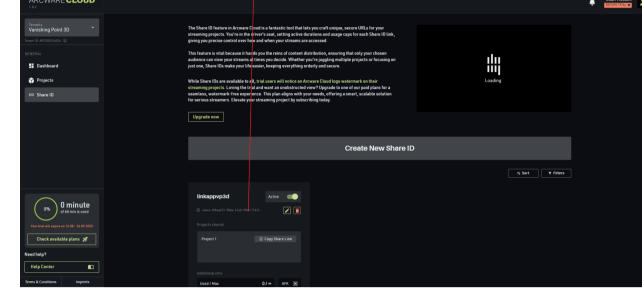
UNREAL APP https://github.com/JuanMaldini/cloth\_configurator
Website project https://github.com/JuanMaldini/unreal\_configurator\_panel
Website deployed in Vercel https://clothfigurator.vercel.app/
Script Normal creator https://github.com/JuanMaldini/Normal\_creator

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

> Intermediate
Python

create-materials.py
cuando se ejecute dentro (TOOLS-PYTHON>EXECUTE)
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"
Bases de rutas "/Game/Materials"
NOMBRE FINAL DE ARCHIVOS
| Blackmagic Design
| Chase Cosmos
| Forest Pack
| GitHub
| Gi

