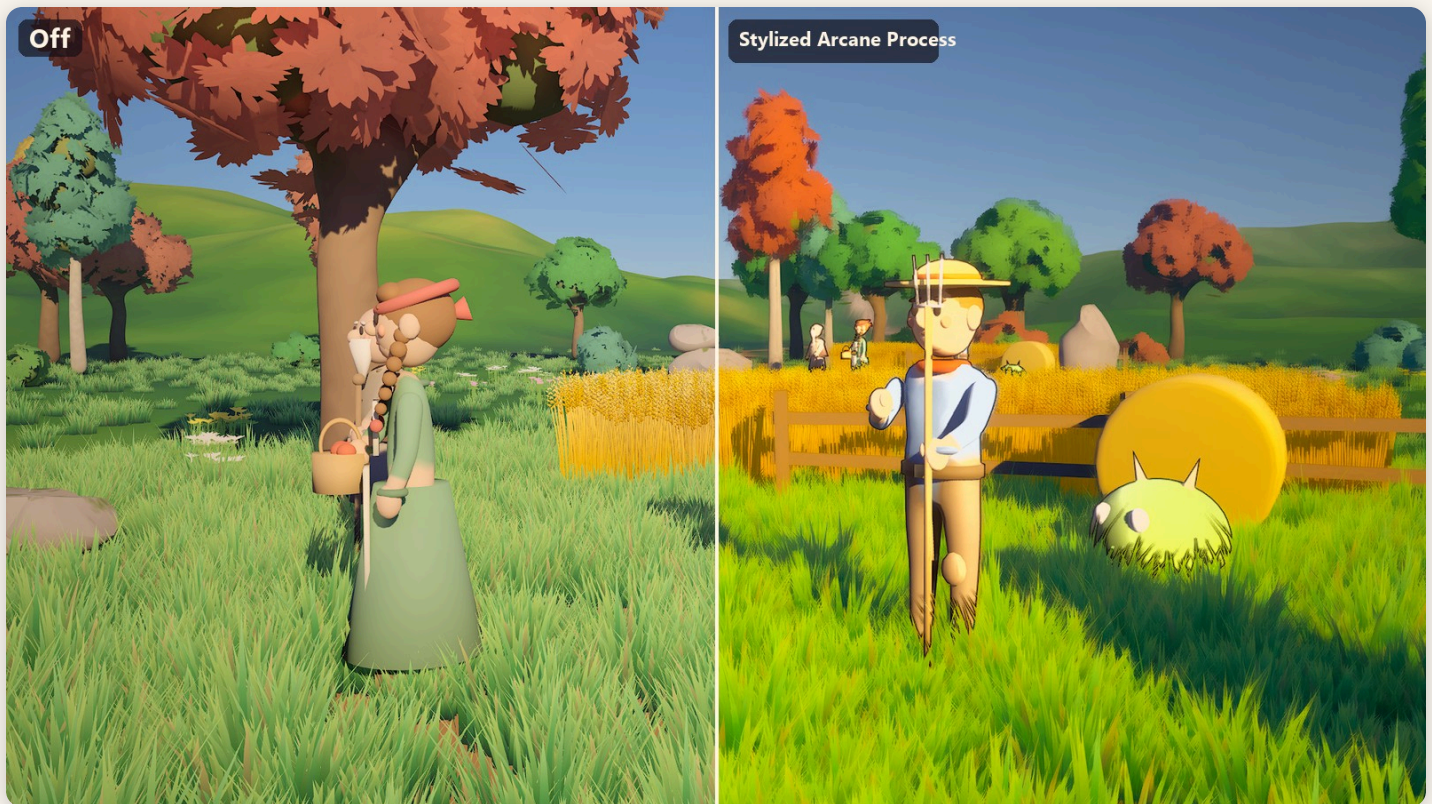


Stylized Arcane Process

Un post-proceso pictórico para Unreal Engine 5.4 a 5.8. Convierte cualquier escena 3D en una imagen pintada a mano: planos de luz planos, sombras frías de color frente a luces cálidas, pinceladas de óleo, una neblina pintada en la distancia y un contorno de tinta dibujado a mano alrededor de tus personajes. Un solo material, cinco presets listos para usar y todos los ajustes modificables en vivo.

1. Qué incluye el pack
2. Inicio rápido — dar estilo a todo un nivel (10 segundos)
3. Contorno de tinta en los personajes
4. Style Zones — un look distinto por área
5. Los cinco presets
6. Crea tu propio look
7. Colores de equipo (opcional)
8. Consejos y solución de problemas
9. Referencia de parámetros
10. Nivel de demostración
11. Soporte

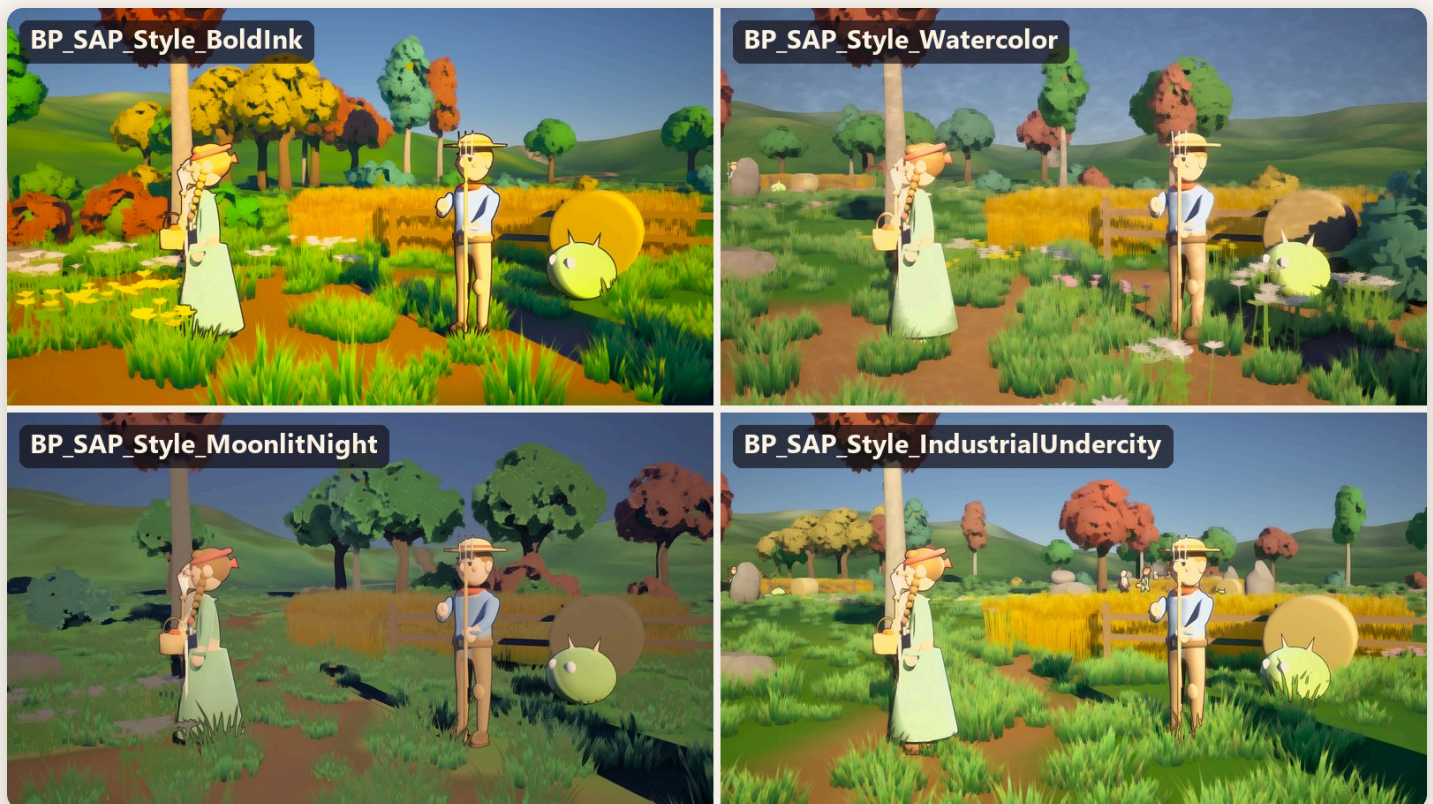


1. Qué incluye el pack

Carpeta	Contenido
PostProcess/Materials	M_SAP_Master — el efecto en sí. No necesitas abrirlo nunca.
PostProcess/Presets	Cinco looks listos para usar (instancias de material): Default , Bold Ink , Watercolor , Moonlit Night , Industrial Undercity .
PostProcess/Blueprints	BP_SAP_Style_Default , BP_SAP_Style_BoldInk , BP_SAP_Style_Watercolor , BP_SAP_Style_MoonlitNight , BP_SAP_Style_IndustrialUndercity — arrastra uno a un nivel y toda la escena se pinta con su preset. BP_SAP_StyleZone — una caja que aplica un preset solo dentro de su volumen, con una transición suave en el borde.
PostProcess/Textures	T_SAP_Brush — la textura de pincel que rompe las líneas y los bordes de tono.
Demo	Un pequeño nivel de muestra con una cámara libre. No forma parte del efecto: puedes borrar esta carpeta.

Sin código, sin plugin: solo contenido. Funciona en cualquier proyecto, Blueprint o C++.

2. Inicio rápido — dar estilo a todo un nivel (10 segundos)



1. En el Content Browser, abre **PostProcess/Blueprints**.
2. Arrastra **BP_SAP_Style_Default** a tu nivel. Su posición no importa: cubre todo el nivel.
3. Eso es todo. La pintura se aplica a toda la imagen de una vez.

Cada Blueprint de estilo es un Post Process sin límites (Infinite Extent) que lleva un preset. Un icono permite seleccionarlo fácilmente en el viewport.

Cambiar el look

- Borra el Blueprint de estilo que colocaste y arrastra otro: **BP_SAP_Style_BoldInk**,

BP_SAP_Style_Watercolor, **BP_SAP_Style_MoonlitNight** o **BP_SAP_Style_IndustrialUndercity**.

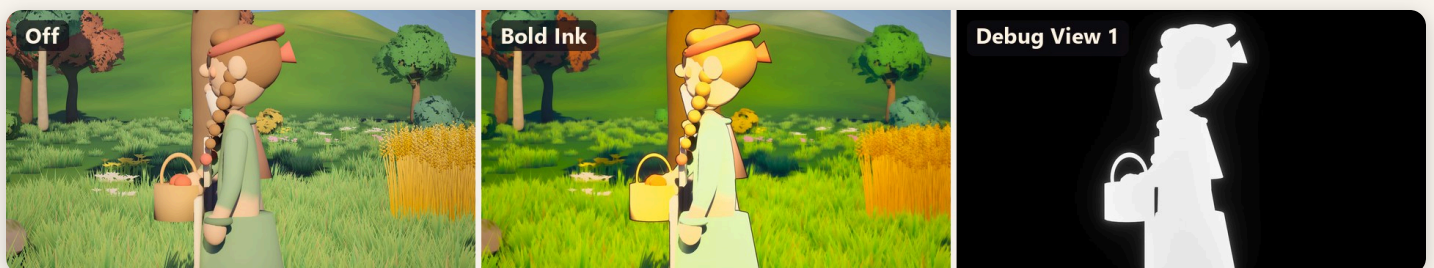
- Deja un solo Blueprint de estilo por nivel: dos de ellos se mezclan.
- Para ir más allá, selecciona el Blueprint y luego su componente **Style**. En **Rendering Features** → **Post Process**

Materials **puedes elegir otro preset (o el tuyo, sección 6)**. Blend Weight** ajusta la intensidad del estilo (1 = completa).

Alternativa: con tu propio Post Process Volume

1. Coloca un **Post Process Volume** (volumen de post-proceso) en tu nivel (o selecciona el que ya tengas).
2. En su panel Details (Detalles), marca **Infinite Extent (Unbound)** (extensión infinita) para que cubra todo el nivel.
3. Abre **Rendering Features** → **Post Process Materials** (características de renderizado → materiales de post-proceso), haz clic en **+**, elige **Asset reference** (referencia de asset) y selecciona **MI_SAP_Default** (o cualquier otro preset).
4. Eso es todo. La pintura se aplica a toda la imagen de una vez.

3. Contorno de tinta en los personajes



El aspecto pintado se aplica a todo. El **contorno de tinta** solo se dibuja alrededor de los objetos que escriben en Custom Depth, así que tú decides qué lleva tinta.

1. Selecciona el componente de malla de tu personaje (Skeletal Mesh o Static Mesh).
2. En **Rendering**, marca **Render CustomDepth Pass**.
3. Project Settings → Engine → Rendering → **Custom Depth-Stencil Pass** debe estar en **Enabled** (el valor por defecto del motor). Para los colores de equipo (sección 7), ponlo en **Enabled with Stencil**.

4. Style Zones — un look distinto por área

Arrastra **BP_SAP_StyleZone** al nivel. Dentro de su caja, su propio preset sustituye al global; en el borde ambos se mezclan suavemente. Uso típico: una cueva oscura dentro de un valle soleado, una secuencia de sueño, una arena de jefe.

Ambos funcionan juntos: un Blueprint de estilo (por ejemplo **BP_SAP_Style_Default**) pinta todo el nivel y algunas zonas cambian el look localmente. Una zona tiene **Priority** 1 y los Blueprints de estilo 0: dentro de su caja, gana la zona.

- Cambiar el tamaño: selecciona el componente **Zone** y modifica su **Box Extent** (o escala el actor).
- Elegir el look: selecciona el componente **Style** → Rendering Features → Post Process Materials → elige un preset.
- Suavidad de la transición: **Blend Radius** en el componente Style (en cm).
- Prioridad: si dos zonas se solapan, gana la que tenga mayor **Priority**. Mantenla por encima de 0 para que la zona quede por encima del estilo global.

La zona reacciona a la posición de la **cámara**, no a la del personaje: con una cámara en tercera persona, la cámara está unos metros detrás de tu personaje, así que haz la zona lo bastante grande.

5. Los cinco presets



Preset	Blueprint	El look
Default	BP_SAP_Style_Default	El look de referencia: luces cálidas color crema, sombras frías verde azuladas, pinceladas de óleo, tinta suave. Empieza por aquí.
Bold Ink	BP_SAP_Style_BoldInk	Tinta gruesa y oscura con líneas interiores adicionales, más contraste y color: una lectura gráfica, estilo cómic.
Watercolor	BP_SAP_Style_Watercolor	Sin tinta en absoluto: pinceladas amplias y suaves, grano de lienzo, transiciones de tono delicadas y tintes claros.

Preset	Blueprint	El look
Moonlit Night	BP_SAP_Style_MoonlitNight	Sombras azul profundo, luces tenues azul plateado, luz de contorno y neblina azules, saturación baja. Convierte un nivel diurno en una escena nocturna sin volver a iluminarlo.
Industrial Undercity	BP_SAP_Style_IndustrialUndercity	Sombras verde azuladas, una intensa luz de contorno cian y tinta negro verdoso: un ambiente industrial frío.

6. Crea tu propio look



Nunca edites directamente los presets del pack (una actualización sobrescribiría tu trabajo). En su lugar:

1. Haz clic derecho en un preset → **Create Material Instance** (o duplícalo en tu propia carpeta).
2. Abre tu nueva instancia: cada ajuste está ordenado en grupos numerados, del más importante (1) al más técnico (Advanced). Marca un ajuste para sobrescribirlo y arrastra el valor: el viewport (vista) se actualiza en vivo.
3. Pasa el cursor sobre cualquier ajuste para leer qué hace. La lista completa, con rangos y valores por defecto, está en la sección 9.

Buenos primeros ajustes: **Ink Strength**, **Oil Brush Strokes**, **Shadow Tint**, **Light Tint**, **Saturation**, **Atmospheric Depth**.

7. Colores de equipo (opcional)

Para juegos de estrategia o multijugador, la tinta puede tomar el color de un equipo:

1. Pon Custom Depth-Stencil Pass en **Enabled with Stencil** (sección 3).
2. En la malla de cada personaje: **Custom Depth Stencil Value** = 1 para el equipo A, 2 para el equipo B.
3. En tu preset, pon **Team Colored Ink** a 1 y elige **Team A / Team B Ink Color**.

8. Consejos y solución de problemas

- **No cambia nada.** Comprueba que hay un Blueprint de estilo en el nivel. Con tu propio Post Process Volume,

comprueba que está en Unbound (o que la cámara está dentro de él) y que el preset aparece en Post Process Materials con un peso de 1.

- **No hay tinta en mi personaje.** Render CustomDepth Pass no está marcado en su malla (sección 3).
- **La tinta aparece a través de las paredes.** Por diseño no lo hace; si parpadea donde un personaje toca una pared, sube

Occlusion Tolerance ligeramente.

- **La imagen está demasiado clara o demasiado oscura.** El look está ajustado para una exposición fija. En tu Post Process Volume, pon

Exposure → **Min EV100** y **Max EV100** al mismo valor (1 es un buen comienzo) y después ajusta **Exposure Compensation**.

- **Los personajes lejanos conservan su tinta / la pierden demasiado pronto.** Ajusta **Full Style Up To** y **No Ink Beyond** (grupo 5).
- **La neblina cubre mi primer plano.** Sube **Haze Start Distance**, o baja **Atmospheric Depth**.
- **Las líneas se ven estables.** El efecto se ejecuta antes del anti-aliasing temporal del motor (TSR/TAA), así que los contornos se suavizan

como el resto de la imagen en lugar de parpadear.

- **Cielo despejado, sol cálido.** El estilo es un post-proceso: pinta lo que le da tu iluminación. Un cielo despejado

y un sol cálido lo hacen brillar.

- **Debug View** (último grupo) muestra la máscara de personajes, la tinta sola o la profundidad utilizada: útil para entender qué

ve el efecto.

9. Referencia de parámetros

Los valores por defecto indicados abajo son los del material maestro; cada preset sobrescribe algunos de ellos.

1 - Ink Outline

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Ink Strength	0 – 1.5	1	La intensidad de la línea de tinta dibujada a mano alrededor de los personajes. 0 elimina toda la tinta; 1 es el look de referencia.
Ink Thickness	0.5 – 6	2.3	Grosor del contorno exterior, en píxeles a la distancia de referencia. Se adelgaza automáticamente con la distancia.
Ink Color	color	(0.05, 0.03, 0.05)	Color base de la tinta. El ciruela oscuro se ve más suave que el negro puro.
Ink Takes Local Color	0 – 1	0.5	0 = un solo color de tinta en todas partes. 1 = la línea se convierte en una versión más oscura del color que bordea (marrón sobre la piel, verde sobre una túnica), como un lápiz de color.
Ink Bleed Outside	0 – 1	0.5	Cuánto del trazo se desborda fuera de la silueta, al estilo carboncillo. 0 = línea dibujada solo dentro del personaje.
Ink Brush Breakup	0 – 1	0.55	Deja que la textura del pincel se coma la línea para que parezca pintada a mano en lugar de filtrada.

2 - Painted Look

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Paint Strokes (World)	0 – 1	0.85	Convierte los degradados suaves del entorno en manchas de pintura planas con bordes nítidos. 0 = imagen nítida.
Stroke Size	1 – 5	2.5	Tamaño de las manchas de pintura, en píxeles. Mismo coste con cualquier tamaño.
Paint Strokes (Characters)	0 – 1	0.35	El mismo efecto en los personajes. Mantenlo más bajo que en el mundo: demasiado vuelve los rostros borrosos.
Canvas Grain	0 – 1	0.25	Una ligera textura de lienzo sobre toda la imagen que une personajes y mundo.
Stylize World	0 – 1	1	Cuánto del aspecto pintado y de la corrección de color recibe el entorno. 0 = mundo intacto, los personajes conservan todo su estilo.
Saturation	0 – 2	1.18	Devuelve el color que quita el promediado de la pintura. 1 = sin cambios.

2b - Oil Paint

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Oil Brush Strokes	0 – 1	0.75	Difumina la pintura A LO LARGO de las formas (un tallo, un hombro, el borde de una roca), como pinceladas de óleo. Las zonas planas siguen la dirección del pincel.
Oil Stroke Length	0 – 24	11	Longitud de las pinceladas de óleo, en píxeles.
Oil Impasto	0 – 1	0.3	Marcas de cerdas: finas crestas a lo largo de cada pincelada que atrapan la luz, como la pintura al óleo espesa.
Canvas Weave	0 – 1	0	Un fino tejido de lienzo que se asoma bajo la pintura.
Canvas Weave Size	2 – 12	4	Tamaño del tejido del lienzo, en píxeles.

2c - Painted Atmosphere

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Haze Color	color	(0.62, 0.78, 0.92)	Color de la neblina lejana. Azul cielo pálido para la luz diurna, ámbar cálido para el atardecer.
Atmospheric Depth	0 – 1	0.7	Perspectiva aérea pintada: las formas lejanas se desvanecen en una neblina luminosa, más pálida y azulada, como los fondos de una película pintada. 0 = desactivado.
Haze Start Distance	0 – 20000	1500	Distancia (cm) donde empieza la neblina.
Haze Full Distance	500 – 60000	9000	Distancia (cm) donde la neblina alcanza toda su intensidad.
Foreground Color Boost	0 – 1	0.6	Saturación adicional cerca de la cámara, donde se posa la mirada.

3 - Color Grading

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Shadow Tint	color	(0.58, 0.56, 0.92)	Color empujado hacia las sombras. El violeta frío es el look característico. Solo tiñe: nunca oscurece por sí solo.
Shadow Tint Strength	0 – 1	0.85	Con qué intensidad se aplica el tinte de sombras al mundo.
Light Tint	color	(1.16, 1.04, 0.86)	Color empujado hacia las altas luces. El dorado cálido frente a sombras frías da la sensación pictórica de dos temperaturas.
Light Tint Strength	0 – 1	0.7	Con qué intensidad se aplica el tinte de luces al mundo.
Adapt To Scene Brightness	0 – 1	1	1 = los umbrales de sombra y luz siguen el brillo general del nivel, de modo que un bosque oscuro y un desierto soleado se ven bien con el mismo preset.
Tone Edge Hardness	1 – 40	9	Suavidad del borde entre sombra, tono medio y luz. ~10 = pintado, 40 = cel shading nítido.

4 - Rim Light

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Rim Light Strength	0 – 1	0.35	Un fleco de luz cálida a lo largo de los bordes de los personajes vistos en ángulo rasante.
Rim Light Color	color	(0.95, 0.72, 0.40)	Color del fleco. Dorado para una ciudad cálida, cian para un submundo industrial.
Rim Light Width	0.5 – 8	3	Más alto = fleco más fino, más pegado al borde.
Rim Light In Shadow	0 – 1	0.65	Contorno de luz adicional en los personajes que están a la sombra. Redúcelo en niveles nocturnos si los contornos se ven blanquecinos.

5 - Distance & Masking

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Full Style Up To	500 – 20000	4200	Distancia a la cámara (cm) hasta la cual los personajes reciben el estilo de tinta completo. Sobrescríbela por nivel con un Post Process Volume.
No Ink Beyond	500 – 25000	6200	Distancia (cm) a partir de la cual los personajes lejanos pierden su tinta y conservan solo sus colores. Entre las dos distancias la tinta se desvanece suavemente.
Line Reference Distance	200 – 10000	1400	Distancia (cm) a la que el grosor de las líneas es exactamente el configurado. Usa tu distancia de cámara habitual.
Occlusion Tolerance	0 – 50	2	Los personajes ocultos tras las paredes no reciben estilo (no se ven contornos a través de las paredes). Súbelo ligeramente si el estilo parpadea en los puntos de contacto.
Screen Edge Margin	0 – 16	4	Píxeles del borde de la pantalla que se dejan sin estilo, lo que evita artefactos en los bordes. Invisible en la práctica.

Advanced - Characters

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Character Brightness	0.5 – 2	1.08	Aumento de brillo general solo para los personajes.
Character Shadow Lift	0.3 – 1.5	0.78	Por debajo de 1 aclara los tonos oscuros de los personajes sin quemar sus altas luces.
Character Contrast	0.5 – 2.5	1.3	Contraste de los personajes, en torno a su propio tono medio.
Character Contrast Pivot	0.02 – 0.8	0.3	Tono medio que usa el contraste. Más bajo aclara los materiales oscuros, más alto los empuja hacia el negro.
Character Saturation	0 – 2.5	1.25	Intensidad del color de los personajes.
Keep Original Character Colors	0 – 1	0.6	Devuelve a los personajes sus tonos originales conservando la iluminación estilizada, de modo que nunca se vean deslavados en niveles oscuros.
Character Shadow Tint	0 – 1	0.25	Tinte de sombras en los personajes. Mantenlo bajo: el cuero oscuro o el metal no son una sombra.
Character Light Tint	0 – 1	0.45	Tinte de luces en los personajes.

Advanced - Ink

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Inner Line Width	0.25 – 4	1.1	Grosor de las líneas interiores (un brazo delante del cuerpo, un arma delante de la cadera).
Inner Lines From Shape	0 – 1	0.6	Líneas interiores allí donde la geometría se solapa consigo misma. Fiable en todos los personajes.
Inner Lines From Surface Detail	0 – 1	0	Líneas interiores a partir de los normal maps. Desactivado por defecto: en personajes vestidos cada costura se convierte en una línea.
Shape Line Threshold	0.005 – 0.3	0.05	Escalón de profundidad necesario para dibujar una línea interior. Más bajo = más líneas.
Surface Line Threshold	0 – 1	0.55	Cambio de ángulo necesario para dibujar una línea de superficie.
Surface Line Softness	0.01 – 1	0.2	Suavidad de las líneas de superficie.

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Outline Softness	0.02 – 1	0.4	Difuminado del contorno. Más alto = trazo más suave, tipo carboncillo, que nunca parpadea.
Line Wobble	0 – 3	0.6	Un temblor fijo de la línea, como dibujado a mano, en píxeles. Nunca "hierve" en un personaje quieto.
Line Charcoal Grain	0 – 1	0.55	Deja que el papel se vea a través de la línea, como el carboncillo.
Minimum Line Scale	0.05 – 1	0.35	Las líneas nunca se vuelven más finas que esta fracción cuando están lejos, de modo que los personajes distantes mantienen un contorno legible.

Advanced - Paint

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Brush Texture Scale	0.5 – 16	4	Tamaño de la textura de pincel usada para romper las líneas y los bordes de tono.
Grain Texture Scale	2 – 64	22	Tamaño del grano fino de lienzo y de carboncillo.
Shadow Threshold	0 – 1	0.34	Brillo por debajo del cual un píxel cuenta como sombra (con el brillo de escena de referencia).
Light Threshold	0 – 1	0.66	Brillo por encima del cual un píxel cuenta como luz.
Shadow Exposure	0.3 – 1.5	0.88	El único control que oscurece las sombras. 1 = sin cambios.
Light Exposure	0.5 – 2	1.08	Aclara o atenúa el tono de luz. 1 = sin cambios.
Reference Scene Brightness	0.05 – 1	0.53	Brillo de escena con el que los umbrales se usan tal como están escritos. Ponlo en el brillo medio de tu nivel de referencia.

Advanced - Team Colors

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Team Colored Ink	0 – 1	0	1 = la tinta toma el color del equipo a partir del stencil de Custom Depth (1 = equipo A, 2 = equipo B). Ayuda a leer las grandes batallas.
Team A Ink Color	color	(0.20, 0.60, 0.95)	Color de tinta para el valor de stencil 1.
Team B Ink Color	color	(0.90, 0.20, 0.30)	Color de tinta para el valor de stencil 2.

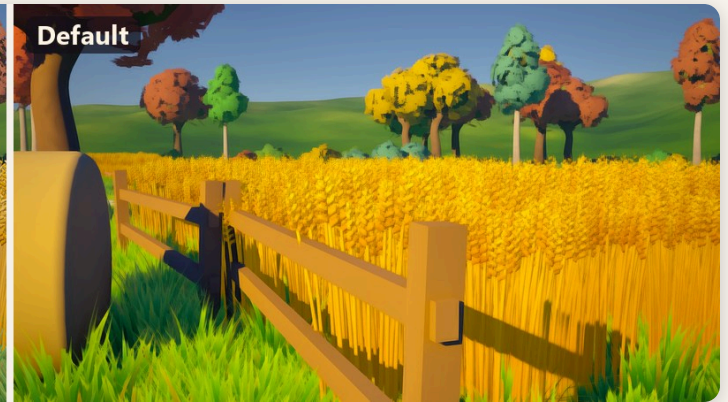
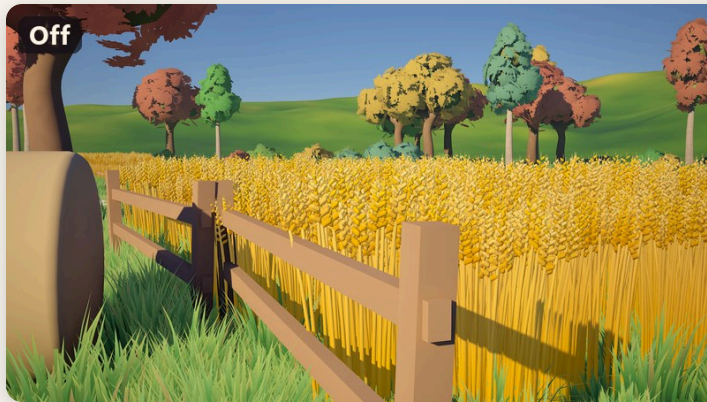
Advanced - World Sketch Lines

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
World Sketch Lines	0 – 1	0	Líneas de carboncillo opcionales en el entorno donde se rompe la profundidad (roca contra cielo, árbol contra hierba). 0 = desactivado.
World Line Width	0.5 – 6	2.5	Grosor de las líneas del entorno.
World Line Threshold	0.005 – 0.5	0.05	Salto de profundidad necesario para una línea del mundo. Más alto = solo las siluetas grandes.
World Line Grain	0 – 1	0.45	Grano de carboncillo de las líneas del mundo.

Debug

Parámetro	Rango	Por defecto	Qué hace
Debug View	0 – 6	0	0 = desactivado. 1 = máscara de personajes, 2 = solo tinta, 3 = normal del GBuffer, 4 = profundidad de personajes, 5-6 = pruebas de paso directo.

10. Nivel de demostración





Abre `Demo/Maps/L_SAP_Showcase` y pulsa **Play**. La cámara es libre: WASD y ratón para volar.

El nivel contiene un único **BP_SAP_Style_Default**, que pinta toda la escena. Prueba tú mismo los otros looks: bórralo, arrastra **BP_SAP_Style_BoldInk** (u otro Blueprint de estilo) y mira el cambio en el viewport. Después arrastra un **BP_SAP_StyleZone** para dar a un área su propio look.

La iluminación de la demo es una iluminación estándar de Unreal, ajustada para la presentación: no forma parte del pack. El nivel y sus mallas solo están ahí para mostrar el efecto: puedes borrar la carpeta `Demo`.

11. Soporte

Preguntas, errores, ideas: contacta con **TINY RPG** a través de la página de vendedor de Fab. Indica tu versión del motor y, si es posible, una captura de pantalla con **Debug View** en 1.