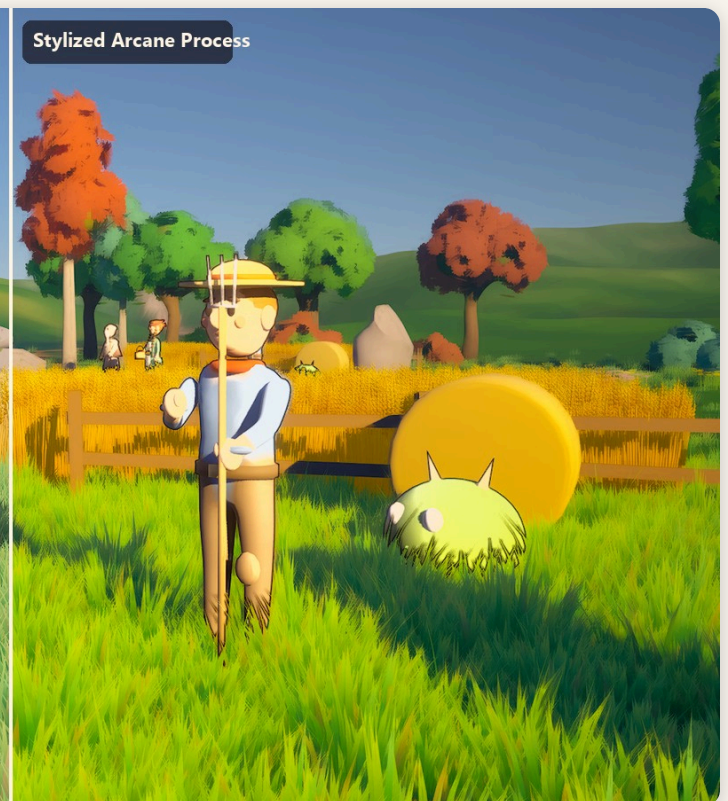


Stylized Arcane Process

Unreal Engine 5.4~5.8용 회화풍 포스트 프로세스입니다. 어떤 3D 씬이든 손으로 그린 그림처럼 바꿔 줍니다. 평평한 명암 면, 따뜻한 빛과 대비되는 차가운 색의 그림자, 유화 붓 터치, 원경에 칠해진 안개, 그리고 캐릭터 둘레에 손으로 그린 듯한 잉크 외곽선까지. 머티리얼 하나, 바로 쓸 수 있는 프리셋 다섯 개, 모든 설정은 실시간으로 조정할 수 있습니다.

1. 팩 구성
2. 빠른 시작 — 레벨 전체에 스타일 적용하기 (10초)
3. 캐릭터 잉크 외곽선
4. Style Zones — 영역마다 다른 룩
5. 다섯 가지 프리셋
6. 나만의 룩 만들기
7. 팀 컬러 (선택 사항)
8. 팁 및 문제 해결
9. 파라미터 레퍼런스
10. 데모 레벨
11. 지원

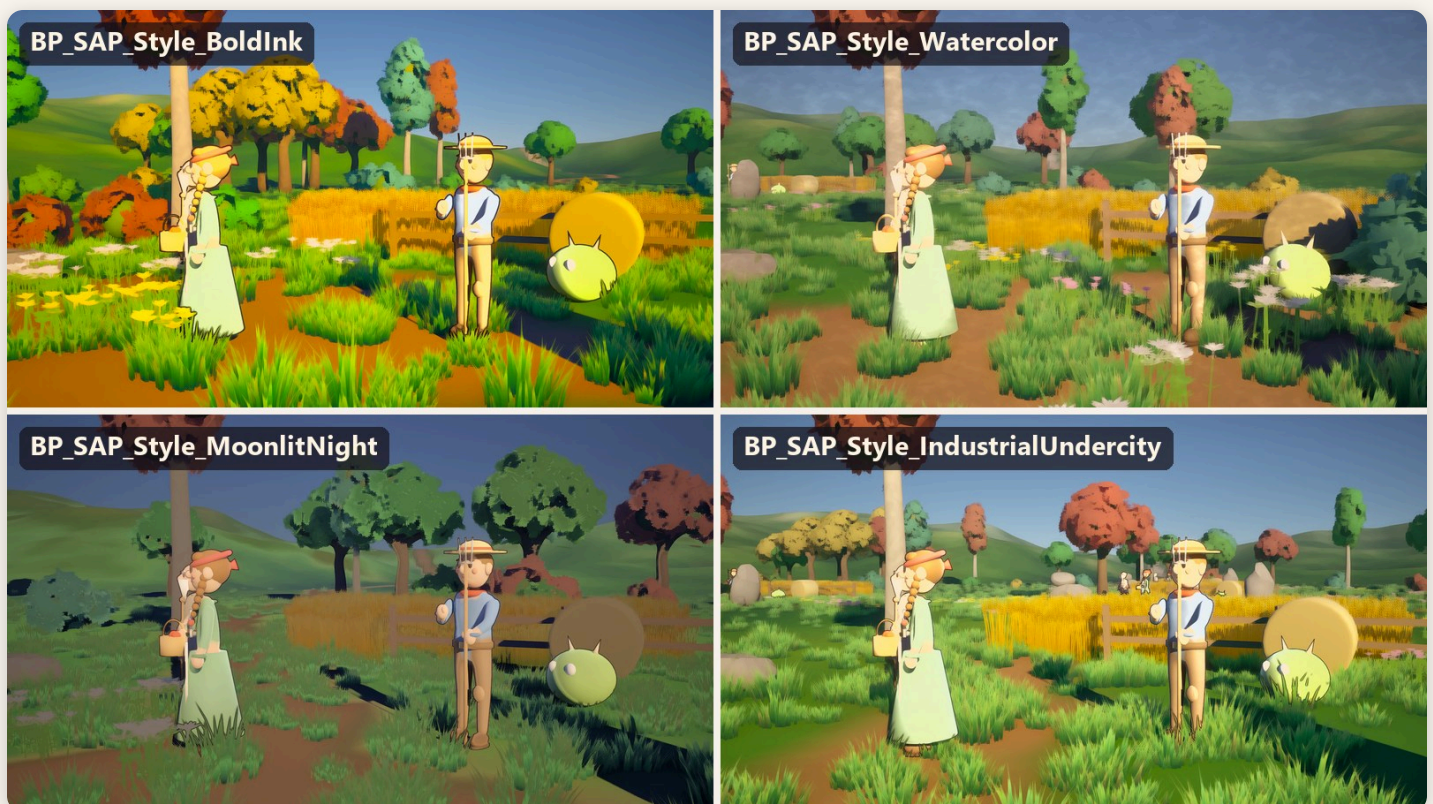


1. 팩 구성

폴더	내용
PostProcess/Materials	M_SAP_Master — 효과 본체입니다. 직접 열 필요는 전혀 없습니다.
PostProcess/Presets	바로 쓸 수 있는 다섯 가지 룩(머티리얼 인스턴스): 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 — 하나를 레벨에 끌어다 놓으면 씬 전체가 해당 프리셋으로 칠해집니다. BP_SAP_StyleZone — 볼륨 내부에만 프리셋을 적용하고 경계에서는 부드럽게 블렌딩하는 박스입니다.
PostProcess/Textures	T_SAP_Brush — 선과 톤 경계를 자연스럽게 깨뜨리는 브러시 텍스처입니다.
Demo	자유 카메라가 포함된 작은 쇼케이스 레벨입니다. 효과의 일부가 아니므로 이 폴더는 삭제해도 됩니다.

코드도 플러그인도 없는 콘텐츠 전용 팩입니다. Blueprint 프로젝트든 C++ 프로젝트든 어디서나 작동합니다.

2. 빠른 시작 — 레벨 전체에 스타일 적용하기 (10초)



1. Content Browser에서 **PostProcess/Blueprints** 를 엽니다.
2. **BP_SAP_Style_Default**를 레벨에 끌어다 놓습니다. 위치는 상관없습니다. 레벨 전체를 덮습니다.
3. 끝입니다. 이미지 전체에 한 번에 페인팅이 적용됩니다.

각 스타일 Blueprint는 프리셋 하나를 담은 언바운드 Post Process(Infinite Extent)입니다. 아이콘이 있어 뷰포트에서 쉽게 선택할 수 있습니다.

룩 바꾸기

- 배치한 스타일 Blueprint를 삭제한 뒤 다른 것을 끌어다 놓습니다: **BP_SAP_Style_BoldInk**, **BP_SAP_Style_Watercolor**, **BP_SAP_Style_MoonlitNight** 또는 **BP_SAP_Style_IndustrialUndercity**.

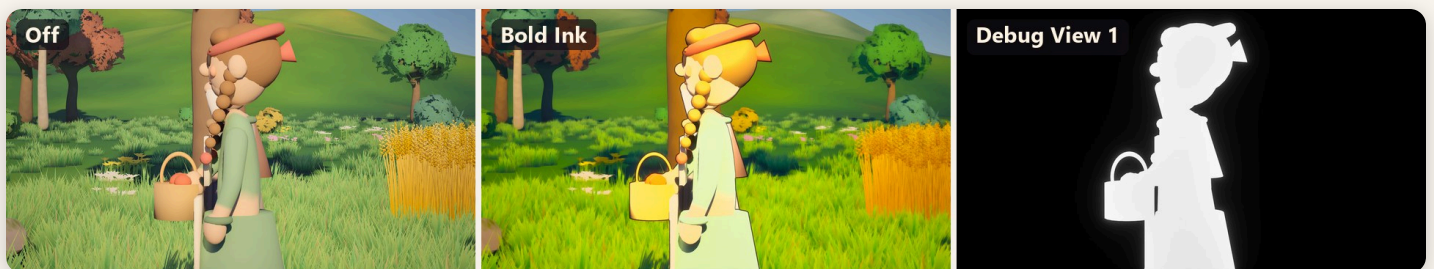
- 레벨당 스타일 Blueprint는 하나만 두세요. 두 개를 두면 서로 섞입니다.
- 더 세밀하게 조정하려면 Blueprint를 선택한 뒤 **Style** 컴포넌트를 선택합니다. **Rendering Features → Post Process

Materials에서 다른 프리셋(또는 6장에서 만드는 나만의 프리셋)을 고를 수 있습니다. Blend Weight**는 스타일이 적용되는 강도를 정합니다(1 = 최대).

대안: 기존 Post Process Volume 사용하기

1. 레벨에 **Post Process Volume**을 배치합니다(또는 이미 있는 것을 선택합니다).
2. Details 패널에서 **Infinite Extent (Unbound)**를 체크해 레벨 전체를 덮도록 합니다.
3. **Rendering Features → Post Process Materials**를 열고 +를 클릭한 다음 **Asset reference**를 선택하고 **MI_SAP_Default**(또는 다른 프리셋)를 고릅니다.
4. 끝입니다. 이미지 전체에 한 번에 페인팅이 적용됩니다.

3. 캐릭터 잉크 외곽선



페인팅 룩은 모든 것에 적용됩니다. 반면 **잉크 외곽선**은 Custom Depth에 기록하는 오브젝트 둘레에만 그려지므로, 어떤 대상에 잉크를 입힐지 직접 정할 수 있습니다.

1. 캐릭터의 메시 컴포넌트(Skeletal Mesh 또는 Static Mesh)를 선택합니다.
2. **Rendering**에서 **Render CustomDepth Pass**를 체크합니다.
3. Project Settings → Engine → Rendering → **Custom Depth-Stencil Pass**가 **Enabled**(엔진 기본 값)여야 합니다. 팀 컬러(7장)를 쓰려면 **Enabled with Stencil**로 설정하세요.

4. Style Zones — 영역마다 다른 룩

BP_SAP_StyleZone을 레벨에 끌어다 놓습니다. 박스 안에서는 존 자체의 프리셋이 전역 프리셋을 대체하고, 경계에서는 두 룩이 부드럽게 섞입니다. 대표적인 용도: 햇살 가득한 계곡 속 어두운 동굴, 꿈 시퀀스, 보스 아레나.

두 가지는 함께 사용합니다. 스타일 Blueprint 하나(예: **BP_SAP_Style_Default**)가 레벨 전체를 칠하고, 몇 개의 존이 국소적으로 룩을 바꿉니다. 존의 **Priority**는 1, 스타일 Blueprint는 0이므로 박스 안에서는 존이 우선합니다.

- 크기 조절: **Zone** 컴포넌트를 선택하고 **Box Extent**를 변경합니다(또는 액터의 스케일을 조절합니다).
- 룩 선택: **Style** 컴포넌트 선택 → Rendering Features → Post Process Materials → 프리셋을 고릅니다.
- 전환의 부드러움: Style 컴포넌트의 **Blend Radius**(cm 단위).
- 우선순위: 두 존이 겹치면 **Priority**가 높은 쪽이 우선합니다. 존이 전역 스타일보다 위에 있도록 0보다 크게

유지하세요.

존은 캐릭터가 아니라 **카메라** 위치에 반응합니다. 3인치 카메라는 캐릭터보다 몇 미터 뒤에 있으므로 존을 충분히 크게 만드세요.

5. 다섯 가지 프리셋



프리셋	Blueprint	룩
Default	BP_SAP_Style_Default	기준이 되는 룩: 따뜻한 크림색 빛, 차가운 청록색 그림자, 유화 붓 터치, 부드러운 잉크. 여기서 시작하세요.
Bold Ink	BP_SAP_Style_BoldInk	두껍고 어두운 잉크에 내부 선이 더해지고 대비와 색감이 강해져, 만화 같은 그래픽한 느낌을 줍니다.
Watercolor	BP_SAP_Style_Watercolor	잉크 없이 크고 부드러운 붓 터치, 캔버스 결, 은은한 톤 전환과 옅은 색조로 표현합니다.

프리셋	Blueprint	룩
Moonlit Night	BP_SAP_Style_MoonlitNight	깊은 푸른 그림자, 은은한 은청색 빛, 푸른 림 라이트와 안개, 낮은 채도. 라이팅을 다시 하지 않고도 낮 레벨을 밤 장면으로 바꿉니다.
Industrial Undercity	BP_SAP_Style_IndustrialUndercity	녹청색 그림자, 강렬한 시안색 림 라이트, 청록빛 검은 잉크로 차가운 산업 지구 분위기를 냅니다.

6. 나만의 룩 만들기



팩의 프리셋을 직접 수정하지 마세요(업데이트 시 작업 내용이 덮어쓰기됩니다). 대신 다음과 같이 하세요.

1. 프리셋을 우클릭 → **Create Material Instance**(또는 자신의 폴더로 복제합니다).
2. 새 인스턴스를 엽니다. 모든 설정은 가장 중요한 것(1)부터 가장 기술적인 것(Advanced)까지 번호가 매겨진 그룹으로 정리되어 있습니다. 설정을 체크해 오버라이드한 뒤 값을 드래그하면 뷰포트가 실시간으로 갱신됩니다.
3. 설정 위에 마우스를 올리면 설명을 볼 수 있습니다. 범위와 기본값을 포함한 전체 목록은 9장에 있습니다.

처음 만져 보기 좋은 설정: **Ink Strength, Oil Brush Strokes, Shadow Tint, Light Tint, Saturation, Atmospheric Depth.**

7. 팀 컬러 (선택 사항)

전략 게임이나 멀티플레이어 게임에서는 잉크에 팀 컬러를 입힐 수 있습니다.

1. Custom Depth-Stencil Pass를 **Enabled with Stencil**로 설정합니다(3장).
2. 각 캐릭터 메시에서 **Custom Depth Stencil Value**를 A팀은 1, B팀은 2로 설정합니다.
3. 프리셋에서 **Team Colored Ink**를 1로 설정하고 **Team A / Team B Ink Color**를 고릅니다.

8. 팁 및 문제 해결

- 아무 변화가 없습니다. 레벨에 스타일 Blueprint가 있는지 확인하세요. 직접 배치한 Post Process Volume을 쓰는 경우,

Unbound인지(또는 카메라가 볼륨 안에 있는지), 그리고 프리셋이 Post Process Materials에 가중치 1로 등록되어 있는지 확인하세요.

- 캐릭터에 잉크가 없습니다. 해당 메시에서 Render CustomDepth Pass가 체크되어 있지 않습니다(3장).
- 잉크가 벽을 통과해 보입니다. 설계상 그렇게 되지 않습니다. 캐릭터가 벽에 닿는 곳에서 깜박인다면

Occlusion Tolerance를 조금 올리세요.

- 이미지가 너무 밝거나 어둡습니다. 이 룩은 고정 노출에 맞춰 조정되어 있습니다. Post Process Volume에서

Exposure → **Min EV100**과 **Max EV100**을 같은 값(1부터 시작하면 좋습니다)으로 설정한 뒤 **Exposure Compensation**을 조절하세요.

- 멀리 있는 캐릭터의 잉크가 사라지지 않거나 너무 일찍 사라집니다. **Full Style Up To**와 **No Ink Beyond**(그룹 5)를 조정하세요.
- 안개가 전경을 덮습니다. **Haze Start Distance**를 올리거나 **Atmospheric Depth**를 낮추세요.
- 선이 안정적으로 보입니다. 이 효과는 엔진의 템포럴 안티에일리어싱(TSR/TAA) 이전에 실행되므로, 외곽선이 깜박이지 않고

이미지의 나머지 부분처럼 매끄럽게 처리됩니다.

- **맑은 하늘, 따뜻한 태양.** 이 스타일은 포스트 프로세스이므로 라이팅이 주는 것을 그대로 칠합니다. 맑은 하늘과

따뜻한 태양이 있을 때 가장 돋보입니다.

- **Debug View**(마지막 그룹)는 캐릭터 마스크, 잉크만, 또는 사용 중인 템스를 보여 줍니다. 효과가 무엇을 보고 있는지

이해하는 데 유용합니다.

9. 파라미터 레퍼런스

아래 기본값은 마스터 머티리얼의 값이며, 각 프리셋이 그중 일부를 오버라이드합니다.

1 - Ink Outline

파라미터	범위	기본값	기능
Ink Strength	0 – 1.5	1	캐릭터 둘레에 손으로 그린 잉크 선의 강도입니다. 0이면 잉크가 모두 사라지고, 1이 기준 룩입니다.
Ink Thickness	0.5 – 6	2.3	바깥 외곽선의 두께로, 기준 거리에서의 픽셀 단위입니다. 거리에 따라 자동으로 얇아집니다.
Ink Color	색상	(0.05, 0.03, 0.05)	잉크의 기본 색상입니다. 짙은 자두색이 순수한 검정보다 부드럽게 보입니다.
Ink Takes Local Color	0 – 1	0.5	0 = 어디서나 한 가지 잉크 색. 1 = 선이 맞닿은 색의 더 어두운 버전이 됩니다(피부에는 갈색, 튜닉에는 녹색). 색연필처럼 보입니다.
Ink Bleed Outside	0 – 1	0.5	목탄처럼 선이 실루엣 바깥으로 번지는 정도입니다. 0 = 캐릭터 안쪽에만 선을 그립니다.
Ink Brush Breakup	0 – 1	0.55	브러시 텍스처가 선을 잡아먹게 해, 필터를 거친 것이 아니라 손으로 칠한 것처럼 보이게 합니다.

2 - Painted Look

파라미터	범 위	기본 값	기능
Paint Strokes (World)	0 – 1	0.85	환경의 부드러운 그라디언트를 경계가 뚜렷한 평평한 페인트 면으로 바꿉니다. 0 = 선명한 이미지.
Stroke Size	1 – 5	2.5	페인트 면의 크기(픽셀 단위)입니다. 크기와 관계없이 비용은 같습니다.
Paint Strokes (Characters)	0 – 1	0.35	캐릭터에 같은 효과를 적용합니다. 월드보다 낮게 유지하세요. 너무 높으면 얼굴이 탁해집니다.
Canvas Grain	0 – 1	0.25	이미지 전체에 가벼운 캔버스 질감을 더해 캐릭터와 월드를 하나로 묶어 줍니다.
Stylize World	0 – 1	1	환경이 받는 페인팅 룩과 색 보정의 정도입니다. 0 = 월드는 그대로 두고, 캐릭터는 스타일을 모두 유지합니다.
Saturation	0 – 2	1.18	페인트 평균화 과정에서 빠진 색을 되돌려 줍니다. 1 = 변화 없음.

2b - Oil Paint

파라미터	범위	기본 값	기능
Oil Brush Strokes	0 – 1	0.75	유화 붓 터치처럼 형태를 "따라" 물감을 문지릅니다(줄기, 어깨, 바위 모서리). 평평한 영역은 붓 방향을 따릅니다.
Oil Stroke Length	0 – 24	11	유화 붓 터치의 길이(픽셀 단위)입니다.
Oil Impasto	0 – 1	0.3	붓털 자국: 각 붓 터치를 따라 생긴 미세한 결이 두껍게 칠한 유화처럼 빛을 받습니다.
Canvas Weave	0 – 1	0	물감 아래로 비치는 고운 캔버스 직조 무늬입니다.
Canvas Weave Size	2 – 12	4	캔버스 직조 무늬의 크기(픽셀 단위)입니다.

2c - Painted Atmosphere

파라미터	범위	기본값	기능
Haze Color	색상	(0.62, 0.78, 0.92)	원경 안개의 색상입니다. 낮에는 옅은 하늘색, 해 질 녘에는 따뜻한 호박색이 어울립니다.
Atmospheric Depth	0 – 1	0.7	회화적 대기 원근법: 멀리 있는 형태가 애니메이션 영화의 손그림 배경처럼 밝고 옅은 푸르스름한 안개 속으로 사라 집니다. 0 = 끄.
Haze Start Distance	0 – 20000	1500	안개가 시작되는 거리(cm)입니다.
Haze Full Distance	500 – 60000	9000	안개가 최대 강도에 도달하는 거리(cm)입니다.
Foreground Color Boost	0 – 1	0.6	시선이 머무는 카메라 근처에 채도를 더합니다.

3 - Color Grading

파라미터	범 위	기본값	기능
Shadow Tint	색 상	(0.58, 0.56, 0.92)	그림자에 입히는 색상입니다. 차가운 보라색이 이 룩의 시그 니처입니다. 색만 입힐 뿐 스스로 어둡게 만들지는 않습니다.
Shadow Tint Strength	0 – 1	0.85	월드에 그림자 색조를 적용하는 강도입니다.
Light Tint	색 상	(1.16, 1.04, 0.86)	하이라이트에 입히는 색상입니다. 차가운 그림자와 대비되 는 따뜻한 금색이 두 가지 색온도의 회화적 느낌을 만듭니 다.
Light Tint Strength	0 – 1	0.7	월드에 빛 색조를 적용하는 강도입니다.
Adapt To Scene Brightness	0 – 1	1	1 = 그림자와 빛의 임계값이 레벨의 전체 밝기를 따라가므 로, 어두운 숲과 햇살 가득한 사막 모두 같은 프리셋으로 잘 보입니다.
Tone Edge Hardness	1 – 40	9	그림자, 중간 톤, 빛 사이 경계의 부드러움입니다. ~10 = 회 화풍, 40 = 선명한 셀 셰이딩.

4 - Rim Light

파라미터	범위	기본값	기능
Rim Light Strength	0 – 1	0.35	비스듬한 각도에서 보이는 캐릭터 가장자리를 따라 생기는 따뜻한 빛의 테두리입니다.
Rim Light Color	색상	(0.95, 0.72, 0.40)	테두리의 색상입니다. 따뜻한 도시에는 금색, 산업 지하 도시에는 시안색이 어울립니다.
Rim Light Width	0.5 – 8	3	값이 높을수록 테두리가 얇아지고 가장자리에 더 가까워집니다.
Rim Light In Shadow	0 – 1	0.65	그림자 속에 서 있는 캐릭터에 더해지는 림 라이트입니다. 밤 레벨에서 외곽선이 희끗하게 보이면 낮추세요.

5 - Distance & Masking

파라미터	범위	기본값	기능
Full Style Up To	500 – 20000	4200	캐릭터가 잉크 스타일을 온전히 받는 카메라로부터의 거리(cm)입니다. 레벨별로 Post Process Volume에서 오버라이드할 수 있습니다.
No Ink Beyond	500 – 25000	6200	이 거리(cm)를 넘어선 먼 캐릭터는 잉크를 잃고 색상만 유지합니다. 두 거리 사이에서는 잉크가 부드럽게 사라집니다.
Line Reference Distance	200 – 10000	1400	선 두께가 설정값 그대로 표시되는 거리(cm)입니다. 평소 사용하는 카메라 거리로 설정하세요.
Occlusion Tolerance	0 – 50	2	벽 뒤에 가려진 캐릭터에는 스타일이 적용되지 않습니다(벽 너머로 외곽선이 보이지 않음). 접촉 지점에서 스타일이 갇박이면 조금 올리세요.
Screen Edge Margin	0 – 16	4	화면 가장자리에서 스타일을 적용하지 않는 픽셀 수로, 가장자리 아티팩트를 방지합니다. 실제로는 눈에 띄지 않습니다.

Advanced - Characters

파라미터	범위	기본값	기능
Character Brightness	0.5 – 2	1.08	캐릭터에만 적용되는 전체 밝기 증가입니다.
Character Shadow Lift	0.3 – 1.5	0.78	1보다 낮으면 하이라이트를 날리지 않고 캐릭터의 어두운 톤을 끌어올립니다.

파라미터	범위	기본 값	기능
Character Contrast	0.5 – 2.5	1.3	캐릭터 자체의 중간 톤을 기준으로 한 대비입니다.
Character Contrast Pivot	0.02 – 0.8	0.3	대비 계산에 쓰이는 중간 톤입니다. 낮추면 어두운 머티리얼이 밝아지고, 높이면 검정 쪽으로 밀립니다.
Character Saturation	0 – 2.5	1.25	캐릭터의 색 강도입니다.
Keep Original Character Colors	0 – 1	0.6	스타일화된 라이팅은 유지하면서 캐릭터 본래의 색조를 되돌려 주어, 어두운 레벨에서도 색이 바래 보이지 않게 합니다.
Character Shadow Tint	0 – 1	0.25	캐릭터에 적용되는 그림자 색조입니다. 낮게 유지하세요. 어두운 가죽이나 금속은 그림자가 아닙니다.
Character Light Tint	0 – 1	0.45	캐릭터에 적용되는 빛 색조입니다.

Advanced - Ink

파라미터	범위	기본 값	기능
Inner Line Width	0.25 – 4	1.1	내부 선의 두께입니다(몸 앞의 팔, 엉덩이 앞의 무기 등).
Inner Lines From Shape	0 – 1	0.6	지오메트리가 자기 자신과 겹치는 곳에 내부 선을 그립니다. 모든 캐릭터에서 안정적으로 작동합니다.
Inner Lines From Surface Detail	0 – 1	0	노멀 맵에서 내부 선을 만듭니다. 기본값은 꺼짐입니다. 옷을 입은 캐릭터에서는 모든 솔기가 선이 되기 때문입니다.
Shape Line Threshold	0.005 – 0.3	0.05	내부 선을 그리는 데 필요한 뎁스 차이입니다. 낮을수록 선이 많아집니다.
Surface Line Threshold	0 – 1	0.55	표면 선을 그리는 데 필요한 각도 변화입니다.
Surface Line Softness	0.01 – 1	0.2	표면 선의 부드러움입니다.
Outline Softness	0.02 – 1	0.4	외곽선의 페더링입니다. 높을수록 감박임 없는 부드러운 묵탄 같은 선이 됩니다.
Line Wobble	0 – 3	0.6	손으로 그린 듯한 선의 고정된 흔들림(픽셀 단위)입니다. 정지한 캐릭터에서 선이 꿈틀거리지 않습니다.
Line Charcoal Grain	0 – 1	0.55	묵탄처럼 선 사이로 종이 질감이 비치게 합니다.

파라미터	범위	기본 값	기능
Minimum Line Scale	0.05 – 1	0.35	멀리 있어도 선이 이 비율보다 얇아지지 않아, 먼 캐릭터도 알아볼 수 있는 외곽선을 유지합니다.

Advanced - Paint

파라미터	범위	기본 값	기능
Brush Texture Scale	0.5 – 16	4	선과 톤 경계를 깨뜨리는 데 쓰이는 브러시 텍스처의 크기입니다.
Grain Texture Scale	2 – 64	22	미세한 캔버스 결과 목탄 입자의 크기입니다.
Shadow Threshold	0 – 1	0.34	픽셀이 그림자로 간주되는 밝기 기준입니다(기준 씬 밝기에서).
Light Threshold	0 – 1	0.66	픽셀이 빛으로 간주되는 밝기 기준입니다.
Shadow Exposure	0.3 – 1.5	0.88	그림자를 어둡게 만드는 유일한 설정입니다. 1 = 변화 없음.
Light Exposure	0.5 – 2	1.08	밝은 톤을 더 밝게 또는 어둡게 합니다. 1 = 변화 없음.
Reference Scene Brightness	0.05 – 1	0.53	임계값이 입력한 그대로 사용되는 씬 밝기입니다. 기준 레벨의 평균 밝기로 설정하세요.

Advanced - Team Colors

파라미터	범 위	기본값	기능
Team Colored Ink	0 – 1	0	1 = 잉크가 Custom Depth 스텐실에서 팀 컬러를 가져옵니다(1 = A 팀, 2 = B 팀). 대규모 전투를 읽기 쉽게 해 줍니다.
Team A Ink Color	색상	(0.20, 0.60, 0.95)	스텐실 값 1의 잉크 색상입니다.
Team B Ink Color	색상	(0.90, 0.20, 0.30)	스텐실 값 2의 잉크 색상입니다.

Advanced - World Sketch Lines

파라미터	범위	기본 값	기능
World Sketch Lines	0 – 1	0	덱스가 끊기는 곳(하늘을 배경으로 한 바위, 풀밭을 배경으로 한 나무)에 환경용 목탄 선을 선택적으로 그립니다. 0 = 끄.
World Line Width	0.5 – 6	2.5	환경 선의 두께입니다.
World Line Threshold	0.005 – 0.5	0.05	월드 선을 그리는 데 필요한 덱스 단절입니다. 높을수록 큰 실루엣에만 그립니다.
World Line Grain	0 – 1	0.45	월드 선의 목탄 입자입니다.

Debug

파라미터	범 위	기본 값	기능
Debug View	0 – 6	0	0 = 끄. 1 = 캐릭터 마스크, 2 = 잉크만, 3 = GBuffer 노멀, 4 = 캐릭터 덱스, 5-6 = 패스스루 테스트.

10. 데모 레벨





Demo/Maps/L_SAP_Showcase 를 열고 **Play**를 누르세요. 카메라는 자유 시점입니다. WASD와 마우스로 날아다닐 수 있습니다.

레벨에는 씬 전체를 칠하는 **BP_SAP_Style_Default**가 하나 있습니다. 다른 룩도 직접 시험해 보세요. 이것을 삭제하고 **BP_SAP_Style_BoldInk**(또는 다른 스타일 Blueprint)를 끌어다 놓은 뒤 뷰포트에서 변화를 확인하세요. 이어서 **BP_SAP_StyleZone**을 끌어다 놓아 한 영역에 고유한 룩을 부여해 보세요.

데모 라이팅은 프레젠테이션용으로 조정한 표준 Unreal 라이팅이며 팩에 포함되지 않습니다. 레벨과 메시는 효과를 보여 주기 위한 것일 뿐이므로 Demo 폴더는 삭제해도 됩니다.

11. 지원

질문, 버그, 아이디어가 있으면 Fab 판매자 페이지를 통해 **TINY RPG**에 문의해 주세요. 엔진 버전과, 가능하다면 **Debug View**를 1로 설정한 스크린샷을 함께 보내 주세요.