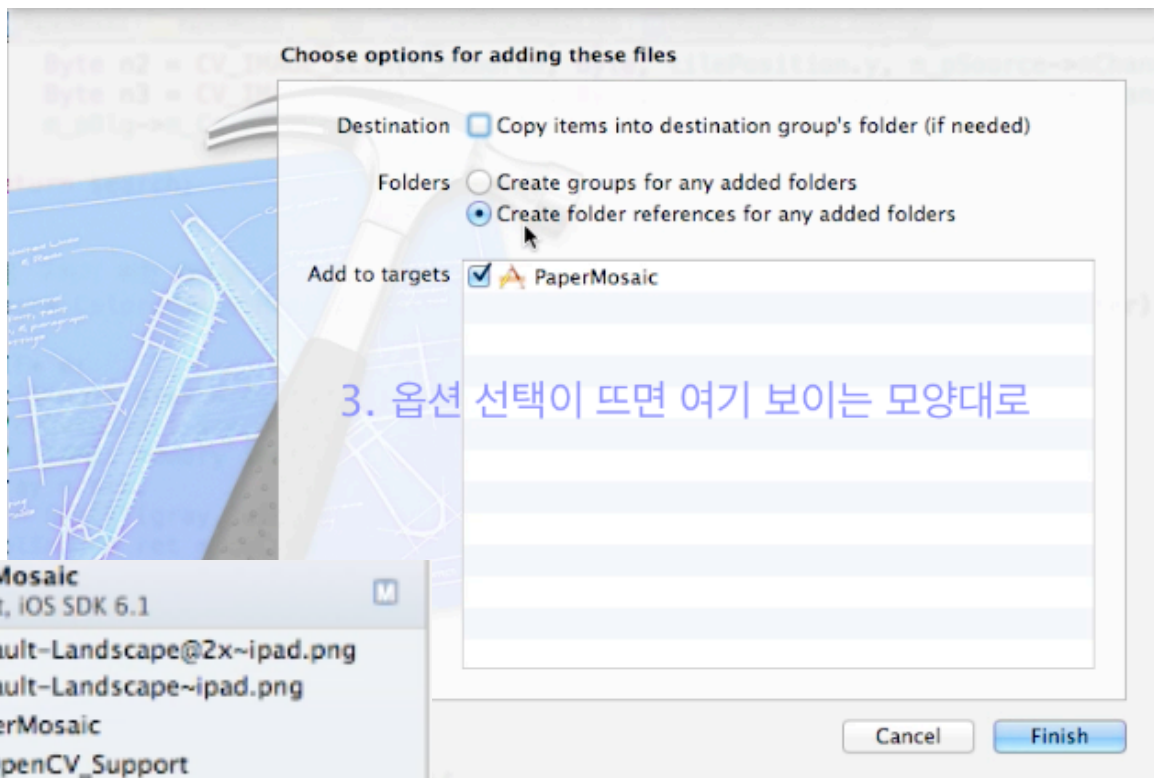
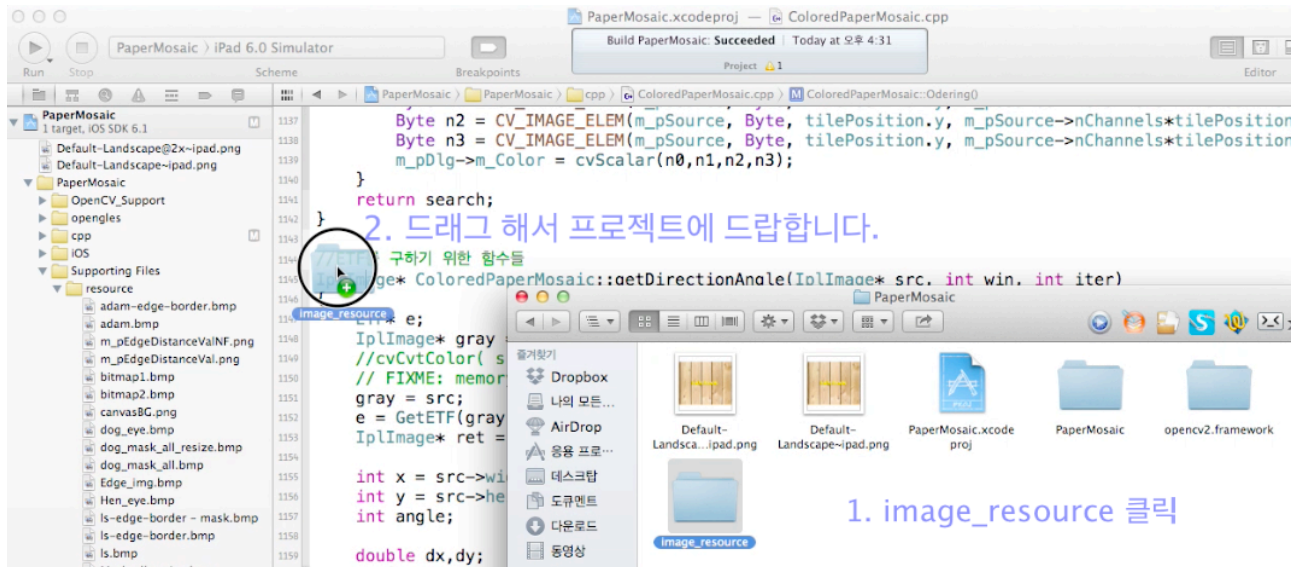


그림 리소스 규칙

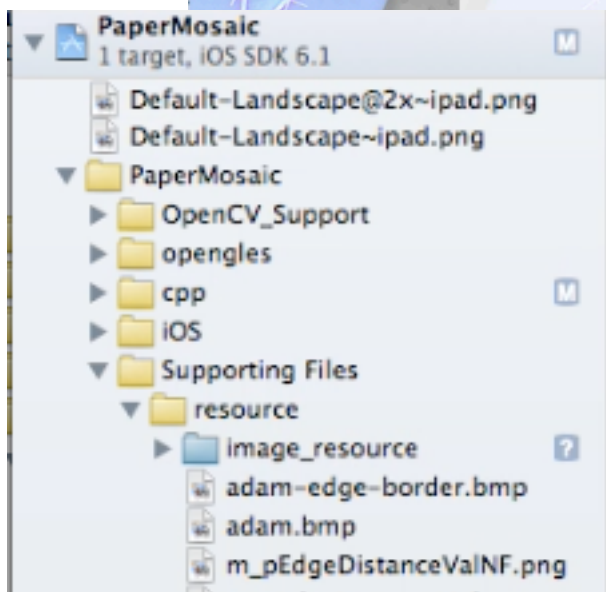
리소스 경로를 하드코딩해놨기 때문에 다음 규칙을 지켜주셔야 합니다.

그림 리소스는 [image_resource] 라는 폴더에 위치 해야 합니다.

그리고 그 폴더는 프로젝트에 폴더 링크로 포함되어야 합니다.



(적절히 적용된 예시.)

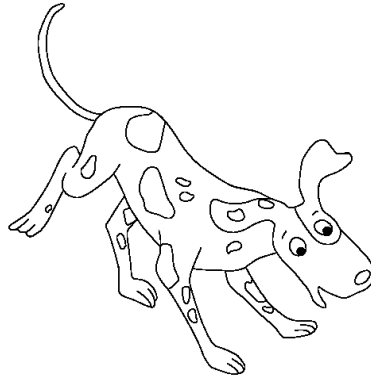


[image_resource] 의 하위에 적당한 이름의 폴더를 만들고
그 아래에 아래의 파일들이 있어야 합니다. 일단(.bmp만 됩니다.)

[edge_img.bmp]

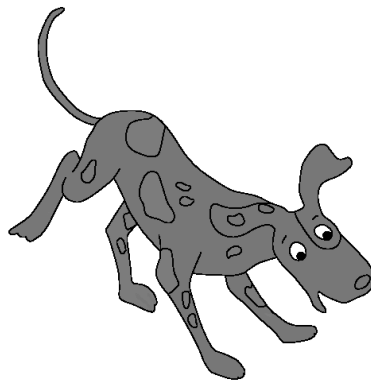
[mask_img.bmp]

[source_img.bmp]



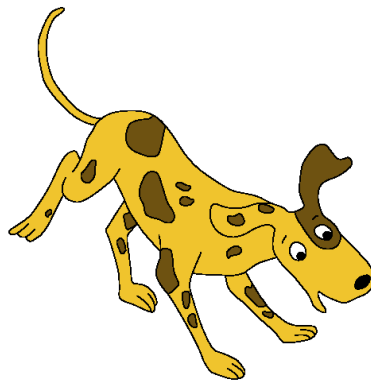
(edge_img 예시)

edge_img에는 밑그림이 들어가야 하며, 선택은 RGB 0,0,0 이어야 합니다.



(mask_img 예시)

mask_img는 색종이가 붙어야 할 영역을 나타내고, RGB 101,101,101색이 한 부분 있어야 합니다.
영역구분을 위해 102, 103.. 이런식으로 하나씩 올리길 바랍니다.
RGB 255,255,255인 영역은 색종이가 (자동으로) 붙지 않습니다.



(source_img 예시)

source_img에는 원본 이미지가 들어갑니다. RGB 0,0,0인 색상이 있으면 안됩니다.