

언리얼 엔진 스타일 가이드



목차

목차	2
로고 사용법	3
로고 사용법 계속	4
로고 고정 조판	5
애니메이션 로고	6
여백	7
로고 색	8
잘못된 사용	9
인쇄와 포장	10
상호/저작권	11

로고 사용법

언리얼 엔진 로고를 사용할 때는 이 내서를 따라 주시기 바랍니다.

언리얼 엔진 로고는 라이선싱 파트너, 에픽 게임스의 언리얼 엔진 라이선시 깨서만 사용할 수 있습니다.

로고는 모양이나 색의 변형 없이 있는 그대로 표현해야 하며, 예외는 따로 명시하도록 하겠습니다.

주 브랜드 로고:

가급적 주 브랜드 로고 고정 조판을 사용해야 합니다.

이는 이벤트/업계 행사 표지판, 광고, 포스터, 소프트웨어 스플래시 화면, 웹사이트 등에 적용됩니다.



부 로고:

부 (원 안에 U 자) 로고는 제품이나 포장에 직접적으로 사용해야 합니다.

배경색이 다양한 곳에 사용할 경우 로고가 잘 보일 것인지 확인해 주시기 바랍니다.



로고 검정 외곽선 버전은 폰트, 날개, 원주가 모두 검은 것으로, 하양 또는 밝은 색 바탕에 사용하는 것이 좋습니다.

로고 하양 외곽선 버전은 폰트, 날개, 원주가 모두 하얀 것으로, 검정 또는 어두운 색 바탕에 사용하는 것이 좋습니다.



로고 사용법 계속

로고 검정 외곽선 버전은 폰트, 날개, 원주가 모두 검은 것으로, 하양 또는 밝은 색 바탕에 사용하는 것이 좋습니다.

로고 하양 외곽선 버전은 폰트, 날개, 원주가 모두 하얀 것으로, 검정 또는 어두운 색 바탕에 사용하는 것이 좋습니다.

통합 파트너 프로그램 (IPP) 로고:

통합 파트너 프로그램 참여사만 사용하도록 고안된 IPP 로고 고정 조판입니다.

INTEGRATED



PARTNER

INTEGRATED



PARTNER

가로형 로고:

가로형 로고는 책의 등부분 포장 용도로만 사용됩니다.



UNREAL ENGINE



UNREAL ENGINE

로고 고정 조판

4색 주:

배경의 빨강 원에 텍스처, 셰이딩, 하이라이트를 표시합니다.

가급적 4색 로고 고정 조판을 사용해 주시기 바랍니다.

회색조 주:

로고의 모든 요소가 회색조입니다.

풀 컬러 인쇄가 불가능할 경우를 위해 고안된 것입니다.

단색 탈색:

로고의 모든 요소가 검정 하얀입니다.

풀 컬러 인쇄가 불가능할 뿐만 아니라 인쇄 매체가 4색이나 회색조 주 버전의 배경 텍스처를 정확히 표현해 내지 못할 때릴 대비한 것입니다.

주 로고 고정 조판:

주 브랜드 로고 고정 조판으로, 가급적이 버전을 사용해 주시기 바랍니다.



부 로고 고정 조판:

여백에 제한이 있거나 주 로고에 있는 문구를 알아볼 수 없는 상황에 사용합니다.

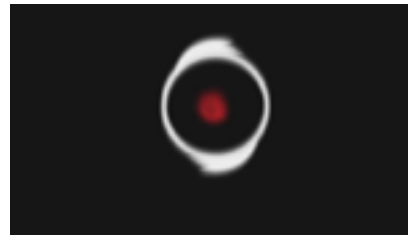
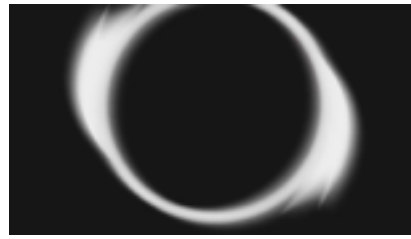


애니메이션 로고

애니메이션이 적용된 소프트웨어 로고:

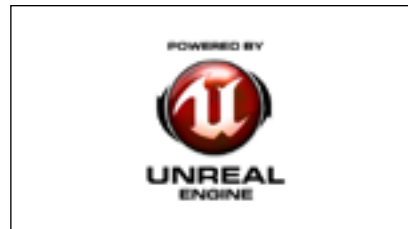
주 애니메이션 소프트웨어 로고는 라이선시의 소프트웨어 타이틀 시작 단계에서 사용할 것을 추천합니다. 로고의 훼손을 방지하기 위해 로고 주변에 다른 것을 겹쳐 놓거나 떠다니게 한다거나, 그 뒤로 무언가 지나가도록 해서는 안됩니다.

오디오 포함 여부와 상관없이 다양한 포맷의 4 초 애니메이션이 준비되어 있습니다.



고정된 소프트웨어 로고:

고정된 소프트웨어 로고는 시작 단계에서 애니메이션 로고를 표시할 수 없을 때 대신 사용할 수 있습니다. 로고의 훼손을 방지하기 위해 로고 주변에 다른 것을 겹쳐 놓거나 떠다니게 한다거나, 그 뒤로 무언가 지나가도록 해서는 안됩니다.



태그라인

태그라인:

태그라인 "POWERED BY"는 소프트웨어의 애니메이션 로고 시퀀스 도중이나 (로고, 워드마크, 태그라인까지) 제대로 알릴 필요가 있을 때만 추가시킵니다.

태그라인을 추가하려면 원안의 U 자 로고와 "UNREAL ENGINE" 워드마크 둘 다 표시되어 있어야 합니다.

POWERED BY

POWERED BY

주:

로고에 대한 태그라인의 비율 및/또는 위치 설정은 오른쪽에 표시된 대로만 가능합니다.

로고 크기가 너무 작아 태그라인을 알아볼 수 없게 된다면, 지워야 합니다.



여백

여백 조건



로고 주변의 공백은 최소 대시선으로 나타낸 만큼 띄워야 합니다. 로고에서 대시선까지의 거리는 "ENGINE"의 높이, "X"와 같습니다.



원 안의 U 로고만 사용한다면, 로고에서 대시선까지의 최소 공백 거리는, U의 밑부분에서 원의 밑부분까지 거리, "Y"와 같습니다.

최소 크기

로고는 아래 명시된 크기보다 작아서는 안 됩니다.



로고 색



이 팬톤 컬러는 베이스레이어
참고용입니다.

텍스처에 이 팬톤 컬러를 대
신 사용하지는 **마세요.**

다른 인쇄 옵션에 대해서는
로고 고정 조판 부분을 참고
해 주시기 바랍니다.

검정



C	0
M	0
Y	0
K	100
R	0
G	0
B	0

하양



C	0
M	0
Y	0
K	0
R	255
G	255
B	255

팬톤 1795C



C	21
M	100
Y	100
K	15
R	174
G	0
B	2

잘못된 사용



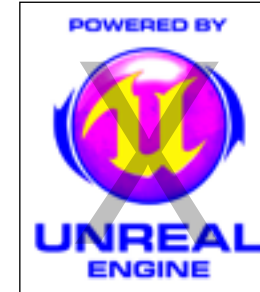
로고를 변경, 그룹 해체, 스케일 조절, 왜곡하는 등, 어떤 식으로든 수정하지 않아 주시기 바랍니다.



로고의 요소 비율을 변경하지 않아 주시기 바랍니다.



POWERED BY UNREAL ENGINE 폰트를 바꾸지 않아 주시기 바랍니다.



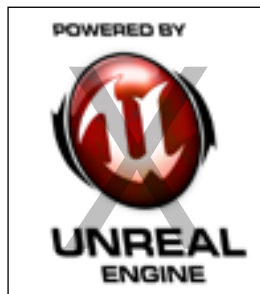
공인된 색을 바꾸지 않아 주시기 바랍니다.



로고를 돌리거나 기울이지 않아 주시기 바랍니다.



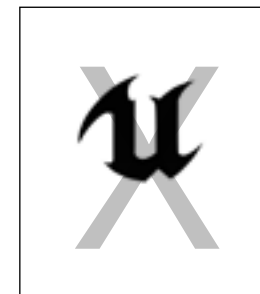
이펙트나 필터를 적용하지 않아 주시기 바랍니다.



비스듬하게 눕히지 않아 주시기 바랍니다.



로고의 요소를 없애지 않아 주시기 바랍니다.



"U" 자만 사용하지 않아 주시기 바랍니다.



텍스트만 사용하지 않아주세요. 로고와 함께 사용해 주시기 바랍니다.

인쇄와 포장

인쇄와 포장 안내:

제품이나 그 포장(CD, DVD, 케이스, 외부 포장)에 인쇄할 용도로는 부 (원 안에 U 자만 있는) 로고 고정 조판이 좋습니다.



로고가 제품 포장 상단이나 하단에 위치하지 않도록 해주십시오.

배경색이 다채로운 경우 로고가 잘 보이는지 주의를 기울여 주시기 바랍니다.



로고를 넣을 때는 여백이나 최소 크기 규정에 맞는지 확인해 주시기 바랍니다.

상호/저작권

언리얼, 원 안의 U 자 로고, POWERED BY UNREAL ENGINE 상호와 로고를 사용할 때는 반드시 다음 규정을 준수해 주시기 바랍니다.

언리얼 엔진 법적 공지 정보:

언리얼 엔진 로고가 표시될 때는 가급적 다음 상호 공지 역시 표시해야 합니다:

- 언리얼(Unreal), 원 안의 U 자 로고, Powered by Unreal Engine 로고는 미국과 세계 각지의 에픽 게임스 회사(Epic Games Inc.)의 상호 또는 등록 상호입니다.

상호 공지 포맷:

문자로 쓸 때, 등록 상호 기호 "®" 은 공백이나 스타일에 관련된 문제가 있지 않고서야 라벨, 포장, 홍보 판촉물, 데이터 시트, 보도 자료, 광고 표제에 반드시 표기해야 합니다.

- Unreal®
- Unreal® Engine #

상호 규정:

에픽 게임스의 상호는 브랜드명으로 대소문자 표기까지 그대로 써야 합니다. 상호를 소유격으로 쓰거나, 철자를 바꾸거나, 하이픈을 넣거나, 버전 번호 부분을 재배치하거나, 한 단어를 두 단어로 나눠 쓰거나, 복수형으로 만들거나 하지 마시기 바랍니다.

- "Unreal® Engine #" 을 "Unreal® # Engine" 이나 "Unrealengine #" 으로 바꾸지 마시기 바랍니다.