

AR 마커 포스터 디자인 가이드

의회사 준비 자료 안내

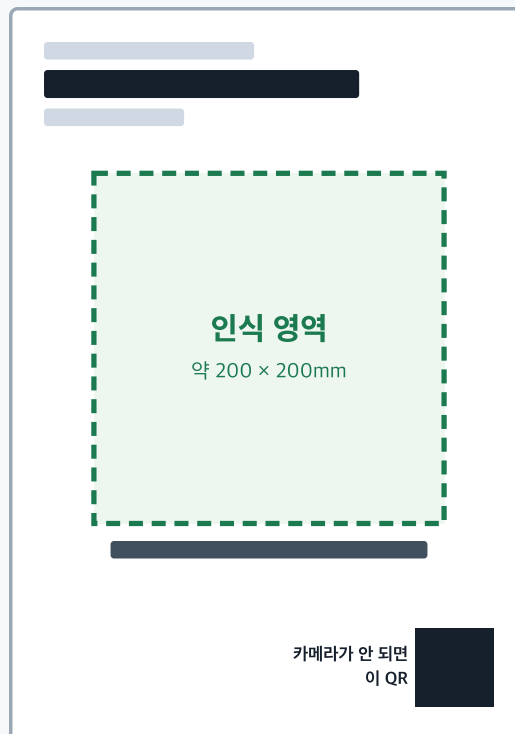
WebAR 보물찾기는 관람객이 **휴대폰 카메라로 포스터를 비추면** 그 위에 3D 보물이 나타나는 방식입니다. 이때 카메라가 알아보는 그림이 **AR 마커**이고, 마커를 담은 인쇄물이 **마커 포스터**입니다. 행사 그래픽으로 다양하게 디자인할 수 있으며, 이 문서는 **인식이 잘 되는 디자인 원칙과 전달해 주실 자료를** 정리한 것입니다.

마커 포스터는 터치라이크가 제작합니다

로고와 행사 그래픽만 전달해 주시면, 인식 품질을 점검한 시안을 만들어 확인을 받은 뒤 인쇄 · 설치합니다. 직접 디자인하시는 경우에도 아래 가이드라인에 맞춰 주시면 인식 점검 후 반영합니다.

1 마커 포스터의 구조

A3 세로 포스터 한 장에 인식 영역 · 안내 · QR 이 함께 들어갑니다.



A3 (297 × 420mm) 세로

가운데 정사각 영역만 카메라가 인식합니다. 행사명 · 로고 · 포인트 이름 · 안내 문구 · QR 은 영역 밖에 자유롭게 배치합니다.

인식 영역

포스터 가운데 정사각 약 200 × 200mm · 둘레에 20mm 이상 여백

QR

인식 영역 밖 (오른쪽 아래) · 35mm 이상. 카메라 인식이 어려운 순간에도 같은 포인트를 모을 수 있게 모든 포스터에 들어갑니다.

포인트 구분

포인트마다 한 장씩, 서로 다른 디자인으로 제작합니다.

2 디자인 시안 예시

같은 행사 그래픽으로도 여러 방향이 가능합니다. 선호하시는 방향을 알려 주세요. 아래 로고와 그래픽은 모

두 예시이며, 시안을 누르면 크게 볼 수 있습니다.



루나 포트 · 예시 로고

A · 로고 단독 인식 부적합

흰 여백과 단색 면이 넓어 카메라가 구분할 특징이 부족합니다. 로고는 B · E 처럼 다른 요소와 함께 씁니다.



B · 로고 + 상징 패턴 인식 적합

로고를 중심에 두고 행사를 상징하는 작은 아이콘으로 주변을 채운 형태



C · 테마 일러스트 인식 적합

행사 주제를 한 장의 그림으로 풀어낸 형태



D · 키워드 타이포그래피 인식 적합

행사 키워드를 크기 · 각도 · 색을 달리해 겹쳐 배치한 형태



E · 로고 모양 채움

인식 적합

로고의 형태 안을 상징 패턴으로 채운 형태



F · 컬러 추상

인식 적합

행사 색으로 구성된 추상 패턴

3 인식이 잘 되는 디자인 가이드라인

카메라는 그림 속 모서리 · 경계 · 명암 차이를 찾아 포스터를 알아봅니다. 다섯 가지만 지키면 대부분의 행사 그래픽을 마커로 쓸 수 있습니다.

1 인식 영역을 작은 요소로 촘촘하고 고르게 채웁니다

네 모서리까지 크고 작은 요소가 골고루 있어야 합니다. 로고 · 일러스트 · 사진 · 글자 모두 좋습니다.

피할 것: 넓은 흰 여백, 영역의 4분의 1을 넘는 큰 단색 면, 로고 하나만 크게 둔 구성

2 명암 대비를 분명하게 합니다

밝은 색과 어두운 색이 섞여 경계가 뚜렷해야 카메라가 잘 찾습니다.

피할 것: 연한 파스텔끼리의 조합, 그라데이션만 있는 면, 흐린 사진

3 대칭과 같은 무늬의 반복을 피합니다

좌우 · 상하가 다르게 보여야 카메라가 포스터의 방향과 위치를 정확히 잡습니다. 글자는 굵고 짧게, 한쪽으로 치우쳐 둡니다.

피할 것: 좌우 대칭 구도, 타일처럼 반복되는 패턴, 가늘고 긴 문장

4

포인트마다 다른 디자인으로 만듭니다

같은 틀에 번호만 바꾸면 카메라가 포인트끼리 헛갈릴 수 있습니다. 구도 · 색 배치 · 요소를 포인트마다 다르게 합니다.

5

무광으로 인쇄하고 눈높이에 설치합니다

무광 용지 · 휘지 않는 보드에 인쇄하고, 바닥에서 1.2 ~ 1.5m 높이에 조명이 비치지 않는 방향으로 설치합니다.

피할 것: 광택 코팅 · 유리 액자 · 반사 소재, 창가 역광, 구겨지거나 휘는 설치

모든 시안은 인식 점검 후 사용합니다

터치라이크가 시안마다 인식 품질을 점검하고, 행사 전날 설치 현장의 실제 조명과 거리에서 전 포인트를 다시 테스트한 뒤 오픈합니다.

4 전달해 주실 자료

마커 포스터 제작에 필요한 자료입니다. 담당자가 나뉘는 항목은 오른쪽에 표시했습니다.

1	로고 원본 벡터 파일 (AI · SVG · PDF) 또는 투명 배경 PNG 1,000px 이상 필수	디자인 담당
2	행사 키 비주얼 · 그래픽 원본 포스터 · 현수막 · 리플릿 등 행사 그래픽 원본 (포스터 디자인에 반영) 필수	디자인 담당
3	브랜드 색상 · 서체 대표 색상 값 · 전용 서체가 있으면 서체 정보 선택	디자인 담당
4	행사 키워드 · 문구 행사명 · 슬로건 · 주제를 나타내는 키워드 5~10개 · 포스터에 넣을 안내 문구	기획 담당
5	선호하는 시안 방향 2번 예시 B ~ F 중 선호 방향 (여러 개 가능) · 참고 이미지가 있으면 함께	기획 담당
6	포인트 목록 · 설치 위치 포인트 수 · 포인트 이름 · 배치도 또는 도면 · 설치 방식 (벽 · 이젤 · 기둥)	기획/현장
7	쓰면 안 되는 표현 · 색 · 대상 내부 규정 · 협찬 조건 등 선택	기획 담당
8	자료 사용 확인 제공하신 로고 · 그래픽을 이번 행사의 포스터 · 화면에 사용해도 된다는 확인 (권리가 다른 곳에 있으면 그 사용 허락 포함) 필수	기획/법무

이미지는 원본 파일로 보내 주세요

메신저로 보내면 이미지가 압축되어 인쇄 품질과 인식 품질이 함께 떨어질 수 있습니다. 메일 첨부나 파일 공유 링크를 이용해 주세요.

확인 은 두 번입니다. 시안을 보신 뒤, 실제 포스터 위에 보물을 띄운 화면을 한 번 더 보십시오.

○ 자료 전달

4번 자료를 보내 주십시오.

○ 시안 제작 · 인식 점검

선호 방향으로 포인트별 시안을 만들고 인식 품질을 점검합니다.

○ 시안 확인 (1차)

시안을 보시고 수정 의견을 주십시오.

○ AR 화면 확인 (2차)

확정 시안 위에 보물을 띄운 휴대폰 화면 캡처를 보내 드립니다.

○ 인쇄 · 설치

무광 인쇄 후 행사 전 날 설치하고, 현장 조명과 거리에서 전 포인트를 테스트합니다.

전달 전 체크리스트

자료를 보내시기 전 확인용입니다.

- ☐ 로고 원본 (벡터 또는 투명 배경 PNG 1,000px 이상)
- ☐ 행사 키 비주얼 · 그래픽 원본 파일
- ☐ 행사명 · 슬로건 · 키워드 5~10개
- ☐ 선호하는 시안 방향 (B ~ F)
- ☐ 포인트 수 · 이름 · 배치도 · 설치 방식
- ☐ 제공 자료의 **사용 확인** (권리가 다른 곳에 있으면 사용 허락 포함)
- ☐ 시안 확인 담당자 한 분

터치라이크 · WebAR 스탬프투어 · AR 보물찾기 | touchlike.kr/solutions/webar-stamp-tour

(<https://touchlike.kr/solutions/webar-stamp-tour>)

문의는 담당자에게 연락해 주세요.