

오픈소스 프로그래밍 6조 오픈소스 소프트웨어 라이선스 조사 내용정리

1. 팀 프로젝트에 사용된 오픈소스 라이브러리 및 프로젝트의 라이선스

- 언리얼 엔진(Unreal Engine)

: (특정 라이선스는 없고, 무료로 사용 가능하며 게임이나 다른 판매용 인터랙티브 제품을 상품화 하여 총 수익이 분기당 \$1,000,000 USD 이상이 발생하는 제품의 경우 5% 로열티를 지불해야 한다.)

_ 블렌더(Blender)

: (라이선스 없음)

- Niagara Matrix code: 언리얼 엔진의 파티클 시스템인 '나이아가라'를 활용한 매트릭스 코드이다.
MIT 라이선스를 가지고 있다

: (MIT 라이선스)

2. 라이선스 간의 호환성

: 언리얼 엔진과 블렌더는 특정 라이선스가 없으며, MIT 단일 라이선스만을 사용하므로 서로 호환 되는데 문제없음.

3. 팀 프로젝트 결과물에 최종적으로 사용하는 오픈소스 라이선스

: MIT 라이선스