

→ 플레이북

타깃 고객이 사용하는 플랫폼에 인터랙티브 3D 배포

더 광범위한 타깃에게 창작물을 선보이는 방법:
기기 인식 기반의 배포에 적절한 충실도, 용량 및 플랫폼별
롤아웃 전략을 소개하는 플레이북입니다.



들어가는 말

실시간 3D 경험이 아무리 세련되고 효과적이더라도, 그 유용성은 누가 어디에서 액세스할 수 있는지에 따라 달라집니다. 3D 에셋 라이브러리를 연결하고 표준화한 뒤 모델을 타깃 용도에 맞게 최적화했다면, 마지막 단계는 이러한 경험을 필요한 곳, 즉 데스크톱, 모바일, 웹, XR 헤드셋 및 HMI 시스템 전반에 제공하는 것입니다. 유니티 Industry Customer Success 부문의 시니어 디렉터 헤닝 린은 “물론 데스크톱 및 모바일과 같은 가장 일반적인 플랫폼에 배포하기가 가장 쉽습니다”라고 합니다. “하지만 XR과 VR은 폼 팩터가 그다지 다양하지 않기 때문에 조금 까다로울 수 있습니다. HMI는 모든 OEM이 다르게 구현하기 때문에 좀더 복잡하고요.”

XR 헤드셋을 사용한 심층 교육 워크스루를 주최하든, 디자인 계획에 대해 협업을 진행하거나 매력적인 고객 경험을 제공하든, 각 플랫폼에는 고유한 강점과 약점, 그리고 활용처가 있습니다. 웹은 접근성이 뛰어나고, XR 또는 VR은 몰입도를 최대화할 수 있는 최적의 선택이며, 데스크톱과 모바일은 일상적인 사용 면에서 유용하고, HMI는 임베디드 인텔리전스를 제공합니다. 현재 일반적인 산업 환경에서는 이러한 플랫폼 유형의 조합을 사용할 가능성이 높습니다.

이제 목표는 이러한 디자인을 필요로 하는 사람들에게 제공하는 것입니다. 하지만 광범위한 기기가 저마다 고유한 기능과 한계를 가지고 있기 때문에 그렇게 간단하지만은 않습니다. 특히 CX(고객 경험) 사용 사례는 가장 다양한 플랫폼과 기기에 대응해야 한다는 점에서 더욱 까다로울 수 있습니다. 하지만 내부적으로 봐도 교육, 디자인, 엔지니어링과 같은 활용 사례에서 각 팀이 필요로 하는 것, 기대치, 사용하는 기기가 모두 다릅니다.

이 플레이북은 시리즈의 세 번째이자 마지막 가이드로, 여러분이 중앙 집중화되고 연결된 3D 에셋 라이브러리를 보유하고 있으며 타깃 사용 사례에 맞게 경험을 구축 및 최적화했음을 전제로 합니다. 여기서는 관계자 또는 고객이 사용하는 플랫폼이나 기기에 관계 없이 이러한 경험을 제공하는 방법을 살펴보겠습니다. 배포란 결국 양질의 경험과 이를 활용한 장점을 누릴 사람들 사이에 존재하는 최종적인 마찰 요인을 제거하는 것입니다.

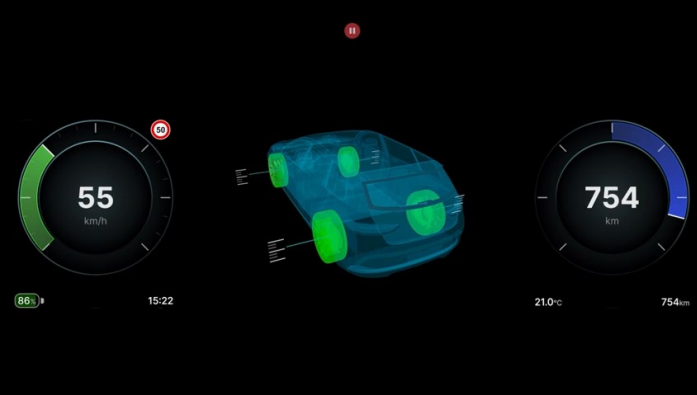


최종적인 마찰 요인: 실험실과 현장 간의 격차 해소

여러분도 비슷한 상황을 겪은 적이 있을 것입니다. 인터랙티브 3D 제품 데모는 고사양 워크스테이션에서는 멋지게 보이지만, 공장 현장의 중급 태블릿에서 실행하면 올바르게 작동하지 않습니다. 프레임 속도가 급격히 떨어지고, 다운로드가 지연되며, 조명이 강한 환경에서는 XR 트래킹도 끊기고, 다양한 관계자들이 가치를 느끼기도 전에 파일럿 버전이 멈춥니다. 여기서 핵심은 이러한 경험들이 무조건 '잘못된' 것은 아니라는 점입니다. 다만 적절한 방식으로 올바른 곳에 배포되지 않고 있을 뿐입니다.

유니티의 산업 부문 시니어 VP 겸 제너럴 매니저인 사라 래시는 “많은 조직에서 문제가 되는 것은 제한적인 개발자 리소스 풀이나 자금에 대한 접근성입니다. 그래서 POC(Proof of Concept) 단계에서 막히는 팀도 많죠”라고 말했습니다. “그런 일이 발생하면 반복 작업을 수행하거나 필요한 사항을 변경할 수 있는 역량이 제한됩니다. 유니티에서는 이를 고려하여 기술을 담당하지 않는 팀도 Unity 애플리케이션에서 아이디어를 구상하고 스스로 디자인 및 반복 작업 프로세스를 시작할 수 있는 Unity Studio 솔루션을 개발하고 있습니다.”





기술적인 관점에서 배포가 실패하는 데에는 몇 가지 일반적인 이유가 있습니다.

- 성능 불일치는 경험이 타깃 하드웨어에 최적화되지 않았을 때 발생합니다. 일반적으로 고사양 워크스테이션을 사용하여 경험을 구축하고 프로토타이핑하지만, 모바일, 웹, 스마트폰 또는 XR과 같은 저사양 플랫폼에 맞게 경험을 조정할 수도 있어야 합니다.
- 기기 호환성과 배리어이션으로 인해, 특정 기기에서는 경험이 원활하게 작동하지만 다른 기기에서는 그렇지 않을 수 있습니다. 경험은 동일한 유형의 시스템, 예를 들어 서로 다른 웹 브라우저, 스마트폰 또는 GPU 간에도 크게 다를 수 있습니다.

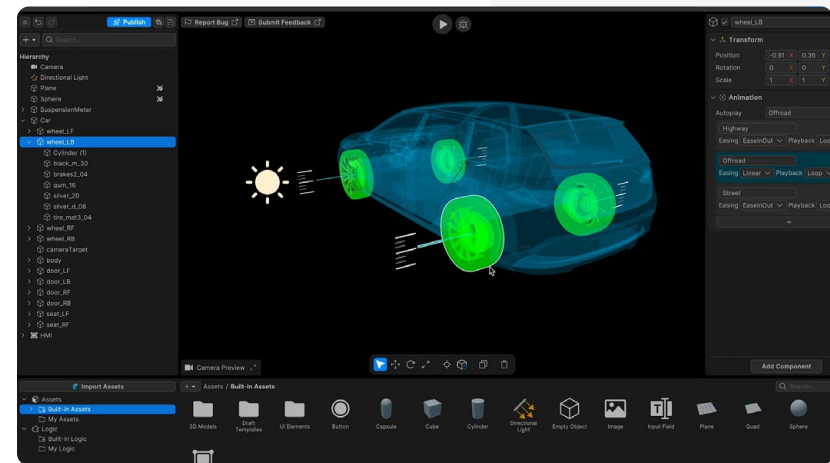
- 실질적인 조건의 다양성도 양질의 경험에 방해가 될 수 있습니다. 예를 들어 일반적인 실험실 환경에서는 XR 애플리케이션이 잘 작동할 수 있지만, 적절히 최적화되지 않았다면 밝은 조명의 공장에 배치되는 순간 모션 트래킹이 불안정해질 수 있습니다.
- 특히 대규모 프로젝트의 경우, 확장성 문제는 견고한 멀티플랫폼 또는 멀티유저 아키텍처의 부족으로 인해 발생하는 경향이 있습니다. 예를 들어, CDN(콘텐츠 전송 네트워크)은 여러 대형 모델의 동시 다운로드를 처리하지 못할 수 있습니다.
- 마지막으로 인적 요인도 있습니다. 최종 사용자에게 충분한 교육이나 지원이 이루어지지 않으면 도입률이 낮을 수 있습니다. 겉보기에 사소한 보이는 문제라도 사용자들이 바람직하지 않은 우회 방법을 찾게 만들거나, 고객이 경쟁사로 돌아서게 만드는 결과로 이어지게 됩니다.

물론 일부 기기는 다른 기기보다 대응하기 더 어려울 수 있으나, 이는 용도와 원하는 결과에 따라 다릅니다. 웹 브라우저는 보편적으로 사용되고 있음에도 불구하고 대응이 비교적 어려운 플랫폼에 속하는데, 그 이유는 대부분 제한된 메모리와 전용 GPU의 부재입니다. XR 헤드셋(AR 또는 VR)의 경우 성능과 착용감 측면 모두에서 과제를 안고 있습니다. 차량이나 어셈블리 라인에서 사용되는 등의 임베디드 HMI 시스템은 고도로 커스터마이징된 하드웨어에서 실행되는 경향이 있으며, 따라서 그래픽스 처리 측면에서는 최상의 성능을 기대하기 어렵습니다.

이렇게 산적한 과제는 많지만, 배포 준비 상태를 테스트하고 필요에 따라 최적화할 수 있는 확실한 방법이 있습니다. 적절한 실제 환경의 타깃 기기에서 가능한 한 일찍 자주 테스트를 수행하면 출시 전에 모든 문제를 해결할 수 있습니다. 린은 “무엇이든 더 일찍 테스트할수록 최종 제작물 배포가 더 쉬워집니다”라고 설명합니다. “중요한 순간에 배포가 문제 없이 이루어지도록, 실제 엔드포인트에서 미리 테스트하세요. 예를 들어, 임베디드 HMI나 XR처럼 복잡한 기기 유형부터 시작해 하드웨어 패턴과 요구 사항을 정확히 파악한 다음, 이를 바탕으로 반복 작업을 통해 개선해 나가세요.”

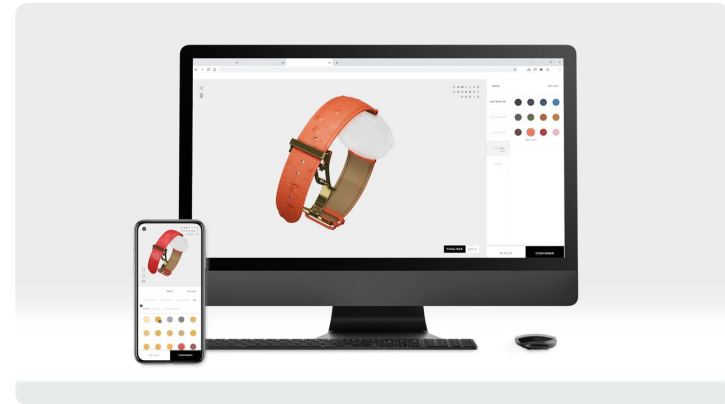
“무엇이든 더 일찍 테스트할수록 최종 제작물 배포가 더 쉬워집니다. 중요한 순간에 배포가 문제 없이 이루어지도록, 실제 엔드포인트에서 미리 테스트하세요.”

헤닝 린
유니티 Industry Customer Success 부문 시니어 디렉터



모든 기기 및 최종 사용자를 고려하여 성능에 맞게 최적화

배포는 에셋 라이브러리를 재구성하거나 콘텐츠를 재설계하는 작업이 아닙니다. 그보다는 타깃 기기를 선택하고 그에 맞게 대응하며, 경험을 통해 원하는 결과를 달성하는 튜체인을 최적화하는 작업입니다. 권한이 있는 단일 3D 모델은 여러 LOD(디테일 수준)를 계획하고, 적절한 조명을 적용하며, 기기 유형과 그 성능에 맞춰 물리 설정을 조정할 수 있도록 하면 어떤 플랫폼에서도 잘 작동할 수 있습니다. 린은 “달성하고자 하는 목표에 따라 다르지만, 어느 정도의 타협을 통해 좋은 결과를 얻을 수 있습니다. HMI와 XR 경험에서도 마찬가지죠. 모든 엔드포인트를 미리 파악하고, 고사양 엔드포인트에 대해 충실도 수준을 일정 수준으로 높이는 것이 중요합니다.” 라고 말합니다.



이미지 제공: SmartPixels



이미지 제공: Perspective

1. 웹:

누구나 원활하게 접근할 수 있는 환경

웹만큼 넓은 도달 범위와 높은 접근성을 제공하는 플랫폼은 없습니다. 대부분의 웹 브라우저는 HTML5, CSS, JavaScript를 모두 지원한다는 점에서 대체로 상호 호환성이 높습니다. 동시에, 최신 브라우저들 역시 다운로드 용량, 메모리 사용량, 시작 시간과 관련해서는 거의 비슷한 한계를 공유하고 있습니다. 하지만 대다수의 사용자를 지원하려면 플러그인 없이 3D 그래픽스를 렌더링해야 하며, 이를 위해서는 충분한 하드웨어 성능이 필요합니다. 예를 들어 통합 GPU로는 비교적 가벼운 씬을 처리할 수 있지만, 페이로드와 셰이더 복잡도가 더 높아지면 대부분의 중급 노트북이나 모바일 기기에서 속도가 느려지게 됩니다.

특히 고객이 직접 사용하는 경험이라면 초기 로드 시간을 매우 중요한 자산으로 간주해야 합니다. 일반적인 광대역 연결에서 경험이 몇 초 안에 로드되지 않으면 사람들은 계속 머무르지 않을 가능성이 높습니다. 더 복잡한 에셋의 경우, 모든 것을 한 번에 로드하려고 하기보다는 필요에 따라 여러 LOD를 스트리밍하는 것이 가장 좋습니다. 기기의 다양성에도 주의하세요.

예를 들어, 내장형 그래픽스가 탑재된 구형 노트북에서는 사용 경험에 끊김이나 지연이 발생하는 특이 사례가 드러날 수 있습니다. 이러한 문제를 피하려면 중급 사양의 여러 기기에서 경험을 테스트하고, 지원되지 않는 기능에 대해 폴백 옵션을 설정하며, 일반적인 시청 환경에서는 30FPS 이상을 목표로 하세요.

목표로 삼을 것 →

여러 LOD를 활용하여 텍스처 크기를 적극적으로 관리하고, 보이지 않는 내부 요소의 메시를 제거하거나 단순화하며, 유리, 금속, 페인트, 패브릭처럼 핵심 디테일 영역이 드러나는 ‘대표’ 표면과 상호 작용을 우선적으로 로드하는 스트리밍 콘텐츠 로딩을 적용하세요.

이미지 제공: Google Maps



The Bridge House
Steak & Seafood

7 | unity.com/kr

The Ogden Slip

2. XR:

안정성이 뒷받침되어야 하는 몰입 경험

VR(가상 현실) 및 AR(증강 현실) 등의 확장 현실 경험은 실습 교육이나 복잡한 워크스루처럼 공간적 이해가 중요한 경우 비교할 수 없는 강점을 보입니다. 반면 조금만 성능이 떨어져도 바로 문제가 드러난다는 단점도 있습니다. 대부분의 스탠드얼론 헤드셋은 비교적 고사양이지만 모바일급 칩셋을 사용하며, 사용자의 불편감과 멀미를 방지하려면 높은 수준의 안정적인 프레임 속도가 필요합니다. 일반적으로 경험은 해당 기기의 네이티브 주사율로 렌더링되어야 하며, VR 헤드셋의 경우 이는 대체로 90Hz 또는 120Hz이고 FPS로 환산해도 동일합니다. 편안한 VR 헤드셋 경험을 제공하려면 72FPS를 최소 기준으로 고려하세요.

AR 요구 사항은 타깃 기기에 따라 크게 달라집니다. AR의 경우 사용자의 편안함 측면에서 VR과 비슷한 기준이 적용되므로, 72FPS 이상의 안정적인 프레임 속도를 목표로 하는 것이 중요합니다. 휴대폰이나 태블릿에서, AR은 카메라 피드와 SLAM(동시적 위치 추정 및 지도 작성)을 렌더 루프에 통합합니다. 따라서 최신 기기에서는 60FPS를 목표로 하되, 30FPS 이상을 엄격히 유지해야 합니다. 다만 야외 조명과 서멀 스로틀링이 여전히 문제가 될 수 있으므로, 다이내믹 해상도와 쉽게 접근 가능한 기능 토클을 통해 적응성이 높은 경험을 계획해야 합니다.

목표로 삼을 것 →

대부분의 경우 미리 베이킹된 조명을 사용하고, 특히 저사양 XR 헤드셋이나 모바일 AR 경험을 지원해야 하는 경우 여러 LOD와 단순화된 셰이더를 활용하세요.



이미지 제공: CollabXR



3. 데스크톱: 높은 성능이 요구되는 경험

데스크톱은 세부적인 분석이나 멀티모달 검토에 이상적이지만, 반드시 최고급 GPU를 필요로 하지는 않는 다양한 시나리오에도 활용됩니다. 예를 들어, 일상 업무에서의 디자인 승인, 품질 점검, 안전 가이드 또는 제조 계획과 같은 작업에서는 높은 충실도를 제공하기보다 신속한 상호 작용과 명확한 검사가 가능한 툴이 유용할 수 있습니다. 따라서 타깃 기기는 중급 외장 GPU나 최신 내장 그래픽스만으로도 간단한 작업이 가능한 경우가 많습니다. 이러한 경우에는 단면 보기(내부를 드러내는 절단면), 측정(스냅 기능을 기반으로 한 정확한 치수 측정), 분해도(부품 설명이 포함된 단계별 어셈블리 뷰)와 같은 결정론적 검토 툴을 우선적으로 고려하세요.

대규모 어셈블리 렌더링이나 복잡한 시뮬레이션과 같이 더 무거운 내부 워크로드의 경우에는 워크스테이션급 전용 GPU나 원격 GPU 리소스가 일반적입니다. 그러나 모든 최종 사용자가 그렇게 비용이 많이 드는 기기를 필요로 하는 것은 아닙니다. 고도로 복잡한 콘텐츠를 제작하는 팀에게는 고사양 로컬 하드웨어가 여전히 독보적인 위치를 차지하지만, 소비자에게는 GPU 서버에서 스트리밍되는 세션이 훨씬 더 비용 효율적입니다.

이는 또한 ‘내 RTX에서는 잘 돌아가는데?’와 같이 환경 차이로 발생하는 문제를 방지하고, 다양한 기기가 혼재된 환경 전반에서 지원 부담을 줄여 줍니다. 그러나 네트워크 대역폭이 병목 현상을 일으킬 수 있으므로, 네트워크가 이를 따라가지 못해 검토가 중단되지 않도록 로컬 캐싱을 통합해야 합니다.

목표로 삼을 것 →

타깃 기기에서 일관된 프레임 속도를 유지하면서, 안정적으로 유지되는 가장 높은 품질을 기본값으로 설정하세요. 결정론적 검토 툴과 온디맨드 스트리밍을 사용하고, 입력에 대한 반응성을 우선적으로 고려하세요.



이미지 제공: Wren Kitchens



이미지 제공: Icon Group

4. 임베디드 HMI: 신뢰성과 즉각적인 명확성

HMI는 제품 자체에 3D를 가져옵니다. 차량 내 디스플레이, 산업용 관리 패널, 의료 기기 등을 떠올려 보세요. 이러한 환경에서는 극사실적인 표현보다 가동 시간과 예측 가능성이 훨씬 더 중요합니다. 이러한 용도에서는 오퍼레이터가 시간에 민감한 결정을 내려야 하는 경우가 많으며, 대부분의 임베디드 타겟은 서비스 라이프 사이클이 길고 제약이 있는 하드웨어에서 실행됩니다. 전용 GPU와 같은 프리미엄 하드웨어가 제공되는 경우에도 소비자용 주기에 맞춰 자주 교체되는 일은 거의 없습니다. 어셈블리 라인과 차량의 임베디드 기기는 수년간 안정적으로 유지되어야 하므로, 소프트웨어가 제한적인 하드웨어 예산을 관리하는 역할을 해야 합니다.

일반적인 활용 사례로는 어셈블리 라인의 설정 작업, 단계별 유지 보수 안내 및 교육 또는 로봇틱스 시스템에서의 로봇 팔 운동학, 작업 가능 범위, 접근 금지 구역 시각화 등이 있습니다. 자동차 분야의 사용 사례에서는 인터랙티브 3D가 첨단 운전자 지원 시스템에 활용될 수 있습니다. 이러한 경우에는 가독성과 부드러운 움직임이 무엇보다 중요한 요소입니다. 이는 많은 의료 및 실험실 기기에도 해당되며, 여기서는 규제 및 안전 요구 사항으로 인해 기준이 더욱 엄격해집니다.

목표로 삼을 것 →

단순화된 지오메트리와 미리 베이킹된 조명은 성능 요구 사항과 로딩 시간을 크게 줄여 주며, 벤더의 장기 지원은 임베디드 기기에 대한 지속적인 지원을 보장합니다.

지속적인 성공을 위한 배포 운영 및 확장

최고 사양의 기기를 기준으로 디자인한 뒤, UI 요소를 복사하여 인터페이스 전반에 붙여넣고 높은 성능을 요구하는 에셋을 초기 단계에 과도하게 로드하여 저사양 기기를 지원하려고 하는 경우가 많습니다. 그러나 적절한 엔드투엔드 플랫폼을 사용하면 이러한 함정을 훨씬 쉽게 피할 수 있습니다. 예를 들면 자동 스케일링을 사용하고 필요 시 무거운 에셋을 스트리밍할 경우, 경험이 갑작스럽게 끊기는 대신 점진적으로 성능이 저하되도록 할 수 있습니다. 이렇게 하면 새로 고침을 어느 정도 예측할 수 있게 되어 비즈니스 연속성을 보장할 수 있습니다.

Unity의 프로파일링 툴은 특히 이러한 문제에 대응할 수 있도록 마련되었습니다. 린은 “Unity는 에셋 로딩 시간, 시작 시간 등을 모니터링합니다”라고 말합니다. “이러한 요소는 HMI 배포에서 특히 중요합니다. 실제 기기에서 모델이 어떻게 동작하는지에 대한 양질의 실시간 피드백이 필요하기 때문이죠.”

초기 배포는 시작에 불과하며, 특히 제작 라인이나 작업 현장의 실시간 디지털 트윈과 같은 프로젝트의 동적인 특성을 고려하면 더욱 그렇습니다. 성공적인 대규모 운영을 위해서는 버전 불일치 없이 콘텐츠를 제공할 수 있는 예측 가능한 방식, 올바르게 작동하거나 그렇지 않은 요소를 파악할 수 있는 텔레메트리, 문제를 일으키지 않으면서 신속하게 조치를 취할 수 있게 해 주는 거버넌스가 필요합니다.

린은 “장기적인 롤아웃 전략은 다른 소프트웨어와 거의 동일하다고 생각합니다. 물결처럼 단계적으로 확장하면서, 사용에 대해 가장 가치 있는 분석 자료를 제공할 수 있는 엔드포인트와 사용자를 타게팅하여 프로세스 초기에 버그나 누락된 기능을 식별하고, 다음 사용자나 기기로 롤아웃하기 전에 해결하는 것이죠”라고 설명합니다. “결국에는 완전한 일반 액세스 단계에 도달하게 될 것이며, 그때쯤이면 버그는 최소화되고 사용자 경험의 품질은 극대화될 것입니다.”

이를 위해서는 업데이트 사이클, 기기 텔레메트리, 거버넌스, 장기 지원에 세심한 주의를 기울여야 합니다. 린은 “세션 길이와 도입률 같은 요소를 추적하고, 가능하면 경험의 품질과 같은 사항에 대해 최종 사용자로부터 직접 피드백을 구하세요”라고 권장합니다.



이미지 제공: Random42

콘텐츠 제공 및 롤아웃

단계적 롤아웃은 특히 수백 명에서 수천 명의 최종 사용자를 타게팅할 때 가장 효과적인 경향이 있습니다. 그중에 대규모 프로젝트의 경우, 예를 들어 고객 대상 경험이나 여러 공장과 시설에 걸친 프로젝트라면 단일 현장이나 타깃 사용자 그룹에서 시작하여 문제를 모니터링한 뒤 규모를 확장해 나가세요. 이렇게 하면 예상치 못한 문제의 영향을 완화하고 지원을 훨씬 더 쉽게 관리할 수 있습니다. 또한 원격 설정을 사용하여 애플리케이션이나 경험을 모든 사람에게 배포하되, 특정 기능은 선택한 위치나 사용자 그룹에 대해서만 활성화할 수도 있습니다. 또한 적절한 CDN을 사용하여 더 큰 모델을 사전에 캐싱함으로써 네트워크 측면을 계획하고, 첫날 병목 현상이 발생하는 것을 방지하기 위해 주요 업데이트나 다운로드를 혼잡하지 않은 시간대로 설정하세요.

중요한 기기 데이터

올바른 텔레메트리 데이터를 수집하지 않으면 경험을 통해 원하는 결과를 얻고 있는지 판단하기 어렵습니다. 누가 경험을 이용하고 있는지, 경험이 의도한 대로 작동하고 있는지를 확인하는 핵심 질문에 대한 답을 찾으려면 도입 및 참여 지표를 트래킹해야 합니다. 예를 들어, 세션 길이와 사람들이 다시 돌아오는 빈도를 추적하면 프로젝트의 성공에 대한 전반적인 감을 얻을 수 있습니다. 그러나 지속적인 개선과 통합을 위해서는 품질과 성능을 아우르는 더 심층적인 지표가 필요합니다. 교육 시뮬레이션과 같은 특정 워크플로의 경우, 교육 단계를 시작한 사용자 대비 이를 완료한 사용자의 비율을 확인할 수 있도록 간단한 워크플로 단계를 정의하세요. 마지막으로, 기기 유형별로 세분화하여 추가적인 주의가 필요한 그룹이 있는지 확인하세요.

이미지 제공: Vodafone Deutschland





이미지 제공: Visionaries 777

복잡하지 않은 거버넌스

거버넌스는 중단과 위험을 완화하기 위해 누가 업데이트를 관리하는지, 롤아웃이 어떻게 구성되는지에 대한 명확한 규칙을 설정하는 것입니다. 이상적으로는 각 릴리스마다 지정된 승인자와 백업을 두고, 결정되는 모든 내용을 공유된 곳에 기록해야 합니다. 또한 라이브로 전환할 요소는 점검을 거쳐야 하지만, 이러한 절차를 지나치게 복잡하게 만들지 않도록 하세요. 예를 들어 규제되거나 민감한 데이터를 포함하여 규정 준수 및 보안 검토를 필요로 하는 사용 사례를 제외하면, 타깃 기기에서의 성능 점검과 제품 및 운영 팀의 승인만으로도 충분한 경우가 많습니다. 업데이트 릴리스를 포함한 릴리스 기간에는 문제를 신속히 해결할 수 있도록 전담 지원 담당자를 지정하고 명확한 에스컬레이션 경로를 마련해야 합니다.

장기 및 커뮤니티 지원

하드웨어, 드라이버 및 운영 환경은 정적이 아니므로, 항상 장기적인 안정성을 계획하고 새로운 플랫폼과 업데이트가 출시될 때마다 이에 대응할 수 있도록 배포 전략을 조정하세요. 장기 지원을 제공하는 전문 산업 벤더와 협력하면, 특히 쉽게 업그레이드할 수 없는 임베디드 HMI가 탑재된 고사양 산업용 시스템에서도 이전 버전의 기기를 계속 지원할 수 있습니다. 오픈 소스 툴과 에셋도 제공하는 벤더도 많으므로, 검증된 에셋을 재사용하고, 릴리스 및 업데이트 노트를 트래킹하며, 최고 수준의 드라이버, 툴, 기기 및 활용 사례별 지침에 대한 내부 기술 자료를 유지 관리하여 주변 커뮤니티를 지원 체계의 일부로 활용할 수 있습니다.

시작하기: 단계별 배포 계획

여러 관계자와 고객이 사용하는 플랫폼에 인터랙티브 3D 경험을 배포하면 어떤 기기에서든 새로운 차원의 정보를 제공할 수 있습니다. 최첨단 교육 시뮬레이션을 호스팅하든, 데스크톱과 모바일 전반에서 디자인 협업을 수행하든, 웹 브라우저용 고객 경험을 구축하든, 적절한 플랫폼을 선택하면 어떤 타깃 환경에서도 최적화된 결과를 얻을 수 있습니다.

이를 달성하는 데 필요한 내용을 요약하면 다음과 같습니다.

1. 다양한 관계자를 기기 및 사용자 컨텍스트에 연결하세요.
2. 플랫폼별 성능 벤치마크를 정의하세요.
3. 문제를 조기에 식별할 수 있도록 제한된 수의 플랫폼에서 파일럿 버전을 배포하세요.
4. 콘텐츠 제공 및 텔레메트리를 설정하세요.
5. 업데이트와 지원을 위한 거버넌스 역할을 수립하세요.

업계를 위한 몰입형 경험을 연결하고, 제작하고, 배포할 준비가 되셨나요? Unity Industry는 3년 장기 지원과 대규모 개발자 커뮤니티를 기반으로 교육 및 가이드, 3D 디자인 협업, CX, XR, HMI를 위한 포괄적인 툴 제품군을 제공합니다.

시작하기 →



Unity 소개

Unity [NYSE: U]는 모바일, PC, 콘솔부터 확장 현실에 이르기까지 모든 주요 플랫폼에서 게임 및 인터랙티브 경험을 개발 및 배포하고 성장시킬 수 있는 툴 제품군을 제공합니다. 자세한 내용은 unity.com/kr에서 확인해 보세요.

자 세 히 알 아 보 기 →