

Ambientes de virtualização no Unreal Engine 5

Paulo Meireles

Abstract

Neste curso, pretende-se dar uma iniciação à produção virtual através da ferramenta Unreal. Cada vez mais utilizamos a tecnologia para ligar o mundo digital ao mundo físico em tempo real. Estas ferramentas permitem que desenvolvedores em todos os setores criem conteúdo e experiências em 3D em tempo real de última geração com mais liberdade, fidelidade e flexibilidade do que nunca. A realidade virtual (RV) permite que os utilizadores sejam transportados para ambientes virtuais tridimensionais, onde podem interagir e explorar de forma ampla e envolvente. A Unreal Engine e a Unity, são os principais motores de desenvolvimento de realidade virtual do mercado, conhecidos pela sua qualidade visual e flexibilidade.

Bionote

Paulo Meireles, nasceu, vive e trabalha no Porto, nos Serviços de Informática P.PORTO. Mestre em Património, Artes e Turismo Cultural, pela Escola Superior de Educação do P.PORTO, em 2020. Presta serviços como freelancer desde 2016 sobretudo em Web Design e Web Developer, a diversas instituições, em diversas áreas. Com o seu projeto de mestrado estou desenvolveu projetos em ambientes virtuais, estes estudos continuam em desenvolvimento através das ferramentas Unity3D e Unreal. Em paralelo tem desenvolvido estudos em Inteligência Artificial, com aplicação de modelos locais e "fine tune" próprios, com aplicação de algumas destas ferramentas em ambientes reais, nomeadamente através de IoT para edifícios inteligentes.