

Nome: Murilo Bueno Julião Lemos

Matrícula: 202406923

Disciplina: Introdução à Programação 2024/2

Áreas de interesse na programação

Meus atuais interesses na área computacional são em primeiro lugar computação gráfica adjunta às áreas de realidade aumentada e realidade virtual, com foco em produções virtuais e jogos digitais. Sendo o segundo interesse na área de robótica ou computação para ciência.

O primeiro interesse surgiu por ter contato com jogos na área de usuário a vida inteira e por ter feito cursos na área de criação de jogos digitais e atuado na área há quase 10 anos. Atualmente trabalho com produções virtuais utilizando ferramentas de motores gráficos como Unreal Engine 5, Aximmetry e principalmente na parte de modelagem e renderização no Blender. Gosto bastante da área de exatas, mas dificilmente me vejo trabalhando em áreas que não envolvam área de artes visuais ou música. Dentro da área temos subáreas de modelagem 3D, aberturas de malhas, texturização, animação, renderização, etc. Já me envolvi um pouco com todas e que me apaixona é o uso de funções matemáticas para tornar o efeito mais natural o mais rápido possível. Também gosto da área de renderização em tempo real para aumentar as opções de pré-produção em filmes e telejornalismo, reduzindo os custos de uma produção total. O maior gargalo dessa área seja talvez o uso de máquinas mais potentes e consequentemente mais caras, sendo necessário na maioria das vezes, trabalhar em projetos de terceiros ao invés de pessoais.

Em relação à robótica, tenho interesse por ser uma área que envolve sistemas de controles, área que me chamou atenção no tempo que fiz engenharia da computação e breve momento que passei pela equipe pequi mecânico da UFG. Por serem áreas mais palpáveis no sentido de tato, gosto bastante. Um dos projetos que mais gostei foi o jogo de futebol de robôs usando visão computacional.

Na área de computação científica eu tenho interesses por gostar bastante de física.
(Ainda farei uma pós nessa área)