

IA PARA AUXILIAR AUTORIA

---

# Panorama com IA

# Geração de Imagem IA

O processo iniciava-se com a criação da imagem base utilizando ferramentas como Visual Electric, GPT e Sora. Nessa etapa inicial de experimentação, ainda não havia compreensão completa sobre como parâmetros como aspect ratio, simulação de lente ou distorções ópticas influenciavam o resultado final. Assim, os primeiros modelos eram gerados de forma intuitiva, ajustando o prompt conforme os resultados obtidos.



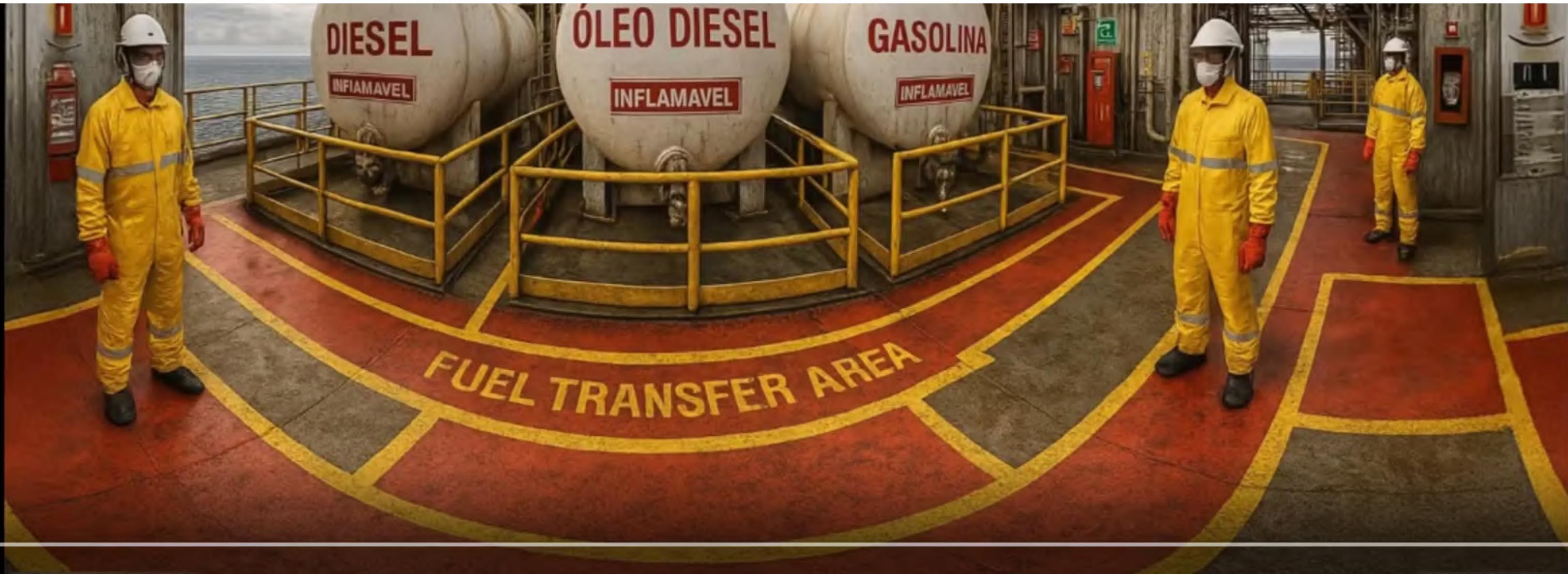
# Imagen 360

Com a imagem base definida, o passo seguinte envolvia sua preparação no Photoshop. O procedimento inicial consistia em duplicar a imagem e alinhá-la pelos centros, criando a base necessária para formar o mapa panorâmico.



# Injeção Metadados

Para que o vídeo fosse reconhecido como uma mídia interativa em 360°, foi necessária a aplicação de metadados específicos. Utilizou-se a ferramenta Spatial Media Metadata Injector, responsável por adicionar ao arquivo de vídeo as informações que permitem sua interpretação correta por players como VLC Studio ou pela plataforma YouTube.



## Protótipos



Protótipo I

Versão Inicial



Protótipo II

Implementação foi realizada no motor gráfico Unity

# Ambientes 3D

## Unity 6 (C#)

- Requisitos menores
- Alteração de "builds" simples



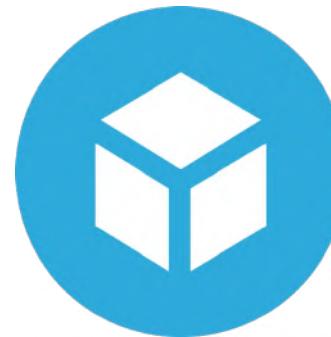
## Unreal Engine 5 (C++)

- Realismo ao alcance
- Blueprints



## Ambos

- Importação fácil de assets
- Lógica de jogos eletrônicos



# Ambientes 3D



Aplicação PC Unreal - Modelo de plataforma offshore



Aplicação VR Unity - Modelo de estação de tratamento de água



# - IA integrado ao ambiente

## Criação de personagem

- Descrição; Linguajar; Voz; LLM...

## Customização adicional

- Ações; Narrativa; API; Avatar

## Aplicação

- Plug-ins compatíveis para diferentes formatos
- Documentação dedicada (nem sempre atualizada)

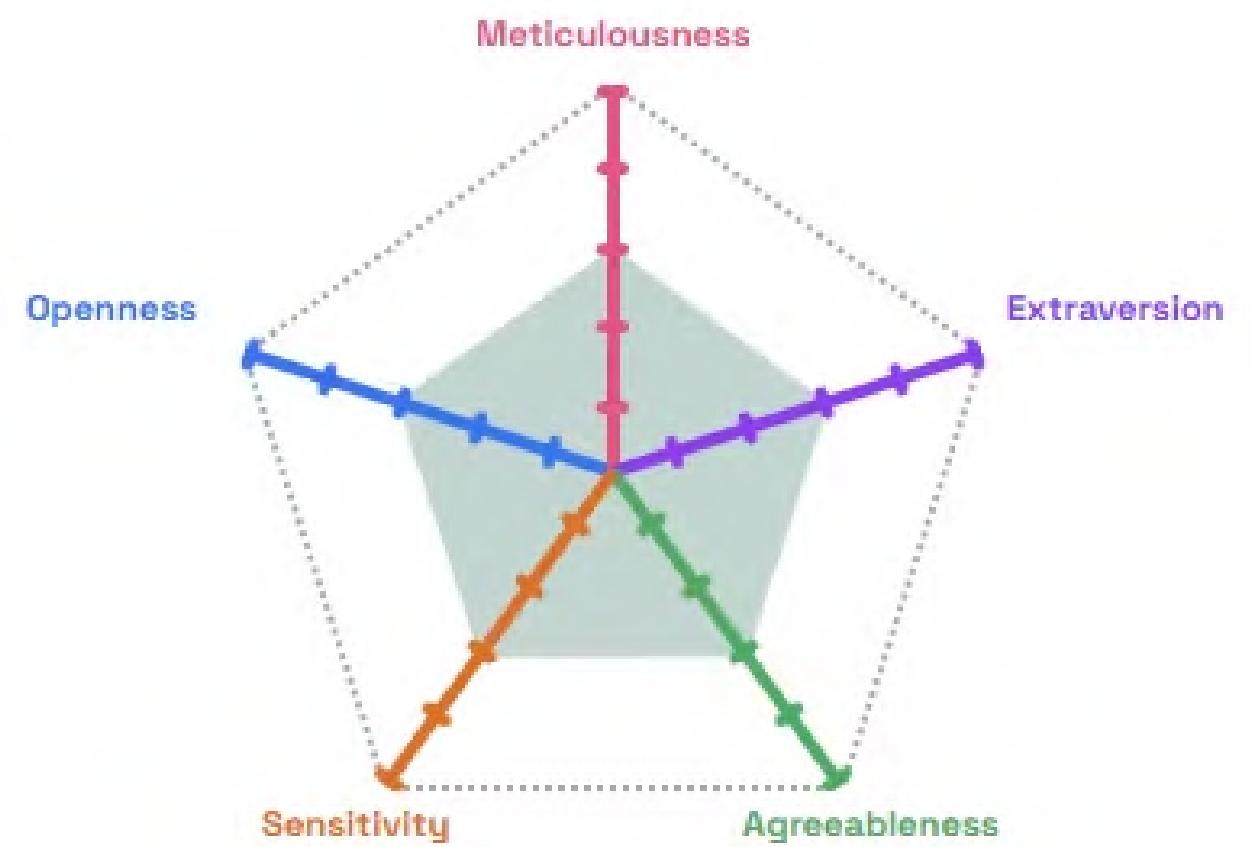


Gráfico de personalidade Convai



# - IA integrado ao ambiente



Tutorial de treinamento documentado da Convai



Resultado pessoal em progresso