



Igor Abreu

ARTISTA TÉCNICO

Info

Brazil

+55 99 9 81775441

igorabreu.dev@gmail.com

Habilidades

Shaders

HLSL

GLSL

C/C++

C#

Blender

Universal Renderer Pipeline

Links

[Portfólio](#)

[LinkedIn](#)

Perfil

Artista Técnico formado em Ciência da Computação, com foco em desenvolvimento de shaders e otimização de pipelines de renderização. Experiência em HLSL/GLSL aplicados a OpenGL, Unity, Unreal Engine e Godot, além de experiência em modelagem 3D, preparação de assets e criação de materiais e shaders no Blender. Atuação na criação de shaders customizados, otimização de performance com profiling via RenderDoc e desenvolvimento de ferramentas técnicas que conectam a visão artística a implementações técnicas eficientes. Habilidade em programação C/C++ e C#, com experiência em gráficos em tempo real, desenvolvimento de jogos 2D e 3D e aplicações AR/VR.

Experiência profissional

Artista Técnico, Madpine Studios, Remota

JAN 2024 – JAN 2026

madpinestudios.com

Desenvolvi pipelines de renderização para jogos 2D e 3D, criando shaders customizados para melhorar a qualidade visual e otimizar a performance. Trabalhei em colaboração com artistas para implementar soluções técnicas que equilibrassem a intenção estética com as restrições de performance, garantindo experiências de jogo fluidas em múltiplas plataformas.

Formação

Bacharel em Ciência da Computação, Instituto Federal do Maranhão (IFMA), Caxias

2021 – 2024

Publicações

BellatorVR: A Virtual Reality Application to Support Firearms Training for Military Police, SEMISH

JUL 2025

Este artigo apresenta o BellatorVR, uma aplicação de realidade virtual desenvolvida para auxiliar o treinamento da Polícia Militar de Caxias-MA, utilizando Unity, Blender e Substance Painter. O projeto foca em manuseio realista de armamentos, sistemas de interação e assets 3D otimizados para desempenho em um ambiente virtual controlado.

Link: sol.sbc.org.br/index.php/semish/article/view/36833

Atividades extracurriculares

III Semana de Ciência da Computação: Mercado e Inovação, IFMA

MAI 2023

Pensamento Lógico Artístico: Arte técnica pra Web e Jogos com ThreeJS e Blender, IFMA

MAI 2023

Pensamento visual: Criação de jogos e Tech Art usando Unity e Blender, IFMA

MAI 2023

Jornada do Herói: Mercado de Jogos e Computação Gráfica, IFMA

MAI 2023