

Анастасия Неустроева

3D Character Artist

Белград, Сербия | sofoxic@gmail.com

Portfolio: <https://www.artstation.com/sofoxic>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/anastasia-neustroeva-15a98125a/>

Открыта к удалённым позициям



ПРОФИЛЬ

3D Character Artist для игровых проектов: портфолио включает стилизованных, anime- и реалистичных персонажей, включая анатомические работы. Студийный опыт - персонажи в стилизованном/anime стиле, готовые к production и интеграции в Unreal. Пайплайн после концепта: хай-поли скульптинг, ретопология, UV-развёртка, бейкинг, текстурирование и финальная доработка. Сильные стороны: лица, силуэт, flow формы, исправление анатомии и пропорций, качество текстур и попадание в арт-направление.

ОПЫТ РАБОТЫ

3D Character Artist - ComonGames

Удалённо | Октябрь 2024 - настоящее время

- Создала 5 персонажей в стилизованном/anime стиле, готовых к production и интеграции в Unreal; вела все 3D-этапы после концепта: хай-поли скульптинг, ретопологию, UV-развёртку, бейкинг и текстурирование.
- Работала с техническими ограничениями real-time персонажей: до 50 тыс. полигонов, текстуры 4K и 1-2 UV-сета.
- Дорабатывала главного персонажа: анатомию, пропорции тела, визуал волос, силуэт и flow формы; также давала фидбэк по качеству текстур.
- Дорабатывала outsourced-ассеты персонажей: исправляла формы и пропорции для лучшего соответствия стилю и требованиям production.

ПОРТФОЛИО

Paladin - Real-Time Character Project

Май 2024 - Сентябрь 2024

- Выполнила real-time персонажа полного цикла - от хай-поли скульптинга до финальных рендеров в Unreal; фокус - качество материалов и текстур, а также анатомическое сходство с актёром-референсом.
- Прошла полный character-art пайплайн: скульптинг, ретопология, UV-развёртка, бейкинг, текстурирование и финальная презентация.

Écorché - Anatomy / Form Study

Февраль 2026 - Июль 2026

- Выполнила écorché-проект по пластической анатомии: пропорции, построение формы и анатомическая точность для персонажной 3D-графики. Подготовила финальные рендеры.

НАВЫКИ

Персонажи и пайплайн: стилизованные, anime- и реалистичные персонажи, игровой real-time пайплайн, ассеты для Unreal, подготовка под production, cel-shading, скульптинг лиц, силуэт и flow формы, анатомическая коррекция, ретопология, UV-развёртка, бейкинг, текстурирование

Инструменты: ZBrush, Maya, Substance Painter, RizomUV, Unreal Engine, Marmoset Toolbag, Photoshop

ОБРАЗОВАНИЕ

НГПУ - Новосибирский государственный педагогический университет

Сентябрь 2018 - Июнь 2022

Степень бакалавра, преподавание английского языка

ОБУЧЕНИЕ

3D Monsters School - Real-Time Character "Paladin"

Май 2024 - Сентябрь 2024

Полный пайплайн игрового персонажа

Sculpt Art - Écorché / пластическая анатомия

Февраль 2026 - Июль 2026

Анатомия, пропорции и построение формы для персонажной 3D-графики

ЯЗЫКИ

- Русский - родной
- Английский - B2
- Сербский - B1
- Французский - A2