

# Anastasia Neustroeva

## Artiste 3D spécialisée en personnages

Belgrade, Serbie | [sofoxic@gmail.com](mailto:sofoxic@gmail.com)

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

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

Autorisation de travail en Serbie | Ouverte au télétravail et à la mobilité avec accompagnement employeur

### PROFIL PROFESSIONNEL

Artiste 3D spécialisée en personnages, avec un portfolio couvrant des créations stylisées/anime et des études réalistes, ainsi qu'une expérience en studio sur des personnages destinés à Unreal. Expertise sur l'ensemble du workflow 3D après validation du concept : sculpture, retopologie, UV, baking, texturing et finitions. Points forts : visages, silhouettes, fluidité des formes, corrections anatomiques, qualité des textures et respect de la direction artistique.

### EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

#### Artiste 3D spécialisée en personnages - ComonGames

À distance | octobre 2024 - aujourd'hui

- Création de 5 personnages stylisés/anime prêts à être intégrés dans Unreal, avec prise en charge de toutes les étapes 3D après validation du concept : sculpture high-poly, retopologie, UV, baking et texturing.
- Production d'assets de personnages en temps réel respectant des contraintes techniques allant jusqu'à 50 000 polygones, avec des textures 4K et 1 à 2 ensembles UV.
- Amélioration du personnage principal : anatomie, proportions corporelles, rendu des cheveux, silhouette et fluidité des formes ; retours également apportés sur la qualité des textures.
- Reprise d'assets externalisés afin de corriger les formes et les proportions, d'assurer la cohérence stylistique et de les préparer à la production.

### SÉLECTION DU PORTFOLIO

#### Paladin - Projet de personnage en temps réel

mai 2024 - septembre 2024

- Réalisation complète d'un personnage en temps réel, de la sculpture high-poly aux rendus finaux dans Unreal, avec un travail approfondi sur la qualité des matériaux et des textures ainsi que sur la ressemblance anatomique avec l'acteur de référence.
- Réalisation de l'ensemble du pipeline de character art : sculpture, retopologie, UV, baking, texturing et présentation finale.

#### Écorché - Étude d'anatomie et de construction des formes

février 2026 - juillet 2026

- Réalisation et rendu d'un écorché axé sur les proportions, la construction des formes et la précision anatomique pour la création de personnages 3D.

### COMPÉTENCES

Création de personnages : personnages stylisés/anime et réalistes, pipeline temps réel, assets Unreal prêts pour la production, assets conçus pour le cel-shading, sculpture de visages, silhouette et fluidité des formes, corrections anatomiques, retopologie, dépliage UV, baking, texturing  
Logiciels : ZBrush, Maya, Substance Painter, RizomUV, Unreal Engine, Marmoset Toolbag, Photoshop

### FORMATION

#### Novosibirsk State Pedagogical University

septembre 2018 - juin 2022

Bachelor's Degree (équivalent licence) en enseignement de l'anglais

### FORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

#### 3D Monsters School - Real-Time Character « Paladin »

mai 2024 - septembre 2024

Pipeline complet de création d'un personnage de jeu

#### Sculpt Art - Écorché / Plastic Anatomy

février 2026 - juillet 2026

Anatomie, proportions et construction des formes pour la création de personnages 3D

### LANGUES

- Russe - langue maternelle
- Anglais - B2
- Serbe - B1
- Français - A2