

Contact

+33 6 51 36 50 41
fabrice.masi@gmail.com
fabrice-masi.com
Montpellier - France

Fabrice MASI
Artiste 3D

Experience

UBISOFT (Montpellier - France)

- Artiste FX Projet : Assassin's creed Shadows
- Supervision de projet sur la partie artistique (partie technique limitée à Houdini).
 - Référent Houdini au sein de la team Cinematic.
 - Création d'outils pour faciliter l'élaboration des setups dans Houdini.
 - R&D sur des solutions d'export entre Houdini et le moteur de rendu temps réel (Anvil).
 - Elaboration d'effets simples sur le moteur temps réel Anvil (propriete Ubisoft).

Jan 2019 > Aou 2024

CINESITE (Montreal)

- Lead FX Projet : série Apple TV "Foundation"
- Superviser une petite équipe d'artistes FX pour la création d'effets visuels en respectant les délais.
 - Aider les artistes en difficulté en leur apportant les compétences nécessaires afin qu'ils réalisent leurs taches dans de bonnes conditions.
 - Réalisation d'effets magiques (par exemple transformation d'un monument appelé 'Vault' de l'état de pierre à l'état de cristal et vice versa).

- Artiste FX Projets : Black Panther Wakanda forever, Matilda, Spiderman No way home
- Réalisation de divers effets comme une tornade, nuages, effets d'eau (ex: requin plongeant dans une piscine...)

MPC (Vancouver et Montreal)

- Artiste FX Projets : Justice League, AD Astra, The new mutants, Skyscraper, Wrinkle in time...
- Concepts pour effets divers, comme des tirs de pistolets futuristiques
 - Réalisation de divers effets de tous type (fumée, feu, eau, particules, effets magiques...)

DWARF LABS (Montpellier)

- Environnement / Modeling / Modeling procedural Projets : Pirata & Capitano, Zou, Monchhichi
- Conception d'environnement, previz et concept en 3D
 - Réalisation de props 3D 'organiques' et 'hard surface'
 - Modeling procédural en Python et Vex

- TD / Programmation
- Creation de tools en Python (ex : tool permettant de switcher les textures de toutes les scenes Maya d'un projet de haute résolution à basse résolution afin de les alléger)

Competences

Houdini
Maya Jan 2017 > Jan 2019
Blender
3DSMax
Arnold
Nuke Aou 2015 > Jan 2017
Python
Zbrush
Da Vinci Resolve
Substance

Langues

Francais
Anglais Jan 2017 (3 mois)

Aou 2015 (6 mois)

Temps libre

Photographie
Cinéma
Dessin
Velo 2013 > 2015

Education

MPC ACADEMY (Vancouver)
Mise à niveau pour intégrer une production en tant que FX artiste.

DWARF ACADEMY (Montpellier)

Mise à niveau pour intégrer une production.
Formateur : Minhyung Lee (Pixar & Dreamworks)
Spécialisation : modeling / modeling procédural (Houdini) et initiation aux FX

ECOLE ARIES (Meylan)

Diplôme de "concepteur 3D VFX" obtenu (RNCP)

2012
Autre
CREAD
Architecture interieure (Lyon)
Titre obtenu (RNCP)
BTS BATIMENT (Grenoble)
Obtenu