

Contact

+33 6 51 36 50 41
fabrice.masi@gmail.com
fabrice-masi.com
Montpellier - France
Depuis Septembre 2024

Fabrice MASI
Artiste 3D

Experience

UBISOFT (Montpellier - France)

- Responsable 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).

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)

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

Competences

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

Langues

Francais
Anglais Jan 2017 (3 mois)
Aou 2015 (6 mois)

Temps libre

Photographie
Cinéma
Dessin
Velo 2013 > 2015