

Contact

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

Compétences

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

Langues

- Français
- Anglais Jan 2017 (3 mois)
- Aou 2015 (6 mois)

Temps libre

- Photographie
- Cinéma
- Dessin
- Velo 2013 > 2015

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 tâches 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

CREAD

Architecture interieure (Lyon)

Titre obtenu (RNCP)

Autre

BTS BATIMENT (Grenoble)

Obtenu