

JAMES VEALE

THE LIGHTING ARTIST · ILUMINACIÓN Y COMPOSITING PARA ANIMACIÓN 3D

GANGES, OCCITANIA, FRANCIA · JAMES@THELIGHTINGARTIST.COM · LINKEDIN.COM/IN/JAMESCVEALE · THELIGHTINGARTIST.COM

PERFIL PROFESIONAL

Fotógrafo profesional con más de una década de experiencia en iluminación, composición y dirección de imagen, en transición hacia la iluminación 3D para animación estilizada de personajes (referencias: Pixar, DreamWorks, The Wild Robot). Formación autodidacta intensiva en Blender: iluminación motivada, light groups/AOVs, shading y compositing. Estudio en Animum para consolidar las bases técnicas de producción 3D e iluminación y especializarme como Lighting Artist en animación narrativa.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Fotógrafo freelance

2024 – HOY · GANGES, FRANCIA

Fotografía de retrato, maternidad y estilo de vida para clientes particulares: dirección de iluminación y postproducción. En paralelo, aprendo iluminación 3D por mi cuenta en Blender: luz motivada, gobos, light groups y AOVs, compositing.

Profesor de inglés y comunicación profesional

2018 – 2023 · MONTPELLIER, FRANCIA

Enseñé inglés y comunicación profesional en EPF Engineering School y MBS School of Business, y supervisé proyectos de equipo sobre identidad de marca y teoría del color.

Fotógrafo y asistente de iluminación

2012 – 2018 · AUCKLAND, NUEVA ZELANDA

James C Veale Photography. Asistente de iluminación y operador digital en producciones comerciales y de retrato: control de exposición, color y enfoque en el set.

FORMACIÓN ACADÉMICA

Curso de Lighting Artist

2026 – HOY · ANIMUM, ONLINE

Estudio iluminación y compositing para animación en Maya y Nuke.

BSc (Hons) Digital Art and Technology

2005 – 2009 · PLYMOUTH, REINO UNIDO

University of Plymouth. Calificación: 2:1 (equivalente a notable).

FORMACIÓN Y AUTOAPRENDIZAJE EN 3D (2026 – HOY)

- Iluminación en Blender (Cycles): luz natural, práctica y dramática (marco de Chris Brejon, autor de CG Cinematography); iluminación motivada, gobos, luz moteada (dappled light) y luz proyectada.
- Light groups y AOVs para flujos de composición en múltiples capas EXR.
- Shading: mezcladores de shaders, máscaras con color ramps, shaders de emisión, texturizado (Blender Guru).
- Rigging y animación básica: FK/IK, Auto Rig Pro, retargeting con Mixamo, ajustes en NLA (editor de animación no lineal).
- Compositing en Blender.
- Sculpting básico.

PROYECTOS 3D DESTACADOS

- Composición del personaje «Rain» (Blender Studio) sobre una fotografía propia de un pueblo, usando

Shadow Catcher y compositing en Blender.

- Serie de iluminación «Robot»: varios looks mediante light groups, luces prácticas y dramáticas, HDRI e iluminación motivada.
- Escena nocturna con niebla volumétrica y montaje completo de key / fill / bounce / negative fill.

HABILIDADES TÉCNICAS

- Maya y Nuke (en formación en Animum)
- Blender (Cycles): nivel avanzado en iluminación
- DaVinci Resolve
- Adobe Photoshop
- Teoría del color y composición fotográfica

IDIOMAS

- Inglés: nativo
- Francés: fluido (residente en Francia)
- Español: B2