

JAMES VEALE

THE LIGHTING ARTIST · LIGHTING ET COMPOSITING POUR L'ANIMATION 3D

GANGES, OCCITANIE, FRANCE · JAMES@THELIGHTINGARTIST.COM · LINKEDIN.COM/IN/JAMESCVEALE · THELIGHTINGARTIST.COM

PROFIL

Photographe professionnel depuis plus de dix ans (lumière, composition, direction d'image), je me tourne vers le lighting 3D pour l'animation de personnages stylisés (références : Pixar, DreamWorks, The Wild Robot). Je me suis formé de façon intensive dans Blender : lumière motivée, light groups et AOV, shading et compositing. Je suis la formation d'Animum pour consolider les bases techniques de la production 3D et du lighting, et travailler comme lighting artist en animation narrative.

EXPÉRIENCE

Photographe indépendant

2024 – AUJOURD'HUI · GANGES, FRANCE

Portraits, photos de grossesse et lifestyle pour des particuliers : lumière, direction et post-production. En parallèle, j'apprends seul le lighting 3D dans Blender : lumière motivée, gobos, light groups et AOV, compositing.

Formateur en anglais et communication

2018 – 2023 · MONTPELLIER, FRANCE

J'ai enseigné l'anglais et la communication professionnelle à l'EPF École d'ingénieurs et à MBS School of Business, et encadré des projets d'équipe d'étudiants sur l'identité de marque et la théorie des couleurs.

Photographe et assistant lumière

2012 – 2018 · AUCKLAND, NOUVELLE-ZÉLANDE

James C Veale Photography. Assistant lumière et opérateur numérique sur des shootings commerciaux et de portrait : exposition, couleur et mise au point contrôlées sur le plateau.

FORMATION

Formation Lighting Artist

2026 – AUJOURD'HUI · ANIMUM, EN LIGNE

J'étudie le lighting et le compositing pour l'animation dans Maya et Nuke.

BSc (Hons) Digital Art and Technology

2005 – 2009 · PLYMOUTH, ROYAUME-UNI

Université de Plymouth. Diplômé avec la mention 2:1.

FORMATION 3D ET AUTOFORMATION (2026 – AUJOURD'HUI)

- Lighting dans Blender (Cycles) : lumière naturelle, practical et dramatique (méthode de Chris Brejon, auteur de CG Cinematography) ; lumière motivée, gobos, lumière tachetée (dappled light) et lumière projetée.
- Light groups et AOV pour le compositing multicouche en EXR.
- Shading : mélange de shaders, masques avec color ramps, shaders d'émission, texturing (Blender Guru).
- Rigging et animation de base : FK/IK, Auto Rig Pro, retargeting avec Mixamo, ajustements dans l'éditeur NLA.
- Compositing dans Blender.
- Sculpture de base.

PROJETS 3D

- « Rain » (personnage de Blender Studio) intégrée à ma propre photo d'un village, avec un shadow catcher

et le compositing de Blender.

- Série de lighting « Robot » : plusieurs ambiances avec light groups, lumières practical et dramatiques, HDRI et lumière motivée.
- Scène de nuit avec brouillard volumétrique et un éclairage complet key / fill / bounce / negative fill.

COMPÉTENCES

- Maya et Nuke (en formation chez Animum)
- Blender (Cycles) : niveau avancé en lighting
- DaVinci Resolve
- Adobe Photoshop
- Théorie des couleurs et composition photographique

LANGUES

- Anglais : langue maternelle
- Français : courant (je vis en France)
- Espagnol : B2