



RIGGER/BUILDER

Le·la rigger/builder crée le « squelette » de modèles 2D ou 3D. Il·elle s'assure que les personnages ou les objets peuvent s'animer et/ou se déplacer de façon réaliste.

Fiche ROME

E1205 Réalisation de contenus multimédias

Formation de référence et accès à l'emploi

Le rigging est une étape très technique du processus de l'animation 3D. Il requiert un profil technique, familier des contraintes géométriques et du scripting. Il est donc recommandé d'avoir une formation liée au développement informatique.

Il est également possible de suivre des formations généralistes d'animation 3D, 2D ou de VFX et de se spécialiser ensuite sur le rigging. Certaines écoles offrent une spécialisation rigger sur les deux dernières années d'un cursus de 4 à 5 ans.

Aujourd'hui, Bac +5 est le niveau de diplôme le plus répandu chez les riggers.

En raison de la nature précise et très technique du rigger,

Description du métier

(Skinner, setupper, VFX rigger, rigg artist)

Le métier de Rigger 3D¹

Le·la rigger 3D réalise pour un objet ou un personnage modélisé un squelette articulé, auquel il·elle ajoute un maillage 3D. C'est l'étape de skinning. Il·elle crée également tout un ensemble d'éléments de contrôle pour l'animateur·rice, qui va ainsi prendre en main son personnage, comme une marionnette, et lui donner vie de la manière la plus fluide possible. Le·la rigger 3D rend le travail d'animation plus simple, efficace et le rendu final plus réaliste.

Le métier de Rigger/Builder 2D¹

A l'instar du·de la rigger 3D, le·la builder 2D crée un squelette articulé à un personnage en 2D. Il·elle rend les personnages en capacité d'être animés selon les intentions artistiques et techniques du film d'animation. Il·elle peut également apporter des idées et des solutions artistiques et techniques. Contrairement à la 3D, il n'existe pas de système de maillage, et les techniques de rigging sont moins complexes.

Compétences

Compétences spécifiques

nécessitant de l'expérience, il est difficile d'accéder directement à ce poste. Un parcours possible est d'accéder à un poste junior de modélisation ou d'animation, puis de se former au rigg.

Comme pour la plupart des métiers dans l'animation 3D ou VFX, il est recommandé de monter des projets personnels et de se constituer un book afin de montrer ses capacités aux studios. Certains riggers ont précédemment exercé des métiers de compositing, ou de modélisation. Pour les builders, il s'agit parfois d'ancien.ne.s layout men.women 2D.

- Identifier les éléments d'une anatomie et leur articulation entre eux (muscles et os) et/ou les éléments d'une architecture.
- Rechercher diverses anatomies, ou créer de nouveaux systèmes entiers
- Maîtriser le fonctionnement de la chaîne de fabrication d'un film d'animation
- Nommer et décrire les métiers de la fabrication d'un programme audiovisuel et leurs interactions avec son métier
- Utiliser des logiciels d'animation
- Coder avec des langages de softwares d'animation 2D/3D (Python, C / C++)
- Mener une veille sur les techniques d'animation 2D/3D, les logiciels et les styles d'animation
- Sauvegarder ses plans dans les formats définis par la production et les partager sur des outils collaboratifs en respectant la nomenclature du pipeline(2)

Compétences transverses

- Livrer à temps les rendus et gérer les priorités
- Adapter son activité en fonction des conditions de travail (en équipe ou en autonomie)
- Avoir de bonnes aptitudes à la communication (auprès des collaborateurs ou supérieurs hiérarchiques)
- Travailler de manière rigoureuse et méthodique
- Trouver des solutions de contournement dans la résolution de problèmes
- Appliquer des directives et être prêt à répondre aux commentaires constructifs
- Animer et coordonner une équipe (pour les lead/superviseur)
- Respecter les procédures et les exigences d'un studio ou d'une production en particulier
- Travailler en équipe

Conditions d'exercice

La très large majorité des riggers et des builders est en CDDU. Il-elle travaille au sein des studios d'animation.

Le métier de rigger 3D s'exerce principalement avec les logiciels suivants: Maya, 3DS

Max.

Pour la 2D, l'utilisation du logiciel Flash Animate est fréquente, tout comme celle des logiciels Adobe ou Toon Boom Harmony

Relations professionnelles

Le-la rigger travaille en étroite collaboration avec le-la modélisateur·rice pour s'assurer que la conception du modèle tient compte du type de mouvement à mettre en œuvre.

Les animateur·rice·s s'appuient sur le travail du rig/build, il est donc important pour le-la rigger/builder de connaître les difficultés potentiellement posées par un rigg, afin de faciliter au maximum l'animation.

Dans les petits studios, il se peut que les animateur·rice·s modélisent, montent et animent eux-mêmes les personnages et les objets.

Évolutions du métier

Après avoir prouvé leurs connaissances techniques en matière d'animation, beaucoup de riggers finissent par évoluer vers des postes de supervision. Mais si leurs compétences et leurs talents le permettent, ils peuvent aussi exercer d'autres métiers dans l'industrie des effets visuels ou de l'animation 3D.

Les avancées technologiques permettent d'aller plus loin dans la complexité des productions, mais demande une remise à niveau permanente de la part des professionnel.le.s.

Positionnement catégoriel

Rigger/builder se situe dans la catégorie III B selon la Convention collective nationale de la production de films d'animation du 6 juillet 2004.

21- Graphistes est utilisé comme terme générique pour animateur, matte painter, composer, lighter....

¹L'équivalent de ces deux métiers dans les films d'animation en volume, sont les model makers

oumaquettistes, qui construisent les personnages et décors en volume, pour ensuite les animer.