



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Recherche collaborateur (création d'entreprise sur Paris)**

**Subject: Recherche collaborateur (création d'entreprise sur Paris)**

Posté par: Darian4

Contribution le : 29/2/2012 5:24:31

(J&#039;avais initialement posté ce message sur 3dvf.com où on m&#039;a suggéré de poster cette recherche ici, ne vous étonnez pas si vous y trouvez le même message)

Bonjour,

Je m'appelle Michel, j'ai 33 ans et je suis ingénieur en informatique. Je souhaite créer une société d'impression 3D de figurines miniatures et je cherche quelqu'un pour s'occuper de la partie conception 3D.

1) Le concept :

Le client se connecte au site web, sélectionne différents composants de la figurine (corps, équipement, pose,...), une fois validé son choix est ensuite recomposé et on lui propose un rendu du modèle ainsi créé. Si cela lui convient il le commande et on lui envoie la figurine imprimée.

2) Déjà réalisé :

- J'ai défini les premières briques logicielles, à l'heure actuelle il est possible de cliquer sur un lien qui va rassembler des éléments pour ensuite offrir un rendu. C'est une image trop grande de deux pauvres cubes avec une armature faite depuis une caméra mal placée, c'est laid à faire vomir un bouc adulte MAIS ça fonctionne.

- J'ai une base de script pour remplir la base de données via internet, fonctionnelle avec des éléments tests. Ce n'est pas destiné à être utilisé par les clients mais par l'artiste 3D, il faudra bien qu'il rentre son travail dans la base et je doute qu'il ait très envie de le faire par requêtes SQL.

- J'ai fait imprimer une figurine prototype pour voir si c'était techniquement possible, j'avais peur que la précision ne soit pas à la hauteur et j'ai été plutôt rassuré de ce côté-là.

- J'ai contacté un revendeur d'imprimante pour connaître les tarifs et autres spécificités techniques, principalement pour vérifier que le « business plan » peut tenir la route.

3) La personne que je recherche :

Il faudrait quelqu'un sur Paris, maîtrisant Blender (puisque ce que j'ai fait fonctionne sous Blender). Il devra s'occuper de toute la partie conception 3D. Si je ne me trompe pas dans l'utilisation des termes cela représente le modelage, le rigging et le skinning. Il faut bien entendu posséder un niveau professionnel dans ces domaines et être prêt à se lancer dans l'aventure d'une création d'entreprise.

De plus, même si la gamme est forcément appelée à évoluer je suis parti dans l'idée de figurines de fantassins dans des univers futuriste ou médiéval-fantastique ce qui fait qu'un intérêt pour créer des armes, des armures et des équipements issus de ces environnements est vivement conseillé car il va falloir en faire en quantité durant des mois. Plus tard on pourra introduire de la variation puisque le milieu de la figurine est extrêmement vaste mais le démarrage risque d'être répétitif.

Il est d'usage de demander une forte motivation, de se donner à fond, d'être prêt à vendre sa grand-mère pour le projet, etc. Si c'est le cas tant mieux mais en fait je cherche surtout quelqu'un de fiable. Si après avoir fait connaissance on choisit de travailler ensemble il faudra aller jusqu'au bout.

#### 4) Le déroulement de la réalisation du projet :

Même si les détails peuvent varier, la feuille de route se décompose en trois étapes :

- étape 1 : Nous allons discuter. Beaucoup. L'objectif va être de définir le protocole et les standards pour les différents éléments qui devront être interchangeables. La maîtrise de Blender sera ici déterminante pour pouvoir anticiper les difficultés et pour pouvoir proposer des solutions, même si j'ai quelques notions certains problèmes me paraissent épineux.

De mon côté je mettrai en place la base de donnée ainsi que le script pour prendre en compte les spécificités qu'on aura défini. La personne que je recherche devra ici fournir des éléments pour pouvoir faire des tests, cependant pas besoin d'avoir de « vrais » modèles en 3D, une sphère pour une tête ou deux cylindres pour un bras seront largement suffisants, c'est juste pour valider le processus et s'assurer qu'on parle bien de la même chose.

Il faudra aussi s'assurer que nous pouvons nous entendre humainement, c'est un détail non négligeable si nous devons collaborer sur le long terme.

- étape 2 : Création d'une maquette. Il faudra ici fournir un petit jeu d'éléments ainsi qu'un site fonctionnel pour pouvoir faire une démonstration. L'objectif est double :

Montrer le projet aux futurs clients (principalement des amateurs de jeux avec figurines). Je connais ce milieu et je suis persuadé que l'accueil sera positif mais il est inutile de préciser que s'ils répondent que le concept est ultra moisi des fesses on n'ira pas plus loin.

Montrer le projet à des financiers, la mise de départ étant assez élevée il faudra lever des fonds. Là encore susciter l'enthousiasme ou au moins l'approbation sera déterminant pour la survie du projet.

- étape 3 : Création de la société proprement dite, avec tout ce que cela comporte de formalités administratives, d'achat de matériel, etc. Il faudra aussi remplir la base de données avec un maximum d'éléments pour offrir le choix le plus large possible et compléter la solution logicielle pour l'achat en ligne, la gestion des clients, la connexion avec le dispositif d'impression,...

#### 5) Ce que je propose :

Celui ou celle qui me rejoindra pourra choisir entre soit un CDI au tarif du marché au moment de la création de la société, soit une association. Cependant comme c'est mon idée, que j'y ai déjà

travaillé dans mon coin et qu'accessoirement je préfère quand il y a un chef clairement défini l'association ne sera pas à 50-50 mais plutôt à 60-40 en ma faveur. En cas d'association pensez qu'il faudra faire un apport personnel au moment de la levée des fonds.

Dans un cas comme dans l'autre il ou elle aura la responsabilité de la direction artistique, je ne pense pas m'intéresser aux modèles au-delà des côtés technique et commercial.

Je tiens à souligner qu'il y a beaucoup de travail et aucune garanti que cela aboutisse, principalement à cause de l'étape 2. Vous pouvez vous retrouver à bosser 3 mois à fond sans autre résultat que d'avoir fait ma connaissance. D'aucuns considèreront qu'il s'agit là d'une récompense largement suffisante mais hélas cela ne paie pas les factures. D'un autre côté je n'ai rien vu d'équivalent à ce projet et je suis persuadé qu'il y a un vrai besoin, cela peut devenir une entreprise tout à fait lucrative avec de nombreuses possibilités de développement.

Le projet peut s'envoler tel un aigle majestueux ou se vautrer comme une vieille otarie bourrée, c'est à vous de voir.

Michel