



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

**Topic: infographiste 3D pour projet de jeu**

**Subject: Re: infographiste 3D pour projet de jeu**

Posté par: julsengt

Contribution le : 25/9/2013 21:10:57

Il est toujours très difficile d'être intéressant lorsqu'on ne poste pas d'image directement sur le topic.

On peut dire ce qu'on veut, quand on ouvre un topic de recrutement, on regarde d'abord les images, et si elles nous intéressent, on lit ce qu'il y a autour.

Par définition, lorsqu'on cherche à recruter, il faut mâcher un maximum le travail des lecteurs, tout leur apporter sur un plateau d'argent, et tout bien expliquer en se présentant, en présentant l'équipe, l'objectif, le délai, ce qui a déjà été fait (par des images DIRECT sur le topic, pas juste avec un lien qui n'est pas de toi), et en structurant bien ton message.

Je te rappelle que là, c'est toi qui est demandeur, alors à toi de convaincre des gens de venir te rejoindre (autant que sans carotte financière, il y a bien plus de travail de séduction).