



**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&#039;être intéressant lorsqu&#039;on ne poste pas d&#039;image directement sur le topic.

On peut dire ce qu&#039;on veut, quand on ouvre un topic de recrutement, on regarde d&#039;abord les images, et si elles nous intéressent, on lit ce qu&#039;il y a autour.

Par définition, lorsqu&#039;on cherche à recruter, il faut mâcher un maximum le travail des lecteurs, tout leur apporter sur un plateau d&#039;argent, et tout bien expliquer en se présentant, en présentant l&#039;équipe, l&#039;objectif, le délai, ce qui a déjà été fait (par des images DIRECT sur le topic, pas juste avec un lien qui n&#039;est pas de toi), et en structurant bien ton message.

Je te rappelle que là, c&#039;est toi qui est demandeur, alors à toi de convaincre des gens de venir te rejoindre (d&#039;autant que sans carotte financière, il y a bien plus de travail de séduction).