

contexte du jeu) et la critique (une réaction honnête des pairs). On trouvera une description détaillée de tous ces aspects dans l'ouvrage cité.

LES TALENTS ARTISTIQUES GÉNÉRAUX

Comme dans le cas de tous les arts de la scène, les hauts et les bas de l'industrie de l'animation vous réservent des périodes très heureuses, mais d'autres qui le sont moins. C'est pourquoi les talents artistiques sont un ingrédient essentiel qui fait qu'un emploi dure ou non. Il est essentiel de bien maîtriser le dessin classique, la perspective, la composition, la conception, la théorie des couleurs, les études de luminosité, etc. Ces compétences trouvent leur utilité dans toute une gamme d'applications. L'artiste doit être aussi polyvalent que possible.

LES COMPÉTENCES SPÉCIALISÉES

Les compétences spécialisées sont très en demande. Toutefois, il ne suffit pas d'être capable de bien faire fonctionner un ordinateur dans le marché actuel. Les studios embauchent des artistes qui peuvent se servir et du crayon et de l'ordinateur. Le talent artistique demeure toujours la PREMIÈRE considération. Plus une personne est connue, meilleures sont ses chances de trouver un emploi.

Parmi les techniques associées à l'animation sur ordinateur, on retrouve la conception de maquettes, la SIO, la création de story-boards, la conception des personnages, la conception des arrière-plans. La connaissance des logiciels d'animation en 2D et 3D dans quelques emplois de pointe est essentielle et devient, de plus en plus, généralisée.

LA PRÉSENTATION DU PORTFOLIO

Bien qu'il soit possible de présenter des copies des originaux à la plupart des studios, il est préférable de communiquer avec chacun pour connaître ses exigences. Il est utile de posséder deux ou trois mini-portfolios. Il est alors facile d'adapter le portfolio aux exigences du studio. Plus important encore, on ne manquera pas de cette façon une occasion d'emploi parce qu'on attend qu'un studio retourne le portfolio.

L'artiste doit s'assurer qu'on retrouve bien son nom et son adresse sur toutes les pages du portfolio. De cette façon, il est facile d'identifier l'auteur si l'on égare des pages. L'artiste doit aussi toujours demander quand on lui retournera son portfolio. Cela contribue à diminuer le niveau de stress. Enfin, il faut