

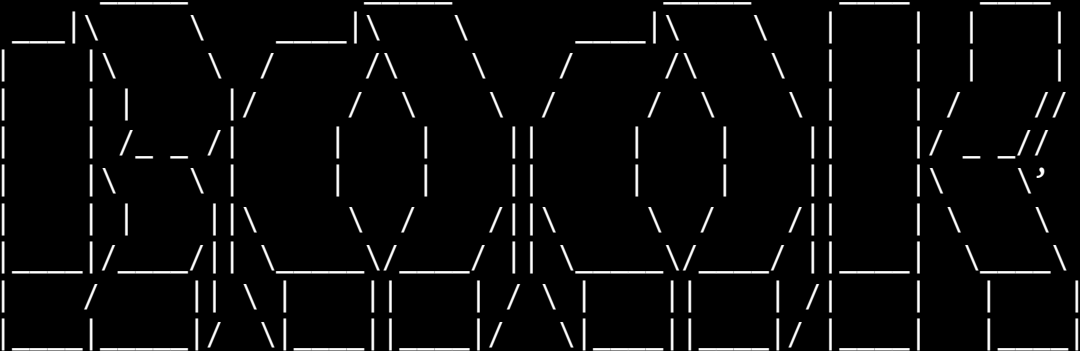


./BOOK/HOME/METADATA.MD	
Author	Gaëtan Jestin
Namespace	Default
Version	1.0.0.1
Restarts	2
Uptime	26s

./BOOK/HOME/SOCIALS.MD	
LINKEDIN	/in/gaetan-jestin
TWITTER	@MerlinConnected
INSTAGRAM	@MerlinConnected
GITHUB	@MerlinConnected
FOLIO	gaetanjestin.com

./BOOK/HOME/INDEX.MD

BIENVENUE SUR
MON DOSSIER DE TRAVAUX



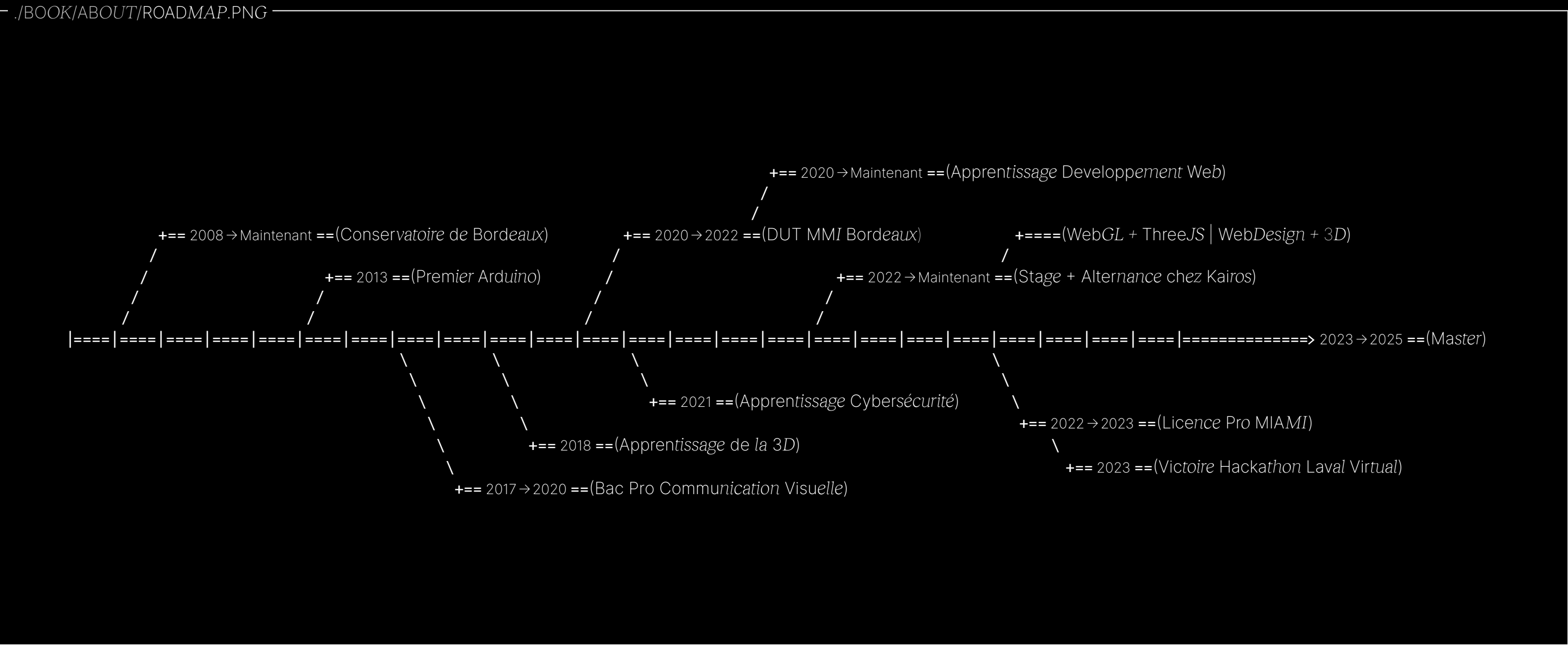
VERSION: 1.0.0.1
USING TERMINAL VERSION: 0.90.0.2

[OK]

./BOOK/HOME/METRICS.INFO	
Heap Size	324.45 MB
Heap Usage	95.6 %
Used Heap Size	310.18 MB
Active Requests	2
Active Handles	5



./BOOK/SUMMARY/METADATA.MD	
ROADMAP	3
FOLIO	4
SPEED_MOTO_SERVICE.	5
KAIROS_FOLIO	6
EBA_EFFECT	7
HFC	8
SANDBOX_DEV	9 - 10
SANDBOX_3D	11 - 12
AUTOSCAN	13
KLEIDI	14
OLIGOSANTE	15
NINJAE	16
QATP	17
CONFIGURATOR	18



./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/FOLIO/INFO.MD

Nom	Folio
Année	2022
Plateforme	Site Web
Status	WIP
Contexte	Projet Perso
Stack Technique	HTML, CSS, JSX, React Three Fiber
Rôle	DA, Web Design, Intégration
Voir le projet	https://gaetanjestin.com/

./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/FOLIO.MD

Au sein de l'agence *Kairos*, j'ai réalisé de la recherche et développement sur des technologies 3D utilisables pour le nouveau *portfolio*. *Kairos* étant tourné vers la 3D j'ai creusé le *ThreeJS*, particulièrement le *Three React Fiber* pour son approche par composants, qu'on pourrait assimiler à la manière dont un *logiciel 3D natif* fonctionne.

Fruit de ces recherches, j'ai plus tard décidé de reprendre mon site pour le transformer en landing page *simple* et *playfull*.

– ./BOOK/./DESIGN.JPG

©MERLIN

WIP

./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/FOLIO/DESIGN.JPG

©MERLIN

WIP

HELLO I'M GAËTAN
JESTIN. TODAY, I'M A 3D
ARTIST BASED IN BORDEAUX.

TOMORROW I'LL BE A CREATIVE DEVELOPER. I WANT TO MIX BOTH AND CREATE AWESOME THINGS. HOPEFULLY WORKING W/ YOU IN A NEAR FUTURE.

→LINKEDIN

[illegible]

TOMORROW
I'LL BE A CREATIVE
DEVELOPER. I
WANT TO MIX
BOTH AND CREATE
AWESOME THINGS.
HOPEFULLY
WORKING W/ YOU
IN A NEAR FUTURE.

→LINKEDIN

./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/SMS/INFO.MD

Nom	Speed Moto Service
Année	2020
Plateforme	Site Web
Status	Fini
Contexte	Projet d'études
Stack Technique	HTML, CSS, P5.js
Rôle	DA, Web Design, Modélisation, Intégration 3D
Voir le projet	https://speed-motos-service.netlify.app/

./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/SMS/INFO.MD

Pour le premier projet web en *MMI* à Bordeaux nous avons réalisé la refonte du site d'un garagiste spécialisé moto, de la maquette à l'intégration. Nous avons développé, à l'aide de mes compétences en *3D*, une section interactive.

J'ai donc appris à utiliser *ThreeJS* dans un premier temps, avant de changer pour *P5.js*, technologie qui correspondait mieux au scope convenu. Le projet étant sur 6 jours, il nous fallait un prototype fonctionnel rapidement, c'est pourquoi mon choix s'est porté sur cette librairie, plus accessible et rapide à mettre en place.

./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/SMS/DESIGN.JPG

LES SERVICES DU GARAGE :

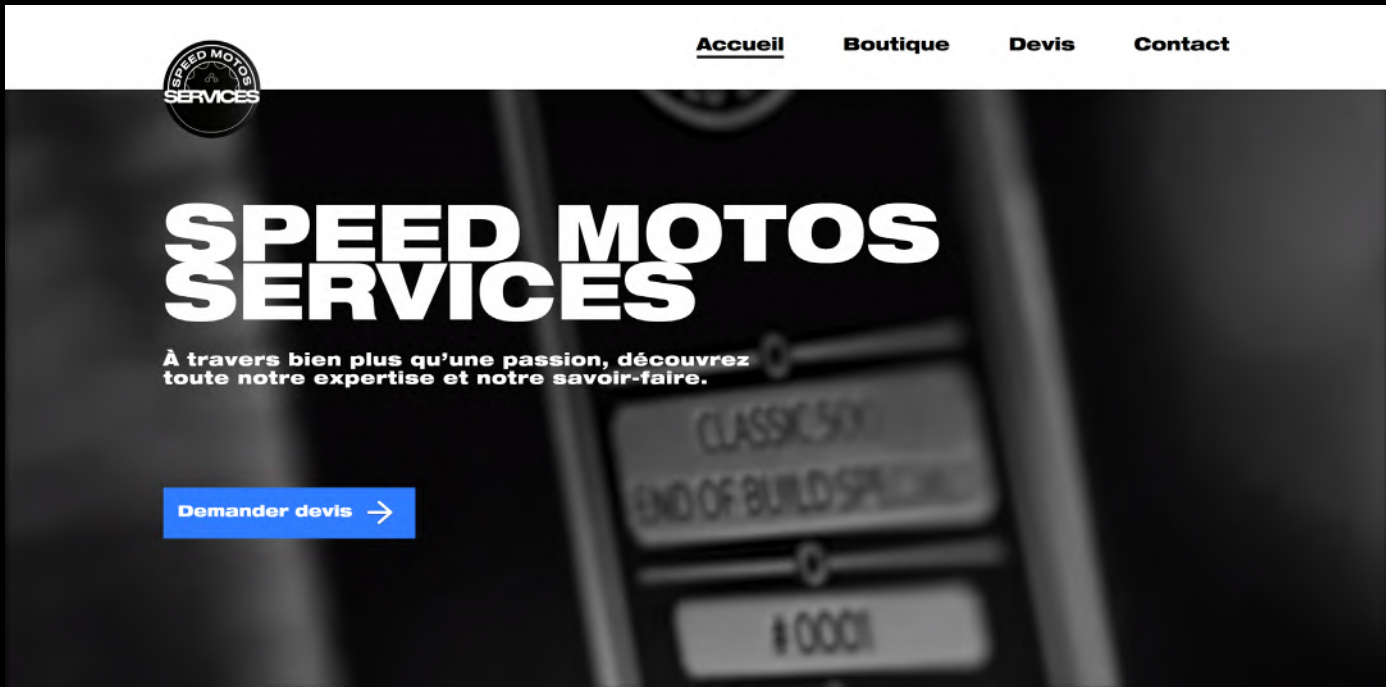
Nous contacter.

Réservation →

Notre catalogue.

Catalogue →

./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/SMS/DESIGN.JPG



./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/KFOLIO/INFO.MD

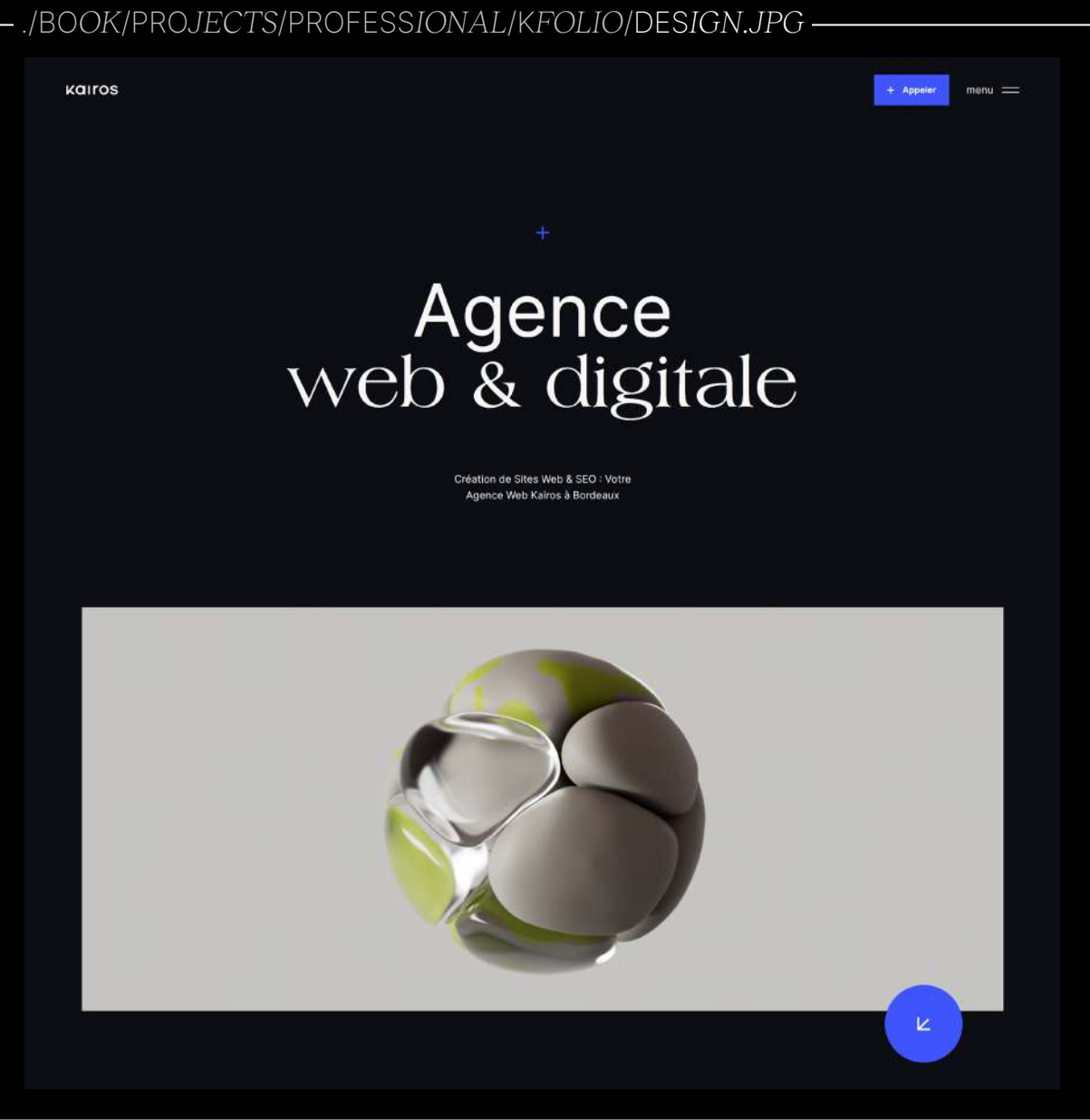
Nom	Kairos redesign
Année	2023
Plateforme	Site Web
Status	Fin
Contexte	Projet professionnel
Stack Technique	React, Sass, NextJS, Cinema4D, Redshift
Rôle	Intégration, 3D (Simulation, Texturing, Rendus)
Voir le projet	https://kairos-agency.com/

./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/FOLIO.MD

Lors de mon alternance au sein de l'agence *Kairos*, nous avons complètement redesigné le *portfolio*, afin de lui redonner un coup de frais.

J'ai donc été chargé de réaliser toute une série de *rendus 3D*, pour habiller les designs. J'ai expérimenté avec différents systèmes de simulation de *soft body*, jouant avec la masse et la déformation des objets. Une fois que j'avais un nombre satisfaisant de simulations, je suis passé à la phase de *texturing*, de *lighting* et de *rendu* des scènes. C'est à ce moment qu'on passe d'une expérience en 3D, à une image, destinée à faire passer des émotions au spectateur.

J'ai ensuite aidé à l'intégration du site, le premier de l'agence qui utilisait *React* et *Next*, une première aussi pour moi.



./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/EBA/INFO.MD

Nom	EBA Effect
Année	2022
Plateforme	Jeu VR
Status	Fini, rendu open source
Contexte	Projet d'études
Stack Technique	Blender, Substance, Unity, C#, Oculus Quest 2
Rôle	Modélisation, Level Design, Texturing, Intégration
Voir le projet	najouille.itch.io/eba-effects

./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/EBA/GAME.JPG



./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/EBA.MD

EBA Effect est un jeu de tir en VR à la première personne dans lequel vous devez abattre des cibles en rythme avec la musique, à la manière d'Elite Beat Agents ou OSU.

Nous avons eu cinq semaines réparties entre octobre et novembre 2022 pour l'imaginer, le prototyper et le concevoir de a à z. Membre d'une équipe de quatre personnes, chacun savait ce qu'il devait faire et comment. J'ai fait tous les *modèles 3D*, les *textures*, et j'ai aidé à la *programmation* (C# Unity). Bien que le cadre du projet soit fini, nous ne souhaitons pas l'abandonner, c'est pour cela qu'il est disponible en *open source* sur Github. Nous encourageons chacun à *fork* le projet et à en faire sa version, et comptons nous même reprendre le développement plus tard dans l'année.

./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/EBA/PISTOL.JPG





./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/HFC/INFO.MD

Nom	HFC
Année	2023
Plateforme	Jeu / Walking Simulator
Status	Fin
Contexte	Projet d'études
Stack Technique	Blender, Unreal Engine
Rôle	Modélisation, Level Design, Intégration
Voir le projet	alvina-dr.itch.io/hall-familys-christmas

./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/HFC.MD

Hall Family's Christmas est un walking simulator réalisé sur *Unreal Engine 5* dans le cadre d'un projet universitaire. Nous avons eu 2 mois pour nous familiariser avec le logiciel et livrer un *prototype fonctionnel*.

Durant ces 2 mois de travail, la *gestion de projet* et le *management* ont été centraux, jouant un rôle primordial dans le résultat final.

HFC a été l'occasion de mettre un point d'honneur sur *l'accessibilité*, trop souvent laissée de côté dans les *jeux vidéos*.

./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/HFC/DESIGN.JPG

./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/HFC/DESIGN.PNG



./BOOK/PROJECTS/SANDBOX/INFO.MD

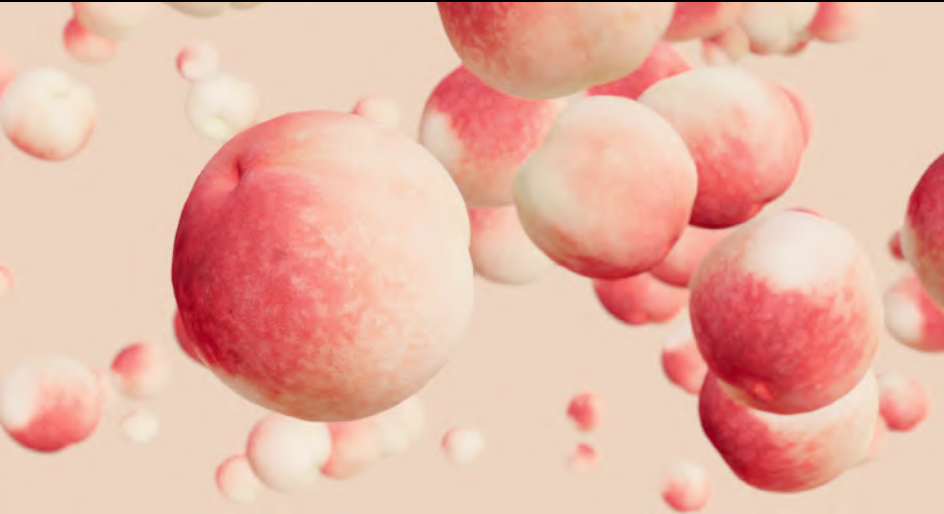
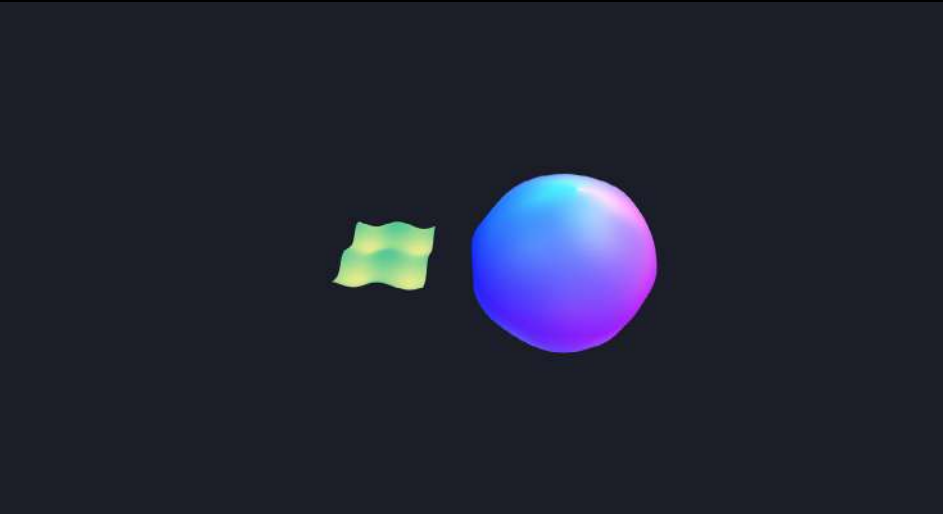
./BOOK/PROJECTS/SANDBOX/INFO.MD

GAËTAN JESTIN
3D ARTIST &
CREATIVE DEVELOPER
(SOON ENOUGH)
↗TWITTER ↗LINKEDIN
↗EMAIL ↗INSTAGRAM



./BOOK/PROJECTS/SANDBOX/INFO.MD

./BOOK/PROJECTS/SANDBOX/INFO.MD





./BOOK/PROJECTS/SANDBOX/INFO.MD

./BOOK/PROJECTS/SANDBOX/INFO.MD



"ALPHLAUREN

"ALPHLAURENII

"ALPHLAURENIII

"UNEMAINLAVEL/AUTRE

"DONDADAMIXTAPE

./BOOK/PROJECTS/SANDBOX/INFO.MD

./BOOK/PROJECTS/SANDBOX/INFO.MD



./BOOK/PROJECTS/3D/INFO.MD

Nom	Photoreal Subway
Année	2021
Plateforme	Rendu 3D
Status	Fini
Contexte	Projet Perso
Stack Technique	Blender, Substance Painter, Megascans
Rôle	Modélisation, Texturing, Lighting



./BOOK/PROJECTS/3D/INFO.MD

Nom	BMW M4 Liberty Walk
Année	2022
Plateforme	Rendu 3D
Status	Fini
Contexte	Projet Perso
Stack Technique	Blender, Substance Painter
Rôle	Modélisation, Texturing, Lighting



./BOOK/PROJECTS/3D/INFO.MD

Nom	Roofies
Année	2021
Plateforme	Rendu 3D
Status	Fini
Contexte	Projet Perso
Stack Technique	Blender, Substance Painter, Megascans
Rôle	Modélisation, Texturing, Lighting



./BOOK/PROJECTS/3D/INFO.MD

Nom	Forest Ruins
Année	2021
Plateforme	Rendu 3D
Status	Fini
Contexte	Projet Perso
Stack Technique	Blender, Substance Painter, Megascans
Rôle	Modélisation, Texturing, Lighting





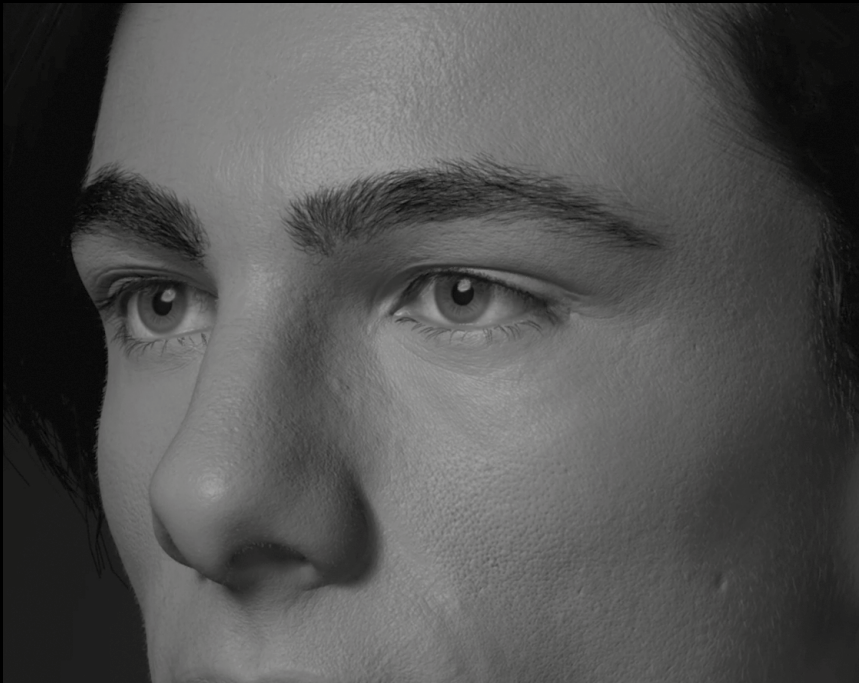
./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/PHOTOSCAN/INFO.MD

Nom	Auto Scan
Année	2023
Plateforme	Démo
Status	Fini
Contexte	Projet Perso
Stack Technique	Unreal Engine, Metahumans
Rôle	Photoscan, Intégration
Voir le projet	Vidéo

./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/PHOTOSCAN/DESIGN.JPG



./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/DESIGN.JPG



./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/PHOTOSCAN.MD

Pour découvrir et apprendre à utiliser le *scanner 3D* mis à disposition par l'université, je me suis *photoscanné*, avant de m'intégrer dans une scène sur *Unreal Engine*.
J'ai commencé par importer le résultat dans *Metahumans Creator*, afin de passer d'un scan brut, sans textures à un model riggé, importable dans n'importe quel moteur de jeu.
J'ai choisi de continuer sur *Unreal Engine* pour rester dans l'écosystème *Epic Games*, solution la plus logique, l'optique étant de réaliser un prototype fonctionnel rapidement.

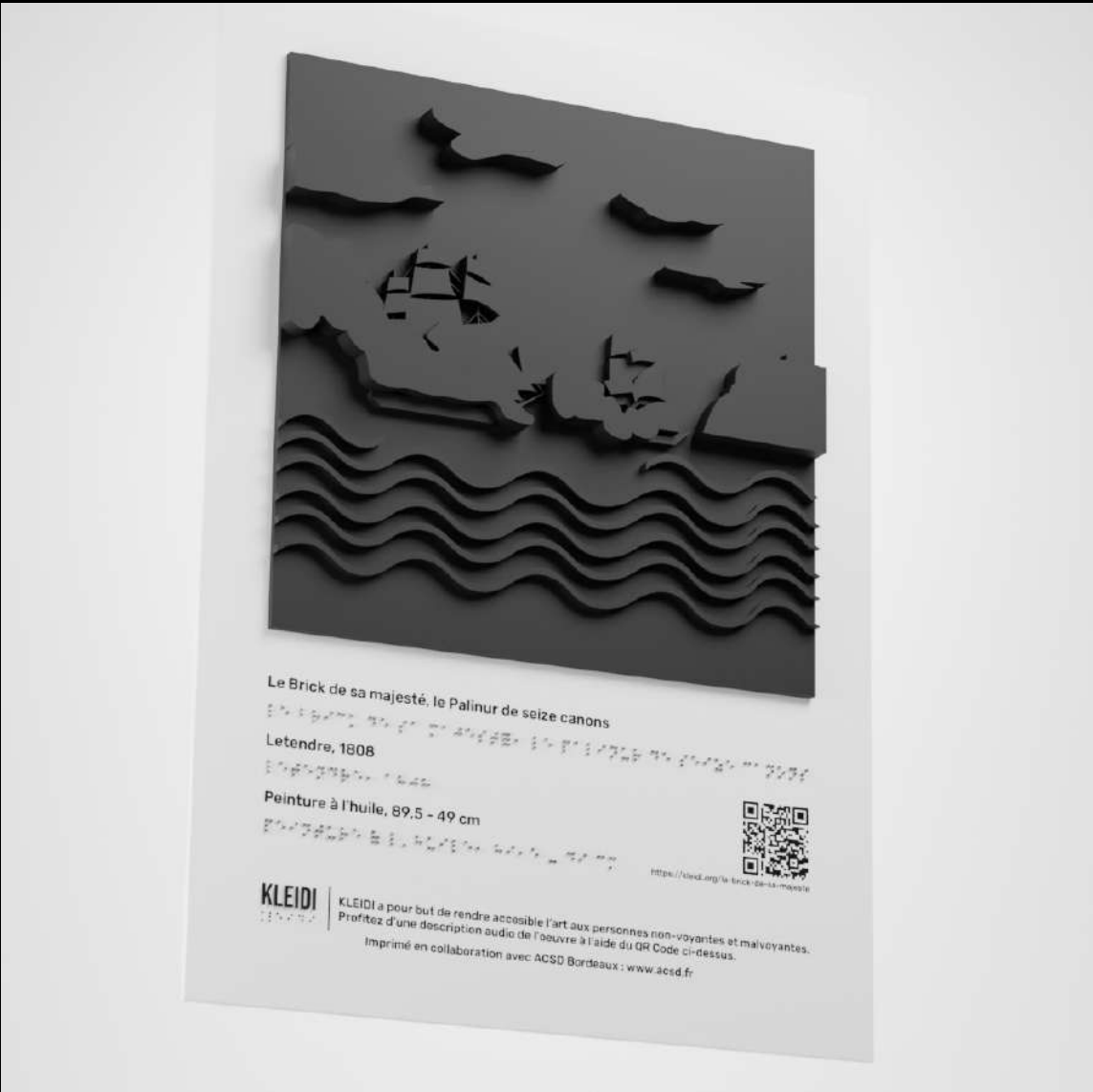
./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/KLEIDI/INFO.MD

Nom	Kleidi
Année	2021
Plateforme	Installation Physique
Status	Association
Contexte	Stage
Stack Technique	Blender
Rôle	Modélisation, Impression 3D
Voir le projet	kleidi.org

./BOOK/PROJECTS/KLEIDI/DESIGN.JPG



./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/KLEIDI/DESIGN.JPG



./BOOK/PROJECTS/ACADEMIC/KLEIDI.MD

Kleidi est un dispositif qui a pour but de rendre accessible l'art pictural aux personnes en situation de *handicap visuel*, à travers une expérience innovante et *sensorielle*.

Le projet est matérialisé grâce à une *plaquette 3D* qui regroupe quatre éléments : un modèle 3D de l'oeuvre, un texte explicatif doublé de sa traduction en braille et un QR code redirigeant vers l'audio-description complète.



./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/OLIGOSANTE/INFO.MD

Nom	Packshots Oligosante
Année	2022
Plateforme	Rendus 3D
Status	Fini
Contexte	Projet Professionnel
Stack Technique	Cinema 4D, Octane Renderer
Rôle	Lighting, Rendering
Voir le projet	oligosante.com

./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/OLIGOSANTE/PACKSHOT-01.JPG



./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/OLIGOSANTE/PACKSHOT-02.JPG



./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/OLIGOSANTE.MD

Après que l'agence ait refait la direction artistique et la charte d'*Oligosanté*, j'ai eu à réaliser une série de *packshots* pour habiller la refonte de leur site.

Pour obtenir ce côté studio / photoréaliste j'ai choisi de travailler avec le moteur de rendu hors ligne *Octane*, couplé à *Cinema 4D*.

Nous avons utilisé la *3D* pour rendre la marque plus versatile et proposer les produits dans des contextes créatifs en toute liberté sans passer par des séances photos.



./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/NINJAE/INFO.MD

Nom	Ninjae's Ninjas
Année	2022
Plateforme	Rendus 3D
Status	Fini
Contexte	Projet Professionnel
Stack Technique	Cinema 4D, Marvelous Designer
Rôle	Lighting, Rendering, Garment Design, Garment Simulation

./BOOK/PROJECTS/.../JUDGE.JPG



./BOOK/.../.../ELECTRICIAN.JPG



./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/NINJAE/INFO.MD

L'agence s'est chargée de refaire l'identité globale de *Ninjae*, une plateforme de gestion entrepreneuriale.

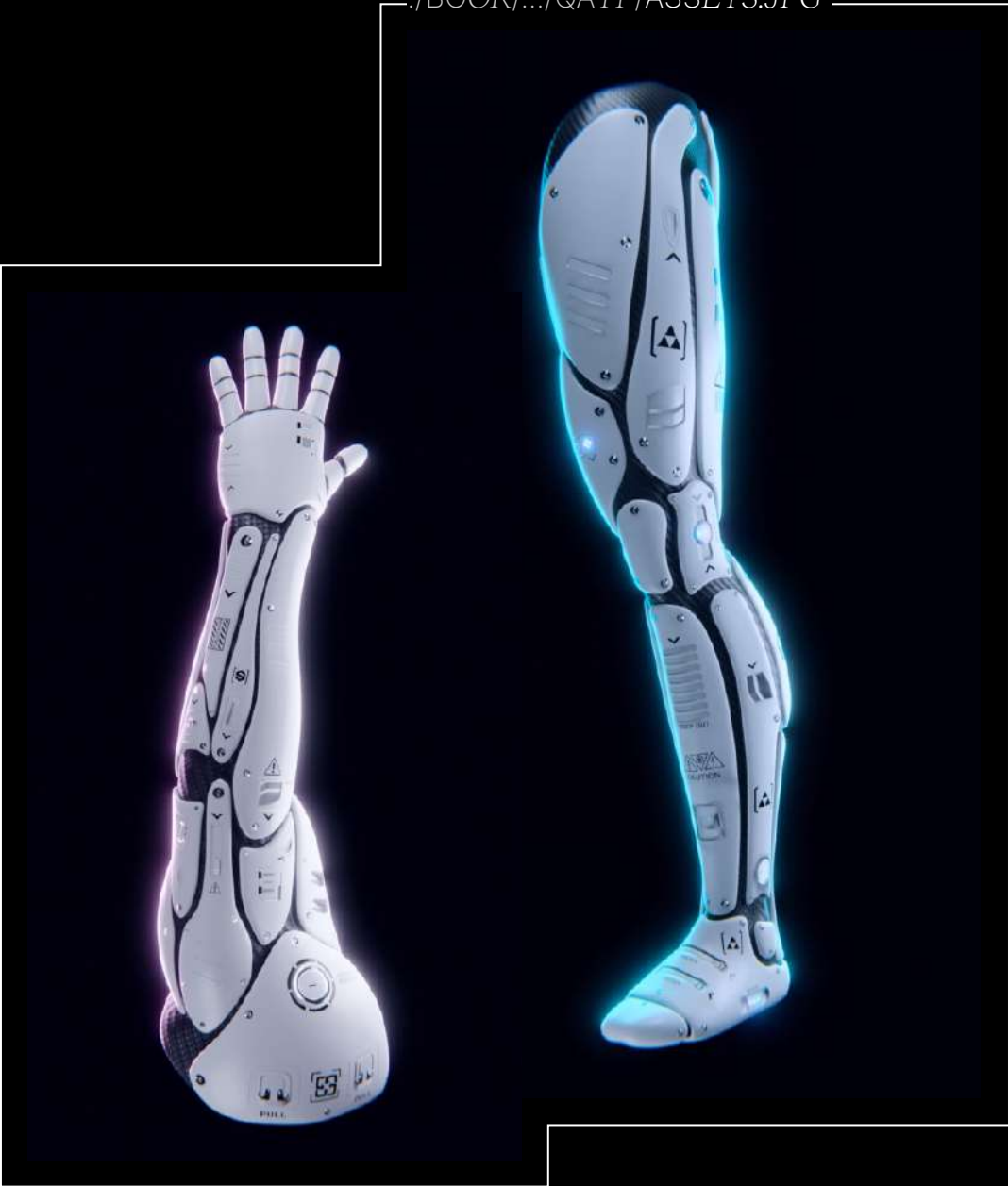
Afin de personnifier la plateforme, j'ai modélisé les potentiels clients de *Ninjae* habillés en fonction de leurs différents métiers. Chaque personnage ayant une pose dynamique propre il a fallu créer les patrons et simuler la physique des tissus sur *Marvelous Designer*.



./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/QATP/INFO.MD

Nom	Quality Assurance Test Protocol
Année	2023
Plateforme	Jeu VR
Contexte	Hackathon
Status	Fini (projet vainqueur)
Stack Technique	Blender, Substance Painter, Unity
Rôle	Artiste 3D & intégrateur
Voir le projet	itch.io

./BOOK/.../QATP/ASSETS.JPG



./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/QATP/LAVAL-02.JPG



./BOOK/PROJECTS/PROFESSIONAL/QATP/INFO.MD

Invité au Laval Virtual pour représenter l'IUT de Tarbes lors du Hackathon annuel du festival, nous avons remporté le premier prix.

L'événement étant soutenu principalement par EDF, le thème était la collaboration dans l'industrie, avec le sous-thème de la traçabilité. Nous avons 30 heures pour réaliser un projet en réalité virtuelle, augmentée, ou mixte.

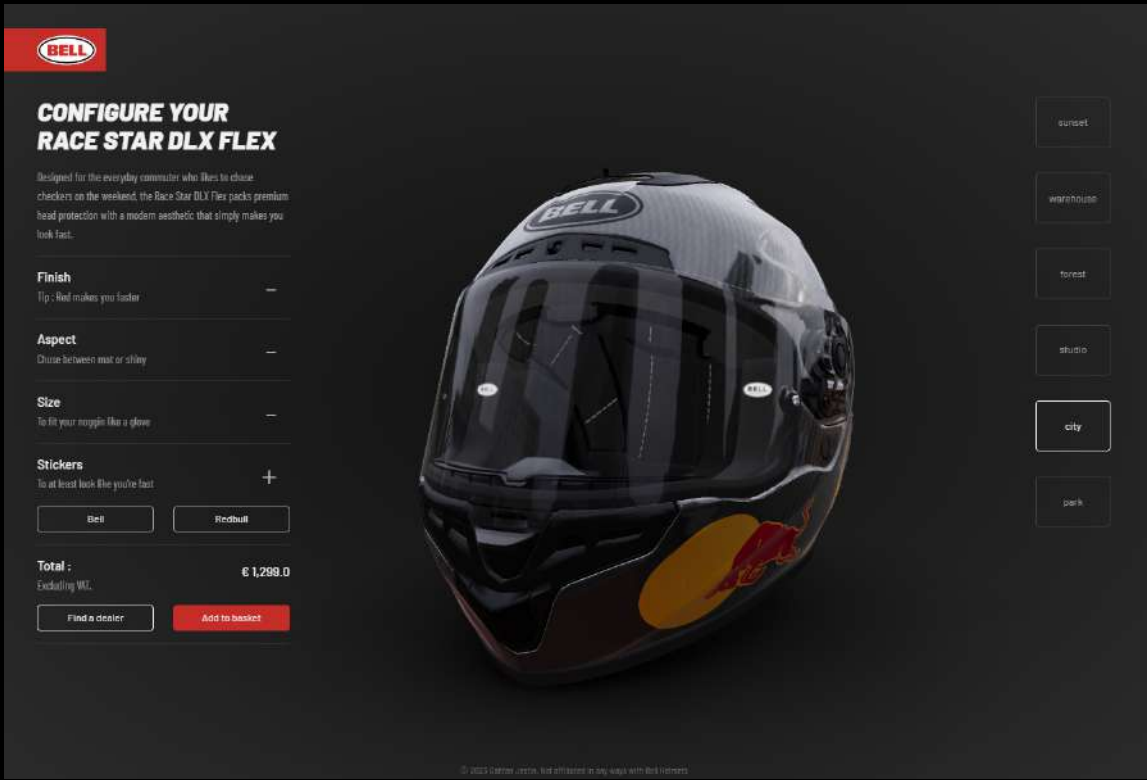
Nous avons choisi de faire un jeu dans le style de Keep Talking and Nobody Explodes, le but étant de déterminer si des prothèses sont défectueuses ou non.

Le jeu se joue en multijoueur asynchrone, le premier joueur se retrouve dans le monde VR, il doit examiner les prothèses et relever tous les éléments qui peuvent permettre d'identifier d'où viennent les pièces, avant de les transmettre à son partenaire qui lui, à l'aide d'un manuel papier, va devoir trouver l'origine des pièces.

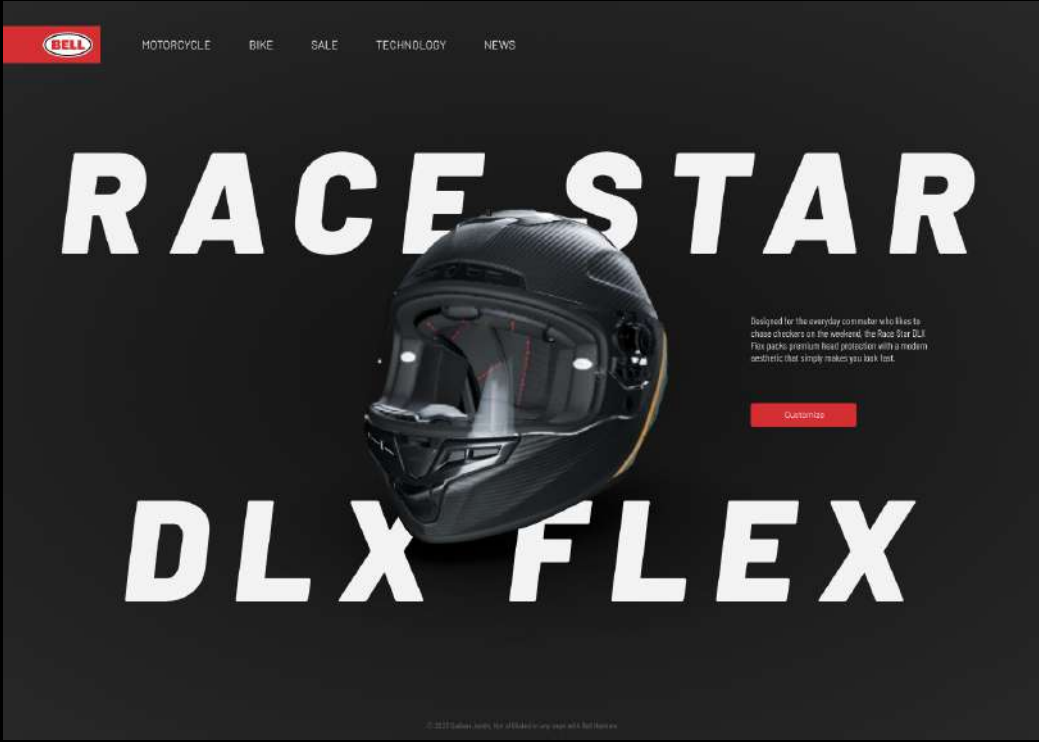
./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/CONFIGURATOR/INFO.MD

Nom	Helmet Configurator
Année	2023
Plateforme	Web
Status	Work In Progress
Contexte	Projet Personnel
Stack Technique	Blender, Substance Painter, R3F
Rôle	Texturing, Maquettage, Intégration

./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/CONFIGURATOR/LIVE.JPG



./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/CONFIGURATOR/WEBDESIGN.JPG



./BOOK/PROJECTS/PERSONAL/CONFIGURATOR/INFO.MD

J'ai toujours eu en tête l'idée de faire un configurateur en ThreeJS (React Three Fiber dans ce cas) pour approfondir mes connaissances. Je trouve que c'est un bon moyen de toucher à tout, de la préparation du modèle et de ses textures, à la maquette, et du développement/intégration plus tard.

J'ai pu lier ma passion de la moto à celle du web à travers ce projet, utilisant un casque de piste comme base.

J'ai choisi de poster mes avancées sur Twitter, une sorte de dev log. À chaque avancée majeure, je montrais à travers un petit gif ou une vidéo là où le projet en était, ce qui m'a permis de recueillir des retours utilisateurs.

C'est un projet qui n'est pas encore fini, je continue de travailler dessus presque quotidiennement, et j'ai encore beaucoup à apprendre !

./BOOK/QUIT/FOOTER.MD

MERCI D'AVOIR PRÊTÉ

ATTENTION À MON DOSSIER TECHNIQUE

AMBIAM

USING TERMINAL VERSION: 0.90.0.2

[QUIT]

[LINKEDIN] [E-MAIL] [GITHUB]