PORTFOLIO

LE GOFF SOLENN

LE GOFF SOLENN

ÉTUDIANTE EN TROISIÈME ANNÉE
GRAPHISME MULTIMÉDIA

07.82.81.31.65
solenn56.legoff@gmail.com
@so.soso.lg
16 rue Lucie Aubrac
Saint Herblain

PROJET PROFESSIONNEL :

Après l'obtention du diplôme de graphisme multimédia en 2025, je compte poursuivre mes études pour devenir directrice artistique, diplôme proposé par l'AGR l'école de l'image à Nantes. La multitude d'optortunité dans différents domaines se préciseront au fil de mes études par le biaïs des cours et des rencontres professionnelles.

DIPLÔMES :

BREVET DES COLLÈGES - 2019
Collège Saint Joseph - Ancenis

BAC AMA MV - 2022
Lycée la Joliverie Pôle des Arts - Nantes

LOGICIELS:

Photoshop, Illustrator, Indesign, After Effects, Blender, Figma, Première Pro, Bridge, Dreamweaver

EXPÉRIENCE :

PFMP - Accoord - Nantes
Stage de 4 semaines en 2ème année : réalisation d'affiche et de flyer pour les évenements estival à Nantes Nord (2024).

Travail saisonnier - L'aparthé - Pénestin
Serveuse, plongeuse et caissière dans un salon de thé pendant la période estivale (2023)-(2024).

Travail étudiant - Kinougarde - Nantes
Garde de deux enfants en dehors de mes heures de cours (2022-2023).

PFMP - Ikéa - Saint Herblain
Stage de 4 semaines en terminale : organisation d'un grand magasin,découverte des différents services, relationnels clients (2022-2021).

PFMP - Hémisphère Sud - Orvault
Stage de 4 semaines en première : organisation du magasin, agencement des rayons, contact avec les clients (2021-2020).

PFMP - Maisons du Monde - Orvault et Vertou
Stage de 4 semaines en première : de la conception à la réalisationd'agencement, activité en bureau et dans le magasin (2021-2020).

PFMP - Truffaut - Orvault
Stage de 4 semaines en seconde : création et mise en places des compostions, les rayons, la remise en rayon, orienter les clients,.. (2020-2019).

VOÛTE
ILLUSTRATION

Dans cette illustration, j'ai joué avec la forme de la voûte et opté pour une contre-plongée afin d'accentuer l'effet de grandeur et de puissance. Cette perspective renforce l'impression d'immersion et met en valeur la présence imposante du sujet.

Projet scolaire
Novembre 2024 - GM3

Kozyfly

KOZYFLY
IDENTITÉ DE MARQUE

Pour ce projet, j'ai imaginé Kozyfly, une marque de vêtements pour homme qui propose des pièces à la fois confortables, légères et élégantes, parfaites pour les hommes modernes et actifs qui aiment voyager et se détendre. L'objectif était de créer une identité visuelle qui reflète cet esprit d'aventure et de bien-être.

Le logo, avec son oiseau stylisé, évoque l'évasion et la liberté. Les couleurs, douces et naturelles, rappellent les paysages de voyage et la nature. J'ai choisi le violet, une couleur qui symbolise la spiritualité, la créativité et l'intuition, pour le logo et certains éléments de l'identité visuelle.
Les photos, quant à elles, mettent en scène des hommes élégants et décontractés, portant les vêtements Kozyfly dans des situations de la vie quotidienne.

Projet scolaire
Avril 2024 - GM2

BOITE
MODÉLISATION 3D

Inspiré par l'univers graphique et coloré de Nathalie du Pasquier, ce projet de modélisation 3D explore la création d'une boîte et d'un set design. J'ai cherché à retranscrire l'esthétique unique de l'artiste, en utilisant des formes géométriques, des couleurs vives et des motifs audacieux.

Le résultat est une composition ludique et dynamique, où les objets semblent interagir dans un espace coloré et graphique. Ce projet témoigne de ma capacité à m'approprier un univers artistique et à le traduire en un objet 3D original et personnel.

Projet scolaire
Décembre 2024 - GM3

STYLE DE VIE
MISE EN PAGE

Ces doubles pages invitent à un voyage visuel et émotionnel. Chaque destination est un récit en images, une invitation à la découverte. J'ai voulu retranscrire l'atmosphère unique de chaque lieu, en capturant des instants de vie, des paysages grandioses, des détails insolites. Le tout dans un style qui évoque l'authenticité et la spontanéité d'un carnet de voyage.

Projet scolaire
Octobre 2024 - GM3

SPORT & MOUVEMENT
PHOTO ET PHOTOMONTAGE

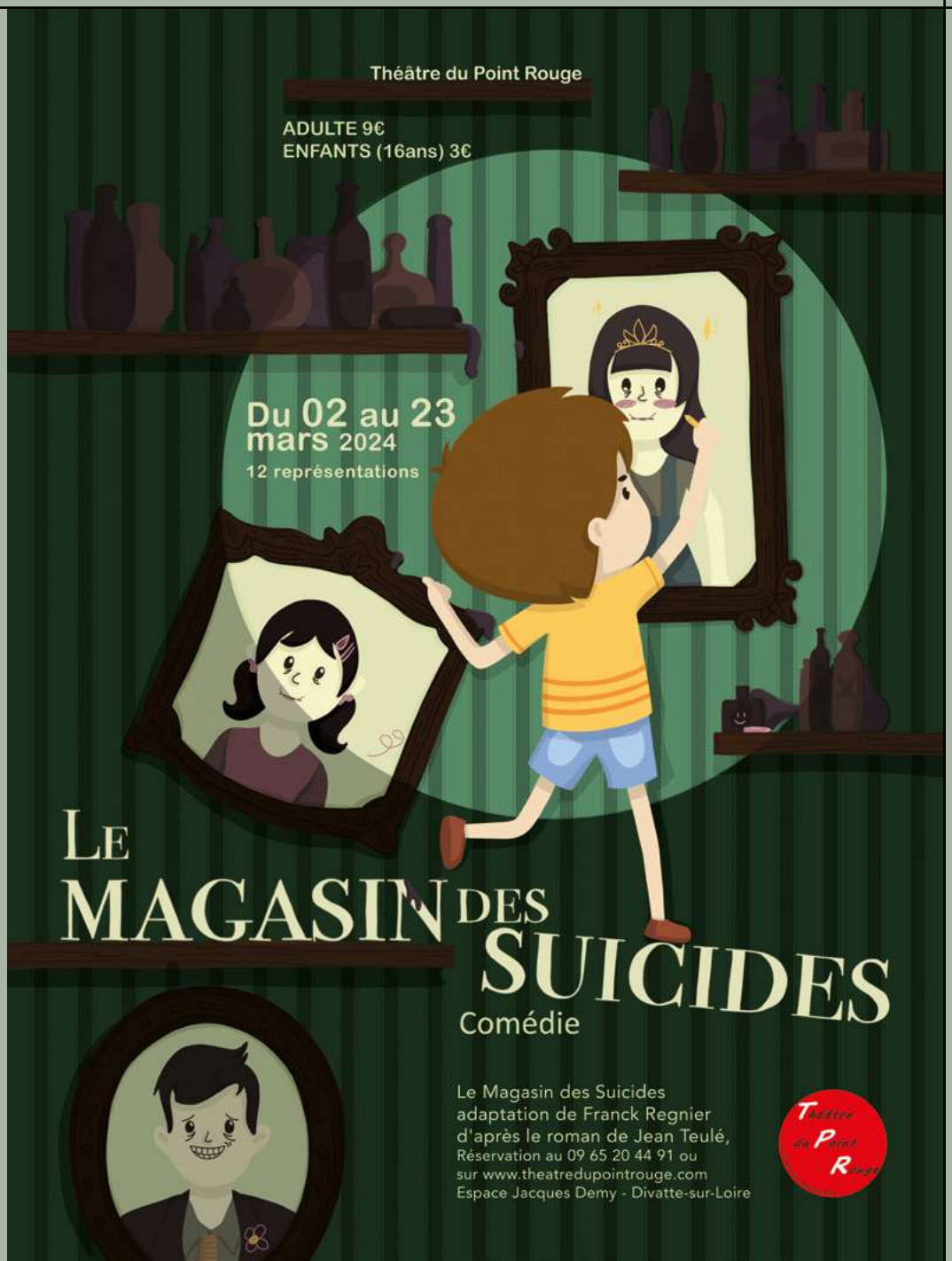
Campagne publicitaire fictive pour Artengo, en mettant l'accent sur une gamme prémium et une raquette de tennis d'exception. Ce projet de photographie et photomontage visait à traduire visuellement la puissance, la vitesse et la précision du jeu, tout en conservant l'élégance et l'innovation propres à la marque.

Projet scolaire
Décembre 2024 - GM3

VILLE FANTÔME
DIGITAL PEINTING

Ce digital painting surréaliste représente une ville fantôme flottante, aux formes géométriques et illuminées par des lanternes spectrales. Un paysage montagneux fantastique en arrière-plan complète l'atmosphère onirique et mélancolique, dans des tons rouges et orangés crépusculaires.

Projet scolaire
Mars 2024 - GM2



THÉÂTRE
AFFICHE

Cette affiche illustre le contraste entre la gravité du sujet, le suicide, et l'approche originale et lumineuse de la pièce. Alan, personnage solaire, éclaire les portraits de famille marqués par un passé douloureux, apportant espoir et positivité. Le style graphique dynamique et coloré tranche avec la sobriété mélancolique des portraits, renforçant l'opposition entre ombre et lumière.

Projet professionnel sur le temps scolaire
Mars 2024 - GM2

FOLIE GLACÉE
FLYER & VITROPHANIE

Le flyer estival, conçu comme un véritable support de communication, invite les familles à découvrir les produits Folie Glacée et à partager un moment de plaisir et de convivialité. J'ai utilisé des couleurs vives et des illustrations ludiques pour créer une atmosphère joyeuse et festive.

La vitrophanie, quant à elle, est à la fois esthétique et fonctionnelle. Elle masque l'intérieur de la boutique tout en masquant le laboratoire. Son design épuré et élégant s'intègre parfaitement à l'identité visuelle de la marque.

Projet professionnel
Avril 2024 - GM2

CITÉ DES IMAGINAIRES
IDENTITÉ DE MARQUE

Pour ce projet fictif, j'ai conçu l'identité visuelle d'un lieu culturel unique en son genre, un espace où se rencontrent un musée dédié à Jules Verne et un café créatif. L'objectif était de créer un univers graphique qui invite à la rêverie, à l'imaginationet à la découverte, en jouant sur le contraste entre le réel et l'imaginaire.

Projet scolaire
Décembre 2024 - GM3

cité des IMAGINAIRES

musée JULES VERNE

café des SONGES

LUMINO CITY
3D POPUP STORE

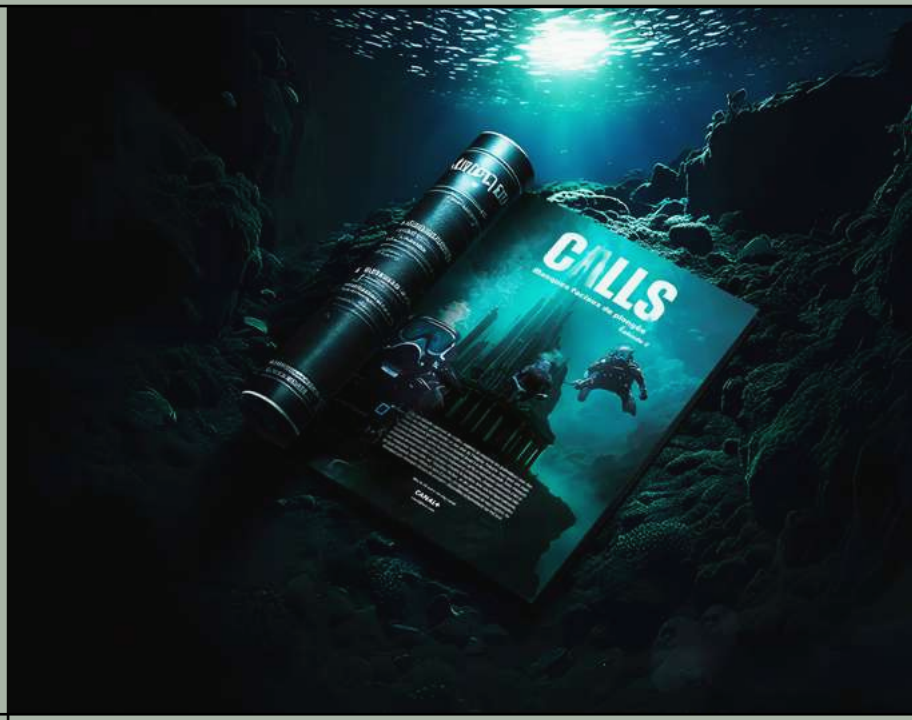
Pour ce projet, j'ai modélisé un pop-up store en 3D inspiré de l'univers captivant de Lumino City. En utilisant les couleurs vives et les textures uniques du jeu, j'ai recréé l'atmosphère magique qui caractérise cet univers. Chaque élément a été conçu avec soin pour refléter l'esthétique de Lumino City, invitant les visiteurs à explorer un espace à la fois ludique et immersif.

Projet scolaire
Février 2025 - GM3

CALLS
SUPPORTS VISUELS

Pour ce projet fictif, j'ai conçu une série de supports visuels pour l'épisode 2 de «Calls» sur MyCanal, intitulé «Masques faciaux de plongée». Mon objectif était de transporter le spectateur dans les mystères des abysses, en suivant quatre plongeurs dans leur exploration sous-marine. En jouant avec les perspectives et les jeux de lumière, j'ai cherché à accentuer l'immersion et la grandeur des fonds marins, invitant à la découverte et à l'émerveillement.

Projet scolaire
Février 2025 - GM3



CHEVELURE
DESSINS RÉALISTES

Dessin au crayon de bois représentant
une chevelure en mouvement, capturant la fluidité
et la complexité naturelle des cheveux.

Projet scolaire
Mars 2023 - GM1