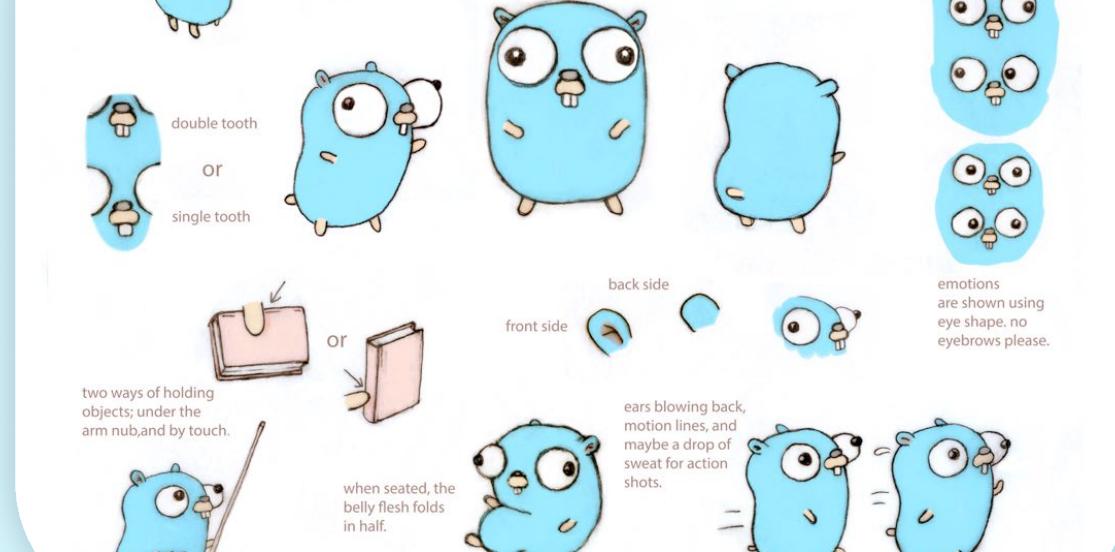


goopher illustrations

Mi è stato chiesto di realizzare diverse illustrazioni rappresentanti un goopher - la mascotte del linguaggio di programmazione "Go" - in diversi atteggiamenti e ruoli.



Per iniziare ho studiato la model sheet con le linee guida per la realizzazione delle illustrazioni.

Successivamente ho realizzato delle figure di base utilizzando Figma.



Partendo dalle basi, ho disegnato le personalizzazioni richieste, in alcuni casi modificando anche la forma del corpo.

