

Idea Development 아이디어 개발 이름:

□ Standard evaluation

- ___/6 Generate 60 ideas (or 12 sketches)
- ___/1 Count the total number of ideas: _____
- ___/1 Circle the best ideas
- ___/1 Link into groups of ideas

- ___/6 Print 6 reference images

- ___/4 Make 2 thumbnail drawings

- ___/6 Make a rough drawing that is good quality or better

- Total: ___ /25 points = ___%

□ More reference images

- ___/3 Generate 30 ideas (or 6 sketches)
- ___/1 Count the total number of ideas: _____
- ___/1 Circle the best ideas
- ___/1 Link into groups of ideas

- ___/9 Print 12 reference images

- ___/4 Make 2 thumbnail drawings

- ___/6 Make a rough drawing that is good quality or better

- Total: ___ /25 points = ___% 합계 : ___ / 25 점 = ___ % ___/3

□ More thumbnail drawings

- ___/3 Generate 30 ideas (or 6 sketches)
- ___/1 Count the total number of ideas: _____
- ___/1 Circle the best ideas
- ___/1 Link into groups of ideas

- ___/6 Print 6 reference images

- ___/7 Make 4 thumbnail drawings

- ___/6 Make a rough drawing that is good quality or better

- Total: ___ /25 points = ___%

표준 평가

- 60 개의 아이디어 (또는 12 개의 스케치) 생성

- 총 아이디어 수를 셉니다. _____
- 동그라미 최고의 아이디어
- 아이디어 그룹으로 연결

- 6 개의 참조 이미지 인쇄

- 축소판 그림 2 개 만들기

- 좋은 품질의 원고를 만듭니다.

- 합계 : ___ / 25 점 = ___ %

참조 이미지 더보기

- 30 개의 아이디어 (또는 6 개의 스케치) 생성

- 총 아이디어 수를 셉니다. _____
- 동그라미 최고의 아이디어
- 아이디어 그룹으로 연결

- 12개의 참조 이미지 인쇄

- 축소판 그림 2 개 만들기

- 좋은 품질의 원고를 만듭니다.

더 많은 축소판 그림

- 30 개의 아이디어 (또는 6 개의 스케치) 생성

- 총 아이디어 수를 셉니다. _____
- 동그라미 최고의 아이디어
- 아이디어 그룹으로 연결

- 6 개의 참조 이미지 인쇄

- 축소판 그림 4 개 만들기

- 좋은 품질의 원고를 만듭니다.

- 합계 : ___ / 25 점 = ___ %

3. Select the best

최상의 선택



Draw circles or squares around your best ideas

가장 좋은 아이디어를 중심으로 원형 또는 사각형을 그립니다.

4. Link into groups

그룹으로 링크



Draw dashed or coloured lines to link your best ideas into groups that could work well together

서로 잘 어울릴 수 있는 그룹으로 최상의 아이디어를 연결하기 위해 파선 또는 컬러 선을 그립니다.

The form consists of a large outer rectangle with a dashed border. Inside this rectangle, there are several smaller rectangles of varying sizes, also defined by dashed lines. These smaller rectangles are arranged in a way that allows for grouping related ideas. The layout is as follows: a top-left box, a top-right box, a middle-left box, a middle-right box, a bottom-left box, and a bottom-right box. The middle-right box is further divided into two smaller boxes by a vertical dashed line.

5. Print references

참조 인쇄

___/6

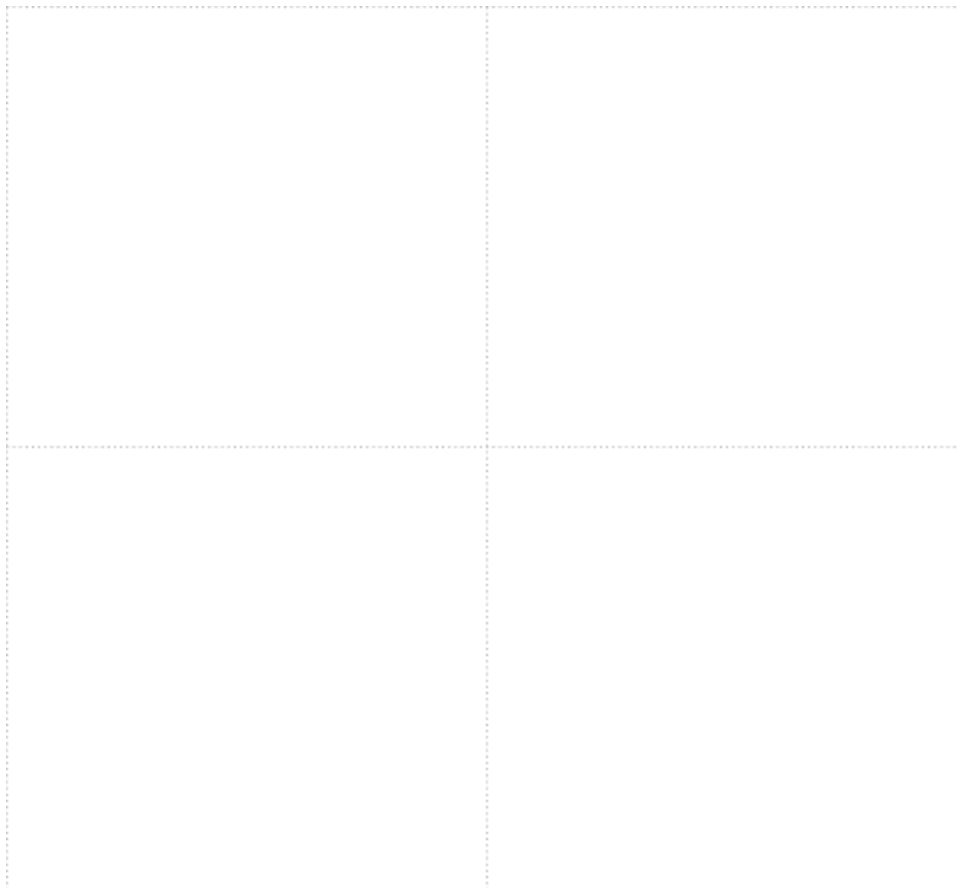
- Print **SIX** reference images so you can accurately observe the challenging parts of your artwork. Taking your own and using your own photographs is preferred, but image searches are also fine.
6 개의 참조 이미지를 인쇄하여 아트 워크의 어려운 부분을 정확하게 관찰할 수 있습니다. 사진을 찍고 자신의 사진을 사용하는 것이 좋지만 이미지 검색도 좋습니다.
- **Do not simply copy a picture that you find.** The idea is to edit and combine source images to create your own artwork. If you simply copy a picture, you are plagiarizing and will earn a zero for your idea generation and any criteria involving creativity in your final artwork.
단순히 찾은 그림을 복사하지 마십시오. 아이디어는 원본 이미지를 편집하고 결합하여 자신의 작품을 만드는 것입니다. 그림을 단순히 복사하면 표절을 하고 아이디어 생성 및 최종 작품의 창의성을 포함하는 기준에 대해 0 점을 얻게 됩니다.
- Up to half of your pictures may be of drawings, paintings, or other artworks of others to use as inspiration. The other images must be realistic photographs.
사진의 절반까지가 그림, 그림 또는 기타 다른 작품으로 영감을 줄 수 있습니다. 다른 이미지는 사실적인 사진이어야 합니다.
- You must hand in the **printed** copy of the images to earn the marks.
마크를 얻으려면 인쇄된 이미지 사본을 제출해야 합니다.

6. Thumbnail compositions

미리보기 이미지 작곡

___/4

- Create **TWO** thumbnail drawings
두 개의 축소판 그림 만들기
- These should be based on combinations of ideas that you can come up with.
이들은 당신이 할 수 있는 아이디어의 조합을 기반으로 해야 합니다.
- Include both your foreground and background.
전경과 배경을 모두 포함하십시오.
- Experiment with unusual angles, viewpoints, and arrangements to help make your artwork stand out
비정상적인 각도, 시점 및 배열을 실험하여 아트 워크를 돋보이게 만드십시오.



- Take the best ideas from your thumbnails and combine them into an improved rough copy.
미리보기 이미지에서 최상의 아이디어를 얻은 다음 개선된 사본으로 결합하십시오.
- Use this to work out the bugs and improve your skills before you start the real thing.
실물을 시작하기 전에 버그를 해결하고 기술을 향상 시키려면이 도구를 사용하십시오.
- If you are using colour, use paint or coloured pencil to show your colour scheme.
색상을 사용하는 경우 페인트 또는 색연필을 사용하여 색 구성표를 표시하십시오.
- Draw in a frame to show the outer edges of your artwork.
프레임을 그려 아트웍의 바깥쪽 가장자리를 표시합니다.
- Remember to choose a non-central composition.
비 중앙 구성을 선택하는 것을 잊지 마십시오.