

Mid-project feedback to students – Depth Drawing

学生へのミッドプロジェクトフィードバック - 深デッサン

Name: _____

名前: _____

This project will be evaluated according to three general criteria. In order to help you do your best, here is some feedback with suggestions about how to improve your drawing. I have only chosen what I think are the most important pieces of advice for you. If these suggestions are unclear, please ask me or a friend.

このプロジェクトは、3つの一般的な基準に基づいて評価されます。あなたがあなたのベストを尽くす助けるために、ここにあなたの描画を改善する方法についての提案をいくつかのフィードバックです。私は、私はあなたのためのアドバイスの中で最も重要な部分だと思うものを選びました。これらの提案は不明である場合は、私や友人にお問い合わせください。

Shading, Proportion, and Detail - シェーディング、プロポーション、そして詳細

Shading is using light and dark to draw. It is an easy way to make things look realistic and three dimensional. Proportion is the name of the skill where you accurately portray shapes and sizes.

シェーディングは、描画する明暗を使用しています。それは物事が現実的な三次元に見えるようにする簡単な方法です。割合は、あなたが正確に形や大きさを描くスキルの名前です。

- **Observe closely.** Keep looking at your photograph. Try to forget what you are looking at, and focus on the component lines and shapes. It appears that some of your artwork is drawn from memory, making it less realistic.
密接に観察します。 あなたの写真を見てください。あなたが見ているものを忘れ、およびコンポーネント線や図形に焦点を当てるようにしてください。あなたのアートワークのいくつかは、それはあまり現実的作り、メモリから引き出されていることが表示されます。
- **Consider changes in texture.** Hair needs a different kind of drawing than bark, clouds, water, or rock. Try to capture the texture of the different things you are drawing.
質感の変化を考慮してください。 髪は樹皮、雲、水、または岩よりも描画の異なる種類を必要とします。あなたが描いているの異なるものの質感をキャプチャしてみてください。
- **Lighten your outlines.** Outlines are essential to getting proportions correct, but they should disappear after you start shading.
あなたのアウトラインを軽減。 概要を訂正していますが、シェーディングを開始した後、彼らが消えるはずの割合を得るために不可欠です。
- **Darken your darks.** Doing so will increase the overall impact of your drawing, and will help it pop.
あなたの濃色を暗く。 そうすることで、あなたの図面の全体的な影響が大きくなり、それがポップするのに役立ちます。
- **Add tone to your lights.** Leaving areas white tends to leave the impression that your artwork is unfinished. Instead, look for light shades of grey you can add instead.
あなたのライトにトーンを追加します。 白い領域のままにすると、あなたのアートワークが未完成であるという印象を残す傾向があります。代わりに、あなたが代わりに追加することができ、グレーの明るい色調を探します。
- **Work on smoothness.** Build up your greys by stacking layers of alternating line directions, use lines with overlapping lines (no white gaps), or use a blending stump.
滑らかさの作業。 、行方向に交互の層を積層することによって、あなたのグレーを構築し、重複行（いない白いギャップ）で使用する回線、またはブレンド切り株を使用しています。
- **Work on blending.** Your shadows are sometimes going abruptly from light to dark, with few or no middle greys. Add greys to the middle areas until you end up with smooth blends instead of sudden jumps.
ブレンドの作業。 あなたの影は時々少数または全くミドルグレーで、光から闇に突然行っています。あなたが代わりに突然ジャンプのスムーズなブレンドで終わるまで、中央のエリアにグレーを追加します。
- **Look carefully at the different greys.** You can get basic hair texture by creating lines that flow along the length. However, it works even better when you replicate the pattern of light and dark of the different strands. It takes more time, but the impact is many times stronger.
異なるグレーで十分に確認してください。 あなたは長さに沿って流れるラインを作成することにより、基本的な髪の質感を得ることができます。あなたが異なる鎖の明暗のパターンを複製する場合しかし、それも良い作品。それはより多くの時間がかかりますが、影響は何倍強力です。

Sense of Depth - 奥行き感

You can use many techniques to create a sense of depth in your artwork.

あなたのアートワークに奥行き感を作成するために多くの技術を使用することができます。

- **Add detail to the closest areas, and reduce it in the distance.** Right now, your artwork does not use changes in detail to show depth. You may have to blur some of the existing detail in the distance to make this look natural, and add very precise detail to the closest objects.
最も近いエリアにディテールを追加し、距離でそれを減らします。今、あなたのアートワークは、深さを示すために、詳細に変更を使用していません。あなたはこの外観が自然にする距離内の既存のディテールの一部をぼかし、最も近いオブジェクトに非常に精密なディテールを追加する必要があります。
- **Add contrast to the closest areas and reduce contrast in the distance.** Things that have brighter whites and darker blacks appear to be closer to you. Things that have low contrast, such as fading into a grey background, appear further away.
最も近い領域にコントラストを追加し、距離のコントラストを減らします。明るく白人と暗いブラックを持っている事が近くあなたのように見えます。そのような灰色の背景にフェージングなどの低コントラストを持って物事は、遠くに見えます。
- **Add more layers of depth to your artwork.** Right now your artwork has a narrow sense of depth. Add something in front and/or behind so that there are additional layers of distance.
あなたのアートワークに深さの複数の層を追加します。今、あなたのアートワークは、奥行きの狭い意味を持っています。距離の追加の層があることを前面および/または背後にあるようで何かを追加します。
- **Use overlap, changes in size, or converging lines to show distance as well.** Sure, these are the easy methods, but they are effective. Most people stage their artworks so that the action does not overlap. This is both predictable and flat.
、サイズの変化を重複使用し、又は同様に距離を示すために線を収束。確かに、これらは簡単な方法ですが、彼らは効果的です。アクションが重ならないように、ほとんどの人が自分の作品を上演します。これは予測可能とフラットの両方です。

Composition - 組成

Composition is the overall arrangement and completeness of your artwork.

組成物は、アートワークの全体構成及び完全です。

- **Develop your background.** A background puts a person or object in a particular place, real or imaginary. Compared to drawings without backgrounds, your artwork may look simple and incomplete.
あなたの背景を開発します。背景には、実数または虚数、特定の場所に人や物を置きます。背景なしの図面と比較すると、あなたのアートワークは、シンプルかつ不完全に見えることがあります。
- **Start shading your background.** You have some lines in there, but it lacks substance in comparison to the rest of your drawing.
あなたの背景をシェーディング開始します。あなたはそこにいくつかの行を持っているが、それはあなたの図面の他の部分に比べて物質を欠いています。
- **Your artwork is centrally composed.** Avoid having important things right in the middle. Move it away from the center and consider zooming in on it or creating a tilted composition.
あなたのアートワークの中心部で構成されています。右中で重要なものを持つことは避けてください。中心から、それを離れて移動し、その上でズームや傾斜の組成を作成することを検討。
- **You seem to be behind.** Please consider working on your project at lunch or before or after school. Or, try to pick up your pace or use your time more effectively during class. If you have enough done, you can ask if you can take it home to work on it. Remember that if too much of your work is done outside school I cannot accept it.
あなたは背後にあるように見えます。昼食時や学校の前または後に、あなたのプロジェクトに取り組んで検討してください。それとも、自分のペースを拾うか、授業中に、より効果的にあなたの時間を使用するようにしてください。あなたが十分に行われている場合は、その上で動作するように家にそれを取ることができれば、あなたは尋ねることができます。あまりにも多くのあなたの仕事の外の学校で行われている場合、私はそれを受け入れることができないことに注意してください。