

Self-portrait: Mid-project feedback to students

자화상 : 학생들에게 프로젝트 중간 피드백

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 so I can give you more help.

이 프로젝트는 세 가지 일반적인 기준에 따라 평가됩니다. 최선을 다할 수 있도록 그림을 향상시키는 방법에 대한 제안과 함께 몇 가지 의견을 제시합니다. 나는 당신에게 가장 중요한 조언이라고 생각되는 것을 선택했습니다. 이러한 제안이 명확하지 않은 경우 나에게 도움을 줄 수 있도록 친구 나 친구에게 물어보십시오.

Proportion and detail - 비율 및 세부 사항

Proportion is the name of the skill where you accurately portray shapes and sizes.

비율은 모양과 크기를 정확하게 묘사하는 스킬의 이름입니다.

- Observe closely.** Keep looking at your photograph. Try to forget what you are looking at, and focus on the component lines and shapes.
자세히 관찰하십시오. 사진을 계속 보아라. 당신이보고있는 것을 잊어 버리고 구성 요소 선과 모양에 집중하십시오.
- Look for missing details.** Look for small things that you may have overlooked: small bits of your hair, wrinkles in your clothing, small differences in the background, and so on.
부족한 부분을 찾으십시오. 간과 할 수 있는 작은 것들, 즉 머리카락의 작은 조각, 옷의 주름, 배경의 작은 차이 등을 찾으십시오.
- Start drawing the other half of your face.** If you develop one side of the face too fully, it will be hard to match it up with the other side.
얼굴 반쪽을 그립니다. 얼굴의 한면을 너무 완전히 개발하면 다른면과 일치시키기가 어려울 것입니다.
- Measure carefully.** Use a grid, rulers, or slips of paper to guide where you should place things.
조심스럽게 측정하십시오. 눈금자, 눈금자 또는 종이를 사용하여 물건을 놓아야하는 곳을 안내하십시오.
- Observe the shapes of your shadows.** The shapes of the parts of the face are good, but the shapes of the shadows are off. Take a closer look at the shapes and sizes of the light and dark areas.
그림자의 모양을 관찰하십시오. 얼굴 부분의 모양은 좋지만 그림자의 모양은 꺼져 있습니다. 밝은 부분과 어두운 부분의 모양과 크기를 자세히 살펴보십시오.
- Consider changes in texture.** Hair needs a different kind of drawing than cloth, skin, or fuzzy shadows. Try to capture the texture of the different things you are drawing.
감촉의 변화를 고려하십시오. 머리카락은 천, 피부 또는 희미한 그림자와 다른 종류의 그림이 필요합니다. 그리는 다른 것들의 질감을 포착 해보십시오.

Shading - 농담

Shading is using light and dark to draw. It is an easy way to make things look realistic and three dimensional.

음영은 밝고 어두움을 사용하여 그립니다. 사물을 현실적이고 입체적으로 보이게하는 쉬운 방법입니다.

- Lighten your outlines.** Outlines are essential to getting proportions correct, but they should disappear after you start shading.
윤곽을 밝게하십시오. 외곽선은 비율을 올바르게 계산하는 데 필수적이지만 음영 처리를 시작하면 사라집니다.
- Darken your darks.** Doing so will increase the overall impact of your drawing, and may will help it pop.
당신의 어둠을 어둡게하십시오. 이렇게하면 도면의 전반적인 영향이 커지고 터지는 데 도움이됩니다.
- 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.
조명에 신호음을 추가하십시오. 흰색 영역을 벗어나면 아트웍이 완성되지 않았다는 인상을 남기는 경향이 있습니다. 대신, 대신에 추가 할 수 있는 밝은 회색 음영을 찾으십시오.

- **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.
원활하게 일하십시오. 라인 방향을 번갈아 겹쳐서 겹쳐서 라인을 쌓거나 선이 겹치거나 (흰색 틈이없는) 라인을 사용하거나 블렌딩 그루터기를 사용하여 그레이를 빌드하십시오.
- **Work on blending.** Your shadows are sometimes going abruptly from light to dark, with few or no middle grays. Add grays to the middle areas until you end up with smooth blends instead of sudden jumps.
혼합 작업. 그림자가 중간 회색이 거의 없거나 가끔씩 갑자기 밝거나 어두워지는 경우가 있습니다. 중간 영역에 회색을 추가하면 갑자기 점프하는 대신 부드럽게 혼합됩니다.
- **Start shading your background.** Once you shade in your background, it changes the balance of greys and forces you to reshade the rest of your portrait. If you start shading your background early it will save you time and frustration.
배경 음영 처리를 시작하십시오. 일단 당신이 당신의 배경을 그늘지게하면, 그것은 회색의 균형을 변화시키고 당신이 초상화의 나머지 부분을 다시 만들어야 합니다. 배경을 일찍 음영 처리하면 시간과 좌절을 줄일 수 있습니다.
- **Look carefully at the different grays in your hair.** 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.
머리카락의 다른 회색을 주의 깊게 보십시오. 길이를 따라 흐르는 선을 만들어 기본 모발 텍스처를 얻을 수 있습니다. 그러나, 당신이 다른 가닥의 밝고 어두운 패턴을 복제 할 때 더 잘 작동합니다. 더 많은 시간이 걸리지 만 그 영향은 몇 배 더 강합니다.
- **Watch for sharp vs. fuzzy edges.** Sometimes blending goes quickly from light to dark, and sometimes it stretches out over a long distance. Reobserve your photo to see where you should do which one.
가장자리가 날카롭거나 흐릿한 지 조심하십시오. 블렌딩은 가벼운 데서 가끔씩 빠르게 진행되고 때로는 장거리에서 펼쳐지기도 합니다. 사진을 다시 보면서 어느 사진을 찍어야 하는지 확인하십시오.

Composition - 구성

Composition is the overall arrangement and completeness of your artwork.

구성은 작품의 전반적인 배열과 완성도입니다.

- **You have the option of leaving out the background if you wish.**
원하는 경우 배경을 버릴 수 있습니다.
- **Add a 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.
배경을 추가하십시오. 배경은 사람이나 물체를 특정 장소, 실제 또는 가상으로 배치합니다. 배경없는 도면에 비해 아트웍이 단순하고 불완전 해 보일 수 있습니다.
- **Start shading your background.** You have some lines in there, but it lacks substance in comparison to the rest of your drawing.
배경 음영 처리를 시작하십시오. 거기에 몇 줄이 있지만 도면의 나머지 부분과 비교할 때 실체가 없습니다.
- **Start drawing the other half of your face.** If you develop one side of the face too fully, it will be hard to match it up with the other side.
얼굴 반쪽을 그립니다. 얼굴의 한면을 너무 완전히 개발하면 다른면과 일치시키기가 어려울 것입니다.
- **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.
너 뒤에있는 것 같아. 점심 또는 전 / 후에 방과 후에 프로젝트 작업을 고려하십시오. 또는 수업 중에 페이스를 선택하거나 시간을 더 효과적으로 사용하십시오. 충분한 일을했다면 집에 가져 가서 일할 수 있는지 물어볼 수 있습니다. 너무 많은 일이 학교 밖에서 이루어 진다면 나는 그것을 받아 들일 수 없다는 것을 기억하십시오.