

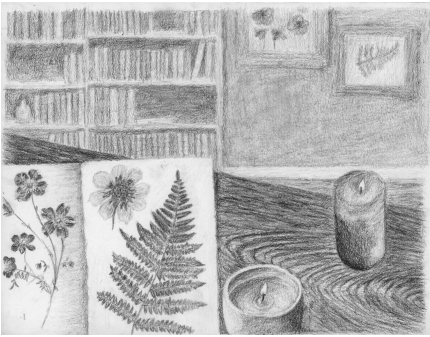
Quinn Ryall, Fall 2024



Cordelia Masuda, Fall 2024



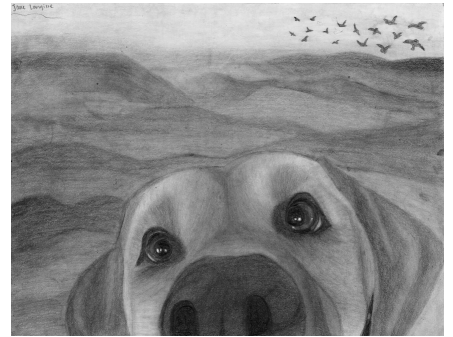
Ana Mihai, Fall 2024



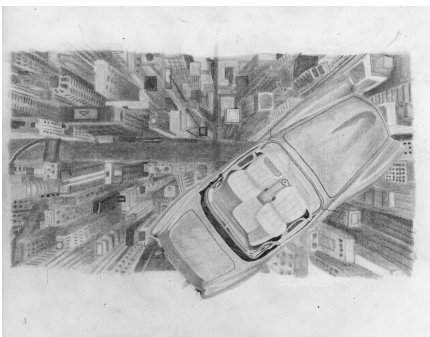
Oliver Jamieson, Fall 2024



Sam Shapiro, Fall 2024



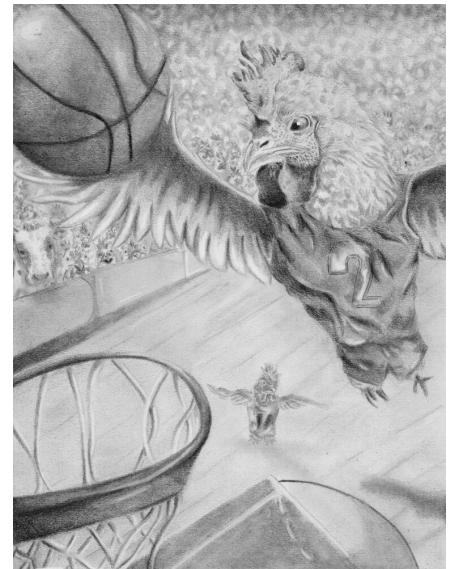
Jane Langille, Fall 2024



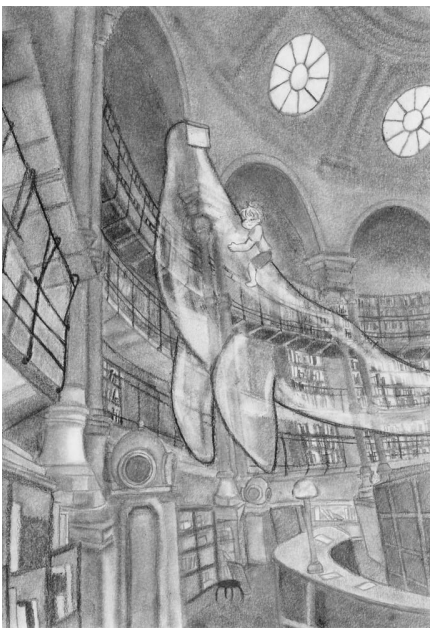
Jule Conrady, Fall 2024



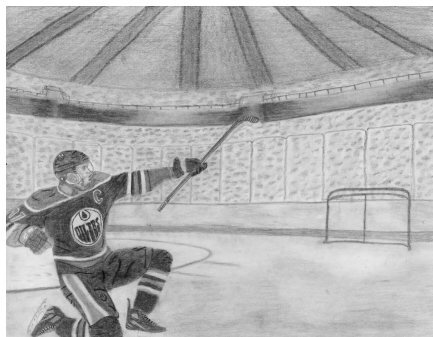
Maddox Nye, Fall 2024



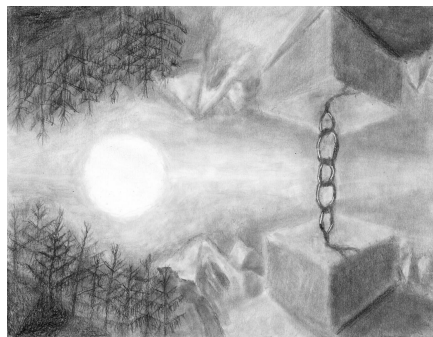
Libby Zhang, Fall 2024



Gabin Lee, Fall 2024



Jacob Ryan, Fall 2024



Anderson Cole, Fall 2024

## Depth Drawing

\_\_\_\_\_ Practiced blurry backgrounds

\_\_\_\_\_ Practiced combining photos

\_\_\_/10 Idea development

\_\_\_/10 Daily goal-setting

### Criteria for your finished Depth Drawing:

#### Technique: Shading & detail

Shape, contour, smoothness, gradients

#### Technique: Sense of depth

Changing detail & contrast for near/far

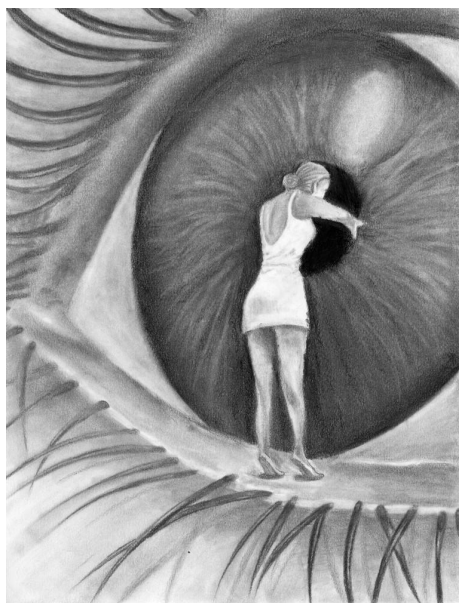
#### Composition

Complete, full, finished, balanced

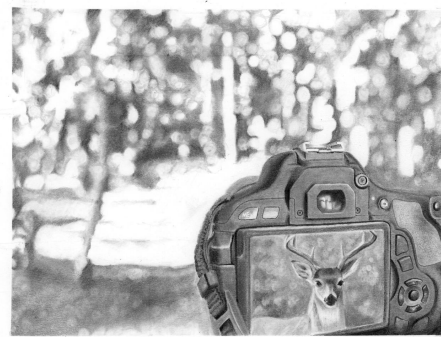
# The depth drawing all time hall of fame



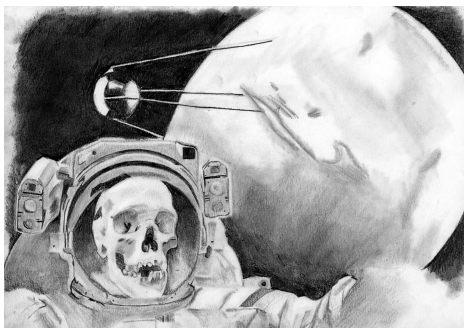
Sarah Regan, Fall 2018



Henry Patel, Spring 2019



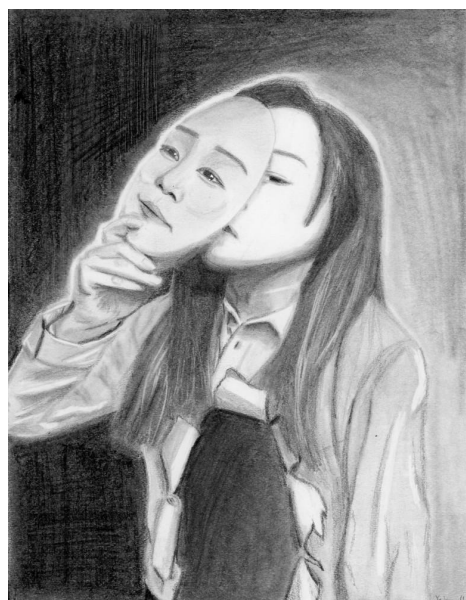
Lungta Boyce, Fall 2019



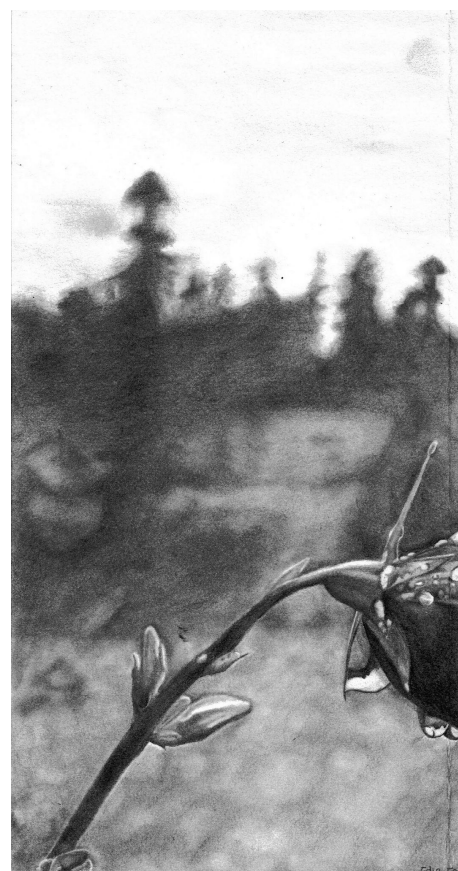
Dylan Smith, Spring 2018



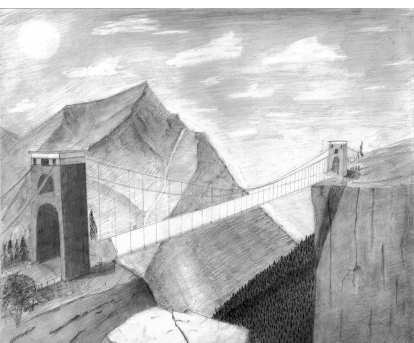
Hayden Coyle, Fall 2017



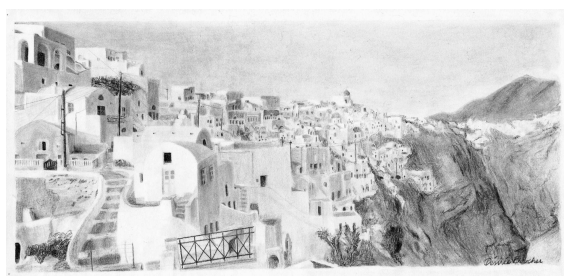
Choi Yoojeong, Spring 2017



Edie Ford, Fall 2016



Danny Liu, Fall 2015



Desiree Boucher, Spring 2014



Linda Yu, Spring 2013

# Evaluation criteria for the depth drawing

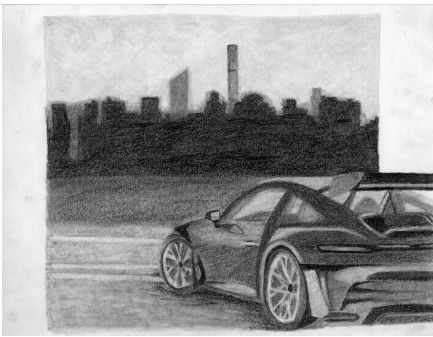
## 깊이도 평가기준

<b>Shading, proportion, detail</b> 음영, 비율, 디테일	Proportion, contour, deep blacks, smoothness, and blending. 비율, 윤곽, 진한 검정색, 부드러움 및 혼합.
<b>Sense of depth</b> 깊이감	Changing focus, contrast, size, and perspective. 초점, 대비, 크기 및 원근 변경.
<b>Composition</b> 구성	Complete, full, balanced, and non-central. 완전하고, 가득 차고, 균형이 잡혀 있고, 중심이 아닙니다.

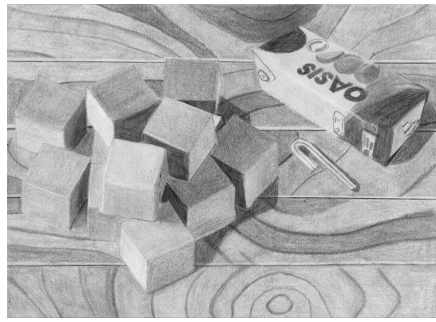
## 깊이 그리기에 대한 어휘

<b>atmospheric perspective</b> 대기 관점	<b>making things that are far away seem blurred and less contrasty</b> 멀리 있는 것을 흐리게 하고 대비를 덜 보이게 만듭니다.
<b>background</b> 배경	<b>the part of an artwork that is far away</b> 멀리 떨어져 있는 작품의 일부
<b>blending</b> 블렌딩	<b>in drawing: mixing from light to dark greys; in painting: mixing from one colour to another</b> 그림에서: 밝은 회색에서 어두운 회색까지 혼합; 그림에서: 한 색상에서 다른 색상으로 혼합
<b>blurring details</b> 세부 사항이 흐려짐	<b>making small things have less detail so they seem far away</b> 작은 것을 덜 세밀하게 만들어서 멀리 있는 것처럼 보이게 만듭니다.
<b>central composition</b> 중심 구성	<b>an arrangement where the most important thing is in the middle</b> 가장 중요한 것이 중간에 있는 배열
<b>composition</b> 구성	<b>the arrangement of things in an artwork</b> 작품 속 사물의 배열
<b>contrast</b> 차이	<b>the difference between the lights and darks</b> 빛과 어둠의 차이
<b>creativity</b> 창의성	<b>ideas that are useful, unique, and insightful</b> 유용하고 독특하며 통찰력 있는 아이디어
<b>cropping</b> 자르기	<b>cutting off part of a picture</b> 사진의 일부 잘라내기
<b>decreasing contrast</b> 대비 감소	<b>making the difference between the lights and darks smaller so that things look muddier and far away</b> 빛과 어둠의 차이를 더 작게 만들어 사물이 더 흐릿하고 멀리 보이도록 합니다.
<b>depth</b> 깊이	<b>the sense that some things are near and others are far away</b> 어떤 것들은 가까이 있고 다른 것들은 멀리 있다는 느낌

<b>idea development</b> 아이디어 개발	<b>a process that is used to create useful, insightful, and unique ideas</b> 유용하고 통찰력 있고 독특한 아이디어를 창출하는 데 사용되는 프로세스
<b>increasing contrast</b> 대비 증가	<b>making the range between the lights and darks bigger so that things look more intense and near</b> 사물이 더 강렬하고 가깝게 보이도록 빛과 어둠 사이의 범위를 더 크게 만듭니다.
<b>insightful</b> 통찰력이 있는	<b>something that shows deep thinking</b> 깊은 생각을 보여주는 것
<b>non-central composition</b> 비중심 구성	<b>an arrangement where the most important thing is NOT in the middle</b> 가장 중요한 것이 중간에 있지 않은 배열
<b>perspective</b> 관점	<b>using diagonal lines that converge to create a realistic sense of depth</b> 사실적인 깊이감을 만들기 위해 수렴되는 대각선을 사용합니다.
<b>rotating</b> 회전	<b>turning a picture to a new angle</b> 사진을 새로운 각도로 바꾸다
<b>sharpening details</b> 샤프닝 디테일	<b>making small things have more detail so they seem close up</b> 작은 것을 더 세밀하게 만들어서 가까이 있는 것처럼 보이게 만듭니다.
<b>thumbnail drawings</b> 축소판 그림	<b>small drawings that are used to develop the composition of an artwork</b> 예술 작품의 구성을 개발하는 데 사용되는 작은 그림
<b>unique</b> 고유한	<b>something that is rare, or one-of-a-kind</b> 희귀한 것, 또는 독특한 것
<b>zooming in/zooming out</b> 확대/축소	<b>making a picture seem closer (zoom in) or further away (zoom out)</b> 사진을 더 가까이(확대) 또는 더 멀리(축소) 보이게 만듭니다.



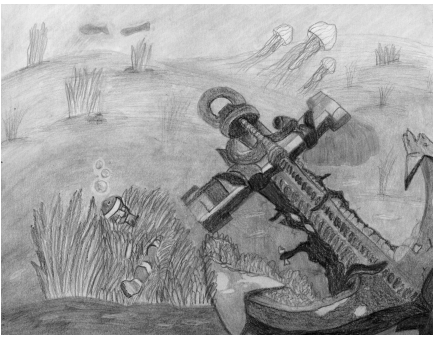
Constance Power Gorveatt, Fall 2023



Logan Dibbin-Stone, Fall 2023



Julija Bowman, Fall 2023



Emma Mosher, Fall 2023



Maneila Murphy, Fall 2023



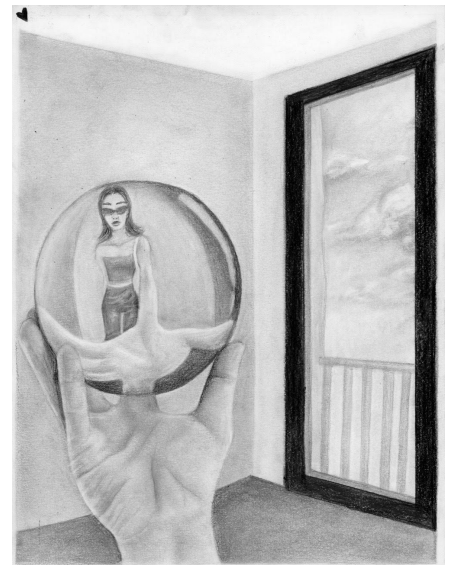
Zoey Berezowsky, Fall 2023



Kabir Kumar, Fall 2023



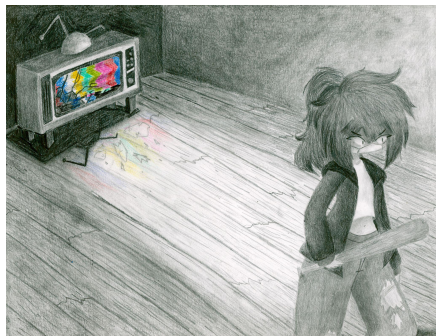
Felix Harpur, Fall 2023



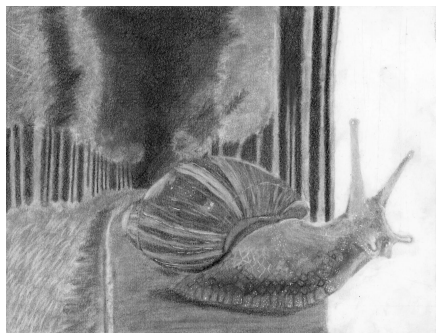
Valeriia Shevchenko, Fall 2023



Lily Webb, Fall 2023



Chloe Snair, Fall 2023



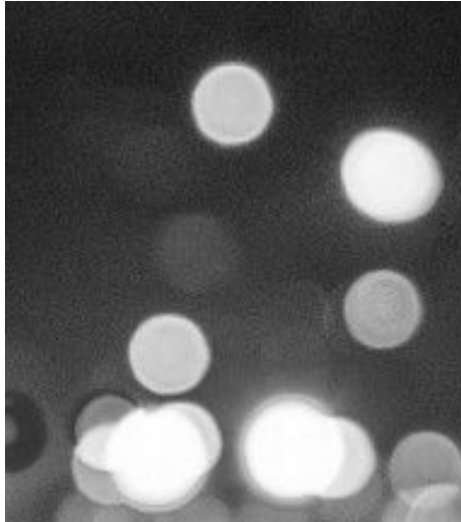
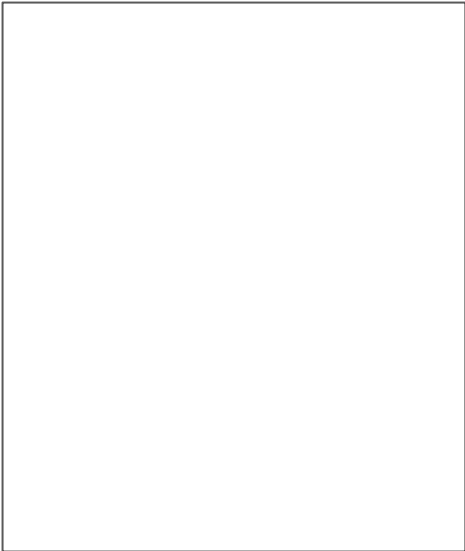
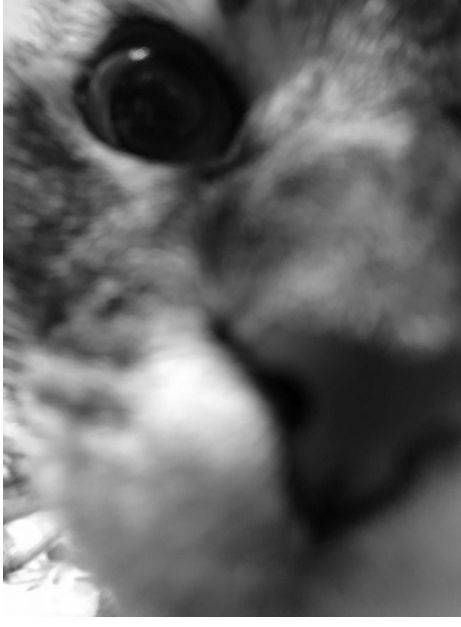
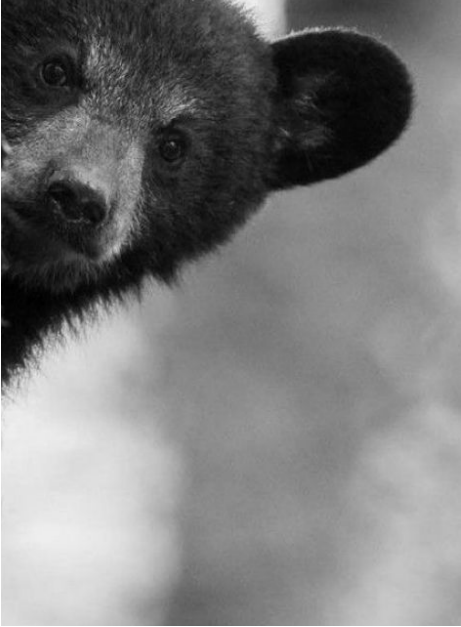
Fatma Yaman, Fall 2023



Catherine Fraser, Spring 2024

# Skill builder

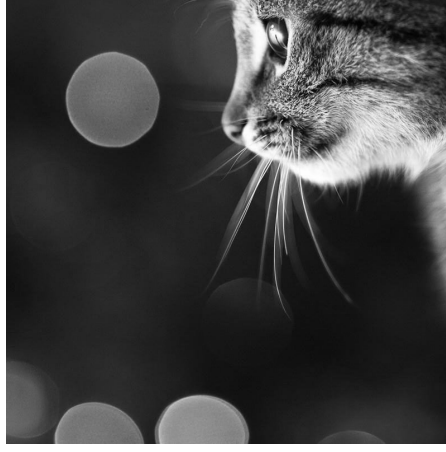
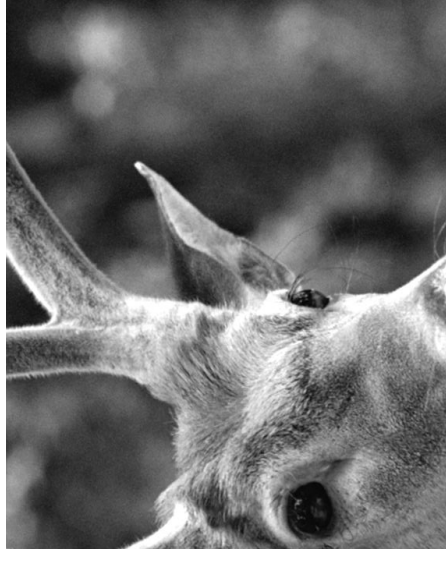
# Drawing blurs I



# Skill builder

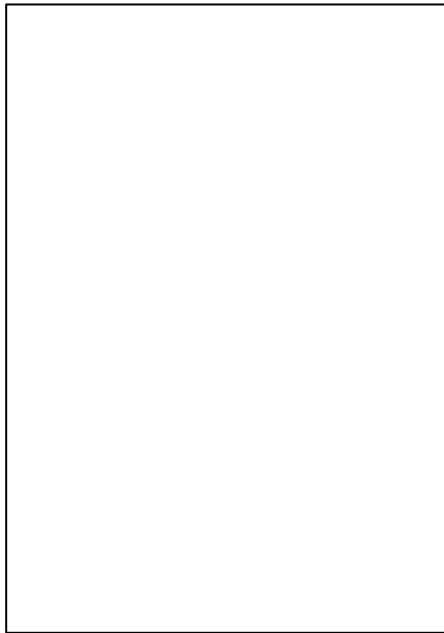
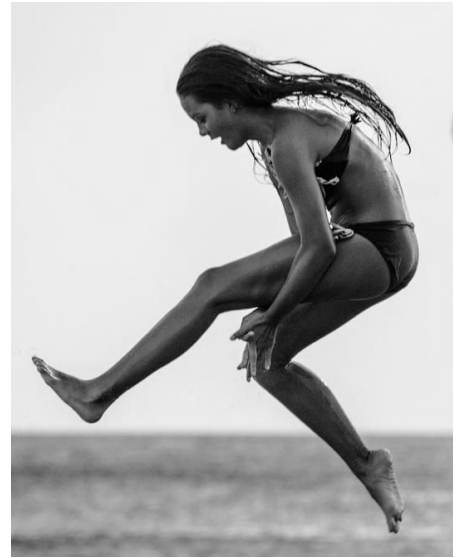


# Drawing blurs II

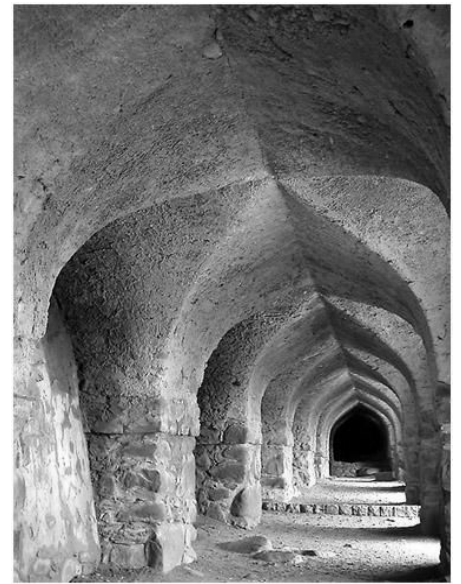


# Skill builder **Drawing depth I**

Draw one photo in front, and another in the background.



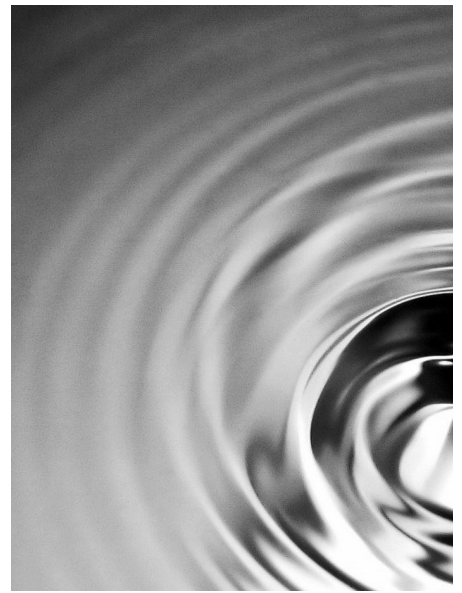
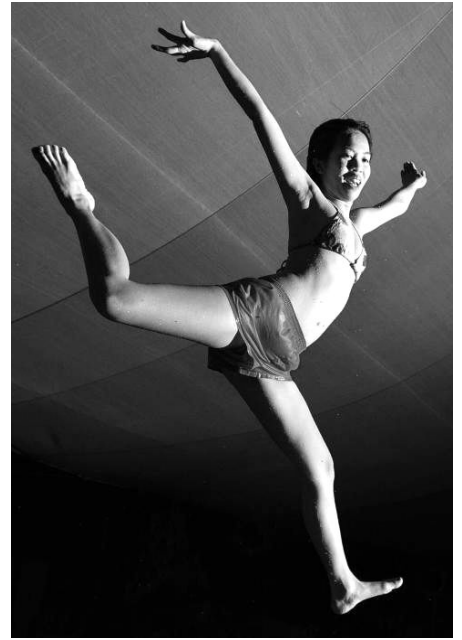
Adobe Stock | #236237541





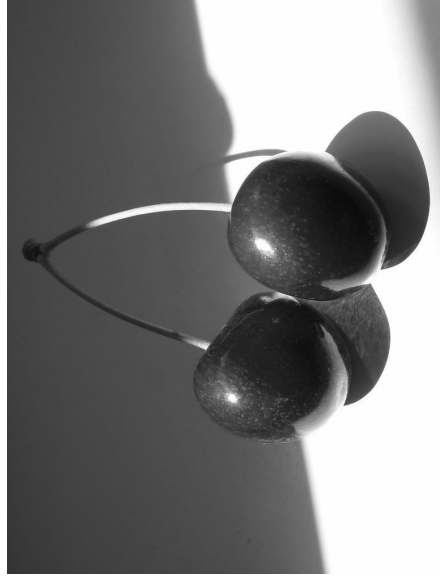
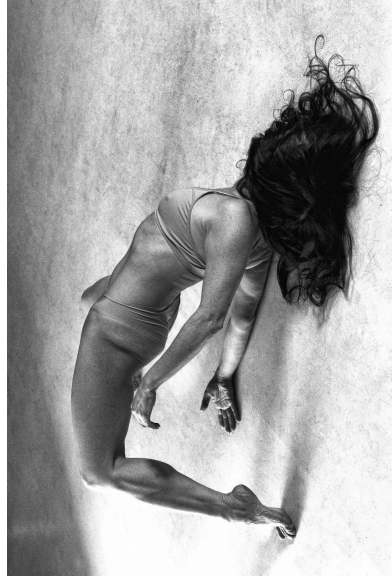
# Skill builder **Drawing depth II**

Draw one photo in front, and another in the background.



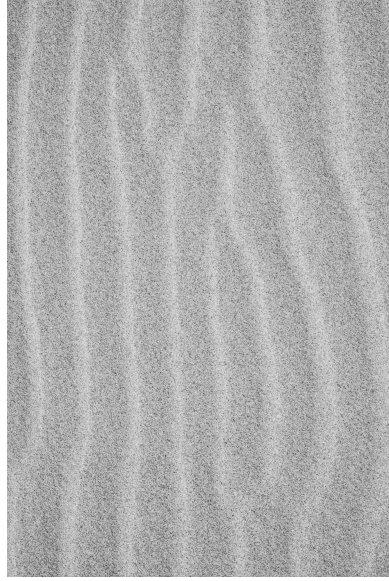
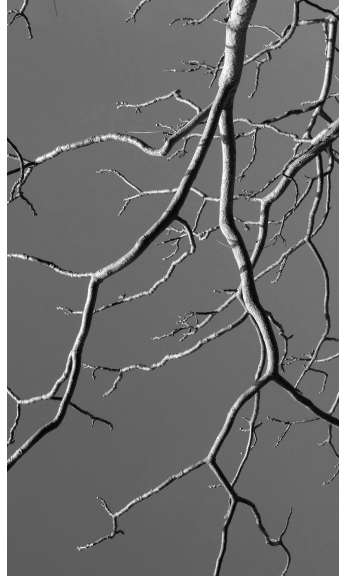
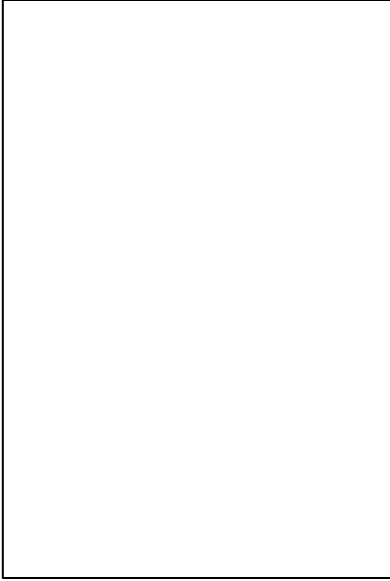
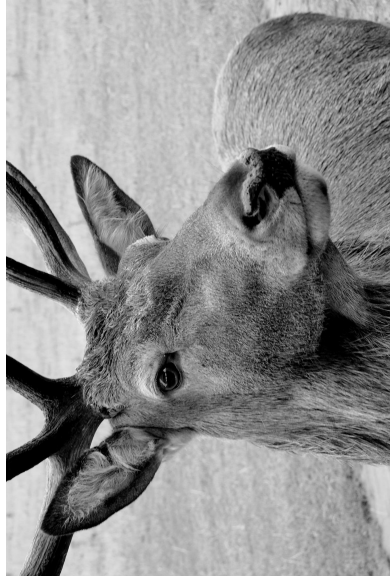
# Skill builder Drawing depth III

Draw one photo in front, and another in the background.



# Skill builder Drawing depth IV

Draw one photo in front, and another in the background.



# Development of Ruby Jangaard's depth drawing

## Generate ideas!

Use lists, a web map, or simple drawings to come up with a LOT of ideas! If you already have an idea in mind, choose that as your central theme and expand upon it. Let your ideas wander - one idea leads to another. Drawings can be details of source images, different viewpoints, textures, technical experiments, etc.



## Select the best

Draw circles or squares around your best ideas

You have selected the best 3-7 ideas = 5%



## Link the best into groups

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

You have joined the best ideas with lines = 5%

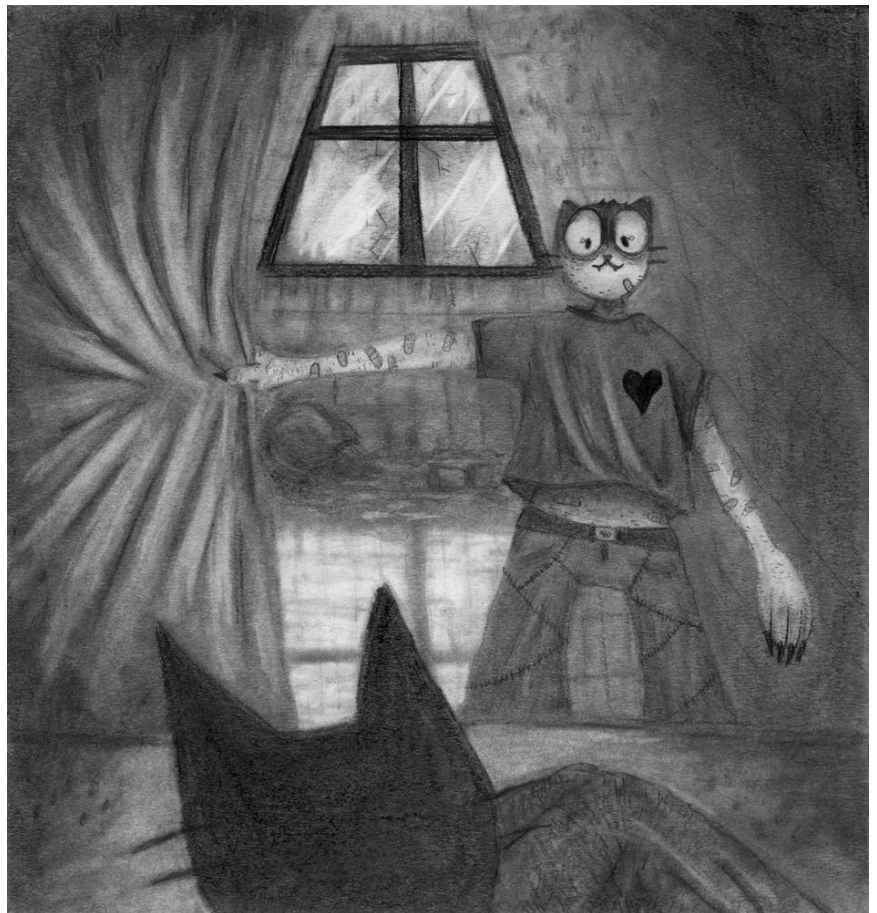


Ruby Jangaard 6-8 photos for developing your artwork

Insert hand-drawn sketches

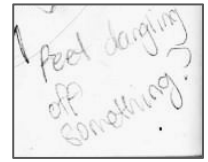
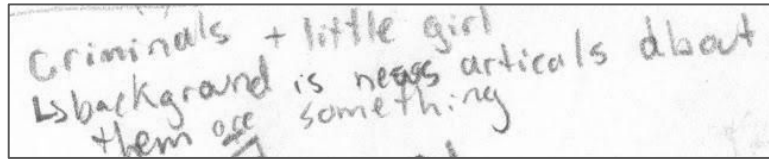
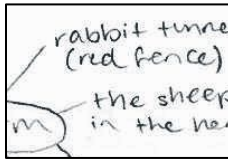


Other images might be used. They have been used to develop the artwork. The hand-drawn sketches are the main focus. The photographs are used to develop the artwork. The hand-drawn sketches are the main focus. The photographs are used to develop the artwork.

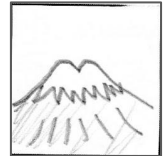
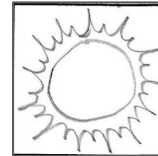
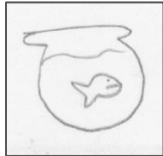


1 **Generate ideas / 아이디어 창출**

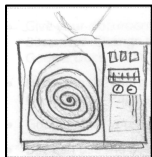
maximum of 50%/최대 50%



Number of **words**/단어 수 → \_\_\_\_ ÷ 3 = \_\_\_\_ %



Number of **simple sketches**/단순 스케치 수 → \_\_\_\_ × 2% = \_\_\_\_ %



Number of **better sketches**/더 나은 스케치 수 → \_\_\_\_ × 4% = \_\_\_\_ %

2 **Select the best and join together ideas / 최고의 것을 선택하고 아이디어를 결합하십시오**

**Circle** the **best** ideas/최고의 아이디어에 동그라미를 치세요      Circled/동그라미= □ 5%

**Link** into **groups** of ideas/아이디어 그룹으로 연결      Linked/연결됨 = □ 5%

3 **Print reference images / 참조 이미지 인쇄**      maximum of 8 images

images/이미지 \_\_\_\_ × 5% = \_\_\_\_ %

4 **Thumbnail compositions / 썸네일 구성**      maximum of 10 thumbnails

+1 thumbnail for rough collage/대략적인 콜라주용 미리보기 이미지 +1 = □ 8%

thumbnails/미리보기 이미지 \_\_\_\_ × 8% = \_\_\_\_ %

5 **Rough copy / 초안**      great quality+/훌륭한 품질+

drawing/그림 \_\_\_\_ × 25% = \_\_\_\_ %

**Total / 총 = \_\_\_\_ %**

**NOTE:** If you simply copy a picture from the internet, your mark drops to 25%.

참고: 단순히 인터넷에서 사진을 복사하면 점수가 25%로 떨어집니다.

## Generate ideas / 아이디어 생성

Use lists, a web map, or simple drawings to come up with a LOT of ideas! If you already have an idea in mind, choose that as your central theme and expand upon it. Let your ideas wander - one idea leads to another. Drawings can be details of source images, different viewpoints, textures, technical experiments, etc.

목록, 웹 지도 또는 간단한 그림을 사용하여 많은 아이디어를 생각해 보세요! 이미 염두에 두고 있는 아이디어가 있다면 그것을 중심 주제로 선택하고 확장하세요. 아이디어가 방황하게 하세요. 하나의 아이디어가 다른 아이디어로 이어집니다. 도면은 소스 이미지의 세부 사항, 다양한 관점, 질감, 기술 실험 등이 될 수 있습니다.

## Adding up points for ideas / 아이디어 포인트 합산

Number of **words** / 단어 수 →  $\underline{\quad} \div 3 = \underline{\quad} \%$

Number of **simple** sketches / 단순 스케치 수 →  $\underline{\quad} \times 2\% = \underline{\quad} \%$

Number of **better** sketches / 더 나은 스케치 수 →  $\underline{\quad} \times 4\% = \underline{\quad} \%$

## Select the best

### 최고를 선택하세요

Draw circles or squares around your best ideas  
최고의 아이디어를 중심으로 원이나 사각형을 그립니다.

- You have selected the best 3-7 ideas = 5%
- 최고의 3~7개 아이디어를 선택했습니다 = 5%

## Link the best into groups

### 최고의 인재를 그룹으로 연결하세요

Draw dashed or coloured lines to link your best ideas into groups  
that could work well together  
점선이나 컬러 선을 그려서 최고의 아이디어를 함께 잘 작동할 수 있는  
그룹으로 연결하세요.

- You have joined the best ideas with lines = 5%
- 최고의 아이디어를 선으로 결합했습니다 = 5%

## Print references / 참고자료 인쇄

- Print **SIX** reference images so you can accurately observe the challenging parts of your artwork. Taking and using your own photographs is preferred, but image searches are also fine.  
작품의 까다로운 부분을 정확하게 관찰할 수 있도록 참조 이미지 6개를 인쇄하세요. 자신의 사진을 찍어 사용하는 것이 선호되지만 이미지 검색도 괜찮습니다.
- **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.  
찾은 사진을 단순히 복사하지 말고 원본 이미지를 편집하고 결합하여 나만의 작품을 만드는 것이 아이디어입니다. 단순히 사진을 복사하는 경우 표절이며 아이디어 생성 및 최종 작품의 창의성과 관련된 모든 기준에서 0점을 받게 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 최대 절반은 영감을 얻기 위해 다른 사람의 그림, 회화 또는 기타 예술 작품일 수 있습니다. 나머지 이미지는 사실적인 사진이어야 합니다.
- You must hand in the **printed** copy of the images to earn the marks.  
점수를 얻으려면 인쇄된 이미지 사본을 제출해야 합니다.

Number of reference photos / 참고 사진 수 → \_\_\_\_ × 5% = \_\_\_\_%

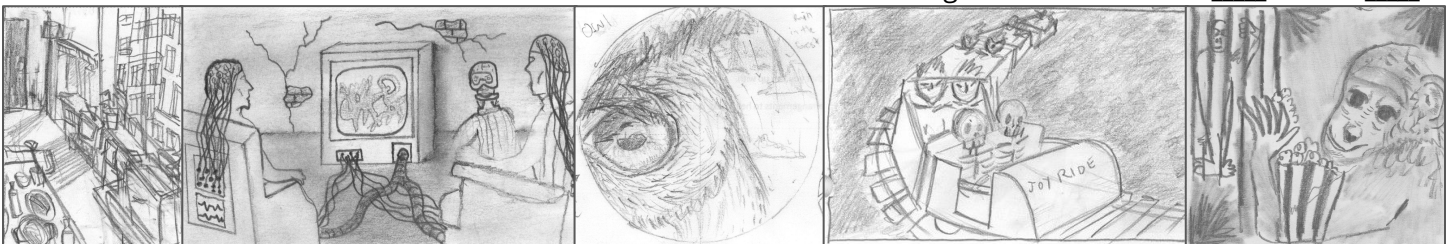


## Thumbnail compositions / 썸네일 구성

- Create **TWO or more** thumbnail drawings anywhere in the idea development section.  
아이디어 개발 섹션 어디든 두 개 이상의 썸네일 그림을 만드세요.
- These should be based on combinations of ideas that you come up with. Include your **background**.  
이는 귀하가 생각해낸 아이디어의 조합을 기반으로 해야 하며 귀하의 배경도 포함되어야 합니다.
- Experiment with unusual angles, viewpoints, and arrangements to help make your artwork stand out.  
특이한 각도, 시점, 배열을 실험해 보세요. 작품을 돋보이게 만드는 데 도움이 됩니다.
- Draw a frame around your thumbnails to show the edges of the artwork.  
썸네일 주위에 프레임을 그려 아트워크의 가장자리를 표시합니다.

## Adding up points for THUMBNAIL drawings / THUMBNAIL 도면에 대한 포인트 추가

Number of **thumbnail** drawings / 썸네일 그림 수 → \_\_\_\_\_ × 8% = \_\_\_\_\_ %



## Rough drawing/ 대략적인 그림

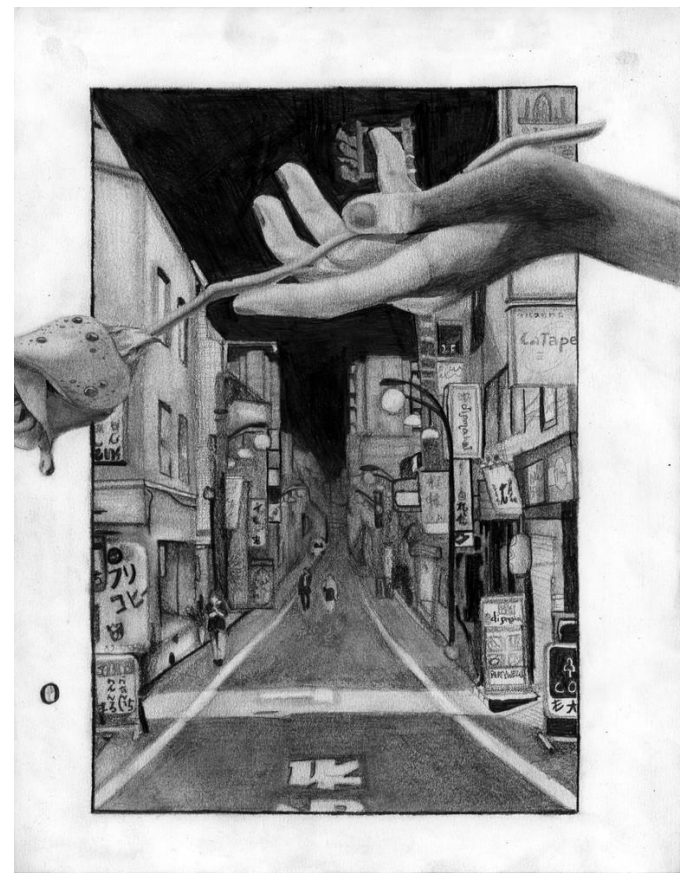
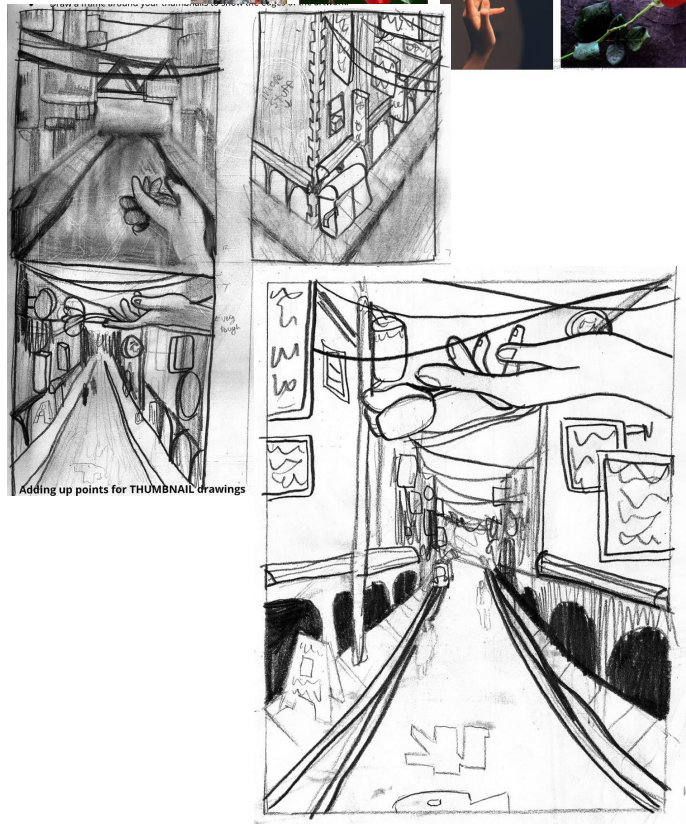
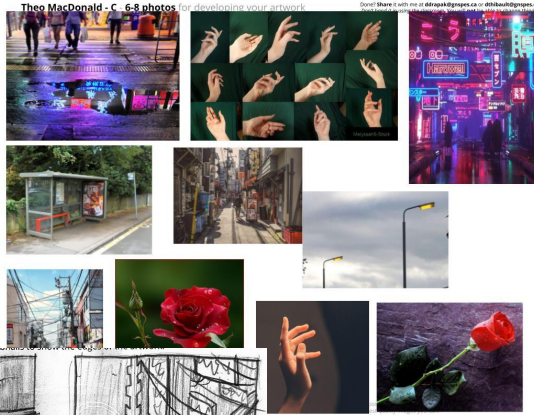
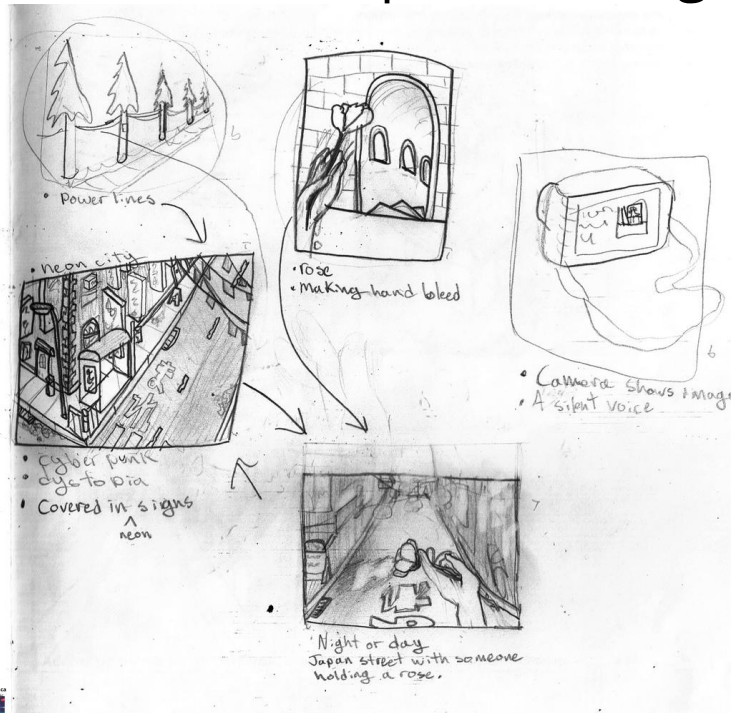
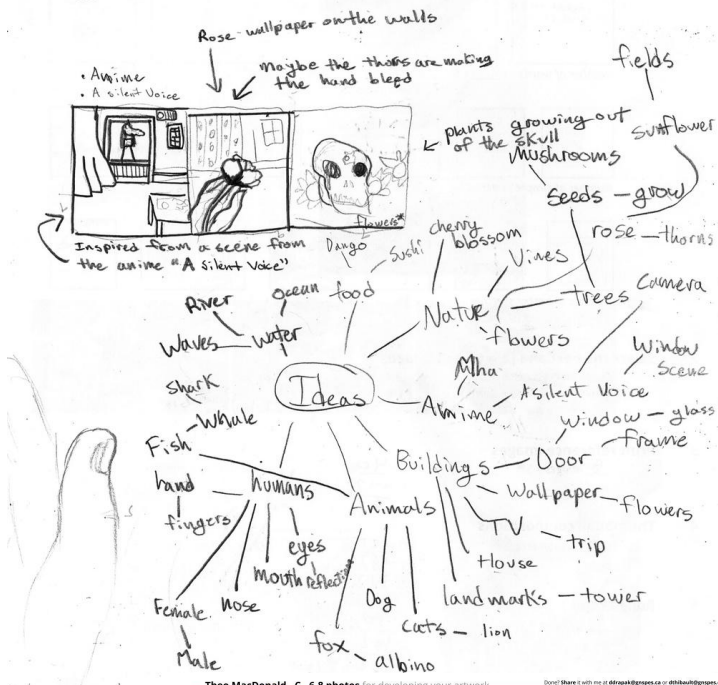
- Take the best ideas from your thumbnails and combine them into an improved rough copy.  
썸네일에서 최고의 아이디어를 뽑아 개선된 초안으로 결합해 보세요.
- Use this to work out the bugs and improve your skills before you start the real thing.  
실제 작업을 시작하기 전에 이를 사용하여 버그를 해결하고 기술을 향상시키세요.
- If you are using colour, use paint or coloured pencil to show your colour scheme.  
색상을 사용하는 경우 페인트나 색연필을 사용하여 색상 구성을 표시하세요.
- Draw in a frame to show the outer edges of your artwork.  
프레임에 그림을 그려 아트웍의 바깥쪽 가장자리를 표시합니다.
- **Remember to choose a non-central composition.**  
중심이 아닌 구성을 선택하는 것을 잊지 마세요.

## Examples of ROUGH drawings / ROUGH 도면의 예

Rough drawing/대략적인 그림 → up to 25% = \_\_\_%

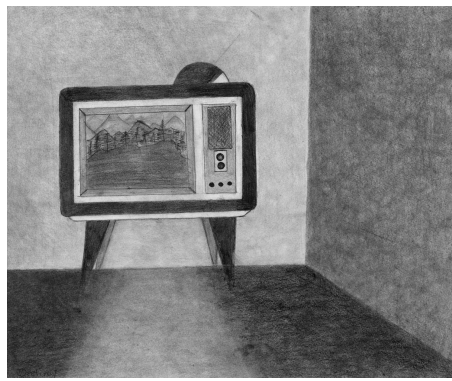


# Development of Theo MacDonald's depth drawing





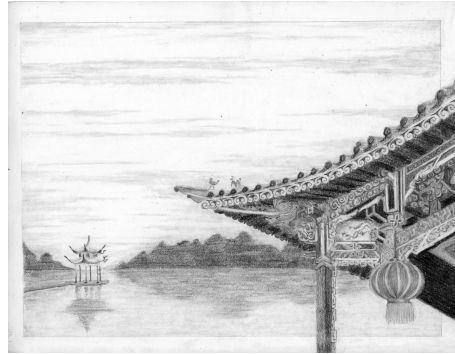
Sophia Tugwell, Spring 2023



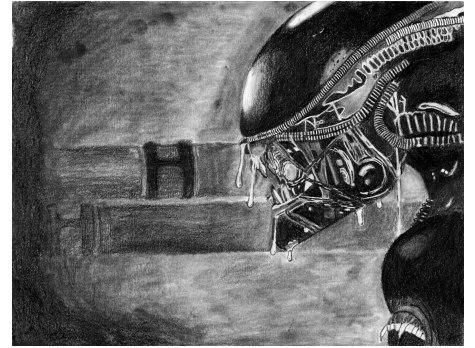
Destiny Mootrey, Spring 2023



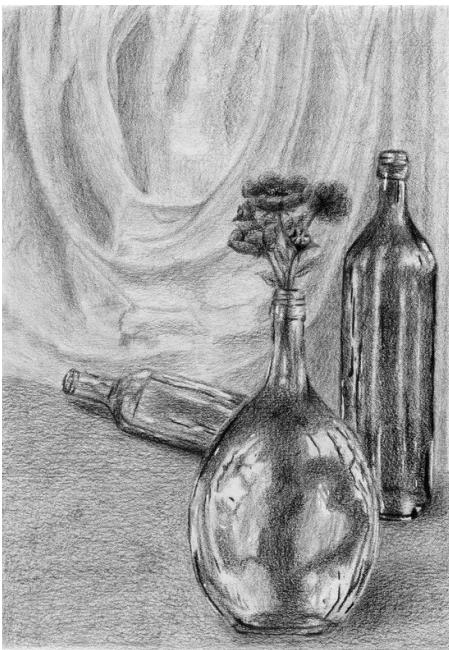
Savannah Comeau, Spring 2023



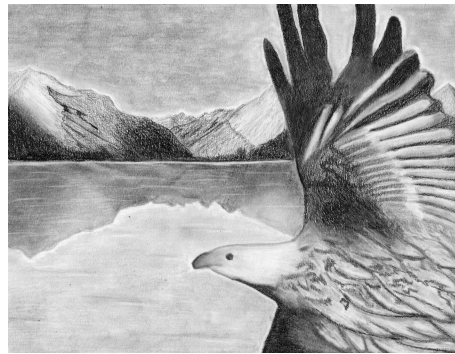
Shiang Liu, Spring 2023



Beck Liu, Spring 2023



Megan MacQuarrie, Spring 2023



Tessa Zhang, Spring 2023



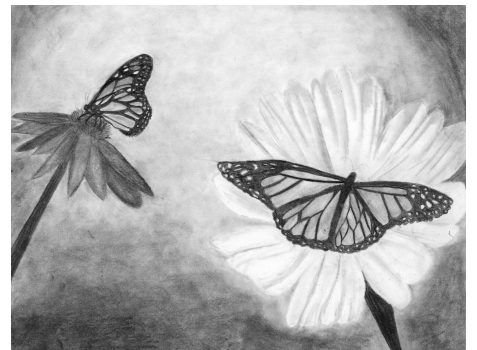
Ellie Kim, Spring 2023



Sophia Di Quinzio, Spring 2023



Avery Comeau, Spring 2023



Rebecca Fraser, Fall 2023

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.

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 제안 사항이 명확하지 않은 경우 나 또는 친구에게 물어보십시오.

## Shading, Proportion, and Detail - 음영, 비율 및 세부 사항

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.

음영은 밝고 어두움을 사용하여 그림입니다. 사물을 현실적이고 입체적으로 보이게 하는 쉬운 방법입니다. 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. It appears that some of your artwork is drawn from memory, making it less realistic.  
**자세히 관찰하십시오.** 사진을 계속 보아라. 당신이보고있는 것을 잊어 버리고 구성 요소 선과 모양에 집중하십시오. 작품의 일부는 메모리에서 추출되어 현실감이 떨어집니다.
- **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.  
**질감의 변화를 고려하십시오.** 머리카락은 나무 껍질, 구름, 물 또는 암석과는 다른 종류의 그림이 필요합니다. 그리는 다른 것들의 질감을 포착 해보십시오.
- **Lighten your outlines.** Outlines are essential to getting proportions correct, but they should disappear after you start shading.  
**윤곽선을 밝게합니다.** 외곽선은 비율을 올바르게 계산하는 데 필수적이지만 음영 처리를 시작하면 사라집니다.
- **Darken your darks.** Doing so will increase the overall impact of your drawing, and will help it pop.  
**당신의 어두운 부분을 어둡게.** 이렇게 하면 도면의 전체적인 영향을 증가하고, 팝 도움이 될 것입니다.
- **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 색조를 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.  
**부드럽게 작업하십시오.** 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.
- **Look carefully at the different grays.** 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.  
**다른 회색을주의 깊게보십시오.** 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 걸리지만 그 영향은 몇 배 더 강합니다.

## Sense of Depth - 심도

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

많은 테크닉을 사용하여 아트웍에 깊이 감을 느낄 수 있습니다.

- **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.  
**가장 가까운 지역에 세부 정보를 추가하고 거리를 줄입니다.** 현재 아트웍은 깊이를 보여주기 위해 세부적인 변경을 사용하지 않습니다. 이 모습을 자연스럽게 보이게하려면 먼 거리의 기존 디테일 중 일부를 흐리게 처리해야 하며 가장 가까운 오브젝트에 매우 정확한 디테일을 추가해야 할 수도 있습니다.
- **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.  
**가장 가까운 영역에 대비를 추가하고 거리의 대비를 줄입니다.** 더 밝은 흰색과 어두운 검정색을 가진 것들이 당신에게 더 가까운 것처럼 보입니다. 회색 배경으로 변색되는 것처럼 콘트라스트가 낮은 것은 멀리 나타납니다.
- **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.  
**아트웍에 깊이있는 레이어를 추가하십시오.** 지금 아트웍은 좁은 깊이 감을 가지고 있습니다. 거리의 추가 레이어가 있도록 앞에 및 / 또는 뒤에 무언가를 추가하십시오.
- **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.  
**겹침, 크기 변경 또는 선을 수렴하여 거리를 표시하십시오.** 물론 이것은 쉬운 방법이지만 효과적입니다. 대부분의 사람들은 작품이 겹쳐지지 않도록 작업을 진행합니다. 이것은 예측 가능하고 평평합니다.

## Composition - 구성

Composition is the overall arrangement and completeness of your artwork.

구성은 작품의 전반적인 배열과 완성도입니다.

- **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.  
**배경을 개발하십시오.** 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.
- **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.  
**귀하의 작품은 중앙 집중식으로 구성됩니다.** 중간에 중요한 일을 피하십시오. 중심에서 멀리 옮겨서 확대하거나 기울어 진 구성을 만드는 것을 고려하십시오.
- **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.  
**너는 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.

# Depth drawing goal-setting

\_\_\_\_/10

## 깊이 그리기 목표 설정

At the **end of each class**, please take time to write your goal for the next class. Your artwork will be marked based on your **technical drawing skills**, ability to create a **sense of depth**, and how well you are creating a balanced, non-central **composition**. Keep these criteria in mind when choosing your goal.

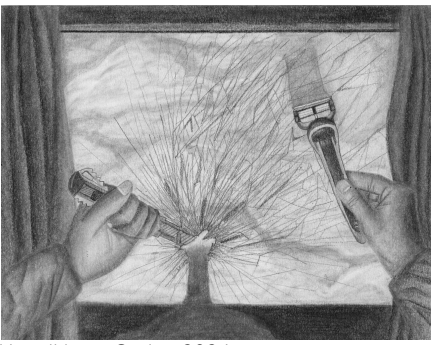
매 수업이 끝나면 시간을 내어 다음 수업의 목표를 적어주세요. 기술적인 드로잉 능력, 깊이감을 만드는 능력, 균형 있고 비중심적인 구도를 얼마나 잘 만드는지에 따라 작품이 채점됩니다. . 목표를 선택할 때 이러한 기준을 염두에 두십시오.

**Be specific:** What parts of your drawing are you focusing on? What drawing skills do you need most to do this?

구체적으로 설명하세요. 그림의 어떤 부분에 중점을 두고 있나요? 이를 위해 가장 필요한 그리기 기술은 무엇입니까?

- **What should be improved and where:**  
개선해야 할 점과 위치: *"Look for **more detail** in the **shadows of the trees**"*  
"나무 그늘에서 더 자세한 내용을 찾아보세요"
- **What should be improved and where:**  
개선해야 할 점과 부분: *"I need to **lower the contrast** in the **sky**"*  
"하늘의 대비를 낮춰야 합니다"
- **What can be added and where:**  
추가할 수 있는 항목 및 위치: *"I should **add some trees** in **front of the lake**"*  
"호수 앞에 나무를 몇 그루 추가해야 합니다."
- What you can do to **catch up:**  
따라잡기 위해 할 수 있는 일: *"I need to **take my drawing home** this weekend.*  
"이번 주말에 내 그림을 집에 가져가야 해요."

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.



Yeonji Jung, Spring 2024



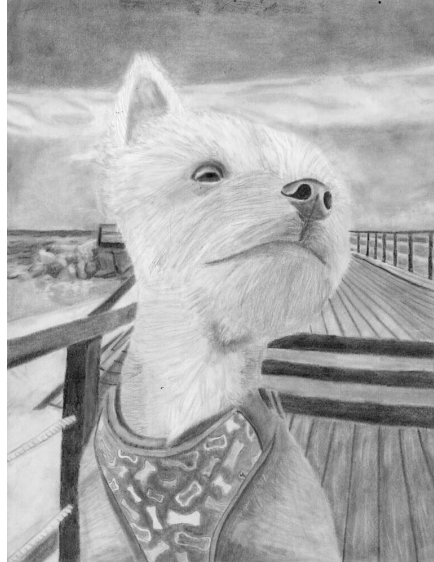
Remi Partridge, Spring 2024



Jack Buckman, Spring 2024



Felix Silver, Spring 2024



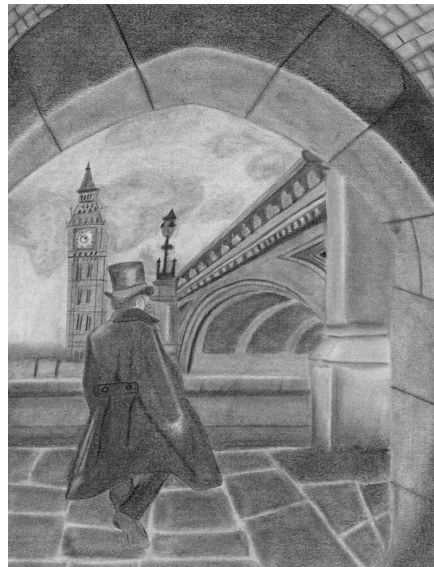
Brooklyn Hubley, Spring 2024



Eunsol Lee, Spring 2024



Alex Damczyk, Spring 2024



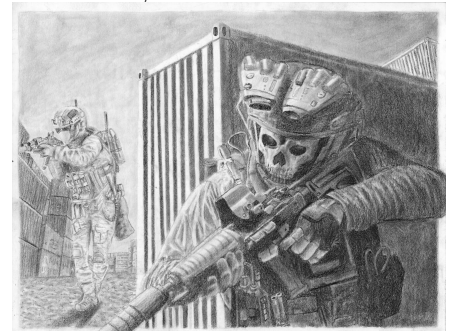
Mona Albaqami, Fall 2024



Nour Hussain, Fall 2024



Taliyah Walter, Fall 2024



Callum Muise, Spring 2024



Gabby Leitao, Spring 2024



Eliza Kim, Spring 2024



Alana Mercier, Spring 2024