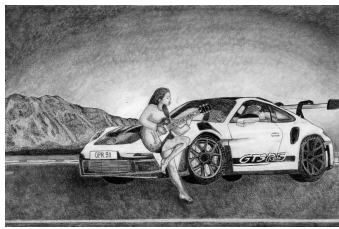




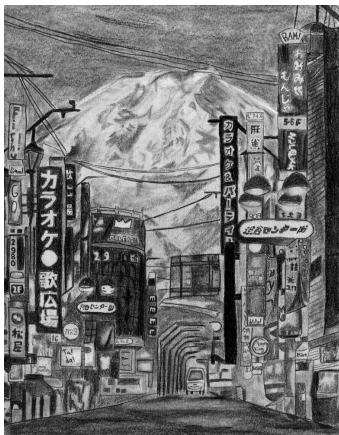
Isabelle Christie, Spring 2025



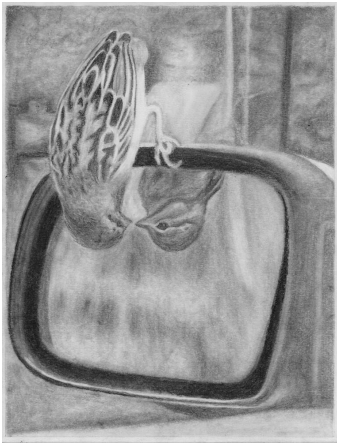
Julia Hann, Spring 2025



Bridget Gray, Spring 2025



Jainerex Adajar, Spring 2025



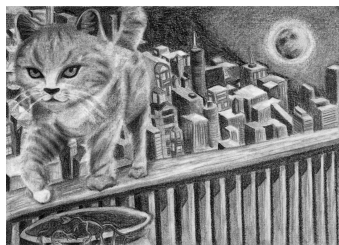
Esja Nener, Spring 2025



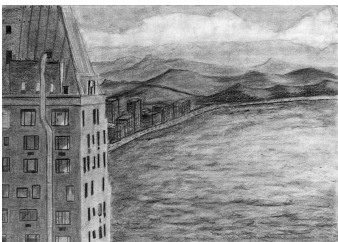
A McKeane, Spring 2025



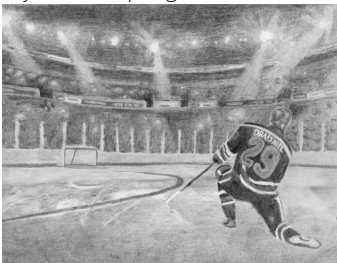
Danielle Brown, Spring 2025



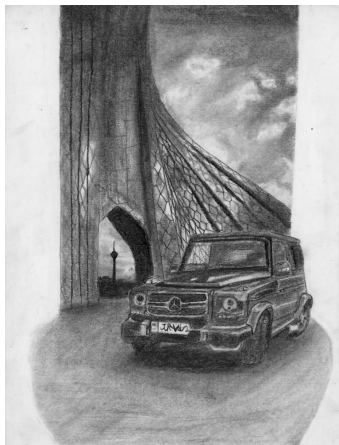
Sarah Martin, Spring 2025



Ram Dandu, Spring 2025



Luke Ryan, Spring 2025



Arvin Kiyabi, Spring 2025



Lily Crooks, Spring 2025



Rowan Pottie, Spring 2025



Eunsol An, Spring 2025



Paityn Fownes, Spring 2025



James Clark, Spring 2025



Lana Cvetkovic, Spring 2025

Depth Drawing

____ Blurry backgrounds

____ Combining photos

____/10 Idea development
Developed so far: ____

____/10 Progress & goals

Criteria for your finished Depth Drawing:

Technique: Shading & detail

Shape, contour, smoothness, gradients

Technique: Sense of depth

Changing detail & contrast for near/far

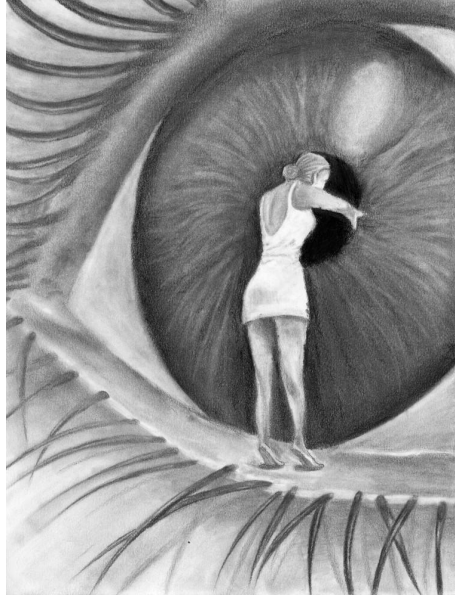
Composition

Complete, full, finished, balanced

The depth drawing all time hall of fame



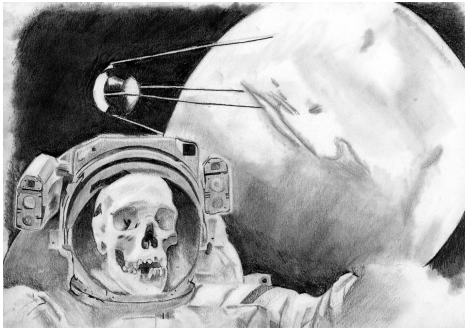
Sarah Regan, Fall 2018



Henry Patel, Spring 2019



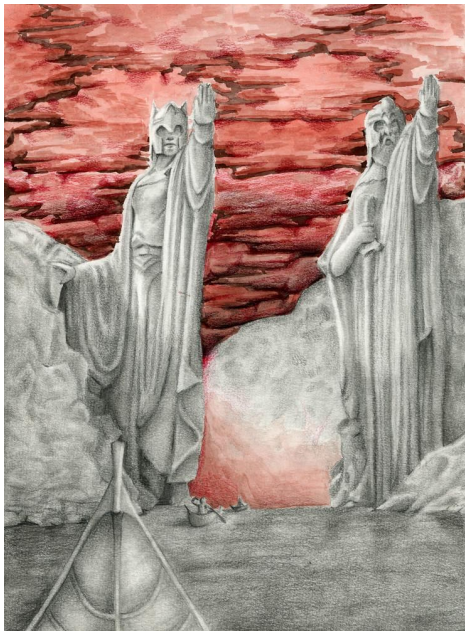
Anna Wuensch, Spring 2020



Dylan Smith, Spring 2018



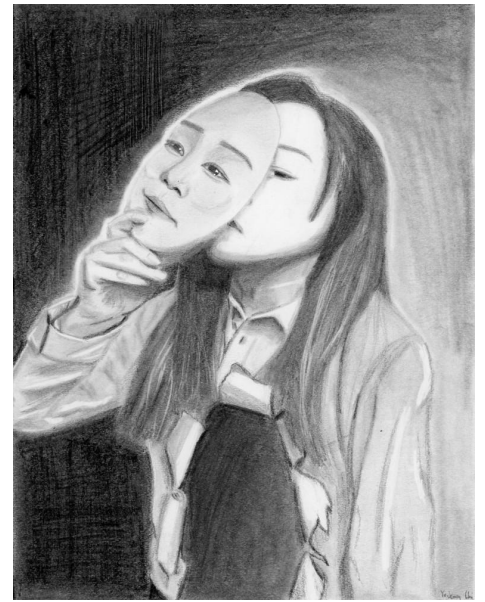
Lungta Boyce, Fall 2019



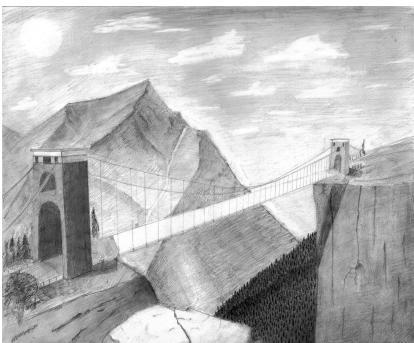
Hayden Coyle, Fall 2017



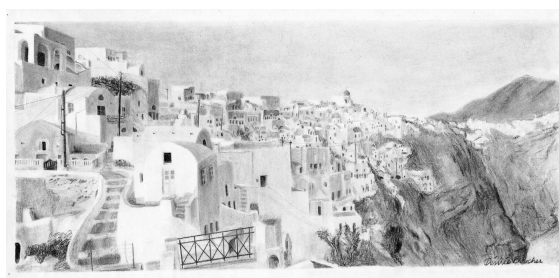
Edie Ford, Fall 2016



Choi Yoojeong, Spring 2017



Danny Liu, Fall 2015



Desiree Boucher, Spring 2014



Linda Yu, Spring 2013

Evaluation criteria for the depth drawing

深さ寸法の評価基準

Shading, proportion, detail Proportion, contour, deep blacks, smoothness, and blending.
シェーディング、プロポーション、ディテールプロポーション、輪郭、深い黒、滑らかさ、ブレンド。

Sense of depth Changing focus, contrast, size, and perspective.
奥行き感 フォーカス、コントラスト、サイズ、遠近感を変更します。

Composition Complete, full, balanced, and non-central.
構成 完全で、完全で、バランスが取れており、中心的ではありません。

深度描画に関する語彙

atmospheric perspective making things that are far away seem blurred and less contrasty
大気の視点 遠くにあるものがぼやけてコントラストが低く見えるようにする

background the part of an artwork that is far away
背景 作品の遠く離れた部分

blending in drawing: mixing from light to dark greys; in painting: mixing from one colour to another
ブレンドする 描画中: 明るいグレーから暗いグレーまでを混合します。絵画において: ある色を別の色に混ぜる

blurring details making small things have less detail so they seem far away
ぼやけた詳細 小さなものはディテールが少なく、遠くに見えるようにする

central composition an arrangement where the most important thing is in the middle
中心構成 最も重要なものが真ん中にある配置

composition the arrangement of things in an artwork
構成 芸術作品の中の物事の配置

contrast the difference between the lights and darks
対比 光と闇の違い

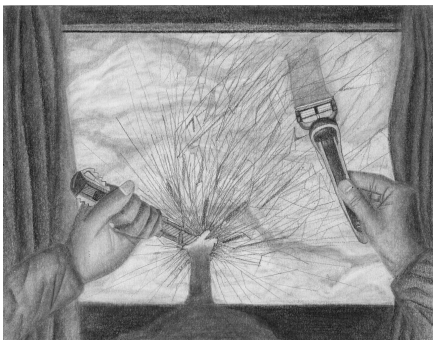
creativity ideas that are useful, unique, and insightful
創造性 有益で、ユニークで、洞察に富んだアイデア

cropping cutting off part of a picture
トリミング 写真の一部を切り取る

decreasing contrast making the difference between the lights and darks smaller so that things look muddier and far away
コントラストの低下 明暗の差を小さくして、物事がより濁って遠くに見えるようにする

depth the sense that some things are near and others are far away
深さ あるものは近くにあり、他のものは遠くにあるという感覚

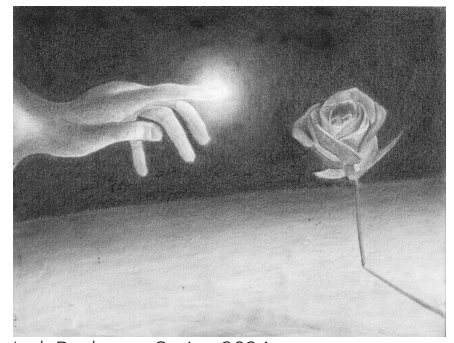
idea development アイデア開発	a process that is used to create useful, insightful, and unique ideas 有益で洞察力に富んだユニークなアイデアを生み出すために使用されるプロセス
increasing contrast コントラストを高める	making the range between the lights and darks bigger so that things look more intense and near 明暗の間の範囲を大きくして、物事がより強烈に近くに見えるようにします。
insightful 洞察力に富んだ	something that shows deep thinking 深い考えを示すもの
non-central composition 非中心的な構成	an arrangement where the most important thing is NOT in the middle 最も重要なものが真ん中にある配置
perspective 視点	using diagonal lines that converge to create a realistic sense of depth 現実的な奥行き感を生み出すために収束する対角線を使用する
rotating 回転する	turning a picture to a new angle 写真を新しい角度に変える
sharpening details 細部を研ぐ	making small things have more detail so they seem close up 小さなものをより詳細に表示することで、より近くに見えるようにします
thumbnail drawings サムネイル描画	small drawings that are used to develop the composition of an artwork 芸術作品の構成を発展させるために使用される小さな図面
unique 個性的	something that is rare, or one-of-a-kind 珍しいもの、またはユニークなもの
zooming in/zooming out ズームイン/ズームアウト	making a picture seem closer (zoom in) or further away (zoom out) 写真を近くに見せたり (ズームイン)、遠くに見せたり (ズームアウト)



Yeonji Jung, Spring 2024



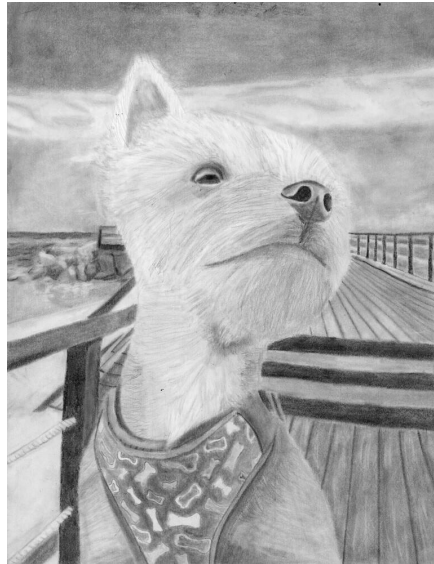
Remi Partridge, Spring 2024



Jack Buckman, Spring 2024



Felix Silver, Spring 2024



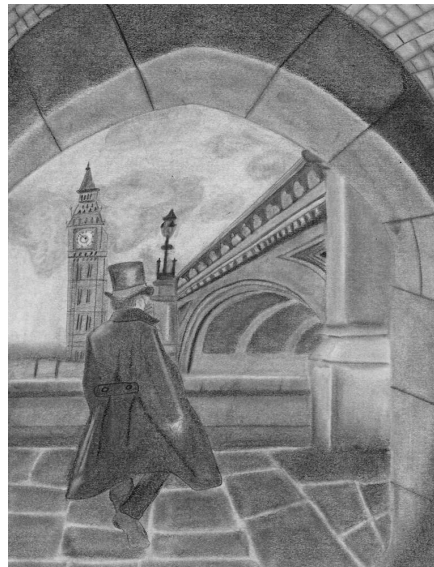
Brooklyn Hubley, Spring 2024



Eunsol Lee, Spring 2024



Alex Damczyk, Spring 2024



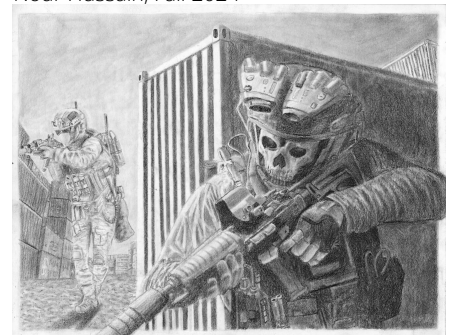
Mona Albaqami, Fall 2024



Nour Hussain, Fall 2024



Taliyah Walter, Fall 2024



Callum Muise, Spring 2024



Gabby Leitao, Spring 2024

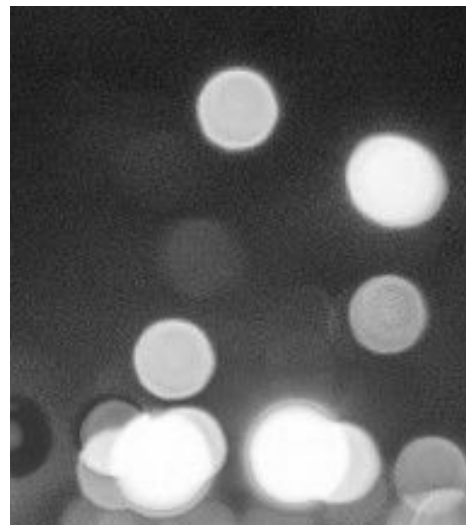
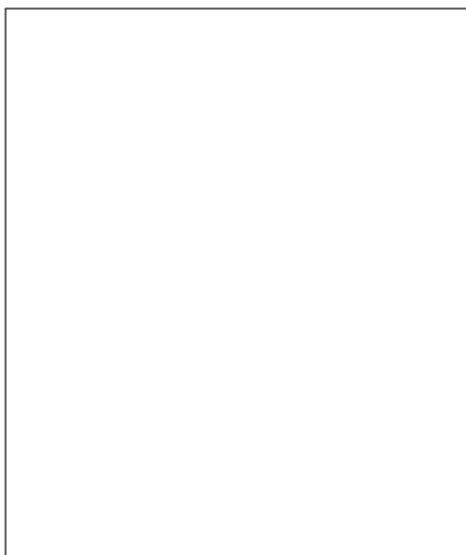
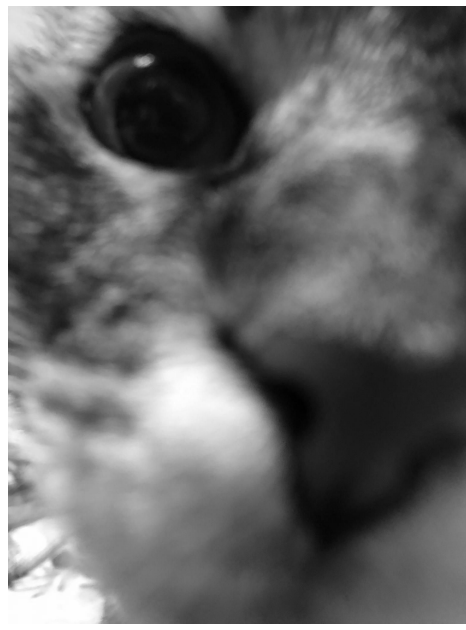
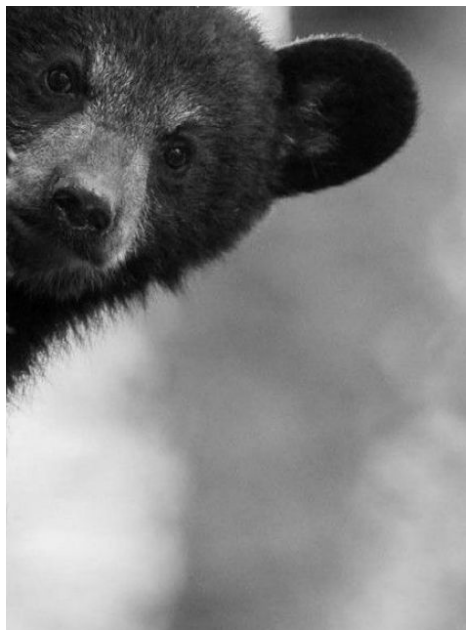


Eliza Kim, Spring 2024



Alana Mercier, Spring 2024

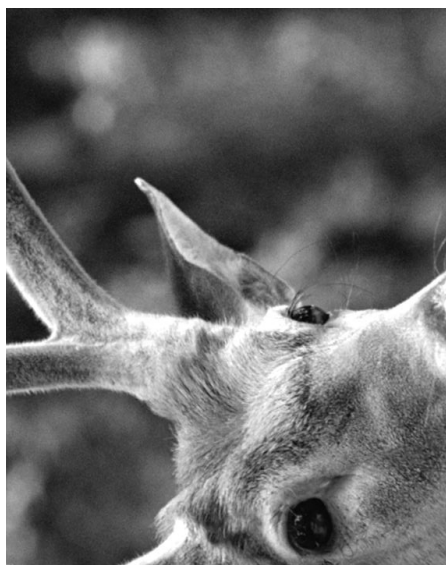
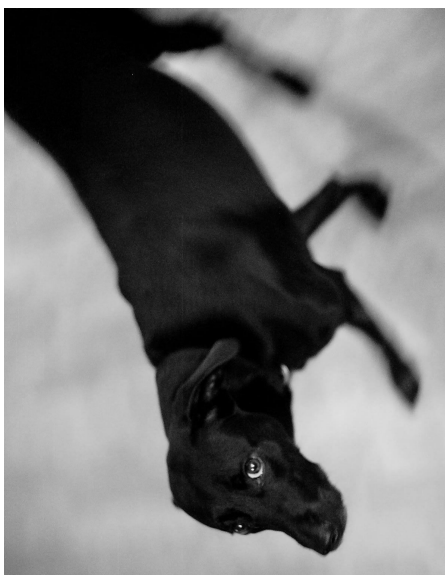
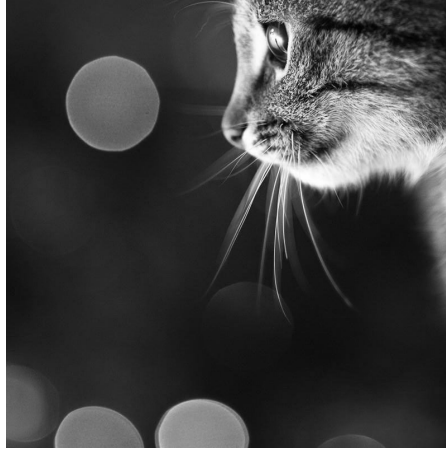
Skill builder



Skill builder

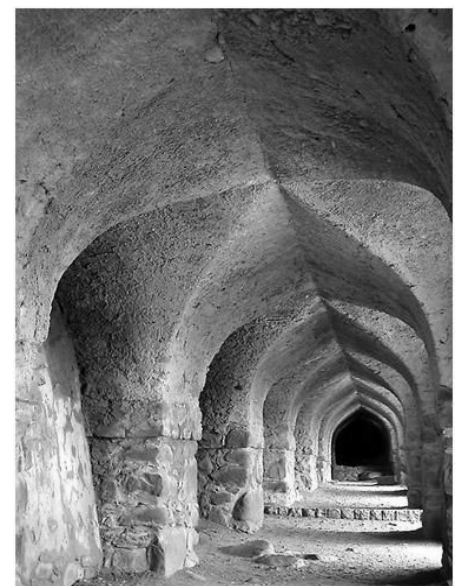
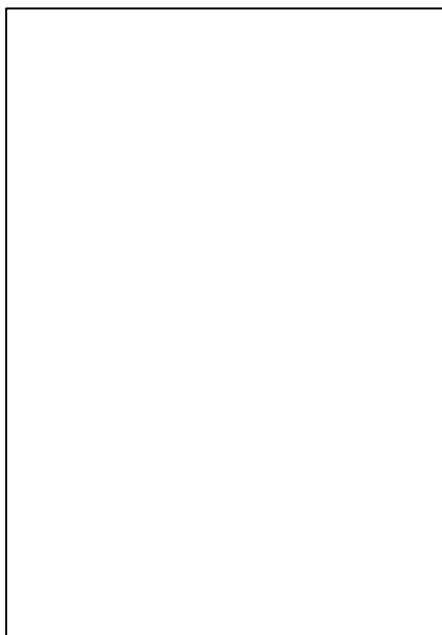
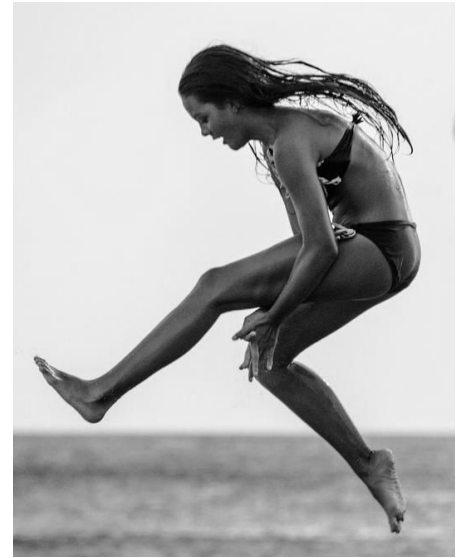


Drawing blurs II



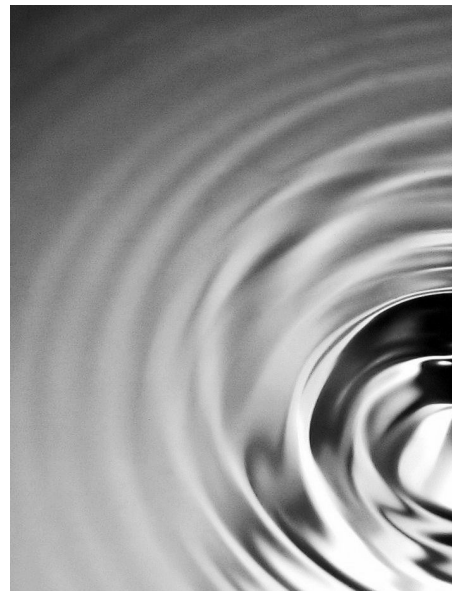
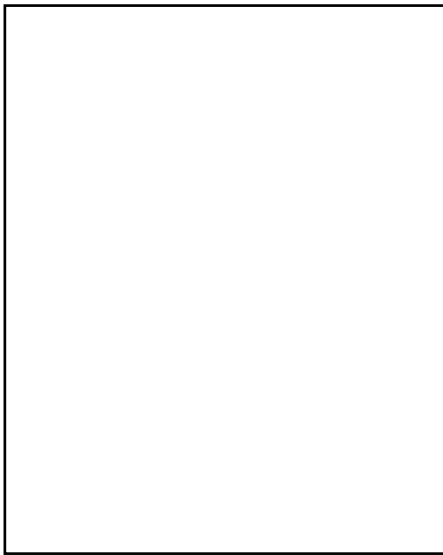
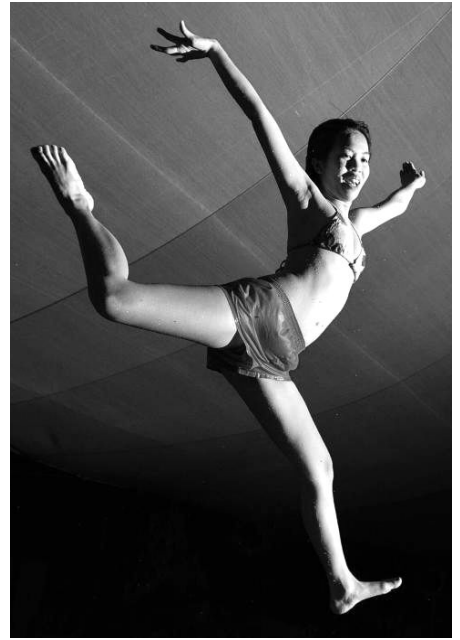
Skill builder **Drawing depth I**

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



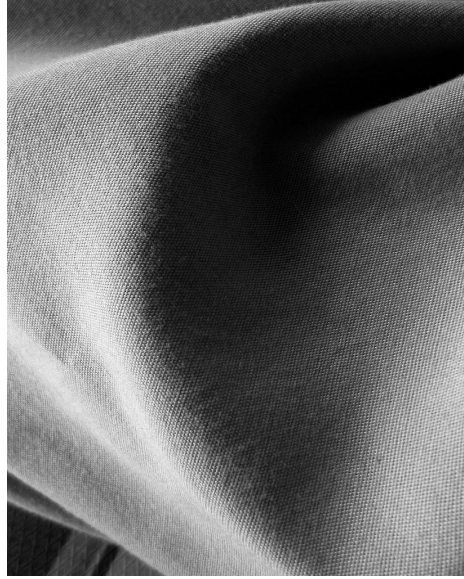
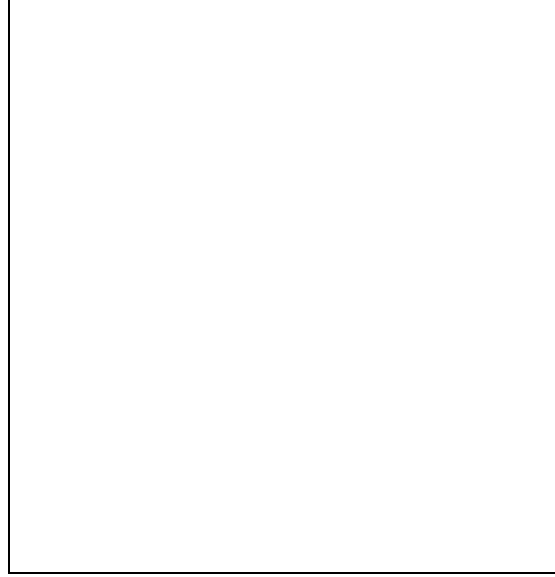
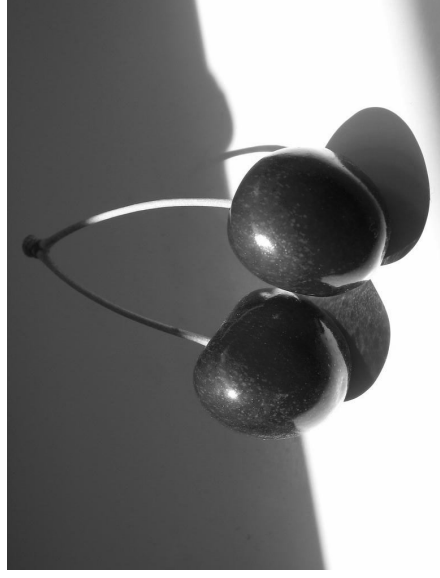
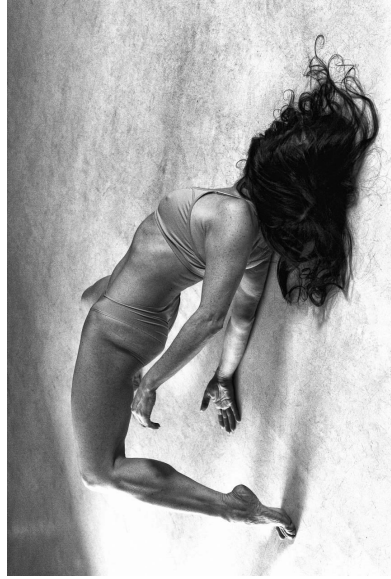
Skill builder **Drawing depth II**

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



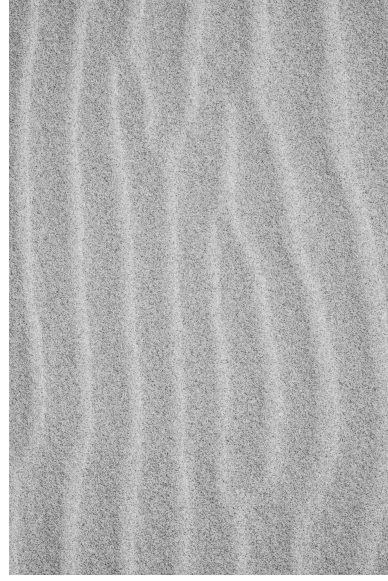
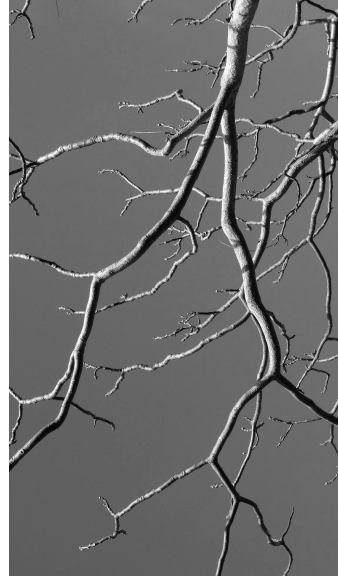
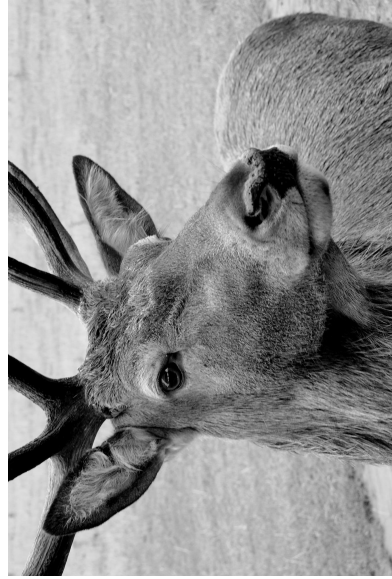
Skill builder Drawing depth III

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.



Adding up points for ideas:

Number of words → + 5 = %
Number of simple sketches → $\frac{1}{10} \times 1\% = \frac{1}{10}\%$
Number of better sketches → $\frac{1}{10} \times 2\% = \frac{2}{10}\%$
58 33

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 this in the design classroom



Sorter drawing images as you wish. Draw from one side and merge them. You must select at least one photo. Photos are the most useful for developing an idea. However, do not put your images in an order. Use the last photo as a reference.

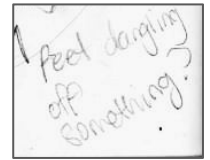
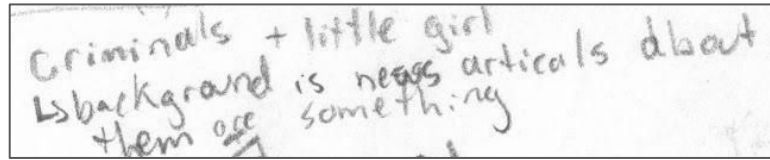
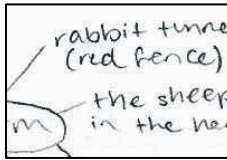


Idea Development / アイデア開発

Name / 名前 :

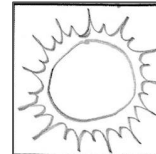
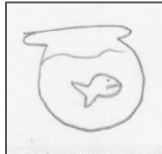
1 Generate ideas / アイデアを生み出す

maximum of 50%/最大50%



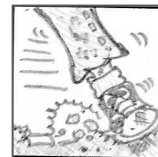
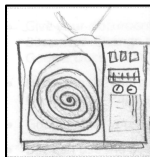
Number of **words**/単語数 → ____ ÷ 3

= ____ %



Number of **simple** sketches/単純なスケッチの数 → ____ × 2%

= ____ %



Number of **better** sketches /より良いスケッチの数 → ____ × 4%

= ____ %

2 Select the best and join together ideas / 最適なものを選択し、アイデアを組み合わせる

Circle the **best** ideas/最高のアイデアを丸で囲みます

Circled/丸で囲まれた = □ 5%

Link into **groups** of ideas /アイデアのグループにリンクする

Linked/リンク済み = □ 5%

3 Print reference images / 参考画像を印刷する

maximum of 8 images

images/画像 ____ × 5%

= ____ %

4 Thumbnail compositions / つのサムネイル構成

maximum of 10 thumbnails

+1 thumbnail for rough collage/ラフコラージュ用の+1 サムネイル

= □ 8%

thumbnails/サムネイル ____ × 8%

= ____ %

5 Rough copy / ラフコピー

great quality+/素晴らしい品質+

drawing/描画 ____ × 25%

= ____ %

Total / 合計 = ____ %

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

注: インターネットから画像をコピーした場合、マークは 25% に下がります。

Generate ideas / アイデアを生み出す

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.

リスト、Web マップ、または簡単な図を使用して、たくさんのアイデアを考え出します。すでに頭の中にアイデアがある場合は、それを中心テーマとして選択し、それを拡張してください。アイデアをさまよわせてください。つのアイデアが別のアイデアにつながります。図面には、ソースイメージ、さまざまな視点、テクスチャ、技術的な実験などの詳細を含めることができます。

Adding up points for ideas / アイデアのポイントを加算する

Number of **words** / 単語数 → ____ ÷ 3 = ____ %

Number of **simple** sketches / 単純なスケッチの数 → ____ × 2% = ____ %

Number of **better** sketches / より良いスケッチの数 → ____ × 4% = ____ %

Select the best

最良のものを選択してください

Draw circles or squares around your best ideas
最高のアイデアの周りに円や四角形を描きます

- ☐ You have selected the best 3-7 ideas = 5%
- ☐ 最高の 3 ～ 7 個のアイデアを選択しました = 5%

Link the best into groups

最高のものをグループにリンクする

Draw dashed or coloured lines to link your best ideas into groups
that could work well together
破線または色付きの線を引いて、最高のアイデアを連携してうまく機能する
グループにリンクします。

- ☐ You have joined the best ideas with lines = 5%
- ☐ 線付きの最高のアイデアに参加しました = 5%

Print references / 印刷物リファレンス

- 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.
アートワークの難しい部分を正確に観察できるように6枚の参考画像を印刷します。自分の写真を撮影して使用することが推奨されますが、画像検索も問題ありません。
- **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.
見つけた画像を単にコピーするのではなく、ソース画像を編集して組み合わせて、独自のアートワークを作成することが考えられます。単純に写真をコピーした場合は盗作となり、アイデアの創出や最終的なアートワークの創造性に関する基準ではゼロ点が与えられます。
- 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.
写真の最大半分までは、インスピレーションとして使用できる他人の図面、絵画、またはその他の芸術作品を使用できます。残りの画像は写実的な写真である必要があります。
- You must hand in the **printed** copy of the images to earn the marks.
マークを獲得するには、画像を印刷したコピーを提出する必要があります。

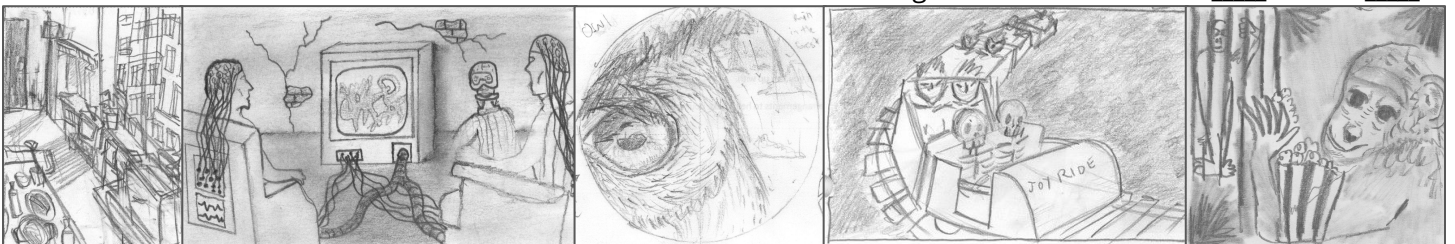
Number of reference photos / 参考写真の枚数 → ____ × 5% = ____ %

Thumbnail compositions / サムネイルの構成

- Create **TWO or more** thumbnail drawings anywhere in the idea development section.
アイデア開発セクションの任意の場所に2つ以上のサムネイル図を作成します。
- These should be based on combinations of ideas that you come up with. Include your **background**.
これらは、あなたが思いついたアイデアの組み合わせに基づいている必要があります。あなたの背景も含めてください。
- Experiment with unusual angles, viewpoints, and arrangements to help make your artwork stand out.
アートワークを目立たせるために、珍しい角度、視点、配置を試してください。
- Draw a frame around your thumbnails to show the edges of the artwork.
サムネイルの周囲にフレームを描画して、アートワークの端を表示します。

Adding up points for THUMBNAIL drawings / THUMBNAIL描画のポイントを加算する

Number of **thumbnail** drawings / サムネイル描画数 → _____ × 8% = _____ %



Rough drawing / ラフ画

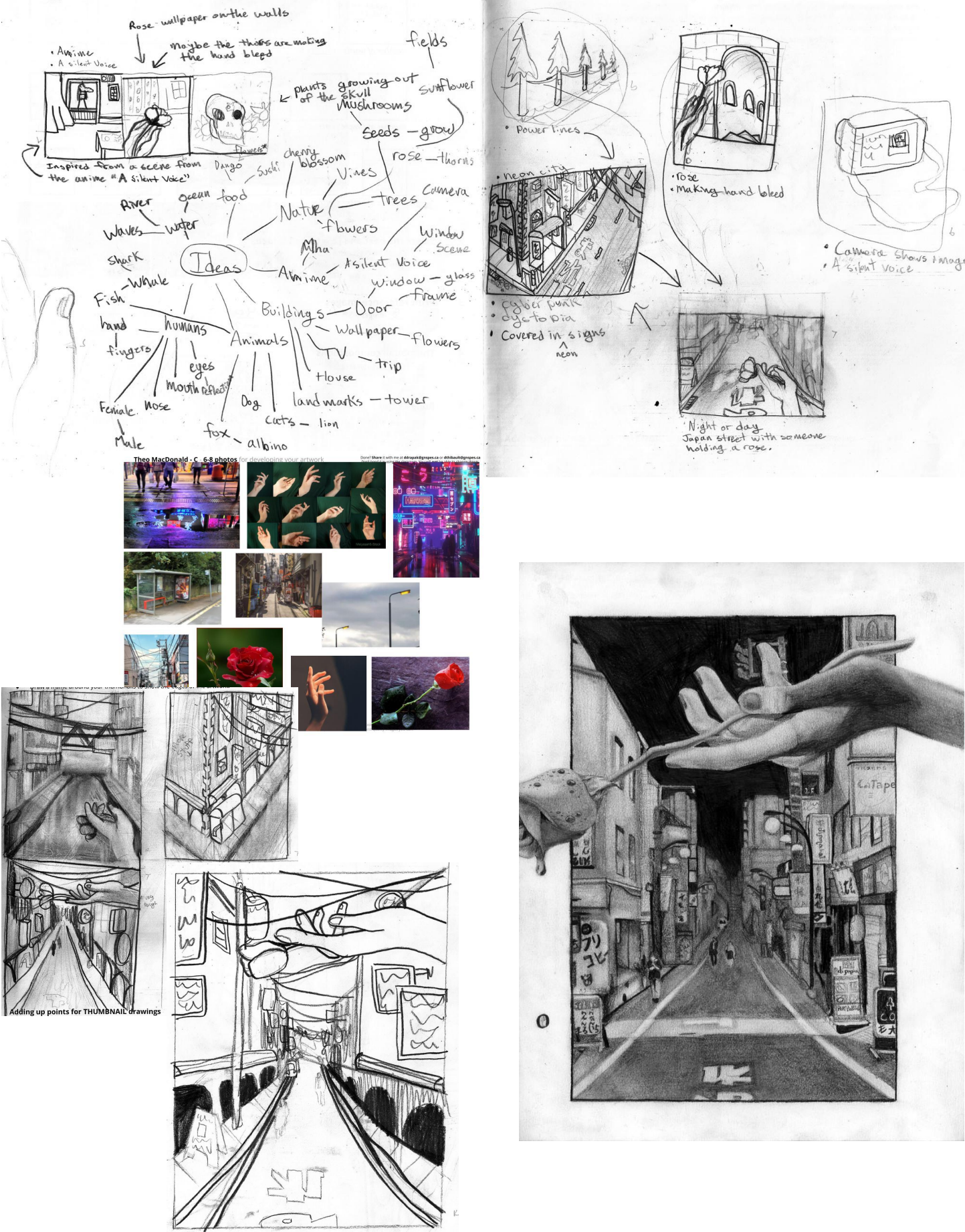
- Take the best ideas from your thumbnails and combine them into an improved rough copy.
サムネイルから最良のアイデアを取り出し、それらを組み合わせて改良されたラフコピーを作成します。
- Use this to work out the bugs and improve your skills before you start the real thing.
本格的な作業を開始する前に、これを使用してバグを解決し、スキルを向上させてください。
- If you are using colour, use paint or coloured pencil to show your colour scheme.
色を使用している場合は、絵の具または色鉛筆を使用して配色を示します。
- Draw in a frame to show the outer edges of your artwork.
フレーム内に描画してアートワークの外側の端を表示します
- **Remember to choose a non-central composition.**
中心ではない構成を選択することを忘れないでください

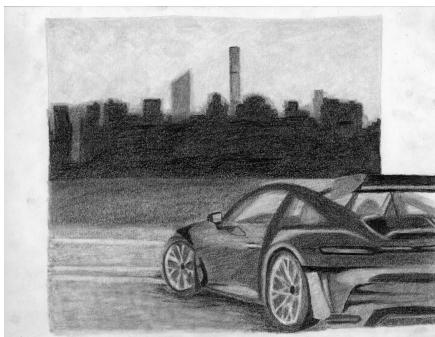
Examples of ROUGH drawings / ラフ図面例

Rough drawing/ラフ画 → up to 25% = ____%

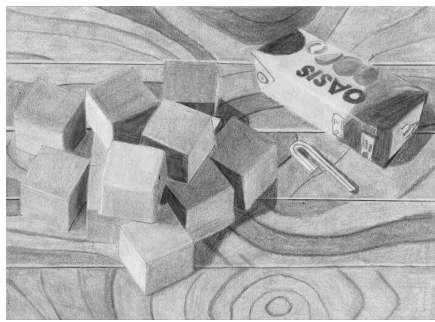


Development of Theo MacDonald's depth drawing

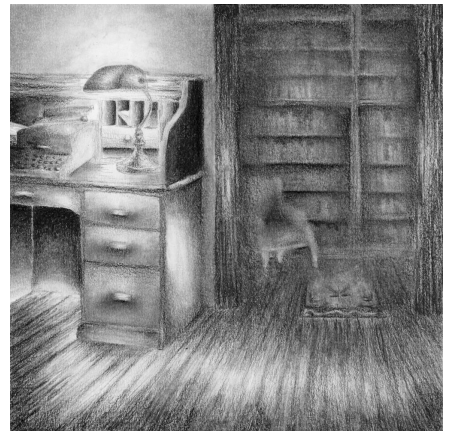




Constance Power Gorveatt, Fall 2023



Logan Dibbin-Stone, Fall 2023



Julija Bowman, Fall 2023



Emma Mosher, Fall 2023



Maneila Murphy, Fall 2023



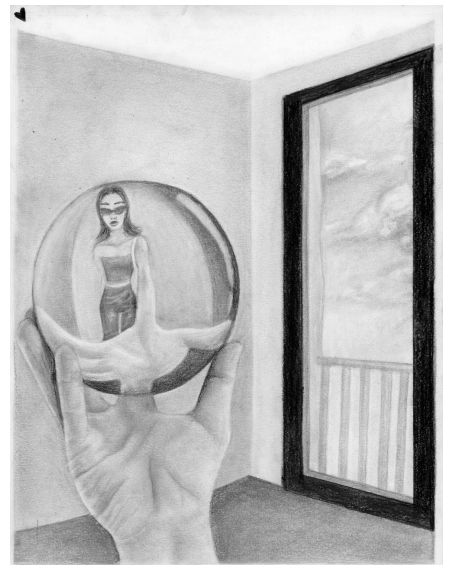
Zoey Berezowsky, Fall 2023



Kabir Kumar, Fall 2023



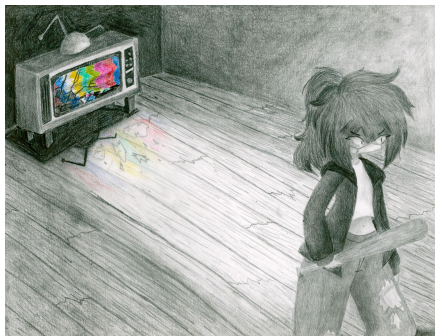
Felix Harpur, Fall 2023



Valeriia Shevchenko, Fall 2023



Lily Webb, Fall 2023



Chloe Snair, Fall 2023



Fatma Yaman, Fall 2023



Catherine Fraser, Spring 2024

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 grays. Add grays 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 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.
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ディ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。

深度描画の目標設定

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.

各クラスの終わりに、時間をかけて次のクラスの目標を書いてください。あなたのアートワークは、技術的な描画スキル、奥行き感を生み出す能力、バランスのとれた非中心的な構成をどれだけうまく作成できているかに基づいて評価されます。。目標を選択するときは、次の基準を念頭に置いてください。

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

具体的に: 絵のどの部分に重点を置いていますか?これを行うにはどのような描画スキルが最も必要ですか?

- | | | |
|---|---|--|
| → | What should be improved and where :
何を改善すべきか、どこを改善すべきか: | <i>"Look for more detail in the shadows of the trees"</i>
「木の影をより詳細に確認してください」 |
| → | What should be improved and where :
どこを改善すべきか: | <i>"I need to lower the contrast in the sky"</i>
「空のコントラストを下げる必要がある」 |
| → | What can be added and where :
何をどこに追加できるか: | <i>"I should add some trees in front of the lake"</i>
「湖の前に木を追加する必要があります。」 |
| → | What you can do to catch up :
遅れを取り戻すためにできること: | <i>"I need to take my drawing home this weekend.</i>
「今週末、描いた絵を家に持ち帰らなければなりません。」 |

1.

2.

3.

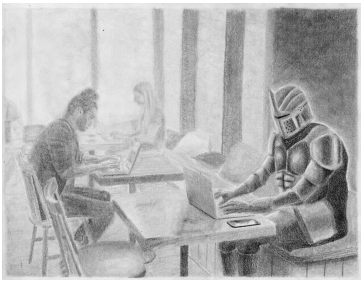
4.

5.

6.

7.

8.



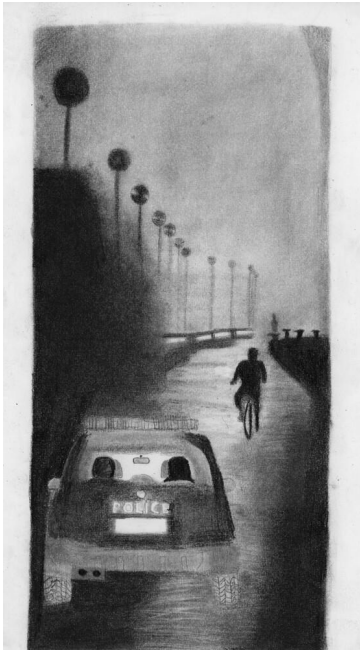
Quinn Ryall, Fall 2024



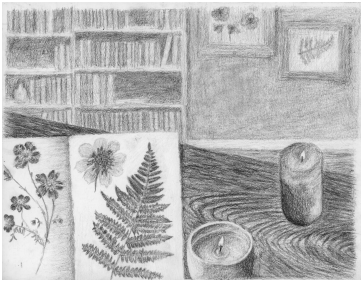
Cordelia Masuda, Fall 2024



Ana Mihai, Fall 2024



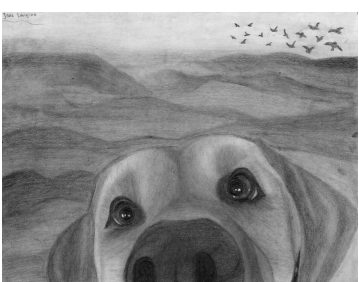
Sienna Matthew, Spring 2025



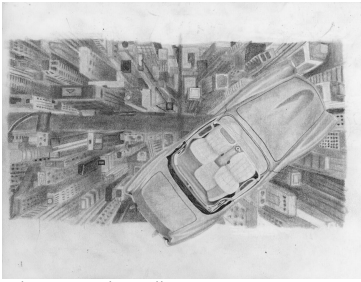
Oliver Jamieson, Fall 2024



Sam Shapiro, Fall 2024



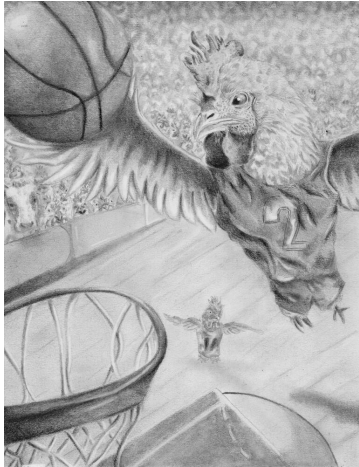
Jane Langille, Fall 2024



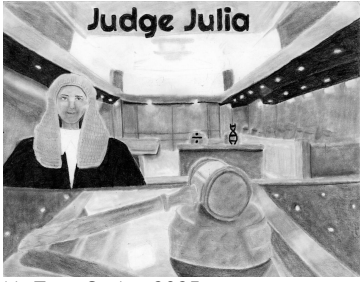
Jule Conrady, Fall 2024



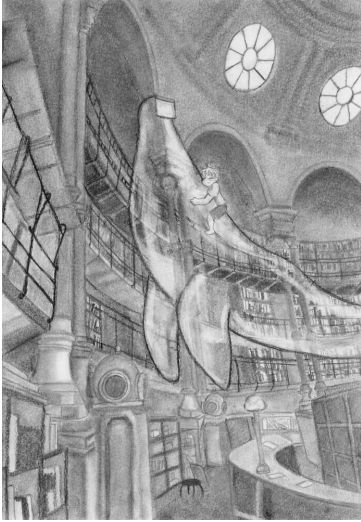
Emma Norovsambuu, Spring 2025



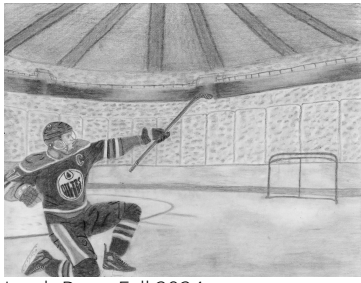
Libby Zhang, Fall 2024



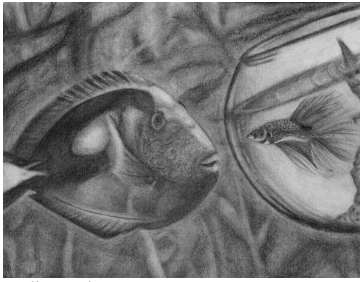
Liv Tate, Spring 2025



Gabin Lee, Fall 2024



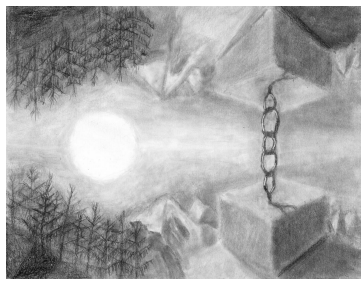
Jacob Ryan, Fall 2024



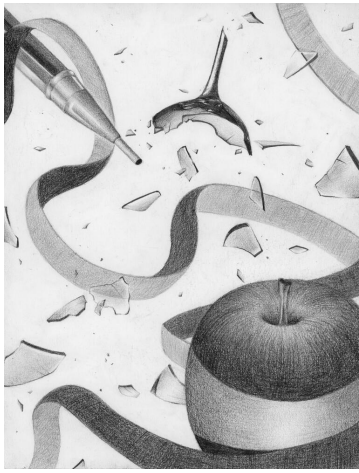
Nell McClare, Spring 2025



Maddox Nye, Fall 2024



Anderson Cole, Fall 2024



DH Lee, Spring 2025



Oliver MacDonald, Spring 2025