

Idea Development - 아이디어 개발

Name: _____

□ Standard evaluation - 표준 평가

1	Generate 생성	___/6	60 words (or 12 small sketches) 60 단어 (또는 12 개의 작은 스케치)
2	Count Circle the best ideas Link into groups of ideas	___/1 ___/1 ___/1	Total number of ideas: _____
	카운트 최고의 아이디어에 동그라미 아이디어 그룹으로 연결	___/1 ___/1 ___/1	총 아이디어 수: _____
3	Print reference images 참조 이미지 인쇄	___/6	6 printed images 6 인쇄 이미지
4	Thumbnail compositions 축소판 작곡	___/4	2 thumbnails, good quality or better 2 축소판, 양질 또는 그 이상
5	Rough copy 러프 카피	___/6	Great quality or better 훌륭한 품질 이상
Total: 합계 :		___ /25 points = ___ %	점

또는

□ Idea development YOUR WAY - 아이디어 개발 YOUR WAY

1	Generate ideas 아이디어 생성	_____ sketches x 2% 스케치	= _____ %	maximum of 50 sketches 최대 50 개의 스케치
2	Count Circle the best ideas Link into groups of ideas	<input type="checkbox"/> ideas are counted <input type="checkbox"/> ideas are circled <input type="checkbox"/> ideas are linked	= 5% = 5% = 5%	Total number of ideas: _____
	백작 동그라미 최고의 아이디어 아이디어 그룹으로 연결	<input type="checkbox"/> 아이디어 <input type="checkbox"/> 아이디어는 동그라미 <input type="checkbox"/> 아이디어 링크	= 5% = 5% = 5%	아이디어 수: _____
3	Print reference images 참조 이미지 인쇄	_____ images x 5% 이미지	= _____ %	maximum of 10 images 최대 10 이미지
4	Thumbnail compositions 축소판 작곡 썸네일	_____ thumbnails x 8% 썸네일	= _____ %	maximum of 10 thumbnails 최대 10 썸네일
5	Rough copy 거친 사본	_____ drawing x 25% 도면	= _____ %	Great quality or better 우수한 품질 이상
		Total 합계	= _____ %	

1 Generate ideas! - 아이디어를 생성하십시오!

___/6

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, 웹지도 또는 간단한 그림을 사용하여 많은 아이디어를 찾아보십시오! 아이디어를 이미 가지고 있다면, 그것을 중심 주제로 선택하고 확장하십시오. 아이디어를 방향하게하십시오 - 하나의 아이디어는 다른 아이디어로 이어집니다. 드로잉은 소스 이미지, 다양한 시점, 텍스처, 기술적 실험 등의 세부 사항이 될 수 있습니다.

2. Count your total sketches - 총 스케치 수 : _____

___/1

Target = 60 words or 12 sketches

5 words = 1 sketch

목표 = 60 단어 또는 12 스케치

5 단어 = 1 스케치

Select the best - 최상의 선택

Draw circles or squares around your best ideas

가장 좋은 아이디어를 중심으로 원형 또는 사각형을 그립니다.



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 색칠 된 선을 그립니다.



3. Print references - 참고 문헌 인쇄

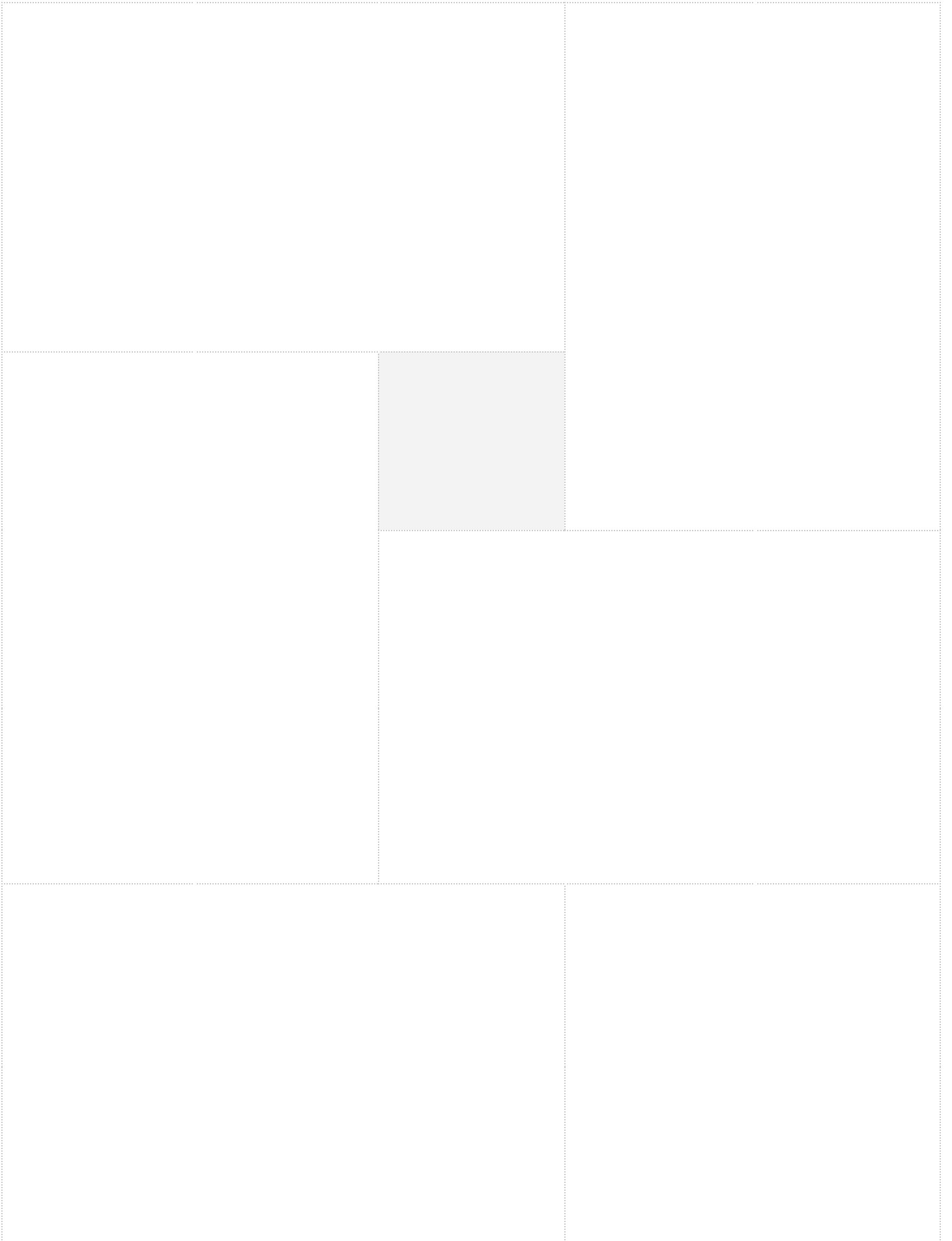
___/6

- 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.

4. 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.



5. Rough drawing - 거친 그림

- 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 바깥 쪽 가장자리를 표시합니다.
- Remember to choose a non-central composition.
비 중앙 구성을 선택하는 것을 잊지 마십시오.