

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.