

Mid-project feedback to students – Depth Drawing

Name:

학생들에게 중간 프로젝트 피드백 - 깊이 도면

이름:

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 다하실 수 있도록, 그림 실력 향상을 위한 몇 가지 피드백과 제안을 드리겠습니다. 저는 여러분께 가장 중요하다고 생각하는 조언만 엄선했습니다. 만약 이 제안들이 이해하기 어려우시다면 저나 친구에게 문의해 주세요.

Shading, Proportion, and Detail / 음영, 비율 및 세부 정보

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.

음영 처리는 밝고 어두운 부분을 이용하여 그림을 그리는 것입니다. 사물을 사실적이고 입체적으로 보이게 하는 쉬운 방법입니다. 비례는 모양과 크기를 정확하게 표현하는 기술입니다.

- ☐ **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 관찰하세요. 사진을 계속 바라보세요. 무엇을 보고 있는지 잊고, 구성 요소인 선과 모양에 집중하세요. 당신의 작품 중 일부는 기억에 의존하여 그려졌기 때문에 사실감이 떨어지는 것 같습니다.
- ☐ **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 고려하세요. 머리카락은 나무껍질, 구름, 물, 바위와는 다른 방식으로 그려야 합니다. 그리고 있는 다양한 사물의 질감을 포착해 보세요.
- ☐ **Lighten your outlines.** Outlines are essential to getting proportions correct, but they should disappear after you start shading.
윤곽선을 밝게 하세요. 윤곽선은 비율을 정확하게 맞추는 데 필수적이지만, 음영을 넣기 시작하면 윤곽선이 사라져야 합니다.
- ☐ **Darken your darks.** Doing so will increase the overall impact of your drawing, and will help it pop.
어두운 부분을 어둡게 하세요. 그러면 그림의 전반적인 효과가 커지고 더욱 돋보이게 됩니다.
- ☐ **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 톤을 더하세요. 흰색으로 두면 작품이 미완성된 것처럼 보일 수 있습니다. 대신 밝은 회색 계열을 더해 보세요.
- ☐ **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.
매끄러움을 강조하세요. 선 방향을 번갈아가며 쌓아 회색을 채우거나, 흰색 틈이 없는 겹치는 선을 사용하거나, 블렌딩 스템프를 사용하세요.
- ☐ **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.
블렌딩을 연습하세요. 그림자가 밝은 부분과 어두운 부분이 갑자기 바뀌면서 중간 회색이 거의 없거나 아예 없는 경우가 있습니다. 중간 영역에 회색을 추가하여 갑자기 회색이 튀지 않고 부드럽게 블렌딩되도록 하세요.
- ☐ **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.
다양한 회색을 자세히 살펴보세요. 길이를 따라 흐르는 선을 만들면 기본적인 머릿결을 얻을 수 있습니다. 하지만 다양한 가닥의 밝고 어두운 패턴을 재현하면 더욱 효과적입니다. 시간은 더 걸리지만 효과는 몇 배 더 강합니다.

Sense of Depth / 깊이감

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

여러분의 예술 작품에 깊이감을 주기 위해 다양한 기법을 사용할 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 영역에는 디테일을 추가하고, 멀리 있는 영역은 디테일을 줄이세요. 현재 아트웍은 깊이감을 표현하기 위해 디테일을 변경하지 않습니다. 자연스럽게 보이도록 멀리 있는 기존 디테일 중 일부를 흐리게 처리하고, 가장 가까운 객체에는 매우 정교한 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 영역에는 대비를 더하고 멀리 있는 영역의 대비를 줄이세요. 밝은 흰색과 어두운 검은색을 가진 사물은 더 가까이 있는 것처럼 보입니다. 회색 배경으로 희미해지는 것처럼 대비가 낮은 사물은 더 멀리 있는 것처럼 보입니다.
- **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 깊이감을 더하세요. 현재 아트웍은 깊이감이 부족합니다. 앞이나 뒤에 무언가를 추가하여 거리감을 더하세요.
- **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 변화, 또는 수렴하는 선을 사용하여 거리를 표현하세요. 물론 이것들은 쉬운 방법이지만 효과적입니다. 대부분의 사람들은 동작이 겹치지 않도록 작품을 연출합니다. 이는 예측 가능하고 평면적입니다.

Composition / 구성

Composition is the overall arrangement and completeness of your artwork.

구성은 예술 작품의 전반적인 배열과 완성도를 말합니다.

- **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 개발하세요. 배경은 사람이나 사물을 실제든 상상 속이든 특정 장소에 배치하는 역할을 합니다. 배경이 없는 그림에 비해 작품은 단순하고 불완전해 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.
배경에 음영을 넣기 시작하세요. 선이 몇 개 있긴 하지만, 그림의 나머지 부분에 비해 내용이 부족해 보입니다.
- **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.
작품 구성이 중앙에 집중되어 있습니다. 중요한 요소를 바로 중앙에 배치하지 마세요. 중심에서 벗어나 확대하거나 기울어진 구도를 만드는 것을 고려해 보세요.
- **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.
뒤쳐진 것 같네요. 점심시간이나 등교 전/후에 프로젝트를 진행해 보세요. 아니면 수업 속도를 높이거나 수업 시간을 더 효율적으로 활용하세요. 충분히 했다면 집에 가져가서 진행해도 되는지 문의해 보세요. 다만, 학교 밖에서 너무 많은 과제를 진행하면 안 된다는 점을 명심하세요.