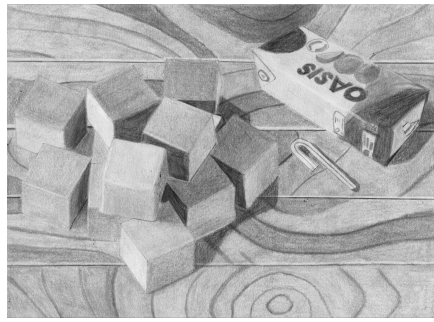


Constance Power Gorveatt, Fall 2023



Logan Dibbin-Stone, Fall 2023



Julija Bowman, Fall 2023



Emma Mosher, Fall 2023



Maneila Murphy, Fall 2023



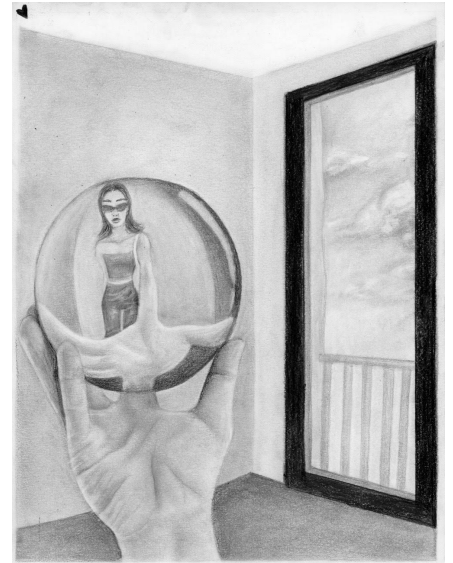
Zoey Berezowsky, Fall 2023



Kabir Kumar, Fall 2023



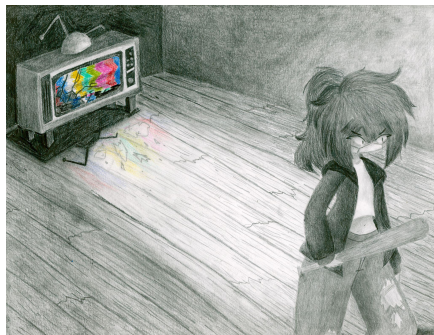
Felix Harpur, Fall 2023



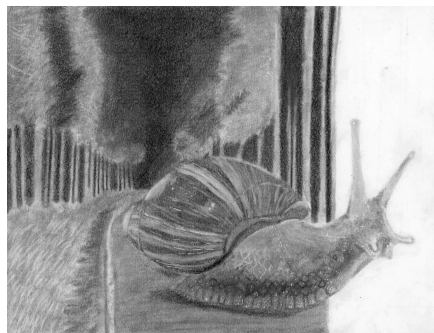
Valeriia Shevchenko, Fall 2023



Lily Webb, Fall 2023



Chloe Snair, Fall 2023



Fatma Yaman, Fall 2023

## Depth Drawing

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

\_\_\_/10 **Idea development**

\_\_\_/10 **Feedback**

### Criteria for your finished Depth Drawing:

#### Technique: Shading & detail

Shape, contour, smoothness, gradients

#### Technique: Sense of depth

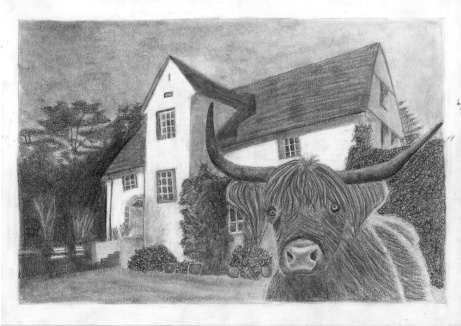
Changing detail & contrast for near/far

#### Composition

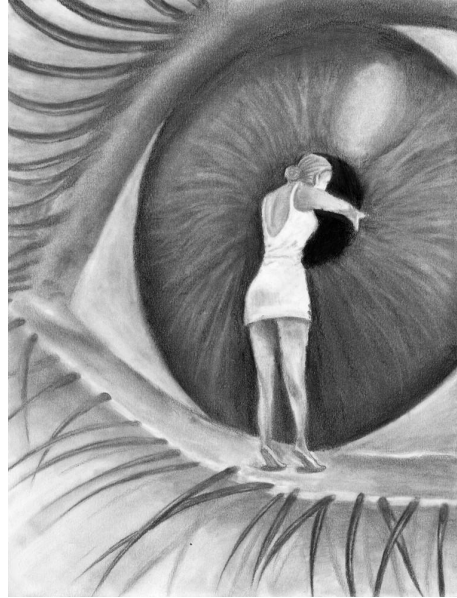
Complete, full, finished, balanced



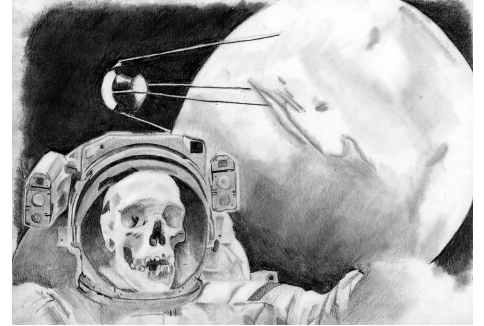
# The depth drawing all time hall of fame



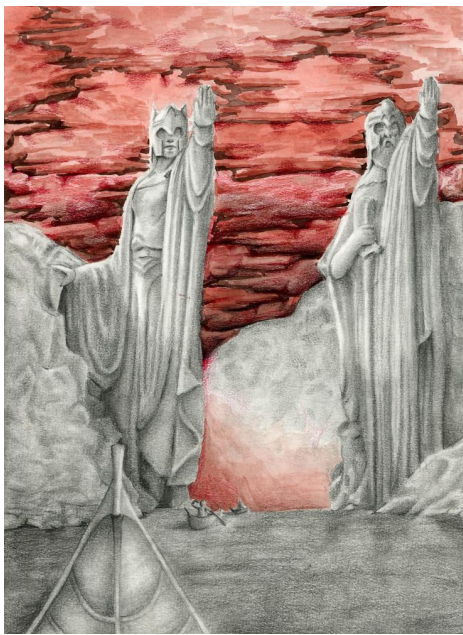
Sarah Regan, Fall 2018



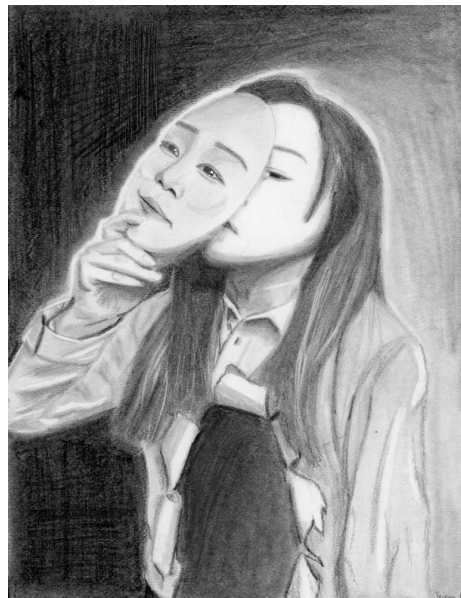
Heny Patel, Spring 2019



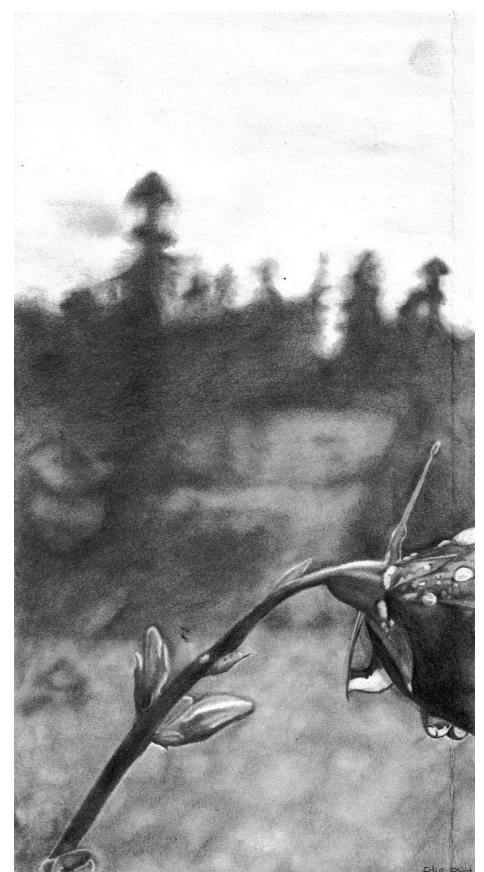
Dylan Smith, Spring 2018



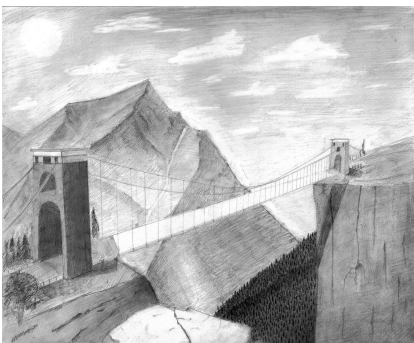
Hayden Coyle, Fall 2017



Choi Yoojeong, Spring 2017



Eddie Ford, Fall 2016



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、洞察力に富んだアイデア

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

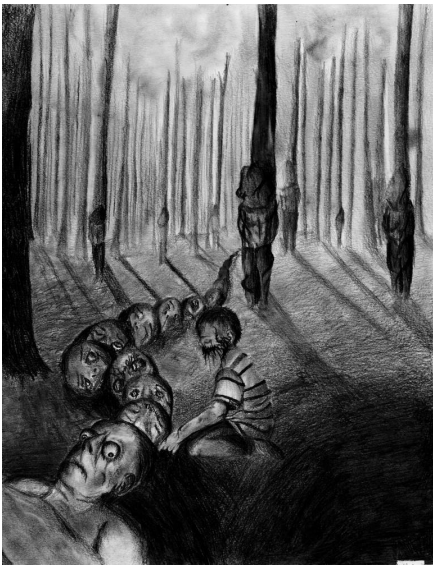
**decreasing contrast** making the difference between the lights and darks smaller so that things look muddier and far away  
コントラストの低下 明暗の差を小さくして、物事がより濁って遠くに見えるようにする

**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

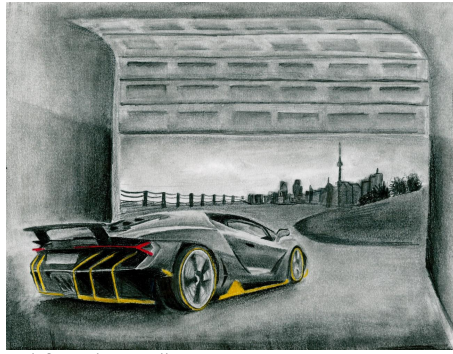


<b>idea development</b> アイデア開発	<b>a process that is used to create useful, insightful, and unique ideas</b> 有益で洞察力に富んだユニークなアイデアを生み出すために使用されるプロセス
<b>increasing contrast</b> コントラストを高める	<b>making the range between the lights and darks bigger so that things look more intense and near</b> 明暗の間の範囲を大きくして、物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

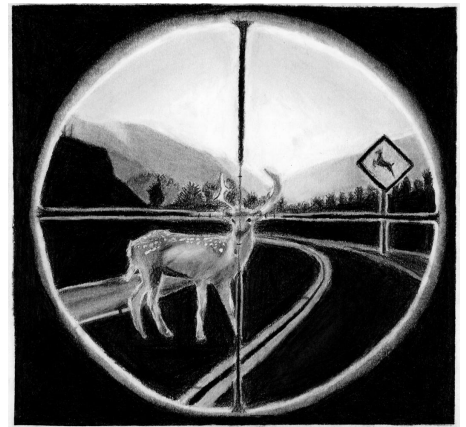




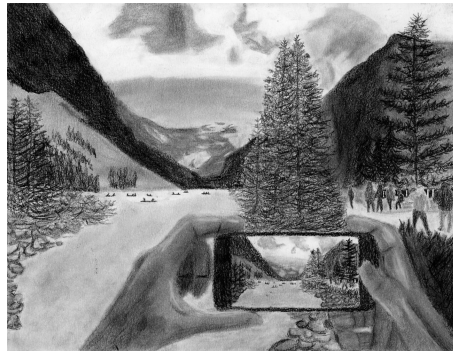
Aresky Novelo Espinosa, Fall 2022



Ashfin Azhar, Fall 2022



Mostafa Mahmoud, Fall 2022



Zoe Radford, Fall 2022



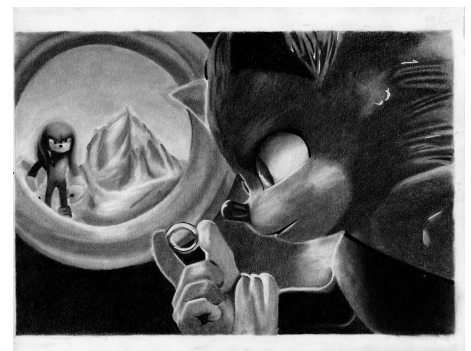
Ocean MacAdam, Fall 2022



Brigid Libadia, Fall 2022



Sadie Buxton, Fall 2022



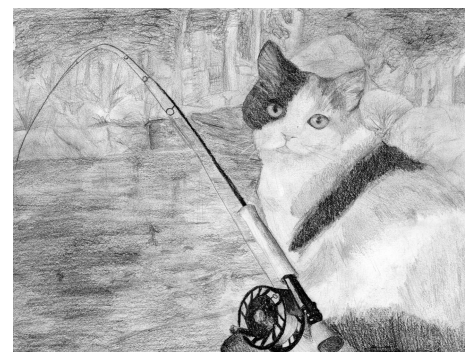
Ashanti Sarmiento, Fall 2022



Navon Situ, Fall 2022



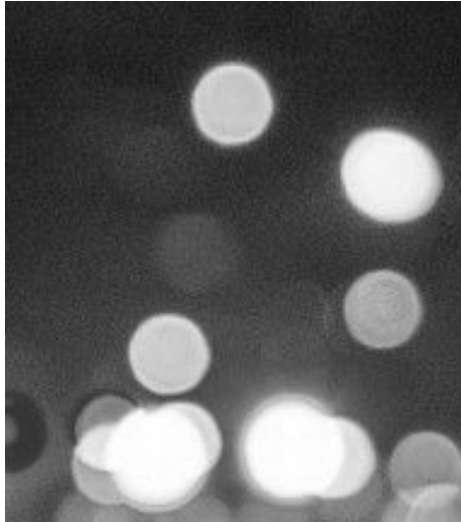
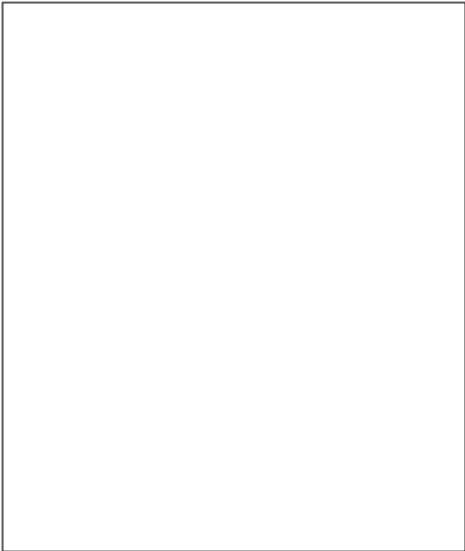
Linnea Brodin, Fall 2022



Sadie Cooke, Spring 2023



# Skill builder

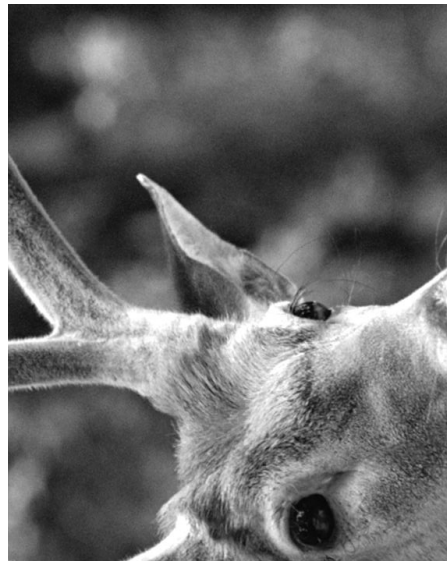
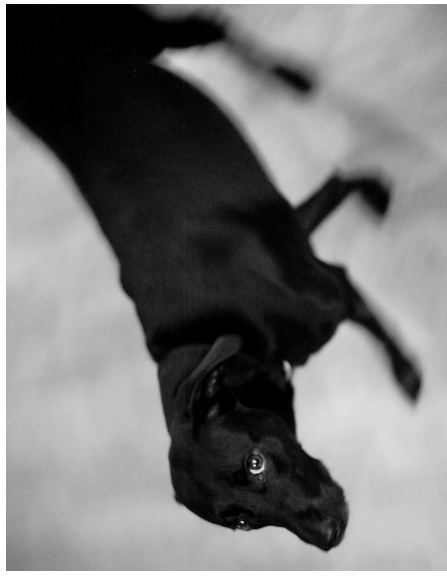
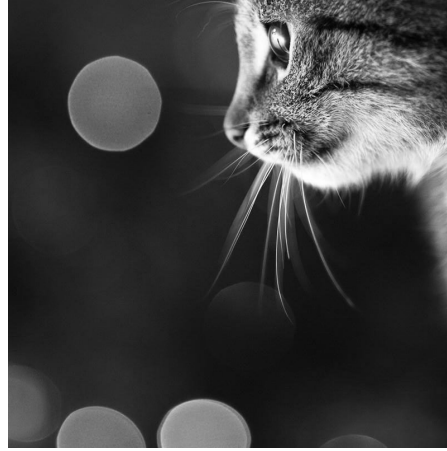


# Drawing blurs I

# Skill builder



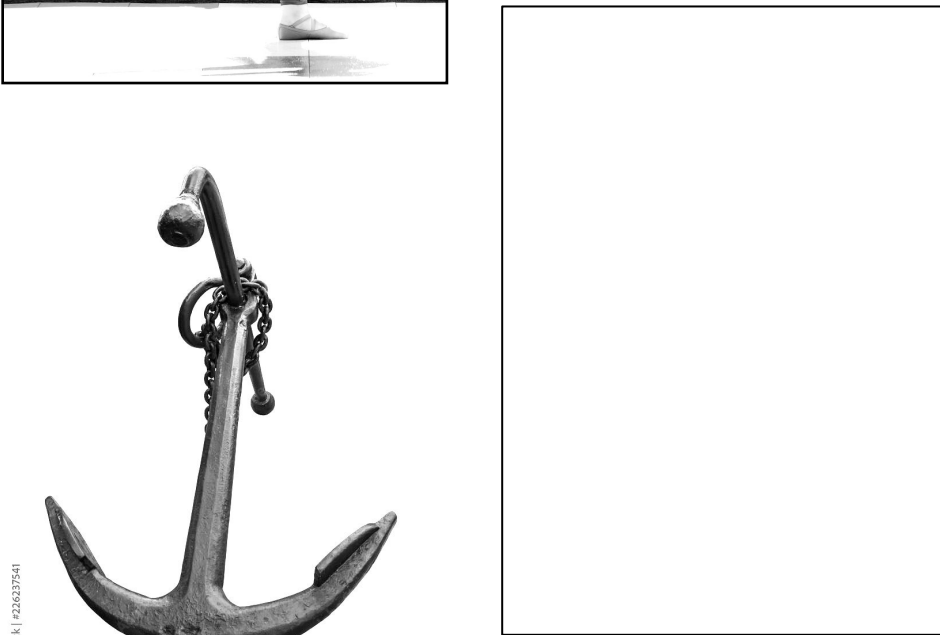
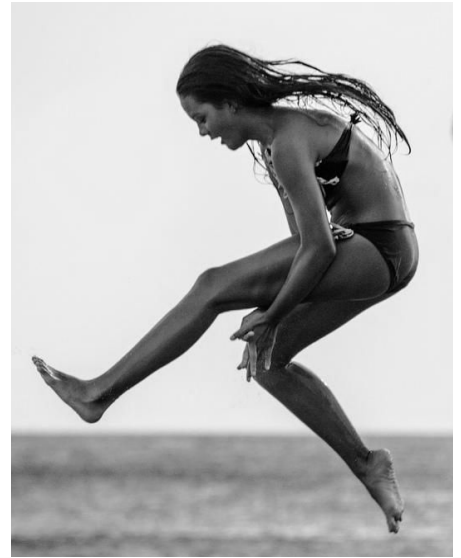
# Drawing blurs II



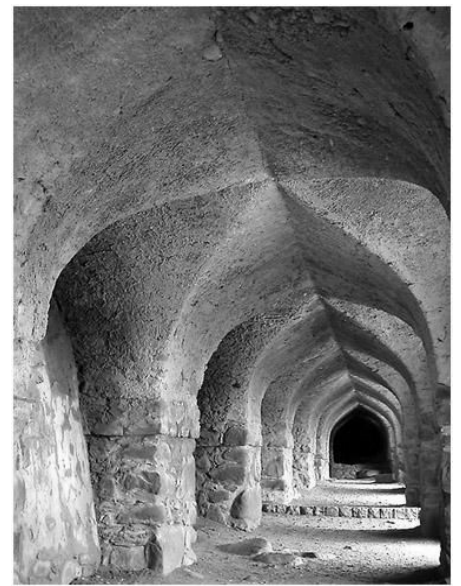
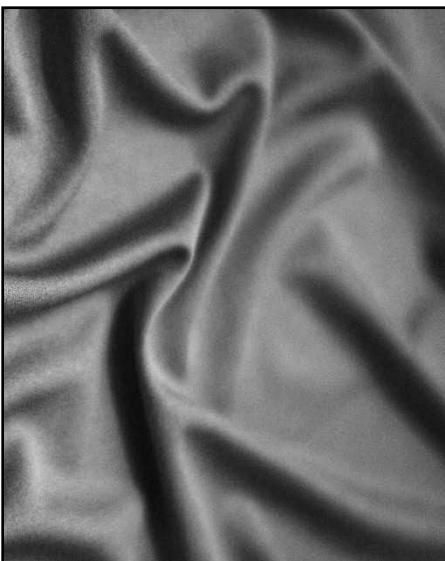


# Skill builder **Drawing depth I**

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

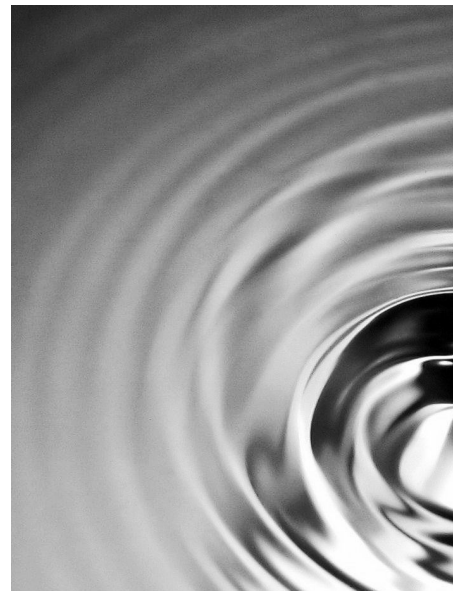


Adobe Stock | #236237541



# Skill builder **Drawing depth II**

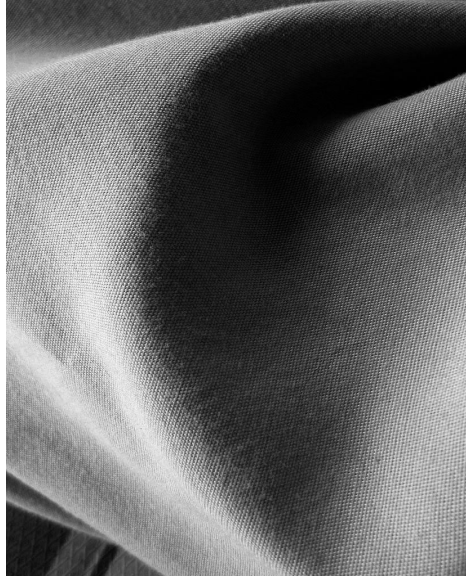
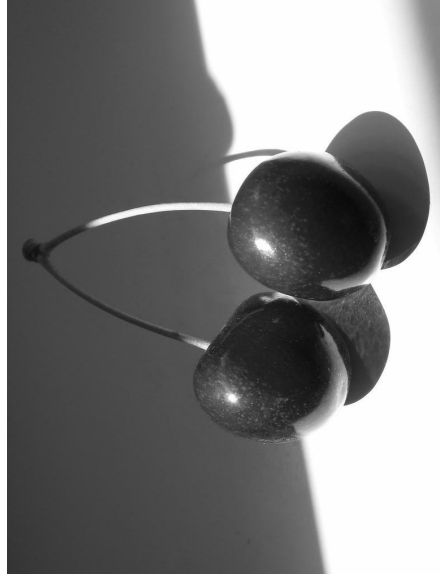
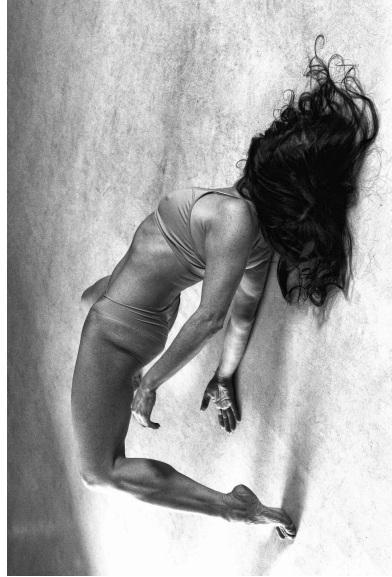
Draw one photo in front, and another in the background.





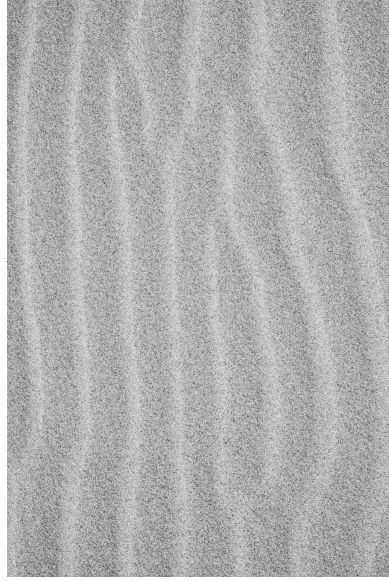
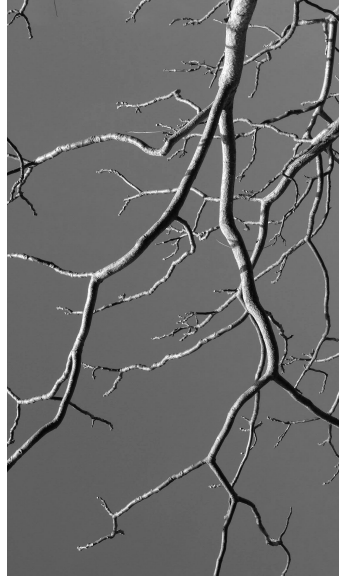
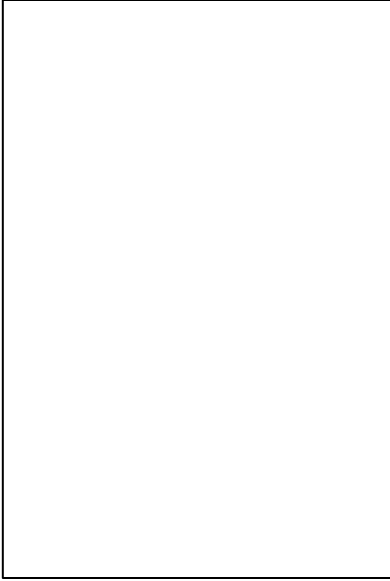
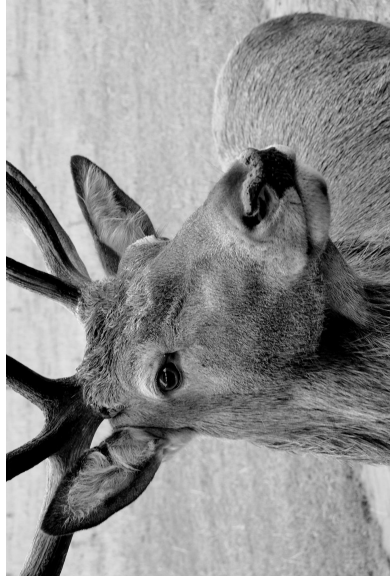
# Skill builder Drawing depth III

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%

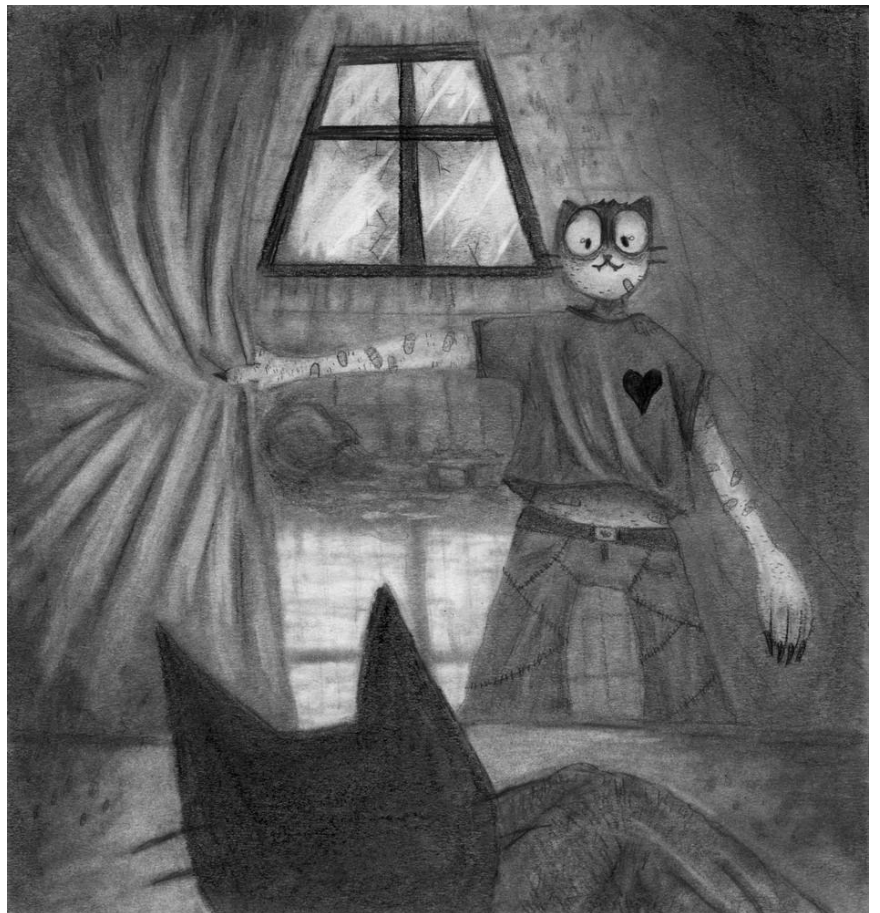


Ruby Jangaard 6-8 photos for developing your artwork

Insert hand-drawn sketches into the digital classroom



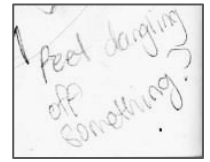
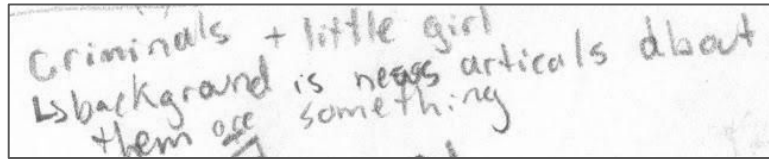
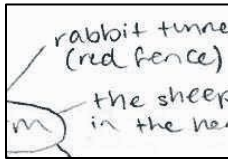
Insert hand-drawn sketches into the digital classroom



# Idea Development アイデア開発

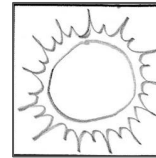
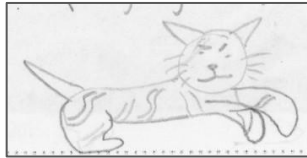
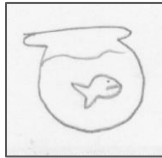
Name 名前:

## 1 Generate ideas アイデアを生成 — maximum of 50% 最大



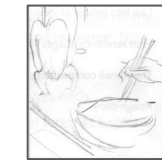
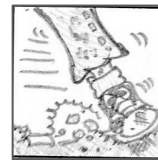
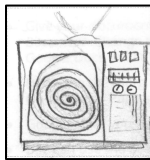
Number of **words** 単語の数 → \_\_\_\_ ÷ 3

= \_\_\_\_ %



Number of **simple** sketches 簡単なスケッチの数 → \_\_\_\_ × 2%

= \_\_\_\_ %



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

= \_\_\_\_ %

## 2 Select the best and join together ideas 最高のアイデアを選択し、それらを一緒に参加します

Circle the **best** ideas サークル最高のアイデア

circled 丸で囲ん = ○ 5%

Link into **groups** of ideas アイデアのグループにそれらをリンク

linked リンク = ○ 5%

## 3 Print reference images 参照画像を印刷 — maximum of 8 images

8枚の画像の最大

\_\_\_\_ images 画像 × 5%

= \_\_\_\_ %

## 4 Thumbnail compositions サムネイル組成物 — maximum of 10

10のサムネイルの最大

\_\_\_\_ thumbnails サムネイル × 8%

= \_\_\_\_ %

## 5 Rough copy 下書き — great quality or better 素晴らしい品質またはより良いです

\_\_\_\_ drawing お絵かき × 25%

= \_\_\_\_ %

**Total トータル** = \_\_\_\_ %

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

注: あなたは、単にインターネットから画像をコピーする場合は、あなたのマークは 25%に低下します。



## Generate ideas アイデアを生成します！

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.

たくさんアイデアを思い付くリスト、Webマップ、または単純な図面を使用してください！すでに心の中で考えを持っている場合は、あなたの中心テーマとしてそれを選択し、その上に展開します。別のアイデアリードをあなたのアイデアがさまようてみましょう。図面は、ソースイメージ、異なる視点、テクスチャ、技術実験などの詳細をすることができ

## Adding up points for ideas アイデアのためのポイントを追加します：

Number of **words** 言葉の数 → \_\_\_\_ ÷ 3 = \_\_\_\_ %

Number of **simple** sketches 簡単なスケッチの数 → \_\_\_\_ × 2% = \_\_\_\_ %

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

## Select the best 最良の選択

Draw circles or squares around your best ideas

あなたの最高のアイデアを中心に円や四角形を描きます

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

あなたは最高の3-7のアイデアを選択している= 5%

## Link the best into groups グループに最善をリンク

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

よく一緒に仕事ができるのグループにあなたの最高のアイデアをリンクするために破線または色付きの線を描画します。

You have joined the best ideas with lines = 5% あなたは、行= 5%で最高のアイデアに参加しています



## Print references 印刷リファレンス

- 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.  
あなたは正確にあなたのアートワークの挑戦の部分を観察することができるように6枚の参照画像を印刷します。あなた自身の写真を撮ると、使用することは好ましいが、画像検索も大丈夫ですされています。
- **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.  
**単にあなたが見つけること絵をコピーしないでください**アイデアは編集することですし、あなた自身のアートワークを作成するために、ソースイメージを兼ね備えています。あなたは、単に画像をコピーする場合は、盗用され、あなたのアイデアを生成するためにゼロと最終的なアートワークで創造性を含む任意の条件を獲得することができます。
- 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.  
あなたの写真の半分まではインスピレーションとして使用する図面、絵画、等の他の作品であってもよいです。他の画像は、現実的な写真でなければなりません。
- You must hand in the **printed** copy of the images to earn the marks.  
あなたはマークを獲得するために、画像の印刷されたコピーに手なければなりません。

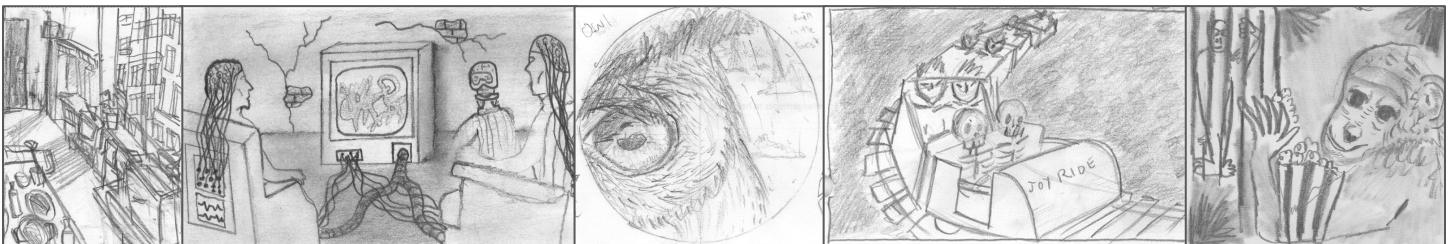
Number of reference photos 参考写真の枚数 → \_\_\_\_ × 5% = \_\_\_\_ %

## Thumbnail compositions サムネイル組成物

- Create **TWO or more** thumbnail drawings anywhere in the idea development section.  
どこにでもアイデアの開発セクションで図面のサムネイル二つ以上を作成します。
- 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付くアイデアの組み合わせに基づくべきです。あなたの背景を含めます。
- Experiment with unusual angles, viewpoints, and arrangements to help make your artwork stand out.  
ヘルプへの異例の角度、視点、そしてアレンジを試して、あなたのアートワークを目立たせます。
- Draw a frame around your thumbnails to show the edges of the artwork.  
アートワークのエッジを示すために、あなたのサムネイルの周りにフレームを描きます。

## Adding up points for THUMBNAIL drawings サムネイル図面のポイントを加算

Number of **thumbnail** drawings サムネイル図面の数 → \_\_\_\_ × 8% = \_\_\_\_ %





## Rough drawing ラフ描画

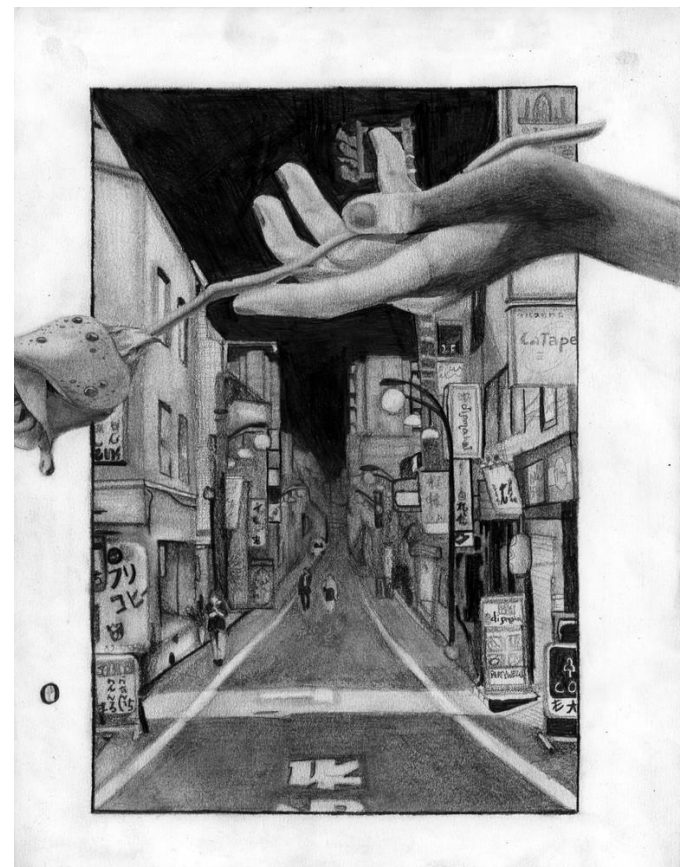
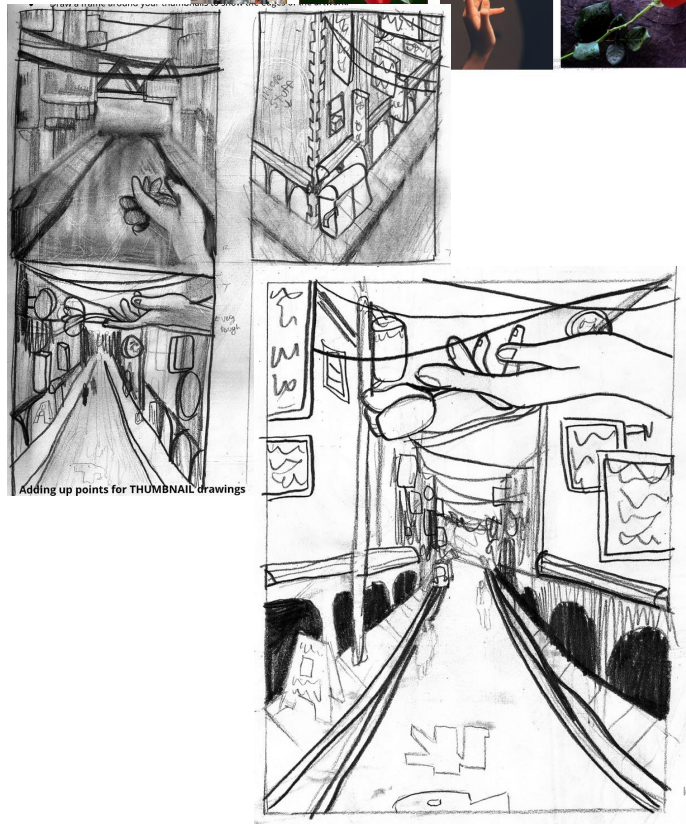
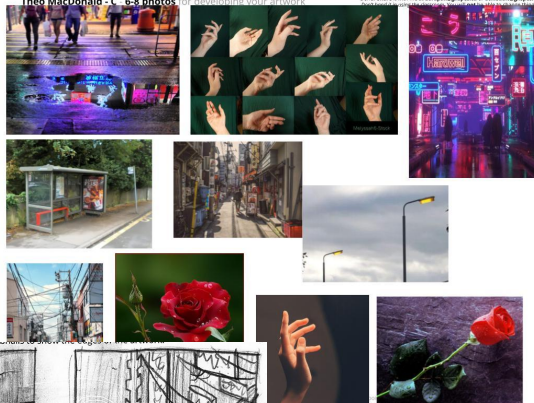
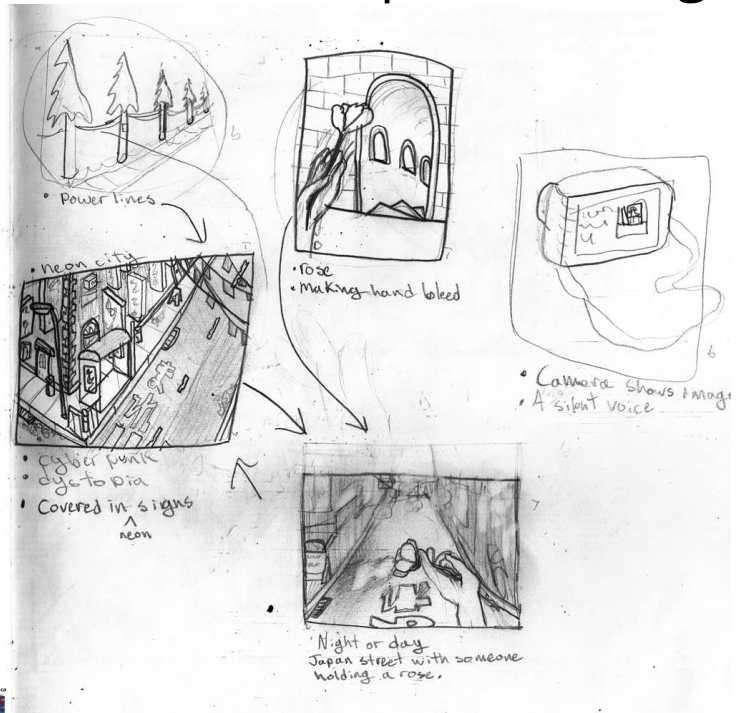
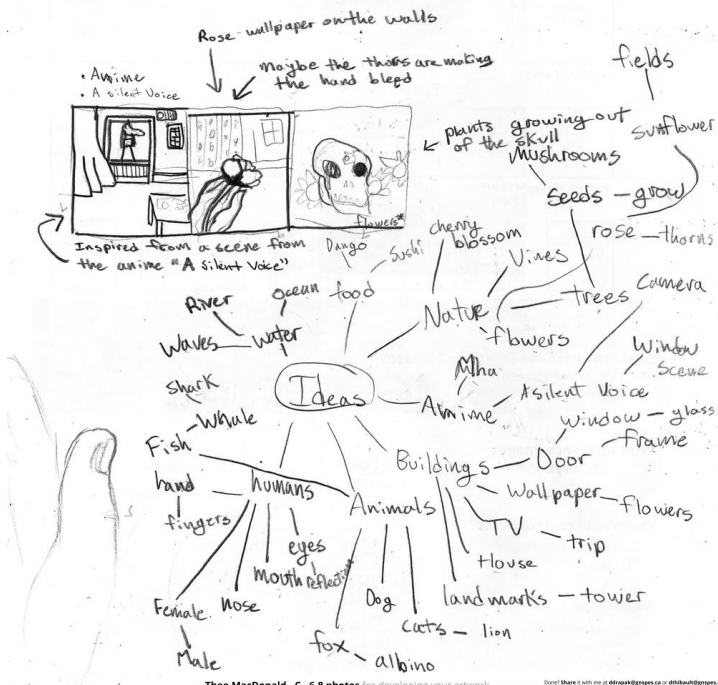
- Take the best ideas from your thumbnails and combine them into an improved rough copy.  
あなたのサムネイルから最高のアイデアを取り、改善ラフコピーにそれらを組み合わせます。
- Use this to work out the bugs and improve your skills before you start the real thing.  
あなたは本物を開始する前にバグをうまくし、あなたのスキルを向上させるために、これを使用します。
- If you are using colour, use paint or coloured pencil to show your colour scheme.  
あなたのカラースキームを表示するには、色、使用塗料や色鉛筆を使用している場合。
- Draw in a frame to show the outer edges of your artwork.  
アートワークの外縁を示すために、フレーム内に描画します。
- **Remember to choose a non-central composition.**  
非中央の組成を選択することを忘れないでください。

## Examples of ROUGH drawings 粗図面の例

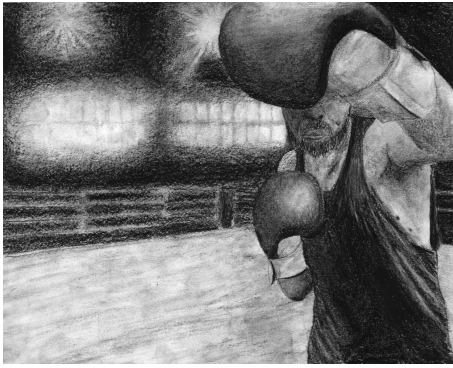
Rough drawing → up to 25% 25%= \_\_\_\_%までのラフ描画



# Development of Theo MacDonald's depth drawing







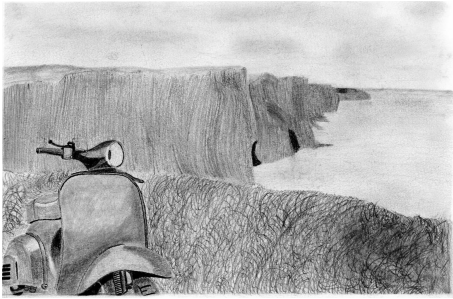
Max Stevenson, Spring 2022



Darragh Nolen, Spring 2022



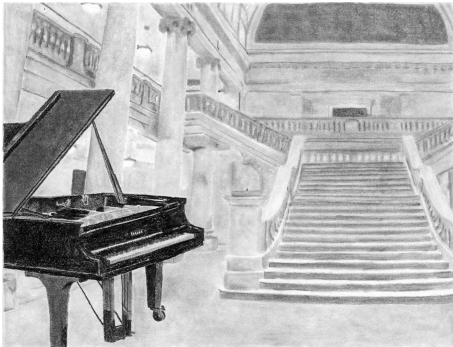
Sophia McCurdy, Spring 2022



Angel Mary Shyji, Spring 2022



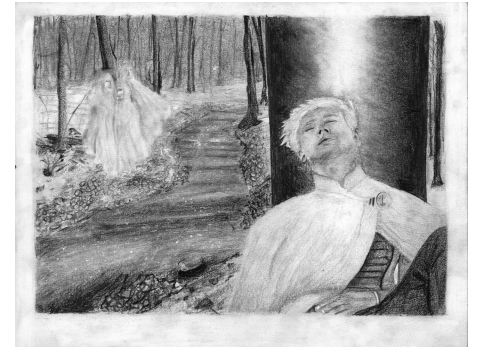
Frankie King, Spring 2022



Jordan Daigle, Spring 2022



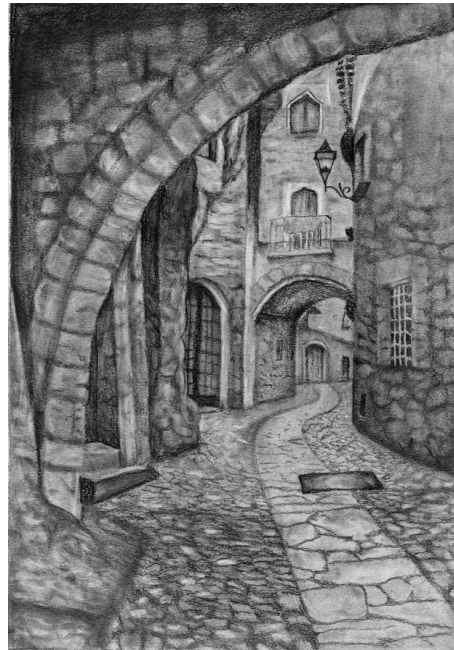
Ray Cleary, Spring 2022



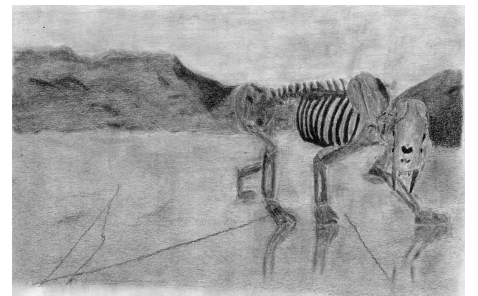
Dhanvi Patel, Spring 2022



Brian Wilson-Dyment, Spring 2022



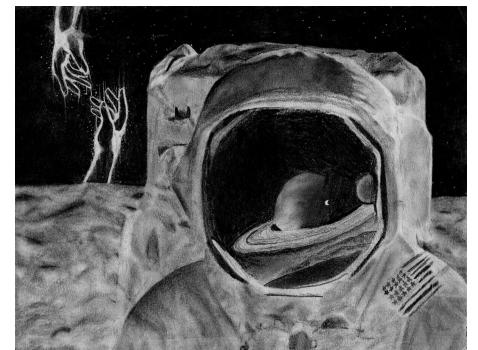
Ella Stockley-Smith, Spring 2022



Dylan Rochon, Spring 2022



Jo Hernandez Ureta, Fall 2022



Brooke Howes, Fall 2022



## 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 greys. Add greys 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 greys.** 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。

## 奥行きを描画フィードバック

**Artist** - アーティスト:

**Person providing feedback** - フィードバックを提供する者:

Please give **five** pieces of specific advice.

具体的なアドバイスの5枚を教えてください。

Examples - 例:

→ **What** should be improved and **where** - 何を改善すべきとどこ:

"Look for **more detail** in the **shadows of the trees**"

「木の影に詳細を探してください」

→ **What** is going well and **why** - 何がうまくいって、なぜされます:

"The **sky is looking far away** because you **lowered the contrast**"

「あなたは、コントラストを下げたので、空は遠くを見えています」

→ **What needs to be added** and **where** - 何を追加する必要があり、どこ:

"You should **add some trees** in **front of the lake**"

「あなたは、湖の前にいくつかの木を追加する必要があります」

This advice should be about shading and detail, sense of depth, or composition.

このアドバイスはシェーディングやディテール、奥行き感、または組成物であるべきです。

•

•

•

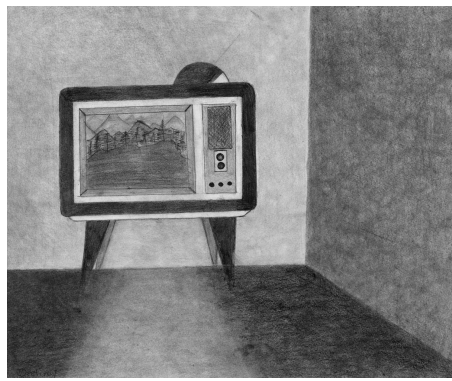
•

•





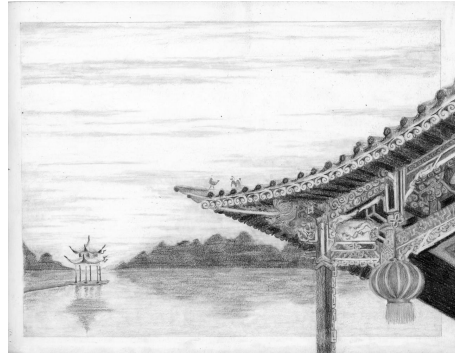
Sophia Tugwell, Spring 2023



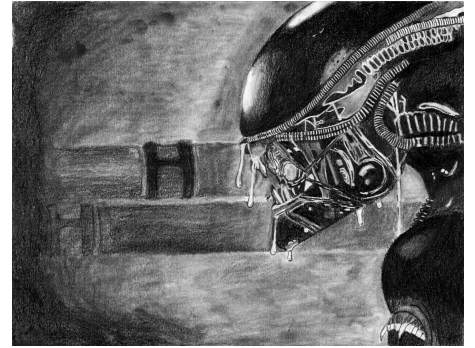
Destiny Mootrey, Spring 2023



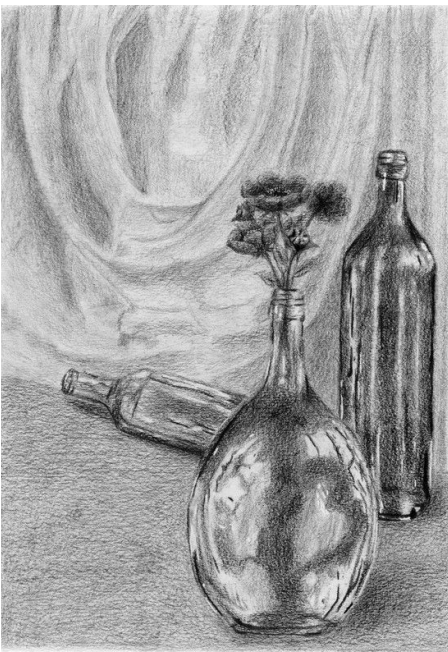
Savannah Comeau, Spring 2023



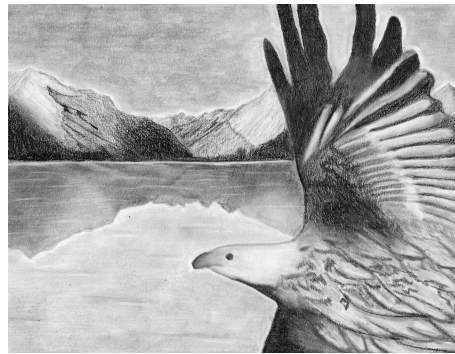
Shiang Liu, Spring 2023



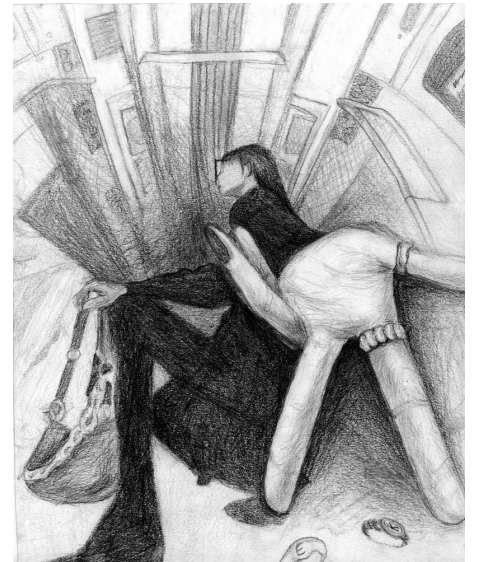
Beck Liu, Spring 2023



Megan MacQuarrie, Spring 2023



Tessa Zhang, Spring 2023



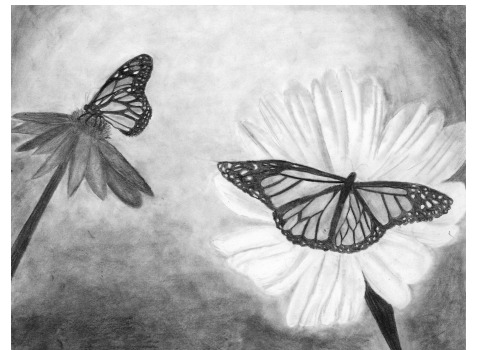
Ellie Kim, Spring 2023



Sophia Di Quinzio, Spring 2023



Avery Comeau, Spring 2023



Rebecca Fraser, Fall 2023