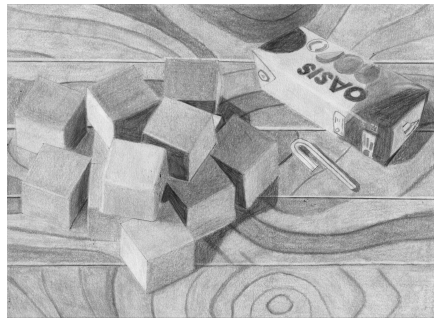


Constance Power Gorveatt, Fall 2023



Logan Dibbin-Stone, Fall 2023



Julija Bowman, Fall 2023



Emma Mosher, Fall 2023



Maneila Murphy, Fall 2023



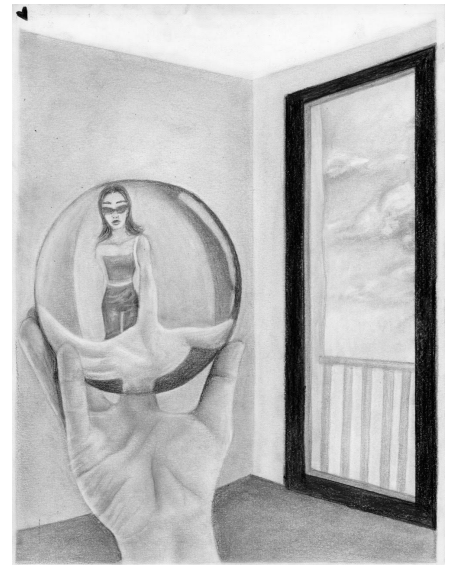
Zoey Berezowsky, Fall 2023



Kabir Kumar, Fall 2023



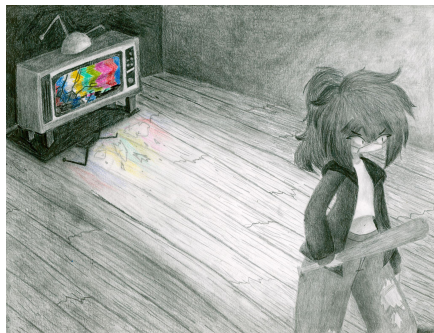
Felix Harpur, Fall 2023



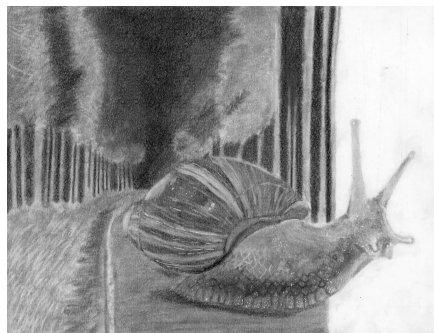
Valeriia Shevchenko, Fall 2023



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

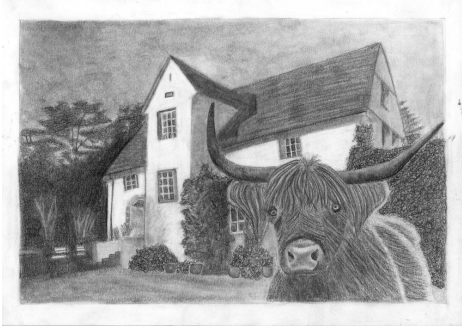
#### Technique: Sense of depth

Changing detail & contrast for near/far

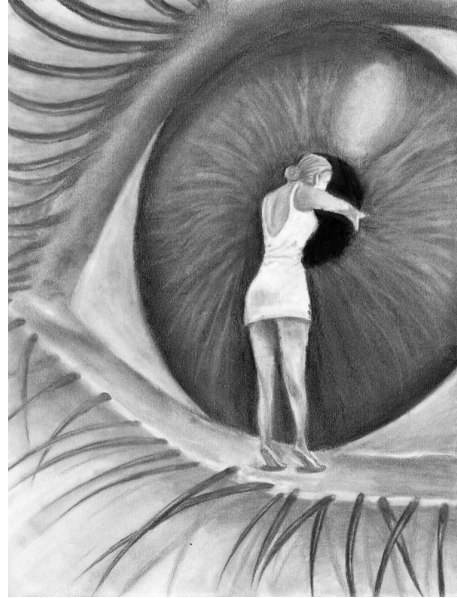
#### Composition

Complete, full, finished, balanced

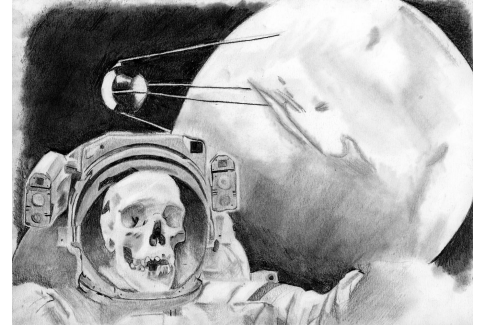
# The depth drawing all time hall of fame



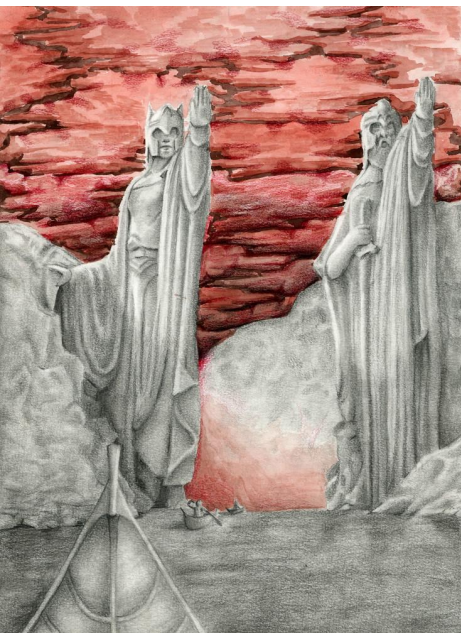
Sarah Regan, Fall 2018



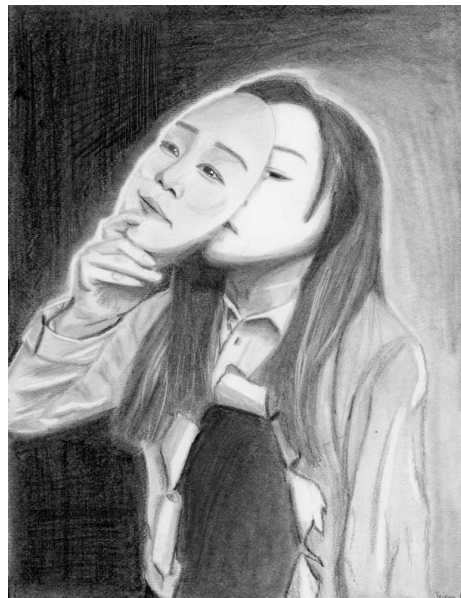
Heny Patel, Spring 2019



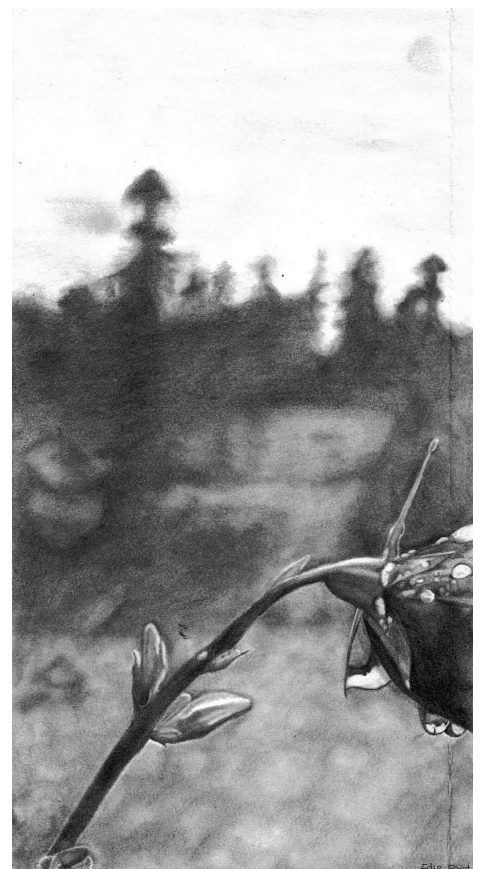
Dylan Smith, Spring 2018



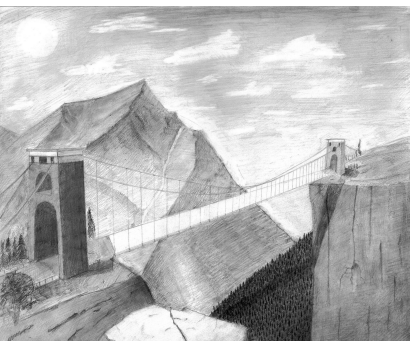
Hayden Coyle, Fall 2017



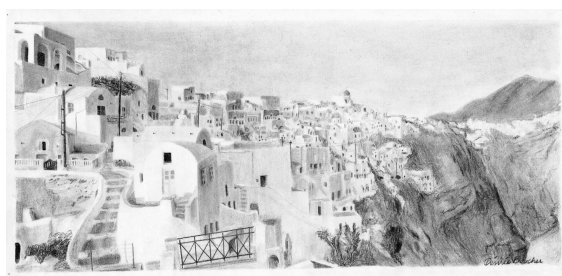
Choi Yoojeong, Spring 2017



Eddie Ford, Fall 2016



Danny Liu, Fall 2015



Desiree Boucher, Spring 2014



Linda Yu, Spring 2013

# Evaluation criteria for the depth drawing

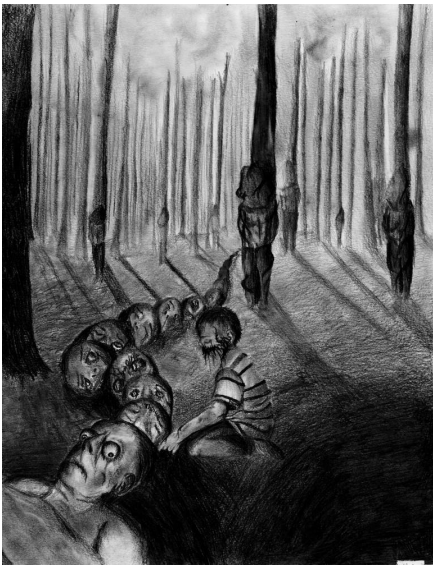
## 깊이도 평가기준

<b>Shading, proportion, detail</b> 음영, 비율, 디테일	Proportion, contour, deep blacks, smoothness, and blending. 비율, 윤곽, 진한 검정색, 부드러움 및 혼합.
<b>Sense of depth</b> 깊이감	Changing focus, contrast, size, and perspective. 초점, 대비, 크기 및 원근 변경.
<b>Composition</b> 구성	Complete, full, balanced, and non-central. 완전하고, 가득 차고, 균형이 잡혀 있고, 중심이 아닙니다.

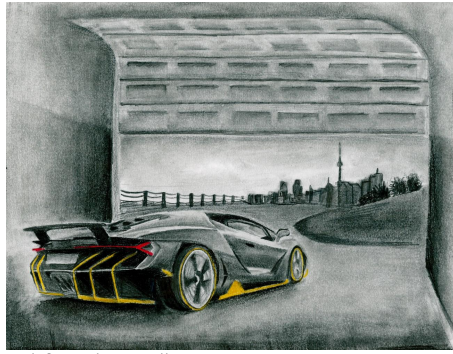
## 깊이 그리기에 대한 어휘

<b>atmospheric perspective</b> 대기 관점	<b>making things that are far away seem blurred and less contrasty</b> 멀리 있는 것을 흐리게 하고 대비를 덜 보이게 만듭니다.
<b>background</b> 배경	<b>the part of an artwork that is far away</b> 멀리 떨어져 있는 작품의 일부
<b>blending</b> 블렌딩	<b>in drawing: mixing from light to dark greys; in painting: mixing from one colour to another</b> 그림에서: 밝은 회색에서 어두운 회색까지 혼합; 그림에서: 한 색상에서 다른 색상으로 혼합
<b>blurring details</b> 세부 사항이 흐려짐	<b>making small things have less detail so they seem far away</b> 작은 것을 덜 세밀하게 만들어서 멀리 있는 것처럼 보이게 만듭니다.
<b>central composition</b> 중심 구성	<b>an arrangement where the most important thing is in the middle</b> 가장 중요한 것이 중간에 있는 배열
<b>composition</b> 구성	<b>the arrangement of things in an artwork</b> 작품 속 사물의 배열
<b>contrast</b> 차이	<b>the difference between the lights and darks</b> 빛과 어둠의 차이
<b>creativity</b> 창의성	<b>ideas that are useful, unique, and insightful</b> 유용하고 독특하며 통찰력 있는 아이디어
<b>cropping</b> 자르기	<b>cutting off part of a picture</b> 사진의 일부 잘라내기
<b>decreasing contrast</b> 대비 감소	<b>making the difference between the lights and darks smaller so that things look muddier and far away</b> 빛과 어둠의 차이를 더 작게 만들어 사물이 더 흐릿하고 멀리 보이도록 합니다.
<b>depth</b> 깊이	<b>the sense that some things are near and others are far away</b> 어떤 것들은 가까이 있고 다른 것들은 멀리 있다는 느낌

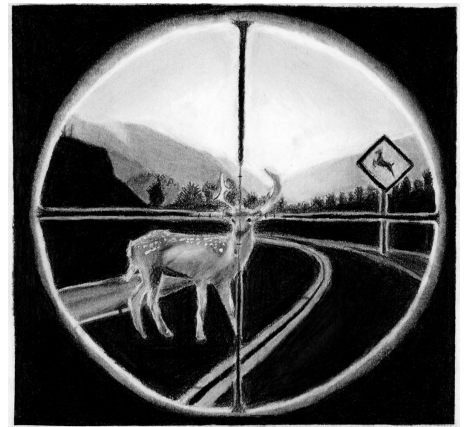
<b>idea development</b> 아이디어 개발	<b>a process that is used to create useful, insightful, and unique ideas</b> 유용하고 통찰력 있고 독특한 아이디어를 창출하는 데 사용되는 프로세스
<b>increasing contrast</b> 대비 증가	<b>making the range between the lights and darks bigger so that things look more intense and near</b> 사물이 더 강렬하고 가깝게 보이도록 빛과 어둠 사이의 범위를 더 크게 만듭니다.
<b>insightful</b> 통찰력이 있는	<b>something that shows deep thinking</b> 깊은 생각을 보여주는 것
<b>non-central composition</b> 비중심 구성	<b>an arrangement where the most important thing is NOT in the middle</b> 가장 중요한 것이 중간에 있지 않은 배열
<b>perspective</b> 관점	<b>using diagonal lines that converge to create a realistic sense of depth</b> 사실적인 깊이감을 만들기 위해 수렴되는 대각선을 사용합니다.
<b>rotating</b> 회전	<b>turning a picture to a new angle</b> 사진을 새로운 각도로 바꾸다
<b>sharpening details</b> 샤프닝 디테일	<b>making small things have more detail so they seem close up</b> 작은 것을 더 세밀하게 만들어서 가까이 있는 것처럼 보이게 만듭니다.
<b>thumbnail drawings</b> 축소판 그림	<b>small drawings that are used to develop the composition of an artwork</b> 예술 작품의 구성을 개발하는 데 사용되는 작은 그림
<b>unique</b> 고유한	<b>something that is rare, or one-of-a-kind</b> 희귀한 것, 또는 독특한 것
<b>zooming in/zooming out</b> 확대/축소	<b>making a picture seem closer (zoom in) or further away (zoom out)</b> 사진을 더 가까이(확대) 또는 더 멀리(축소) 보이게 만듭니다.



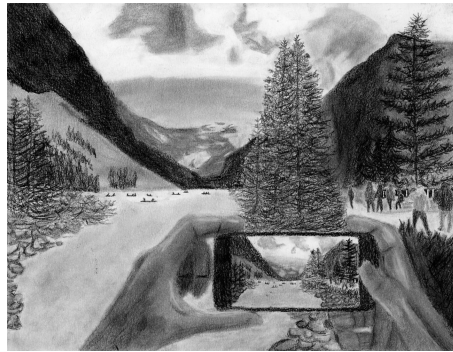
Aresky Novelo Espinosa, Fall 2022



Ashfin Azhar, Fall 2022



Mostafa Mahmoud, Fall 2022



Zoe Radford, Fall 2022



Ocean MacAdam, Fall 2022



Brigid Libadia, Fall 2022



Sadie Buxton, Fall 2022



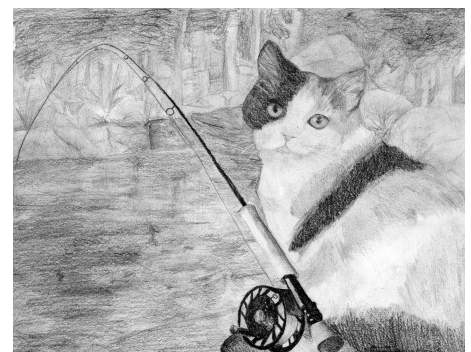
Ashanti Sarmiento, Fall 2022



Navon Situ, Fall 2022

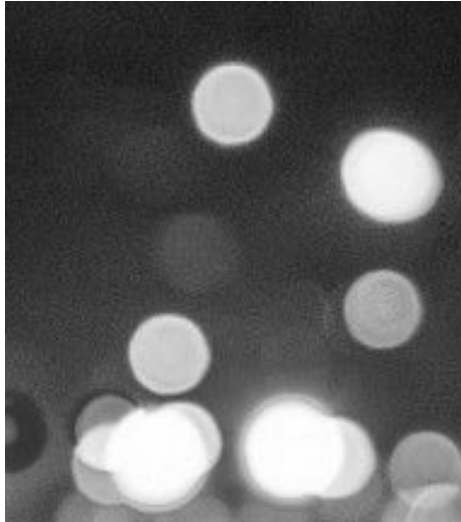
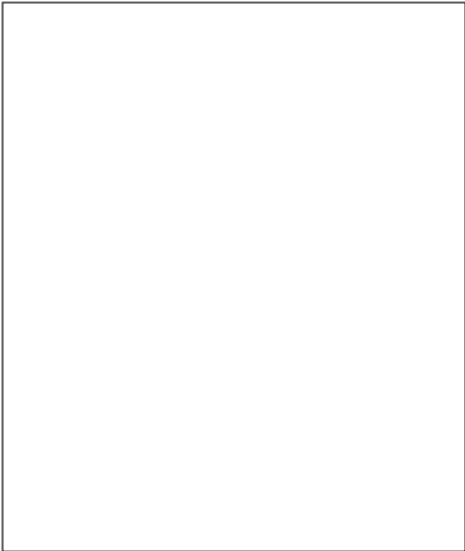


Linnea Brodin, Fall 2022



Sadie Cooke, Spring 2023

# Skill builder

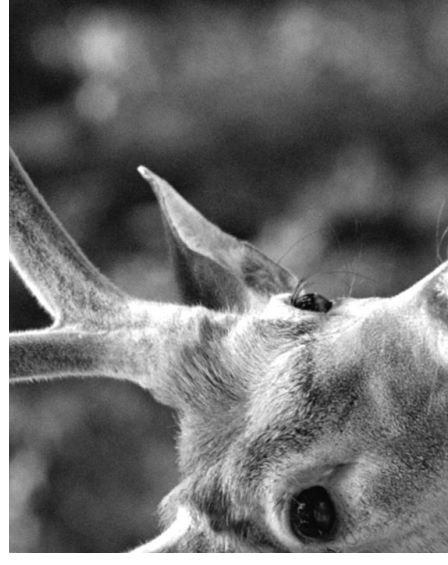
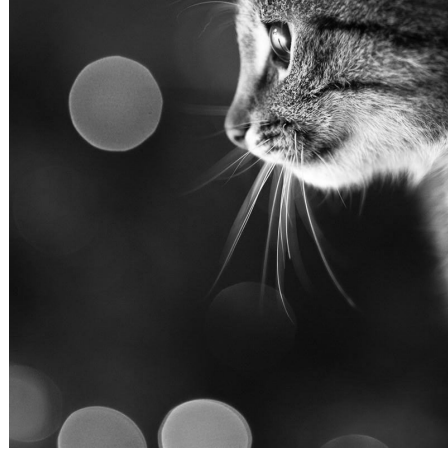


# Drawing blurs I

# Skill builder

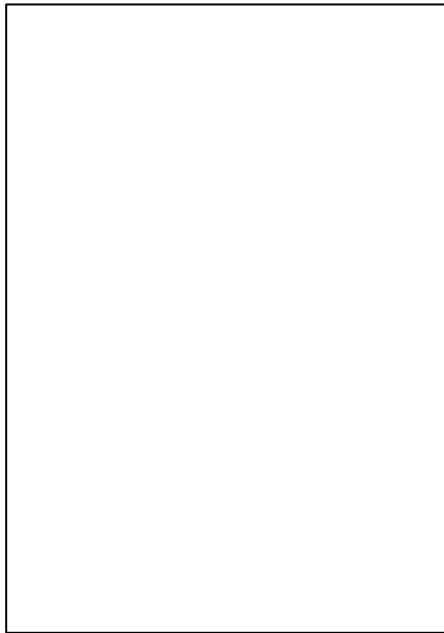
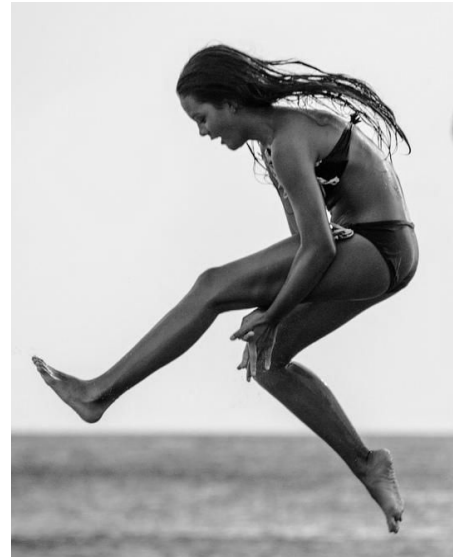


# Drawing blurs II

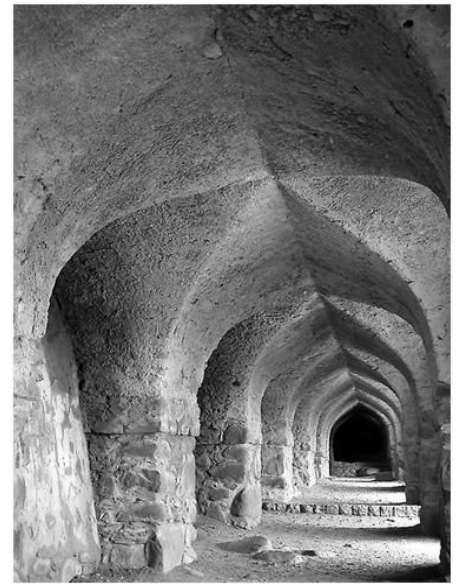


# Skill builder **Drawing depth I**

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



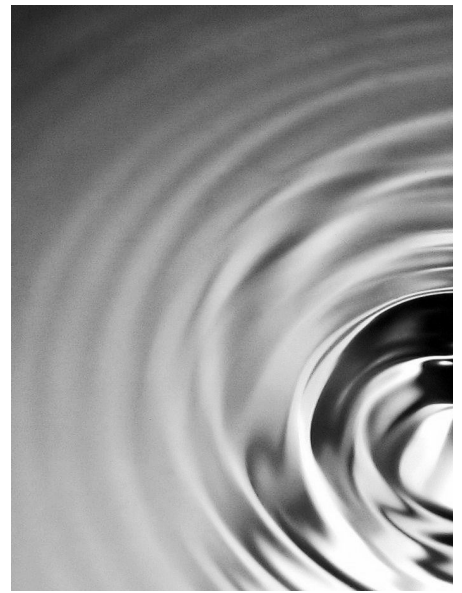
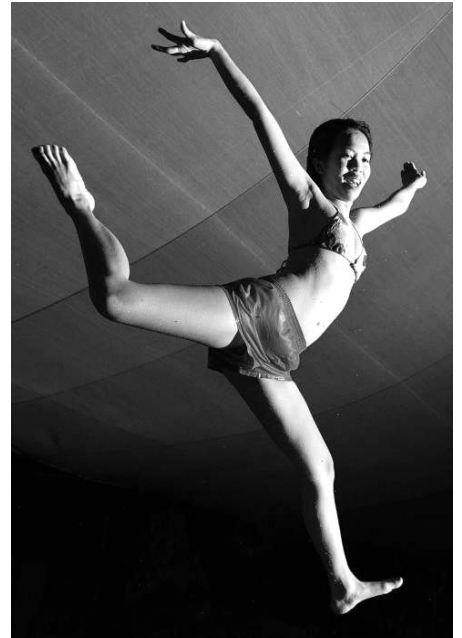
Adobe Stock | #236237541





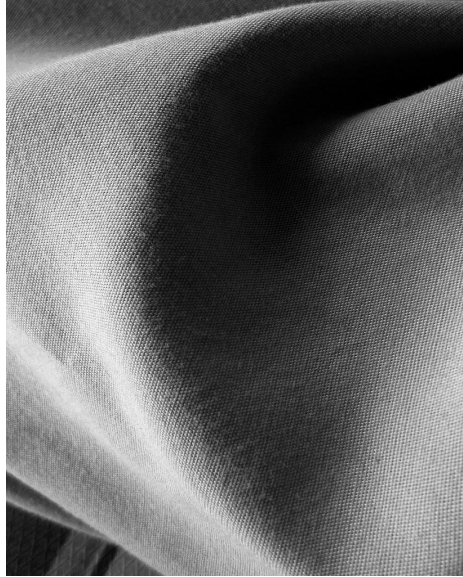
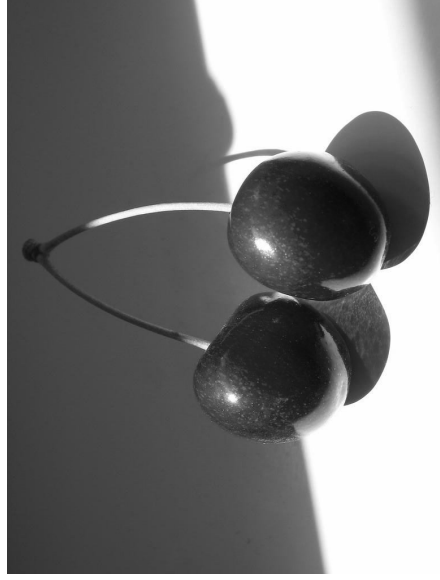
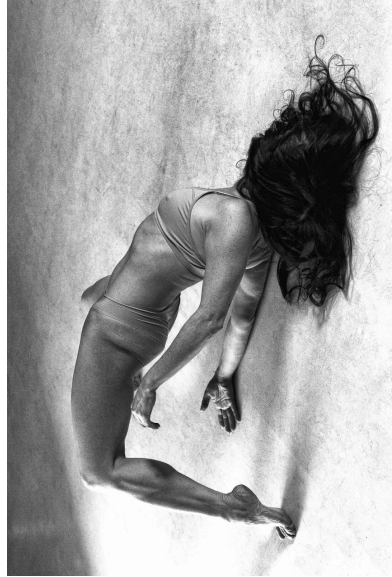
# Skill builder **Drawing depth II**

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



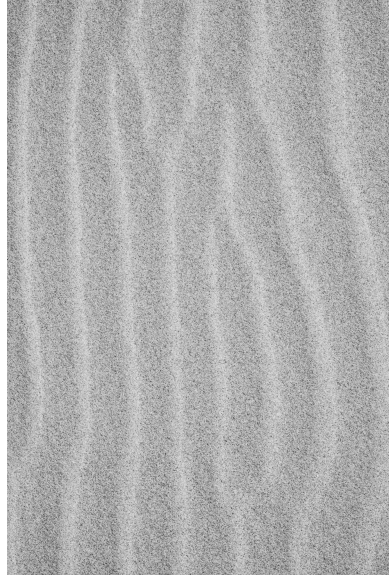
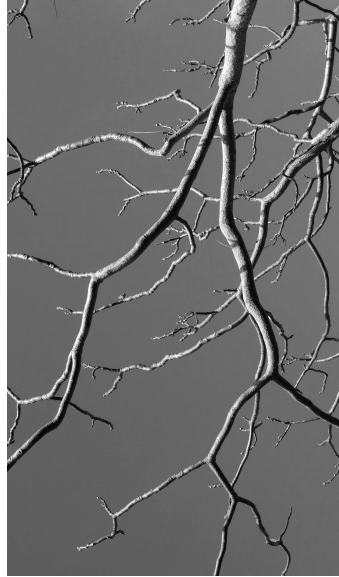
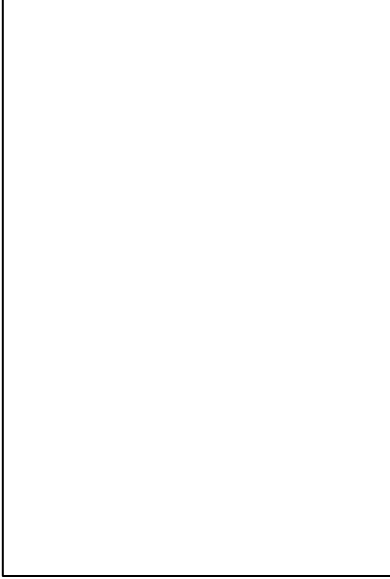
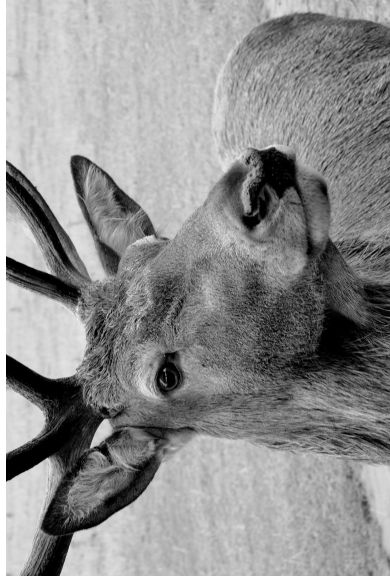
# Skill builder Drawing depth III

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%

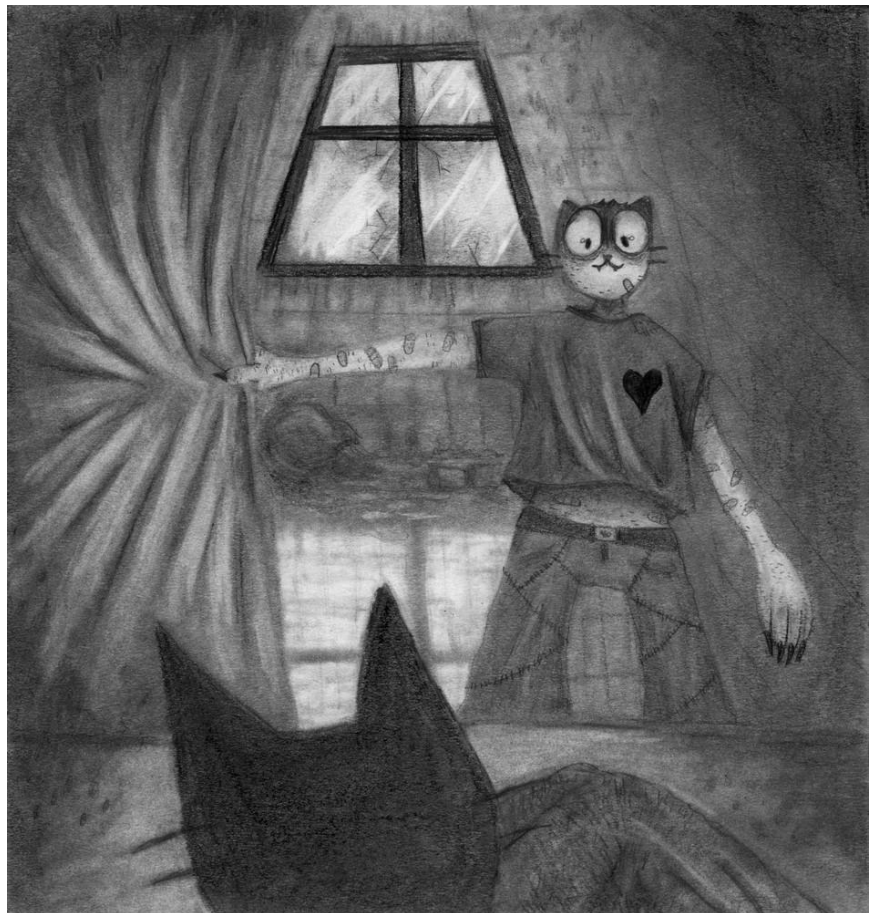


Ruby Jangaard 6-8 photos for developing your artwork

Insert hand-drawn sketches into the digital classroom



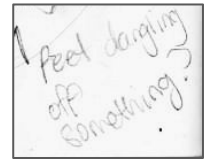
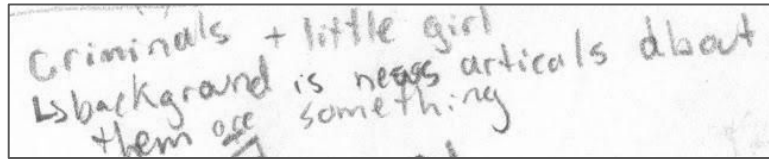
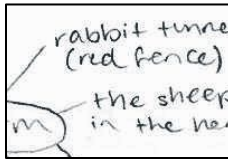
Use the images to develop your artwork. Draw from the photos and sketches, but don't copy them. Use the images to develop your artwork. Draw from the photos and sketches, but don't copy them. Use the images to develop your artwork. Draw from the photos and sketches, but don't copy them.



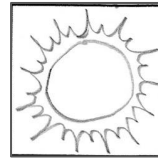
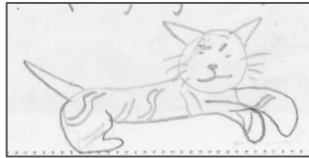
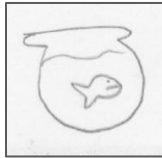
# Idea Development 아이디어 개발

Name 이름: \_\_\_\_\_

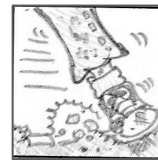
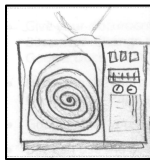
## 1 Generate ideas 아이디어 생성 — maximum of 50% 최대 50 %



Number of **words** 단어 수 → \_\_\_\_\_ ÷ 3 = \_\_\_\_\_ %



Number of **simple sketches** 간단한 스케치 수 → \_\_\_\_\_ × 2% = \_\_\_\_\_ %



Number of **better sketches** 더 나은 스케치 수 → \_\_\_\_\_ × 4% = \_\_\_\_\_ %

## 2 Select the best and join together ideas 최고의 아이디어를 선택하고 함께 결합

**Circle** the best ideas 최고의 아이디어에 동그라미를 치십시오

circled 동그라미 = ○ 5%

**Link** into groups of ideas 아이디어 그룹으로 연결

linked 연결됨 = □ 5%

## 3 Print reference images 참조 이미지 인쇄 — maximum of 8 images 최대 8 개의 이미지

\_\_\_\_\_ images 이미지 x 5% = \_\_\_\_\_ %

## 4 Thumbnail compositions 썸네일 구성 — maximum of 10 최대 10 개의 썸네일

\_\_\_\_\_ thumbnails 썸네일 x 8% = \_\_\_\_\_ %

## 5 Rough copy 초고 — great quality or better 좋은 품질 또는 더 나은

\_\_\_\_\_ drawing 그림 x 25% = \_\_\_\_\_ %

**Total 총계 = \_\_\_\_\_ %**

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

참고 : 인터넷에서 사진을 복사하면 마크가 25 %로 떨어집니다.

## Generate ideas 아이디어를 창출하십시오!

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, 웹 맵 또는 간단한 그림을 사용하여 많은 아이디어를 도출하십시오! 아이디어를 이미 염두에두고 있다면 이를 중심 주제로 선택하고 확장하십시오. 한 아이디어가 다른 아이디어로 연결됩니다. 그림은 소스 이미지, 다른 관점, 텍스처, 기술 실험 등의 세부 사항이 될 수 있습니다.

## Adding up points for ideas 아이디어에 대한 요점 추가 :

Number of **words** 단어 수 →  $\underline{\quad} \div 3 = \underline{\quad} \%$   
Number of **simple** sketches 간단한 스케치 수 →  $\underline{\quad} \times 2\% = \underline{\quad} \%$   
Number of **better** sketches 더 나은 스케치 수 →  $\underline{\quad} \times 4\% = \underline{\quad} \%$

## Select the best 최고의 선택

Draw circles or squares around your best ideas 최고의 아이디어를 중심으로 원이나 사각형을 그립니다.

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

최고의 3-7 아이디어 = 5 %를 선택했습니다

## Link the best into groups 최고의 그룹으로 연결

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

가장 좋은 아이디어를 함께 사용할 수 있는 그룹으로 연결하려면 점선 또는 컬러 선을 그립니다.

You have joined the best ideas with lines = 5%

선 = 5 %로 최고의 아이디어에 합류했습니다

## Print references 참조 인쇄

- 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.  
당신이 정확하게 작품의 도전적인 부분을 관찰 할 수 있도록 여섯 개 참조 이미지를 인쇄합니다. 촬영 및 선호 자신의 사진을 사용하지만, 이미지 검색도 괜찮습니다.
- **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.  
**찾은 그림을 단순히 복사하지 마십시오.** 아이디어는 소스 이미지를 편집하고 결합하여 나만의 아트 워크를 만드는 것입니다. 단순히 그림을 복사하면 표절하는 것이며 아이디어 생성 및 최종 아트 워크의 창의성과 관련된 모든 기준에 대해 0을 얻게됩니다.
- 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.  
그림의 최대 절반은 그림, 그림 또는 영감을 얻기 위해 다른 사람의 그림 일 수 있습니다. 다른 이미지는 사실적인 사진이어야합니다.
- You must hand in the **printed** copy of the images to earn the marks.  
마크를 얻으려면 인쇄 된 이미지 사본을 제출해야합니다.

**Number of reference photos** 참조 사진 수 → \_\_\_\_ × 5% = \_\_\_\_%

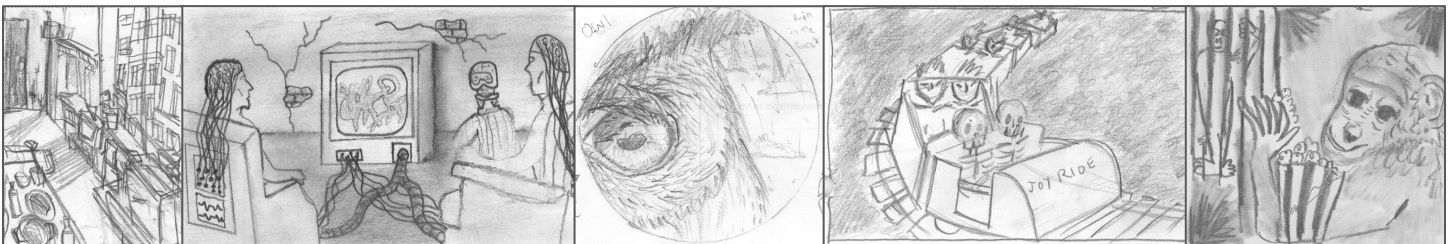


## Thumbnail compositions 썸네일 구성

- Create **TWO or more** thumbnail drawings anywhere in the idea development section.  
아이디어 개발 섹션의 어느 곳에서나 2 개 이상의 썸네일 도면을 작성하십시오.
- These should be based on combinations of ideas that you come up with. Include your **background**.  
이들은 당신이 와서 아이디어의 조합을 기반으로해야 합니다. 당신의 배경을 포함합니다.
- Experiment with unusual angles, viewpoints, and arrangements to help make your artwork stand out.  
특이한 각도, 관점 및 배열을 실험하여 작품을 돋보이게하십시오.
- Draw a frame around your thumbnails to show the edges of the artwork.  
축소판 주위에 프레임을 그려 아트웍의 가장자리를 표시합니다.

## Adding up points for THUMBNAIL drawings 썸네일 도면의 포인트 추가

Number of **thumbnail** drawings 썸네일 도면 수 →  $\underline{\quad} \times 8\% = \underline{\quad}\%$



## Rough drawing 거친 그림

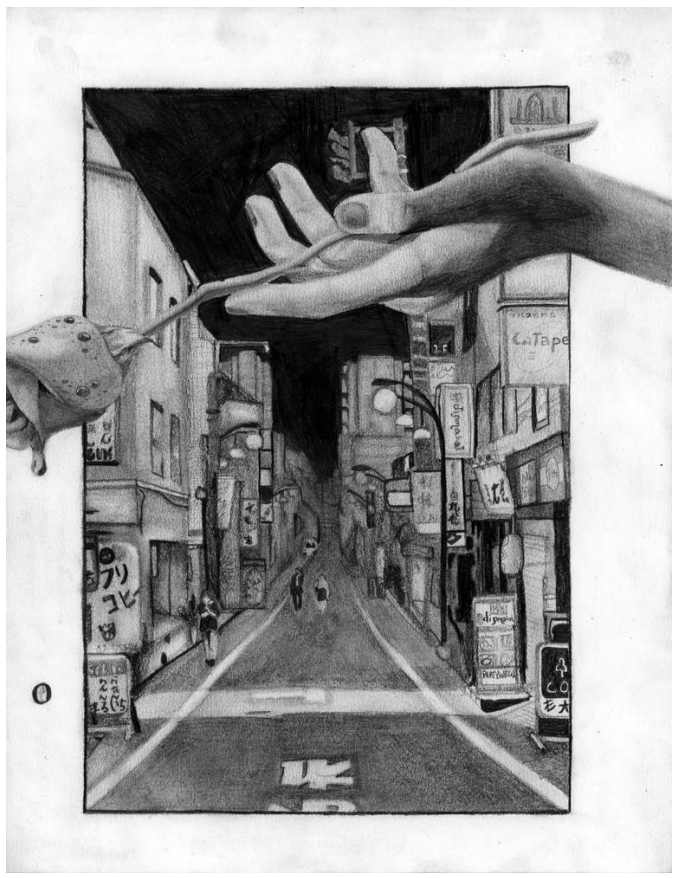
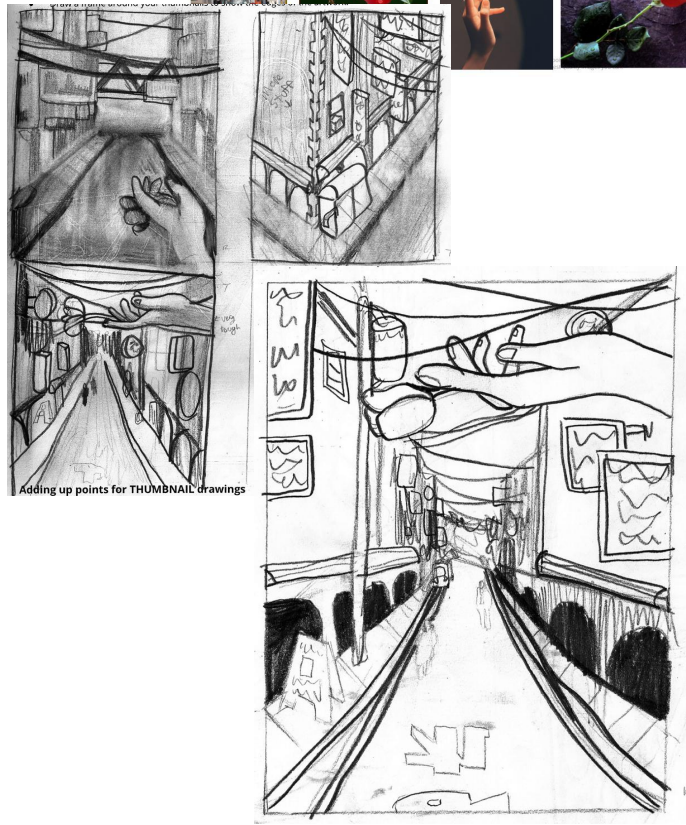
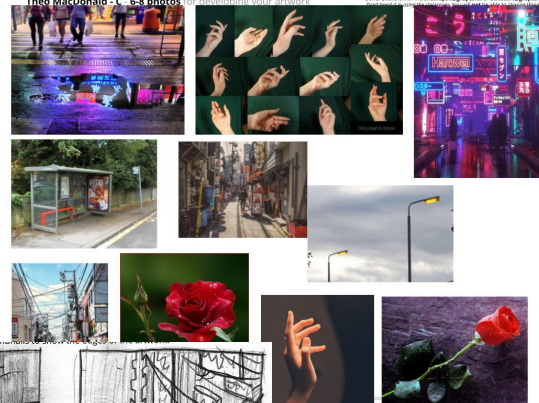
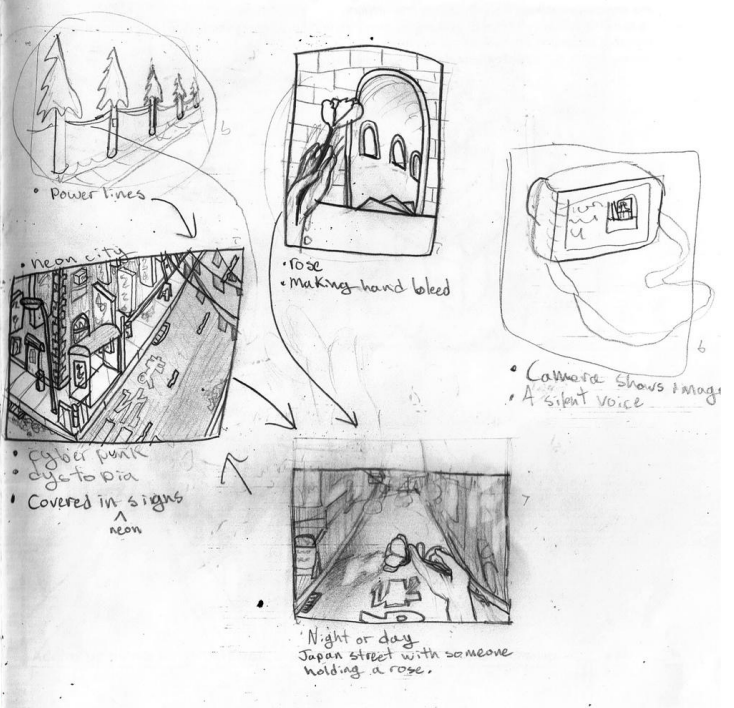
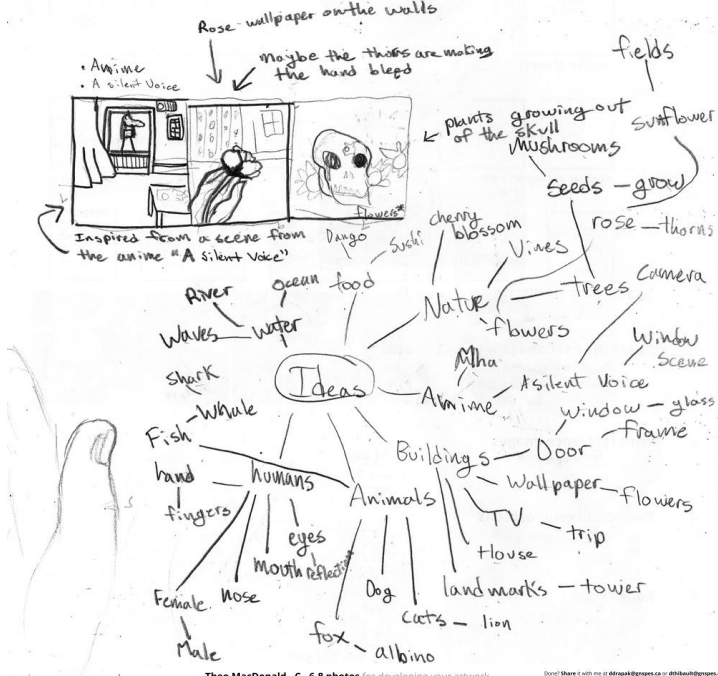
- Take the best ideas from your thumbnails and combine them into an improved rough copy.  
미리보기 이미지에서 최고의 아이디어를 가져와 개선 된 거친 사본으로 결합하십시오.
- Use this to work out the bugs and improve your skills before you start the real thing.  
이것을 사용하여 실제 작업을 시작하기 전에 버그를 해결하고 기술을 향상시킬 수 있습니다.
- If you are using colour, use paint or coloured pencil to show your colour scheme.  
색상을 사용하는 경우 페인트 또는 색연필을 사용하여 색상 구성표를 표시하십시오.
- Draw in a frame to show the outer edges of your artwork.  
작품의 바깥 쪽 가장자리를 표시하기 위해 프레임에 그립니다.
- **Remember to choose a non-central composition.**  
중심이 아닌 구성을 선택해야 합니다.

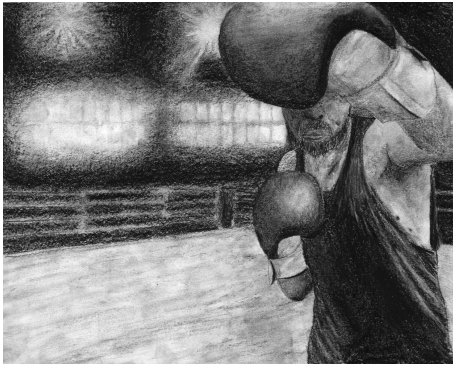
## Examples of ROUGH drawings 거친 그림의 예

Rough drawing → up to 25% 거친 그림 → 최대 25% = \_\_\_\_%



# Development of Theo MacDonald's depth drawing





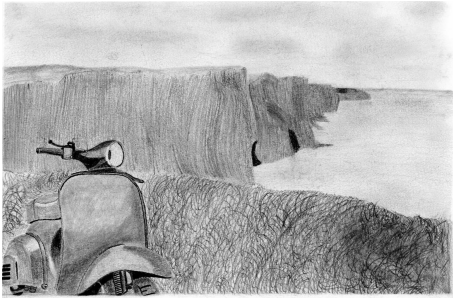
Max Stevenson, Spring 2022



Darragh Nolen, Spring 2022



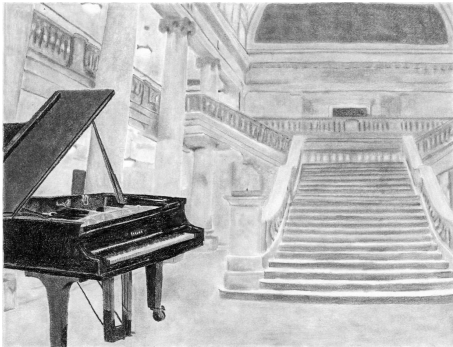
Sophia McCurdy, Spring 2022



Angel Mary Shyji, Spring 2022



Frankie King, Spring 2022



Jordan Daigle, Spring 2022



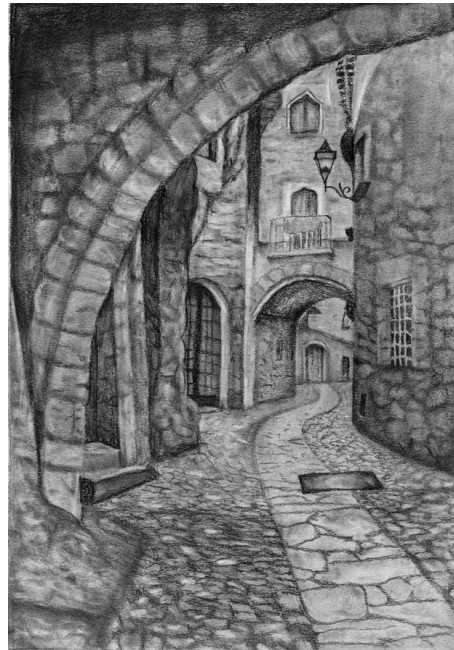
Ray Cleary, Spring 2022



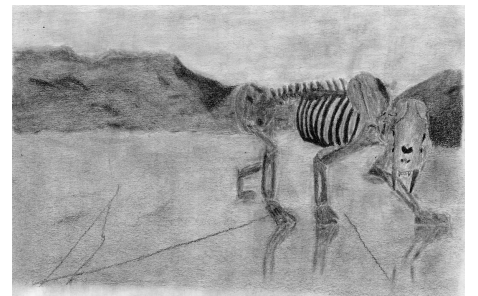
Dhanvi Patel, Spring 2022



Brian Wilson-Dyment, Spring 2022



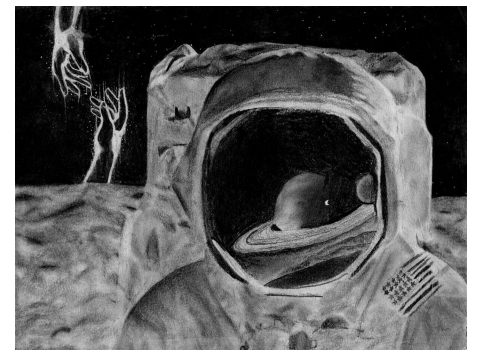
Ella Stockley-Smith, Spring 2022



Dylan Rochon, Spring 2022



Jo Hernandez Ureta, Fall 2022



Brooke Howes, Fall 2022

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.

**Artist** - 예술가:

**Person providing feedback** - 피드백을 제공하는 사람 :

Please give **five** pieces of specific advice. 구체적인 조언을 해주세요.

Examples - 예 :

→ **What** should be improved and **where** - 개선해야 할 부분 및 위치:

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

"나무의 그늘에서 더 자세히보기"

→ **What** is going well and **why** - 잘되고있는 이유와 이유:

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

"당신이 대조를 낮추었 기 때문에 하늘이 멀리 보입니다."

→ **What needs to be added** and **where** - 추가해야 할 항목 및 위치:

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

"호수 앞에 나무를 몇 개 더 넣어야합니다."

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

이 조언은 음영 및 세부 사항, 깊이 감 또는 구성에 관한 것이어야합니다.

•

•

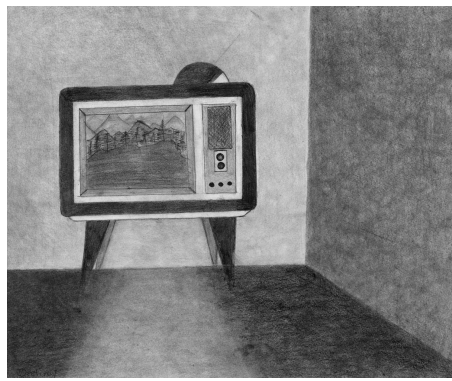
•

•

•



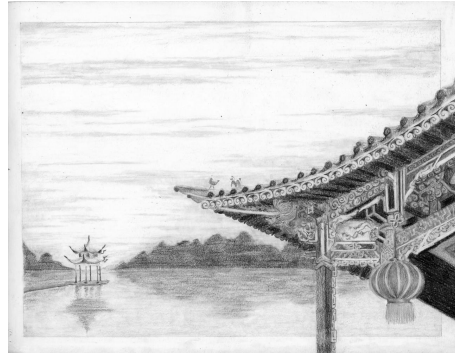
Sophia Tugwell, Spring 2023



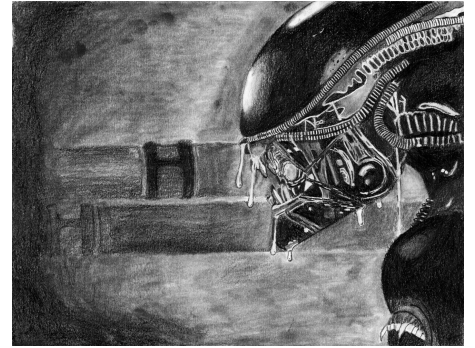
Destiny Mootrey, Spring 2023



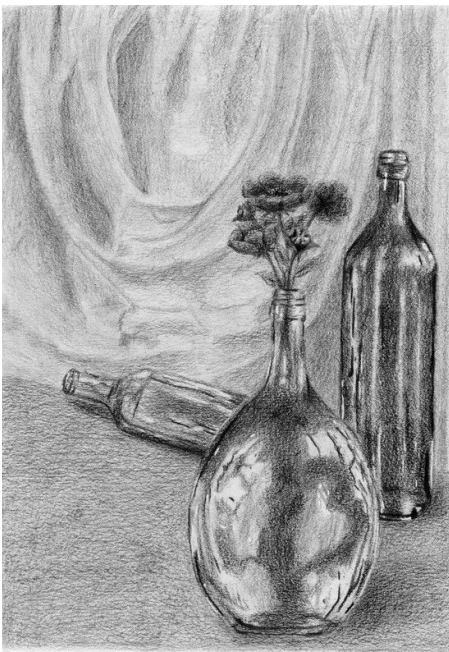
Savannah Comeau, Spring 2023



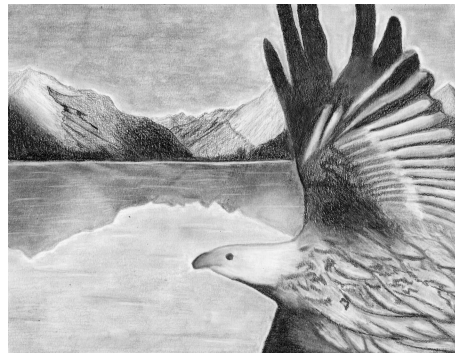
Shiang Liu, Spring 2023



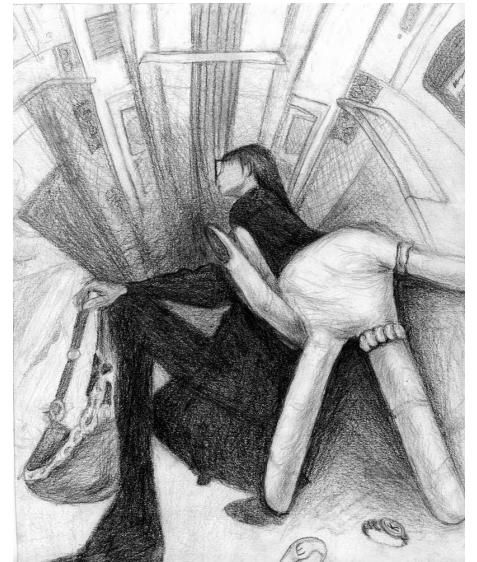
Beck Liu, Spring 2023



Megan MacQuarrie, Spring 2023



Tessa Zhang, Spring 2023



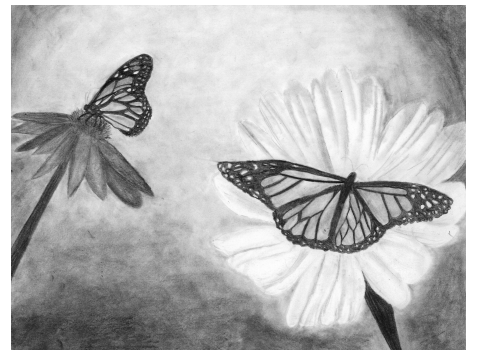
Ellie Kim, Spring 2023



Sophia Di Quinzio, Spring 2023



Avery Comeau, Spring 2023



Rebecca Fraser, Fall 2023