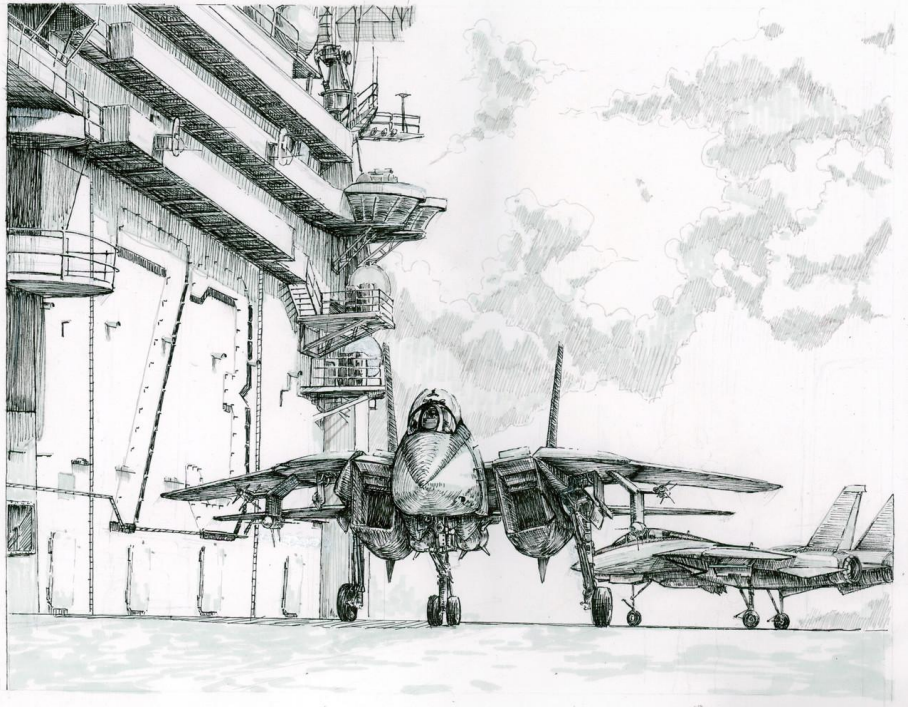




Bible Omod, Spring 2023



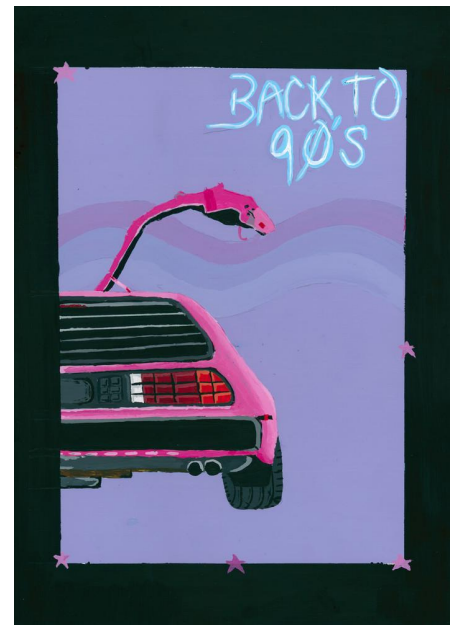
Andrew O'Neil Santiago, Spring 2023



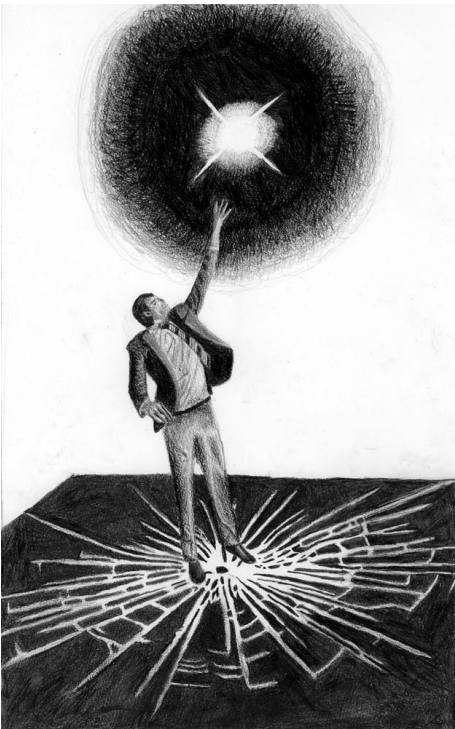
Avery Myette, Spring 2023



Ella Stockley-Smith, Spring 2023



Liah Boddie, Spring 2023



Seth Bennett-Crundwell, Spring 2023



Sophia Hewitt, Spring 2023

Final Project

___/10 Idea development

___/10 Feedback

Criteria for your finished exam project:

20% - **Idea development**
15% - **Creativity & observation**

15% - **Technique for your materials**
20% - **Texture**

20% - **Composition**
10% - **Peer feedback**

Evaluation Criteria for the Final Project

Drawing

Painting

Idea Generation 20%	<p>Use the same criteria as the graphic organizers: (25 pts total)</p> <p>6 pts — total number of ideas</p> <p>1 pt — recording the number of ideas</p> <p>2 pts — selecting and connecting the best ideas</p>	
Creativity & Observation 15%	<ul style="list-style-type: none"> • Aim for: complex, emotional, ground-breaking, insight, originality, quality, respectful or the subject, sensitivity, uniqueness, unusualness, and well-observed 	
Technique for Medium 15%	<ul style="list-style-type: none"> • Effective use of contour, detail, proportion • Shading with smoothness and blending • Use of detail and contrast to show depth 	<ul style="list-style-type: none"> • Effective use of detail, proportion, light and dark • Effective paint mixing, blending, and application • Use of detail, contrast, and warm/cool colours to show a sense of depth
Texture 20%	<ul style="list-style-type: none"> • A wide variety of different kinds of marks • High quality with each kind of mark • Complex and well-executed pattern • Well-observed realistic texture 	<ul style="list-style-type: none"> • A wide variety of different kinds of marks • High quality with each kind of mark • Complex and well-executed pattern • Well-observed realistic texture • Painterly brushstrokes
Composition 20%	<ul style="list-style-type: none"> • Non-central composition 	<ul style="list-style-type: none"> • Well-balanced with respect to texture, shape, line, light and dark, and colour
Peer Feedback 10%	<ul style="list-style-type: none"> • Specific, detailed suggestions for improvement for others in your class • Follow the instructions on the handout 	

Visual Arts 11

Printmaking

Sculpture

- 6 pts — reference drawings
- 4 pts — thumbnail compositions
- 6 pts — developmental sketch

Follow the instructions in your idea generation booklet.

- Your artwork should be unusual and creative and/or insightfully observed with care

- Your artwork should clearly communicate your idea without non-visual explanation

- Effective use of detail, proportion, light and dark
- Effective crisp, precise carving
- Crisp-edged prints with smooth and consistent areas of ink.

- Strong and durable construction
- Well-crafted surface quality: well-smoothed and clean textures
- Great handfeel

- A wide variety of different kinds of marks
- High quality with each kind of mark
- A variety of different line weights
- Well-observed realistic texture

- A wide variety of different kinds of marks
- High quality with each kind of mark
- Complex and well-executed pattern
- Well-observed realistic texture

- If created in colour, the artwork should hold to a specific colour scheme: complementary, analogous, split complementary, or — less effectively — triad, rectangular, square.

- Well-balanced in three dimensions
- Balance of shapes, texture, and pattern
- Well-balanced weight in the hand

Final Exam

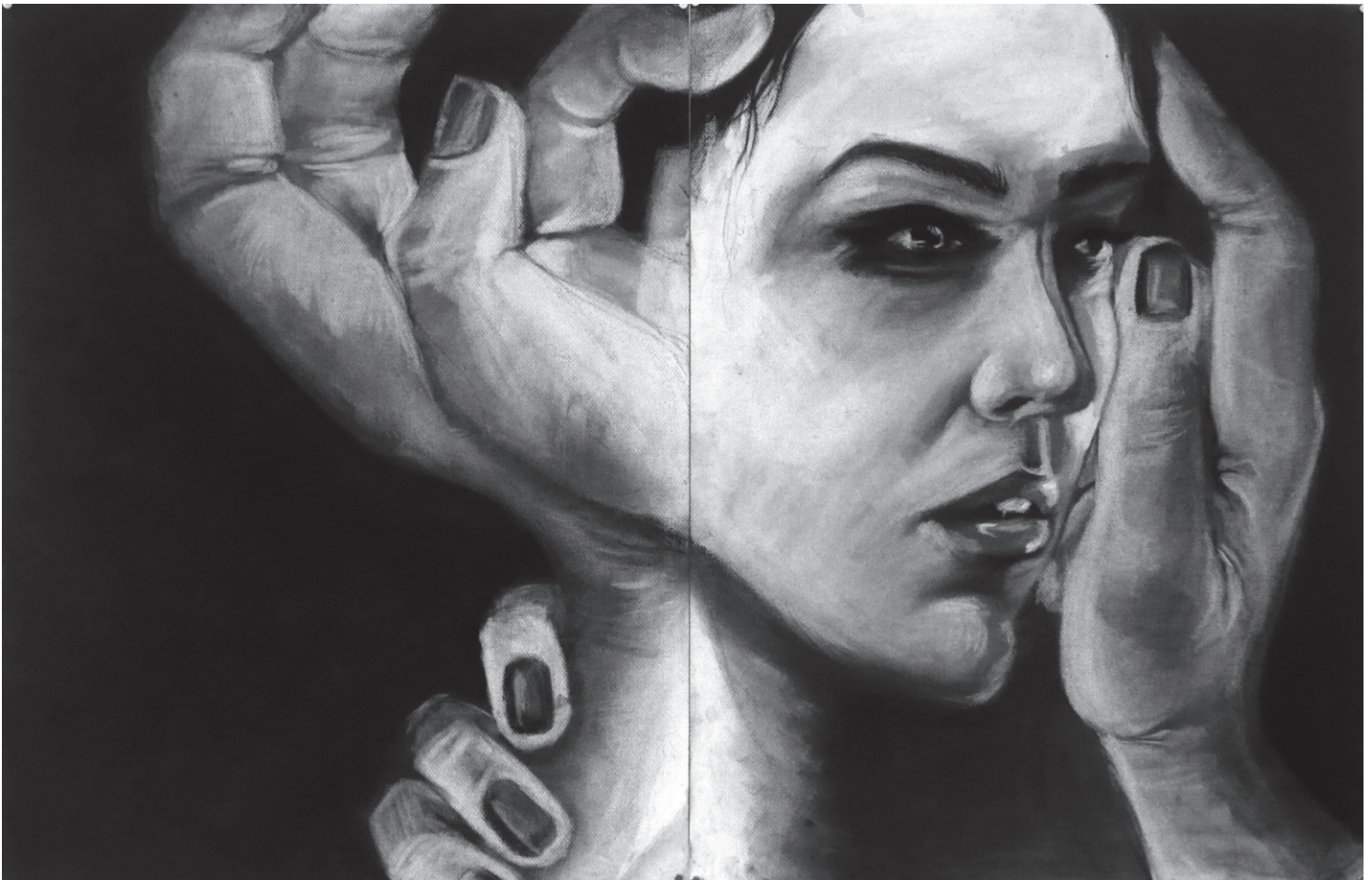
Name:



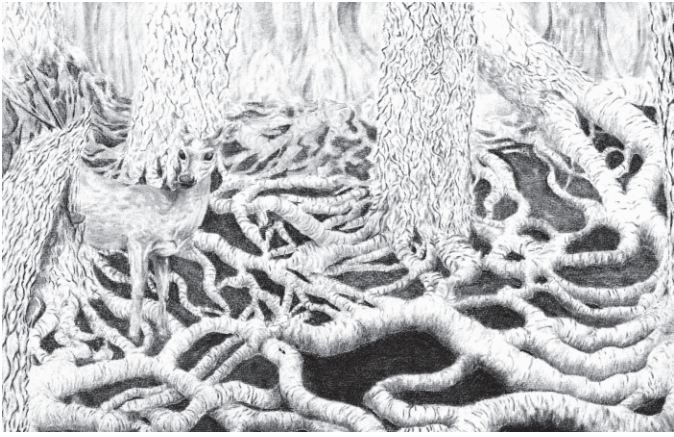
Mary-Eve Simoneau, Spring 2014.



Gayathri Ponneri, Spring 2014.



Marissa Cruz, Spring 2014.



David Matyas, Spring 2014.



Yuri Jung, Spring 2014.



See these in detail at our
online gallery



Tara Vranjes, Spring 2014.



Don't choose to do a huge project that exceeds your skill. You have got limited time and you will find it harder as you go. Pick one that can that shows your skills that you've learned during the past year and make it artistically complete. - YJ

Really focus the first fews days of the final exam as it becomes a rush. -JB

Try to think of ideas for the final project before the project officially starts. This project is worth the most and you want all the time you can to work on your artwork. -IW

Do something you enjoy to do. This is your choice so you should make the best of it. You've waited all year for this! -SW



Don't waste time. If you have a project not finished come in during lunch time, mornings, or afternoons depending on the teacher's schedule. Don't rush your exam. Use more than one medium while creating your final project. -AA

Advice from former students
Final exam



Idea Development / Phát triển ý tưởng

1 Generate ideas / Tạo ý tưởng

maximum of 50% / tối đa là 50%

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.

Sử dụng danh sách, bản đồ web hoặc bản vẽ đơn giản để đưa ra RẤT NHIỀU ý tưởng! Nếu bạn đã có ý tưởng trong đầu, hãy chọn nó làm chủ đề chính và mở rộng nó. Hãy để ý tưởng của bạn lang thang - ý tưởng này dẫn đến ý tưởng khác. Bản vẽ có thể là chi tiết của hình ảnh nguồn, các góc nhìn khác nhau, kết cấu, thí nghiệm kỹ thuật, v.v.

Number of **words** / Số từ → ____ ÷ 3 = ____%

Number of **simple** sketches / Số bản phác thảo đơn giản → ____ × 2% = ____%

Number of **better** sketches / Số bản phác thảo tốt hơn → ____ × 4% = ____%

2 Select the best and join together ideas / Chọn ý tưởng tốt nhất và kết hợp với nhau

Circle the **best** ideas

Khoanh tròn những ý tưởng tốt nhất

circled / khoanh tròn = □ 5%

Link into **groups** of ideas

Liên kết thành các nhóm ý tưởng

linked / được liên kết = □ 5%

3 Print reference images / In hình ảnh tham khảo

maximum of 8 images / tối đa 8 hình ảnh

- Print **EIGHT** reference images so you can accurately observe the challenging parts of your artwork. Taking your own and using own photographs is preferred, but image searches are also fine.
- **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.
- 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.
- You must hand in the **printed** copy of the images to earn the marks.
- In **TÁM** hình ảnh tham khảo để bạn có thể quan sát chính xác các phần thách thức trong tác phẩm nghệ thuật của mình. Chụp và sử dụng ảnh của chính bạn được ưu tiên hơn, nhưng tìm kiếm hình ảnh cũng tốt.
- **Không chỉ đơn giản là sao chép một hình ảnh mà bạn tìm thấy.** Ý tưởng là chỉnh sửa và kết hợp các hình ảnh nguồn để tạo ra tác phẩm nghệ thuật của riêng bạn. Nếu bạn chỉ sao chép một bức tranh, bạn đang ăn cắp ý tưởng và sẽ bị điểm 0 cho việc tạo ý tưởng và bất kỳ tiêu chí nào liên quan đến tính sáng tạo trong tác phẩm nghệ thuật cuối cùng của bạn.
- Lên đến một nửa số hình ảnh của bạn có thể là hình vẽ, tranh vẽ hoặc tác phẩm nghệ thuật khác của người khác để sử dụng làm nguồn cảm hứng. Các hình ảnh khác phải là hình ảnh thực tế.
- Bạn phải nộp bản in của các hình ảnh để đạt điểm.

____ images / ảnh x 5%

= ____%

Idea Development / Phát triển ý tưởng

4 Thumbnail compositions / bố cục hình thu nhỏ maximum of 10 thumbnails / tối đa 10 hình thu nhỏ

- Create **THREE** thumbnail drawings anywhere in the idea development section.
- These should be based on combinations of ideas that you can up with. Include your **background**.
- Experiment with unusual angles, viewpoints, and arrangements to help make your artwork stand out.
- Draw a frame around your thumbnails to show the edges of the artwork.

- *Tạo BA bản vẽ thu nhỏ ở bất kỳ đâu trong phần phát triển ý tưởng.*
- *Những điều này nên dựa trên sự kết hợp các ý tưởng mà bạn có thể nghĩ ra. Bao gồm nền của bạn.*
- *Thử nghiệm với các góc, góc nhìn và cách sắp xếp khác thường để giúp tác phẩm nghệ thuật của bạn nổi bật.*
- *Vẽ một khung xung quanh hình thu nhỏ của bạn để hiển thị các cạnh của tác phẩm nghệ thuật.*

____ thumbnails / hình thu nhỏ x 8% = ____%

5 Rough copy / bản thô great quality or better / chất lượng tuyệt vời hoặc tốt hơn

- Take the best ideas from your thumbnails and combine them into an improved rough copy.
- Use this to work out the bugs and improve your skills before you start the real thing.
- If you are using colour, use paint or coloured pencil to show your colour scheme.
- Draw in a frame to show the outer edges of your artwork.
- **Remember to choose a non-central composition.**

- *Lấy những ý tưởng hay nhất từ hình thu nhỏ của bạn và kết hợp chúng thành một bản sao thô cải tiến.*
- *Sử dụng điều này để tìm ra các lỗi và cải thiện kỹ năng của bạn trước khi bạn bắt đầu thực sự.*
- *Nếu bạn đang sử dụng màu sắc, hãy sử dụng sơn hoặc bút chì màu để thể hiện cách phối màu của bạn.*
- *Vẽ trong một khung để hiển thị các cạnh bên ngoài của tác phẩm nghệ thuật của bạn.*
- **Hãy nhớ chọn một bố cục không trung tâm.**

____ drawing / bản vẽ x 25% = ____%

Total / Tổng cộng = ____%

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

LƯU Ý: Nếu bạn chỉ sao chép ảnh từ internet, bạn sẽ nhận được 25%.

Visual Arts 11 Peer Feedback for Exam Project

Nghệ thuật thị giác 11 Phản hồi từ bạn bè cho Dự án thi

Look at another student's artwork and give specific advice about how to improve it.

Nhìn vào tác phẩm nghệ thuật của học sinh khác và đưa ra lời khuyên cụ thể về cách cải thiện nó.

Please give **five** pieces of advice. You may choose which categories are most important to the artwork in front of you. You may answer the same question more than once if you are talking about different parts of the artwork.

Xin vui lòng cho năm lời khuyên. Bạn có thể chọn danh mục nào là quan trọng nhất đối với tác phẩm nghệ thuật trước mặt bạn. Bạn có thể trả lời cùng một câu hỏi nhiều lần nếu bạn đang nói về các phần khác nhau của tác phẩm nghệ thuật.

For each recommendation, make sure you include the specific place in which it needs to be done. Example: "You should look more closely at your source images in order to capture the texture of the shadows on the clouds on the upper left hand side."

Đối với mỗi đề xuất, hãy đảm bảo bạn bao gồm địa điểm cụ thể cần thực hiện. Ví dụ: "Bạn nên xem xét kỹ hơn các hình ảnh nguồn của mình để nắm bắt được kết cấu của bóng đổ trên những đám mây ở phía trên bên trái."

Creativity and/or careful observation / *Sáng tạo và/hoặc quan sát cẩn thận*

Consider: What is the artist trying to communicate? What should the artist do to make their idea clearer, more thoughtful, or more creative?

How and where should the artist improve the quality of their observation?

Coi như: Nghệ sĩ đang cố gắng truyền đạt điều gì? Người nghệ sĩ nên làm gì để làm cho ý tưởng của họ rõ ràng hơn, chu đáo hơn hoặc sáng tạo hơn?

Nghệ sĩ nên cải thiện chất lượng quan sát của họ như thế nào và ở đâu?

Technical skills / *Kỹ năng công nghệ*

Consider: How and where can the artist improve the contour, proportion, and detail of the project?

How and where should the artist improve the contrast, smoothness, and blending of their shading & colour?

How and where should they improve the application/brushstrokes of their paint?

How and where should they improve the surface quality and construction of the clay?

How and where should they improve the quality of their carving?

Coi như: Làm thế nào và ở đâu nghệ sĩ có thể cải thiện đường viền, tỷ lệ và chi tiết của dự án?

Người nghệ sĩ nên cải thiện độ tương phản, độ mịn và sự pha trộn của bóng & màu của họ như thế nào và ở đâu?

Họ nên cải thiện ứng dụng/nét sơn của mình như thế nào và ở đâu?

Làm thế nào và ở đâu họ nên cải thiện chất lượng bề mặt và xây dựng đất sét?

Làm thế nào và ở đâu họ nên cải thiện chất lượng chạm khắc của họ?

Texture / Kết cấu

Consider: How and where should the artist vary the kinds of marks, line weights, brushstrokes, and texture they are making?
How and where should the artist improve the quality of specific areas of texture?
How and where does the artist need to more carefully observe the texture of their artwork?
How and where does the artist need to improve the quality and variety of patterns in their artwork?

Coi như: Nghệ sĩ nên thay đổi các loại nhãn hiệu, độ dày của đường kẻ, nét vẽ và kết cấu mà họ đang tạo ra như thế nào và ở đâu?
Nghệ sĩ nên cải thiện chất lượng của các vùng kết cấu cụ thể ở đâu và như thế nào?
Người nghệ sĩ cần quan sát kỹ hơn kết cấu của tác phẩm nghệ thuật của họ như thế nào và ở đâu?
Làm thế nào và ở đâu người nghệ sĩ cần cải thiện chất lượng và sự đa dạng của các mẫu trong tác phẩm nghệ thuật của họ?

Composition / Thành phần

Consider: What can be done to ensure that the composition is non-central?
How can the background become better developed?
What can be done to balance the painting in terms of colour? Light and dark? Texture? Shape? 3D?
Is the artwork too light or too dark? What can be done to improve this?
What changes can the artist do to make the colour scheme work better?
Is the artwork behind schedule? What can be done to address this?
What areas are neglected and what do they need?

Coi như: Có thể làm gì để đảm bảo rằng thành phần không phải là trung tâm?
Làm thế nào để nền có thể trở nên phát triển tốt hơn?
Có thể làm gì để bức tranh cân bằng về màu sắc? Sáng và tối? Kết cấu? Hình dạng? 3D?
Là tác phẩm nghệ thuật quá sáng hoặc quá tối? Có thể làm gì để cải thiện điều này?
Những thay đổi nào nghệ sĩ có thể làm để làm cho bảng màu hoạt động tốt hơn?
Là tác phẩm nghệ thuật chậm tiến độ? Có thể làm gì để giải quyết vấn đề này?
Những lĩnh vực nào bị bỏ quên và chúng cần gì?

___/10

Person giving feedback / *Người đưa ra phản hồi:*

Artist / Nghệ sĩ:

1.

2.

3.

4.

5.



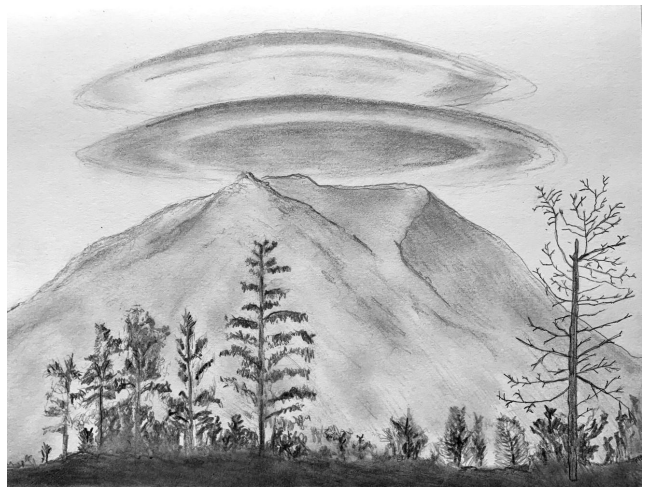
Carmen Langdon-Jeans, Spring 2021



Aster Curry, Spring 2021



Jo Scanlan-Casey, Spring 2023



Charlie Fleming, Spring 2021



Axel Feeney, Spring 2021



Artur Kravcovs, Spring 2021