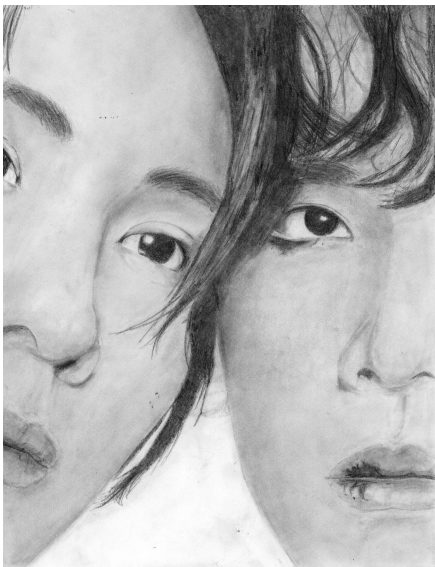




Chloe Snair, Fall 2023



Xintang Wang, Fall 2023



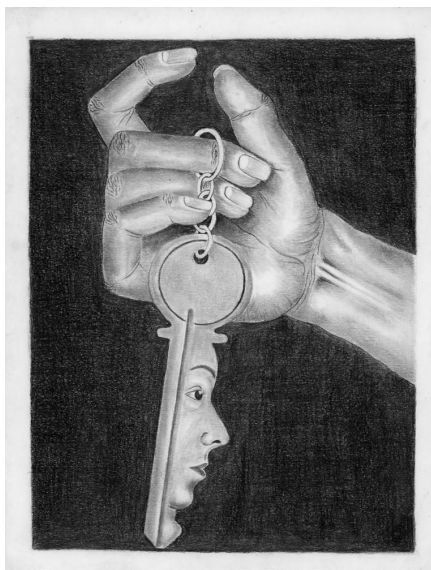
Sophia Rogers, Fall 2023



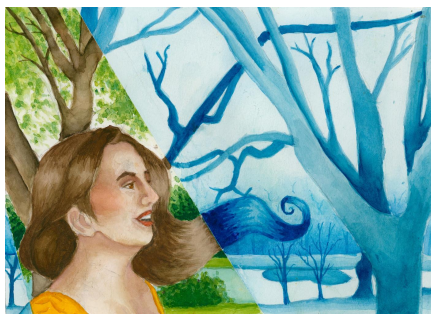
Carson Shea, Fall 2023



Zoe Berezowski, Fall 2023



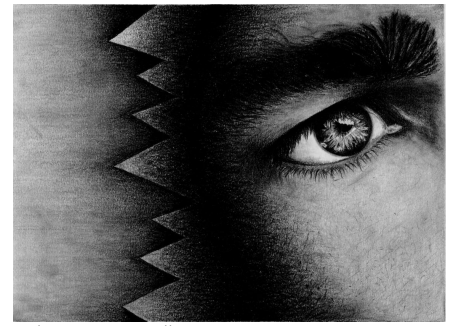
Islau Hamadi Juma, Fall 2023



Livia Dias Bestteti Santos, Fall 2023



Emma Mosher, Fall 2023



Kabir Kumar, Fall 2023



Ella McKinnon, Fall 2023



Gaëlle Bousquet, Fall 2023

Exam project

___/10 **Idea development** (15%)

Creativity/observation (15%)
Balance of realism and great ideas

Materials technique (20%)
Shading, blending, proportion, colour mixing

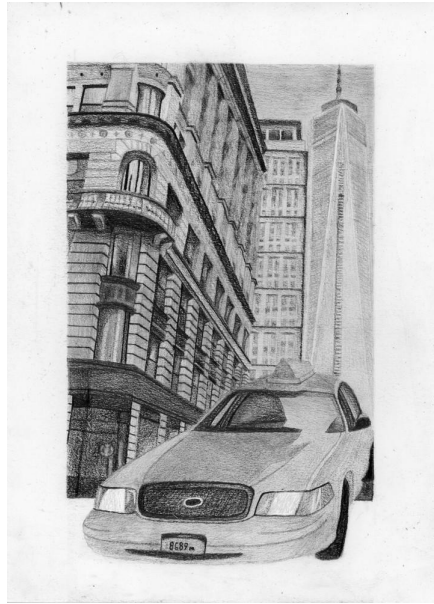
Composition (20%)
Non-central, balanced, colour scheme

Chosen technique (20%)
Portraiture, depth, texture, pattern

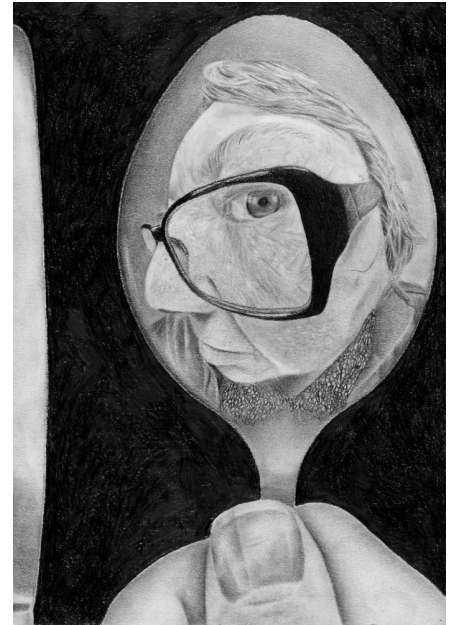
___/10 **Peer feedback** (10%)



Ashfin Azhar, Fall 2022



Eloise Sandler, Fall 2022



Erin Keaveny, Fall 2022



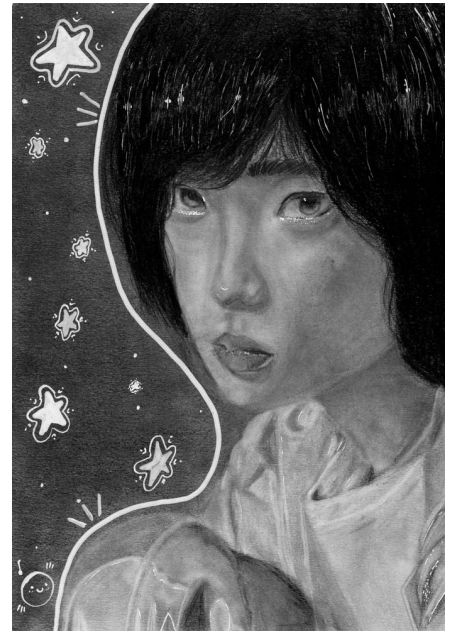
Ashanti Sarmiento, Fall 2022



Una Liu, Spring 2023



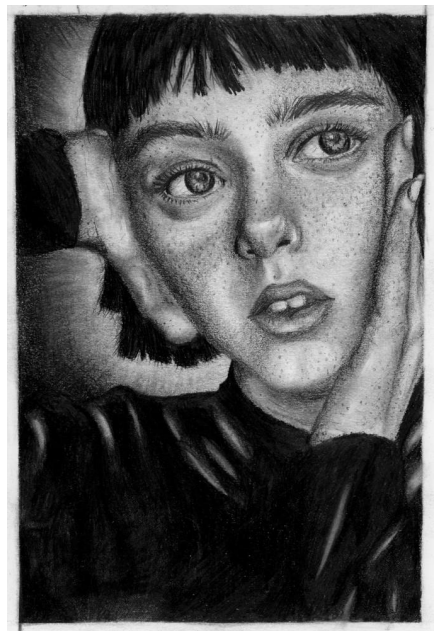
Josefa Hernandez Ureta, Fall 2022



Yosr Fadhel, Fall 2022



Parker Smith, Fall 2022



Alice Curry, Fall 2022



Alice MacDonald, Fall 2022

Exam Project Evaluation Criteria

Sınav Projesi Değerlendirme Kriterleri

Drawing / Çizim

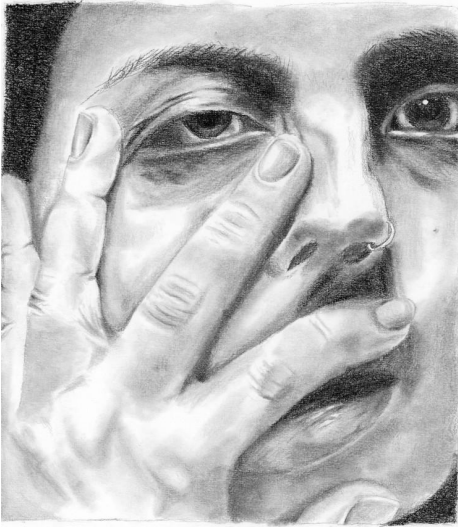
Painting / Tablo

Clay / Kıl

15% - Idea development Fikir geliştirme	Use the same criteria as the idea development graphic organizers. <i>Fikir geliştirme grafik düzenleyicileriyle aynı ölçütleri kullanın</i>		
15% - Creativity/observation Yaratıcılık/gözlem	Thoughtful, unusual, unexpected, unique, original ideas expressed through thoughtful observation of the visual qualities of the real world. <i>Gerçek dünyanın görsel niteliklerinin dikkatli bir şekilde gözlemlenmesiyle ifade edilen düşünceli, olağandışı, beklenmedik, benzersiz, orijinal fikirler</i>		
20% - Materials technique Malzeme tekniği	<ul style="list-style-type: none">Effective use of contour, detail, and proportion. <i>Kontur, detay ve oranın etkili kullanımı</i>Shading with smoothness, and blending. <i>Pürüzsüz gölgelendirme ve karıştırma</i>Rich darks with good contrast. <i>İyi kontrastlı zengin koyu renkler</i>	<ul style="list-style-type: none">Strong and durable construction. <i>Güçlü ve dayanıklı yapı</i>Well-crafted surface quality. <i>well-smoothed and clean textures. İyi hazırlanmış yüzey kalitesi: iyi düzleştirilmiş ve temiz dokular</i>Great handfeel. <i>Harika el hissi</i>	
20% - Composition Kompozisyon	<ul style="list-style-type: none">Complete, and with a fully-developed foreground and background. <i>Eksiksiz ve tamamen gelişmiş ön plan ve arka plan ile</i>Non-central composition. <i>Merkezi olmayan kompozisyon</i>Well-balanced with respect to texture, shape, line, light and dark, and colour. <i>Doku, şekil, çizgi, açık ve koyu ve renk açısından dengeli</i>If created in colour, the artwork should follow a specific balanced colour scheme. <i>Renkli olarak oluşturulmuşsa, resim belirli bir dengeli renk şemasına sahip olmalıdır.</i>	<ul style="list-style-type: none">Well-balanced in three dimensions. <i>Üç boyutta dengeli</i>Balance of form, texture, and pattern. <i>Form, doku ve desen dengesi</i>Well-balanced weight in the hand. <i>Elde dengeli ağırlık</i>	
20% - Your chosen criteria Seçtiğiniz kriterler	Sense of depth / Derinlik duygusu... <ul style="list-style-type: none">Use changes in contrast and detail to create a sense of depth. <i>Derinlik hissi yaratmak için kontrast ve ayrıntı değişikliklerini kullanın</i>Consider using two-point perspective to emphasize this. <i>Bunu vurgulamak için iki noktalı perspektifi kullanmayı düşünün</i>If using colour, use warm, intense colours for near things, and cool, dull colours for far away. <i>Renk kullanıyorsanız, yakın şeyler için sıcak, yoğun renkler ve uzak şeyler için soğuk, donuk renkler kullanın.</i>	...or Portraiture / ...veya Portre <ul style="list-style-type: none">Detailed, accurate, and life-like. <i>Ayrıntılı, doğru ve gerçekçi</i>Based on observation. <i>Gözleme dayalı</i> ...or Texture / ...veya Doku <ul style="list-style-type: none">Detailed, accurate, and life-like. <i>Ayrıntılı, doğru ve yaşam boyu</i>Based on observation. <i>Gözleme dayalı</i>A high quality variety of different kinds of textures. <i>Farklı doku türlerinin yüksek kaliteli çeşitliliği</i>	Portraiture / Portre... <ul style="list-style-type: none">Detailed, accurate, and life-like. <i>Ayrıntılı, doğru ve gerçekçi</i>Based on observation. <i>Gözleme dayalı</i> ...or Patterned/drawn surface texture / ...veya Desenli/çizilmiş yüzey dokusu <ul style="list-style-type: none">Detailed, accurate, and life-like. <i>Ayrıntılı, doğru ve gerçekçi</i>Based on observation or image research. <i>Gözlem veya görüntü araştırmasına dayalı</i>Complex and beautiful pattern. <i>Karmaşık ve güzel desen</i>A high quality variety of different kinds of pattern and drawing. <i>Farklı desen ve çizim türlerinde yüksek kaliteli çeşitlilik</i>
10% - Peer feedback Akran geri bildirimi	Give specific, detailed suggestions for improvement to others in your class. <i>Sınıftaki diğer kişiler için iyileştirmeye yönelik spesifik, ayrıntılı önerilerde bulunun</i>		

This project is your final exam, worth 20% of your final mark. It is due at the end of the last class before regular written exams. It must be done independently in the art classroom unless I specifically give you permission to work outside of class. I encourage you to ask me if you want to try something not listed here.

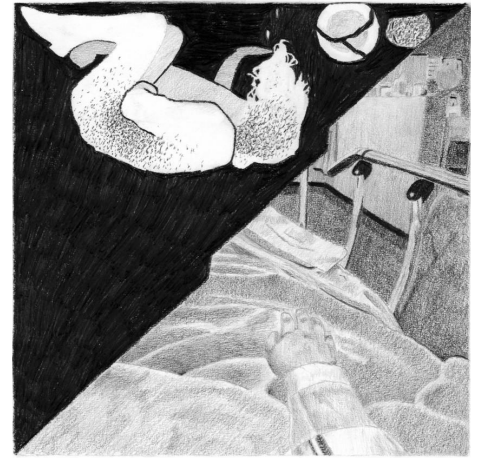
Bu proje, final notunuzun %20'si değerinde olan final sınavınızdır. Normal yazılı sınavlardan önceki son dersin sonunda yapılır. Ders dışında çalışmanıza özellikle izin vermediğim sürece, sanat sınıfında bağımsız olarak yapılmalıdır. Burada listelenmeyen bir şeyi denemek isteyip istemediğinizi bana sormanızı tavsiye ederim.



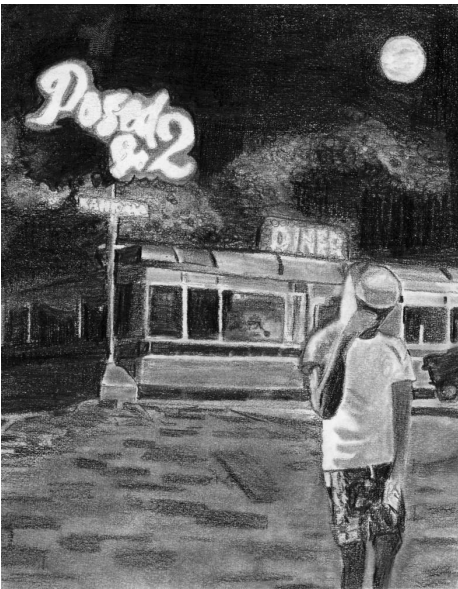
Olivia Sullivan Newhook, Spring 2022



Silas Eastwood, Spring 2022



Quinton Gagnon, Spring 2022



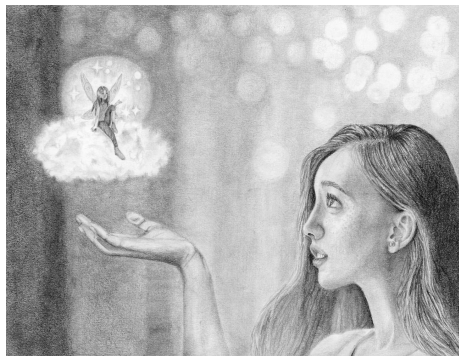
Arrav Paix, Spring 2022



Airon Miko Ortega, Spring 2022



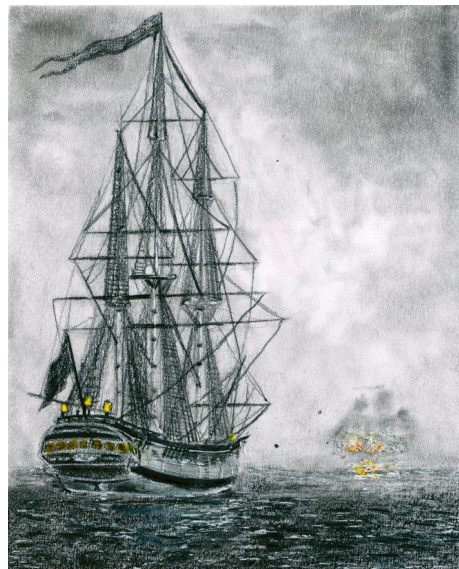
Sophia McCurdy, Spring 2022



Estel Iscan-Insense, Spring 2022



Jordan Daigle, Spring 2022



Max Stevenson, Spring 2022



Parvathi Edicherry, Fall 2022

Idea Development / Fikir Geliştirme

İsim:

- 1 **Generate ideas / fikir üret** maximum of 50% / maksimum %50
Number of **words** / kelime sayısı → ____ ÷ 3 = ____%
Number of **simple** sketches / Basit eskiz sayısı → ____ × 2% = ____%
Number of **better** sketches / Daha iyi eskiz sayısı → ____ × 4% = ____%

 - 2 **Select the best and join together ideas / En iyi fikirleri seçin ve onlara katılın**
Circle the **best** ideas
En iyi fikirleri daire içine alın circled/daire içine alınmış = □ 5%

Link into **groups** of ideas
Onları fikir gruplarına bağlayın linked/bağlı = □ 5%

 - 3 **Print reference images / Referans resimleri yazdır** maximum of 8 images
____ images / Görüntüler x 5% = ____%

 - 4 **Thumbnail compositions / Küçük resim kompozisyonları** maximum of 10 thumbnails
____ thumbnails / küçük resimler x 8% = ____%

 - 5 **Rough copy / Eskiz** great quality or better
____ drawing/çizim x 25% = ____%
- Total / Toplam = ____%**

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

NOT: İnternette bir resmi kopyalarsanız, puanınız %25'e düşer.

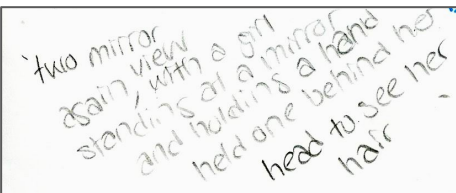
Generate ideas / Fikir üretin!

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.

Bir sürü fikir bulmak için listeleri, bir web haritasını veya basit çizimleri kullanın! Aklınızda zaten bir fikir varsa, onu ana temanız olarak seçin ve genişletin. Fikirlerinizin dolaşmasına izin verin - bir fikir diğerine yol açar. Çizimler, kaynak görüntülerin ayrıntıları, farklı bakış açıları, dokular, teknik deneyler vb. olabilir.

Adding up points for ideas / Fikirler için puan toplama:

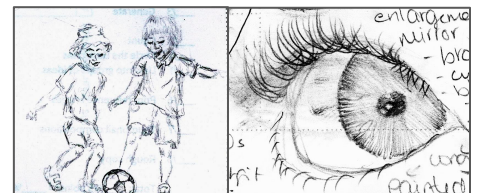
Number of **words**/
kelime sayısı
→ ___ ÷ 3 = ___%



Number of **simple** sketches/
Basit eskiz sayısı
→ ___ × 2% = ___%



Number of **better** sketches/
Daha iyi eskiz sayısı
→ ___ × 4% = ___%



Select the best *en iyisini seç*

Draw circles or squares around your best ideas
En iyi fikirlerinizin çevresine daireler veya kareler çizin

- You have selected the best 3-7 ideas = 5%**
En iyi 3-7 fikri seçtiniz = %5

Link the best into groups *En iyileri gruplara bağlayın*

Draw dashed or coloured lines to link your best ideas into groups that could work well together
En iyi fikirlerinizi birlikte iyi çalışabilecek gruplara bağlamak için kesikli veya renkli çizgiler çizin.

- You have joined the best ideas with lines = 5%**
En iyi fikirleri satırlarla birleştirdiniz = %5

Print references / Baskı referansları

Number of reference photos
Referans fotoğraf sayısı → ___ × 5% = ___%

- 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.
Resminizin zorlu kısımlarını doğru bir şekilde gözlemleyebilmek için altı referans resim yazdırın. Kendi fotoğraflarınızı çekmek ve kullanmak tercih edilir, ancak görsel arama da iyidir.
- **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.
Bulduğunuz bir resmi kopyalamayın. *Fikir, kendi resminizi oluşturmak için kaynak görüntüleri düzenlemek ve birleştirmektir. Bir resmi basitçe kopyalarsanız, intihal yapmış olursunuz ve fikir üretmeniz ve son resminizde yaratıcılığı içeren herhangi bir kriter için sıfır kazanırsınız.*
- 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.
Resimlerinizin yarısı ilham kaynağı olarak kullanmak üzere başkalarının çizimlerinden, tablolarından veya diğer sanat eserlerinden olabilir. Diğer görseller gerçekçi fotoğraflar olmalıdır.
- You must hand in the **printed** copy of the images to earn the marks.
Puanları kazanmak için resimlerin basılı kopyalarını teslim etmelisiniz.

Thumbnail compositions / Küçük resim kompozisyonları

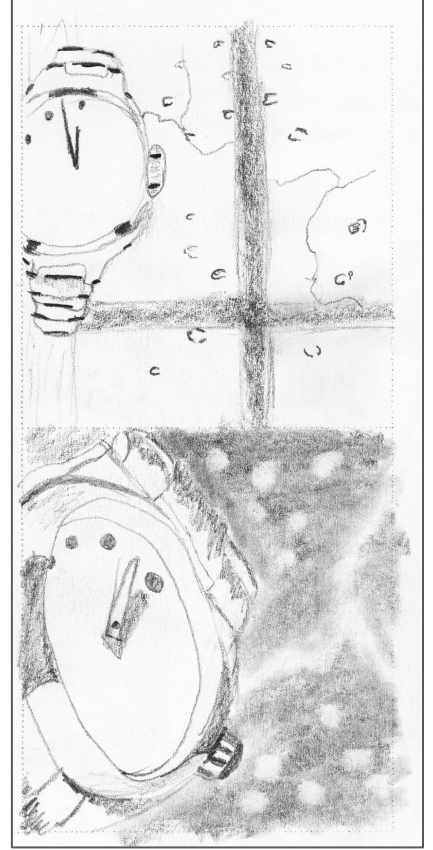
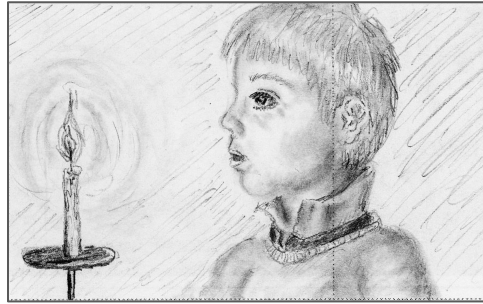
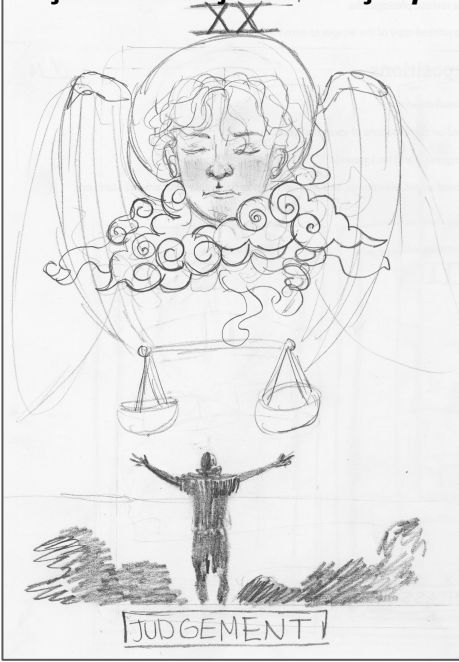
- Create **TWO or more** thumbnail drawings anywhere in the idea development section.
Fikir geliştirme bölümünde herhangi bir yerde İKİ veya daha fazla küçük resim oluşturun.
- These should be based on combinations of ideas that you come up with. Include your **background**.
Bunlar, bulduğunuz fikir kombinasyonlarına dayanmalıdır. Arka planınızı ekleyin.
- Experiment with unusual angles, viewpoints, and arrangements to help make your artwork stand out.
Resminizin öne çıkmasına yardımcı olmak için alışılmadık açılar, bakış açıları ve düzenlemelerle denemeler yapın.
- Draw a frame around your thumbnails to show the edges of the artwork.
Resmin kenarlarını göstermek için küçük resimlerinizin etrafına bir çerçeve çizin.

Adding up points for THUMBNAIL drawings

KÜÇÜK RESİM çizimleri için puan ekleme

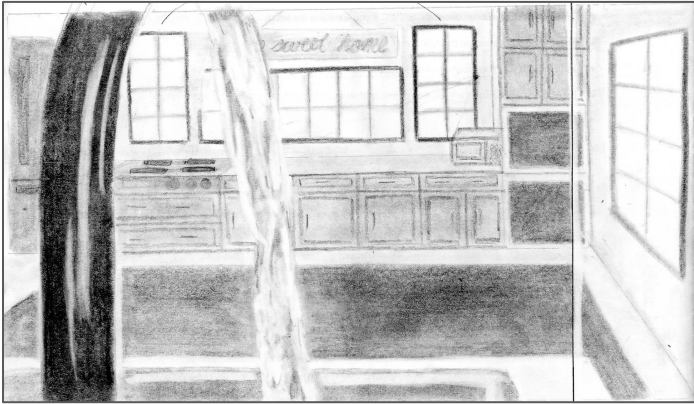
Number of **thumbnail** drawings

Küçük resim sayısı → ___ x 8% = ___ %



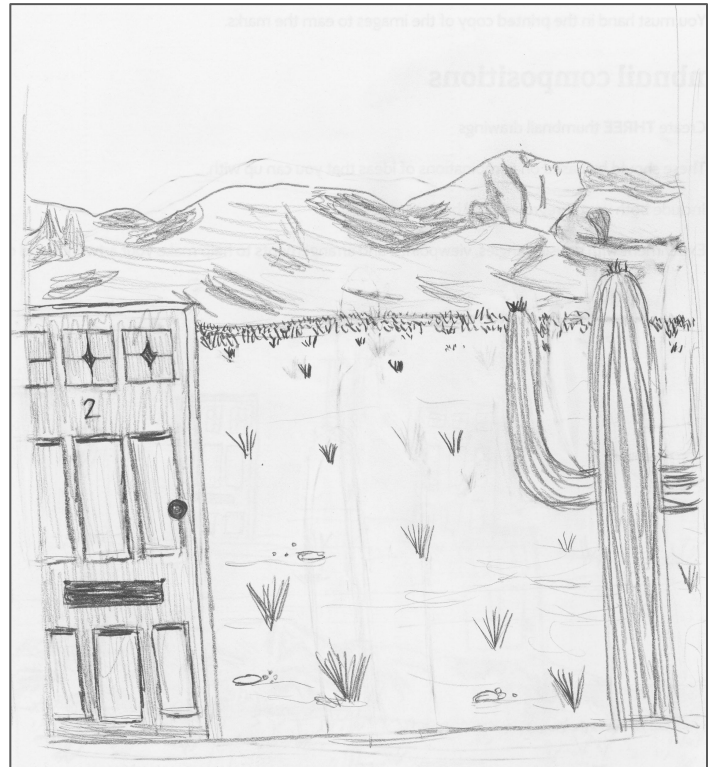
Examples of ROUGH drawings

Kaba çizimlere örnekler



Rough drawing

kaba çizim → **up to 25%** = ___ %



Rough drawing / kaba çizim

- Take the best ideas from your thumbnails and combine them into an improved rough copy.
Küçük resimlerinizden en iyi fikirleri alın ve bunları geliştirilmiş bir kaba kopyada birleştirin.
- Use this to work out the bugs and improve your skills before you start the real thing.
Gerçek şeye başlamadan önce hataları çözmek ve becerilerinizi geliştirmek için bunu kullanın.
- If you are using colour, use paint or coloured pencil to show your colour scheme.
Renk kullanıyorsanız, renk düzeninizi göstermek için boya veya renkli kalem kullanın.
- Draw in a frame to show the outer edges of your artwork.
Resminizin dış kenarlarını göstermek için bir çerçeve çizin.
- **Remember to choose a non-central composition.**
Merkezi olmayan bir kompozisyon seçmeyi unutmayın.

Exam Project Peer feedback ___/10

Person giving feedback:

Name of artist:

Sınav projesi akran geri bildirimi

Geri bildirimde bulunan kişi:

sanatçının adı:

Quality of observation

Consider:

How and where can their level of detail improve?

Ayrıntı seviyeleri nasıl ve nerede gelişebilir?

How and where can their proportion (shapes and sizes) improve?

Oranları (şekilleri ve boyutları) nasıl ve nerede gelişebilir?

How and where can their overall observation improve?

Genel gözlemleri nasıl ve nerede gelişebilir?

gözlem kalitesi

Dikkate almak:

Quality of drawing/painting technique

Consider:

How and where can they improve their use of contour, detail, and proportion?

Kontur, detay ve orantı kullanımlarını nasıl ve nerede geliştirebilirler?

How and where can they improve their smoothness and blending from light to dark?

Pürüzsüzlüklerini ve ışıktan karanlığa geçişlerini nasıl ve nerede geliştirebilirler?

How and where can they mix and/or apply their paint more carefully or complexly?

Boyalarını nasıl ve nerede daha dikkatli ve karmaşık bir şekilde karıştırabilir ve/veya uygulayabilirler?

How and where can their brushstrokes, pencil lines be more interesting or expressive?

Fırça darbeleri, kalem çizgileri nasıl ve nerede daha ilginç veya anlamlı olabilir?

How and where can they create more effective textures?

Daha etkili dokuları nasıl ve nerede oluşturabilirler?

How and where can they improve the quality of the lights and darks in their work?

Çalışmalarındaki aydınlık ve karanlıkların kalitesini nasıl ve nerede geliştirebilirler?

Çizim/boyama tekniğinin kalitesi

Dikkate almak:

Clay Technique

Consider:

How and where can the artist ensure that their project is strong and stable?

Sanatçı, projesinin güçlü ve istikrarlı olmasını nasıl ve nerede sağlayabilir?

How and where can the artist improve the smoothness or texture of the surface quality?

Sanatçı, yüzey kalitesinin pürüzsüzlüğünü veya dokusunu nasıl ve nerede geliştirebilir?

How and where can the artist improve how the clay object feels in the hand?

Sanatçı, kil nesnenin eldeki hissini nasıl ve nerede geliştirebilir?

How and where can the artist improve the quality of their carving?

Sanatçı oymalarının kalitesini nasıl ve nerede geliştirebilir?

Kil Tekniği

Dikkate almak:

Portraiture

Consider:

How and where can the artist make their portrait more detailed, realistic, and lifelike?

Sanatçı portresini nasıl ve nerede daha detaylı, gerçekçi ve gerçekçi yapabilir?

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

Sanatçı gözlem kalitesini nasıl ve nerede geliştirebilir?

How and where can the artist improve specific parts of the face?

Sanatçı yüzün belirli kısımlarını nasıl ve nerede geliştirebilir?

How and where can the artist show specific parts of their subject's personality?

Sanatçı, konusunun kişiliğinin belirli kısımlarını nasıl ve nerede gösterebilir?

portre

Dikkate almak:

Composition

Consider:

- How and where can they add more to make the artwork feel more complete?
Sanat eserini daha eksiksiz hissettirmek için nasıl ve nereye daha fazlasını ekleyebilirler?
- What and where does the artist have to improve the fullness of the background or foreground?
Sanatçı, arka planın veya ön planın dolgunluğunu iyileştirmek için neyi ve nerede yapmalı?
- What and where do they have to do things to ensure they will finish on time?
Zamanında bitirmelerini sağlamak için işleri ne ve nerede yapmaları gerekiyor?
- What and where do they have to do things to ensure that their composition is non-central?
Kompozisyonlarının merkezi olmamasını sağlamak için neyi ve nerede yapmaları gerekiyor?
- What and where do they have to do things to ensure that their composition is well-balanced with respect to texture, shape, line, light and dark, and colour?
Kompozisyonlarının doku, şekil, çizgi, açık ve koyu ve renk açısından dengeli olmasını sağlamak için neleri ve nerede yapmaları gerekiyor?
- How and where should they change their colours to match their colour scheme?
Renk şemalarına uyması için renklerini nasıl ve nerede değiştirmeliler?
- How well-balanced is the project three-dimensionally (if a 3D project)?
Proje üç boyutlu olarak ne kadar dengeli (eğer bir 3D projeyse)?
- How well-balanced does the object feel in the hand when held and handled (if a 3D project)?
Nesne, tutulduğunda ve tutulduğunda elde ne kadar dengeli hissediyor (eğer bir 3B projeyse)?

Kompozisyon

Dikkate almak:

Sense of depth

Consider:

- How and where can the artist use converging lines, single or two-point perspective better?
Sanatçı, birleşen çizgileri, tek veya iki noktalı perspektifi nasıl ve nerede daha iyi kullanabilir?
- How and where can they use warm and cool colours to create a better sense of depth?
Daha iyi bir derinlik hissi yaratmak için sıcak ve soğuk renkleri nasıl ve nerede kullanabilirler?
- How and where can they use high and low intensity colours to create a better sense of depth?
Daha iyi bir derinlik hissi yaratmak için yüksek ve düşük yoğunluklu renkleri nasıl ve nerede kullanabilirler?
- How and where can they use high and low contrast to create a better sense of depth?
Daha iyi bir derinlik hissi yaratmak için yüksek ve düşük kontrastı nasıl ve nerede kullanabilirler?
- How and where can they use high and low detail to create a better sense of depth?
Daha iyi bir derinlik hissi yaratmak için yüksek ve düşük ayrıntıları nasıl ve nerede kullanabilirler?

derinlik hissi

Dikkate almak:

Pattern and design

Consider:

- How and where can the artist create more detailed, accurate, and life-like patterns?
Sanatçı daha detaylı, doğru ve gerçeğe yakın kalıpları nasıl ve nerede yaratabilir?
- How and where can they base their patterns and design in observation and image research?
Gözlem ve görüntü araştırmalarında kalıplarını ve tasarımlarını nasıl ve nerede temellendirebilirler?
- How and where can they create more complex and beautiful designs and patterns?
Daha karmaşık ve güzel tasarımları ve desenleri nasıl ve nerede oluşturabilirler?
- How and where can they create a wider variety of patterns and designs?
Daha geniş bir desen ve tasarım yelpazesini nasıl ve nerede oluşturabilirler?

Desen ve tasarım

Dikkate almak:

Texture

Consider:

How and where can the artist create more detailed, accurate, and life-like textures?

Sanatçı daha detaylı, doğru ve gerçeğe yakın dokuları nasıl ve nerede yaratabilir?

How and where can they observe realistic textures more closely to improve their artwork?

Sanat eserlerini geliştirmek için gerçekçi dokuları nasıl ve nerede daha yakından gözlemleyebilirler?

How and where can they use a wider variety of textures?

Daha çeşitli dokuları nasıl ve nerede kullanabilirler?

How and where can they improve the quality of the textures in a specific area?

Belirli bir alandaki dokuların kalitesini nasıl ve nerede geliştirebilirler?

Doku

Dikkate almak:

Be specific: say **WHERE** it is, and **WHAT** they should **DO** / **WHAT** is going well

Spesifik olun: NEREDE olduğunu ve NE YAPMASI gerektiğini / NEYİN iyi gittiğini söyleyin

Example: Örnek:

*“You can make the **texture in his hair** better by **observing the shapes of the lights and darks**“*

“Açık ve koyu renklerin şekillerini gözlemleyerek saçındaki dokuyu daha iyi hale getirebilirsiniz”

You should answer **any FIVE questions** in this assignment.

Bu ödevdeki herhangi bir BEŞ soruyu yanıtlamalısınız.

1.

2.

3.

4.

5.



Becky Liu, Spring 2023



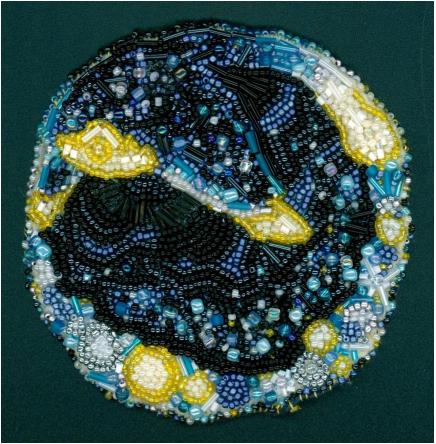
Taryn Donnelly, Spring 2023



Ryta Logvyn, Spring 2023



Razan Izeldin, Spring 2023



Max Seale, Spring 2023



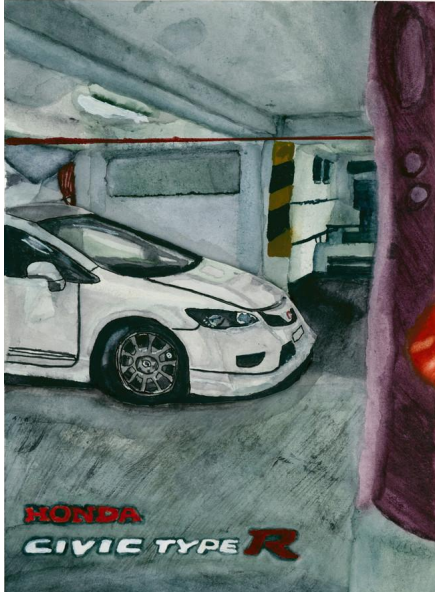
Erica Hastings-James, Spring 2023



Raelyn Davis, Spring 2023



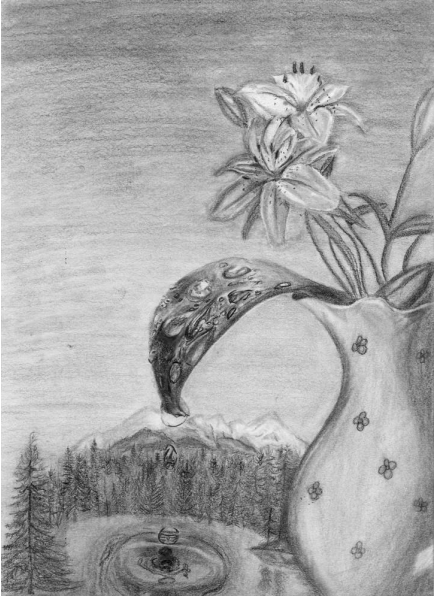
Lexy McMahon, Spring 2023



Davis Wu, Spring 2023



Kai Retter, Spring 2023



Cami Raquet, Fall 2023