



STUDIOCLASS

How to paint Sigvald Armor

PAINTLIST



AK 3rd Generation

- * Hull Red [Vallejo Hull Red]
- * Sahara Yellow [Vallejo Desert Yellow]
- * Burn Orange [Vallejo Orange Red]
- * Sand Yellow [Vallejo Japanese Uniform]
- * Ice Yellow [Vallejo Ice Yellow]
- * Tenebrous Grey [Vallejo Black Red]

Ammo Shader

- * Orange [Citadel Shade Fuegan Orange]
- * Grime [Citadel Shade Agrax Earthshade]

* [] 안의 도료를 사용하면 비슷한 결과를 얻을 수 있습니다.

다만 동일 도료가 아니면 색감이 완벽히 동일하지는 않을 수 있습니다.



이번에는 지그발드의 **황금 갑옷**을 도색하는 과정을 자세히 살펴보겠습니다.
앞선 가이드에서 언급한대로 갑옷 전체를 AK 3rd Hull Red 로 칠해줍니다.
이후 AK 3rd Sahara Yellow 로 빛을 받는 부위들을 칠해줍니다. 2-3번에 걸쳐서 얇게 여러 번 칠해주세요.



Sahara Yellow 와 Hull Red 사이에 AK 3rd Burn Orange 를 칠해주세요. 이 색은 금색에 붉은 색조로 반짝거리는 느낌을 더해줄 것입니다. 기본적으로는 노란색 주변에 오렌지색을 칠한다는 느낌으로 칠하되, 곳곳에 불규칙하게 독립적인 오렌지색도 칠해주세요.

불규칙성이 적절히 가미되어야 금속이 더욱 리얼해 보입니다.



Sahara Yellow 와 Hull Red 사이에 AK 3rd Burn Orange 를 칠해주세요. 이 색은 금색에 붉은 색조로 반짝거리는 느낌을 더해줄 것입니다. 기본적으로는 노란색 주변에 오렌지색을 칠한다는 느낌으로 칠하되, 곳곳에 불규칙하게 독립적인 오렌지색도 칠해주세요. 불규칙성이 적절히 가미되어야 금속이 더욱 리얼해 보입니다.



이제 AK 3rd Burn Orange을 뭉게 희석해서(도료 1 : 물 1) Sahara Yellow / Hull Red 와의 경계를 흐리게 만들어줍니다. 최초에 잡았던 형태를 유지하는데 집착할 필요 없습니다. 글레이징 과정에서 일부 형태가 뒤틀리는 것이 오히려 금속 표면에 반사된 형체처럼 느껴질 수도 있기 때문입니다.



앞서 칠했던 부분 안쪽에 AK 3rd Sand Yellow 로 더 밝은 빛을 표현해줍니다.
이후 AK 3rd Sand Yellow + AK 3rd Sahara Yellow (1:1) 로 글레이징을 해서
색의 경계를 흐려줍니다.

여기까지 작업하고 나면 갑옷의 기본적인 윤곽이 잡히게 됩니다.



AK 3rd Tenebrous Grey + AK 3rd Hull Red (1:1) 로 그림자가 지는 부분들을 칠해준 뒤, 뭉게 희석해서 경계선을 흐려줍니다. 복근 부분을 보면 앞단계와의 차이점을 쉽게 알 수 있습니다. 저는 이 시점에서 갑옷에 반사된 빛의 형태를 조금 수정했습니다. 만약 갑옷을 수정하고 싶다면, 앞서 사용한 도료들을 이용해 수정해주세요.



갑옷의 하이라이팅이 완성되었다면, Ammo Shader Orange 로 갑옷 전체를 글레이징해서 색감에 통일성을 부여합니다. 저는 추가로 Ammo Shader Grime 을 이용해서 그림자 부분에 글레이징을 해주었습니다. Ammo Shader 제품은 글레이징에 매우 적합한 농도를 가지고 있기 때문에, 특별히 따로 희석하지 않아도 얇게 바르는 것만으로도 효과적인 글레이징을 할 수 있습니다.



마지막으로 다시 AK 3rd Ice Yellow 로 가장 밝은 부분들을 다시 하이라이팅 해줍니다. 이 과정이 끝나면 글레이징으로 흐려졌던 하이라이팅의 색감을 되살릴 수 있습니다.

이것으로 반짝이는 황금 갑옷은 완성되었습니다. 감사합니다!