

Gaming+



How To Paint
Winter Korps unit

Face & Hair

오늘은 Privateerpress 사의 워머신 모델을 게이밍 + 퀄리티로 칠해보겠습니다. 최근 이 회사는 3d 프린팅 제품을 팔기 시작했는데, 품질이 상당히 괜찮은 편입니다. 우선 모델 전체를 살펴보며 눈에 띄는 결점이나 서포터 자국 등이 있는지 확인해봅시다.



Face & Hair



게이밍+ 방법론 영상에서도 설명하겠지만, 얼굴은 첫번째 포커스 포인트이기 때문에 조금 신경을 써줄 겁니다. 우선 얼굴 전체를 Vallejo Game Color Succubus Skin 으로 칠해준 뒤, GW Contrast Darkoath Flesh 를 살짝 칠해주세요. 이후 도료가 마르면 가장 깊은 주름만 남겨놓고 다시 Succubus Skin 을 칠해주면 됩니다.

저는 동시에 AK 3rd Tenebrous Grey 로 눈을 그린 뒤, AK 3rd Deck Tan으로 눈 안쪽에 흰자를 칠해주었습니다.

Face & Hair



피부의 어두운 부분(볼 아래 등)와 주름 안쪽만 제외하고, Vallejo Game Color Rosy Flesh 로 얼굴 전체를 다시 칠해줍니다. 평소라면 얼굴에도 추가적인 명암을 주겠지만, 이건 게이밍+ 도색이므로 생략하겠습니다. 지금까지 사용한 도료는 베이스 (Succubus Skin), 워시 (DarkOath Flesh), 하이라이트 (Rosy Flesh) 3가지 뿐이지만, 상당히 이쁜 결과가 나온 것을 볼 수 있죠.

또한 저는 AK 3rd Tenebrous Grey 로 눈동자를 그려주었습니다.

Face & Hair



이제 수염과 머리카락 등을 칠할 차례입니다. 저는 3가지 다른 색으로 모델들의 머리카락을 칠해 주었습니다. 여기서도 각 레시피에 집중하기보단, 머리카락 색이 달라져도 똑같은 방법 (베이스 - 하이라이트 - 콘트라스트)으로 간단히 칠할 수 있다는데 집중하시는 편이 좋습니다.

질은 갈색 수염은 AK 3rd Tenebrous Grey + AK 3rd Very Dark Brown (1:1) 을 칠해주었습니다. 하지만 둘 중 하나의 도료만 사용해도 상관 없습니다.

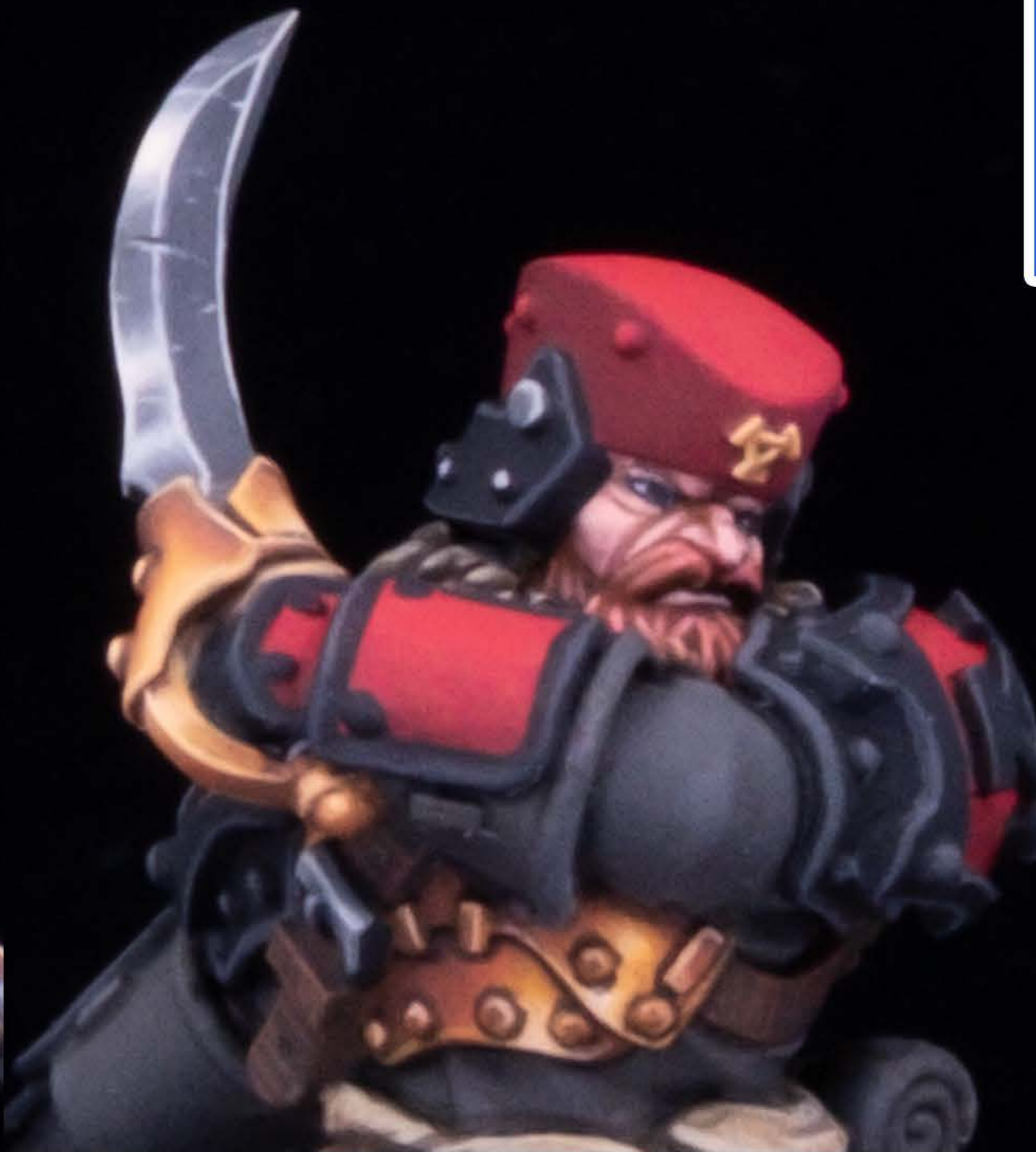
주황색 수염은 AK 3rd Deep Brown 으로, 주황 머리카락은 Callejo Game Color Grunge Brown 으로 칠해준 뒤, Contrast Wyrdwood 를 얇게 칠해서 깊은 골을 표시해주었습니다. 하지만 사실 양쪽 모두 같은 도료를 사용했어도 상관 없을 것 같네요.

Face & Hair

이제 머리칼을 하이라이팅 할 차례입니다. 각각 앞에서 썼던 기본 색에 AK 3rd Silver Grey 를 섞어서 머릿결에 맞춰 선을 그려주세요. 왼쪽 아래 사진처럼, 좀 빗나가거나 겹쳐도 상관 없습니다. 사람의 머리카락이 완벽한 평행을 그리지는 않으니까요.



Face & Hair



마지막으로 콘트라스트 도료를 얇게 여러번 발라서 질감을 살린 채로 색을 살려주세요. 저는 갈색 수염은 Wrydwood를, 주황색 수염은 Blood Angel Red를, 주황 머리는 Fuegan orange 를 사용했습니다. 원하는 색감이 나올 때까지 얇게 칠하고 말리기를 반복하시면 됩니다.

부위에 따라 칠하는 횟수를 다르게 할 경우, 갈색 수염처럼 광택이 나는 표현도 가능합니다.



NMM



이번에는 황동 NMM 을 해보겠습니다. 게이밍 + 퀄리티에 무슨 NMM 이야 라고 생각할 수도 있겠지만, 이 방식은 상당히 쉽고 간단합니다. 글레이징도 필요 없고, 이 몸통 갑옷 정도는 15~20 분이면 완성할 수 있습니다.

우선 갑옷이 될 부분 전체를 AK 3rd Red Brown 으로 칠해주세요. 이후 빛을 받아 반짝이는 부분을 AK 3rd Medium Rust 로 칠해주세요. 저는 반쯤 망가진 붓을 물에 살짝 적신 뒤, 스폰지로 찍는 것처럼 쿡쿡 찍어서 대충 표시해주었습니다.

NMM



AK 3rd Red Brown + AK 3rd Medium Rust (1:1) 을 붓으로 찍어서, 두 색의 경계에 작은 점들을 찍는 것처럼 찍어주세요. 이때 붓은 물기가 살짝 있는 촉촉한 상태여야 합니다. 붓을 씻고, 넘치는 물기를 타올에 가볍게 닦아낸 뒤 도료를 찍어서 칠해주세요.

너무 정교하게 칠할 필요는 없습니다. 그냥 두 색의 경계에 점들을 계속 찍는다고 생각하시면 됩니다. 심지어는 점이 일정할 필요도 없으니 부담 갖지 마세요.

이 과정이 끝나면 특별히 글레이징 같은 것을 하지 않아도, 왼쪽 사진처럼 약간 거칠지만 자연스러운 그라데이션이 생기게 됩니다.

NMM

AK 3rd Orange Brown 으로 더 밝은 부분을 표시해줍니다. 아까 칠한 부분 안쪽에 적당히 불규칙하게 형태를 잡으면 됩니다.



NMM

AK 3rd Orange Brown + AK 3rd Medium Rust (1:1) 으로 색의 경계 부분에 다시 점들을 찍어주세요. 촉촉한 붓으로 작업하는 것을 잊지 마세요. 촉촉한 붓으로 해야 도료가 살짝 뭍은 상태로 작업이 되고, 이것이 유사-글레이징 효과를 쉽게 만들어냅니다.



NMM



AK 3rd Basic Skin Tone 으로 가장 밝아질 부분을 표시해준 뒤, AK 3rd Basic Skin Tone + AK 3rd Orange Brown (1:1)을 이용해서 아까와 똑같은 방법으로 색의 경계에 점을 찍어주세요. 찍어야 되는 범위가 작아지는만큼 더 금방 끝납니다. 점을 찍는 과정에서 Basic Skin Tone 으로 칠한 부분을 침범하게 되도 큰 상관 없으니 너무 걱정 마세요. 오히려 그런 약간의 불규칙성이 색의 경계를 부드럽게 보이도록 만들어줍니다.

NMM



AK 3rd Basic Skin Tone + AK 3rd Ice Yellow (1:1)으로 가장 안쪽에 반짝임을 살짝 표현해주세요.

GW Contrast Wyrddwood 로 리벳과 갑옷 사이의 틈 등을 표시해준 뒤, 앞서 사용한 도료들로 엣지를 하이라이팅 해주세요. 이렇게 하면 복잡한 글레이징이나 레이어링 과정 없이도 쉽게 NMM을 할 수 있습니다.

저는 이것을 스티플-레이어라고 부르는데, 아주 섬세하지는 않지만 빠른 속도로 작업해야 할 때 유용한 기법입니다.

Other Details



이제 생략 포인트에 속하는 나머지 디테일들을 간략하게 칠해보겠습니다. 코트는 모두 AK 3rd RAF Dark Sea Grey BS381C/638 로 칠해주세요. 검은색이 될 부분은 모두 AK 3rd Black 으로 칠해주었습니다.

Other Details



빨간색이 될 부분을 크게 두 종류로 나눠주세요. 밝은 빨간색(빛을 받는 부위)이 될 부분은 모두 AK 3rd Carmine 으로 칠해주고, 어두운 빨간색은 모두 AK 3rd Burnt Red 로 칠해주세요. 색이 변하는 구역(팔의 장갑판처럼)은 아까 스티플-레이어 기법을 사용해서 점을 찍어주면 금방 그라데이션을 만들 수 있습니다.

Other Details

AK 3rd Black 으로 주변을 정리하고, 나무나 가죽이 될 부분은 AK 3rd S.C.C No.1A Very Dark Brown 으로 칠해주세요.



Other Details



가죽은 간단한 작업으로도 모델을 조금 더 흥미롭게 만들 수 있는 부위입니다. AK 3rd Saddle Brown 을 이용해서 가죽 전체에 이리저리 스크래치를 그려주세요. 조금 지나치다 싶을만큼 그리셔도 됩니다.

저는 이때 회색 코트에도 GW Contrast Basilicanum Grey 를 한번 칠해주었습니다. 이 콘트라스트가 자연스럽게 간단한 명암을 만들어줄 겁니다.

Other Details

GW Contrast Wyrddwood 를 희석해서 2-3번 정도 발라주세요. 이 과정을 거치면 지나치게 튀었던 부분이 가라앉으며 색이 잘 섞여들게 됩니다.



Other Details



이제 총기도 간단하게 NMM 을 해줍니다. 저는 AK 3rd Black - AK 3rd Graphite - AK 3rd Silver Grey 를 이용해 스티플-레이어 기법으로 작업했습니다. 저는 탁하고 제대로 관리되지 않은 느낌을 내고 싶어서 일부러 Silver Grey 를 최소한으로 사용해서 작업했습니다.

또한 검은색 갑옷 부분도 AK 3rd Ash Grey 로 한번씩 하이라이팅 해주세요.

Other Details



이제 AK 3rd Brown Base 로 나무결을 그려준 뒤, GW Contrast Snakebite Leather 를 살짝 발라서 색감을 추가해주세요. 나무결은 그냥 비뚤비뚤한 평행선들을 그리기만 하면 되는 간단한 작업이면서도, 퀄리티가 좋아 보이게 만들기 때문에 효율이 좋습니다.

이렇게 간단히 게이밍+ 퀄리티 모델이 완성되었습니다! 긴 가이드 읽어주셔서 감사합니다.