



HOW TO PAINT
VETERAN
BLACK ARMOR



오늘은 스크래칭 기법을 적용한 거친 검은 갑옷을 칠하는 방법을 알아보겠습니다. 이 기법은 블랙 템플러나 다크 엔젤, 블랙 리전, 슬레이브 투 다크니스 등 다양한 모델에 활용할 수 있습니다.

우선 모델 전체를 검은색으로 프라이밍 해주세요. 저는 Scalecolor Artist Art Black 을 사용했지만, Vallejo, AK, GW 등 어떤 제품을 사용해도 상관 없습니다.



이제 빛의 방향을 설정한 뒤, GW Layer Stormvermin Fur 로 빛을 받는 부분들을 표시해주세요.

저는 왼쪽 위에 주 광원을, 오른쪽 위에는 보조 광원을 설정했습니다. 저는 주 광원이 강하게 비치는 위쪽일수록 빛을 받는 부위를 크게 잡았고, 아래로 갈수록 작게 칠했습니다.



GW Layer Stormvermin Fur + Scalecolor Artist Art Black (1:1) 을 이용해서 두 색의 경계를 흐리게 만들어주세요. 저는 약간 거친 질감을 위해 도료를 살짝 희석한 뒤, 스티플링 기법을 이용했습니다.

스티플링 기법이란 점을 반복해서 찍는 기법입니다. 약간 묽게 희석한 도료를 이용해 두 색의 경계에 스티플링을 반복할 경우, 위 갑옷처럼 어딘가 거칠면서도 부드러운 그라데이션을 얻을수 있습니다. 이때 붓에 물기가 너무 많으면 도료가 번질 수 있으니, 도료를 머금은 붓을 휴지에 닦아낸 후 점을 찍어주세요. 글레이징을 면이 아니라 점으로 한다고 생각하시면 됩니다.



이제 실수한 부분들을 정리하고, GW Layer Stormvermin Fur 로 갑옷의 테두리 부분을 하이라이팅 해주세요.

저는 이 시점에 갑옷이 너무 밝다고 느껴졌습니다.



Ammo Mig Shader Ash Black 으로 모델 전체를 글레이징해서, 갑옷의 밝기를 조정해주세요. 만약 Shader 가 없다면 GW 의 Contrast 도료나 타 브랜드의 Ink 도료 등을 이용해도 좋습니다. 다만 이러한 도료들은 그대로 바르면 얼룩이 질 수 있으니, 충분히 희석한 후에 글레이징 해주세요.

도료의 특성 상, 도료가 마르고 나면 모델이 번들거릴 가능성이 높습니다. 이 경우 무광 마감제를 뿌려주세요. 이 과정이 끝나면 위 사진처럼 묵직한 검은 갑옷을 얻을 수 있습니다. 만약 앞서 작업한 밝기가 마음에 드신다면 이 과정을 생략하셔도 좋습니다.



이제 다시 GW Layer Stormvermin Fur 로 갑옷의 스크래치들을 표현
해주세요. 얇은 스크래치의 경우, Stormvermin Fur 만 이용해서 가는
선을 그려주시면 됩니다. 깊은 상처의 경우, Stormvermin Fur 로 표현한
부분 위쪽에 Black 을 칠해주세요.

만약 스크래치가 없는 편이 좋으시다면, 앞 단계에서 끝내면 됩니다.

묵직하고 거친 검은 갑옷이 완성되었습니다! 감사합니다.