

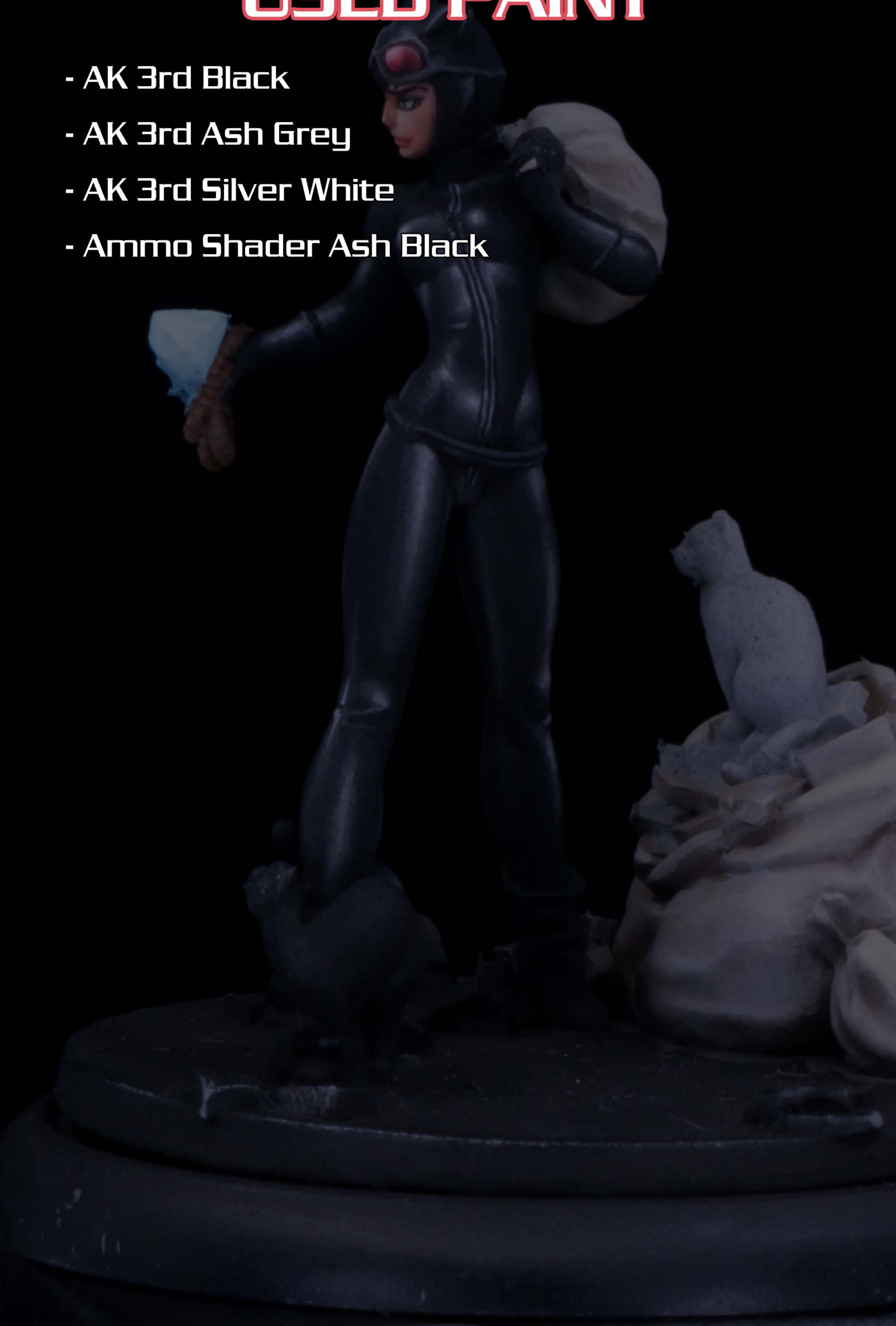


HOW TO PAINT

High Gloss Suit

USED PAINT

- AK 3rd Black
- AK 3rd Ash Grey
- AK 3rd Silver White
- Ammo Shader Ash Black





오늘은 검은 라텍스(고광택) 가죽을 칠하는 방법을 알아보겠습니다. 우선 검은 라텍스가 될 부위를 모두 AK 3rd Black 으로 칠해주세요. 하체에 표현한 형태가 대략적인 목표라고 할 수 있습니다.

1



2



3



4



이렇게 특정 텍스처를 표현하려는 경우, 목표가 최대한 구체적인 편이 좋습니다. 예를 들어 단순히 검은 레깅스가 아니라, 1번부터 4번 중에서 어느 정도의 광택을 가진 검은 레깅스인지 정하는 편이 좋다는 것입니다. 저는 4번처럼 반짝거리는 질감을 선택했습니다. 만약 더 낮은 광택을 원한다면, 이후 과정에서 흰색 대신에 밝은 회색 계열을 사용하시면 됩니다.



구체적인 질감이 정해졌다면, 이제 실제 사진이나 디지털 아트를 보면서 질감의 형태를 분석해야 합니다.

위 사진의 경우 빛이 가장 강한 쪽(오른쪽)은 하얀색에 가까운 반사가, 다른 방향은 짙은 회색~밝은 회색으로 반사가 이루어지는 것을 알 수 있습니다. 또한 광택이 매우 강하기 때문에, 바닥의 빛도 약간 반사하는 것이 보입니다.

가능한 많은 자료를 참조할수록 좋습니다. 실제 모델과 흡사한 자세나 형태를 가진 자료를 찾을 수 있다면 좋겠지만, 그게 힘들다면 다양한 자료를 참조해 질감을 상상해야 하기 때문입니다.



이제 실제로 모델에 도색을 할 차례입니다. 우선 AK 3rd Ash Grey 로 빛을 받을 부분들을 표현해줍니다. 저는 빛을 가장 강하게 받는 방향(왼쪽)을 넓게 칠해주고, 아래쪽에도 약간의 색을 칠해주었습니다. 상반신처럼 굴곡이 많은 부분의 경우, 광택이 높은 옷은 불규칙하게 빛을 반사하는 경향이 있습니다. 따라서 저도 작은 점과 면을 섞어서 불규칙하게 표현하되, 왼쪽(빛의 방향)을 중심으로 칠해주었습니다.



AK 3rd Black + AK 3rd Ash Grey (1:1) 로 두 색의 경계를 흐리게 만들어줍니다. 저는 살짝 희석한 도료로 짧은 선을 반복해서 그리는 방식을 이용했습니다. 처음 잡았던 반사광의 형태들을 고려하며 차분히 작업해주세요.



AK 3rd Silver Grey 로 빛을 받아서 반짝이는 부분들을 표현해주세요. 이때 흰색을 지나치게 넓게 칠하지 않도록 주의하세요. 미니어처는 실제에 비해 훨씬 작기 때문에, 실제와 흡사한 크기와 빈도로 칠하면 반사광이 아니라 무늬처럼 보이기 쉽습니다. 따라서 어느 정도의 데포르메가 필요합니다. 그러니 중요하다고 생각하는 곳에만 흰색을 칠해주세요.



AK 3rd Silver Grey + AK 3rd Ash Grey (1:1) 을 이용해서 색의 경계선을 없애주세요. 이 단계가 부드러울수록 반사광이 반짝이는 것처럼 보입니다. 색이 너무 넓어지는 것을 막기 위해 어두운 색에서 밝은 색 방향으로 글레이징을 하는 편이 좋습니다.

동시에 AK 3rd Black 을 뭉개 희석해서, 그림자를 강하게 주고 싶은 부분들에 글레이징을 해주세요. 저는 허벅지의 두 반사광 사이에 더 강하게 그림자를 주었습니다.



이제 Ammo Shader Ash Black 을 희석한 뒤(도료 1 : 물 1), 검은 라텍스 전체에 발라주세요. 이 작업은 전반적인 색감을 잡아주고, 회색으로만 이루어진 옷에 약간의 보라색 톤을 추가해줍니다. 이것은 눈에 잘 띄지는 않지만, 확실히 퀄리티를 높여주는 작업입니다.



뒤쪽에도 비슷한 작업을 거치면 라텍스 슈트는 완성입니다! 이 레시피는 생각보다 훨씬 쉽고 효과적이니, 꼭 한번 시도해보시길 바랍니다.

긴 가이드 읽어주셔서 감사합니다.