

검은색 위장 무늬

단계별 가이드

사용색



Naggaroth Night (Base)



Ivory (Model Color)

Intermediate Grey (Model Color)

Dark Grey (Model Color)

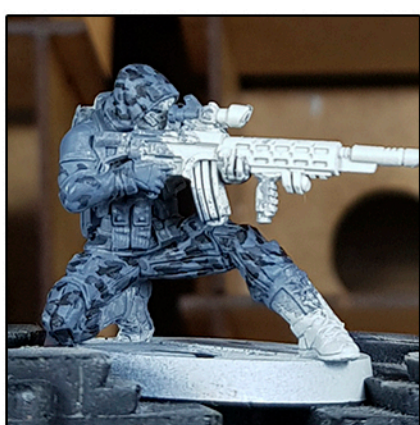
Black (Model Color)



1. 위장 무늬를 올릴 부분을 전부 Vallejo MC Intermediate Blue 로 칠합니다. 이 색이 전체 무늬의 기본 색이 될 테니 꼼꼼하게 칠해주세요.



2. Vallejo MC Dark Grey 로 첫 번째 무늬 모양을 옷 전체에 칠합니다. 대부분의 위장 무늬는 원이나 점 형태가 아니라 무작위의 찌그러진 얼룩 무늬입니다. 따라서 모양은 그리 신경 쓰실 필요 없습니다. 붓이 빛나가서 이상한 모양이 되었더라도, 그 자체가 랜덤성을 더해주는 요소가 될 수도 있습니다.



3. Vallejo MC Black 로 다음 무늬를 옷 전체에 그립니다. 비슷한 크기의 얼룩을 그리되, 서로 조금씩 겹치도록 만드는 것이 포인트입니다. 적당한 크기의 얼룩이 겹쳐지면, 위장 무늬 같은 느낌이 나기 시작합니다.

최대한 무작위로 연결되도록 그려보세요. 실제 위장 무늬는 한 가지 색이 전부 다른 색의 위에 올라오거나 하지 않습니다. 따라서 어떤 검은색은 1번에서 사용한 색 아래에 있는 것처럼 작은 점이나 원 정도로 표현해보세요.



4. 이제 Vallejo MC Ivory + Vallejo MC Intermediate Blue (1:2) 로 세 번째 무늬를 그립니다. 이번에도 비슷한 크기의 얼룩은 조금씩 겹쳐서 그려주세요. 이 색은 실제 위장 무늬로서는 너무 밝지만, 미니어처로서는 시선을 끄는 포인트 색 역할을 해줍니다.

후드와 바지를 비교하면 밝은 색이 들어갔을 때 여부의 차이를 알 수 있습니다.



5. 몸 전체에 4번의 과정을 거친 사진입니다. 여기까지 작업하고 나면 복잡한 위장 무늬가 기본 색을 가리면서, 기본색도 위장 무늬 같은 결과를 만듭니다.

따라서 기본 바탕색, 어두운 회색, 검은색, 밝은 회색의 총 4가지 무늬를 그린 셈입니다.



6. 이제 나머지 디테일들을 칠합니다. 총이나 장갑, 가방 등을 도색하면서 빛나는 부분이 생기면 위에 사용한 색들을 이용해 수정해줍니다.



7. 이제 전체적인 색감을 조정할 시간입니다. 위장 무늬 자체는 지금도 이쁘게 되었지만, 현재는 그림자나 옷 주름 등이 전혀 표현되지 않은 상태입니다. 우선 전체적인 톤을 맞추기 위해 GW Base Naggaroth Night 를 묽게 풀어 아주 얇게 글레이징을 해줍니다. 반드시 발랐을 때 전혀 색의 차이가 없는 것 같은 상태로 말리세요. 말리고 나면 왼쪽처럼 미묘한 색의 변화를 볼 수 있습니다. 이보다 더 많이 글레이징을 하게 되면 검은색 위장이 아니라 보라색 위장이 되어버립니다.



8. Vallejo MC Black 으로 가장 깊은 명암선을 그려줍니다. 우리가 기본 색을 보라빛으로 바꾸었기 때문에, 이제 검은 선이 더 선명하게 눈에 띄게 됩니다. 추가로 가장 밝은 색이었던 4번의 색을 다시 같은 부위에 칠해주면, 왼쪽처럼 명암이 뚜렷한 상태가 됩니다. 밝은색을 다시 칠할 때 너무 완벽하게 동일한 위치에 칠하려고 애쓰지 마세요. 적당한 차이는 명암을 더해줍니다.

추가로 명암선 바로 위쪽에도 4번의 색으로 아주 얇은 선을 그려주세요. 이 선이 옷의 주름과 테두리를 표시해줍니다.

여기까지 작업했다면 검은 위장 무늬가 완성됩니다! 감사합니다.