



*How To Paint*  
**Gaming Quality Lumineth**



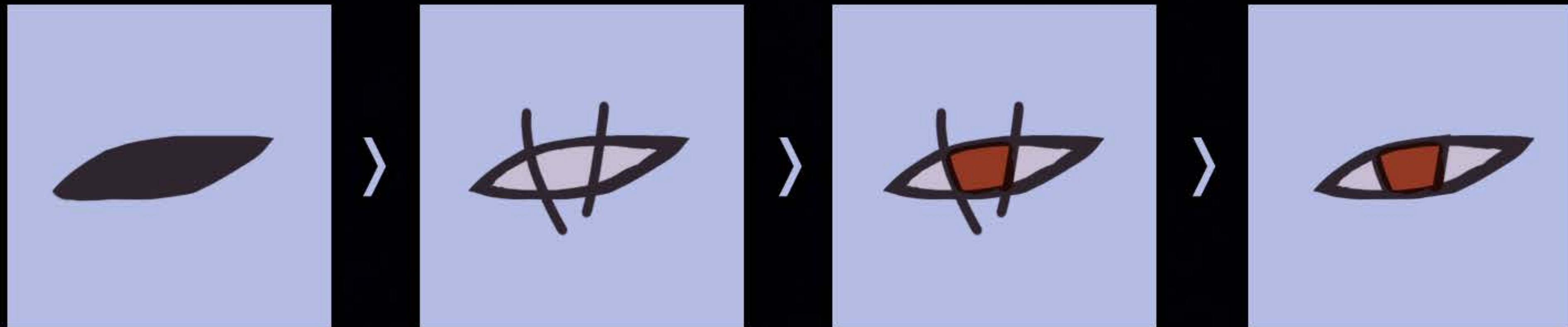
## Face

오늘은 루미네스를 하이 게이밍 퀄리티로 칠하는 방법을 알아보겠습니다. 게이밍 퀄리티 레벨로 도색을 할 때는 모든 부위에 공을 들이기보다는, 공을 들일 부분과 아닌 부분을 나누는 편이 좋습니다. 저는 보통 2개의 핵심 그룹 / 2개의 보조 그룹으로 칠할 부분을 나눕니다. 여기서도 시선을 가장 먼저 받을 얼굴과 갑옷이 핵심 그룹이 됩니다. 그리고 가장 선명한 색감을 보여줄 파란색과 금색이 보조 그룹이 됩니다.

우선 살색이 될 부분을 모두 Vallejo Model Color Burned Flesh 로 칠해준 뒤, Vallejo Model Color Natural Flesh 로 다시 그림자만 남겨놓고 전부 칠해줍니다.







## Face



이제 눈을 그려줍니다. 저는 AK 3rd Tenebrous Grey 를 사용해서 눈매를 그린 뒤, AK 3rd Deck Tan 으로 흰자를 그려주세요. 이후 다시 Tenebrous Grey 로 눈동자를 그려주면 됩니다. 보통 가장 어렵게 생각하는 부분이 바로 이 눈동자 그리기인데, 이때는 점을 찍지 말고 위아래로 선을 그려주면 훨씬 쉽습니다. 눈동자가 원형이라는 점을 감안해서 수직 직선이 아닌 살짝 곡선이나 대각선으로 선을 그려주세요. 이후 가운데의 빈 자리에 원하는 색을 칠해준 뒤, 다시 살색으로 눈매를 정리해주면 됩니다.

사실 게이밍 퀄리티에서는 이 정도로 자세하게 눈을 그릴 필요가 없으니, 너무 부담 갖지 마세요.





## Face

Vallejo Model Color Natural Flesh + AK 3rd Basic Skin Tone (1:2) 를 사용해서 피부의 밝아질 부분을 칠해준 뒤, 같은 도료를 사용해서 두 색의 경계를 글레이징 해주세요. 제대로 된 농도로 (우유 정도의) 글레이징을 할 경우, 3번 정도면 적당히 부드러운 결과를 얻을 수 있습니다. 생각보다 오래 걸리지 않으니 피부 같은 부위에는 한번 시도해보세요. 글레이징에 대한 자세한 설명은 앞선 울트라마린 캡틴 가이드를 참조하세요.

저는 Vallejo Game Color Elfic Blue 로 눈 위에 아이세도우를 칠해주었지만, 생략하셔도 상관 없습니다.





## Face

저는 AK 3rd Burnt Red 로 입술의 형태를 칠해준 뒤, AK 3rd Blood Red 로 아랫입술을 칠해주었습니다. 이후 Blood Red 에 밝은 살색을 조금 섞어서 아랫입술만 다시 한번 하이라이팅 해주었습니다.

눈썹을 그리고, 입술을 추가로 하이라이팅하는 등의 작업을 할 수도 있지만 게임 퀄리티니 넘어가도록 하겠습니다.



## Armor & Cloth

AK 3rd Tenebrous Grey 로 갑옷이 될 부분 전체를 칠해주세요. 동시에 저는 하얀 옷이 될 부분을 AK 3rd Grimy Grey 로 칠해주었습니다.

갑옷은 시선을 끌 중심 부위로 지정했으니 적당히 NMM을 해줄 것입니다. 하지만 하얀 옷은 중심 부위도, 보조 부위도 아니었죠. 따라서 하얀 옷은 이 Grimy Grey 를 칠해주고 끝낼 겁니다. 이렇게 단색으로 끝내는 경우는 깔끔하게 올리는게 중요합니다. 얇게 여러번(저는 5번 정도 걸렸습니다) 인내심을 가지고 칠해주세요.







## Armor & Cloth

AK 3rd RAF Dark Sea Grey 로 빛을 받을 부분들을 표시해준 뒤, RAF Dark Sea Grey + Teneborus Grey (1:1)로 색의 경계를 글레이징해주세요. 저는 작업량을 최대한 줄이기 위해 반사광의 형태를 최대한 적게 잡았습니다.



## Armor & Cloth

AK 3rd Silver Grey 로 빛을 받아서 반짝이는 부분들을 표시해준 뒤, Silver Grey + RAF Dark Sea Grey (1:1) 을 살짝 희석해서 (도료 2:물 1) 두 색의 경계 부분에 스티플링을 해주세요. 글레이징이 편하시다면 글레이징을 쓰셔도 됩니다. 제가 스티플링을 사용한 이유는 이쪽이 더 빠르기 때문입니다. 다만 스티플링은 글레이징보다는 결과물이 조금 거칠다는 것이 단점입니다. 어깨패드 부분을 보시면 스티플링의 흔적을 볼 수 있죠.





## Armor & Cloth



철 갑옷은 끝났으니, 이제 AK 3rd Tenebrous Grey 로 외곽을 정리하고, AK 3rd DOT44 Brown Base 로 금색이 될 부분들을 칠해줍니다. 평소라면 여기도 갈색부터 황토색으로 이어지는 음영을 넣겠지만, 이번에는 게이밍 퀄리티이므로 생략합니다.

저는 신발 부분도 AK 3rd S.C.C No.1A Very Dark Brown 으로 칠해주었습니다. 가죽 부분도 이 색으로 끝낼 것이니, 얇게 여러번 칠해주세요.



## Armor & Cloth

AK 3rd Golden Brown + AK 3rd DOT44 Brown Base (2:1) 으로 금색 파트에서 가장 어두운 부분만 남겨놓고 모두 칠해주세요. 색의 경계가 눈에 띄는 부분은 물을 살짝 섞어서 2-3번 정도 글레이징 해주시면 됩니다.







## Armor & Cloth

AK 3rd Sand Yellow 로 밝게 반짝일 부분들을 칠해주세요. 이후 Sand Yellow + Golden Brown (1:1) 로 두 색의 경계를 글레이징 해주세요.





## Armor & Cloth

마지막으로 AK 3rd Ice Yellow 로 가장 밝게 반짝이는 부분들만 살짝 칠해주세요. 이렇게 금색 장식도 완성되었습니다.

사실상 중심 부분은 다 끝난 셈입니다.





## Hair

이제 머리카락을 칠해줍니다. 머리카락은 무슨 색을 써도 크게 상관없습니다. 저는 붉은 머리로 칠하기로 하고, 머리카락 부분을 AK 3rd DOT44 Brown Base 로 칠한 뒤, GW Contrast Darkoath Flesh 를 전체적으로 칠해주었습니다. 이 방법을 택한 이유는 그냥 두 도료가 손 닿는 곳에 있었기 때문입니다. 정상적으로 붉은색이나 갈색 계열의 도료로 시작해도 괜찮습니다.





## Hair

이후 AK 3rd Deep Brown + AK 3rd Radiant Flesh (1:1) 을 사용해서 머리카락의 곁을 칠해줍니다. 뜬금없는 도료가 나온 것을 보면 짐작하시겠지만, 이번에도 그냥 손에 닿는 도료를 사용한 것입니다. 포인트는 밝은 색으로 머리카락의 곁을 그려주는 것이지, 자세한 색 자체는 별로 상관 없습니다. 어차피 이후에 콘트라스트로 색을 바꿔줄 것이기 때문입니다. 그냥 아무거나 밝은 색을 사용해서 그려주세요.





## Hair

GW Contrast Blood Angels Red 로 머리카락 전체를 칠해주세요. 이 콘트라스트 도료는 색이 매우 강해서, 밑색이 무슨 색이었던 붉은색으로 바꿔줄 겁니다. 다만 색의 명암은 살아있기 때문에 앞서 칠한 머릿결이 살아있는 것을 볼 수 있습니다.

정식 도색이었다면 여기서 추가적인 작업이 들어가겠지만, 오늘은 게이밍 퀄리티이므로 머리카락도 여기서 끝입니다!





## Other Details

이제 주변 디테일을 칠해줍니다. 저는 봉 부분을 AK 3rd Deck Tan 로 칠해주고, 달과 마법 문양은 AK 3rd Buff 로 칠해주었습니다. 두 색 모두 중심 부위도, 보조 부위도 아니므로 이 단색으로 끝낼 것입니다.

파란색은 우선 Vallejo Game Color Azul Imperial 로 기본색을 칠한 뒤, Scalecolor Mediterranean Blue 로 빛을 받는 부분들을 표시해주었습니다.



## Other Details

Vallejo Game Color Azul Imperial + Scalecolor Mediterranean Blue (1:1) 로 글레이징을 해서 색의 경계를 없애준 뒤, Vallejo Andrea Blue 을 이용해 가장 밝은 부분들을 하이라이팅 해주세요.





## Other Details

뒷면의 망토는 이런식으로 칠해주었습니다. 보조 부위인 파란색의 작업을 최대한 줄이기 위해서 넓은 망토 부분은 마지막 하이라이팅을 하지 않고 테두리에만 하이라이팅 해준 것을 볼 수 있습니다.

그러나 파란색에 사용한 도료들이 매우 선명하고 또렷한 색감이기 때문에, 다른 색과 대비를 이뤄서 충분히 이쁜 결과가 나옵니다.





## Other Details

이제 가장 중요한 무광 마감제를 발라주세요. 저는 AK 사의 제품을 사용했지만 다른 회사의 제품도 크게 상관 없습니다. 무광 마감제를 뿌리면 색의 번들거림이 사라지면서, 단색으로 작업한 부분도 차분하고 깔끔한 느낌을 주게 됩니다.

이걸로 게이밍 퀄리티 루미네스 모델이 완성되었습니다! 가이드 읽어주셔서 감사합니다.

