

Step-By-Step Guide to Painting LM-BS002

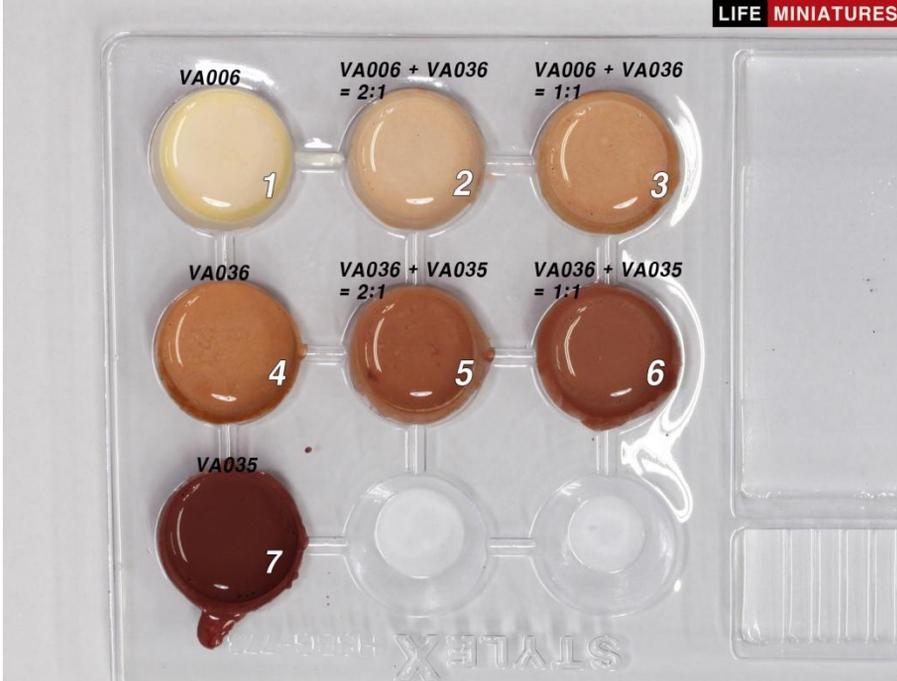
LIFE

MINIATURES

Painting & Instruction
by
Sang-Eon Lee



1. 각 부품을 다듬고 접착한 후 군제 스프레이 서페이스 1200번으로 아크릴도색을 위한 밀칠 작업을 한다.
 1200번 서페이스는 완전 건조되면 무광의 표면질감을 나타내고 이러한 특성 때문에 광이 나는 매끈한 표면에 비해 아크릴 도료의 흡착력이 우수해진다.



2. 기본적으로 사용할 스킨 톤을 7단계로 조색한다. 조색비율과 색상은 사진 참조

VA = Vallejo Acrylics
 VA006=Light Fresh, VA036=Beige Red, VA035=Black Red



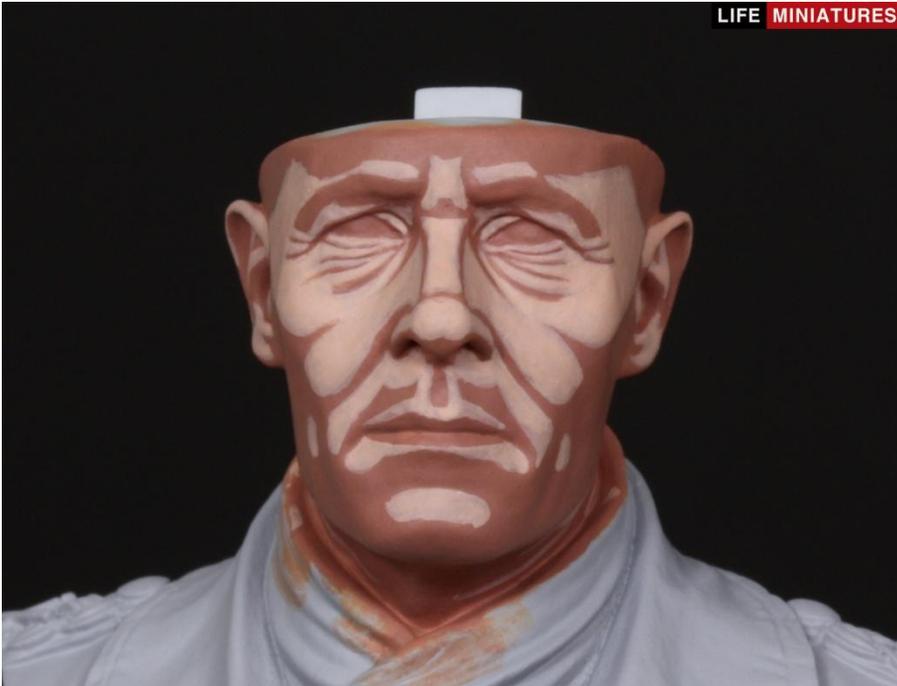
3. 얼굴 양 측방 45도 각도 위에서 조명이 비치고 있다는 가정하에 형성되는 얼굴의 명암을 3단계 등고선으로 표현해본다. 작업초반에 이런 식의 개괄적인 흐름을 알맞은 위치에 잡아놓으면 명암을 구성하는 기본 3단계(하이라이트, 중간 톤, 섀도우)를 흐트리지 않고 유지하면서 작업을 진행해 나갈 수 있다.

초심자 분들께서 페인팅 시 가장 주의하실 점은 앞으로 추가적인 작업이 계속 진행되어도 이 기본 3단계의 색상들이 각자의 정해진 분포범위에 정확히 유지되도록 하는 것이다.



4. 스킨 톤 5번으로 기본도장

*스킨 톤 단계 번호는 앞 페이지 참조



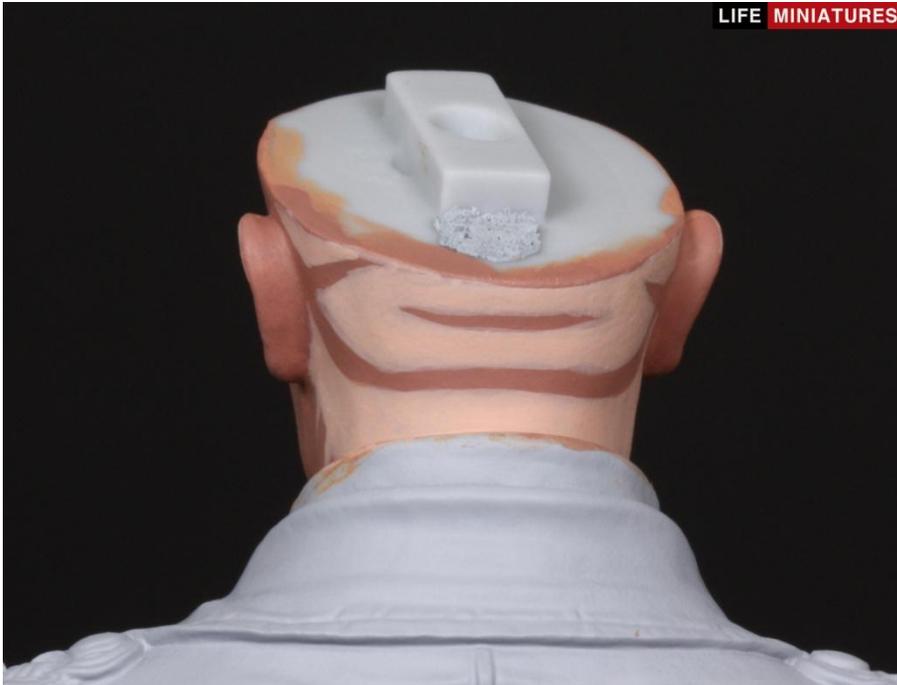
5. 얼굴형태를 구성하는 굴곡진 덩어리들의 윗면은 빛을 많이 받아 상대적으로 밝아진다. 반대로 아랫면은 어두워진다. 굴곡의 밝은 면에 스킨톤 3번으로 하이라이트를 그려준다. 빛의 강도가 두상의 상부에 더 강하게 작용하므로 하이라이트의 분포는 얼굴위쪽에 더 많아지도록 한다



5. 스킨 톤 3번으로 하이라이트 적용 (다른 각도)



5. 스킨 톤 3번으로 하이라이트 적용 (다른 각도)



5. 스킨 톤 3번으로 하이라이트 적용 (다른 각도)



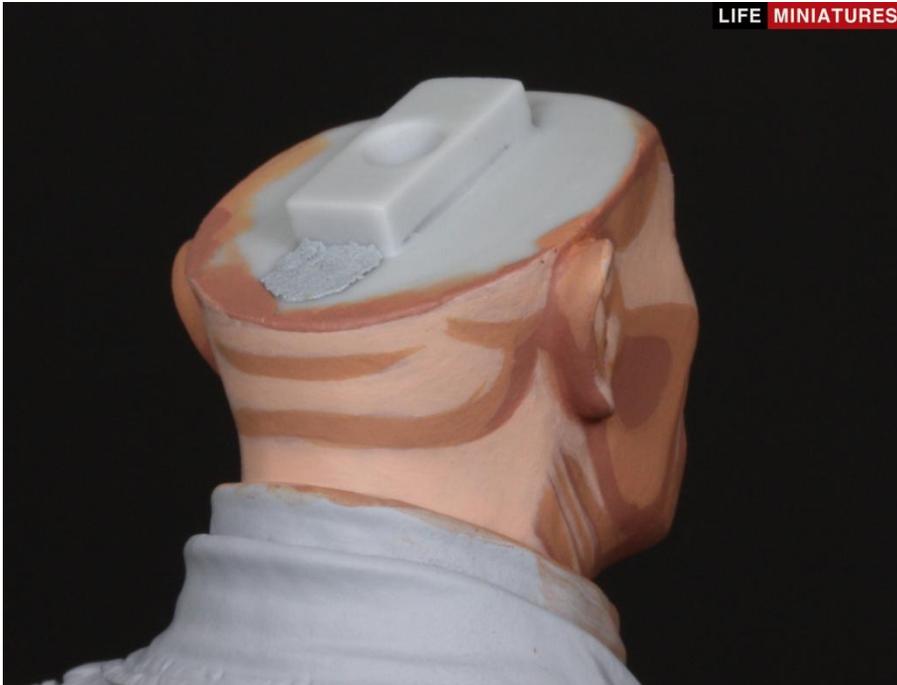
6. 스킨 톤 3번과 5번의 경계선에 4번 중간색을 사진처럼 적용한다.



6. 스킨 톤 4번은 3번과 5번을 연결한다.
그리고 3번보다 어둡게 적용되어야 하는 턱과 같은 부위의 하이라이트를 표현한다



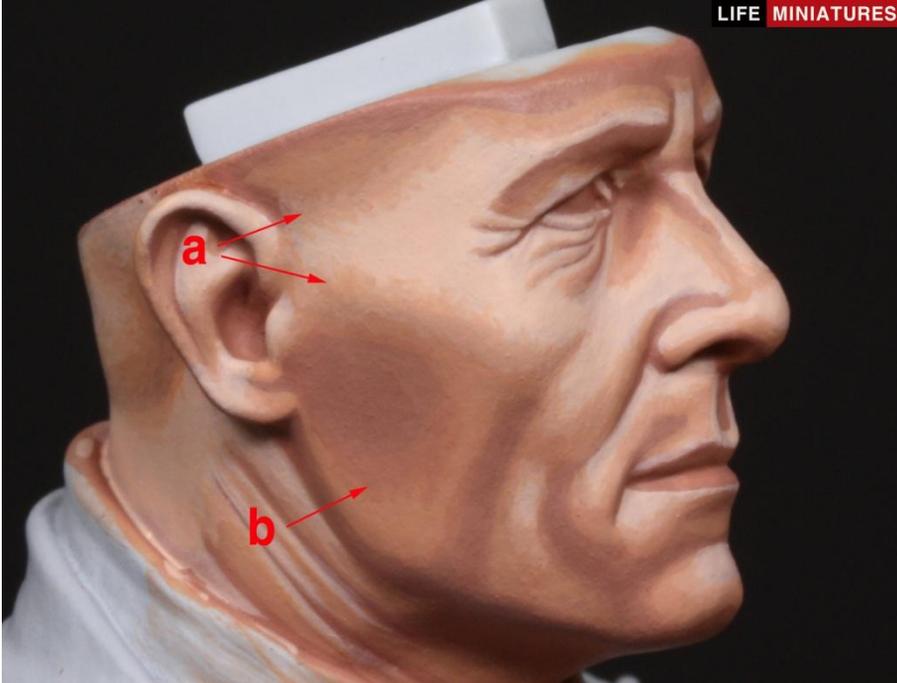
6. 스킨 톤 3번과 5번의 경계선에 4번 중간색을 사진처럼 적용한다. (다른 각도)



6. 스킨 톤 3번과 5번의 경계선에 4번 중간색을 사진처럼 적용한다. (다른 각도)

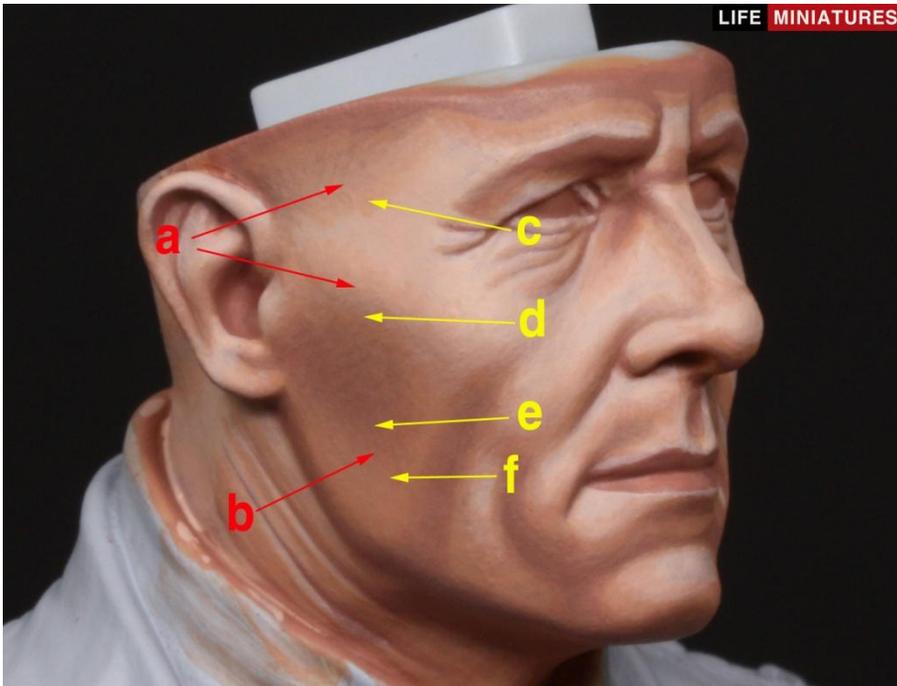


6. 스킨 톤 3번과 5번의 경계선에 4번 중간색을 사진처럼 적용한다. (다른 각도)



7. **a** 아크릴 블렌딩의 초기 단계, 등고선상에 인접한 두 색 여기서는 스킨 톤 3번과 4번을 1:1로 혼합하여 두 색이 만나는 경계선에 점을 찍듯이 두드려준다. 뚜렷했던 두 색의 경계가 서서히 흐려지게 된다.

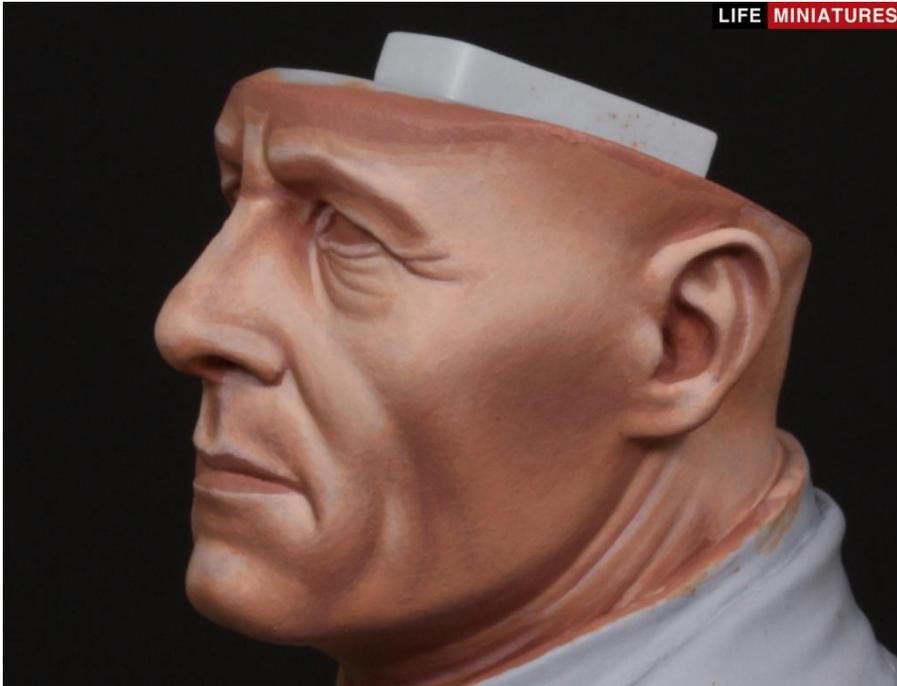
b 4번과 5번의 경계선에도 위와 같은 방법을 적용한다



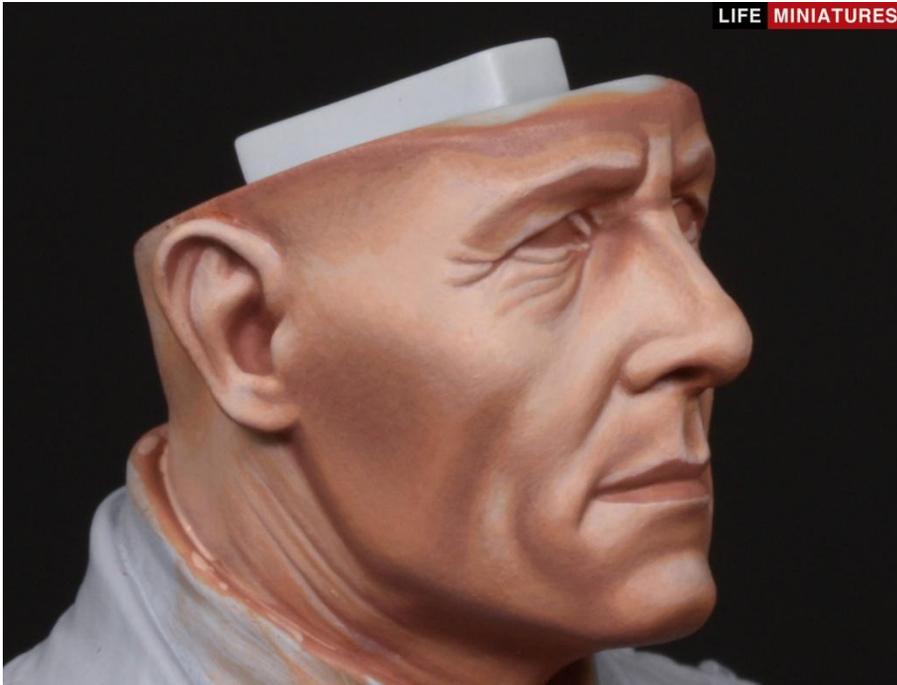
8. 그러나 아직 블렌딩이 완성되었다고 말하기엔 서로 다른 톤들의 경계선이 눈에 두드러지기 때문에 이전단계에서 3번과 4번을 1:1로 혼합한 색(a)과 3번을 다시 1:1로 혼합한 색(c)으로 a와 3번의 경계선을 연결해준다. 다른 경계선들에게도 같은 방법을 적용하면 초기에 3단계로 시작했던 스킨 톤이 기본 색(3,4,5)과 1차 혼합 색(a,b), 2차 혼합 색(c,d,e,f) 총 9단계로 세분화 되어 시각적으로 각 단계들이 서로 연결되어 있는 듯한 효과를 내게 된다.



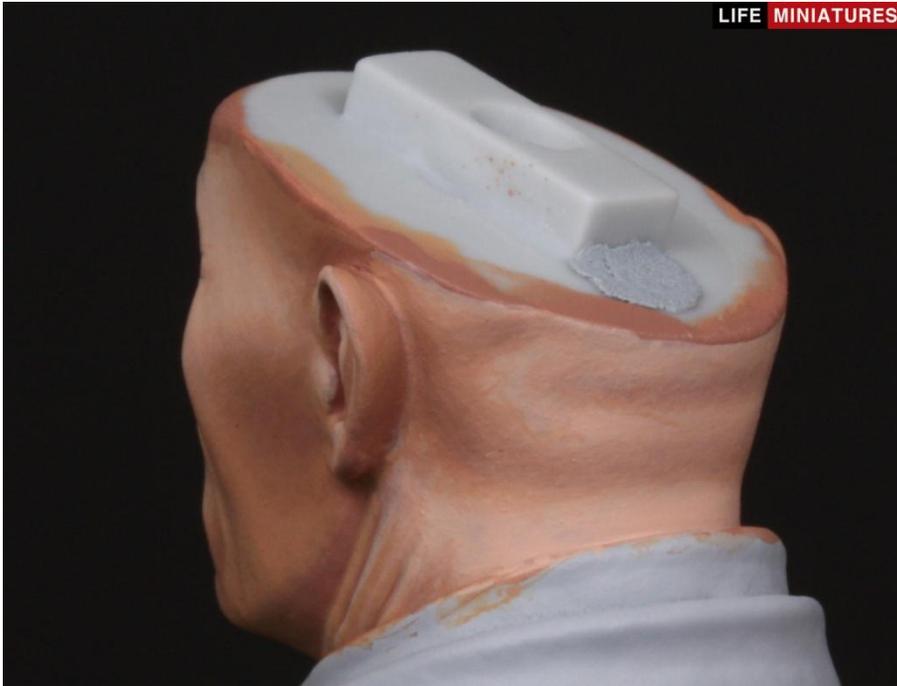
9. 블렌딩 완료



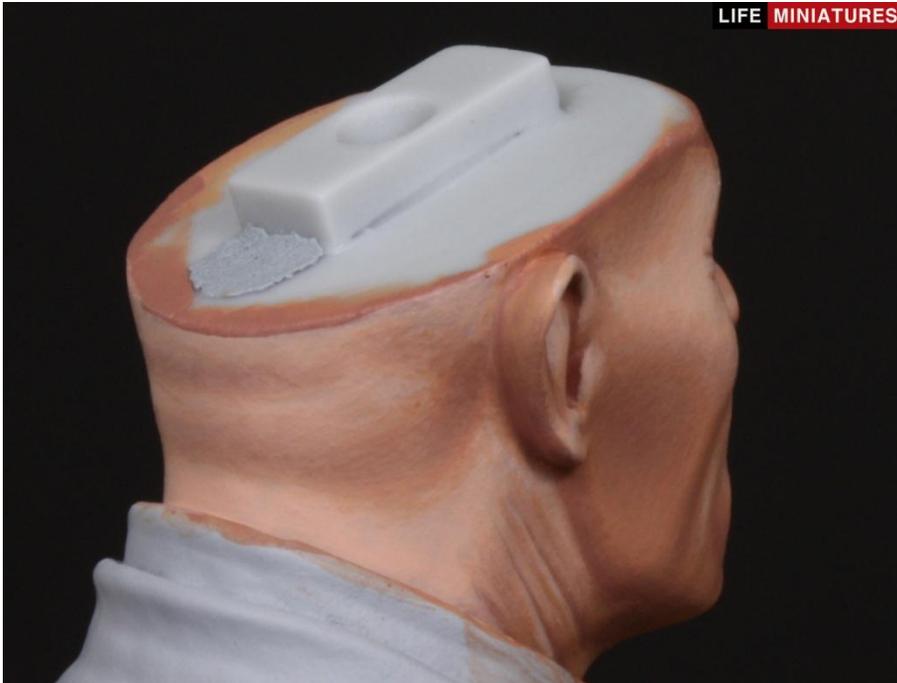
9. 블렌딩 완료 (다른 각도)



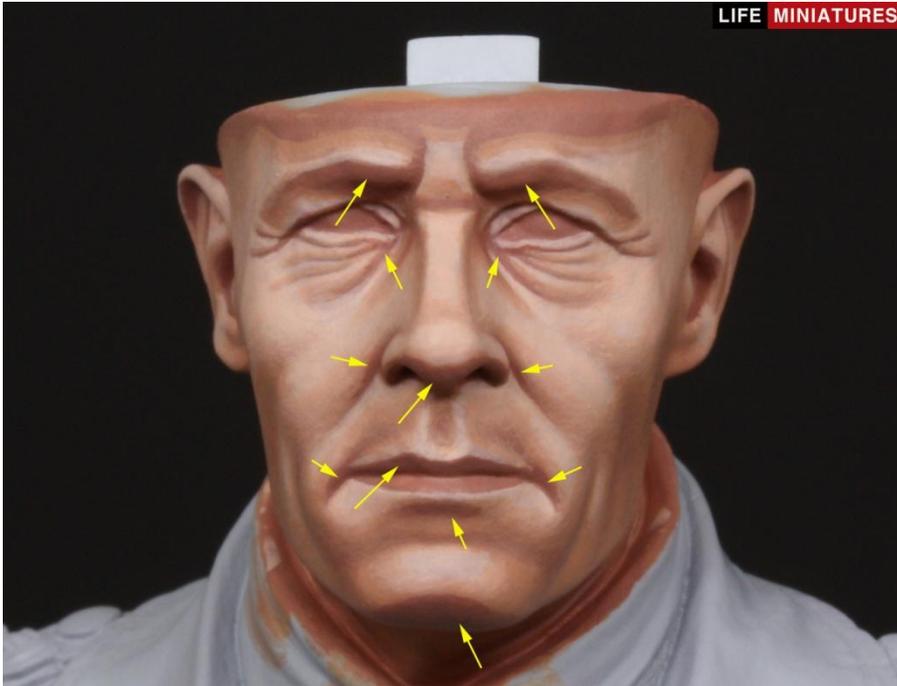
9. 블렌딩 완료 (다른 각도)



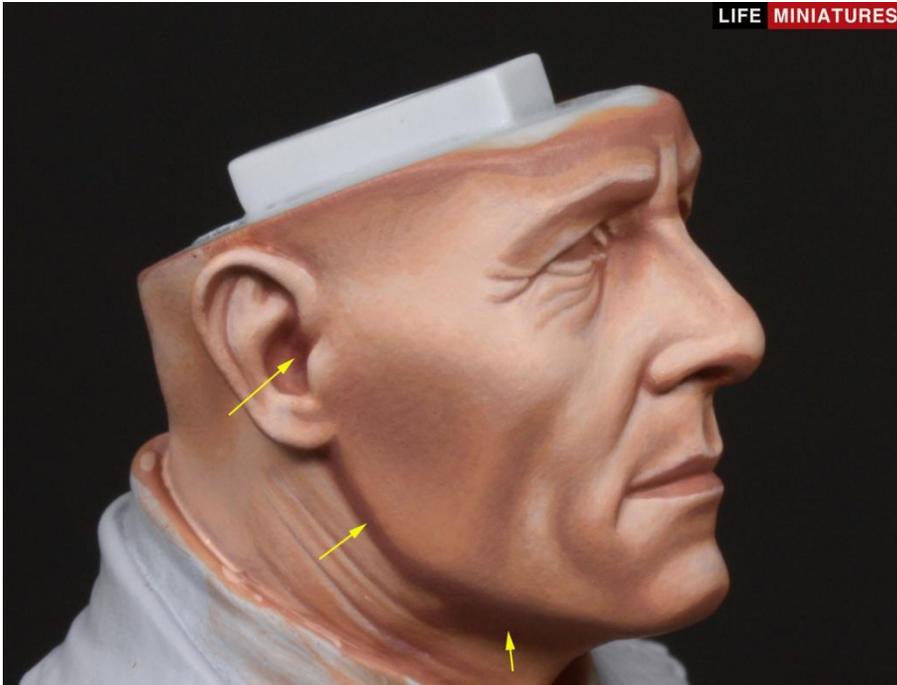
9. 블렌딩 완료 (다른 각도)



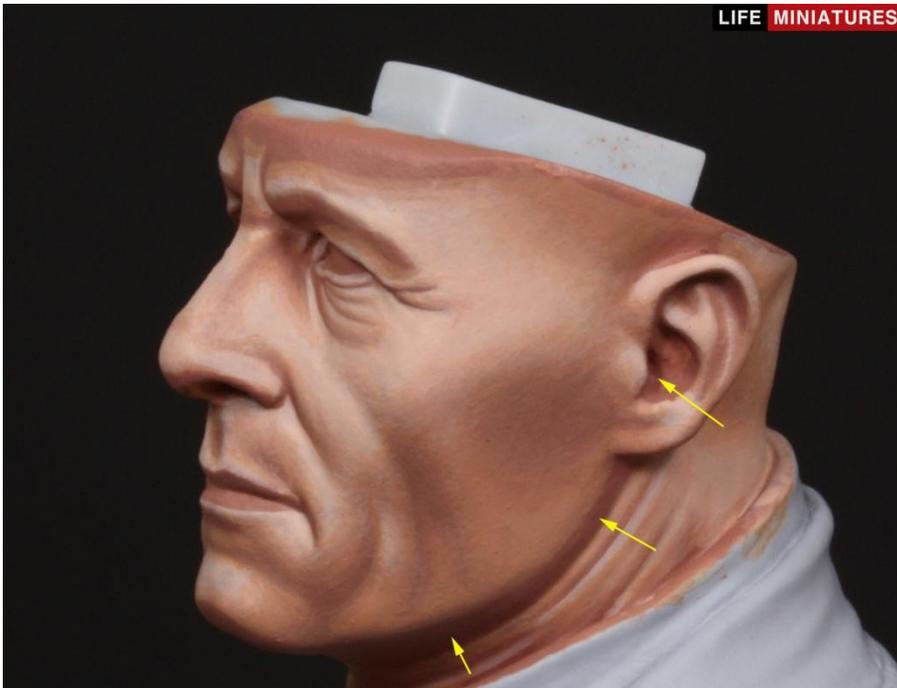
9. 블렌딩 완료 (다른 각도)



10. 화살표가 가리키는 부분에 스킨 톤 6번을 적용하여 쉐도우 표현



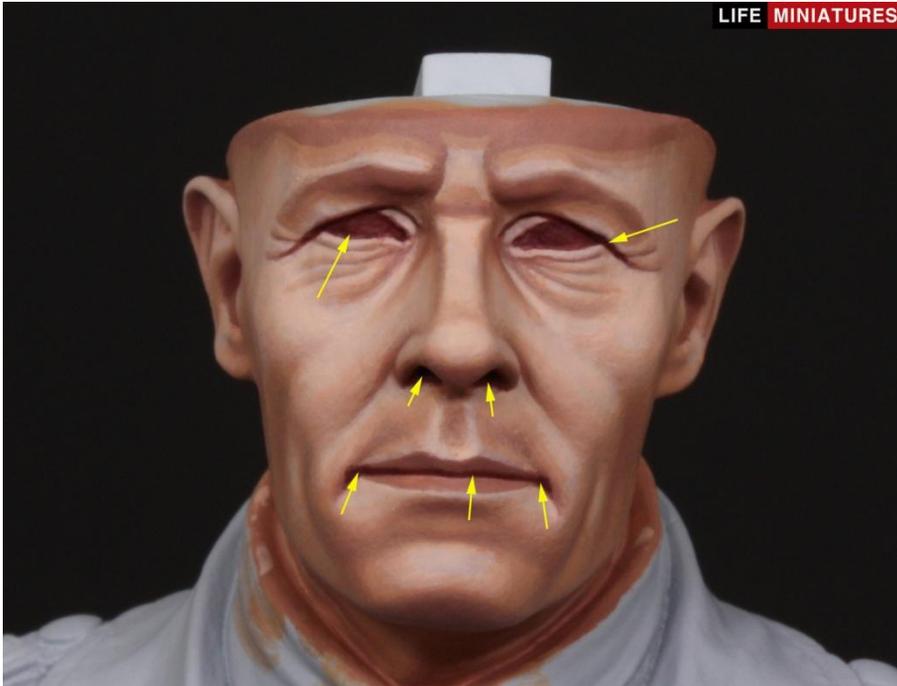
10. 화살표가 가리키는 부분에 스킨 톤 6번을 적용하여 쉐도우 표현 (다른 각도)



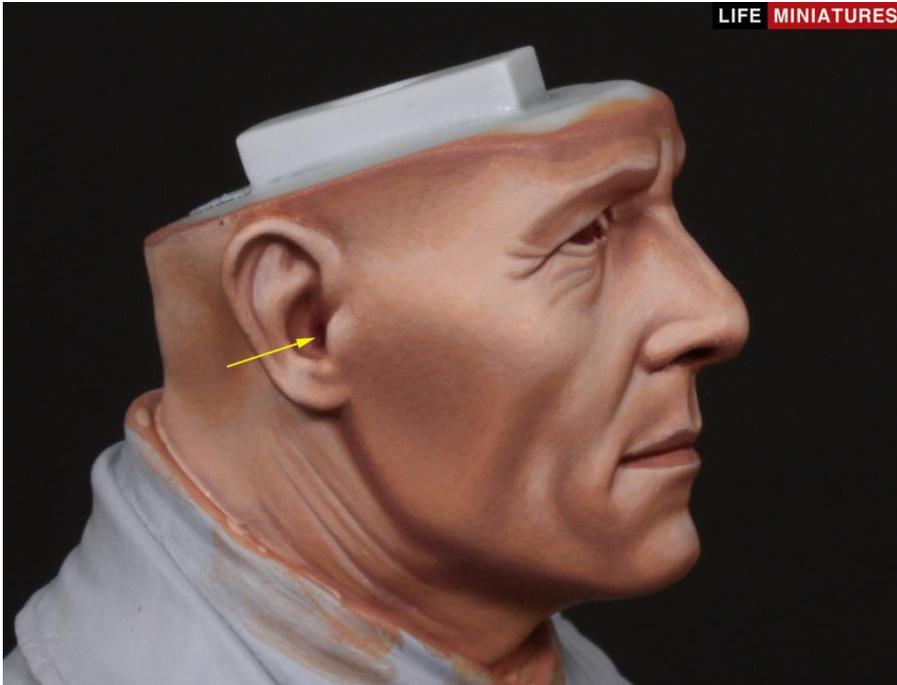
10. 화살표가 가리키는 부분에 스킨 톤 6번을 적용하여 쉐도우 표현 (다른 각도)



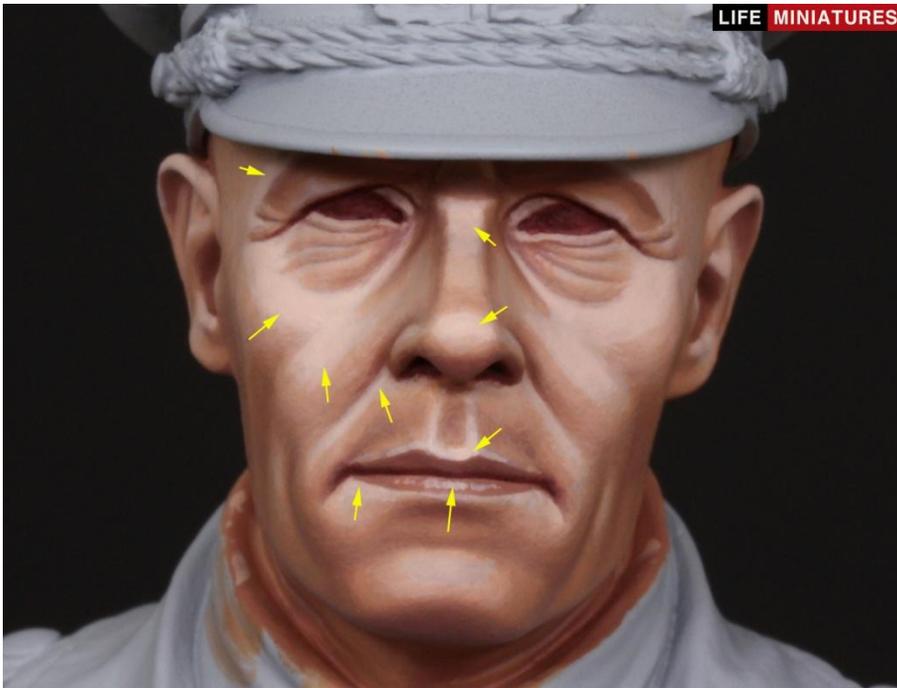
11. 스킨 톤 6번과 그것을 둘러싼 주변 색과의 경계를 연결하여 블렌딩



12. 스킨 톤 7번을 화살표가 가리키는 방향에 적용하여 더 어두운 쉐도우 표현



12. 스킨 톤 7번을 화살표가 가리키는 방향에 적용하여 더 어두운 쉐도우 표현 (다른 각도)



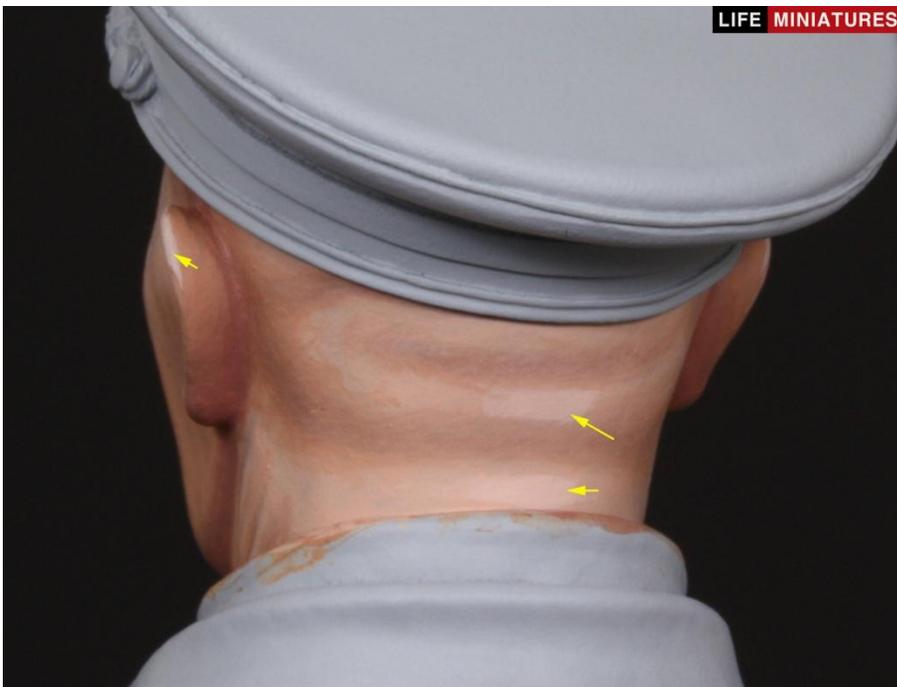
13. 스킨 톤 2번을 화살표가 가리키는 방향에 적용하여 하이라이트 표현



13. 스킨 톤 2번을 화살표가 가리키는 방향에 적용하여 하이라이트 표현 (다른 각도)



13. 스킨 톤 2번을 화살표가 가리키는 방향에 적용하여 하이라이트 표현 (다른 각도)



13. 스킨 톤 2번을 화살표가 가리키는 방향에 적용하여 하이라이트 표현 (다른 각도)



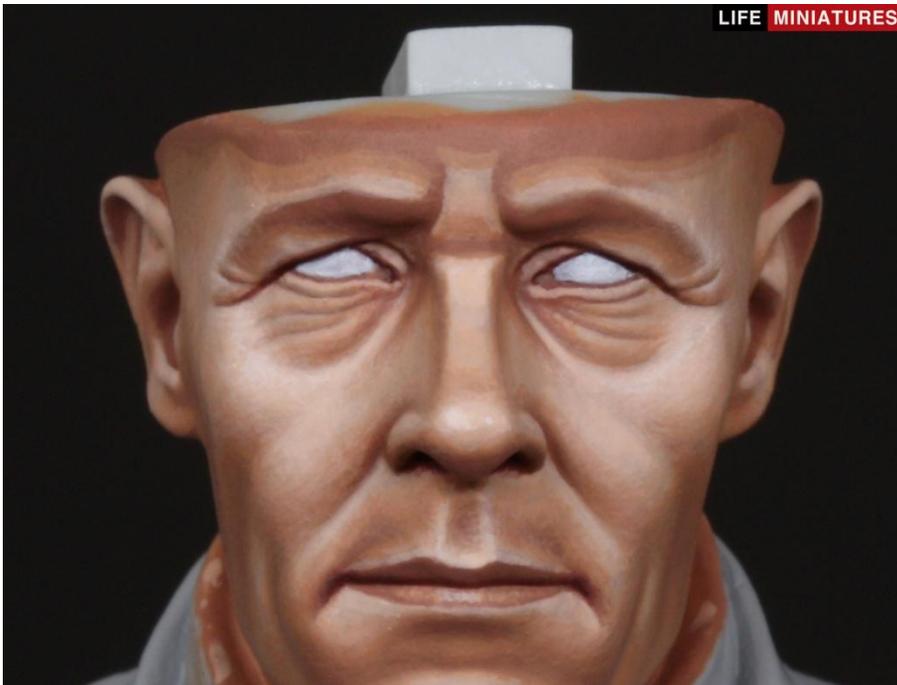
14. 스킨 톤 2번과 주변 색들을 블렌딩한다.



15. 스킨 톤 1번을 묽게 희석하여 화살표가 가리키는 지점에 점 찍듯이 툭툭 찍어준다. 처음에는 색이 잘 드러나지 않고 밑 색에 흡수되는 듯 보이나 점들이 겹쳐지면서 제 색상이 서서히 나타나게 된다. 하이라이트가 적용되는 면적의 중심부는 점들을 많이 찍어 진하게 표현하고 외곽으로 갈수록 점들을 적게 찍어 흐리게 표현해 주면 외곽부와 주변 색이 자연스럽게 연결되면서 블렌딩 효과가 나타나게 된다. VA001(White)으로 눈의 흰자위를 칠해준다.



15. 스킨 톤 1번을 묽게 희석하여 화살표가 가리키는 지점에 점 찍듯이 튼튼 찍어준다. 처음에는 색이 잘 드러나지 않고 밑 색에 흡수되는 듯 보이나 점들이 겹쳐지면서 제 색상이 서서히 나타나게 된다. 하이라이트가 적용되는 면적의 중심부는 점들을 많이 찍어 진하게 표현하고 외곽으로 갈수록 점들을 적게 찍어 흐리게 표현해 주면 외곽부와 주변 색이 자연스럽게 연결되면서 블렌딩 효과가 나타나게 된다. VA001(White)으로 눈의 흰자위를 칠해준다. (다른 각도)



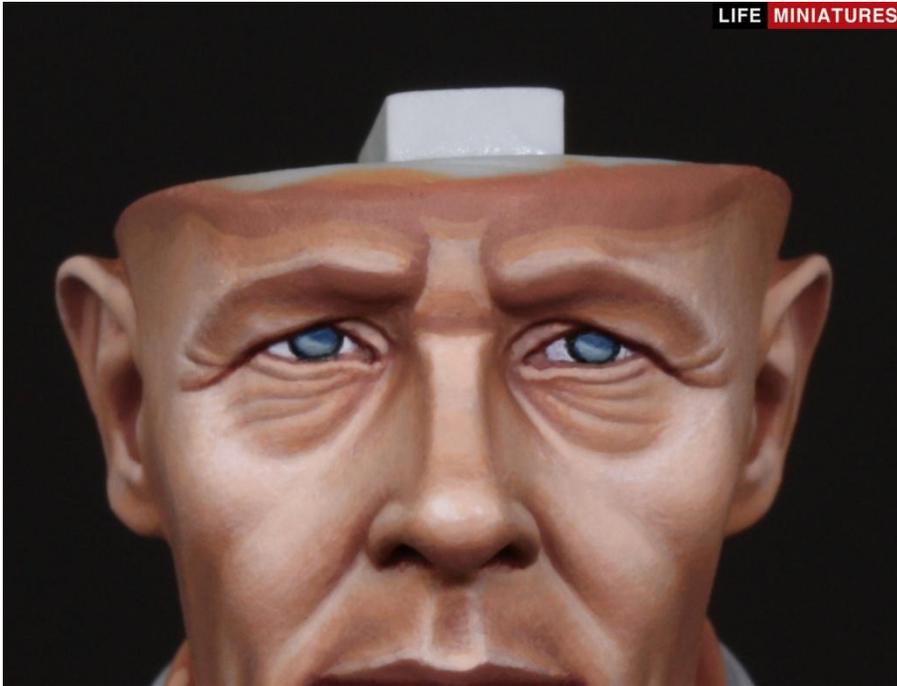
16. 스킨 톤 5번으로 눈물샘을 칠해준다. 안구와 아래눈꺼풀의 경계선에도 같은 색으로 깔끔하게 선을 그려준다.



17. 검정색으로 눈동자의 원을 그려준다.



18. VA056(Flat Blue)와 VA058(Field Blue)를 1:1로 혼합하여 검정색 눈동자 위에 칠해준다 이때 태두리 부분은 남겨두는 것에 유의한다.



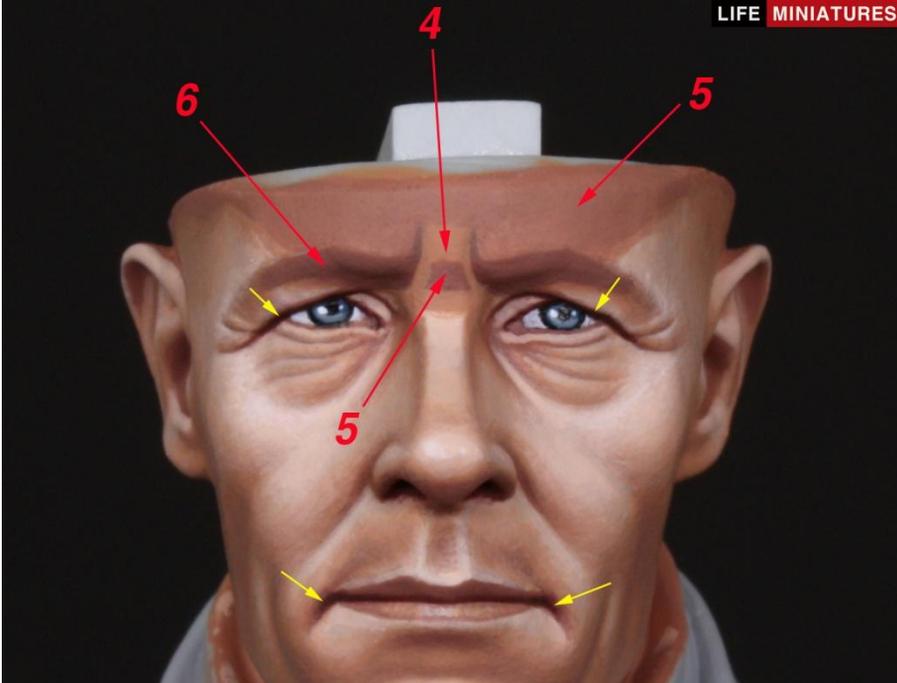
19. 이전단계에서 사용한 혼합 색에 스킨 톤 2번을 첨가해 눈동자의 하단부 50%정도 면적에 칠해주어 하이라이트를 표현한다.



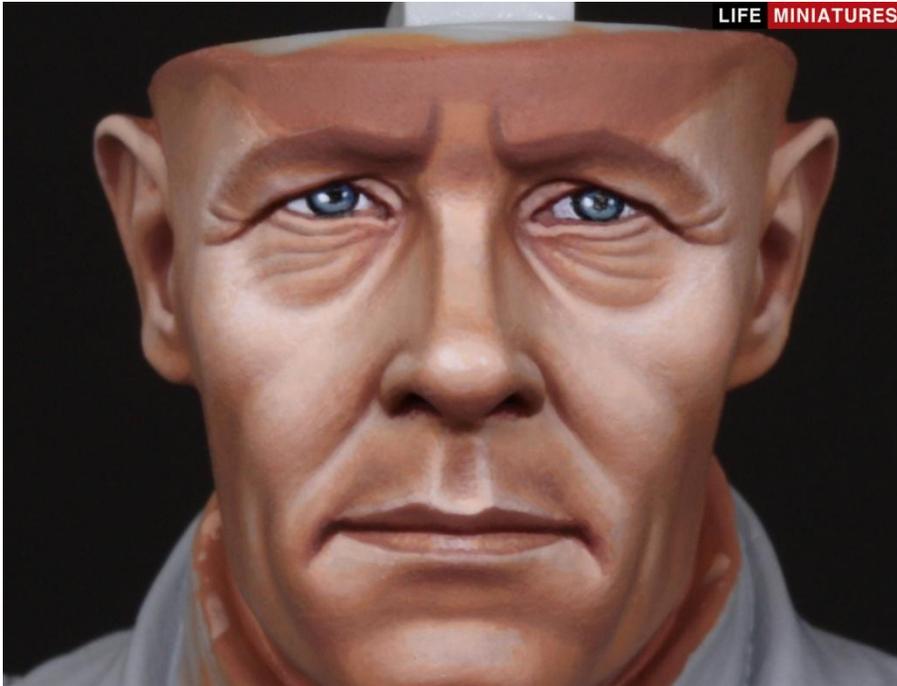
20. 검정색으로 동공을 표현한다.



21. 동공의 오른쪽과 왼쪽에 흰 점을 찍어 눈동자에 맺힌 반사광을 표현한다.



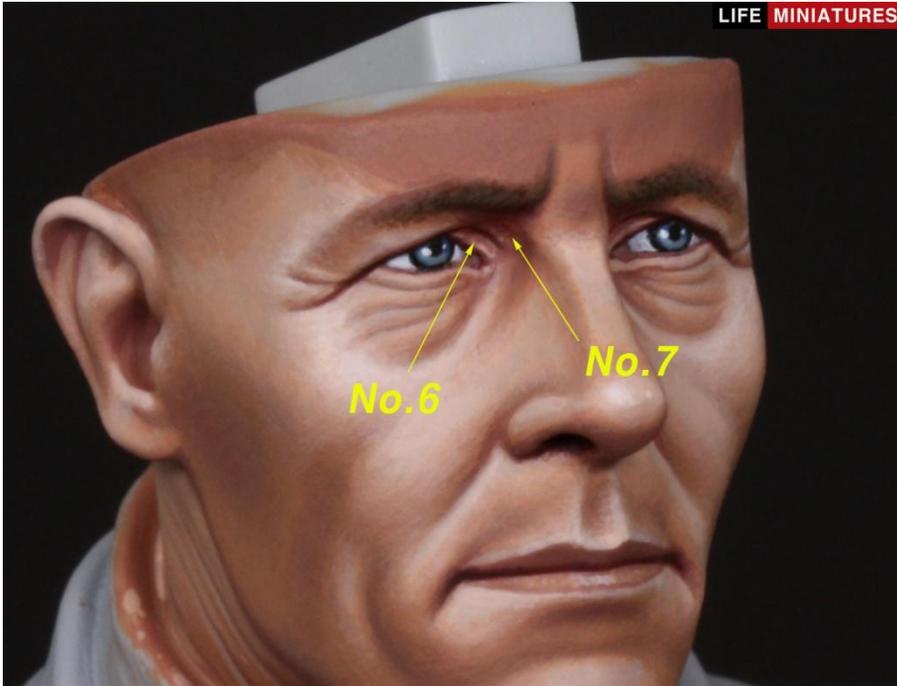
22. 이전단계까지는 얼굴에 적용되는 빛의 조건이 일반적일 때의 명암을 표현한 것이고 이 단계에서는 모자챙에 의해 이마부분이 그늘져지는 상황으로 변화를 준 것이다. 붉은 화살표가 가리키는 부위에 지정된 스킨 톤을 적용하여 그늘진 범위의 전체적인 밝기를 감소시킨다. 노란 화살표가 가리키는 부위에는 물계 희석한 VA148(Burnt Umber)을 적용하여 안구와 윗눈꺼풀의 경계선, 그리고 입꼬리의 쉼도우를 더 진하게 한다.



23. 이전단계에서 이마부위에 새로이 적용한 스킨 톤을 블렌딩 한다.



24. VA148(Burnt Umber)으로 눈썹을 그려준다. (사진상으로) 왼쪽눈썹은 이마중심에서 7시 방향, 오른쪽 눈썹은 5시 방향으로 가는 선들을 수 차례 겹치면서 그려준다. 이때 눈썹의 좌우 끝으로 갈수록 색이 연해지도록 그려준다



25. VA019(Dark Flesh) 와 VA148(Burnt Umber)를 2대1로 조색하여 눈썹에 하이라이트를 표현한다. 눈썹을 그릴 때 동일한 방식으로 하이라이트의 선들을 그려준다. 눈썹아래쪽 눈물샘상단 그늘진 부분의 색도우를 더 진하게 만들어준다. 화살표가 가리키는 지점에 지정된 스킨톤을 적용한다.



26. 짧게 깎인 옆머리와 뒷머리를 표현하기 위해 VA019(Dark Flesh)와 VA148(Burnt Umber)를 2:1로 혼합한 색을 물개 희석하여 점 찍듯이 수 차례 두드려준다. 처음에는 전체적으로 흐리게 표현하다가 중심부위부터 점들이 겹쳐지는 횡수를 늘려가면서 서서히 진하게 만들어준다.



26. 짧게 깎인 옆머리와 뒷머리를 표현하기 위해 VA019(Dark Flesh)와 VA148(Burnt Umber)를 2:1로 혼합한 색을 물개 희석하여 점 찍듯이 수 차례 두드려준다. 처음에는 전체적으로 흐리게 표현하다가 중심부위부터 점들이 겹쳐지는 횡수를 늘려가면서 서서히 진하게 만들어준다. (다른 각도)



26. 짧게 깎인 옆머리와 뒷머리를 표현하기 위해 VA019(Dark Flesh)와 VA148(Burnt Umber)를 2:1로 혼합한 색을 물개 희석하여 점 찍듯이 수 차례 두드려준다. 처음에는 전체적으로 흐리게 표현하다가 중심부위부터 점들이 겹쳐지는 횡수를 늘려가면서 서서히 진하게 만들어준다. (다른 각도)



27. VA019(Dark Flesh)를 물계 희석하여 머리카락의 밝은 부분에 발라준다. 처음에는 색이 거의 드러나지 않지만 한번 칠하고 건조시킨 후 그 위에 다시 서너 번 정도 겹칠 하여 하이라이트를 표현한다.



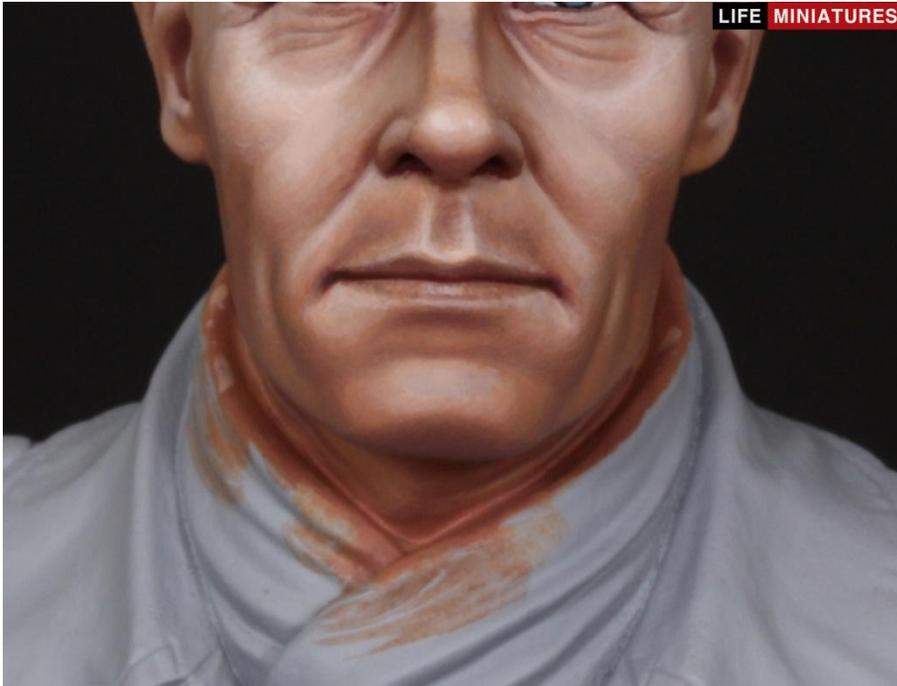
27. VA019(Dark Flesh)를 물계 희석하여 머리카락의 밝은 부분에 발라준다. 처음에는 색이 거의 드러나지 않지만 한번 칠하고 건조시킨 후 그 위에 다시 서너 번 정도 겹칠 하여 하이라이트를 표현한다. (다른 각도)



27. VA019(Dark Flesh)를 묽게 희석하여 머리카락의 밝은 부분에 발라준다. 처음에는 색이 거의 드러나지 않지만 한번 칠하고 건조시킨 후 그 위에 다시 서너 번 정도 겹칠 하여 하이라이트를 표현한다. (다른 각도)



28. 이 단계에서부터는 좀 더 리얼한 얼굴로 변화시키는 심화과정을 시작하도록 한다. 먼저 눈 주변의 주름 선들에 적용된 쉐도우를 좀 더 부드럽게 풀어서 주변 색에 자연스럽게 스며들도록 만들어 준다. 쉐도우에 현재 적용되어있는 색보다 밝은 단계의 스킨 톤을 묽게 희석하여 주름 선을 따라 점 찍듯이 발라준다.



29. 입술과 그것을 둘러싼 피부와의 경계선에 그 둘의 중간색을 적용하여 살짝 흐릿하게 만들어준다. 실제로 사람의 입술과 그 주변 피부와의 경계선은 또렷하게 구분되어있지 않고 경계선의 기점으로 서서히 변화되는 듯 보인다.



30. 스킨 톤 6번으로 아래눈꺼풀에 있는 주름 라인을 재정리



31. 안구의 섀도우 표현
VA148(Burnt Umber)를 묽게 희석하여 안구의 상방 30% 정도의 범위에 얇게 칠해준다.



32. 난색(따뜻한 색)을 적절한 위치에 적용하면 얼굴에 생동감이 더해진다. 주로 코밑, 광대뼈 주변, 입 꼬리 주변, 입술아래, 턱 아랫부분, 귓볼에 적용하며 이 단계에서는 먼저 VA024 (Bright Orange)를 아주 묽게 희석하여 노란 화살표가 가리키는 지점에 점 찍듯이 발라준다. 처음부터 너무 진하게 칠하지 않도록 주의한다.



32. 난색(따뜻한 색)을 적절한 위치에 적용하면 얼굴에 생동감이 더해진다. 주로 코밑, 광대뼈 주변, 입꼬리 주변, 입술아래, 턱아랫부분, 귓볼에 적용하며 이 단계에서는 먼저 VA024 (Bright Orange)를 아주 묽게 희석하여 노란 화살표가 가리키는 지점에 점 찍듯이 발라준다. 처음부터 너무 진하게 칠하지 않도록 주의한다 (다른 각도)



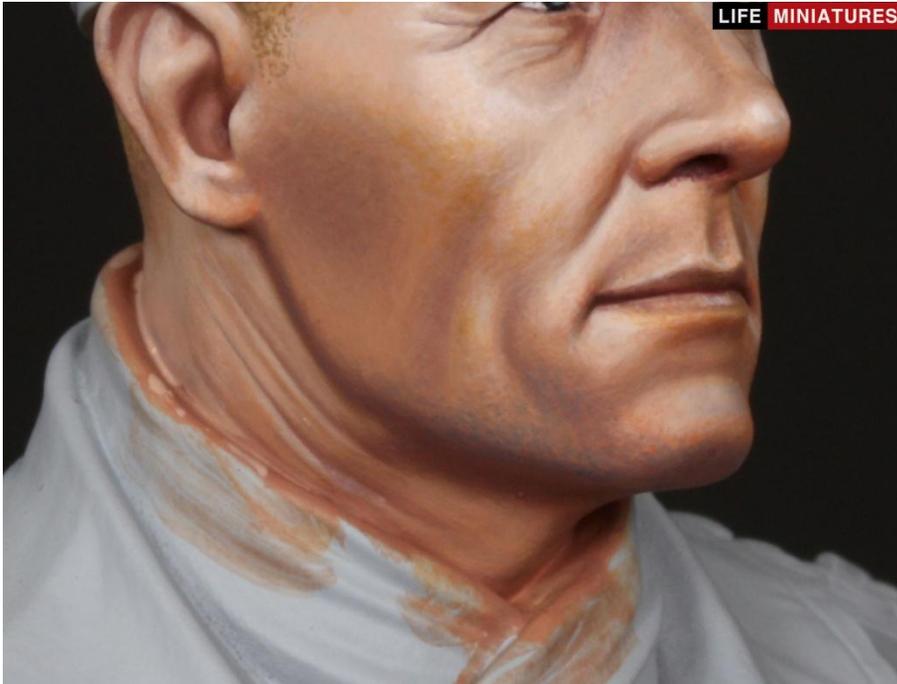
33. VA022(Light Orange)를 아주 묽게 희석하여 노란 화살표가 가리키는 지점에 점 찍듯이 발라준다. 처음부터 너무 진하게 칠하지 않도록 주의한다



33. VA022(Light Orange)를 아주 뉘게 희석하여 노란 화살표가 가리키는 지점에 점 찍듯이 발라준다. 처음부터 너무 진하게 칠하지 않도록 주의한다 (다른 각도)



34. 윗눈꺼풀과 안구의 경계라인을 좀 더 가늘고 정교하게 만들어준다. 미간이 실제인물보다 살짝 좁아 보이므로 콧등에서 눈물샘 방향으로 스킨 톤을 좀더 밀어내어 미간을 넓힌다. 코 양쪽 옆에 적용되어있는 쉐도우를 좀 더 밝게 해준다. (이런 류의 실사인형을 칠할 경우 지금과 같은 추가적인 수정작업이 수반된다. 실존인물의 자료사진을 참고하면서 최대한 비슷해질 때까지 조금씩 다듬어 가는 과정이다)



35. 아래턱의 그늘진 부위 주변에 VA058(Field Blue)를 묽게 희석하여 점 찍듯이 발라준다. 얼굴 하단부 쉐도우에 이러한 한색(차가운 색)계열의 색을 적용하면 얼굴 중앙 및 상단부의 난색(따뜻한 색)과 대비를 이루면서 깊이 감을 더해준다.

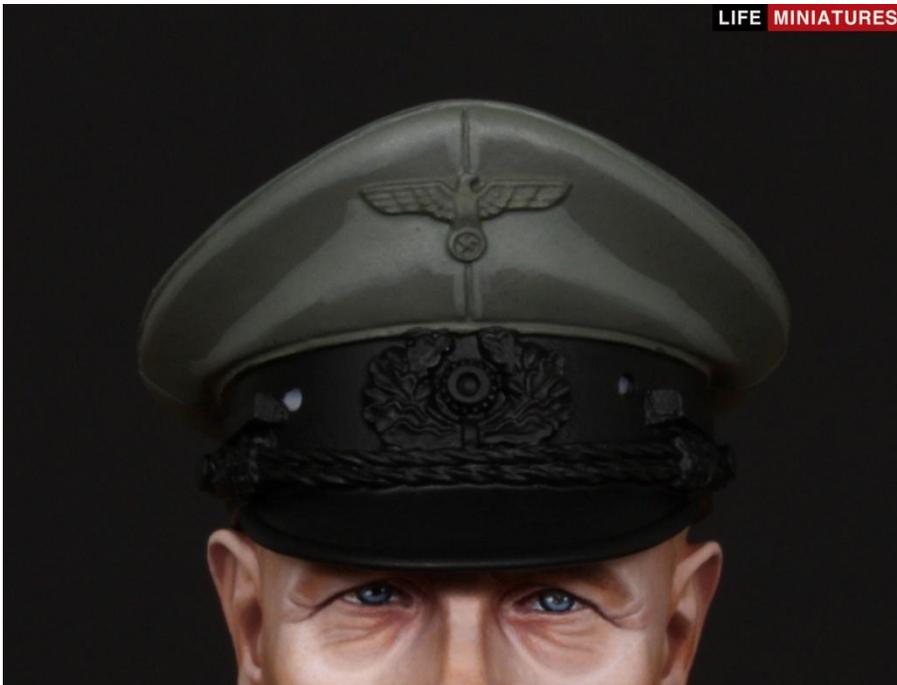


36. 독일군 장교용 정모 도색을 위한 조색

VA006=Light Fresh, VA102=Ger. Field Grey WW2, VA169=Black



37. 3번 혼합 색과 검정색으로 기본도색



38. 2번 색을 하이라이트 위치에 도색



38. 2번 색을 하이라이트 위치에 도색
(다른 각도)



38. 2번 색을 하이라이트 위치에 도색
(다른 각도)



38. 2번 색을 하이라이트 위치에 도색
(다른 각도)



39. 기본 색과 하이라이트의 경계선에 중간색을 점 찍듯이 두드리며 블렌딩 시작



39. 기본 색과 하이라이트의 경계선에 중간색을 점 찍듯이 두드리며 블렌딩 시작 (다른 각도)



40. 중간색을 세분화 시키면서 블렌딩을 더 부드럽고 자연스럽게 만들어 나간다. (중간 톤을 세분화하는 과정은 스킨 톤의 블렌딩 과정 참조 : page 8, 9)



40. 중간색을 세분화 시키면서 블렌딩을 더 부드럽고 자연스럽게 만들어 나간다.
(중간 톤을 세분화하는 과정은 스킨 톤의 블렌딩 과정 참조 : page 8, 9)
(다른 각도)



41. 블렌딩 완료



41. 블렌딩 완료



42. 화살표가 가리키는 지점에 1번 색으로 2차 하이라이트 표현



42. 화살표가 가리키는 지점에 1번 색으로 2차 하이라이트 표현
(다른 각도)



43. 4번 색을 쉐도우 위치에 도색



43. 4번 색을 쉐도우 위치에 도색
(다른 각도)



43. 4번 색을 쉐도우 위치에 도색
(다른 각도)



44. 4번 섀도우와 그 주변 색을 블렌딩하고 5번 색으로 재봉선(화살표가 가리키는 선)을 그려 넣는다.
독수리 휘장에도 밑 색으로 5번 색을 칠한다



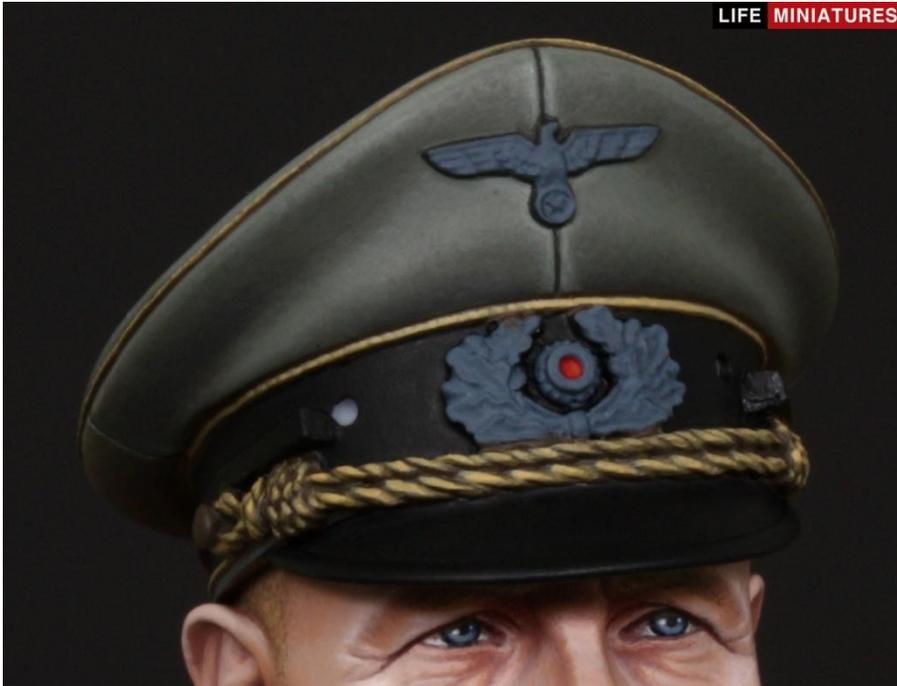
45. 모자의 파이핑과 장식끈은 VA148(Burnt Umber)를 기본 색으로 칠한다. 모자하단의 테두리에는 3번 색을 칠해준다. 차후에 은색으로 칠해질 휘장은 VA058(Field Blue)를 기본 색으로 칠해준다



46. VA121(Yellow Ochre)과 VA148(Burnt Umber)을 3:1로 조색하여 파이핑과 장식 끈에 중간 색으로 칠해준다. 장식 끈의 디테일이 잘 살아나도록 골진 부분의 웨도우는 남기면서 칠해준다. VA031(Flat Red)로 휘장의 붉은 부분을 칠해준다.



46. VA121(Yellow Ochre) 와 VA148(Burnt Umber)을 3:1로 조색하여 파이핑과 장식 끈에 중간 색으로 칠해준다. 장식 끈의 디테일이 잘 살아나도록 골진 부분의 웨도우는 남기면서 칠해준다. VA031(Flat Red)로 휘장의 붉은 부분을 칠해준다. (다른 각도)



47. VA019(Dark Flesh)로 파이핑과 장식 끈에 하이라이트, 하이라이트를 적용하는 위치는 상대적으로 돌출된 부분이나 앞쪽 또는 위쪽 부위이다.



47. VA019(Dark Flesh)로 파이핑과 장식 끈에 하이라이트, 하이라이트를 적용하는 위치는 상대적으로 돌출된 부분이나 앞쪽 또는 위쪽 부위이다.
(다른 각도)



47. VA019(Dark Flesh)로 파이핑과 장식 끈에 하이라이트, 하이라이트를 적용하는 위치는 상대적으로 돌출된 부분이나 앞쪽 또는 위쪽 부위이다.
(다른 각도)



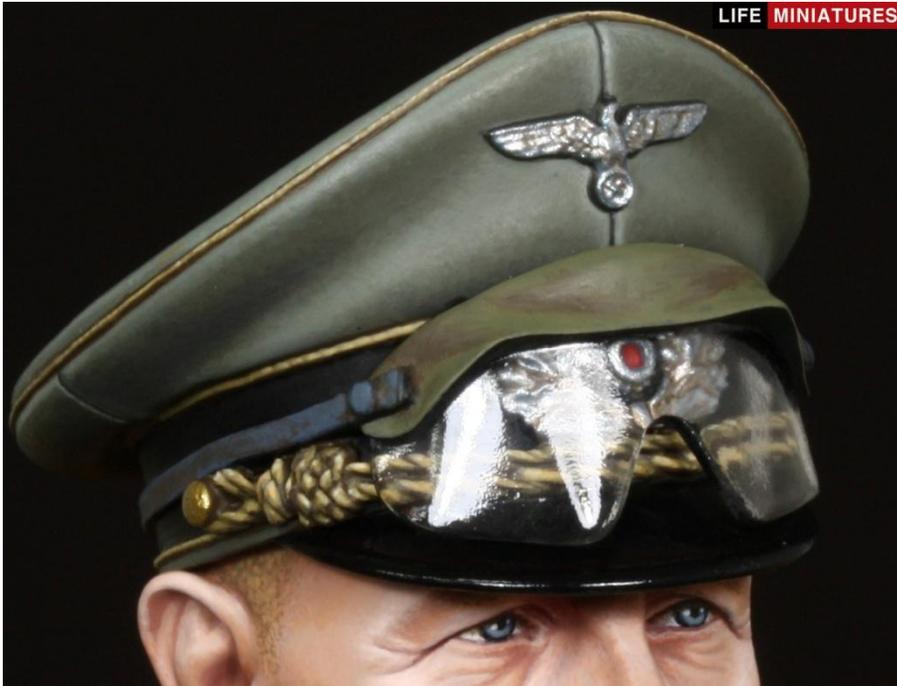
48. VA006(Light Flesh)을 VA019(Dark Flesh)에 첨가하여 파이핑과 장식 끈의 가장 밝은 부위에 최종 하이라이트로 적용한다. VA006(Light Flesh)을 1번 색에 첨가하여 필드 캡의 가장 밝은 부위(화살표가 가리키는 부분)에 최종 하이라이트로 적용한다.
금속휘장에 은색을 칠한 후 몰드의 깊이 감을 더해주기 위해 VA148(Burnt Umber)를 뭉개 희석하여 몰드를 따라 얇게 칠해준다.



49. 투명 고글 접착 및 VA169(Black)로 고글 커버 밑 칠 작업



50. VA102(Ger. Fieldgrey WW2)와 VA121(Yellow Ochre)을 5:3으로 혼합하여 고글 커버 기본 색으로 도색하고 VA058(Field Blue)을 고글 끈의 기본 색으로 도색 한다.



51. 각각의 기본 색에 VA148(Burnt Umber)을 1:1로 혼합하고 묽게 희석한 후 쉘도우 위치에 얇게 여러 번 발라 준다.



51. 각각의 기본 색에 VA148(Burnt Umber)을 1:1로 혼합하고 묽게 희석한 후 쉘도우 위치에 얇게 여러 번 발라 준다.

(다른 각도)



51. 각각의 기본 색에 VA148(Burnt Umber)을 1:1로 혼합하고 묽게 희석한 후 섀도우 위치에 얇게 여러 번 발라 준다.

(다른 각도)



52. 고글 커버의 천 질감을 표현하기 위해 VA006(Light Flesh)과 고글커버의 기본 색을 1:1의 비율로 혼합하여 가로 세로 일정한 비율로 가는 선들을 그려준다.
VA006(Light Flesh)과 VA058(Field Blue)을 1:1로 혼합하여 고글 끈의 하이라이트를 표현해준다.



LIFE MINIATURES

52. 고글 커버의 천 질감을 표현하기 위해 VA006(Light Flesh)과 고글커버의 기본 색을 1:1의 비율로 혼합하여 가로 세로 일정한 비율로 가는 선들을 그려준다.
VA006(Light Flesh)과 VA058(Field Blue)을 1:1로 혼합하여 고글 끈의 하이라이트를 표현해준다.
(다른 각도)



LIFE MINIATURES

52. 고글 커버의 천 질감을 표현하기 위해 VA006(Light Flesh)과 고글커버의 기본 색을 1:1의 비율로 혼합하여 가로 세로 일정한 비율로 가는 선들을 그려준다.
VA006(Light Flesh)과 VA058(Field Blue)을 1:1로 혼합하여 고글 끈의 하이라이트를 표현해준다.
(다른 각도)



52. 고글 커버의 천 질감을 표현하기 위해 VA006(Light Flesh)과 고글커버의 기본 색을 1:1의 비율로 혼합하여 가로 세로 일정한 비율로 가는 선들을 그려준다. VA006(Light Flesh)과 VA058(Field Blue)을 1:1로 혼합하여 고글 끈의 하이라이트를 표현해준다. (다른 각도)



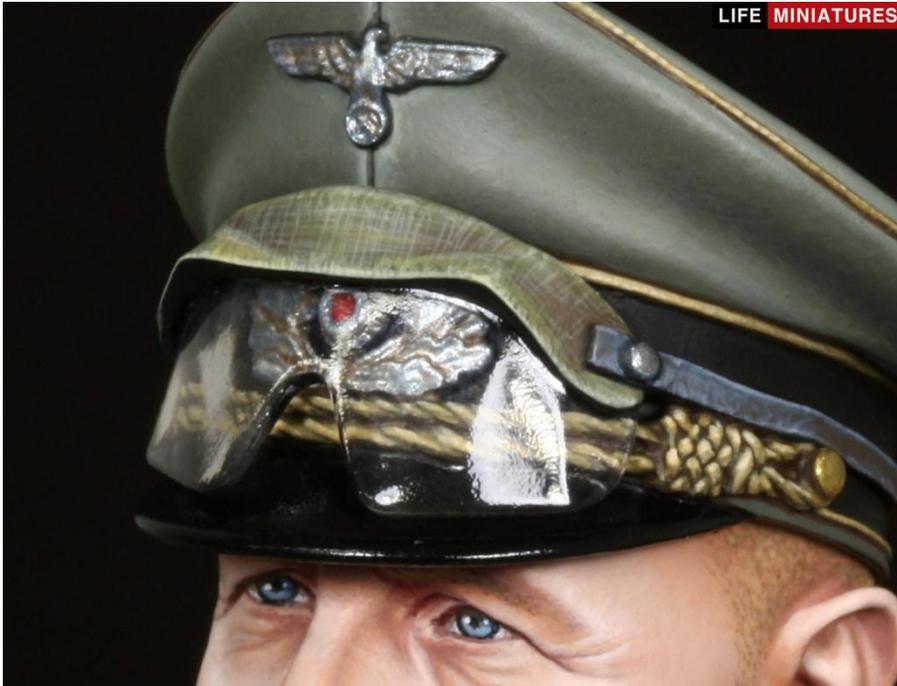
53. 고글 커버의 하이라이트가 적용되는 부위(각 주름덩어리의 위쪽 면)에 아주 묽게 희석한 VA121(Yellow Ochre)을 얇게 여러 번 겹칠 해준다. 이 과정을 거치면서 전반적인 색감이 Olive Green톤으로 서서히 전환된다. VA148(Burnt Umber)을 묽게 희석하여 고글 커버와 끈에 더 진한 쉐도우를 표현한다.



53. 고글 커버의 하이라이트가 적용되는 부위(각 주름덩어리의 위쪽 면)에 아주 묽게 희석한 VA121(Yellow Ochre)을 얇게 여러 번 겹칠 해준다. 이 과정을 거치면서 전반적인 색감이 Olive Green톤으로 서서히 전환된다. VA148(Burnt Umber)을 묽게 희석하여 고글 커버와 끈에 더 진한 쉐도우를 표현한다.
(다른 각도)



54. VA121(Yellow Ochre)과 VA006(Light Flesh)을 혼합한 색으로 가장 밝은 하이라이트를 표현하고 고글 끈의 단추를 은색으로 칠한다.



54. VA121(Yellow Ochre)과 VA006(Light Flesh)을 혼합한 색으로 가장 밝은 하이라이트를 표현하고 고글 끈의 단추를 은색으로 칠한다.

(다른 각도)



55. VA148(Burnt Umber)로 스카프의 밑칠을 한다.



56. 목둘레의 쉐도우 라인(화살표가 가리키는 곳)으로 밑 칠한 색을 자연스럽게 남기면서 VA132(Brown Sand)로 기본 색을 칠한다.



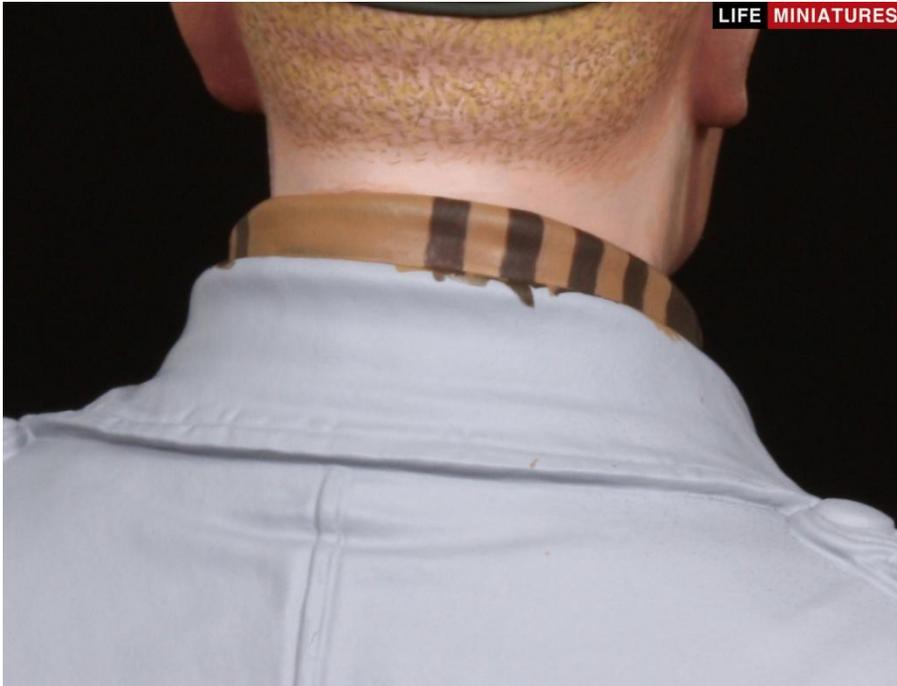
56. 목둘레의 쉐도우 라인으로 밑 칠한 색을 자연스럽게 남기면서 VA132(Brown Sand)로 기본 색을 칠한다.
(다른 각도)



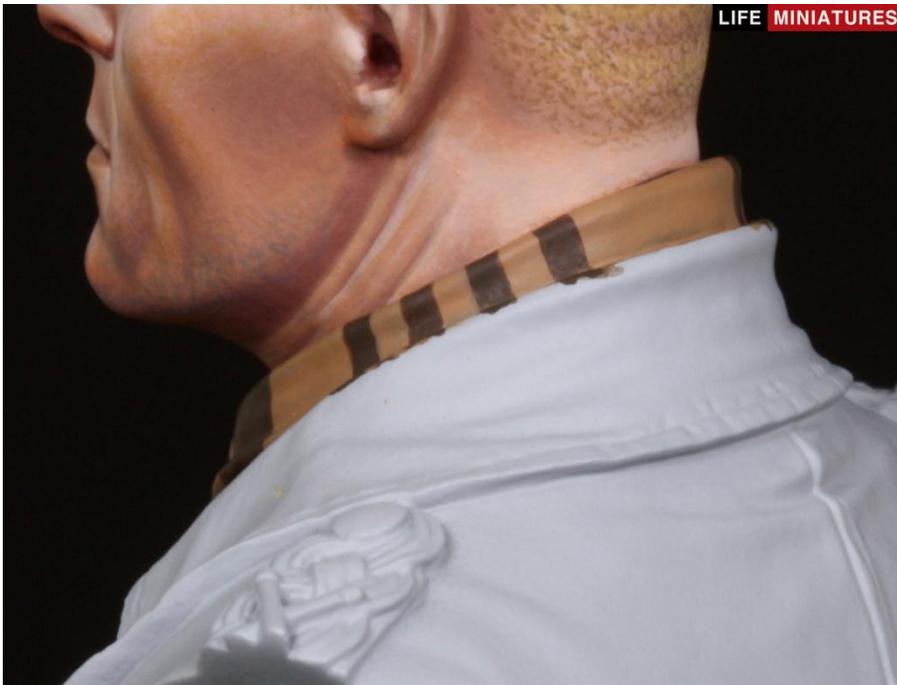
57. VA147(Leather Brown)로 세로방향 줄무늬를 그린다.



57. VA147(Leather Brown)로 세로방향 줄무늬를 그린다.
(다른 각도)



57. VA147(Leather Brown)로 세로방향 줄무늬를 그린다.
(다른 각도)



57. VA147(Leather Brown)로 세로방향 줄무늬를 그린다.
(다른 각도)



57. VA147(Leather Brown)로 세로방향 줄무늬를 그린다.
(다른 각도)



58. VA147(Leather Brown)로 가로방향 줄무늬를 그린다.



58. VA147(Leather Brown)로 가로방향 줄무늬를 그린다.
(다른 각도)



58. VA147(Leather Brown)로 가로방향 줄무늬를 그린다.
(다른 각도)



58. VA147(Leather Brown)로 가로방향 줄무늬를 그린다.
(다른 각도)



59. VA132(Brown Sand)로 줄무늬 위에 빗살무늬 패턴을 그려 넣는다.



59. VA132(Brown Sand)로 줄무늬 위에 빗살무늬 패턴을 그려 넣는다.
(다른 각도)



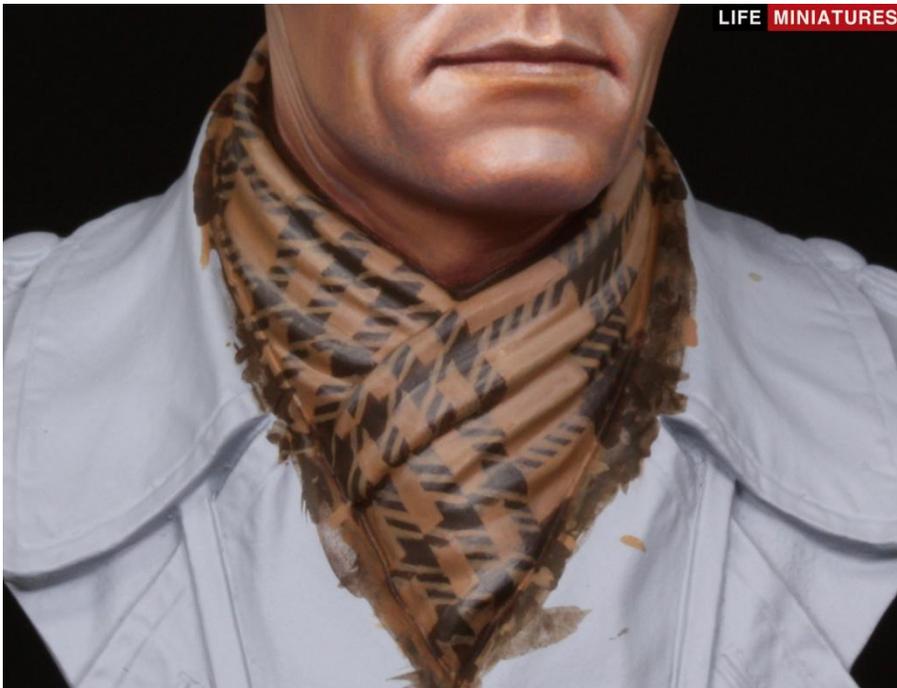
59. VA132(Brown Sand)로 줄무늬 위에 빗살무늬 패턴을 그려 넣는다.
(다른 각도)



59. VA132(Brown Sand)로 줄무늬 위에 빗살무늬 패턴을 그려 넣는다.
(다른 각도)



59. VA132(Brown Sand)로 줄무늬 위에 빗살무늬 패턴을 그려 넣는다.
(다른 각도)



60. VA132(Brown Sand)와 VA006(Light Flesh)를 2:1로 혼합하여 스카프의 하이라이트 위치에 물감 여러 번 겹칠 한다.



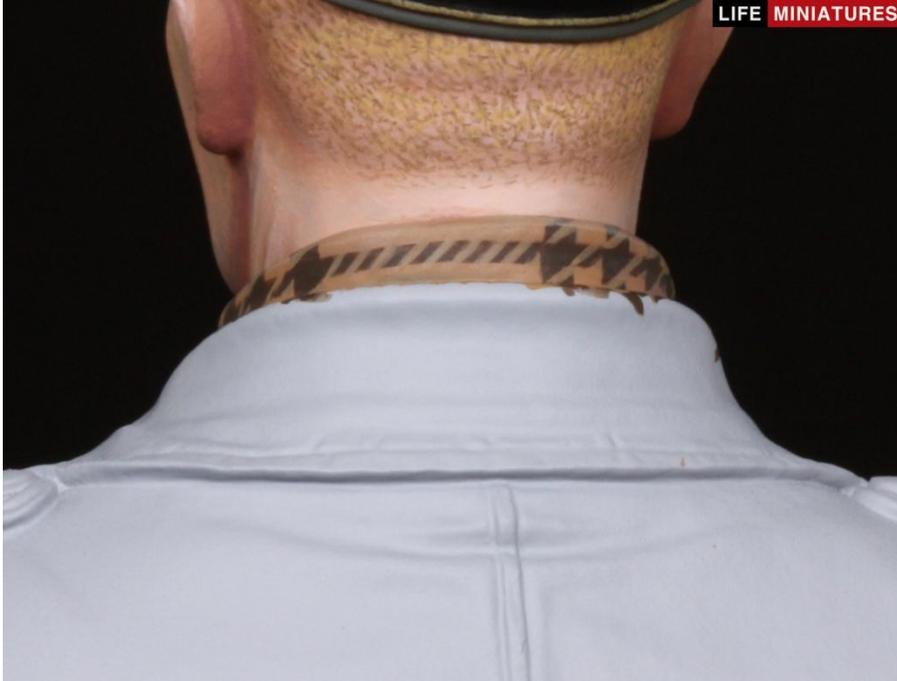
60. VA132(Brown Sand)와 VA006(Light Flesh)를 2:1로 혼합하여 스카프의 하이라이트 위치에 물감 여러 번 겹칠 한다.

(다른 각도)



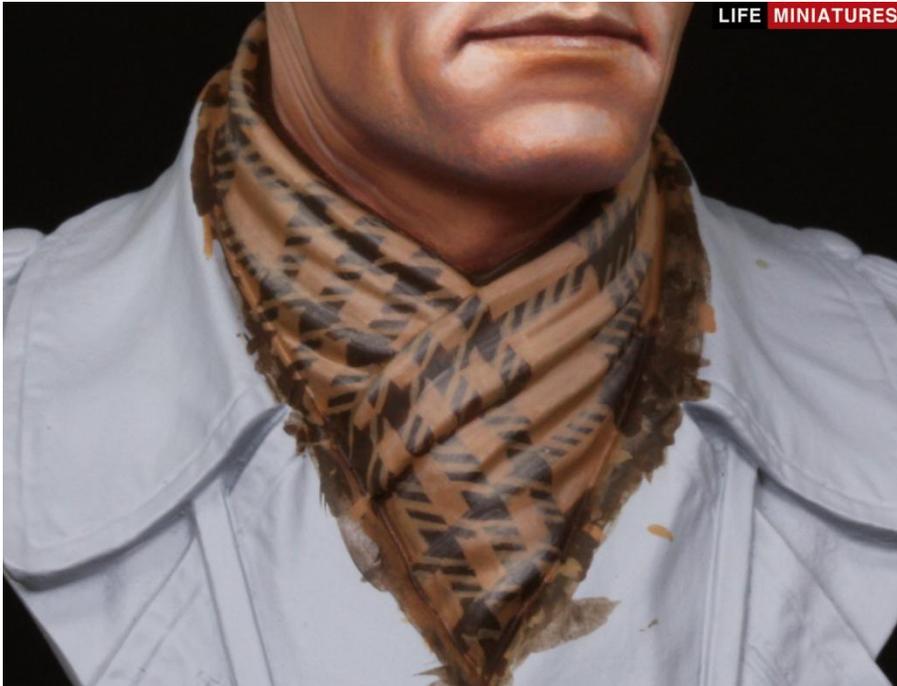
60. VA132(Brown Sand)와 VA006(Light Flesh)를 2:1로 혼합하여 스카프의 하이라이트 위치에 물감 여러 번 겹칠 한다.

(다른 각도)



60. VA132(Brown Sand)와 VA006(Light Flesh)를 2:1로 혼합하여 스카프의 하이라이트 위치에 물감 여러 번 겹칠 한다.

(다른 각도)



61. 하이라이트 위치에 혼합 색을 물개 한번 칠하고 건조시킨 후 그 위에 다시 한번 더 겹칠 하는 과정을 반복한다. 겹 칠의 횟수가 많아질수록 하이라이트가 더욱 도드라지게 된다.



62. VA132(Brown Sand)와 VA006(Light Flesh)을 1:1로 혼합하여 가장 밝은 부위의 하이라이트를 표현한다. 이때 줄무늬부분은 제외하고 칠해준다.



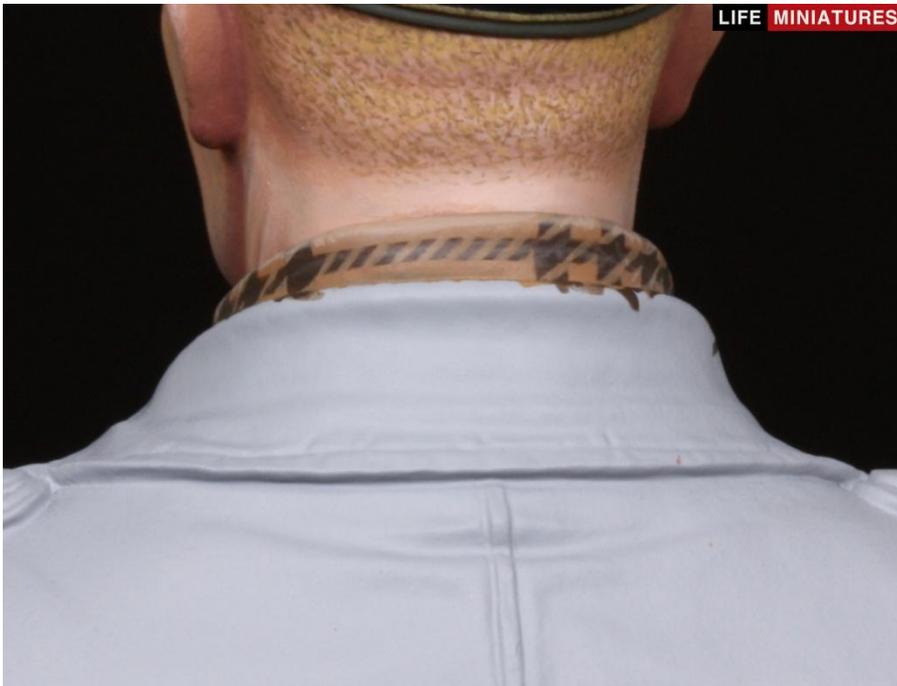
62. VA132(Brown Sand)와 VA006(Light Flesh)을 1:1로 혼합하여 가장 밝은 부위의 하이라이트를 표현한다. 이때 줄무늬부분은 제외하고 칠해준다.

(다른 각도)



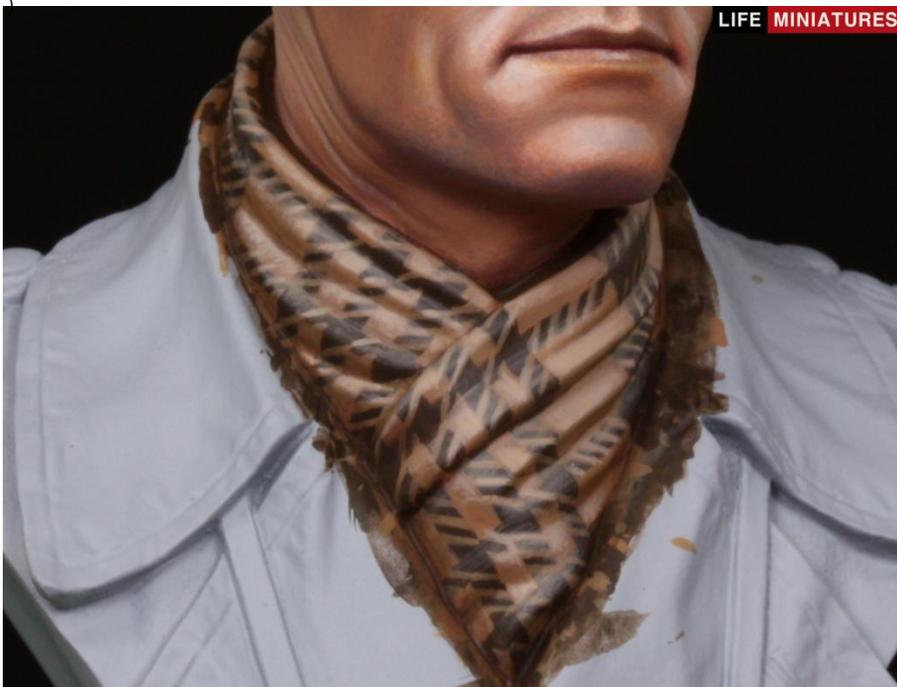
62. VA132(Brown Sand)와 VA006(Light Flesh)을 1:1로 혼합하여 가장 밝은 부위의 하이라이트를 표현한다. 이때 줄무늬부분은 제외하고 칠해준다.

(다른 각도)



62. VA132(Brown Sand)와 VA006(Light Flesh)을 1:1로 혼합하여 가장 밝은 부위의 하이라이트를 표현한다. 이때 줄무늬부분은 제외하고 칠해준다.

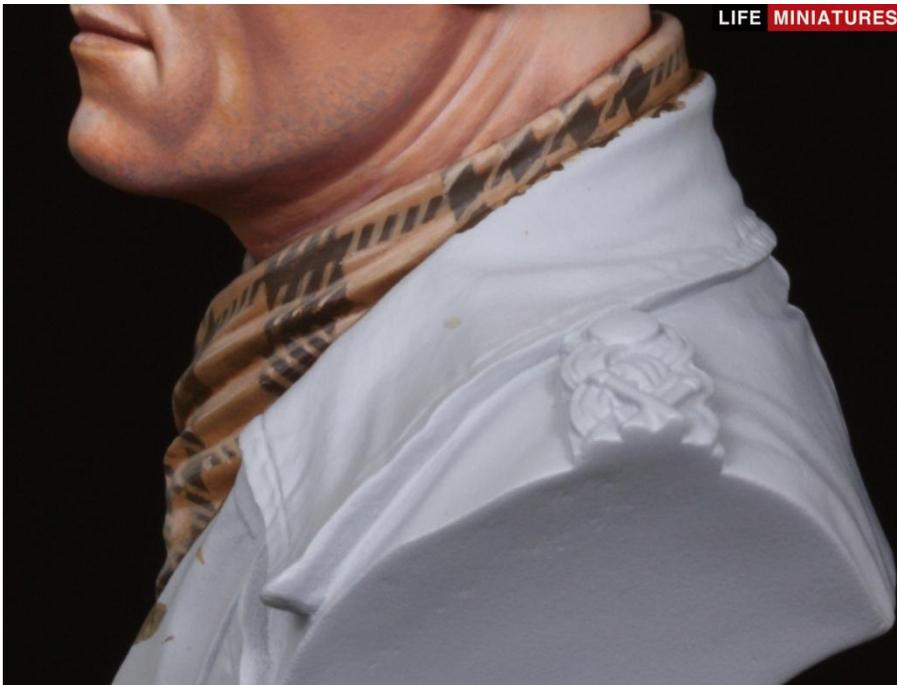
(다른 각도)



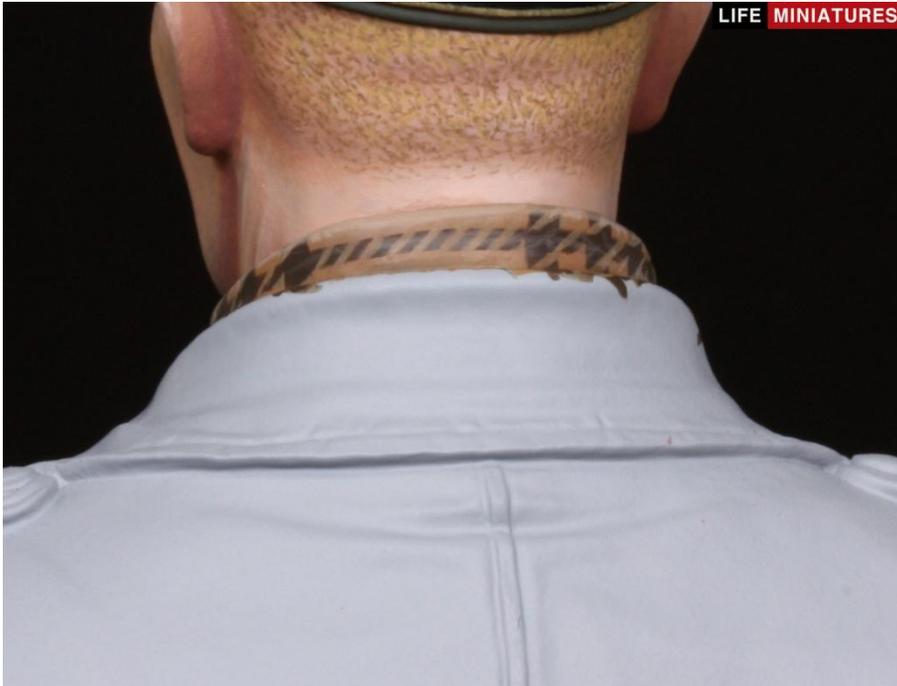
63. VA147(Leather Brown)을 웨도우 위치에 물게 여러 번 겹칠 해준다.



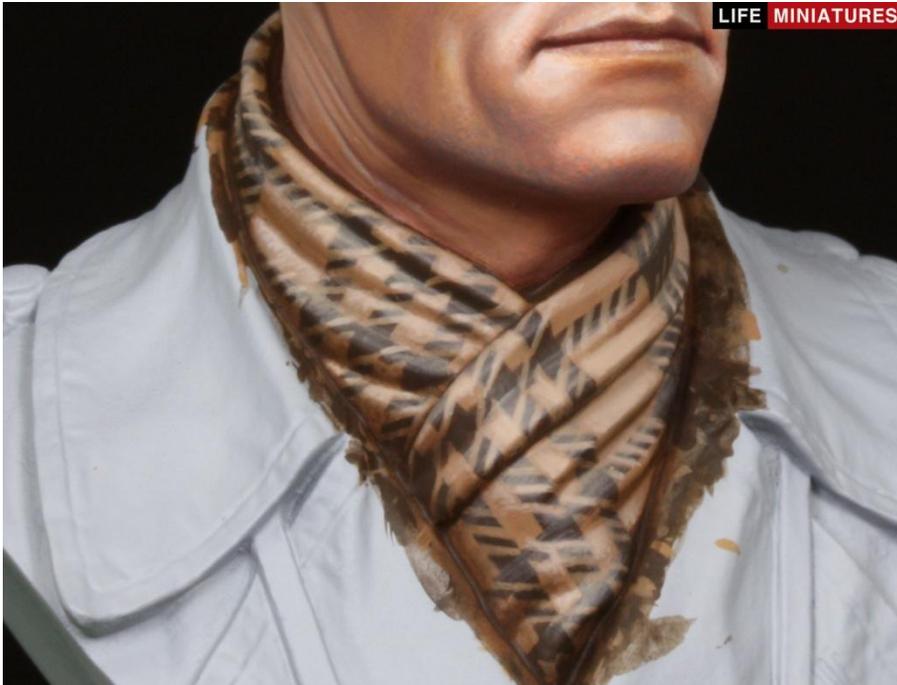
63. VA147(Leather Brown)을 쉐도우 위치에 물게 여러 번 곱칠 해준다.
(다른 각도)



63. VA147(Leather Brown)을 쉐도우 위치에 물게 여러 번 곱칠 해준다.
(다른 각도)



63. VA147(Leather Brown)을 섀도우 위치에 묶게 여러 번 겹칠 해준다.
(다른 각도)



64. 스카프의 하단 부위와 천이 서로 겹치는 부분, 주름이 깊게 잡힌 부분에는 겹 칠의 횟수를 늘려서 다른 부위 보다 더 어두운 섀도우를 표현한다.



64. 스카프의 하단 부위와 천이 서로 겹치는 부분, 주름이 깊게 잡힌 부분에는 겹 칠의 횟수를 늘려서 다른 부위 보다 더 어두운 쉐도우를 표현한다.

(다른 각도)

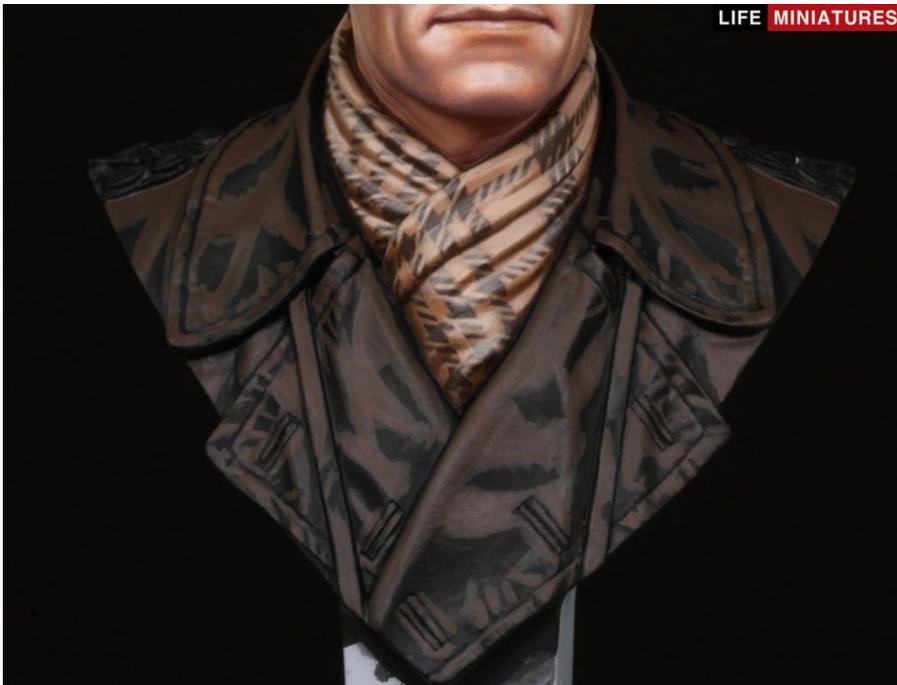


65. 독일군 가죽코트 도색을 위한 조색

VA147 = Leather Brown, VA059 = French Mirage Blue, VA169 = Black
VA006 = Light Flesh



66. 6번 색(black)으로 밑 칠



67. 가죽코트와 쌍안경 끈의 하이라이트 및 중간 톤 위치에 4번 색을 칠하여 전체적인 명암을 대략적인 두 단계로 구분 짓는다.



67. 가죽코트와 쌍안경 끈의 하이라이트 및 중간 톤 위치에 4번 색을 칠하여 전체적인 명암을 대략적인 두 단계로 구분 짓는다.

(다른 각도)



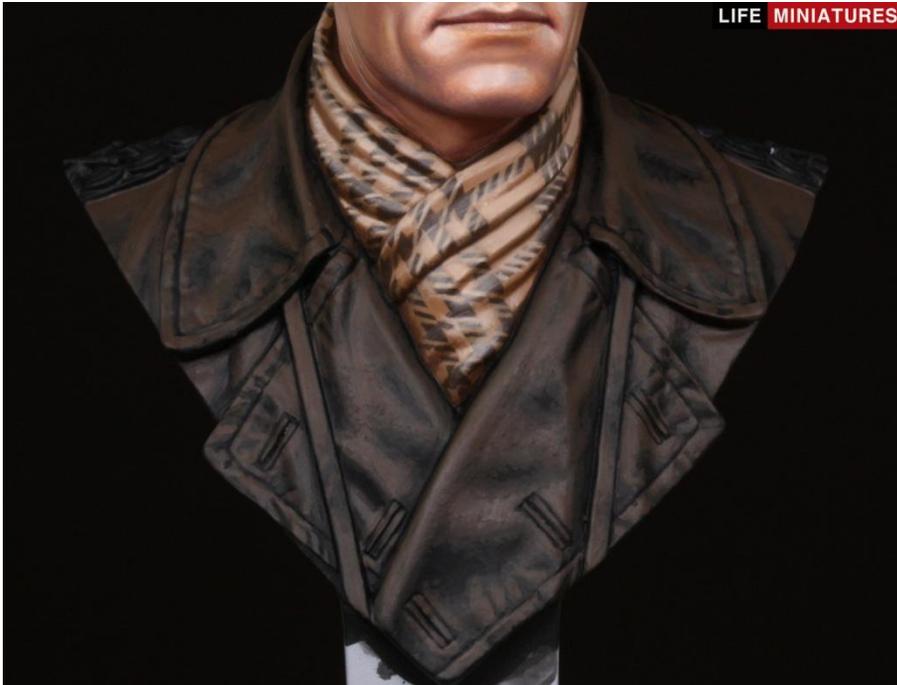
67. 가죽코트와 쌍안경 끈의 하이라이트 및 중간 톤 위치에 4번 색을 칠하여 전체적인 명암을 대략적인 두 단계로 구분 짓는다.

(다른 각도)



67. 가죽코트와 쌍안경 끈의 하이라이트 및 중간 톤 위치에 4번 색을 칠하여 전체적인 명암을 대략적인 두 단계로 구분 짓는다.

(다른 각도)



68. 4번과 6번 색의 경계에 5번 색을 점 찍듯이 수 차례 겹 칠하여 두 개의 다른 톤을 서로 연결한다. 블렌딩에 관한 구체적인 방법은 얼굴 페인팅 단계에 이미 설명되어 있으므로 생략한다.



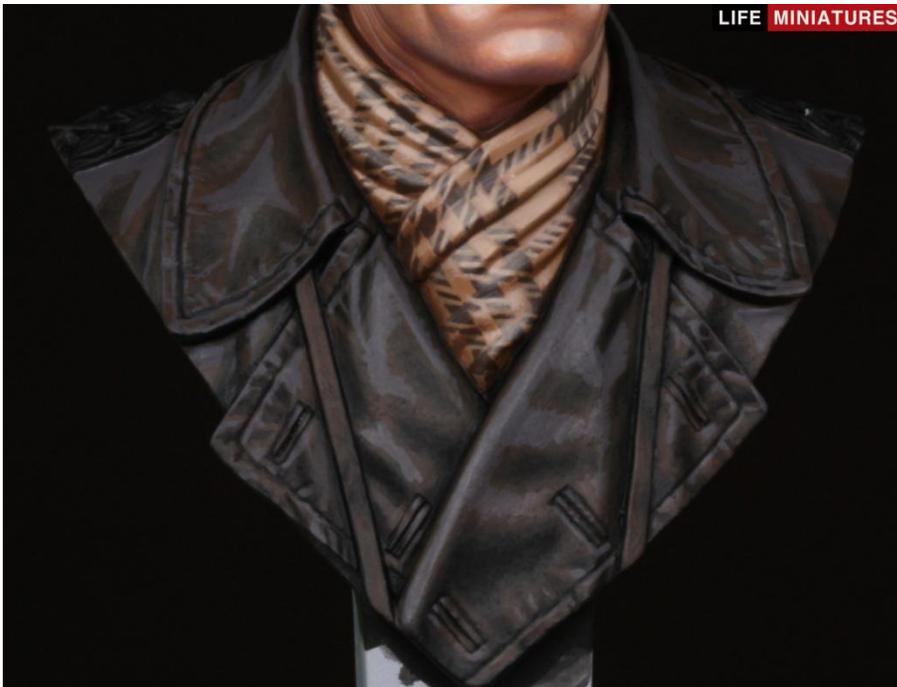
68. 4번과 6번 색의 경계에 5번 색을 점 찍듯이 수 차례 겹 칠하여 두 개의 다른 톤을 서로 연결한다. 블렌딩에 관한 구체적인 방법은 얼굴 페인팅 단계에 이미 설명되어 있으므로 생략한다.
(다른 각도)



69. 블렌딩 완료



69. 블렌딩 완료
(다른 각도)



70. 가죽코트의 하이라이트 위치에 나타나는 은은한 푸른빛의 반사광을 표현하기 위해 3번 색을 칠한다.



70. 가죽코트의 하이라이트 위치에 나타나는 은은한 푸른빛의 반사광을 표현하기 위해 3번 색을 칠한다.

(다른 각도)



70. 가죽코트의 하이라이트 위치에 나타나는 은은한 푸른빛의 반사광을 표현하기 위해 3번 색을 칠한다.

(다른 각도)



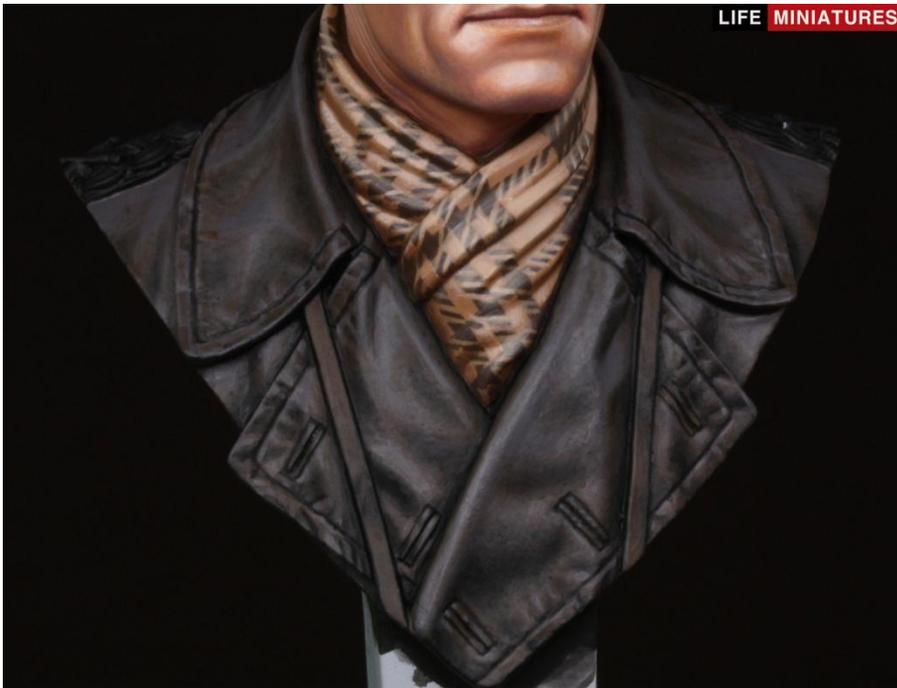
70. 가죽코트의 하이라이트 위치에 나타나는 은은한 푸른빛의 반사광을 표현하기 위해 3번 색을 칠한다.

(다른 각도)



70. 가죽코트의 하이라이트 위치에 나타나는 은은한 푸른빛의 반사광을 표현하기 위해 3번 색을 칠한다.

(다른 각도)

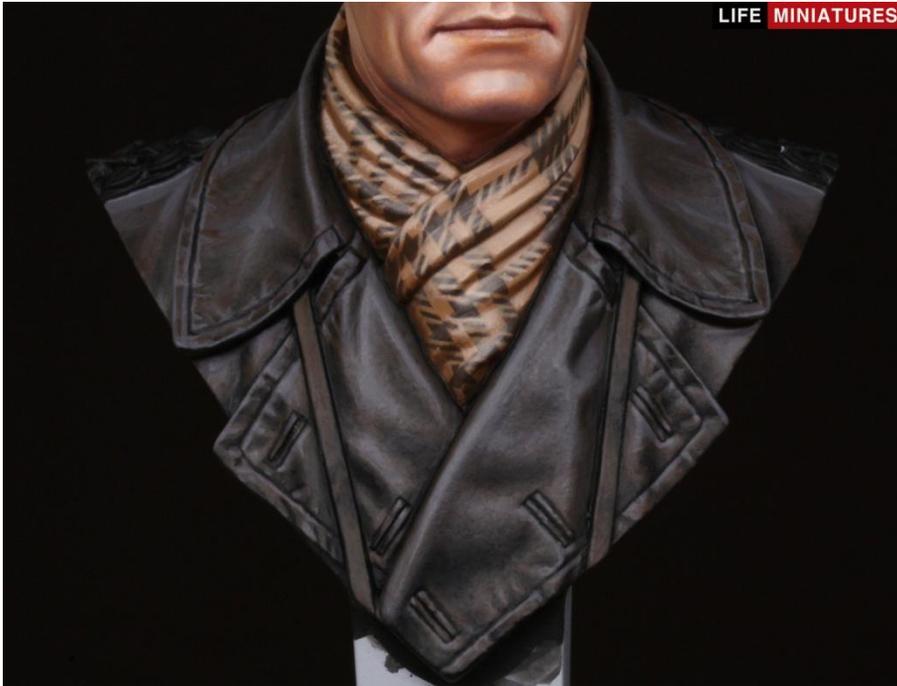


71. 3번 색과 주변 색을 블렌딩한다.



71. 3번 색과 주변 색을 블렌딩한다.

(다른 각도)



72. 3번 색을 칠한 면적 위에 그보다 좁은 범위로 2번 색을 칠한다. 각 주름 덩어리의 위쪽 부위와 옷깃 및 재봉선의 끝 단에 집중적으로 적용하여 하이라이트를 더욱 도드라지게 만든다.



72. 3번 색을 칠한 면적 위에 그보다 좁은 범위로 2번 색을 칠한다. 각 주름 덩어리의 위쪽 부위와 옷깃 및 재봉선의 끝 단에 집중적으로 적용하여 하이라이트를 더욱 도드라지게 만든다.

(다른 각도)



72. 3번 색을 칠한 면적 위에 그보다 좁은 범위로 2번 색을 칠한다. 각 주름 덩어리의 위쪽 부위와 옷깃 및 재봉선의 끝 단에 집중적으로 적용하여 하이라이트를 더욱 도드라지게 만든다.

(다른 각도)



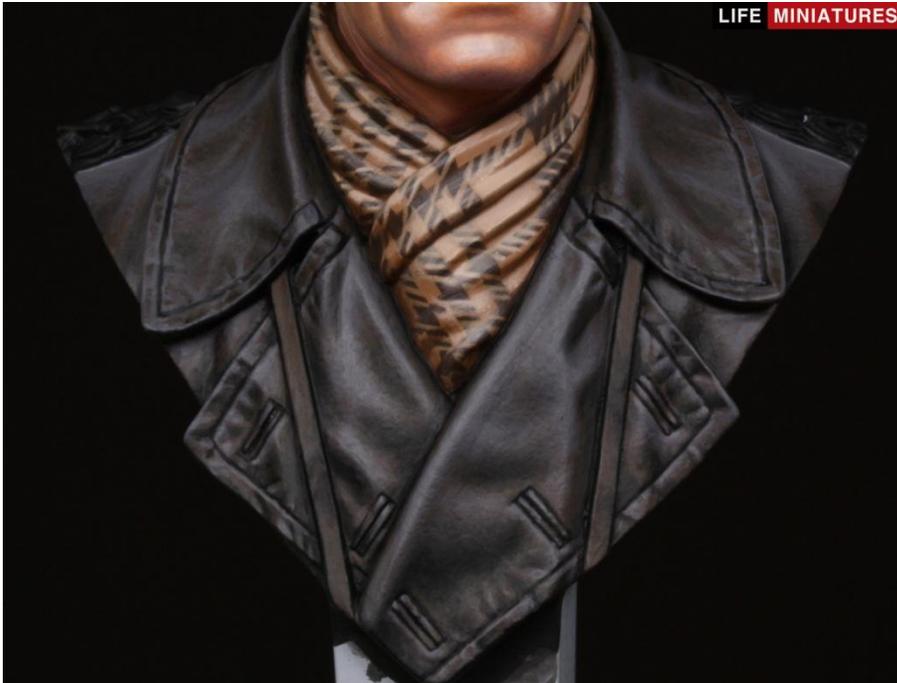
72. 3번 색을 칠한 면적 위에 그보다 좁은 범위로 2번 색을 칠한다. 각 주름 덩어리의 위쪽 부위와 옷깃 및 재봉선의 끝 단에 집중적으로 적용하여 하이라이트를 더욱 도드라지게 만든다.

(다른 각도)



72. 3번 색을 칠한 면적 위에 그보다 좁은 범위로 2번 색을 칠한다. 각 주름 덩어리의 위쪽 부위와 옷깃 및 재봉선의 끝 단에 집중적으로 적용하여 하이라이트를 더욱 도드라지게 만든다.

(다른 각도)

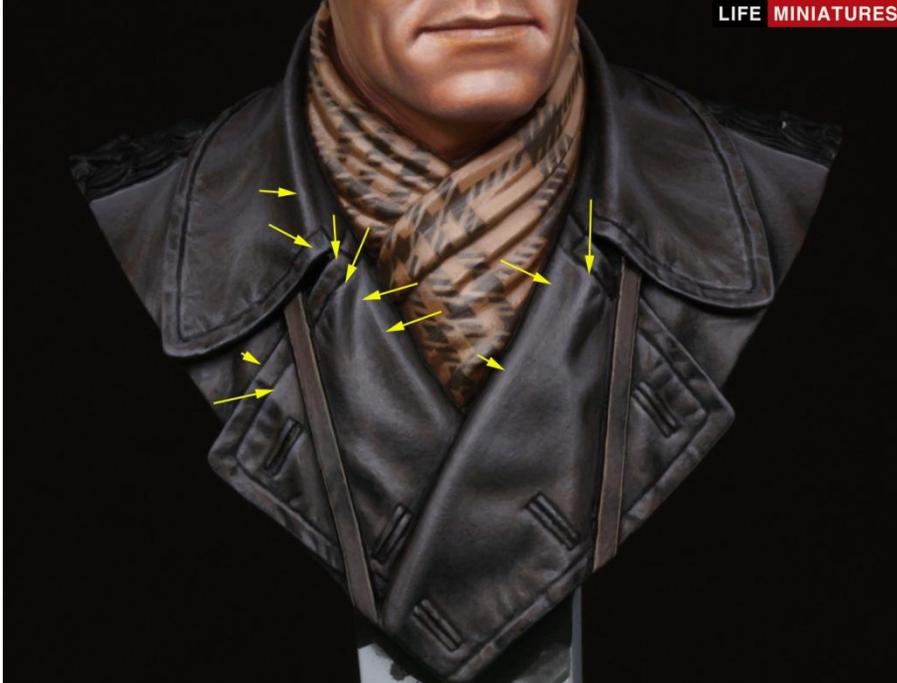


73. 2번 색과 그 주변 색을 블렌딩한다.



73. 2번 색과 그 주변 색을 블렌딩한다.

(다른 각도)



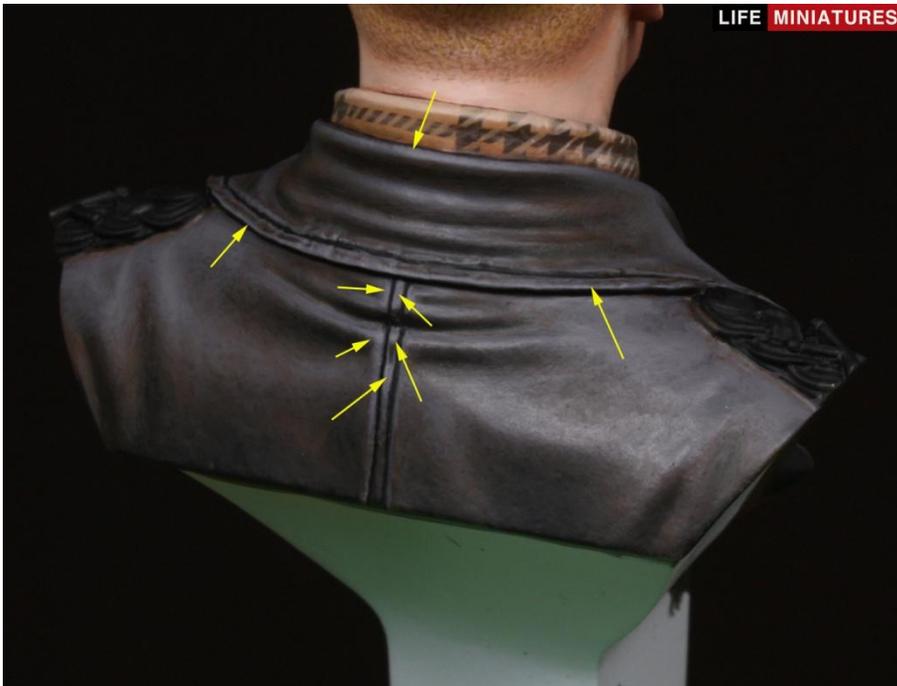
74. 화살표가 가리키는 부분에 아주 묽게 희석한 1번 색을 여러 번 겹 칠하여 가장 밝은 하이라이트를 표현한다.
쌍안경 끈의 좌우 끝 단을 따라 VA132(Brown Sand)을 칠하여 코트와 구분되는 경계선을 만들어 준다.



74. 화살표가 가리키는 부분에 아주 묽게 희석한 1번 색을 여러 번 겹 칠하여 가장 밝은 하이라이트를 표현한다.
 쌍안경 끈의 좌우 끝 단을 따라 VA132(Brown Sand)을 칠하여 코트와 구분되는 경계선을 만들어 준다. (다른 각도)



74. 화살표가 가리키는 부분에 아주 묽게 희석한 1번 색을 여러 번 겹 칠하여 가장 밝은 하이라이트를 표현한다.
 쌍안경 끈의 좌우 끝 단을 따라 VA132(Brown Sand)을 칠하여 코트와 구분되는 경계선을 만들어 준다. (다른 각도)



74. 화살표가 가리키는 부분에 아주 묽게 희석한 1번 색을 여러 번 겹 칠하여 가장 밝은 하이라이트를 표현한다.
 쌍안경 끈의 좌우 끝 단을 따라 VA132(Brown Sand)을 칠하여 코트와 구분되는 경계선을 만들어 준다. (다른 각도)



75. VA148(Burnt Umber)로 견장의 밑 칠을 한다.
 VA169(Black)로 견장과 코트의 경계선을 그려준다.



76. VA121(Yellow Ochre)와 VA148(Burnt Umber)를 3:1로 혼합하여 견장 금색코드를 따라 그 형태를 그려준다.
견장 하단의 밑판은 VA031(Flat Red)로 기본 색을 칠한다.



77. 견장의 금색코드에는 VA019(Dark Flesh)로 밑판에는 VA028(Vermillion)로 각각 하이라이트를 표현한다.



78. 금색코드부분의 웨도우를 좀 더 밝게 하기 위해 VA121(Yellow Ochre)을 묽게 희석하여 금색 코드의 웨도우 라인을 따라 칠해준다.



79. VA019(Dark Flesh)와 VA006(Light Flesh)을 1:1로 혼합하여 금색코드의 가장 밝은 하이라이트를 표현한다.

금색 단추 기본 색= VA121(Yellow Ochre)과 VA148(Burnt Umber)을 3:1로 혼합
 은색 배지 기본 색= VA058(Field Blue)



80. 단추와 배지에 각각 금색과 은색을 칠한다.



81. 페인팅 완료