

# 얼굴 도색 단계별 가이드

## 사용색

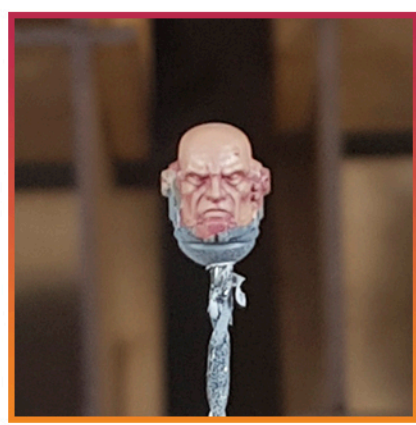


- Abaddon Black (Base)
- Cadian Flesthone (Layer)
- Kislev Flesh (Layer)
- Pallid Wych Flesh (Layer)

- Khorne Red (Base)
- Dawnstone (Layer)
- Played One Flesh (Layer)



1. 얼굴 전체를 GW Base Khorne Red + GW Layer Cadian Flesthone (1:1)로 칠해줍니다. 사람의 피부는 기본적으로 붉은 색을 띄기 때문에, 밀색에 붉은 색을 섞어주면 얼굴에 생기를 더해줍니다. 붉은 색은 꼭 Khorne Red 일 필요는 없습니다. 그러나 우리는 이 색을 가장 어두운 그림자로 쓸 예정이므로, 살색과 섞은 최종 색이 너무 밝지 않도록 주의하세요.



2. 가장 깊은 곳을 제외한 모든 부위를 GW Layer Cadian Flesthone 으로 칠해줍니다. 전반적으로 얼굴의 윤곽을 살리는데 집중합니다.

### Q. 왜 워시를 안쓰나요?

A. 입문자들은 워시를 애용하시는 경우가 많습니다. 워시는 분명 효과적인 도료이지만, 몇 가지 단점이 있습니다. 제가 이 얼굴 도색에서 워시를 사용하지 않는 이유는 크게 두 가지입니다. 첫 번째는 워시로 그림자를 만든 뒤에 밝은 색을 올리게 될 경우, 붓이 빛나가서 그림자를 덮어버리면 수습이 힘들다는 점입니다. 그러나 워처럼 기존의 도료를 이용해서 어렵게 칠한 것이라면, 붓이 빛나갔을 경우 다시 어두운 도료로 그림자를 그려주면 됩니다.



두 번째는 번들거리는 워시의 특성 때문에 디테일을 구분하기 힘들다는 점 때문입니다. 워시를 이용해 얼굴을 칠하다보면 디테일이 뭉개졌다고 느껴질 때가 있습니다. 이것은 그림자 부분의 워시가 빛을 반사하고 있거나, 어두운 부분과 밝은 부분이 명확하게 구분되지 않았기 때문입니다.

왼쪽 사진은 제가 Cadian Flesthone - Reikland Fleshshade - Cadian Flesthone 순으로 칠한 얼굴입니다. 위쪽 사진과 비교해보면 디테일이 뭉개진다는 표현의 뜻을 알 수 있습니다. 눈이나 팔자주름 등의 디테일이 차이가 나는 것은 물론이고, 이마의 주름의 그림자도 반짝이는 것이 보입니다.

워시를 사용하는 것이 나쁘다는 뜻은 아닙니다. 워시는 효율적으로 사용할 경우 시간을 단축시켜줄 뿐만 아니라, 다양한 고급 기술에도 활용할 수 있는 좋은 도료입니다. 다만 입문자 단계에서 더 높은 퀄리티의 얼굴 도색을 하고 싶다면, 워시에 의존하기보다는 차근차근 색을 올리는 편이더 효과적입니다.



3. GW Base Abaddon Black 으로 눈이 될 부분을 그려준 뒤, 얼굴이 아닌 부분들을 표시해줍니다.

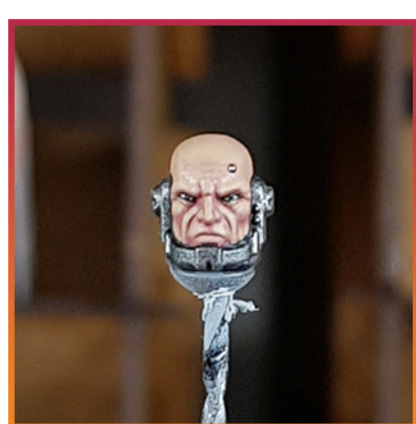
이 단계에서 그린 눈이 클수록 만화적으로 보이며, 눈이 작을수록 현실적으로 보입니다. 원하는 수준에 맞춰서 눈을 그림니다.



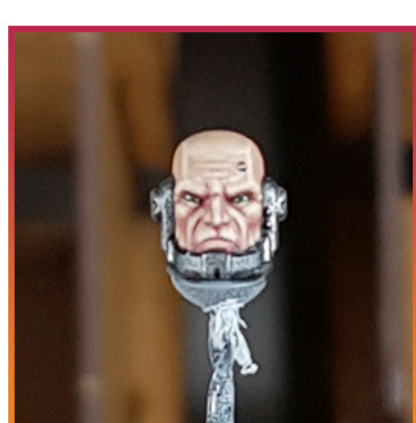
4. GW Layer Pallid Wych Flesh 로 검은색 안쪽에 흰자위 부분을 찍어줍니다. 흰자위 부분은 가급적 순수한 흰색보다는 아이보리에 가까운 색을 사용하세요. 실제 인간의 흰자위는 흰색이 아니기 때문에, 아이보리에 가까운 색을 사용하는 편이 훨씬 자연스럽습니다.



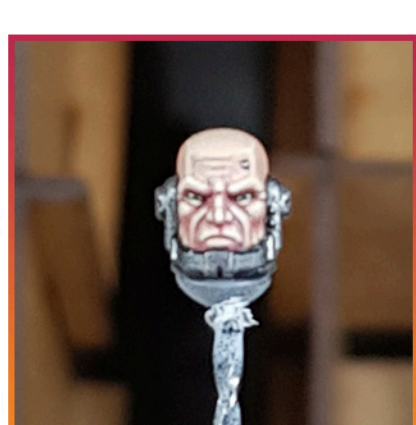
5. 다시 GW Base Abaddon Black 으로 눈동자를 그려줍니다. 정확한 위치에 눈동자를 찍는 것은 상당히 까다로운 과정입니다. 마음에 여유를 가지세요. 실패하면 4번 과정을 반복하면 됩니다.



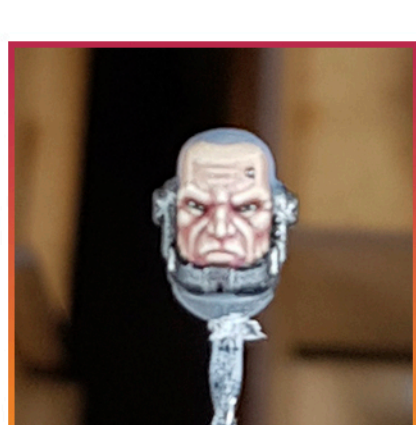
6. 이제 다시 피부를 칠할 시간입니다. 그림자 근처의 깊은 곳을 남겨놓고, 나머지 밝은 부분들을(코, 주름, 입술, 이마, 미간 등) GW Layer Kislev Flesh 로 칠해주세요.



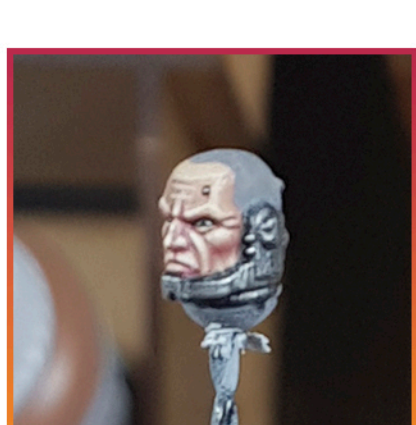
7. GW Layer Kislev Flesh + GW Layer Played One Flesh (1:1) 로 더 밝은 부분들을 칠해주세요. 코 끝과 광대뼈, 미간 등 튀어나온 부분을 중심으로 칠해줍니다.



8. GW Layer Played One Flesh 로 가장 밝은 부분들을 칠해주세요. 이 단계는 얼핏 보기엔 눈에 띄지 않지만, 테이블 위에 놓고 보았을때 매우 효과적입니다.



9. GW Layer Dawnstone 을 도료 1 : 물 4 비율로 희석합니다. 그리고 글레이징 기법을 이용해서 깎은 머리 부분을 표시해주세요. 글레이징을 주로 특정 부분의 색을 바꾸거나 경계선을 흐리는데 사용하지만, 색감이 전혀 다른 색을 사용하면 수염 자국이나 머리를 민 자국 등을 표현하는데도 활용할 수 있습니다.



10. 같은 방식으로 두 번의 글레이징을 통해 민머리 부분을 표현해서 마무리합니다. 만약 아주 짧게 민 머리를 표현하고 싶다면, 글레이징을 한 번만 하시면 됩니다.