

NMM

NON METALLIC METAL

GOLD

THE OFFICIAL NMM
PALETTE BY @CODEREVENGE

Brand: Michael Kontraros Collectibles
Name: Genesis Bust
Sculptor: Michael Kontraros
Material: High Quality Resin
Scale: 150 mm



HOW *to*

PAINT

Step by Step

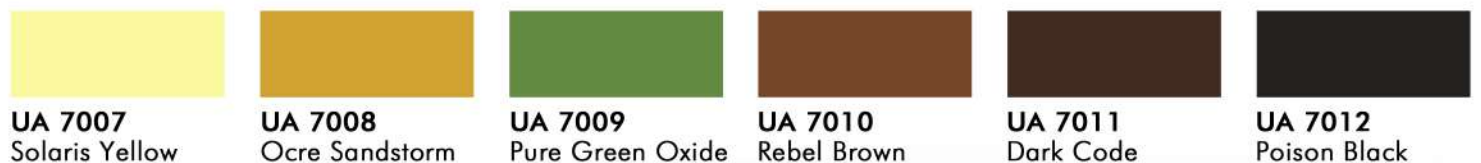


INTRODUZIONE / INTRODUCTION

L'acronimo NMM sta per "Non Metallic Metal", in riferimento al procedimento ideato per riprodurre superfici metalliche con l'uso di colori non metallici. Da anni perseguo l'obiettivo di migliorare costantemente questa tecnica. Ho realizzato questi sei colori per Lifecolor, appositamente per creare un solido cofanetto NMM. I passi che seguono sono i fondamentali che adotto personalmente.

The acronym NMM stands for "Non Metallic Metals", in reference to the proceeding designed to reproduce metal surfaces using non-metallic colors. For years I have pursued the goal of definitely improving this technique. I made these six colors for Lifecolor, specifically to create a solid casket NMM. The following steps are the basics I personally adopt.

CS53 PAINT SHADES



BASE

Il primo passo consiste nell'applicare il colore di base, che viene steso uniformemente su tutta la superficie interessata. Per fare questo, utilizziamo il colore più scuro del set, **UA 7012 Poison Black**, un nero/non nero che useremo anche in seguito per dare i riflessi massimi. Per evidenziare i punti di massima riflessione della luce, possiamo scattare una foto alla miniatura posizionando la luce di una lampada a nostro piacere. Dalla foto si vedrà chiaramente in che modo le superfici riflettono la luce: in questo caso, si delineano un'ampia zona centrale e due fasce minori laterali. Questa foto verrà usata come riferimento per impostare luci e ombre nei passi successivi.

BASE

The first step is to apply the base color, which is evenly spread over the entire affected surface. To do this, we use the darkest color of the set, **UA 7012 Poison Black**, a black/non-black that we will also use afterwards to give maximum reflexes. To highlight the points of maximum light reflection, we can take a picture of the miniature placing the light of a lamp as desired. From the photo you will clearly see how the surfaces reflect the light: in this case, a large central area and two smaller lateral bands are outlined. This photo will be used as a reference for setting lights and shadows in the next steps.





SKETCH

L'obiettivo principale è quello di creare uno sketch grossolano delle parti maggiormente illuminate. Usiamo quindi l'**UA 7008 Ocre Sandstorm** per creare ampie aree colorate in queste zone e l'**UA 7011 Dark Code** per quelle rimanenti, avendo cura di sfumare i due colori quando si incontrano. Otteniamo la sfumatura, ancora abbastanza grossolana, applicando nel contorno una miscela al 50% dei due colori. Cerchiamo di rendere i volumi coerentemente alle forme che via via incontriamo, rispettando le strutture 3D. Di fatto, un oggetto tridimensionale lo possiamo vedere composto da sottostrutture elementari, come sfere, coni, cilindri, piramidi e parallelepipedi. Dobbiamo porre particolare attenzione sia alle ombre/riflessi che queste sottostrutture possono creare le une sulle altre nel momento in cui si vanno a congiungere, sia a quelle che proseguirebbero oltre al perimetro delle parti appena dipinte, come nel caso di un "taglio" netto della figura (vedi la parte bassa della zona centrale). Questo va applicato sistematicamente a tutte le sottostrutture 3D che incontriamo.

SKETCH

The main goal is to create a rough sketch of the most illuminated parties. Therefore, we use the **UA 7008 Ocre Sandstorm** to create large colored areas in these zones and the **UA 7011 Dark Code** for the remaining ones, taking care to blend the two colors when they meet. We get the nuance, still quite coarse, applying a 50% mixture of the two colors in the outline. We try to make the volumes coherent with the shapes we gradually meet, respecting the 3D structures. In fact, we can see a three-dimensional object composed of elementary substructures, such as spheres, cones, cylinders, pyramids and parallelepipeds. We have to pay special attention either to the shadows/reflections that these substructures can create one on top of the other when they join together, and those that would continue beyond the perimeter of the parties just painted, as in the case of a clean "cut" of the figure (see the lower part of the central area). This must be systematically applied to all the 3D substructures we encounter.



VIRAGGIO

Siccome l'oro che vogliamo realizzare è un oro "freddo", introduciamo l'**UA 7009 Pure Green Oxide**, un tono verde che ci consentirà di uniformare e dare il tocco freddo al nostro oro. Lo applichiamo molto diluito nelle zone di confine (aree tra le parti chiare e scure) e terminiamo il lavoro riprendendo i toni del passo precedente aggiungendovi il **Pure Green Oxide**. Costruiamo così una sfumatura ottimale tra le varie zone. Il mix può variare a seconda di quanto tono verde vogliamo dare.

VIRAGE

Since the gold we want to make is "cold" gold, we introduce the **UA 7009 Pure Green Oxide**, a green tone that will allow us to uniform and give the cold touch to our gold. We apply it very diluted in border areas (areas between the light and dark parts) and finish the job resuming the tones of the previous step by adding the **Pure Green Oxide**. Thus, we build an optimal gradient between the various areas. The mix may vary depending on how much green tone we want.



RIFLESSI SCURI

Riprendiamo il nostro **UA 7011 Dark Code** e lo applichiamo molto diluito nelle zone di massima ombra e riflessione scura. La riflessione scura subirà poi ulteriori variazioni cromatiche per dare la sensazione di riflessioni ambientali (erba, lava, ecc). Di fatto, andiamo a rifinire i nostri riflessi coerentemente con l'ambiente che circonda il modello.

DARK REFLECTIONS

We take back our **UA 7011 Dark Code** and apply it very diluted in the areas of maximum shadow and dark reflection. The dark reflection will then undergo further chromatic variations to give the sensation of environmental reflections (grass, lava, etc.). In fact, we're going to consistently refine our reflexes with the environment that will surround the model.

UA 7009
Pure Green
Oxide

UA 7011
Dark
Code

UA 7007
Solaris
Yellow



RIFLESSI CHIARI

Mettiamo in luce la nostra miniatura amplificando i riflessi chiari. Usiamo il **UA 7007 Solaris Yellow**, un giallo molto brillante grazie al quale aumenteremo notevolmente il contrasto, dando proprio l'effetto oro ricercato. Applichiamo il colore puro al centro delle aree chiare, seguendo le forme già definite in precedenza, e nei vari profili che sono maggiormente esposti alla luce. Come fatto finora, al confine di queste zone di luce andremo a realizzare le sfumature applicando un mix variabile con l'**UA 7008 Ocre Sandstorm**. Possiamo continuare a sfumare aumentando la percentuale di **UA 7008 Ocre Sandstorm** mano a mano che ci allontaniamo dal centro della nostra area, aumentando nel contempo la trasparenza della tinta incrementando il grado di diluizione della miscela.

CLEAR REFLECTIONS

We highlight our miniature by amplifying light reflections. We use the **UA 7007 Solaris Yellow**, a very bright yellow that allows us to greatly increase the contrast, giving the gold effect we are looking for. We apply the pure color in the center of the light areas, following the shapes already previously defined, and in the various profiles that are more exposed to light. Like we've done so far, on the border of these areas of light we are going to create the shades, applying a variable mix with the **UA 7008 Ocre Sandstorm**. We can continue to blend by increasing the percentage of **UA 7008 Ocre Sandstorm** as move away from the center of our area, increasing at the same time the transparency of the dye by increasing the dilution degree of the mixture.



RIFLESSI ESTREMI

In questa fase, l'obiettivo è esasperare i riflessi per dare maggiore contrasto. A questo scopo useremo il bianco puro **LC 01 Matt White** (non compreso nel set) e il nostro **UA 7012 Poison Black**. Applichiamo il bianco facendo semplici puntini o tratti molto sottili nelle parti centrali maggiormente esposte alla luce. Applichiamo allo stesso modo l'**UA 7012 Poison Black** nelle aree maggiormente in ombra o dove vi è un riflesso ambientale estremo. In questa fase applichiamo anche mix di **UA 7007 Solaris Yellow** e **UA 7008 Ocre Sandstorm** per creare riflessi nelle zone scure, avendo cura di dare una buona trasparenza. Esempi visibili di questo sono i contorni bassi delle semisfere o le continuazioni dei riflessi estremi (come se il riflesso estremo creasse una scia).

EXTREME REFLECTIONS

In this step, the goal is to exasperate the reflections to give more contrast. For this purpose we will use some pure white **LC01 Matt White** (not included in the set) and our **UA 7012 Poison Black**. We apply the white color by making simple dots or very thin strokes in the central parts most exposed to light. We apply the **UA 7012 Poison Black** in the same way in the most shaded areas or where there is an extreme environmental reflection. In this phase we also apply a mix of **UA 7007 Solaris Yellow** and **UA 7008 Ocre Sandstorm** to create reflections in the dark areas, taking care to give a good transparency. Visible examples of this are the low contours of the hemispheres or the continuations of extreme reflections (as if the extreme reflection creates a trail).

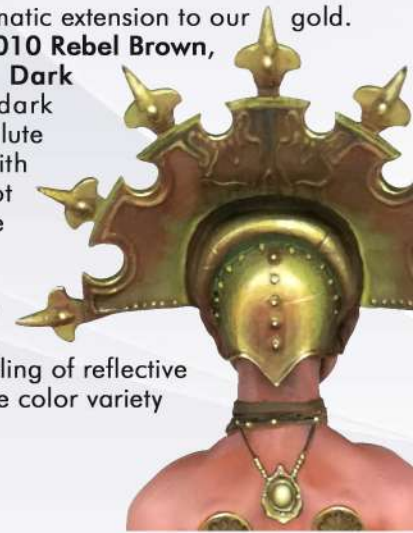


RIFLESSI SECONDARI

Per la costruzione dei nostri riflessi dobbiamo aggiungere dei toni più caldi che diano una maggior estensione cromatica al nostro oro. A questo scopo, usiamo il **UA 7010 Rebel Brown**, puro o in mix con **UA 7011 Dark Code**, solo nelle zone dei riflessi scuri. È importante diluirlo bene e non esagerare con la sua applicazione, per non rovinare il lavoro di costruzione fatto fino a questo punto. Per esaltare ulteriormente la resa, applichiamo l'**UA 7010 Rebel Brown** puro e molto diluito nei recessi. Questo darà ulteriore sensazione di materiale riflettente, oltre ad aumentare la varietà cromatica del tutto.

SECONDARY REFLECTIONS

For the construction of our reflections we must add warmer tones that give a greater chromatic extension to our gold. For this purpose, we use **UA 7010 Rebel Brown**, pure or mixed with **UA 7011 Dark Code**, only in the areas of dark reflections. It is important to dilute it well and to not overdo it with its application, in order to not ruin the construction work done up to this point. To further enhance the yield, we apply pure and very diluted **UA 7010 Rebel Brown** in the recesses. This will give an additional feeling of reflective material as well as increase the color variety of the whole.



CONCLUSIONE

Questi sono i sette passaggi che considero fondamentali per realizzare il mio oro NMM. Ricordo comunque che il processo potrà essere più o meno lungo, a seconda del grado di sfumatura e rifinitura che si vuole ottenere. Inoltre, a questa costruzione di base seguiranno ulteriori passaggi, che esulano da questa guida (per esempio effetti di usura), ma che renderanno ulteriormente ricca la nostra composizione metallica.

Concludo auspicando che questo set vi regali tante ore di divertimento!

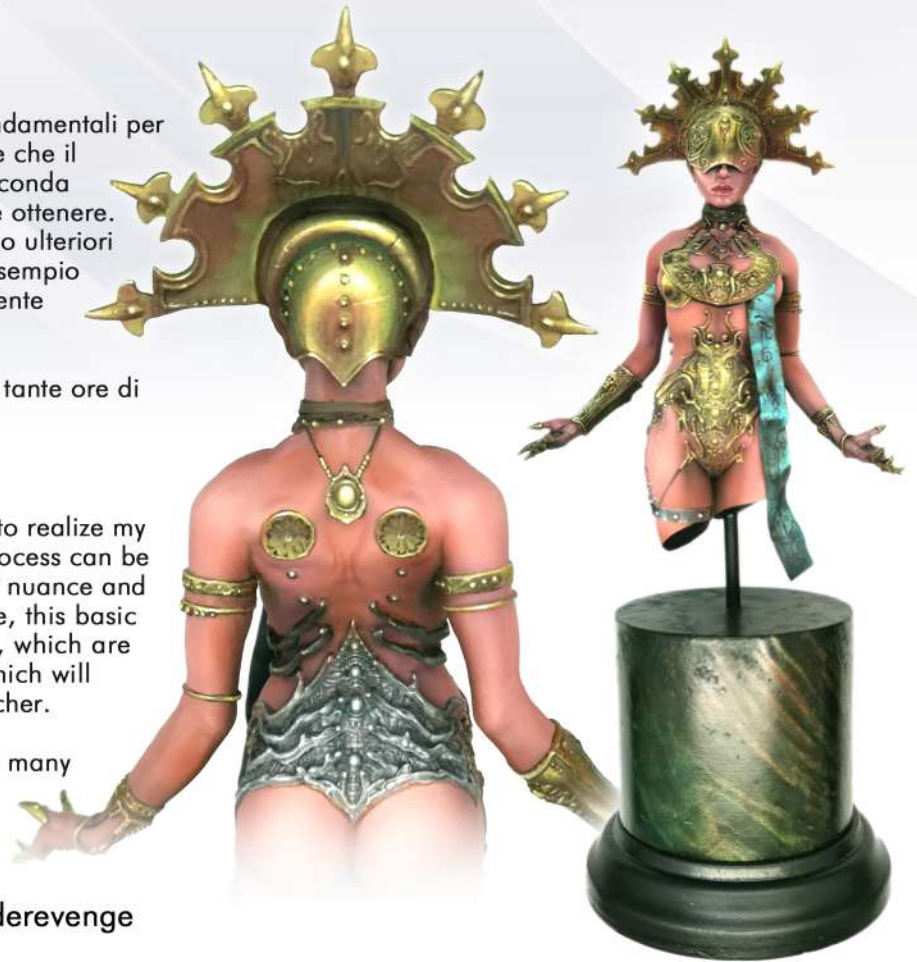
CONCLUSION

These are the seven steps I consider essential to realize my NMM gold. However, I remind you that the process can be more or less long depending on the degree of nuance and finishing that you want to obtain. Furthermore, this basic construction will be followed by further steps, which are beyond this guide (weathering effects), but which will further make our metallic composition even richer.

I conclude by hoping that this set will give you many hours of fun!

Alessandro Gobbi

  @coderevenge



DON'T MISS THE STEEL SET!

Scopri anche il Set 2, cofanetto dedicato al NMM acciaio. Esclusiva guida passo passo targata Lifecolor e Alessandro Gobbi!

Discover also Set 2, dedicated to the NMM steel. Exclusive step by step guide by Lifecolor and Alessandro Gobbi!

