

**LIFECOLOR**

ACRYLIC HOBBY COLORS

Figure Set CS54 PDF Guide



# NMM NON METALLIC METAL STEEL

**THE OFFICIAL NMM  
PALETTE BY @CODEREVENGE**

Brand: Karol Rudyk Art  
Name: Dimitr Von Goray  
Sculptor: Charles Agius based on  
bust by Luke Starkie  
Material: High Quality Resin  
Scale: 75 mm

# HOW *to* PAINT *Step by Step*

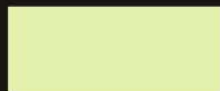


## INTRODUZIONE / INTRODUCTION

L'acronimo NMM sta per "Non Metallic Metal", in riferimento al procedimento ideato per riprodurre superfici metalliche con l'uso di colori non metallici. 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. I made these six colors for Lifecolor, specifically to create a solid casket NMM. The following steps are the basics I personally adopt.

## CS54 PAINT SHADES



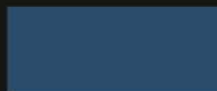
**UA 7013**  
Blinding Moon



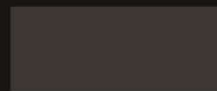
**UA 7014**  
Riding Sky



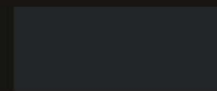
**UA 7015**  
Thunder Vibe



**UA 7016**  
Phantom Blue



**UA 7017**  
Ambient Mass



**UA 7018**  
Revenge Black

### **BASE E SKETCH**

Il primo passo consiste nell'applicare il colore di base, che si stende uniformemente su tutta la superficie interessata. Per fare questo, utilizziamo il colore più scuro del set, l'**UA 7018 Revenge Black**. Per evidenziare i punti di massima riflessione della luce, possiamo scattare una foto della miniatura posizionando la luce di una lampada a nostro piacere; la foto sarà quindi usata come riferimento per la pittura. Andiamo a creare delle ampie zone chiare con l'azzurro glaciale **UA 7014 Riding Sky**, che sarà la tonalità prevalente. Le aree che andiamo a creare coincidono con i punti di riflessione della luce che abbiamo individuato con la lampada e questa lavorazione andrà ripetuta per tutte le superfici del modello, ma non per le zone più scure o che riteniamo debbano stare in ombra (ad esempio, sotto un braccio).

### **BASE AND SKETCH**

The first step is to apply the base colour, which is evenly spread over the entire affected surface. To do this, we use the darkest colour of the set, **UA 7018 Revenge Black**. To highlight the points of maximum light reflection, we can take a photo of the miniature positioning the light of a lamp as we prefer; the photo will then be used as a reference for painting. Let's create large light areas with the glacial light blue **UA 7014 Riding Sky**, which will be the prevailing shade. The areas we are going to create coincide with the points of light reflection that we have identified with the lamp and this process must be repeated for all the surfaces of the model, but not for the darker areas or areas that we believe should be in the shade (for example, under one arm).





### 🇮🇹 BLENDING

L'obiettivo principale è creare una transizione tra le aree chiare e le aree scure. In questo caso, i toni che vogliamo dare all'armatura sono bluastri, quindi usiamo l'**UA 7016 Phantom Blue**. In pratica, applichiamo il colore puro attorno alle aree chiare/scure cercando di non sovrapporle eccessivamente.

Misceliamo l'**UA 7014 Riding Sky** con l'**UA 7016 Phantom Blue** e andiamo a sfumare, ricordandoci di tenere il colore ben diluito, per avere maggiore trasparenza. Partendo dal contorno blu, aumentiamo la percentuale di **Riding Sky** mano a mano che ci spostiamo verso il centro dell'area. Aumentiamo invece la percentuale di **UA 7018 Revenge Black** via via che ci spostiamo fuori dall'area (quindi la base scura non sarà più tale). Alla fine, avremo una buona transizione tra il chiaro e lo scuro, mediata dal **Phantom Blue**. I passaggi possono essere molteplici a seconda del grado di sfumatura che vogliamo ottenere.

Esempio di due passaggi:

40% UA7014 + 60% UA7016, 80% UA7014 + 20% UA7016

### 🇬🇧 BLENDING

The main goal is to create a transition between the light areas and the dark areas. In this case, the tones we want to give to the armour are bluish, so we use the **UA 7016 Phantom Blue**. In practice, we apply the pure colour around the light/dark areas trying not to excessively overlap them. Let's mix **UA 7014 Riding Sky** with **UA 7016 Phantom Blue** and let's blend, remembering to keep the colour well diluted, to have more transparency. Starting from the blue outline, we increase the percentage of **Riding Sky** as we move towards the centre of the area. Instead, we increase the percentage of **UA 7018 Revenge Black** as we move out of the area (so the dark base will no longer be such). Eventually, we will have a good transition between light and dark, mediated by **Phantom Blue**. There can be multiple steps depending on the degree of nuance we want to obtain.

Example of two steps:

40% UA7014 + 60% UA7016, 80% UA7014 + 20% UA7016



### 🇮🇹 RIFLESSI DIRETTI CHIARI

In questa fase vogliamo dare forma alla riflessione delle luci. Per fare questo, useremo l'**UA 7013 Blinding Moon** miscelato con l'**UA 7014 Riding Sky**. Occupiamoci dei punti di massima riflessione, che di solito sono al centro delle nostre aree o punti perimetrali:

applichiamo una miscela 60% UA7013 + 40% UA7014 e procediamo creando una transizione che si sposti dal punto di massimo verso l'esterno. Cerchiamo di non sovrapporre troppo l'area di applicazione con la zona lavorata in precedenza. Per fare questo, man mano che procediamo, riduciamo la quantità di **Blinding Moon**. Dopo questo passaggio la nostra armatura incomincerà a splendere.

### 🇬🇧 CLEAR DIRECT REFLECTIONS

In this phase we want to give shape to the reflection of the lights. To do this, we will use **UA 7013 Blinding Moon** mixed with **UA 7014 Riding Sky**. Let's take care of the points of maximum reflection, which usually are in the centre of our areas or perimeter points:

we apply a mixture of 60% UA7013 + 40% UA7014 and proceed by creating a transition that moves from the point of maximum towards the outside. We try not to overlap the application area too much with the previously worked area. To do this, as we proceed, we reduce the amount of **Blinding Moon**. After this step, our armour will begin to shine.

 **RIFLESSI DIFFUSI SCURI**

Riprendiamo il nostro **UA 7018 Revenge Black** e lo applichiamo molto diluito nelle zone di massima ombra e riflessione scura. Andiamo quindi a definire meglio questi riflessi. La riflessione scura subirà poi ulteriori variazioni cromatiche per dare la sensazione di una riflessione ambientale. A questo scopo, misceliamo il **Revenge Black** con quantità variabili di **UA 7017 Ambient Mass** e lavoriamo sulle superfici in ombra. Questo renderà più interessante la nostra superficie, che si arricchirà di toni e aree scure marroncine.

 **DARK DIFFUSED REFLECTIONS**

We take back our **UA 7018 Revenge Black** and apply it very diluted in the areas of maximum shadow and dark reflection. We must therefore better define these reflections. The dark reflection will then undergo further chromatic variations to give the sensation of an environmental reflection. For this purpose, we mix **Revenge Black** with variable quantities of **UA 7017 Ambient Mass** and work on the shaded surfaces. This will make our surface more interesting, which will be enriched with brown tones and dark areas.



UA 7017  
Ambient  
Mass

UA 7018  
Revenge  
Black

UA 7015  
Thunder  
Vibe



 **RIFLESSI DIFFUSI CHIARI**

Arricchiamo di toni la nostra armatura introducendo l'**UA 7015 Thunder Vibe**, un turchese che, applicato sistematicamente nelle varie zone, ci fornirà una riflessione diffusa vibrante. Cerchiamo di insistere maggiormente nelle parti alte e nelle zone di confine delle varie superfici. In questo modo, una zona molto scura si arricchirà diventando più elaborata. L'importante è diluire molto il colore, avendo cura di passare il pennello su una carta assorbente prima dell'applicazione, per evitare che l'eccedenza fuoriesca dall'area di lavorazione. Ricordiamoci di non esagerare e non coprire le parti centrali, che sono già state trattate a sufficienza.

 **CLEAR DIFFUSED REFLECTIONS**

We enrich our armour with tones introducing the **UA 7015 Thunder Vibe**, a turquoise which, systematically applied in the various areas, will provide us with a diffused vibrant reflection. We try to insist more in the upper parts and in the border areas of the various surfaces. In this way, a very dark area will be enriched, becoming more elaborate. The important thing is to dilute the colour a lot, taking care to wipe the brush on absorbent paper before application, to prevent the excess from coming out of the working area. Let's remember not to overdo it and not to cover the central parts, which have already been sufficiently treated.



### 🇮🇹 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) miscelato in diverse percentuali con l'**UA 7013 Blinding Moon** per rendere i riflessi di luce. Applichiamo le varie miscele, a seconda dell'intensità del riflesso estremo che vogliamo ottenere, creando dei semplici puntini o tratti molto sottili nelle parti centrali maggiormente esposte alla luce. Usiamo invece l'**UA 7018 Revenge Black** per rafforzare i toni scuri già presenti: applichamolo diluito nelle aree maggiormente in ombra o dove vi è un riflesso ambientale scuro estremo di cui vogliamo forzare il contrasto.

### 🇬🇧 EXTREME REFLECTIONS

In this step, the goal is to exasperate the reflections to give more contrast. For this purpose, we will use the pure white **LC 01 Matt White** (not included in the set) mixed in different percentages with the **UA 7013 Blinding Moon** to make the light reflections. We apply the various blends, depending on the intensity of the extreme reflection we want to obtain, creating simple dots or very thin strokes in the central parts most exposed to light. Then, we use **UA 7018 Revenge Black** to reinforce the dark tones already present: let's apply it diluted in the most shaded areas or where there is an extreme dark environmental reflection of which we want to force the contrast.



### 🇮🇹 PROFILATURA E RIFINITURA

Quest'ultimo passaggio consiste nell'evidenziare i contorni delle superfici. A questo scopo, possiamo prendere l'**LC 01 Matt White** e mescolarlo con una punta di **UA 7014 Riding Sky**, ottenendo un bianco spento. Applichamolo con precisione seguendo i contorni delle varie zone e internamente, qualora vi sia una discontinuità. Creiamo con il bianco puro dei riflessi estremi proprio sui contorni; questi potranno poi proseguire all'interno, diluendo molto il bianco. Proseguiamo poi con un lavoro di rifinitura generale, allo scopo di migliorare la qualità dei toni, applicando l'**UA 7018 Revenge Black** nei recessi e togliendo quanto più possibile le sbavature.

### 🇬🇧 PROFILING AND FINISHING

This last step consists in highlighting the contours of the surfaces. For this purpose, we can take **LC 01 Matt White** and mix it with a hint of **UA 7014 Riding Sky**, resulting in a dull white. Let's apply it with precision following the contours of the various areas and internally if there is a discontinuity. We create with pure white some extreme reflections right on the edges; these can then continue inside, diluting the white a lot. We then continue with a general finishing work, to improve the quality of the tones, applying **UA 7018 Revenge Black** in the recesses and removing smudges as much as possible.



**CONCLUSIONE**

Questi sono i sette passaggi che considero fondamentali per realizzare il mio acciaio 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!

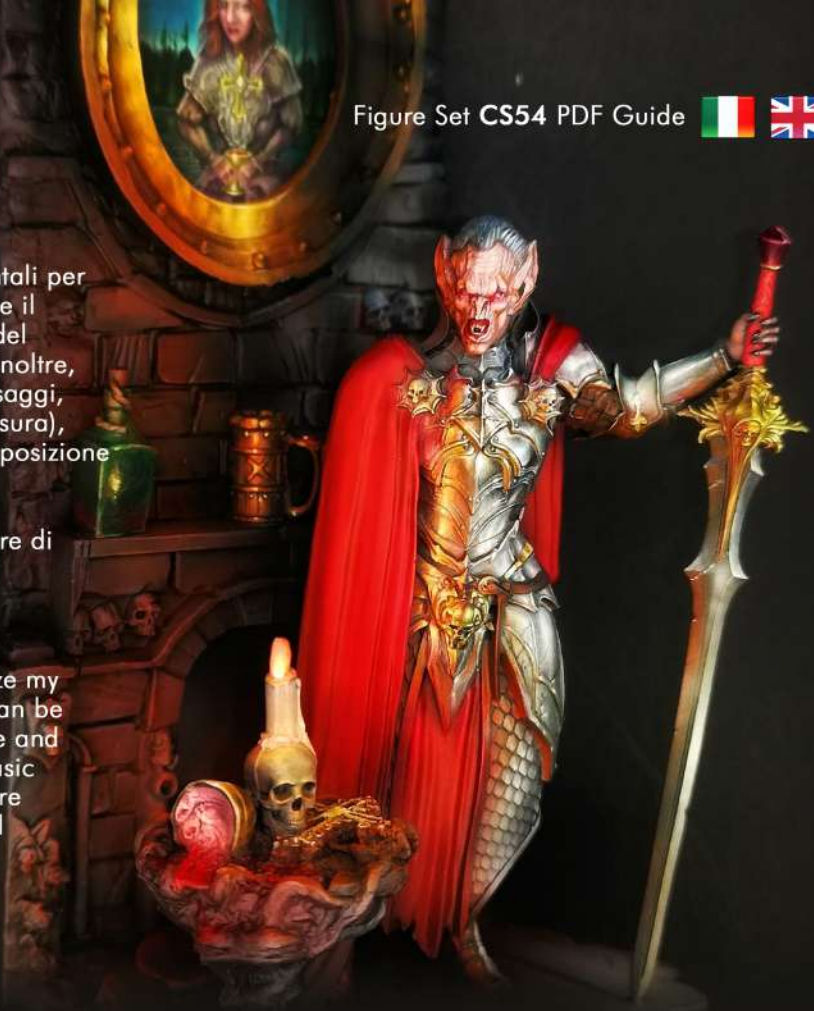
**CONCLUSION**

These are the seven steps I consider essential to realize my NMM steel. 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 GOLD SET!**

Scopri anche il Set 1, cofanetto dedicato al NMM oro. Esclusiva guida passo passo targata Lifecolor e Alessandro Gobbi!

Discover also Set 1, dedicated to the NMM gold. Exclusive step by step guide by Lifecolor and Alessandro Gobbi!



**NMM GOLD & STEEL**

