

# Peindre une Fianna et autres conseils

Par Jeremy Bonamant

Comment peindre des fiannas et conseils sur la peinture en général



## La preparation de la figurine

Voici l'étape que je deteste le plus lors de la réalisation d'un model. C'est assez ininteressant et repetitif. Cette etape demande pourtant un minimum d'attention et de savoir faire. Apres avoir fixé et collé la figurine sur un support quelconque on commence par ébarber la figurine avec un lime fine ou la tranche d'un cutter, de manière à enlever les traces de moulage. La lime que je préconise possede une face plate et une concave. Apres avoir fait cela, on peut affiner le travail sur les parties lisses et larges (capes, plaques d'armure..) avec du papier a recurer (comme celle des éponges) photos.



On obtient un finit lisse comme le verre...tres agreable à peindre. On remarque aussi plus facilement les erreurs de limage. Attention aux figurines faite à partir d'un alliage mou (avec une forte proportion d'étain). On risque de limer ainsi les details fins.

Je peux alors sous coucher ma figurine, à l'aide d'une bombe GW blanche en plusieurs passages tres fins. La figurine ne doit absolument pas etre totalement recouverte de bombe ( meme si Cyril dit le contraire !!!). Juste le

minimum pour que la peinture accroche.

Je passe donc quelques lavis blanc tres dilués pour obtenir une surface blanche impeccable.



dans les parties qui vont suivre, je vais utiliser certaines techniques de peinture, voici la description de ces methodes. donnez moi votre avis pour que je puisse les rendre plus "comprehensible!!!" en vue d'une partie sur mon futur site. notez que j'ai repris tel quel certaines descriptions parues sur la liste à certains endroit... (merci cyril et les autres..)

De toute manière, il n'y a pas de « techniques » à proprement parler. Ni de recette miracle d'ailleurs (en tout cas, je ne l'ai pas encore trouvée..). On peu disserner quelques grand principes, quelques astuces, mais toute les methodes ne sont pas figées. Elles se croisent entre elles, elle varient selon la partie, la couleur, le rendu souhaité... Je vais quand même essayer de repondre aux questions que l'on entend regulièrement : « Comment tu peins.... !?!?!».

## Ce qu'il faut savoir avant tout

La peinture acrylique à la particularité de sécher très vite. Les transitions ombres-lumières ne se font donc pas par fondu des couleurs, comme pour la peinture à l'huile (sauf dans le cas particulier de la « peinture dans le frais »), mais avec des superpositions de très fines couches de peinture (on jouera avec sa transparence...). Pour cela, il y a différentes techniques plus ou moins pointues qui nous permettent de dégager au mieux les couleurs.....

### Glacis

Le glacis ne doit pas être confondu avec le terme « lavis », ce qui se fait généralement. Ce sont deux techniques bien distinctes. Le glacis sert à unifier une zone quand le contraste ombre/éclairci est trop fort ou que les démarcations entre deux tons sont trop tranchées. C'est en quelque sorte l'application d'une couche transparente de couleur sur un autre pigment. Le glacis est une technique de dépôt des couleurs qui consiste à diluer la peinture de manière très importante (1 vol. de Peinture pour 5 à 6 vol. d'eau) la peinture ainsi appliquée va créer une couche quasi-transparente qui nuance subtilement les couleurs précédentes. On peut ainsi teinter la couleur de notre figurine, et donner des reflets intéressants. On peut aussi le mélanger avec du médium pour lui donner un aspect légèrement plus plastique et éviter qu'elle n'aille dans les creux comme une encre.

### Lavis

Où l'art de travailler la transparence... On utilise le fait que la peinture diluée laisse apparaître la couche inférieure par transparence. On teinte alors la couche de base. L'eau en s'évaporant déposera alors majoritairement la couleur dans les creux. On peut donc la foncer (rarement l'éclaircir.), ou lui donner des reflets. Cette technique est très utile pour casser les couleurs. On parle alors de lavis successif lorsque l'on utilise cette technique pour dégrader les couleurs, après plusieurs passages. Ce qu'il faut comprendre avec un lavis, c'est que c'est le pigment que l'on tire, et c'est donc la concentration locale du dit pigment qui fait le dégradé, et pas forcément sa teinte.

### Lavis et encrage successif

Cette technique de pointe est, entre autre, pratiquée d'une main de maître par Benoit Menard. Certains l'appellent aussi tort le « Glacis successif ». Une fois la figurine dégradée d'une manière assez classique (les couleurs utilisées sont ici très importantes.), on a déjà presque terminé que l'on se dit...et non c'est juste la sous-couche!!! Toute la technique repose sur l'utilisation des encres et de la transparence (donc en lavis...). Les encres? Mais c'est pour les débutants! Et non pas utilisé comme ça... En effet on va colorier le modèle par de très nombreux passages d'encre très très diluée (mais quand je dis très nombreux c'est minimum 15 passages et très dilués c'est on ne voit presque plus la couleur dans l'eau...), c'est une technique

qui peut s'apparenter à celle de l'aquarelle: on ne touche pas aux parties claires, et on construit les ombres et les reliefs avec de la peinture transparente. J'ai dit que le choix de la couleur de la base était très important, car les couleurs utilisées pour ombrer ne sont pas forcément les complémentaires de celle de la base (bleu et encre bleu etc...) mais souvent des couleurs opposées, ou qui tranchent avec la couleur de base: Base dégradée de beige et marron clair, travaillée avec de l'encre bleu turquoise (qui n'existe plus d'ailleurs...) ou verte etc... C'est de là que vient la richesse des couleurs, et la profondeur aussi. Pour terminer, passage de vernis mat en dry brush très léger sur les parties que l'encre a rendues trop brillantes. (le mattcote humbrol est pas mal).

### L'intermédiaire (celle que je pratique le plus souvent)

De manière générale, je commence toujours par appliquer la couleur intermédiaire sur les parties larges de ma pièce. Je prendrais ici comme exemple le travail de la chair. Je commence par appliquer sur l'ensemble du modèle de la chair bronzée (GW 310). Je réalise ensuite un « lining », c'est à dire que je délimite d'un trait sombre (dark flesh GW 306) cette surface avec les parties adjacentes (ceinture...). Les détails seront alors mis en valeur. Je « fonde » ensuite la limite grâce à la technique du lavis successif en allant en assombrissant. C'est à dire que j'utilise le fait que la peinture diluée laisse apparaître la couche inférieure par transparence. Je mélange de la chair avec un peu de dark flesh, je l'applique en diluant, et ainsi de suite en allant vers les creux foncés en « tirant ma couleur. Je n'attends pas toujours que la couche précédente soit totalement sèche. Je me sers de ma figurine comme palette et fonde les deux couleurs humides à l'aide d'un pinceau plus sec à même la figurine. Une fois ce travail terminé, je refais la même chose en éclaircissant jusqu'à la chair claire de base (PA 815), puis au blanc (PA 915). Comme pour le lavis successif, c'est que c'est le pigment que tu tires, et donc la concentration locale du dit pigment qui fait le dégradé, et pas sa teinte. On m'a dit que cette technique que j'utilise est proche de celle de l'huile... mais avec de l'acrylique.

La quasi totalité de mes figurines sont peintes selon ce procédé. Il est long, mais a le mérite de limiter le nombre de couches, donc de diminuer l'effet pâteux, la hantise de tous les peintres. Il est aussi très fréquent qu'une fois cette étape terminée, j'enchaîne avec un lavis successif pour donner de la profondeur à mes couleurs.

### Brossage à sec

Sauf pour les socles et pour rendre un effet de poussière, je ne pratique jamais cette technique. Elle est peu précise et donne un aspect granuleux qui ne me plaît guère. Je travaille toujours les cheveux et la fourrure en évitant le brossage à sec, qui donne un effet souvent bâclé et peu net. Je préfère de loin dégrader l'ensemble en pointe puis donner de la profondeur avec des encres.

## Peinture « dans le frais » ( Wet blending )

Cette technique est délicate car il faut être rapide lors de son exécution. On mélange les teintes directement sur la figurine avant que la peinture ne sèche. On applique une toute petite dose des deux couleurs sur la figurine l'une à côté de l'autre, puis, avec un pinceau légèrement humide, on fonde la limite entre les deux teintes. La figurine fait alors office de palette. J'utilise essentiellement cette technique pour les effets de rouille, de tache de pourriture et de moisiture, de tout ce genre d'effets un peu texturés. Je tapotte alors avec le pinceau pour obtenir le rendu désiré.

La technique secrète et ancestrale... Et oui, il y en a une .. elle est pourtant très connue, mais on ne la pratique jamais assez souvent. C'est, c'est..... LA DILUTION !!!)

## La peinture de la peau

Je commence par appliquer sur sous couche blanche une dizaine de passages très dilués (quasiement transparent) de chair moyen PA ou de chair bronzée GW. Photos. Je fais attention à ne pas faire d'accumulation de peinture dans les creux. Cela est délicat car la peinture est diluée. Je la « tire » donc à l'aide d'un pinceau légèrement humide sur les parties saillantes. J'obtiens ainsi une surface lisse, propre et unie après plusieurs passages répétés. Entre chaque passage, je laisse évidemment un temps de séchage. Je fais ensuite mon surlignage avec du marron orange PA 981. Il est vraiment très dilué, et je l'applique avec parcimonie de la pointe du pinceau dans les parties les moins exposées : sous le menton, sur les paupières supérieures, sous le nez, à l'intérieur des bras, entre les doigts, sous les fesses (c'est une fiana, que diable !!!) etc... Un seul passage, même dilué devrait suffire.



Je fais ensuite un mélange 50% chair moyen PA (ou bronzed flesh GW) et chair de base PA 815 (ou elfe flesh GW) très dilué lui aussi. Et je pose cette couleur sur les

parties les plus exposées à la lumière, en suivant la méthode appelée ; lumière zenithale, qui simule un éclairage par le dessus. Les parties qui subissent ce traitement sont : le nez, le front, le dessous de la bouche, les paupières, les narines, les doigts, le dessus des muscles, l'épaule etc... j'applique entre 2 et 5 couches diluées suivant la taille de la surface à traiter. Photo Notre figurine est alors bi-color ( sans compter le lavis marron orange).



Tout le travail consiste alors à fonder la limite entre la couleur claire et la couleur chair moyen. Cette méthode s'appelle « l'intermédiaire » et la technique de dégradé que j'utilise est le « lavis successif ».avec une petite dose de « peinture dans le frais » En allant du clair au foncé. Chaque partie est ainsi traitée indépendamment. Muscle après muscle, doigt après doigt...Je retravaille l'ensemble avec une succession de lavis pour aller jusqu'à la couleur chair de base.



## Couche de base sur toutes les autres parties "larges"



J'attache beaucoup d'importance aux couleurs que je vais utiliser. Voici pourquoi je peint toute les parties de ma figurine avant de dégrader chaque couleur. Ceci me permet d'avoir une vision d'ensemble du model, et de visualiser l'agencement des teintes entre elles. Ici il est important de ne pas déborder. On ne peut plus se le permettre comme pour la peinture de la chair. On essaye d'appliquer 4 ou 5 couches de peinture diluée, en prenant soins de ne pas faire d'accumulation de peinture dans les creux. Ici les parties sont assez planes, ça ne devrait pas poser de gros problèmes. Comme je l'ai déjà dit, je ne fais pas de surlignage (ou lining) noir, ce que j'ai pourtant fait pendant pas mal d'années. Je préfère une teinte foncée. D'où l'intérêt de la sous couche blanche, qui nous force à ne pas céder à la tentation.

Palette de couleur pour les bases : J'ai choisit de limiter ma palette à des teintes assez naturelles de marron et de rouge, ainsi que du vert pour donner des nuances à ma lame. Les fianas appartenant au peuple keltois, ils sont assez proche de la nature, et je me voyais mal faire un quadrillage sur le pantalon.

Cheveux roux: base marron rouge 982 PA

Tunique et brassards: Marron royal navy 985 PA

Doré MNM : base marron doré alauzen 877

Epee MNM: la figurine est dans des teintes de rouge et de marron. Je décide donc de faire une lame plutôt bleutée ou verdassée pour trancher avec le reste de la pièce. J'applique une base bleu pale 906 PA + une touche uniforme allemand 920 PA pour donner des reflets verts, couleur naturelle qui se marie bien au marron.

Bracelet et manche d'epée : noir + hideous blue GW

Notez le lining des arabesques sur les armures et brassards (qui seront peint couleur creme ou dorée, je verrais plus tard), faite de la meme couleur que le tissu marron foncé, c'est plus rapide de garder la meme teinte. Et comme il me restait du marron foncé sur ma palette, j'en ai profité pour peindre la base des yeux, bien en amande, ainsi que le creux de la bouche. J'ai peint aussi le socle provisoire en noir, pour que les couleurs ressortent mieux.

Voici donc les etapes 5 et 6: elles ne devraient pas poser beaucoup de probleme, car le travail est assez simple, et classique.

## Le cuir



Dans la partie précédente, j'ai appliqué sur toutes les parties couleur cuir une base Marron royal navy 985 PA. Je ne fais pas de lining sur une partie aussi foncée, d'autant plus qu'elle n'est juxtaposée qu'à coté de partie claire (chair, etc...) Je vais éclaircir cette partie selon le principe de « l'illumination zenithale » (liens vers definition). avec du marron bestial GW. C'est à dire que je vais simuler une arrivée de lumière par le haut. Je devrai avoir cela en tête durant toute la peinture de la figurine. Pour voir ou doit se poser la lumière on peut regarder la pièce soumise à un fort éclairage. Les arêtes sont plus clair que les creux, mais surtout, les surfaces parallèle au plan du sol sont encore plus clair. Par exemple, une demi sphere (ici, la poitrine de la siana) devra être plus clair au sommet ( car plan parallèle au sol) que la pointe (perpendiculaire au plan du sol). Il en est de même pour les plis des vêtements. Si le pli est verticale (genre robe qui tombe), l'éclairage va sur le dessus. Si il est horizontale, le creux supérieur est clair, même si c'est un creux (regardez la réalité). Dans la cas de la lumière générale (lien) ce creux serait foncé. Ici le brassard de la main gauche est éclairée par le dessus, tout comme le brassard de la main droite. Autre exemple, les mollets vu de dos. En illumination générale, la partie bien «

ronde » du mollet serait éclairci. Ici, c'est la partie supérieure de ce même mollet qui accroche la lumière. Que l'on choisisse l'illumination Zénithale, ou générale, le plus important est de s'y tenir tout au long de la figurine, et ne pas alterner les sources de lumières différentes. Sauf évidemment si c'est l'effet désiré, comme quelqu'un qui tient un torchon ou toute autre source artificielle etc...

Mais bon revenons au cuir. Je fais donc mes éclaircissements avec du bestial brown GW. Je passe plusieurs couches diluées (de trois à cinq suivant la taille de la surface à traiter). Je vais généralement jusqu'à recouvrir à peu près la moitié de la surface à traiter, sans trop prêter attention aux arabesques qui ornent les vêtements. La surface de couleur plus claire varie plus ou moins suivant si la partie accroche beaucoup ou pas la lumière. Photo. J'obtiens ainsi un bicolore marron foncé, marron clair.

Il me reste à fondre la limite entre les deux teintes de marron. Cette technique s'appelle l'intermédiaire (liens). Pour cela, je mélange 50% de bestial brown et de marron foncé, que j'applique au lavis, les uns après les autres pour affiner les séparations. Pour finir mon éclaircissement, j'utilise du marron snakebite GW ou du leprous brown GW + bestial brown, ou simplement quel marron plus clair suivant le rendu souhaité. Je passe tout ça en lavis sur les parties qui accrochent le plus la lumière.

## La chevelure rousse



Sur sous couche blanche, j'ai appliqué du marron rouge PA. Je ne traite pas la chevelure en brosse à sec, mais en peignant les mèches toutes séparément, les une après les autres, à l'aide d'un pinceau fin. J'applique d'abord du rouge sang GW. Pour casser cette couleur et lui donner un aspect plus naturel, moins « punk », j'applique du leprous brown GW avec du rouge sang GW, puis du leprous pure sur les extrémités des mèches. On peut passer différents glacis orange, rouge ou violet pour modifier la teinte obtenue.

## Les détails

### Le manche de l'épée

Sur la base de hideous blue GW, j'ai passé un simple lavis hideous + marron royal PA. Au début, c'était juste pour voir cette couleur bizarroïde, qui ne rend finalement pas si mal. J'ai ensuite éclairci légèrement de bas en haut en allant du plus foncé au plus clair, sur les parties grippées du manche. Les arabesques de l'armure : J'ai choisi d'utiliser une teinte plutôt dorée que crème. J'ai appliqué sur tous les arabesques une base de leprous brown GW pure. Ensuite, la ou la lumière accroche en dégradant au jaune puis jaune + blanc aux extrémités. On peut voir que je n'ai pas eu besoin de faire de lining, la partie sous-jacente étant marron foncé.

### Détails du visage

Je me suis efforcé de faire les yeux de la fiancée en amande. La base n'est pas noire, mais a pour base un marron foncé. J'ai ensuite appliqué deux points blancs pour chaque œil, en prenant soin de ne pas déborder. Je me suis raté sur l'œil gauche, donc j'en ai profité pour faire regarder ma fiancée sur sa gauche... Je me suis aussi laissé aller à faire un petit grain de beauté, au-dessus de la lèvre, digne des plus belles années de Marilyn. La lèvre et les paupières ont été peintes par un mélange de vert et de crème, éclairci à la chaire claire PA. J'ai préféré le vert à n'importe quelle autre couleur pour contraster avec la chevelure, mais aussi pour retrouver la teinte de la lame. Maquillage choix entre vert bleu rouge. Pas rouge car cheveux, pas bleu car il n'y en a nulle part sur le reste de la figure, donc vert.

### Les gemmes

J'ai encore le choix entre le vert et le rouge. Soit je les fait ressortir en vert sur le fond marron des brassards, soit je les fait rouge car je ne trouvent pas qu'elles méritent d'être mis en valeur. J'obtiens pour la discrétion : en rouge. Voici comment j'opère généralement pour peindre une gemme : Je passe la gemme et son support en noir. Je repasse la gemme en blanc si la couleur est claire (vert, orange...). Je passe ma couleur intermédiaire (exemple : du rouge) et j'attends qu'elle sèche. Je passe sur la partie inférieure (environ un tiers de la gemme) ma couleur claire (exemple : jaune). Je fonde avec la technique de « l'intermédiaire » la limite entre le jaune et le rouge. Je pose dans la partie supérieure une zone foncée (ici rouge + noir). Je fonde avec la technique de « l'intermédiaire » la limite entre le rouge et le mélange plus foncé. Je pose un point noir au sommet de la gemme. Je pose un point ou un petit trait horizontal en blanc. Je repeints le contour de la gemme en noir pour donner une meilleure finition. Je peint le support de la gemme (qui pour l'instant est noir) avec une couleur qui tranche : Gemme chaude (vert, rouge, violet, or...) : support gris ou gris/bleuté Gemme froide (bleue, gris, rouge terne...) : support or J'éclaircis le support par une lumière zénithale pour contraster avec la gemme qui elle est éclaircie vers le bas. Lorsque la figurine

sera totalement terminée, je mettrai une touche de vernis brillant ( le pot Humbrol est extra)

## Le pagne (derrière)

Le brassard de force

La encore, une simple dégradé de hideous Gw à blanc suffit, en lumière zenithale, bien sur !!!



Pour fondre la limite, je vais pratiquer la technique proche de celle utilisée à l'huile : la peinture dans le frais(liens). Pour cela, je remelange du bleu pale PA avec de plus en plus de vert uniforme allemand PA qui m'a servit pour la base. Je peux finir par quelques glacis pour affiner le dégradé. Ensuite, j'éclairci jusqu'au blanc de la meme manière : aplat blanc aux extrémitées, et fondu jusqu'au bleu pale. (désolé, pris dans mon élan j'ai oublié de faire une photo ici...).

## La lame et les parties métalliques

### La lame

Regardez comme en photo, on a déjà l'impression que la lame est déjà éclairci ( à cause de l'éclairage.) Il n'en est rien, la figurine a juste subit un apret de base bleu pale 906 PA + une touche uniforme allemand 920 PA pour donner des reflets verts, couleur naturelle qui se marie bien au marron, tonalité majeur de la figurine. L'épée est en deux plans. Celui du plat, et celui du biseau. Si la lumière vient de dessus, il semble normal vu l'inclinaison de la partie biseauté, que le coupant de la lame prenne la lumière, et notamment à la base de l'épée (pres du manche...). Je peint donc toute cette partie du coupant en bleu pale PA directement, en aplat. Pour accentuer le contraste entre les deux plans, je decide donc d'éclaircir le plat de la lame en bas ( sur la pointe) en appliquant la aussi un aplat bleu pale PA. On remarque que le bleu pale est la couleur claire qui m'a servit pour la couche de base de la lame. Maintenant, le travail va concister à fondre la limite entre la couleur claire et la couleur foncé de base sur chacun des deux plans. Pour ceux qui ont suivit, on est en plein dans la technique de « l'intermediaire »



Après avoir pris la photo, je me suis dit qu'un petit reflet clair rendrait pas mal... Pour le faire, j'ai dilué au maximum ma peinture, et passé plusieurs passages répétés en éclaircissant progressivement ma teinte. Pour ensuite passer plusieurs traits clairs sans les dégrader. Le paumeau : J'ai décidé de le faire en un or MNM. La base déjà appliquée est un marron doré alauzen 877. je le rehausse d'un trait de marron doré PA + marron rouge PA. J'applique ce mélange la où la lumière ne se pose pas ou peu (creux, sous reliefs ...)

## Tatouages et effets tarabiscotés

Le choix du pinceau est ici très important. Il ne faut pas forcément le plus petit, mais celui le plus souple, avec un bon réservoir et une pointe impeccable. Pour ma part, je garde un pinceau d'excellente qualité juste pour cet exercice. Ensuite, il faut que vous trouviez la parfaite dilution, pour ne pas avoir à repasser sur votre dessin, faire qu'il soit parfait dès le premier jet. Je sais, c'est assez difficile, mais la meilleure manière de ne pas rater un motif fin, est de ne pas avoir à le retravailler par des passages répétés. Pour cela, il faut beaucoup réfléchir au mouvement de notre trait. Un peu comme un joueur de golf simule son tir à côté de la balle, on va faire pareil avec un pinceau propre, et essayer d'anticiper le symbole souhaité. Il faut prévoir sa courbe, sa forme par rapport à son support, ses changements de direction... Ensuite, il faut se lancer... Si on est agile, on peut aussi les dégrader, en allant au plus clair vers la pointe des arabesques..( ou plus foncé suivant la couleur de la base...). et puis il faut faire attention à la photo. Quand on sait d'où on va la prendre, il faut faire les arabesques en conséquence. Ici j'ai oublié. J'aurai dû faire ceux de la jambe plus large pour bien les mettre en valeur par la photo...

## La figurine finit, je fais quelques retouches

J'applique un brush de vernis mat PA au pinceau, puis des touches de vernis brillant Humbrol sur les gemmes. Ensuite, il faut repositionner la pièce sur le socle. Je la décolle du socle provisoire en faisant levier avec une lame de couteau. J'enlève l'excédent de colle qui a servi à la fixation temporaire. J'essaie d'entamer la peinture le moins possible, mais je crois que cela est inévitable. Sur une surface lisse et propre (moi j'utilise toujours le même petit carreau de faïence), je pose une goutte de colle cyano. Je « trempe » les pieds de ma figurine de manière à ne déposer de colle que là où je le souhaite (sous la plante des pieds), sans risquer d'en badigeonner les jambes (ce qui serait fatal). Je fixe ainsi la figurine sur le socle. Voilà, une figurine de plus à poser sur ma cheminée...photo



---

## Bilan

L'ordre de travail fait ici n'est pas totalement celui que j'aurai réalisé. Par exemple, un fois la peau terminée, j'aurai sans doute fait les détails du visage (yeux, maquillage...). Mais dans un souci de clarté, j'ai décidé de traiter tous les détails en même temps. Cela n'a pas grande importance, le résultat est le même quelque soit l'ordre chronologique. On remarque que ma palette est assez réduite. Par exemple, même si j'ai plusieurs teintes de marron différentes, le leprous brown est présent quasiment dans tous les tons de marrons, ce qui homogénéise le rendu de la figurine. Pour moi, il est important de limiter le choix des couleurs à deux ou trois majeurs, et quelques mineures, qui elles seront des variantes des majeurs. Il est aussi important qu'une couleur ne soit pas isolée, mais se retrouve légèrement sur une autre partie de la pièce (le vert sur cette figurine est un exemple). Ici :

Majeur : chair

Mineur de la chair : doré MNM, arabesques etc...

Majeur marron :

Mineur du marron : pantalon, chevelure, gemmes etc..

Majeur gris/vert

Mineur du gris vert : bracelet, manche de l'épée, maquillage etc...

Je donne ici quelques conseils que je juge bons de respecter au début concernant les majeurs et mineures, mais d'autres excellents peintres ne suivent absolument pas ce principe sur certaines de leurs réalisations, et obtiennent des résultats excellents (George Reynolds, Jérémie Dupuit pour ne citer que quelques du Golden Demon Français...).

## Et si c'était à refaire ?

Je pense que ma chair ne subirait pas de lining leprous brown GW, et que la partie la plus foncée serait la chair de base PA, directement éclairci à de la chair clair PA. Je donnerai aussi plus de hauteur à mon socle, en rajoutant une épaisseur de mousse, et ainsi mettre la pièce plus en équilibre. J'aurai aussi pu ajouter des taches de rouille aussi, ou un tatouage sur le visage. Peut être que je ferai une amazone black la prochaine fois. C'est une teinte de peau que je fais rarement. Peut être sur la prochaine ?

Ce sujet provient de la mailing list [Figurines\\_fr](http://www.la-peinture-a-masa.com) et a été publié avec l'accord de son auteur sur <http://www.la-peinture-a-masa.com>.

voilà en espérant que ça puisse vous aider. A bientôt pour un nouvel article.