

# LA PEINTURE DE FIGURINES EN 3D

## L'EXPÉRIENCE AVEC DES FIGURINES DE 3D-STUDIO

Quelques badauds écoutent attentivement l'orgue de Barbarie: ces figurines, nous les avons dénichées chez 3D-Studio, qui a lancé cette nouvelle production en 3D il y a un an. Quant à l'orgue, il provient de AVT Products. Comment peindre ces figurines? Nous vous l'expliquons pas à pas.

TEXTE ET PHOTOS: PETER EMBRECHTS



*Le marché des figurines en miniature a considérablement été bouleversé, ces dernières années. Ce sont surtout les figurines façonnées avec la technologie '3D' qui ont conquis les cœurs: ces figurines sont généralement de très grande qualité et reproduisent une figure telle que l'on peut en voir sur une photo.*

Dans cet article; nous allons partager l'expérience que nous avons acquise lors de la peinture des figurines qui nous ont été mises à disposition par 3D-Studio.be. Vu le faible tirage effectué, ces figurines sont généralement imprimées, et non plus moulées ou injectées. Les imprimantes alimentées désormais en résine liquide atteignent une résolution de 20 microns: cela veut dire qu'une figurine en H0 de 2 cm environ est constituée de 1000 couches successives: aucune différence n'est encore visible entre couches. D-Studio est une nouvelle initiative d'Hugo Valcke, que nous connaissons par son entreprise artisanale Aumo.be. Toutes ces figurines sont façonnées au moyen d'une imprimante 3D et ont été obtenues grâce à l'utilisation d'une cabine réalisant des 24 photos du sujet. Le fichier obtenu est traité au moyen d'un logiciel pour obtenir une image 3D. Il est facile ensuite de la réduire et de l'imprimer en 3D: les figurines sont disponibles en différents formats allant de l'échelle N à G. Le choix est donc vaste.



**1.** Notre attention a été attirée par ces six joueurs de pétanque: il fallait aussi qu'ils trouvent place sur notre réseau. La peinture de ces figurines constituerait un véritable défi.

## LA TECHNIQUE DE BASE À LA PEINTURE ACRYLIQUE

Les figurines jouent un rôle important en ce qui concerne la présentation d'un diorama. Une figurine bien peinte sur un réseau raconte une histoire et renforce la relation avec le spectateur. Elle montre une action en particulier et apporte ainsi de la vie à un diorama.

Pour cet article, nous avons opté pour des figurines à l'échelle 1: ce n'est pas seulement le résultat d'un choix personnel, mais cela offre aussi plus de possibilités d'illustrer le processus de mise en peinture, sur base de photos. Pour cette mise en peinture, nous avons suivi une technique simple de base, utilisable par tout un chacun; cette méthode peut en outre être utilisée à toutes les échelles, du N au G. Nous avons utilisé surtout de la peinture acrylique Vallejo, plus exactement de sa gamme 'Vallejo Model Color', applicable au pinceau. Il s'agit d'une peinture acrylique à base d'eau.

Cette peinture est vendue prête à l'emploi en flacons de 17 ml et disponible dans plus de 200 teintes différentes. Outre Vallejo, il existe d'autres peintures acryliques qui conviennent pour des figurines, comme AK Interactive, Andrea Color, Golden, Life Color, Thalens, etc. La peinture enamel d'Humbrol et de Revell convient également. Par contre, les peintures enamel à base de thinner ne convient pas pour cet article.

Des photos sont plus parlantes que des textes: c'est la raison pour laquelle nous avons essayé de présenter la technique suivie sur base de photos.

Certaines opérations ne peuvent toutefois pas être illustrées par des photos: c'est pourquoi nous décrivons brièvement les différentes phases. Pour le reste, nous renvoyons aux photos qui illustrent l'ensemble du processus.

**2. Pour réaliser cet article, nous utilisons principalement des figurines à l'échelle 1 issues de la gamme 3D-Studio. Cette échelle permet de mieux montrer les détails, mais le principe de la peinture reste le même. La différence est bien visible sur cette photo, où nous avons disposé une figurine à l'échelle 1 à côté d'un modèle en 0 et en H0.**



### UNE PALETTE ALTERNATIVE

La peinture acrylique sèche rapidement. Après 5 minutes à peine, vous pouvez déjà toucher la avec les doigts. Si vous disposez cette peinture sur votre palette de peinture, elle séchera très vite. Mais nous avons trouvé un 'truc' pratique pour maintenir la peinture humide, au moyen d'un petit récipient contenant trois couches. La

couche du fond est constituée de mousse de polyéther de quelques cm d'épaisseur, que l'on recouvre d'une feuille de papier essuie-tout, elle-même recouverte d'une feuille de papier sulfurisé de cuisson. Versez dans le petit récipient 1 cm d'eau environ. Ce faisant, le papier essuie-tout sera gorgé d'eau et la papier pour cuisson restera humide. La peinture restera utilisable,

car séchera moins rapidement, grâce à l'eau contenue dans le papier essuie-tout. Si vous recouvrez votre récipient par un couvercle, la peinture restera même utilisable. Une palette de couleurs pour peintures acryliques est aussi vendue prête à l'emploi chez les commerçants de produits pour œuvres d'art, comme la 'Daler Rowney Stay Wet Palette'.

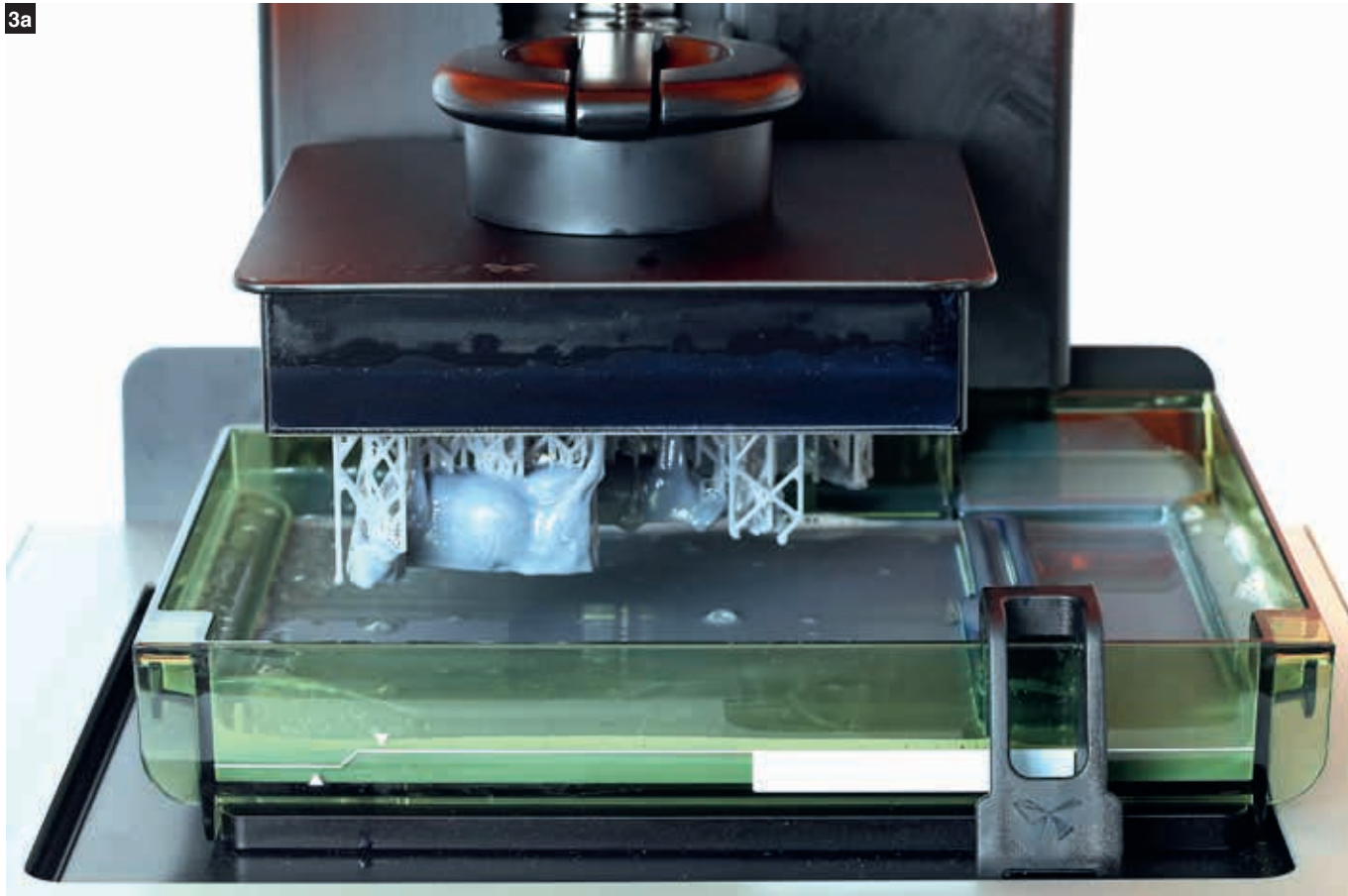


### L'ÉLIMINATION DES PETITS SUPPORTS

Les figurines en H0 imprimées en 3D sont souvent livrées avec des petits supports. A l'échelle 0 et au-delà, c'est souvent moins le cas. Ces 'pieds' et les points d'appui visibles qui vont de pair doivent être éliminés.

La figurine est ensuite dégraissée. Ceci peut se faire dans une eau savonneuse, faite de détergent ou d'alcool isopropylique. Ce dernier est un bon désinfectant et est surtout utilisé après l'impression en 3D pour éliminer la résine superflue, restée

sur le modèle. Suit alors l'application d'une couche d'apprêt ou primer: cette couche assure une bonne accroche de la peinture. Après un dernier contrôle, nous pouvons enfin débiter la mise en peinture.

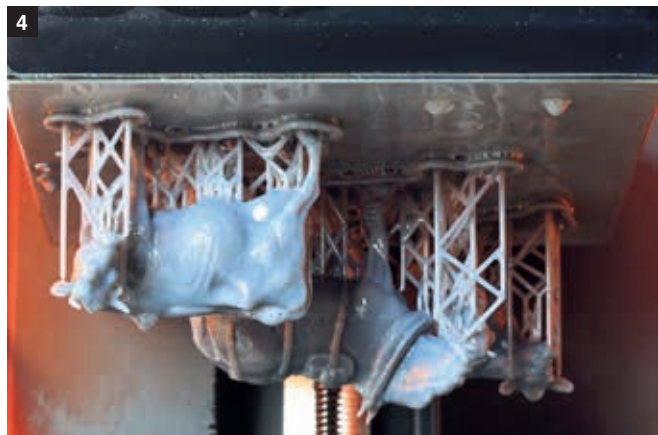


3a. Les figurines 3D-Studio sont confectionnées au moyen d'une imprimante 3D qui utilise de la résine liquide. Dans un tel type d'imprimante, les figurines sont imprimées de bas vers le haut: cela signifie que la figurine est réalisée couche après couche. Voici la figurine d'une vache à l'avant-plan, déjà imprimée à moitié!



3b. Il est aussi possible d'imprimer des figurines au moyen d'une imprimante à filament. Certaines imprimantes ont une résolution dont la qualité approche de celle des imprimantes SLA ou DLP à résine. Avec une simple imprimante à filament, on aperçoit toutefois souvent les différentes couches dont la figurine est constituée, comme ici, sur cette photo.

4. Avec une imprimante à résine, on imprime rarement sur la plaque d'impression. Une plaque de fond ou un réceptacle est d'abord imprimé sur cette plaque d'impression. Ensuite y apparaissent successivement les supports et pour terminer, la figurine, couche après couche. Sur cette photo, on voit à l'avant-plan une vache et derrière, un cheval. La résine superflue restée sur la figurine sera éliminée par après au moyen d'alcool isopropylique.



5



6a



5. Les petits supports sont ajoutés grâce à un logiciel: ils servent à ce que les parties pendantes ne plient pas lors du processus d'impression, suite à la gravité. Les points de contact de ces supports avec la figurine ont la taille de 0,2 à 0,5 mm.

6a. Les figurines à l'échelle 0 ou 1 sont bien plus grandes que celles en H0, raison pour laquelle un nombre plus élevé de supports est nécessaire. Ces supports sont placés le plus possible à l'arrière de la figurine ou sous les souliers.

6b. Voici à quoi ressemble notre vache à sa sortie de l'imprimante: tous les supports y sont encore présents. Pour le pis, le museau et les oreilles, de fins points de contact de 0,20 mm ont été utilisés. Les autres endroits sont soutenus par des points de 0,45 mm. On dénombre au total une quarantaine de petits supports.

6b



7



7. Ces petits supports doivent d'abord être éliminés: utilisez pour ce faire un couteau pour hobby. Une pince coupante ou un coupe-ongles peuvent aussi aider. Commencez par les supports des endroits les plus sensibles comme les doigts, les bords d'un manteau, les oreilles, etc.

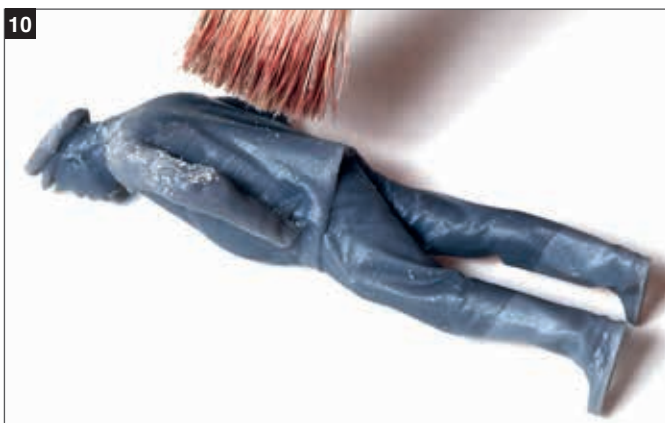




8. Après élimination des supports, on aperçoit clairement les points de contact où ils étaient attachés à la figurine: ces points de contact sont à éliminer. Utilisez pour ce faire un nouveau couteau pour hobby, à lame plate ou semi-ronde: un nouveau couteau coupe mieux et travaille avec plus de précision. Vous éviterez ainsi que votre lame ne dérape et provoque des dégâts.



9. Les derniers vestiges des points de contact peuvent être éliminés au moyen d'un set de mini-limes ou de limes à ongles. D'autres endroits comme le bord d'un manteau ou des aspérités sous les chaussures peuvent aussi être éliminés ainsi.



10. Pour terminer, la figurine est brossée au pinceau. Ce faisant, vous éliminez les poussières de limage et autres. Dégraissez ensuite la figurine, en la trempant dans de l'eau additionnée de détergent ou d'alcool isopropylique.



11. Après séchage, nous appliquons le primer, qui servira de bonne base pour l'accroche de la peinture. Nous utilisons du primer blanc ou gris Tamiya, vendu en aérosol: il est très fin et couvre bien. Gardez une distance suffisante. Une fine couche suffit: le primer ne doit pas couvrir à 100 %.



12. Si vous ne peignez que quelques figurines, le 'Liquid Surface Primer' gris de Tamiya en flacon vous suffira. Après quelques minutes, il est sec au toucher, mais il vous faudra encore attendre 24 heures au minimum.



13. Si vous devez peindre toute une série de figurines, vous pouvez aussi utiliser le primer gris Vallejo, qui ne peut être appliqué qu'à l'aérosol. Dans ce cas également, vos modèles ne doivent pas être recouverts parfaitement: une fine couche suffit. Laissez également sécher ce primer pendant 24 h au minimum.

14



14. Afin de facilement faire tourner les figurines pendant leur mise en peinture sans devoir les toucher, nous les plaçons sur une base solide: cela peut être un bout d'adhésif double face, un bouchon de bouteille ou un bloc de bois. Vous pouvez aussi forer un petit trou et utiliser un bout de fil métallique.

15. Nous avons opté pour la méthode de l'adhésif à double face et pour un bouchon de bouteille que nous avons assemblé sur une busette de plastique, trouvée également chez 3D-Studio. Cette forme est facile à maintenir lors de la mise en peinture. Si vous désirez peindre une autre figurine, enlevez le bouchon et placez-en un autre, avec une autre figurine.

15



## LES PINCEAUX

Les pinceaux peuvent vous coûter cher, mais ce n'est pas obligatoire: nous avons obtenu de bons résultats avec un set de six pinceaux achetés chez Action. Ce set se trouve sous le label 'Van Bleiswijk penselenset'. Et son prix est ridicule: 0,99 €! Ce sont surtout les deux pinceaux les plus fins et celui à pointe plate qui nous ont bien servi. Si vous voulez y mettre le prix, achetez alors des numéros 1, 2 et 3 des meilleures marques, ainsi que quelques très fins pinceaux 000 ou 10/0. Ne vous surprenez pas, car ces pinceaux coûtent beaucoup plus cher que ceux du set 'Action': à vous de choisir...

## LE NETTOYAGE DES PINCEAUX

Prenez bien soin de vos pinceaux. Lorsque vous peignez à l'acrylique, vous devez rincer constamment votre pinceau à l'eau additionnée d'une goutte de détergent. La peinture acrylique ne peut en aucun cas sécher sur le pinceau: si cela arrive, il est souvent trop tard et vous ne pourrez plus l'utiliser. Rincez-le avant de prélever de la peinture et aussi ensuite: nous ne pourrions jamais vous le dire suffisamment. N'appuyez jamais sur sa pointe et ne laissez jamais le pinceau à la verticale dans l'eau. Le peu d'eau qui subsiste peut être éliminé en essuyant le pinceau d'avant vers l'arrière sur un chiffon ou une feuille de papier essuie-tout. Lavez votre pinceau dans de l'eau tiède et enduisez-le ensuite avec un peu de savon ou du détergent, avant de le ranger.

16



16. La mise en peinture se réalise avec de fins pinceaux. Chez 'Action', vous pouvez en acheter un set de six pour 0,99 €. Ils conviennent parfaitement pour la peinture de figurines et sont comparables à des pinceaux n° 2 et 3. Vous aurez également besoin de pinceaux très fins de numéros 000 ou 10/0.



### LA COULEUR DE LA PEAU

Une des actions les plus difficiles est la restitution de la couleur de la peau. Le secret ne réside pas dans le choix de la bonne teinte, mais dans l'utilisation de différentes teintes! Comme teinte de base, nous utilisons de la 'Flat Flesh' (Vallejo 018 - réf. 70.955) qui ne doit pas être appliquée de façon trop couvrante: mieux vaut appli-

quer deux fines couches. Si vous apercevez encore le primer, ce n'est pas grave. Au fur et à mesure que vous progresserez, vous pourrez utiliser d'autres teintes, comme 'Basic Skin Tone' (017 - 70.815), 'Light Flesh' (006 - 70.928) et 'Medium Flesh Tone' (021 - 70.860).

*17a & 17b. Comme base pour la teinte de la peau, nous avons opté pour de la 'Flat Flesh' (Vallejo 018 - 70.955). Nous en appliquons une fine couche sur le visage, les mains et les bras. Nous utilisons un pinceau d'une épaisseur normale (n° 2, par exemple).*

17a



17b



### MÉLANGER LES TEINTES?

L'ordre de succession de la mise en peinture n'est pas fixé. Il est par contre important que vous examiniez correctement et au préalable la figurine que vous allez d'abord peindre. Parfois, il vaut mieux peindre d'abord un manteau que les mains qui en sortent. De même, il est plus logique de d'abord peindre une chemise et ensuite seulement le manteau. Les souliers, chapeaux et casquettes viennent généralement en dernier lieu.

Personne n'est parfait: même les plus expérimentés peignent parfois au-delà des lignes... Souvent, les séparations entre les différentes teintes sont difficiles à tracer, ce qui oblige à faire plusieurs retouches. Ceci doit être fait avec un pinceau très fin (n° 0 ou plus petit). Comme des retouches sont inévitables, c'est pratique lorsque les teintes utilisées sont proches les unes des autres. Pour la même raison, nous ne sommes pas partisans de mélanges de teintes. Lorsque vous le faites, il sera souvent difficile de reconstituer le mélange par après, à moins d'être un peintre aguerri! Raison pour laquelle nous nous limitons à la gamme Vallejo, ce qui nous semble être la meilleure méthode à suivre par les débutants.

18



18. Peignez d'abord les endroits les plus difficilement accessibles. Sur ce modèle par exemple, peignez d'abord la veste, et ensuite le sac à dos. Même chose pour les autres pièces comme le visage et les cheveux, un pantalon et les souliers.

19



19. Cette figurine a été scannée en même temps que le fauteuil et doivent être peints en même temps. Ici, difficile de déterminer ce qui devait être peint en premier lieu. Sur la photo, on peut voir que la séparation entre le dossier du fauteuil et la veste était difficile à déterminer.

20a. La théorie dit que les teintes claires doivent être peintes avant les foncées: ce n'est pas absolument nécessaire. La peinture acrylique est en effet très bien couvrante qui n'est que peu ou pas transparente. Les zones foncées vont donc rarement paraître par la faute de teintes plus claires, tandis qu'il est facile de peindre une teinte claire sur une teinte foncée.

20a



20b



20b. Comme il nous arrive aussi de dépasser les lignes, nous devons opérer régulièrement des petites retouches. Sur cette figurine, la peau a d'abord été peinte, suivie du pantalon. Nous repeindrons ensuite les mains à l'aide d'un très fin pinceau (n° 000 ou 10/0). La tête aussi doit encore bénéficier une couche supplémentaire.

21. Pour le blanc des yeux, nous utilisons un feutre à peinture. Nous avons obtenu de bons résultats avec le 'Faber Castell Pen Brush White 101' dans la série B. Ce feutre a une pointe dure. Il suffit de marquer la place de l'œil d'un trait court.

## LE BLANC DES YEUX

Si vous regardez une telle figurine à 20 cm de vos yeux, cela correspond à ce que vous voyez quand une personne se trouve à 17 m de vous environ. Quels détails apercevez-vous encore à cette distance? A 17 m, on ne voit plus la pupille des yeux, et encore moins le blanc des yeux. Ces derniers peuvent donc être représentés par une ombre foncée. A l'échelle H0, cette étape peut donc être zappée...

A l'échelle 0, une figurine à 20 cm correspond à la vue d'une personne située à 8,5 m de distance. Et à l'échelle 1, elle se trouve à 6,5 m de vous. A ces distances, on aperçoit déjà plus de détails des yeux, mais il faut bien regarder! Si vous décidez quand même de reproduire les yeux, nous vous conseillons d'utiliser un marqueur à peinture. Ces feutres contiennent de la peinture acrylique et sont vendus en épaisseurs différentes. Pour la pupille, vous avez le choix parmi différentes teintes.

21





### MARQUEUR POUR PUPILLES

22. Pour la pupille, nous utilisons un marqueur à pointe dure de 0,1 à 0,3 mm Artline Drawing Systems ou Faber-Castell. En H0, une épaisseur de 0,1 mm est suffisante. Pour les échelles plus grandes, vous pouvez utiliser un feutre allant jusque 0,3 mm.

23. Pour l'application d'un trait, votre main ne doit pas trembler. Si cela ne réussit pas dès la 1<sup>ère</sup> fois, vous pouvez effacer immédiatement le trait au moyen d'un pinceau humide et recommencer. Si vous voulez moins accentuer la pupille de l'œil, vous pouvez – immédiatement après l'application de cette pupille – la frotter au moyen d'un pinceau souple et humide, ce qui la rendra floue.



24. Ces mêmes feutres pourront servir pour la reproduction des sourcils et des boutons d'une veste, les perles d'un collier et encore les petites boules blanches des foulards rouges qui étaient portés par les vaperistes!

### LA PROFONDEUR ET LE LAVIS

Jusqu'à présent, nous avons peint les visages et les mains dans une teinte de base, sans effet de profondeur. Cet effet peut être obtenu en travaillant avec différentes teintes qui vont se fondre dans la teinte de base. Cette technique requiert beaucoup d'expérience, raison pour laquelle nous avons opté pour une méthode simple, qui fait appel au lavis. Nous utilisons pour ce faire de la 'Rust Wash Effect (013) de AK Interactive: c'est une peinture enamel diluée et prête à l'emploi à base de thin-

ner, et non d'eau. Faites bien attention, car nous n'allons pas passer toute la figurine au lavis, mais seulement souligner quelques parties. Pour ce faire, nous allons utiliser un fin pinceau (n° 0) dont nous n'allons tremper que la pointe dans la peinture. Par ce moyen, nous allons toucher avec prudence les oreilles, les joues et la bouche. D'autres endroits comme les bras et les mains peuvent aussi être traités par ce lavis. Ensuite, vous allez étaler ce lavis ou éliminer le surplus de peinture au moyen d'un autre pinceau humide. Si le

résultat obtenu n'est pas de votre goût, vous pouvez éliminer le plus possible du lavis avec du thinner pur et recommencer l'opération.

La peinture peut aussi être éliminée au moyen d'un coton-tige. L'avantage est qu'il restera toujours un peu de peinture aux endroits qui n'auront pas été atteints par le coton-tige. Vous obtiendrez ainsi un lavis léger sur les mains et les doigts. Et s'il reste un peu de peinture entre les doigts, laissez-la.

**25. La peinture supplémentaire sur le visage est de la 'Rust Streaks' AK Interactive. Il s'agit d'une peinture enamel très liquide que nous allons encore diluer plus au moyen d'une part égale de thinner (pas d'eau). Appliquez au moyen d'un très fin pinceau (000 ou 10/0) quelques traits aux différents endroits et répartissez ensuite la peinture au moyen d'un pinceau humide sur les joues, le menton et le front.**

**26. N'oubliez pas les bras, les mains, ni les doigts. Entre ces doigts, vous pouvez faire couler un peu de 'Rust Streaks' au moyen d'un fin pinceau. La majorité de la peinture sera éliminée ensuite par un petit coton-tige. Un peu de peinture subsiste entre les doigts, mais ce n'est pas indispensable.**



25



26



### LES ACCENTS ET LES OMBRES

Le mélange des couleurs est souvent utilisé par des peintres visagistes chevronnés. Des teintes sombres sont appliquées sur des tons plus clairs pour créer des effets d'ombres, ou au contraire, pour éclaircir des parties plus sombres. Dans ce cas, deux teintes sont appliquées l'une à côté de l'autre et mélangées prudemment l'une à l'autre pour obtenir une transition progressive. Cette technique est facile à suivre lors de l'utilisation de peinture enamel, car elle sèche moins vite que de l'acrylique. Pour cette dernière, il est nécessaire de disposer d'une palette de teintes pré-

parée, car vous ne disposerez que de peu de temps pour mélanger les deux teintes: cette technique est plutôt réservée à des peintres chevronnés. Nous préférons nous limiter à appliquer des parties sombres dans les plis d'un pantalon ou d'une jupe, par exemple. Si vous préférez ne pas tenter de mélanger des couleurs et d'appliquer plusieurs couches, vous pouvez aussi utiliser les poudres dures 'Weathering Master' de Tamiya. Grâce à ces poudres qui ressemblent à du maquillage, il est possible d'apporter des variations sur les vêtements d'une figurine.



27



28

**27. Avec une boîte de poudre Tamiya (ou mieux, avec du 'Weathering Master' de Tamiya), vous pourrez faire des miracles. Le set H contient les teintes Pale Orange, Ivory et Peach (orange clair, ivoire et pêche), grâce auxquelles vous pourrez souligner les mains et les bras.**

**28. Grâce aux sets 'Tamiya Weathering Master', vous pourrez éclaircir certaines parties de la figurine et légèrement les patiner. Le pantalon et la veste de cette figurine ont subi un traitement avec de l'Orange Rust et du Pale Orange.**



29

**29. Le cuir peut facilement être imité avec du 'Leather Brown' (Vallejo 147 - 70871) ou du 'Mahogany Brown' (Vallejo 139 - 70846). Traitez ensuite quelques endroits avec du 'Smoke' (Vallejo 181 - 70939).**





30



31a



31b

30. 'Smoke' est une peinture brune transparente qui donne un effet légèrement patiné: il s'agit de l'un des produits de la gamme de 'Model Color' que vous devez posséder. Utiliser 'Smoke' donne souvent d'agréables surprises.

31a. Une ceinture de pantalon peut être accentuée de la même manière: ceci se réalise bien sûr avec un très fin pinceau (000 – 10/0). Remarquez les ombres sur la chemise et sur le pantalon, résultats de l'application de 'Black Glaze' (Vallejo 205 – 70855).

31b. Chez les joueurs de pétanque aussi, nous voyons que le pantalon a été traité avec de la 'Black Glaze' (Vallejo 205 – 70855), grâce à quoi les ombres ressortent bien. Les autres teintures comme la 'Transparent Red' (Vallejo 186 – 70934) peut être utilisée à cet effet.

31c. Observez le motif dessiné sur cette casquette et remarquez également le motif en carreaux sur la chemise, ainsi que le cuir sur la veste: tout ceci n'est possible qu'à partir de l'échelle 1. Le blanc des yeux et la pupille ont été remplacés par une ombre plus sombre. La figure présente un ton chaud et les lèvres sont soulignées prudemment d'un trait de peinture: c'est clairement l'œuvre d'un peintre expérimenté...

31c



32. Sur des figurines en H0 aussi, il est possible d'appliquer des ombres avec de la peinture transparente ou de la 'Smoke' (Vallejo 181 – 70939). D'autres détails à cette échelle sont par contre difficiles à reproduire.



32



33

33. En réalité, les cheveux sont constitués de plusieurs variétés de teinte. En modèle réduit, il est possible de reproduire les cheveux en utilisant différentes teintes les unes à côté des autres. Appliquez d'abord la teinte de base et tirez ensuite des traits de teintes plus claires ou plus sombres.



34

34. Ce vaporiste français a été 'souillé' avec du 'German Gray' (Vallejo Model Air - 71.052) très dilué. La peinture est appliquée au pinceau, mais immédiatement après absorbée par un coton-tige roulé entre les doigts sur la surface.

35. En dernier lieu, nous appliquons une couche de vernis mat sur nos figurines peintes: ce n'est pas seulement nécessaire pour protéger la peinture, mais aussi pour donner un aspect plus naturel aux surfaces. En réalité aussi, nous ne portons que rarement des habits brillants. Si par contre, vous aimez les paillettes, vous devrez repasser ensuite avec un vernis brillant.



35





36



La technique de base que nous avons utilisée peut être appliquée pour la plupart des échelles de réduction. En N et certainement en Z, il est moins évident toutefois de suivre cette méthode de travail, mais à partir de l'échelle H0, cela ne pose plus de problème. Lorsque vous vous lancez pour la première fois dans la mise en peinture de figurines, tout n'ira pas de soi: c'est en

forgeant que l'on devient forgeron... Mais ne vous laissez pas décourager. N'ayez pas peur des imperfections, persévérez et un meilleur résultat viendra sans faute. Lorsque vous serez touché par le virus de la peinture de figurines, vous vous mettrez inévitablement en quête des différentes techniques existantes en la matière. Internet constituera alors une source inépu-

sable d'informations. De notre côté, nous espérons voir de belles figurines sur les dioramas qui seront exposés lors de notre prochaine 'Grande Expo' de trains miniatures, qu'elles raconteront une histoire et qu'elles apporteront vie à votre diorama!

**36. Les figurines racontent une histoire. Sur cette photo, quatre vaches sont conduites vers l'étable. Sur la clôture, on peut voir un corbeau noir et à droite dans les buissons, un lièvre. La haie est formée d'une aubépine, un arbuste encore souvent utilisé pour clôturer une prairie.**

**37. Une scène comme on n'en voit plus beaucoup: le paysan du coin a étalé ses légumes sous l'ombre d'un arbre. Son fidèle chien est à ses côtés: il est encore tôt dans la journée. Sa femme mange rapidement une pomme. Un premier visiteur semble déjà intéressé par un sac de patates...**

37

