

CHINTOMÁR

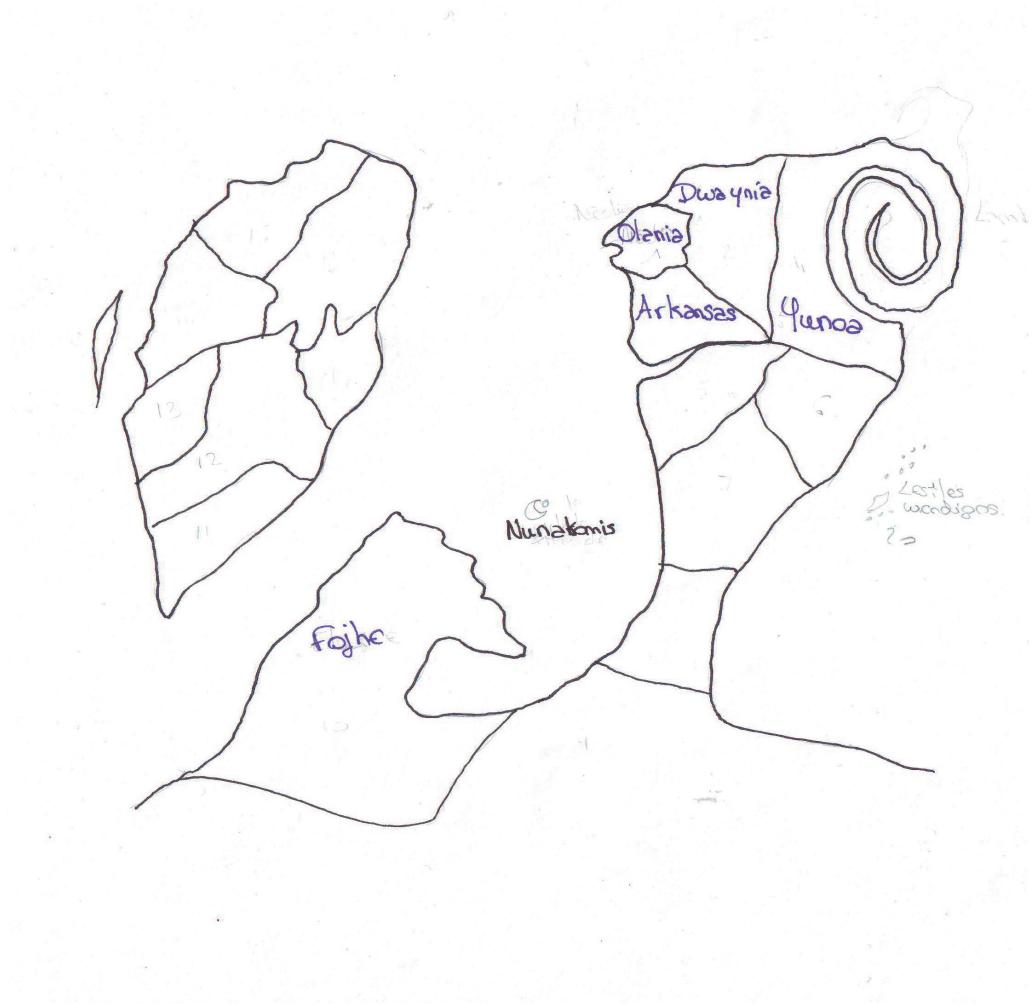
Chintomár, la maison de la guérisseuse

Vigne Marie



On nous a présenté le logiciel Cinéma 4D comme un logiciel nous permettant de travailler autant le rendu que la modélisation, mais différemment de Revit (seul logiciel avec lequel je travaille vraiment le rendu). Pour moi, ce logiciel s'est présenté comme la possibilité de modéliser tous ces bâtiments aux formes "improbables" que j'imagine dans *Neverland*¹. Même si travailler la matière est intéressant, ce que je voulais surtout c'était modéliser tous ces bâtiments.

Pour commencer, j'aimerais parler de *Neverland*, un monde que je crée lors de mon temps libre. Tout a commencé par une histoire que j'ai commencée à écrire mais je n'étais pas satisfaite alors j'ai décidé de construire un monde pour mon histoire. J'en ai même dessiné une carte, ci-dessous.

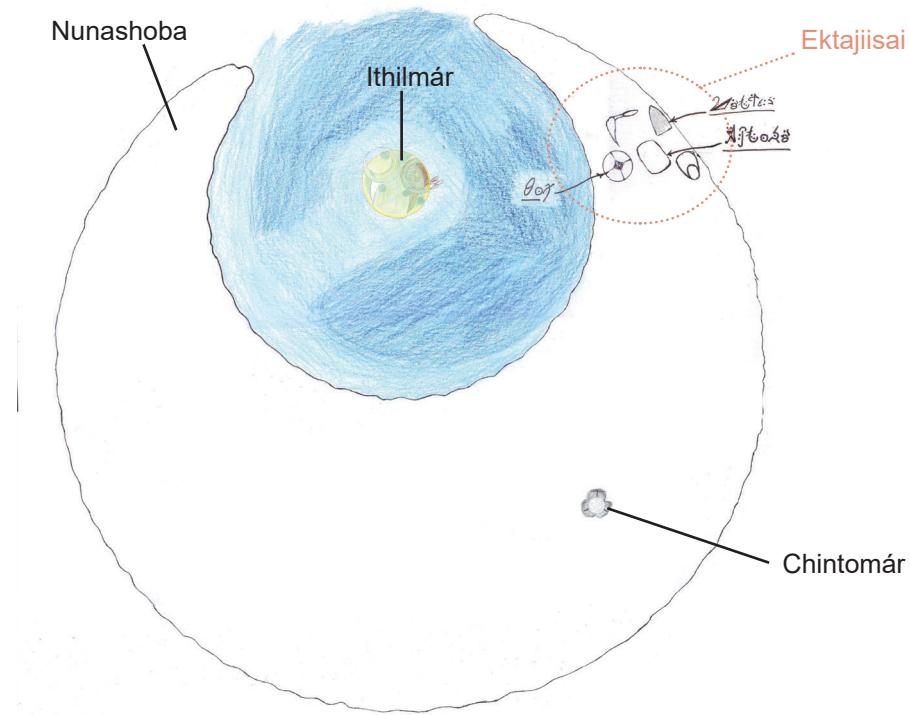


¹ Le nom vient du fait que c'est un monde qui ne peut exister.

CHINTOMÁR

4

En terminale, pour mon épreuve d'art plastique au Baccalauréat, je me suis concentrée sur un petit archipel, l'archipel *Nunakomis*², constitué de deux îles : l'île *Ithilmár*³ et l'île *Nunashoba*⁴.



L'île *Ithilmár* est l'île sacrée, on y trouve un sanctuaire dédié aux loups lunaires où demeure une prêtresse ainsi que le bâtiment des fidèles. L'île *Nunashoba* est l'île principale et la plus grande sur la pointe Est se trouve le village *Ektajiisai*⁵. Je n'ai bien évidemment pas terminé de travailler sur cet archipel cela me demande beaucoup de temps, de recherche et d'imagination mais c'est ce qui me plaît dans ce monde. J'ai déjà commencé à inventer un alphabet basé sur le nôtre mais j'aimerais bien inventer un langage au moins pour cet archipel. Cet archipel est indépendant du monde.

2 *Nunakomis* vient de deux mots inuits : *Nuna* qui signifie pays et *Nokomis* qui est la fille de la lune.

3 *Ithilmár* correspond à l'association des mots elfiques *Ithil* qui exprime la lune, la pleine lune et *Már*, soit le foyer.

4 *Nunashoba* vient du mot inuit *Nuna* et du prénom masculin *Nashoba* qui veut dire loup en inuit.

5 *Ektajiisai* est l'association du prénom féminin *Ekta* qui exprime l'unité dans la langue indienne et du mot *Ajiiisai* qui désigne l'hortensia.

CHINTOMÁR

Un peu au Sud Est de l'île *Nunashoba* éloigné du village se trouve *Chintomár*⁶.

5

C'est la demeure de Arkansas Galdor, la guérisseuse de l'île.



Lorsque l'on nous a proposé de travailler sur un bâtiment j'ai alors tout de suite demandé à pouvoir modéliser un de mes bâtiments aux formes improbables, *Chintomár*.

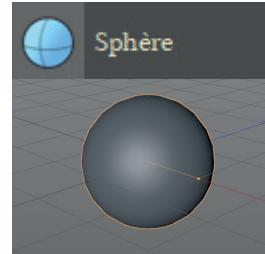


⁶ *Chintomár* vient de *Chinto* qui signifie serpent en alabama et du mot elfique *Már*.

CHINTOMÁR

6

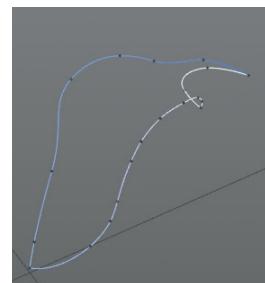
J'ai commencé par modéliser une première sphère que j'ai édité ⁷ pour la tronquer – pour travailler la jonction avec les feuilles à modélisées plus tard. –



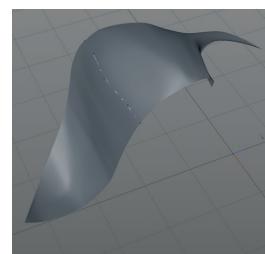
Ensuite, j'ai travaillé en spline ⁸ pour dessiner en trois dimensions les contours de la moitié d'une feuille.

Ce contour m'a permis de faire de nouvelles splines qui avec l'outil  Peau modélise cette moitié de feuille.

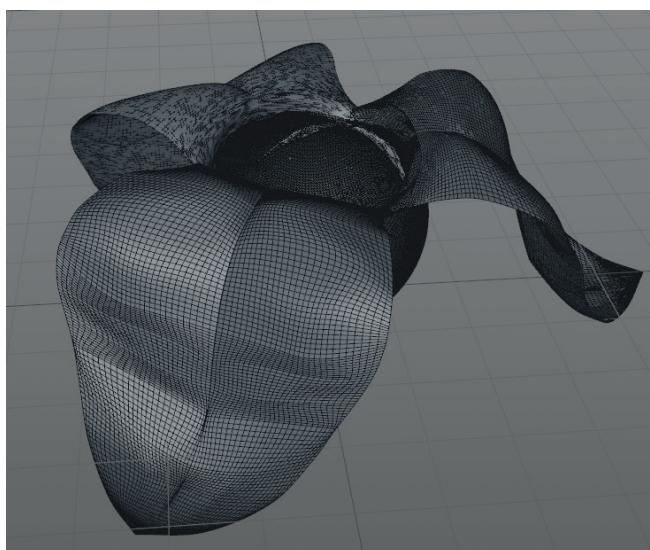
Une fois cela fait l'outil  Symétrie permet d'avoir une feuille entière.



Puis l'outil  Répartition me permet de disposer trois feuilles attachées à la sphère tronquée.



Avec l'outil  Surface de Subdivision j'ai pu travailler – sur la sphère tronquée – la jonction des feuilles avec la sphère.



⁷ Rendre modifiable
Convertit un objet paramétrique en objet polygonal
[Raccourci : C]

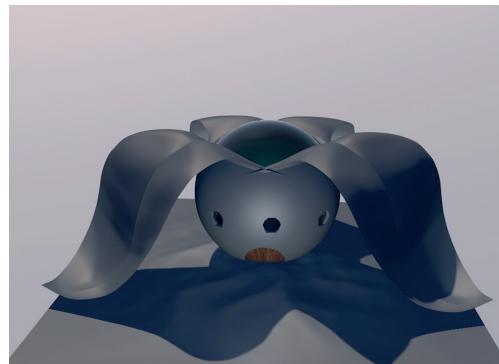
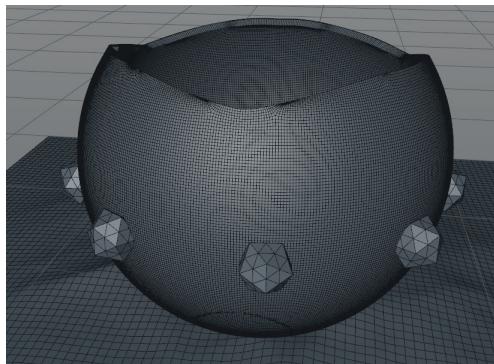
⁸ Plume
Outil de dessin et de manipulation de points de Spline

CHINTOMÁR

Ensuite l'outil  **Explosion FX** m'a permis de donner une épaisseur aux éléments modélisés.

7

En mettant les feuilles dans un calque différents, j'ai pu travailler les ouvertures – j'ai modélisé un polygone puis je l'ai réparti sept fois et j'ai utilisé l'opération booléenne  **Booléen** pour avoir des ouvertures – j'ai fait de même pour la porte (mais c'est avec un cylindre). Ensuite j'ai cloné ces opérations pour les inverser et avoir la porte et les vitres.



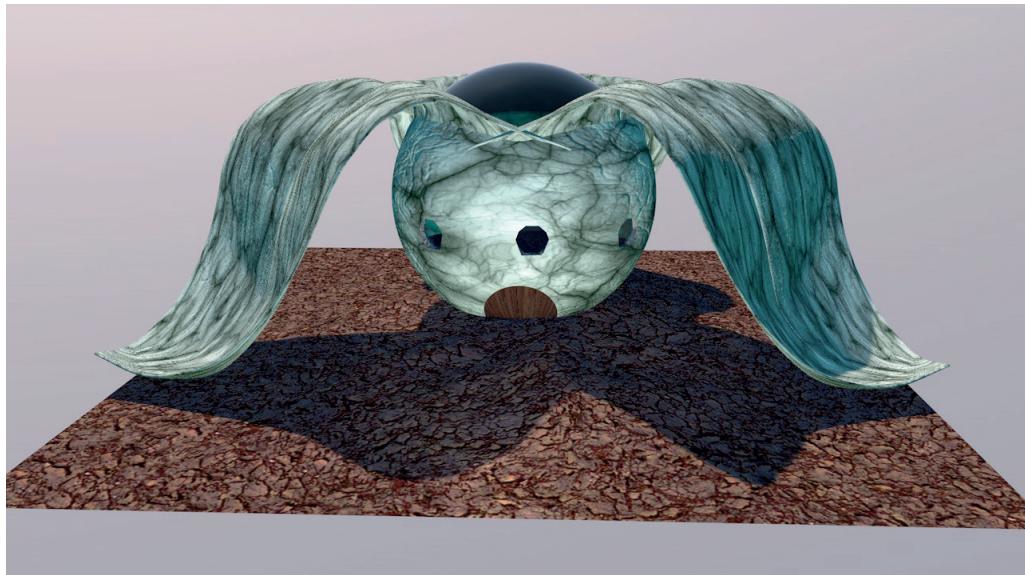
J'ai aussi modélisé trois  **Disque** pour créer des paliers – *Chintomár* dispose d'un rez-de-chaussée avec deux étages – ce qui m'a permis de déterminé la hauteur de mes ouvertures.

Ensuite j'ai modélisé un hémisphère pour avoir une coupole de verre.

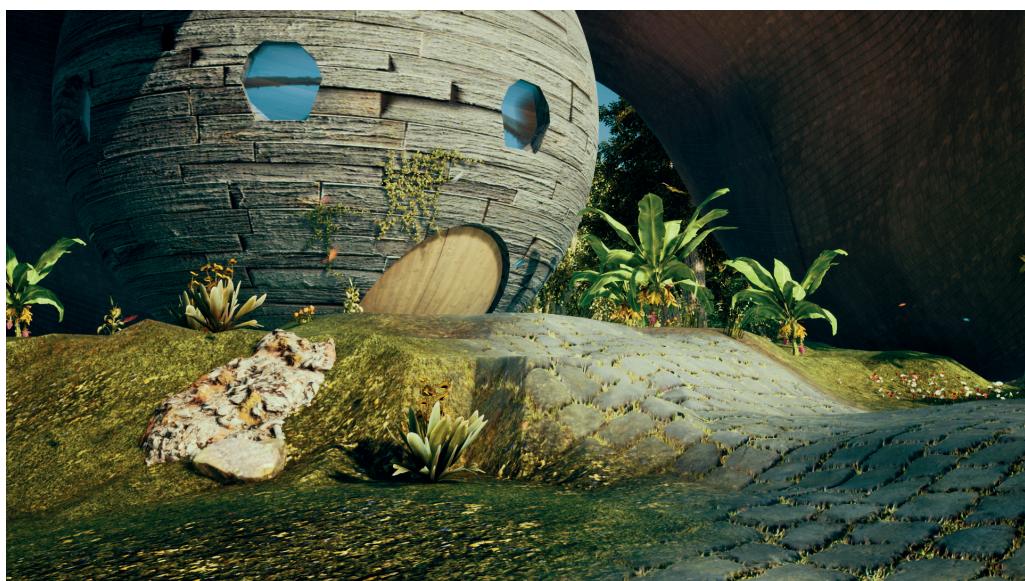
CHINTOMÁR

8

Il est alors venu le moment de travailler la matière. Je ne suis pas encore satisfaite de mon travail. Je ne suis pas encore à l'aise avec l'interface BP – 3D Paint. Je ne sais pas encore comment doit être ce bâtiment sa forme est sûre mais pas son apparence.



En exportant ma modélisation sur Twinmotion je peux la contextualiser, lui créer un environnement. J'ai même changé mes textures.





CHINTOMÁR

10

Vu que j'ai l'habitude d'utiliser Revit j'ai pensé qu'il serait intéressant de traiter un travail fait sur Revit et de le terminer avec ces deux logiciels. J'ai alors commencé à utiliser Cinéma 4D et Twinmotion sur un autre bâtiment que j'ai d'abord modélisé sur Revit : il s'agit de *Eldamar*⁹.



C'est un bâtiment gigantesque avec un aspect très strict. Il est à *Olania*¹⁰, l'un des plus vieux états de Neverland, dans la plaine des Izanamis¹¹ au Sud-Ouest de *Ragna*¹².



9 *Eldamar* désigne, dans la langue elfique, la *maison des elfes*.

10 *Olania* vient du prénom masculin scandinave qui signifie *ancêtre*.

11 Les *Izanamis* sont des déesses de la création et de la mort au Japon.

12 *Ragna* vient du vieux norrois, c'est le génitif pluriel de *Regin* qui désigne *les dieux, la puissance*.

CHINTOMÁR

Ce bâtiment appartient au gouvernement et il accueille des anciens sujets d'expériences qui sont entraînés pour se contrôler et devenir des armes aux service de l'état.

11

