



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Choisir de rendre permanent ou non un modificateur ?**

**Subject: Re: Choisir de rendre permanent ou non un modificateur ?**

Posté par: blendinfos

Contribution le : 1/4/2018 12:01:18

Hello,

Je crois que c'est ça en fait que je ne maîtrise pas bien (du coup, là c'est encore plus clair), et je viens de m'en rendre compte car je suis sur un tuto :

- j'ai fait un "modifier" "mirror" comme le tuto,
- du coup j'ai fait "Modifier" puis "mirror", et "apply",
- et là, pan, rien ne se passe comme le tuto, ma moitié "mirror" ne bouge pas en même temps que l'autre (je pense que ça rejoint ce qu'explique Rimpotche pour un Booléen), du coup, là c'est bon.

J'avais la même incompréhension sur ce tuto sur le booléen union :

<https://www.youtube.com/watch?v=93vphES-1Hg>

je ne comprenais pas comment l'auteur pouvait bouger sa pièce en utilisant booléen union (car je faisais "apply").

Mais alors, si par exemple je fais un "Mirror" sur mon objet en tout début de modélisation, et qu'entre-temps j'utilise d'autres modificateurs comme subsurf, bevel ... on gère comment le "Apply" ? Je peux valider "subsurf" et "bevel" en cours de modélisation et ne valider "mirror" qu'à la fin", ou y a-t-il un ordre à respecter ?

Merci d'avance,

A+