



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Impossible de faire un bevel regulier**

**Subject: Re: Impossible de faire un bevel regulier**

Posté par: busanga

Contribution le : 14/11/2019 7:43:47

@Rimpotche : il y a sans doute une part de vrai dans ce que tu dis, sur le caractère obsolète de certaines fonctions, mais ça ne se résume pas à ça, il est parfois intéressant au contraire de ne pas appliquer les transformations.

Dans ton exemple, Pat72, si tu agrandis un cube dans sa direction Z d'un facteur 2 par exemple, il ne se passe pas la même chose suivant que tu fais cette transformation en Object Mode ou en Edit Mode :

- en Object Mode, on "garde en mémoire" que ton mesh est un cube à la base, qui a été étiré. Certaines fonctions vont s'opérer en amont de cette transformation (mais si ça perturbe parfois, ça répond souvent à une certaine logique que ça fonctionne comme ça). Donc ici ton Bevel est fait sur le cube, puis étiré, où le résultat que tu obtiens.
- En Edit Mode, le cube est plus un cube étiré, mais un parallélépipède 1x1x2, et le Bevel s'opère à la même échelle dans toutes les directions
- le Ctrl-A te permet d'appliquer tes transformations (faites en Object Mode) comme si tu les avais faites en Edit Mode

A retenir donc : plutôt faire les opérations en Edit Mode, et quand on a un résultat bizarre avec un Bevel, un Mirror, un Array, penser tout de suite au Ctrl-A, c'est un "diagnostic" très fréquent sur des questions posées sur ce forum.

Maintenant je prends un autre exemple, imagine que tu crées un cylindre pour modéliser un vérin hydraulique par exemple, et que tu l'as tourné dans plusieurs directions pour le positionner. Et là tu te rends que tu dois le rallonger. Avec des S X ou Y ou Z, ça va être galère, donc il est intéressant de garder l'axe Z local du cylindre (auquel cas tu fais un S Z Z pour mettre à l'échelle sur cet axe). Si tu as fait tes rotations en Edit Mode (ou si tu as appliqué les rotations avec le Ctrl-A), tu es marron parce que l'axe local sera le même que l'axe global. Tandis que si tu as fait les rotations en Object Mode sans les appliquer, tu conserves l'information que le cylindre a aussi ses propres axes, que tu peux utiliser. Pareil si tu veux faire des copies (avec un modificateur Array) du cylindre dans l'axe de celui-ci, elles vont se faire le long des axes locaux (en Relative Offset du moins, pour le Constant Offset je sais plus, faudrait vérifier).