



OBJECTIFS

La découverte des calques



Calques.blend

Les calques

La notion de calque doit rappeler quelque chose à ceux qui font de la 2D.

Les calques sont comme des boîtes dans lesquelles on peut entreposer des objets.

Lorsqu'un de vos calques est surchargé de meshes, lampes, caméras et autres, on peut basculer une partie de ces objets dans un autre calque pour y voir plus clair.

Vous disposez dans Blender de 20 calques : c'est largement suffisant, en général on utilise seulement 2 ou 3 calques.

Lors du rendu, seul le calque en cours sera affiché.

Il est donc nécessaire de regrouper tous les objets dans un seul calque avant d'appuyer sur Render.

1. Dans un nouveau document (le cube)
2. Effacez le cube et changez pour le Add > Mesh > Icosphere

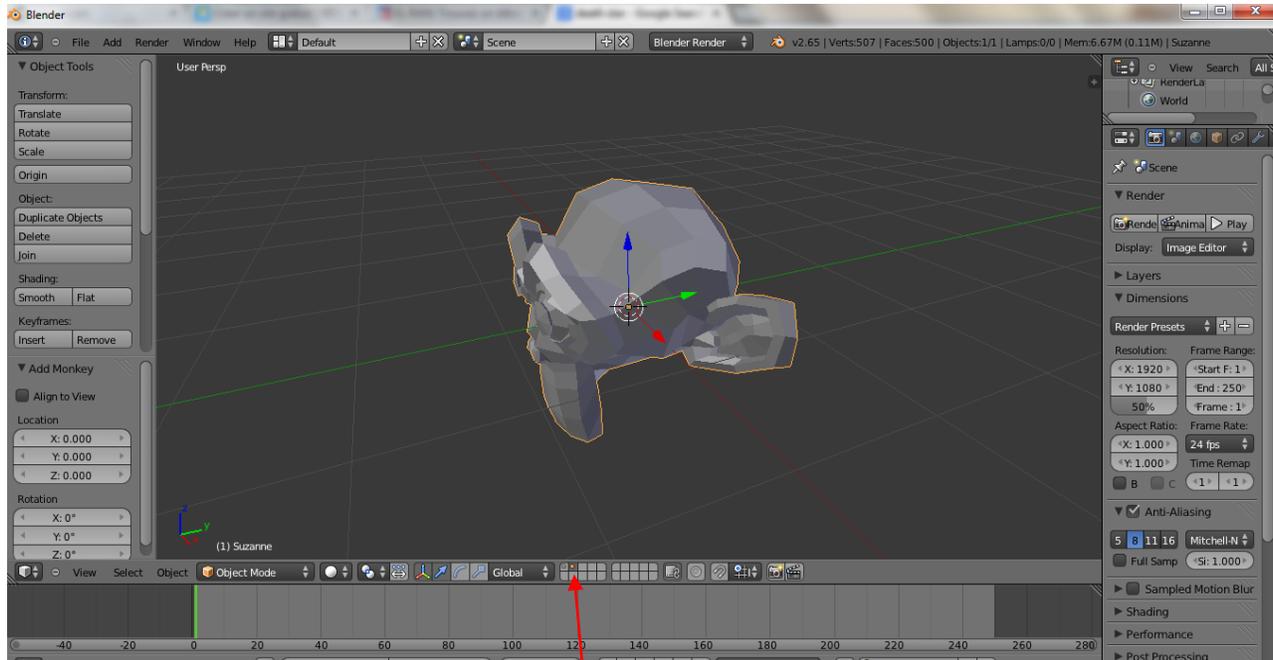
Le panneau de contrôle des calques se trouve en bas de la fenêtre 3D, au milieu (voir figure suivante). Attention, il faut être en mode objet pour le voir.



3. Le premier bouton est enfoncé, on est donc dans le premier calque. Faites un **clik gauche** sur le deuxième bouton, à droite (voir figure suivante).



4. Vous allez maintenant placer un Monkey (Suzanne) sur le deuxième calque. Add > Mesh > Monkey



Le monkey est maintenant installé sur le deuxième calque.

Maintenant, il y a un monkey sur le calque 2 et un icosphere sur le calque 1.

5. Placez un **Torus** sur le calque 3.
6. Sauvegardez sous **Calques.blend**

Appuyez sur **M** puis choisissez le calque de destination pour les objets sélectionnés.