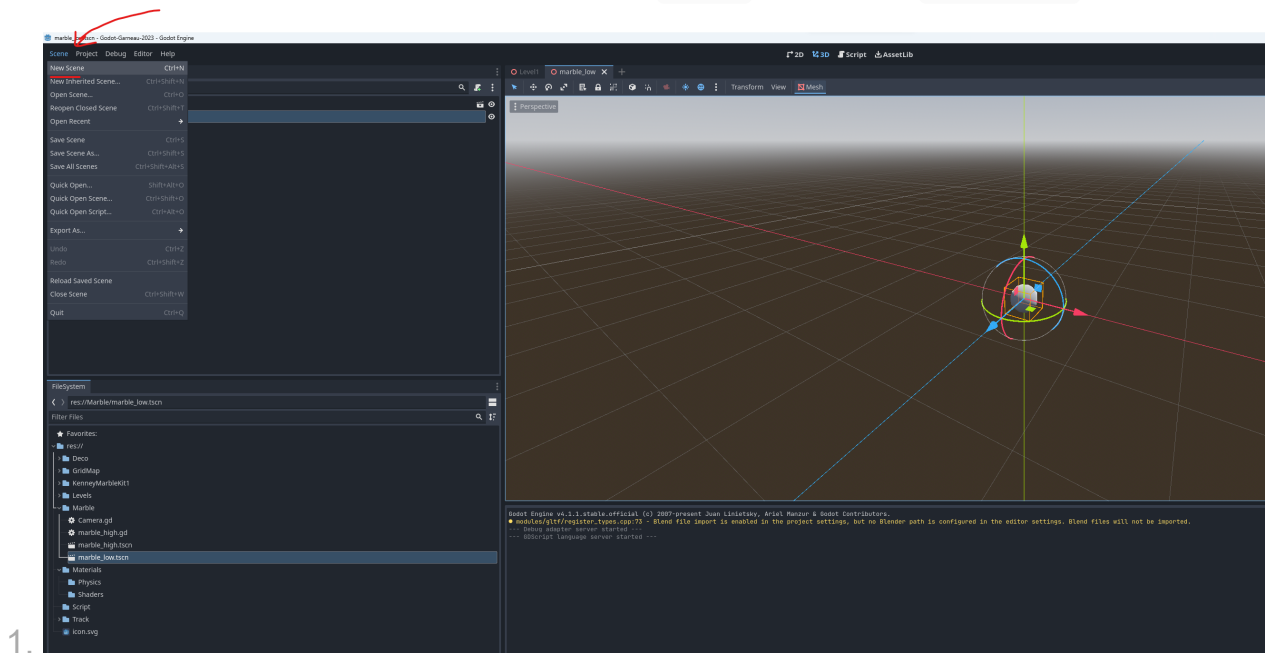
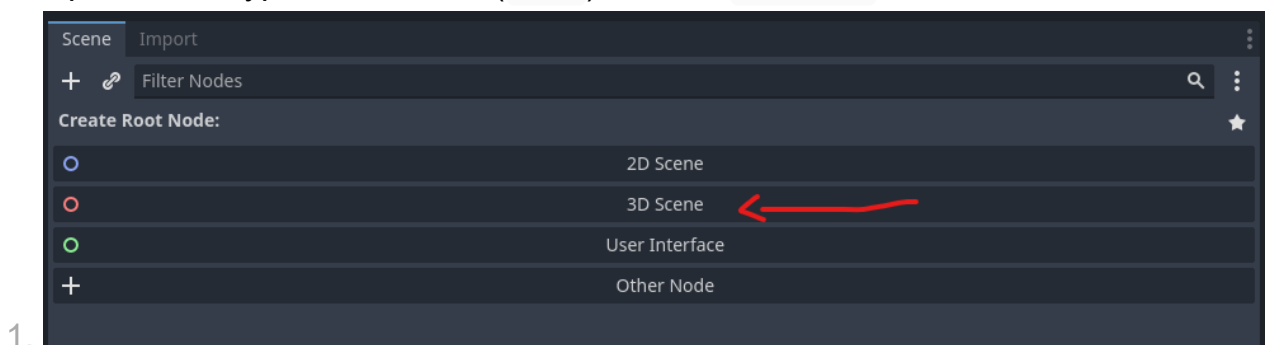


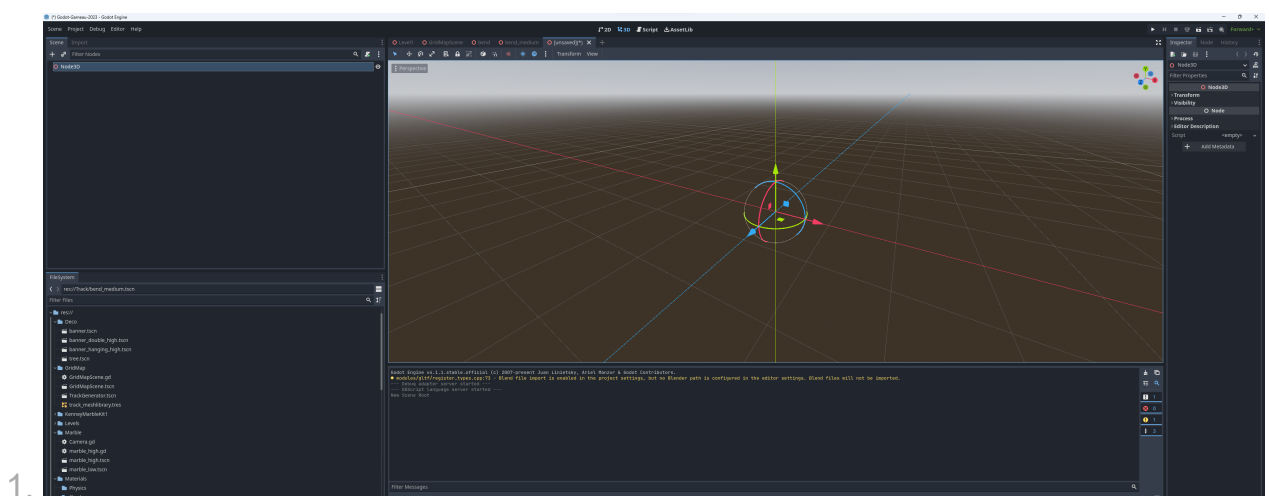
1. Dans l'éditeur [Godot](#), cliquer le menu [scène](#) (Scene) et choisir New Scene .



2. Chaque [scène](#) doit avoir une [racine](#). La racine est l'[objet](#) qui servira de [parent](#) (ou d'ancêtre) de tous les autres objets dans la scène.
3. Il faut préciser le type de la racine (root). Choisir 3D Scene .



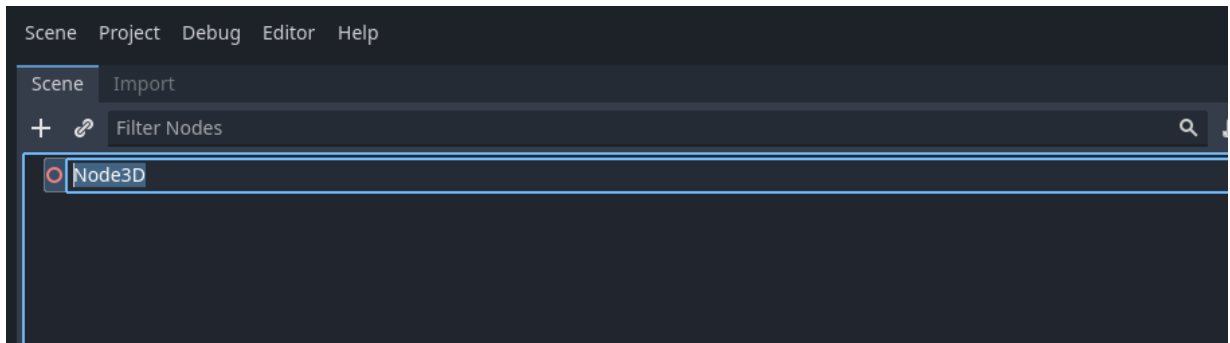
4. Nouvelle [scène](#) vide.



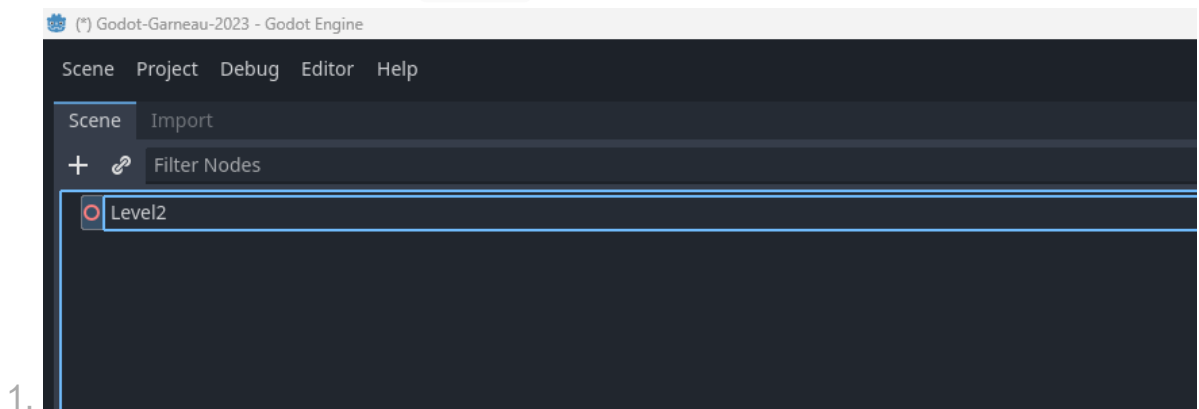
5. C'est une bonne pratique de donner un nom représentatif à la [racine](#) pour la distinguer.

1. Double-cliquer sur le nom de la `racine` `Node3D`


2.



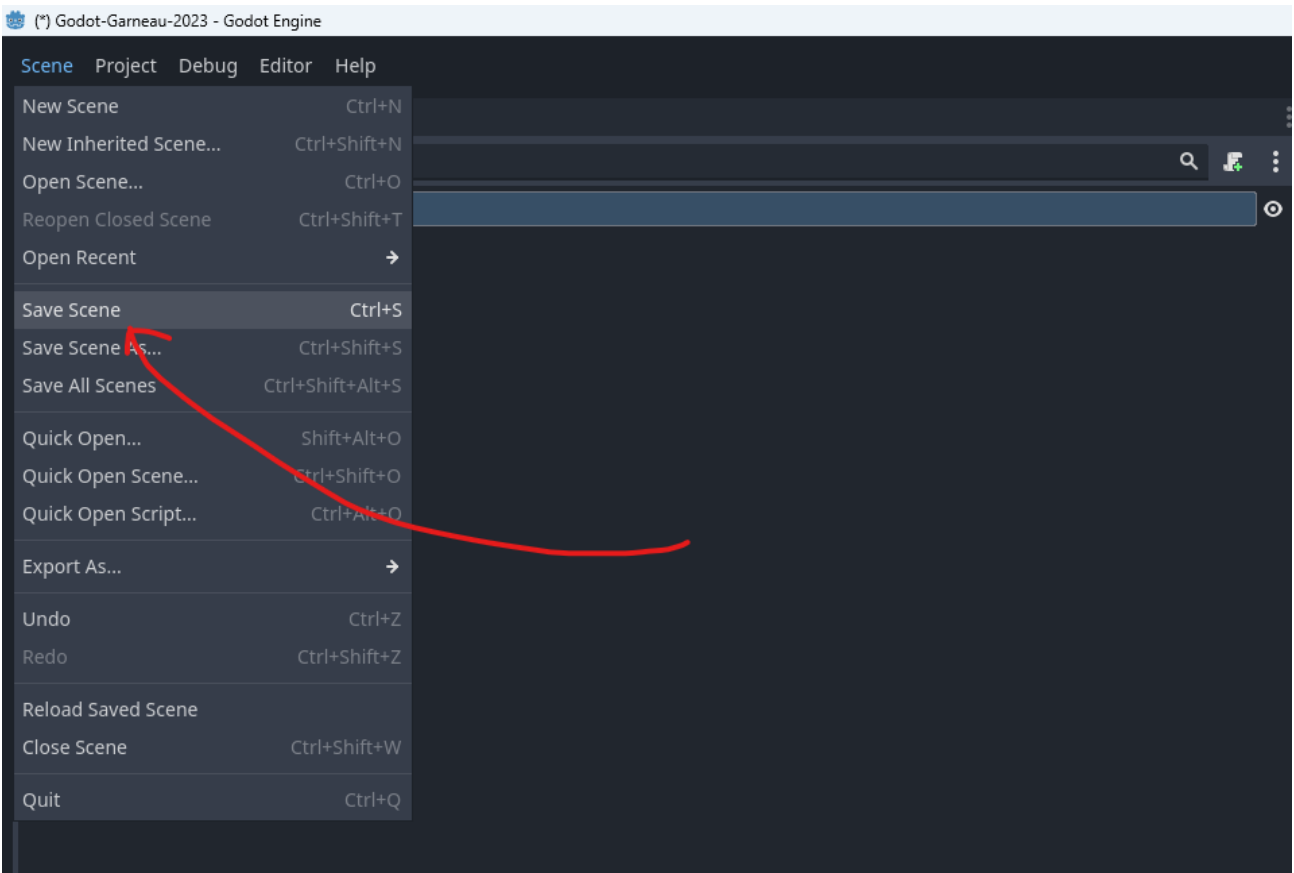
2. Taper un nom, par exemple : `Level2`



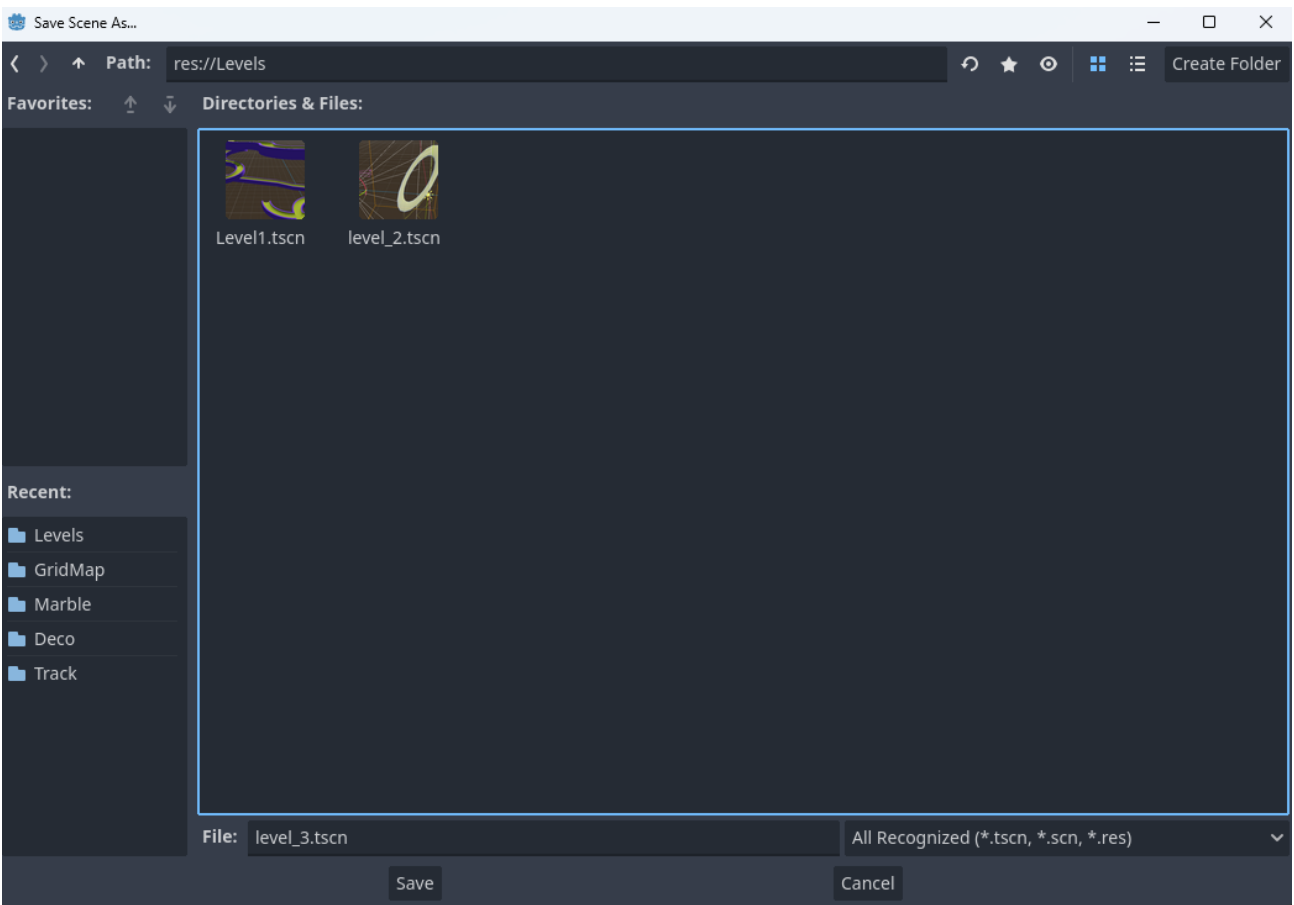
1.

6.  Sauvegarder la nouvelle scène dans le répertoire : `res://Levels/`

1.



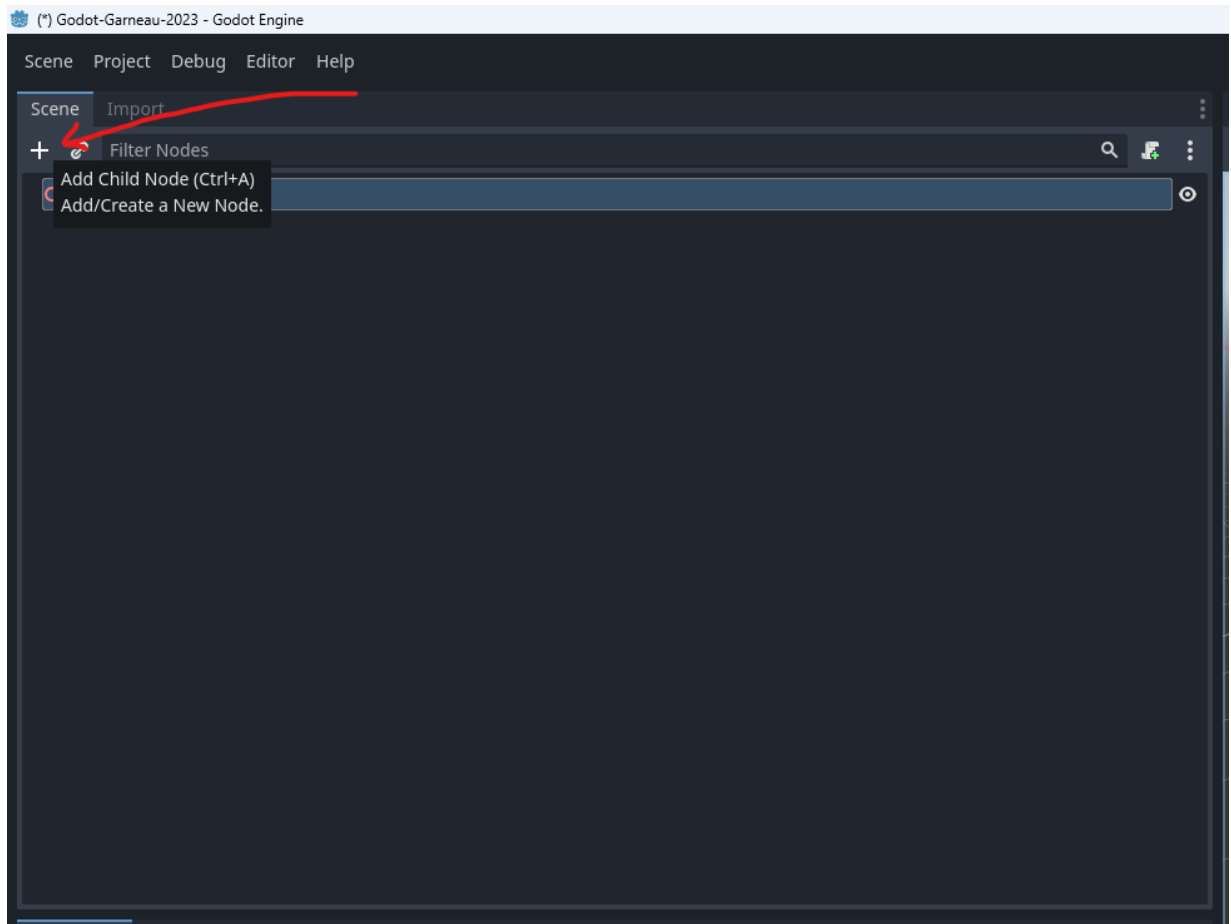
2.



Ajouter un modèle 3D

1. Ajouter un modèle 3D (MeshInstance3D).

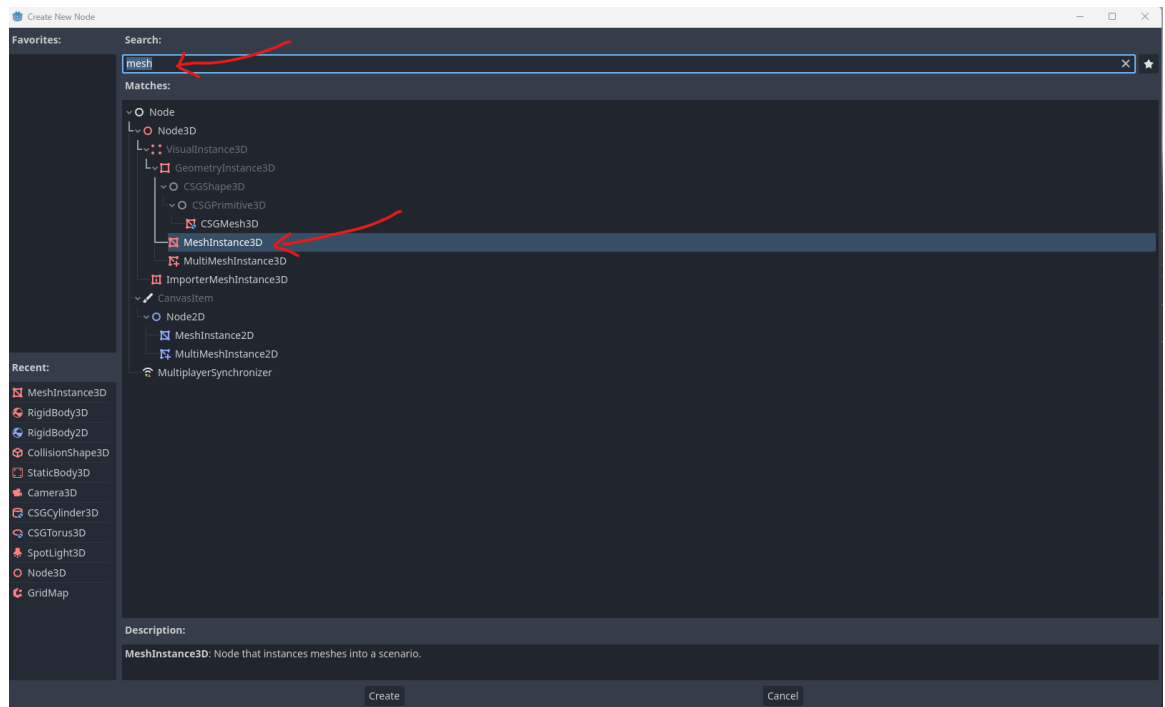
1. Cliquer sur le +



2.

3. Taper mesh dans la barre de recherche.

1. Cliquer MeshInstance3D

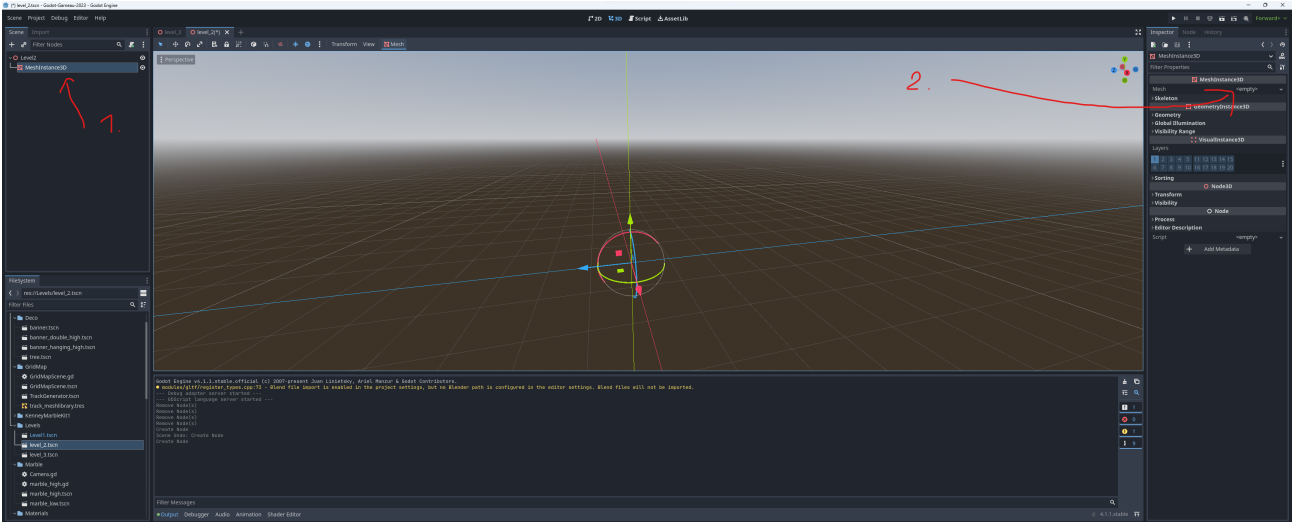


2.

3. Cliquer Create

2. Le modèle 3D ajouté est un enfant de la racine (child of the root).

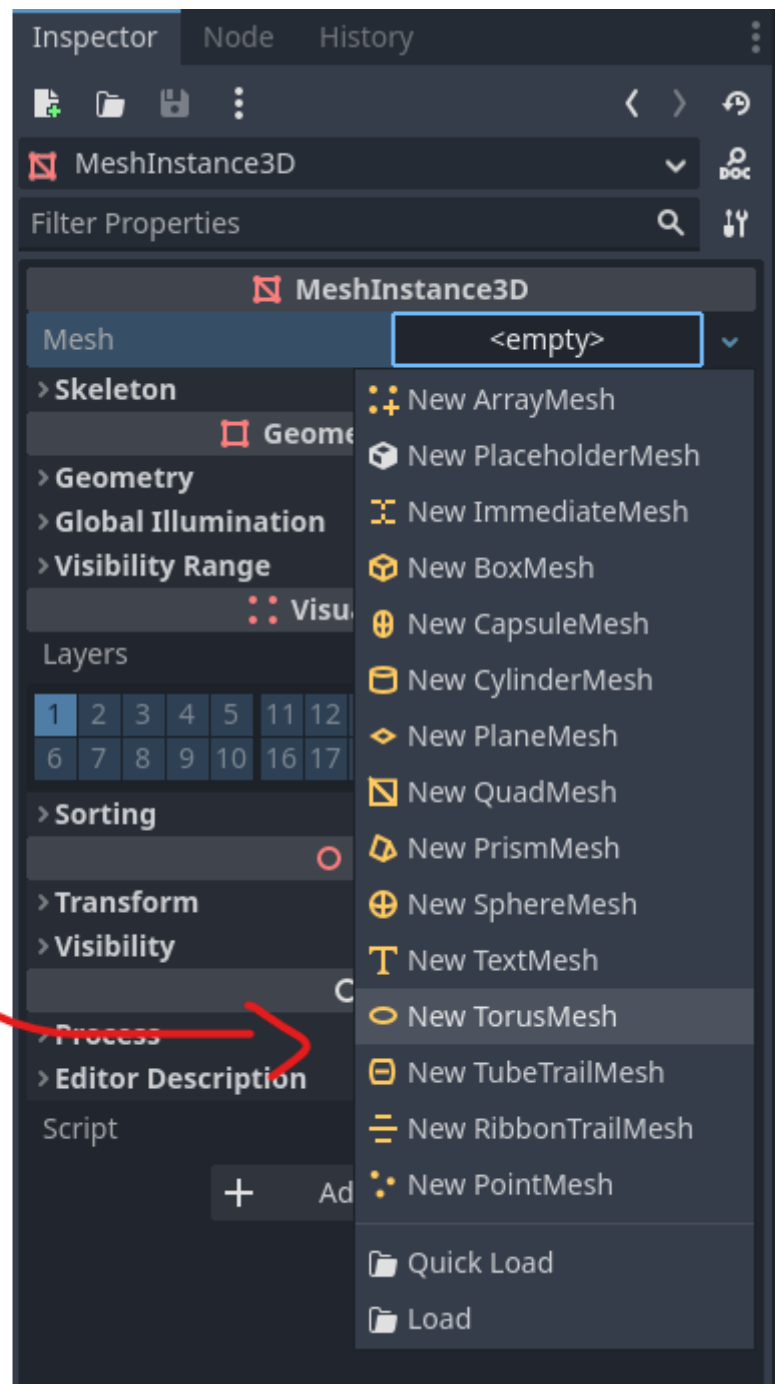
1.



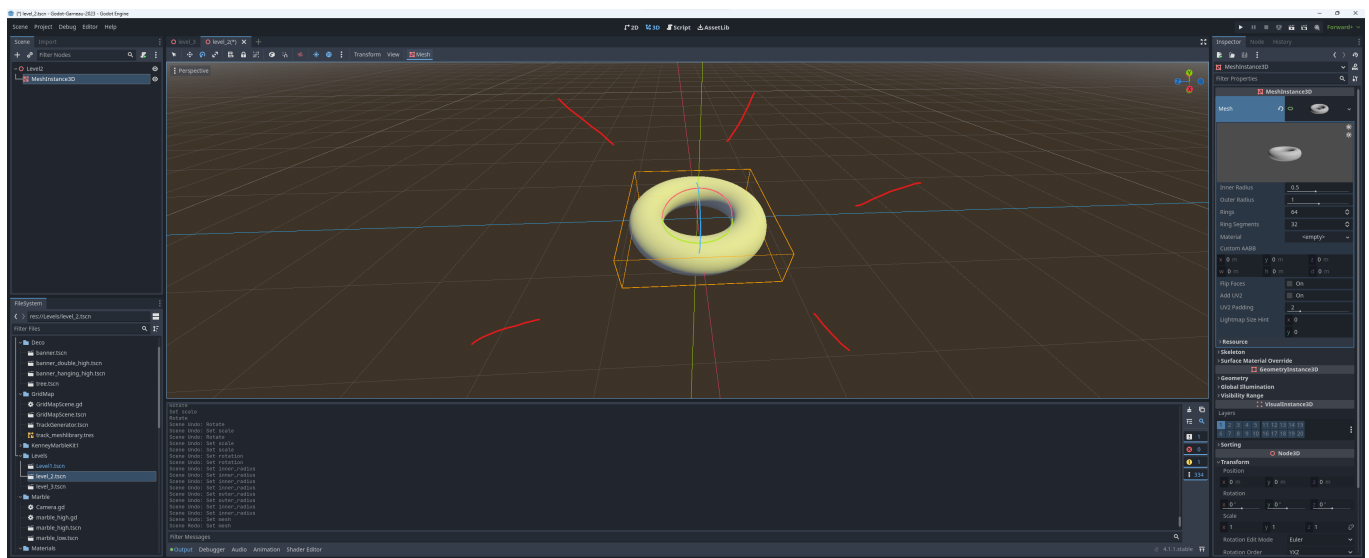
3. Préciser le modèle à utiliser dans le champ Mesh de l'inspecteur.


1. Ayant sélectionné le nouvel objet, cliquer sur le menu Mesh <Empty> de l'inspecteur.

2. Créer un nouveau tore (New TorusMesh).



3.



 Sauvegarder la scène ! CTRL-S

Prochain module : [Objets 3D](#)