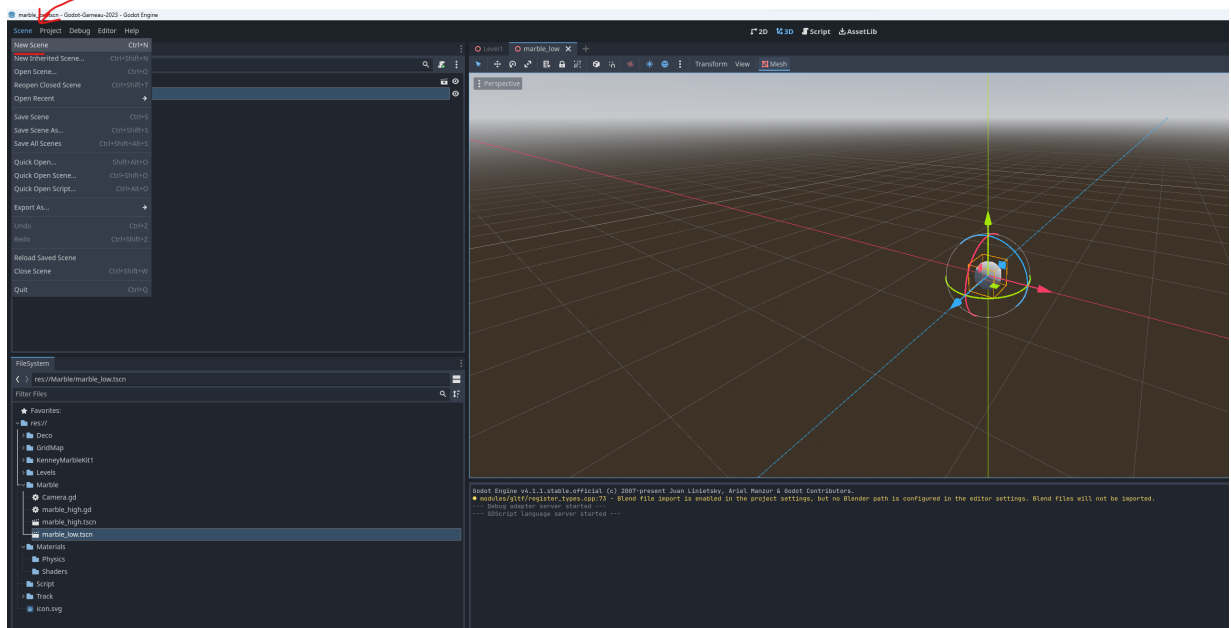
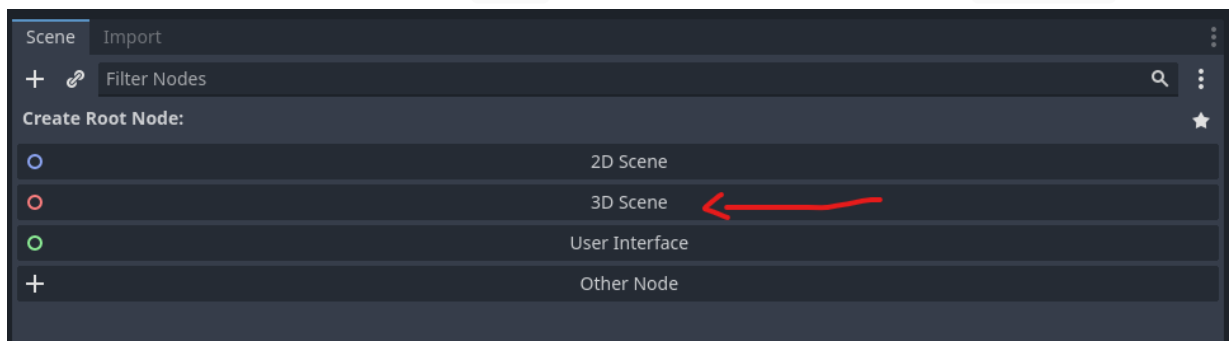


1. Dans l'éditeur Godot, cliquer le menu **Scene** (scène) et choisir **New Scene**



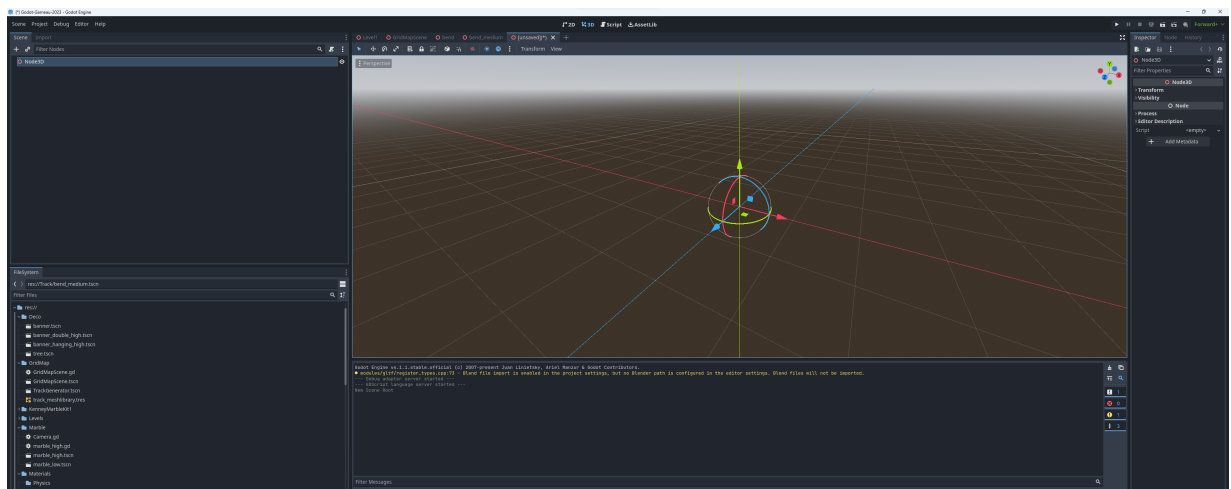
1.

2. Chaque Scène doit avoir une racine. Une **racine** c'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**). Pour cet exemple, choisir **3D Scene**



1.

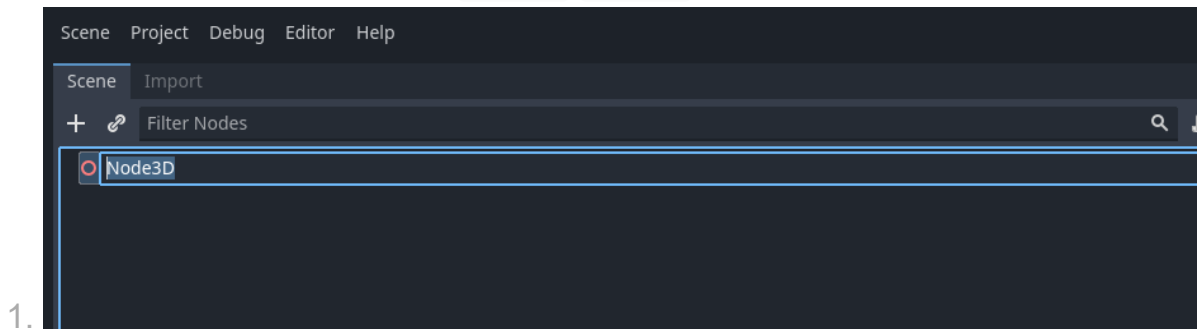
4. Nouvelle Scène vide



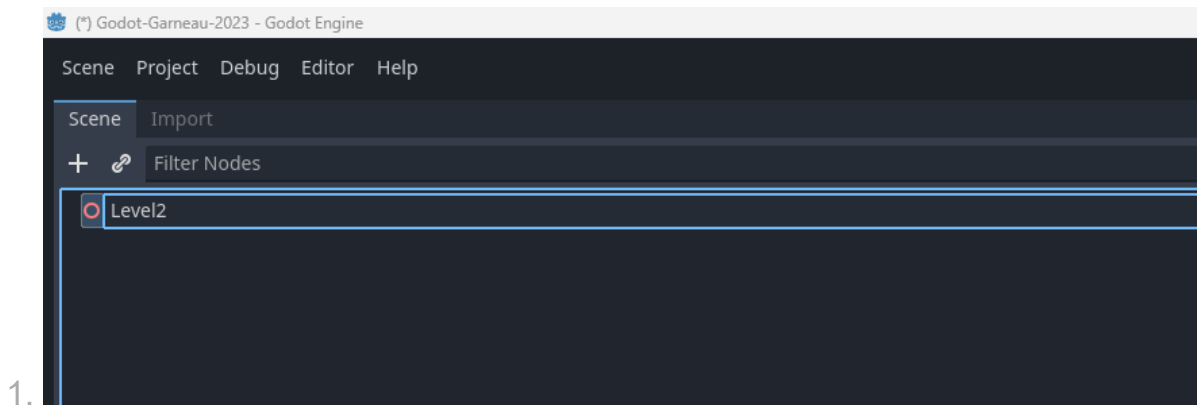
1.

5. C'est une bonne pratique de donner un nom à notre **racine** pour la distinguer.

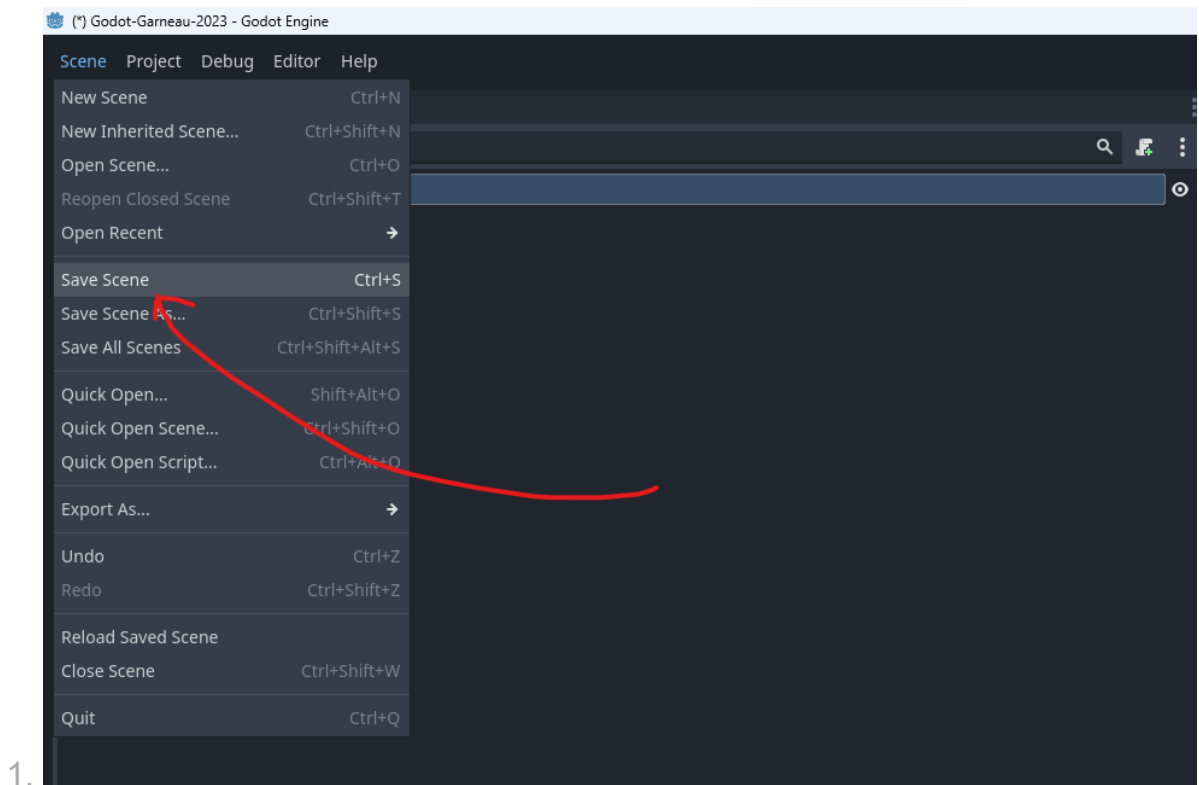
1. Double-cliquer sur le nom de la racine Node3D

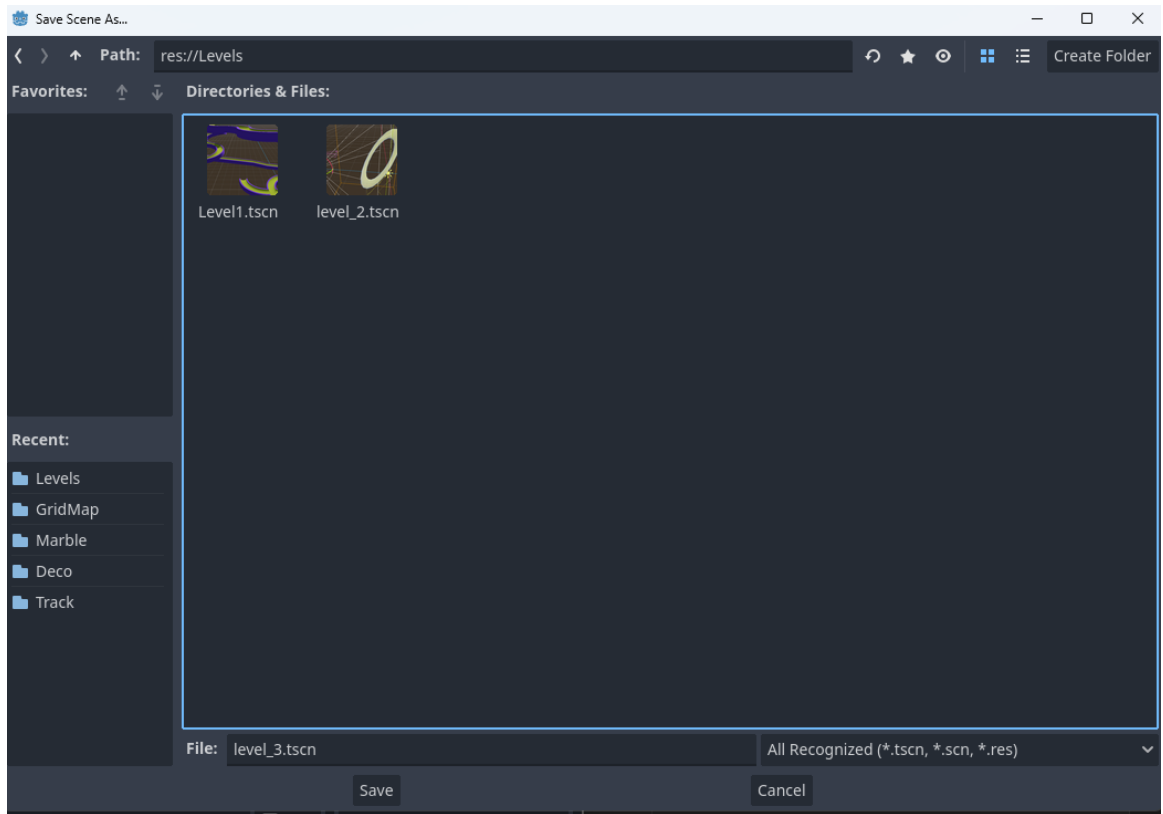


2. Taper un nom, par exemple : Level2



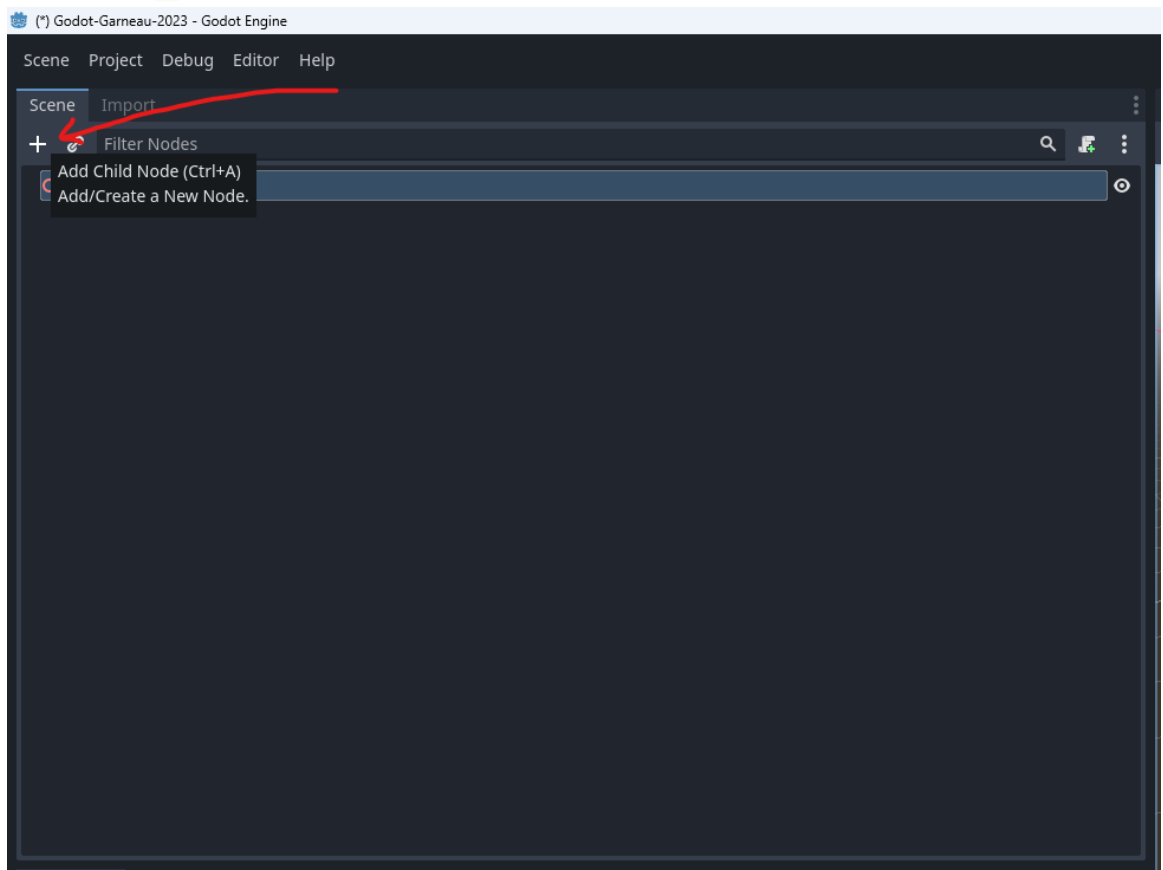
3. Sauvegarder la nouvelle scène dans le répertoire : res://Levels/





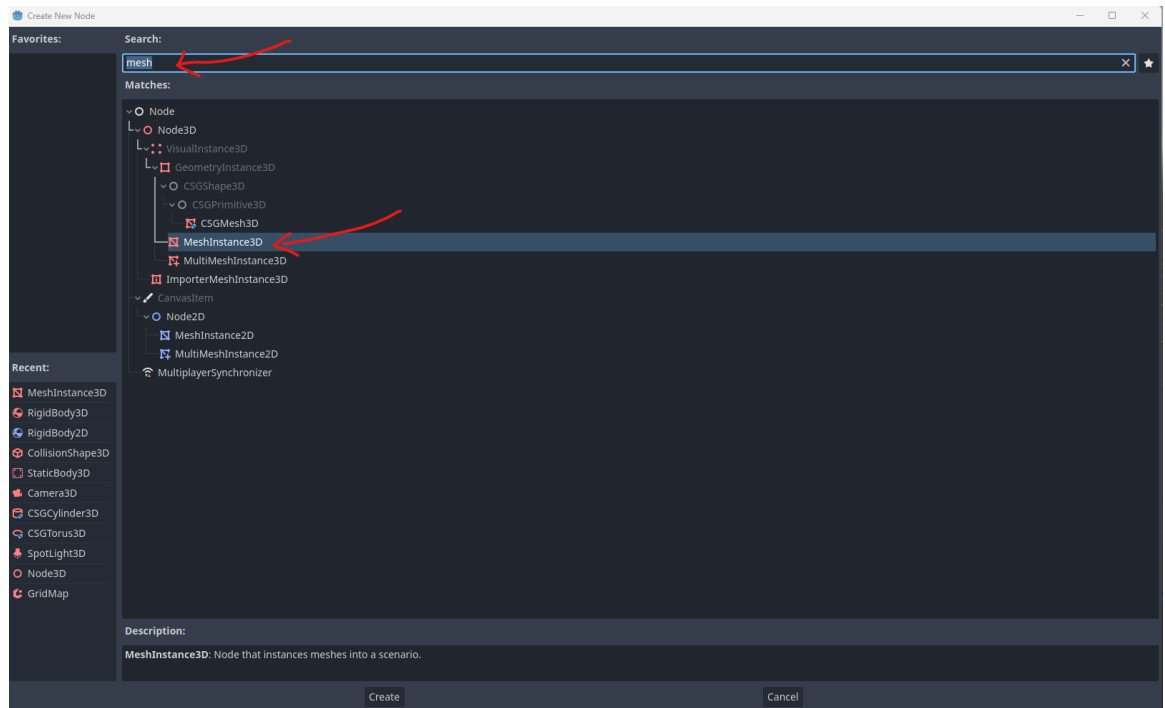
6. Nous allons maintenant ajouter un objet 3D à notre scène à l'aide de l'objet MeshInstance3D .

1. Cliquer sur le +



2. Taper mesh dans la barre de recherche.

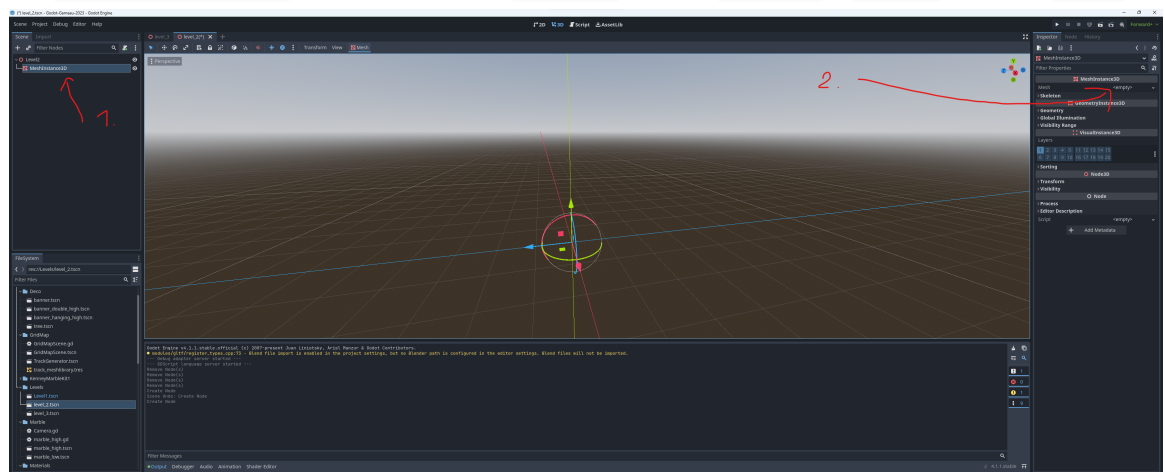
## 1. Cliquer MeshInstance3D



2.

## 3. Cliquer Create

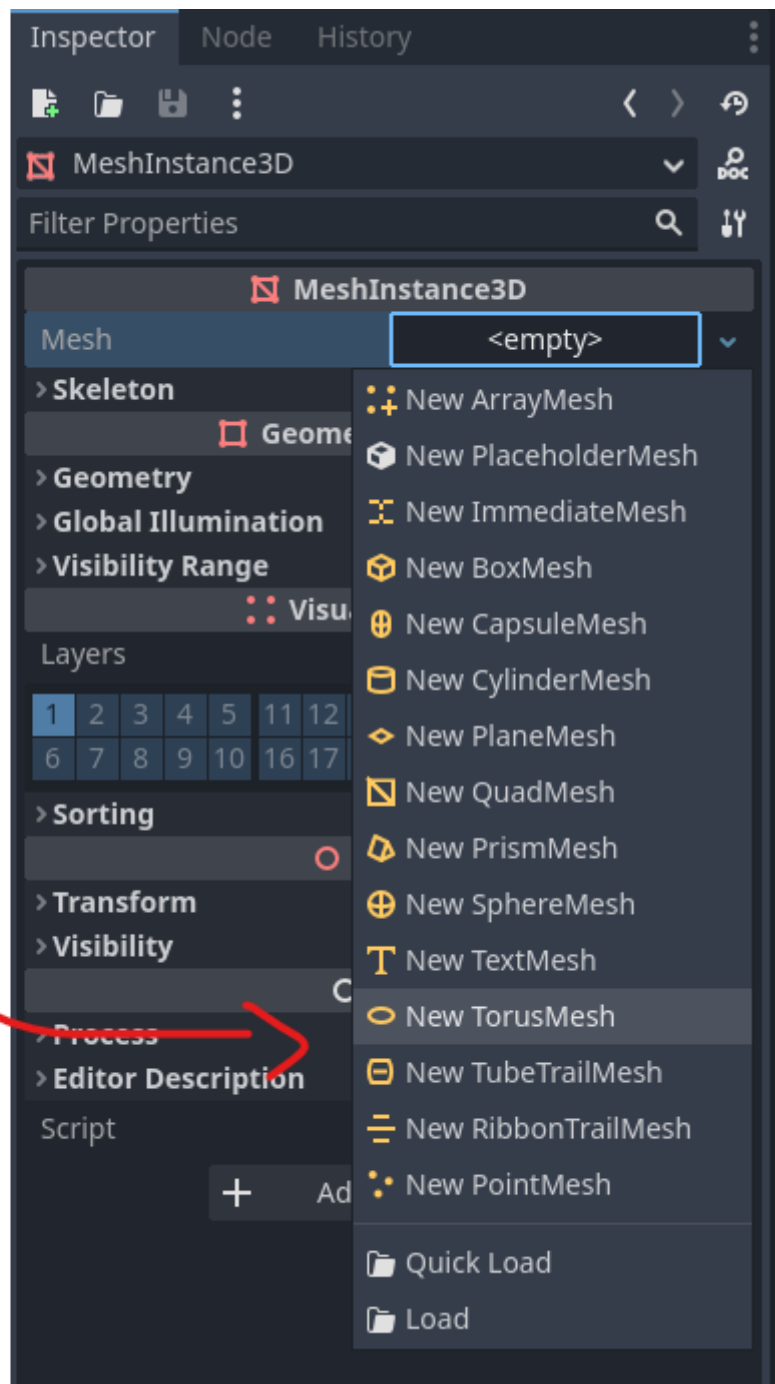
3. L'objet MeshInstance3D ajouté est un enfant de la racine (child of the root)



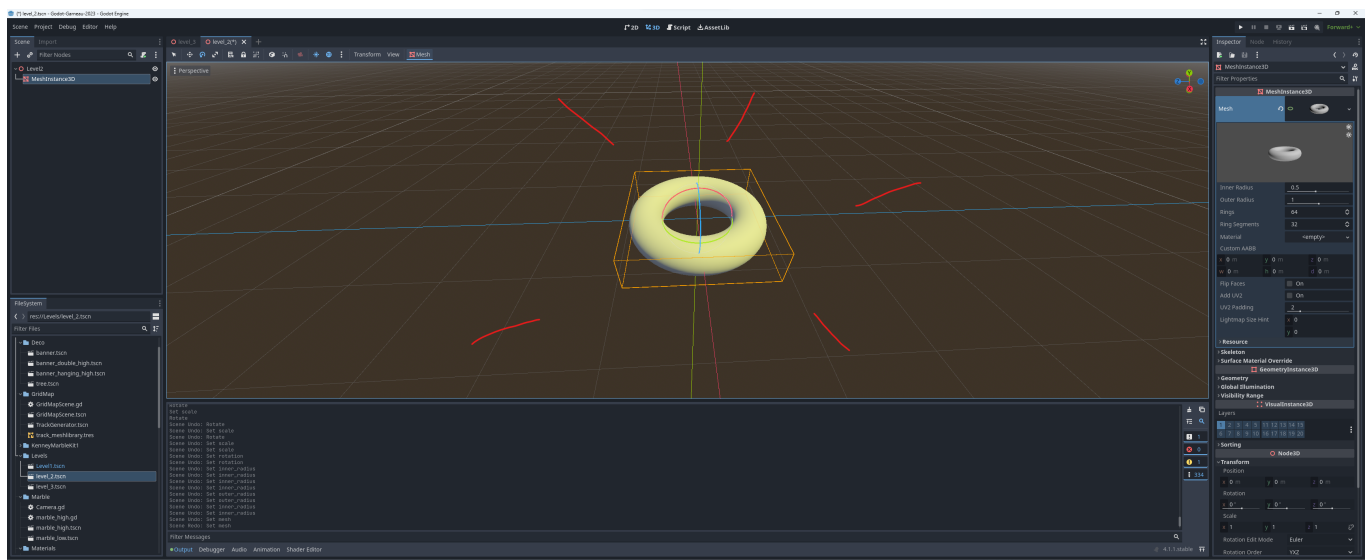
1.

2. Un objet MeshInstance3D permet de dessiner un objet 3D. Il faut préciser le modèle à utiliser dans le champs Mesh de l'inspecteur.

4. Ayant sélectionné le nouvel objet MeshInstance3D , créer un nouveau tore (TorusMesh) en cliquant sur le menu Mesh <Empty> de l'inspecteur.



1.



 Sauvegarder la Scène ! CTRL-S ou avec le Menu !

Objets 3D