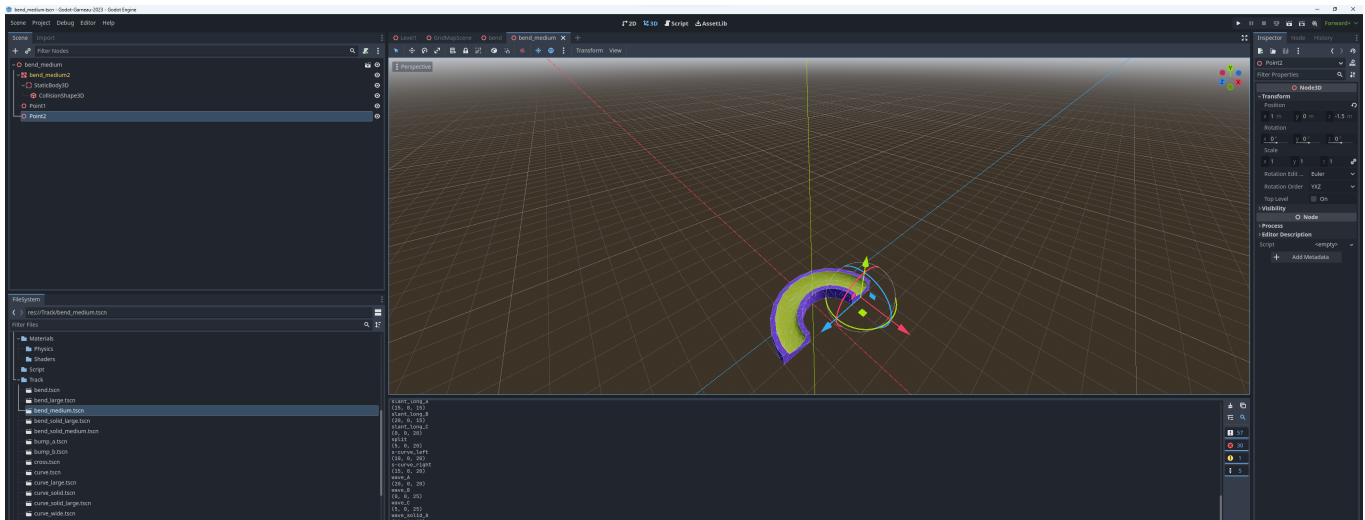


Les objets 3D pour les pièces de la traque sont dans le répertoire

- `res://Track/`



Une pièce est une scène avec la structure suivante :

- `StaticBody3D`
 - `MeshInstance3D`
 - `CollisionShape3D`

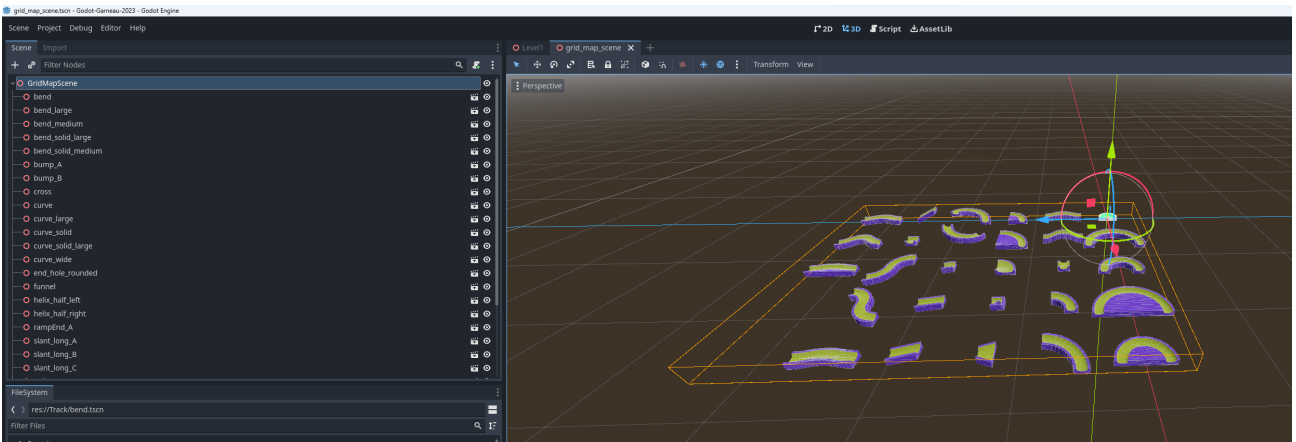
Le `GridMap` utilise une [collection d'objets](#) (MeshLibrary) :

- `res://GridMap/track_meshlibrary.tres`

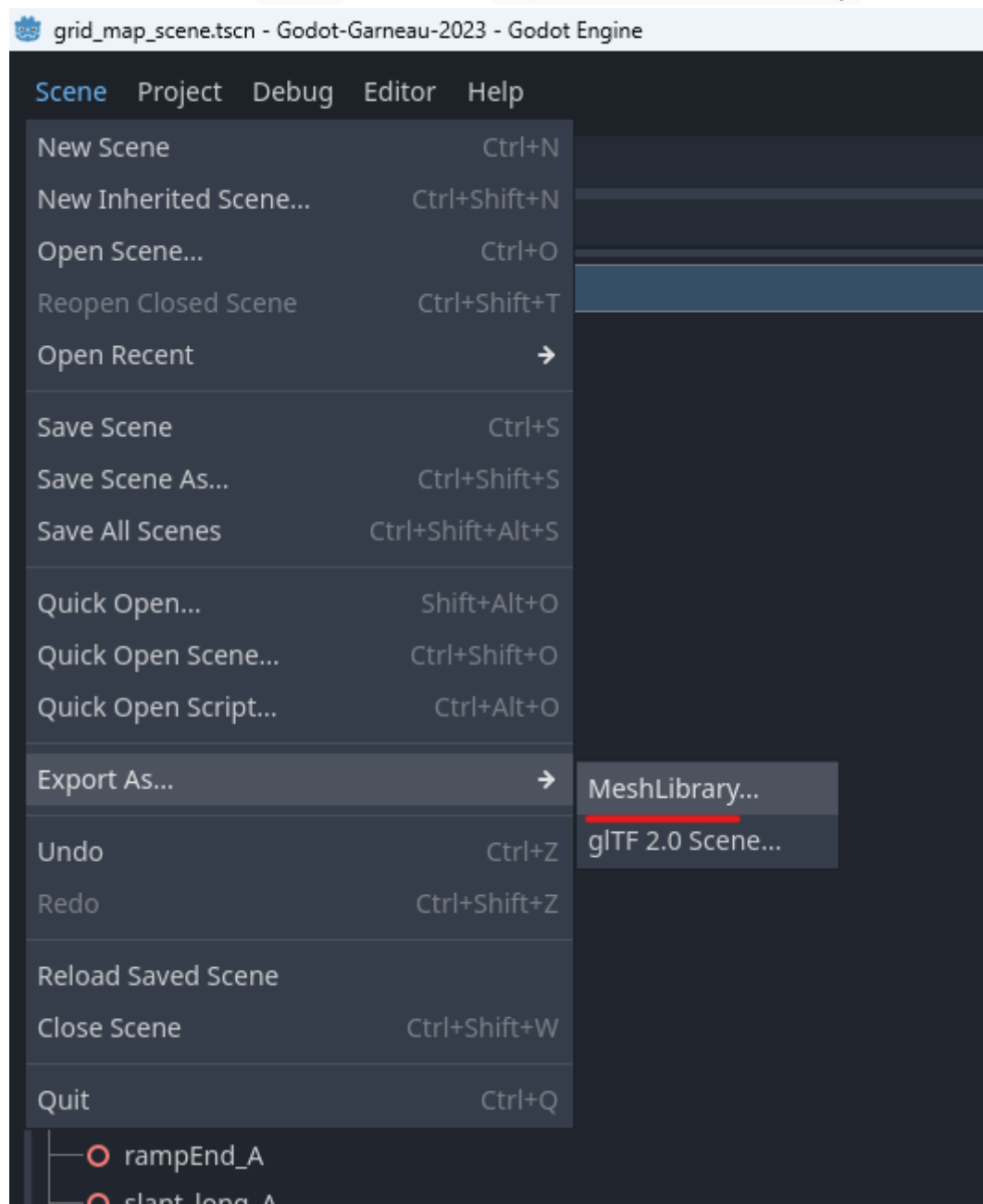
Ajouter un nouveau morceau à la collection d'objets

La [collection d'objets](#) est générée grâce à une scène spéciale qui contient tous les objets

- `res://GridMap/GridMapScene.tscn`



1. Ouvrir la scène `GridMapScene` . Ajouter le nouveau morceau à la scène.
2. Cliquer sur le menu `Scene` et choisir `Export As` → `MeshLibrary`



1.

