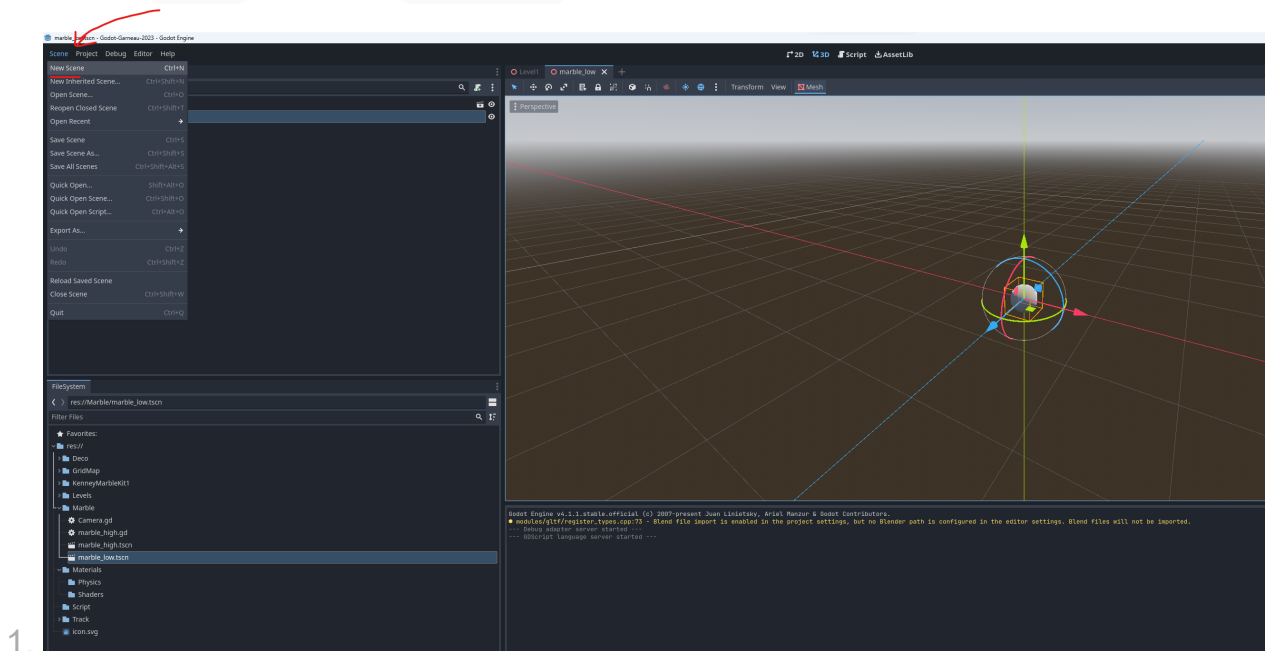
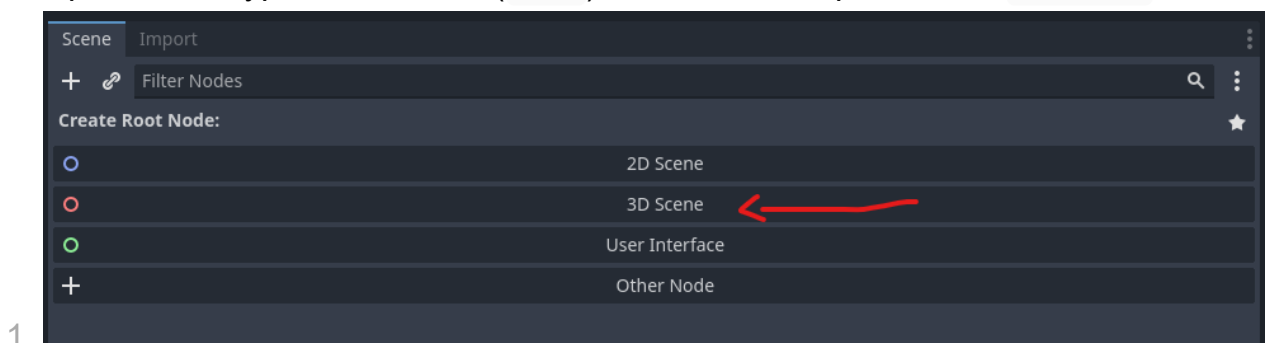


1. Cliquer sur **Scene** et choisir **New Scene**

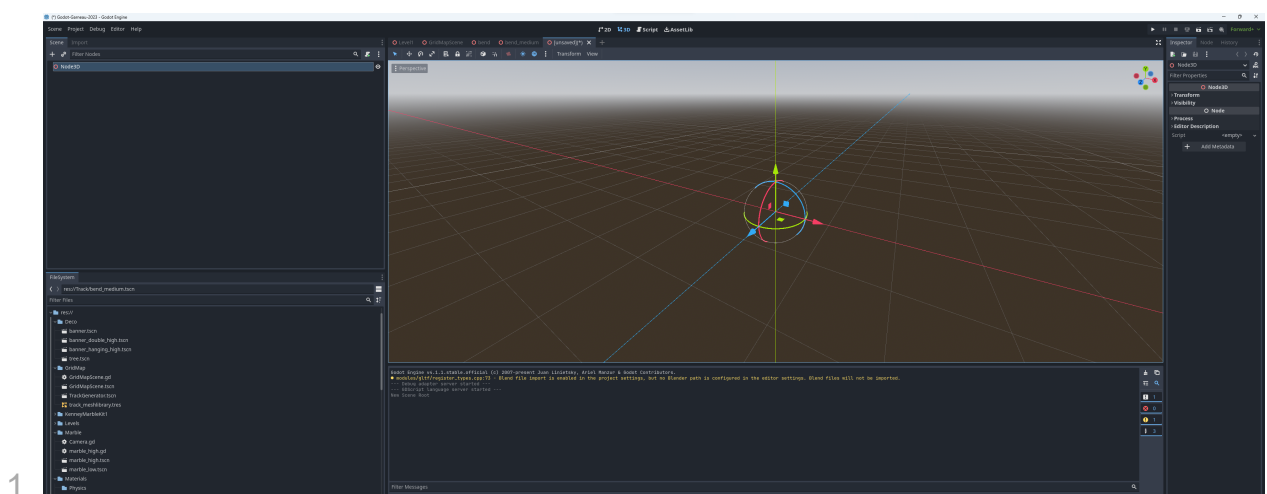


2. Chaque Scène a une **racine**. Une **racine** c'est un **objet** qui sera le **parent** de tous les autres **objets** dans la **scène**.

3. Il faut préciser le type de la racine (**root**). Pour cet exemple, choisir **3D Scene**

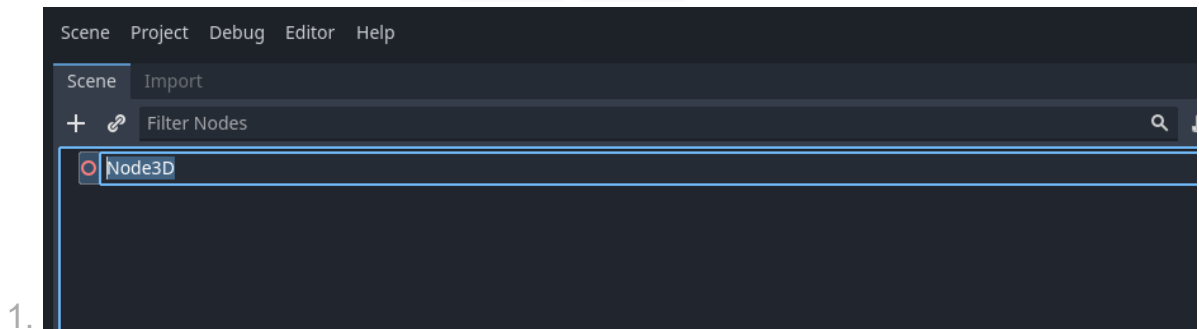


4. Nouvelle Scène vide

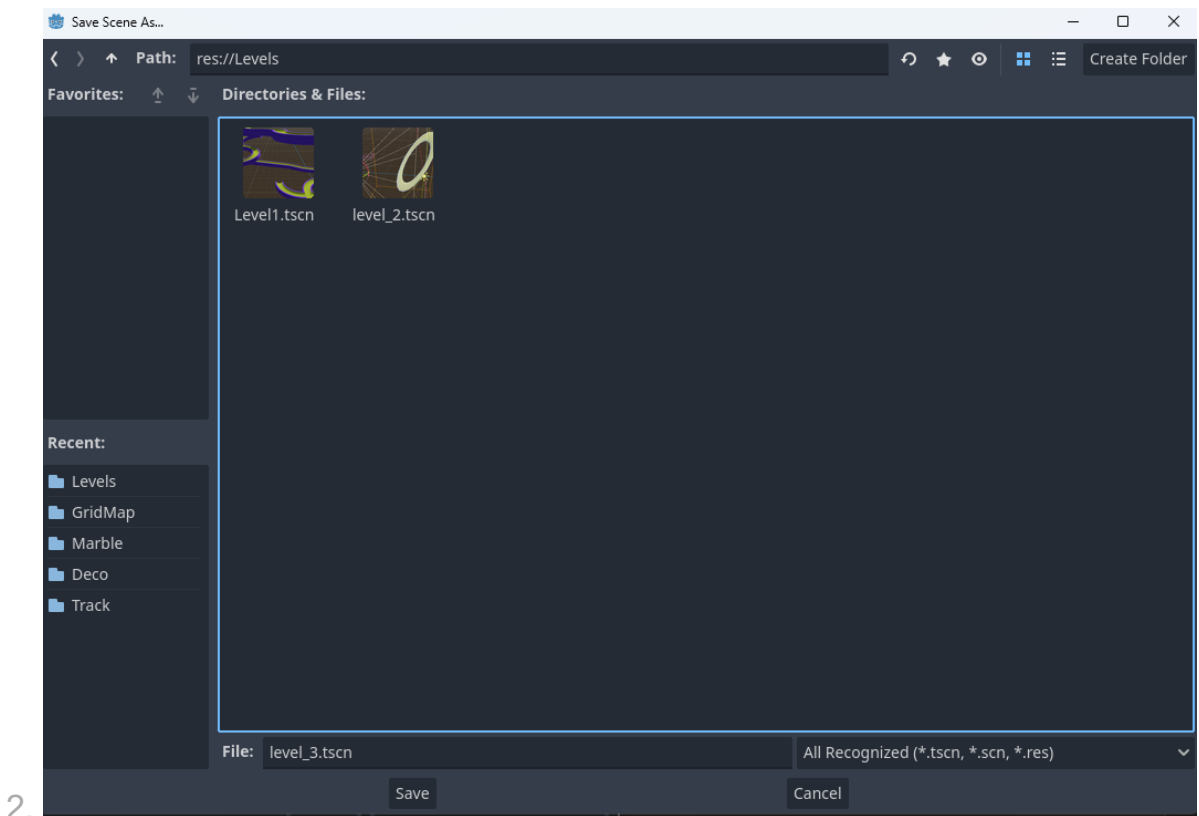
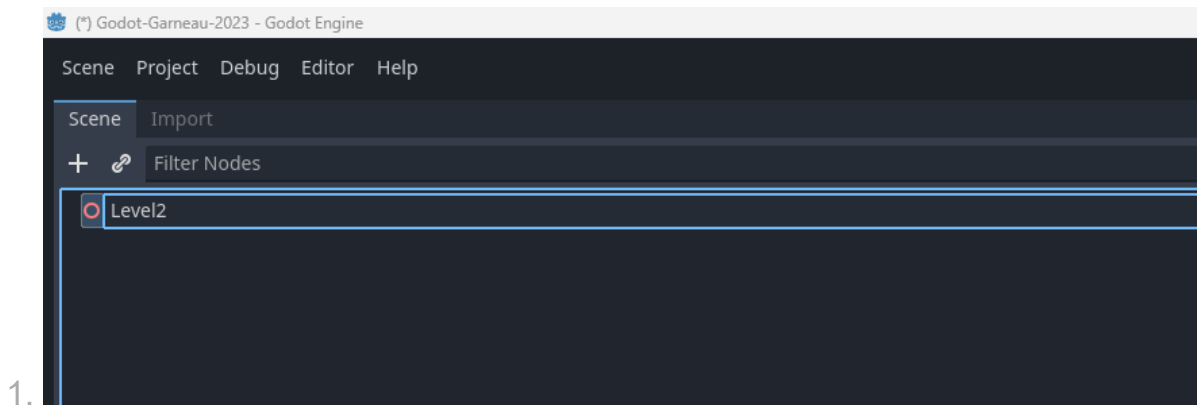


5. C'est une bonne pratique de donner un nom à notre **racine** pour le distinguer.

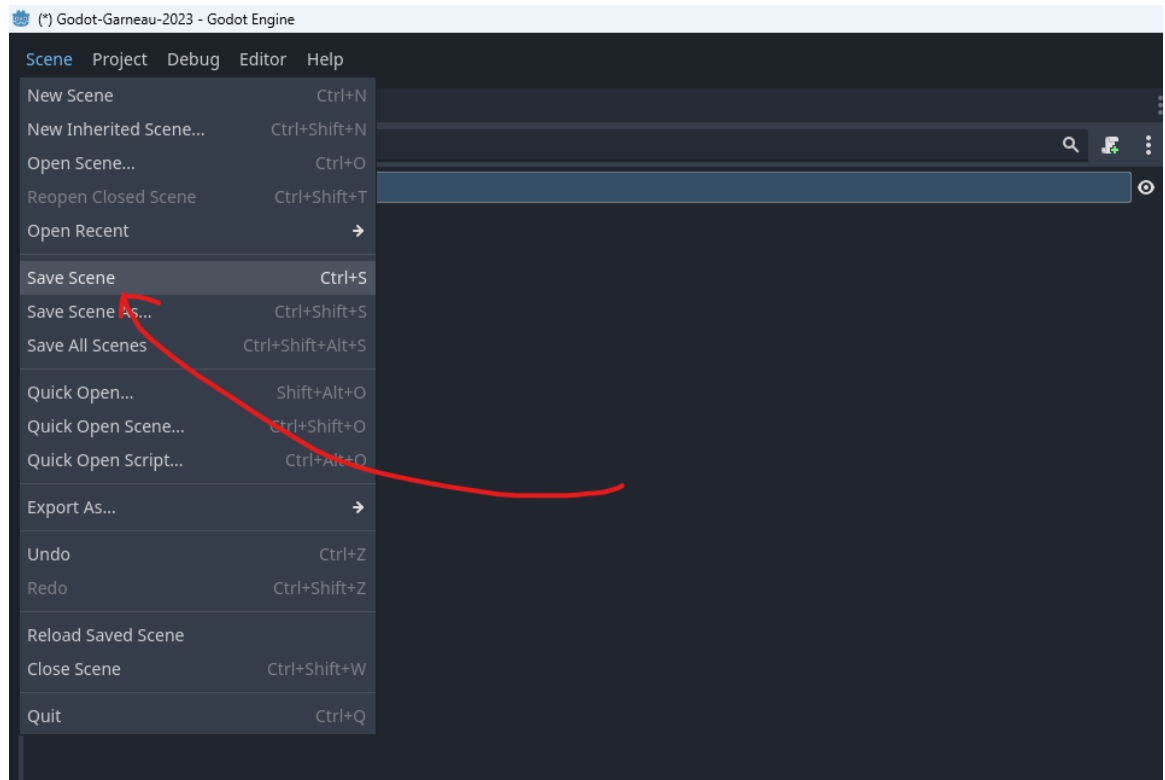
1. Double cliquer sur le nom de la racine Node3D



2. Taper un nom, par exemple: Level2



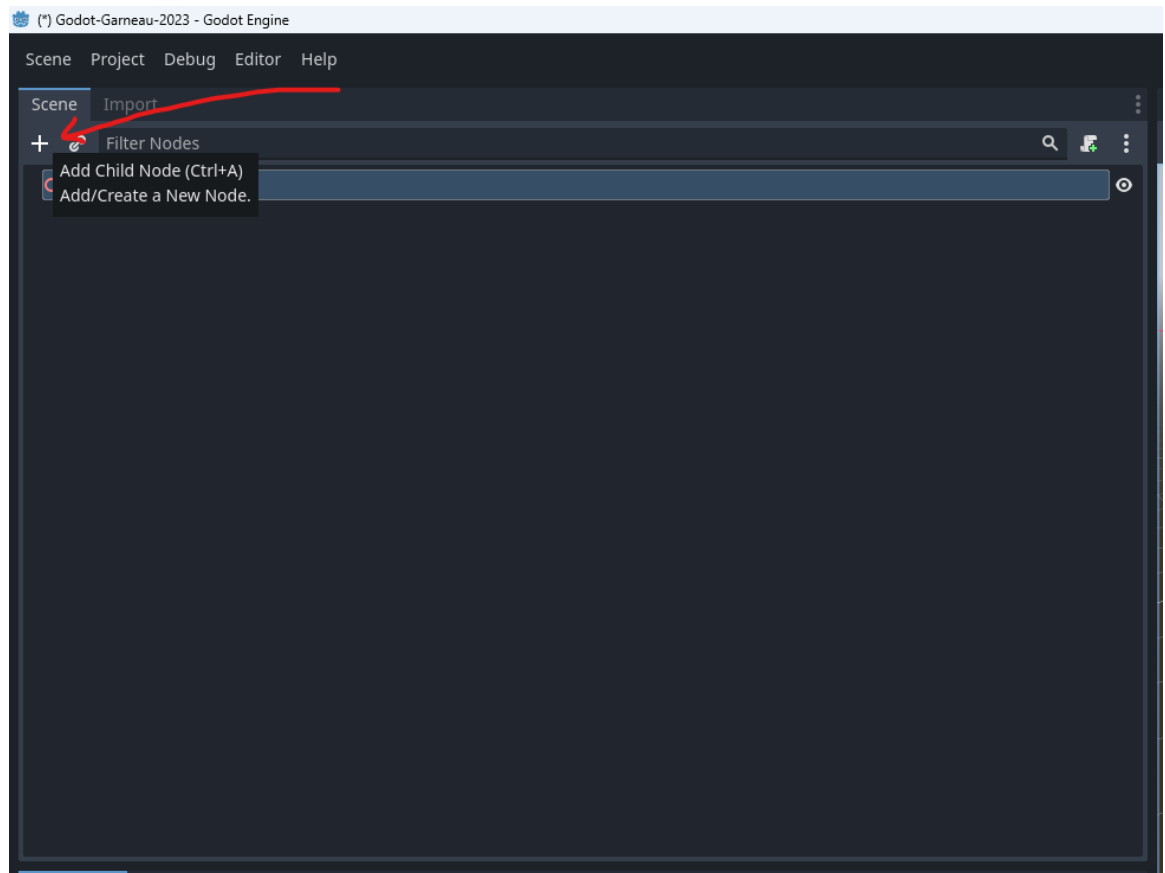
3. Sauvegarder la nouvelle scène: res://Levels/Level2.tscn



1.

6. Nous pouvons maintenant ajouter des éléments à la Scène.

1. Cliquer sur le +

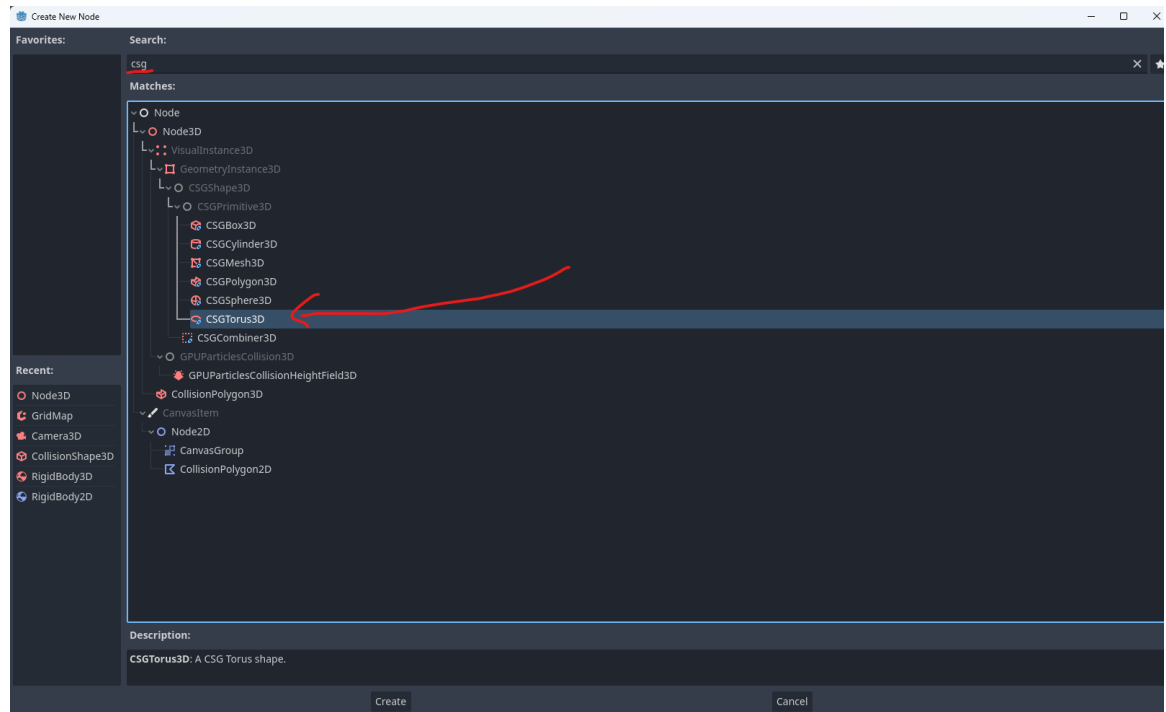


1.

2. Choisir Node3D > VisualInstance3D > CSGShape3D > CSGPrimitive3D > CSGTorus3D

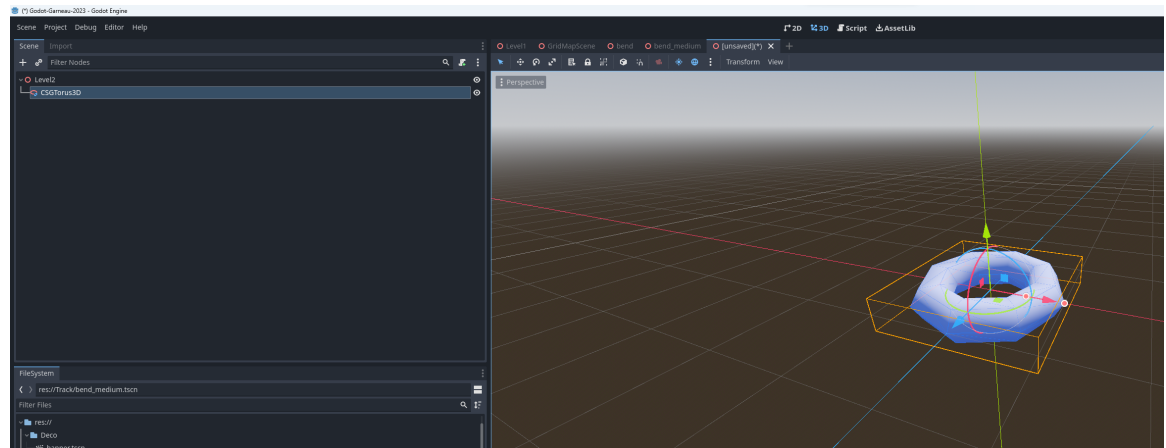
1. Taper CSG ou Torus dans la barre de recherche.

2. Cliquer sur CSGTorus3D



3.

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



1.

2. À noter: les propriétés des parents sont propagées aux enfants

1. C'est-à-dire: si nous modifions la position de la racine, le donut sera aussi déplacé. Plus de détails plus loin.

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

[Les Objets 3D](#)