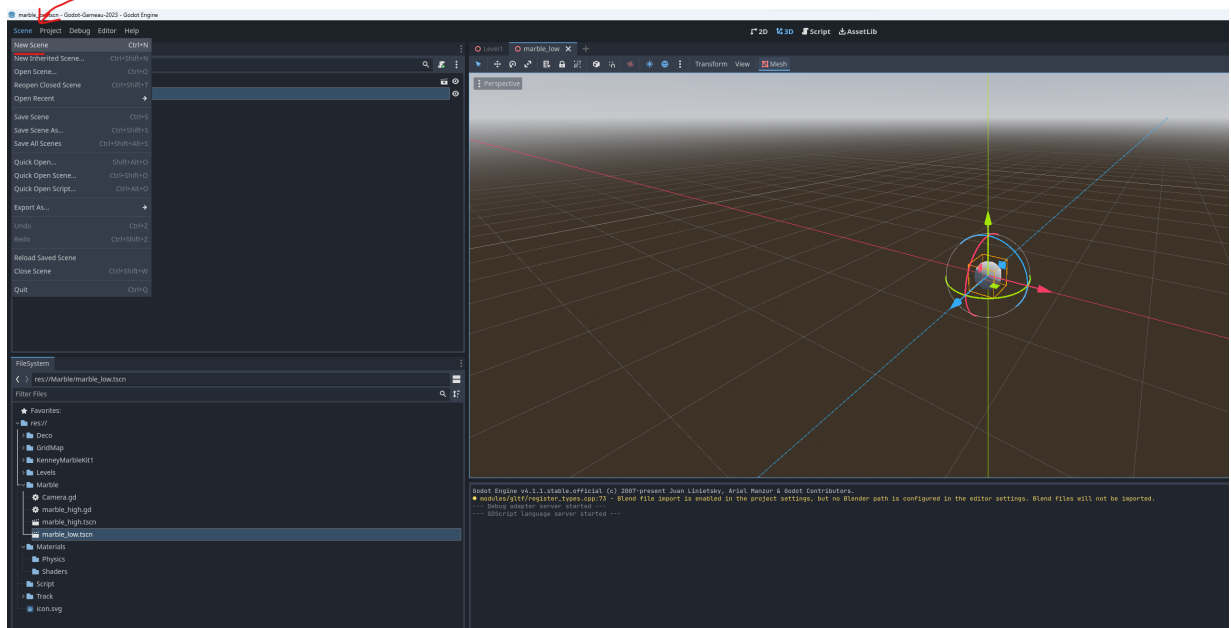


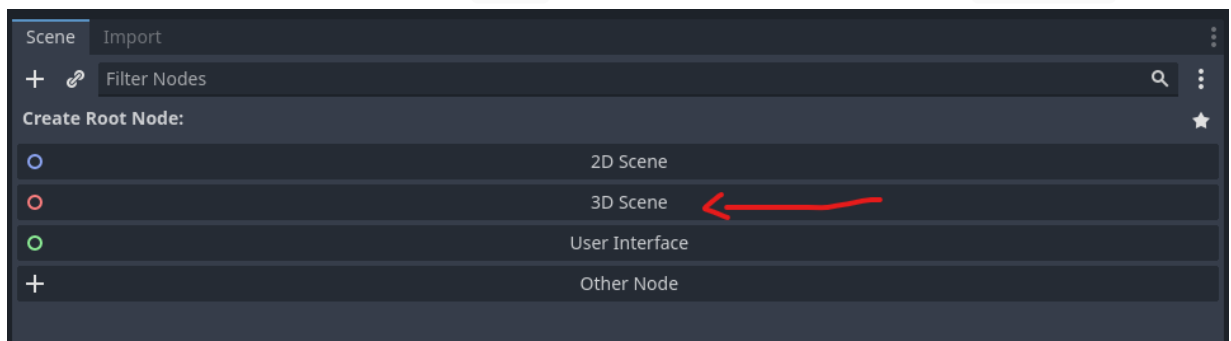
1. Cliquer sur scène et choisir New Scene



1.

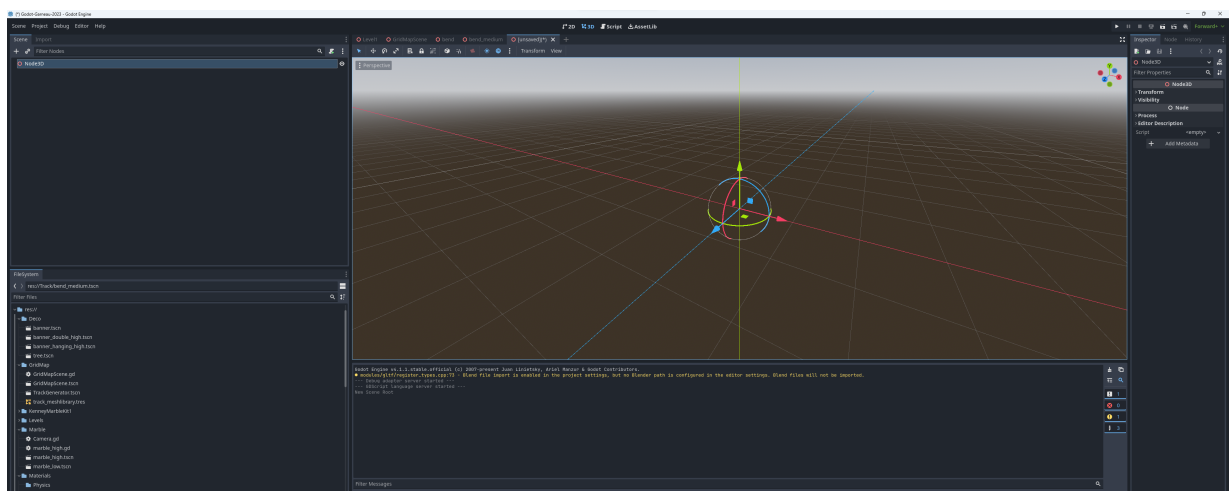
2. Chaque Scène doit avoir une racine. Une racine c'est l'objet ou l'élément qui servira de parent (ou d'ancêtre) de tous les autres objets dans la scène.

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



1.

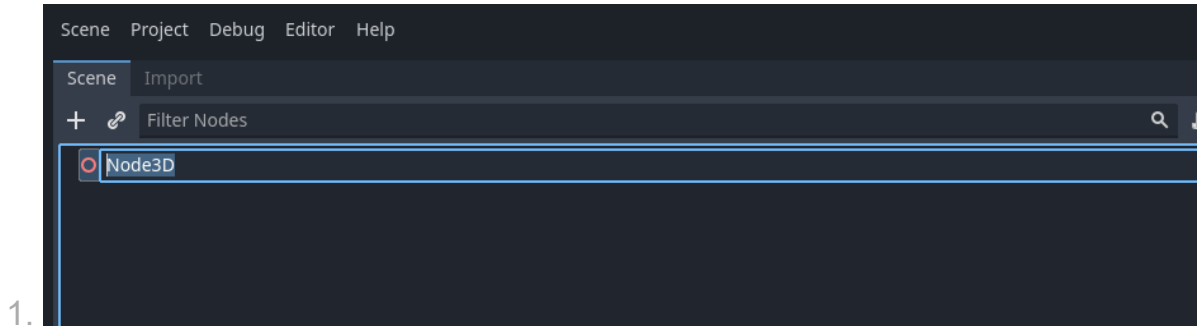
4. Nouvelle Scène vide



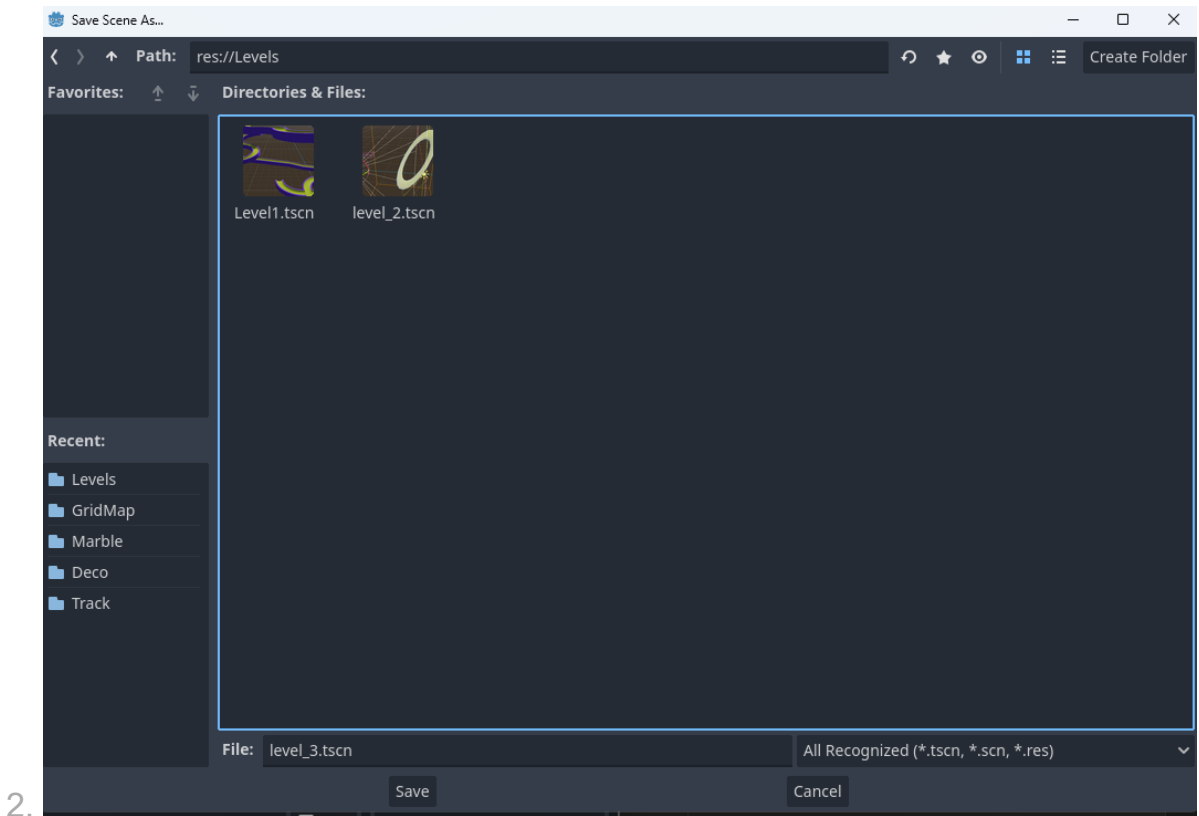
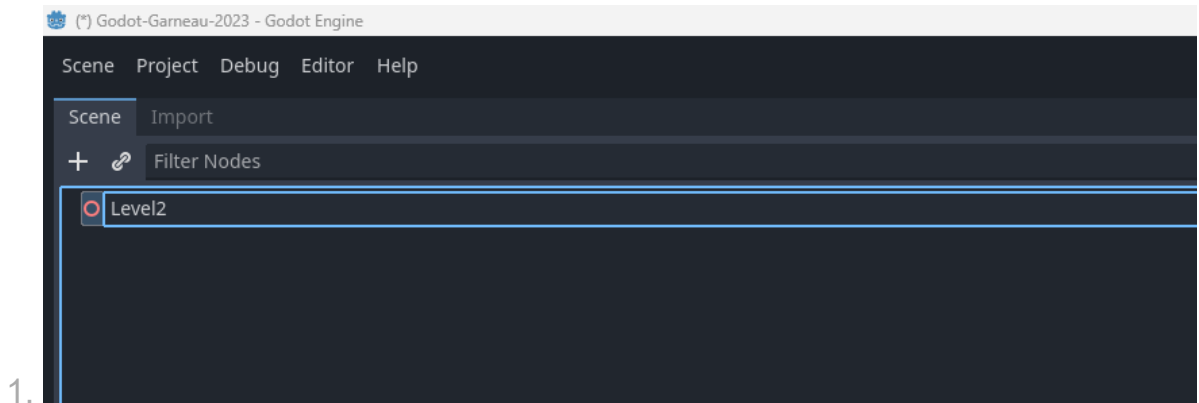
1.

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

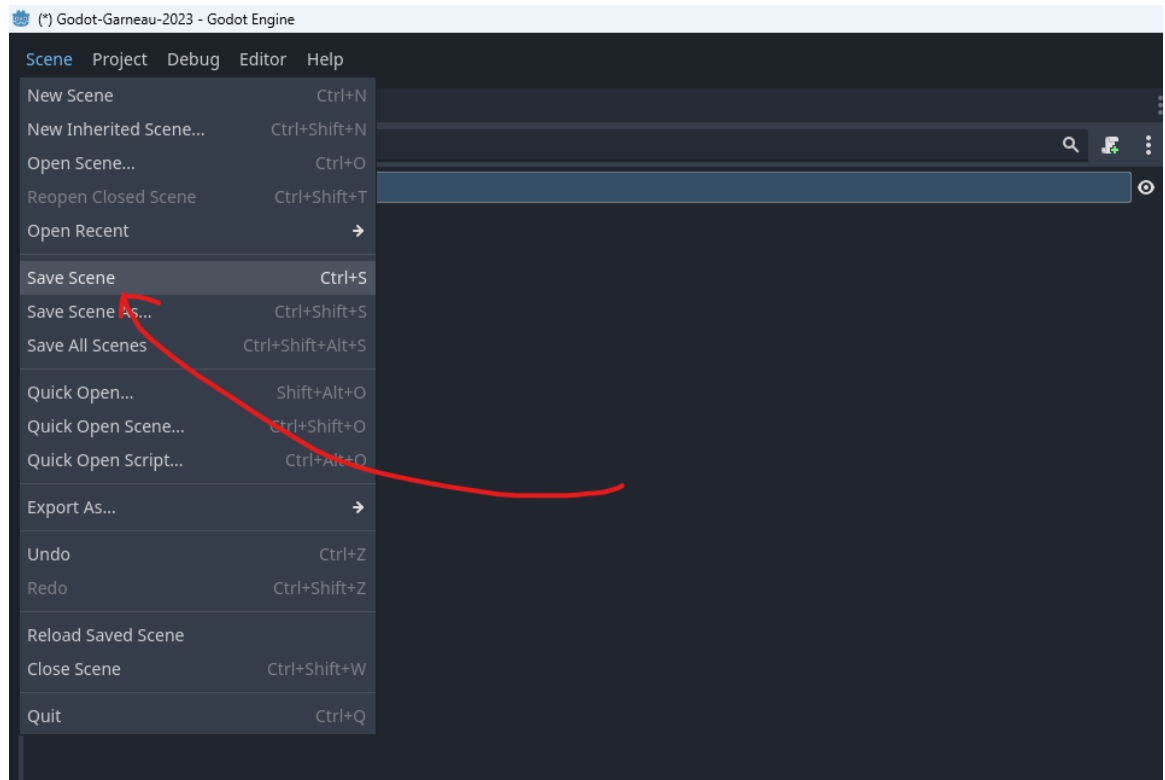
1. Double-cliquer sur le nom de la racine Node3D



2. Taper un nom, par exemple : Level2



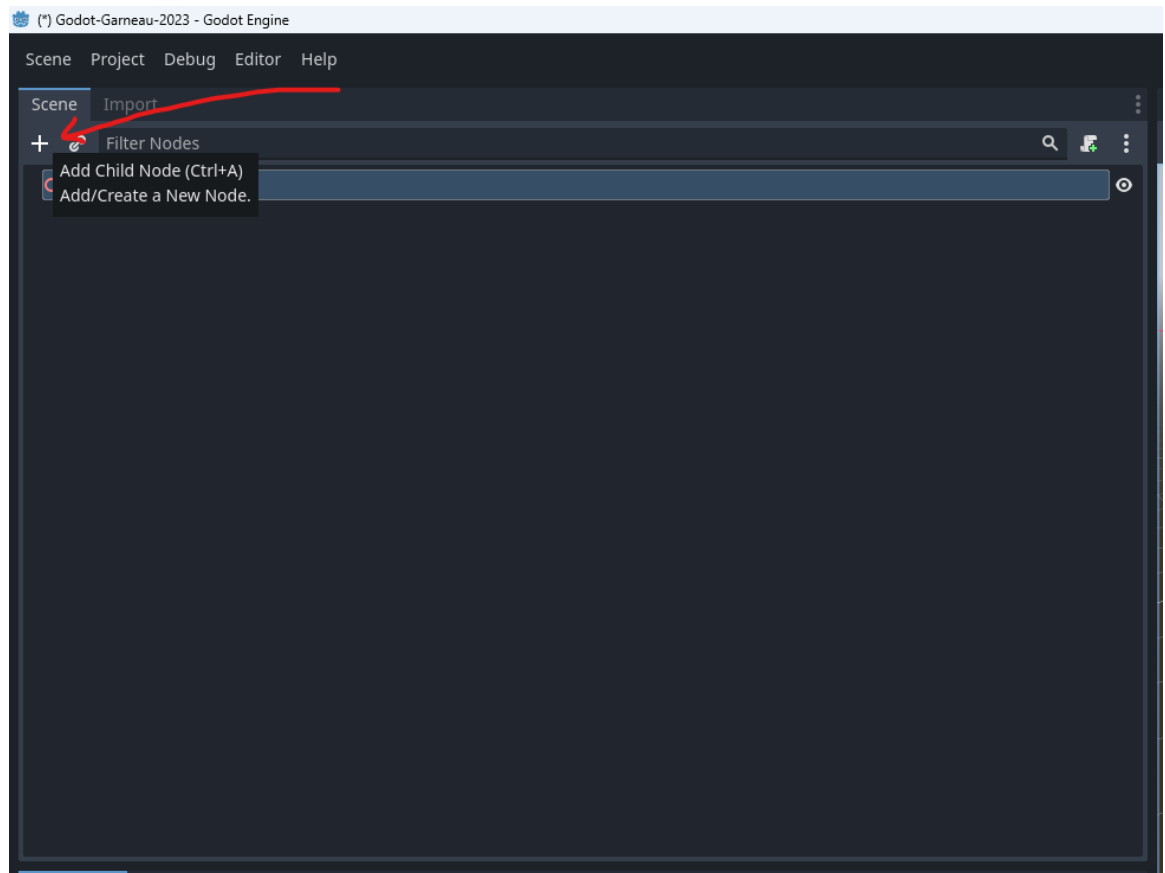
3. Sauvegarder la nouvelle scène : res://Levels/Level2.tscn



1.

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

1. Cliquer sur le +

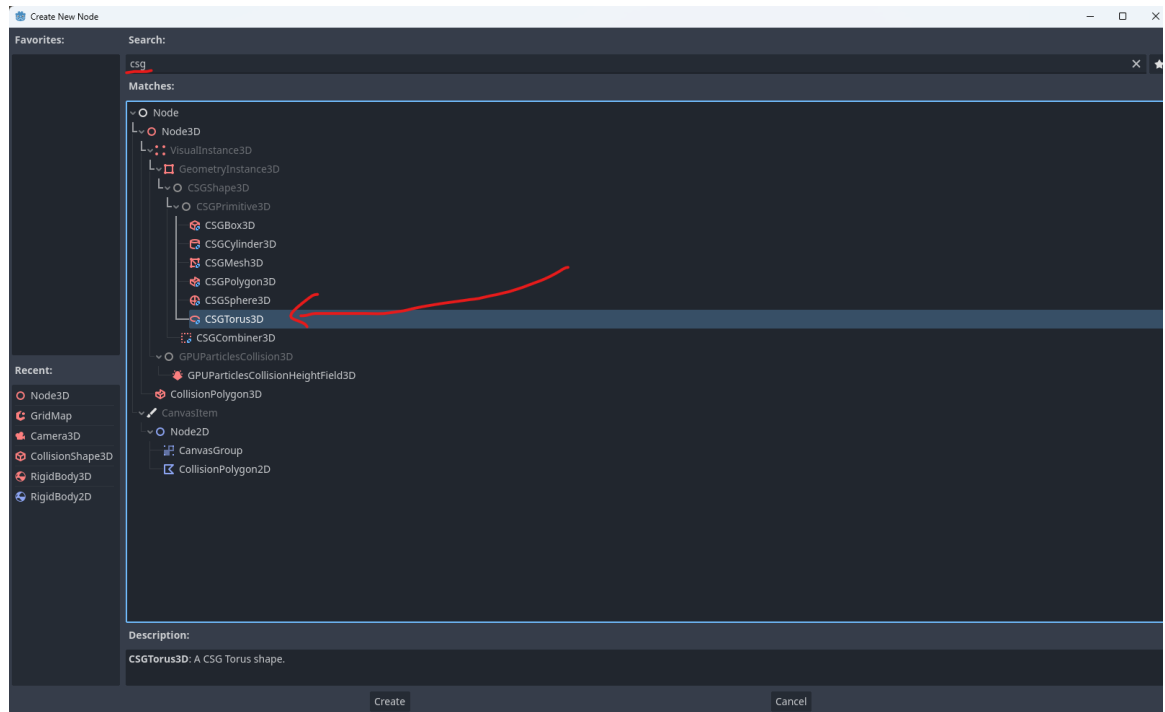


1.

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

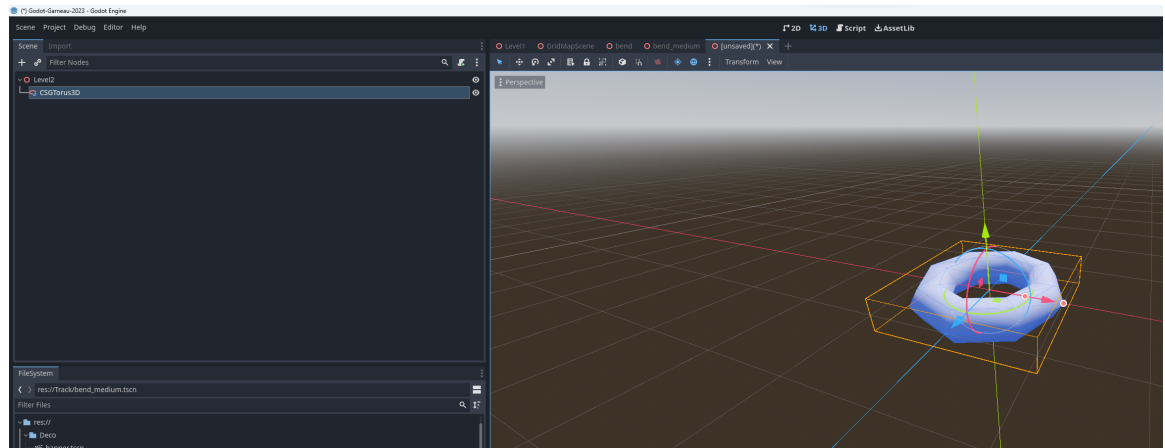
1. Taper CSG ou Torus dans la barre de recherche.

2. Cliquer 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, 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](#)