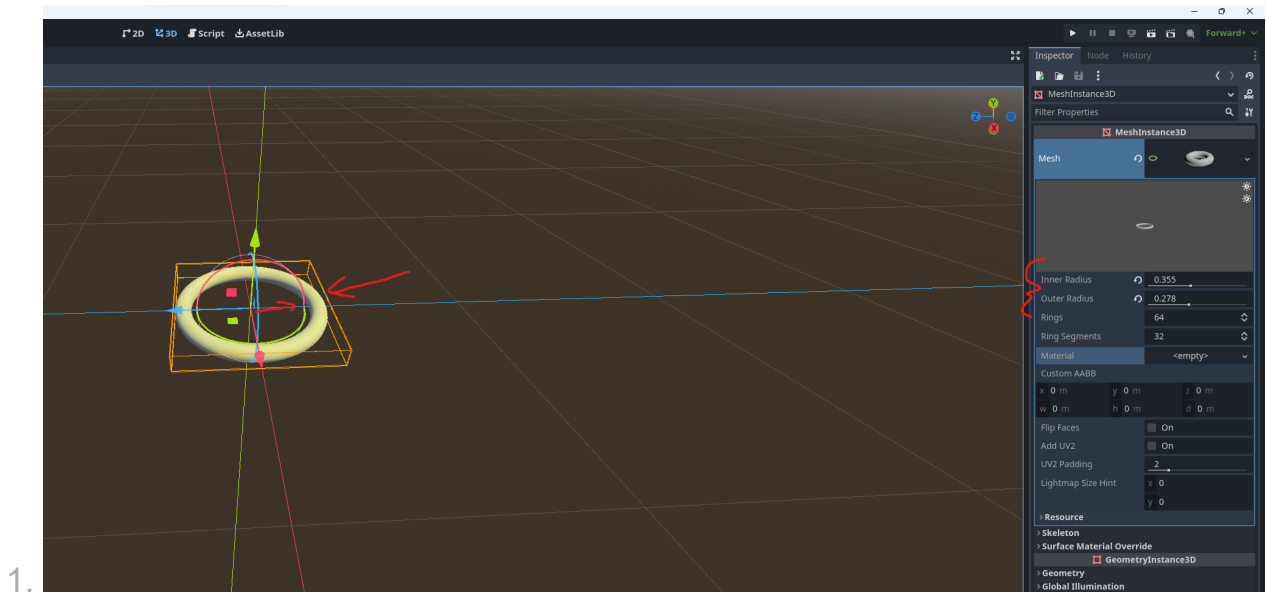
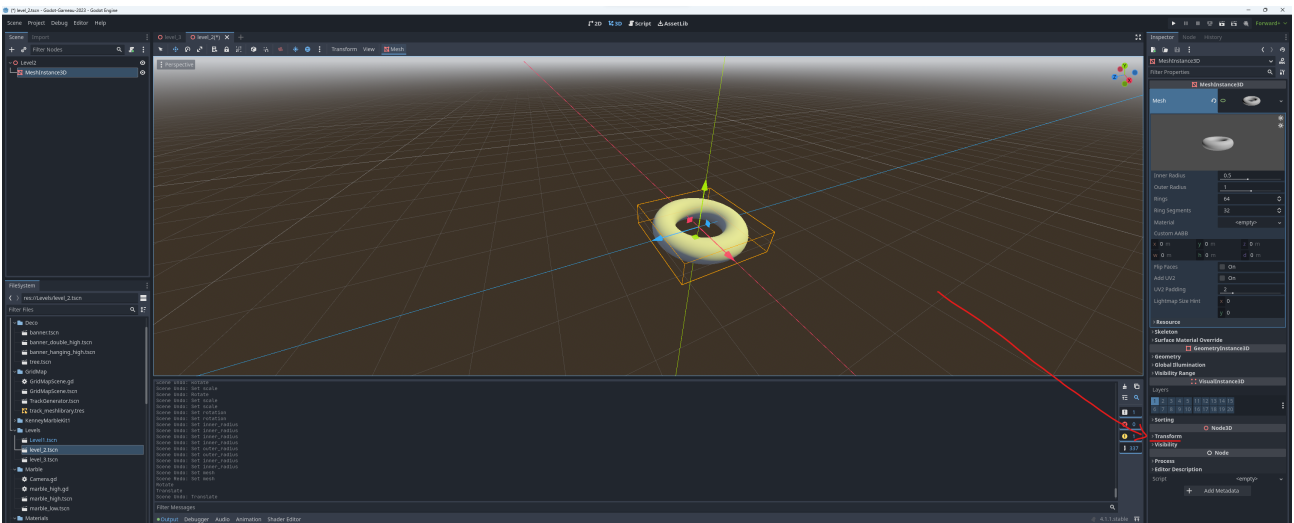


Dans la dernière section, nous avons créé une nouvelle [scène](#) avec un [objet](#) de type [modèle 3D](#).

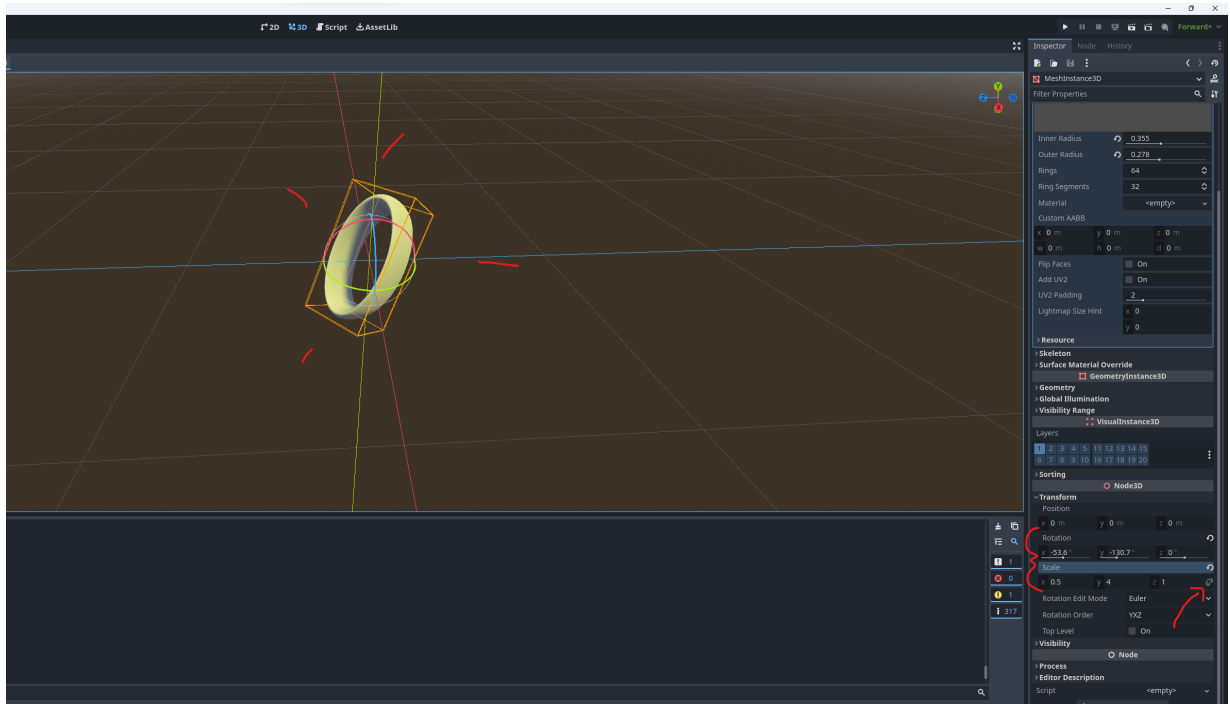
1. Sélectionner le [modèle 3D](#) (MeshInstance3D).
2. Cliquer de nouveau dans le champ Mesh de l'[inspecteur](#) afin de modifier les [propriétés](#) du tore.



3. Plus bas dans l'inspecteur, cliquer sur le menu [transformation](#) (Transform)
- 1.



4. Dans le menu [transformation](#), essayer différentes valeurs pour :
  1. la position,
  2. la rotation,
  3. et la taille (scale)



4.

5. Cliquer sur l'icône de la chaîne pour modifier la taille, une dimension à la fois; sinon la taille change uniformément.

Prochain module : [Caméras et lumières](#)

## Facultatif

Observer l'effet d'une [transformation](#) de la [racine](#).

Attention : les transformations des objets sont relatives à celle de leur parent.

Nous avons utilisé un [modèle 3D](#) ( `MeshInstance3D` ) et spécifié une forme directement ( `sphere` , `box` , `torus` ), mais nous pouvons également télécharger un modèle en format `.obj` , `.glTF` .

Voir <https://www.kenney.nl/assets/category:3D> pour des exemples gratuits, ainsi que le contenu du répertoire `res://KenneyMarbleKit1/` du projet.

Godot offre aussi des objets de géométrie constructive ( `CSG` or `constructive geometry` ) : voir objets `CSGTorus` , `CSGBox` , etc.

Ces objets géométriques peuvent être combinés pour créer des formes plus complexes.

Voir: [https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/3d/csg\\_tools.html](https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/3d/csg_tools.html)