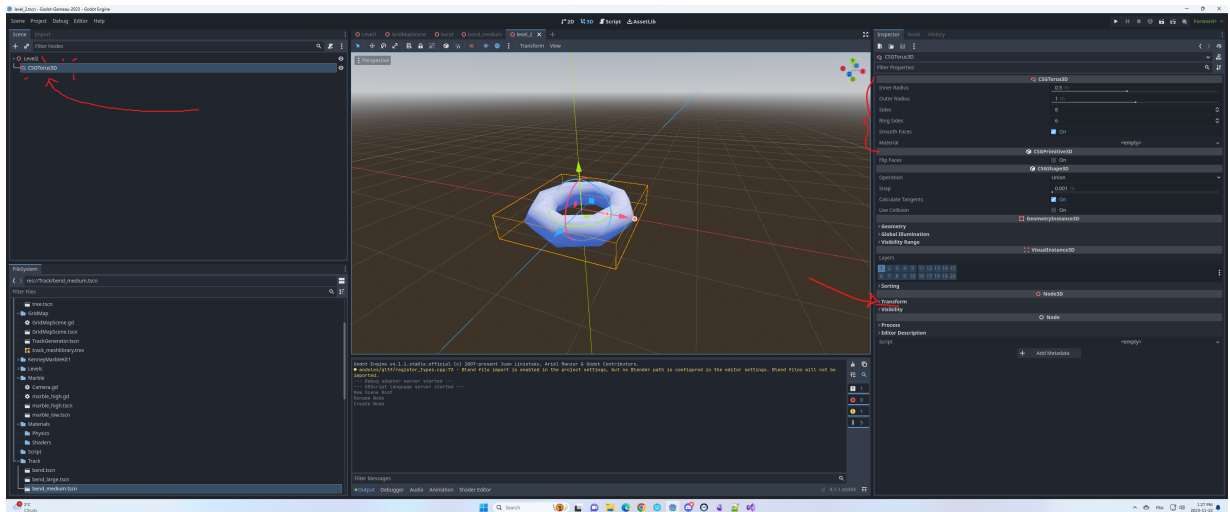


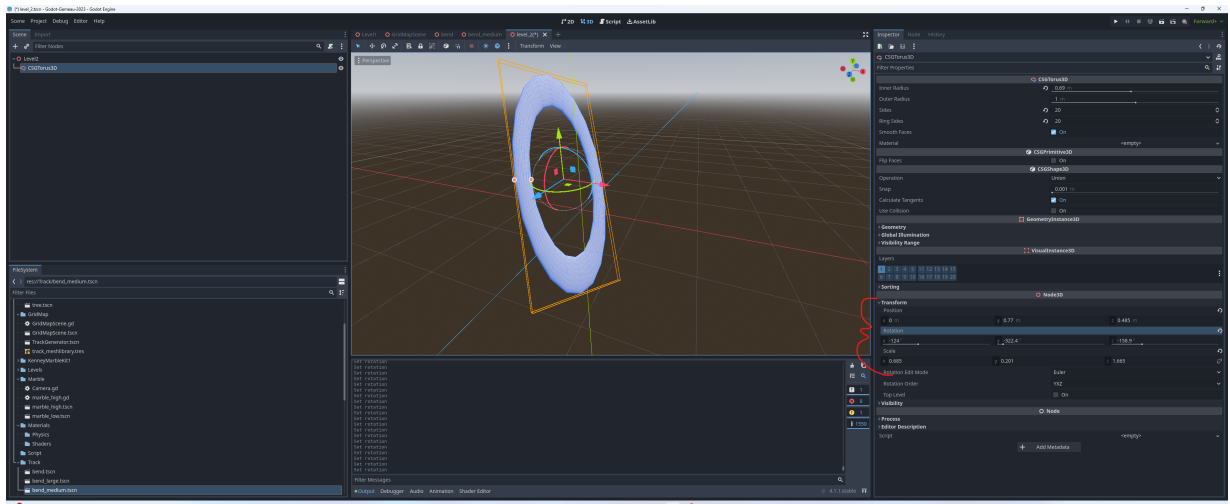
Et les transformations

Dans la dernière section, nous avons créé une nouvelle scène avec un objet de type CSGTorus3D.

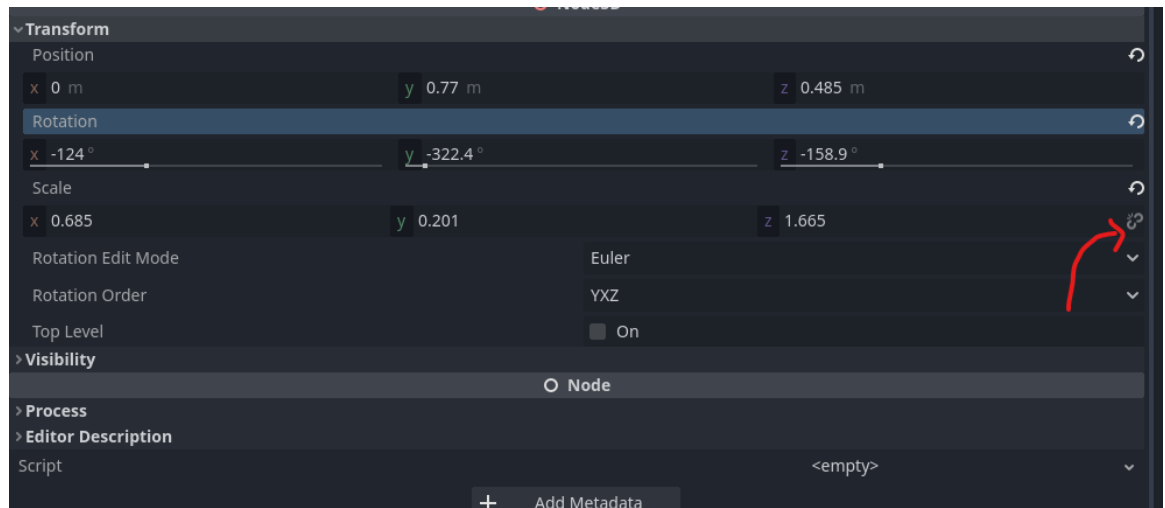
1. Sélectionner le CSGTorus3D
2. L'Inspecteur permet de modifier les propriétés (properties) du tore



- 1.
2. Essayer différentes valeurs pour ces paramètres.
3. Cliquer sur Transform dans l'inspecteur



- 1.
2. La Position permet de déplacer l'objet dans l'espace
3. La Rotation bien, permet de tourner les objets
4. et la Taille (Scale)
 1. Cliquer sur la l'icône de la chaîne permet de modifier une dimension à la fois; sinon la taille change uniformément.



4. Essayer différentes valeurs pour la `Position`, `Rotation`, et `Scale`
5. Essayer d'autres objets du système `CSG` : un cylindre, boîte.
6. Attention: les transformations des objets sont relatives aux parents:
 1. Observez ce qu'il arrive si nous modifions la [Transformation](#) de la [racine](#)
 2. Tous les enfants sont aussi déplacés!

[Les Caméras et les Lumières](#)

Extra

Les objets `CSG` peuvent être combinés pour créer des objets plus complexe, voir:

https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/3d/csg_tools.html