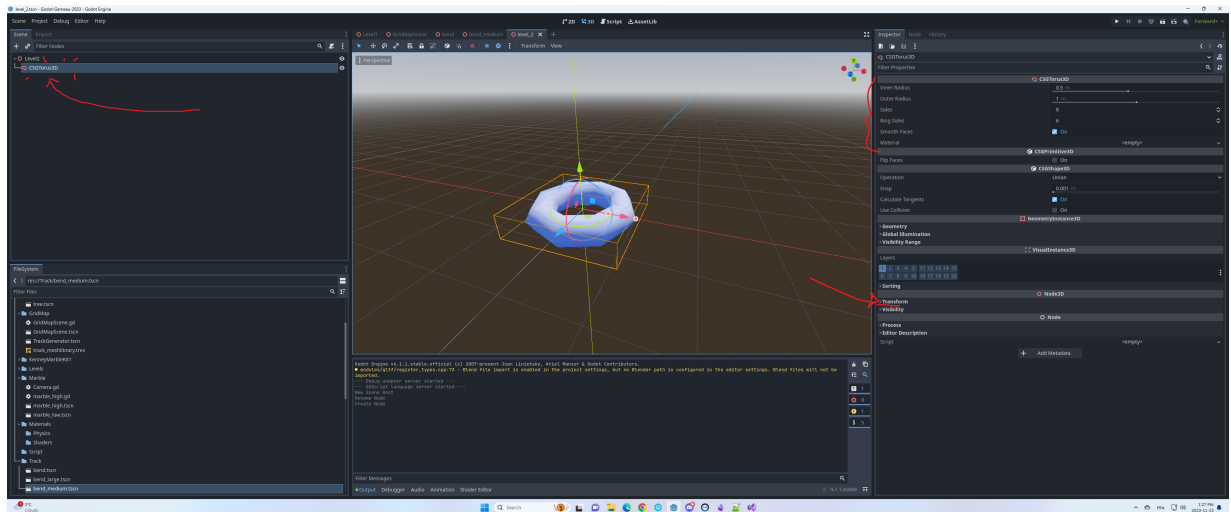


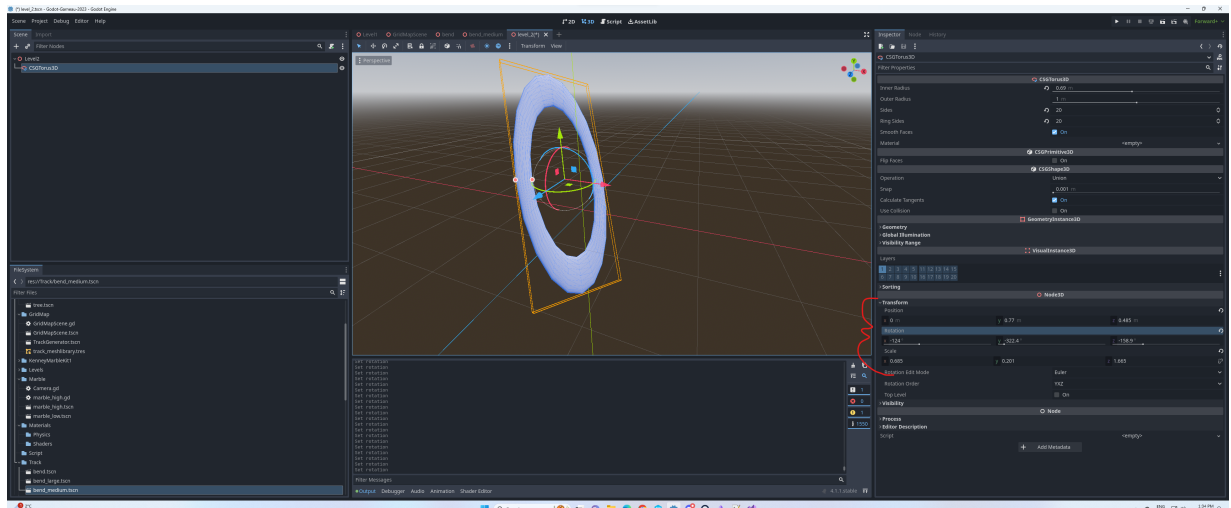
Et les transformations

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

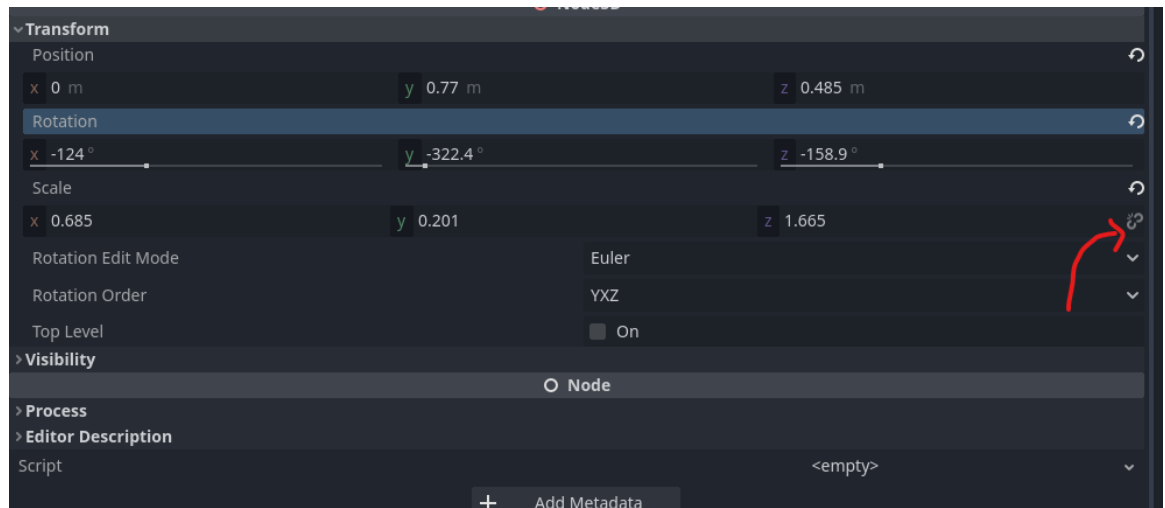
1. Cliquer/sélectionner le CSGTorus3D
2. L'Inspecteur permet de modifier les propriétés (properties) du tore



- 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 petite chaîne permet de modifier une dimension à la fois; sinon la taille change uniformément.



2.

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 se passe si nous modifions le Transform 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