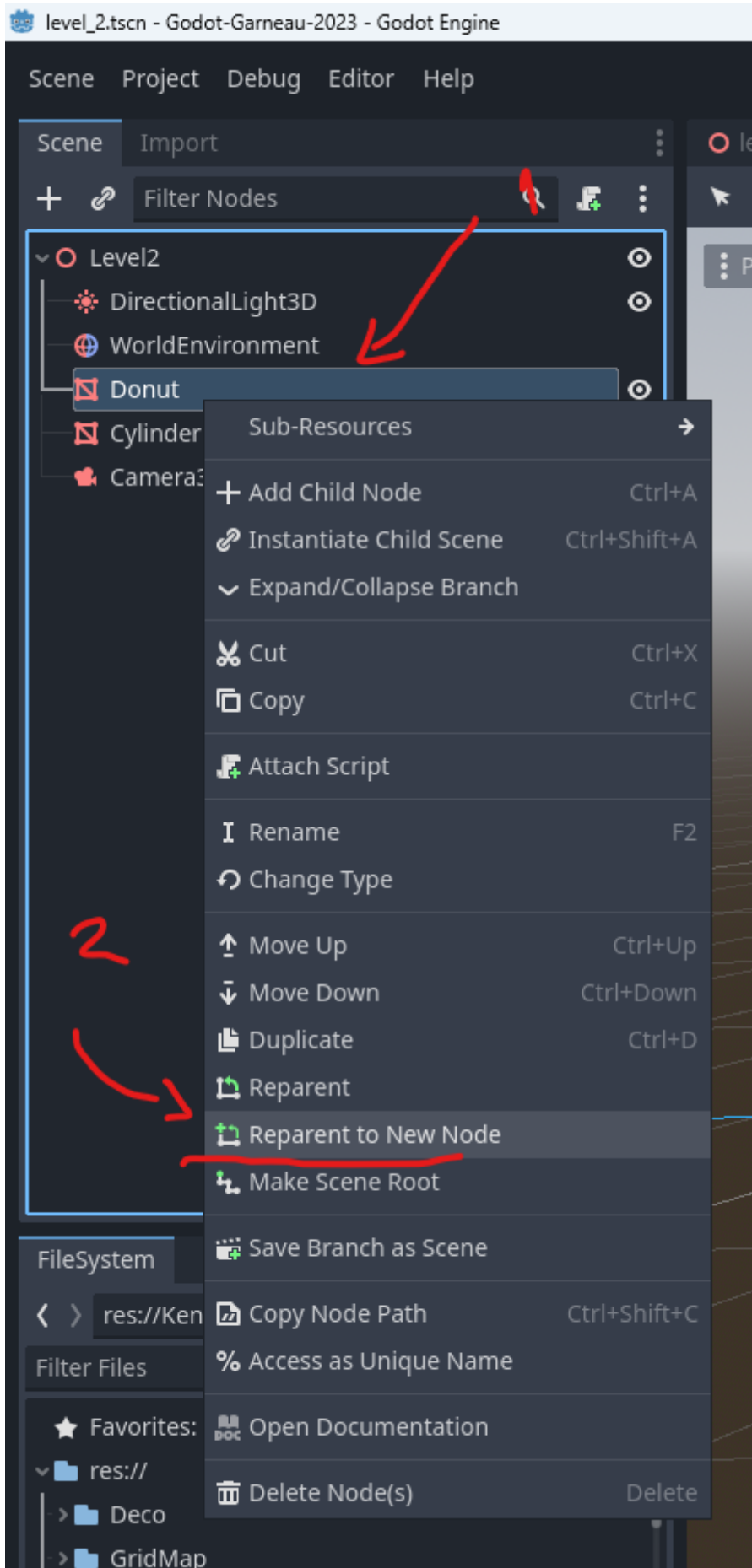


Nos objets ne font rien, présentement. Pour que les objets puissent simuler les forces de la physique mécanique, comme la gravité, nous devons convertir nos objets en `corps rigides` (`Rigidbody3D`).

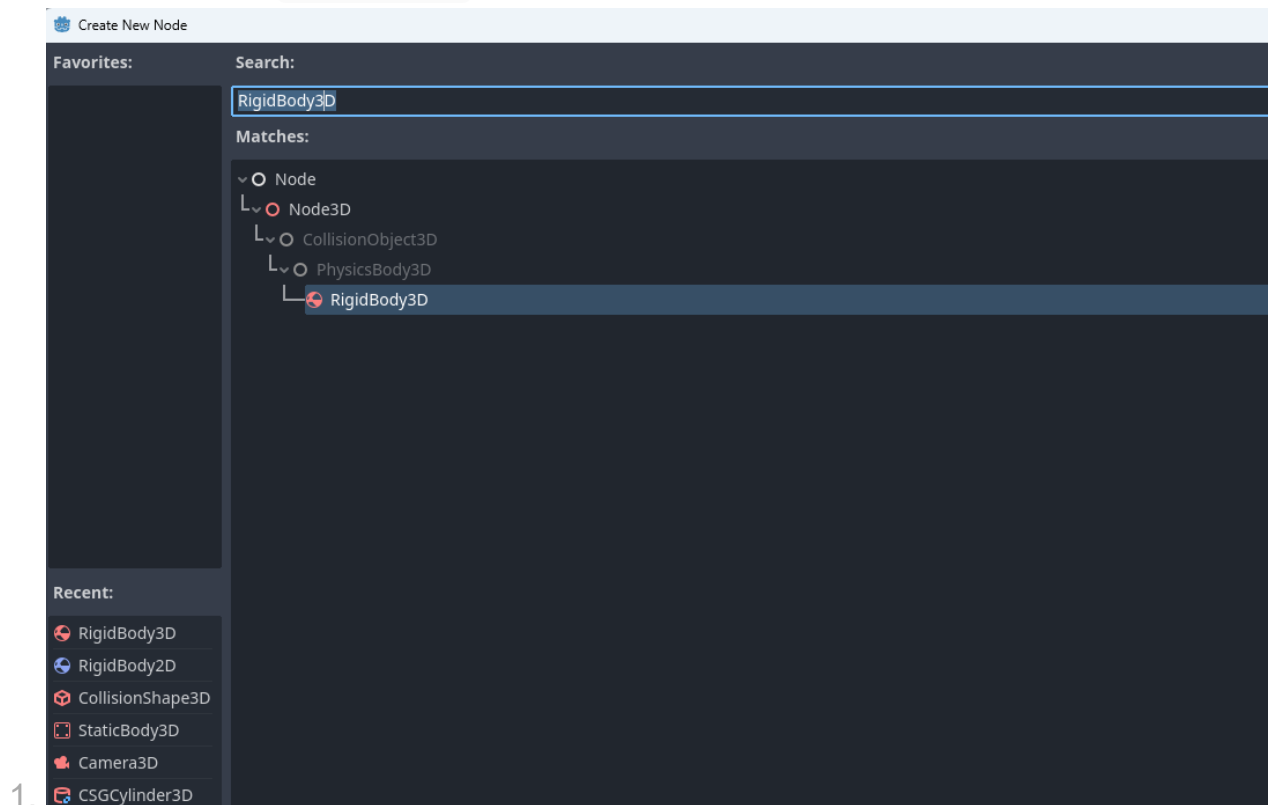
1. Clic-droit (`right-click`) sur `MeshInstance3D` (j'ai renommé le mien `Donut`) et choisir `Reparent to New Node`



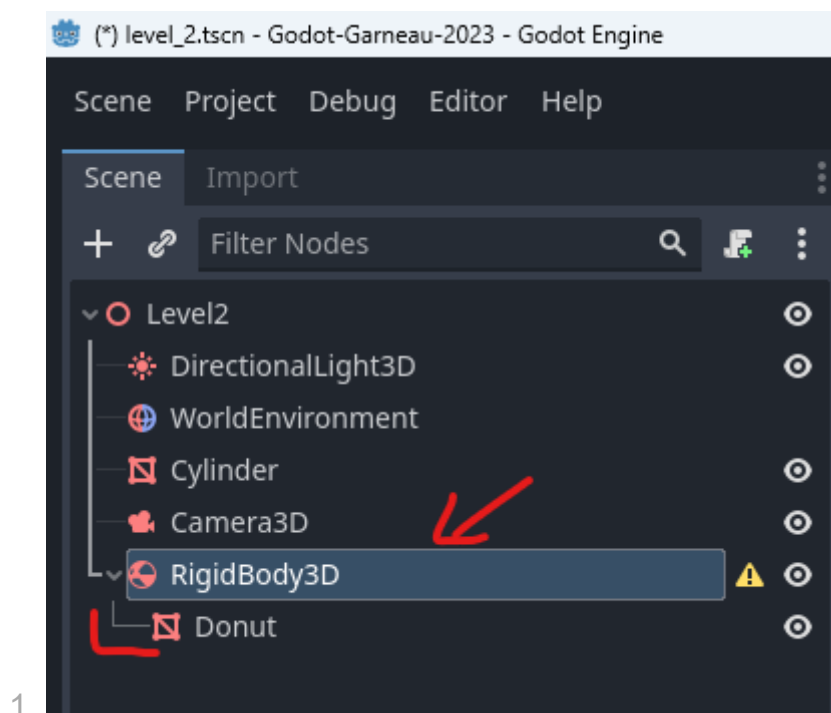
1.

2. Reparent to New Node permet de créer un nouvel objet et de l'insérer comme parent de l'objet sélectionné.

2. Choisir type d'objet RigidBody3D



3. Voici le résultat :

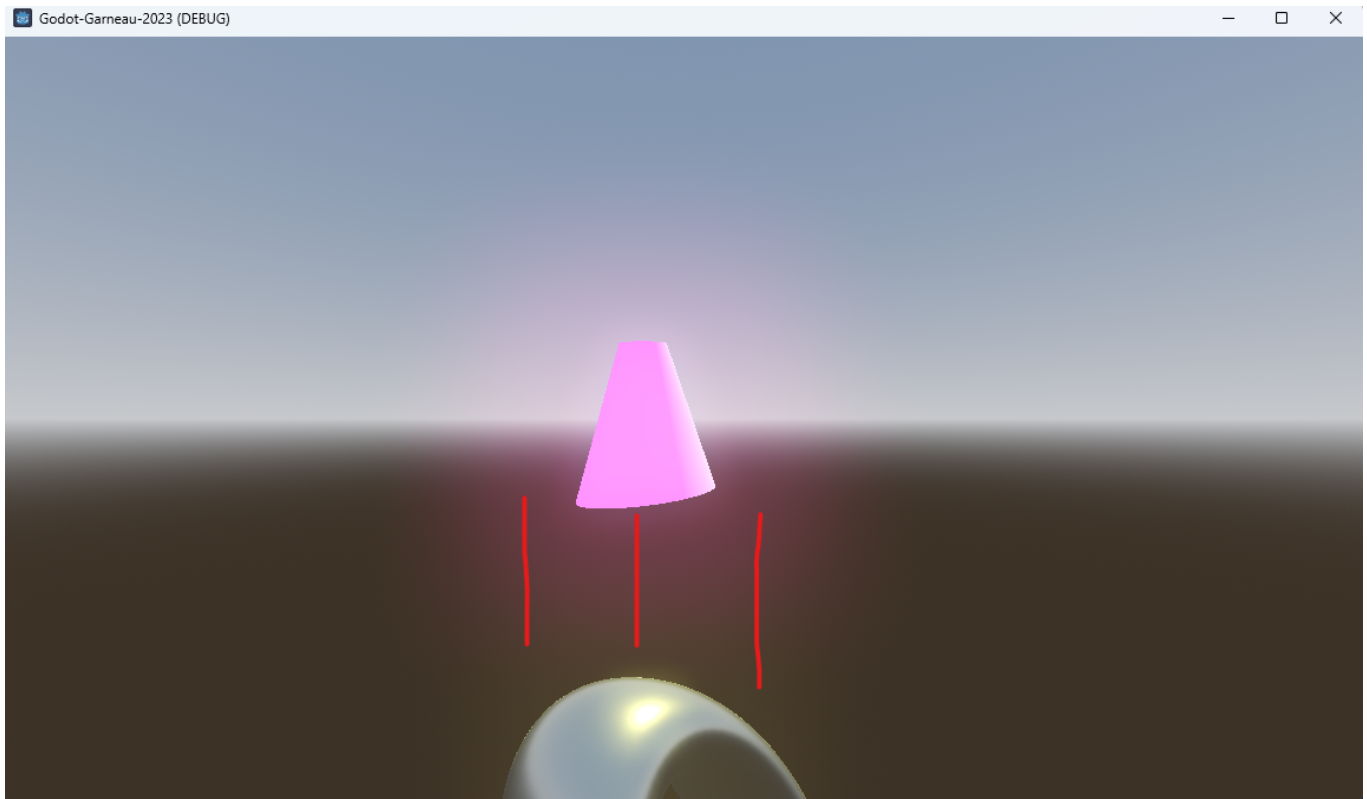


2. Sans tenir compte de la caméra, la lumière, etc., nous avons maintenant comme hiérarchie :

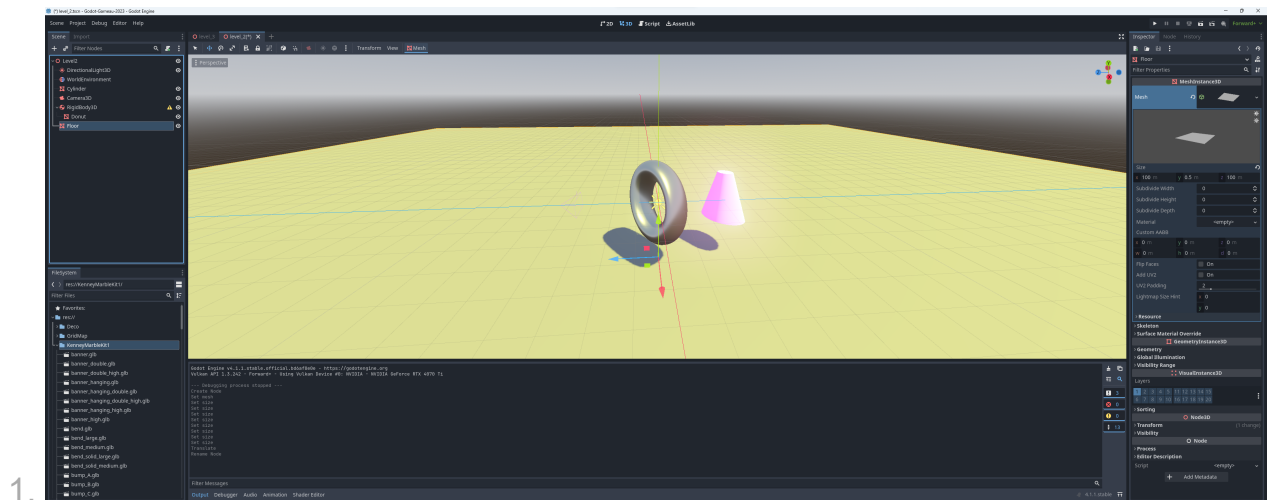
1. Level2 > RigidBody3D > Donut

3. Remarque : nous pouvons ignorer les avertissements (⚠) pour le moment.

Lorsqu'on frappe le bouton `Play Scene ...` le `tore` tombent ! 🌲 🍏



4. Ajouter un nouveau objet `MeshInstance3D` et choisir forme de type `New BoxMesh` (répéter les étapes dans [Créer une scène > ^AddNewObject](#))



5. Tester avec `Play Scene` . Toujours pas de collision !

6. Il faut convertir notre boîte-plancher en `corps rigide` également. En fait, puisque cet objet ne bouge pas, nous pouvons utiliser un `corps statique` (`StaticBody3D`)

1. Cliquer sur la boîte (`Floor`) dans la scène et choisir `Reparent To New Node`

Scene Project Debug Editor Help

Scene Import

+ Filter Nodes

Level2

DirectionalLight3D

WorldEnvironment

Cylinder

Camera3D

RigidBody3D

Donut

Floor

Sub-Resources

+ Add Child Node Ctrl+A

Instantiate Child Scene Ctrl+Shift+A

Expand/Collapse Branch

Cut Ctrl+X

Copy Ctrl+C

Attach Script

Rename F2

Change Type

Move Up Ctrl+Up

Move Down Ctrl+Down

Duplicate Ctrl+D

Reparent

Reparent to New Node

Make Scene Root

Save Branch as Scene

Copy Node Path Ctrl+Shift+C

% Access as Unique Name

Open Documentation

Delete Node(s) Delete

Filesystem

< > res://

Filter Files

★ Favorites

res://

> Deco

> Gridl

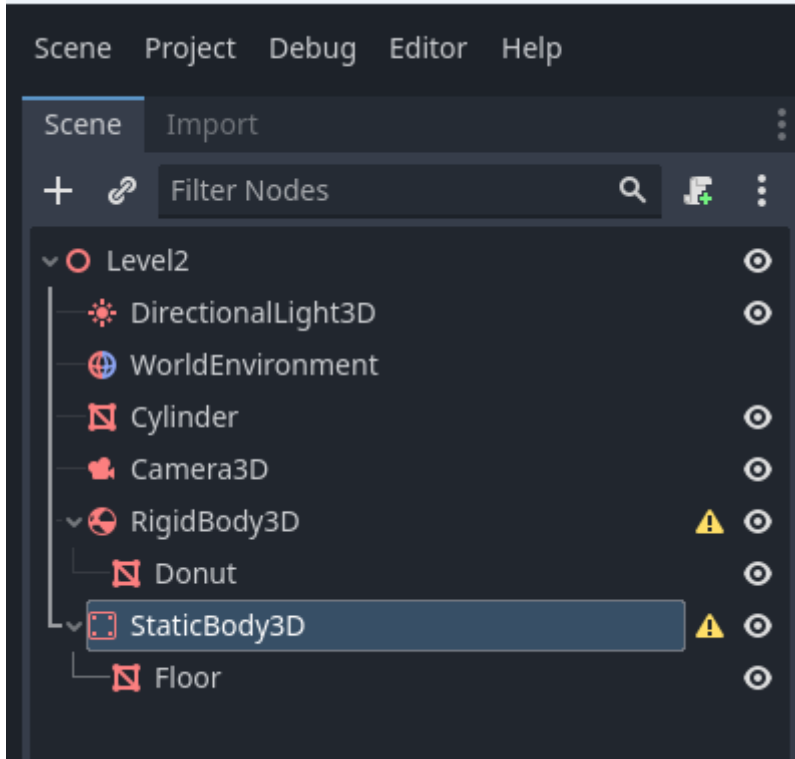
Kenr

bar

2.



7. Choisir `StaticBody3D` comme type objet pour le nouveau parent

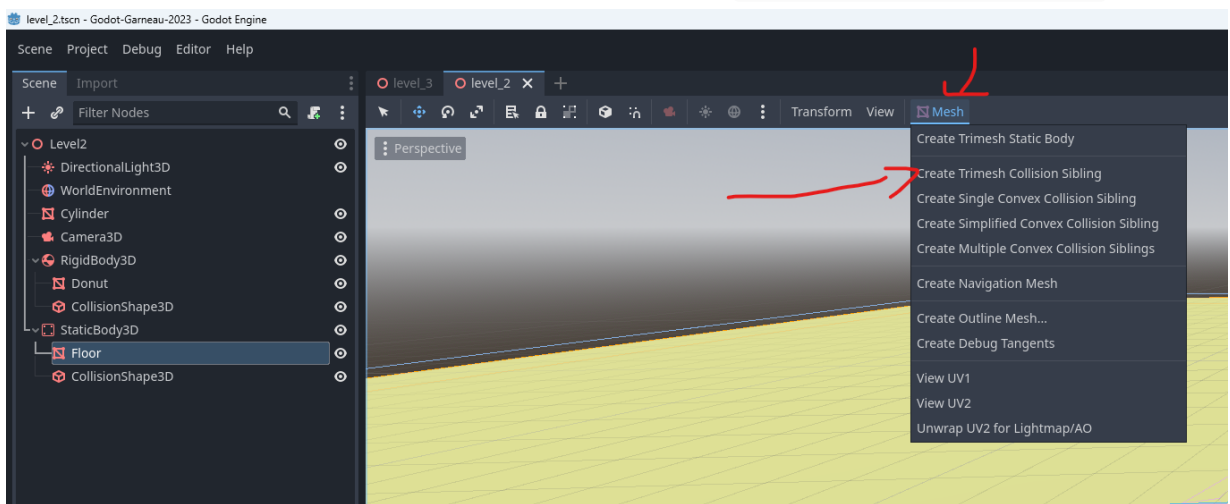


1.

8. Tester avec `Play Scene`. Toujours pas de collision !

9. ⚠ Nous ne pouvons plus ignorer les avertissements : les objets physiques dans notre monde doivent être fournis d'un enfant forme de collision 3d (`CollisionShape3D`) pour qu'ils puissent interagir.

10. Avec un objet de type `MeshInstance3D` sélectionné, un nouveau menu `Mesh` apparaît au centre de l'éditeur. Cliquer sur ce menu et choisir `Create Trimesh Sibling`



1.

11. Créer une forme de collision pour le plancher et le l'anneau

1. Attention : la scène doit être organisée comme indiquée :

1. `StaticBody3D`

1. `MeshInstance3D` (Floor, Donut)

2. CollisionShape3D

2. Attention 2 : si vous avez toujours un avertissement ⚠️ , il faudra peut-être remettre les transformations des objets à zéro. Godot ne permet pas de modifier la taille non-uniformément sur les objets physiques.

12. Tester avec `Play Scene` .

