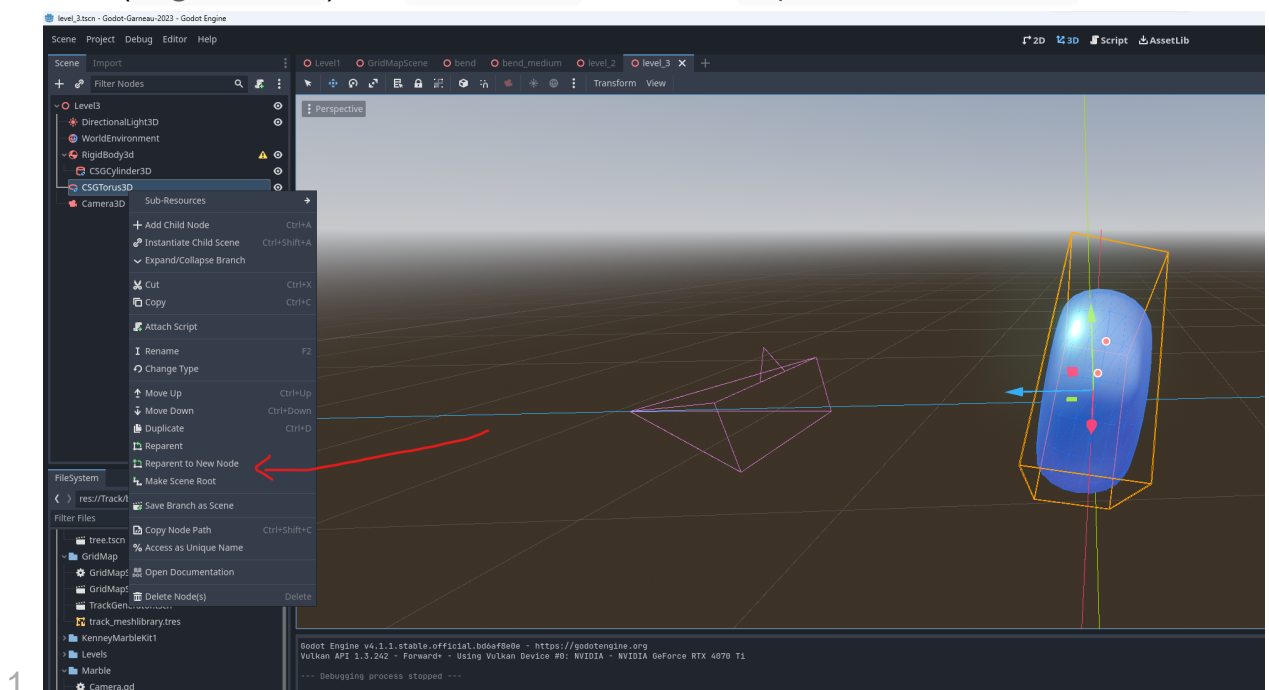


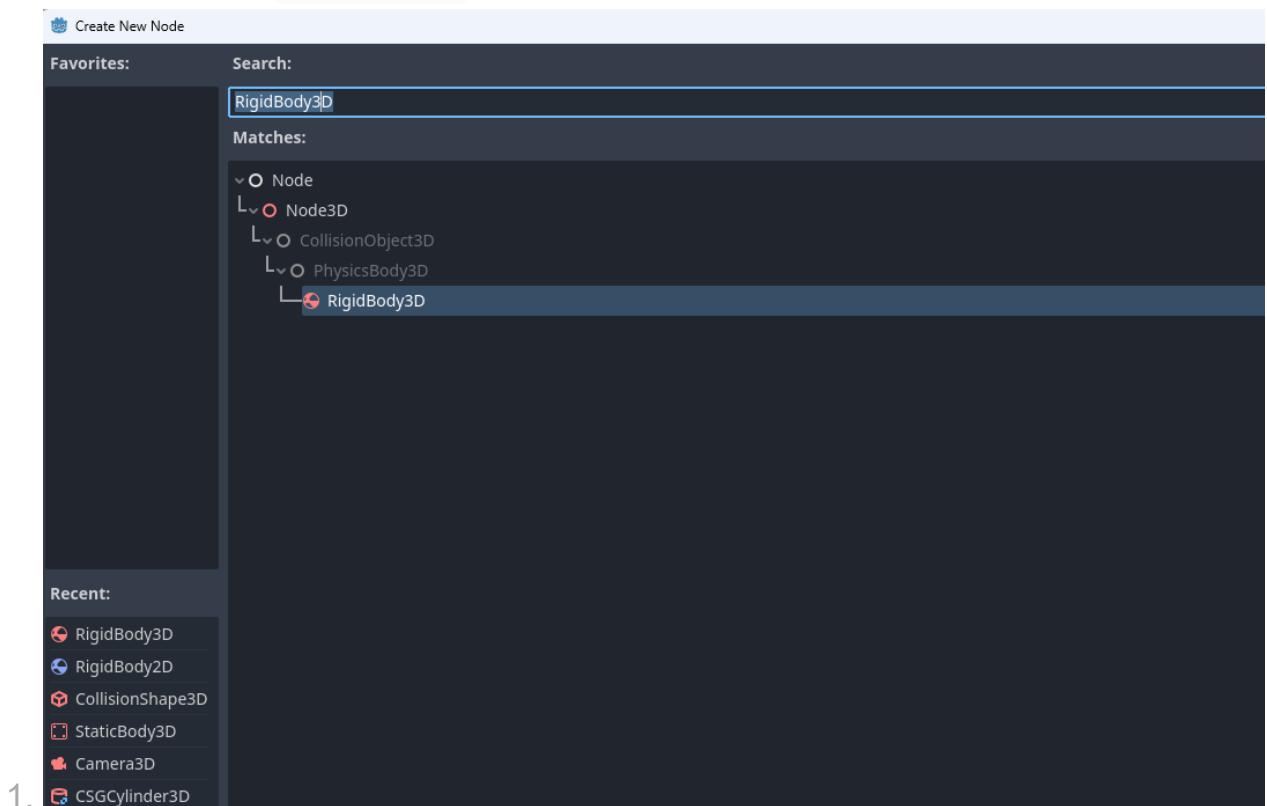
Nos objets ne font rien, présentement. Pour qu'ils puissent simuler les forces physiques comme la gravité, nous allons les convertir nos objets en corps rigides ( `RigidBody3D` ).

1. Clic-droit ( `right-click` ) sur `CSGTorus3D` et choisir `Reparent to New Node`

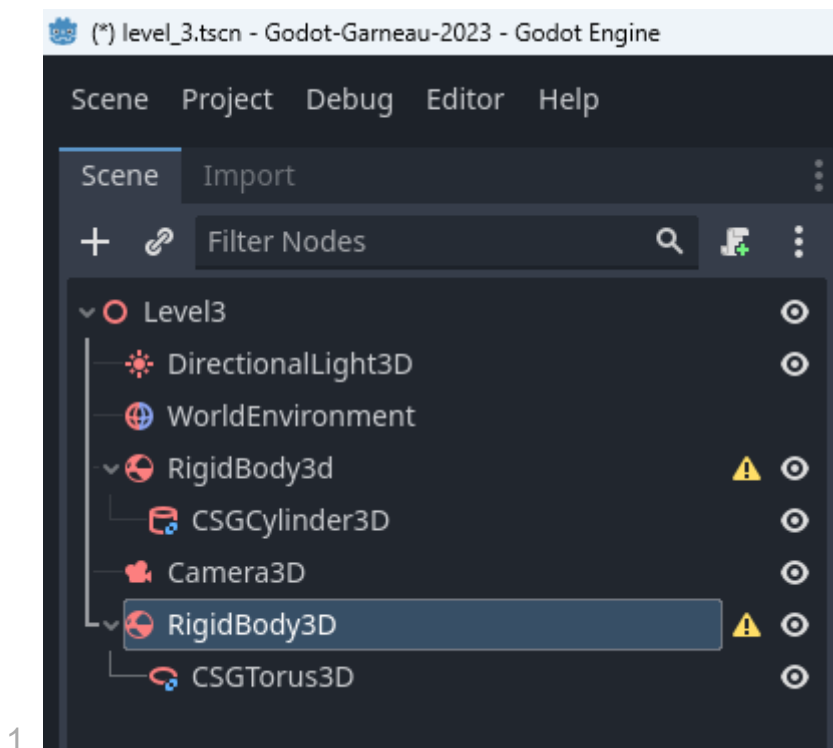


1. `Reparent to New Node` nous permet de créer un nouvel objet et l'insérer comme parent de cet objet.

## 2. Choisir type d'objet `RigidBody3D`



## 3. Voici le résultat :



2. Nous avons maintenant comme hiérarchie `Level3 > RigidBody3D > CSGTorus3D`

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

Lorsqu'on frappe le bouton `Play Scene ...`

Les objets tombent ! 🌳🍏