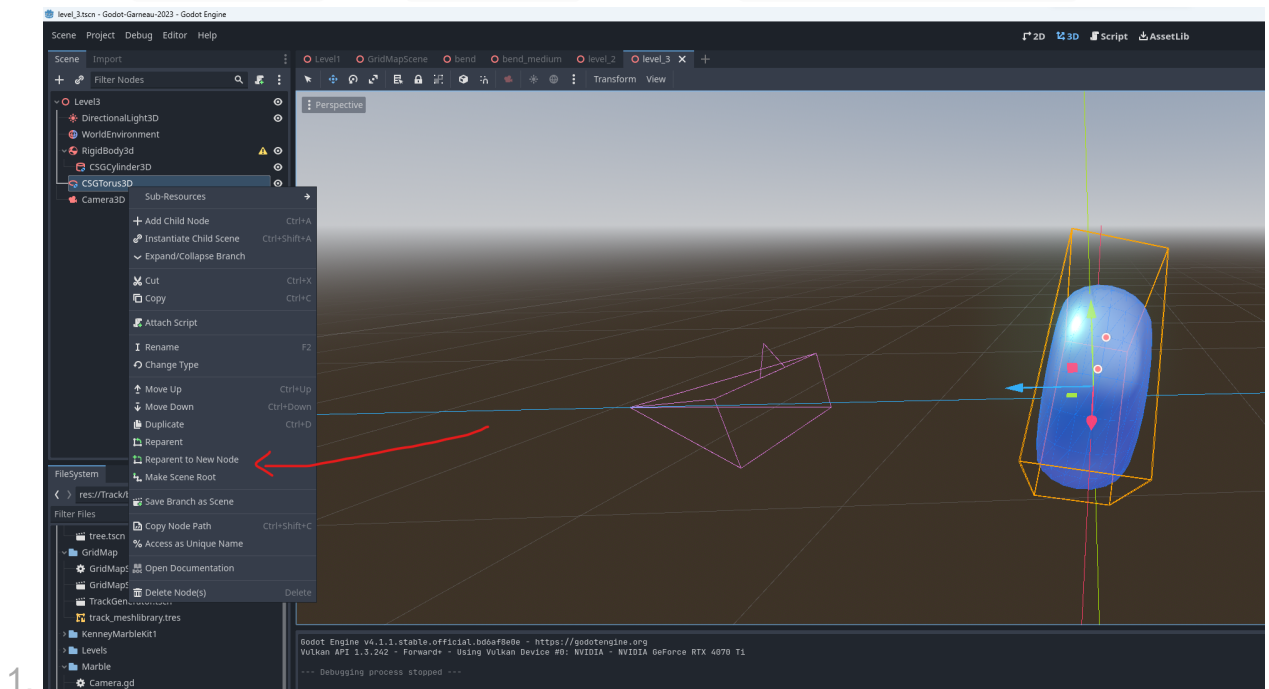


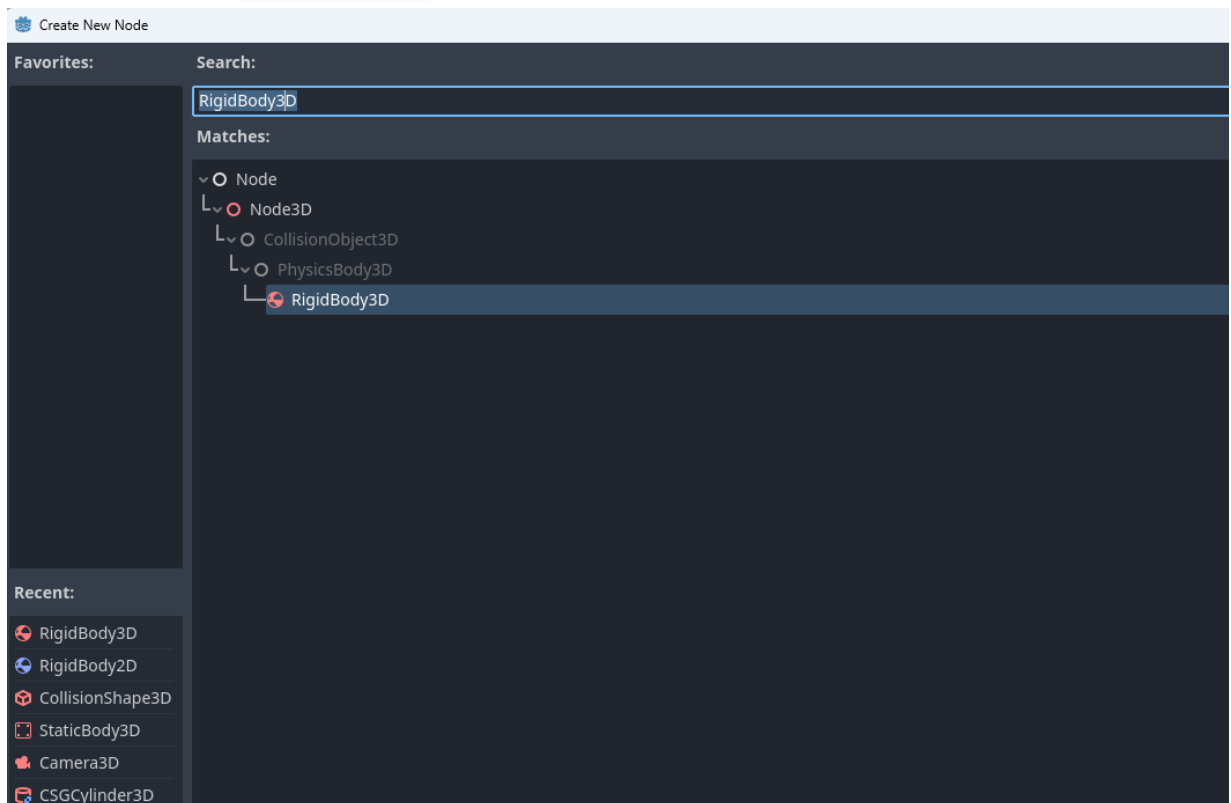
Nos objets ne font rien, présentement. Pour que les objets puissent simuler les forces de la physique mécanique, comme la gravité, nous devons convertir nos objets en `corps rigides` (`RigidBody3D`).

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



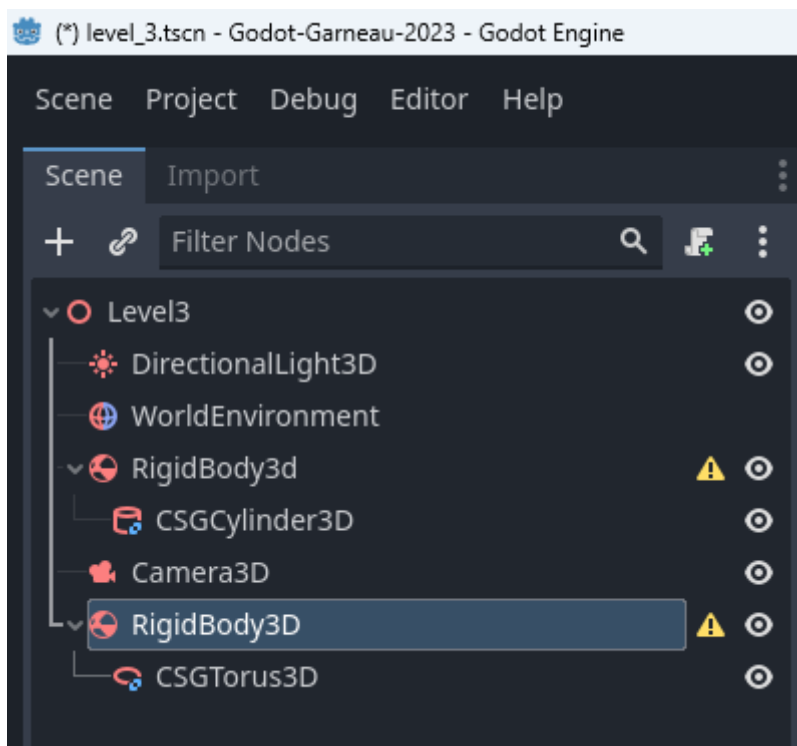
1. Reparent to New Node permet de créer un nouvel objet et de l'insérer comme parent de l'objet sélectionné.

2. Choisir type d'objet RigidBody3D



1.

3. Voici le résultat :



1.

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

1. Level3 > Rigidbody3D > CSGTorus3D

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

Lorsqu'on frappe le bouton Play Scene ... les objets tombent ! 🌳 🍏