



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: Replace Mesh

Subject: Re: Replace Mesh

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 23/6/2016 11:14:49

Salut,

le bouton Phys remplace uniquement le collision bound (la "cage" prise en compte par les collisions), par celui du nouveau mesh.

Une solution serait de mettre Cube.001 en Dynamic, de suspendre sa physique au début du jeu, puis de la réactiver en même temps que le Replace Mesh. [Image](#)