



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Replace Mesh**

**Subject: Re: Replace Mesh**

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 23/6/2016 11:33:07

Hello Tibo, merci pour ta réponse et l'image qui va avec

Ah ok, je comprends mieux ce bouton Phys!Merci de ton aide!

Grâce à ton exemple, en effet, cela fonctionne.

Par contre, je ne sais pas si tu as vu mais dans mon blend d'exemple, le cube blanc (cube.001) a une physique no collision.

Est-il possible de partir d'un cube no collision et de lui attribuer une physique en cours de jeu? Car le suspend ou restore dynamics, de même que enable/disable rigid body ne semble avoir aucun effet sur ce mesh?

Je dévie un peu de la question de base, du coup le sujet est résolu, mais cette question me taraude l'esprit, je me vois mal ouvrir un autre sujet pour cette question dérivée