



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

**Topic: Realtime Shadows. Le fin mot de l'histoire ?**

**Subject: Re: Realtime Shadows. Le fin mot de l'histoire ?**

Posté par: ebrain

Contribution le : 19/8/2008 22:15:01

C'est disponible au niveau du projet Apricot avec les GLSL, mais ça n'est pas encore intégré au code principal de Blender.

@+