



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

**Topic: Contours noirs en temps réel**

**Subject: Re: Contours noirs en temps réel**

Posté par: granarc

Contribution le : 13/2/2009 17:12:02

Renseigne-toi sur les **filtres 2D** (dans ton cas, le filtre Sharpen serait adapté).