



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).