



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

**Topic: Contours noirs en temps réel**

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

Posté par: meltingman

Contribution le : 13/2/2009 17:21:06

Citation :

J'ai essayé de voir quelle réglage tu a pu faire pour obtenir se résultat , j'ai cherché partout j'ai pas trouvé Pourrais-tu m'expliquer ??

il a dupliqué son Mesh (le perso) il l'a agrandis légèrement et il en a retourné les Faces. ensuite il a sans doute appliqué une Matière Noir Mat a sa duplication..

++