



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Shader spéculaire Lafortune,anisotropie codée, build + patch dispos**

**Subject: Re: Shader spéculaire Lafortune, tous les bugs corrigés, patch dispo !**

Posté par: Pixelvore

Contribution le : 1/8/2008 8:49:14

Oui bien sûr. Avec les nouvelles sources, il recompile pour avoir un nouvel exe.

La compilation complète est pas très longue (3-4 mn chez moi, sans quicktime ni Game Engine)

[edit] je vais upload une build