



**Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: ebrain

Contribution le : 22/9/2008 8:18:50

Citation :

Batmur a écrit:

Des nouvelles de l'intégration dans la version officielle ? Tu as proposé le patch ?

Je n'ai rien dans la SVN officielle...

C'est toujours très lent le processus d'intégration. C'est bien d'avoir un truc qui marche, mais il faut aussi un truc qui ne fasse rien bugger d'autre, optimisé en termes de perfs, et aussi ergonomique. D'ailleurs sur ce point, le shader Lafortune est vraiment pas facile à contrôler...

@+