



**Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: CoyHot

Contribution le : 26/2/2009 13:23:38

A mon avis, ils attendent d'avoir fini la conversion de tous les outils existants vers le nouveau 2.5 avant d'intégrer de nouvelles fonctions.

De toute façon, si ce qui est présenté [ici](#) en bas à droite de cette page est vrai, un API en C permettra de faire des plug-ins !!! Enfin !!!

Donc on pourra coder de nouveaux nodes de shading et de compo sans rien de demander à personne et les distribuer à tout le monde façon pack !!! Ayant attendu 1 an et demi pour que trois de mes nodes de compo soit intégrés (de manière pas génial d'ailleurs), j'attends cette possibilité avec impatience !!! Ca me donnera envie de me remettre à coder du node ... parce que là ....