



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: Bug Cycles sur compilation perso 2.64 (Linux)**

**Subject: Re: Bug Cycles sur compilation perso 2.64 (Linux)**

Posté par: zeauro

Contribution le : 1/10/2012 9:38:49

J'ai été surpris aussi, la semaine dernière.

Je ne suis pas sûr mais il me semble que le responsable est le commit de mapping blended box qui a fait sauté le mapping automatique pour les images.

Utilises un noeud Texture Coordinate et ça devrait fonctionner.