



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: tchap

Contribution le : 1/10/2012 12:42:39

Salut Zeauro,

Merci pour ton aide, malheureusement j'ai bien le noeud Texture Coordinate. Il y a vraiment qu'avec ma compil que ça fait ça...

Après plusieurs tests, il s'avère qu'il n'y a qu'avec les jpeg que cela se produit.

Je viens de trouver la réponse ici:

http://projects.blender.org/tracker/index.php?func=detail&aid=31517&group_id=9&atid=498

C'est donc un bug connu. J'essaye de compiler OIIO et je vous dis si ça fonctionne.