

---

Subject: Re: Important scripts.dll 3.2.2 news  
Posted by [XSilent0X](#) on Thu, 26 Apr 2007 15:51:52 GMT  
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

---

Du solltest den shader so benennen wie die textur im material editor benannt ist. Wenn im material editor die textur "XYZ" heisst sollte der shader name auch so heissen, ansonsten funzt das nicht.

---