

---

Subject: Re: Important scripts.dll 3.2.2 news  
Posted by [mvrtech](#) on Thu, 26 Apr 2007 17:44:00 GMT  
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

---

XSilent0X wrote on Thu, 26 April 2007 11:51 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.

Huh?

---