
Subject: Re: Important scripts.dll 3.2.2 news
Posted by [Yrr](#) on Thu, 26 Apr 2007 17:46:52 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

mvrtech wrote on Thu, 26 April 2007 19:44XSilent0X wrote on Thu, 26 April 2007 11:51Du 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?

The reply was not for you
