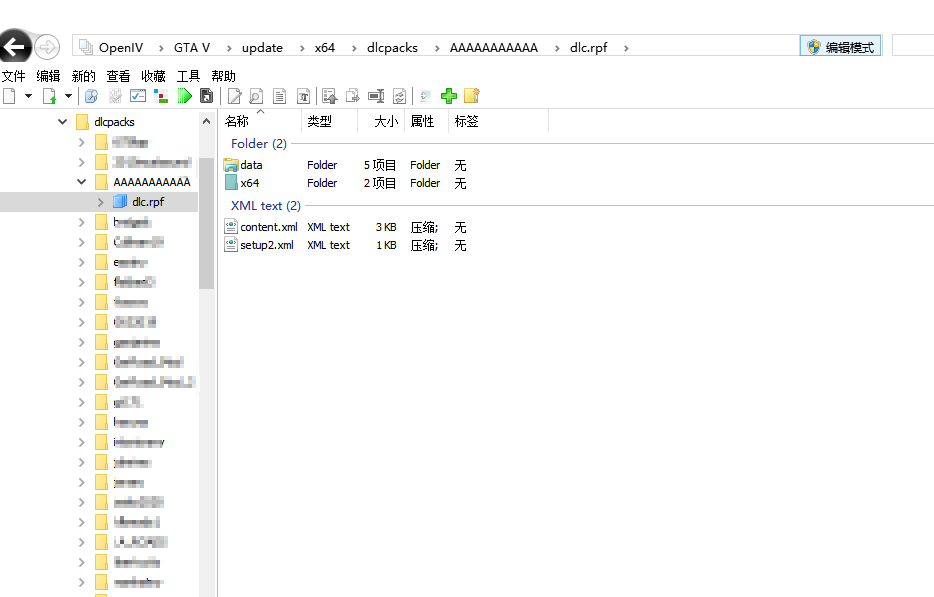
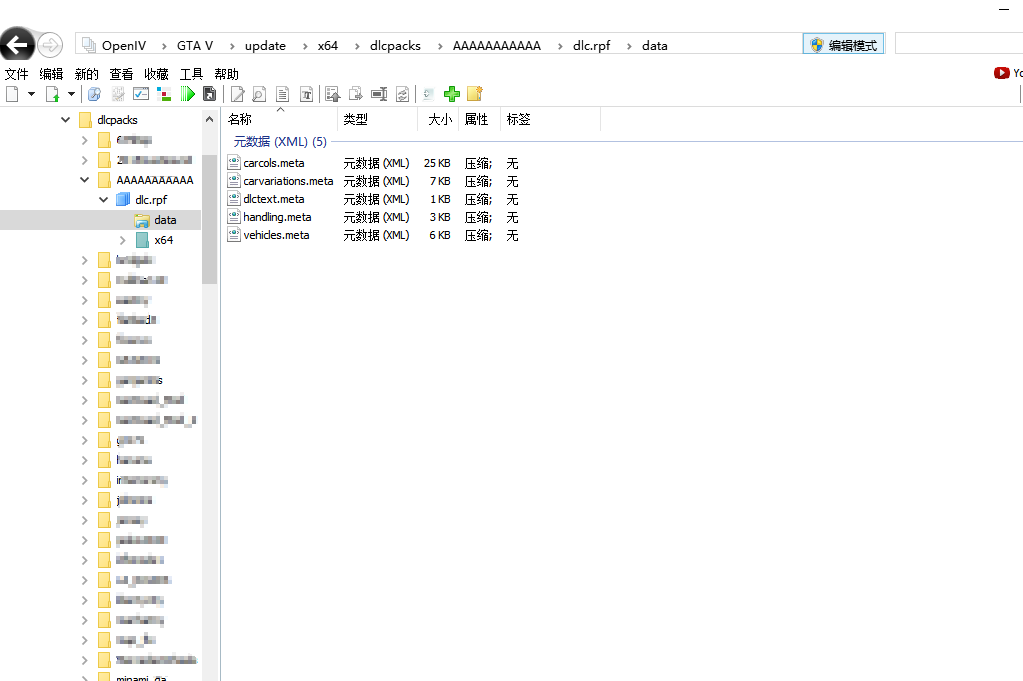
# OYC官方交流群：927320939

1. 一个模型文件游戏里称之为dlc，用openiv软件打开如下图：

地址：X:\Grand Theft Auto V\update\x64\dlcpacks\x(文件夹名称)\dlc。



共有4部分，模型文件在x64这部分中（此说明暂时不讲解模型文件存放位置），数据文件在date这部分中，双击打开date，可见如下图：

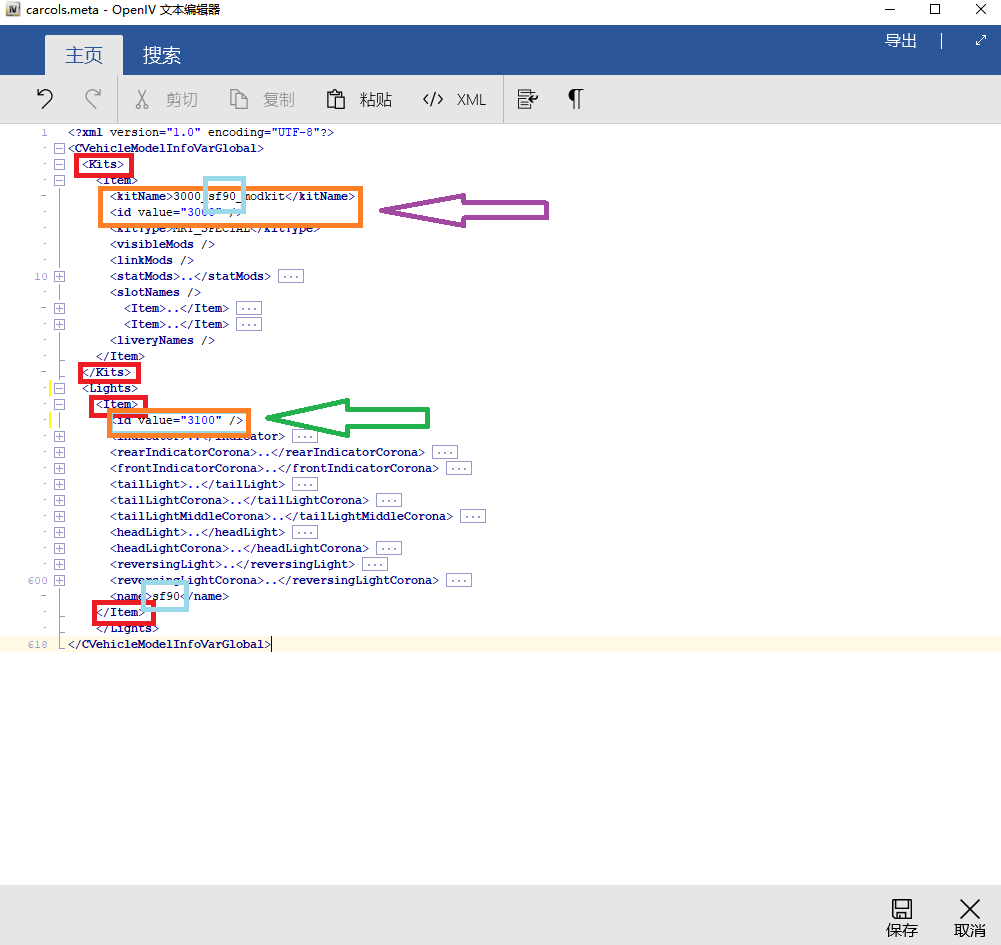


共有5个文件，其中与改装ID有关的只有2个，分别是carcols，carvariations。

下边开始详细讲解id：

首先说明carcols，carvariations有联系的，里边ID都需要更改，具体如下：

打开carcols，文件如下图展示：



我是缩短了其中的内容，如果正常的话会很长，不方便截图讲解，各位找好对应各色框内容即可。

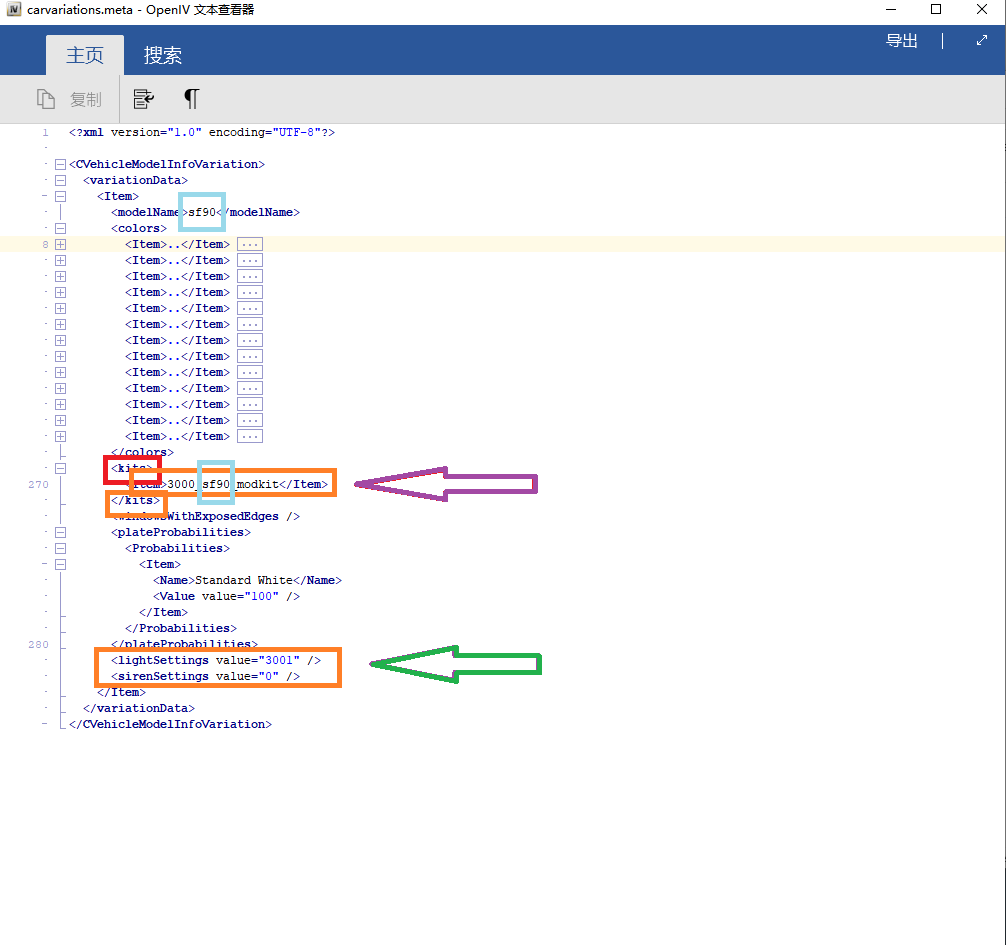
红框：对应ID所在段落

橙框; ID (细心地小伙伴们会发现橙框内的ID有3个，其中上边橙框内的2个ID相同，下边橙框内的ID不同，这非常关键，因为这是两部分，所以两个框内ID不能相同，这是重点！)

蓝框：模型名字

紫箭头，绿箭头：指示标志。

打开carvariations，文件如下图展示：



各色颜色框说明同上，重点：

紫色箭头指向的橙框内ID要对应carcols内紫色箭头指向的橙框内ID，要一致，同理，绿色剪头指向的橙框内ID也要对应carcols内绿色箭头指向的橙框内ID。

carvariations绿色剪头指向的橙框内ID也有两个，下边那个设成0就行。

ID在不同游戏版本，可以选择设置的区间会有不同，但更改方法一样，如遇改了之后还不行的，多试几个ID。