

TRNG CUST_LIGHT_OBJECT

CUST_LIGHT_OBJECT

Mit diesem Befehl können wir die Farbe, Licht Intensität und gegebenenfalls Blinkzeit folgender Light Emitter verändern.

AMBER_LIGHT

WHITE_LIGHT

BLINKING_LIGHT

Eine ausführliche Beschreibung über die Objekte findet ihr hier:

[Light Emitter \(Nullmesh\)](#)

Syntax: Customize=CUST_LIGHT_OBJECT, SlotLight, Red, Green, Blue, Intensity, Time

SlotLight

Hier geben wir die Slot Namen an, entweder AMBER_LIGHT, WHITE_LIGHT oder BLINKING_LIGHT

RED

Anteil von Rot Zahlen gehen von 0-255

GREEN

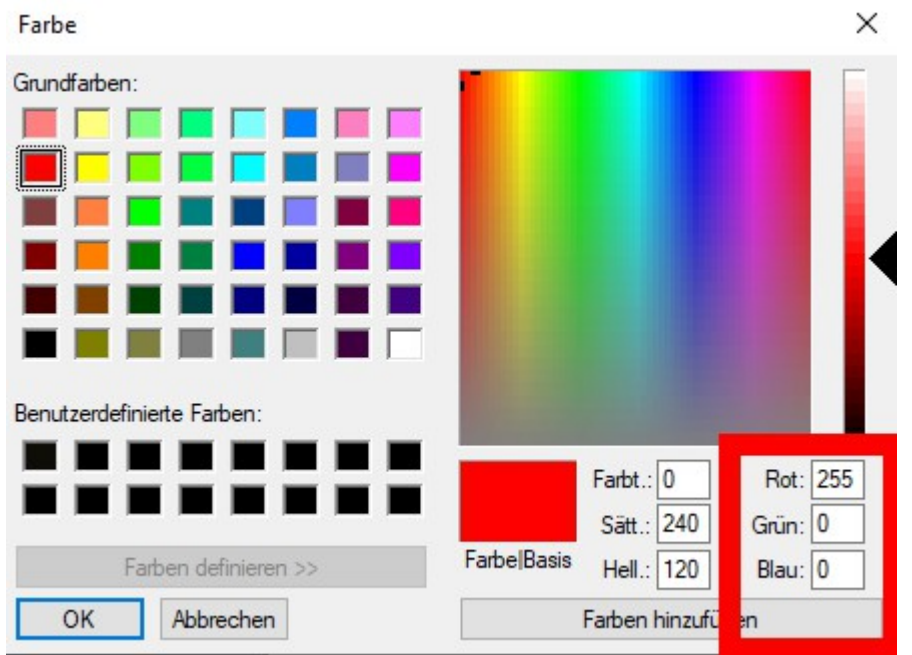
Anteil von Grün. Zahlen gehen von 0-255

BLUE

Anteil von Blau. Zahlen gehen von 0-255

Anmerkung:

Im Tomb Editor können wir die Farbpalette doppelt anklicken und dort die RGB Werte einer Farbe herausfinden.



INTENSITY

Eintellen der Lichtintensität

Setzt man hier IGNORE gilt der Standardwert von 16.

TIME

Hier kann man die Blinkzeit ändern.

Die Light Emitter haben folgende Standardwerte:

AMBER_LIGHT = -2048

WHITE_LIGHT = 160

BLINKING_LIGHT = 30

TRNG	
TRNG Version	1.3.0.7
NG Center	1.5.7