

# cblend (einrichten der Benutzerdefinierten Farbe)

Hallo Leute,

durch den Rheingold durfte ich mich ja mit diesen Benutzerfarben beschäftigen. Mein Gedanke war, in der die Teile die man Farblich ändern können soll in



Schwarz wird hierbei mit der Nutzerfarbe ersetzt

Weiß nicht.

Leider musste ich feststellen das das nur der halbe Weg war. Denn das Ergebnis sah dann so aus:



Wie man sehen kann passen die Farben nicht überein. Warum? das habe ich mich auch gefragt und mich an UG gewandt.

Mit der Bitte ein Tutorial zu schreiben wurde ich dann erleuchtet ;)

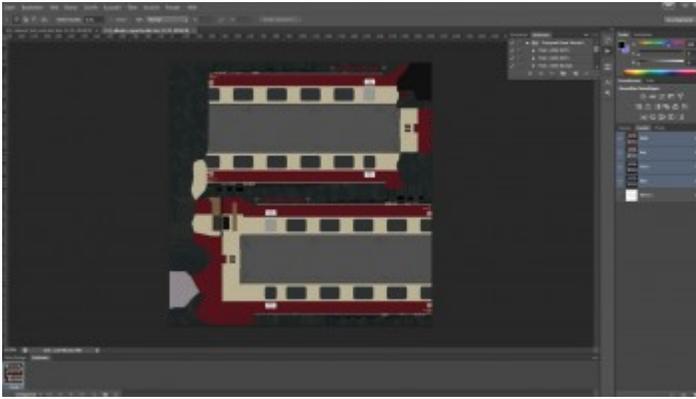
In der mtl gibt es dazu eine Einstellung und zwar

Code

```
color_blend
  albedoScale
},
=
math.pow(1.37,
{
  1
},
```

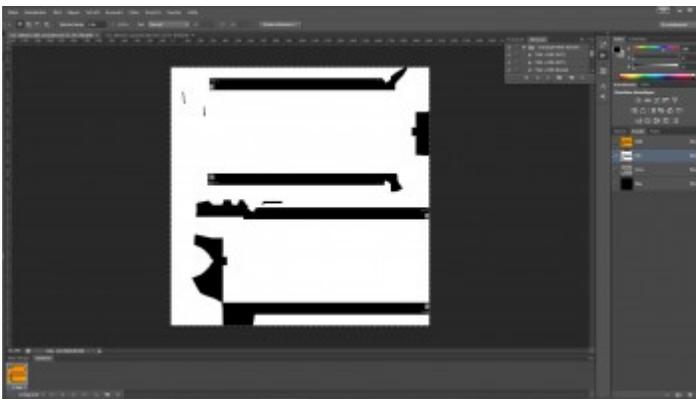
Der wert `math.pow(1.37,` darf nicht geändert werden. Die zweite Zahl in diesem Beispiel die 1 ist falsch, deswegen wird die Nutzer Farbe falsch dargestellt.

Das bedeutet das wir den korrekten Wert ermitteln müssen. Wie wir das machen zeige ich euch anhand von Photoshop. Ich gehe davon aus das andere Software ähnliche Funktionen hat.



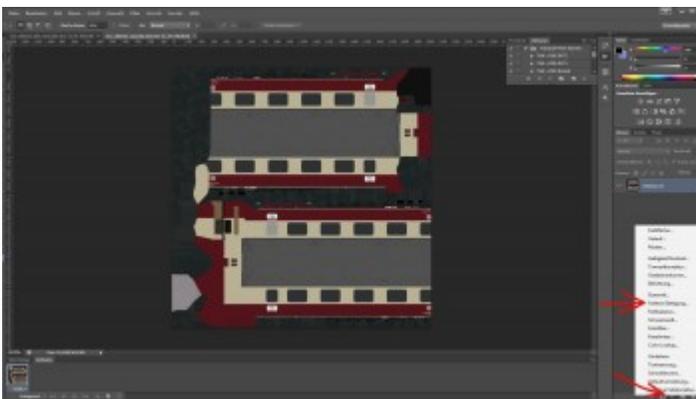
Ladet euch eure Albedo & die dazugehörige

cblend\_dirt\_rust in Photoshop



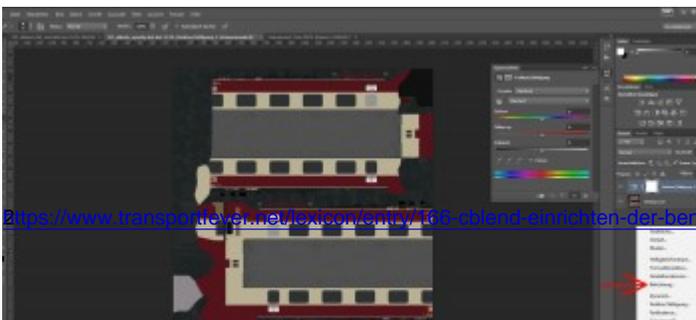
Wählt die cblend\_dirt\_rust aus und kopiert euch

den Rot Kanal



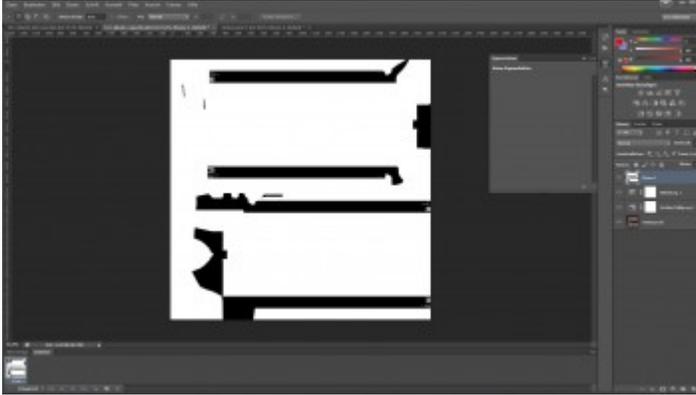
Erstellt eine neue Einstellungsebene

(Farbton/Sättigung)



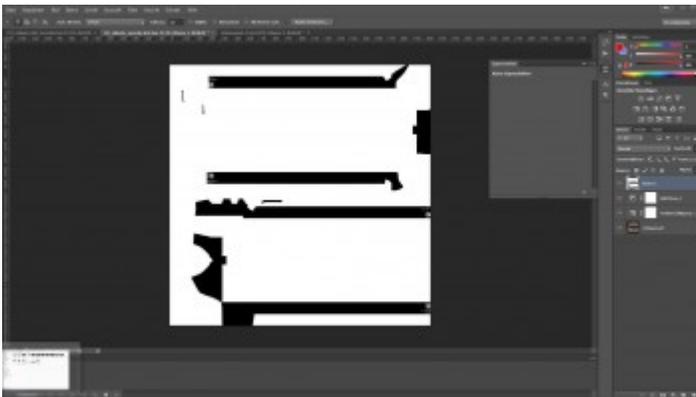
<https://www.transporter.net/lexikon/entry/166-cblend-einrichten-der-benutzerdefinierten-farbe/>

(Belichtung)



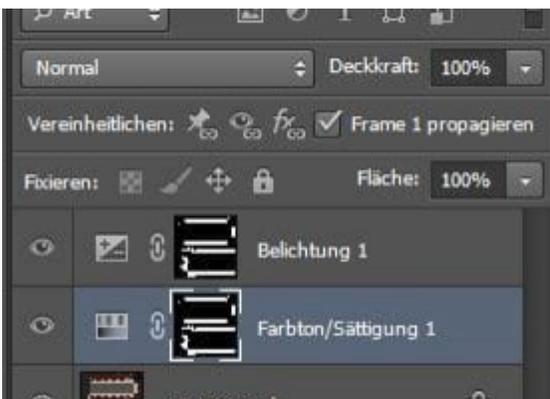
erstellt eine neue leere Ebene in die ihr aus der

Zwischenablage eure Rote Ebene der cblend\_dirt\_rust einfügt.



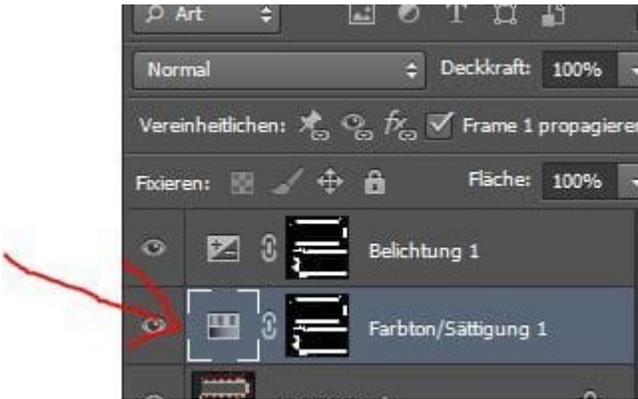
markiert mit dem Zauberstab Symbol den

weißen Bereich

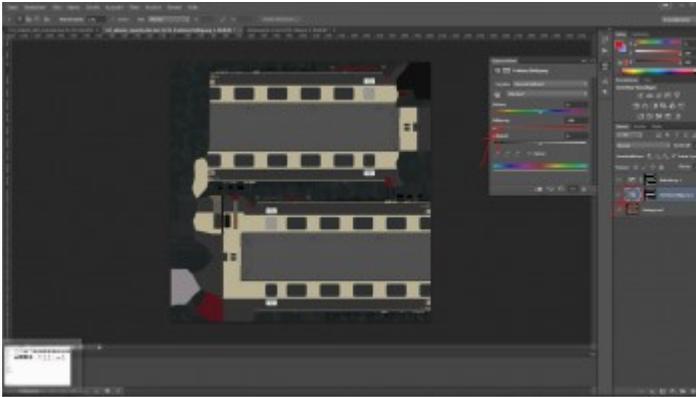


Füllt die Masken der Einstellungsebenen im markierten

Bereich mit Schwarz, sollte dann so aussehen wie auf meinem Bild

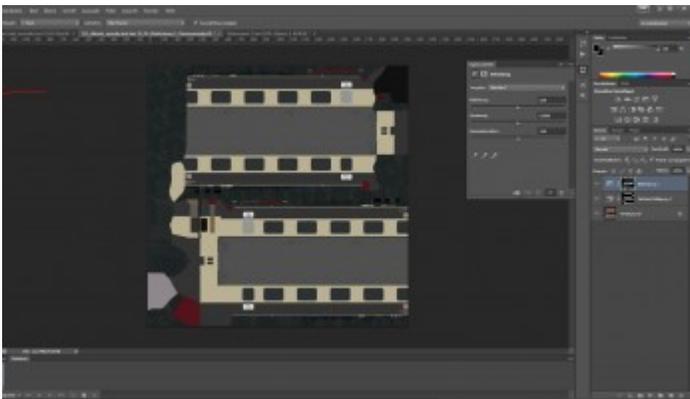


Hebt die Auswahl auf und klickt auf die



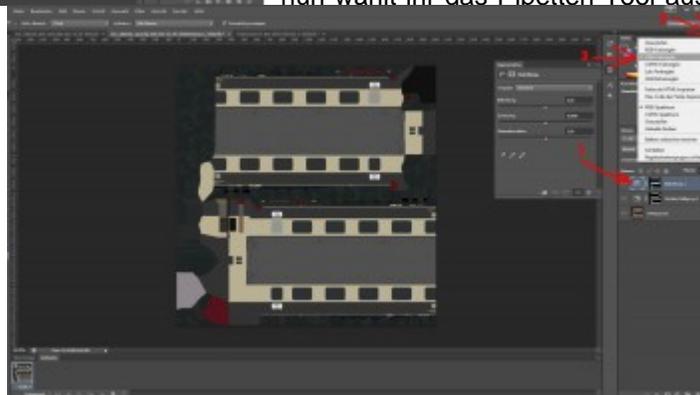
Öffnen.

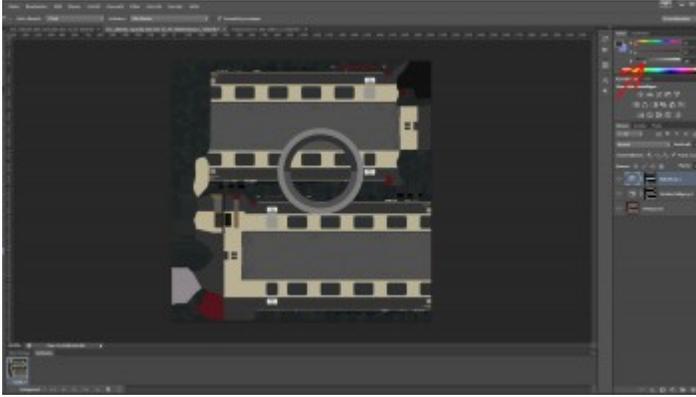
Dort schiebt ihr den Sättigungsregler auf -100



nun wählt ihr das Pipetten Tool aus der Toolbar

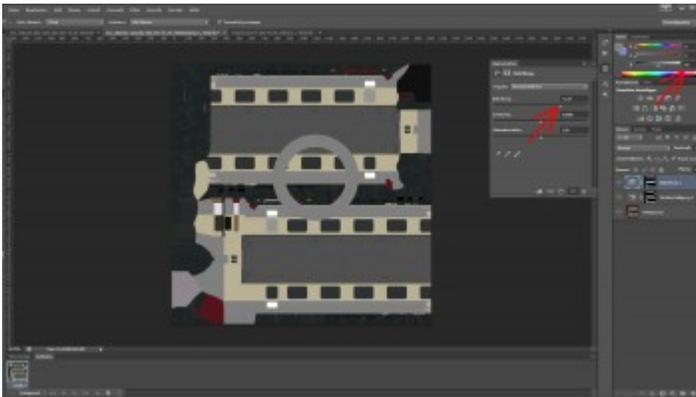
aus und stellt die Farbskala auf HSB





Klickt nun mit dem Pipetten Tool auf die Fläche

bei der ihr bereits die Sättigung auf -100 gedreht habt. Ihr seht, in meinem Beispiel oben rechts, ist B bei mir bei 20%. Damit die Farben in TpF aber korrekt angezeigt werden, muss dieser wert bei 50% liegen. Das erreichen wir in Schritt 12



In meinem Beispiel musste ich die Belichtung, in

der Einstellungsebene (Belichtung), auf +2,87 hoch drehen um bei dem Farbkanal B auf 50% zu kommen. +2,87 ist also der Wert den wir benötigen.

#### Schritt 12



`albedoScale = math.pow(1.37, 1)`, in  
TpF alles Passen und siehe da:

Jetzt passt es.

Ich hoffe das Tutorial hat euch weiter geholfen.

Tutorials schreiben ist nicht so mein Ding, wenn ihr also Verbesserungsvorschläge habt oder sonst was immer raus damit.