

Füllmethoden in Photoshop

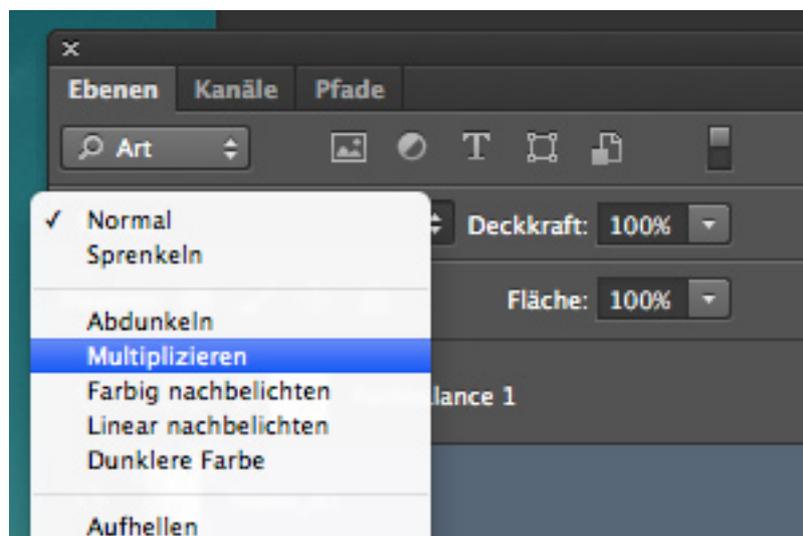
Autor:

Uli_Staiger

Inhalt:

Füllmethoden verrechnen die Pixel übereinanderliegender Ebenen miteinander. Die Methode "normal" stellt die Pixel der darüberliegenden Ebene dar, wie sie sind, alle anderen berechnen nach unterschiedlichen Algorithmen verschiedene visuelle Effekte. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Tutorial findet ihr im [ersten Film](#) dieses Grundlagentrainings.

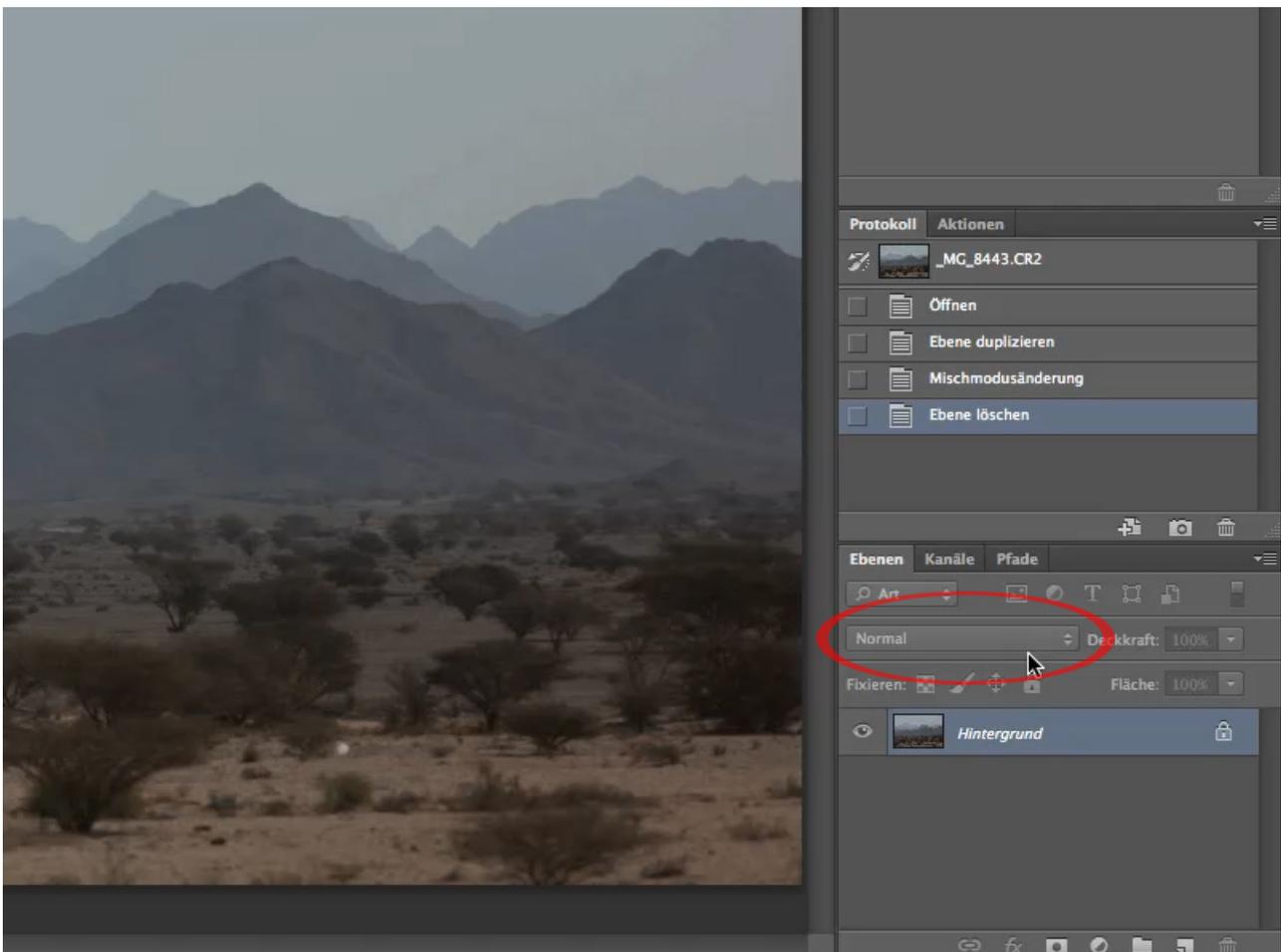
Hinweis: Dieses Tutorial ist die im Rahmen unseres [Vertextlichungsaufrufs](#) entstandene Textversion des zugehörigen Video-Trainings von Uli Staiger. Die Texte können daher durchaus auch einen umgangssprachlichen Stil aufweisen.



Vielleicht habt ihr im Zusammenhang mit Ebenen schon einmal das Wort *Füllmethode* gehört. Damit kann man erst einmal nicht so viel anfangen, weil man nicht weiß, was da gefüllt werden soll. Und immer dann, wenn man nur eine einzige Ebene hat - so wie ich hier beispielsweise nur eine Hintergrundebene - dann gibt's noch gar nichts mit diesen *Füllmethoden* anzufangen, denn man kann sie noch gar nicht verändern. *Füllmethoden* beschreiben, wie zwei Ebenen miteinander verrechnet werden. Und wenn ich nur eine Ebene habe, dann kann ich sie natürlich auch nicht mit irgendwas verrechnen.

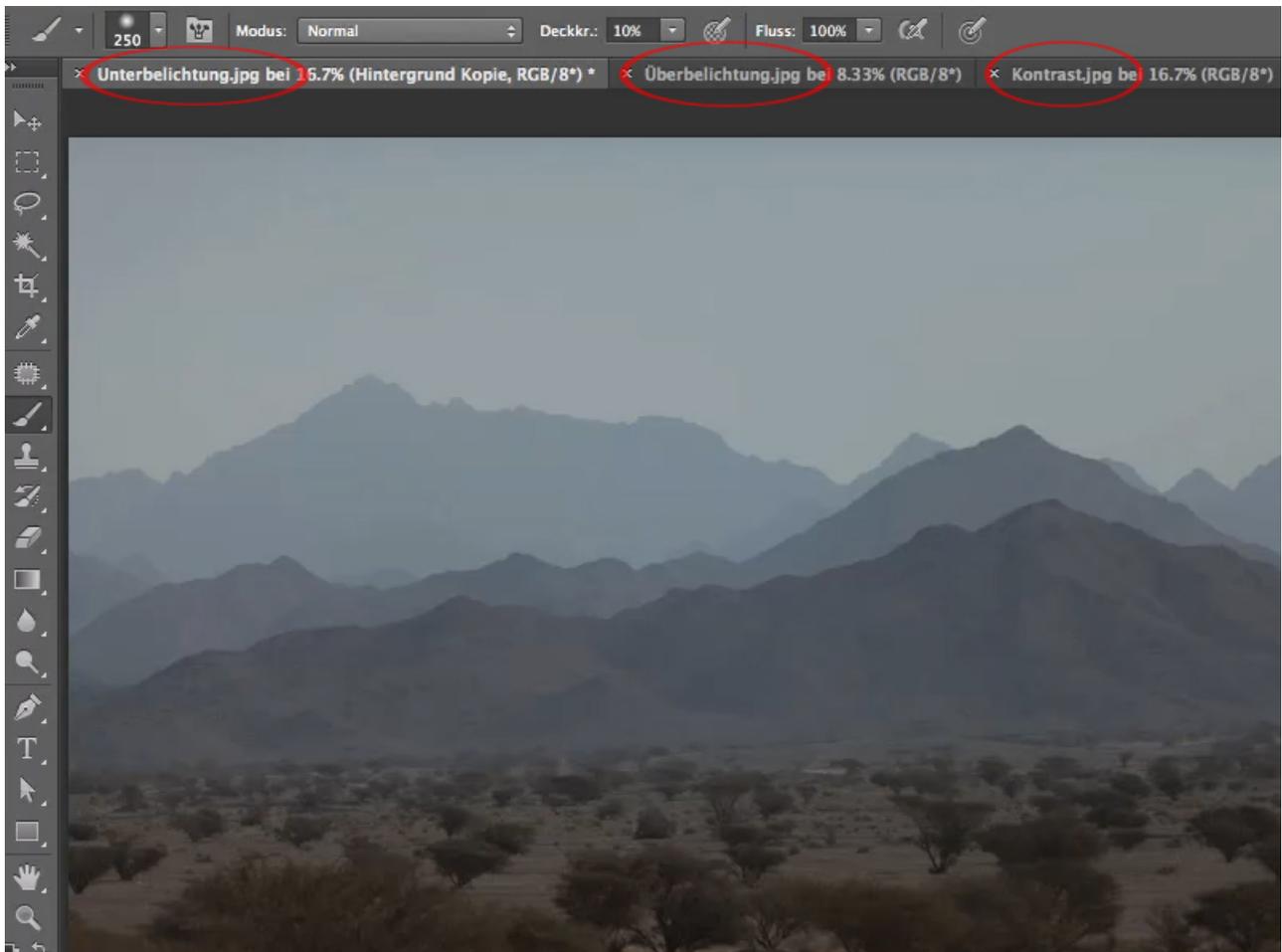
Schritt 1

Hier oben, in diesem im Moment noch grauen Fenster, wo man noch nichts anklicken kann, genau dort kann ich diese sogenannten *Füllmethoden* einstellen. Dazu habe ich mir mal diese Aufnahme herausgesucht, an der ich euch zeigen möchte, was man beispielsweise mit *Füllmethoden* anrichten bzw. ausrichten kann. Man kann auch viel damit anrichten, man kann ziemlich großen Schaden damit anrichten, aber ich möchte euch hier eher zeigen, wie man damit sinnvoll arbeiten kann.



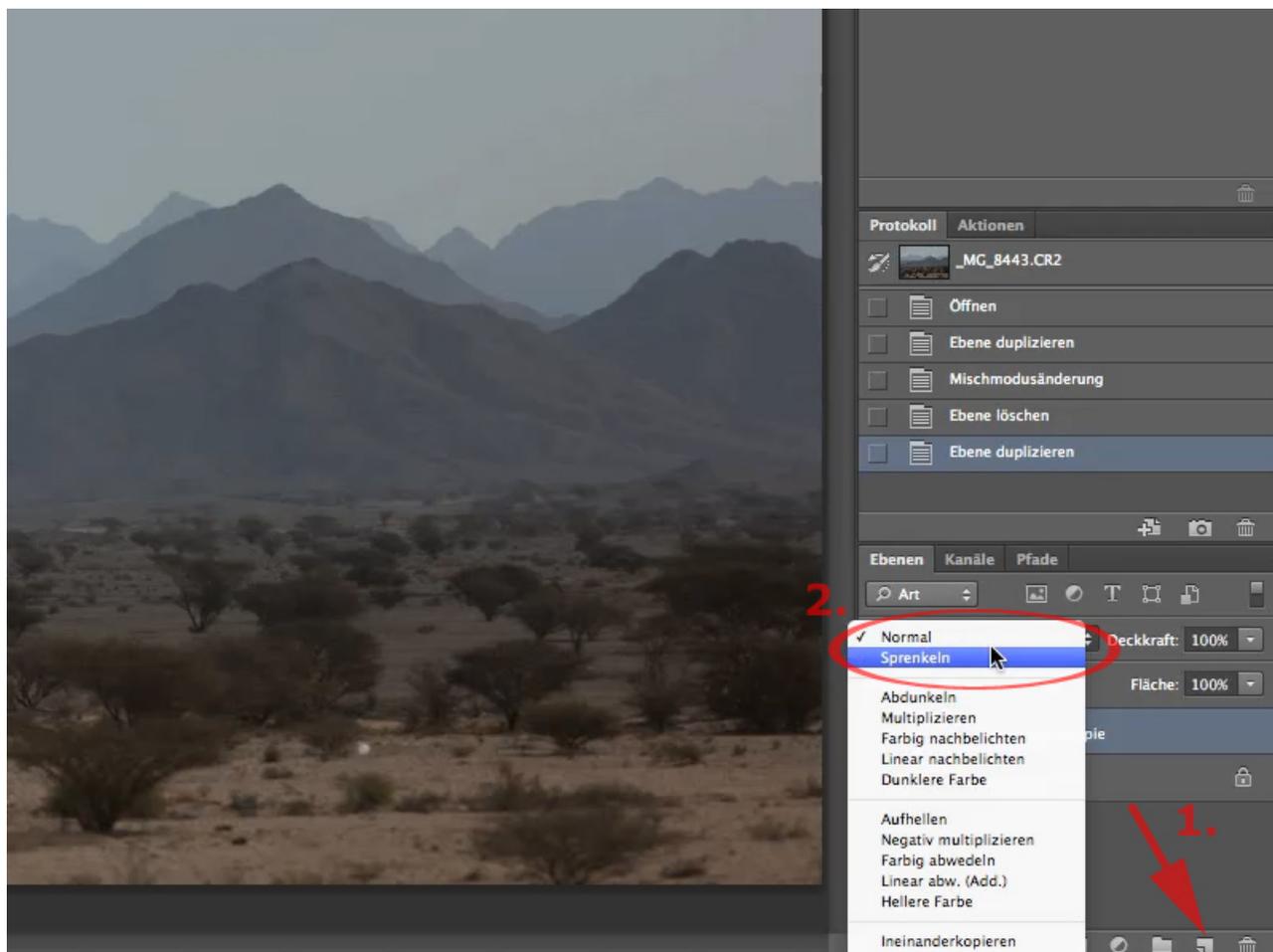
Schritt 2

Es gibt eine Unzahl von Möglichkeiten, mit diesen Dingen umzugehen, aber das Prinzip möchte ich an diesen drei Aufnahmen, die ihr hier seht, demonstrieren.



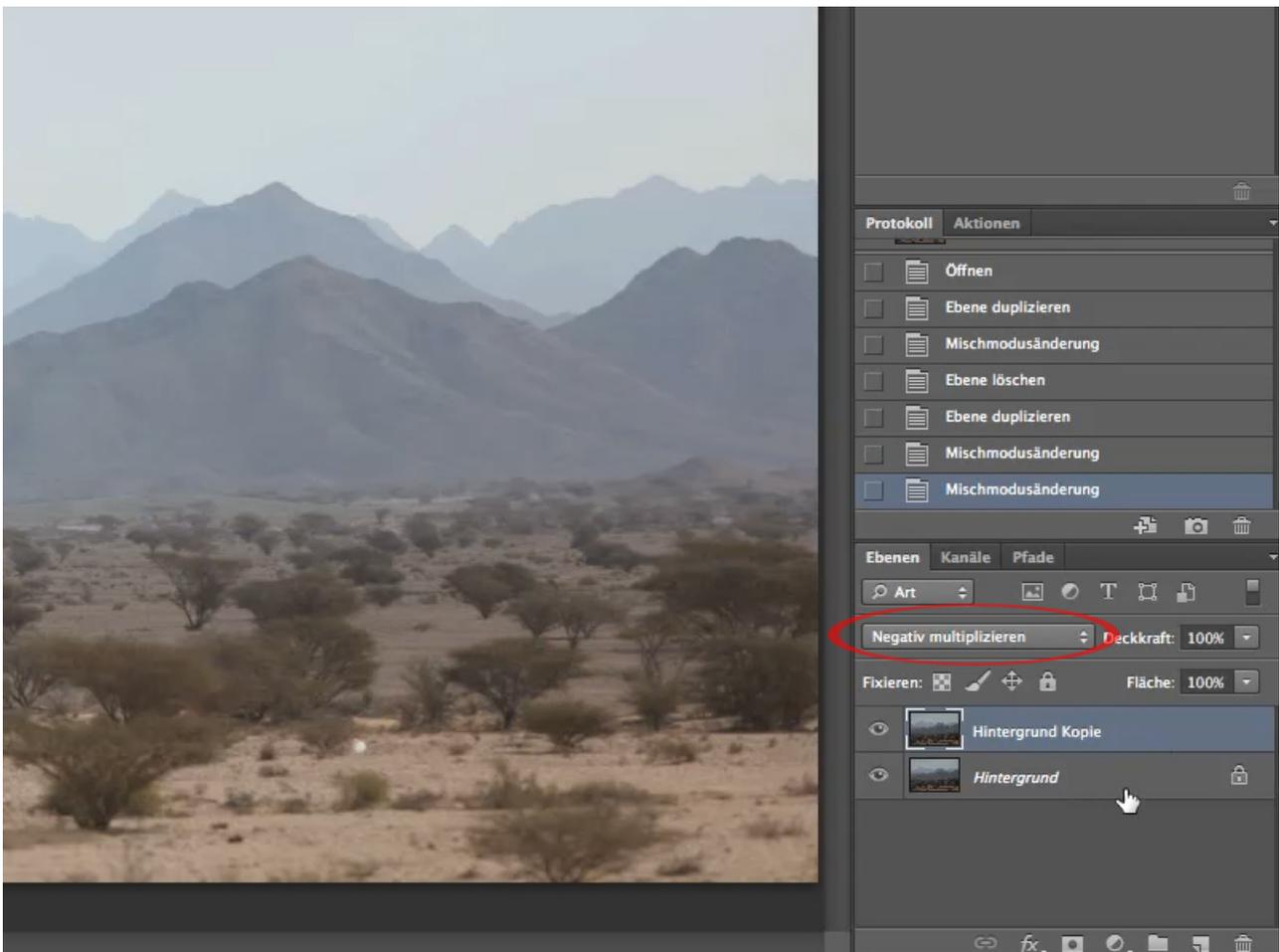
Schritt 3

Also wie gesagt, eine Hintergrundebene kann noch nicht mit einer *Füllmethode* belegt werden. Sobald ich diese aber dupliziere, indem ich sie auf das Ebenensymbol ziehe (1), habe ich zwei Ebenen und kann nun plötzlich etwas einstellen. Und jetzt kann ich euch nur eines raten: Probiert damit mal ein bisschen rum, bis ihr so langsam begriffen habt, worum es geht (2).



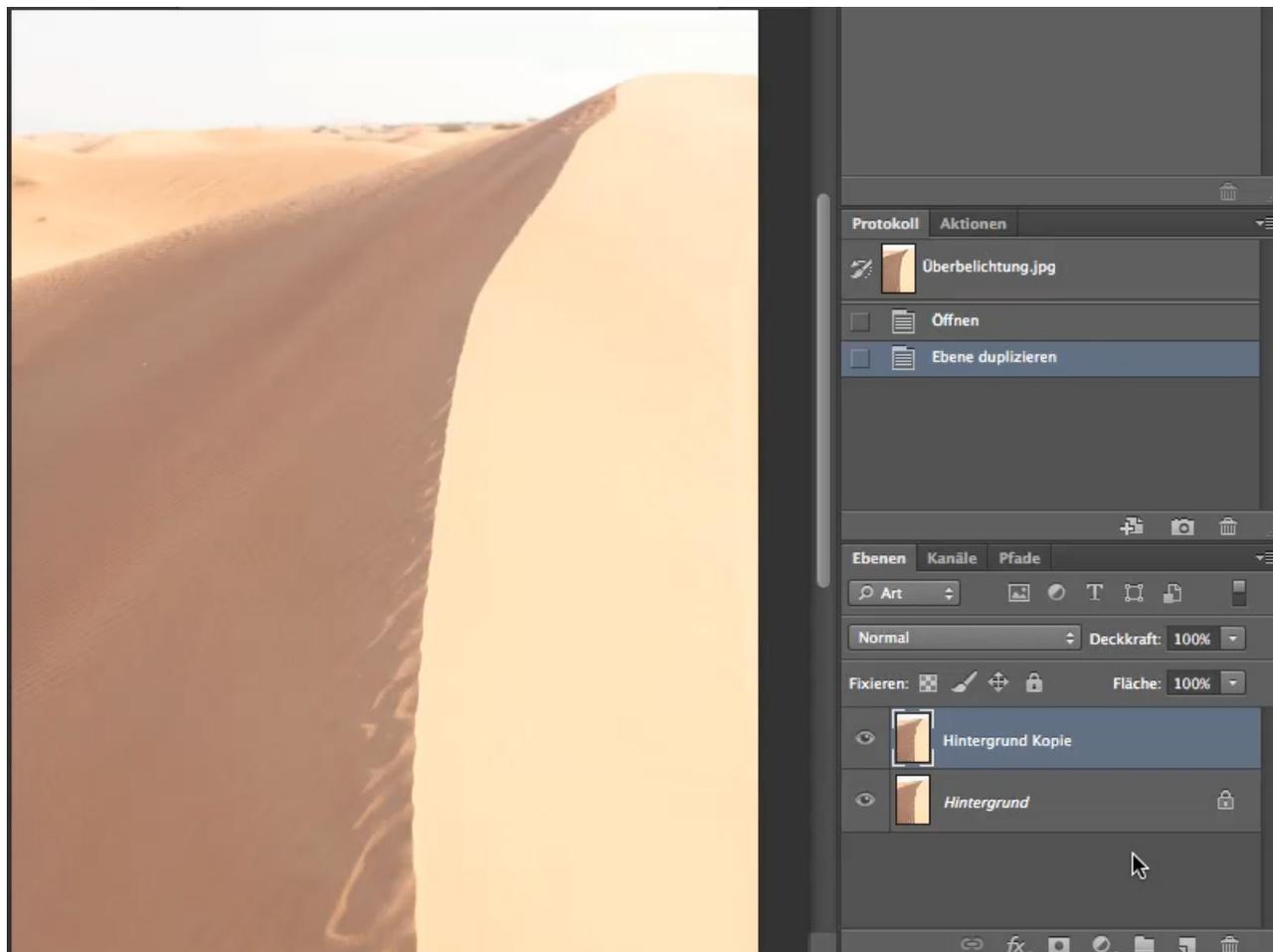
Schritt 4

Beispielsweise könnt ihr das mal auf *Aufhellen* stellen. Und dann seht ihr, da passiert gar nichts. Auf *Negativ multiplizieren* passiert aber genau das, was ich an diesem Beispiel zeigen wollte, denn wir haben hier eine klassische Unterbelichtung. Eine Unterbelichtung kann man damit in den Griff bekommen, dass man eine unterbelichtete Ebene dupliziert und diese Kopie mit der Füllmethode *Negativ multiplizieren* verrechnet. Und schon haben wir hier die perfekte Belichtung.



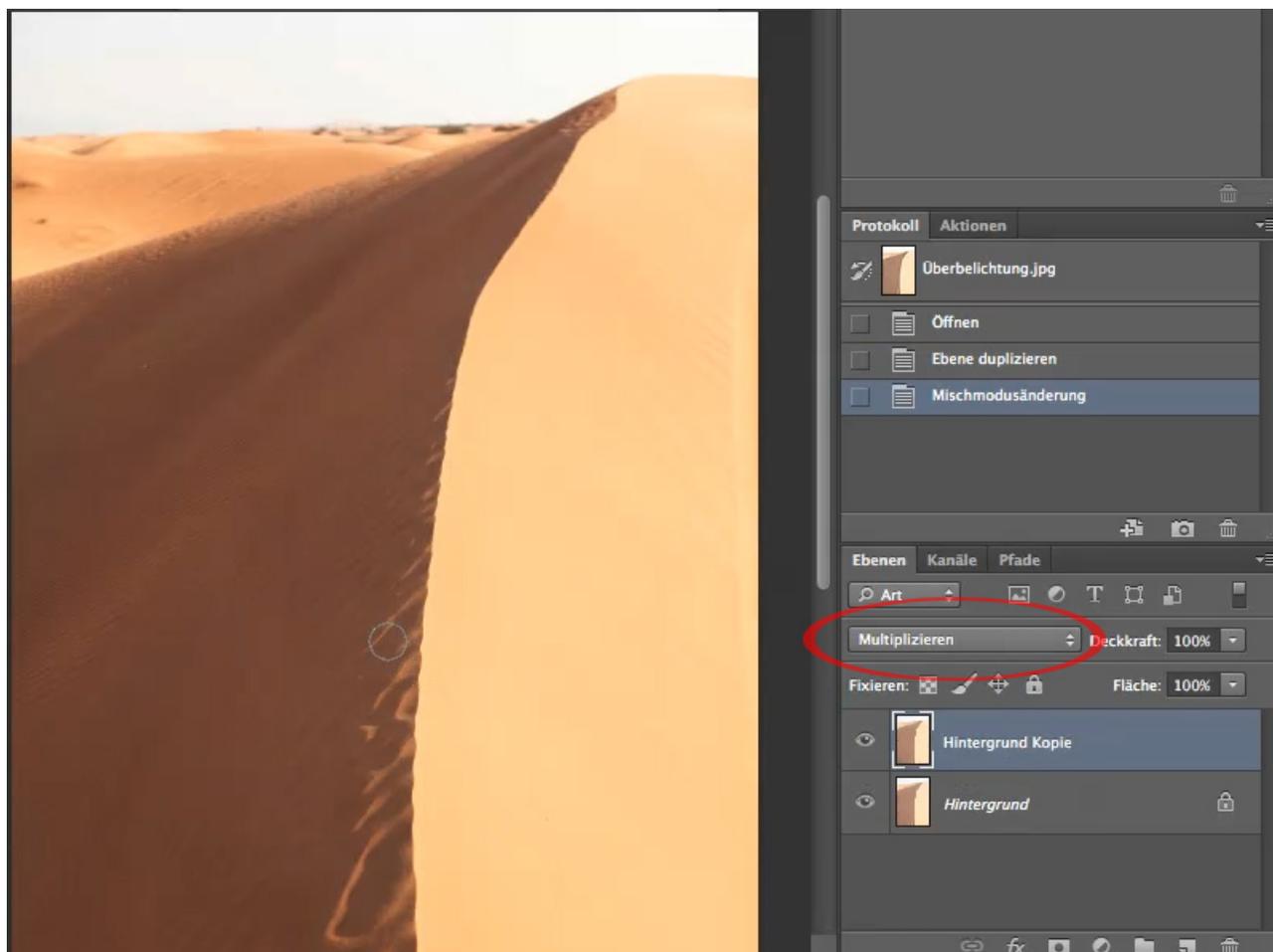
Schritt 5

Das Gleiche können wir uns auch einmal mit einer Überbelichtung ansehen. Da geht das genauso. Auch da kann man mit *Füllmethoden* arbeiten. Das Vorgehen ist genau das Gleiche. Erst einmal muss ich diese Ebene duplizieren und dann kann ich anfangen herumzuspielen.



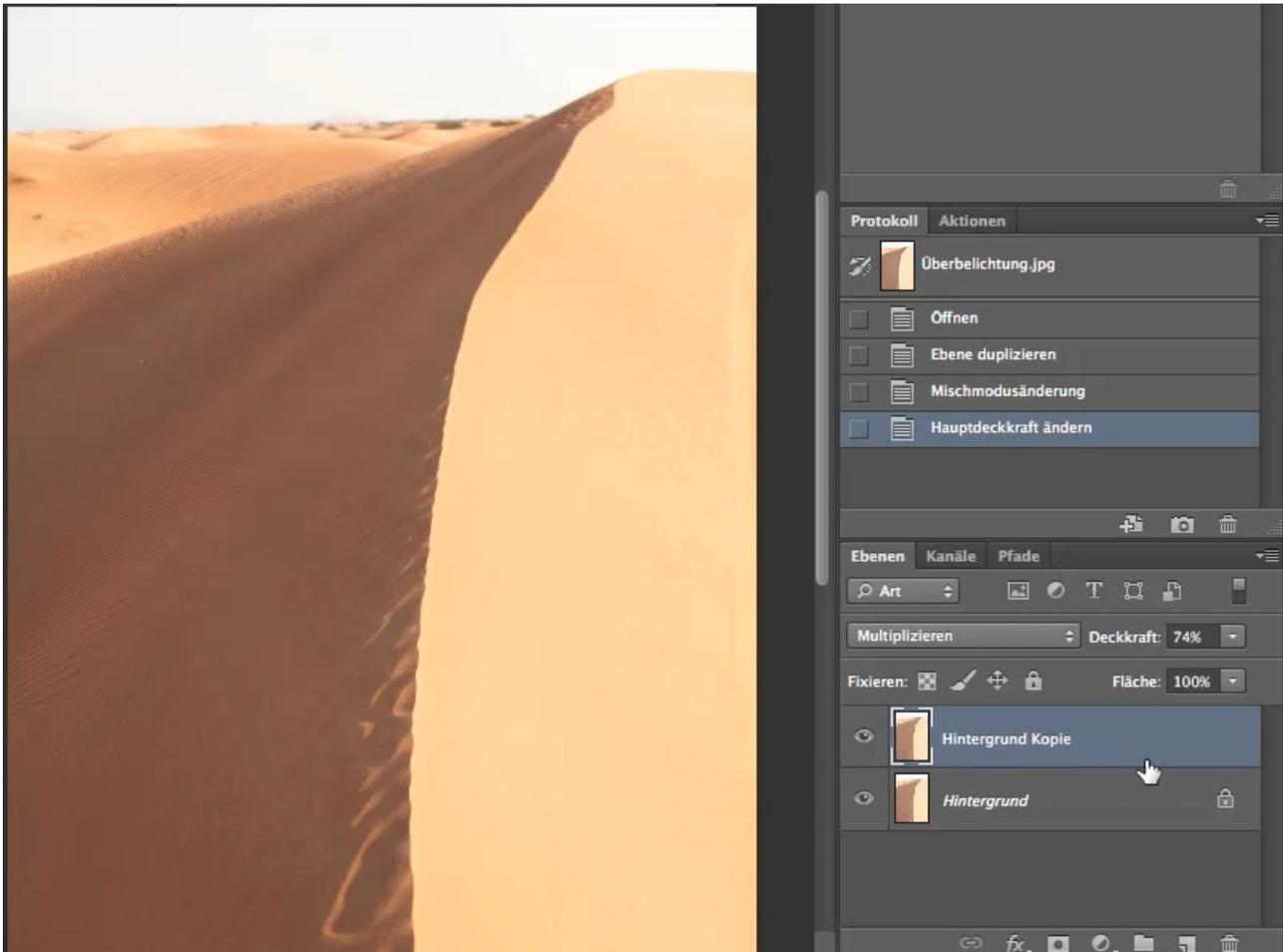
Schritt 6

Oder, wenn ihr euch gerade gemerkt habt, was ich bei der Unterbelichtung gemacht habe, nämlich *Negativ multipliziert*, dann müsste es bei einer Überbelichtung genau umgekehrt funktionieren, also mit der Füllmethode *Multiplizieren*. Das testen wir jetzt einfach und - die Aufnahme ist richtig belichtet.



Schritt 7

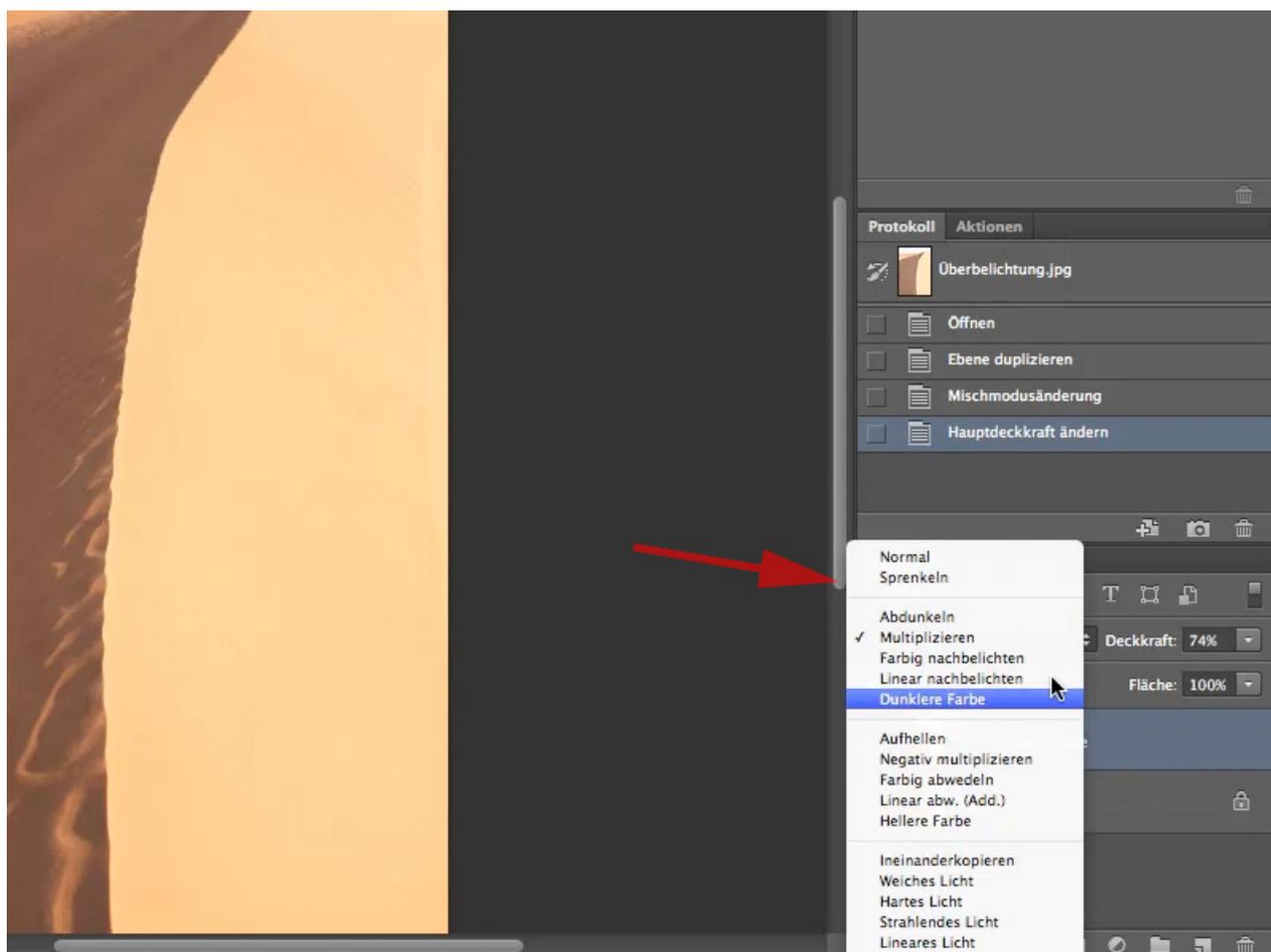
Das finde ich toll. In diesem Fall würde ich zwar sagen, dass es vielleicht ein bisschen zu viel war. Da hätte unser Bild ein bisschen weniger vertragen können, aber diese *Füllmethoden* lassen sich nun mal nicht "nur ein bisschen" anwenden. Die wendet man entweder an oder nicht. Aber die *Deckkraft*, die danebensteht, die sorgt natürlich dafür, dass die obere Ebene nicht mehr zu 100% mit der darunter verrechnet wird, sondern wie hier gerade mal mit 74%.



Schritt 8

Das sind gerade mal zwei von ganz ganz vielen *Füllmethoden*, die es gibt. Probiert es einfach aus. Ihr werdet feststellen, dass vieles nicht funktioniert oder unsinnig ist, aber ihr bekommt auf jeden Fall ein Gefühl dafür, wenn ihr mit diesen verschiedenen *Füllmethoden* arbeitet.

Ihr könnt euch jetzt schon einmal merken: Eine Überbelichtung wird mit *Multiplizieren* korrigiert und eine Unterbelichtung wird mit *Negativ multiplizieren* korrigiert.



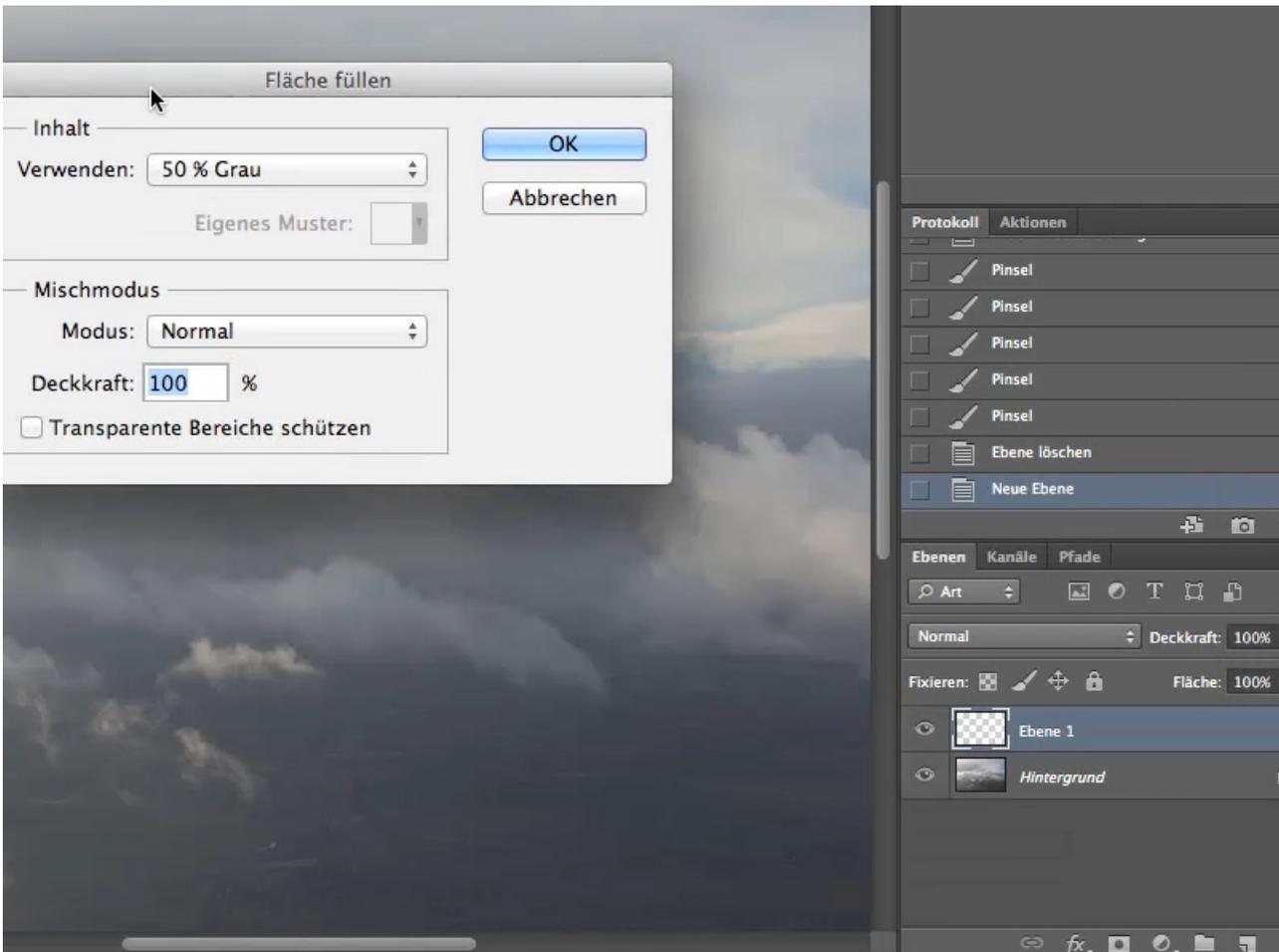
Schritt 9

Jetzt gibt es noch eine Gruppe von *Füllmethoden*, die ich euch sehr ans Herz legen möchte. Dazu gucken wir uns mal dieses Bild "Kontrast" an. Jetzt stellen wir fest, dass wir hier sowohl eine leichte Überbelichtung (links oben), als auch eine Unterbelichtung haben. Eine solche Belichtung kann man nicht einfach dadurch korrigieren, dass man eine *Füllmethode* wählt, die plötzlich alles gut macht. Das geht natürlich nicht.



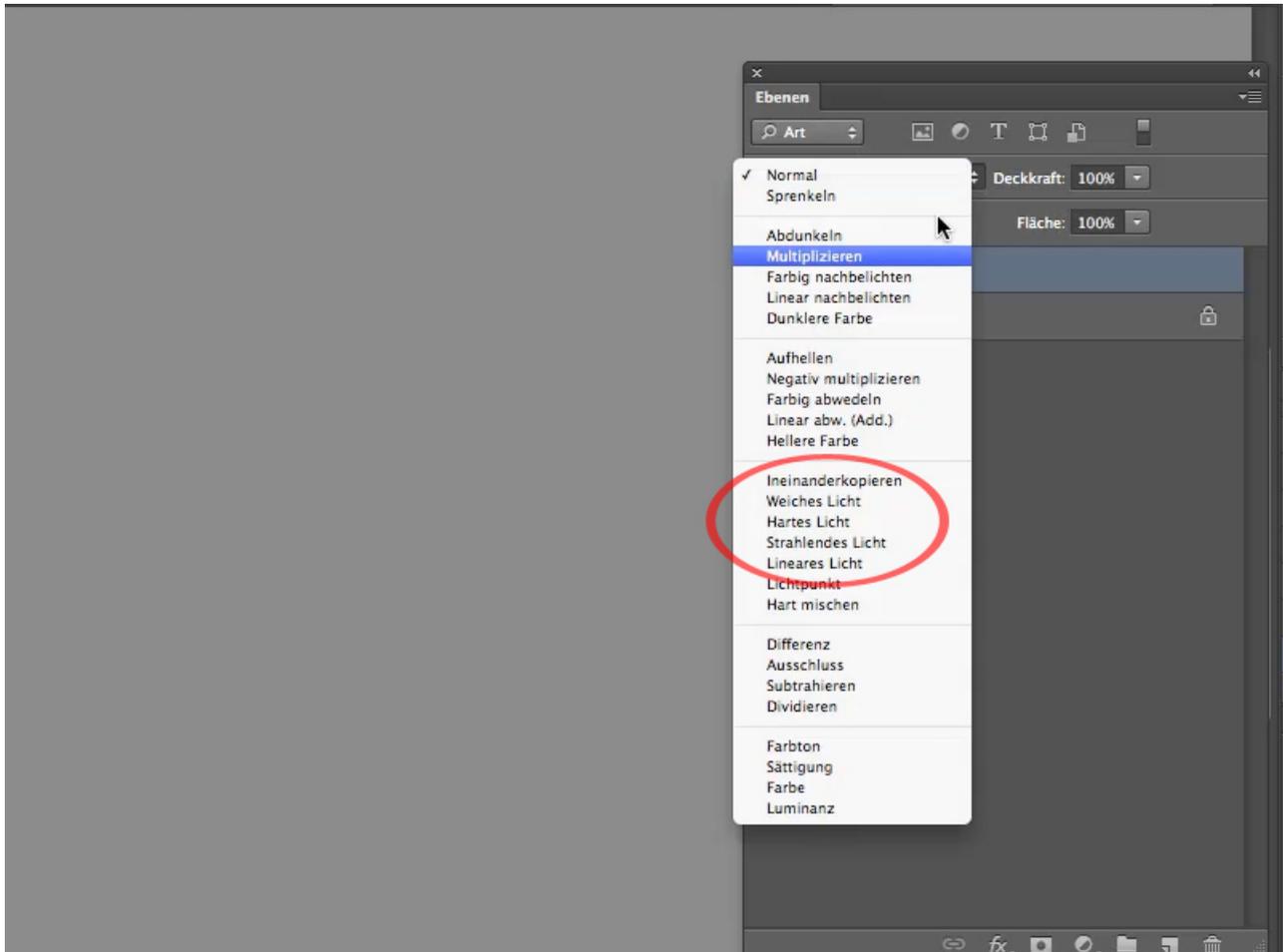
Schritt 10

Ich möchte mal diese ganz leichte und nur sehr partiell vorhandene Überbelichtung außer Acht lassen und euch zeigen, wie man eine Unterbelichtung partiell korrigieren kann. Dazu muss ich in diesem Fall die Ebene nicht duplizieren, sondern ich lege eine ganz neue Ebene an und gebe dieser Ebene über *Bearbeiten*>*Fläche füllen* einen Grauwert von etwa 50%. Die *Deckkraft* steht auf 100%. Das bedeutet, die Farbe ist auf jeden Fall zu 100% aufgetragen - diese liegt zwischen Schwarz und Weiß genau in der Mitte - ein 50-prozentiges Grau bzw. der Tonwert 128.



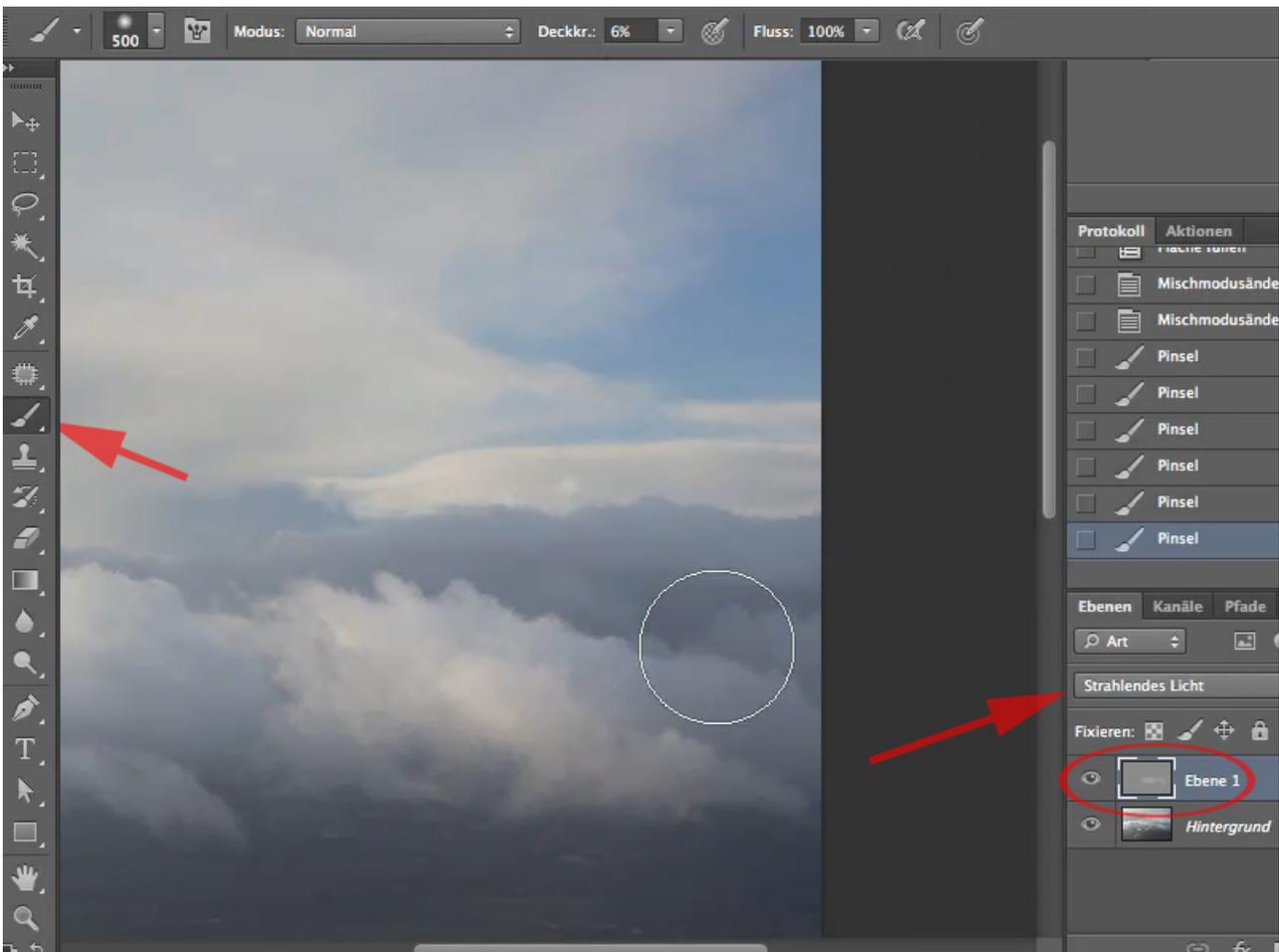
Schritt 11

Jetzt haben wir alles hübsch zugekleistert mit dieser Farbe und ihr fragt euch "Was soll das?", aber sobald wir jetzt wieder eine ganz bestimmte *Füllmethode* nehmen, verschwindet das Grau wieder. Und zwar muss es eine dieser fünf Methoden sein: *Ineinanderkopieren*, *Weiches Licht*, *Hartes Licht*, *Strahlendes Licht* oder *Lineares Licht*. Diese *Füllmethoden* sorgen dafür, dass das Grau unsichtbar ist.



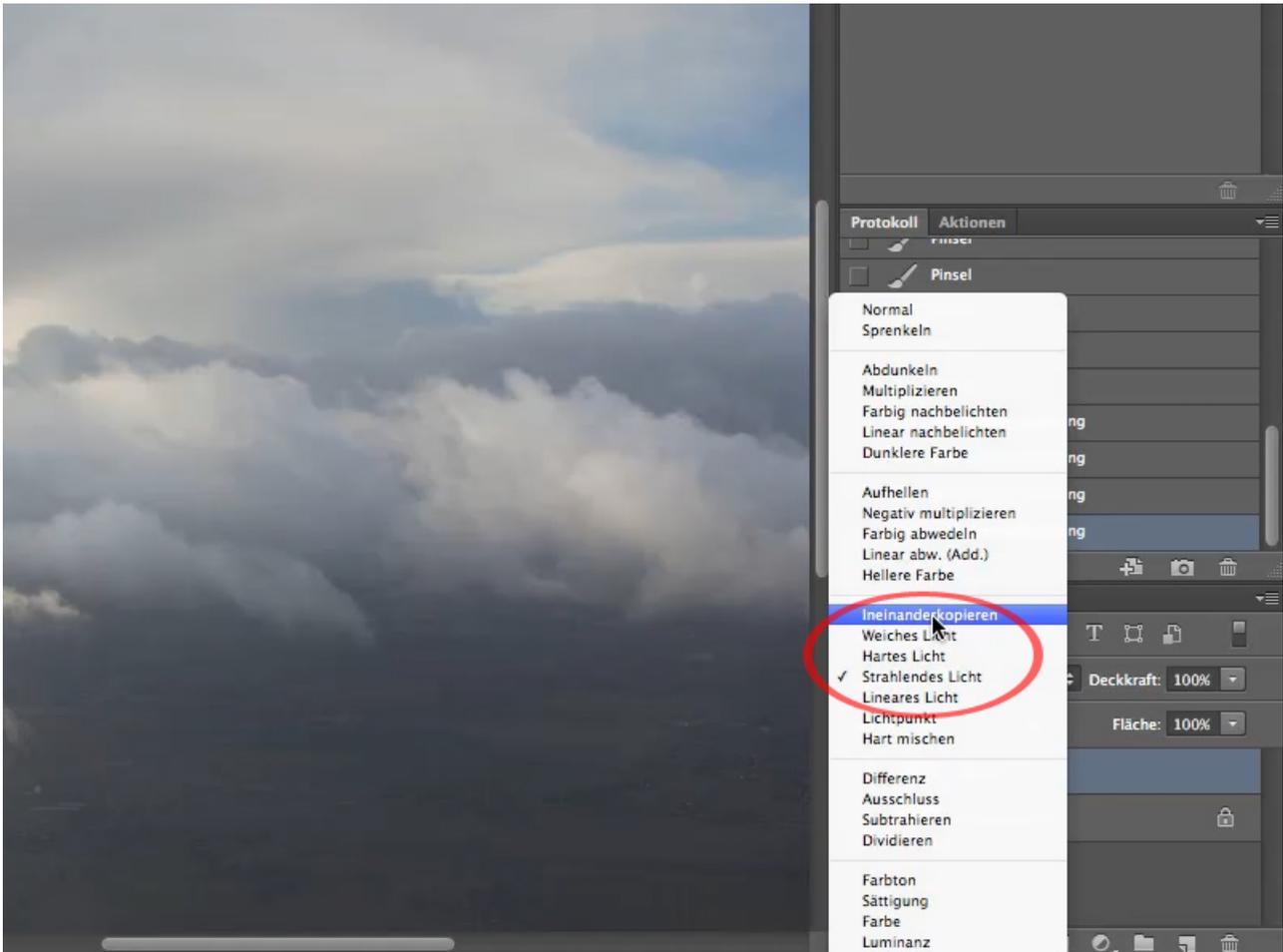
Schritt 12

Dann fragt ihr euch sicher "Was haben wir denn jetzt gewonnen, wenn das Grau überhaupt nicht sichtbar ist?", und da kann ich nur sagen: Im Moment habt ihr dadurch natürlich noch nichts gewonnen. Aber sobald ihr jetzt anfangt - beispielsweise mit Weiß -, in eurem Bild zu malen, seht ihr, dass ihr nicht weiße Farbe, sondern Aufhellungen ins Bild malt. Als *Deckkraft* nehme ich mal fünf oder sechs Prozent und male mit meinem *Pinzel* Licht ins Bild. So kann ich eine partielle Unterbelichtung wunderschön aufhellen.



Schritt 13

Ich hatte ja von fünf Methoden gesprochen. Hier hatte ich jetzt *Strahlendes Licht* genommen. Zum Beispiel *Ineinanderkopieren* funktioniert im Prinzip genauso, nur ein wenig schwächer. Probiert aus, welche dieser fünf Methoden sich am besten eignet. Für die Aufhellung dieses Bildes, das ich euch geöffnet habe, funktioniert *Strahlendes Licht* am besten, aber ihr werdet da nicht umhinkommen, ein bisschen zu experimentieren. Merkt euch auf jeden Fall, dass ihr mit einer dieser fünf *Füllmethoden* Unterbelichtung ohne Probleme partiell korrigieren könnt.



Besuche jetzt unseren **Shop**



Nachschub für **kreative Köpfe**



Foto-Design



Grafik-Design



Web-Design



3D-/Motion-Design



Finde dein **passendes Training**
auf **www.shop.psd-tutorials.de**

