

Füllebenen in Photoshop CS6

Autor:

Uli_Staiger

Inhalt:

Füllebenen sind spezielle Ebenen, die entweder eine Farbfläche, ein Muster oder einen Verlauf enthalten. Sie sind durch einen Doppelklick jederzeit editierbar und tragen so zum schnellen Arbeiten mit Photoshop bei. 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.

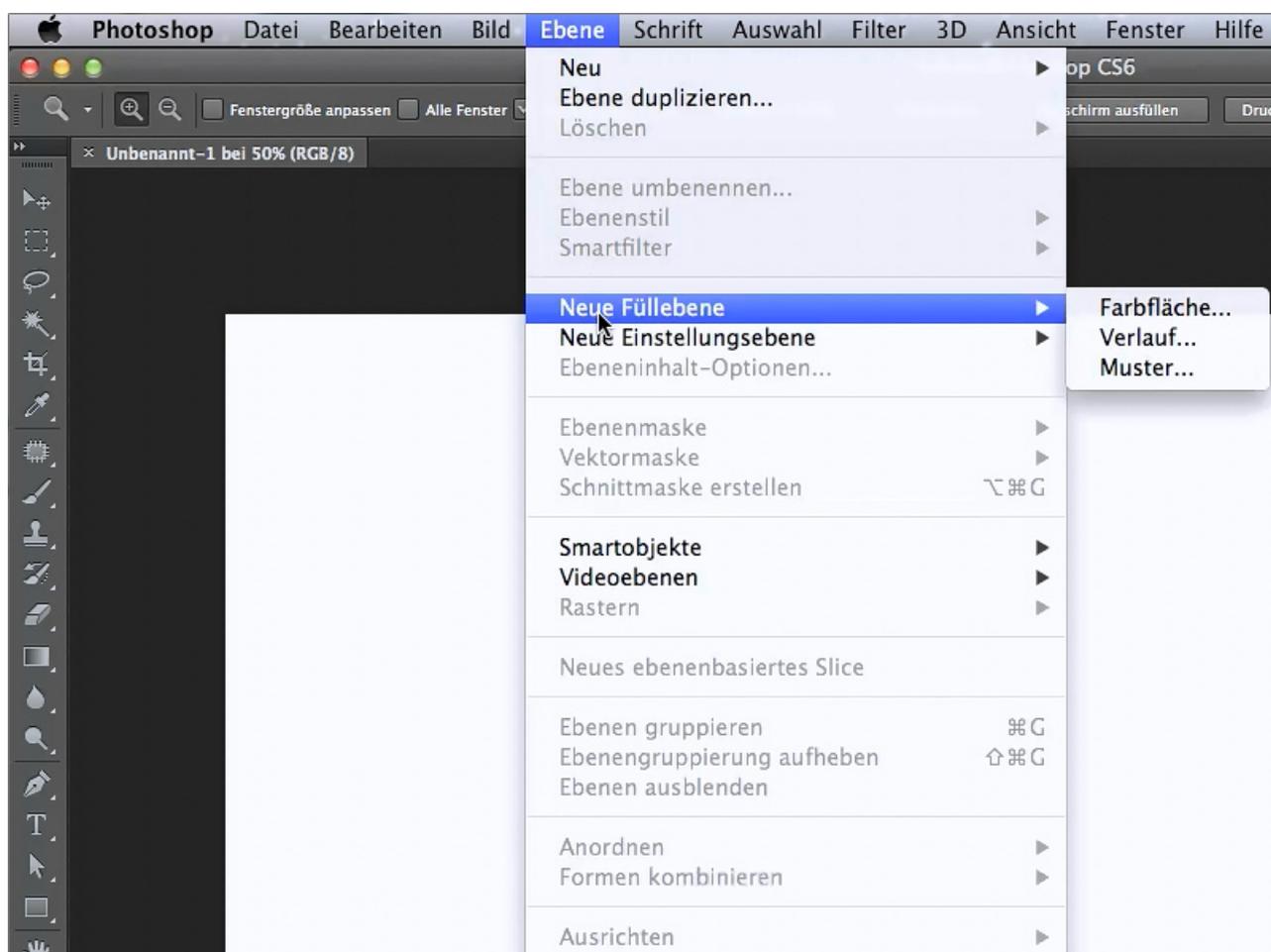


In diesem Tutorial möchte ich euch eine weitere Ebenenart vorstellen, die *Füllebenen*.

Schritt 1

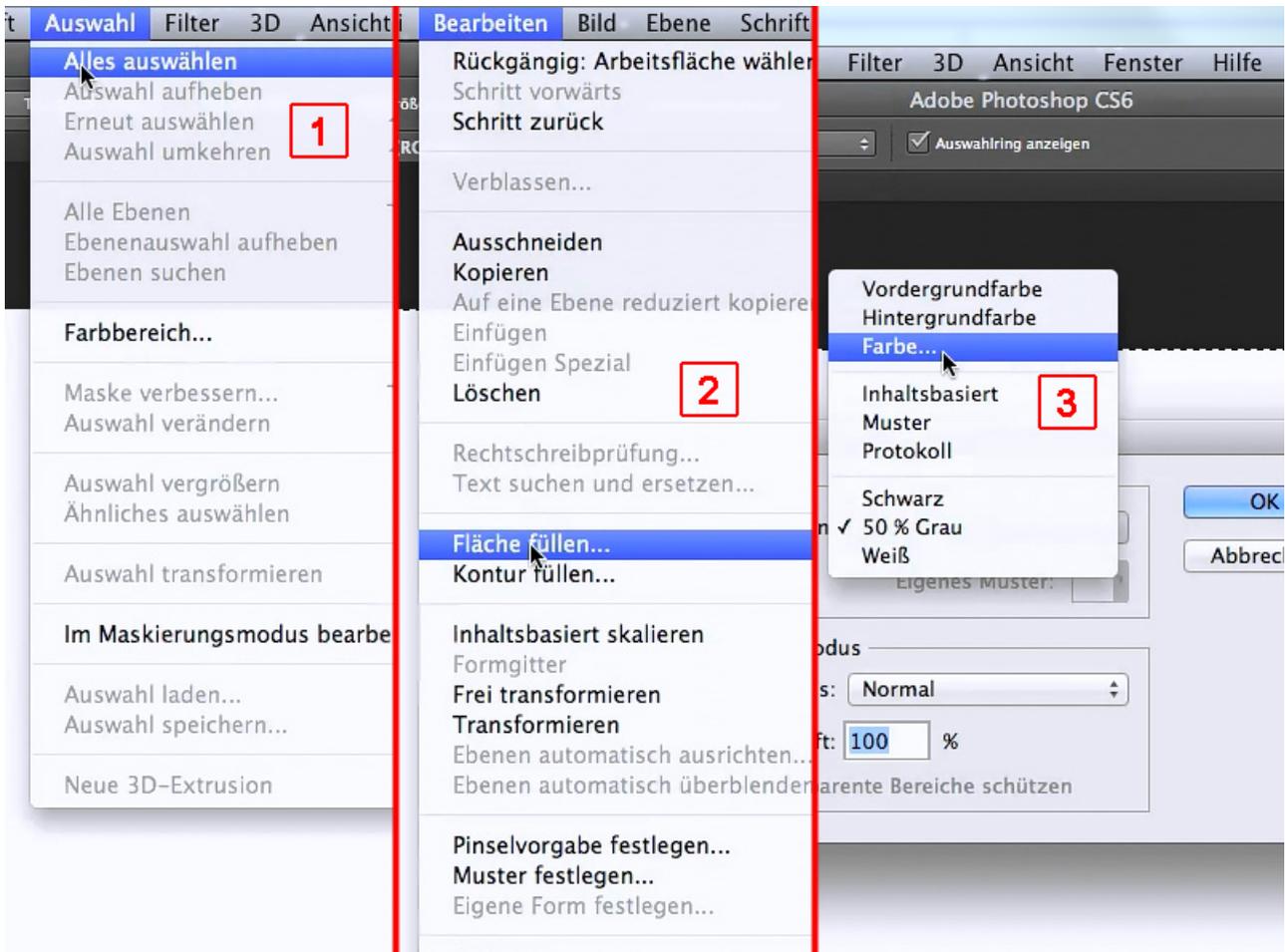
Diese Ebenenart findet ihr unter *Ebene>Neue Füllebene*; wenn ihr mit dem Cursor auf den Menüpunkt fahrt, bekommt ihr das Untermenü bzw. drei Möglichkeiten, eine *Füllebene* anzulegen.

Die, die man wahrscheinlich am häufigsten braucht, ist die ganz normale *Farbfläche*, dann kommt der *Verlauf* und auch mal das *Muster*.



Schritt 2

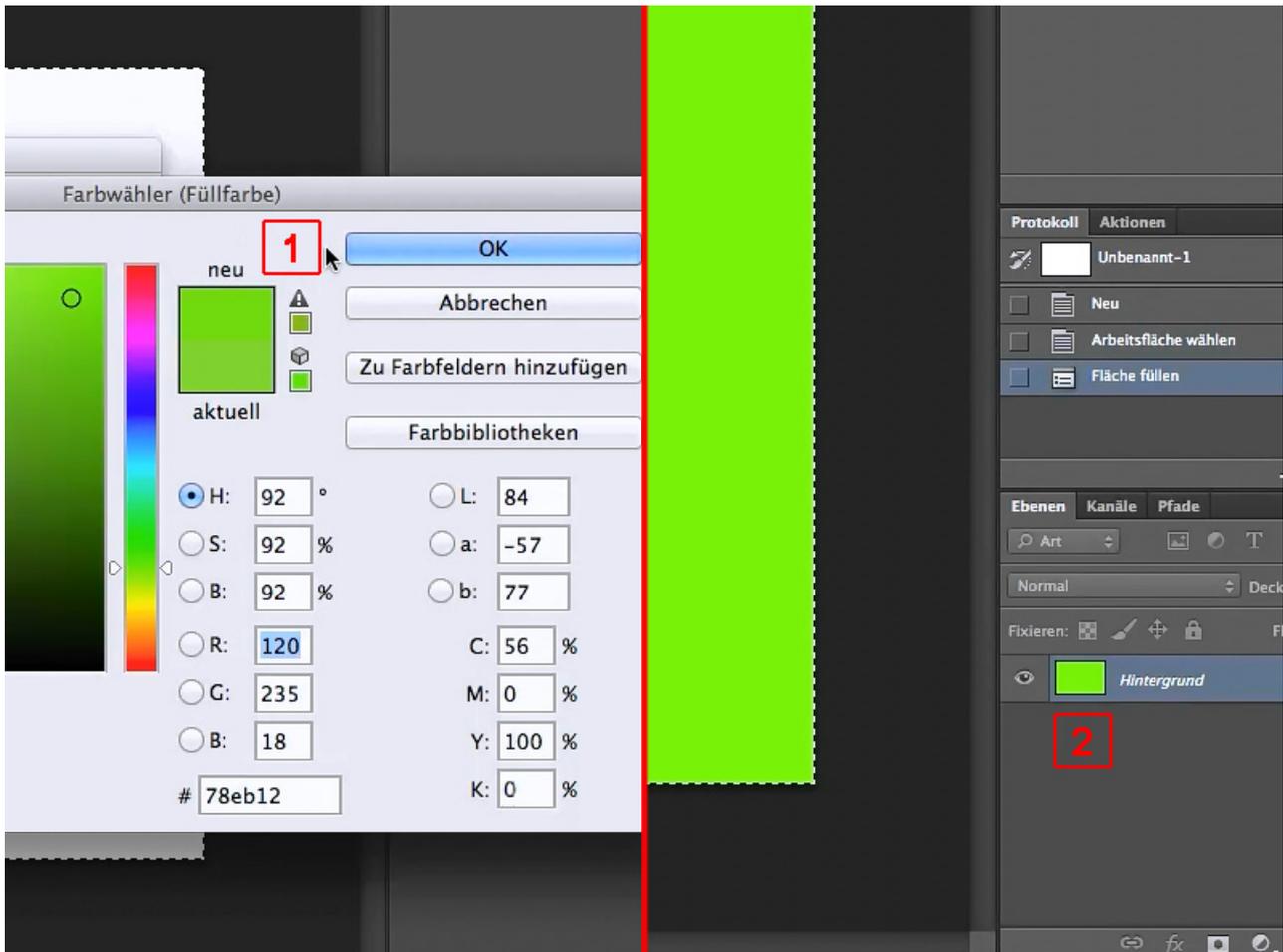
Für eine farbige Fläche könnt ihr natürlich auch unter *Auswahl*>*Alles auswählen*, [1] dann *Bearbeiten*>*Fläche füllen* [2], im Drop-down-Menü auf *Farbe...* [3] klicken und ...



Schritt 3

... dann kann man sich irgendeine Farbe auswählen, beispielsweise ein helles Grün, und mit *OK* bestätigen. Das ist schon eine ganze Menge Arbeit und außerdem ist diese Farbe jetzt fix.

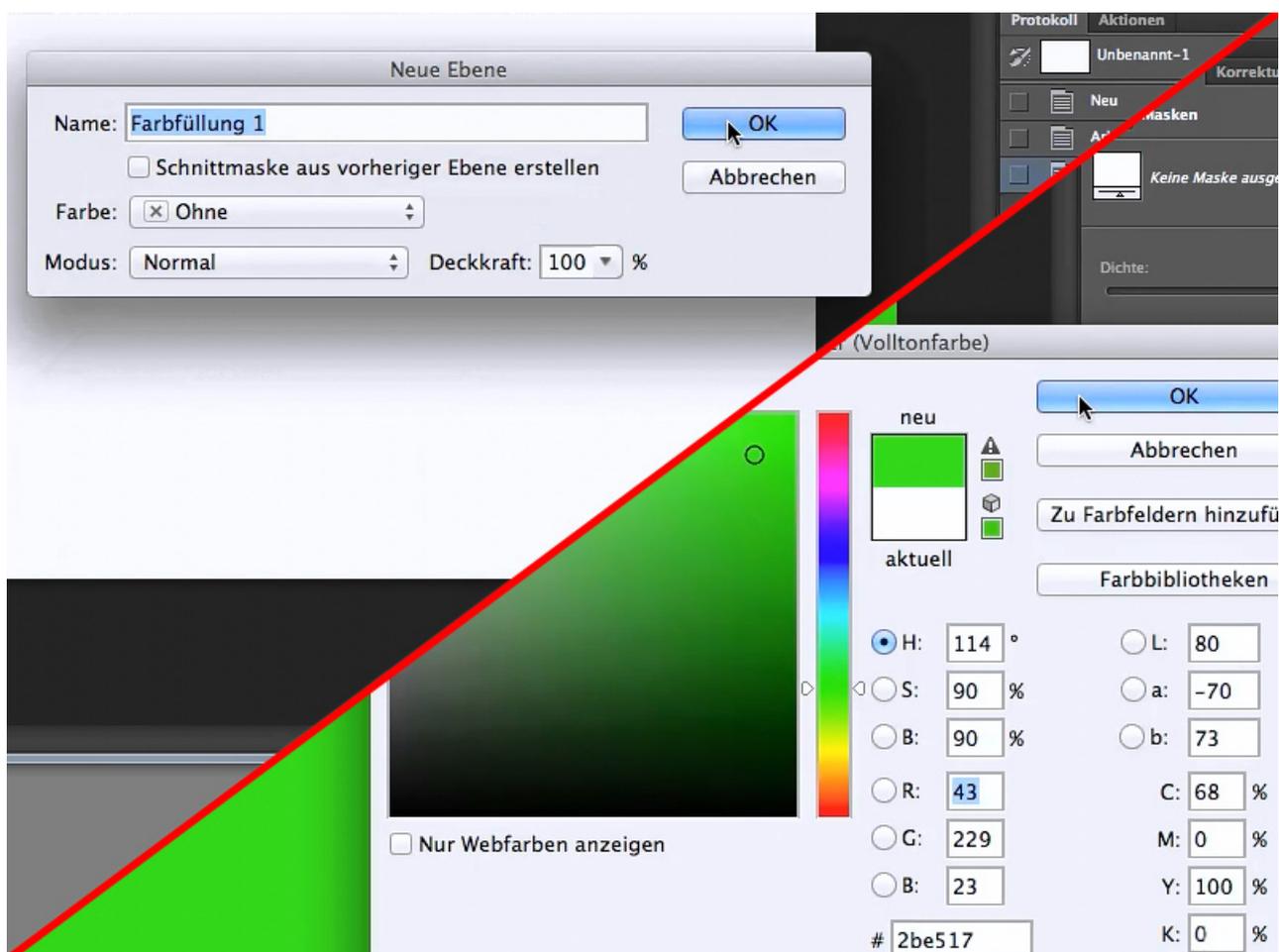
Ihr könnt sie natürlich wieder mit einer anderen Farbe übertünchen und wieder und wieder, aber im Großen und Ganzen dauert es dann doch recht lange, bis man fertig ist, und man hat es nicht ohne Weiteres leicht, diese Farbe wieder zu ändern.



Schritt 4

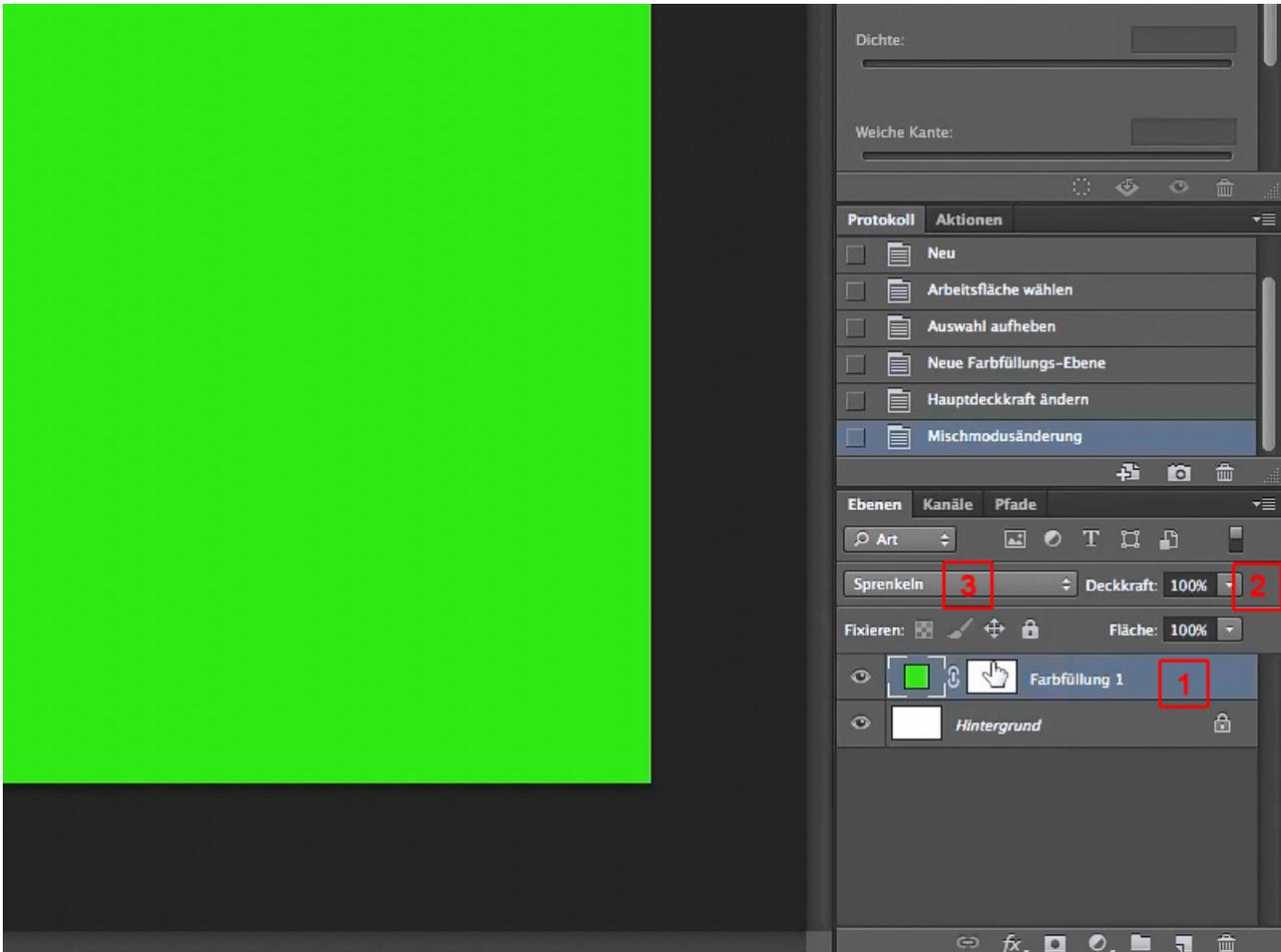
Genau dafür ist die *Füllebene* gedacht, deswegen legen wir eine ähnliche Farbe mit der *Füllebene* an. Also *Ebene*>*Neue Füllebene*>*Farbfläche*.

Dann können wir hier natürlich genauso eine farbige Fläche aussuchen, indem wir neben dem Ebenen-Namen ("Farbfüllung") auf *OK* klicken, jetzt sind wir auch schon in der Farbauswahl und klicken in ein ähnliches Grün und auf *OK*.



Schritt 5

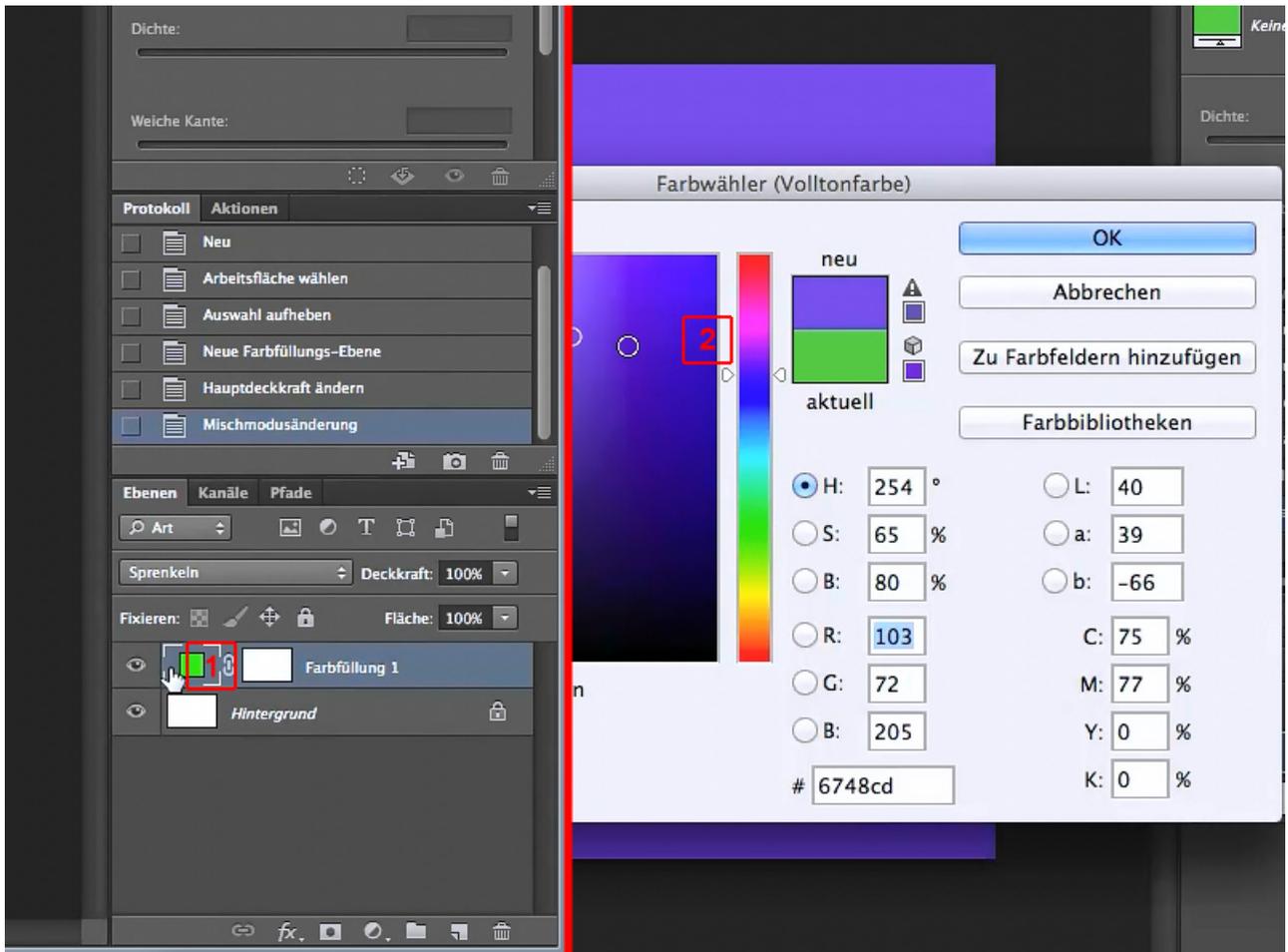
Es sieht jetzt erst mal alles gleich aus, aber wir haben den großen Vorteil, dass wir eben eine eigene *Füllebene* [1] haben, die wir jederzeit mit der *Deckkraft* [2] verändern können, die, wenn gewünscht, auch anders verrechnet werden kann, beispielsweise über den Modus *Farbe* [3], wenn wir ein Bild damit färben möchten.



Schritt 6

Vor allem aber können wir durch einen *Doppelklick* auf die Ebenenvorschau [1] wieder in den *Farbwähler* gelangen, um unsere *Füllebene* sofort anders zu färben oder natürlich auch mit dem Farbreger [2] die Farbe zu verändern, beispielsweise in ein Blau.

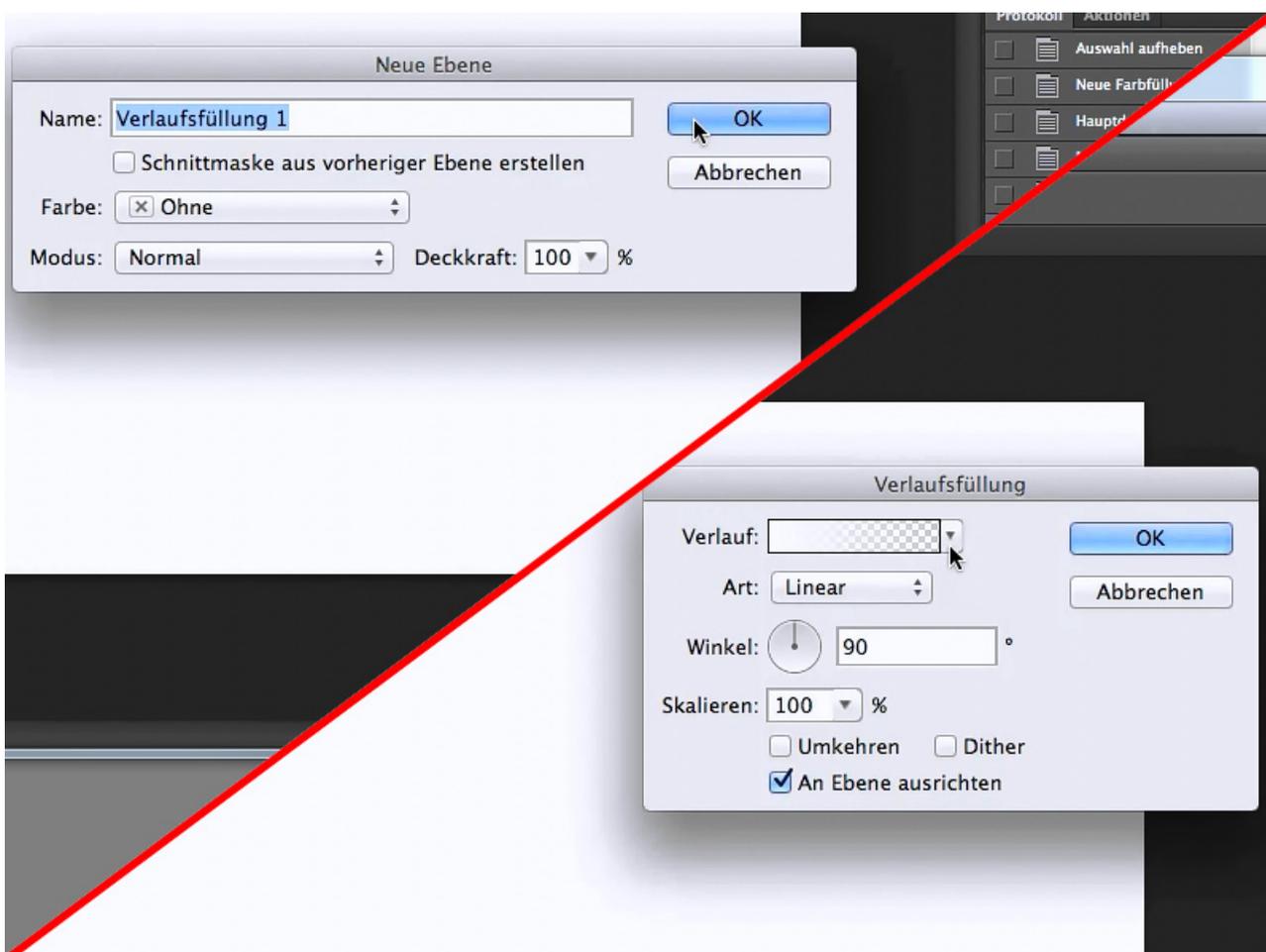
Das heißt, wenn es darum geht, die Farbe eventuell später noch mal zu verändern, dann sind wir mit solch einer *Füllebene* auf jeden Fall fein raus, da es auf jeden Fall schneller geht als über *Bearbeiten*>*Fläche füllen*.



Schritt 7

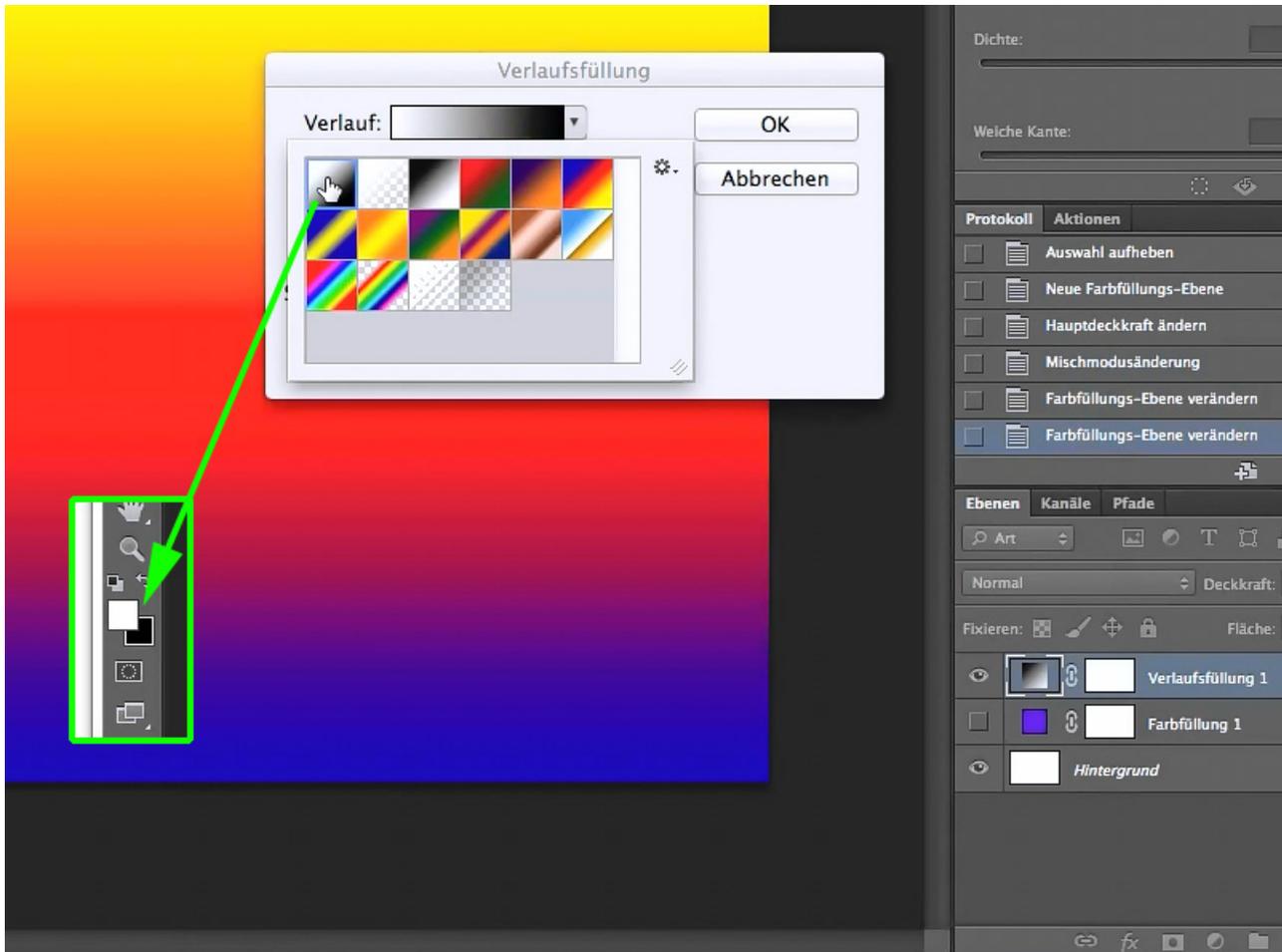
Wir blenden unsere Ebene "Farbfüllung" aus und erstellen über *Ebene>Neue Füllene>Verlauf* eine neue *Füllebene*.

Hier ist es so, dass wir auch eine "Verlaufsüllung 1" (können wir natürlich auch umbenennen) erstellen, indem wir einfach bei *OK* bestätigen. Nun bekommen wir die Möglichkeit, mit dem *Drop-down-Menü* einen *Verlauf* auszuwählen.



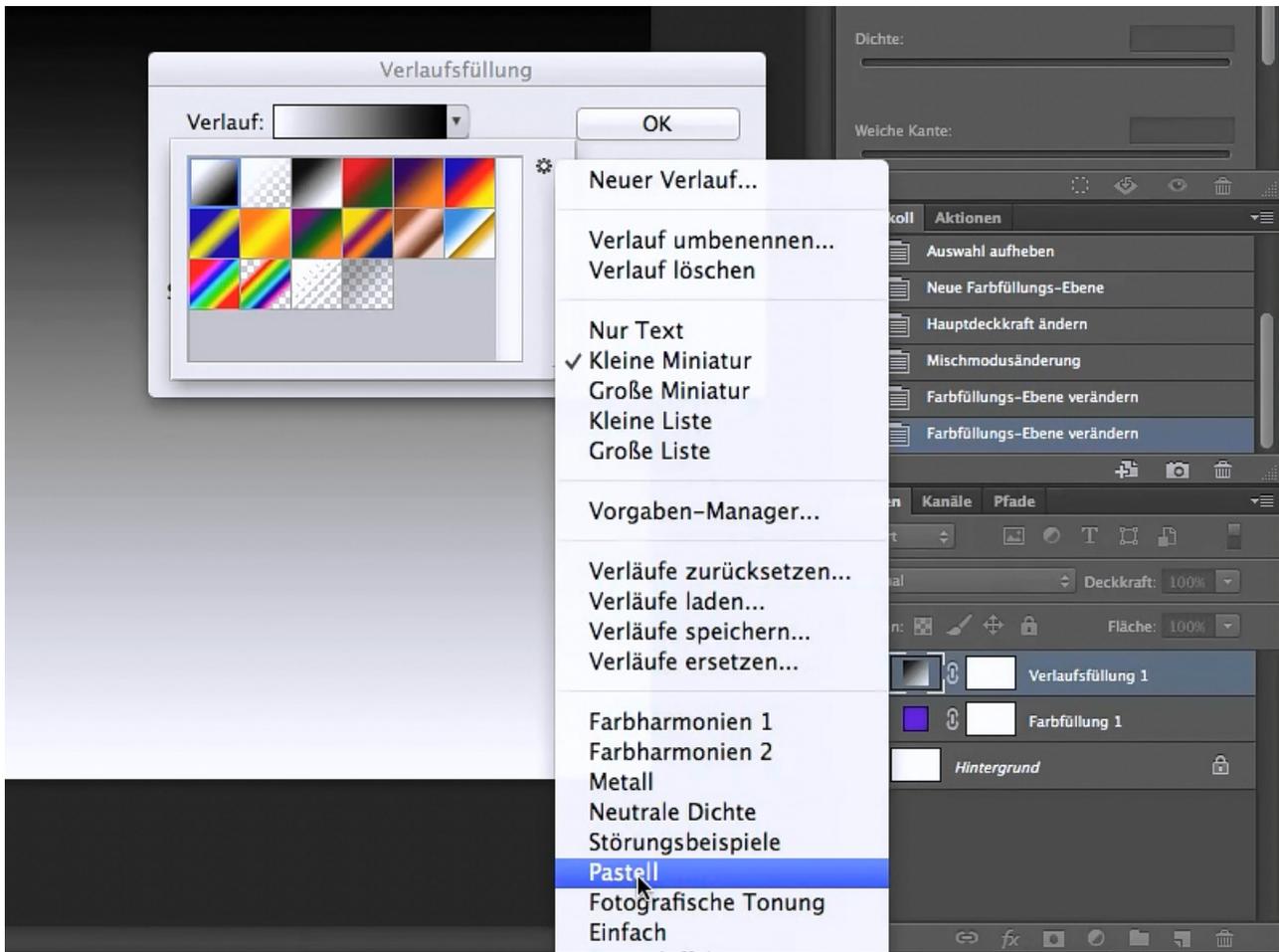
Schritt 8

Es erscheinen erst mal die Grundverläufe, die man einfach wählen kann. Zu diesen Verläufen zählt auch der Verlauf von Vorder- zur Hintergrundfarbe; also wenn wir die *Vorder-* und *Hintergrundfarbe* verändern, verändert sich auch der Verlauf natürlich auch.



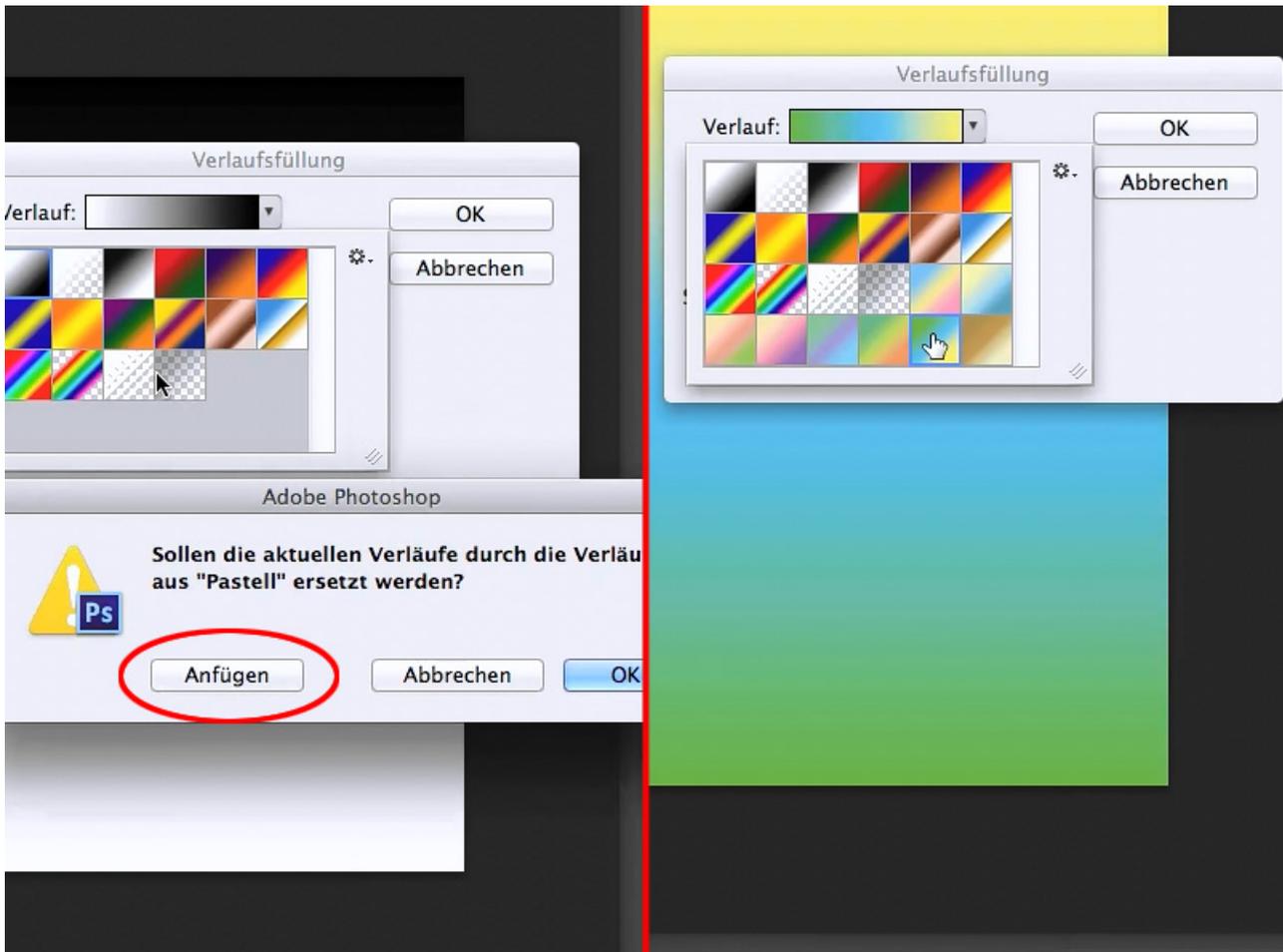
Schritt 9

Wenn uns hier nun kein Verlauf zusagt, können wir über das Zahnradsymbol weitere Verläufe sozusagen dazubuchen. Beispielsweise die *Pastell*-Verläufe.



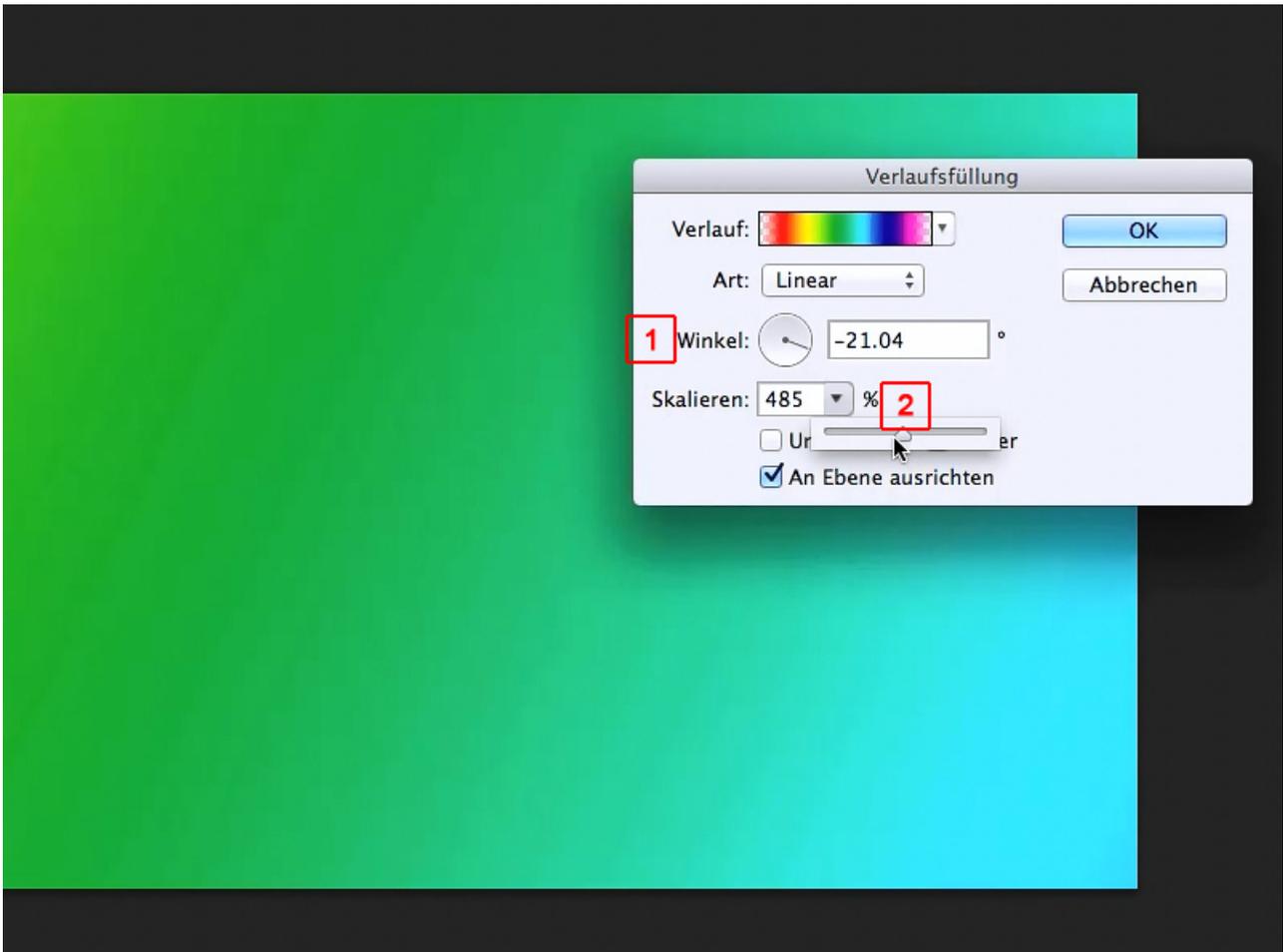
Schritt 10

Wenn wir die anklicken, bekommen wir die Ansage, ob die Verläufe dazugefügt werden oder anstelle der jetzigen erscheinen sollen. Da sagen wir mal *Anfügen* und jetzt sehen wir hier die *Pastell*-Verläufe, die natürlich ganz anders sind als die ersten. Wenn wir hier einen Verlauf wählen, dann sehen wir sofort, ohne dass der Befehl bestätigt werden muss, den Verlauf im Hintergrund auf unserem Bild. Das bedeutet, wir können sehr sehr schnell switchen und gucken, welchen Verlauf wir für welche Aufgabe am liebsten haben möchten.



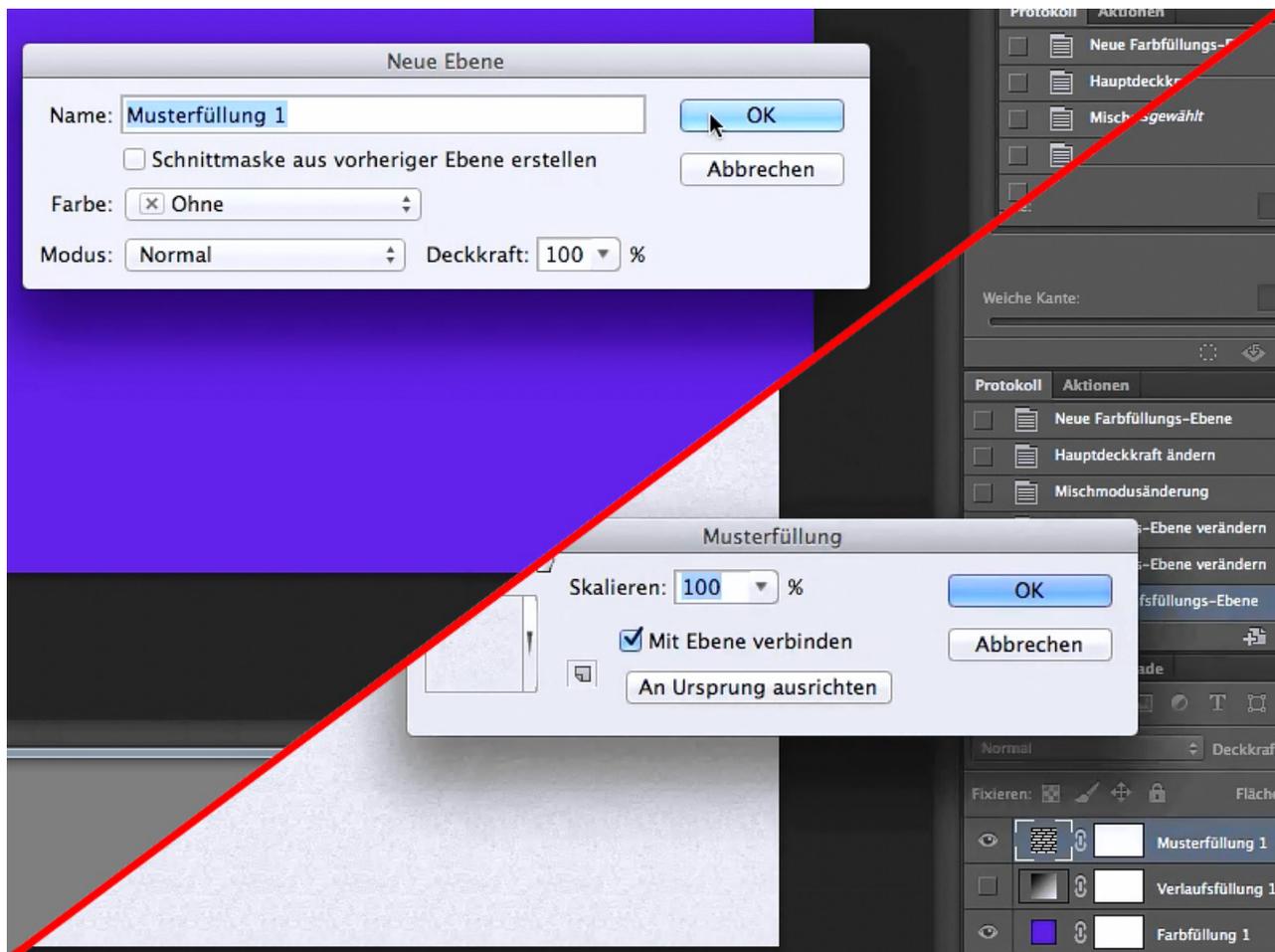
Schritt 11

Wir können natürlich auch noch den *Winkel* [1] bestimmen, wie herum das Ding laufen soll, wir können den Verlauf auch noch skalieren [2]. Zuerst sind alle Farben des Verlaufs sichtbar; wenn wir nun mit der Skalierung nach oben fahren, dann sehen wir, dass wir hineinzoomen können, quasi, ohne dass irgendein Pixel zu sehen wäre. Wir bekommen durch das Zoomen einen Ausschnitt des gesamten Verlaufs präsentiert. Zoomen wir weiter heraus, sehen wir, dass an den Rändern Weiß übrigbleibt. Auf jeden Fall sind wir mit diesem Werkzeug sehr schnell dabei, genau den Verlauf zu finden, den wir haben möchten.



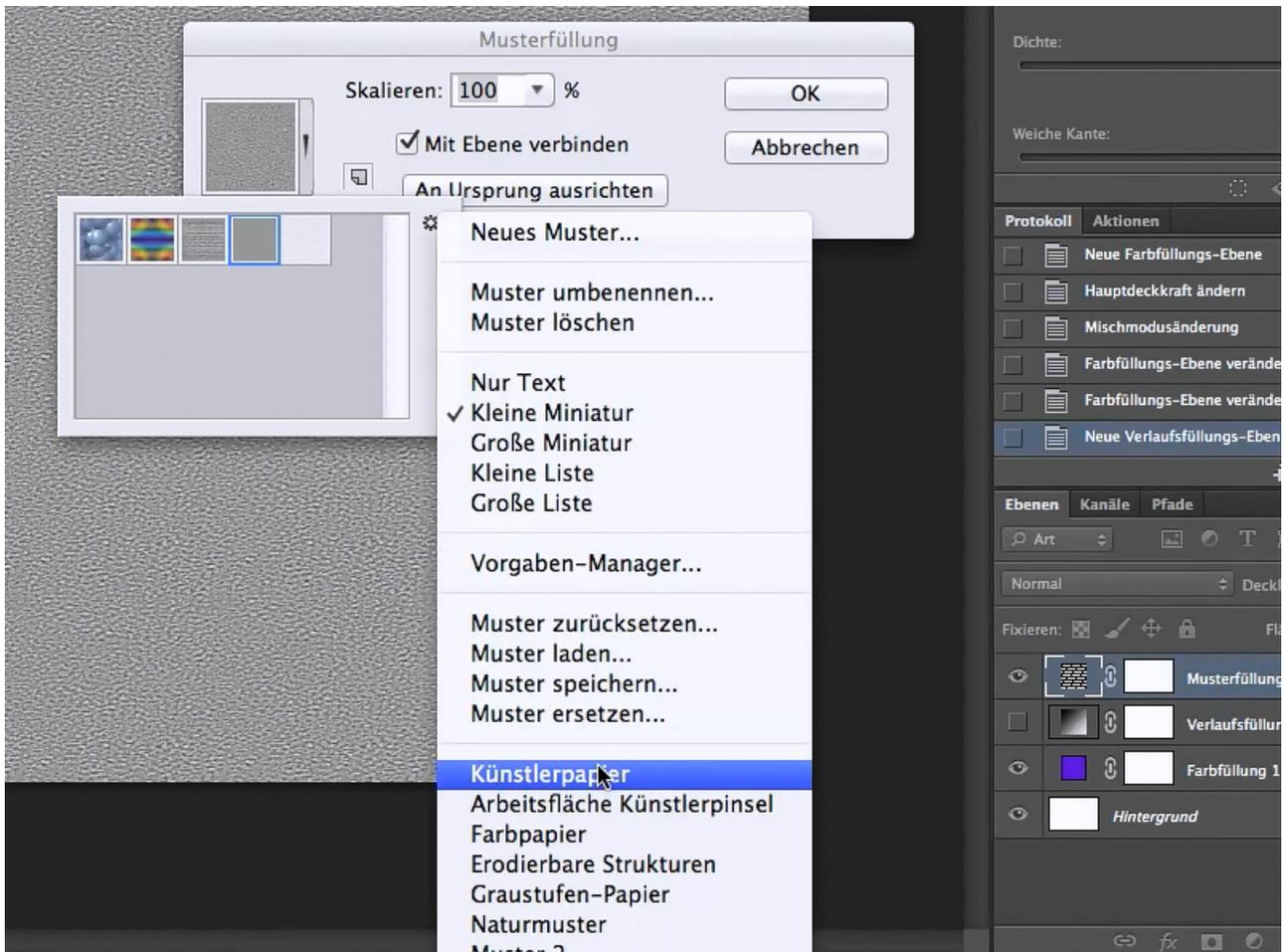
Schritt 12

Bleibt noch als Letztes die *Musterfüllung*. Manchmal möchte man ein Muster im Hintergrund haben; stellt euch vor, wir haben ein Gemälde oder eine Fotografie, die aussehen soll wie ein Gemälde. Dazu brauchen wir eine *Musterfüllung*. Wir blenden die "Farbfüllung" wieder ein und erstellen über *Ebene>Neue Füllebenen>Muster...* eine *Musterfüllung*. Die bestätigen wir wieder über *OK* und jetzt sehen wir, dass wir ein Muster auswählen können.



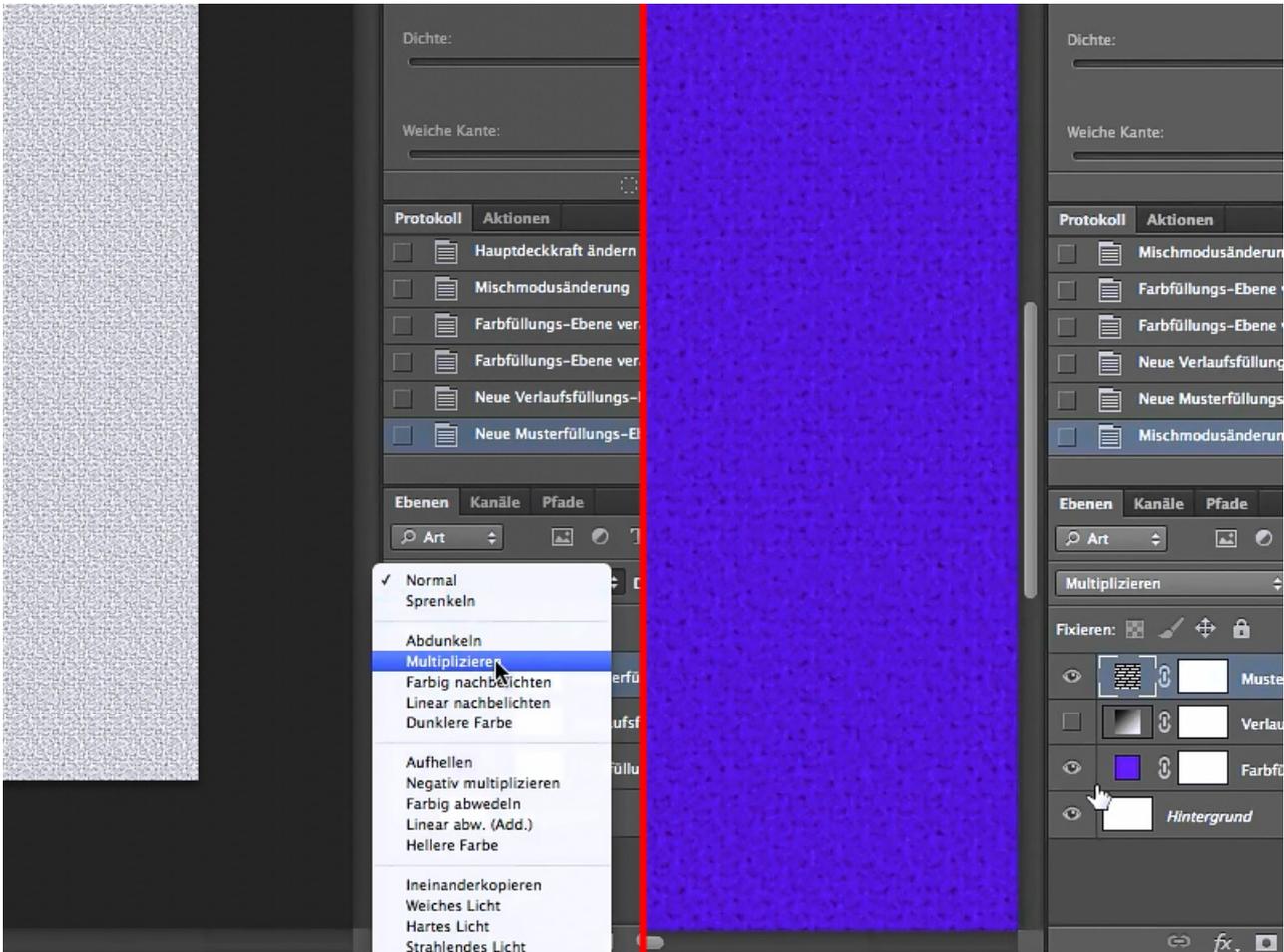
Schritt 13

Natürlich haben wir hier genauso die Möglichkeit, uns weitere Muster zu holen, beispielsweise das *Künstlerpapier*, mit dem wir relativ viel anfangen können.



Schritt 14

Wir wählen eines der angefügten Papiermuster und nun wollen wir es als eine Art Überlagerung; dazu ändern wir den Überblendmodus beispielsweise auf *Multiplizieren*, und jetzt sehen wir (wenn wir die "Verlaufs-füllung" ausgeblendet haben), wie sich das Muster auf die Farbe gelegt hat und sich natürlich auch auf eine Fotografie legen würde, wenn wir anstelle der Farbe eine hätten.



ENDE

Also über *Ebene>Neue Füllenebene* haben wir die Wahl, eine ganze *Farbfläche*, einen *Verlauf* oder ein *Muster* zu laden, und wir sehen, dass man diese Dinge auch sehr schön miteinander kombinieren kann.

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**

