

2D-Tutorials >> Adobe Photoshop

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 <u>ersten Film</u> dieses Grundlagentrainings.

Hinweis: Dieses Tutorial ist die im Rahmen unseres <u>Vertextlichungsaufrufs</u> entstandene Textversion des zugehörigen Video-Trainings von Uli Staiger. Die Texte können daher durchaus auch einen umgangssprachlichen Stil aufweisen.

		Neue E	be
Name:	Farbfüllung 1		
	Schnittmaske aus vor	heriger E	b€
Farbe:	× Ohne	\$	
Modus:	Normal	‡ Dec	ck

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*.

	Photoshop	Datei	Bearbeiten	Bild	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe
	•				Neu					▶ ор	CS6	
Q		Fenstergröß	e anpassen 📃 Alle	Fenster 💽	Ebene	e duplizie	ren			schi	rm ausfüllen	Druck
+F	X Unhonanat_1	hai 50% (Pr			Lösch	ien				- P -		
	~ Unbenannt-1	Dei 30% (RC	10/0/		Ebone	umbono	nnon			1.1.1		
▶⊕					Ebene	enstil	initeri					
Ξ,					Smart	filter						
Q												
*					Neue	Füllebene	2			•	Farbfläch	e
					Neue	Einstellur	ngsebene			•	Verlauf	
ч,					Ebene	eninhalt-(Optionen				Muster	
ø.					Ebone	nmacko						
##}					Vekto	rmaske						
1					Schni	ttmaske e	rstellen			\%G		
					Smart	objekte				•		
Z ,					Video	ebenen				•		
₽.					Raste	rn				•		
					Maura	chanank	aciastas Cl	ico.				
					Neue:	sebeneni	Jasieries Si	ICE				
					Ebene	en aruppi	eren			жG		
<u> </u>					Ebene	engruppie	rung aufhe	eben		ΰжG		
ø.					Ebene	an ausble	nden					
T.												
					Anoro	inen						
					Form	en kombi	nieren					
<u> </u>					Ausri	chten						
1					Austri	cinceri				P		

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 ...





... 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.

Farbwähler (Füllfarbe)		
neu 1	ОК	Protokoll Aktionen
	Abbrechen Zu Farbfeldern hinzufügen	Neu Arbeitsfläche wählen Fläche füllen
aktuell	Farbbibliotheken	
S: 92 % ○B: 92 %	a: -57	Ebenen Kanäle Pfade
○ R: 120	C: 56 %	Fixieren: 🔛 🖌 🕀 🗂 🛛 Fi
⊂C: 235	M: 0 %	Hintergrund
# 78eb12	Y: 100 % K: 0 %	
		⇔ fx □ Ø.



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*.

	P	rotokoll Aktionen
Neue Ebene	3	Unbenannt-1 Korrektu
Name: Farbfüllung 1	ок	Neu
Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen	Abbrechen	Keine Maske ausge
Modus: Normal Deckkraft: 100 x %		Ridar
	r (Volltonfarbe)	
	пец	ОК
		Abbrechen
	Ŷ	Zu Farbfeldern hinzufü
	aktuell	Farbbibliotheken
	• H: 114 °	OL: 80
	S: 90 %	○a: _70
	○B: 90 %) b: 73
	○ R: 43	C: 68 %
🗌 Nur Webfarben anzeigen	G: 229	M: 0 %
	○B: 23	Y: 100 %
	# 2be517	К: 0 %



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.





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 Farbregler [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*.

Dichte:	Kein
Weiche Kante:	Dichte:
	Farbwähler (Volltonfarbe)
Protokoli Aktionen 👻	
Neu 📄	neu OK
Arbeitsfläche wählen	A Abbrechen
Auswahl aufheben	
Neue Farbfüllungs-Ebene	🗘 🖉 📲 Zu Farbfeldern hinzufügen
Hauptdeckkraft ändern	aktuell
Mischmodusänderung	Farbbibliotheken
Ebenen Kanäle Pfade 🔫	• H: 254 ° CL: 40
₽ Ant ≑ 🖬 🖉 T 🛱 📕	○S: 65 % ○a: 39
Sprenkeln	○B: 80 % ○b: -66
Fixieren: 🔝 🖌 💠 🛍 🛛 Fläche: 100% 🔽	R: 103 C: 75 %
Farbfüllung 1	n G: 72 M: 77 %
	B: 205 Y: 0 %
	# 6748cd K: 0 %
⇔ fx, □ 0, ■ ¶ mm	

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

Hier ist es so, dass wir auch eine "Verlaufsfüllung 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.

			Protokoli	Aktionen
	Neue Ebene			Auswahl aufheben
				Neue Farbfüll
Name:	Verlaufsfüllung 1	ОК		Hauptr
	Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen	Abbrechen		
Farbe:	X Ohne +			
Modus:	Normal			
				and a state of the second s
				_
		Verlaufsfüllt	ung	
		Verlauf:		ОК
		K		
		Art: Linear ‡		Abbrechen
		Winhah 00		
]	
		Skalieren: 100 V %		
			har	
_				
		An Ebene ausrichte	n	
				-



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.





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





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.





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.

Verlaufsfüllung	
Verlauf:	ОК
Art: Linear ‡	Abbrechen
1 Winkel: -21.04 °	
Skalieren: 485 🔹 % 2	
An Ebene ausrichten	



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.

				Prote	AKU0	nen
	Neue Ebene				Neue Fa	arbfüllungs-F
Name:	Musterfüllung 1		ОК		Hauptd	eckkr sgewählt
	Schnittmaske aus vorheriger Ebene erste	ellen	Abbrechen			
Farbe:	X Ohne \$					
Modus:	Normal	00 🔻 %				
-				Weiche K	ante:	
						ଁ ୬
				Protokoll	Aktionen	
					Neue Farbfü	llungs-Ebene
					Hauptdeckk	raft ändern
			Statistics and statistics		Mischmodus	änderung
			Musterfüllung			-Ebene verändern
		Skalierer	. 100 . %			-Ebene verändern
		Skallerei	1. 100 - 76	UK		fsfüllungs–Ebene
			Mit Ebene verbinden	Abbrec	hen	4
		A	n Ursprung ausrichten			ide
						Deckkraft
				Fixieren:	Ø 🖌 🕈	🔒 Fläche
				 ■	2 . 2	Musterfüllung 1
/	And States and States and				1 I	Verlaufsfüllung 1
		and the second	And the second second	•	3	Farbfüllung 1



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





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 "Verlaufsfüllung" 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 Füllebene* 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

