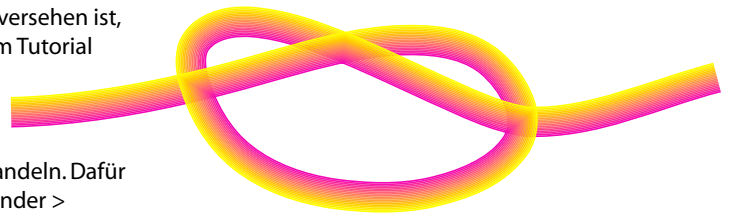
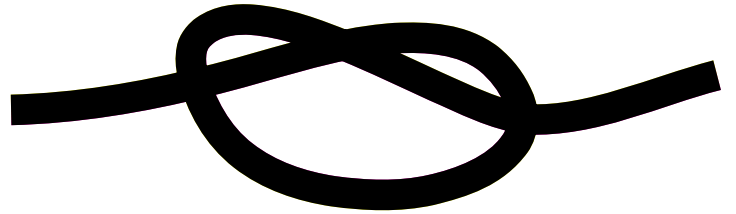
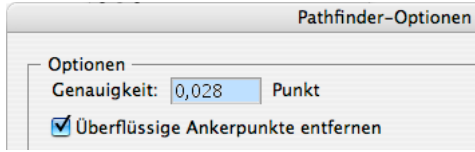


Wenn Sie einen Knoten in einen Pfad legen, der mit einem Bildpinsel versehen ist, entstehen an den Überschneidungen unerwünschte Effekte. In diesem Tutorial werden wir den Knoten realistisch bauen. Benötigt werden dafür vor allem Deckkraftmasken.

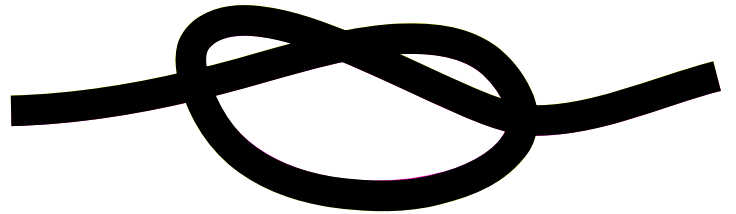
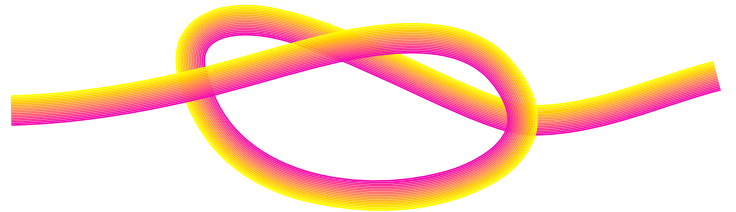
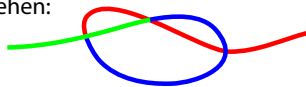


Der Knoten-Pfad lässt sich nicht per „Konturline“ in eine Fläche umwandeln. Dafür generieren Sie sich zuerst einen geeigneten Pinsel: Wenden Sie Pathfinder > Zusammenfügen auf die Grundform des Verlaufspinsels an. Achten Sie darauf, dass die Option „Überflüssige Ankerpunkte entfernen“ gesetzt ist.



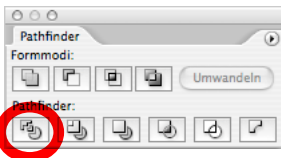
Aus der entstandenen Form erzeugen Sie wieder einen Bildpinsel und wenden diesen auf eine Kopie des Knoten-Pfads an.

Jetzt bereiten Sie den Knoten-Pfad vor, indem Sie ihn zerschneiden wie in der Abbildung zu sehen:

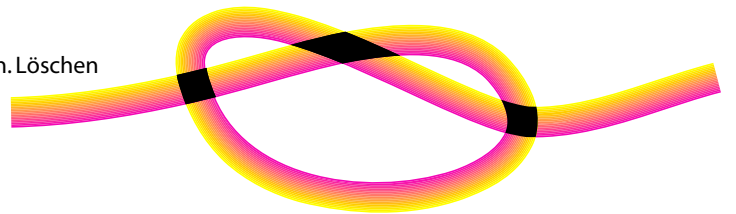


Als nächstes soll die Maskierung generiert werden. Dafür müssen Sie zunächst die Kopie des Knotens passgenau positionieren, so dass diese den zu maskierenden Pfad genau abdeckt. Verwenden Sie die Ausrichten-Palette

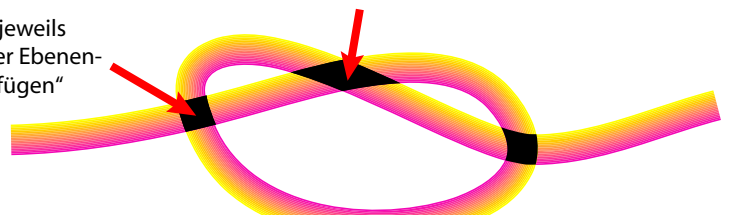
Wandeln Sie jetzt die Kopie mit Objekt > Aussehen umwandeln in eine Fläche um. Schalten Sie dann in die Pfadansicht und löschen den Pfad. Dann verwenden Sie Pathfinder > Fläche aufteilen



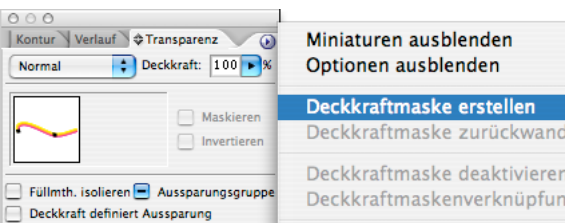
Benötigt werden nur die Überschneidungsflächen. Löschen Sie die anderen Objekte



Die bezeichneten Objekte benötigen Sie jeweils doppelt. Erstellen Sie die Duplikate mit der Ebenen-Palette oder per Kopieren und „Davor einfügen“



Mit Hilfe der Transparenz-Palette erzeugen Sie jetzt die Deckkraftmasken. Welche Masken für welchen Teil des Knotens benötigt werden, sehen Sie in der Skizze. Zwei Maskenobjekte müssen zunächst gruppiert werden. Dann aktivieren Sie das zu maskierende Objekt und das Maskenobjekt und wählen Deckkraftmaske erstellen aus dem Menü der Transparenz-Palette.



Falls nötig, korrigieren Sie noch die Stapelreihenfolge der Objekte