Inge-Lore's Tutoriale

Denise – Bear Hugs

Dieses Tutorial habe ich mit der Erlaubnis von Denise D. übersetzt, ihre schöne Gruppe ist tubkit gratuitous,aber du erreichst sie privat

Bear Hugs

Bären Umarmungen

Inge-Lore 16.04.2022

Thank you very much Denise for your permission to translate.
Das Copyright der original Tutorials liegt allein bei Denise D.
Das Copyright der deutschen Übersetzung liegt allein bei mir,Inge-Lore.Es ist nicht erlaubt,mein Tutorial zu kopieren oder anfangen.Selbst nun download anzubieten.Mein Material habe ich aus diversen Tubengruppen.Das Copyright des Materials liegt alleine beim jeweiligen Künstler.Solche ich ein Copyright vorhint habe,sender ein Mail.

Ich habe das Tutorial mit PSP 2020 Ultimate gebastelt,aber es sollte auch mit allen anderen Varianten zu basteln gehen

Hier werden meine Tutorials gemeldet

Tutorial

Plugins

Simple
Muhi's Sonderbox - Embossed at Alpha
Graphics Plus—Cross Shadow

Material oder HIER

du brauchst noch
Eingetrübte Glas Item
meine ist von Lagona und ich bekommest sie HIER

Vorbereit !!

Alle,die mit neuen PSP Version (ab X3) arbeiten,
können nicht mehr so spiegeln,sie man es bis dahin kannte.
Dafür habe ich eine kleine Anleitung gemachtwo,wie ein
sie Skripten gehe. Schau HIER
Ich arbeite nur noch mit den Skripten.

wer es mit einbacher ist !!

Wenn etwas verkleinert wird,dann immer ohne Haken bei "Alle Ebenen ausgrauft",
andernfalls schieben Sie dann.

Ihr Originalbild

Punkt 1
Schabe "Aktuelmenue_alle" in den Texturordner.
Such dir aus deiner Tube eine helle und dunkle Farbe
Öffne ein neues Bild mit 1 x 300 Pk mit der hellen Farbe Füllen
neue Ebene- Auswahl alles- kopiere deine Tube
einfügen in die Auswahl- Auswahl aufheben
Bildeffekte—Nahtloses Kachelm Standard

Punkt 2
Einstellen—Unschärfe—Gaußsche Unschärfe mit 15
auch unter zusammenfassen
Einstellen—Bildrauschen hinzufügen

Texturierungseffekte - Fliesstransformation

Fliesstransformation
Einstellungen
Fliesstransformation
Horizontal
Vertikal
Horizontal und vertikal
Verschiebung
Verzerrung
Verschiebung
Verzerrung
Kachelzahl
Kachelzahl
Kachelzahl