

Narration	Time
'Inkscape' استعمال کرتے ہوئے 'Trace bitmap in Inkscape' پر اسپوکن ٹیوٹوریل میں خوش آمدید۔	00:02
اس ٹیوٹوریل میں ہم مندرجہ ذیل کرنا سیکھیں گے: ریسٹراورویکٹرا میج کے درمیان فرق، مختلف ریسٹراورویکٹرفارمیٹس، ریسٹرا میج کو ویکٹر میں تبدیل کرنا	00:08
اس ٹیوٹوریل کو ریکارڈ کرنے کے لئے میں Ubuntu Linux 12.04 OS ، 'Inkscape' ورژن 0.91 استعمال کر رہا ہوں	00:20
اس ٹیوٹوریل میں مثال کے طور پر استعمال ہوئی امیجس 'Code Files' کے لنک میں دی گئی ہیں۔	00:29
یہاں ٹیوٹوریل کو روکیں اور اپنی مشین پر امیجس ڈاؤن لوڈ کریں۔	00:36
یہاں میرے desktop پر 2 امیجس ہیں۔	00:42
'Linux.png' ریسٹرا میج ہے اور 'Linux.pdf' ویکٹرا میج ہے۔	00:45
اب میں انہیں کھولتا ہوں۔	00:51
دونوں امیجس ایک سی دکھتی ہیں۔ ہم صرف امیج میں زوم کر کے فرق کا پتہ کریں گے، چلئے ایسا کر کے دیکھتے ہیں۔	00:53
اب پہلی امیج پکسلز کی بنی لگتی ہے کیونکہ ایک ریسٹرا میج پکسلس سے بنتی ہے۔	01:02
لیکن دوسری امیج میں پکسل نہیں ہیں کیونکہ ایک ویکٹرا میج پاتھ سے بنتی ہے۔	01:09
کچھ ریسٹرا میج فارمیٹس مندرجہ ذیل ہیں JPEG PNG TIFF GIF BMP وغیرہ۔	01:15
کچھ ویکٹرا میج فارمیٹس مندرجہ ذیل ہیں SVG AI CGM وغیرہ۔	01:27
فارمیٹس جو ویکٹراور ریسٹراورویکٹرا دونوں ہو سکتے ہیں مندرجہ ذیل ہیں PDF EPS SWF .	01:34
اب سیکھتے ہیں کہ اس ریسٹرا میج کو ویکٹر میں کیسے تبدیل کریں	01:43
'Inkscape' کھولیں۔ اب ہم ریسٹرا میج امپورٹ کریں گے	01:47
'File' پر جائیں اور 'Import' پر کلک کریں۔	01:52
اب 'Path menu' پر جائیں اور 'Trace Bitmap' پر کلک کریں۔	01:57
ایک ڈائلاگ باکس کھلتا ہے۔ 'Mode' کے ٹیب میں ہم مختلف آپشنس دیکھ سکتے ہیں۔	02:02
یقینی بنائیں کہ امیج منتخب کی گئی ہو۔ ڈفالٹ طور پر 'Brightness cutoff' آپشن منتخب کیا جاتا ہے۔	02:08

02:14	'Preview' میں، تبدیلیوں کو دیکھنے کے لئے 'Live Preview' آپشن چیک کریں۔
02:20	جیسے کہ آپ 'Preview' ونڈو میں دیکھ سکتے ہیں 'Brightness cutoff' برائٹنیس میں فرق دیکھتا ہے۔
02:26	اب دوسرے آپشن پر کلک کریں جو کہ 'Edge detection' ہے۔
02:31	جیسے کہ نام سے پتہ چلتا ہے یہ صرف آئیکس یعنی کنارے ڈھونڈتا ہے۔
02:35	'Color quantization' کم کئے ہوئے رنگوں کی باؤنڈری کے ساتھ ٹریس کرتا یعنی چلتا ہے۔
02:41	'Invert image' بٹ میپ امیج کے رنگوں کو invert یعنی اُلٹے گا اگر آپ کو لگتا ہے کہ invert کی ہوئی امیج بہتر ہے۔
02:47	میں 'Invert image' کو غیر منتخب کروں گا۔
02:51	'Multiple scans' ایک سے زیادہ رنگوں کے لئے اچھا ہے۔
02:54	'Brightness steps' برائٹنیس میں فرق بتاتا ہے۔
02:58	'Colors' بیان کردہ رنگوں کی مقدار بیان کرتا ہے۔
03:01	'Grays'، 'Colors' کی طرح ہے لیکن صرف گرے اسکیل رنگوں کو معلوم کرتا ہے۔ 'Smooth' آپشن کو غیر منتخب کریں، چونکہ یہ کناروں پر زیادہ ہموار لائنوں کو بناتا ہے۔
03:13	اب ہم نے تمام ٹریسنگ آپشنس دیکھ لئے ہیں۔ آپ اپنی ضرورت کے مطابق ان میں سے کوئی بھی منتخب کر سکتے ہیں۔
03:20	میں اس پر کلک کر کے 'Colors' آپشن چنوں گا
03:24	اب 'OK' پر کلک کریں اور ڈائلاگ باکس بند کریں۔
03:28	ٹریس کی ہوئی امیج اصل امیج کے اوپر بنتی ہے۔
03:33	دونوں امیجس دیکھنے کے لئے، کلک کریں اور امیج کو ایک طرف لے جائیں۔
03:38	امیج اب ویکٹر میں بدل گئی ہے۔ امیجس میں زوم کریں۔
03:43	جیسا پہلے بیان کیا گیا ہے، پہلی امیج پکسل والی ہوتی ہے۔ اور دوسری پکسل والی نہیں ہوتی ہے۔
03:50	اور ہم پاتھ کو بھی واضح طور پر دیکھ سکتے ہیں۔
03:56	اب اصل امیج کو ڈیلیٹ کریں۔
03:58	امیج منتخب کریں، 'Path' پر جائیں 'Break Apart' پر کلک کریں۔
04:03	اب امیج پر ڈبل کلک کریں۔ دوسری امیج کے اوپر امیجس کا اسٹیک یعنی ڈھیر بن جاتا ہے۔

04:10	انہیں دکھائی دینے کے قابل بنانے کیلئے ان پر کلک کریں اور ایک طرف لائیں۔
04:13	آگے سیکھتے ہیں کہ ویکٹر امیجس کو ایڈٹ کیسے کرتے ہیں۔ میں سیاہ امیج کو ایڈٹ کروں گا۔
04:19	لہذا دیگر امیجس کو ڈیلیٹ کریں۔
04:23	یقینی بنائیں کہ امیج منتخب کی ہوئی ہو۔
04:26	'Path' پر جائیں، 'Break Apart' پر کلک کریں۔
04:29	'Fill and Stroke' میں 'opacity' کو کم کر کے 50 کریں۔ اب آپ حصوں کو واضح طور پر دیکھ سکتے ہیں۔
04:37	اب امیج کے رنگوں کو تبدیل کریں۔
04:40	آپ اپنے تخیل کے مطابق رنگوں کو تبدیل کر سکتے ہیں۔
04:44	اب سارے حصوں کو منتخب کریں اور 'opacity' کو بڑھا کر 100 کریں۔
04:51	ان کو ایک ساتھ گروپ بنانے کے لئے 'Ctrl + G' دبائیں۔
04:55	اب ہم کچھ ہیئر - اسٹائل شامل کرتے ہیں۔ یہ کرنے کے لئے امیج منتخب کریں اور 'Nodes' ٹول پر کلک کریں۔
05:02	سب سے اوپر نوڈس جوڑتے ہیں۔ اب ظاہر طریقے سے نوڈس کو تھوڑا سا اوپر لائیں۔
05:09	امیج کو ریسیٹر اور ویکٹر دونوں فارمیٹس میں سیو کریں۔
05:13	پہلے اسے ریسیٹر کی طرح یعنی 'PNG' فارمیٹ میں سیو کریں، 'File' پر جائیں اور پھر 'Save As' پر کلک کریں۔
05:21	نام بدل کر 'Image-raster' کریں۔ 'Save' پر کلک کریں۔
05:29	اب امیج کو ویکٹر کی طرح یعنی 'PDF' فارمیٹ میں سیو کرتے ہیں۔
05:34	ایک بار پھر 'File' پر جائیں اور 'Save As' پر کلک کریں۔
05:39	ایکسٹینشن کو بدل کر 'PDF' کریں۔ نام بدل کر 'Image-vector' کریں اور 'Save' پر کلک کریں۔
05:48	اب ڈیسک ٹاپ پر جائیں اور دونوں امیجس کو چیک کریں۔
05:53	آپ واضح طور پر دونوں امیجس کے درمیان فرق دیکھ سکتے ہیں۔
05:58	اس ٹیوٹوریل کے لئے اتنا ہی۔ اس کا خلاصہ بیان کرتے ہیں۔
06:01	اس ٹیوٹوریل میں ہم نے مندرجہ ذیل کرنا سیکھا: ریسیٹر اور ویکٹر امیج کے درمیان فرق، مختلف ریسیٹر اور ویکٹر فارمیٹس، ریسیٹر امیج کو ویکٹر میں تبدیل کرنا
06:12	ایک مشق کے طور پر اپنی کوڈ فائلوں کی لنک میں دی ہوئی ٹرین کی امیج منتخب کریں اور اسے گرے والے ویکٹر میں بدلیں۔

06:20	آپ کا مکمل کردہ کام اس طرح نظر آنا چاہئے۔
06:23	مندرجہ ذیل لنک پر دستیاب ویڈیوز اسپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ کو خلاصہ بیان کرتا ہے۔ براہ مہربانی اسے دیکھیں۔
06:30	اسپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم ورکشاپس چلاتی ہے اور آن لائن ٹیسٹ پاس کرنے والوں کو اسناد دیتی ہے۔
06:38	مزید معلومات کے لئے ہمیں لکھیں۔
06:41	اسپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ حکومت ہند کے MHRD کے NMEICT طرف حمایت شدہ ہیں۔ اس مشن میں مزید معلومات اس لنک پر دستیاب ہے۔
06:51	ہم اس ٹیوٹوریل کے آخر میں آگئے ہیں۔ آئی آئی بابے سے میں وجاحت احمد آپ سے رخصت لیتا ہوں۔ شامل ہونے کے لئے آپ کا شکریہ۔