Narration	Time
Meet the Gimp میں خوش آمدید ہے. یہ سبق شمالی جرمنی کے بریمین میں رالف سٹانورٹ کی طرف سے تیار کردہ ہے.	00:22
پچھلے ورژن میں، مجھے یہ امیج ایڈیٹنگ کے بعد یہاں حاصل ہوئی ہے.	00:29
اور آج مجھے لگتا ہے کہ مجھے رنگوں کو قائم کرنے کے لئے کچھ کرنا چاہیئے.	00:33
کیونکہ یہ امیج انتہائی سبز ہے.	00:39
یہاں رنگ کو ایڈجسٹ کرنے کے بہت سے طریقے ہیں اور ان میں سے ایک curve tool ہے.	00:41
میں ٹول باکس میں curves tool پر کلک کرتا ہوں اور پھر میں گرین چینل کو منتخب کرتا ہوں اور curve کے نیچے کھینچتا ہوں.	00:47
اب آپ دیکھ سکتے ہیں کہ امیج میں رنگ تبدیل ہوتا ہے اور دھند حقیقی دھند کی طرح لگ رہی ہے.	00:55
اب، مجھے curve کو اس طرح ایڈجسٹ کرنا چاہئے کہ مجھے ایک ایسی تصویر حاصل ہو جائے جو گرے رنگ کی ہو اور سبز یا magenta رنگ کی نہ ہو.	01:02
میں curves ٹول استعمال کرنا نہیں چاہتا کیونکہ یہ امیج کی تفصیلات کو نقصان پہنچاتا ہے اور میں اس کے بعد نقصانات کو ٹھیک نہیں کر سکتا	01:13
میں انڈو ٹول استعمال کر سکتا ہوں لیکن مجھے اس کے بعد تمام مراحل دوبارہ دہرانے ہوں گے.	01:23
لہذا میں کچھ ایسا کرنا چاہتا ہوں جو امیج کو کوئی نقصان نہیں کرے گا اور میں بعد میں اسے ایڈجسٹ کر سکتا ہوں.	01:28
یہاں ایک ایسا طریقہ ہے جو لیئرس کے ساتھ ایک سادہ فلٹر استعمال کرتا ہے	01:34
اس لیے میں نے یہاں لیئر ڈائیلاگ کھول لیا ہے.	01:39
اب آپ یہاں بیک گراؤنڈ دیکھیں گے، جو ہماری بنیادی امیج ہے.	01:43
میں صرف ایک نئی لیئر جوڑتا ہوں اور میں لیئر فل ٹائپ میں سفید رنگ کا انتخاب کرتا ہوں اور اسے کلر کریکشن گرین، نام دیتا ہوں.	01:47
اب میری امیج مکمل طور پر سفید ہے لیکن میں لیئر موڈ کو تبدیل کر سکتا ہوں.	01:59
لیئر موڈ ایک الگورتھم ہے جو دو تہوں یعنی بنیادی بیک گراؤنڈ لیئر اور نئے تعمیر شدہ لیئر کو جوڑتا ہے.	02:05
لہذا میں یہاں ملٹپل موڈ کو منتخب کرتا ہوں.	02:16

02:22	آپ کو بنیادی امیج واپس حاصل ہو جاتی ہے، جیسی یہ پہلے تھی.
02:27	ملٹیپلائی موڈ، بیک گراؤنڈ کے پکسلو کو فور گراونڈ کے پکسلوں سے ضرب کرتا ہے، اور نتائج 255 سے تقسیم کرتا ہے.
02:37	اور ایک سفید تصویر میں، کل رنگ چینل 255 پر مشتمل ہے، لہذا 255 سے ضرب پر اور 255 سے حصہ دینے پر ابتدائی نقطہ یعنی بیک گراؤنڈ حاصل ہوتا ہے.
02:52	لیکن اگر میں نئی لیئر میں سے ایک چینل کو کم کرتا ہوں، تو یہ بیک گراؤنڈ میں بھی کم ہو جائے گا، کیونکہ 200 سے ضرب اور 255 سے تقسیم کرنے پر کم نتائج حاصل ہوتا ہے.
03:06	اب میں اس طرح کے ایک رنگ کا انتخاب کرنا چاہتا ہوں، جس میں گرین چینل کی کمی ہے.
03:12	یہاں میرے پاس فور گراونڈ رنگ کے طور پر سیاہ رنگ ہے، جسے میں بیک گراؤنڈ رنگ میں تبدیل کرتا ہوں اور فور گراونڈ رنگ کے طور پر سفید رنگ ہے اور آپ دیکھ سکتے ہیں کہ سرخ، سبز اور نیلے رنگ، تمام کلر چینلز کی ویلیو ایک اسی یعنی 255 ہے.
03:31	ویسے یہاں سلائیڈر پر رنگوں سے پریشان نہ ہوں.
03:36	یہ نیلا نہیں ہے، یہ زرد ہوتا ہے لیکن جب میں اسے ایک خاص نقطہ تک نیچے سلائڈ کرتا ہوں، آپ دیکھتے ہیں کہ تمام سلائیڈر میں رنگ خودکار طریقے سے تبدیل ہوتے ہیں.
03:50	ٹھیک ہے، میں یہاں سبز رنگ کے سلائیڈر کو منتخب کرتا ہوں اور سلائیڈر کچھ تقریبا 211 تک لاتا ہوں.
03:59	میں وہ رنگ لیتا ہوں جو مجھے میری امیج میں فور گراونڈ رنگ کے طور پر ملا ہے اور مجھے نتیجہ حاصل ہوتا ہے جو magenta کے لئے ایک طریقہ ہے.
04:10	لیکن میں اوپیسٹی سلائیڈر کی مدد سے اپنے سبز رنگ کی شدت کو ایڈجسٹ کر سکتا ہوں.
04:19	جب میں صفر پر واپس جاتا ہوں تو مجھے پرانی امیج حاصل ہوتی ہے، اور جب میں سلائیڈر کو اوپر کی اور کھینچتا ہوں، میں امیج میں گرین چینل کو کم کر سکتا ہوں اور امیج کو magenta ہونے سے بھی بچا سکتا ہوں.
04:35	مجھے لگتا ہے کہ یہ بہت اچھا لگ رہا ہے.
04:38	لیئر ٹول کا استعمال کرتے ہوئے، میں کبھی بھی وہ تبدیلی کر سکتا ہوں جو میں کرنا چاہتا ہوں اور اس کے علاوہ میں ہلکے ایڈجسٹمنٹ بھی کر سکتا ہوں جب ایک سے زیادہ لیئرس اس پر واقع ہوتی ہیں اور تبدیلیاں تب بھی بنی رہیں گی، چاہے میں انڈر لائنگ (بنیادی) تصویر میں کچھ تبدیلیاں بھی کر دوں.
04:55	اس لیئر میں اب بھی تبدیلیاں کی جانی باقی ہیں چونکہ یہ gray یعنی سرمئی رنگ کی دکھائی دیتی ہے اور میں تھوڑا سا نیلا ملانا چاہتا ہوں.

05:03	دوبارہ میں اسی طریقہ کار پر عمل کرتا ہوں اور ایک نئی لیئر بناتا ہوں اور اسے کلر کریکشن بلیو نام دیتا ہوں۔
05:11	اور اب میں تھوڑا نیلا رنگ ملانا چاہتا ہوں۔
05:15	امیج میں نیلا رنگ ملانے کے لئے، میں سکرین موڈ کا استعمال کرتا ہوں، جو ملٹپلای موڈ کے مقابلے میں تھوڑا زیادہ پیچیدہ ہے۔
05:24	سکرین موڈ میں رنگوں کو پہلے انورٹ کیا جاتا ہے اور پھر ملٹپلای اور تقسیم کیا جاتا ہے اور یہ بہت پیچیدہ ہے
05:33	اب ہم فورگراونڈ رنگ کو سیاہ رنگ میں تبدیل کرسکتے ہیں، اور اپنی پسند کے رنگ کو براہ راست شامل کرتے ہیں میں تھوڑا سا نیلا ملانا چاہتا ہوں۔
05:43	لہذا بلیو سلائیڈر کو تھوڑا نیچے کھسکاتے ہیں۔
05:47	اور امیج میں رنگ کو کھینچتے ہیں۔
05:51	اسے یہاں نیلا سمجھا جاتا ہے، جواب بھی سیاہ رنگ کی مانند دکھائی دیتا ہے لیکن یہ انتہائی گہرا نیلا ہے۔
05:59	یہاں امیج کو دیکھیں اور جب میں اسے یہاں سوئچ آف کرتا ہوں، تو آپ کو تبدیلی دکھائی پڑتی ہے
06:04	امیج بالکل نیلی سی ہے۔
06:08	میں دونوں نئی لیرس کو سوئچ آف کرسکتا ہوں، اور اس سے آپ کو نقطہ اغاز حاصل ہوجاتا ہے۔
06:13	جب میں پہلی لیئر پر کلک کرتا ہوں تو ہمیں سبز رنگ کی کم کی ہوئی چینل دکھائی دیتی ہے اور جب میں دوسری لیئر پر کلک کرتا ہوں تو اس میں تھوڑا نیلا رنگ مل جاتا ہے۔
06:22	مجھے لگتا ہے کہ یہ بہت زیادہ نیلا ہے چنانچہ میں opacity یعنی دھندلے پن کو کم کرتا ہوں۔
06:27	مجھے لگتا ہے یہ اچھی لگ رہی ہے۔
06:30	میں اسے بعد میں کبھی بھی ایڈجسٹ کرسکتا ہوں۔
06:33	لیئر ٹول بہت طاقتور ہوتا ہے کیونکہ آپ لیرس پر لیئر بناسکتے ہیں اور ہر لیئر میں، آپ وہ پکسلز تبدیل کرسکتے ہیں جو نچلی لیئر سے اوپر آرہے ہیں۔
06:44	بہتر بنانے کے امکانات لامحدود ہوتے ہیں، اور جب بھی آپ کرنا چاہیں تو آپ یہ کرسکتے ہیں۔
06:51	شاید یہاں ایک اچھا رنگ حاصل کرنے کے لئے آپ opacity سلائیڈر کو تھوڑا نیچے سلائڈ کرسکتے ہیں، اور آپ ان sliders کے ساتھ کام کرسکتے ہیں، جو یہاں رنگ تبدیل کرنے کے لئے لامحدود امکانات پیش کرتے ہیں۔
07:05	مجھے لگتا ہے کہ مجھے لیئر ٹول کو تفصیل سے بیان کرنا چاہئے، لیکن آج کے لئے اتنا کافی ہے۔