Narration	Time
Meet The GIMP میں خوش آمدید.	00:23
یہ ٹیوٹوریئل شمالی جرمنی کے بریمین میں رالف سٹانرٹ کی طرف سے تیار کیا گیا ہے.	00:25
مجھے یہ اِمیج نارمن سے ایک ای - میل کے ذریعے ملی	00:32
اس نے اسے سیو کرنے کو کہا ہے.	00:35
raw convertor کو استعمال کرنے کے بعد اسے یہ اِمیج ملی ہے اور یہاں یہ اورجنل اِمیج ہے.	00:39
اِمیجیس کا موازنہ کر کے نارمن نے کیا کیا ہے یہ واضح ہوتا ہے.	00:48
پہلے اس نے اِمیج کو گھمایا ہے اور اس کے بعد فورگراونڈ میں رنگ اور چمک حاصل کرنے کے لئے اس نے کروس ٹول (Curves Tool) سے اِمیج ایڈٹ کی ہے اور بادلوں کو بہت زیادہ گہرا نہ کرنے کی کوشش کی ہے.	00:53
جب آپ یہاں اس امیج کو دیکھتے ہیں تو بادل خوبصورت نظر آتے ہیں.	01:09
مجھے وہ پسند ہیں اور میں نے اس شو پر اس اِمیج کو دکھانے کے لئے ان سے اجازت مانگی ہے اور میں اب اس کا کام پھر سے کرنے کی کوشش کروں گا اور پھر میں اس کی اِمیج میں بہتر بادل حاصل کرنے کی کوشش کروں گا.	01:14
لیکن پہلے دیکھتے ہیں اگر اس اِمیج کے بارے میں ہمیں کچھ EXIF معلومات ملتی ہے، جو اشارہ دیتا ہے کہ کیا غلط ہوا ہے.	01:33
آپ دیکھ سکتے ہیں کہ یہ ایک Panasonic کیمرا ہے اور اس کیمرے کا سینسر بہت چھوٹا ہے.	01:43
آپ اپنی قمیض کی جیب میں اس کیمرے کو رکھ سکتے ہیں.	01:51
اور یہاں ہمارے پاس exposure ڈیٹا ہے.	01:57
Exposure Time ایک سیکنڈ کا ہزارواں حصہ ہے اور Aperture 5.6 ہے.	02:02
فلیش آن تھا اور کیمرے نے اِمیج میں فلیش کے اثرات کا حساب لگایا	02:09
اس طرح کے چھوٹے کیمرے کا فلیش ایسے منظر کے ساتھ کام نہیں کرتا.	02:16
مجھے لگتا ہے اِمیج کا یہ حصہ روشن کرنے کے لئے آپ کو اپنے پیچھے ایک چھوٹے جوہری بم کی طرح کسی چیز کی ضرورت ہوگی.	02:24
یہ اِمیج JPEG میں سیو ہوئی ہے اور جو ایک اور مسئلہ دیتا ہے.	02:36
یہ علاقہ جو یہاں اس اِمیج میں واقعی دلچسپ حصہ ہے، JPEG کمپریشن کی وجہ سے انتہائی گہرا ہو گیا ہے.	02:42
اور جب میں افق میں زووم کرتا ہوں، میں ایک مکمل طور واضح کچھ چیزیں دیکھ سکتا ہوں لیکن یہ زیادہ شارپ ہے اور افق پر ایک جہاز بھی ہے.	02:53

03:08	بادل بہت واضح ہیں، لیکن جب ہم گہرے حصے میں جاتے ہیں، آپ یہاں ایک درخت دیکھ سکتے ہیں لیکن کچھ بھی واضح طور پر نہیں لگتا ہے.
03:19	یہ اس لئے کیونکہ JPEG، تصویر کے ان حصوں کو چھوڑ دیتا ہے جن کو کیمرا کا کمپیوٹر پروگرام ایسا سمجھتا ہے کہ یہ آپ کبھی نہیں دیکھیں گے.
03:32	لیکن میں یہ سٹف یہاں دیکھنا چاہتا ہوں اور میں JPEG کمپریشن کے ساتھ تھوڑا سا پھنس گیا ہوں کیونکہ یہاں کھوئی ہوئی تفصیلات پھر کبھی نہیں دکھائی دیں گی.
03:45	اور جب آپ اسے raw شوٹ کرتے ہیں، آپ اس طرح کے مسائل سے بچتے ہیں، اگلے ٹیوٹوریل میں، میں آپ کو دکھاؤں گا کہ UF raw converter اور gimp کے ساتھ اس کا استعمال کس طرح کریں اور مجھے لگتا ہے کہ اگلے ٹیوٹوریل کے لئے یہ کامل موضوع رہے گا
04:06	میں یہاں ٹول باکس میں کھینچ کر gimp میں اِمیج لوڈ کرتا ہوں اور ونڈو بڑی کرتا ہوں.
04:17	اب میرا پہلا سٹیپ اس امیج کے ناپ کو بدلنا ہے کیونکہ یہ اِمیج کافی بڑی ہے جس کے نتیجے میں 'XCF' فائل 40 میگا بائٹ سے زیادہ ہو جائے گی.
04:29	ٹول بار میں اِمیج پر کلک کر سائز کم کیا جا سکتا ہے، scale image کا انتخاب کریں، مانیں میں چوڑائی 1000 پکسل میں بدلتا ہوں، جب میں Tab دباتا ہوں مجھے اونچائی 750 پکسلز ملتی ہے میں نے بہترین interpolation منتخب کی ہے، تو میں scale پر کلک کرتا ہوں.
05:01	یہاں فریم میں مکمل اِمیج حاصل کرنے کے لئے shift + ctrl + E دبائیں، اب میں اس اِمیج کی ایڈِٹنگ کے لئے تیار ہوں.
05:11	پہلا سٹیپ rotating ہوگا.
05:14	گزشتہ ٹیوٹوریل میں، میں نے آپ کو اِمیج روٹیٹ کرنے کے دو طریقے دکھائے ہیں اور آج تیسرا طریقہ دکھاتا ہوں.
05:23	امیج میں زوم کرنے کے لئے میں اسی سٹیپ کی پیروی کرتا ہوں جہاں میں ایک ہورِزنٹل یعنی افقی لائن دیکھ سکتا ہوں اور ہورِزنٹل لائن ہورائزن پر ہے کیونکہ وضاحت کے مطابق ہورائزن ہورِزنٹل ہی ہے.
05:39	پھر میں ٹول باکس میں measurement ٹول چنتا ہوں، میں info ونڈو نہیں چنتا کیونکہ یہ امیج فریم کے درمیان میں پاپ اپ ہوتا ہے لیکن مجھے یہاں نیچے اسٹیٹس بار میں ساری معلومات مل سکتی ہیں.
06:01	اب ہورائزن کا اینگل حاصل کرنا آسان ہے، صرف ہورائزن پر کرسر رکھیں، ماؤس کا بٹن دبائیں اور اسے کھینچیں.

06:15	لائن کو دوسری طرف کھینچیں ہورائزن کے پرلل یعنی متوازی ایک لائن بنائیں اور بٹن چھوڑیں.
06:25	اسٹیٹس بار میں اینگل انفارمیشن کو دیکھیں، یہاں میں دیکھتا ہوں کہ اینگل 1.64 ہے.
06:38	اب میں rotate ٹول چنتا ہوں، بس امیج پر کلک کرتا ہوں اور ٹائپ کرتا ہوں 1.63-، مائنس کیونکہ میں پلس 1.63 کو counter یعنی انسداد کرنا چاہتا ہوں.
06:58	rotate پر کلک کریں اور آپ کو روٹیٹ کی ہوئی امیج حاصل ہوتی ہے.
07:05	ہورائزن کی جانچ کرنے کے لئے میں اسکیل نیچے کھینچتا ہوں اور یہ ہورائزن ہے.
07:14	اگلا سٹیپ امیج کو کروپ کرنا ہے لیکن میں امیج کو ابھی کروپ نہیں کر سکتا ہوں کیونکہ امیج کا یہ حصہ نظر نہیں آتا ہے لہذا میں واقعی میں سٹف کا فیصلہ نہیں کر سکتا.
07:31	مجھے نہیں پتہ کہ کہاں کروپ کرنا ہے، لہذا امیج کے اس حصے کو تھوڑا زیادہ روشن کرتے ہیں
07:43	میں curves ٹول پر کام کرنا چاہتا ہوں لیکن اس سے پہلے میں layer کی ایک کاپی بناتا ہوں.
07:50	کیونکہ جب میں curves ٹول استعمال کرتا ہوں، امیج کی تفاصیل کھو جاتی ہیں.
07:56	لہذا امیج کے ساتھ کچھ بھی ایسا نہ کریں جو آپ واپس نہیں لا سکتے.
08:01	میں نے روٹیٹ کر دیا لیکن آگے کے سٹیپس میں اور جنرل یعنی بنیادی امیج میں کچھ بھی نہ کریں.
08:08	پہلے میں Land کے حصے کو ایڈیٹ کروں گا، میں اس layer کو Land کہوں گا، فیلڈ میں ڈبل کلک کریں جہاں نام موجود ہے اور اینٹر دبائیں.
08:22	اب layer کا نام Land ہے.
08:25	میں curves ٹول چنتا ہوں، امیج پر کلک کرتا ہوں اور اب میں امیج پر کچھ تحقیق کروں گا.
08:34	امیج کا یہ حصہ اصل میں سب سے گہرا ہے، کوئی بھی اسے آسانی سے پہچان سکتا ہے لیکن یہاں کی گھاس بھی سب سے زیادہ گہرے رنگ کی ہے.
08:46	پانی یہاں گرے اسکیل کے اس حصے کے طور پر ظاہر ہوتا ہے اور آسمان واضح طور پر یہ حصہ ہے.
09:01	لہذا مجھے امیج میں زمین کو روشن کرنا ہے اور میں یہ بس اسے اوپر کھینچ کر کرتا ہوں.
09:15	اب سوال جو ذہن میں آتا ہے کہ مجھے یہ کتنی دور تک کھینچنا چاہئے کیونکہ جب میں بہت دور تک کھینچتا ہوں تو یہ آرٹفشل یعنی مصنوعی لگتا ہے.
09:28	اور اگر میں کروس میں بڑے فرق کے ساتھ آسمان اور زمین کو ملانا چاہتا ہوں تو یہ حقیقی امیج کی طرح دکھائی نہیں دیتا.

09:40	لہذا میں اسے تھوڑا نیچے کھینچتا ہوں.
09:44	میں اس کی کوشش کرتا ہوں.
09:49	یہ، یہاں اچھا لگتا ہے.
09:52	سمندر زیادہ روشن نہیں ہے اور chapel بھی لگتا ہے.
10:00	لہذا OK پر کلک کرتا ہوں.
10:06	زمین کے حصے کو ایڈٹ کرنے کے بعد، اب میں آسمان پر جاتا ہوں.
10:12	بنیادی layer کی دوبارہ ایک کاپی بنائیں اور اسے اوپر لے جائیں، اس کو sky نام دیں.
10:21	لیئر پر ڈبل کلک کریں، نام میں sky ٹائپ کریں، enter دبائیں اور یہ ہمارے پاس sky ہے.
10:28	دیگر لیئرس کو نقصان پہنچائے بغیر میں sky لیئر کو ایڈٹ کرنا چاہتا ہوں اور ایسا کرنے کے لئے میں layer mask کے ساتھ کام کرتا ہوں.
10:37	sky لیئر پر رائٹ کلک کریں، add a layer mask پر کلک کریں اور white layer mask یعنی full opacity منتخب کریں جس کا مطلب ہے یہ لیئر مکمل طور پر دکھائی دیتی ہے اور یہ white ہے.
10:54	میں لینڈ لیئر کو چھپانا چاہتا ہوں، میں سمندر اور آسمان کے درمیان شارپ کنارے بھی نہیں چاہتا اور اس کے لئے میں gradient ٹول استعمال کرتا ہوں.
11:07	گریڈئینٹ بس، سیاہ اور سفید کے درمیان ایک چیز ہے.
11:13	اب میں یہاں scrap لیئر میں آپ کو یہ ظاہر کرتا ہوں.
11:34	میں نے Gradient tool منتخب کیا ہے اور یہ نئی چیز ہے جو مجھے اتفاق سے ملی ہے یعنی جب آپ ٹول آئکن پر ڈبل کلک کرتے ہیں، ٹول آپشن خود بخود ہی منتخب ہو جاتے ہیں.
11:50	مجھے نہیں لگتا کہ یہ آپ کے لئے نئی چیز ہے لیکن یہ میرے لئے نیا ہے.
11:56	جاننا اچھی بات ہے.
11:59	گریڈئینٹ ٹول پر واپس جاتے ہیں، جب میں اس لائن کو لیفٹ ماؤس کے بٹن پر کلک کرکے یہاں کھینچتا ہوں اور اسے چھوڑتا ہوں،

12:09	ابتدائی پوائنٹ کے بائیں طرف کا علاقہ سیاہ رنگ سے بھرجاتا ہے اور آخری پوائنٹ کے دائیں طرف کا علاقہ سفید رنگ سے بھرجاتا ہے جو گریڈئینٹ کا دوسرا سائڈ ہے.
12:26	سفید اور سیاہ کے درمیان کا علاقہ گرے کی الگ سیریز یعنی تسلسُل ہے اور اسے گریڈئینٹ کہتے ہیں.
12:38	میں لمبا گریڈئینٹ یا بہت چھوٹا گریڈئینٹ بنا سکتا ہوں.
12:44	یہاں مختلف gradient ٹولز ہیں اور میں یہاں سیاہ اور سفید کے ساتھ ہی رہوں گا.
12:56	یہاں بہت سے آپشنس ہیں جیسے Radial جہاں آپ دائرے بنا سکتے ہیں.
13:04	یہاں بہت زیادہ آپشنس ہیں جن کا آپ استعمال کر سکتے ہیں.
13:10	اس ٹول کے یہ آپشن تحقیق کے قابل ہیں.
13:15	میں شیپ کو linear پر مقرر کرتا ہوں اور یہاں scrap layer کو مٹاتا ہوں.
13:25	اب یہاں میں sky لیئر پر کام کر رہا ہوں، میں نے اِمیج کو شفاف بنا کر ظاہر کرنے کیلئے گریڈئینٹ، سیاہ سے سفید تک مقرر کیا ہے میں layer ڈائیلاگ پر واپس آتا ہوں اور جانچتا ہوں کہ کیا لیئر کو میں نے خود فعال کیا ہے کیونکہ میں بنیادی امیج میں پینٹ نہیں کرنا چاہتا ہوں.
13:54	میں layer mask کو پینٹ کرنا چاہتا ہوں.
13:59	امیج میں زوم کرنے کے لئے zoom ٹول منتخب کریں.
14:04	اس میں تھوڑی پریکٹس یعنی مشق کرنے کی ضرورت ہے.
14:14	میں یہاں اس پوائنٹ سے شروع اور یہاں اختتام کروں گا.
14:20	مجھے سیدھا گریڈئنٹ چاہئے کیونکہ اس طرح کا گریڈئنٹ ایسی امیج نتیجے میں دے گا جو میں نہیں چاہتا.
14:32	سٹیپ کو انڈو کرنے کے لئے ctrl + z دبائیں.
14:37	چنانچہ میں control کی دباتا ہوں اور اب سلائیڈر کی movement یعنی سرگرمی یہاں 5 ڈگری تک محدود ہے.
14:49	لہذا میں یہاں اس پوائنٹ سے یہ بنانا شروع کرتا ہوں.
14:58	جب آپ مکمل امیج پر واپس جاتے ہیں تو آپ دیکھتے ہیں کہ یہ میرا گریڈئینٹ ہے.
15:06	اور جب میں دوسری لیئر بند کرتا ہوں، بالائی لیئر میں امیج کا صرف اوپری حصہ دکھتا ہے اور باقی بیک گراونڈ میں نظر آتے ہیں.

لیکن مجھے نہیں لگتا کہ یہ زیادہ اطمنان بخش لگتا ہے.	15:23
یہ تھوڑا سا آرٹفشل یعنی مصنوی لگتا ہے لہذا اب میں آسمان کو تھوڑا زیادہ روشن بنانا چاہتا ہوں.	15:27
ایسا کرنے کے لئے، پہلے مجھے layer mask کو غیر فعال کرنا ہے اور اس پر کام کرنے کے لئے میں لیئر کو فعال کرتا ہوں۔ دیگر صورت میں، میں نے layer mask پر کروس ٹول کا استعمال کیا ہوتا.	15:34
اس کے ارد گرد سفید فریم سے آپ لیئر کے فعال حصے کی ہمیشہ شناخت کر سکتے ہیں.	15:48
تو اس کی یہاں کوشش کریں.	15:56
اب ہم آسمان کو روشن کرنا چاہتے ہیں لہذا میں اسے اوپر کھینچ رہا ہوں.	15:59
مجھے لگتا ہے کہ یہ نہایت اطمنان بخش ہے کیونکہ آسمان روشن ہے اور آسمان اور سمندر کے درمیان آرٹفشل بارڈر ختم ہو گیا ہے.	16:12
مجھے لگتا ہے یہ کام کرے گا.	16:29
اب sky لیئر اور اس کے نیچے کی لیئرس کو بند کر کے امیج کا موازنہ کرتے ہیں.	16:32
آپ فرق دیکھ سکتے ہیں.	16:42
یہ اصل اِمیج ہے.	16:46
یہ لیئر نیا آسمان ہے اور نیچے یہ نئی زمین ہے.	16:50
مجھے لگتا ہے زمین کے لئے تھوڑا سا زیادہ کنٹراسٹ استعمال کر سکتے ہیں، لیکن میں یہ یقین سے نہیں کہہ سکتا، اس لئے مجھے اس کی کوشش کرنی ہوگی.	16:57
land لیئر پر ڈبل کلک کریں اور Overlay موڈ کا انتخاب کریں جو آپ کو تھوڑا سا زیادہ کنٹراسٹ دیتا ہے لیکن یہ یقینی طور پر بہت زیادہ ہے، لہذا میں opacity کو کم کرتا ہوں.	17:07
یہ بہتر لگ رہا ہے یا نہیں؟ مجھے لگتا ہے یہ بہتر ہے.	17:25
اب مجھے چار لیئرس مل گئی ہیں.	17:33
Background یعنی بنیادی اِمیج جس کی اصل میں اب ضرورت نہیں ہے، land لیئر، Land copy اور Sky کے ساتھ layer mask	17:36
میں یہاں امیج کی معلومات کو کھوئے بغیر ہی یہ ساری ویلیوز بدل سکتا ہوں.	17:50
یہ layers کا استعمال کرنے کا ایک بہت بڑا فائدہ ہے.	17:58

اب آخری حصہ یعنی کروپنگ کے لئے . نارمن اسے 5 :7 کے ریشیو میں کروپ کرنا چاہتا تھا کیونکہ اس کا پرنٹر 7/5انچ کاغذ استعمال کرتا ہے.	18:03
تو یہ کرتے ہیں،7/5، ایک Fixed Aspect Ratio	18:18
کروپ کہاں کرنا ہے؟ مجھے لگتا ہے میں بھول گیا کہ نارمن نے اس امیج کو کہاں کروپ کیا.	18:27
یہاں طے کرتے ہیں.	18:34
مجھے لگتا ہے درخت شامل ہونا چاہیئے اور گھاس شامل ہونی چاہیئے.	18:36
لہذا مجھے یہاں دائیں کونے پر شروع کرنا ہے اور بس Crop ٹول کو اوپر کھینچ کر لائیں.	18:43
یہ صرف پسند کی بات ہے اور پمپنگ کے ساتھ کوئی تعلق نہیں ہے، کوئی بھی سیکھ سکتا ہے.	18:58
یہاں Rule of Thirds ہیں.	19:06
اب میں اسے داخل کرتا ہوں.	19:08
یہاں آپ چیپل کا آگے کا حصہ دیکھتے ہیں جو اب دلچسپی کا جزو ہے.	19:13
یہاں زیادہ فنکارانہ، Golden sections ہے اور یہ مددگار ثابت ہوسکتا ہے، لیکن مجھے لگتا ہے سب سے بہترین صرف آپ کی اپنی نظر ہے.	19:20
مجھے لگتا ہے یہ کام کرے گا.	19:33
میں اس امیج کو JPEG اِمیج کے طور پر سیو کرنا چاہتا ہوں.	19:37
اور اس سے پہلے میں اسے تھوڑا شارپ کرتا ہوں.	19:42
مینیپولیشن کرنے سے پہلے شارپنگ کے جو نشانات دکھائی دے رہے تھے اب چلے گئے ہیں.	19:47
hallows کو دیکھنے کے لئے سفید لکیریں نظر آئی تھیں.	19:55
مجھے لگتا ہے اس بار بھی میں Filters, Enhance, Sharpen موڈ کا استعمال کروں گا.	20:00
یہ بنیادی طور پر ان شارپڈ ماسک ہے، کچھ اسٹنڈرڈ ویلیوز پری سیٹ کے ساتھ شارپنگ.	20:16
میں آگے کے ٹیوٹوریل میں انشارپڈ ماسک کے بارے میں بتاؤں گا.	20:24
میں نے پہلے کبھی بھی اس کا استعمال نہیں کیا ہے اور اس کے لئے مجھے اپنے آپ سیکھنا ہے.	20:30
جس سے کہ میں اس کے بارے میں کچھ سمجھا سکوں.	20:37
مجھے لگتا ہے یہ یہاں اچھی طرح کام کرتا ہے.	20:44

میں جاسکتا ہوں اور امیج سیو کرسکتا ہوں.	20:50
آج میں کچھ دلچسپ ساٹائپ کرر ہا ہوں.	21:02
ٹھیک ہے، مجھے معلوم ہے کہ jpeg متعدد لیئرس کے ساتھ امیج کو ہینڈل نہیں کرسکتا ہے اس لئے امیج اب ایکسپورٹ ہوگئی ہے اور لیئر کی ساری تفصیلات کھوگئی ہیں.	21:10
اور GIMP صرف ایک انتباہ دیتا ہے.	21:22
مجھے لگتا ہے کہ 85% کوالٹی اچھی ہے.	21:26
فائل کے سائز اور امیج کی کوالٹی کے درمیان مناسب سمجھوتہ	21:31
اب میں اپنی امیج شارپ اور ریسائز کرنے کے بعد واپس آسکتا ہوں جس سے میں اسے شونوٹ کے لئے اپنے بلاگ میں رکھ سکوں.	21:39
Image >> Scale Image پر جائیں میں Width کو 600 پکسلس چاہتا ہوں.	21:55
بس اسے Scale کریں.	22:08
اور اب میں اسے دوبارہ شارپ کرتا ہوں، تصویر میں لانے والی تبدیلیوں کے زمرے میں شارپنگ آخری مرحلہ ہونا چاہئے.	22:11
اصل میں یہ آخری مرحلہ ہے.	22:23
الگورتھم صرف تب اچھا کام کرتا ہے اگر اس کے بعد آپ نے کچھ بھی تبدیل نہیں کیا.	22:33
سائز میں کوئی تبدیلی بھی نہیں.	22:39
اب اسے دیکھتے ہیں.	22:41
مجھے لگتا ہے میں تھوڑا اور بڑھا سکتا ہوں.	22:47
بنیادی طور پر اسی اماؤنٹ پر ختم کرتے ہیں.	22:52
اب میں اس امیج کے ساتھ مُتفق ہوں . میں اسے 600 dot(.) کے طور پر سیو کرتا ہوں، لہذا میں جان سکتا ہوں کہ بلاکس میں بعد میں کونسی اِمیج رکھنی ہے.	22:57
اب دو امیجیس کا موازنہ کرتے ہیں.	23:20
یہ وہی ہے جو نارمن نے بنائی اور یہ وہ ہے جو میں نے بنائی.	23:23
میرا آسمان یقینی طور پر بہتر ہے اور مجھے لگتا ہے نارمن نے سمندر اور چیپل کے ساتھ بہتر کام کیا ہے.	23:30

23:40	ان دونوں کا میل واقعی ایک بہت اچھی تصویر دے گا.
23:47	مجھے لگتا ہے کہ یہاں میں نے brightening کچھ زیادہ ہی کر لی ہے.
23:54	یہاں میں سمندر کی لیئر کو آسان طریقے سے درست کرنے کے لئے واپس آیا ہوں.
24:00	میں بیک گراؤنڈ لیئر پر اور جنل کی ایک کاپی بناتا ہوں.
24:06	لیئر کا نام بدل کر sea کر دیں.
24:10	اب میں اسے Land کاپی کے اوپر اور sky کے نیچے رکھتا ہوں.
24:16	اور اب آپ دیکھ سکتے ہیں کہ اس سے sky لیئر میں کوئی تبدیلی نہیں آئی ہے، صرف Land میں تبدیلی آئی ہے.
24:25	لیکن میں اسے چھپا دوں گا.
24:27	ایسا کرنے کے لئے میں ایک layer mask جوڑتا ہوں.
24:31	دایاں کلک کریں، add a layer mask اور gray scale copy of the layer منتخب کریں.
24:40	آپ یہاں کی زمین دیکھتے ہیں، یہ زیادہ روشن ہے.
24:45	یہ ویسا نہیں ہے جیسا یہاں تھا لیکن آپ پانی میں بہت زیادہ تبدیلی دیکھتے ہیں.
24:54	اور اب یہاں لیئر ماسک پر تھوڑا کام کرتے ہیں.
24:58	show the layer mask پر کلک کریں.
25:01	آپ اسے یہاں دیکھتے ہیں، sky کو آف کریں.
25:05	اب میں curves ٹول کو چنتا ہوں اور میں کروس کو اس طرح ایڈجسٹ کرتا ہوں کہ زمین dark یعنی گہری ہو جائے.
25:17	اور سمندر اور آسمان روشن ہو جاتے ہیں.
25:29	اب اِمیج کو دیکھیں.
25:33	show layer mask پر انکلک کریں.
25:39	اب آپ دیکھتے ہیں کہ لگ بھگ بغیر کسی فرق کے یہ زمین کے لئے کافی اچھا ہے اور سمندر بھی بہتر ہے.
25:51	اب جب میں sea لیئر چنتا ہوں تو آپ دیکھ سکتے ہیں کہ سمندر بہتر ہو جاتا ہے.
25:59	اب میں curves ٹول استعمال کر کے امیج میں ویلیوز کو بدلوں گا.
26:09	اور مجھے لگتا ہے کہ مجھے
26:16	سمندر کو تھوڑا زیادہ کنٹراسٹ دینا چاہئے.

26:24	تھوڑا اس طرح سے جیسے یہاں ہے.
26:31	یہاں امیج میں ڈھلوان کے عمودی حصے میں زیادہ کنٹراسٹ ہے.
26:37	ہسٹوگرام کا یہ حصہ سمندر تھا.
26:41	لہذا مجھے یہاں بہت کنٹراسٹ ملتا ہے.
26:49	بس curve کے ساتھ کچھ مشق کریں جب تک یہ تھوڑا افٹ نہ ہو جائے.
26:56	میں نے پہلے اس کی کوشش نہیں کی ہے اس لئے مجھے یہاں کچھ تجربہ سا کرنا ہے.
27:10	مجھے لگتا ہے کہ پہلے سٹف سے یہ بہتر طریقہ ہے.
27:17	اب پتھر اور سمندر کے درمیان بارڈر کو دیکھتے ہیں.
27:24	پہلے مجھے وہاں بڑا مسئلہ تھا.
27:28	تو اس وقت مجھے hallows تقریبا نظر نہیں آتے
27:34	اور جب میں یہاں اس میں زوم کرتا ہوں.
27:41	آپ hallow کے جیسا کچھ دیکھ سکتے ہیں، لیکن یہ صرف سمند کے ساحل پر surf یعنی جھین ہے.
27:51	hallow نہیں ہے.
27:56	میری پہلی کوشش میں، میں نے زمین، سمندر اور آسمان کے درمیان کچھ زیادہ فرق حاصل کرنے کی کوشش کی.
28:05	میں نے اسے بس کچھ زیادہ ہی کر لیا ہے.
28:08	لیکن اس طریقے سے مجھے لگتا ہے یہ بہتر کام کرتا ہے . تو یہاں کچھ کرنا رہ گیا ہے کیا؟
28:18	مزید معلومات http://meetthegimp.org پر دستیاب ہیں.
28:25	اگر آپ تبصرہ بھیجنا چاہتے ہیں، تو براہ مہربانی info@meetthegimp.org پر لکھیں.
28:35	امید کرتا ہوں آپ سے اگلی بار پھر ملیں گے.
28:41	اس ٹیوٹوریل کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاحت احمد نے کی ہے . شامل ہونے کے لئے شکریہ.