Narration	Time
Meet The GIMP کے اسپوکن ٹیوٹوریل میں خوش آمدید.	00:21
گزشتہ ٹیوٹوریل میں، میں نے آپ کے پاس یہ امیج رکھ چھوڑی تھی.	00:25
میں اس امیج میں شپ کے رنگ کو تھوڑا اور گہرا کرنا چاہتا ہوں.	00:30
اور ایسا کرنے کا بہترین طریقہ لیئرس کے ساتھ کام کرنا ہے.	00:34
لہذا سب سے پہلے میں امیج کے اس حصے کو زوم کرتا ہوں جہاں شپ یعنی سمندری جہاز ہے.	00:40
میں ایک New Layer جوڑنے کے آپشن پر کلک کرتا ہوں، اور بس ایک نئی لیئر جوڑتا ہوں.	00:52
میں اس لیئر کو Ship نام دیتا ہوں اور میں لیئر فائل کی قسم کے طور پر transparency منتخب کرتا ہوں.	01:01
اب اگلا قدم تینوں کلر چینلز کی چمک کو کم کرنا ہے اور اس کے لئے مجھے Multiply موڈ کا استعمال کرنا چاہئے اور اس بار	01:11
میں یہاں دیگر رنگوں کے ساتھ ملٹی پلائی یعنی ضرب کرنے کے لئے gray یعنی سرمئی رنگ کا استعمال کرتا ہوں، کیونکہ یہ امیج میں شپ کو گہرے رنگ میں ظاہر کرنے میں مدد کرتا ہے.	01:22
لہذا کلر سلیکشن موڈ کے آپشن پر جائیں اور سلائیڈر کو نیچے کھینچتے ہوئے سرمئی رنگ کی ویلیو کو اس وقت تک کم کریں جب تک مجھے میری پسند کے گرے رنگ کی شیڈ حاصل نہیں ہوتی.	01:34
اب صرف امیج میں گرے رنگ کو ڈریگ کریں اور آپ کو ایک گہرے رنگ کے سمندری جہاز پر مشتمل ایک گہرے رنگ کی امیج حاصل ہوتی ہے.	01:52
لیئر ڈائیلاگ پر واپس آ کر، میں opacity سلائیڈر کی مدد سے اور گرے رنگ کی لیئر کو آن اور آف کر کے گرے رنگ کی شدت کو کنٹرول کر سکتا ہوں.	02:02
لیکن اس لیئر کا اثر پوری امیج پر لاگو ہوتا ہے اور میں اس کا اثر سمندری جہاز کے علاقے کے لئے محدود کرنا چاہتا ہوں.	02:18
اس کے لئے، میں ایک لیئر ماسک کا استعمال کرتا ہوں.	02:28
لیئر ماسک اس کی وضاحت کرتا ہے کہ لیئر کو کہاں دکھائی دینا چاہئے اور کہاں نہیں دکھائی دینا چاہئے.	02:31
میں ship نامی لیئر پر جاتا ہوں اور میں اس لیئر پر رائٹ کلک کرتا ہوں، اور پھر Add Layer Mask آپشن کو منتخب کرتا ہوں اور میں Initialize Layer Mask میں Black کلر منتخب کرتا ہوں کیونکہ بلیک کلر تمام لیئروں کو چھپانے میں مدد کرتا ہے اور وائٹ کلر تمام لیئر کو دکھانے میں مدد کرتا ہے.	02:38
ان دیگر آپشنس کے بارے میں، میں آگے کے ٹیوٹوریلس میں بتاؤں گا.۔ add پر کلک کریں.	02:58

03:08	آپ دیکھ سکتے ہیں کہ لیئر کا کوئی اثر نہیں ہے.
03:11	میں لیئر کو آن اور آف کر سکتا ہوں، لیکن layer mask لگانے کے بعد اس کا کوئی اثر نہیں ہوتا.
03:18	لیکن میں layer mask میں پینٹ کر سکتا ہوں یا کسی دیگر ایڈیٹ ٹول کا استعمال کر سکتا ہوں.
03:24	جب میں پینٹ کرتا ہوں یا ٹول کا استعمال کرتا ہوں، تو یہ اثر امیج میں دکھایا جائے گا.
03:31	لیئر میں پینٹ کرنے کے لئے ، میں وائٹ فور گراونڈ کلر اور بلیک بیک گراؤنڈ کلر کو منتخب کرتا ہوں.
03:41	میں برش ٹول پر کلک کرتا ہوں، آپشن ڈائیلاگ پر جاتا ہوں، اور ایک برش منتخب کرتا ہوں جو Circle میں 19 پکسل کا ہے.
03:54	میں دوبارہ یہ چیک کرنے کے لئے لیئروں پر جاتا ہوں کہ لیئر ماسک منتخب ہوا ہے یا نہیں کیونکہ مجھے لیئر ماسک کو پینٹ کرنا ہے، لیئر کو نہیں.
04:06	میں آپ کو اس کا اثر دکھاتا ہوں.
04:09	میں لیئر موڈ کو تبدیل کر کے normal لیئر موڈ کر دیتا ہوں اور جیسا کہ آپ دیکھ سکتے ہیں کہ امیج کی اوپری لیئر پوشیدہ ہو جاتی ہے.
04:18	میں یہاں ایک برش منتخب کرتا ہوں اور سمندری جہاز کے ایک حصہ پر پینٹنگ کرنا شروع کرتا ہوں اور آپ دیکھ سکتے ہیں کہ ایک gray یعنی سُرمئی رنگ کی لیئر ظاہر ہوتی ہے.
04:30	اب جب میں خود ایک لیئر منتخب کرتا ہوں اور اسے پینٹ کرتا ہوں، آپ دیکھ سکتے ہیں کہ اب لیئر سرمئی رنگ کے بجائے سفید رنگ میں پینٹ ہو گئی ہے.
04:41	میں دوبارہ لیئر ماسک کا انتخاب کرتا ہوں اور 'x' کی دبا کر فور گراونڈ کلر کو بلیک کلر میں اور بیک گراؤنڈ کلر کو وائٹ کلر میں بدلتا ہوں.
04:51	اور اپنی لیئر ماسک میں سفید رنگ سے پینٹنگ کرنا شروع کرتا ہوں.
04:55	سیاہ رنگ کی وجہ سے امیج پوشیدہ رہتی ہے.
05:04	میں صرف ctrl + z دبا کر ناپسندیدہ اثرات کو ختم کر سکتا ہوں اور یہاں ہم واپس شپ کے لیئر ماسک کو پینٹ کرتے ہیں.
05:14	اب میں بیک گراؤنڈ رنگ کو سیاہ رنگ میں اور فور گراونڈ رنگ کو سفید رنگ میں تبدیل کر دیتا ہوں اور شپ کے فارم کو بھرنا شروع کرتا ہوں.
05:29	مجھے لگتا ہے کہ Normal موڈ میں پینٹ کرنا زیادہ آسان ہوتا ہے.

05:34	چونکہ نارمل موڈ میں پینٹنگ کرنے کے بعد ہمیں ایک گرے رنگ کا شپ حاصل ہوتا ہے، لہذا ایک سے زیادہ لیئر موڈ کے مقابلے میں یہ بیک گراؤنڈ سے فرق دکھانے میں زیادہ آسان ہوتا ہے۔
05:55	شپ کے پتلے کناروں کو پینٹ کرنے کے لئے، میں برش سائیز کو کم کرتا ہوں.
06:01	آپ تین مختلف طریقوں سے ایک چھوٹا برش منتخب کر سکتے ہیں.
06:06	پہلا طریقہ برش کے سائز کو کم کرنے کے لئے اسکیل کا استعمال کرنا ہے،
06:12	دوسرا طریقہ یہاں اس چھوٹے نیلے رنگ کے تکون پر کلک کریں اور کسی بھی سائز کا برش کو منتخب کریں یا آپ اسے سکوئر بریکٹ دبا کر بھی کر سکتے ہیں.
06:27	کھلا سکوئر بریکٹ برش کے سائز کو کم کرتا ہے اور بند سکوئر بریکٹ برش کے سائز میں اضافہ کرتا ہے.
06:40	میں تفصیلات کے لئے چھوٹے برش کا استعمال کرنا چاہتا ہوں لہذا میں کھلا سکوئر بریکٹ دباتا ہوں.
06:47	لیکن آپ تصور کر سکتے ہیں کہ میں یہاں کیا کرنے والا ہوں اور آپ کو پورے شپ کو پینٹ کرنے کے لئے میرا انتظار نہیں کرنا ہے.
07:00	اب میں پورے شپ کو ایک گرے رنگ کی لیئر سے پینٹ کرتا ہوں.
07:05	اور مجھے ان علاقوں کی جانچ کرنی ہوگی جہاں میں نے کناروں کو زیادہ پینٹ کر دیا ہے.
07:11	چنانچہ میں لیئر موڈ کو تبدیل کر کے multiply موڈ منتخب کرتا ہوں اور اوپیسٹی سلائیڈر کو تھوڑا کم کرتا ہوں.
07:19	اوپیسٹی سلائیڈر کو اس طرح ایڈجسٹ کریں کہ آپ کو امیج میں ایک گہرے رنگ کی شپ حاصل ہو جائے.
07:26	میں نے کافی اچھا کام کیا ہے.
07:30	لیکن میں شپ کے سامنے دریا کی سطح کے ہونے سے خوش نہیں ہوں.
07:37	اور مجھے اسے تھوڑا اور روشن بنانا چاہیئے.
07:42	چنانچہ x کی دبا کر فور گراونڈ رنگ کو سیاہ رنگ میں تبدیل کرتا ہوں اور شپ کے سامنے کے دریا کی سطح کو سیاہ رنگ سے پینٹ کرنا شروع کرتا ہوں جس سے یہ جہاز کے مقابلے میں زیادہ گہرا بنایا جا سکے.
08:04	مجھے اس امیج پر کام مکمل کرنے کے بعد اس کے اثرات کی جانچ کرنا ہوگی اور اس کے مطابق تبدیلیاں کرنی ہوں گی
08:13	اب اس کام کی جانچ کرتے ہیں جو میں نے کیا ہے.
08:17	میں زوم موڈ کا استعمال کرتے ہوئے اس امیج میں زوم کرتا ہوں اور میں صرف اوپیسٹی سلائیڈر رکھسکا کر شپ کے رنگ کو تھوڑا سا زیادہ گہرا اور دمکتا ہوا بنا سکتا ہوں.

08:29	مجھے لگتا ہے، یہ اچھا لگ رہا ہے اور میں نے لیئر کی masking کر کے ایک اچھا کام کیا ہے.
08:38	لیکن مجھے لگتا ہے کہ شپ کے رنگ میں چمک تھوڑی سی کم ہے اور یہ ممکن ہے کیونکہ شپ لیئر، colour correction layer کے اوپر ہے اور وہ شپ لیئر کے آگے کام کر رہے ہیں لہذا مجھے صرف ship لیئر کو colour correction layers کے نیچے رکھنا ہے.
08:59	آپ تبدیلی دیکھ سکتے ہیں، شپ کا رنگ اب بیرنگ ہو جاتا ہے.
09:06	اب میں پوری امیج کو دیکھتا ہوں اور اس کے لئے شارٹ کٹ کیز Shift + Ctrl + E ہیں.
09:14	اور مجھے لگتا ہے کہ یہ بیک گراونڈ کلر، چڑیوں اور شپ کے درمیان ایک اچھا توازن ہے، شاید شپ کے رنگ کی شدت کو تھوڑا سا کم کرنا چاہیے.
09:28	اور اب یہ بہتر لگتا ہے.
09:38	مجھے لگتا ہے کہ یہ بہترین ہے.
09:45	جب میں بغیر رنگ گہرا کئے امیج اور شپ لیئر کا موازنہ کرتا ہوں، چڑیا اور شپ، شپ لیئر میں کافی گہری ہیں اور مجھے لگتا ہے کہ مجھے اس امیج کے لئے لیئر ماسک کا استعمال کرتے ہوئے اچھے نتائج حاصل ہوئے.
10:00	میں کسی بھی وقت تمام لیئر ٹولز کی مدد سے اثرات کو تبدیل کر سکتا ہوں.
10:08	میں صرف ایک چیز بھول گیا کہ میں نے لیئر ماسک کو بہت sharp edge کے ساتھ پینٹ کیا ہے اور جب میں امیج کو زوم کرتا ہوں، تو آپ یہاں ایک ہارڈ بارڈر دیکھ سکتے ہیں اور میں تھوڑا سا ہموار بارڈر چاہتا ہوں.
10:27	کیونکہ یہ، خاص طور پر، دھندلے منظر نامے میں، تھوڑا سا مصنوعی ظاہر ہو سکتا ہے.
10:36	اس کے لئے میں تھوڑا سا ایڈیٹ کرنے کے لئے لیئر ماسک منتخب کرتا ہوں اور ٹول بار سے فلٹر منتخب کرتا ہوں، اور blur منتخب کرتا ہوں.
10:49	blur میں میں gaussian blur منتخب کرتا ہوں اور شپ کے حصہ پر جاتا ہوں اور میں Horizontal Radius کی ویلیو کو کم کر کے 4 کر دیتا ہوں اور او کے پر کلک کرتا ہوں اور لیئر ماسک کو blur کرتا ہوں اور آپ یہ اثر دیکھ سکتے کہ شپ کا ہارڈ ایج چلا گیا ہے اور اب یہ اچھا لگتا ہے.
11:16	اب میں اس امیج کے ساتھ کچھ اصلاحی کام کرنے کے لئے تیار ہوں.
11:22	جب آپ امیج کو دیکھتے ہیں تو آپ کو پانی میں کچھ لکڑی دکھائی دیتی ہے اور بائیں جانب ایک چڑیا کا آدھا حصہ دکھائی دیتا ہے جو کہ کنارے پر کٹ گیا ہے اور میں انہیں کلون کرنا چاہتا ہوں.

11:40	لہذا دوبارہ میں Zoom ٹول منتخب کرتا ہوں، اور وہاں زوم کرتا ہوں جہاں لکڑی کا حصہ دکھائی دیتا ہے اور healing ٹول منتخب کرتا ہوں.
11:51	Healing ٹول کچھ حد تک clone ٹول کی طرح ہے لیکن یہ یہاں اس صورت حال میں بہتر کام کرتا ہے.
12:00	جب میں healing ٹول منتخب کرتا ہوں تو مجھے ماؤس پوائنٹ کے ساتھ ایک دائرہ دکھائی دیتا ہے اور میں امیج پر کلک نہیں کر سکتا ہوں اور ماؤس پوائنٹ میں ایک forbidden یعنی ممنوعہ نشان ہے.
12:12	ممنوعہ نشان اسلیئے ہے کیونکہ میں نے heal source منتخب نہیں کیا ہے اور میں control کے ساتھ کلک کر کے یہ کر سکتا ہوں.
12:22	مجھے ایک اچھا heal source منتخب کرنا ہے اور پھر مجھے Ctrl دبا کر کلک کرنا ہے اور مجھے لگتا ہے کہ یہ heal source کے لئے ایک اچھی جگہ ہے اور اب میں لکڑی والے حصے پر کلک کرتا ہوں.
12:38	یہاں ایک مسئلہ ہے.
12:40	اور یہاں مسئلہ یہ ہے کہ میں غلط لیئر پر کام کر رہا ہوں.
12:45	مجھے بیک گراؤنڈ لیئر پر کام کرنا چاہیے تھا اور میں لیئر ماسک کو ایڈٹ کرنے کی کوشش کر رہا تھا.
12:51	اصل میں، مجھے بیک گراؤنڈ لیئر کا انتخاب کرنا چاہئے اور اس لیئر کی ایک کاپی بنانی چاہئے کیونکہ میں اصل بیک گراؤنڈ لیئر میں کوئی تبدیلی نہیں کرنا چاہتا ہوں
13:01	ابھی دوبارہ healing ٹول کا استعمال کرتے ہوئے دیکھتے ہیں.
13:05	اور اب میں نے دوسری غلطی کر دی ہے.
13:09	میرا source یہ اوپری گرے لیئر ہے.
13:13	واقعی میں اسے انڈو کر سکتا ہوں اور یہاں ایک نیا source منتخب کر سکتا ہوں، ٹھیک ہے، اس کو یہاں لائیں، یہاں کلک کریں اور یہ غائب ہو گیا ہے.
13:25	اس حصے کے لئے، میں اس حصے کو source کے طور پر منتخب کرتا ہوں اور کلک کرتا ہوں اور آپ دیکھ سکتے ہیں کہ یہ چلا گیا ہے.
13:36	امیج کو 100% موڈ میں دیکھتے ہیں.
13:40	یہ بہت اچھی دکھائی دیتی ہے، شاید مجھے اسے تھوڑے اور بڑے برش کے ساتھ کرنا چاہیے تھا کیونکہ یہ نقطے ابھی تک اس میں ساتھ ساتھ دکھائی دے رہے ہیں.

13:53	لہذا پھر سے میں healing ٹول منتخب کرتا ہوں اور source منتخب کرتا ہوں اوران ڈاٹس یعنی نکات پر کلک کرتا ہوں.
14:05	مجھے لگتا ہے کہ اس نے کام کیا.
14:09	اب مجھے بائیں جانب اس آدھی کٹی ہوئی چڑیا کو غائب کرنا ہے.
14:15	اس کے لئے میں یہاں امیج میں دوبارہ زوم کرتا ہوں، اور میں کلون ٹول منتخب کرتا ہوں.
14:23	کلوننگ ٹول، healing ٹول جتنا پیچیدہ نہیں ہے، اور مجھے اس ٹول کو استعمال کرنے کا کوئی خاص تجربہ نہیں ہے چونکہ یہ GIMP میں نیا ہے.
14:36	لہذا مجھے healing ٹول جیسے طریقہ کار پر عمل کرنا ہے، میں source کے طور پر صرف یہاں کلک کرتا ہوں، پھر یہاں چڑیا پر کلک کرتا ہوں اور مجھے لگتا ہے کہ یہ کام کرتا ہے.
14:49	واپس 100% پر جائیں۔ بہت اچھا، یہ چڑیا غائب ہوگئی ہے.
14:55	مجھے لگتا ہے کہ اب یہ امیج تیار ہے.
15:00	سب سے پہلے میں اس امیج کو تھوڑا سا چمکدار بنانا چاہتا ہوں، لیکن مجھے لگتا ہے میں تکمیلی سٹیپس کے طور پر یہ کرسکتا ہوں اور مجھے لگتا ہے کہ یہ اس طرح کام کرتا ہے جیسا یہ اب ہے.
15:13	اور میں اس امیج کو ایک پوسٹر پر پرنٹ کرنا چاہتا ہوں.
15:19	جیسا کہ پرنٹرز، aspect ratio کے طور پر 2 :3 کا استعمال کرتا ہے اور اس امیج کا aspect ratio 2:1 ہے، لہذا اب مجھے اسے تبدیل کرنا ہوگا.
15:33	میں canvas size کی مدد سے یہ کرسکتا ہوں، جو وہاں ٹول بار میں Image میں ہے.
15:40	میں canvas size کا انتخاب کرتا ہوں اور دیکھتا ہوں کہ امیج 1868 پکسلز چوڑا ہے اور اس کی اونچائی 945 پکسلز ہے اور تناسب کا حساب کرنے کے لئے میں اپنا کیلکو لیٹر کا استعمال کرتا ہوں.
15:58	چنانچہ 1868 کو 3 سے تقسیم کرتا ہوں اور پھر 2 سے ضرب کرتا ہوں، جس کے نتیجے میں مجھے 1245 حاصل ہوتا ہے.
16:15	مجھے اسے یہاں unchain کرنا ہوگا، دوسری صورت میں چوڑائی بھی بدل جائے گی اور اونچائی میں 1245 ٹائپ کریں.
16:27	اب امیج ٹھیک ہے.

16:30	یہ ٹاپ پرفٹ ہوگی اور باٹم پر ایک سفید پٹی چھوڑ دے گی اور میں لیئروں کو رِسائز نہیں کرتا، صرف او کے پر کلک کریں اور اب میرے پاس ایک ایسی امیج ہے، جس کے باٹم پر کچھ نہیں ہے۔
16:46	مجھے باٹم حصہ بھرنے ہے اور اس کے لئے میں layer fill type white کے ساتھ ایک نئی لیئر کا انتخاب کرتا ہوں اور اس لیئر کو سب سے نچلی لیئر کے طور پر استعمال کرتا ہوں۔
17:06	باٹم میں اس سفید علاقے کو بعد میں ہٹا دیا جائے گا۔
17:10	لیکن میں اسے پرنٹر کے لئے کلو کے طور پر استعمال کر سکتا ہوں۔
17:15	یہ پرنٹر بنیادی طور پر ایک پرنٹ انجن پر مشتمل ایک کمپیوٹر ہے اور اس کے بارے میں کچھ جانکاری حاصل کرنے کے لئے اس کا ٹیسٹ کرتے ہیں کہ اسے کس طرح ہینڈل کرتے ہیں۔
17:25	یہ امیج کچھ عام سی نہیں ہے، یہ تقریبا کالی اور سفید ہے اور اس میں زیادہ کنٹراسٹ بھی نہیں ہے۔
17:36	میں یہاں ایک ریکٹینگل یعنی مستطیل کا انتخاب کرتا ہوں اور اسے مکمل امیج کے اوپر رکھتا ہوں، blend tool، gradient filled with منتخب کرتا ہوں، اور gradient کو 'black to white' پر مقرر کرتا ہوں۔
17:52	اور اب میں اسے یہاں gradient سے بھرتا ہوں۔
17:57	کلک کریں اور ایک لائن ڈرا کریں اور اب میرے پاس مستطیل میں سیاہ اور سفید رنگ کی مکمل کلر رینج (colour range) ہے۔
18:08	میرے پاس سیاہ سے لے کر پورے سفید رنگ تک کا ایک علاقہ ہے۔
18:13	میں اسے ایک بار اور دہراتا ہوں،
18:24	یہاں blend tool کو منتخب کر کے اور اس بار میں Full saturation نامی ایک خاص gradient کا استعمال کرتا ہوں، اس میں پوری colour range ہے۔
18:42	اور دوبارہ اس gradient کو بھریں، اب میرے پاس پرنٹر کے لئے اشارات ہیں کہ امیج کو محفوظ کیسے کریں اور اگر رنگ نہیں آتے ہیں، میں یہاں ہمیشہ کہہ سکتا ہوں، اسے لال سمجھا جا سکتا ہے اور اس کو سبز سمجھا جا سکتا ہے۔
19:02	مجھے لگتا ہے کہ آج کے لئے اتنا کافی ہے۔
19.06	مزید معلومات کے لئے info @ meet the gimp.org پر رابطہ کریں یا meet the gimp.org بلاگ پر تبصرہ کریں یا tips from the top floor فورم پر آئیں۔
19.26	مجھے بتائیں کہ آپ کو کیا اچھا لگا، مجھے کیا بہتر کرنا چاہئے، آپ مستقبل میں کیا دیکھنا چاہتے ہیں۔

19.33	اس ٹیوٹوریل کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاحت احمد نے کی ہے . شامل ہونے کے لئے شکریہ.