Narration	Time
Meet The GIMP میں خوش آمدید . یہ ٹیوٹوریل شمالی جرمنی کے بریمین میں رالف سٹانورٹ کی طرف سے تیار کیا گیا ہے.	00.23
آج میرے پاس آپ کو دکھانے کے لئے کچھ نیا ہے.	00.41
یہاں جوزف کی طرف سے دیا گیا ایک ویڈیو ہے اور آج وہ آپ کو ظاہر کرنے والا ہے کہ sketch effects کا استعمال کر کے ایک امیج کس طرح بناتے ہیں؟	00.44
میں آپ کو یہ دکھانے والا ہوں کہ gimp 2.4 کا استعمال کرتے ہوئے ایک sketch effect کس طرح بناتے ہیں؟	00.55
اپنے sketch effects دکھانے کے لئے، میں لیرس کے ساتھ کام کرنے جا رہا ہوں.	01.06
اگلی چیز جو میں کرنے جا رہا ہوں، لیئرس کو رینیم کرنا ہے، تا کہ مجھے ایک اندازہ مل سکے کہ میں کس لیئر پر کام کر رہا ہوں.	01.14
لہذا میں سب سے اوپری لیئر کو منتخب کرتا ہوں اور پھر Filters، Blur ، Gaussian blur پر جاتے ہیں.	01.23
پریویو کی مدد سے ایک جگہ حاصل کرنے کے لئے، جہاں ہم چند لائنوں دیکھ سکتے ہیں، امیج کو گھماتے ہیں.	01.36
اور یہاں Blur Radius بہت اہم ہے.	01.45
میں نے آپ کو 30 blur radius اور 5 blur radius استعمال کر کے فرق دکھانے کے لئے یہاں 2 پریویو بنائے ہیں۔	01.48
اس امیج کے لئے میں 15 blur radius رکھوں گا اور OK پر کلک کروں گا.	01.59
اب ہمیں سب سے اوپری لیئر پر ایک اچھا blur حاصل ہو گیا ہے.	02.08
لہذا اگلی چیز جو آپ کو کرنے کی ضرورت ہے، رنگوں کو انورٹ کرنا ہے.	02.12
لہذا color، اور invert پر جائیں	02.18
اب ہم واپس اپنے ٹول باکس پر جاتے ہیں، سب سے اوپری لیئر کو منتخب کرتے ہیں اور اس کی Opacity (دھندلا پن) کو 50 فیصد پر مقرر کرتے ہیں.	02.21
ہمیں ایک اچھی گرے امیج حاصل ہوتی ہے.	02.28
اب ہم سب سے اوپری لیئر پر رائٹ کلک کر کے ان دونوں لیرس کو ضم کریں گے، Merge Visible Layer کو منتخب کریں اور Merge پر کلک کریں.	02.31

02.40	اگلی چیز جو میں کرنا چاہتا ہوں، امیج میں کنٹراسٹ بڑھانا ہے اور اس کے لئے میں Levels ٹول منتخب کرتا ہوں.
02.48	جیسا کہ آپ دیکھ سکتے ہیں کہ اس امیج میں زیادہ تر معلومات سینٹر یعنی وسط میں ہیں.
02.54	مجھے sliders کو اس ویلیو تک سلائڈ کرنا ہے.
03.01	اب میں وسط کا سلائیڈر بائیں طرف سلائڈ کرتا ہوں تا کہ میں امیج کو تھوڑا سفید کر سکوں
03.13	اور OK پر کلک کرتا ہوں.
03.16	اور اب آپ دیکھ سکتے ہیں کہ لائنز نکلنا شروع ہو گئی ہیں، لیکن ہمیں ابھی بھی امیج میں کچھ رنگ ملتے ہیں.
03.23	چنانچہ میں colour، Desaturate پر جاتا ہوں اور Luminosity آپشن منتخب کرتا ہوں، اب ہمیں ایک بلیک اینڈ وہایٹ امیج حاصل ہوتی ہے.
03.32	اب میں دوبارہ Levels ٹول منتخب کرتا ہوں اور امیج میں مزید کنٹراسٹ لانے کے لئے سلائیڈر کو ایڈجسٹ کرتا ہوں.
03.47	sliders کو اس طرح ایڈجسٹ کریں کہ آپ کو امیج میں اچھا کنٹراسٹ حاصل ہو جائے.
03.56	مجھے لگتا ہے یہ اچھا ہے.
04.00	تو اب ہمیں اچھے sketch effects پر مشتمل ایک امیج حاصل ہو گئی ہے.
04.07	مجھے لگتا ہے کہ ہمیں اس امیج پر ایک بارڈر بنانا چاہیئے.
04.11	لہذا میں ایک نئی لیئر بناتا ہوں، اسے white نام دیتا ہوں layer fill type کے طور پر white منتخب کرتا ہوں اور عارضی طور پر میں اوپیسٹی کی ویلیو کو گھٹاتا ہوں تا کہ ہم امیج کے آر پار دیکھ سکیں.
04.27	اب میں ٹول باکس سے rectangle selection ٹول منتخب کرتا ہوں اور امیج پر ایک rough selection بناتا ہوں.
04.38	اور rectangle یعنی مستطیل کو ایڈجسٹ کرتا ہوں.
04.42	rectangle کی ایڈجسٹمنٹ کو ختم کرنے کے بعد، بائیں کونے پر نیچے جائیں اور Toggle Quick Mask پر کلک کریں، ہمیں ایک بلیک اینڈ وہایٹ بارڈر حاصل ہوتا ہے جسے ایڈٹ کیا جا سکتا ہے.
04.55	ہم کچھ پُرکشش اثرات پیدا کرنے کے لئے فلٹرس کا استعمال کر سکتے ہیں، لہذا میں Filters، Distorts، Waves پر جاتا ہوں.
05.06	اور اس باکس میں آپ دیکھ سکتے ہیں کہ وہاں کچھ پُرکشش بارڈر بنانے کے لئے بہت سے آپشنس موجود ہیں.
05.18	میں sliders کو ایڈجسٹ کرتا ہوں جس سے مجھے ایک چھوٹی لہر حاصل ہوتی ہے.

05.30	یہ اچھی نظر آتی ہے.
05.32	اب میں کچھ blur شامل کرنا چاہتا ہوں.
05.34	لہذا Filters پر جائیں، لیکن مجھے لگتا ہے کہ مجھے کچھ مختلف اِفیکٹس کا استعمال کرنا چاہیئے.
05.41	Noise پر جاتا ہوں، Spread منتخب کرتا ہوں میں Horizontal کو 22 پر سیٹ کرتا ہوں.
06.02	لہذا اب toggle quick mask button پر جائیں اور اس پر کلک کریں.
06.09	اور آپ یہاں دیکھ سکتے ہیں کہ یہاں مارجن علاقہ ہے جس کا مطلب ہے کہ ہم نے ایک انتخاب کر لیا ہے.
06.17	اب میں اس لیئر پر ایک لیئر ماسک لگانے جا رہا ہوں اسے مکمل اوپیسٹی کے لئے سفید رنگ سے بھر دیتا ہوں امیج میں ایک انتخاب ہے، ہم اس انتخاب میں سیاہ رنگ ڈریگ کر سکتے ہیں اور اپنے علاقے کو پوری طرح Transparent یعنی شفاف بنا سکتے ہیں.
06.39	میں Select پر جاتا ہوں، None، اس لیئر پر واپس جائیں جسے ہم نے عارضی طور پر شفاف مقرر کیا تھا، اور ہم اوپیسٹی کو بڑھا کر 100% کریں گے
06.53	بعد میں اگر آپ اپنے بارڈر کا رنگ تبدیل کرنا چاہتے ہیں، آپ کو بس اتنا کرنا ہے کہ کلر ڈائیلاگ پر جائیں، ایک رنگ منتخب کریں اس لیئر میں ڈریگ کریں آپ کو ایک مختلف رنگ کی لیئر حاصل ہوتی ہے.
07.10	یہ ایک اچھا sketch effect تھا، اور جوزف، اس ویڈیو کے لئے آپ کا شکریہ.
07.17	اب دیکھتے ہیں کہ وہاں کیا ہوا ہے.
07.22	میں نے یہاں ایک امیج تیار کر لی ہے اور میرے پاس یہاں ایک بلیک اینڈ وہایٹ کا سرمئی گریڈیئنٹ اور بلیک اینڈ وہایٹ سے بھرا ہوا ایک علاقہ ہے.
07.37	اور میں نے پہلے ہی لیئر کو دوگنا کر لیا ہے جو کہ سب سے پہلے مرحلہ ہے.
07.45	اب میں اس امیج کو انورٹ کرنا چاہتا ہوں، لہذا colours پر، اس کے بعد invert پر جائیں
07.53	آپ دیکھ سکتے ہیں کہ یہ امیج اب بالکل opposite یعنی برعکس ہے اور میں اوپیسٹی کو 50% کم کرتا ہوں.
08.06	مکمل امیج گرے ہو جاتی ہے کیونکہ، نصف سیاہ اور نصف سفید مل کر گرے بناتے ہیں.
08.19	اور یہاں بھی نصف سیاہ اور نصف سفید مل کر گرے بناتے ہیں.
08.28	لہذا اگلا مرحلہ اس لیئر کو blur کرنا ہے.
08.33	تو Filters، Blur، Gaussian Blur پر جائیں

میں نے یہاں اس سیریز کو انلاک کر دیا ہے تا کہ میں صرف ورٹیکل blur کو تبدیل کر سکوں، ہورِزنٹل blur کو نہیں کیونکہ امیج کافی مبہم ہو جائے گی.	08.40
لہذا یہ میرا مطلوبہ نتیجہ ہے، میں ok پر کلک کرتا ہوں.	08.55
اب آپ یہاں گہری گرے اور ہلکی گرے لائنز دیکھتے ہیں.	09.01
یہاں یہ لائنز فور گراونڈ کو blur کرنے کا نتیجہ ہیں.	09.06
جب میں یہاں زوم کرتا ہوں اور اوپیسٹی بڑھاتا ہوں، آپ یہاں سیاہ اور سفید رنگ دیکھ سکتے ہیں اور ان کے درمیان ایک گریڈیئنٹ ہے.	09.18
دوسری لیئر پر ہمارے پاس وہایٹ اور بلیک ہے اور اب یہ بالکل برعکس نہیں ہے.	09.32
لہذا اوپیسٹی کو کم کریں اور اب آپ دیکھ سکتے ہیں کہ ایک طرف یہ گہرا گرے رنگ ہے، اور دوسری طرف یہ درمیانی گرے ہے.	09.44
یہاں درمیانی گرے ہے اور یہاں بھی	10.00
لیکن سب سے پہلے آنکھ کی ٹرک دیکھتے ہیں.	10.05
یہان یہ یقینی طور پر اس سے زیادہ ڈارک یعنی گہرا ہے، میں colour picker منتخب کرتا ہوں اور ہم دیکھ سکتے ہیں کہ یہاں یہ سرخ، سبز اور نیلے رنگ کے لئے 128، 128، 128 اور 50 فیصد گرے ہے اور یہ درمیانی گرے ہے اور یہاں 127، 127، 127 بھی 50 فیصد گرے ہے.	10.10
یہاں تھوڑے شیڈس ہیں جو بنیادی طور پر اسی طرح کے رنگ کی ہے اور ہمارے پاس اس طرف 127 ہے اور اس طرف 128 ہے.	10.43
اگر ہم 255 کو 2 سے تقسیم کرتے ہیں تو ہمیں یا تو 127 حاصل ہوتا ہے یا پھر 128 حاصل ہوتا ہے اگر آپ کے پاس کوئی فلوٹنگ پوائنٹ نہیں ہے.	10.57
اب ہمیں ان لیئرس کو merge یعنی ضم کرنا ہے.	11.15
لہذا Layer پر اور پھر، اور Merge down جائیں	11.19
لہذا یہاں وہ رنگ کی سطح حاصل ہوتی ہے جو جوزف کی امیج میں تھی اور اب میں صرف ان sliders کو گھسیٹنے کی طرف سے سیاہ رنگ کو اور گہرا اور سرمئی رنگ کو اور سفید بنا سکتی ہوں.	11.29

11.56	آپ متغیر موٹائی کی ایک لائن دیکھ سکتے ہیں اور اگر میں ان sliders کو بائیں اور کھینچتا ہوں، تو لائن اور زیادہ پتلی ہو جاتی ہے.
12.12	لہذا پوری امیج پر نظر ڈالتے ہیں، Shift + Ctrl + E دبائیں اور آپ یہاں دیکھتے ہیں کہ میرے پاس جہاں پہلے گریڈئینٹ اور کلر فلس تھے وہاں اب لائنز ہیں.
12.25	مجھے امید ہے کہ آپ یہ سمجھ گئے ہیں اور آپ اس کی مشق بھی کر سکتے ہیں.
12.31	کچھ امیجیس اس اِفیکٹ یعنی اثر کے ساتھ بہت اچھی دکھائی دیتی ہیں
12.37	اور جوزف کی امیج بہت مزیدار تھی . مجھے یہ پسند ہے.
12.44	اس ہفتے میں Meet The GIMP میں ایک نیا باب شروع کرتا ہوں.
12.48	اگر آپ ہوم پیج پر جاتے ہیں تو وہاں نیچے دائیں طرف آپ کو 23HQ.com پر فوٹو گروپ کے لئے راستہ حاصل ہوتا ہے.
13.00	اور وہاں آپ کی بہت سی امیجیس ہیں جو میں دکھاتا ہوں اور ہفتے بہ ہفتے میں ان میں سے ایک لوں گا اور اس کے بارے میں کچھ بتاوں گا اور آج میں یہاں یہ ایک لوں گا.
13.13	یہ fireworks میں Mainzelmann کی طرف سے تیار کردہ ہے ا ور وہ اس امیج میں white balance اور رنگوں کے بارے میں تبصرے کے لئے پوچھتا ہے اور مجھے لگتا ہے کہ یہ بہت اچھا لگ رہا ہے.
13.28	میں نے تبصرہ کیا ہے لیکن وہ صرف جرمن زبان میں ہے.
13.32	او کے، ایک نظر ڈالتے ہیں.
13.35	یہ ویب سائیٹ سے لی گئی اس کی امیج ہے جسے یہاں ٹول باکس پر ڈراپ کیا گیا ہے اور پھر GIMP، ویب سے امیج کو کھولتا ہے.
13.48	مجھے لگتا ہے کہ آسمان تھوڑا زیادہ گہرا ہے.
13.53	یہاں نچلے حصے پر عمارت بہت اچھی ہے جسے امیج میں رکھا جانا ہے لیکن یہاں آسمان تقریبا سیاہ ہونا چاہئے، نہ کہ پورا سیاہ اور شاید یہاں دھوئیں کے کچھ بادل رکھے جا سکتے ہیں.
14.13	میں Curves Tool منتخب کرتا ہوں اور دیکھتے ہیں کہ ہم کیا کر سکتے ہیں؟
14.24	آپ دیکھ سکتے ہیں کہ یہاں ہماری اس امیج میں سفید رنگ بہت زیادہ ہے.

14.31	اس امیج میں ایکسپوجر کافی اچھا ہے اور ویلیوز histogram میں کافی اچھی طرح تقسیم کئے گئے ہیں، ہمارے پاس یہاں سیاہ رنگ ہے، آپ دیکھتے ہیں جو واقعی مکمل سیاہ نہیں ہے.
14.48	ہم اسے یہاں تھوڑا زیادہ گہرا بنا سکتے ہیں.
14.56	تو میں اس سیاہ نقطے کو یہاں تک کھینچ سکتی ہوں.
15.01	یہ سیاہ نقطہ سیاہ رنگ کی پہچان ہے اور میں اب کہہ سکتا ہوں کہ یہ کالا ہے.
15.12	تو آپ دیکھ سکتے ہیں کہ، یہ firework تھوڑا زیادہ واضح ہے، میں histogram کے اس حصے کو تھوڑا زیادہ گہرا بنانا چاہتا ہوں.
15.26	میں یہاں ایک نقطہ رکھتا ہوں اور صرف curve کو نیچے کھینچتا ہوں.
15.33	مجھے یہاں بلڈنگ کے لئے تھوڑا سا مقام چھوڑنا ہے.
15.41	مجھے لگتا ہے کہ یہ بلڈنگ کا اہم حصہ ہے.
15.52	میں curve کو یہاں نیچے کھینچتا ہوں، میں دیکھ سکتا ہوں کہ بلڈنگ اب بھی وہاں ہے.
16.07	اب یہاں یہ علاقہ گہرے رنگ میں ہے اور یہ سفید رنگ میں ہے، شاید یہ اب تھوڑا زیادہ سفید ہے، لہذا میں اسے نیچے کھینچتا ہوں.
16.25	اب کچھ الگ کر کے دیکھتے ہیں.
16.32	نہیں یہ کام نہیں کرتا.
16.35	بس نکات کو کھینچتے ہیں.
16.39	میں نے اس کا استعمال کبھی نہیں کیا ہے اس لئے یہ تھوڑا سا تجرباتی ہے.
16.51	مجھے لگتا ہے کہ یہ کام کرتا ہے.
16.54	امیج پر پہلی نظر ڈالنے پر اسے تھوڑا زیادہ کشش بنانے کے لئے لیکن اب رنگ بہت اچھے لگ رہے ہوتے ہیں.
17.03	مجھے لگتا ہے کہ اس امیج پر کام مکمل ہو گیا ہے.
17.07	مزید معلومات کے لئے http://meetthegimp.org پر جائیں اور اگر آپ کو کوئی تبصرہ کرنا چاہتے ہیں، تو براہ مہربانی info@meetthegimp.org پر لکھیں.
17.22	اس ٹیوٹوریل کا ترجمہ اور صدابندی میں نے یعنی وجاحت احمد نے کی ہے . شامل ہونے کے لئے شکریہ.