Narration	Time
Meet the GIMP میں خوش آمدید.	00:24
آج کا یہ ٹیوٹوریل raw کو تبدیل کرنے کے بارے میں نہیں بلکہ ایک حقیقی شو کرتے وقت نئی کوڈنگ کے بارے میں ہے اور گزشتہ ٹیوٹوریل کی کچھ غلطیوں کو ٹھیک کرنے کے بارے میں ہے.	00:26
میں آپ کو اس امیج کے بارے میں کچھ بتانا چاہتا ہوں.	00:40
شو کو ریکارڈ کرتے وقت میں نے کچھ اضافی تبدیلیاں کی ہیں.	00:44
جیسا آپ دیکھ سکتے ہیں کہ سمندر تھوڑا دھندلا لگتا ہے اور اس میں زیادہ وضاحت کے بغیر صرف gray یعنی سُرمئی رنگ ہے ۔ جب میں یہاں سمندر کی لیئر کو اور دیگر لیئروں کو سوئچ آف کرتا ہوں تو آپ دیکھ سکتے ہیں کہ سمندر میں کچھ وضاحت سی آ گئی ہے.	00:50
جب میں layer mask کو دیکھتا ہوں تو آپ دیکھ سکتے ہیں کہ میں نے layer mask استعمال کیا جو ان علاقوں کے لئے زیادہ تر gray ہے جو میں دکھانا چاہتا تھا.	01:17
لہذا اب اس مرحلہ کو دوبارہ ریڈو کرتے ہیں.	01:30
میں نے سمندر کی لیئر کو مٹا دیا ہے اور بیک گراؤنڈ لیئر کی ایک کاپی بنالی ہے.	01:37
میں لیئر کو sea نام دیتا ہوں اور اس لیئر کو sky کے نیچے اور land کے اوپر رکھتا ہوں.	01:44
میں اپنی لیئر کے ساتھ کام کر سکتا تھا لیکن مجھے اچھا نتیجہ نہیں مل سکتا تھا کیونکہ میں نے سمندر کو تھوڑا سا زیادہ گہرا رنگنے کے لئے curves ٹول کا استعمال کیا تھا.	01:57
اور اس کے ساتھ میں نے رنگ کی ساری معلومات کو تباہ کر دیا جو اس لیئر میں موجود تھی، مجھے یہاں اس انداز میں اچھا نتیجہ ملے گا.	02:10
اب میں Sea لیئر میں دوبارہ ایک layer mask شامل کرتا ہوں، میں gray scale copy of the layer استعمال کرتا ہوں اور اسے شامل کرتا ہوں.	02:24
میں Show layer mask پر کلک کرتا ہوں اور layer mask کو ایڈٹ کرتا ہوں.	02:35
میں Curves ٹول استعمال کروں گا اور میں اسے نیچے کر کے وہی عمل دوہراوں گا لیکن اس وقت میں اوپری curve کو اوپر کھینچوں گا	02:41

اب میرے پاس layer mask ہے جو سمندر اور آسمان کے علاقے کے لئے تقریباً سفید ہے اور زمین کے علاقے کے لئے تقریباً سیاہ ہے.	03:01
یہاں کسی کھوئی ہوئی ساخت کو درست کرنے کے لئے میں brush ٹول چنتا ہوں یہاں ایک بڑا برش چنتا ہوں اور سیاہ رنگ کے ساتھ زمین کے علاقے کو پینٹ کرنا شروع کرتا ہوں.	03:12
میں سیاہ رنگ سے سمندر کے علاقے کو پینٹ نہیں کرنا چاہتا تو میں فورگراونڈ اور بیک گراؤنڈ رنگ کی آپسی تبدیلی کرتا ہوں.	03:30
سمندر کے علاقے پر جائیں اور سفید رنگ سے پینٹ کرنا شروع کریں مجھے لگتا ہے کہ مجھے یہ تھوڑا نرمی سے کرنا چاہیئے.	03:39
یہاں یہ علاقہ، مجھے لگتا ہے تھوڑا سا اچھا ہے لیکن آپ اسے بعد میں ٹھیک کر سکتے ہیں.	03:56
میں ایک نرم برش چنتا ہوں تا کہ مجھے یہاں نفیس edge یعنی کنارا ملے.	04:04
جب میں show layer mask کو غیر فعال کرتا ہوں تو ہم یہاں زمین اور سمندر کے درمیان پھیلا ہوا نظارہ دیکھ سکتے ہیں.	04:21
اب امیج کو زوم کرتے ہیں اور آپ ایک Halo یعنی ہالہ دیکھ سکتے ہیں جہاں layer mask اور لیئر دونوں ایک ساتھ کام نہیں کرتے، میں اس پر بعد میں کام کروں گا.	04:32
اب میں shift + ctrl + E دبا کر مکمل امیج پر واپس جاتا ہوں.	04:50
میں curves ٹول چنتا ہوں اور جانچتا ہوں کہ کیا میں نے layer mask چن لیا ہے، مکمل امیج کو دیکھنے کے لئے sky لیئر کو داخل کرتا ہوں، اب میں امیج پر کلک کرتا ہوں اور کروس کے ساتھ کھیلتا ہوں.	04:58
اب آپ دیکھ سکتے ہیں کہ سمندر اور زمین کے درمیان halo غائب ہو جاتا ہے لیکن اب سمندر دوبارہ تھوڑا سا دھندلا ہو گیا ہے.	05:28
میں یہاں curve کو اوپر کھینچتا ہوں اور مجھے یہاں صاف آسمان دکھائی دیتا ہے.	05:40
مجھے لگتا ہے کہ مجھے اس کو زیادہ نہیں کرنا چاہیئے.	05:52
آپ ساحل پر سورج کی روشنی، بادلوں کی پرچھائیں، لہروں کے مختلف ڈھانچے اور تھوڑا سا نیلا جیسا کہ سمندر پر ہونا چاہیئے، دیکھ سکتے ہیں.	06:07
آسمان کے کنارے پر چمکدار چیز کے ساتھ تھوڑا سا مسئلہ ہے کیونکہ آسمان بہت زیادہ روشن ہو گیا ہے اور میں بعد کے سٹیپس میں اس مسئلہ کو حل کر سکتا ہوں.	06:22

ٹھیک ہے، میں کروس ٹول کے اثرات کواوپیسٹی سلائیڈر سے ایڈجسٹ کرسکتا ہوں اور مجھے لگتا ہے کہ اچھے اثرات کے لئے مجھے یہ تھوڑا سا کم کرنا چاہیے.	06:41
جان آرنلڈ کے براڈ کاسٹ سے ایک ٹپ ملتی ہے جو کہتی ہے کہ ہمیں پورے ممکنہ اماؤنٹ پر جانا چاہئے اور پھر سلائیڈر کے ساتھ نیچے جانا چاہیے کیونکہ جب آپ نیچے جاتے ہیں تو اِفیکٹ یعنی اثر دیکھنا بہت آسان ہوجاتا ہے.	06:58
ہم آسانی سے ٹھیک اماؤنٹ کا فیصلہ کرسکتے ہیں.	07:17
مجھے لگتا ہے میں نے اس حصے کے ساتھ بہت زیادہ کرلیا ہے اس لئے سلائیڈر نیچے کھسکا تا ہوں، مجھے لگتا ہے یہ ٹھیک ہے.	07:22
ہورائزن یعنی افق پر یہ روشن چیز کہاں سے آتی ہے؟	07:36
میں sky لیئر کو غیر منتخب کرتا ہوں اور جانچتا ہوں لیکن یہ اس وجہ سے نہیں ہے.	07:40
چنانچہ sea لیئر کو غیر منتخب کرتا ہوں، یہ sea لیئر کی وجہ سے ہے.	07:46
یہاں مجھے یہ حصہ اور ڈارک کرنا ہے.	07:52
اور یہ کرنے کے لئے میں gradient ٹول استعمال کرتا ہوں.	07:55
میں layer mask چنتا ہوں اب ٹول باکس سے gradient ٹول چنتا ہوں، میں زمین کے حصہ کو سفید اور آسمان کے حصہ کو کالا کرنا چاہتا ہوں اور میں یہاں بارڈر چاہتا ہوں.	07:59
گریڈئینٹ پورے سفید سے شروع اور سیاہ سے ختم ہوتا ہے.	08:21
چنانچہ میں اس حصے میں زوم کرتا ہوں، gradient ٹول چنتا ہوں اور تقریباً یہاں سے شروع کرتا ہوں.	08:29
اس لائن کو بناتے وقت میں ctrl اور ماؤس کا بایاں بٹن دباتا ہوں اور ایک سیدھی لائن بنانے کے لئے کھینچتا ہوں اور یہاں بٹن چھوڑتا ہوں.	08:38
آپ دیکھتے ہیں اس نے کام کیا، افق کا چمکیلا پن چلا گیا ہے اور آپ دیکھتے ہیں کہ زمین کا layer mask بھی چلا گیا ہے.	08:53
اب مکمل امیج کو دیکھتے ہیں اور آپ دیکھ سکتے ہیں کہ ہماری سارے تبدیلیاں چلی گئی ہیں.	09:06
یہ ہورائزن کے ساتھ نمٹنے کا اچھا طریقہ نہیں ہے اس لئے میں یہاں اس سٹیپ کو انڈو کرتا ہوں.	09:18
اب پہلے میں ریکٹینگل یعنی مستطیل چنتا ہوں اور جانچتا ہوں کہ کیا layer mask منتخب ہے، اور آسمان کے حصہ پر مستطیل بناتا ہوں.	09:27

09:41	اب مستطیل بنتا ہے تو میں اس کے اندر ایڈٹ کر سکتا ہوں، باقی کے layer mask پر کوئی اثر نہیں پڑے گا.
09:54	اب میں وہی عمل دہراتا ہوں.
10:00	یہاں روشن حصے میں زوم کرتا ہوں اور layer mask چنتا ہوں.
10:07	میں اوپر سیاہ اور نیچے سفید چاہتا ہوں، اس لیے میں یہاں سے شروع کرتا ہوں، سیدھا اوپر ہورائزن تک جاتا ہوں اور آپ دیکھ سکتے ہیں کہ سمندر صرف سفید ہے اور زمین اور آسمان سیاہ ہیں.
10:33	Shift + ctrl + A سے سارے انتخابات غیر فعال ہو جاتے ہیں، shift + ctrl + E پوری امیج پر واپس جاتا ہے اب یہ کافی بہتر ہے.
10:52	میں sky لیئر اسی طریقے سے ایڈٹ کرنا چاہتا ہوں جیسے میں نے land لیئر کے لئے کیا تھا
11:01	بس sky لیئر ڈبل کریں اور over lay موڈ پر کلک کریں.
11:08	یہ کچھ زیادہ ہی ہے اس لئے میں opacity سلائیڈر کو تھوڑا کم کرتا ہوں اب ہمارے پاس آسمان میں تھوڑا زیادہ کنٹراسٹ ہے.
11:22	اب مجھے لگتا ہے کہ ایک چیز کو چھوڑ کر امیج تقریبا تیار ہے.
11:29	یہاں گھر کی یہ دیوار کچھ زیادہ ہی dark یعنی گہری ہے.
11:33	یہ کیس dogging اور burning کے لئے ہے.
11:38	dogging اور burning ڈارک روم کے دنوں سے تعلق رکھنے والا عام اصطلاحی نام یا Term ہے، جہاں آپ اینلارجر اور فوٹو گرافی کاغذ کے درمیان اینلارجر کی روشنی بیم میں اپنے ہاتھ کو یا کاغذ کو یا کسی دوسری چیز کو رکھ کر ایک تصویر کو چمکا یعنی Dodge کر سکتے ہیں اور Burning اس کا برعکس ہے.
12:02	آپ ایک کاغذ لیں اور ایک خاص طرح کا سوراخ بنالیں اور امیج کے کچھ دوسرے حصوں پر کچھ روشنی کو ایڈٹ کریں.
12:15	کون سا سٹیپ کب کرنا ہے یہ سمجھنا کافی مشکل عمل ہے اور جب آپ اس طرح کے کسی عمل کو کرنا چاہیں تو اس کے لئے آپ کو کاغذ کے بہت سے شیٹس کی ضرورت ہوگی، میں آپ کو ایک فلم Well Photographer دیکھنے کا مشورہ دیتا ہوں.
12:36	یہ James کے بارے میں ایک فلم ہے اور ایک ڈارک چیمبر نظر آئے بغیر بھی یہ ایک شاندار فلم ہے.
12:45	میں واقعی میں یہ فلم دیکھنے کا مشورہ دیتا ہوں.
12:49	اب dogging اور burning عمل دیکھتے ہیں.

12:52	ہمارے پاس یہاں ٹول باکس میں ایک ڈاج اور برن ٹول ہے لیکن میں لیئر کے ساتھ دوبارہ کام کرنا چاہتا ہوں.
13:02	میں ایک اور لیئر شامل کرتا ہوں اور میں اسے سفید بھرنا چاہتا ہوں.
13:09	میں colour چینل پر جاتا ہوں، میں گرے کے لئے 50% اور دوسرے چینل میں 128% رکھتا ہوں.
13:21	یہ gray رنگ 50 فیصد گرے ہے، میں لیئر موڈ کو overlay کرتا ہوں اور آپ دیکھ سکتے ہیں کچھ بھی نہیں ہوتا ہے.
13:35	اب میں رنگوں میں سیاہ اور سفید پر جاتا ہوں اور ایک برش چنتا ہوں.
13:45	اس برش کا سائز تقریبا ٹھیک ہے . لیکن مانیں کہ میں opacity کو تقریبا 30% کم کرتا ہوں.
13:55	اب میں یقینی بناتا ہوں کہ میرے پاس نئی لیئر منتخب ہے فورگراونڈ رنگ کو سفید اور بیک گراؤنڈ رنگ کو سیاہ سے تبدیل کریں، اب میں یہاں دیوار کو پینٹ کرنا شروع کرتا ہوں.
14:19	اور ممکنہ طور پر آپ دیکھ سکتے ہیں کہ کمپریشن نے اپنا کام کر دیا ہے اور دیوار کا سائڈ روشن ہو جاتا ہے.
14:36	یہ عمل dodging کہلاتی ہے کیونکہ میں روشنی کے لیے فوٹوگرافی کا غذ رکھ رہا ہوں اور اس وجہ سے دیوار روشن ہو جاتی ہے.
14:49	جب ہم یہاں لیئر پر دیکھتے ہیں تو آپ دیکھ سکتے ہیں کہ میرے پاس یہاں سفید علاقے ہیں اور امیج کے دوسرے حصے جو تھوڑے ہلکے ہو سکتے تھے.
15:03	مثال کے طور پر سمندر کے کنارے کے پاس چٹانیں.
15:09	سب سے بہتر طریقہ، امیج میں زوم کرنا ہوگا اور میں دیکھ سکتا ہوں کہ اب میں نے دیوار کو زیادہ چمکدار بنا دیا ہے اور JPEG کمپریشن کی وجہ سے اسٹرکچر تقریبا چلا گیا ہے.
15:25	لیکن میں کلر کو سوئچ کر کے اسے ٹھیک کر سکتا ہوں اور اس کے لئے شارٹ کٹ کی، 'X' کی ہے، اس سے یہاں تھوڑا ڈارک یعنی رنگ گہرا کرتا ہوں.
15:44	مجھے اوپیسٹی سلائیڈر کو تھوڑا نیچے کھینچنا چاہئے اور یہ ٹھیک ہے.
15:54	مجھے لگتا ہے ہورائزن یعنی اُفق بہت روشن ہے اس لئے میں اس حصے کو پینٹ کرنے کے لئے برش کے دائرے کا سائز ایڈجسٹ کرتا ہوں اور امیج کے اس حصے کو سیاہ کرنے کے لئے سیاہ رنگ کا استعمال کرتا ہوں.
16:34	میں 'x' کی کے ساتھ رنگ تبدیل کر کے امیج کے ذریعے کام کر سکتا ہوں اور اسے تھوڑا زیادہ چمکدار بنا سکتا ہوں.
16:53	مجھے لگتا ہے یہ کچھ زیادہ ہی تھا اور میں اس بارے میں یقین سے نہیں کہہ سکتا کہ میں وہاں کیا کر رہا ہوں.
17:00	لہذا اسٹیپ کو انڈو کرتا ہوں.

17:03	آپ وہ تکنیک دیکھ سکتے ہیں جس سے میں نے لیئر بنائی اور اسے درمیانی گرے اور ہر چینل کے لئے 128% بنایا اور لیئر موڈ کو تبدیل کر کے Overlay کیا.
17:17	medium gray یعنی درمیانہ گرے اور Overlay موڈ کچھ نہیں کرتے ہیں اور آپ امیج میں سفید یا سیاہ پینٹ کر سکتے ہیں.
17:26	سفید سے پینٹ کرتے وقت آپ امیج کو تھوڑا سا روشن بناتے ہیں، سیاہ کے ساتھ اسے زیادہ گہرا بناتے ہیں.
17:36	مجھے لگتا ہے تبدیلیوں کے ساتھ یہ امیج اب مکمل ہو گئی ہے.
17:42	میں اس پر دوبارہ کام نہیں کروں گا سوائے اس کے کہ آج جو میں نے کام کیا ہے، آپ میں سے کوئی اس میں کوئی غلطی نکالیں.
17:53	مجھے امید ہے کہ میں نے وہ نہیں کی ہے، لیئر کو dodge and burn نام دیتا ہوں.
18:10	آج کے لئے اتنا ہی تھا.
18:13	اگر آپ کے تبصرہ بھیجنا چاہتے ہیں تو براہ مہربانی info@meetthegimp.org پر لکھیں اور مزید معلومات کے لئے http://meetthegimp.org پر جائیں
18:33	میں آپ سے سننا چاہتا ہوں.
18:36	مجھے بتائیں آپ کو کیا اچھا لگا، میں کیا بہتر کر سکتا تھا، مستقبل میں آپ کیا دیکھنا چاہتے ہیں.
18:46	اس ٹیوٹوریل کا ترجمہ اور صدابندی میں نے یعنی وجاحت احمد نے کی ہے . شامل ہونے کے لئے شکریہ.