| Narration | Time |
|---|---|
| بلینڈر ٹیوٹوریلس کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے. | 00:03 |
| یہ ٹیوٹوریل بلینڈر 2.59 میں بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی تفصیل کے بارے میں ہے. | 00:07 |
| اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدابندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے. | 00:15 |
| اس ٹیوٹوریل کو دیکھنے سے ہم بلینڈر انٹرفیس کے مختلف ونڈوز سیکھیں گے، | 00:22 |
| پیرامٹرس اور ٹیبز ہر ونڈو کی وضاحت کرتے ہیں، کہ 3D ویو میں ایک آبجیکٹ کیسے منتخب کریں. | 00:29 |
| اور X،Y، اور Z سمتوں میں ایک آبجیکٹ کو کس طرح منتقل کریں. | 00:37 |
| میں مانتا ہوں کہ بلینڈر کے ساتھ شروعات کے بارے میں آپ جانتے ہیں. | 00:44 |
| اگر نہیں، تو براہ مہربانی بلینڈر پر ہمارا پہلا ٹیوٹوریل دیکھیں. | 00:48 |
| یہ 3D panel ہے. | 00:56 |
| ڈفالٹ طور پر، یہاں 3D ویو میں تین آبجیکٹس موجود ہیں. | 00:58 |
| cube، lamp اور camera | 01:03 |
| cube پہلے ہی ڈفالٹ طور پر منتخب ہے. | 01:10 |
| lamp منتخب کرنے کے لئے دایاں - کلک کریں. | 01:14 |
| camera منتخب کرنے کے لئے دایاں - کلک کریں. | 01:19 |
| تو 3D ویو میں کسی بھی آبجیکٹ کو منتخب کرنے کے لئے، آپ کو اس آبجیکٹ پر دایاں - کلک کرنا ہوگا. | 01:23 |
| cube منتخب کرنے کے لئے دایاں - کلک کریں. | 01:31 |
| یہ جو تین رنگوں کے ایرو، cube کے مرکز میں مل رہے ہیں، 3D ٹرانسفارم مینپیلیٹر کی نمائندگی کرتے ہیں. | 01:35 |
| یہ مینپیلیٹر ایک خاص محور میں آبجیکٹ کو منتقل کرنے میں مدد کرتا ہے. | 01:44 |
| سرخ رنگ -X محور کی نمائندگی کرتا ہے. | 01:51 |
| سبز - رنگ -Y محور کی نمائندگی کرتا ہے. | 01:55 |
| اور نیلا -Z محور کی نمائندگی کرتا ہے. | 01:59 |
| بائیاں - کلک کریں اور green handle پکڑ کر رکھیں اور اپنا ماؤس بائیں سے دائیں گھمائیں. | 02:05 |
| کی بورڈ شارٹ کٹ کے لئے، G اور Y دبائیں. | 02:15 |

| | |
|---|---|
| 02:22 | ہم دیکھتے ہیں کہ آبجیکٹ صرف Y-محور کی سمت میں ہی گھومتا ہے. |
| 02:32 | اسی طرح، blue handle کا استعمال کرتے ہوئے Z-محور پر آبجیکٹ کو گھمائیں. |
| 02:45 | کی بورڈ شارٹ کٹ کے لئے، G اور Z دبائیں. |
| 02:56 | اب، X محور کے ساتھ آبجیکٹ کو گھمانے کی کوشش کریں. |
| 03:08 | کی بورڈ شارٹ کٹ کے لئے، G اور X دبائیں. |
| 03:23 | علاقہ جو سرخ باکس سے گھرا ہے، 3D وِیو ہے. |
| 03:32 | 3D وِیو کے نچلے بائیں کونے پر جائیں. |
| 03:36 | View پر بائیاں - کلک کریں. یہاں 3D ویو کے لئے مختلف ویو آپشنس کی ایک فہرست ہے. |
| 03:46 | Top پر بائیاں - کلک کریں.۔ کی بورڈ شارٹ کٹ کے لئے numpad 7 دبائیں. |
| 03:52 | 3D ویو یوزر پرسپیکٹو (تناظر) سے ٹاپ ویو میں بدل جاتا ہے. |
| 03:57 | ہم اپنے آبجیکٹ کو ٹاپ ویو سے دیکھ سکتے ہیں. |
| 04:03 | Select پر بائیاں - کلک کریں. یہاں 3D ویو میں تمام آبجیکٹس کے لئے مختلف انتخاب کے آپشنس کی ایک فہرست ہے. |
| 04:18 | Object پر بائیاں - کلک کریں. یہاں فعال آبجیکٹ کے لئے مختلف ایڈیٹنگ آپشنس کی ایک فہرست ہے. |
| 04:35 | 3D ویو کے بائیں طرف object Tools پینل ہے. |
| 04:41 | اس پینل میں 3D ویو میں فعال آبجیکٹ کو ترمیم کرنے کے لئے مستعمل مختلف ٹولز کی فہرست ہے. |
| 04:49 | ٹولز مختلف اقسام میں گروپڈ ہیں. |
| 04:52 | Transform،Object،Shading،Keyframes،Motion Paths،repeat، Grease Pencil |
| 05:13 | مثلاً، 3D ویو میں lamp کو حرکت دیں. |
| 05:19 | lamp منتخب کرنے کے لئے دایاں - کلک کریں. |
| 05:23 | Object tools پینل پر جائیں. |
| 05:28 | آپ Object tools پینل میں lamp کے لئے آپشنس دیکھ سکتے ہیں. |
| 05:35 | translate پر بائیاں - کلک کریں اور اپنا ماؤس گھمائیں. |

| | |
|---|---|
| 05:41 | lampماؤس کی سرگرمی کی سمت میں گھومتا ہے. |
| 05:46 | translate کو منسوخ کرنے کے لئے screenپر دایاں - کلک کریں یا اپنے کی بورڈ پر Escدبائیں. |
| 05:57 | 3D ویو کے دائیں طرف، ایک اور پینل، ڈفالٹ طور پر چھپا ہوا ہے. |
| 06:04 | چھپے پینل کو کھولنے کے لئے 3D ویو کے اوپر دائیں کونے میں plus signپر بائیاں - کلک کریں. |
| 06:12 | کی بورڈ شارٹ کٹ کے لئے، N دبائیں. |
| 06:17 | یہ اضافی آبجیکٹ Transform پینل پروپرٹیز ونڈو میں Objectپینل کی طرح ہے. |
| 06:25 | ہم Object پینل کو بعد کے ٹیوٹوریل میں تفصیل سے دیکھیں گے. |
| 06:30 | ابھی کے لئے، اضافی پینل چھپاتے ہیں اور ڈفالٹ 3D ویو پر واپس جاتے ہیں. |
| 06:37 | اپنا ماؤس کرسر اضافی آبجیکٹ Transform پینل کے بائیں کنارے پر لے جائیں. |
| 06:44 | ایک دو سروں والا ایرو ظاہر ہوتا ہے. |
| 06:48 | بائیاں - کلک کریں اور اپنا ماؤس دائیں طرف کھینچیں |
| 06:52 | اضافی آبجیکٹ Transform پینل پھر سے چھپ گیا ہے. |
| 06:59 | آپ اس پینل کو چھپانے یا ظاہر کرنے کے لئے کی بورڈ شارٹ کٹ N کا بھی استعمال کرسکتے ہیں. |
| 07:07 | 3D ویو کے بارے میں مزید جاننے کے لئے، Types of Windows - 3D viewپر ٹیوٹوریل دیکھیں. |
| 07:18 | علاقہ جو سرخ باکس سے گھرا ہے، Infoپینل ہے. |
| 07:24 | یہ ہمارے بلینڈر انٹرفیس میں سب سے اوپری پینل ہے۔ 'Info' ، پینل میں مین مینیو ہے. |
| 07:33 | Fileپر بائیاں - کلک کریں. |
| 07:36 | اس مینو میں فائل آپشنس ہیں جیسےcreating a new file، opening an existing file، saving the file، User Preferences، importing or exporting a fileوغیرہ. |
| 07:57 | Add پر بائیاں - کلک کریں. |
| 08:00 | یہاں object repositoryہے. |
| 08:04 | اس مینو کو استعمال کرتے ہوئے ہم 3D ویو میں نئے آبجیکٹ شامل کرسکتے ہیں. |
| 08:10 | کی بورڈ شارٹ کٹ کے لئے، Shiftاور A دبائیں. |
| 08:18 | اب 3D ویو میں پلین جوڑتے ہیں. |

| | |
|---|---|
| 08:23 | 3D کرسر کو گھمانے کیلئے سکرین پر کہیں بھی بائیاں - کلک کریں. |
| 08:29 | میں یہ مقام منتخب کر رہا ہوں. |
| 08:34 | ADD مینو لانے کے لئے Shift اور A دبائیں. |
| 08:39 | Mesh، plane پر بائیں - کلک کریں. |
| 08:44 | 3D کرسر کی جگہ پر ایک نیا پلین 3D ویو میں جڑ گیا ہے. |
| 08:51 | 3D کرسر کے بارے میں جاننے کے لئے، براہ مہربانی نیوی گیشن 3D - کرسر (Navigation - 3D cursor) پر ٹیوٹوریل دیکھیں. |
| 09:00 | اسی طرح، آپ 3D ویو میں کچھ اور آبجیکٹس کو شامل کرنے کی کوشش کر سکتے ہیں. |
| 09:13 | اب Info پینل پر واپس جائیں. |
| 09:16 | رینڈر مینو کھولنے کے لئے Render پر بائیاں - کلک کریں. |
| 09:21 | رینڈر میں مختلف رینڈر آپشنس ہیں، جیسے render image، render animation، show or hide render view وغیرہ. |
| 09:34 | رینڈر ترتیبات بعد کے ٹیوٹوریلس میں تفصیل سے سیکھیں گے. |
| 09:40 | اِنفو پینل کے بارے میں مزید جاننے کے لئے، ونڈوز کی قسم - فائل براؤزر اور اِنفو پینل (Type of Windows - File Browser and Info Panel) پر ٹیوٹوریل دیکھیں. |
| 09:55 | سرخ باکس کے نیچے کا علاقہ outliner پینل ہے. |
| 10:00 | یہ بلینڈر انٹرفیس کے اوپری دائیں کونے میں موجود ہے. |
| 10:07 | آوٹلائنر 3D ویو میں موجود تمام آبجیکٹس کی فہرست دیتا ہے. |
| 10:14 | آوٹلائنر کے بارے میں مزید جاننے کے لئے، ونڈوز کی قسم - آوٹلائنر (Types of Windows - Outliner) پر ٹیوٹوریل دیکھیں. |
| 10:26 | سرخ باکس کا اندرونی علاقہ properties ونڈو ہے. |
| 10:36 | اس ونڈو میں ٹولز اور سیٹنگس یعنی ترتیبات کی ایک بڑی تعداد کے ساتھ پینلس کی ایک وسیع رینج شامل ہے. |
| 10:38 | ہم blender میں کام کرتے وقت ان پینلس کا کئی بار استعمال کریں گے. |
| 10:44 | properties ونڈو بلینڈر انٹرفیس کے نچلے دائیں کونے میں، آوٹلائنر کے نیچے موجود ہے. |

| | |
|---|---|
| 10:53 | پروپرٹیز ونڈو کے بارے میں مزید جاننے کے لئے، Types of Windows - Properties Part 1 and 2) ونڈوز کے اقسام -پروپرٹیز پارٹ 1اور 2 پر ٹیوٹوریل دیکھیں. |
| 11:07 | یہ Timeline ہے. |
| 11:10 | یہ 3D ویو کے نیچے واقع ہے. |
| 11:15 | یہاں ہم اینیمیشن کے لئے فریم رینج دیکھ سکتے ہیں. |
| 11:21 | یہ سبز ورٹکل لائن آپکو موجودہ فریم بتاتی ہے، جس پر آپ کام کررہے ہیں. |
| 11:28 | آپ اسے فریم رینج کے ساتھ منتقل کرسکتے ہیں. |
| 11:33 | بائیاں - کلک کریں اور سبز -رنگ کی لائن پکڑ کر رکھیں. |
| 11:36 | اب اپنا ماؤس گھمائیں. |
| 11:43 | فریم کی تصدیق کے لئے بائیاں - کلک چھوڑ دیں. |
| 11:50 | Start one ہماری اینیمیشن سیریز کی ابتدائی فریم کی نمائندگی کرتا ہے. |
| 11:58 | End 250 ہماری اینیمیشن سیریز کے آخری فریم کی نمائندگی کرتا ہے. |
| 12:10 | یہ ہمارے اینیمیشن کے لئے پلے - بیک آپشنس ہیں. |
| 12:16 | ٹائم لائن کے بارے میں مزید جاننے کے لئے، ونڈوز قسم -ٹائم لائن Types of Windows - Timeline)) پر ٹیوٹوریل دیکھیں. |
| 12:25 | تو، یہ بلینڈر انٹرفیس کا ایک مختصر جائزہ ہے. |
| 12:30 | ان سب ونڈوز کے علاوہ، جو ورک اسپیس یعنی کام کرنے کی جگہ میں ڈفالٹ طور پر موجود ہیں، |
| 12:35 | یہاں دیگر ونڈوز بھی ہیں، جنہیں کسی بھی مقام پر مینو میں سے منتخب کیا جاسکتا ہے. |
| 12:42 | ان تمام ونڈوز کا تفصیلی بیان، بعد کے ٹیوٹوریلس میں دیا گیا ہے. |
| 12:51 | اب 3D ویو میں ہر آبجیکٹ کو منتخب کرنے کی کوشش کریں؛ |
| 12:57 | 3D transform manipulator کا استعمال کرتے ہوئے، cube کو X، Y اور Z سمتوں میں گھمائیں. |
| 13:06 | view ٹیب کھولیں اور آبجیکٹ ٹول پینل میں ٹرانسلیٹ کا استعمال کرتے ہوئے، 3D ویو میں کیمرا گھمائیں. |
| 13:20 | اس پروجیکٹ کو آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن کی حمایت حاصل ہے. |
| 13:28 | اس پر مزید معلومات درج ذیل لنکس پر دستیاب ہے |

| | |
|---|---|
| 13:33 | oscar.iitb.ac.in،اور http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro |
| 13:47 | سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ |
| 13:49 | سپوکن ٹیوٹوریلس کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے. |
| 13:53 | ان سِند بھی دیتے ہیں جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں. |
| 13:57 | مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں. |
| 14:04 | ہم سے جڑنے کے لیے آپکا شکریہ. |