Narration	Time
بلینڈر ٹیوٹوریلس کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے.	00.03
یہ ٹیوٹوریل بلینڈر 2.59 میں 3D کرسر کے بارے میں ہے.	00.07
اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے	00.15
اس ٹیوٹوریل کو دیکھنے کے بعد، ہم سیکھیں گے کہ 3D کرسر کیا ہے؟	00.25
blender میں 3D کرسر کا استعمال کرتے ہوئے 3 ڈی ویو میں نئے آبجیکٹس اور blender میں 3D کرسر کے لئے سنیپنگ آپشنس کیسے جوڑیں	00.32
میں مان کر چلتا ہوں کہ آپکو سسٹم پر بلینڈر کی تنصب کے بارے میں پہلے سے ہی پتہ ہے	00.46
اگر نہیں، تو براہ مہربانی بلینڈر نصب کرنے پر ہمارا پہلا ٹیوٹوریل دیکھیں.	00.51
3D کرسر، بلینڈر سکرین کے مرکز میں دکھنے والا، کراس -ہیئر کے ساتھ سرخ اور سفید رنگ کا دائرہ ہے	00.57
blender میں 3D کرسر دیکھتے ہیں . یہ کرنے کے لئے ہمیں بلینڈر کھولنا ہوگا.	01.06
یہاں بلینڈر کھولنے کے لئے دو طریقے ہیں.	01.12
پہلا، ڈیسک ٹاپ پر Blender آئکن پر جائیں Blender آئکن پر دائیاں - کلک کریں Open . پر بائیاں- کلک کریں.	01.15
بلینڈر کھولنے کے لئے دوسرا اور آسان طریقہ ہے ڈیسک ٹاپ پر Blender آئکن پر بائیاں -ڈبل کلک کریں.	01.27
یہ بلینڈر 2.59 ہے . نوٹ کریں، کہ یہاں دکھایا گیا سکرین ریزلوشن 1024 X 768 پکسلز ہے.	01.42
بلینڈر انٹرفیس میں فونٹ کا سائز بڑھا دیا گیا ہے تاکہ آپ دیئے گئے تمام آپشنس کو سمجھ سکیں.	01.54
انٹرفیس فونٹ کے سائز میں کیسے اضافہ کریں، یہ سیکھنے کے لئے یوزر پریفرِنس پر ٹیوٹوریل دیکھیں.	02.01
یہ استقبالیہ پیج یا splash سکرین کے طور پر جانا جاتا ہے . بلینڈر کے بارے میں سیکھنے کے لئے یہ کچھ مفید ریفرینس یعنی محولہ لِنکس ظاہر کرتا ہے.	02.12
splash سکرین ہٹانے کے لئے اپنے کی بورڈ پر ESC دبائیں یا	02.20
بلینڈر انٹرفیس پر splash سکرین کے علاوہ دیگر کہیں بھی بائیاں- ماؤس بٹن کلک کریں.	02.25
اب آپ ڈفالٹ بلینڈر workspace دیکھ سکتے ہیں.	02.32
3D کرسر کیوب کی طرف سے گھیر لئے گئے اسکرین کے مرکز کی دائیں طرف میں ہے.	02.37

02.43	کرسر ٹھیک سے نہیں دِکھ رہا، اس لئے ہمیں کیوب ڈلیٹ کرنا چاہئے.
02.48	ڈفالٹ طور پر، کیوب پہلے ہی منتخب ہے.
02.51	اسے ڈلیٹ کرنے کے لئے، کی بورڈ پر ڈلیٹ بٹن دبائیں . ڈلیٹ پر بائیاں - کلک کریں.
02.58	یہاں، اب آپ 3D کرسر اچھے سے دیکھ سکتے ہیں.
03.04	3D کرسر کا بنیادی مقصد 3D ویو میں جڑے ہوئے نئے آبجیکٹس کے مقام کی وضاحت کرنا ہے.
03.15	ADD پر جائیں، Mesh پر جائیں، Cube پر کلک کریں.
03.19	3D ویو میں نئے آبجیکٹس کو شامل کرنے کے لئے کی بورڈ شارٹ کٹس **shift** اور **A** بٹن کا بھی استعمال کر سکتے ہیں.
03.27	ایک نیا کیوب 3 ڈی ویو میں جڑ گیا ہے.
03.30	جیسا کہ آپ دیکھ سکتے ہیں، نیا کیوب 3D کرسر کے طور پر اسی مقام پر ظاہر ہوا ہے.
03.38	اب دیکھتے ہیں، کہ نئے مقام پر نیا آبجیکٹ کیسے جوڑیں
03.44	پہلے ہمیں 3D کرسر کو ایک نئے مقام پر منتقل کرنا ہوگا.
03.48	ایسا کرنے کے لئے، 3D اسپیس میں کسی بھی مقام پر بائیاں - کلک کریں.
03.53	میں کیوب کے بائیں طرف کلک کر رہا ہوں.
03.59	نیا آبجیکٹ Mesh شامل کرنے کے لئے Shift اور A دبائیں UV sphere پر بائیں - کلک کریں.
04.10	UV Sphere 3D کرسر کے نئے مقام پر ظاہر ہوتا ہے.
04.15	اب ہم 3D کرسر کے لئے سنیپنگ آپشنس دیکھیں گے.
04.22	Object پر جائیں، Snap پر جائیں، یہ Snap مینو ہے.
04.29	یہاں مختلف آپشنس ہیں.
04.31	آپ کی بورڈ شارٹ کٹس Shift اور S کو بھی استعمال کر سکتے ہیں.
04.38	"Selection to cursor" منتخب آبجیکٹس کو 3D کرسر پر سنیپ کرتا ہے.
04.45	مثلاً، 3D کرسر پر کیوب کو سنیپ کرتے ہیں.
04.50	cube پر رائٹ کلک کریں snap مینو کو اوپر لانے کے لئے Shift اور S دبائیں.
04.58	Selection to cursor پر بائیاں-کلک کریں . کیوب 3D کرسر پر سنیپ ہوتا ہے.

05.06	اب کیوب کو دائیں طرف لے جائیں، green handle پر بائیاں - کلک کریں، اپنے ماؤس کو پکڑ کر رکھیں اور دائیں طرف کھینچیں
05.17	کی بورڈ شارٹ کٹ کے لئے G اور Y دبائیں.
05.23	3ڈی ویو میں موونگ یعنی مُتحرک آبجیکٹس کے بارے میں مزید جاننے کے لئے Basic description of Blender interface کے ٹیوٹوریل کو دیکھیں.
05.35	Snap مینو کو اوپر لانے کے لئے Shift اور S دبائیں، cursor to selected پر بائیاں - کلک کریں.
05.43	3D کرسر نئے مقام میں کیوب کے مرکز پر سنیپ ہوتا ہے.
05.50	اگر آپ کے پاس ایک ہی وقت میں ایک سے زیادہ آبجیکٹس منتخب ہیں، مثلاً یہاں کیوب اور UV sphere ہے.
05.59	Cursor to selected، دو منتخب آبجیکٹس کے مرکز میں 3D کرسر کو سنیپ کرتا ہے.
06.07	میں دکھاتا ہوں . جیسا کہ آپ دیکھ سکتے ہیں، کیوب پہلے ہی منتخب ہے.
06.12	UV sphere منتخب کرنے کے لئے Shift اور رائٹ کلک کریں . تو اب آپ کے پاس ایک ہی وقت میں دو منتخب آبجیکٹس ہیں.
06.22	snap مینو کو اوپر لانے کے لئے Shift اور S دبائیں، Cursor to selected پر کلک کریں.
06.30	3D کرسر دو منتخب آبجیکٹس کے مرکز میں سنیپ ہوتا ہے.
06.36	اب لیمپ پر Shift اور رائٹ کلک کریں، snap مینو کو اوپر لانے کے لئے Shift اور S دبائیں.
06.47	Cursor to Selected پر کلک کریں، 3D کرسر 3 منتخب آبجیکٹس کے مرکز میں سنیپ ہوتا ہے.
06.58	3D کرسر کو منتقل کرنے کے لئے 3ڈی ویو میں کسی بھی جگہ پر کلک کریں . میں نیچے دائیں جانب کلک کر رہا ہوں.
07.07	snap مینو کو اوپر لانے کے لئے Shift اور S دبائیں.
07.12	Cursor to Center پر کلک کریں، 3D کرسر 3D ویو کے مرکز میں سنیپ ہوتا ہے.
07.22	آبجیکٹس کو غیر منتخب کرنے کے لئے کی بورڈ پر A دبائیں.
07.28	اب، UV sphere پر رائٹ کلک کریں . اسے غیر منتخب کرنے کے لئے A دبائیں.
07.39	snap مینو کو اوپر لانے کے لئے Shift اور S دبائیں.
07.44	Cursor to active پر کلک کریں.
07.47	3D کرسر گزشتہ فعال منتخب UV Sphere کے مرکز میں سنیپ ہوتا ہے.

07.56	3D کرسر اضافی فوائد فراہم کرتا ہے، جب یہ ماڈلنگ کے وقت ایک محور نقطہ کے طور پر استعمال کیا جاتا ہے.
08.03	لیکن ہم اسے بعد کے ٹیوٹوریلس میں دیکھیں گے.
08.08	اب 3D کرسر کا استعمال کرتے ہوئے مختلف مقامات میں 3 ڈی ویو پر نئے آبجیکٹس کو شامل کرنے کی کوشش کریں.
08.16	اس کے بعد، snap مینو میں سنیپنگ آپشنس کو کھولیں . گڈ لک!
08.26	تو اب بلینڈر 3D کرسر پر اپنے ٹیوٹوریل کو ختم کرتے ہیں.
08.31	یہ پروجیکٹ حکومت ہند کے ایمیچارڈی کے "آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن " کی طرف سے حمایت شدہ ہے.
08.40	اس مشن پر مزید معلومات درج ذیل لنک پر دستیاب ہیںoscar.iitb.ac.in،اور http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro
09.00	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ
09.02	سپوکن ٹیوٹوریلس کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے.
09.06	ان کو سند بھی دیتے ہیں جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں.
09.11	مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں.
09.17	ہم سے جڑنے کے لئے آپکا شکریہ.