Narration	Time
بلینڈر ٹیوٹوریل کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے.	00.07
یہ ٹیوٹوریل نیوی گیشن - کیمرا ویو کے بارے میں ہے.	00.11
ہم سیکھیں گے کہ بلینڈر 2.59 میں کیمرا نیوِگیٹ کیسے کریں.	00.16
اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدابندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے	00.21
یہ ٹیوٹوریل دیکھنے کے بعد،	00.30
ہم سیکھ جائینگے گے کہ نئے کیمرا ویو کے لئے کیمرے کا مقام کیسے تبدیل کریں.	00.32
کیمرا ویوکورول، پین (گھمائیں)، ڈالی، اور ٹریک کیسے کریں	00.38
اور فلائی موڈ کو استعمال کرتے ہوئے نیا کیمرا ویو کیسے منتخب کریں.	00.43
میں مانتا ہوں کہ آ پکو پہلے سے ہی پتہ ہے کہ آپ کے سسٹم پر بلینڈر کیسے انسٹال کریں.	00.50
اگر نہیں تو براہ مہربانی بلینڈر نصب کرنے کے لئے ہمارے پہلے ٹیوٹوریلس دیکھیں.	00.54
ڈفالٹ طور پر، جب بلینڈر رکھلتا ہے، 3D ویو، User Perspective view میں ہوتا ہے.	01.02
اب، کیمرا ویو پر چلتے ہیں.	01.11
3D پینل کے نیچے بائیں کونے میں view ٹیب پر جائیں.	01.15
مینو میں سے camera پر بائیاں - کلک کریں.	01.21
کی بورڈ شارٹ کٹ کے لئے، numpad 0 دبائیں.	01.25
اگر آپ لیپ ٹاپ کا استعمال کر رہے ہیں، تو آپ کی نمبر کیز، numpad کی طرح کام کرنی چاہئے.	01.29
Numpad کی مشابہت یعنی emulation کیسے کریں، یہ سیکھنے کے لئے، یوزر پریفرینس پر ٹیوٹوریل دیکھیں.	01.36
یہ Camera View ہے.	01.45
ڈاٹِڈ باکس فعال کیمرے کا ویو فیلڈ ہے.	01.49
اس ڈاٹِڈ باکس کے اندر تمام آبجیکٹس کو پیش کیا جائے گا.	01.55
Render ترتیبات کو اگلے ٹیوٹوریل میں سکھایا جائے گا.	02.01
بلینڈر آپکے موجودہ وِیو پوائینٹ سے میل کھانے کیلئے، فعال کیمرے کو مناسب مقام اور موافق بنانے کی اجازت دیتا ہے.	02.05
دیکھتے ہیں کہ یہ کس طرح.	02.11

02.15	perspectiveویو پرواپس جانے کے لئے Numpad zeroدبائیں.
02.20	آپ دیکھتے ہیں، کہ کیمرا ویو سے سوئچ کرنے کے لئے شارٹ کٹ numpad zeroایک ٹوگل ہے.
02.26	ماؤس وہیل یا MMB پکڑ کر رکھیں اور جہاں آپ اپنا کیمرا رکھنا چاہتے ہیں اس مقام پر ویو کو گھمانے کے لئے ماؤس کو حرکت دیں.
02.36	میں نے یہ مقام چن لیا ہے.
02.40	Control، Altاور Num Pad zeroدبائیں.
02.46	کیمرا نئے مقام پر چلا جاتا ہے.
02.49	3Dویو اسی وقت، کیمرا ویو میں بدل جاتا ہے.
02.54	بلینڈر آپکو کیمرا پر کچھ نیویگیشنل کاروائیاں کرنے کی اجازت بھی دیتا ہے جیسے رولنگ، پیننگ، ٹریکنگ وغیرہ.
03.03	اب ہم انہیں دیکھیں گے.
03.05	کیمرے کو منتخب کرنے کے لئے ڈاٹڈ باکس پر رائٹ - کلک کریں.
03.10	یہاں سے آپ کسی دوسرے آبجیکٹ کی طرح، کیمرے کا موثر استعمال کر سکتے ہیں.
03.17	یاد رکھیں، کہ ان کاموں کو کرنے کے لئے، کیمرا ویو میں ہونا ضروری ہے.
03.22	پہلا ایکشن یعنی فعل، ہم دیکھیں گے، کیمرا ویو رول کرنا.
03.26	آبجیکٹ کو روٹیشن موڈ میں لانے کے لئے اپنے کی بورڈ پر R دبائیں.
03.32	اب اپنا ماؤس بائیں سے دائیں اور اوپر اور نیچے کریں
03.42	ڈفالٹ طور پر، یہ کیمرے کو اس کے لوکل z- محور میں گھماتا ہے، یعنی محور کے اردگرد، جو کیمرا ویو کے اندر یا باہر آتا ہے.
03.53	عمل کو منسوخ کرنے کے لئے سکرین پر دائیاں - کلک کریں یا کی بورڈ پر Escدبائیں.
03.58	یہ آپ کو آپ کے پہلے کیمرا ویو پر واپس لے جائے گا.
04.04	اب اگلا فعل یعنی ایکشن، ہم دیکھیں گے کیمرا ویو پین کرنا
04.09	پیننگ دو سمتوں میں ہے -بائیں سے دائیں یا اوپر اور نیچے.
04.15	آبجیکٹ کو روٹیشن موڈ میں لانے کے لئے R دبائیں X . دوبارہ دبائیں.
04.22	پہلا X، روٹیشن کو گلوبل X- محور پر lock کرتا ہے.
04.26	دوسرا X روٹیشن کو لوکل X- محور پر lock کرتا ہے.

04.31	ہم گلوبل اور لوکل ٹرانسفارم (تبدیلی) محور کے بارے میں اگلے ٹیوٹوریلس میں تفصیل سے بات کریں گے.
04.38	اب ماؤس اوپر اور نیچے گھمائیں.
04.42	کیمرا ویو اوپر اور نیچے گھومتا ہے.
04.47	اب، Y دوبارہ دبائیں.
04.51	پہلا Y روٹیشن کو گلوبل-Y محور پر lock کرتا ہے.
04.56	دوسرا Y روٹیشن کو لوکل-Y محور پر lock کرتا ہے.
05.00	اب ماؤس بائیں سے دائیں گھمائیں.
05.05	کیمرا ویو بائیں سے دائیں اور برعکس -ترتیب میں گھومتا ہے.
05.12	کیمرا ویو پر واپس جانے کے لئے رائٹ کلک کریں.
05.16	اب ہم کیمرا وِیو ڈالی(Dolly) کریں گے .ایسا کرنے کے یہاں دو طریقے ہیں.
05.21	پہلا، کیمرا پکڑنے کے لئے G دبائیں.
05.25	ماؤس وہیل یا MMB پکڑ کر رکھیں اور ماؤس کو اوپر اور نیچے گھمائیں.
05.43	دوسرا طریقہ ہے، آپ اس کے لوکل-z محور کے ساتھ کیمرے کو منتقل کر سکتے ہیں۔ G دبائیں.
05.53	پھر کیمرے کو لوکل-Z محور پر lock کرنے کے لئے Z دوبارہ دبائیں.
05.59	اب ماؤس کو اوپر اور نیچے گھمانا، ایک ہی طرح کا اثر دیتا ہے.
06.11	کیمرا ویو پر واپس جانے کے لئے رائٹ - کلک کریں.
06.15	کیمرا ویو کو بائیں سے دائیں یا اوپر اور نیچے ٹریک کرنے کا مطلب ہے کہ اسے لوکل X یا Y محور پر گھمانا.
06.24	G دبائیں۔ X دوبارہ دبائیں اور ماؤس کو بائیں سے دائیں گھمائیں.
06.35	کیمرا ویو بائیں سے دائیں اور برعکس ترتیب میں ٹریک ہوتا ہے.
06.42	اب Y دوبارہ دبائیں اور ماؤس کو اوپر اور نیچے گھمائیں.
06.48	کیمرا ویو اوپر اور نیچے ٹریک کرتا ہے.
06.53	کیمرا ویو پر واپس جانے کے لئے رائٹ - کلک کریں.
06.59	بلینڈر کیمرے کے لئے فلائی موڈ بھی فراہم کرتا ہے.
07.05	فلائی موڈ میں جانے کے لئے Shift F دبائیں.

07.10	اب آپ کیمرا و یو کو تین طرح سے گھما سکتے ہیں.
07.14	پہلا ہے، کی بورڈ پر شارٹ کٹ کیز کا استعمال کرتے ہوئے.
07.19	زوم -ان کرنے کے لئے کی بورڈ پر W دبائیں.
07.30	زوم - آؤٹ کرنے کے لئے S دبائیں.
07.40	بائیں جانے کے لئے A دبائیں.
07.51	دائیں جانے کے لئے D دبائیں.
08.02	کیمرا و یو پر واپس جانے کے لئے رائٹ - کلک کریں.
08.05	دوسرا طریقہ ہے، کیمرا و یو کو زوم -ان اور زوم - آؤٹ کرنے کے لئے فلائی موڈ میں ماؤس وہیل یا سکرول کا استعمال کرتے ہوئے.
08.13	فلائی موڈ میں جانے کے لئے Shift & F دبائیں.
08.18	زوم -ان کرنے کے لئے ماؤس وہیل اوپر کی طرف سکرول کریں
08.25	شارٹ کٹ کے لئے، + numpad دبائیں.
08.30	زوم - آؤٹ کرنے کے لئے وہیل نیچے کی طرف سکرول کریں
08.38	شارٹ کٹ کے لئے، - numpad دبائیں.
08.43	کیمرا و یو پر واپس جانے کے لئے رائٹ - کلک کریں.
08.49	کیمرا و یو، بائیں سے دائیں اور برعکس -ترتیب میں گھمانے کے لئے آخری طریقہ ہے، فلائی موڈ میں ماؤس وہیل یا سکرول کا استعمال.
08.59	فلائی موڈ میں جانے کے لئے Shift & F دبائیں.
09.04	D دبائیں اور ماؤس وہیل کو اوپر اور نیچے سکرول کریں
09.13	کیمرا و یو بائیں سے دائیں اور برعکس -ترتیب میں گھومتا ہے.
09.28	کیمرا و یو کو بند کرنے کے لئے سکرین پر بائیاں - کلک کریں.
09.33	اب، یہ آپ کا نیا کیمرا و یو ہے.
09.38	تو اب ہم کیمرا و یو نیوی گیشن (Camera view-Navigation) پر ٹیوٹوریل ختم کرتے ہیں.
09.43	اب ایک نئی فائل میں،

09.45	کیمرا کا مقام تبدیل کریں اور کیمرا ویو، رول، پین، ڈالی اور اپنا کیمرا ٹریک کریں
09.54	اور نیا کیمرا ویو منتخب کرنے کے لئے فلائی موڈ کا استعمال کریں.
10.00	یہ پروجیکٹ حکومت ہند کے ایمپچارڈی کے "آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن " کی طرف سے حمایت شدہ ہے.
10.08	اس مشن پر مزید معلومات درج ذیل لنک پر دستیاب ہیں oscar.iitb.ac.inاور http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro .
10.27	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ-
10.30	سپوکن ٹیوٹوریلس کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے.
10.33	ان کو سنِد بھی دیتے ہیں، جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں.
10.38	مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں.
10.45	ہم سے جڑنے کے لیے آپکا شکریہ.