Narration	Time
بلینڈر ٹیوٹوریلس کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے.	00.04
یہ ٹیوٹوریل بلینڈر 2.59 میں پروپرٹیز ونڈو کے بارے میں ہے.	00.08
اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے.	00.15
اس ٹیوٹوریل کو دیکھنے سے، ہم سیکھیں گے کہ پروپرٹیز ونڈو کیا ہے.	00.28
پروپرٹیز ونڈو میں Texture پینل کیا ہے؛	00.33
پروپرٹیز ونڈو کے Texture پینل میں مختلف سیٹنگس کیا ہیں.	00.38
میں مان کر چلتا ہوں، کہ آپ بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی عناصر کے بارے میں جانتے ہیں.	00.45
اگر نہیں تو براہ مہربانی ہمارے گزشتہ ٹیوٹوریل " - بلینڈر انٹرفیس کا بنیادی تفصیل (Basic Description of the Blender Interface ") کی پیروی کریں.	00.50
پروپرٹیز ونڈو ہماری سکرین کے دائیں حصہ پر واقع ہے.	00.58
ہم پروپرٹیز ونڈو کے کچھ پینلس اور ان کی ترتیبات کو گزشتہ ٹیوٹوریل میں پہلے ہی دیکھ چکے ہیں.	01.04
پروپرٹیز ونڈو کے اگلے پینلس کو دیکھتے ہیں.	01.11
پہلے، ہمیں اچھے سے نظر آنے اور سمجھنے کے لئے آپ کی پروپرٹیز ونڈو کا سائز تبدیل کرنا چاہئے.	01.14
پروپرٹیز ونڈو کے بائیں حصہ پر بائیاں - کلک کریں، پکڑ کر رکھیں اور بائیں طرف ڈریگ کریں.	01.21
اب ہم پروپرٹیز ونڈو میں آپشنس زیادہ واضح دیکھ سکتے ہیں.	01.29
بلینڈر ونڈو کا سائز کیسے تبدیل کریں، یہ سیکھنے کے لئے ہمارا ٹیوٹوریل "blender - میں ونڈو قسم کس طرح تبدیل کریں" (How to Change Window Types in Blender)دیکھیں.	01.34
پروپرٹیز ونڈو کی سب سے اوپری رو پر جائیں.	01.45
پروپرٹیز ونڈو کے سب سے اوپری رو پر Checkered Square آئکن پر بائیاں - کلک کریں.	01.48
یہ Texture پینل ہے . یہاں ہم فعال آبجیکٹ کے فعال میٹیریل میں ایک Texture شامل کر سکتے ہیں.	01.55
Texture آئکن کے ٹھیک نیچے، ہم ظاہر لنکس دیکھ سکتے ہیں.Cube to White to Tex .	02.04
اس کا مطلب ہے کہ فعال آبجیکٹ، کیوب ہے۔ White ، کیوب کا فعال میٹیریل ہے.	02.14
Tex سفید میٹیریل کا فعال Texture ہے . یہاں تین طرح کے ٹیکسچرس ہیں-	02.23

اور Material Textures،World Textures، Brush Textures.	02.32
اس ٹیوٹوریل میں ہم Material textures دیکھیں گے.	02.38
World Textures اور brush textures اگلے ٹیوٹوریلس میں دیکھیں گے.	02.42
یہ Texture slot باکس ہے. ڈفالٹ طور پر، فعال میٹیریل کے لئے ایک ٹیکسچر اینیبلڈ یعنی لاگو ہے. یہ نیلے میں نمایاں ہے.	02.49
نمایاں Texture سے دور دائیں طرف check box پر بائیاں - کلک کریں. اب ٹیکسچر ڈِس ایبل یعنی غیر فعال ہو گیا ہے.	03.00
چیک باکس پر دوبارہ بائیاں - کلک کریں. یہ پھر سے اینیبل ہو گیا ہے. چیک باکس کے آگے ایک vertical scroll bar ہے.	03.11
vertical scroll پر بائیاں - کلک کریں اور پکڑ کر رکھیں. اپنا ماؤس نیچے کی طرف ڈریگ کریں.	03.25
اب موجودہ میٹیریل کے لئے آپ تمام دستیاب Texture slots دیکھ سکتے ہیں.	03.32
ہر سلاٹ ایک checkered square کے طور پر ظاہر ہے.	03.38
فعال Texture پر واپس سکرال کریں.	03.44
Texture slot باکس میں ٹیکسچرس کو اوپر اور نیچے کھسکانے کے لئے اپ اور ڈاؤن ایروس کا استعمال کریں.	03.48
down arrow پر بائیاں - کلک کریں. فعال Texture دوسرے Texture slot پر جاتا ہے.	03.56
up arrow پر بائیاں - کلک کریں. فعال Texture پہلے سلاٹ پر واپس چلا جاتا ہے.	04.06
اپ اور ڈاؤن ایروس کے نیچے ایک اور black down arrow ہے.	04.15
black down arrow پر بائیاں - کلک کریں. ایک مینو ظاہر ہوتا ہے.	04.20
Copy Texture slot settings پر بائیاں - کلک کریں.	04.26
باکس میں دوسرے Texture سلاٹ پر بائیاں - کلک کریں. یہ نیلے -رنگ میں نمایاں ہو جاتا ہے.	04.31
black down arrow پر پھر سے بائیاں - کلک کریں.	04.40
Paste Texture slot settings پر بائیاں - کلک کریں.	04.45
پہلے Texture سیٹِنگس کی طرح، دوسرے Texture سلاٹ میں ایک نیا Texture ظاہر ہوتا ہے.	04.49
سلاٹ باکس کے نیچے Texture نیم بار کے دائیں طرف کراس نشان پر بائیاں - کلک کریں.	04.57

دوسرا Texture ہٹ گیا ہے . ساتھ ہی اس کی سیٹنگس بھی چلی گئی ہیں.	05.07
پلس آئکن کے ساتھ ایک نیو بٹن ظاہر ہوتا ہے.	05.15
new بٹن پر بائیاں - کلک کریں . دوسرے Texture سلاٹ میں ایک نیا Texture ظاہر ہوتا ہے.	05.20
تو ایک نیا Texture شامل کرنے کا یہ ایک اور طریقہ ہے.	05.29
نوٹ کریں، کہ کس طرح دوسرے Texture کے بائیں طرف، checkered square مختلف تصویر میں بدل گیا ہے.	05.34
نیچے ایک preview ونڈو ظاہر ہوتی ہے . یہ فعال Texture کا پرویو ظاہر کرتی ہے.	05.42
اس Texture کو پھر سے نام دیں.	05.49
سلاٹ باکس کے نیچے texture name bar پر بائیاں - کلک کریں.	05.53
اپنے کی بورڈ پر Bump لکھیں اور اینٹر دبائیں.	05.57
نیم بار کے بائیں طرف checkered square پر بائیاں - کلک کریں . یہ Texture مینو ہے.	06.05
سین میں استعمال کئے جانے والے تمام ٹیکسچرس یہاں درج ہیں.	06.12
name bar کے نیچے type bar ہے . ڈفالٹ، طور پر تمام نئے ٹیکسچرس clouds texture ظاہر کرتے ہیں.	06.18
Clouds پر بائیاں - کلک کریں . یہ Type مینو ہے.	06.28
یہاں بلینڈر کی طرف سے سپورٹڈ تمام ٹیکسچرس درج ہیں Wood .، Voxel data، voronoi، وغیرہ.	06.35
Texture کے کسی بھی قسم کو منتخب کرنے کے لئے اس پر بائیاں - کلک کریں . ابھی کے لئے میں Clouds Texture رکھتا ہوں.	06.48
یہ Texture preview ونڈو ہے . یہاں تین ڈسپلے آپشنس ہیں.	06.58
Texture، ڈفالٹ طور پر، یہ ڈسپلے ہمیشہ منتخب رہتا ہے.	07.05
Material پر بائیاں - کلک کریں . یہ میٹیریل پر Texture کا پرویو ظاہر کرتا ہے.	07.10
Both پر بائیاں - کلک کریں . جیسا کہ نام سے پتہ چلتا ہے، اب دونوں Texture اور میٹیریل ڈسپلے، ساتھ - ساتھ ظاہر ہیں.	07.19
Show Alpha پر بائیاں - کلک کریں . اب Texture ٹرانسپیرینٹ یعنی شفاف ہو گیا ہے.	07.30

یہ شیشے اور پانی جیسے میٹیریلس کے لئے استعمال ہوتا ہے .ابھی کے لئے اسے بند کر دیتے ہیں.	07.38
Show Alpha پر پھر سے بائیاں - کلک کریں.	07.44
اگلی سیٹنگ Influence ہے.	07.51
یہاں مختلف آپشنس ہیں، جو Texture کو میٹیریل کے چار اہم علاقوں میں اثر ڈالنے میں مدد کرتے ہیں.	07.53
Diffuse، Shading، Specular اور Geometry۔ ڈفالٹ طور پر، ڈِفیوز کے اندر Colour فعال ہے.	08.01
کلر بار کے بائیں طرف checkbox پر بائیاں - کلک کریں، Colour اب غیر فعال ہو گیا ہے.	08.22
Texture کلر میٹیریل ڈِفیوز کے کلر کو اب اور متاثر نہیں کر رہا ہے.	08.30
Geometry پر جائیں۔ Normal کے آگے checkbox پر بائیاں - کلک کریں.	08.38
اب Texture کا Normal میٹیریل کی جیومیٹری کو متاثر کرتا ہے.	08.45
آپ نتائج پریویو ونڈو پر دیکھ سکتے ہیں.	08.50
پریویو sphere کے اوپر ہر طرف بادل چھوٹے ابھار کے طور پر پھیل گئے ہیں.	08.57
Blend کنٹرول کرتا ہے کہ Texture میٹیریل کے ساتھ کیسے ملتا ہے . ڈفالٹ طور پر، یہ MIX مقرر ہے.	09.06
Mix پر بائیاں - کلک کریں . یہ مینو بلینڈر طرف سے سپورٹِڈ تمام Texture بلینڈ اقسام کی فہرست دیتا ہے.	09.15
کیا آپ RGB to intensity کے نیچے یہ pink color بار دیکھ سکتے ہیں؟ یہ ڈفالٹ Texture کلر ہے.	09.25
ابھی یہ میٹیریل کے رنگ کو متاثر نہیں کر رہا ہے کیونکہ ہم نے Influence کے نیچے colour آپشن کو غیر فعال کر دیا ہے.	09.33
pink color پر بائیاں - کلک کریں .ایک color menu ظاہر ہوتا ہے.	09.44
یہاں ہم اپنے Texture کے لئے کوئی بھی رنگ منتخب کر سکتے ہیں.	09.48
ابھی کے لئے یہ pink چھوڑ دیں، کیونکہ ہم Texture کلر استعمال نہیں کر رہے ہیں.	09.53
Bump mapping تعین کرتا ہے کہ کس طرح Texture کا نارمل، میٹیریل کی جیومیٹری کو متاثر کرتا ہے.	10.00
بمپ میپنگ کے لئے موجودہ طریقہ ڈفالٹ ہے.	10.09
Default پر بائیاں - کلک کریں . یہ مینو بمپ میپنگ کے مختلف طریقوں کی فہرست دیتا ہے.	10.12
Best quality، default، compatible اور original	10.19

compatible پر بائیاں - کلک کریں، bump influence .بڑھتا ہے.	10.34
اگلی سیٹنگ Clouds ہے .یہاں Clouds Texture کے لئے مختلف آپشنس ہیں.	10.46
Greyscale ٹیکسچرس کو گرے اسکیل موڈ میں ظاہر کرتا ہے.	10.54
color پر بائیاں - کلک کریں.	10.59
اب پرویونڈو میں Texture رنگوں کے مرکب میں ظاہر ہوتا ہے.	11.09
لیکن رنگ، میٹیریل پر کوئی اثر نہیں ڈالتا.	11.12
Noise،کلاوڈس Texture کی ڈِفارمیشن یعنی ہیئت میں تبدیلی کا تعین کرتا ہے.	11.16
Soft noise ڈفالٹ ڈِفارمیشن ہے.	11.21
Hard پر بائیاں - کلک کریں .اب پرویونڈو کلاوڈس Texture میں گاڑھے سیاہ حلقوں کو ظاہر کرتا ہے.	11.25
اسی وقت، میٹیریل کے اوپر ابھار گہرے ہو جاتے ہیں .یہ Hard noise ہے.	11.36
Basis، کلاوڈس Texture میں نوائز کی بنیادی ذریعہ ہے.	11.47
Blender original پر بائیاں - کلک کریں . یہاں Noise basis مینو ہے.	11.53
یہ blender میں تمام سپورٹِڈ نوائز بیسیس کی ایک فہرست ظاہر کرتا ہے.	12.00
Voronoi crackle پر بائیاں - کلک کریں . آپ پرویونڈو میں تبدیلی دیکھ سکتے ہیں.	12.05
تو اس طرح نوائز بیسیس کلاوڈس Texture کو متاثر کرتا ہے.	12.14
کلاوڈس Texture میں Size، Nabla اور depth control نوائز کی خصوصیات ہیں.	12.21
پروپرٹیز پینل کے سب سے اوپری رو کے آخری دو آئکن Particles اور Physics ہیں.	12.33
انہیں زیادہ ایڈوانسڈ ٹیوٹوریلس میں دیکھیں گے، جب ہم اپنے اینمیشن میں پارٹکلس اور فزِکس کا استعمال کریں گے.	12.42
3D وِیو پر جائیں.	12.50
لیمپ منتخب کرنے کے لئے دایاں - کلک کریں.	12.53
نوٹ کریں، کہ پروپرٹیز پینل کے اُوپری رو کے آئکنس اب کیسے تبدیل ہو گئے ہیں.	12.59
کچھ آئکنس بدل گئے ہیں، جبکہ کچھ ہٹ گئے ہیں.	13.05
3D ویو میں Camera پر دایاں - کلک کریں.	13.10
پھر سے، آپ دیکھ سکتے ہیں، کہ پروپرٹیز پینل کے سب سے اوپری رو کے آئکنس کیسے تبدیل ہو گئے ہیں.	13.13

13.19	اس کا مطلب ہے، کہ پروپرٹیز ونڈو کے ٹولز متحرک ہیں اور 3D ویو میں فعال آبجیکٹ کی قسم پر انحصار کرتے ہیں.
13.29	تو اسی کے ساتھ پروپرٹیز ونڈو پر ہمارا ٹیوٹوریل ختم ہوتا ہے.
13.34	اب آپ آگے جا سکتے ہیں اور ایک نئی فائل بنا سکتے ہیں.
13.39	کیوب میں کلاوڈس Texture شامل کریں اور کلاوڈس نوائز کے Size، Nabla اور Depth استعمال کریں.
13.49	یہ پروجیکٹ حکومت ہند کے ایمپاچارڈی کے "آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن " کی طرف سے حمایت کردہ ہے.
13.58	اس پر مزید معلومات ان ویب سائٹوں پر دستیاب ہیں oscar.iitb.ac.in . اور spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro.
14.19	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ-
14.21	سپوکن ٹیوٹوریل کا استعمال کرکے ورکشاپ بھی چلاتی ہے.
14. 25	جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں، ان کو سند بھی دیتے ہیں.
14.31	مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی اس ای - میل پر رابطہ کریں.contact@spoken-tutorial.org -
14.36	ہم سے جڑنے کے لیے آپکا شکریہ.