

Narration	Time
بلینڈر ٹیوٹوریلز کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے۔	00.05
یہ ٹیوٹوریل بلینڈر 2.59 میں پروپریٹیز ونڈو کے بارے میں ہے۔	00.09
اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے	00.16
اس ٹیوٹوریل کو دیکھنے کے بعد، ہم یہ سیکھیں گے کہ پروپریٹیز ونڈو کیا ہے؟	00.29
پروپریٹیز ونڈو میں Render پینل کیا ہے؟	00.35
پروپریٹیز ونڈو کے Render پینل میں مختلف سیٹنگس کیا ہیں؟	00.39
میں مانتا ہوں کہ آپ بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی عناصر کے بارے میں جانتے ہیں۔	00.45
اگر نہیں تو براہ مہربانی ہمارا گزشتہ ٹیوٹوریل "Basic Description of the Blender Interface" - (بلینڈر انٹرفیس کی بنیادی تفصیل) کی پیروی کریں۔	00.50
پروپریٹیز ونڈو میں مختلف پینلس ہیں۔ یہ ہماری سکرین کی دائیں طرف واقع ہیں۔	00.58
پروپریٹیز ونڈو کے سب سے اوپر آئیکنس کی لائن ہے۔	01.08
یہ آئیکنس مختلف پینلس کی نمائندگی کرتے ہیں، جو پروپریٹیز سیکشن کے تحت آتے ہیں۔	01.14
Object، World، Scene، Render، وغیرہ۔	01.21
ان پینلس میں مختلف ترتیبات ہیں، جو blender میں کام کرتے وقت بہت کارآمد ہوتی ہیں۔	01.30
بہتر دیکھنے اور سمجھنے کے لئے، ہمیں اپنے پروپریٹیز ونڈو کو سائز تبدیل کرنا ہوگا۔	01.37
پروپریٹیز ونڈو کے بائیں کنارے پر بائیں - کلک کریں، پکڑ کر رکھیں اور بائیں طرف ڈریگ کریں۔	01.43
اب ہم پروپریٹیز ونڈو میں آپشنز زیادہ واضح طور پر دیکھ سکتے ہیں۔	01.52
بلینڈر ونڈو کا سائز کیسے تبدیل کریں، یہ دیکھنے کے لئے ہمارا ٹیوٹوریل دیکھیں How to Change Window - Types in Blender (blender میں ونڈو ٹائپس کس طرح تبدیل کریں)۔	01.59
پروپریٹیز ونڈو میں Render پہلا پینل ہے۔	02.12
ڈفالٹ طور پر، جب بھی ہم بلینڈر کھولتے ہیں، یہ بلینڈر انٹرفیس پر ظاہر ہوتا ہے۔	02.16
اس پینل کی سیٹنگس انیمیشن کا حتمی آؤٹ پٹ تیار کرنے کے لئے استعمال کی جاتی ہیں۔	02.23
image کا استعمال فعال کیمرہ کی ایک فریم ایچ رینڈر کرنے کے لئے کیا جاتا ہے۔	02.31

02.39	image پر بائیاں - کلک کریں . کی بورڈ شارٹ کٹ کے لئے F12 دبائیں.
02.48	فعال کیمرہ اوپو ایک فریم امیج کے طور پر رینڈر ہو گیا ہے.
02.55	3D ویو پرو واپس آنے کے لئے اپنے کی بورڈ پر ESC دبائیں.
03.03	Animation کا استعمال فریمز کی ایک مکمل ریٹج یا ایک امیج سیکویونس یعنی تو اتر رینڈر کرنے اور ایک مووی فائل بنانے کے لئے کیا جاتا ہے.
03.13	ڈفالٹ طور پر، فریم ریٹج، ٹائم لائن پر 1 سے 250 تک ہے.
03.22	Animation پر بائیاں - کلک کریں . پوری فریم ریٹج، frame 1 to frame 250 تک رینڈر ہو رہی ہے.
03.39	رینڈر پرو گریس کو روکنے کے لئے Esc دبائیں.
03.43	3D ویو پرو واپس آنے کے لئے Esc دبائیں.
03.48	رینڈر پینل میں Display پر جائیں.
03.52	Display، ہمیں سکرین پر رینڈر پرو گریس کس طرح دیکھیں، اسے منتخب کرنے میں مدد کرتا ہے.
03.58	ڈفالٹ طور پر، Display، Image Editor mode میں ہے . میں سمجھتا ہوں.
04.05	فعال کیمرہ اوپو رینڈر کرنے کے لئے F12 دبائیں.
04.09	رینڈر ڈسپلے، UV / Image Editor کے طور پر دکھایا جاتا ہے.
04.15	3D ویو ہر بار UV / Image Editor میں بدل جاتا ہے جب ہم فعال کیمرے ویو رینڈر کرتے ہیں.
04.22	Types of windows - UV / Image Editor کے بارے میں جاننے کے لئے، UV / Image Editor (ونڈو قسم - یووی / امیج ایڈیٹر) ٹیوٹوریل دیکھیں.
04.31	3D ویو پرو واپس آنے کے لئے Esc دبائیں.
04.36	رینڈر پینل میں Display پر جائیں، image editor پر بائیاں - کلک کریں.
04.44	یڈراپ - ڈاؤن مینو میں رینڈر ڈسپلے آپشنس کی فہرست ظاہر کرتا ہے.
04.51	Full Screen منتخب کرنے کے لئے بائیاں - کلک کریں.
04.55	فعال کیمرہ اوپو رینڈر کرنے کے لئے F12 دبائیں.
05.01	اب پوری بلینڈر سکرین UV / Image editor میں بدلتی ہے.
05.09	فل اسکرین رینڈر موڈ سے باہر آنے کے لئے Esc دبائیں اور بلینڈر ورک اسپیس پرو واپس جائیں.

05.16	رینڈر پینل میں Display پر جائیں، Full screen پر جائیں - کلک کریں . فہرست سے New Window منتخب کریں.
05.28	فعال کیمرہ اوپن کو رینڈر کرنے کے لئے F12 دبائیں.
05.31	اب رینڈر ڈسپلے، بلینڈر ورک اسپیس پر نئے ونڈو کے طور پر ظاہر ہوتا ہے.
05.39	آپ اسے بہت کارآمد پائیں گے، جب آپ انیمیشن کے پروپریٹی رینڈر کریں گے.
05.44	اسے کیسے کریں، یہ ہم بعد کے ٹیوٹوریلز میں دیکھیں گے.
05.50	رینڈر ڈسپلے ونڈو بند کر دیں.
05.56	رینڈر پینل میں Display پر جائیں، New Window پر جائیں - کلک کریں.
06.01	Image editor mode منتخب کرنے کے لئے جائیں - کلک کریں . ڈسپلے Image editor موڈ میں ہے.
06.08	اگلی سیٹنگ ہم دیکھیں گے، Dimensions - یہاں ہم ہمارے آؤٹ پٹ ضرورت کی بنیاد پر مختلف رینڈر پریسیٹس (Presets) اپنی مرضی کے مطابق کر سکتے ہیں.
06.20	Render Presets پر جائیں - کلک کریں . ایک ڈراپ - ڈاؤن مینو میں ظاہر ہوتا ہے.
06.27	یہاں تمام بڑے رینڈر پریسیٹس کی ایک فہرست ہے، DVCPRO، HDTV، NTSC، PAL وغیرہ.
06.41	ابھی کے لئے، ہم اسے چھوڑ دیتے ہیں، اور رینڈر ڈاٹنمیشن کی ترتیبات کے لئے آگے بڑھتے ہیں.
06.49	ریزولوشن، رینڈر ڈسپلے اور ایکٹیو کیمرے ویو کی چوڑائی اور اونچائی ہے.
06.56	ڈفالٹ طور پر، بلینڈر 2.59 میں ریزولوشن 1920X1080 پکسلز ہے.
07.09	50% رینڈر ریزولوشن کا پیمائشی فیصد ہے.
07.14	اس کا مطلب ہے، کہ صرف 50% اصلی ریزولوشن رینڈر کیا جائے گا، میں سمجھتا ہوں.
07.22	ایکٹیو کیمرہ اوپن کو رینڈر کرنے کے لئے F12 دبائیں . یہ ڈفالٹ رینڈر ریزولوشن ہے.
07.29	یہ صرف نصف یا اصلی ریزولوشن کا 50% ہے.
07.35	رینڈر ڈسپلے ونڈو بند کر دیں.
07.40	رینڈر پینل میں جائیں - کلک کریں اور ریزولوشن کے نیچے 50% پکڑ کر رکھیں اور دائیں طرف ڈریگ کریں.
07.50	فیصد، 100% میں بدل جاتا ہے . فیصد تبدیل کرنے کے لئے ایک اور طریقہ ہے..
08.00	100% پر جائیں - کلک کریں . اب کی بورڈ پر 100 لکھیں اور اینٹر دبائیں.

08.12	ایکٹیو کیمر اوپریٹرز کرنے کے لئے F12 دبائیں۔
08.18	یہاں 1920 X 1080 پکسلز کا مکمل 100% ریزولوشن رینڈر ہے۔
08.27	رینڈر ڈسپلے ونڈو بند کر دیں۔ اب، میں ریزولوشن کو 720 X 576 پکسلز میں تبدیل کرنا چاہتا ہوں۔
08.38	1920 پر بائیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 720 لکھیں اور اور اینٹر دبائیں۔
08.49	دوبارہ، 1080 پر بائیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 576 لکھیں اور اینٹر دبائیں۔
09.00	ایکٹیو کیمر اوپریٹرز کرنے کے لئے F12 دبائیں۔
09.07	یہاں 720 X 576 پکسلز کا مکمل 100% ریزولوشن رینڈر ہے۔
09.16	رینڈر ڈسپلے ونڈو بند کر دیں۔
09.21	رینڈر پینل میں ڈائمنشنس کے نیچے Frame range پر جائیں۔
09.26	Frame range آپ کی فلم کے لئے رینڈر کرنے کے قابل انیمیشن کی لمبائی کا تعین کرتا ہے۔
09.33	جیسا کہ میں نے پہلے کہا، ڈفالٹ طور پر، فریم رینج 1 سے 250 ہے۔
09.39	Start 1 پر بائیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 0 ٹائپ کریں اور اینٹر دبائیں۔
09.51	یہ ہماری انیمیشن لمبائی کی شروعاتی فریم یا پہلی فریم ہے۔
09.57	End 250 پر بائیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 100 لکھیں اور اینٹر دبائیں۔
10.08	یہ ہمارے انیمیشن لمبائی کی ختم ہونے والی یا آخری فریم ہے۔
10.16	تو اب ہمارے پاس اپنے انیمیشن کے لئے ایک نئی فریم رینج ہے۔
10.22	3 ڈی ویو کے نیچے Timeline پر جائیں۔
10.26	نوٹ کریں، کہ ٹائم لائن ڈسپلے اب کیسے بدل جاتا ہے، کیونکہ ہم نے رینڈر پینل میں فریم رینج بدلی ہے۔
10.35	ٹائم لائن ونڈو کے بارے میں جاننے کے لئے، Types of Windows - Timeline ٹیوٹوریل دیکھیں۔
10.45	رینڈر پینل میں ڈائمنشنس کے نیچے Aspect Ratio پر جائیں۔
10.53	نوٹ کریں، کہ جب ہم نے ریزولوشن بدلا، aspect ratio بھی بدلتا ہے۔
11.01	فریم ریٹ ہماری فلم میں ایک سیکنڈ میں انیمیشن ہونے والے فریمز کی تعداد کا تعین کرتا ہے۔
11.09	ڈفالٹ طور پر، یہ 24 fps یا فریمز فی سیکنڈ ہے۔
11.16	24 fps پر بائیاں - کلک کریں۔ ایک ڈراپ - ڈاؤن مینو ظاہر ہوتا ہے۔

یہاں تمام اہم frame rates کی فہرست ہے، جن کا استعمال انیمیشن فلم بناتے وقت کیا جاتا ہے۔	11.25
آپ اپنی ضرورت کے مطابق کسی ایک کو منتخب کر سکتے ہیں۔	11.31
FPS 24 پر بائیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 15 لکھیں اور اینٹر دبائیں۔	11.37
تو اب ہمارا فریم ریٹ 15 فریمز فی - سیکنڈ میں تبدیل ہو گیا ہے۔	11.48
اگلا ہے Output، کیا آپ ایک ہوریزینٹل بار پر بائیں طرف tmp لکھا ہوا، اور دائیں طرف file browser آگن دیکھ رہے ہیں؟	11.55
یہاں ہم ہماری ریڈر فائلوں کے لئے آؤٹ پٹ فولڈر متعین کر سکتے ہیں۔	12.07
file browser آگن پر بائیاں - کلک کریں۔	12.13
فائل براؤزر کے بارے میں جاننے کے لئے، Types of Windows - File Browser and Info Panel ٹیوٹوریل دیکھیں۔	12.18
اپنا آؤٹ پٹ فولڈر منتخب کریں۔ میں My Documents منتخب کر رہا ہوں۔	12.28
Create new directory پر بائیاں - کلک کریں، OUTPUT لکھیں اور اینٹر دبائیں۔	12.35
فولڈر رکھونے کے لئے Output پر بائیاں - کلک کریں۔	12.46
Accept پر بائیاں - کلک کریں۔ اب ہماری تمام ریڈر فائل My Documents کے آؤٹ پٹ فولڈر میں سیو ہو جائیں گی۔	12.51
آؤٹ پٹ فولڈر بار کے نیچے میج فارمیٹ مینو ہے۔	13.03
یہاں ہم ہماری ریڈر میجس اور مووی فائلس کے لئے اپنا آؤٹ پٹ فارمیٹ منتخب کر سکتے ہیں۔	13.08
یہاں بلینڈر کو سپورٹ کرنے والے تمام فارمیٹس کی فہرست ہے۔	13.13
ہمارے پاس image formats اور movie formats ہیں۔	13.20
ہم ہماری ضروریات کے مطابق کسی بھی ایک کو منتخب کر سکتے ہیں۔	13.25
PNG کے نیچے تین کلر موڈس ہیں، جن کا blender میں استعمال کیا گیا ہے، BW گرے اسکیل موڈ ہے۔	13.30
RGB ڈفالٹ طور پر منتخب ہے، RGB کلر موڈ ہے، جو RGB ڈیٹا کے ساتھ ریڈر فائلس کو سیو کرتا ہے۔	13.38
RGBA اضافی ڈیٹا کے ساتھ ریڈر فائلس سیو کرتا ہے، جسے الفا چینل کہتے ہیں۔	13.48
یہ صرف کچھ میج فارمیٹس کے ساتھ ہی کام کرتا ہے، جو الفا چینل ریڈرنگ کو سپورٹ کرتا ہے۔	13.54

14.01	تویہ ریڈر پینل کے بارے میں تھا۔
14.06	اس ٹیوٹورل میں ہم نے پروپریٹیز ونڈو میں ریڈر پینل کو سیکھا ہے۔
14.11	باقی پینلس کو اگلے ٹیوٹورل میں سیکھیں گے۔
14.17	اب، آگے بڑھیں اور ایک نئی بلینڈرفائل بنائیں۔ ریڈر ڈسپلے کو نئی ونڈو میں تبدیل کریں۔
14.25	ریڈلوشن %100 720 X576 میں تبدیل کریں۔ فریم رینج 0 سے 100 میں تبدیل کریں۔
14.38	فریم ریٹ 15 fps میں تبدیل کریں۔ ریڈرفائلس کے لئے ایک آؤٹ پٹ فولڈر بنائیں۔
14.47	اس پروجیکٹ کو آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن کی حمایت حاصل ہے۔
14.57	اس مشن پر مزید معلومات درج ذیل لنکس پر دستیاب ہیں oscar.iitb.ac.in ، اور http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro
15.17	سپوکن ٹیوٹورل پروجیکٹ،
15.19	سپوکن ٹیوٹورلس کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے۔
15.23	ان کو سنڈ بھی دیتے ہیں، جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں۔
15.28	مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں۔
15.34	ہم سے جڑنے کے لیے آپ کا شکریہ۔