| Narration ' | Time |
|---|---|
| بلینڈر ٹیوٹوریلس کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے. | 00.05 |
| یہ ٹیوٹوریل بلینڈر 2.59 میں پروپرٹیز 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 سے ہم سیکھیں گے کہ پروپرٹیز ونڈو کیا ہے؟ | 00.28 |
| پروپرٹیز ونڈو میں Object constraints پینل، Modifiers پینل اور Object Data پینل کیا ہے؟ | 00.35 |
| پروپرٹیز ونڈو میں Object constraints پینل، Modifiers پینل اور Object Data پینل میں مختلف سیٹنگس یا ترتیبات کیا ہیں؟ | 00.44 |
| میں مان کر چلتا ہوں کہ آپ بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی ایلیمینٹس سے پہلے سے ہی واقف ہیں. | 00.57 |
| اگر نہیں، تو براہ مہربانی بلینڈر پر ہمارا پہلا ٹیوٹوریل -بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی ڈسکرپشن (Basic Description of the Blender Interface) دیکھیں. | 01.01 |
| پروپرٹیز ونڈو ہماری سکرین کے دائیں طرف واقع ہے. | 01.10 |
| ہم گزشتہ ٹیوٹوریلس میں پہلے سے ہی پروپرٹیز ونڈو کے پہلے چار پینلس اور ان کی سیٹنگس دیکھ چکے ہیں. | 01.16 |
| پروپرٹیز ونڈو میں اگلے پینلس دیکھتے ہیں . پہلے، ہمیں اپنی پروپرٹیز ونڈو کا سائز بہتر دیکھنے اور سمجھنے کے لئے تبدیل کرنا ہوگا. | 01.23 |
| پروپرٹیز ونڈو کے بائیں کنارے پر بائیاں - کلک کریں، پکڑ کر رکھیں اور بائیں طرف ڈریگ کریں. | 01.33 |
| اب ہم پروپرٹیز ونڈو میں آپشنس زیادہ واضح طور پر دیکھ سکتے ہیں. | 01.43 |
| بلینڈر ونڈو کا سائز کیسے تبدیل کریں، اسے سیکھنے کے لئے ہمارے ٹیوٹوریل blender - میں ونڈو ٹائپس کس طرح تبدیل کریں (How to Change Window Types in Blender) اسے دیکھیں. | 01.47 |
| پروپرٹیز ونڈو کے اوپری رو پر جائیں. | 01.57 |
| chain آئکن پر بائیاں - کلک کریں . یہ Object Constraints پینل ہے. | 02.03 |
| Add constraint پر بائیاں - کلک کریں . یہ مینو میں مختلف آبجیکٹ کنسٹرینٹس کی فہرست ہے. | 02.12 |
| یہاں کنسٹرینٹس کے تین اہم اقسام ہیں Transform -، Tracking اور Relationship | 02.19 |
| Copy location کنسٹرینٹ کا استعمال ایک آبجیکٹ کا مقام کاپی اور اسے دوسرے آبجیکٹ کیلئے مقرر کرنے کے لئے کیا جاتا ہے. | 02.31 |

| | |
|---|---|
| 02.38 | 3D ڈِیو پر جائیں، lamp کو منتخب کرنے کے لئے، اس پر رائٹ کلک کریں. |
| 02.45 | Object Constraints پینل پر واپس جائیں. |
| 02.49 | add constraint پر بائیاں - کلک کریں. |
| 02.52 | ٹرانسفارم کے نیچے، copy location منتخب کریں. |
| 02.57 | Add constraint مینو بار کے نیچے ایک نیا پینل ظاہر ہوتا ہے. |
| 03.05 | اس پینل میں copy location کنسٹرینٹس کے لئے سیٹنگس ہیں. |
| 03.06 | کیا آپ کاپی لوکیشن پینل میں بائیں طرف orange cube کے ساتھ اس سفید بار کو دیکھ رہے ہیں؟ |
| 03.12 | یہ Target بار ہے . یہاں ہم ہمارے target آبجیکٹ کا نام جوڑتے ہیں. |
| 03.21 | target bar پر بائیاں - کلک کریں. |
| 03.24 | فہرست سے cube منتخب کریں. |
| 03.29 | کاپی لوکیشن کنسٹرینٹس ، کیوب کے لوکیشن کوارڈینیٹس یعنی نقاطِ مقام کو کاپی کرتا ہے اور اسے لیمپ پر لاگو کرتا ہے. |
| 03.37 | اس کے نتیجے میں، لیمپ کیوب کے مقام پر منتقل ہوتا ہے. |
| 03.42 | Copy location پینل کے اوپری دائیں کونے میں cross آئکن پر بائیاں - کلک کریں. |
| 03.50 | کنسٹرینٹ خارج ہو چکا ہے . لیمپ اپنی اصل جگہ پر واپس آتا ہے. |
| 03.58 | تو اس طرح سے ایک object constraint کام کرتا ہے. |
| 04.02 | ہم بعد کے ٹیوٹوریلس میں object constraint کا استعمال کئی بار کریں گے. |
| 04.07 | ابھی کے لئے، پروپرٹیز ونڈو میں اگلے پینل پر جائیں، 3D ڈِیو پر جائیں. |
| 04.16 | cube منتخب کرنے کے لئے رائٹ کلک کریں. |
| 04.19 | پروپرٹیز ونڈو کے اوپری رو کے اگلے آئکن پر بائیاں - کلک کریں. |
| 04.26 | یہ Modifiers پینل ہے. |
| 04.29 | موڈِفائر، آبجیکٹ کو اس کی اصل خصوصیات کو بدلے بغیر ڈِفارم یعنی بدہیئت کرتا ہے . میں دکھاتا ہوں. |
| 04.36 | Modifiers پینل پر واپس جائیں. |
| 04.40 | ADD modifier پر بائیاں - کلک کریں . یہاں تین اہم اقسام کے موڈِفائرس ہیں Generate ، Deform اور Simulate |

| | |
|---|---|
| 04.54 | مینو کے نچلے بائیں کونے میں Subdivision surface پر بائیاں - کلک کریں. |
| 05.02 | کیوب ایک بدہیئت گیند میں بدل جاتا ہے، Add modifier مینو بار کے نیچے ایک نیا پینل ظاہر ہوتا ہے. |
| 05.10 | یہ پینل سب -ڈویژن رزلٹ سرفیس موڈِفائر کے لئے ترتیبات ظاہر کرتا ہے. |
| 05.16 | View 1 پر بائیاں - کلک کریں .اپنے کی بورڈ پر 3 ٹائپ کریں اور اینٹر بٹن دبائیں. |
| 05.25 | اب کیوب ایک گیند یا گولے کی طرح نظر رہا ہے. |
| 05.28 | ہم سب -ڈویژن رزلٹ سرفیس موڈِفائر کے بارے میں تفصیل سے بعد کے ٹیوٹوریلس میں سیکھیں گے. |
| 05.35 | سب -ڈویژن رزلٹ سرفیس موڈِفائر پینل کے اوپری دائیں کونے میں cross آئیکن پر کلک کریں. |
| 05.43 | موڈِفائر بند ہو گیا ہے . کیوب واپس اس کی اصل شکل میں تبدیل کر ہو گیا ہے. |
| 05.49 | تو موڈِفائر کیوب کے اصل خصوصیات کو نہیں بدلتا ہے. |
| 05.54 | ہم دیگر موڈِفائرس کے بارے میں تفصیل سے بعد کے ٹیوٹوریلس میں سیکھیں گے. |
| 05.59 | پروپرٹیز ونڈو کے اوپری رو پر inverted triangle آئکن پر بائیاں - کلک کریں. |
| 06.07 | یہ Object Data پینل ہے. |
| 06.10 | منتخب کونوں کا ایک گروپ قائم کرنے کے لئے، Vertex groups استعمال کیا جاتا ہے. |
| 06.15 | Vertex groups استعمال کیسے کریں، یہ ہم زیادہ ایڈوانسڈ ٹیوٹوریلس میں دیکھیں گے. |
| 06.22 | Shape Keys کا استعمال ایڈٹ موڈ میں آبجیکٹ کو اینمیٹ کرنے کے لئے کیا جاتا ہے. |
| 06.28 | کیا آپ شیپ کیز باکس کے سب سے اوپری دائیں طرف plus sign دیکھ رہے ہیں؟ |
| 06.34 | اس کا استعمال آبجیکٹ میں نئی Shape Key شامل کرنے کے لئے کیا جاتا ہے. |
| 06.39 | plus sign پر بائیاں - کلک کریں، پہلی کی Basis ہے. |
| 06.50 | یہ کی آبجیکٹ کی اصل شکل سیو کرتی ہے، جسے ہم اینمیٹ کرنے جا رہے ہیں. |
| 06.55 | اس لئے، ہم اس کی کو موڈِفائی نہیں کر سکتے ہیں. |
| 06.58 | ایک اور کی شامل کرنے کے لئے plus sign پر دوبارہ بائیاں - کلک کریں، Key 1 پہلی کی ہے، جسے موڈِفائی کیا جا سکتا ہے. |
| 07.10 | 3 D ویو پر جائیں. |
| 07.13 | ایڈٹ موڈ میں داخل ہونے کے لئے اپنے کی بورڈ پر tab دبائیں. |

| | |
|---|---|
| 07.18 | کیوب ناپنے کے لئے S دبائیں . اپنا ماؤس ڈریگ کریں . پیمائش کی تصدیق کے لئے بائیاں - کلک کریں. |
| 07.29 | آبجیکٹ موڈ پر واپس جانے کے لئے tab دبائیں. |
| 07.33 | کیوب اس کی اصل شکل میں آ گیا ہے . توسکیلنگ یعنی پیمائی کا کیا ہوا جسے ہم نے ایڈٹ موڈ میں کیا؟ |
| 07.40 | آبجیکٹ ڈیٹا پینل میں Shape keys باکس پر واپس جائیں. |
| 07.45 | Key 1 فعال کی ہے اور blue میں نمایاں ہے. |
| 07.50 | دائیں طرف پر شیپ کی، کی ویلیو ہے . یہ ویلیو نیچے موڈِفائی کر سکتے ہیں. |
| 07.57 | ویلیو 0.000 پر بائیاں - کلک کریں. |
| 08.03 | اپنے کی بورڈ پر 1 ٹائپ کریں اور اینٹر دبائیں . کیوب کا سائز بڑھ گیا ہے. |
| 08.12 | آگے بڑھنےکے کے ساتھ ساتھ، ہم زیادہ شیپ کیز جوڑتے اور کیوب موڈِفائی کرتے رہیں گے. |
| 08.17 | بلینڈر ٹیوٹوریلس کی اس سیریز میں اینمیٹ کرتے ہوئے آپ مجھے اکثر شیپ کیز کا استعمال کرتے ہوئے دیکھیں گے. |
| 08.26 | اگلی ترتیب UV texture ہے .اس کا استعمال ایک آبجیکٹ میں جڑے ہوئے ٹیکچر کو موڈِفائی کرنے کے لئے کیا جاتا ہے. |
| 08.33 | ہم اسے تفصیل سے بعد کے ٹیوٹوریلس میں دیکھیں گے. |
| 08.38 | اب آپ آگے بڑھ سکتے ہیں اور ایک نئی فائل بنا سکتے ہیں. |
| 08.42 | کاپی لوکیشن کنسٹرینٹ کا استعمال کرتے ہوئے لیمپ پر کیوب کا مقام کاپی کریں. |
| 08.49 | سب -ڈویژن سرفیس موڈِفائر کا استعمال کرتے ہوئے، کیوب کو سپھیر (sphere) میں تبدیل کریں اور شیپ کیز کا استعمال کرتے ہوئے کیوب اینمیٹ کریں |
| 09.00 | اس پروجیکٹ کو آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن کی حمایت حاصل ہے. |
| 09.09 | اس مشن پر مزید معلومات درج ذیل لنکس پر دستیاب ہیں oscar.iitb.ac.in، اور http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro |
| 09.30 | سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ، |
| 09.32 | سپوکن ٹیوٹوریلس کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے. |
| 09.35 | ان کو سنِد بھی دیتے ہیں، جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں. |
| 09.40 | مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں. |

| | |
|---|---|
| 09.47 | ہم سے جڑنے کے لیے آپ کا شکریہ |