

Narration	Time
بلینڈر ٹیوٹوریلز کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے۔	00.04
یہ ٹیوٹوریل بلینڈر 2.59 میں پروپریٹیز ونڈو 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 سے ہم سیکھیں گے کہ پروپریٹیز ونڈو کیا ہے۔	00.28
پروپریٹیز ونڈو میں Material پینل کیا ہے۔	00.33
پروپریٹیز ونڈو کے Material پینل میں مختلف سپینگس یعنی ترتیبات کیا ہیں۔	00.37
میں مان کر چلتا ہوں، کہ آپ بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی عناصر کے بارے میں جانتے ہیں۔	00.44
اگر نہیں تو براہ مہربانی ہمارا گزشتہ ٹیوٹوریل " - بلینڈر انٹرفیس کا بنیادی تفصیل (Basic Description of the Blender Interface) دیکھیں۔	00.49
پروپریٹیز ونڈو ہماری سکرین کے دائیں حصہ پر واقع ہے۔	00.57
ہم پروپریٹیز ونڈو کے پہلے پنلس اور سپینگس کو گزشتہ ٹیوٹوریل میں پہلے ہی دیکھ چکے ہیں۔	01.03
پروپریٹیز ونڈو میں اگلے پنلس کو دیکھتے ہیں۔	01.10
پہلے ہمیں اچھے سے نظر آنے اور سمجھنے کے لئے آپ کی پروپریٹیز ونڈو کا سائز تبدیل کرنا چاہئے۔	01.14
پروپریٹیز ونڈو کے بائیں حصہ پر بائیاں - کلک کریں، پکڑ کر رکھیں اور بائیں طرف ڈریگ کریں۔	01.20
اب ہم پروپریٹیز ونڈو میں آپشنس زیادہ واضح دیکھ سکتے ہیں۔	01.28
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۔	01.33
پروپریٹیز ونڈو کے سب سے اوپری روپر جائیں۔	01.43
پروپریٹیز ونڈو کے سب سے اوپری رو میں sphere پر بائیاں - کلک کریں۔	01.51
یہ Material پینل ہے۔ یہاں ہم فعال آبجیکٹ میں ایک میٹریل شامل کر سکتے ہیں۔	01.58
ڈفالٹ طور پر، کیوب میں ایک اسٹینڈرڈ میٹریل جڑ گیا ہے۔	02.05
یہ میٹریل نیلے - رنگ سے نمایاں میٹریل سلاٹ کا حصہ ہے۔	02.10
ایک نیا میٹریل سلاٹ شامل کرنے کے لئے اوپری دائیں کونے پر plus sign پر بائیاں - کلک کریں۔	02.15

02.24	ایک نیا میٹیریل شامل کرنے کے لئے new پر بائیاں - کلک کریں . ڈفالٹ طور پر، تمام نئے میٹیریلس بنیادی سپینگس کے ساتھ جڑ گئے ہیں.
02.34	نئے میٹیریل سلاٹ کو ڈیلیٹ کرنے کے لئے plus sign کے نیچے minus sign پر بائیاں - کلک کریں.
02.41	ہم اپنے اصلی میٹیریل پر واپس آ گئے ہیں . اسے نیا نام White دیں.
02.46	میٹیریل سلاٹ باکس اور پریویو ونڈو کے درمیان میں ID نیم بار میں Material پر بائیاں - کلک کریں.
02.55	اپنے کی بورڈ پر White لکھیں اور اینٹر بٹن دبائیں.
03.01	میٹیریل اور میٹیریل سلاٹ دونوں ہی سفید میں بدل گئے ہیں.
03.06	ہم بغیر نیا میٹیریل سلاٹ داخل کئے، ایک نیا میٹیریل شامل کر سکتے ہیں.
03.12	میٹیریل آئی ڈی نیم بار کے دائیں طرف plus sign پر بائیاں - کلک کریں.
03.18	میٹیریل سلاٹ میں ایک نیا میٹیریل جڑ گیا ہے . اسے نیا نام red دیں.
03.27	ہم اس میٹیریل کا رنگ سفید سے لال میں تبدیل کرنے جا رہے ہیں.
03.31	لیکن، سب سے پہلے میٹیریل آئی ڈی نیم بار کے نیچے بٹن (buttons) کے روپراک نظر ڈالیں.
03.37	Surface فعال آ بجیکٹ کے میٹیریل کو اس کی سطح کے طور پر رینڈر کرتا ہے.
03.44	blender میں یہ ڈفالٹ رینڈر میٹیریل ہے.
03.48	Wire، میٹیریل کو ایک wired mesh میں پیش کرتا ہے، جو آ بجیکٹ کے پولیگانز یعنی کثیر الاضلاع کے صرف کنارے ظاہر کرتا ہے.
03.55	یہ ایک کارآمد ٹول ہے، جو ماڈلنگ اور رینڈرنگ پر وقت بچاتا ہے.
04.00	ہم blender میں "ماڈلنگ کے مزید ایڈوانسڈ ٹیوٹوریلس" میں، wired mesh، edges اور polygons کے بارے میں تفصیل سے سیکھیں گے.
04.09	Volume، میٹیریل کو فعال آ بجیکٹ کے پورے حجم کے طور پر رینڈر کرتا ہے.
04.15	surface اور wire کے لئے میٹیریل سپینگس الگ ہیں.
04.20	ہم ان کی سپینگس کو آگے کے ٹیوٹوریلس میں Volume Material استعمال کرتے وقت تفصیل سے دیکھیں گے
04.26	Halo، میٹیریل کو فعال آ بجیکٹ کے چاروں طرف ہالو (Halo) ذرات یعنی پارٹیکلز کے طور پر رینڈر کرتا ہے.
04.32	پھر سے، میٹیریل سپینگس بدل گئی ہیں.

04.36	آگے کے یوٹوریل میں ہالومیٹر مل استعمال کرتے وقت، ہم ان کی ترتیبات تفصیل سے دیکھیں گے۔
04.42	نوٹ کریں، کہ ان میں سے کوئی بھی آپشنس 3D ویو میں ظاہر نہیں ہیں۔
04.47	ایسا اس لئے، کیونکہ ان کو صرف رینڈرڈ سپلے میں دیکھ سکتے ہیں۔
04.52	رینڈرڈ سپلے کے بارے میں سیکھنے کے لئے یوٹوریل، 1 Types of windows Properties part پروپریٹیز ونڈوز کے اقسام، پارٹ 1) دیکھیں۔
05.02	Surface پرو واپس جائیں۔ ہم سر فیس میٹر مل کی سپینگس کو دیکھیں گے۔
05.05	نیچے پرو وونڈو ہے، جو رینڈرڈ میٹر مل کا پرو وود کھاتا ہے۔
05.17	دائیں طرف مختلف پرو وونڈو آپشنس کے لئے بٹن کا کالم ہے۔
05.22	Plane
05.24	Sphere
05.26	Cube
05.29	Monkey
05.32	Hair
05.34	اور Sky - اب آپ میٹر مل کا رنگ سفید سے لال میں بدلتے ہیں۔
05.42	Diffuse پر جائیں - diffuse کے نیچے white bar پر بائیاں - کلک کریں۔
05.49	ایک کلر مینو ظاہر ہوتا ہے۔ ہم اس مینو میں سے اپنی مرضی کے مطابق کوئی بھی رنگ منتخب کر سکتے ہیں۔ میں لال منتخب رہا ہوں۔
05.59	بائیاں - کلک کریں اور سفید ڈاٹ کو رنگ دائرے کے مرکز میں پکڑ کر رکھیں۔
06.05	اپنے ماؤس کو دائرے کے سرخ علاقے کی طرف ڈریگ کریں۔
06.11	میٹر مل پینل میں 3D ویو اور پرو وونڈو میں کیوب کا رنگ سفید سے لال میں بدل جاتا ہے۔
06.22	دوسرا طریقہ ہے، diffuse کے نیچے پھر سے red bar پر بائیاں - کلک کریں۔
06.28	کیا آپ رنگ - دائرے کے نیچے RG اور B نامی تین بارس دیکھتے ہیں؟
06.35	R پر بائیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 1 ٹائپ کریں اور اینٹر دبائیں۔
06.43	G پر بائیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 0 دبائیں اور اینٹر دبائیں۔

06.52	B پر بائیاں - کلک کریں . اپنے کی بورڈ پر 0 لکھیں اور اینٹر دبائیں . اب کیوب کا رنگ مکمل لال ہے .
07.05	اسی طرح سے، specular کے نیچے white bar پر بائیاں - کلک کریں - colour مینیو میں کوئی بھی رنگ منتخب کریں .
07.14	میں ہر انتخاب رہا ہوں .
07.17	تو دیکھیں، کیوب کی چمک سفید سے ہلکے سبز میں بدل گئی ہے .
07.22	اب کیا؟ اگر میں پھر سے سفید میٹریل استعمال کرنا چاہوں؟ میں یہ واپس کیسے پاؤں گا؟
07.29	Material ID name bar پر جائیں . یہاں نیم باریک بائیں طرف ایک اور گول آگن ہے .
07.37	آگن پر بائیاں - کلک کریں . یہ Material مینو ہے .
07.43	تمام میٹریل جو سین میں استعمال کئے گئے ہیں وہ سب یہاں درج ہیں . ابھی یہاں صرف دو میٹریل ظاہر ہیں Red اور White
07.53	White پر بائیاں - کلک کریں . ایک بار پھر، کیوب لال سے سفید میں تبدیل ہو گیا ہے .
08.00	Diffuse اور specular دونوں کے نیچے Intensity بارس ہیں .
08.05	ڈفالٹ طور پر، ڈفیوز کے لئے انٹینسٹی 0.8 اور سپیکیولر کے لئے 0.5 ہے .
08.15	یہ میٹریل فنش کی قسم کی ضرورت کے مطابق تبدیل کیا جاسکتا ہے .
08.21	میٹ فنش کا مطلب ڈفیوز اور سپیکیولر، دونوں کے لئے کم انٹینسٹی ہے
08.27	مثال کے طور پر، قدرتی لکڑی کے میٹریل میں میٹ فنش ہوگا .
08.33	گلوبی فنش کا مطلب ڈفیوز اور سپیکیولر کے لئے زیادہ انٹینسٹی
08.39	مثلاً، ایک کارپینٹ میٹریل میں گلوبی فنش ہوگا .
08.46	blender میں ڈفیوز کے لئے Lambert ڈیفالٹ شیڈر ہے .
08.52	Lambert پر بائیاں - کلک کریں . یہ ڈفیوز شیڈر مینو ہے .
08.57	یہاں ہم اپنی ضرورت کا شیڈر جیسے Fresnel، Minnaert، Toon، Oren-Nayar اور Lambert منتخب کر سکتے ہیں .
09.08	انٹینسٹی کی طرح، مختلف میٹریل کے لئے شیڈر بھی مختلف ہوتے ہیں . مثال کے طور پر، ایک گلاس میٹریل Fresnel شیڈر استعمال کرے گا .

09.19	اسی طرح سے، blender میں سپیکولر کے لئے، Cooktorr ڈفالٹ شیڈر ہے۔
09.25	Cooktorr پر بائیاں - کلک کریں۔ یہ Specular Shader مینو ہے۔
09.32	Blinn اور phong سب سے زیادہ عام شیڈرس ہیں جو کہ 90% میٹریل کے لئے استعمال ہوتے ہیں۔
09.40	Hardness آجیکٹ کی سپیکولر ریفلکشن کی شدت کا تعین کرتا ہے۔
09.48	Hardness 50 پر بائیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 100 لکھیں اور اینٹر دبائیں۔
09.57	پروپوسٹھیر پر سپیکولر علاقہ ایک چھوٹے دائرے میں سکڑ گیا ہے۔
10.04	پھر سے Hardness 100 پر بائیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 10 لکھیں اور اینٹر دبائیں۔
10.13	اب سپیکولر علاقہ بڑھ گیا ہے اور پروپو، سپھیر پر پھیل گیا ہے۔
10.20	تو یہ میٹریل پینل کی بنیادی سینٹکس ہیں۔
10.25	باقی سینٹکس آگے کے ٹیوٹوریلز میں دیکھیں گے۔
10.29	اب آپ آگے جاسکتے ہیں اور ایک نئی فائل بنا سکتے ہیں۔
10.33	کیوب میں ایک نیا میٹریل شامل کریں، اور اس کا رنگ تبدیل کریں اور Blue نام دیں
10.39	یہ پروجیکٹ حکومت ہند کے ایمپارڈی کے "آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن" کی طرف سے حمایت کردہ ہے۔
10.48	اس پر مزید معلومات ان ویب سائٹوں پر دستیاب ہیں oscar.iitb.ac.in اور spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro ۔
11.08	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ۔
11.10	سپوکن ٹیوٹوریل کا استعمال کر کے ورکشاپ بھی چلاتی ہے۔
11.14	جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں ان کو سند بھی دیتے ہیں۔
11.19	مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی اس پر رابطہ کریں contact@spoken-tutorial.org ۔
11.25	ہم سے جڑنے کے لیے آپ کا شکریہ