Narration	Time
لبرآفس ڈرامیںObjects کے ساتھ کام کرنے کی بنیادی باتوں پرسپوکن ٹیوٹوریل میں آپ کا استقبال ہے.	00.02
اس ٹیوٹوریل میں آپ سیکھیں گے کہ کس طرح:	00.08
Objects کو کٹ، کاپی، پیسٹ کریں	00.11
ہینڈلس کا استعمال کر کے Objects کی شکل نقل وحرکت سے تبدیل کریں.	00.14
Objects کو منظّم کریں.	00.17
Objects کو گروپ اور ungroup کریں.	00.19
گروپ میں ہرobject میں ترمیم کریں.	00.21
ایک گروپ کے اندرObjects کو منتقل کریں.	00.24
یہاں ہم ابنٹو لینکس ورژن 10.04 اورلبرے آفس سوٹ ورژن 3.3.4 استعمال کررہے ہیں.	00.28
چلیئے "WaterCycle" فائل کھولتے ہیں جسے ہم نے Desktop پرسیو کیا تھا.	00.37
اب، اس تصویر میں تین اور بادل کاپی اور پیسٹ کرتے ہیں.	00.42
پہلے بادل منتخب کریں، پھر کنٹیکسٹ مینو دیکھنے کے لئے دایاں کلک کریں اور "Copy" پرکلک کریں.	00.47
پھر، پیج پر کرسر رکھیں، کنٹیکسٹ مینو کے لئے پھر سے دایاں کلک کریں اور "Paste" پرکلک کریں.	00.54
لیکن ہم صرف ایک ہی بادل دیکھ رہے ہیں!	01.02
وہ بادل کہاں ہے، جسے ہم نے کاپی اور پیسٹ کیا؟	01.05
کاپی کیا ہوا بادل اصلی بادل کے اوپر پیسٹ ہوا ہے!	01.08
بادل کو منتخب ریں اوراس کو بائیں طرف منتقل کریں.	01.13
اسی طرح سے ایک اور بادل بناتے ہیں.	01.17
بادل کا انتخاب کریں، کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں کلک کریں اور "Copy" پرکلک کریں.	01.21
کنٹیکسٹ مینو کے لئے پھر سے دائیاں - کلک کریں اور "Paste" پرکلک کریں.	01.26
اب، کاپی کیئے ہوئے بادل کو منتخب کریں اوراسے بائیں طرف منتقل کریں.	01.30
ہم Objects کی کاپیاں دکھانے کیلیئے شارٹ کٹ کیز کا بھی استعمال کر سکتے ہیں.	01.37
ایکObject کاپی کرنے کے لئےCTRL + C	01.41

ایک Object کو پیسٹ کرنے کے لئے CTRL + V	01.44
ایک Object کو کٹ کرنے کے لئے CTRL + X	01.47
بادل کا انتخاب کریں اور CTRL اور C کیز کو ایک ساتھ دبائیں.	01.50
بادل کاپی ہو چکا ہے.	01.55
پیسٹ کرنے کے لئے، CTRL اور V کیز کو ایک ساتھ دبائیں.	01.57
اب، بادل منتخب کریں اور اسے مطلوبہ جگہ پر منتقل کریں.	02.02
اس ٹیوٹوریل کو روک دیں اور یہ مشق کریں.	02.08
اپنی ڈرا فائل میں دو پیج شامل کریں.	02.11
پہلے پیج پر دو Objects بنائیں.	02.14
ایک Object کو پہلے سے دوسرے پیج پر کاپی کریں.	02.18
جانچیئے کاپی کیا ہوا Object کہاں رکھا گیا ہے.	02.22
ایک Object کو کٹ کریں اور اسے پیسٹ کریں .اس مقصد کے لئے آپ شارٹ کٹ کیز کا استعمال کر سکتے ہیں.	02.25
چیک کریں اگر Object کی کاپی بنتی ہے، جب آپ اسے کٹ کرتے ہیں.	02.31
چلیئے اس بادل کا سائز تبدیل کریں.	02.36
لہذا، پہلے اسے منتخب کریں.	02.38
اب، ہینڈلس نظر آتے ہیں.	02.40
اب کرسر کو ایک ہینڈل پر رکھیں جب تک Arrowheads نہ دِکھیں۔	02.43
اب، بائیں ماؤس بٹن کو دبا کر رکھیں اور بادل کو چھوٹا کرنے کے لئے ایرو کو اندر کی طرف ڈریگ کریں.	02.50
اسے بڑا کرنے کے لئے، ایرو کو باہر کی طرف ڈریگ کریں.	02.57
اس ایرو کو بڑا کرنے کے لئے، پہلے منتخب کریں.	03.00
اب کرسر کو ایک ہینڈل کے اوپر لے جائیں.	03.04
نیچے ایک چوکور کے ساتھ ایک چھوٹا شفاف ایرو کرسر کی نوک پر دِکھتا ہے.	03.07
اب، کی بورڈ پر "Shift" کا بٹن دبائیں، بائیں ماؤس بٹن دبائے رکھیں اور ایرو کے ہینڈل کا استعمال کر کے، اسے نیچے ڈریگ کریں.	03.14

03.25	Object کا سائز تبدیل کرنے کے لئے یہ بہت آسان ہے اگر آپ Shift بٹن دباتے ہیں، ہے نہ؟
03.32	ہینڈلس کا استعمال کر کے Object کی شکل کو تبدیل کرنے کو "Dynamic Resizing" کہتے ہیں.
03.38	اس کا مطلب ہے کہ ہم حقیقی پیمائش کا استعمال نہیں کر رہے ہیں.
03.42	Objects کا اصل میں سائز تبدیل کرنا ہم آگے کے ٹیوٹوریلس میں سیکھیں گے.
03.47	اسی طرح سے اس مستطیل یعنی rectangle کی چوڑائی بڑھاتے ہیں.
03.52	Rectangle منتخب کریں، کی بورڈ پر Shift بٹن دبائیں اور اسے اوپر ڈریگ کریں.
03.59	ڈرا ونڈو کے نیچے "Status" بار پر دیکھیں.
04.03	نوٹ کریں کہ جب آپ rectangle کا ناپ بدلتے ہیں، ابعاد یعنی dimensions بدل جاتے ہیں.
04.09	"Status" بار مقام میں اور تفصیل میں تبدیلی کو ظاہر کرتا ہے.
04.16	اب بادلوں اور سورج کو جیسا یہاں نظر رہا ہے ویسا منظّم کرتے ہیں.
04.20	بادلوں کی شناخت کے لئے، انہیں بائیں سے دائیں طرف نمبر دیتے ہیں.
04.29	نمبر درج کرنے کے لئے، اس بادل کو منتخب کریں، ڈبل کلک کریں، 1 ٹائپ کریں.
04.36	اسی طرح سے دیگر بادلوں کو بھی نمبر دیں.
04.44	اب بادل 4 منتخب کریں اور اسے سورج کے اوپر رکھیں.
04.49	سورج کے پیچھے بھیجنے کے لئے، بادل پر دایاں کلک کر کے کنٹیکسٹ مینو کھولیں.
04.55	"Arrange" پر کلک کریں اور "Send Backward" منتخب کریں.
04.58	بادل 4 اب سورج کے پیچھے ہے.
05.02	"Send Backward" ایک Object کو موجودہ تہہ کے پیچھے بھیج دیتا ہے.
05.07	اب بادل 3 کو منتخب کریں اور اسے سورج کے اوپر رکھتے ہیں.
05.12	کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں کلک کریں، "Arrange" پر کلک کریں اور "Send to Back" منتخب کریں.
05.18	بادل 3 اب سورج اور بادل 4 دونوں کے پیچھے ہے.
05.23	"Send to Back" آبجیکٹ کو آخری تہہ پر بھیج دیتا ہے.
05.28	بادل جیسے سلائڈ میں دکھائی دے رہے ہیں ویسے منظّم کرنا بہت آسان ہو گیا ہے.

05.32	چلیئے بادل 4 کا انتخاب کرتے ہیں، کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں کلک کریں، "Arrange" پر کلک کریں اور "Bring to Front" منتخب کریں.
05.40	"Bring to Front" آبجیکٹ کو پہلی تہہ پر لے آتا ہے.
05.44	پھر بادل 3 منتخب کریں، کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں کلک کریں، "Arrange" پر کلک کریں اور "Forward" منتخب کریں.
05.52	"Bring Forward" آبجیکٹ کو ایک تہہ آگے لے آتا ہے.
05.57	اب، بادل 2 منتخب کریں اور اسے بادل 1 پر رکھیں..
06.01	بادل جیسے سلائڈ میں ظاہر ہیں ویسے منظّم ہیں.
06.07	اب بادلوں سے نمبرس ہٹائیں
06.10	یہ کرنے کے لئے، بادل منتخب کریں اور ڈبل - کلک کریں . پھر نمبر منتخب کریں اور کی بورڈ پر Delete کا بٹن دبائیں.
06.23	اس مشق کے لئے یہاں ٹیوٹوریل روک دیں.
06.26	ایک دائرہ، ایک چوکور اور ایک ستارہ بنائیں اور انہیں جیسا نیچے ظاہر ہے ویسے منظّم کریں.
06.32	ہر شے یعنی object کو منتخب کریں اور arrange مینو میں سے ہر آپشن کو لاگو کریں.
06.38	دیکھیں کہ ہر آپشن سے شکلوں کی ترتیب کیسے بدلتی ہے.
06.44	اب جیسا اس سلائڈ میں ظاہر ہے، ویسے object رکھیں اور "bring to front" اور "sent to back" آپشن کو چیک کریں.
06.53	اب جیسے اس سلائڈ میں ظاہر ہے، Water-cycle شکل میں ویسے درخت جوڑیں
06.59	ہم بلاک ایرو اور ایک ایکسپلوشن کا استعمال کرکے ایک درخت بنائیں گے.
07.05	Insert اور پھر Slide پر کلک کرکے ڈرا میں ایک نیا پیج شامل کریں.
07.11	یہ ہماری فائل میں ایک نیا پیج جوڑیگا.
07.15	درخت کا تنا دکھانے کیلئے Drawing ٹول بار سے "Block Arrows" منتخب کریں.
07.21	دستیاب شکلوں کو دیکھنے کے لئے چھوٹے سیاہ تکون پر کلک کریں اور "Split Arrow" منتخب کریں.
07.28	کرسر کو پیج پر رکھیں، بائیں ماؤس بٹن کو دبا کر رکھیں اور نیچے کی اور کنارے کی طرف ڈریگ کریں.
07.35	آپ نے دو شاخوں کے ساتھ درخت کا تنا بنالیا ہے!
07.39	چلیئے شاخ میں پتیاں جوڑیں

منتخب کریں Stars سے Drawing toolbar.	07.42
پھر، چھوٹے سیاہ تکون پر کلک کریں اور "Explosion" منتخب کریں.	07.45
اب، draw پیج پر جائیں، کرسر کو ایریو کے بائیں کونے پر رکھیں، شکل بنانے کیلئے بائیں ماؤس بٹن کو دبانے رکھیں اور دائیں طرف ڈریگ کریں.	07.51
تو ہم نے درخت میں پتے جوڑ دیے ہیں!	08.01
ہم اس شکل کو درخت کی دائیں بازو میں بھی کاپی کریں گے.	08.04
شکل منتخب کریں.	08.09
کاپی کرنے کے لئے کی بورڈ پر CTRL + C keys دبائیں.	08.11
پیسٹ کرنے کے لئے CTRL + V دبائیں.	08.15
ہم شکل کو درخت کی دائیں بازو کی طرف منتقل کریں گے.	08.19
ہم نے ایک درخت بنالیا ہے!	08.22
اب درخت منتخب کریں اور اسے نیچے منتقل کریں.	08.25
صرف درخت کا تنا نیچے جاتا ہے؛ پتے نہیں!	08.28
یہاں درخت کا تنا اور دو پتے مختلف Objects کی طرح عملدرآمد ہو رہے ہیں.	08.32
درخت کے تنے کو واپس جہاں تھا وہاں منتقل کرتے ہیں.	08.38
سیکھتے ہیں کہ درخت کے تنے کو اور دو پتیوں کو ایک حصے میں جمع کس طرح کریں.	08.41
گروپ میں کوئی بھی تبدیلی اس گروپ کے اندر تمام Objects پر لاگو ہو جائیں گی.	08.47
پہلے پیج پر کلک کریں، جس سے کہ کوئی بھی Objects منتخب نہ ہو.	08.53
پھر، Drawing ٹول بار سے "Select" پر کلک کریں.	08.58
کرسر کو پیج پر لے جائیں اور پیج پر کلک کریں.	09.02
اب بائیں ماؤس بٹن دبانے رکھیں اور ڈریگ کریں، جس سے کہ تمام Objects منتخب ہو جائیں.	09.05
آپ ایک dotted rectangle دیکھیں گے.	09.11
اس بات کا یقینی بنائیں کہ درخت کے تمام Objects اس rectangle کے اندر منتخب ہوں.	09.14
متبادل طور پر، آپ Shift کی دبا کر اور پھر ہر چیز پر کلک کرنے سے، دو یا زیادہ Objects کو منتخب کرسکتے ہیں.	09.20

کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں کلک کریں اور "Group" منتخب کریں.	09.28
اب درخت کے کسی بھی object پر کلک کریں.	09.32
ہینڈلس ظاہر ہوتے ہیں، جیسے کہ وہ ایک object کا حصہ ہوں.	09.36
ان Objects پر اب ایک حصے کی طرح عملدرآمد ہوتا ہے.	09.40
انہیں مختلف Objects کی طرح ungroup کرنے کے لئے، درخت کو منتخب کریں، دائیاں کلک کریں اور "Ungroup" منتخب کریں.	09.45
Objects اب ungroup ہو گئے ہیں اور تین مختلف Objects کی طرح عملدرآمد ہوتے ہیں.	09.52
انہیں پھر سے group کریں.	09.56
Shift کی دبائیں اور ایک کے بعد ایک object منتخب کریں.	09.58
دایاں کلک کریں اور "group" منتخب کریں.	10.03
درخت کو اپنے مین ڈرائنگ پیج پر کاپی کریں.	10.06
لہذا کاپی کرنے کے لئے Ctrl اور C دبائیں، پیج پر کلک کریں اور پیسٹ کرنے کے لئے Ctrl اور V دبائیں	10.10
اب فرض کریں، کہ گروپ میں ہم ایک اکیلے object کو ترمیم کرنا چاہتے ہیں . تو ہم کیا کریں گے؟	10.17
میں Objects کو ungroup اور پھر سے group کئے بغیر اسے کرنے کا ایک آسان طریقہ دکھاتا ہوں.	10.23
group منتخب کریں اور کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں کلک کریں.	10.30
"Enter Group" منتخب کریں.	10.33
نوٹ کریں، کہ گروپ کے باہر تمام Objects غیر فعال ہو گئے ہیں.	10.35
صرف گروپ کے اندر کے objects میں ترمیم کر سکتے ہیں.	10.39
مثلاً، درخت کے دائیں طرف کے پتے کو منتخب کریں اور اس کا سائز کم کریں.	10.43
انڈو کرنے کے لئے 'Ctrl + 'Z دبائیں، اور آگے چلیں.	10.51
اب، ہمیں درخت کا سائز کم کرنا ہوگا جس سے کہ یہ Water-cycle ڈرائنگ میں بیٹھ جائے.	10.56
لہذا ہمیں گروپ کے "Edit" موڈ سے باہر آنا ہوگا.	11.02
گروپ سے باہر آنے کے لئے، پیج پر کرسر رکھیں، دائیاں کلک کریں اور "Exit group" منتخب کریں.	11.05
ہم گروپ کے "Edit" موڈ سے باہر ہیں.	11.13

11.16	درخت منتخب کریں اور کرسر کو نیچے -دائیں ہینڈل پر لے جائیں.
11.21	کرسر سائز تبدیل کرنے کے ایرو میں بدل ہو جاتا ہے.
11.24	ایرو کو اندر کی طرف ڈریگ کریں.
11.26	اور ہم نے پورے درخت کا سائز کم کر لیا ہے!
11.29	اس تصویر میں تین اور درخت شامل کریں.
11.32	درخت منتخب کریں اور کاپی کرنے کے لئے ctrl اور C، اور پیسٹ کرنے کے لئے تین بار Ctrl اور.' V" دبائیں
11.39	یہ درخت کی تین کاپیاں بنا دے گا.
11.41	اب ہم انہیں مطلوبہ جگہ پر منتقل کریں گے.
11.45	اس کام کو تمام درختوں کے لئے دہرائیں.
11.51	اب، توجہ رہے، کہ ہر درخت تین Objects سے بنا ہے.
11.55	ہر درخت بھی خود سے ایک گروپ ہوتا ہے.
11.58	ہم نے Objects کا گروپ بنا لیا ہے.
12.01	ڈرائنگ میں اب پانی کے عنصر کا اضافہ کرتے ہیں.
12.04	پانی کا اثر دینے کے لئے، ہم rectangle کے آگے ایک تکون کا اضافہ اور پھر ایک curve کا اضافہ کرتے ہیں.
12.12	ایک تکون بنانے کے لئے، "Drawing" ٹول بار سے "Basic shapes" منتخب کریں.
12.18	چھوٹے سیاہ تکون پر کلک کریں اور "Right Triangle" منتخب کریں.
12.24	اسے بنائیں اور اس rectangle کے آگے رکھیں.
12.28	اب پانی کی سرگرمی کو ظاہر کرنے کے لئے رنگ سے بھرا ایک curve بناتے ہیں.
12.34	"Drawing" ٹول بار سے، "Curve" منتخب کریں .اب "Freeform Line, Filled"، پر کلک کریں.
12.42	پھر کرسر کو تکون کے سب سے اوپر رکھیں، بائیاں ماؤس بٹن دبانے رکھیں اور اسے نیچے ڈریگ کریں.
12.49	curve کو اس طرح منظم کریں، جس سے کہ یہ بہتے پانی کی طرح نظر آئے.
12.56	تکون اور curve ایک -ساتھ پانی بناتے ہیں، چلئے انہیں ایک object کے طور پر گروپ بناتے ہیں
13.03	Drawing ٹول بار سے، Select پر کلک کریں.

13.07	اب کرسر کو بیچ پر لے جائیں، بائیاں ماؤس بٹن دبانے رکھیں اور تکون اور curve کو cover کرنے کے لئے ڈریگ کریں.
13.16	دایاں کلک کریں اور Group منتخب کریں.
13.18	ہم نے پا Water-cycle کا بنیادی خاکہ بنالیا ہے.
13.23	یہاں آپ کے لئے ایک اور مشق ہے.
13.26	اس تصویر کو خود سے بنائیں.
13.30	اسی کے ساتھ ہم ڈرا پر اس ٹیوٹوریل کے اختتام کی طرف آ گئے ہیں.
13.33	اس ٹیوٹوریل میں، آپ نے Objects کے ساتھ کام کرنے پر بنیادی باتوں کو سیکھا . آپ نے سیکھا کہ کس طرح:
13.39	Objects کو کٹ، کاپی، پیسٹ کریں.
13.42	ہینڈلس کا استعمال کر کے نقل و حرکت سے Objects کا سائز تبدیل کریں.
13.46	Objects کو منظّم کریں.
13.48	آبجیکٹس کا group(گروہ بندی) اور ungroup کریں
13.50	ایک گروپ کے اندر الگ -الگ Objects میں ترمیم کریں.
13.53	گروپ کے اندر Objects کو منتقل کریں.
13.57	مندرجہ ذیل لنک پر دستیاب ویڈیو دیکھیں.
14.01	یہ سپوکن ٹیوٹوریل کا خلاصہ کرتا ہے.
14.04	اگر آپ کے پاس اچھی بینڈوڈتھ نہیں ہے تو آپ اسے ڈانلوڑ کر کے بھی دیکھ سکتے ہیں.
14.08	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم
14.11	سپوکن ٹیوٹوریلس کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے.
14.14	جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں ان کو سند بھی دیتے ہیں.
14.18	مزید معلومات کے لئے contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں.
14.24	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹاک -ٹو -اے -ٹیچر پروجیکٹ کا حصہ ہے.
14.28	یہ حکومت ہند کی وزارت برائے انسانی وسائل و ترقی کے قومی تعلیمی مشن بذریعہ ICT کی مدد سے جاری ہے۔

14.36	اس مشن پر مزید معلومات اس لنک پر دستیاب ہے spoken hyphen tutorial dot org slash . NMEICT hyphen Intro.
14.47	اِس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے۔ ہمارے ساتھ شریک ہونے کیلئے بہت شُکر یہ۔