

Narration '	Time
بلینڈر ٹیوٹوریلز کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے۔	00.05
یہ ٹیوٹوریلز 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 ٹیوٹوریلز کو دیکھنے سے ہم سیکھیں گے کہ پروپرٹیز ونڈو کیا ہے؟	00.28
پروپرٹیز ونڈو میں Object constraints پینل، Object Data پینل اور Object Data پینل کیا ہے؟	00.35
پروپرٹیز ونڈو میں Object constraints پینل، Object Data پینل اور Object Data پینل میں مختلف سپینگس یا ترتیبات کیا ہیں؟	00.44
میں مان کر چلتا ہوں کہ آپ بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی ایلیمنٹس 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 ٹیوٹوریلز میں پہلے سے ہی پروپرٹیز ونڈو کے پہلے چار پینلس اور ان کی سپینگس 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 بائیں - 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 دیکھنے کے لئے ہمارے ٹیوٹوریلز blender - میں ونڈو ٹاپس کس طرح تبدیل کریں (How to Change Window Types in Blender)) اسے دیکھیں۔	01.47
پروپرٹیز ونڈو کے اوپری روپر جائیں۔	01.57
chain آگن پر بائیں - کلک کریں۔ یہ Object Constraints پینل ہے۔	02.03
Add constraint پر بائیں - کلک کریں۔ یہ مینو میں مختلف آجیکٹ کنسٹریٹس کی فہرست ہے۔	02.12
یہاں کنسٹریٹس کے تین اہم اقسام ہیں Transform، Tracking اور Relationship	02.19
Copy location کنسٹریٹ کا استعمال ایک آجیکٹ کا مقام کاپی اور اسے دوسرے آجیکٹ کیلئے مقرر کرنے کے لئے کیا جاتا ہے۔	02.31

02.38	3D ویو 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 سینکس 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 آ بجیکٹ 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 کو اور ڈیٹس یعنی نقاط مقام کو کاپی کرتا ہے اور اسے لیپ پر لاگو کرتا ہے۔
03.37	اس کے نتیجے میں، لیپ کیوب کے مقام پر منتقل ہوتا ہے۔
03.42	Copy location پینل کے اوپری دائیں کونے میں cross آگن پر بائیاں - کلک کریں۔
03.50	کنسٹرینٹ بند ہو چکا ہے۔ لیپ اپنی اصل جگہ پر واپس آتا ہے۔
03.58	تو اس طرح سے ایک object constraint کام کرتا ہے۔
04.02	ہم بعد کے ٹیوٹوریلز میں object constraint کا استعمال کئی بار کریں گے۔
04.07	ابھی کے لئے، پروپریٹیز ونڈو میں اگلے پینل پر جائیں، 3D ویو پر جائیں۔
04.16	cube منتخب کرنے کے لئے رائٹ کلک کریں۔
04.19	پروپریٹیز ونڈو کے اوپری رو کے اگلے آگن پر بائیاں - کلک کریں۔
04.26	یہ Modifiers پینل ہے۔
04.29	موڈیفائر، آ بجیکٹ کو اس کی اصل خصوصیات کو بدلے بغیر ڈفارم 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 موڈیفائرز ہیں Deform، Generate اور Simulate

04.54	مینو کے نچلے بائیں کونے میں Subdivision surface پر بائیاں - کلک کریں۔
05.02	کیوب ایک بدہیت 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 موڈ فار 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 موڈ فار کے بارے میں تفصیل سے بعد کے ٹیوٹوریل میں سیکھیں گے۔
05.35	سب - ڈویژن رزلٹ سرفیس موڈ فار پینل کے اوپری دائیں کونے میں cross آئیکن پر کلک کریں۔
05.43	موڈ فار بند ہو گیا ہے۔ کیوب واپس اس کی اصل شکل میں تبدیل کر ہو گیا ہے۔
05.49	تو موڈ فار کیوب کے اصل خصوصیات کو نہیں بدلتا ہے۔
05.54	ہم دیگر موڈ فار کے بارے میں تفصیل سے بعد کے ٹیوٹوریل میں سیکھیں گے۔
05.59	پروپریٹیز ونڈو کے اوپری روپر inverted triangle آئیکن 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 ٹیوٹوریل میں دیکھیں گے۔
06.22	Shape Keys کا استعمال ایڈٹ موڈ میں آجیکٹ کو انیمٹ 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 آجیکٹ 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 آجیکٹ کی اصل شکل سیو کرتی ہے، جسے ہم انیمٹ کرنے جا رہے ہیں۔
06.55	اس لئے، ہم اس کی کو موڈ فائی نہیں کر سکتے ہیں۔
06.58	دیگر کی شامل کرنے کے لئے plus sign پر دوبارہ بائیاں - کلک کریں، Key 1 پہلی کی ہے، جسے موڈ فائی 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 پرواپس جانے کے لئے tab دبائیں .
07.33	کیوب اس کی اصل شکل میں آ گیا ہے . تو سکیلنگ یعنی پیمائی کا کیا ہوا جسے ہم نے ایڈٹ موڈ میں کیا؟
07.40	آبجیکٹ ڈیٹا پینل میں Shape keys باکس پرواپس 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 موڈ فائی 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 بڑھنے کے ساتھ ساتھ ، ہم زیادہ شیپ کیز جوڑتے اور کیوب موڈ فائی کرتے رہیں گے .
08.17	بلینڈر ٹیوٹوریلز کی اس سیریز میں انیمٹ 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 موڈ فائی کرنے کے لئے کیا جاتا ہے .
08.33	ہم اسے تفصیل سے بعد کے ٹیوٹوریلز 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 موڈ فائر کا استعمال کرتے ہوئے ، کیوب کو سپھیر (sphere) میں تبدیل کریں اور شیپ کیز کا استعمال کرتے ہوئے کیوب انیمٹ 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 ٹیوٹوریلز کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے .
09.35	ان کو سنہ بھی دیتے ہیں ، جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں .
09.40	مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں .

