

Narration	Time
بلینڈر ٹیوٹوریلز کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے۔	00:03
یہ ٹیوٹوریل اس بارے میں ہے کہ بلینڈر 2.59 میں ونڈو کی قسم کس طرح تبدیل کریں۔	00:07
اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے	00:16
اس ٹیوٹوریل کو دیکھنے کے بعد، ہم سیکھیں گے کہ بلینڈر انٹرفیس میں کسی بھی ونڈو کا سائز کیسے تبدیل کریں۔	00:26
مختلف ونڈو کے بیچ ٹوگل کیسے کریں۔	00:36
ونڈو کو تقسیم اور پھر انکو ضم کیسے کریں۔	00:40
اور کسی ونڈو کو Maximize کر کے فل اسکرین موڈ میں کس طرح رکھیں۔	00:46
میں یہ مان کر چلتا ہوں کہ آپ بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی عناصر کے بارے میں جانتے ہیں۔	00:55
اگر نہیں تو براہ مہربانی ہمارا گزشتہ ٹیوٹوریل دیکھیں	01:01
"Basic Description of the Blender Interface".	01:05
ہم پہلے ہی ونڈو کے مختلف اقسام دیکھ چکے ہیں، جو بلینڈر انٹرفیس میں موجود ہیں۔	01:10
ان ونڈو کا سائز تبدیل کیا جاسکتا ہے۔	01:17
آؤٹ لائن ونڈو کے بائیں جانب پر کر سرف لے جائیں۔	01:21
ہم ایک دو سروں والے ایرو کو دیکھتے ہیں۔	01:28
اب بائیں - کلک کریں اور ماؤس کو ڈریگ کریں۔	01:32
آؤٹ لائن ونڈو کا سائز بدل جاتا ہے، جیسے ہی منتقل ہوتا ہے۔	01:37
اب، ماؤس کر سرف کو آؤٹ لائن ونڈو کے سب سے نیچے والے حصہ پر لے جائیں۔	01:45
پھر سے، ہم ایک دوسروں والے ایرو کو دیکھتے ہیں۔	01:51
اب بائیں - کلک کریں اور ماؤس کو ڈریگ کریں۔	01:55
آؤٹ لائن ونڈو کا سائز ماؤس کی حرکت کے ساتھ بدل جاتا ہے،	01:59
اس طرح سے ہم بلینڈر انٹرفیس میں کسی بھی ونڈو کا سائز تبدیل کر سکتے ہیں۔	02:07
اب دیکھتے ہیں کہ بلینڈر انٹرفیس کی مختلف ونڈو کے درمیان ٹوگل کیسے کریں۔	02:14
3D ویو کے بائیں کونے پر جائیں۔	02:22

یہاں اپ اور ڈاؤن ایرو کا بٹن ہے جو موجودہ ایڈیٹر کی قسم دکھا رہا ہے۔	02:27
بٹن پر بائیاں - کلک کریں۔	02:35
مختلف ونڈو آپشنس کے ساتھ ایک مینو کھلتا ہے۔	02:38
یہ Editor type مینو ہے۔	02:42
یہ مینو بلینڈر انٹرفیس میں ہر ونڈو کے بائیں جانب پر موجود ہے۔	02:46
اور مختلف ونڈوز کے درمیان ٹوگل کے لئے مستعمل ہے۔	02:52
اپنے ماؤس کو مینو آپشنس پر لے جائیں۔	02:59
شارٹ کٹ کے لئے، آپ اپنے کی بورڈ پر اپ اور ڈاؤن ایرو کا استعمال کر سکتے ہیں۔	03:04
UV / Image Editor پر بائیاں - کلک کریں۔	03:12
3D ویو UV / Image editor میں تبدیل ہو جاتا ہے۔	03:16
پھر سے editor type مینو پر بائیاں - کلک کریں اور 3D view منتخب کریں۔	03:25
اب، ہم واپس 3D view پر ہیں۔	03:31
تو اس طرح سے آپ editor type مینو کا استعمال کرتے ہوئے مختلف ونڈوز کے درمیان ٹوگل کر سکتے ہیں۔	03:36
ڈیفالٹ 3D ویو 4 حصوں میں تقسیم ہو سکتا ہے۔	03:47
یہاں 3D ویو کو تقسیم کرنے کے لئے دو طریقے ہیں۔	03:53
پہلا، editor type مینو کے آگے 3D ویو کے نیچے بائیں کونے پر View پر بائیاں - کلک کریں۔	03:57
سب سے اوپر دوسرا آپشن منتخب کریں، جو 'Toggle Quad view' ہے۔	04:07
شارٹ کٹ کے لئے، Ctrl، Alt اور Q کو دبائیں۔	04:13
3D ویو 4 مختلف ویو میں تقسیم ہوتا ہے۔	04:20
Camera view اور Right view، Front view، Top view	04:26
آپ اسے بہت کارآمد پائیں گے، جب blender میں ماڈلنگ اور انیمیت کریں گے۔	04:38
Quad view کو غیر فعال کرنے کے لئے Ctrl، Alt اور Q دبائیں۔	04:47
space bar کو دبائیں اور سرچ اڑیا میں 'Toggle' ٹائپ کریں۔	04:55
فہرست سے Toggle Quad view آپشن منتخب کریں۔	05:05

05:12	یہ Quad view کو قابل استعمال یعنی فعال کرنے کا دوسرا طریقہ کار ہے۔
05:19	Quad view کو پھر سے غیر فعال کرنے کے لئے Ctrl، Alt اور Q دبائیں۔
05:27	ہم واپس بلینڈر کے ڈیفالٹ Camera view پر ہیں۔
05:33	جوڈیفالٹ طور پر بلینڈر انٹرفیس میں موجود ہیں، ان پانچ مختلف ونڈوز کے علاوہ،
05:39	آپ علاقے کو تقسیم کر کے بلینڈر انٹرفیس پر نئی ونڈوز بھی شامل کر سکتے ہیں۔
05:46	پھر سے، یہاں اس کو کرنے کے دو طریقے ہیں۔
05:50	میں اسے آؤٹ لائن ونڈو میں ظاہر کرتا ہوں۔
05:55	اپنے ماؤس کر سر کو آؤٹ لائن ونڈو کے نچلے حصے کے بائیں کونے پر تین ترچھی لکیروں پر لے جائیں، پلس علامت ظاہر ہونے تک۔
06:07	بائیں کلک پکڑ کر رکھیں اور اپنے ماؤس کو دائیں طرف ڈریگ کریں۔
06:12	آؤٹ لائن ونڈو اب دو نئے پنلس میں تقسیم ہوتا ہے۔
06:19	ہر نئے پنیل میں اس کا خود کا ٹولز کا سیٹ ہے۔
06:26	واپس دو نئے پنلس کو ایک ساتھ ضم کرنے کے لئے، ہم اسی طرح کے طریقہ کار کا استعمال کرتے ہیں۔
06:33	دائیں پنیل کو واپس بائیں میں ضم کرنے کی ضرورت ہے۔
06:39	اپنے ماؤس کر سر کو دائیں آؤٹ لائن پنیل کے سب سے نیچے کے بائیں کونے پر تین ترچھی لکیروں پر لے جائیں، پلس علامت ظاہر ہونے تک۔
06:50	بائیں - کلک پکڑ کر رکھیں اور اپنے ماؤس کو بائیں پنیل کی طرف ڈریگ کریں۔
06:56	پنیل شیڈ ڈی یعنی دھندلائی ہوئی ہے اور ایک واضح ایرو نشان اس پر ظاہر ہوتا ہے۔
07:02	بائیں - کلک چھوڑ دیں۔
07:05	دو ونڈو جڑ گئی ہیں۔
07:10	اب، ونڈو علاقے کو تقسیم کرنے کے لئے دوسرے طریقے کو دیکھتے ہیں۔
07:15	پہلے ہم آؤٹ لائن ونڈو کو ہوریزینٹل یعنی افقی طور پر تقسیم کریں گے۔
07:21	اپنے ماؤس کر سر کو آؤٹ لائن ونڈو کے بائیں حصہ پر لے جائیں، دو سروں والے ایرو کے ظاہر ہونے تک۔
07:29	ایرو نشان پر دایاں - کلک کریں۔

07:32	'Split area' پر بائیاں کلک کریں۔
07:37	اپنے ماؤس کو آؤٹ لائنروٹڈ کے وسط میں ڈریگ کریں۔
07:43	دو سروں والے ایرو کے ساتھ ایک ہوریزینٹل یعنی افقی لائن ظاہر ہوتی ہے۔
07:48	اس صورتحال کو لاک کرنے کے لئے بائیاں۔ کلک کریں۔
07:54	آؤٹ لائنروٹڈ اب دو افقی پنلس میں تقسیم ہوگئی ہے۔
08:01	پہلے کی طرح ہی، ہر پنیل میں اس کے خود کے ٹولز کے سیٹ ہیں۔
08:07	اب، اسی طرح سے نئے پنلس کو ضم کرتے ہیں۔
08:14	اپنے ماؤس کرسر کو دو نئے پنلس کے بیچ افقی حصہ پر لے جائیں، دو سروں والے ایرو کے ظاہر ہونے تک۔
08:26	دائیاں - کلک کریں اور Join area منتخب کریں۔
08:31	اپنے ماؤس کو کسی بھی ایک پنیل، اوپر یا نیچے والے پر لے جائیں۔
08:35	میں نیچے والا پنیل منتخب رہا ہوں۔
08:40	منتخب پنیل شیڈ ڈ یعنی دھندلائی ہوئی ہے اور ایک واضح ایرو نشان اس پر ظاہر ہوتا ہے۔
08:47	شیڈ ڈ پنیل پر بائیاں۔ کلک کریں۔
08:50	دو پنلس واپس ایک ساتھ ضم ہو گئے ہیں۔
08:54	اب، آؤٹ لائنروٹڈ کو ورتکلی تقسیم کرنے کی کوشش کریں اور پھر سے نئے پنلس کو واپس ضم کریں
09:03	آؤٹ لائنروٹڈ کے نچلے حصے پر اپنے ماؤس کرسر کو منتقل کریں، دو - سروں والے ایرو کے ظاہر ہونے تک۔
09:12	ایرو نشان پر کلک کریں۔
09:16	'Split area' پر بائیاں کلک کریں۔
09:21	اپنے ماؤس کو آؤٹ لائنروٹڈ کے بیچ میں ڈریگ کریں۔
09:26	دو - سروں والے ایرو کے ساتھ ایک ورتکلی لائن دکھائی دیتی ہے۔
09:33	اس حالت کو لاک کرنے کے لئے بائیاں۔ کلک کریں۔
09:36	آؤٹ لائنروٹڈ اب دو نئے ورتکلی پنلس میں تقسیم ہوگئی ہے۔
09:45	اپنے ماؤس کرسر کو دو نئے پنلس کے وسط افقی حصہ پر لے جائیں، دو سروں والے ایرو ظاہر ہونے تک۔
09:55	دائیاں - کلک کریں اور Join area منتخب کریں۔

اپنے ماؤس کو بائیں سے دائیں کسی ایک پینل پر لے جائیں۔	10:01
میں دائیاں پینل منتخب کر رہا ہوں۔	10:05
منتخب پینل شیڈ ڈے ہے اور اس پر ایک واضح ایروشان ظاہر ہے۔	10:10
شیڈ ڈ پینل پر بائیاں۔ کلک کریں۔	10:16
دوپینلس واپس ایک ساتھ ضم ہو گئے ہیں۔	10:19
اب، دیکھتے ہیں کہ ہم پروپریٹیز ونڈو میں مختلف پینلس کے مقام پھر سے کس طرح منظم کر سکتے ہیں۔	10:24
مثلاً، ہم layers پینل کو render پینل کے اوپر چاہتے ہیں۔	10:32
ماؤس کر سر کو layers پینل کے سب سے اوپر دائیں کونے پر تین ترچھی لکیروں پر لے جائیں۔	10:40
بائیاں۔ کلک دبائیں اور پکڑ کر رکھیں اور اپنے ماؤس کو اوپر کی طرف ڈریگ کریں۔	10:50
layers پینل render پینل کے اوپری حصہ پر منتقل ہوتا ہے۔	11:00
اب، دیکھتے ہیں کہ، blender میں کسی خاص ونڈو کو میکسمائز یا فل سکرین موڈ میں کس طرح کریں۔	11:07
اپنے ماؤس کر سر کو کسی بھی ونڈو پر لے جائیں۔	11:20
میں 3D view منتخب کر رہا ہوں۔	11:23
اپنے کی بورڈ پر Ctrl اور up arrow بٹن دبائیں۔	11:28
3D view اب مکمل سکرین موڈ میں میکسمائز ہو گیا ہے۔	11:33
فل سکرین موڈ سے باہر آنے کے لئے، اپنے کی بورڈ پر Ctrl اور down arrow کی دبائیں۔	11:40
ہم واپس بلینڈر کے ڈیفالٹ ویو میں آئے ہیں۔	11:48
یہ کسی بھی ونڈو کے لئے کیا جاسکتا ہے۔	11:51
تو اس طرح سے ہم blender میں کسی بھی ونڈو کا سائز تبدیل کر سکتے ہیں، مختلف ونڈوز کے درمیان ٹوگل کر سکتے ہیں، ونڈوز کی تقسیم اور انکو پھر سے ضم کر سکتے ہیں۔	11:59
اب، ایک نئی فائل بنائیں اور Quad view میں 3D view کو ٹاگل کرنے کی کوشش کریں۔	12:11
آؤٹ لائن ونڈو کو تقسیم کریں اور نئے پینلس کو واپس ضم کریں۔	12:19
پروپریٹیز ونڈو میں، Output پینل کو Render پینل کے اوپری حصہ پر لے جائیں۔	12:27
اور 3D view کو فل سکرین موڈ میں میکسمائز کریں	12:35

12:44	یہ پروجیکٹ حکومت ہند کے ایمپچارڈی کے "آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن" کی طرف سے حمایت شدہ ہے۔
12:52	اس پر مزید معلومات ان ویب سائٹوں پر دستیاب ہے۔
12:57	oscar.iitb.ac.in، اور spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro
13:10	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم
13:13	سپوکن ٹیوٹوریل کا استعمال کر کے ورکشاپ بھی چلاتی ہے۔
13:17	جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں ان کو سہولت بھی دیتے ہیں۔
13:21	مزید معلومات کے لئے sptutemail@gmail.com پر رابطہ کریں
13:29	ہم سے جڑنے کے لیے آپ کا شکریہ۔