Narration	Time
بلینڈر ٹیوٹوریلس 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 صدابندی 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 فُل 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 ونڈوز کے مختلف اقسام دیکھ چکے ہیں، جو بلینڈر انٹرفیس میں موجود ہیں.	01:10
ان ونڈوز کا سائز تبدیل کیا جا سکتا ہے.	01:17
آوٹ لائنر ونڈو کے بائیں جانب پر کرسر لے جائیں.	01:21
ہم ایک دو سروں والے ایرو کو دیکھتے ہیں.	01:28
اب بائیاں- کلِک کریں اور ماؤس کو ڈریگ کریں.	01:32
آوٹ لائنر ونڈو کا سائز بدل جاتا ہے، جیسے ہی منتقل ہوتا ہے.	01:37
اب، ماؤس کرسر کو آوٹ لائنر ونڈو کے سب سے نیچے والے حصہ پر لے جائیں.	01:45
پھر سے، ہم ایک دوسروں والے یرو کو دیکھتے ہیں.	01:51
اب بائیاں- کلِک کریں اور ماؤس کو ڈریگ کریں.	01:55
آوٹ لائنر 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 ونڈوز کے درمیان ٹوگل کیسے کریں.	02:14
3D ویو کے بائیں کونے پر جائیں.	02:22

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

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، Altاور Q دبائیں.
05:27	ہم واپس بلینڈر کے ڈیفالٹ Camera view پر ہیں.
05:33	جو ڈیفالٹ 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 آوٹ لائنر ونڈو میں ظاہر کرتا ہوں.
05:55	اپنے ماؤس کرسر کو آوٹ لائنر ونڈو کے نچلے حصے کے بائیں کونے پر تین ترچھی لکیروں پر لے جائیں، پلس علامت ظاہر ہونے تک.
06:07	بائیاں کلک پکڑ کر رکھیں اور اپنے ماؤس کو دائیں طرف ڈریگ کریں.
06:12	آوٹ لائنر ونڈو اب دو نئے پینلس میں تقسیم ہوتا ہے.
06:19	ہر نئے پینل میں اس کا خود کا ٹولز کا سیٹ ہے.
06:26	واپس دو نئے پینلس کو ایک ساتھ ضم کرنے کے لئے، ہم اسی طرح کے طریقہ کار کا استعمال کرتے ہیں.
06:33	دائیں پینل کو واپس بائیں میں ضم کرنے کی ضرورت ہے.
06:39	اپنے ماؤس کرسر کو دائیں آوٹ لائنر پینل کے سب سے نیچے کے بائیں کونے پر تین ترچھی لکیروں پر لے جائیں، پلس علامت ظاہر ہونے تک.
06:50	بائیاں - کلک پکڑ کر رکھیں اور اپنے ماؤس کو بائیں پینل کی طرف ڈریگ کریں.
06:56	پینل شیڈ ڈ یعنی دھندلائی ہوئی ہے اور ایک واضح ایرو نشان اس پر ظاہر ہوتا ہے.
07:02	بائیاں - کلک چھوڑ دیں.
07:05	دو ونڈوجڑ گئی ہیں.
07:10	اب، ونڈو علاقے کو تقسیم کرنے کے لئے دوسرے طریقے کو دیکھتے ہیں.
07:15	پہلے ہم آوٹ لائنر ونڈو کو ہورِزینٹلی یعنی اُفقی طور پر تقسیم کریں گے.
07:21	اپنے ماؤس کرسر کو آوٹ لائنر 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 آوٹ لائنر ونڈو 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- کلِک کریں.
07:54	آوٹ لائنر ونڈو اب دو افقی پینلس میں تقسیم ہو گئی ہے.
08:01	پہلے کی طرح ہی، ہر پینل میں اس کے خود کے ٹولز کے سیٹ ہیں.
08:07	اب، اسی طرح سے نئے پینلس کو ضم کرتے ہیں.
08:14	اپنے ماؤس کرسر کو دو نئے پینلس 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 پینل، اوپر یا نیچے والے پر لے جائیں.
08:35	میں نیچے والا پینل منتخب رہا ہوں.
08:40	منتخب پینل شیڈ ڈ یعنی دھندلائی ہوئی ہے اور ایک واضح ایرو نشان اس پر ظاہر ہوتا ہے.
08:47	شیڈ ڈ پینل پر بائیاں- کلِک کریں.
08:50	دو پینلس واپس ایک ساتھ ضم ہو گئے ہیں.
08:54	اب، آوٹ لائنر ونڈو کو ورٹکلی تقسیم کرنے کی کوشش کریں اور پھر سے نئے پینلس کو واپس ضم کریں
09:03	آوٹ لائنر ونڈو کے نچلے حصے پر اپنے ماؤس کرسر کو منتقل کریں، دو - سر 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 آوٹ لائنر ونڈو کے بیچ میں ڈریگ کریں.
09:26	دو - سر والے ایرو کے ساتھ ایک ورٹکل لائن دکھائی دیتی ہے.
09:33	اس حالت کو لاک کرنے کے لئے بائیاں- کلِک کریں.
09:36	آوٹ لائنر ونڈو اب دو نئے ورٹکل پینلس میں تقسیم ہو گئی ہے.
09:45	اپنے ماؤس کرسر کو دو نئے پینلس کے وسط افقی حصہ پر لے جائیں، دو سر والے ایرو ظاہر ہونے تک.
09:55	دائیاں - کلک کریں اور Join area منتخب کریں.

10:01	اپنے ماؤس کو بائیں سے دائیں کسی ایک پینل پر لے جائیں.
10:05	میں دائیاں پینل منتخب کرر ہاہوں.
10:10	منتخب پینل شیڈڈ ہےاوراس پرایک واضح ایرونشان ظاہر ہے.
10:16	شیڈڈ پینل پر بائیاں- کلِک کریں.
10:19	دو پینلس واپس ایک ساتھ ضم ہو گئے ہیں.
10:24	اب، دیکھتے ہیں کہ ہم پروپرٹیز ونڈو میں مختلف پینلس کے مقام پھر سے کس طرح منظّم کر سکتے ہیں.
10:32	مثلاً، ہم layers پینل کو render پینل کےاوپر چاہتے ہیں.
10:40	ماؤس کرسر کو layers پینل کے سب سے اوپر دائیں کونے پر تین ترچھی لکیروں پر لے جائیں.
10:50	بائیاں- کلک دبائیں اور پکڑ کر رکھیں اور اپنے ماؤس کو اوپر کی طرف ڈریگ کریں.
11:00	layers پینل render پینل کے اوپری حصہ پر منتقل ہوتا ہے.
11:07	اب، دیکھتے ہیں کہ، blender میں کسی خاص ونڈو کو میکسمایز یا فُل سکرین موڈ میں کس طرح کریں.
11:20	اپنے ماؤس کرسر کو کسی بھی ونڈو پر لے جائیں.
11:23	میں 3D view منتخب کرر ہاہوں.
11:28	اپنے کی بورڈ پر Ctrl اور up arrow بٹن دبائیں.
11:33	3D view اب مکمل سکرین موڈ میں میکسمایز ہو گیا ہے.
11:40	فُل سکرین موڈ سے باہر آنے کے لئے، اپنے کی بورڈ پر Ctrl اور down arrow کی دبائیں.
11:48	ہم واپس بلینڈر کے ڈیفالٹ ویو میں آئے ہیں.
11:51	یہ کسی بھی ونڈو کے لئے کیا جا سکتا ہے.
11:59	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.
12:11	اب، ایک نئ فائل بنائیں اور Quad view میں 3D view کو ٹاگل کرنے کی کوشش کریں.
12:19	آوٹ لائنز ونڈو کو تقسیم کریں اور نئے پینلس کو واپس ضم کریں.
12:27	پروپرٹیز ونڈو میں، Output پینل کو Render پینل کے اوپری حصہ پر لے جائیں.
12:35	اور 3D view کو فل سکرین موڈ میں میکسمایز کریں

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