Narration	Time
بلینڈر ٹیوٹوریلس کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے.	00:03
یہ ٹیوٹوریل بلینڈر 2.59 میں آوٹ لائنر ونڈو کے بارے میں ہے.	00:07
اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدابندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے	00:16
یہ ٹیوٹوریل دیکھنے کے بعد، ہم سیکھیں گے	00:28
آوٹ لائنر ونڈو کیا ہے؛	00:33
آوٹ لائنر ونڈو میں Eye، arrow اور camera آئکنس کیا ہیں.	00:36
اور آوٹ لائنر ونڈو میں ڈسپلے مینو کیا ہے.	00:43
میں مان کر چلتا ہوں، کہ آپ بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی عناصر کے بارے میں جانتے ہیں.	00:49
اگر نہیں تو براہ مہربانی ہمارے گزشتہ ٹیوٹوریل" - بلینڈر انٹرفیس کی بنیادی تفصیل (Basic Description of the Blender Interface ") کی پیروی کریں.	00:54
blender میں آوٹ لائنر، ڈیٹا کی فلو چارٹ فہرست ہے.	01:03
ڈفالٹ طور پر یہ بلینڈر انٹرفیس کے اوپری دائیں کونے پر دستیاب ہے.	01:09
آوٹ لائنر ونڈو کا سائز تبدیل کریں.	01:15
نچلے کنارے پر بائیاں - کلک کریں اور اس کو نیچے ڈریگ کریں.	01:20
بائیں کنارے پر بائیاں - کلک کریں اور اسے بائیں طرف ڈریگ کریں.	01:26
اب ہم آوٹ لائنر ونڈو میں آپشنس زیادہ واضح دیکھ سکتے ہیں.	01:36
بلینڈر ونڈوز کا سائز کیسے تبدیل کریں، یہ سیکھنے کے لئے ہمارا ٹیوٹوریل دیکھیں.	01:41
How to Change Window Types in Blender	01:47
"View" پر بائیاں - کلک کریں.	01:59
یہاں کئی سارے آپشنس ہیں، جیسے	02:03
Show restriction columns،	02:06
show active،	02:09
show or hide one level،	02:11

02:14	show hierarchy،
02:17	Duplicate area into New windowاور.Toggle full screen
02:25	Show Restriction columns کو غیر فعال کریں.
02:30	یہ آوٹ لائنر ونڈو پر دستیاب دائیں کونے پر تمام نظر آنے والے، منتخب کرنے کے قابل اور رینڈر ریبل آپشنس کو غیر فعال کرتا ہے.
02:42	پھر سے، view پر بائیاں - کلک کریں.
02:46	نظر آنے والے، منتخب کرنے کے قابل اور رینڈر ریبل آپشنس کو سامنے لانے کے لئے "Show restriction columns" کو ایکٹِویٹ یعنی چالو کریں.
02:56	آوٹ لائنر ونڈو میں کیوب کی بائیں طرف plus sign پر بائیاں - کلک کریں.
03:03	ایک کیسکیڈ فہرست ظاہر ہوتی ہے.
03:05	یہ منتخب آبجیکٹ کی پروپرٹیز کی ایک فہرست ظاہر کرتی ہے.
03:11	ہم ان کی مزید ٹیوٹوریلس میں تفصیل سے بات کریں گے.
03:16	Eye آپ کے آبجیکٹ کو 3D ویو میں ظاہر اور پوشیدہ کرتا ہے.
03:24	مثلاً، کیوب کے لئے Eye پر بائیاں - کلک کریں.
03:29	اب کیوب 3D ویو میں نہیں دکھتا ہے.
03:35	پھر سے، کیوب کے لئے Eye پر بائیاں - کلک کریں.
03:41	کیوب کو اب 3D ویو میں دیکھ سکتے ہیں.
03:48	ایرو، 3D ویو میں آپ کے آبجیکٹ کو منتخب کرنے اور غیر منتخب کرنے کے قابل بناتا ہے.
03:56	مثال کے طور پر، کیوب کے لئے arrow پر بائیاں - کلک کریں.
04:02	3D ویو میں cube پر دایاں - کلک کریں . کیوب کو نہیں منتخب کر سکتے ہیں.
04:10	پھر سے، آوٹ لائنر ونڈو میں کیوب کے لئے arrow پر بائیاں - کلک کریں.
04:17	3D ویو میں cube پر دایاں - کلک کریں.
04:21	کیوب کو اب منتخب کر سکتے ہیں.
04:28	Camera آپ کے آبجیکٹ کو رینڈر ریبل یا نان - رینڈر ریبل بناتا ہے.

04:34	کیوب کے لئے camera پر بائیاں - کلک کریں.
04:38	سین کو پیش کرنے کے لئے اپنے کی بورڈ پر f12 دبائیں.
04:46	کیوب رینڈر میں ظاہر نہیں ہے.
04:51	3D وِیو میں واپس جانے کے لئے اپنے کی بورڈ پر esc دبائیں.
04:56	پھر سے، آؤٹ لائنر ونڈو میں کیوب کے لئے camera پر بائیاں - کلک کریں.
05:03	سین پیش کرنے کے لئے f12 دبائیں.
05:09	کیوب کو اب رینڈر میں دیکھا جا سکتا ہے.
05:15	3D وِیو پر واپس جانے کے لئے esc دبائیں.
05:21	آؤٹ لائنر ونڈو میں Search bar پر بائیاں - کلک کریں.
05:28	اگر آپ کے سین میں کئی سارے آبجیکٹس ہیں، تو یہ سرچ ٹول، سین میں اسی طرح آبجیکٹ کے طبقات یا ایک مخصوص شے کو تلاش کرنے میں مدد کرتا ہے.
05:40	آؤٹ لائنر ونڈو کے سب سے اوپر بائیں کونے کا سین، آپکے بلینڈر سین کے تمام آبجیکٹس اور ان کے متعلقہ ایلمینٹس کی فہرست دیتا ہے.
05:51	All scenes پر بائیاں - کلک کریں.
05:55	یہ ڈراپ -ڈاؤن فہرست display menu ہے.
05:59	یہ آؤٹ لائنر پینل کے لئے ڈسپلے آپشنس رکھتا ہے.
06:04	current scene پر بائیاں - کلک کریں.
06:08	آپ موجودہ سین میں دستیاب تمام آبجیکٹس کو آؤٹ لائنر ونڈو میں درج فہرست میں دیکھ سکتے ہیں.
06:18	ڈسپلے مینو کھولنے کے لئے current scene پر بائیاں - کلک کریں.
06:26	visible layers پر بائیاں - کلک کریں.
06:30	ایکٹیو لیئر یا لییرس میں دستیاب تمام آبجیکٹس آؤٹ لائنر ونڈو میں فہرست میں درج ہیں.
06:38	ہم لییرس کے بارے میں تفصیل سے آگے کے ٹیوٹوریلس میں سیکھیں گے.
06:44	ڈسپلے مینو کھولنے کے لئے visible layers پر بائیاں - کلک کریں.
06:52	selected پر بائیاں - کلک کریں.

06:55	آوٹ لائنر صرف ان آبجیکٹس کی فہرست دیتا ہے، جو 3D ویو میں منتخب ہیں.
07:04	ڈسپلے مینو کھولنے کے لئے، selected پر بائیاں - کلک کریں.
07:09	'Active' پر بائیاں - کلک کریں.
07:12	آوٹ لائنر صرف اس آبجیکٹ کو درج کرتا ہے، جو 3D ویو میں سب سے حال میں منتخب کیا گیا تھا.
07:22	ڈسپلے مینو کھولنے کے لئے Active پر بائیاں - کلک کریں.
07:28	Same types پر بائیاں - کلک کریں.
07:31	جیسا کہ نام سے پتہ چلتا ہے، 'same type' آپشن آوٹ لائنر ونڈو میں ان تمام آبجیکٹس کی فہرست بناتا ہے، جو ایک ہی طبقے کے ہوتے ہیں.
07:41	مثلاً، ڈفالٹ طور پر 3D ویو میں کیوب منتخب ہے.
07:47	لہذا آوٹ لائنر تمام میش آبجیکٹس کی سین میں فہرست بناتا ہے.
07:51	اس مثال میں، سین میں صرف کیوب ہی میش آبجیکٹ ہے.
07:58	ہم میش آبجیکٹ کے بارے میں تفصیل سے blender میں اینیمیشن پر زیادہ ایڈوانسڈ ٹیوٹوریلس میں سیکھیں گے.
08:08	ڈسپلے مینو کھولنے کے لئے Same types پر بائیاں - کلک کریں.
08:14	'groups' سین میں تمام گروپڈ آبجیکٹس کی فہرست دیتا ہے.
08:20	یہاں کچھ اور دیگر آپشنس ہیں، جنہیں ہم آگے کے ٹیوٹوریلس میں دیکھیں گے.
08:27	تو یہ آوٹ لائنر ونڈو کا تجزیہ ہے.
08:32	جب بڑے سین کے ساتھ کام کر رہے ہوں، جس میں کئی سارے آبجیکٹ ہوں، تو سین میں ہر چیز کی جانکاری رکھنے کے لئے آوٹ لائنر ونڈو بہت ہی فائدہ مند ٹول بن جاتا ہے.
08:45	اب ایک نئی فائل بنائیں، آوٹ لائنر میں انتخابات کی فہرست بنائیں اور کیوب کو ان - رینڈریبل بنائیں.
08:58	اس پروجیکٹ کو آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن کی حمایت حاصل ہے.
09:07	اس پر مزید معلومات درج ذیل لنکس پر دستیاب ہے.
09:12	oscar.iitb.ac.in اور spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro.
09:28	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم
09:30	سپوکن ٹیوٹوریلس کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے.

09:34	ان کو سند بھی دیتے ہیں، جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں.
09:38	مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں.
09:45	ہم سے جڑنے کے لیے آپکا شکریہ.