Getting Started – Bắt Đầu:

1. Cách cài đặt?

* Vào Link
* <https://download.com.vn/download/blender-15961?linkid=1>
* Click “Nhấn vào đây” + chờ nó tải + mở File vừa tải + tiến hành cài đặt
* Khi này, trong thư mục “C:\Program Files\” sẽ xuất hiện thư mục “Blender Foundation”, trong đây sẽ chứa các thư mục là các phiên bản Blender khác nhau bạn đã tải, ví dụ phiên bản 3.5 sẽ nằm trong thư mục “Blender 3.5”, trong đây sẽ chứa File EXE “blender-launcher”, chạy File này để bắt đầu sử dụng Blender mặc định, ngoài ra còn có File EXE “blender”, nếu bạn muốn Pass các tham số khởi đầu cho chương trình thì chạy File này trên CMD

1. Phần Mở Rộng File Blender?

* “.blend”

1. Cấu Trúc Cửa Sổ?

* Một lúc chỉ có thể làm việc trên 1 File Blender
* Gồm 4 phần
* Thanh trên cùng là thanh tiêu đề, ghi đường dẫn tới File đang làm việc
* Thanh bên dưới là thanh công cụ
* Phần to nhất ở giữa là cửa sổ làm việc, trong cửa sổ làm việc, ta có thể phân chia thành nhiều cửa sổ con khác nhau
* Thanh dưới cùng là thanh thông tin, ghi phiên bản Blender và giải thích chức năng các phím chuột khi bạn di lên 1 phần tử nào đấy trong cửa sổ làm việc
* 1 File Blender gồm nhiều Scene, mỗi Scene sẽ có các thuộc tính riêng như Scene Collection chứa các Collection, View Layers chứa các điểm nhìn khác nhau, ví dụ ở View Layer này Object bị ẩn, ở View Layer khác thì không, …
* Blender cùng lúc chỉ làm việc được trên 1 Scene được chọn

1. Thanh Công Cụ?

* Thanh công cụ gồm 3 phần
* Phần bên trái cùng, gọi là thanh hoa tiêu
* Phần ở giữa, gọi là thanh bố cục
* Phần bên phải cùng, gọi là thanh tầm nhìn
* Về thanh bố cục
* Mặc định nó sẽ gồm các Tab “Layout”, “Modeling”, … cho đến “Scripting” và kèm theo biểu tượng dấu cộng bên phải cùng, gọi là biểu tượng “Add Workspace”
* Mặc định bạn sẽ ở Tab “Layout”, mỗi Tab sẽ có cách bố trí riêng các cửa sổ con trong cửa sổ làm việc, bạn có thể chuyển qua lại giữa các Tab và thay đổi cách bố trí mặc định của các Tab
* Bạn có thể đổi tên các Tab bằng cách Double Click vào Tab + gõ lại tên + Click ra ngoài
* Các Tab không được phép trùng tên
* Bạn có thể thêm 1 Tab bằng cách Click vào biểu tượng “Add Workspace” + vào 1 trong 5 mục được liệt kê ra và chọn 1 cách bố trí nào đó hoặc Click “Duplicate Current” nếu muốn Copy Tab đang chọn + tiến hành đổi tên lại Tab nếu muốn và chỉnh sửa lại bố trí của Tab nếu muốn
* Về thanh tầm nhìn
* Nó sẽ chỉ định Scene làm việc hiện tại và View Layer hiện tại
* Để tạo 1 Scene mới, Click biểu tượng “New Scene” ở giữa + chọn 1 trong 4 tùy chọn + khi này 1 Scene mới được tạo ra và bạn sẽ được chuyển sang làm việc trên Scene này
* Để đổi tên Scene làm việc hiện tại, Click vào ô “Name” + chỉnh lại tên + Click ra ngoài
* Để xóa Scene làm việc hiện tại, Click vào biểu tượng “Delete Scene” hình dấu X
* Để chuyển sang làm việc trên Scene khác, Click biểu tượng bên trái cùng + Click vào tên Scene mong muốn
* Nửa bên phải thanh tầm nhìn là của View Layers, cách hoạt động tương tự như những gì đã liệt kê ở trên

1. Làm Việc Với Cửa Sổ Làm Việc?

* Nếu có 2 cửa sổ con cùng loại trong cửa sổ làm việc, thì chỉnh sửa cửa sổ con này sẽ ngay lập tức cửa sổ con kia cũng bị chỉnh sửa theo
* Để tạo 1 cửa sổ con cùng loại cửa sổ con A, di chuột lên 1 trong 4 góc của cửa sổ con A cho đến khi con trỏ chuột biến thành hình 4 gạch dấu cộng + kéo thả
* Để hợp nhất 2 cửa sổ con A và B kề nhau, nghĩa là xóa cửa sổ con B và khiến cửa sổ con A chiếm phần không gian của cửa sổ con bị xóa, di chuột lên 1 trong 4 góc của cửa sổ con A cho đến khi con trỏ chuột biến thành hình 4 gạch dấu cộng + kéo thả vào cửa sổ con B, hoặc bạn kéo vào cửa sổ con B rồi kéo lại vào cửa sổ con A rồi mới thả, thì A sẽ là thằng bị xóa còn B là thằng mở rộng
* Mỗi cửa sổ con đều có biểu tượng góc trái trên, đại diện cho loại cửa sổ của nó, để chuyển sang loại khác, Click vào biểu tượng này + vào 1 trong 4 nhóm cửa sổ “General”, “Animation”, “Scripting”, “Data” + chọn loại cửa sổ mong muốn

System Console:

1. Cách Mở System Console Để Hiện Mấy Cái Thông Báo Lỗi Với Mấy Cái Mình In Ra?

* Vào Tab “Window” + chọn “Toggle System Console”
* Nếu cửa sổ System Console đã mở thì nó sẽ đóng lại

3D Viewport:

1. Vào Chế Độ 3D Viewport?

* Click biểu tượng “Editor Type” góc trái trên cửa sổ + tại mục “General” + chọn “3D Viewport”

1. Zoom?

* Cuộn chuột

1. Quay Góc Nhìn?

* Nhấn giữ nút cuộn chuột rồi di

1. Chọn Object?

* Click trái chuột vào vật

1. Tạo Cửa Sổ Mới?

* Click giữ trái chuột vào góc phải trên cùng nơi không có biểu tượng của 1 cửa sổ rồi kéo

1. Cách Chọn Nhanh Cách Bố Trí Cửa Sổ Để Làm Việc?

* Nhìn vào thanh trên cùng, từ Tab “Layout” trở đi là các mẫu bố trí có sẵn, chọn vào 1 cái sẽ chuyển đến cách bố trí tương ứng, riêng “Layout” là cái bạn bố trí theo ý thích
* Để Reset tất cả mẫu bố trí
* Lưu File + vào Tab “File” + chọn “New” + chọn “General” + vào Tab “File” + chọn “Open…” + chọn File vừa mới lưu + Click nút răng cưa góc phải trên + bỏ Tick “Load UI” + Click “Open”

1. Phím Tắt Chọn Tất Cả Object Đang Hiện Trong Scene?

* “A”
* Click trái chuột ra chỗ trống để bỏ chọn tất cả

Properties:

1. Vào Chế Độ Properties?

* Click biểu tượng “Editor Type” góc trái trên cửa sổ + tại mục “Data” + chọn “Properties”

Outliner:

1. Vào Chế Độ Outliner?

* Click biểu tượng “Editor Type” góc trái trên cửa sổ + tại mục “Data” + chọn “Outliner”

1. Chế Độ Hiển Thị Scenes?

* Click biểu tượng “Display Mode” góc trái trên + chọn “Scenes”
* 1 File Blender gồm nhiều Scene, mỗi Scene sẽ có 1 Scene Collection chứa nhiều Collection con, mỗi Collection con chứa nhiều Object và Collection con khác
* Blender chỉ hiển thị 1 Scene được chọn
* Tạo 1 Scene mới
* Click biểu tượng “New Scene” ở thanh trên cùng góc gần phải cửa sổ Blender + chọn “New”

Text Editor:

1. Vào Chế Độ Text Editor?

* Click biểu tượng “Editor Type” góc trái trên cửa sổ + tại mục “Scripting” + chọn “Text Editor”

1. Phím Tắt Chạy Code?

* Để con trỏ chuột vào cửa sổ Text Editor + nhấn “Alt” + “P”

Modifier:

1. Tạo 1 Đống Hình Lập Phương Sao Cho Chúng Tạo Thành Hình Hộp Chữ Nhật?

* Dùng Array Modifier

Graph:

1. Offset 1 đường Đồ Thị Lên Xuống 1 Khoảng Nào Đó?

* Chọn tất cả Key Frame của đường đồ thị + nhấn phím “G” + “Y” + nhập giá trị Offset

1. Cách Chọn Tất Cả Key Frame Của 1 Đường Đồ Thị?

* Ẩn toàn bộ đường đồ thị = cách nhấn hình con mắt + hiện đường đồ thị muốn chọn Keyframe = cách nhấn lại hình con mắt của đồ thị đó + nhấn phím “A”

Material:

1. Áp Dụng Tất Cả Material Của 1 Đối Tượng Cho Nhiều Đối Tượng Khác?

* Chọn tất cả đối tượng muốn áp dụng Material sao cho đối tượng chứa Material gốc được chọn cuối cùng + vào Tab “Object” + chọn thẻ “Make Links” + Click “Materials”
* Khi này, bộ Material của tất cả đối tượng sẽ y đúc nhau

Object:

1. Cách Thế Nhiều Object Thành 1 Object Nào Đó

* Chọn tất cả Object muốn thế sao cho Object dùng để thế được chọn cuối cùng + vào Tab “Object” + chọn thẻ “Make Links” + Click “Object Data”

1. Cách Copy Vị Trí Của 1 Object Cho Nhiều Object Khác?

* Chọn tất cả Object sao cho Object có vị trí dùng để Copy được chọn cuối cùng + nhấn “Ctrl” + “C” + chọn “Copy Location”

Render:

1. Các Thông Số Cần Điều Chỉnh?

* Bỏ Tick “Open Shading Language” để Render nhanh hơn
* “Start Frame” và “End Frame” sẽ xác định ta Render trong khoảng nào
* Ví dụ
* “Start Frame” = 3, “End Frame” = 7, thì các Frame được Render là 3, 4, 5, 6, 7
* “Output File Path” sẽ xác định ta lưu File ở đâu, với tên gì
* Ví dụ
* “Output File Path” = “D:/foo” thì đường dẫn tới ảnh là “D:/foo.png”
* “Render Samples” xác định độ chống nhiễu, đặt thấp thôi, = 10 là được
* Bỏ Tick “Caustics” để Render nhanh hơn
* “Tiles” xác định 1 ô Render rộng bao nhiêu, đặt 512 x 512 cho nhanh

1. Cách Render 1 Phần Của Khung Ảnh Và Những Phần Còn Lại Trong Suốt?

* Nhấn “0” để chuyển sang Camera + nhấn “Ctrl” + “B” + kéo thả để xác định phần cần Render + vào Tab “Render” + Tick “Border” + tiến hành Render
* Để trở lại như cũ, nhấn “0” để chuyển sang Camera + nhấn “Ctrl” + “Alt” + “B”

Short Cuts – Các Phím Tắt:

1. Tạo Key Frame?

* “I”

1. Chọn Nhiều Đối Tượng?

* “B”