

Bscatter Flow

Hướng dẫn sử dụng & kích hoạt

Phiên bản 0.9.43 | Windows x64 | Biên soạn 12/09/2026

Bscatter Flow giúp bạn rải cỏ, cây, đá và các vật thể lên bề mặt trong Blender; vẽ vị trí bằng tay hoặc tạo phân bố theo mật độ. Với thư viện phù hợp, Garden và Biome Composer hỗ trợ xây dựng nhiều tầng thực vật trong cùng một khu vực.

Trong Blender, tên add-on là **Blendervn Scatter** và tab bên cạnh khung nhìn 3D mặc định là **Scatter**. Tài liệu giữ nguyên tên nút tiếng Anh để bạn dễ tìm trong giao diện.

Bắt đầu theo nhu cầu

Bạn muốn làm gì?	Độc trang
Cài mới hoặc cập nhật add-on	2
Active trong Preferences bằng tài khoản	3
Theo dõi phiên bản đang cài và bản trên store	13
Đổi máy, kiểm tra offline và dùng thử	4
Tạo lớp scatter đầu tiên từ asset của bạn	5
Chỉnh mật độ, hình dáng và vẽ thủ công	6
Cài thư viện và vẽ vùng Garden	7
Phối cảnh quan bằng Biome Composer	8
Tối ưu cảnh nặng và LOD	9
Tạo gió cho cây lớn	10
Xử lý lỗi và liên hệ hỗ trợ	11-12

Lộ trình thực hành đầu tiên

Cài add-on → Activate Online → chọn Surface → chọn Source → Scatter by Amount → chỉnh trong Adjust → lưu scene.

Bài đầu tiên chỉ cần một mặt đất và một object làm mẫu. Bạn có thể dùng asset tự chuẩn bị; chưa cần cài gói thư viện.

Tài liệu này áp dụng cho gói **Windows x64**, với Blender **5.2.0 trở lên theo yêu cầu cài đặt**. Nền tảng đã có kiểm tra runtime cho bản phát hành này là Windows x64 với Blender 5.2.0 LTS. Khi dùng Blender mới hơn, hãy thử trên bản sao scene trước khi chuyển dự án chính.

01. Cài đặt và cập nhật

Cài từ file ZIP

1. Tải gói Windows x64 của Bscatter Flow từ tài khoản hoặc trang sản phẩm chính thức. Giữ nguyên file ZIP, không giải nén để cài.
2. Mở Blender, vào **Edit** → **Preferences** → **Get Extensions**. Mở menu ở góc trên bên phải và chọn **Install from Disk....**
3. Chọn file **blendervn_scatter-0.9.43-windows_x64.zip**, xác nhận cài đặt và chờ Blender hoàn tất.
4. Sang mục **Add-ons**, tìm **Blendervn Scatter**. Bật add-on nếu chưa được bật, rồi mở phần thông tin của nó để kiểm tra phiên bản **0.9.43**.
5. Kích hoạt theo trang 3. Quay lại **3D Viewport**, vào **Object Mode**, nhấn **N** và mở tab **Scatter**.

Nếu Blender không tự lưu Preferences, hãy dùng **Save Preferences** sau khi thiết lập.

Phân biệt các loại file

File	Mục đích	Cách dùng
.zip của add-on	Cài hoặc cập nhật công cụ	Install from Disk... trong Preferences
.bvnpack / .scatpack	Bổ sung thư viện scatter	Install a Package trong add-on
.blend của thư viện	Chứa asset hoặc môi trường nguồn	Nạp qua thư viện hoặc đưa asset vào scene
.blend của dự án	Lưu cảnh đang làm	Mở và lưu bằng Blender

Cập nhật từ bản cũ

Lưu một **bản sao scene**, giữ lại gói add-on cũ và ghi nhớ đường dẫn thư viện. Đóng các phiên Blender khác đang dùng add-on, rồi cài ZIP mới bằng **Install from Disk....** Khởi động lại Blender sau khi cập nhật.

Kiểm tra chỉ có một bản Blendervn Scatter đang bật. Không xóa thư viện asset hay dữ liệu tài khoản để xử lý một lần cập nhật thông thường. Nếu bản quyền yêu cầu kiểm tra lại, dùng **Check Again**; nếu yêu cầu ghép thiết bị, làm theo trang 3.

Mở bản sao scene và kiểm tra: surface/source còn đúng, layer hiển thị, vật liệu đủ texture, LOD và gió hoạt động như mong muốn. Lưu dưới tên mới rồi mở lại trước khi tiếp tục dự án chính.

02. Active trong Preferences

Mở đúng phần kích hoạt

Vào **Edit** → **Preferences** → **Add-ons**, tìm **Blendervn Scatter**, bật add-on rồi mở rộng phần thông tin. Khung cần dùng là **Activation** → **Online License**. Nếu đang ở Scatter Manager, bấm **Back to Blender** rồi chọn lại Add-ons.

Open Scatter Panel mở bảng quản lý scatter. Để active, dùng các nút trong **Online License** ngay tại Preferences. Bản 0.9.43 ghép tài khoản online; không nhập file .lic hoặc key BVN3 cũ.

Kích hoạt bằng tài khoản

1. Kết nối Internet. Chuẩn bị tài khoản trên **shop.blendervn.online** đã có quyền Bscatter Flow và còn chỗ cho thiết bị mới.
2. Bấm **Activate Online**. Add-on hiển thị **Code**: và mở trình duyệt. Giữ Blender mở trong khi xác nhận.
3. Trên website, đăng nhập đúng tài khoản mua hàng, đối chiếu mã và thông tin máy rồi xác nhận thiết bị của bạn.
4. Quay lại **Preferences** → **Activation** → **Online License**. Chờ thông báo **Online license active.**; email che một phần có thể hiện bên dưới để đối chiếu tài khoản.
5. Đóng Preferences, mở **N** → **Scatter** và thử một lớp scatter nhỏ. Nếu Blender không tự lưu thiết lập, dùng **Save Preferences**.

Đọc trạng thái sau khi active

Online license active. xác nhận license online đang hoạt động. Khi đã lưu thông tin tài khoản, các nút đổi thành **Check Again**, **Manage Devices** và **Remove This Device**; xem trang 4 để dùng đúng mục đích.

Check Again kiểm tra lại license khi có mạng hoặc sau khi quyền tài khoản thay đổi. Nút này không tải hoặc cài phiên bản add-on mới. Cách theo dõi phiên bản nằm ở trang 13.

Trial active là dùng thử. **Engine license active.** trong **License Details** là thông tin license của gói engine. Để xác nhận tài khoản đã active, đọc dòng **Online License**.

Khi trình duyệt chưa xác nhận

Bấm **Open Confirmation**, hoặc mở [trang xác nhận thiết bị](#) và nhập mã nếu được yêu cầu. Mã thường có hiệu lực khoảng **10 phút**; hết hạn thì **Cancel Pairing** → **Activate Online** để lấy mã mới.

Chưa có quyền mua hoặc sai email: mở **My Account** và liên hệ hỗ trợ bằng thông tin đơn hàng. Các trạng thái lỗi khác xem trang 11. Không gửi mật khẩu, OTP hoặc mã ghép đang còn hiệu lực cho người khác.

03. Thiết bị, offline và dùng thử

Các nút sau khi đã ghép tài khoản

Nút	Khi nào dùng?
Check Again	Kiểm tra lại license khi đã có mạng hoặc sau khi quyền tài khoản thay đổi.
Manage Devices	Mở tài khoản để xem và quản lý thiết bị.
Remove This Device	Yêu cầu gỡ máy hiện tại khỏi license; có bước xác nhận.

Chuyển bản quyền sang máy khác

1. Trên máy cũ còn truy cập được, kết nối Internet và mở **Online License**.
2. Bấm **Remove This Device**, xác nhận và chờ thông báo hoàn tất.
3. Kiểm tra danh sách trong **Manage Devices** nếu cần. Nếu báo lỗi, chưa nên coi chỗ của máy cũ đã được giải phóng.
4. Trên máy mới, cài add-on và dùng **Activate Online** với cùng tài khoản.

Nếu máy cũ đã hỏng hoặc không còn truy cập được, mở trang tài khoản để kiểm tra thiết bị hoặc liên hệ hỗ trợ. Gỡ cài đặt add-on không thay thế thao tác trả chỗ thiết bị. Không sao chép file thông tin kích hoạt giữa hai máy.

Làm việc khi mất mạng

Máy đã kích hoạt và còn quyền hợp lệ có thể tiếp tục dùng offline trong thời gian cho phép, tối đa **7 ngày tính từ lần kiểm tra license thành công gần nhất**. Đây không phải 7 ngày bắt đầu từ lúc bạn ngắt mạng.

Khi thấy **Offline - ... day(s) remaining.**, hãy kết nối lại và dùng **Check Again** trước khi thời gian còn lại kết thúc. Đối với máy render, kiểm tra license trước đợt chạy dài. Ngày giờ hệ thống cần chính xác.

Phân biệt với dùng thử

Bản dùng thử kéo dài **2 ngày, một lần trên mỗi máy**. Trạng thái **Trial active** là quyền dùng thử, không phải bằng chứng tài khoản trả phí đã được ghép thành công. Hết thời gian offline không tự tạo thêm một lượt dùng thử.

Machine ID ở cuối phần Online License dùng để xác định máy khi hỗ trợ. Bạn không cần tự nhập mã máy trong quy trình kích hoạt thông thường.

04. Tạo lớp scatter đầu tiên

Hiểu ba thành phần

Thành phần	Vai trò	Ví dụ
Surface / emitter	Bề mặt nhận các bản sao	Mặt đất, bồn cây, địa hình
Source	Object gốc được nhân bản	Một bụi cỏ, viên đá, cây
Layer	Một lớp phân bố với thiết lập riêng	Lớp cỏ nền hoặc lớp cây lớn

Bài thực hành: rải asset lên mặt đất

1. Tạo một **Plane** làm mặt đất và chuẩn bị một object nguồn riêng, chẳng hạn bụi cỏ hoặc viên đá. Đặt tên để nhận biết như **Ground** và **Grass_Source**.
2. Kiểm tra kích thước asset trong scene. Đặt gốc object phù hợp, thường ở chân asset. Nếu cần sửa transform, thực hiện trên bản sao asset để giữ bản gốc.
3. Chọn mặt đất, mở **N** → **Scatter** → **Scatter**. Tại **Surface**, chọn mặt đất hoặc bấm **Use Active** khi mặt đất đang là object active.
4. Giữ Surface vừa gán, rồi chọn các object nguồn trong viewport. Tại **Source**, chọn **Viewport** để dùng các object đang chọn. Không chọn mặt đất làm nguồn.
5. Bấm **Scatter by Amount**. Ở giao diện chi tiết khác, lệnh tạo theo mật độ có thể mang tên **Density Scatter**. Bắt đầu với mật độ thấp để kiểm tra tỷ lệ.
6. Chọn layer vừa tạo, sang **Adjust** để chỉnh mật độ, kích thước và góc xoay. Lưu scene bằng tên mới.

Kết quả mong đợi: các bản sao của source nằm trên Surface; khi chỉnh layer tương ứng, phân bố thay đổi trên mặt đất đã chọn.

Khi nút tạo layer chưa bấm được

Kiểm tra **Surface set** đã hiện và số source đang chọn lớn hơn 0. Nếu đang dùng nguồn từ Asset Browser, cần chọn asset phù hợp ở trình duyệt đó. Chuyển về **Object Mode** để thực hiện bài thực hành này.

Chọn mức giao diện

Trong Preferences của add-on, **Detail Level** có **Essential**, **Art**, **Full**; mặc định là **Art**. Essential gọn hơn, Art tập trung thao tác cảnh quan, Full hiển thị sâu hơn. Nếu không thấy công cụ trong hướng dẫn, kiểm tra Detail Level trước.

Các tab chính là **Browse**, **Scatter**, **Adjust**, **Manage**. Khi chỉnh thông số, luôn kiểm tra đúng surface và layer đang được chọn.

05. Chỉnh phân bố và vẽ thủ công

Những thông số nên chỉnh trước

Thông số	Tác dụng	Cách bắt đầu
Density / Amount	Mức dày của lớp scatter	Tăng từ thấp đến khi vừa đủ hình ảnh.
Seed	Đổi bố cục ngẫu nhiên	Thử vài giá trị trước khi chỉnh chi tiết.
Scale	Kích thước và biến thiên kích thước	Giữ tỷ lệ thực tế, tránh chênh lệch quá lớn.
Rotation	Góc xoay của các bản sao	Xoay quanh trục đứng cho cây; kiểm tra độ nghiêng.
Mask / vùng phân bố	Giới hạn nơi có scatter	Dành khoảng trống cho lối đi, mép nền và công trình.

Thay đổi từng nhóm thông số và quan sát kết quả. Với nhiều layer, đặt tên theo vai trò: Trees, Shrubs, Grass, Debris. Việc này giúp tránh chỉnh nhầm lớp khi cảnh phức tạp hơn.

Vẽ vị trí bằng tay

- Thiết lập **Surface** và **Source** như trang 5, rồi bấm **Start painting**.
- Chọn công cụ vẽ phù hợp trong chế độ thủ công: đặt từng điểm hoặc rải nhiều điểm bằng cọ. Bắt đầu bằng cọ nhỏ và thao tác trên một vùng để quan sát.
- Dùng công cụ xóa, scale hoặc rotate của chế độ này để sửa các vị trí cần kiểm soát, chẳng hạn cây sát cửa hoặc bụi cây sát đường.
- Bấm **Done painting** để kết thúc chế độ vẽ và khôi phục viewport Blender thông thường, rồi mới chuyển sang layer khác.
- Kiểm tra lại trong góc camera và lưu một mốc scene.

Chọn cách làm: scatter theo mật độ phù hợp phủ diện rộng; vẽ thủ công phù hợp vị trí cần chú ý. Có thể dùng các layer riêng để kết hợp hai cách trong cùng cảnh.

Xem nhẹ khi cảnh nhiều asset

Viewport Preview có thể hiển thị dạng thay thế nhẹ trong viewport. Hình đơn giản lúc dựng cảnh không phải lúc nào cũng là hình học dùng trong render; kiểm tra một khung hình render nhỏ trước khi chốt.

Nếu phân bố không hiện, kiểm tra layer có bật hiển thị không, density có lớn hơn 0 không, Surface và Source còn tồn tại không, rồi kiểm tra mask và giới hạn khoảng cách. Đừng tăng mật độ nhiều lần khi chưa xác định nguyên nhân.

06. Thư viện và vùng Garden

Garden dùng vùng được vẽ trên bề mặt để giới hạn cảnh quan. Để tạo biome từ thư viện, cần có cả dữ liệu gói và các asset nguồn mà gói tham chiếu.

Cài và nhận diện thư viện

1. Mở Preferences của Blendervn Scatter, tìm **Install a Package** và chọn gói **.bvnpack** hoặc **.scatpack** tương thích.
2. Kiểm tra **Scatter-Library Location** trở tới nơi bạn muốn lưu thư viện. Chọn ổ đĩa đủ dung lượng, có quyền ghi và thuận tiện giữ lâu dài.
3. Bấm **Reload Library** nếu gói mới chưa xuất hiện trong **Browse**.
4. Nếu thư viện yêu cầu đường dẫn tới .blend nguồn, chỉ tới đúng file của bộ asset đó. Thư mục cài thư viện và thư mục .blend nguồn có thể là hai nơi khác nhau.

Không đổi đuôi ZIP add-on thành .bvnpack. Không thay một .blend bị thiếu bằng file bất kỳ chỉ để bỏ thông báo lỗi: nội dung nguồn cần khớp gói.

Vẽ một khu vực

1. Chọn mesh nhận cây và đặt nó vào **Scatter Surface** trong phần Garden.
2. Bật **Use Garden Paint**, sau đó bấm **Paint Garden Area** để bắt đầu vùng mới.
3. Vẽ lên phần mặt đất muốn có cảnh quan. Cần có vùng trọng số lớn hơn 0; chỉ mở chế độ vẽ rồi thoát sẽ chưa tạo được vùng hữu ích.
4. Bấm **Finish Painting**. Kiểm tra vùng đã sẵn sàng trước khi phối biome.
5. Chọn môi trường/biome phù hợp từ thư viện và dùng **Add to Scene** khi giao diện yêu cầu nạp asset vào scene. Tiếp tục với Composer ở trang 8.

Sửa hoặc thêm vùng

Dùng **Edit Area** để sửa vùng đang chọn và **Exit Paint** khi hoàn tất lần sửa. Sau đó dùng **Recompose** để cập nhật kết quả phối cảnh. Nếu có nhiều vùng, kiểm tra đúng vùng active trước mỗi thao tác.

Vùng paint dựa trên trọng số của mesh. Với mặt đất quá ít đỉnh, đường biên có thể thô hoặc khó vẽ. Hãy tăng độ chia phù hợp trên bản sao mesh; kiểm tra ảnh hưởng tới scene trước khi thay bề mặt chính.

07. Phối cảnh bằng Biome Composer

Composer tổ chức thực vật theo các vai trò như **canopy** (tầng cây cao), **understory** (tầng dưới), **edge** (ven vùng), **ground** (phủ nền) và **debris** (vật thể nhỏ). Kết quả phụ thuộc vùng paint và asset đã có trong biome.

Quy trình đề xuất

1. Chọn đúng vùng Garden đã vẽ và biome có asset sẵn trong scene.
2. Chọn **Recipe** phù hợp ý đồ cảnh quan.
3. Bấm **Smart Fit** để xem đề xuất và các cảnh báo trước khi áp dụng.
4. Bấm **Preview Roles** để xem lớp minh họa vùng bố trí. Đây là lớp xem trước, chưa phải cây đã được tạo hoặc kết quả render cuối.
5. Bấm **2 Compose Biome** để áp dụng. Nếu vùng đã được phối trước đó, nút hiển thị **Recompose**.
6. Quan sát từ camera, sửa vùng hoặc thông số cần thiết rồi Recompose. Lưu scene khi có bố cục tốt.

Các điều khiển trong Advanced

Điều khiển	Dùng để điều chỉnh
Size	Quy mô thực vật trong phương án phối.
Fullness	Mức đầy và dày của cảnh quan.
Edge Softness	Độ chuyển tiếp ở mép vùng.
Variation	Mức biến thiên trong bố cục.

Thử thay đổi một thông số mỗi lần để dễ hiểu ảnh hưởng. Các số ước tính về độ phủ hoặc số điểm giúp cân nhắc bố cục; chúng không phải cam kết FPS hay thời gian render.

Hiểu đúng Smart Fit, Preview và Restore

Smart Fit đưa ra phương án kiểm tra trước khi phối; **Preview Roles** giúp đọc vùng; **Compose / Recompose** mới áp dụng các thay đổi của phương án vào layer.

Nút **Restore** mang biểu tượng mũi tên quay lại trong khối Composer dùng để phục hồi thiết lập từ trước lần Compose đầu tiên của phạm vi đó. Đây không phải nút quay lại đúng lần chỉnh gần nhất và không thay thế Undo toàn scene. Hãy lưu mốc .blend trước khi thử một hướng phối khác nhiều.

08. Tối ưu cảnh nặng và LOD

LOD dùng hình học đơn giản hơn ở các điều kiện xem phù hợp. Bắt đầu từ bố cục, mật độ và vùng phân bố hợp lý; sau đó mới tối ưu hình học của những asset gây nặng cảnh.

Quy trình cho cây hoặc thảm thực vật nặng

1. Lưu bản sao scene. Chọn layer cần tối ưu và kiểm tra asset nguồn còn đúng.
2. Trong nhóm công cụ nâng cao của **Adjust**, mở **Heavy Report** để xem tình trạng. Nếu không thấy nhóm này, kiểm tra **Detail Level**.
3. Dùng **Prepare Heavy LOD** để chuẩn bị LOD cho nguồn phù hợp. Chờ thao tác kết thúc trước khi sửa hoặc xóa asset nguồn.
4. Nếu dùng LOD theo camera, thiết lập camera của scene và kiểm tra ở nhiều vị trí: gần, trung bình, xa và dọc đường chạy camera.
5. Render thử một khung gần và một khung xa. Lưu scene rồi mở lại để kiểm tra liên kết LOD được giữ.

Chọn đúng công cụ

Nút trong giao diện	Ý nghĩa thực tế
Heavy Report	Xem báo cáo về thảm thực vật nặng.
Prepare Heavy LOD	Tạo dữ liệu LOD cho nguồn phù hợp; giữ nguồn và các LOD thủ công đã có.
Restore cảnh Heavy LOD	Gỡ phần LOD tự sinh của công cụ; không dùng để xóa LOD bạn tự gán.
Smart Optimize	Áp dụng thay đổi tối ưu lên layer; đọc kết quả và kiểm tra hình ảnh sau khi chạy.

Không nhầm **Restore** trong khối LOD với Restore của Composer. Hai nút phục hồi các nhóm dữ liệu khác nhau.

Khi nguồn bị bỏ qua

Asset liên kết chỉ đọc hoặc có cấu trúc không phù hợp có thể không được xử lý. Đọc báo cáo trước khi chạy lại. Nếu cần chỉnh nguồn, chuẩn bị bản sao local hoặc cách override phù hợp với pipeline của bạn; giữ nguyên bộ thư viện gốc.

Đánh giá hiệu năng ngay trong scene thật: camera, số lượng cây, texture, ánh sáng và chế độ viewport đều có ảnh hưởng. Một cảnh ít polygon hơn vẫn có thể nặng vì vật liệu hoặc số lượng instance.

09. Tạo gió cho cây lớn

Animate Large Trees thêm chuyển động cho asset cây phù hợp và có thể phối hợp với LOD. Công cụ phục vụ chuyển động tổng thể của cây; không thay thế một bộ rig chuyên biệt cho từng cành lá.

Chuẩn bị asset

Kiểm tra tỷ lệ cây, chân cây và hướng trục đứng local **Z**. Dùng nguồn có thể chỉnh sửa trong scene. Nếu đang dùng asset liên kết chỉ đọc, kiểm tra báo cáo và chuẩn bị bản sao local khi cần. **Large Above** là ngưỡng số polygon; nguồn dưới ngưỡng sẽ bị bỏ qua.

Tạo và kiểm tra chuyển động

1. Lưu mốc scene, chọn layer chứa cây muốn tạo gió.
2. Nếu cần LOD, thực hiện quy trình ở trang 9 trước.
3. Trong nhóm công cụ nâng cao của Adjust, bấm **Animate Large Trees**.
4. Chọn preset **Calm**, **Breeze**, **Windy** hoặc **Storm**. Có thể bắt đầu bằng Breeze rồi tăng hoặc giảm theo cảnh.
5. Chọn chất lượng phù hợp, đặt **Loop Start** và **Loop End**. **Direction** điều chỉnh hướng gió; **Root Lock** điều chỉnh phần chiều cao ở chân cây được giữ cố định. Xác nhận thao tác.
6. Chạy timeline, quan sát chân cây, biên độ chuyển động và các khoảng cách LOD. Render thử một đoạn ngắn trước khi render toàn bộ.

Chọn mức chất lượng

Chế độ	Những mức LOD có chuyển động
Hero	Nguồn và LOD 1-4; phù hợp cây cần được quan sát kỹ.
Auto	Nguồn và LOD 1-3; LOD 4 ở xa giữ tĩnh.
Forest	Nguồn và LOD 1-2; các mức xa hơn giữ tĩnh.

Vì vậy, cây ở LOD xa không chuyển động trong Auto hoặc Forest có thể là hành vi dự kiến. Hãy kiểm tra chế độ chất lượng trước khi coi đó là lỗi.

Tạo vòng lặp liên mạch

Ví dụ **Loop Start = 1**, **Loop End = 121**: frame 121 trùng pha với frame 1. Để xuất một vòng không lặp hai lần cùng khung ở điểm nối, xuất frame **1-120**.

Dùng **Remove Tree Animation** để gỡ chuyển động do công cụ này tạo. Các modifier thủ công của artist được giữ lại; vẫn cần kiểm tra thứ tự modifier và hình dáng của asset thực tế sau thay đổi.

10. Xử lý lỗi kích hoạt

Đọc nguyên văn trạng thái trong **Online License** trước khi thao tác. Sau khi khắc phục nguyên nhân, dùng **Check Again** nếu đã có thông tin tài khoản hoặc **Activate Online** để bắt đầu một lượt ghép mới.

Thông báo / hiện tượng	Cách xử lý
Waiting for confirmation in your browser.	Mở trang xác nhận, đăng nhập đúng tài khoản và xác nhận thiết bị. Giữ Blender mở.
Mã ghép hết hạn hoặc website không nhận mã	Hủy lượt cũ nếu còn đang chờ, dùng Activate Online để lấy mã mới. Không dùng key license cũ làm mã ghép.
No device slot available	Mở Manage Devices, kiểm tra các máy đang chiếm chỗ. Gỡ máy không còn dùng bằng quy trình ở trang 4 hoặc liên hệ hỗ trợ.
Network unavailable	Kiểm tra Internet và khả năng truy cập website chính thức. Với mạng cơ quan, nhờ quản trị mạng kiểm tra truy cập dịch vụ Blendervn. Thử lại khi kết nối ổn định.
Offline grace has ended	Kết nối Internet và bấm Check Again để kiểm tra quyền. Thời gian offline tính từ lần kiểm tra thành công gần nhất.
This device is no longer assigned to the license.	Kiểm tra danh sách thiết bị và quyền sản phẩm trong tài khoản. Kích hoạt lại khi máy được phép sử dụng.
Online access was revoked	Liên hệ hỗ trợ để kiểm tra quyền tài khoản và thiết bị. Cài lại add-on không giải quyết việc quyền đã bị thu hồi.
Protected online credentials could not be verified.	Kiểm tra ngày giờ máy và cập nhật add-on chính thức. Nếu vẫn lỗi, gửi thông báo cho hỗ trợ; không tự sửa file kích hoạt.
Machine ID unavailable	Khởi động lại Blender, kiểm tra quyền môi trường đang chạy và liên hệ hỗ trợ nếu còn lỗi. Không tự tạo hoặc thay mã máy.
This license requires a newer Scatter version.	Tải bản mới từ nguồn chính thức, cập nhật theo trang 2 rồi kiểm tra license lại.

Đúng tài khoản nhưng chưa thấy quyền mua

Gửi hỗ trợ email đăng nhập và mã đơn hàng qua kênh riêng. Nếu mua theo tài khoản khác hoặc dùng license đời cũ, cần kiểm tra việc gán quyền trước. Không tạo nhiều tài khoản và ghép lặp liên tục để thử giải quyết lỗi.

11. Kiểm tra scene và nhận hỗ trợ

Những tình huống thường gặp

Hiện tượng	Kiểm tra theo thứ tự
Không thấy tab Scatter	Đúng 3D Viewport → mở N → add-on đã bật → kiểm tra lỗi khi bật trong Preferences.
Có layer nhưng không thấy cây	Đúng Surface và Source → hiển thị layer → mật độ → mask/vùng paint → giới hạn camera và LOD.
Garden trống hoặc không Compose được	Có vùng trọng số khác 0 → đúng vùng active → biome đã nạp asset → đường dẫn .blend nguồn hợp lệ.
Không thấy gói vừa cài	Đúng loại file → Scatter-Library Location → Reload Library → kiểm tra thông báo cài gói.
Cây quá to, nằm ngang hoặc gió sai chân	Tỷ lệ source → origin tại chân → local Z → modifier hiện có. Thử sửa trên bản sao asset.
Scene chậm hoặc thao tác lâu	Giảm mật độ thử nghiệm → giới hạn vùng → Viewport Preview → Heavy Report → chuẩn bị và kiểm tra LOD.

Trước khi bàn giao hoặc render dài

1. Kiểm tra license đang hợp lệ, đặc biệt trên máy render dùng offline.
2. Mở lại bản .blend đã lưu; kiểm tra asset nguồn, đường dẫn thư viện và texture.
3. Kiểm tra các layer, mask, khoảng cách LOD và chuyển động gió ở góc camera thật.
4. Render thử một khung hoặc đoạn ngắn với thiết lập dự kiến, rồi mới chạy toàn bộ.

Thông tin nên gửi khi cần hỗ trợ

Gửi phiên bản Blender, phiên bản add-on, Windows đang dùng, các bước dẫn tới lỗi và ảnh chụp đầy đủ thông báo. Với lỗi kích hoạt, bổ sung **Machine ID** đang hiển thị và email tài khoản qua kênh hỗ trợ riêng.

Không gửi mật khẩu, mã OTP hoặc file chứa thông tin đăng nhập. Nếu gửi scene mẫu, tạo bản tối giản và chỉ kèm asset bạn có quyền chia sẻ.

Liên kết chính thức

- [Bscatter Flow](#) - trang sản phẩm
- [Tài khoản và thiết bị](#) · [Xác nhận thiết bị](#)
- [Hỗ trợ qua Zalo](#) · [Fanpage BlenderVN](#)
- [Blender Manual](#) - cài extension từ file

Tài liệu được đối chiếu với giao diện và luồng kích hoạt của Bscatter Flow 0.9.43. Tên nút hoặc vị trí có thể thay đổi ở phiên bản sau; luôn ưu tiên thông báo thực tế trong Blender và tài khoản của bạn.

12. Theo dõi phiên bản trong Preferences

Xem phiên bản đang cài

1. Mở **Edit** → **Preferences** → **Add-ons**, tìm **Blendervn Scatter** rồi mở rộng phần thông tin add-on. Nếu đang ở Scatter Manager, dùng **Back to Blender** trước.
2. Đọc số **Version** trong thông tin add-on. Tài liệu này áp dụng cho **0.9.43**; số đang hiện trong Blender mới là bản thực tế đã cài trên máy.
3. Ghi thêm phiên bản Blender và ngày cập nhật khi cần theo dõi nhiều máy. Ví dụ: **Máy làm việc - Scatter 0.9.43 - Blender 5.2.0 - cập nhật 12/09/2026**.

Đối chiếu với phiên bản trên store

Đăng nhập [Tài khoản BlenderVN](#), tìm Bscatter Flow trong **Add-on của bạn** và mở trang tải tương ứng. Đọc số phiên bản trên nút tải hoặc thông tin file trước khi cài.

Trang license/tải có thể hiển thị **Có gì mới** và **Lịch sử phiên bản** khi có ghi chú phát hành và nhiều bản đã lưu. Đối chiếu số phiên bản, ngày phát hành và thay đổi; số **5.2** của Blender không phải số phiên bản Scatter.

Preferences của Scatter 0.9.43 chưa có nút kiểm tra hoặc cài cập nhật tự động. Việc theo dõi bản mới được thực hiện qua tài khoản trên store; **Check Again** chỉ kiểm tra license.

Cập nhật và kiểm tra lại

1. Lưu bản sao scene, giữ ZIP cũ và đường dẫn thư viện. Tải đúng gói Windows x64 mà tài khoản được phép nhận.
2. Cài bằng **Preferences** → **Get Extensions** → **Install from Disk...** theo trang 2, rồi khởi động lại Blender.
3. Mở lại thông tin add-on, xác nhận **Version** đã đổi đúng bản vừa cài. Nếu số vẫn cũ, kiểm tra ZIP đã chọn và có bản cài trùng đang bật hay không.
4. Trong **Activation** → **Online License**, kiểm tra trạng thái và dùng **Check Again** nếu cần. Mở bản sao scene để thử layer, LOD, gió, lưu và mở lại.

Khi license yêu cầu bản mới hơn

Thông báo **This license requires a newer Scatter version**, nghĩa là phiên bản đang chạy chưa đáp ứng yêu cầu của license. Cập nhật gói chính thức rồi kiểm tra lại. Nếu tài khoản chưa cho tải bản cần dùng, liên hệ hỗ trợ để kiểm tra quyền cập nhật.

Quyền sử dụng và quyền nhận bản mới được quản lý riêng trên tài khoản. Không dùng **Remove This Device** chỉ để cập nhật add-on trên cùng máy; nút đó dùng để gỡ máy khỏi license.