

BlenderVN Composite

Hướng dẫn sử dụng và kích hoạt

Phiên bản 1.9.269 · Blender 5.2 LTS · Windows 64-bit

Tài liệu dành cho người dùng Composite: từ cài đặt, kích hoạt bằng email đến thiết lập camera, ánh sáng, hậu kỳ và xuất ảnh. Tên nút tiếng Anh được giữ nguyên để bạn tìm đúng trên giao diện. Bắt đầu với một bản sao dự án và kiểm tra một ảnh trước khi chạy nhiều camera.

BlenderVN · Cập nhật ngày 12 tháng 9 năm 2026

Bắt đầu theo thứ tự này

1. Cài ZIP và mở lại Blender hoàn toàn.
2. Vào Preferences, kết nối BlenderVN Account và xác minh email mua hàng.
3. Mở dự án, chọn đúng Scene, Camera và View Layer.
4. Chỉnh ánh sáng và Finish; Capture setup cho từng camera khi cần làm nhiều shot.
5. Render thử bằng Boost only, kiểm tra kết quả rồi mới chạy Animation hoặc Batch.
6. Xuất ảnh, mở lại file xuất để kiểm tra trước khi gửi khách.

Tra cứu nhanh

Nội dung	Trang
Cài đặt và nâng cấp	2
Theo dõi phiên bản trong Preferences	3
Kích hoạt bằng email	4
Quản lý license và chuyển máy	5
Giao diện và camera	6
Capture và trạng thái của từng camera	7
Thiết lập ánh sáng và World	8
Finish và Levels	9
LUT và hậu kỳ theo vùng	10
Boost Only Animation và Batch	11
Local AI và xuất file	12
Xử lý lỗi và kiểm tra trước bàn giao	13

Tải bản cập nhật: <https://shop.blendervn.online/add-on/composite>

Cài đặt và nâng cấp

Chuẩn bị

- Dùng Blender 5.2 LTS trên Windows 64-bit. ZIP 1.9.269 chứa module native cho nền tảng này.
- Tải **Blendervn_Composite_1.9.269.zip** từ tài khoản BlenderVN hoặc gói chính thức được cung cấp. Giữ nguyên file ZIP.
- Chuẩn bị email đã dùng khi mua và quyền truy cập hộp thư. Bật **Allow Online Access** trong Preferences của Blender nếu đang tắt.
- Nếu còn bản bCycles Boost Render độc lập cũ, tắt bản đó trước khi bật Composite tích hợp để tránh trùng chức năng.

Cài lần đầu

1. Trong Blender, mở **Edit** → **Preferences** → **Get Extensions**.
2. Mở menu của danh sách extension, chọn **Install from Disk**.
3. Chọn ZIP Composite, bật tùy chọn kích hoạt sau cài nếu có, rồi xác nhận cài.
4. Vào **Add-ons**, tìm **Blendervn Composite** và kiểm tra add-on đã bật.
5. Đóng hoàn toàn tất cả cửa sổ Blender rồi mở lại.
6. Mở phần Preferences của Composite để kích hoạt theo trang 4.

Kết quả đúng: phiên bản hiện 1.9.269; add-on được bật và giao diện không còn yêu cầu Restart.

Nâng cấp từ bản cũ

Lưu dự án trước, sau đó cài ZIP mới bằng Install from Disk. Không cần xóa dữ liệu license hay gỡ toàn bộ preferences để cập nhật. Khi hiện **Restart Blender to finish the native update**, hãy đóng hoàn toàn Blender rồi mở lại; chỉ tắt/bật add-on chưa đủ để thay module native đã nạp.

License và preferences hợp lệ được giữ trong quy trình nâng cấp đã kiểm tra. Nếu đã kích hoạt, sau khi mở lại hãy xem trạng thái account và bấm **Check License** khi cần.

Kiểm tra sau cài

- Mở 3D Viewport, nhấn **N**, tìm tab **bCompositeFx**.
- Mở Render Properties và tìm khu vực **bCycles Boost Render** tích hợp.
- Nếu chưa thấy panel, kiểm tra đúng editor, add-on đã bật và Blender đã được khởi động lại.

Theo dõi phiên bản trong Preferences

Xem bản đang cài

1. Mở **Edit** → **Preferences** → **Add-ons**, tìm Composite và mở rộng dòng của add-on.
2. Đọc **Blendervn Composite v...** ở đầu phần tùy chọn. Gói đi kèm tài liệu này là **1.9.269**.
3. Dòng **bCycles Boost Render 3.0.9 integrated in Render Properties** là phiên bản Boost tích hợp. Số phiên bản của Composite, Boost và AI Pack tải riêng độc lập với nhau.

Theo dõi và tải bản mới

Mở trang Composite trên Store, đối chiếu số phiên bản với bản đang cài và đọc ghi chú thay đổi. Tải ZIP qua tài khoản BlenderVN khi bản cập nhật thuộc quyền tải của bạn.

Store: <https://shop.blendervn.online/add-on/composite>

Tài khoản: <https://shop.blendervn.online/tai-khoan>

Check License làm mới xác thực bản quyền và có thể báo yêu cầu nâng cấp. Nút này không tải hoặc cài ZIP. Bản 1.9.269 chưa có nút tự tải/cài cập nhật riêng trong Preferences.

Cài xong phải kiểm tra lại

1. Lưu công việc, đóng Blender và cài ZIP mới theo trang 2.
2. Đóng toàn bộ cửa sổ Blender rồi mở lại để nạp module native mới.
3. Quay lại Preferences, xác nhận số phiên bản Composite đã đổi.
4. Kiểm tra email Account và **Composite is activated**. Đợi tác vụ **Working...** kết thúc rồi dùng **Check License** nếu trạng thái chưa cập nhật.

Nếu thấy **Restart Blender to finish the native update**, cần đóng/mở lại Blender hoàn toàn. Chỉ tắt/bật add-on chưa đủ. Kích hoạt và các nút tài khoản có thể chưa hiện cho tới khi hoàn tất bước này.

Nâng cấp bình thường trên cùng máy không cần **Deactivate This Machine**. Nút đó dành cho việc trả chỗ kích hoạt khi ngừng dùng Composite trên máy này hoặc chuyển máy.

Kích hoạt bằng email

Luồng kích hoạt hiện tại dùng **email đã mua add-on** và link xác minh một lần. Bạn không cần nhập mật khẩu Google hay license key trong luồng này. Có thể dùng Gmail hoặc email khác đã được gắn với đơn hàng của bạn.

Thực hiện trong Blender và trình duyệt

1. Mở **Edit** → **Preferences** → **Add-ons** → **Blendervn Composite**, tìm khối **BlenderVN Account**.
2. Bấm **Connect BlenderVN Account**. Nếu tài khoản đã kết nối từ trước, nút có thể là **Activate Composite**.
3. Blender hiện **Approve this device in the browser** và mã 8 ký tự. Trình duyệt mở trang kích hoạt; giữ Blender mở trong lúc thực hiện.
4. Trên web, nhập đúng email mua hàng vào **EMAIL ĐÃ DÙNG KHI MUA**, rồi bấm **GỬI LINK KÍCH HOẠT**.
5. Mở hộp thư, tìm email BlenderVN và bấm link xác minh. Kiểm tra cả Spam và Quảng cáo nếu chưa thấy thư. Link sẽ đưa bạn trở lại trang duyệt máy.
6. Kiểm tra đúng sản phẩm Composite, tên máy và mã đang hiện trong Blender. Nếu ô mã trống, dùng **Copy** trong Blender rồi dán mã vào web. Bấm **DUYỆT THIẾT BỊ NÀY**.
7. Khi web báo **Đã duyệt**. Quay lại **Blender**, **add-on sẽ tự nhận**, quay lại Blender và chờ kết nối hoàn tất.

Nhận biết đã kích hoạt thành công

Khối account phải hiện **Composite is activated**, đúng email tài khoản và trạng thái license hợp lệ. Bạn có thể bấm **Check License** để kiểm tra lại. Việc web đã đăng nhập được chưa tự chứng minh Composite đã kích hoạt; hãy xác nhận ngay trong Blender.

Nếu trình duyệt không tự mở

Bấm **Open Browser** trong khối mã ghép của Blender. Ưu tiên nút này để giữ đúng yêu cầu thiết bị. Trang nhập mã thủ công là:

<https://shop.blendervn.online/kich-hoat-thiet-bi>

Hai thời hạn khác nhau: link email dùng một lần có hạn 15 phút; mã ghép thiết bị có hạn 10 phút. Nếu mã hết hạn, bấm **Cancel** trong Blender rồi **Connect** lại để tạo yêu cầu mới. Không tiếp tục dùng mã hoặc link cũ.

Quản lý license và chuyển máy

Các nút trong BlenderVN Account

Nút hoặc trạng thái	Dùng khi nào
Check License	Kiểm tra trạng thái bản quyền và cập nhật kết nối với máy chủ.
Manage Machines	Mở trang tài khoản để xem và quản lý thiết bị đã kích hoạt.
Test Server	Kiểm tra kết nối HTTPS; kết nối thành công chưa có nghĩa là đã kích hoạt.
Machine ID và Copy	Lấy mã nhận diện máy để đối chiếu hoặc gửi hỗ trợ khi cần.
Devices in use	Xem số thiết bị đang dùng so với số slot của tài khoản.
Signed lease valid until	Hạn xác thực hiện tại; không phải ngày mua hay kết luận quyền sở hữu đã hết.
Deactivate This Machine	Trả slot Composite đang dùng trên máy hiện tại.

Chuyển sang máy mới

1. Trên máy cũ, lưu công việc và mở Preferences của Composite.
2. Bấm **Deactivate This Machine** khi bạn muốn ngừng dùng Composite trên máy đó. Chờ thao tác thành công.
3. Trên máy mới, cài đúng ZIP, mở lại Blender và kích hoạt bằng email mua hàng theo trang 4.
4. Nếu không truy cập được máy cũ, mở **Manage Machines** hoặc trang tài khoản để kiểm tra và giải phóng thiết bị cũ; liên hệ BlenderVN nếu thao tác không thực hiện được.

Deactivate trong Composite chỉ trả slot của Composite trên máy này. Nó không phải nút đăng xuất toàn bộ các add-on BlenderVN khác. Không cần deactivate chỉ để nâng cấp Composite trên cùng máy.

Mạng và bản dùng thử

License có thông tin hiệu lực được lưu cục bộ. Hãy theo thời hạn hiển thị trong Preferences và kết nối Internet để gia hạn xác nhận khi cần. Không coi việc mất mạng là lý do xóa dữ liệu activation. Nếu thấy TRIAL, đó là trạng thái dùng thử, chưa phải xác nhận bản quyền đã mua.

Purchase Code (V2 fallback) dành cho hỗ trợ chuyển đổi license cũ. Người dùng mới đi theo BlenderVN Account; không nhập file .lic vào quy trình này.

Trang tài khoản: <https://shop.blendervn.online/tai-khoan>

Giao diện và camera

Hai nơi làm việc chính

Trong **3D Viewport**, nhấn **N** → **bCompositeFx** → **Blendervn Composite** để làm việc với scene. Beginner tập trung vào thao tác chính; Pro mở thêm điều khiển nâng cao. Đặt con trỏ trong đúng editor trước khi nhấn phím tắt.

Trong **Image Editor** → **Render Result**, nhấn **N** → **bCompositeFx** để xử lý kết quả qua các stage RESULT, LOOK, MIX và OUTPUT. Render Properties chứa bCycles Boost Render để chạy Still, Animation và Batch.

Tab ở 3D Viewport	Mục đích chính
Model	Chuẩn bị model và kiểm tra các vấn đề liên quan tới scene.
Camera	Chọn camera, bố cục, thông số ống kính, lấy nét và kích thước ảnh.
Lighting	Quản lý đèn, World, HDRI, Sun và lighting của từng camera.
Finish	Cân bằng trắng, grade, Levels, LUT, Glow và hiệu ứng hoàn thiện.
Project	Preset, kiểm tra dự án và các công cụ đóng gói hoặc bàn giao.

Thiết lập một camera

1. Chọn đúng Scene và camera thuộc Scene đó. Dùng danh sách Camera hoặc **Camera Cards** để điều hướng.
2. Kiểm tra camera đang dùng để render, bố cục và tiêu cự. Chỉnh DOF và điểm lấy nét nếu cần.
3. Đặt kích thước ảnh và phần trăm độ phân giải. Với nhiều camera, lưu và kiểm tra kích thước riêng của từng camera trong workflow Camera.
4. Chọn đúng View Layer. Camera profile và kết quả hậu kỳ cần được đối chiếu trong cùng View Layer.
5. Chỉnh ánh sáng và Finish, sau đó Capture có chủ đích như trang 7.

Camera Cards không tự Capture. Chọn camera chỉ là thao tác điều hướng; đừng mặc định rằng mọi chỉnh sửa lighting hoặc look đã được ghi vào profile.

Phím tắt Camera Cards được chọn để tránh xung đột. Xem phím thực tế trong Preferences hoặc trên nút Camera Cards; không mặc định mọi máy đều dùng cùng một tổ hợp.

Capture và trạng thái của từng camera

Capture lưu setup được hỗ trợ cho camera đang làm việc. Lưu file .blend và Capture profile là hai việc khác nhau: file có thể đã được lưu nhưng profile vẫn còn thay đổi chưa Capture.

Trạng thái	Ý nghĩa và thao tác phù hợp
Scene setup	Đang dùng setup scene, chưa có setup riêng tương ứng. Chỉnh xong rồi Capture nếu cần lưu riêng.
Captured	Setup hiện tại khớp phần đã Capture. Có thể tiếp tục kiểm tra camera kế tiếp.
Changed	Có thay đổi so với bản Capture. Dùng Capture Changes khi muốn giữ thay đổi này.
Not loaded	Setup của camera đích chưa được nạp. Đọc thông báo trước khi Capture hoặc render theo profile.
From tên camera và Adopt	Ánh sáng đang thấy đến từ camera khác. Adopt là chủ động nhận setup đó cho camera hiện tại.
Needs review hoặc Unsupported	Có thành phần cần xem lại hoặc chưa được hỗ trợ đầy đủ. Kiểm tra thông báo và rig trước khi tiếp tục.

Workflow hai camera

1. Chọn Camera A, chỉnh đèn và look. Xác nhận đúng camera rồi bấm **Capture Current** hoặc **Capture Changes**, tùy trạng thái panel.
2. Chọn Camera B. Dùng **Inherit** nếu muốn theo setup chung; nếu muốn setup riêng, chỉnh ánh sáng rồi Capture cho B.
3. Chuyển A → B → A. Kiểm tra góc đèn, công suất, màu sắc và kích thước ảnh ở từng camera.
4. Render thử từng camera trước khi chạy Batch Shots.

Khi đổi camera nhưng ánh sáng chưa đổi

Nếu camera nguồn còn chỉnh sửa chưa Capture hoặc profile đích không hợp lệ, camera được chọn có thể đã active trong khi ánh sáng vẫn là setup trước đó. Đọc dòng **From ...** và trạng thái Lighting. Nếu muốn giữ setup riêng của camera cũ, quay lại camera đó để Capture, rồi chuyển tiếp.

Chỉ bấm **Adopt ... lighting** và xác nhận khi bạn thực sự muốn lưu ánh sáng đang thấy cho camera đích. Adopt không phải thao tác xóa cảnh báo.

Khi thêm Composite Layer hoặc đổi cấu trúc Finish, Capture trên camera đang làm việc trước khi chuyển. Cấu trúc được đồng bộ cho các camera; giá trị và ánh sáng riêng được giữ theo profile. Dùng **Repair & Sync Profiles** để xử lý profile thiếu hoặc lỗi, rồi kiểm tra lại từng camera.

Thiết lập ánh sáng và World

Chỉnh đèn trong Lighting

Chọn đèn đang cần xử lý trong Light Desk hoặc scene, rồi chỉnh các thông số phù hợp như công suất, màu, kích thước và vị trí. Với setup nhiều camera, hoàn tất việc chỉnh đèn và Capture cho đúng camera trước khi chuyển sang góc khác.

Các công cụ IES, Gobo và Lighting Recipes dùng để tạo kiểu phân bố hoặc mẫu ánh sáng. Xem rõ phạm vi tác động khi dùng Replace hoặc Clear; thử trên bản sao scene nếu bạn cần giữ rig hiện có.

Phân biệt ánh sáng môi trường và phong nền

Environment Lighting điều khiển phần môi trường dùng để chiếu sáng scene. Các thông số thường dùng là strength, rotation, exposure và các điều khiển màu hoặc blur được hỗ trợ.

Camera Background điều khiển hình nền nhìn qua camera. Nó có thể dùng cùng environment, ảnh riêng hoặc màu nền. Chỉnh phong nền không đồng nghĩa với chỉnh lượng ánh sáng chiếu vào vật thể.

1. Chọn HDRI hoặc World phù hợp và kiểm tra nguồn ảnh còn truy cập được.
2. Xoay môi trường để đưa vùng sáng tới vị trí mong muốn.
3. Chỉnh Environment Lighting để kiểm soát lượng sáng và màu của scene.
4. Chỉnh Camera Background riêng nếu muốn bố cục nền khác.
5. Render thử, kiểm tra highlight và màu vật liệu rồi Capture setup cần lưu.

Sun và bầu trời

Chọn Primary Sun và dùng preset thời điểm trong ngày hoặc chỉnh azimuth/altitude thủ công. Chế độ địa lý cần đúng vị trí, ngày, giờ, múi giờ và hướng Bắc. Nếu scene sáng bất thường, kiểm tra có nhiều Sun cùng hoạt động hay không.

Capture có giới hạn theo thành phần được hỗ trợ

Capture lưu các giá trị lighting được hỗ trợ như công suất, màu, transform và những điều khiển World tương thích. Nó không thay thế việc quản lý ảnh HDRI, texture, visibility, driver hoặc animation của bạn. Khi đổi rig hoặc dùng controller bên ngoài, hãy chuyển camera qua lại và render thử để kiểm chứng setup.

Ví dụ nội thất: cố định camera → xoay HDRI để chọn hướng sáng → chỉnh Sun/đèn bổ trợ → cân bằng độ sáng → Capture → chuyển sang Finish. LUT hoặc Glow không thay thế bước dựng ánh sáng này.

Finish và Levels

Khởi tạo và xem kết quả

Nếu panel yêu cầu, bấm **Enable Compositing**, **Prepare Finish** hoặc **Build Grade** theo nút đang hiển thị. Bật Interactive/Live Preview khi cần xem thay đổi. So sánh Finish với Original để biết hiệu ứng đang làm gì.

Nếu graph đã chỉnh tay bị mất kết nối, dùng **Repair Wiring (keep look)** sau khi xem cảnh báo. Không dựng lại hoặc xóa chain liên tục chỉ để làm mất thông báo.

Thứ tự chỉnh thực hành

1. **WB**: dùng Temperature/Tint hoặc công cụ lấy mẫu vùng trung tính. Tránh chọn vùng cháy sáng hoặc bị phản xạ màu mạnh.
2. **Grade**: chỉnh Exposure, Contrast, Shadows/Midtones/Highlights trước; thêm Saturation hoặc Vibrance khi cần.
3. **Levels**: đặt điểm đen, midtone và điểm trắng; kiểm tra vùng tối và highlight ở kích thước xem thực tế.
4. **LUT và Glow**: dùng để hoàn thiện sau khi cân bằng ánh sáng và màu cơ bản.

Dùng Levels

Điều khiển	Tác dụng
Input Black và Input White	Chọn hai đầu dải sáng đầu vào. Điều chỉnh quá mạnh có thể làm mất chi tiết ở đầu dải.
Gamma	Điều chỉnh vùng trung gian giữa đen và trắng.
Master	Chỉnh tổng thể; có thêm Output Black và Output White.
Red Green Blue	Chỉnh riêng từng kênh khi cần cân màu.
Black Gray White Pick	Lấy mẫu điểm đen, xám hoặc trắng từ hình đang xem.
Black White Gray Influence	Điều chỉnh mức ảnh hưởng của từng mẫu tương ứng. Black và White độc lập trong 1.9.269.

Sau khi Pick, giảm Influence để hòa trộn kết quả vừa lấy mẫu với trạng thái trước Pick. Chỉnh thủ công các thông số RGB Levels có thể kết thúc ảnh hưởng mẫu trước để bảo vệ chỉnh sửa mới.

Preserve HDR giữ giá trị ngoài dải thông thường; **Photoshop Clamp** cắt theo khoảng input đã chọn. Auto Range và Clear Image dùng Render Result hoặc Viewer hiện có, không tự tạo render mới. Nếu chưa có ảnh hợp lệ, hãy render hoặc cập nhật Viewer trước.

LUT và hậu kỳ theo vùng

LUT Glow và Lens

Chọn Look tích hợp hoặc User LUT dạng .cube. Với Look tích hợp, nút **Use ...%** áp mức Mix để xuất đang hiển thị; bạn có thể chỉnh Mix tiếp theo ảnh. Kiểm tra đúng input domain khi dùng LUT bên ngoài. Với animation, giữ ổn định lựa chọn Look và chỉ animate Mix nếu cần.

Glow/Bloom tác động tới vùng sáng; chỉnh threshold trước, rồi tăng intensity và radius vừa đủ. Duyệt lại ở độ phân giải cuối. Dùng Sharpen và Chromatic nhẹ để tránh viền giả và làm lộ noise.

Làm việc trong Render Result

Mở **Image Editor** → **Render Result** → **N** → **bCompositeFx**. RESULT, LOOK, MIX và OUTPUT chia công việc từ quản lý ảnh đến hậu kỳ và xuất file.

Result current không có nghĩa setup đã Capture. Đây là trạng thái của ảnh render so với camera hiện tại. Nếu panel hiện Result của Camera A nhưng Active là Camera B, hãy chọn lại A hoặc render B trước khi chỉnh hậu kỳ cho B.

Composite Layers và mask

1. Chọn đúng ảnh render và camera chủ sở hữu kết quả.
2. Thêm Composite Layer theo đối tượng, vật liệu, asset hoặc mask phù hợp.
3. Bật **Show Mask** để xem đúng vùng tác động trước khi chỉnh.
4. Chọn Linear, Circle/Ellipse, Depth, Luma, Sky, Color, Height hoặc Paint tùy mục đích. Kết hợp Add/Subtract/Intersect khi cần.
5. Chỉnh sáng, màu hoặc hiệu ứng trong vùng đã chọn; so sánh bật/tắt layer và tránh tạo đường biên quá rõ.
6. Nếu thay đổi cấu trúc Finish, Capture có chủ đích trước khi chuyển camera.

Các thao tác theo Cryptomatte, Depth hoặc thành phần render cần đúng pass. Hãy bật pass trước khi render; bật sau không bổ sung dữ liệu vào ảnh render cũ.

Surface Mix và Role Light Mix

Surface Mix điều chỉnh thành phần Cycles theo EV; **0 EV** là mức trung tính. Role Light Mix điều khiển các nhóm Key/Fill/Rim, có mute và solo. Role Light Mix cần Light Groups và một lượt render mới có dữ liệu tương ứng.

Boost Only Animation và Batch

Chọn render engine **Cycles**, mở **Render Properties** → **Render Boost** ở đầu panel. Chọn chất lượng Preview, Final hoặc High. Khi chọn **High**, hàng Protect, Boost và Custom xuất hiện để chọn cách áp dụng chất lượng.

Cách áp dụng	Hành vi cần biết
Protect	Áp nền chất lượng High nhưng giữ các giá trị sampling và light-path mạnh hơn do bạn đã đặt.
Boost	Áp bộ thiết lập High tương ứng với Still hoặc Animation.
Custom	Bạn tự chỉnh Cycles trong panel gốc; bộ chọn thiết bị Auto/GPU/CPU vẫn là lựa chọn riêng.

Render một ảnh

Chọn **Still** → **Boost only**. Still dùng camera, ánh sáng và kích thước hiện tại; không tự Capture hoặc tải lại profile chỉ vì Camera Card đang lệch. Yêu cầu chuyển camera còn chờ hoặc output graph không hợp lệ vẫn cần được giải quyết.

Kiểm tra thư mục output và kích thước trước khi chạy. Sau render, add-on trả lại các thiết lập tạm thời. Nếu file thiếu texture, Blender có thể render vùng tím; Boost không tự phục hồi những file ảnh đó.

Render Animation

1. Chọn đúng camera và View Layer; đồng bộ Camera Card và Capture những thay đổi muốn giữ.
2. Kiểm tra Start, End, Step và thư mục output; thử một đoạn ngắn trước.
3. Chọn **Animation** → **Boost Animation**. Đọc và xác nhận cảnh báo texture nếu có.
4. Chờ hoàn tất; mở các frame đầu và cuối để kiểm tra đúng kết quả.

Render nhiều camera

1. Chọn **Still** để bật Batch Shots. Kiểm tra tên, Camera Card, lighting, View Layer và kích thước của từng camera.
2. Chuyển qua lại và render thử từng setup cần giao.
3. Chọn thư mục Batch có quyền ghi và đủ dung lượng. Xem số lượng camera trên **Batch Shots** trước khi bắt đầu.
4. Chạy Batch Shots, theo dõi tiến trình và kiểm tra đủ ảnh trong thư mục kết quả.

Hủy và khôi phục: bấm Esc trong cửa sổ render để hủy; chờ Blender dừng job và add-on hoàn tất khôi phục. Nếu hiện **Retry Restore**, đọc lỗi, khắc phục nguyên nhân rồi bấm thử lại. Không đóng cưỡng bức Blender trong lúc đang chờ trả lại setup.

Trước khi render dài, thử một đoạn ngắn hoặc một camera ở đúng kích thước bàn giao trên chính dự án của bạn.

Local AI và xuất file

Cài AI Pack khi cần dùng Local AI

1. Mở **Image Editor** → **Render Result** → **N** → **bCompositeFx** → **Local AI**. Bạn cũng có thể vào **Render Properties** → **bCycles Boost Render — Details** → **AI Post Render**.
2. Chọn **Install AI Pack** để tải gói được cung cấp, hoặc **From File** nếu đã có file gói chính thức trên máy.
3. Chờ cài hoàn tất và làm theo yêu cầu Restart nếu add-on hiển thị.
4. Kiểm tra trạng thái pack trước khi chạy Upscale Local hoặc Texture Recreate.

Upscale Local dùng AI Pack ai7 hoặc mới hơn. **Texture Recreate cần ai8**. Gói hiện đi kèm trên Store là **3.0.0-ai8-texture-r1**, dung lượng tải khoảng 1,53 GB; đây là gói riêng với ZIP Composite.

Upscale Local và Texture Recreate xử lý trên máy. Texture Recreate có thể thay đổi chi tiết ảnh; hãy so sánh vật liệu, hoa văn, cạnh và chữ trước khi dùng làm ảnh giao khách. Giữ ảnh render gốc để đối chiếu.

Xuất ảnh

Trong workspace hậu kỳ, mở **OUTPUT** và chọn mục đích bàn giao. Kiểm tra đúng camera và đúng kết quả trước khi xuất.

Preset	Thiết lập bàn giao
Client Review	JPEG, cạnh dài 2560, quality 92.
Print / Archive	PNG 16-bit, độ phân giải đầy đủ; alpha khi dùng nền trong suốt.
Web / Social	JPEG, cạnh dài 2048, quality 88.

Chỉ định thư mục xuất. Nếu để trống, workflow dùng thư mục **Deliverables** cạnh file .blend đã lưu. Mở lại ít nhất một file xuất để kiểm tra màu, kích thước và alpha. Khi bàn giao pass, bật pass cần thiết trước render và dùng Multi-Layer EXR theo yêu cầu dự án.

Lưu preset và kiểm tra Project

Trong Project, dùng Load/Save New cho preset phù hợp, kiểm tra rõ tùy chọn có kèm World, Lights hoặc Cycles hay không. LUT xuất ra không chứa Glow, mask hay hệ thống đèn.

Dùng **Project** → **Check** → **Scan**, đọc từng vấn đề rồi chọn Fix phù hợp. Các thao tác dọn sâu hoặc thay rig nên thực hiện sau khi đã lưu một bản sao dự án.

Xử lý lỗi và kiểm tra trước bàn giao

Hiện tượng	Cách xử lý
Chưa thấy email kích hoạt	Kiểm tra đúng email mua hàng và Spam/Quảng cáo. Chờ theo thông báo trước khi yêu cầu link mới.
Mã hoặc link hết hạn	Cancel yêu cầu cũ trong Blender, Connect lại và dùng mã/link mới. Link đã dùng không dùng lại được.
NO_ENTITLEMENT hoặc chưa sở hữu	Đối chiếu email với đơn hàng Composite. Gửi thông tin đơn hàng cho BlenderVN nếu tài khoản chưa được cấp đúng sản phẩm.
Hết slot thiết bị	Mở Manage Machines, kiểm tra máy đang chiếm slot và giải phóng máy không còn dùng.
Web duyệt xong nhưng Blender chưa active	Giữ Blender mở, kiểm tra mạng và đúng yêu cầu ghép; bấm Check License khi thao tác hiện tại đã xong.
Lỗi kết nối license	Kiểm tra Allow Online Access, Internet và giờ hệ thống; dùng Test Server. Không xóa dữ liệu activation chỉ vì lỗi mạng tạm thời.
Cài xong nhưng vẫn báo Restart	Đóng tất cả cửa sổ Blender rồi mở lại để nạp module mới.
Texture hiện tím	Dùng File → External Data → Find Missing Files và trở tới thư mục asset đúng; render lại sau khi tìm đủ ảnh.
Camera đổi nhưng lighting chưa đổi	Đọc Changed, Not loaded hoặc From ...; xử lý Capture/Adopt theo trang 7, không Capture mù để bỏ cảnh báo.
Finish không thay đổi hoặc thiếu pass	Kiểm tra Compositing, Finish/Original, Live Preview và đúng Result owner. Bật pass còn thiếu rồi render mới.
Batch lỗi thư mục hoặc Retry Restore	Kiểm tra đường dẫn, quyền ghi và dung lượng; chờ render dừng, sau đó thử khôi phục hoặc chạy lại theo trạng thái đang hiển thị.

Trước khi gửi ảnh cho khách

- Đúng camera, View Layer, kích thước và số lượng ảnh; không còn vùng tím do thiếu asset.
- Đã kiểm tra ảnh ở 100%, chi tiết vùng tối, highlight, màu vật liệu và alpha.
- Setup các camera đã Capture có chủ đích; đã thử chuyển qua lại trước Batch.
- Đã lưu dự án và mở lại file xuất để xác nhận kết quả bàn giao.

Khi cần hỗ trợ, gửi phiên bản Blender/Composite, mô tả bước gây lỗi, ảnh thông báo và Machine ID nếu được yêu cầu. Không gửi mật khẩu, link xác minh email hoặc mã ghép đang còn hiệu lực.

Sản phẩm và hỗ trợ: <https://shop.blendervn.online/add-on/composite>

Tài khoản: <https://shop.blendervn.online/tai-khoan>