

Hướng dẫn sử dụng MaxLink

Từ file 3ds Max đến model có vật liệu trong Blender. Tài liệu này hướng dẫn cài đặt, kích hoạt license, import, dùng thư viện, chỉnh vật liệu và tra cứu phím tắt.

Phiên bản 1.30.10 · Windows x64 · Cập nhật 12/09/2026

Bắt đầu nhanh

1. Cài MaxLink-1.30.10.zip bằng Install from Disk, bật add-on rồi khởi động lại Blender.
2. Vào Preferences > Add-ons > MaxLink. Chọn Activate with Google và hoàn tất xác nhận trên trình duyệt.
3. Đưa chuột vào 3D Viewport, nhấn N, mở tab MaxLink rồi chọn Import Asset.
4. Chọn file MAX hoặc gói model ZIP, RAR, 7Z. Kiểm Source Units và để Global Scale = 1 nếu chưa cần nhân thêm kích thước.
5. Import xong, kiểm kích thước, texture và mục Needs Review nếu xuất hiện. Lưu một file Blender mới.

Tra cứu theo công việc

Trang	Nội dung
2	Cài đặt và cập nhật
3	Kích hoạt và quản lý license
4	Import model và chọn đúng đơn vị
5	Quick Library và tìm model
6	Repair Edit Replace trong Shading
7	Fix Mesh và Import Manager
8	Hotkey và thao tác nhanh
9	Xử lý lỗi và thông tin bản mới

Tên nút trong tài liệu giữ nguyên tiếng Anh như giao diện add-on để bạn dễ tìm. Các ảnh preview của nhà cung cấp dùng ánh sáng và renderer khác; hãy kiểm vật liệu trong scene Blender của bạn trước khi render cuối.

Cài đặt và cập nhật

Chọn đúng Blender

MaxLink 1.30.10 dành cho Windows x64. Manifest cho phép Blender từ 5.0 đến trước 5.4; các lượt kiểm thử phát hành trong dự án tập trung vào Blender 5.0.1 và 5.2.1 LTS. Khi bắt đầu dự án mới, dùng Blender 5.2 LTS đã được kiểm thử. Không dùng gói này cho Blender 4.x, macOS hoặc Linux.

Cài mới

1. Tải ZIP từ tài khoản Blendervn có quyền sử dụng MaxLink. Giữ nguyên ZIP, không giải nén để cài.
2. Mở Edit > Preferences > Add-ons. Trong menu ở góc trên, chọn Install from Disk.
3. Chọn MaxLink-1.30.10.zip và xác nhận cài. Tìm MaxLink trong danh sách rồi kiểm add-on đã được bật.
4. Khởi động lại Blender. Đưa chuột vào 3D Viewport, nhấn N và mở tab MaxLink.
5. Mở lại Preferences > Add-ons > MaxLink để kích hoạt hoặc kiểm License Active.

Cập nhật từ bản cũ

Lưu scene và giữ một bản sao .blend trước khi cập nhật. Cài ZIP mới bằng Install from Disk, sau đó khởi động lại Blender để nạp đúng native runtime. License đang hợp lệ thường được giữ trên cùng máy; không cần Deactivate chỉ để nâng cấp.

Không chép lẫn file giữa hai bản add-on. Không xóa thư mục dữ liệu license hoặc thư viện để làm mới bản cài. Các source folder, tag và favorite của Quick Library được lưu ngoài thư mục add-on.

Sau cập nhật

Import lại model vào scene thử để nhận graph vật liệu do converter mới tạo. Vật liệu đã có trong một file .blend không tự được chuyển đổi lại khi cài bản mới. Nếu cần quay về, cài ZIP cũ, khởi động lại và mở bản sao scene trước cập nhật.

Nếu giao diện báo runtime cũ, lỗi integrity hoặc nhiều bản MaxLink cùng xuất hiện, hãy đóng Blender và liên hệ hỗ trợ với thông báo lỗi. Không tự đổi tên wheel hoặc chép file .pyd từ bản khác.

Kích hoạt và quản lý license

Kích hoạt bằng Google

1. Kết nối Internet. Mở Preferences > Add-ons > MaxLink > License & Activation, hoặc nút Activate with Google trong tab MaxLink.
2. Chọn Activate with Google. Trình duyệt mở trang duyệt máy; nếu chưa mở, bấm Open Browser trong Blender.
3. Đăng nhập đúng tài khoản Google có email được cấp quyền MaxLink. Đối chiếu mã Approval code nếu trang yêu cầu, rồi duyệt máy hiện tại.
4. Quay lại Blender và chờ trạng thái Active hoặc License Active. Trạng thái Trial là quyền dùng thử theo thời hạn hiển thị, không phải license đầy đủ.

Dùng License Code khi cần khôi phục

Khi Google không khả dụng, mở Recovery > Activate with License Code. Dán mã license Blendervn đã cấp vào ô License Code và xác nhận. Mã đơn hàng và Approval code không phải License Code. Không đưa mã license hoặc ảnh chứa mã lên nhóm công khai.

Kiểm tra và đổi máy

Nút	Khi sử dụng
Refresh License	Lấy lại trạng thái online khi license đang được phép sử dụng.
Manage License	Mở tài khoản để xem quyền sử dụng và thiết bị.
Deactivate This Machine	Trả quyền của máy hiện tại trước khi chuyển sang máy khác; cần xác nhận.
Machine ID và biểu tượng sao chép	Gửi mã máy cho hỗ trợ khi có lỗi kích hoạt.

Nếu máy cũ không còn truy cập được hoặc hết số thiết bị, dùng Manage License hay liên hệ Blendervn. Số máy, thời hạn dùng thử và quyền nhận cập nhật phụ thuộc license của bạn; không sao chép thư mục activation sang máy khác.

Kích hoạt và làm mới license cần Internet. MaxLink sử dụng trạng thái online đã ký và cần xác minh lại theo chính sách hiện hành. File .lic hoặc key legacy của bản cũ không tự mở khóa MaxLink 1.25 trở lên.

Quản lý license: <https://shop.blendervn.online/tai-khoan#addon>

Import model và chọn đúng đơn vị

Chọn nguồn model

Trong 3D Viewport > N > MaxLink > Import, chọn Import Asset. MaxLink có luồng đọc file .max và gói asset .zip, .rar, .7z. Với file MAX rời, đặt texture trong thư mục nguồn hoặc thư mục con. Với archive, giữ cấu trúc thư mục gốc để tăng khả năng tìm texture.

1. Chọn model hoặc archive. Nếu gói có nhiều file MAX, chọn member cần dùng, ví dụ bản Corona hoặc V-Ray đúng model.
2. Kiểm Source Units theo đơn vị của file nguồn. Mặc định là Centimeters; không mặc định rằng mọi model đều dùng centimet.
3. Giữ Convert Materials to Blender, Search for Textures và Collection per Scene nếu muốn quy trình import đầy đủ.
4. Trong Advanced, giữ Material Rebuild = Stable Converter (Recommended) cho công việc thường ngày.
5. Thực hiện import, chờ xử lý xong và kiểm số object, material, kích thước cùng các cảnh báo.

Thiết lập	Ý nghĩa
Source Units	Đơn vị được dùng để đổi kích thước nguồn sang Blender.
Global Scale	Hệ số nhân thêm sau đổi đơn vị; bắt đầu với 1.
Search for Textures	Tìm ảnh được tham chiếu trong thư mục nguồn và các thư mục con.
Preserve Smoothing Groups	Giữ smoothing group có trong file MAX; nên giữ mặc định.
Bake Transforms	Đưa rotation và scale vào dữ liệu mesh theo tùy chọn import.

Kiểm tra sau import

Dùng Frame trong Import Manager hoặc phím Numpad . với model đã chọn để đưa model vào tầm nhìn. Nếu MaxLink báo Import spans ... likely wrong units, kiểm kích thước thực rồi dùng các nút rescale cho lượt import cuối hoặc import lại với đơn vị đúng.

Không dùng rescale để che lỗi hình học hay đổi kích thước chỉ vì model nằm ngoài camera. Gói nhiều MAX có thể chứa file giữ chỗ; chọn lại member nếu chỉ nhận được một hộp đơn giản.

Quick Library và tìm model

Thêm thư viện lần đầu

1. Mở Preferences > Add-ons > MaxLink > MaxLink Quick Library.
2. Chọn Add Source Folder và trở tới thư mục chứa model, archive và ảnh preview của bạn.
3. Đưa chuột vào 3D Viewport, nhấn Alt+Q hoặc chọn Open Quick Library trong tab MaxLink.
4. Bấm biểu tượng Refresh nếu vừa thêm hoặc đổi file; chờ quá trình lập chỉ mục kết thúc.

Tìm chọn và import

Gõ tên model, từ khóa, tag hoặc tên file vào ô tìm kiếm. Từ 1.30.8, thư viện còn lập chỉ mục tên bên trong archive, giúp tìm model có tên file ngoài chỉ là mã số. Một archive mới có thể cần được quét trước khi tìm theo tên bên trong.

Bấm một lần lên thumbnail để chọn và kiểm dòng Selected. Nhấp đúp đúng card để import. Khi có nhiều file MAX bên trong, kiểm member trong luồng import thay vì giả định mọi biến thể giống nhau. Dòng Units hiển thị đơn vị của Library Import Preset đang dùng.

Các thao tác thư viện

Thao tác	Cách dùng
Pin	Ghim Quick Library vào sidebar để giữ thư viện khi làm việc.
Favorite hoặc Unfavorite	Đánh dấu hoặc bỏ yêu thích model đang được chọn.
Favorites	Chỉ hiển thị model đã đánh dấu.
Tags	Sửa tag của model đang chọn; dùng menu tag cạnh ô tìm kiếm để lọc nhanh.
Bộ lọc thư mục	Thu hẹp kết quả theo nguồn thư viện.
Nút X cạnh tìm kiếm	Xóa từ khóa hiện tại.

Library Import Preset trong Preferences có Source Units, Scale và các tùy chọn riêng cho nhập từ thư viện. Kiểm preset này nếu import trực tiếp đúng kích thước nhưng import qua Quick Library lại sai.

Remove Library Folder chỉ bỏ nguồn khỏi danh sách thư viện, không phải thao tác xóa bộ model gốc. Dữ liệu tìm kiếm, tag và favorite được giữ qua khởi động lại và nâng cấp.

Chỉnh vật liệu trong Shading

Chọn một mesh có vật liệu, vào N > MaxLink > Shading. Kiểm đúng material slot đang active trước khi chỉnh. Ba chế độ Repair, Edit và Replace phục vụ ba công việc khác nhau.

Repair để kiểm tra và sửa lỗi có thể xác định

Bắt đầu bằng Quick Fix Active Material khi vật liệu có vấn đề. Xem báo cáo trước và sau; kiểm lại texture và render. Needs Review hoặc APPROXIMATE cho biết có phần cần đánh giá, không có nghĩa mọi node đều lỗi. Undo có thể dùng cho các operator hỗ trợ, nhưng vẫn nên giữ bản sao scene.

Edit để chỉnh diện mạo

Dùng Edit và Edit a Copy để làm việc trên bản sao khi cần giữ vật liệu import làm mốc. Chỉnh từng nhóm thông số như màu, độ bóng, sheen, coat, normal/bump rồi kiểm dưới ánh sáng của scene. Nếu vật liệu được dùng chung bởi nhiều object, kiểm phạm vi ảnh hưởng trước khi thay đổi.

Reset Adjustments đặt lại các điều chỉnh của công cụ. Restore Imported Material khôi phục vật liệu import theo dữ liệu mà MaxLink còn giữ. Chúng không thay thế bản sao .blend của cả dự án.

Replace khi chủ động đổi loại vật liệu

Chọn Replace khi bạn muốn thay finish hoặc gán một bộ PBR khác. Kiểm đúng slot, chọn loại vật liệu hay texture set phù hợp rồi xem lại UV, normal và độ nhám. Đây là quyết định đổi vật liệu; không phải bảo đảm tái tạo chính xác shader Corona hoặc V-Ray ban đầu.

Nhóm điều khiển thường dùng

Nhóm	Mục đích
Colour Grade & Sheen	Chỉnh màu và phản hồi sheen phù hợp vật liệu.
Emission, Coat & SSS	Kiểm phát sáng, lớp phủ và tán xạ dưới bề mặt.
Normal, Bump & Textures	Kiểm ảnh, cường độ chi tiết và liên kết texture.
UV & Mapping (Advanced)	Kiểm mapping khi họa tiết sai vị trí hoặc kích thước.

Source Graph Rebuilder là luồng nâng cao. Preserve có thể để graph không nối Material Output; Safe chỉ nối kênh đủ tương đương; Full cho phép nối kênh xấp xỉ. Dùng Stable Converter cho công việc thường ngày và Rollback Last Rebuild khi cần quay về bản trước lần rebuild.

Fix Mesh và Import Manager

Kiểm và sửa mesh

1. Chọn mesh cần kiểm, mở N > MaxLink > Fix Mesh.
2. Dùng Analyze Shading và đọc kết quả trước khi thay smoothing hoặc normal.
3. Nếu vấn đề nằm ở UV, thử Fix UV Safely trước. Chỉ dùng Try Visible UV Fallback khi chấp nhận mapping thay thế để nhìn thấy texture.
4. Kiểm lại bề mặt ở Material Preview hoặc Rendered. Dùng Restore Imported Mesh để trở về trạng thái import mà công cụ còn lưu.

Không bật Force Smooth Shading hoặc Recalculate Normals cho mọi model theo thói quen. Các tùy chọn này có thể thay diện mạo cạnh cứng và smoothing đã có trong nguồn. Kiểm một object trước khi áp dụng trên nhiều object.

Quản lý từng lượt import

Nhấn Shift+Alt+A trong Object Mode của 3D Viewport hoặc khi chuột nằm trong Outliner để mở MaxLink Import Manager. Mỗi lượt import được quản lý như một nhóm để chọn, đưa vào tầm nhìn và thay trạng thái cùng nhau.

Hành động	Kết quả
Select	Chọn các object thuộc lượt import đó.
Frame	Chọn và đưa lượt import vào tầm nhìn trong 3D View.
Visibility	Ẩn hoặc hiện trong viewport.
Render	Bật hoặc tắt xuất hiện trong render.
Selectability	Khóa hoặc mở chọn trong viewport.
Solo	Ẩn các lượt MaxLink khác; bấm lại để phục hồi trạng thái trước Solo.

Smart Select dùng phạm vi nhóm import. Kiểm object đang active và nhóm nguồn trước khi thao tác. Solo chỉ quản lý các nhóm MaxLink mà công cụ theo dõi; các object khác trong scene có thể vẫn hiển thị.

Ẩn ở viewport và tắt render là hai trạng thái khác nhau. Nếu model hiện khi làm việc nhưng biến mất trong ảnh render, kiểm cả trạng thái Render trong manager và biểu tượng camera ở Outliner.

Hotkey và thao tác nhanh

Hotkey hoạt động theo vùng đang chứa con trỏ chuột. Bấm ra khỏi ô nhập chữ trước khi dùng phím tắt.

Phím do MaxLink đăng ký

Phím	Vùng sử dụng	Tác dụng
Alt+Q	3D Viewport	Mở Quick Library.
Shift+Alt+A	Object Mode hoặc Outliner	Mở MaxLink Import Manager.

Thao tác trong Quick Library

Thao tác	Tác dụng
Click thumbnail	Chọn card; đổi chiều dòng Selected trước khi thao tác.
Double-click thumbnail	Import model của card vừa chọn.
Esc hoặc chuột phải	Đóng popup Quick Library.
Biểu tượng ghim	Chuyển sang thư viện ghim ở sidebar.

Phím Blender hữu ích

Phím	Tác dụng với keymap Blender mặc định
N	Ẩn hoặc hiện sidebar của 3D Viewport.
F3	Tìm operator, ví dụ Open Quick Library. Các operator nội bộ có thể không hiện.
Numpad .	Frame Selected cho object đang chọn.
Ctrl+Z	Undo thao tác được Blender ghi vào undo stack.
Ctrl+S	Lưu file Blender đang làm việc.

Khi phím tắt không chạy

Kiểm vùng chứa chuột, Object Mode và trạng thái bật add-on. Nếu đã dùng keymap khác hoặc có add-on trùng phím, mở Preferences > Keymap và tìm MaxLink hoặc tên operator để xem, đổi phím. Có thể dùng Open Quick Library trên sidebar hoặc menu MaxLink trong Outliner khi cần thao tác bằng chuột.

Alt+Q và Shift+Alt+A là hai hotkey riêng của MaxLink. Không có hotkey mặc định riêng để kích hoạt license; dùng nút Activate with Google trong giao diện.

Xử lý lỗi và thông tin bản mới

Hiện tượng	Việc cần kiểm
Không thấy tab MaxLink	Đã bật add-on, đang ở 3D Viewport, sidebar N đã mở; khởi động lại sau cài.
Không kích hoạt được	Đúng email có quyền, kết nối Internet và trạng thái thiết bị. Thử Recovery bằng License Code khi Google không khả dụng.
Model quá lớn hoặc quá nhỏ	Source Units và Global Scale; kiểm Library Import Preset nếu nhập qua thư viện.
Texture hồng hoặc thiếu ảnh	Giữ thư mục texture gốc, bật Search for Textures và xem đường dẫn thiếu trong Diagnostics.
Lá cây trắng hoặc đen	Import mới bằng bản hiện tại để nhận sửa Vertex Color; vẫn kiểm bitmap, opacity và member nguồn.
Tìm thư viện không có kết quả	Đúng Source Folder, bộ lọc Favorites và thư mục; xóa từ khóa rồi Refresh.
Vật liệu khác ảnh preview	Đối chiếu member, texture, ánh sáng và trạng thái APPROXIMATE; kiểm ở Shading trước khi thay finish.

Có gì trong bản 1.30.10

Bổ sung sổ tay tiếng Việt dạng PDF và HTML, gồm hotkey và hướng dẫn kích hoạt. Bản này giữ nguyên hành vi tính năng của 1.30.9: tìm theo tên trong archive và đọc Vertex Color cho các model cây đã được đối chứng. Không thay UI hoặc chính sách license.

Giới hạn vật liệu cần biết

Một số shader phức tạp vẫn được chuyển xấp xỉ. Vân da Pesca, CoronaColorCorrect của Ren, finish Fano và phản hồi kim loại Cairo còn khác preview trong tập đối chứng. Bản tài liệu không sửa thêm những trường hợp này. Blender 5.3 và các GPU chưa được xác nhận đầy đủ trong đợt này.

Gửi thông tin cho hỗ trợ

Gửi phiên bản MaxLink và Blender, tên archive/member đã import, Source Units, ảnh kết quả và thông báo lỗi. Với kích hoạt, kèm Machine ID và email tài khoản qua kênh hỗ trợ riêng; không gửi mã license công khai.

Tài khoản và tải bản mới: <https://shop.blendervn.online/tai-khoan#addon>

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