

Bắt đầu với Pie Master

Tài liệu sử dụng · Phiên bản 1.18.1 · Tiếng Việt

Pie Master đưa các thao tác modeling vào Pie menu và quản lý dự án trong N-panel. Tài liệu này dành cho người cài lần đầu, người nâng cấp và artist chuẩn bị model để bán trên web.

Bản phát hành: Blender 5.2+ trên Windows 10/11 x64. Bản 1.18.1 đã được kiểm tra trên Blender 5.2.1 LTS Windows; các hệ điều hành khác không thuộc phạm vi hỗ trợ Pro của bản này.

Cài đặt trong vài bước

- 01** Tải ZIP Pie Master từ trang sản phẩm hoặc kho tải trong tài khoản đã mua. Giữ nguyên file ZIP, không cần giải nén để cài.
- 02** Mở Blender > Edit > Preferences > Add-ons. Mở menu ở góc trên bên phải, chọn Install from Disk và chọn `blendervn_pie_master-1.18.1.zip`.
- 03** Cài và bật Blendervn Pie Master. Khởi động lại Blender; mở lại Preferences để kiểm tra phiên bản 1.18.1 và chỉ bật một bản Pie Master.
- 04** Kích hoạt Pro theo phần Active V3. Trong Preferences chọn Hotkey Preset: Artist / BPM để dùng bộ phím đầy đủ, hoặc Safe để giảm số phím thay thế.
- 05** Đưa chuột vào 3D View, nhấn N > Pie Master. Thử Q, Ctrl+S và Shift+Q trên một scene đơn giản.

Tìm đúng phần cần đọc

Cần làm gì?	Đọc phần
Kích hoạt / đổi máy / lỗi email	Active V3 và Xử lý kích hoạt
Tìm công cụ ở sidebar mới	N-panel Pie Master
Tạo group và biến thể model	Groups & Components
Lưu dự án, gom texture, xuất hàng bán	Save & Project và Package for Sale
Zoom, vùng render, Array	View & Render và Modeling
Tra phím nhanh	Hai trang bảng phím tắt ở cuối; có PDF riêng

Tên nút trong tài liệu giữ tiếng Anh để khớp giao diện Blender. Object Mode là chế độ đối tượng; Edit Mesh là Edit Mode của mesh; active object là đối tượng được chọn sau cùng.

Kích hoạt Active V3 qua Gmail

Xác minh email đã mua > duyệt thiết bị > trở lại Blender

Chuẩn bị Gmail đã dùng khi mua Pie Master và kết nối Internet. Luồng này dùng link gửi tới hộp thư; không nhập mật khẩu Gmail vào Blender và không dán license key vào add-on.

- 01** Trong Blender mở Edit > Preferences > Add-ons > Blendervn Pie Master. Ở BLENDERVN ACCOUNT, bấm Activate via Email (Gmail).
- 02** Blender tạo mã thiết bị 8 ký tự và mở trình duyệt. Nếu trình duyệt chưa mở, bấm Open Browser. Giữ cửa sổ Blender đang chờ duyệt.
- 03** Trên trang kích hoạt, nhập đúng địa chỉ Gmail đã dùng khi mua và bấm GỬI LINK KÍCH HOẠT. Nếu email đã được xác minh trong phiên trình duyệt này, web có thể chuyển thẳng tới bước duyệt máy.
- 04** Mở Gmail, kiểm tra Hộp thư đến, Spam và Quảng cáo. Mở email BlenderVN vừa nhận rồi bấm link xác minh. Dùng cùng trình duyệt nếu có thể để dễ theo dõi phiên đang duyệt.
- 05** Trang Duyệt máy cho tài khoản BlenderVN hiển thị email, sản phẩm và thiết bị. So mã 8 ký tự với mã trong Blender; điền mã hiện tại nếu ô chưa được điền sẵn. Kiểm tra đúng Pie Master và đúng máy rồi bấm DUYỆT THIẾT BỊ NÀY.
- 06** Khi web báo đã duyệt, quay lại Blender. Add-on tự nhận kết quả. Nếu cần, bấm Check Now. Nếu chỉ thấy tài khoản đã kết nối và nút Activate Pie Master, bấm nút đó để nhận quyền của sản phẩm.
- 07** Hoàn tất khi thấy Signed in and activated và Status - V3 License Active, kèm trạng thái PRO và đúng tài khoản.

Phân biệt hai thứ dễ nhầm

Thứ đang nhận	Dùng ở đâu?
Link trong Gmail	Mở trên trình duyệt để xác minh email. Link dùng một lần, hiện có hạn 15 phút.
Mã 8 ký tự trong Blender	Duyệt đúng thiết bị trên trang web. Mã hiện có hạn 10 phút; mã mới thay cho yêu cầu cũ.

Không dùng mã đơn hàng hoặc Machine ID thay cho mã 8 ký tự. Trạng thái "đã đăng nhập" trên web chưa tự chứng minh tài khoản có quyền Pie Master.

Xử lý kích hoạt & chuyển máy

Kiểm tra theo thông báo đang hiện

Hiện tượng	Cách xử lý
Không nhận email	Kiểm tra đúng Gmail đã mua, Spam/Quảng cáo. Nếu web báo vừa gửi, chờ một phút trước khi yêu cầu lại; dùng email mới nhất.
Link đã dùng / hết hạn	Gửi link xác minh mới trên trang kích hoạt. Nếu mã thiết bị cũng hết hạn, tạo lại yêu cầu trong Blender rồi dùng link mới.
Mã không đúng / hết hạn	Trong Blender bấm Cancel ở khung chờ duyệt, sau đó Activate via Email (Gmail) để lấy mã mới. Duyệt đúng mã mới.
Không tìm thấy đơn / chưa sở hữu add-on	Kiểm tra email của đơn mua và đúng sản phẩm Pie Master. Nếu đơn đã thanh toán, liên hệ hỗ trợ kèm mã đơn và email đã mua.
Web đã duyệt, Blender vẫn chờ	Giữ mạng hoạt động, quay lại Blender và bấm Check Now. Nếu chỉ kết nối tài khoản, bấm Activate Pie Master.
Đã dùng hết số thiết bị	Mở Manage Account để xem số máy của quyền đang có. Ngừng dùng máy cũ thì Deactivate This Machine tại máy đó, rồi kích hoạt máy mới.
Không kết nối máy chủ	Kiểm tra mạng và ngày giờ Windows, rồi Check Now. Kích hoạt mới cần online; lease hợp lệ chỉ dùng offline trong thời gian được máy chủ cho phép.
Security Check Failed	Tải lại đúng ZIP chính thức, cài lại và khởi động lại Blender. Không chỉnh sửa file bảo vệ trong gói cài của khách.

Nâng cấp không cần gỡ kích hoạt

Lưu .blend, kết thúc công cụ đang chạy, cài ZIP mới rồi khởi động lại Blender. Không bấm Deactivate chỉ để nâng phiên bản và không xóa dữ liệu tài khoản. Kích hoạt hợp lệ được giữ qua nâng cấp.

Khi đổi máy

Dùng Deactivate This Machine khi chủ động ngừng dùng Pie Master trên máy cũ. Thao tác cần máy chủ xác nhận; nếu mất mạng và thao tác thất bại, quyền trên máy cũ chưa được gỡ. Nếu không còn truy cập được máy cũ, kiểm tra Manage Account hoặc liên hệ hỗ trợ.

Thông tin gửi hỗ trợ

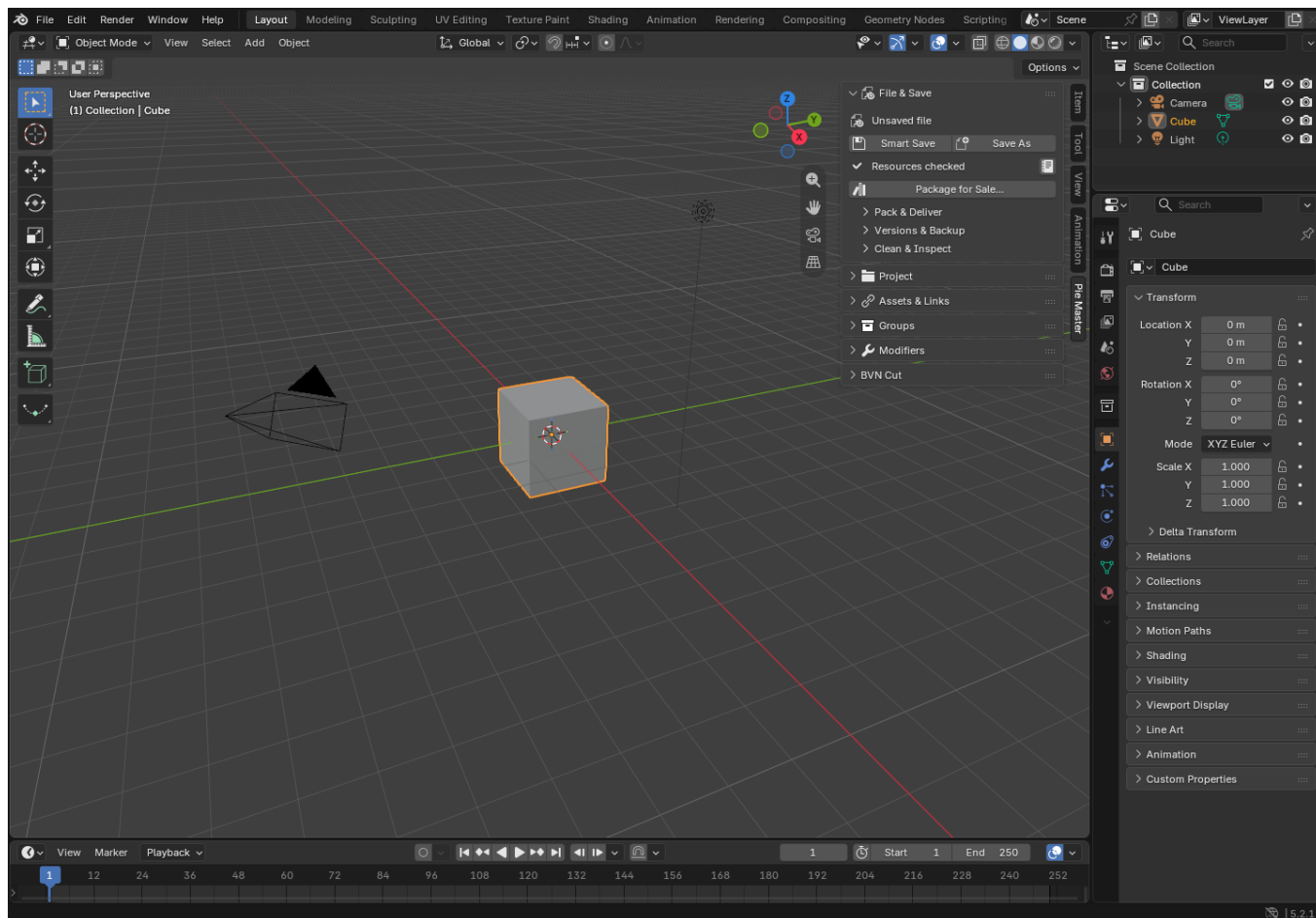
Gửi phiên bản Blender/Pie Master, ảnh thông báo, email đã mua, mã đơn và Copy Machine ID. Có thể thêm Copy Support ID nếu đang Pro. Không gửi mật khẩu Gmail, link xác minh hoặc mã duyệt thiết bị còn hiệu lực.

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

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

N-panel Pie Master

Nhấn N trong 3D View > tab Pie Master (tên cũ: BVN)



N-panel chụp từ 1.18.0, giữ nguyên ở 1.18.1: File & Save ở đầu; Package for Sale hiện ngay.

Mục	Dùng khi nào?
File & Save	Smart Save, Save/Save As và Package for Sale. Mở riêng Pack & Deliver, Versions & Backup hoặc Clean & Inspect khi cần.
Project	Chưa có project: New Project/Detect. Có project: tên, Open Folder/Main File và công cụ sửa liên kết.
Assets & Links	Import Linked Asset, kiểm tra liên kết; Relink xuất hiện khi thiếu thư viện.
Groups	Hành động đổi theo đối tượng thường, Local, Linked hoặc đang Edit Source. Group Browser mở bộ quản lý đầy đủ.
Modifiers	Stack của đối tượng active hiển thị tối đa bốn hàng; mở Stack Tools để xem công cụ đầy đủ.
BVN Cut	Mở Cut Menu và Settings. Phím Ctrl+D vẫn dùng như trước.

Mỗi phần mở rộng đóng/mở độc lập. Resources not checked nghĩa là chưa kiểm tra; Recheck resources nhắc chạy lại. Resources checked chỉ phản ánh kiểm tra tài nguyên, chưa kết luận model đã sẵn sàng bán.

Groups & Components

Ctrl+G trong Object Mode hoặc N > Pie Master > Groups

Local và Linked

Loại	Nguồn & thao tác chính
Local Group	Definition nằm trong file hiện tại; working scene dùng instance. Edit Group sửa nguồn dùng chung, Add Instance tạo thêm bản dùng chung nguồn.
Linked Group	Nguồn nằm trong file .blend ngoài. Edit Source mở file nguồn; Save & Return lưu nguồn rồi trở lại project và cập nhật liên kết.

Tạo và sửa một Local Group

- 01 Chọn các object thuộc model, nhấn Ctrl+G > New Local Block. Đặt tên rõ nghĩa và xác nhận tạo group.
- 02 Chọn instance > Edit Group để sửa nội dung; dùng Back to Scene khi xong. Các instance còn dùng cùng definition sẽ cập nhật cùng nhau.
- 03 Dùng Add Instance để thêm bản sao cùng component. Mở Group Browser khi cần danh sách, tìm kiếm hoặc quản lý toàn bộ Local/Linked.

Tách biến thể: chọn đúng phạm vi

- Make Unique: mỗi instance được chọn nhận definition riêng. Chế độ COPY tách object/geometry; vật liệu vẫn có thể được dùng chung.
- Make Unique Together: các instance được chọn của cùng component dùng chung một definition mới. Ví dụ chọn 5 trong 20 ghế: 5 ghế thành một biến thể, 15 ghế còn lại giữ nguồn cũ.
- Mở tại Ctrl+G > Properties hoặc Group Browser > Active Instance. Make Unique dùng cho Local; với Linked, chủ động Make Local trước nếu muốn tách thành nội dung trong file.

Thay nhiều component bằng một mẫu

- 01 Chọn các instance cần thay, chọn instance mẫu sau cùng để nó là active.
- 02 Mở Replace Selected trong Properties của Local hoặc Group Browser > Active Instance cho Local/Linked. Kiểm tra tên mẫu và số instance trong hộp thoại.
- 03 Xác nhận. Vị trí, xoay, scale, parent và collection riêng của instance được giữ. Kết quả theo origin/offset của mẫu; công cụ không tự scale cho khớp kích thước model cũ.

New Linked Asset cần project đã liên kết. Lưu project trước Edit Source. Edit Source sửa file nguồn dùng chung: các project khác dùng nguồn này có thể nhận thay đổi sau khi reload.

Lưu, quản lý project & tài nguyên

Ctrl+S trong 3D View hoặc File & Save ở N-panel

Chọn đúng kiểu lưu / đóng gói

Lệnh	Mục đích
Save / Save As	Lưu file đang làm việc, hoặc chọn tên/vị trí file. File chưa lưu sẽ cần Save As.
Smart Save	Chọn các tùy chọn lưu, texture và dọn scene trong một hộp thoại. Đọc các tùy chọn được bật trước khi OK.
Incremental / Backup Manager	Tạo mốc phiên bản và tìm bản lưu trước. Nằm trong Versions & Backup.
Pack Textures	Đóng gói ảnh texture vào file .blend theo chức năng hiện có. Khác với xuất cả một sản phẩm bán.
Package Project	Đóng gói project theo workflow dự án hiện có; nếu bị khóa, lưu file và hoàn thiện liên kết project được yêu cầu.
Package for Sale	Xuất riêng model hoặc model set với .blend, texture, thumbnail, metadata và ZIP. Xem phần tiếp theo.

Một quy trình làm việc thực tế

- 01** Mở Project. Dùng New Project để thiết lập dự án mới, hoặc Detect để nhận diện project có sẵn. Kiểm tra tên và vị trí trước khi tiếp tục.
- 02** Lưu .blend vào vị trí dự án phù hợp. Dùng Open Folder/Main File để kiểm tra đường dẫn khi cần.
- 03** Trong File & Save, chạy kiểm tra tài nguyên hoặc Recheck resources. Nếu có lỗi, dùng nút xử lý tương ứng rồi kiểm tra lại.
- 04** Với thư viện bị di chuyển, vào Assets & Links > Relink và chọn lại nguồn đúng. Mở báo cáo để xem đủ lỗi thay vì chỉ dòng lỗi ưu tiên.
- 05** Trước khi bàn giao, chọn Package Project hoặc Package for Sale theo loại đầu ra; mở bản xuất để kiểm tra.

Clean & Inspect

Ưu tiên tìm và nối lại file bị thiếu trước khi xóa tham chiếu hỏng. Xem danh sách và phạm vi dữ liệu trong hộp thoại Clean; chỉ chọn nhóm dữ liệu thật sự cần dọn. Có bản lưu trước khi chạy thao tác dọn scene.

Ctrl+S của Pie Master mở Save & Project Pie khi chuột ở 3D View. Ở editor khác, Ctrl+S native của Blender vẫn lưu trực tiếp. Đây là khác biệt ngữ cảnh, không phải lỗi lưu.

Package for Sale

N > Pie Master > File & Save > Package for Sale

Dùng để chuẩn bị model có cấu trúc rõ ràng trước khi đăng bán. Cũng mở được từ Smart Save > Handoff > Package for Sale.

- 01** Tổ chức model bằng collection. Single Model xuất một collection; Model Set dùng các collection con trực tiếp của một collection cha làm từng model.
- 02** Chọn collection, tên sản phẩm, phiên bản và thư mục xuất. Local collection tự chứa đủ dữ liệu không bắt buộc có project link hoặc Save As từ trước.
- 03** Chọn Choose Image để dùng ảnh render hoàn thiện, hoặc Render Preview để tạo preview có vật liệu. Model Set vẫn render preview riêng cho từng model. Preview dùng Cycles CPU nên mẫu lớn hoặc nhiều samples sẽ lâu hơn.
- 04** Nhập tags; chọn file điều khoản sử dụng của riêng sản phẩm nếu có. Texture vừa vẽ nhưng chưa lưu pixel phải được Save hoặc Pack trước.
- 05** Bấm Build Package. Sau bước chụp dữ liệu, tác vụ chạy nền. Esc hủy tác vụ đang chạy; chờ thông báo hoàn tất trước khi dùng thư mục đầu ra.
- 06** Mở thư mục kết quả, xem ảnh và Package Report.json. Mở thử file tổng hợp cùng từng file model, kiểm vật liệu, tỉ lệ và pivot rồi đăng ZIP/ảnh qua trang quản trị shop.

```
Furniture_v1.0.0/
Furniture_v1.0.0.zip
Furniture_v1.0.0.zip.sha256
Package_Report.json
Furniture/
  Furniture.blend
  Models/Chair.blend      (Model Set)
  Models/Table.blend      (Model Set)
  Textures/
  Preview/cover.webp
  Preview/Chair.webp
  README.txt
  LICENSE.txt             (khi cung cấp)
  bvn_asset.json
  bvn_manifest.json
```

Giữ nguyên Models và Textures khi giao file lẻ: các .blend có thể dùng chung thư mục texture. Muốn bán độc lập từng model, xuất từng Single Model để có bộ tài nguyên riêng. Phiên bản đầu ra đã tồn tại sẽ không bị ghi đè; hãy tăng số phiên bản.

Kiểm tra gói model trước khi bán

Tài nguyên đầy đủ, ảnh phù hợp và file dùng lại được

Gói xuất kiểm tra những gì?

Exporter tạo bản sao dữ liệu của collection, chuyển đường dẫn tài nguyên sang tương đối, tạo ZIP rồi kiểm CRC/hash. Công cụ mở lại từng file .blend đã giải nén trong Blender để kiểm phụ thuộc, hierarchy, transform, topology cơ sở, material slots và instance references. Chỉ hoàn tất khi các kiểm tra này đạt.

Artist cần kiểm tra thêm

- Thumbnail thể hiện đúng sản phẩm: nhìn rõ hình khối, màu và số model trong set. Có thể chọn ảnh render hoàn thiện làm cover.
- Tên model, collection, kích thước, pivot, hướng trục và vật liệu thuận tiện cho người mua tái sử dụng.
- ZIP giải nén có cấu trúc rõ; file mở không thiếu texture. Test từ thư mục xuất, không chỉ scene nguồn đang mở.
- README và điều khoản sản phẩm mô tả đúng nội dung giao. LICENSE.txt chỉ được thêm khi người xuất cung cấp file; không có điều khoản thương mại tự tạo sẵn.
- Thông tin, hình ảnh và định dạng trên trang bán khớp ZIP. Package for Sale hiện không tự tạo bài bán hay tự upload vào store.

Phạm vi của bản hiện tại

Workflow được hỗ trợ là local collection asset. Linked/override root, dữ liệu linked còn phụ thuộc bên ngoài, movie clip/sound/volume/cache bên ngoài và workflow simulation/bake sẽ bị từ chối rõ ràng. Driver không đánh giá được trong Blender sạch cũng chặn build.

Ảnh file và ảnh packed được xử lý; bộ gom tài nguyên có logic cho UDIM, sequence và font. Chưa có kiểm chứng package riêng đầy đủ cho mọi tổ hợp này hoặc modifier bên thứ ba; cần kiểm tra kỹ bản xuất nếu model sử dụng chúng.

Nguồn không bị tự merge, purge hoặc apply modifier. Màu/vật liệu và bố cục preview vẫn cần artist xem lại: kiểm tra kỹ thuật thành công chưa thay thế việc duyệt chất lượng sản phẩm.

Bài thử nhanh

- 01** Xuất một ghế bằng Single Model, mở .blend từ thư mục xuất và kiểm texture.
- 02** Xuất một set có Chair và Table; mở từng file trong Models với cấu trúc thư mục nguyên vẹn.
- 03** Thử xuất lại cùng phiên bản: công cụ phải từ chối ghi đè. Tăng version để tạo bản tiếp theo.

Zoom Region & Render Region

View Pie: phím ` ở góc trên trái bàn phím

Zoom Region - Shift+B

Thao tác trong Object Mode	Kết quả
Shift+B rồi click model	Chọn và frame model, kể cả collection instance.
Chọn nhiều model > Shift+B > Enter	Frame toàn bộ selection; không cần chọn lại active.
Shift+B rồi kéo chuột trái	Zoom vùng theo độ sâu của viewport.
Kéo chuột giữa	Zoom ngược ra ngoài.
Esc / chuột phải	Hủy thao tác. Click chỗ trống giữ selection và tiếp tục chờ.

Trong Object Mode, zoom khi đang nhìn qua camera sẽ rời Camera View để giữ vị trí, xoay và tiêu cự camera. Trong Edit/Sculpt/Pose, Shift+B dùng Zoom Border native; muốn frame selection dùng Numpad . hoặc Frame Selected phù hợp trong menu Q.

Render Region - Ctrl+Shift+B

- 01 Đặt chuột trong 3D View, ở Object Mode. Muốn giới hạn ảnh render F12, vào Camera View bằng Numpad 0 trước.
- 02 Nhấn Ctrl+Shift+B và kéo hình chữ nhật. Cũng có thể mở View Pie > Render Region.
- 03 Trong menu, bật Crop to Region nếu muốn kích thước ảnh xuất cắt theo vùng. Tắt Crop để giữ kích thước khung ảnh gốc.
- 04 Nhấn F12 khi sẵn sàng render. Vẽ region không tự chạy render. Dùng Clear Region hoặc Ctrl+Alt+B để xóa vùng trong context hiện tại.

Trong Camera View, region giới hạn ảnh render F12. Ngoài Camera View, region chỉ giới hạn preview viewport. Use Render Region / Use Preview Region bật hoặc tắt việc dùng vùng nhưng giữ hình chữ nhật.

Ctrl+B vẫn là Smart Bevel trong Object Mode, bevel cạnh native trong Edit Mesh. Ctrl+Shift+B trong Edit Mesh vẫn là bevel đỉnh native. Kéo vùng trống trong Perspective có thể không zoom vì Blender không có dữ liệu độ sâu.

Modeling, Smart Array & Reference

Các công cụ hỗ trợ quy trình dựng model

Công việc	Mở nhanh
Chọn / ẩn / hiện / frame	Q trong Object hoặc Edit Mesh
Thêm, xem và quản lý modifier	Shift+Q hoặc N > Pie Master > Modifiers
Boolean	D trong Object Mode
Cắt trực tiếp	Ctrl+D gõ nhanh mở Cut Pie; nhấn-kéo Ctrl+D bắt đầu Cut; Ctrl+Shift+D mở Draw
Flow / topology	Shift+F trong Edit Mesh; Alt+M mở Modeling Pie
UV	U trong Edit Mesh; Tab trong UV Editor; UV Toolkit ở N > Pie Master

Smart Array

- 01 Chọn mesh nguồn làm active, mở F3 và tìm Smart Array. Entry D > Manage > Smart Array cũng hiện khi đối tượng active có Boolean modifier.
- 02 Linear: chọn trục và Count. Spacing = 0 dùng khoảng cách tự động theo kích thước evaluated của object trên trục local; nhập số để dùng khoảng cách tự chọn.
- 03 Curve: chọn thêm đúng một Curve, giữ mesh nguồn active. Chọn Curve Axis X/Y/Z; bật Fit Curve để số bản sao theo chiều dài đường cong. Tắt Fit Curve để dùng Count.
- 04 Surface: chọn thêm đúng một mesh bề mặt và thiết lập grid. Đây là grid theo world XY với Shrinkwrap theo local Z của source; không phải rải theo tiếp tuyến trên mọi mặt cong.
- 05 Kiểm tra hướng, khoảng cách và modifier stack sau thao tác. Nếu thiếu hoặc có nhiều target không rõ ràng, sửa selection rồi chạy lại.

Reference Board

Ctrl+Alt+R mở Reference Board Pie. Lệnh có thể tìm 3D View khi chuột đang ở Outliner/Timeline/Properties; cần workspace có vùng 3D View. Dùng ảnh tham chiếu để đối chiếu tỷ lệ và thiết kế trong lúc dựng model.

Làm quen theo thứ tự

Bắt đầu bằng Q, Shift+Q, Ctrl+S; sau đó luyện Ctrl+G với vài instance và Shift+B với nhiều model. Thử Cut, Array và cleanup trên bản sao scene trước khi dùng cho dự án chính.

Phím tắt: hằng ngày & góc nhìn

Đặt chuột đúng editor trước khi nhấn phím

Tất cả dòng trong bảng có ở Pro + Artist / BPM. S = có trong Pro + Safe; F = có trong nhóm phím Free. Dấu -: cần Pro + Artist. Free chỉ có công cụ cơ bản trong các menu tương ứng.

Phím	Ngữ cảnh	Công dụng	S / F
Shift+A	Object / Edit Mesh	Add Pie	S / F
Ctrl+A	Object	Apply Transform Pie	-
Q	Object / Edit Mesh	Selection & Visibility Pie	F
W	Object / Edit Mesh	Active Tools Pie	F
Shift+W	Object / Edit Mesh	Tool & Orientation Pie	-
Shift+Q	Object / Edit Mesh	Modifier Pie	S / F
Tab	Object / Edit	Đổi mode theo loại object	F
Z	3D View	Shading Pie	F
`	3D View	View Pie / Camera / Region	S
Shift+B	3D View	Zoom Region	S
Ctrl+Shift+B	Object	Vẽ Render Region	S
Ctrl+Alt+R	Có 3D View	Reference Board Pie	S
Shift+S	3D View	Snap Pie	F
Ctrl+S	3D View	Save & Project Pie	S / F
Shift+V	3D View	Store Views	S

Đọc bảng đúng ngữ cảnh

- Object: Object Mode trong 3D View. Edit Mesh: Edit Mode của đối tượng mesh.
- Các binding 3D View hoạt động theo editor; tính năng có thể đổi theo mode. Shift+B nâng cấp chọn/frame chỉ ở Object Mode.
- Tab trong 3D View đổi mode theo loại object; Tab trong UV Editor mở UV Pie.
- Ctrl+Alt+R tìm 3D View trong workspace, kể cả khi chuột ở editor khác.

Phím tắt: modeling, group & UV

Những phím cần phân biệt chế độ và gesture

Phím	Ngữ cảnh	Công dụng	S / F
M	Edit Mesh	Merge Pie	-
Alt+C	3D View	Orientation Pie	-
Ctrl+G	Object	Group & Link Hub	-
Ctrl+B	Object	Smart Bevel - kéo độ rộng, cuộn segments	-
U	Edit Mesh	UV Unwrap Pie	-
X	Edit Mesh	Delete / Dissolve Pie	-
Alt+X	Object	Align Pie	S
Alt+M	Edit Mesh	Modeling Pie	S
Shift+F	Edit Mesh	Mesh Flow Pie	S
O	Edit Mesh	Proportional Editing Pie	-
Tab	UV Editor	UV Selection & Visibility Pie	S
D	Object	Boolean Pie	-
Ctrl+D	Object / Edit Mesh	Quick Cut Pie (gõ rồi nhả)	S
Ctrl+D	Object / Edit Mesh	Quick Cut trực tiếp (nhấn-kéo)	S
Ctrl+Shift+D	Object / Edit Mesh	Quick Cut Draw	S

Phím Blender native thường dùng cùng Pie Master

Phím native	Tác dụng
N	Mở/đóng Sidebar trong editor đang trỏ chuột.
F3	Tìm operator, ví dụ Smart Array.
Numpad 0 / Numpad .	Camera View / Frame Selected trong 3D View.
F12	Render ảnh theo camera và Render Region đã thiết lập.
Ctrl+Alt+B	Xóa Render Region của context hiện tại.
Ctrl+B / Ctrl+Shift+B (Edit Mesh)	Bevel cạnh / bevel đỉnh native được giữ.
Ctrl+M	Mirror native được giữ.

Ctrl+D gõ nhanh là nhấn rồi nhả phím; Ctrl+D nhấn-kéo là giữ tổ hợp và di chuyển chuột để bắt đầu Cut. Đây là hai gesture của bàn phím, không phải Ctrl+click chuột.

Trong Pro, chọn Off để không đăng ký shortcut add-on; các menu/operator vẫn có điều kiện truy cập riêng. Bản Free 1.18.1 tự nạp nhóm phím cơ bản, không dùng bảng preset Pro theo cùng cách. Safe vẫn thay một số phím, gồm Shift+A và Ctrl+S.

Tra lỗi nhanh & nguồn hướng dẫn

Kiểm tra context trước khi đổi cài đặt

Vấn đề	Kiểm tra
Không thấy tab Pie Master	Đang ở 3D View? Đã nhấn N? Add-on có bật và đã restart sau cài? Bản cũ dùng tên tab BVN.
Phím chạy công cụ khác	Đúng editor/mode và preset chưa? Kiểm tra quyền Pro. Trong Preferences dùng Audit Hotkeys; Rebuild Hotkeys để nạp lại bộ phím add-on.
Ctrl+D không mở Pie	Gõ nhanh rồi nhả để mở Pie. Nhấn-kéo được hiểu là bắt đầu Cut; hai gesture có chủ ý khác nhau.
Ctrl+S hiện menu	Đó là Save & Project Pie trong 3D View. Chọn Quick Save/Smart Save; ở editor khác Ctrl+S vẫn dùng native Save.
Group sửa tất cả bản sao	Các instance đang chung definition. Dùng Make Unique cho từng bản hoặc Make Unique Together cho nhóm biến thể.
Package Project bị khóa	Đọc lời nhắc, lưu .blend và thiết lập project cần thiết. Package for Sale có điều kiện đầu vào riêng cho local collection.
Package for Sale báo lỗi	Xem Package Report/thông báo: kiểm collection, texture thiếu hoặc chưa lưu pixel, linked data và phụ thuộc chưa hỗ trợ.
Đã cài mà vẫn hiện version cũ	Lưu file, đóng Blender hoàn toàn rồi mở lại. Kiểm tra chỉ một bản Pie Master được bật.

Trước khi báo lỗi

Ghi phiên bản Blender và Pie Master, editor/mode, preset, các bước tái hiện và ảnh thông báo. Nếu gửi .blend mẫu, dùng file nhỏ có thể chia sẻ và kèm tài nguyên cần thiết.

Liên kết chính thức

Sản phẩm, mua và cập nhật: <https://shop.blendervn.online/add-on/pie-master>

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

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

Phạm vi tài liệu

Tài liệu cho ZIP Pie Master 1.18.1 phát hành ngày 12/09/2026. Shortcut và tên nút đối chiếu trực tiếp keymap, Preferences, sidebar và các operator trong ZIP; kích hoạt đối chiếu luồng Active V3 và trang duyệt thiết bị của shop. Hình N-panel chụp từ bản cài đã kiểm tra trên Blender 5.2.1.

Bố cục có thể khác do chiều rộng panel, ngôn ngữ Blender hoặc keymap tự chỉnh. Các bước là hướng dẫn sử dụng bản phát hành, không phải xác nhận đã thử mọi project hoặc mọi thiết bị của khách.