

PHẦN 1: ALIGN (CĂN CHỈNH ĐỐI TƯỢNG)

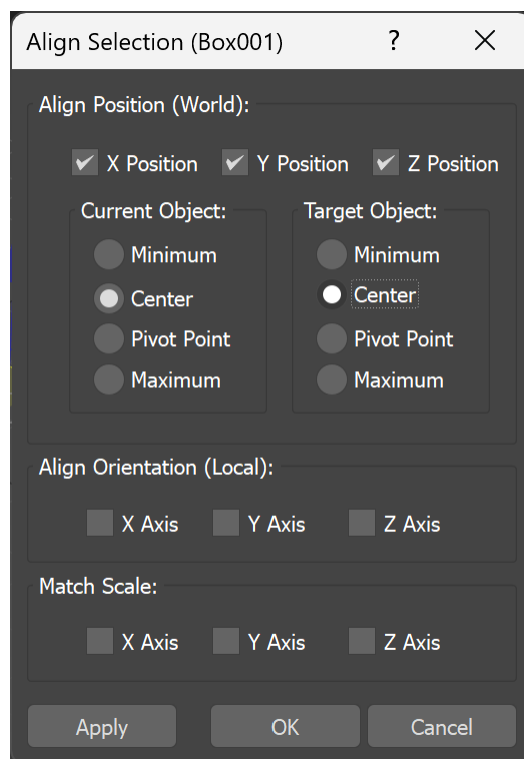
Align dùng để căn chỉnh vị trí hoặc hướng của một đối tượng so với đối tượng khác.

Thường dùng khi:

- đặt chân bàn vào góc bàn
- đặt vật thể lên mặt sàn
- căn giữa các đối tượng

Thao tác

- 1 Chọn đối tượng cần căn chỉnh
- 2 Chọn công cụ Align. Phím tắt: **Alt + A**
- 3 Click vào đối tượng đích



Hộp thoại Align

Các thông số quan trọng:

Current Object: Đối tượng đang được căn chỉnh

Target Object: Đối tượng làm chuẩn

Align Position

Căn chỉnh vị trí theo trục:

Trục	Ý nghĩa
X	trái – phải
Y	trước – sau
Z	lên – xuống

Có thể chọn: Min / Center / Max

Ví dụ: Căn giữa Box lên Plane:

- chọn Box
- Align → click Plane
- tick Z Position → Max

→ Box sẽ nằm trên mặt sàn.

PHẦN 2: ARRAY (NHÂN BẢN ĐỐI TƯỢNG)

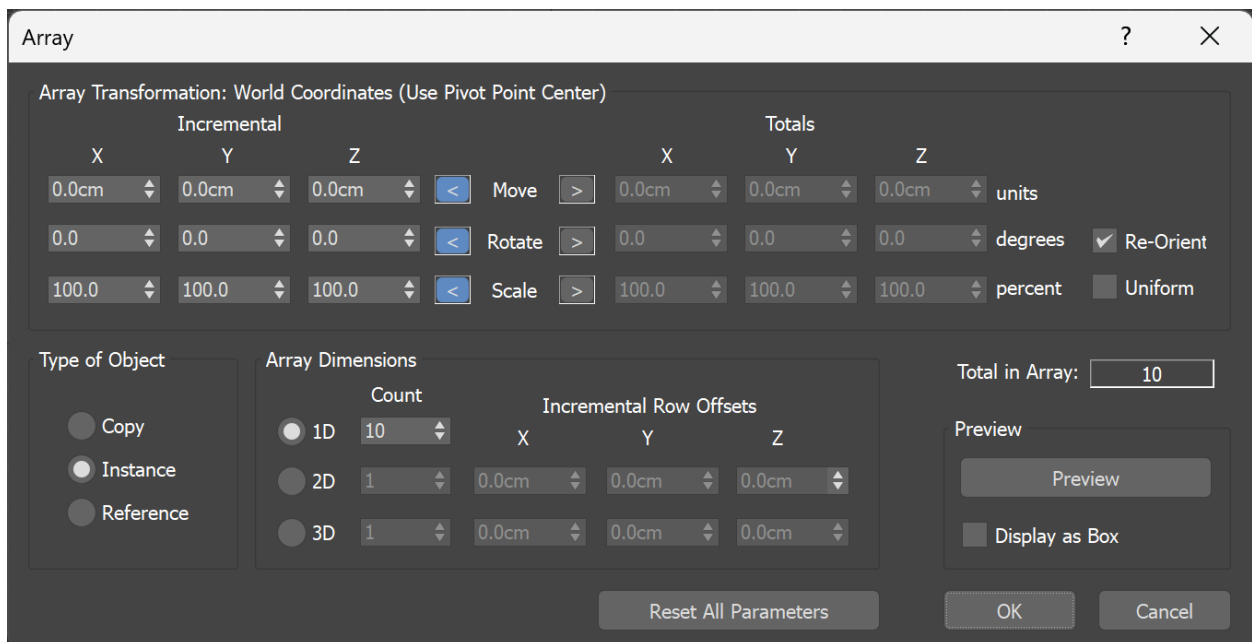
Array dùng để tạo nhiều bản sao của đối tượng theo quy luật.

Ứng dụng:

- hàng cột
- hàng ghế
- bánh xe
- lan can

Thao tác

- 1 Chọn đối tượng
- 2 Tools
- 3 Array



Hộp thoại Array

Array Dimensions

Chọn kiểu nhân bản:

Loại	Ý nghĩa
1D	theo 1 chiều
2D	theo mặt phẳng
3D	theo khối

Count: Số lượng bản sao.

Ví dụ: Count = 10 → tạo 10 đối tượng

Offset: Khoảng cách giữa các đối tượng

Ví dụ: X Offset = 100 cm → mỗi đối tượng cách nhau 100 cm

Rotate: Có thể xoay mỗi bản sao một góc nhất định

Ứng dụng:

- tạo nan bánh xe
- tạo bậc cầu thang xoắn

PHẦN 3: MIRROR (ĐỐI XỨNG)

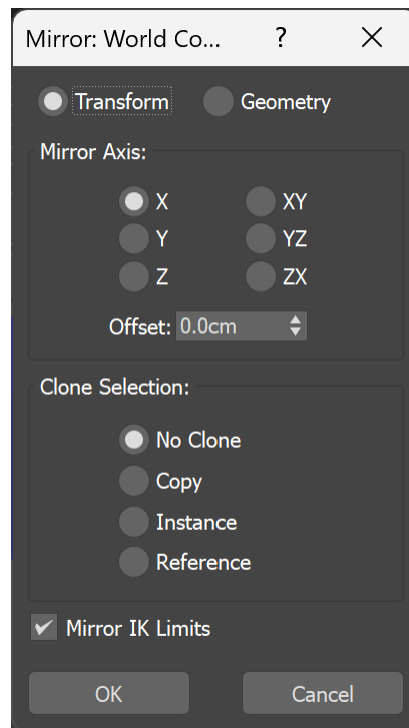
Mirror dùng để tạo đối tượng đối xứng qua một trục hoặc mặt phẳng

Ứng dụng:

- kiến trúc đối xứng
- nội thất
- mô hình nhân vật

Thao tác

- 1 Chọn đối tượng
- 2 Click Mirror



Thông số Mirror

Mirror Axis

Chọn trục đối xứng:

Trực Ý nghĩa

X đối xứng trái – phải

Y trước – sau

Z trên – dưới

Clone Selection

Chọn kiểu tạo đối tượng:

Kiểu	Ý nghĩa
Copy	bản sao độc lập
Instance	các đối tượng liên kết
Reference	bản sao tham chiếu

Trong modeling cơ bản nên dùng: Copy

PHẦN 4: SPACING TOOL

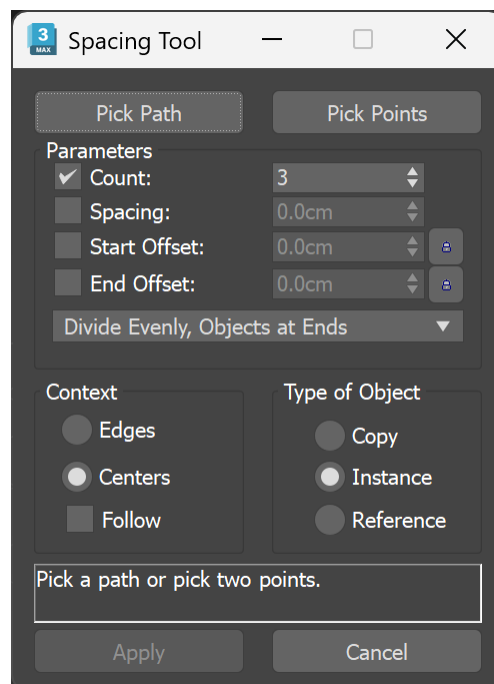
Spacing Tool dùng để phân bố đối tượng theo đường dẫn (Spline)

Ứng dụng:

- hàng cây
- cột điện
- lan can
- đèn đường

Thao tác

- 1 Tạo một Spline (Line hoặc Circle)
- 2 Chọn đối tượng cần nhân
- 3 Tools → Spacing Tool
- 4 Pick Path → chọn spline



Thông số

Count: Số lượng đối tượng

Spacing: Khoảng cách giữa các đối tượng

Follow: Đối tượng sẽ xoay theo hướng của spline