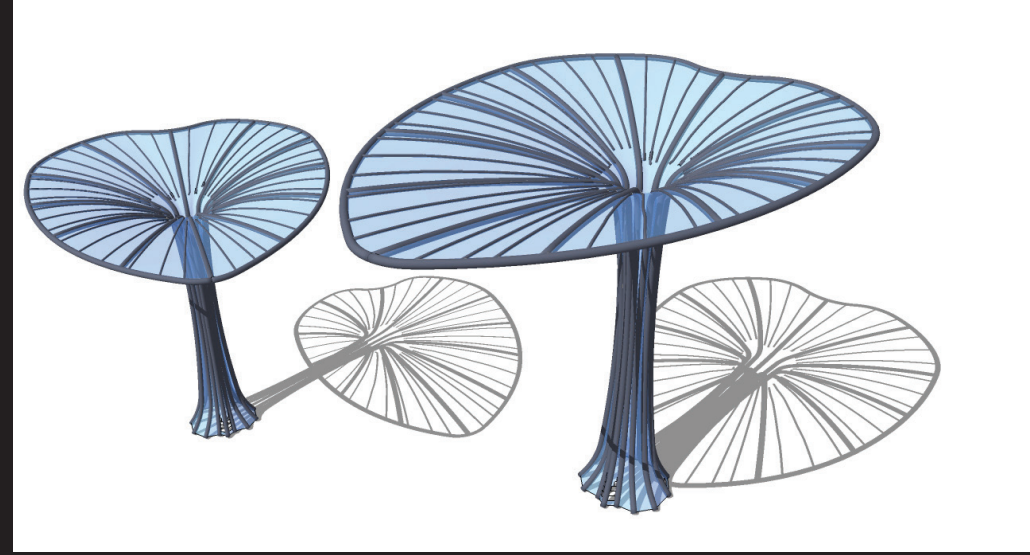


2. DỰNG HÌNH CƠ BẢN

- Các lệnh căn bản
- Component / Group
- Vật liệu
- Bài thực hành
- Match Photo



CÁC LỆNH CĂN BẢN

- **Lệnh dựng các hình cơ bản**

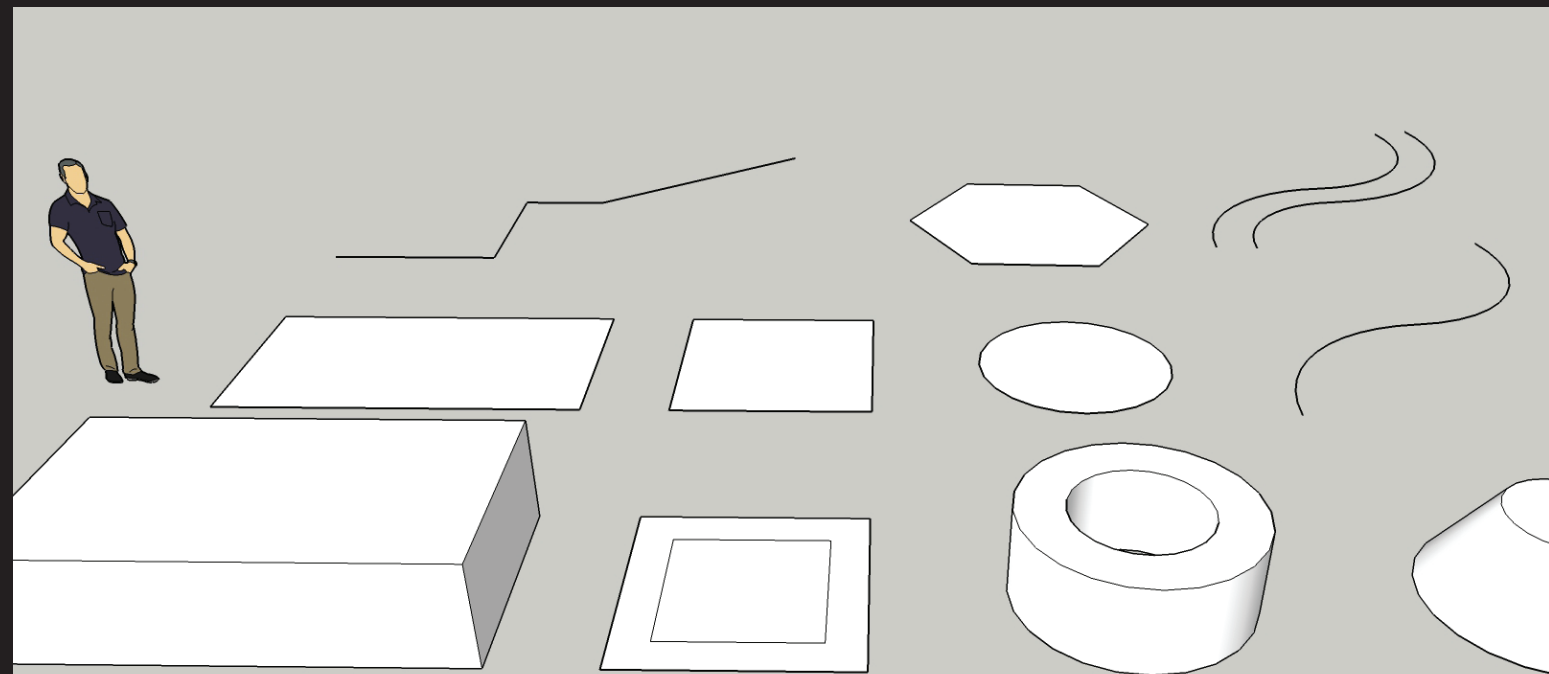
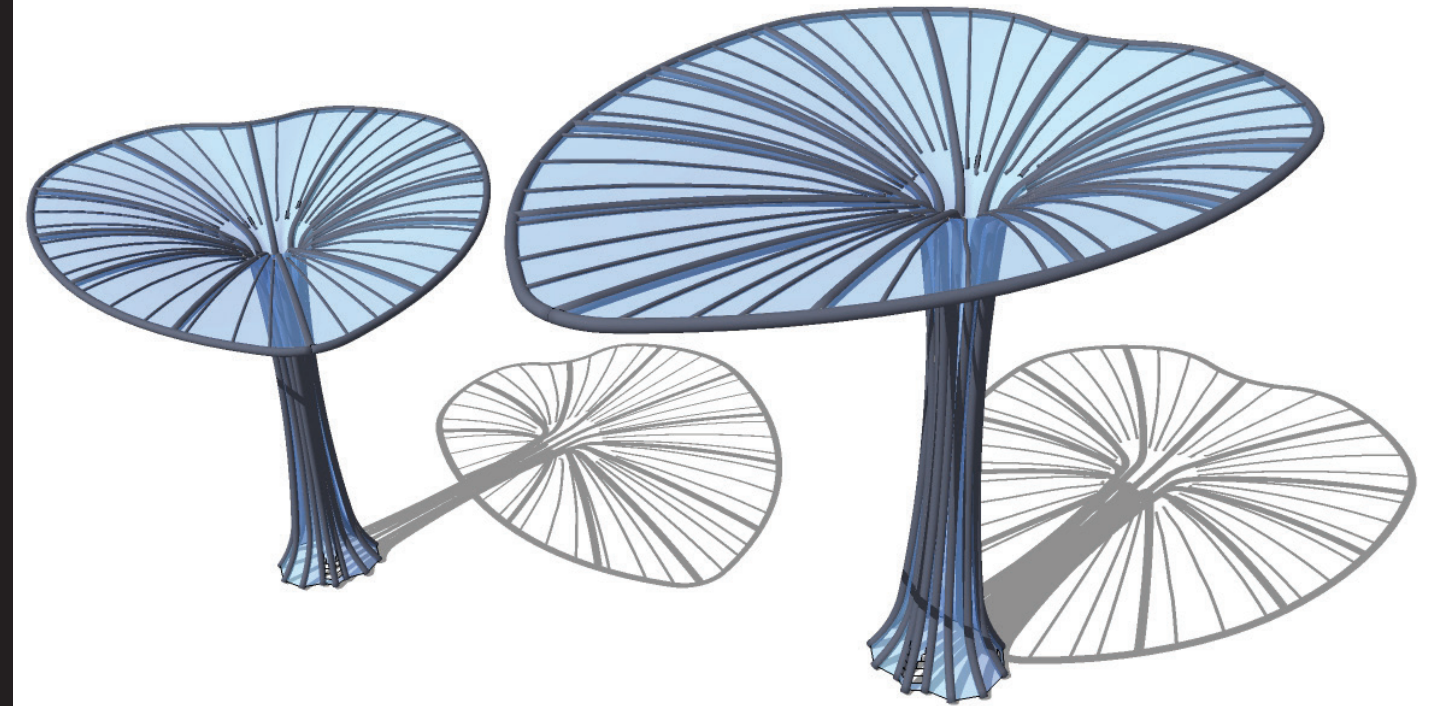
Cách gán vật liệu cho đối tượng
Thay đổi map vật liệu
Điều chỉnh map vật liệu

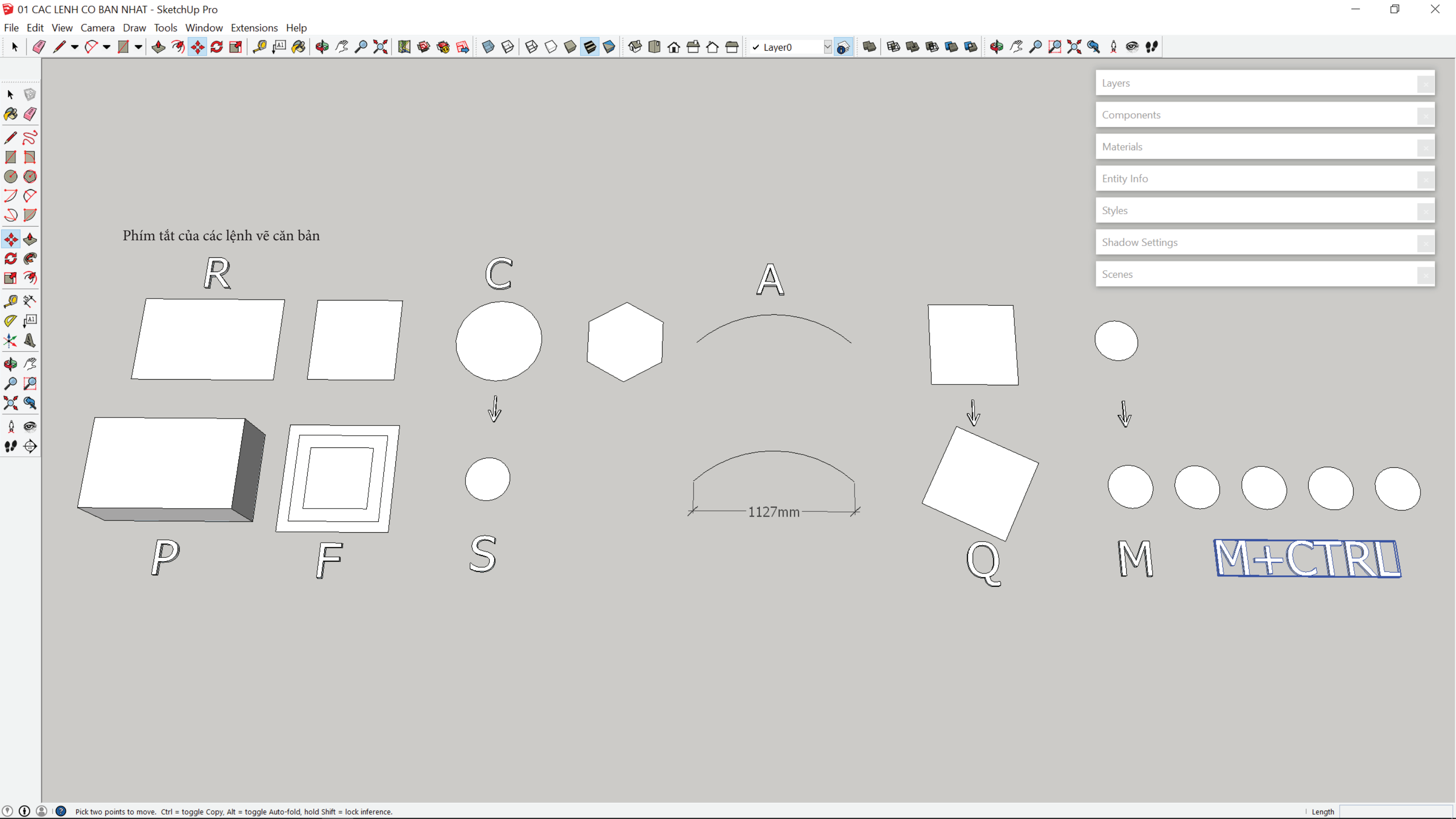
- **Lệnh modify cơ bản**

Chọn đối tượng
Xóa
Move, Copy Scale, Offset, Push, Follow me, Rotate
Lệnh phụ: Dim, tạo đường giống, Text

- **Lệnh tương tác**

Zoom (phóng to thu nhỏ view nhìn)
Orbit (Xoay góc nhìn)
Pan (Di chuyển góc nhìn)
Zoom Extend (zoom fit màn hình)





2. DỰNG HÌNH CƠ BẢN

- Component (G)

Đối tượng giống nhau > dùng Component

- Vật liệu (B)

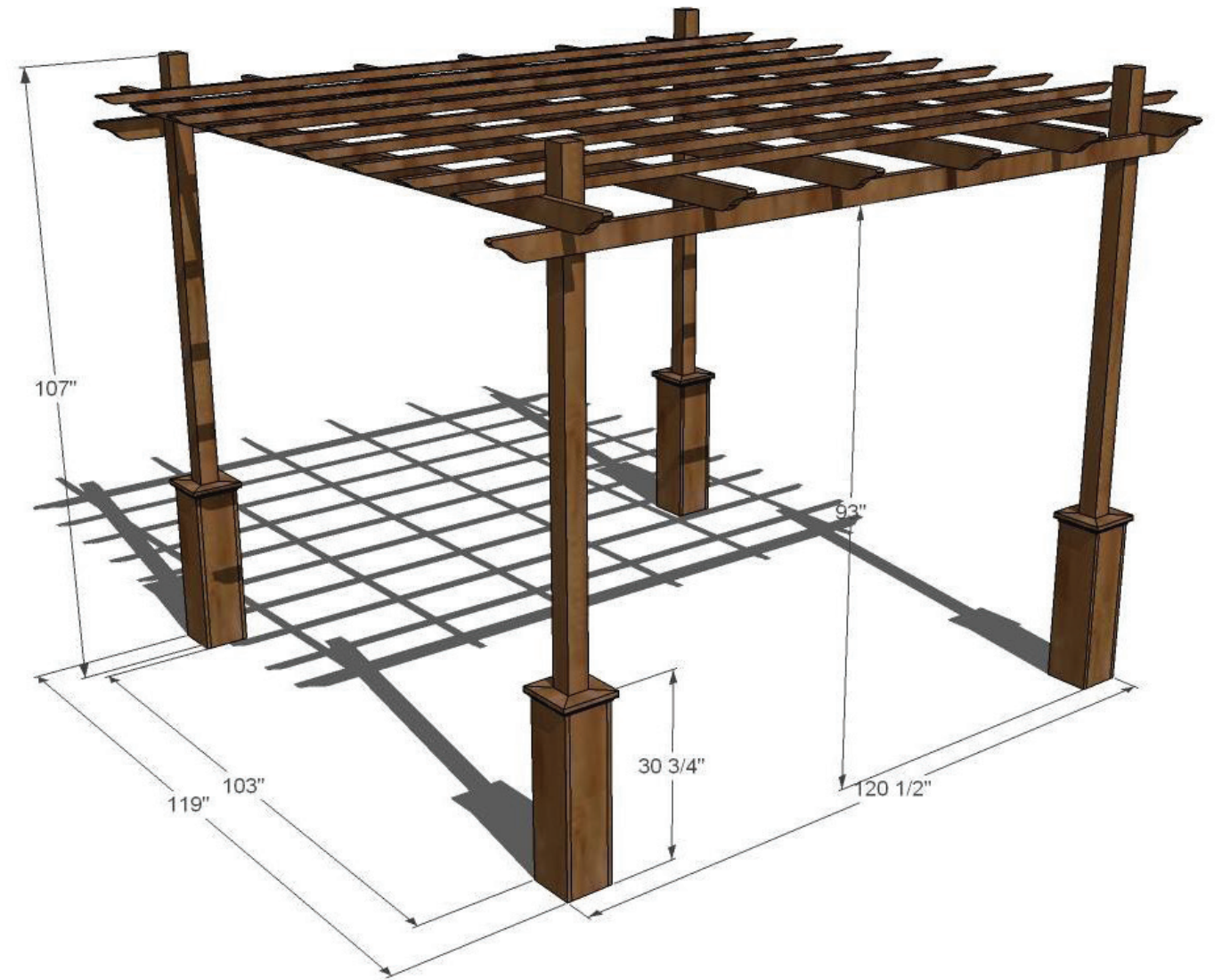
Cách gán vật liệu cho đối tượng

Thay đổi map vật liệu

Điều chỉnh map vật liệu

Thư viện map vật liệu ?

- Bài thực hành



MATCH PHOTO

- Ứng dụng của Match Photo

Mô phỏng lại các công trình hiện trạng dự án
Dựng các công trình chỉ có ảnh chụp
Đồ vẽ lại bất kì thứ gì ở góc nhìn phối cảnh

- Các bước thực hiện

Xử lí Photoshop

Import

Điều chỉnh (Gốc O, Các trục, Tỉ Lệ)

Bắt đầu Dựng hình

Những thủ thuật khi dựng để dựng chuẩn

Gán vật liệu nhanh

Export ra ảnh

Share model lên 3D Warehouse

