



Hướng dẫn quy trình

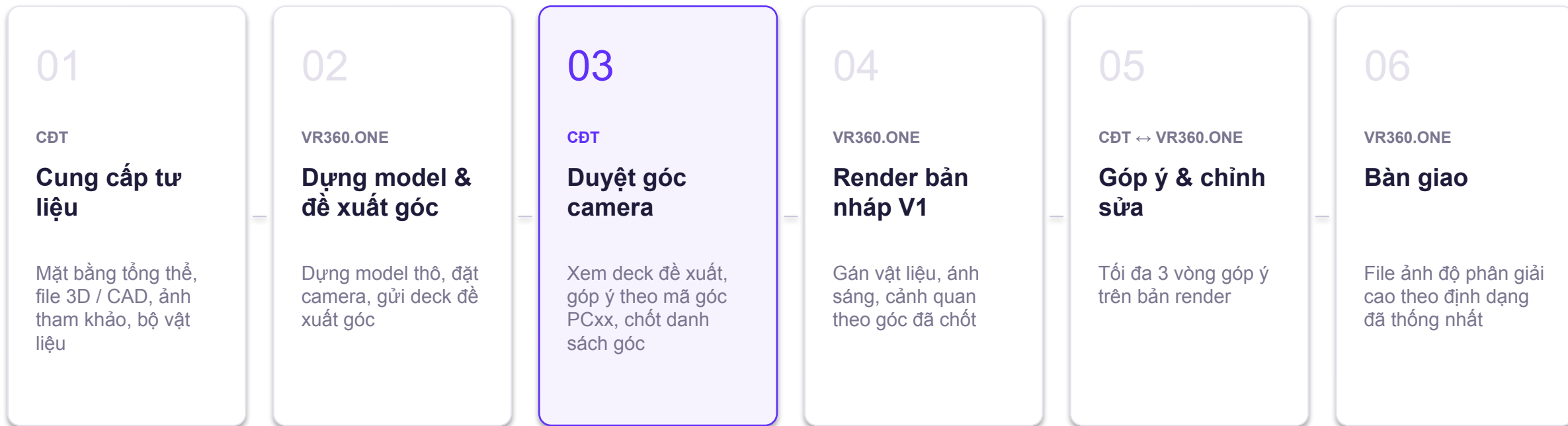
CHỐT GÓC CAMERA PHỐI CẢNH 3D



Cách đọc slide đề xuất góc camera và phản hồi để chốt góc nhanh, đúng ý

Quy trình 6 bước từ tư liệu đến bàn giao

↓ TÀI LIỆU NÀY



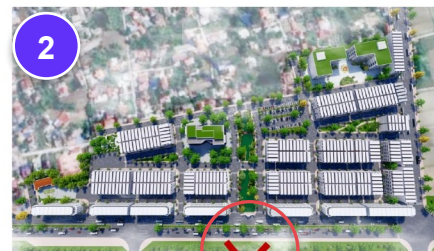
Vì sao cần chốt góc trước khi render?

Render mỗi góc tốn nhiều công dựng vật liệu, ánh sáng và hậu kỳ. Chốt đúng góc ở bước 3 giúp bản V1 đúng ý ngay, tránh làm lại.

Cách đọc một slide đề xuất góc camera

Ví dụ 1 · góc đêm

A PC03_GÓC CHÍNH DIỆN DỰ ÁN



B Timecode: Đêm



VR360 ONE

1 Góc camera đề xuất · từ model 3D

Ảnh chụp nhanh model thô do VR360.ONE dựng.
Chỉ xét hướng nhìn, tầm cao, khung hình.

2 Mặt bằng tổng thể · tư liệu CĐT

Mặt bằng CĐT cung cấp. Vòng đỏ là vị trí và hướng đặt camera.

3 Ảnh mẫu tham khảo · moodboard

Ảnh minh họa không khí, ánh sáng mong muốn.
Không phải thiết kế dự án.

A Mã góc

PCxx + tên góc, dùng khi góp ý.

B Timecode

Thời điểm trong ngày: ban ngày, chiều, bình minh, đêm...

Mỗi slide = 1 góc camera.

Ảnh 1 cho biết camera nhìn gì, ảnh 2 cho biết camera đặt ở đâu, ảnh 3 cho biết ảnh cuối sẽ có không khí thế nào.

3 loại ảnh trên slide đề xuất · nguồn gốc và cách xem

ẢNH	NGUỒN	DÙNG ĐỂ	CĐT CẦN KIỂM TRA	KHÔNG CẦN ĐÁNH GIÁ
1 Góc camera (ảnh lớn bên trái)	Model 3D thô do VR360.ONE dựng từ tư liệu CĐT	Thống nhất bố cục khung hình của ảnh render cuối	Hướng nhìn, tầm cao camera, công trình nào cần nổi bật, có bị che khuất không	<i>Vật liệu, màu sắc, cây cối, ánh sáng (sẽ hoàn thiện khi render)</i>
2 Mặt bằng (ảnh trên phải)	Tư liệu CĐT cung cấp ban đầu	Định vị camera đặt ở đâu trên dự án	Vị trí camera đúng khu vực cần thể hiện; mặt bằng là bản mới nhất	<i>Chất lượng hình ảnh mặt bằng</i>
3 Ảnh mẫu (ảnh dưới phải)	Ảnh tham khảo VR360.ONE sưu tầm (không thuộc dự án)	Định hướng không khí, ánh sáng, thời điểm trong ngày (Timecode)	Mood ánh sáng và thời điểm có phù hợp hình ảnh thương hiệu dự án	<i>Kiến trúc, cảnh vật trong ảnh mẫu (chỉ để tham khảo mood)</i>

Cột "CĐT cần kiểm tra" là những điểm cần chốt ở bước này. Cột cuối sẽ được hoàn thiện ở bản render V1.

Ví dụ 2 · quy ước giống nhau trên mọi slide

Ví dụ 2 · góc ban ngày

A PC10_MẶT ĐỨNG LIỀN KỀ



B Timecode: Ban ngày



VR360 ONE

1 Góc camera · model 3D

Góc nhìn mặt đứng dãy nhà, ảnh thô từ model.

2 Mặt bằng · tư liệu CĐT

Vòng đỏ: camera đặt trên trục đường, nhìn vào dãy nhà.

3 Ảnh mẫu · moodboard

Có thể gồm 1 hoặc nhiều ảnh mẫu chồng nhau để minh họa mood.

A Mã góc

PC10 + tên góc.

B Timecode

Ban ngày.

Bộ đề xuất thường có 15–25 góc.

Mọi slide giữ cùng bố cục 1-2-3, nên CĐT chỉ cần xem lần lượt và ghi chú theo mã góc.

CĐT phản hồi thế nào để chốt góc nhanh?

Ghi góp ý theo mã góc · ví dụ

PC01

Đồng ý.

PC03

Hạ tầm camera thấp hơn, thấy rõ sảnh chính.

PC05

Đổi Timecode từ bình minh sang hoàng hôn.

PC09

Bỏ góc này.

Mới

Thêm 1 góc nhìn từ hồ ra khu shophouse (vị trí khoanh trên mặt bằng gửi kèm).

Gửi gộp 1 lần qua email / Zalo, có thể ghi trực tiếp lên file PDF. Một đầu mỗi tổng hợp ý kiến giúp tránh góp ý trái chiều.

5 loại phản hồi

01 Đồng ý

Giữ nguyên góc, chuyển sang render.

02 Đổi hướng nhìn / tầm cao

Xoay camera, nâng hạ độ cao, đổi tiêu cự (rộng / hẹp).

03 Đổi Timecode

Ban ngày, chiều, hoàng hôn, đêm... theo mood mong muốn.

04 Bỏ góc

Loại khỏi danh sách render.

05 Thêm góc mới

Khoanh vị trí và hướng nhìn trên mặt bằng, kèm ảnh mẫu nếu có.

Lưu ý quan trọng

01

Ảnh model là bản dựng thô

Chưa có vật liệu, ánh sáng, cây cối hoàn chỉnh. Chất lượng cuối thể hiện ở bản render V1.

02

Ảnh mẫu chỉ để tham khảo mood

Kiến trúc, cảnh vật trong ảnh mẫu không phải thiết kế dự án; chỉ lấy không khí và ánh sáng.

03

Đổi góc sau khi đã render = góc mới

Khi góc đã chốt và đã render, thay đổi vị trí / hướng nhìn được tính như một góc mới.

04

Tư liệu cập nhật sau khi chốt

Mặt bằng hoặc thiết kế thay đổi sau khi chốt góc có thể ảnh hưởng lịch và khối lượng; VR360.ONE sẽ báo trước khi làm.



Cảm ơn Quý khách

VR360.ONE – Thực tế ảo 360° · Phối cảnh 3D · Flycam

vr360.one · lienhe@vr360.one · Hotline/Zalo 0328 461 888