

VFS(V-ray for Sketchup)参数设置

一、木材类

1、亮光木材

漫射：贴图反射：35 灰高光：0.8 亚光木材：漫射：贴图反射：35 灰高光：0.8 光泽（模糊）：0.85

2、清漆木纹

漫射加木地板贴图，反射拉灰白，高光 0,85，勾选菲涅尔反射，拼缝可在凹凸通道添加黑白贴图。

3、木地板

漫射：平铺贴图缝隙 0.01 反射：70 光泽（模糊）：0.9 凹凸贴图

4、木纹

漫射：贴图反射：18.18.18 光泽度：0.7 折射/反射深度：3

二、陶瓷类

5、陶器

漫射：白色反射：255 菲涅耳

6、陶瓷（白）

漫射白，反射灰，勾选菲涅尔反射，模糊反射 0.8。

（贴图）漫射通道加贴图，反射灰，勾选菲涅尔反射，模糊反射 0.8，凹凸通道添加贴图（视情况），菲涅尔折射率 3.0。

三、石材、砖类

7、亚面石材

漫射：贴图反射：100 灰高光：0.5 光泽（模糊）：0.85 凹凸贴图

8、立柱石材

漫射：贴图反射：20.20.20 光泽度：0.9 细分：10 深度 2 菲涅耳折射：20.20.20 光泽度：0.2 细分：10 深度 2

9、抛光砖

漫射：平铺贴图反射：255 高光：0.8 光泽（模糊）：0.98 菲涅耳普通地砖：漫射：平铺贴图缝隙 0.2 反射：255 高光：0.8 光泽（模糊）：0.9 菲涅耳

四、玻璃类

10、普通玻璃

反射拉白，勾选菲涅耳而反射，折射拉白，折射率 1.5-1.7，颜色玻璃可控制烟雾颜色，勾选影响阴影。

11、磨砂玻璃

反射拉白，勾选菲涅耳而反射，折射拉白，模糊 0.8，折射率 1.5-1.7，颜色玻璃可控制烟雾颜色，勾选影响阴影。

12、花纹玻璃

多维子对象材质，花纹面假设为 ID1，漫射给花纹位图，折射拉白，给相应位图黑白图像于折射通道，勾选印象阴影，折射值 1.01，玻璃面假设为 ID2，折射拉白，烟雾颜色视实际情况微调，勾选印象阴影，如果烟雾颜色过强可考虑关闭或者调低烟雾倍增。

13、清玻璃

漫射：255 反射：灰色/白色折射 255 折射率 1.5【“菲涅耳”全开】（有色玻璃在“烟雾颜色”处调整颜色，并开启“影响阴影”，烟雾倍增调至 0.6）

14、镜面玻璃

漫射：默认反射：白色细分：12 折射：默认细分：50

15、磨砂玻璃

漫射：灰色反射：255 高光：0.8 光泽（模糊）：0.9 折射 255 光泽（模糊）：0.9 光折射率 1.5

16、玻璃桌面

漫射：玻璃色反射：fall of---深绿/浅绿 fresnel 光泽度：0.98 细分：3 深度：3 折射：细分：20 深度：3 烟雾颜色：淡绿烟雾倍增：0.1

五、窗类

17、塑钢窗

漫射：251.247.237 光泽度：0.8 深度：2 折射深度：2

18、纱窗

漫射：颜色/白色折射：灰白贴图折射率 1 接收 GI：2（调整贴图：输出一使用色彩贴图曲线---显示最终效果使物体变亮：选取物体右击--vr 属性--接受全局照明{调高一些 GI：2},BRDF—沃德—影响阴影）

19、窗外背景（标准材质）

漫射：贴图高光级别：10 光泽度：10

六、布、皮革类

20、布料

漫射给布料位图，适当凹凸。

21、普通布料

漫射：贴图凹凸贴图(根据实际情况加 UVP 贴图)。

22、绒布

漫射：衰减贴图置换贴图(根据实际情况加 UVP 贴图)。

23、绒布

漫射给布料位图，位图上加衰减，衰减方式为菲涅尔，调整曲线空置绒毛强度。

24、置换毛绒

置换通道添加细胞贴图，强度 10，细胞贴图参数，变化 30，分界颜色均为黑色，细胞特性中大小值 0.1，扩散 0.6，凹凸平滑 0.3，阈值中 0.3。

25、地毯

1500X2000VR 置换模式 2D 贴图数量 50 把置换的贴图拉到材质球上，平铺 4X4。把地毯贴图赋予地毯。

26、地毯

漫射：fall off 并设置其颜色前：绒毛地毯贴图垂直/平行

27、皮革

漫射：贴图反射：50 高光：0.6 光泽（模糊）：0.8 凹凸贴图 100(UVP 贴图)。贴图：“漫射”去掉。漫射：漫射可以更改颜色。

28、单色皮革

漫射拉色，添加衰减，反射 0.7，高光模糊 0.7，反射模糊 0.7，凹凸通道添加黑白皮革位图。

29、丝绸

漫射给布料位图或纯色，反射 30，勾选菲涅尔反射，高光模糊 0.85，反射模糊 0.85，各项异性布林，-0.6。

30、窗纱

纯色：漫射拉白，折射拉白，折射率 1.01，折射通道添加衰减，曲线下拉，衰减色改灰到白。

花纹：在上面基础上在折射衰减上添加混合，颜色 1 和颜色 2 均为衰减，2 种不同衰减值，可调颜色或曲线，混合量给纹理位图。

31、转椅（布面）

漫射：falloff 并设置其颜色前深后浅垂直/平行凹凸通道：noise 噪波类型：规则大小：2

32、转椅（皮面）

漫射：皮革贴图反射：14.14.14 光泽度：0.65 折射/反射深度：3

七、金属类

33、金属

反射拉白，一般别拉全白。

34、磨砂金属

反射拉白，光泽度改小。

35、镜面不锈钢

漫射：黑色反射：255 灰亚面不锈钢：漫射：黑色反射：200 灰光泽（模糊）：0.8 拉丝不锈钢：漫射：黑色反射：衰减贴图（黑色部分贴图）光泽（模糊）：0.8

36、拉丝金属

➤ 凹凸拉丝金属

反射拉白，模糊反射 0.75，各项异性改沃德，各向异性值 0.9，凹凸通道添加拉丝贴图。

➤ 平滑表面拉丝金属

反射给拉丝贴图，模糊反射给拉丝贴图，各项异性改沃德，各向异性值 0.6。

37、有色金属（黄金）

添加混合材质，将下面材质作为子材质，混合材质 2。

子材质：漫射拉黄（深），反射拉黄（浅），反射模糊 0.9，各项异性改沃德，各项异性值 0.3。

材质 1：漫射拉黄（深），反射拉黄（浅），反射模糊 0.9，勾选菲涅尔反射。

38、铝

漫射灰，反射灰白，反射模糊 0.6，各项异性改沃德，各项异性值 0.4。（高光可调节反射模糊值）

39、银镜

漫射深灰，反射拉白。

40、金属拉丝柜门把手

漫射：白色反射：72.72.72 光泽度：0.5 细分：15 深度：2 折射：101.101.101 细分：20 深度：27

41、白色柜门

漫射：251.247.237 反射/折射：默认光泽度：0.7 细分：12 深度：4

八、灯类

42、灯泡自发光（Vr 材质包裹器）

产生全局照明 2.0 基本材质---自发光颜色: 75 高光级别/光泽度: 10

43、灯芯自发光 (Vr 灯光材质)

2.0 勾选双面灯罩玻璃: 漫射: 121.175.160 反射: 默认细分: 20 折射: 180.180.180 细分: 20

44、单色灯罩

漫射拉色, 高光模糊 0.8, 反射 10, 折射 70, 折射率 1.01, 勾选影响阴影和 ALPHA。

九、植物类

45、盆栽材质

土壤 (标准材质): Blinn---环境光/漫反射: 土壤色

46、植物 (标准材质)

Phong---环境光/漫反射: 植物色 高光级别/光泽度: 50

47、盆 (vr 材质)

反射: 白色 光泽度: 0.6 菲涅耳

十、塑料类

48、黑色塑料

漫射: 黑色 反射: 20.20.20 光泽度: 0.5 细分: 6 折射细分 50

49、磨砂塑料

漫射: 适宜色 反射: 30.30.30 高光光泽度: 0.5 光泽度: 0.86 细分: 24

十一、水体类

50、浴缸水

漫射: 黑色 反射: 白色 fall off 细分: 20 折射: 白色 falloff 细分: 20 折射率: 1.2 凹凸通道: 凹凸值 5 noise 噪波类型: 分形大小: 350

51、水

反射拉灰白,勾选菲涅尔反射,菲涅尔折射率 1.8,折射拉白,折射率 1.333,雾颜色拉淡蓝,凹凸通道添加噪波,设为分形,大小 50。

52、水材质

漫射: 黑色反射: 255 衰减贴图菲涅耳折射: 255 折射率: 1.33 烟雾颜色: 浅青色烟雾倍增: 0.05 左右凹凸: 20 贴图: 澡波 (350)

53、酒

反射拉白, 0.95 高光模糊,勾选菲涅尔反射,菲涅尔折射率 2.2,折射拉白,折射率 1.4,雾色红色。

十二、其它类

54、计算机屏幕 (标准材质)

漫反射: 贴图自发光: 90 不透明度: 70 高光级别: 80 光泽度: 70

55、计算机

漫射: 黑色/白色 (235.231.219) 反射---光泽度: 0.7 折射/反射深度: 2 折射: 20.20.20 光泽度: 0.2 细分: 10 深度 2

56、烤漆 (黄色)

漫射黄,加衰减贴图,类型菲涅尔,将衰减颜色都实例复制为深黄和浅黄,反射灰白,高光模糊 0.7,模糊反射 0.96,勾选菲涅尔反射。

57、墙体材质

漫射: 246.246.246 折射/反射深度: 2

58、装饰花瓶

漫射: 适宜色反射: 默认光泽度: 0.8 细分: 50 菲涅耳折射细分 20 折射率:

注: 本人系业余初学者,以上全部参数均从网上收录,因其杂乱不便查阅,特此整理,以方便大家参考,其专利和解释权归原作者所有,如有冒犯,敬请谅解!(^_^)