VEX—Vector EXpression向量表达式

SOP—Surface OPerations几何体层级下的相关节点

Attribute VOP—几何体属性修改的VOP环境

VOP—Vex Operations节点式VEX语言代码容器

VOP是VEX语言图形化的一种表现。

1. 创建小球并双击，将Primitive Type改为Polygon，Frequency改为10。
2. 创建Attribute Vop节点，并连接到小球，并双击。
3. 创建Vector to Float节点，Float to Vector节点，Add节点，实现位置属性的y坐标加上时间效果。
4. 创建Get Vector Component节点，Set Vector Component节点，删除VtoF和FtoV节点，实现小球随着时间往上升的效果。
5. 使用substract节点替换Add节点，实现小球下降效果。
6. 创建求反节点negate，再次实现上升效果。
7. 创建multiply节点，和Constant节点，将小球运动速度改成3倍。
8. 添加divide节点，将运动速度变成1/3。
9. 删除所有节点。
10. 创建Turbulent noise节点，设置Signature为3D Noise，TurNoise的Pos连接到输入的P，调节一些随机属性，使用add节点将TurNoise输出加到位置属性上；
11. 创建Set Vector Component节点，左边fval连接输入的Time，右边连接到TurNoise的offset，观察动画
12. 删除所有节点回到顶层，创建Line节点，设置方向(1, 0, 0)，长度为10，Point为300；
13. 点击右侧工具栏的Display Points；
14. 把背景改成黑色，在Scene中按D键，Background的Color Scheme改成Drak，Scene中按下3切换到前视口(1234对应透视顶视前视右视)，按下G最大化显示对象；
15. 创建Get Vector Component节点和Set Vector Component节点，把Line的X值赋给Y值。
16. 创建Trigonometic Func节点，插入到GetVC和SetVC之间；
17. 创建Clamp节点；
18. 按住Y鼠标会变成剪刀，可以删除连线。
19. 按住Ctrl拖动节点，可以一起拖动后面的节点
20. Ramp parameter节点

选择节点并晃动可以断开它的连接。

按住Y鼠标会变成剪刀，可以删除连线。