

VirT ools Dev 3.5 B uild ing Blo ck 行為模組使用索引			
編撰：劉明昆、虛懷若谷			
指令	適用對象	T	描述
3D Transformations (3D變換)			
Animation			
動畫	Animation Recorder(動畫錄製)	Behavioral Object(行為物件)	以動畫的模式記錄對象的位置、方向和縮放
動畫	Play Animation 3D Entity(播放3D實體動畫)	3D Entity(3D實體)	播放3D實體的動畫
動畫	Play Global Animation(播放全體性動畫)	Behavioral Object(行為物件)	使幾個3D實體執行全體性的動畫
動畫	Set Animation Step Entity(設定實體動畫階段)	3D Entity(3D實體)	設定實體物件動畫的執行百分率
動畫	Set Global Animation Step(設定全體性動畫階段)	Behavioral Object(行為物件)	設置全體性動畫的執行百分率
Basic			
基礎	Add child(新增子階層)	3D Entity(3D實體)	T 指定為某一母體的子層物件
基礎	Rotate(旋轉)	3D Entity(3D實體)	T 旋轉3D實體
基礎	Rotate Around(盤旋)	3D Entity(3D實體)	T 使一個3D實體繞著指定的3D物件旋轉
基礎	Scale(比例)	3D Entity(3D實體)	T 縮放3D實體
基礎	Set Euler Orientation(設定歐拉方向)	3D Entity(3D實體)	T 使用歐拉角來對物體進行方向設定
基礎	Set Local Matrix(設定局部矩陣)	3D Entity(3D實體)	T 設置3D實體的局部參數矩陣
基礎	Set Orientation(設定方向)	3D Entity(3D實體)	T 設置一個3D實體的方向
基礎	Set Parent(設定對應母體)	3D Entity(3D實體)	T 設置一個3D實體的母階層
基礎	Set Position(設定位置)	3D Entity(3D實體)	T 設置一個3D實體位置的空間坐標
基礎	Set Quaternion Orientation(設定四元方向)	3D Entity(3D實體)	T 以四元數的模式設置一個3D實體的方向
基礎	Set World Matrix(設定世界矩陣)	3D Entity(3D實體)	T 設置一個3D實體的世界參數矩陣
基礎	Translate(位移)	3D Entity(3D實體)	T 移動一個3D實體
Constraint			
約束	Billboard(布告牌)	3D Entity(3D實體)	T 使一個3D實體變成一個廣告牌(會保持正面對目標物)
約束	Keep At Constant Distance(保持距離常數)	3D Entity(3D實體)	T 與指定對象保持一定距離
約束	Look At(注視)	3D Entity(3D實體)	T 使一個3D實體以指定的軸點面對指定對象
約束	Mimic(模仿)	3D Entity(3D實體)	T 複製另一個對象的運動到指定的3D實體上
約束	Object Keep On Floor(物件保持在地板上)	3D Entity(3D實體)	T 強制一個對象站立在地板之上
約束	Object Keep On Floor V2(物件保持在地板上)	3D Entity(3D實體)	T 對象保持地板之上V2版
Curve			
曲線	Add Control Point(增加控制點)	Curve(曲線)	T 增加一個新的控制點到一個曲線上
曲線	Curve Follow(跟隨曲線)	3D Entity(3D實體)	T 將一個指定物件隨曲線移動
曲線	Get Control Point Properties(獲取控制點屬性)	Curve Point(曲線節點)	T 取得一個控制點的參數數值
曲線	Get Curve Properties(獲取控制點屬性)	Curve(曲線)	T 允許獲取曲線的參數數值
曲線	Position On Curve(曲線上定位)	3D Entity(3D實體)	T 將物件放至於曲線總長百分比位置點
曲線	Remove Control Point(移除控制點)	Curve(曲線)	T 移除曲線的一個控制點
曲線	Set Control Point Properties(設置控制點屬性)	Curve Point(曲線節點)	T 設定一個控制點參數數值
曲線	Set Curve Properties(設置曲線屬性)	Curve(曲線)	T 設定曲線參數數值
Movement			
運動	Move To(移動到)	3D Entity(3D實體)	T 使一個3D實體移動到一個指定位置
Nodal Path			
節點的路徑	Activate Link(啟動連結)	Behavioral Object(行為物件)	在一條路徑的二個節點上啟動或者撤銷一個連結

節點的路徑	Activate Node(啟動節點)	Behavioral Object(行為物件)		在一個節點路徑上啟動或者撤銷一個節點
節點的路徑	Character Go To Node(角色移動到節點)	Character(角色)	T	透過設定最短的路徑來使目標角色沿著一個路徑行走
節點的路徑	Create Nodal Path(創建節點路徑)	Group(群組)		創造一個節點路徑
節點的路徑	Entity Find Nodal Path(實體搜尋節點路徑)	3D Entity(3D實體)	T	搜尋一3D物件到達指定目標的最短節點路徑
節點的路徑	Find Curved Nodal Path(搜尋曲線節點路徑)	Behavioral Object(行為物件)		在一個起始點和一個終點之間檢索一條曲線
節點的路徑	Find Path(搜尋路徑)	Behavioral Object(行為物件)		搜尋路徑
節點的路徑	Update Nodal Path(更新節點路徑)	Behavioral Object(行為物件)		從一個給定的節點路徑中重新估測節點距離
◆Camera---攝影機				
Basic				
基礎	Dolly(移動攝影機)	Target Camera(目標攝影機)	T	當攝像機沿著Z軸平移時,保持投影平面在同一個位置,從產生出攝影機的前進後退效果
基礎	Orthographic Zoom(正視縮放)	Camera(攝影機)	T	在無透視的正視模式下制定縮放
基礎	Set Camera Target(設定攝影機目標對象)	Target Camera(目標攝影機)	T	設置一個3D實體作為攝影機的目標對象
基礎	Set Clipping Planes(設定剪裁平面)	Camera(攝影機)	T	設置一個攝影機的接近與遠離時的視點剪裁平面
基礎	Set FOV(設置視野)	Camera(攝影機)	T	設置視野
基礎	Set Projection(設定投影)	Camera(攝影機)	T	設置攝影機的投影類型
基礎	Set Zoom(設定縮放)	Camera(攝影機)	T	設置一個透視毫米攝影機的鏡頭和縮放
FX				
特效	Camera Color filter(攝影機顏色過濾器)	Camera(攝影機)	T	增加攝影機的一個顏色過濾器
特效	Vertigo(眩暈效果)	Camera(攝影機)	T	創造攝影機的一個放射模糊效果
Montage				
蒙太奇	Get Current Camera(取得當前攝影機)	Behavioral Object(行為物件)		從當前場景中獲取當前攝影機的狀態
蒙太奇	Set As Active Camera(設定現行的攝影機)	Camera(攝影機)	T	啟動指定照相機為現行攝影機
Movement				
運動	Camera Orbit(衛星攝影機)	Camera(攝影機)	T	控制一個攝影機圍繞一個3D實體盤旋運動
運動	Generic Camera Orbit(可控衛星攝影機)	Camera(攝影機)	T	利用輸入來控制衛星攝影機
運動	Joystick Camera Orbit(搖桿衛星攝影機)	Camera(攝影機)	T	透過搖桿來控制一個攝影機圍繞一個3D實體作盤旋運動
運動	Keyboard Camera Orbit(鍵盤衛星攝影機)	Camera(攝影機)	T	透過鍵盤來控制一個攝影機圍繞一個3D實體作盤旋運動
運動	Mouse Camera Orbit(滑鼠衛星攝影機)	Camera(攝影機)	T	使用滑鼠來控制一個攝影機圍繞一個3D實體作盤旋運動
◆Characters(角色)---角色屬性				
Animation				
動畫	Add Animation(增加動畫)	Character(角色)	T	增加角色的一個動作
動畫	Animation Synchronizer(動畫同步器)	Character(角色)		在一個角色動畫播放中的指定時間發送對應訊息給自己
動畫	Creative Blended Animation 2(創造混合何動作2)	Character(角色)		將兩個動作混合成一個新的動作
動畫	Exclude From Animation(從動畫中排除)	3D Entity(3D實體)	T	將物件排除原本動作之外以便可以另外編輯
動畫	Set Animation Frame(設定動畫格)	Character(角色)	T	設定角色動作裡的指定格動作
動畫	Set Animation Step(設定動畫比例)	Character(角色)	T	設定角色動作總長百分比的指定動作
動畫	Set Blended Animation Factor(設定動畫混合系數)	Behavioral Object(行為物件)		設置一個混合動作的插補器系數
動畫	Set Bodypart Animation Frame(設置身體局部的動畫格)	Body part(身體局部)	T	設定身體局部動作裡的指定格動作
動畫	Share Character Animation Keys(分享角色動畫關鍵格)	Character(角色)	T	在一個群組中的所有角色共享關鍵格動作
Basic				
基礎	Get Nearest Object(取得最近物件)	Character(角色)	T	在一個組合中查找出最接近指定虛擬角色的對象

基礎	Set Floor Reference Object(設定地板參考物件)	Character(角色)	T	設定站在地板上對應地板的基準物件
Constraint				
約束	Character Keep On Floor(角色保持在地板上)	Character(角色)		讓角色站在設定的地板之上
約束	Enhanced Character Keep On Floor(角色保持在地板上進階版)	Character(角色)		讓角色站在設定的地板之上強化版
IK				
反向運動	IK Position(反向運動位置)	Character(角色)		設置角色身體局部使用反向力學
Movement				
運動	Character Controller(角色控制器)	Character(角色)		透過遊戲搖桿或者鍵盤來簡單地控制角色四個動作的播放
運動	Character Curve Follow(角色隨曲線移動)	Character(角色)	T	使角色沿著曲線運動
運動	Character Go To(角色移動到)	Character(角色)	T	使角色行走到指定的對象處
運動	Enhanced Character Curve Follow(角色隨曲線移動強化版)	Character(角色)	T	使角色沿著曲線運動強化版
運動	Unlimited Controller(無限控制器)	Character(角色)		透過訊息制定來播放對應的角色動作
◆Collisions---碰撞				
3D Entity				
3D實體	Collision Detection(碰撞偵測)	3D Entity(3D實體)	T	偵測3D對象和宣佈為障礙物的3D對象之間的碰撞
3D實體	Multi Collision Detection(多重碰撞偵測)	Behavioral Object(行為物件)		偵測3D對象和任意宣佈為障礙物的3D對象之間的碰撞
3D實體	Object Slider(物件滑動)	3D Entity(3D實體)	T	讓設定的物件與對應的群組內所有的物件產生滑動的現象
3D實體	Prevent Collision(防止碰撞)	3D Entity(3D實體)	T	防止3D實體與障礙物的碰撞
3D實體	Sphere Slider(球體滑動)	3D Entity(3D實體)	T	區域滑動
Floors				
地板	Declare Floors(宣告為地板)	Behavioral Object(行為物件)		將指定名稱相同的物件都制定為地板
地板	Floors Manager Setup(地板管理器設置)	Behavioral Object(行為物件)		配置地板管理器
地板	Floor Slider(地板滑動)	3D Entity(3D實體)	T	將物件約束在設定的半徑內以防離開地板區域
地板	Get Nearest Floors(取得最近的地板)	3D Entity(3D實體)	T	在指定的位置內搜尋最近的地板
Influence				
影響	Home On Entity(導向裝置)	3D Entity(3D實體)	T	讓一個3D實體飛向目標物如同導向飛彈一般
Intersection				
交集	Box Box Intersection(盒盒相交)	Behavioral Object(行為物件)		在一個立方空間內檢測兩個3D實體的碰撞
交集	Box Face Intersection(盒面相交)	Behavioral Object(行為物件)		檢測第一個實體的邊界框和第二個實體的每一個表面的碰撞
交集	Face Face Intersection(面面相交)	Behavioral Object(行為物件)		檢測兩個3D實體的表面之間的碰撞
交集	Frustum Object Intersection(平截頭面與對象相交)	Camera(攝影機)	T	檢測一個攝像機的平截頭面與一個對象的碰撞
交集	Sphere Sphere Intersection(球球相交)	Behavioral Object(行為物件)		檢測兩個3D實體的球狀邊框之間的碰撞
Obstacle				
障礙	Declare Obstacles(宣告為障礙物)	Behavioral Object(行為物件)		將指定名稱相同的物件都制定為障礙物
◆Controllers---控制				
Joystick				
搖桿	Joystick Controller(搖桿控制器)	Behavioral Object(行為物件)	T	發送標準的搖桿訊息到對應的BB行為模組
搖桿	Joystick Mapper(搖桿映射)	Behavioral Object(行為物件)	T	可以任意設定搖桿按鍵與對應的訊息
搖桿	Joystick Waiter(搖桿服務員)	Behavioral Object(行為物件)		依照搖桿命令來啟動不同的輸出事件
Keyboard				
鍵盤	Input String(輸入字元串)	Behavioral Object(行為物件)		可以輸入鍵盤的對應文字但僅限於英數字串
鍵盤	Key Event(鍵盤事件)	Behavioral Object(行為物件)		利用設定的對應按鍵來啟動事件
鍵盤	Key Waiter(等待服務員)	Behavioral Object(行為物件)		等待一個按鍵的按下來觸發事件
鍵盤	Keyboard Controller(鍵盤控制器)	Behavioral Object(行為物件)	T	使用鍵盤來類比搖桿訊息

鍵盤	Keyboard Mapper(鍵盤映射)	Behavioral Object(行為物件)	T	可以任意設定鍵盤按鍵與對應的訊息
鍵盤	Switch On Key(按鍵開關)	Behavioral Object(行為物件)		可以設定複數按鍵來啟動對應的輸出事件
Midi				
Midi音樂	Midi Event(Midi音樂事件)	Behavioral Object(行為物件)		取得一個Midi音樂打開或者關閉的事件
Midi音樂	Read Midi(讀入Midi音樂)	Behavioral Object(行為物件)		讀取一個Midi音樂信號
Midi音樂	Set Midi Input Port(設置Midi音樂輸入端)	Behavioral Object(行為物件)		設置Midi音樂輸入端口(通常為0)
Midi音樂	Switch On Midi(Midi音樂事件開關)	Behavioral Object(行為物件)		當接收到一個Midi音樂事件後啟動相應的輸出事件
Mouse				
滑鼠	Get Mouse Displacement(獲取滑鼠位移)	Behavioral Object(行為物件)		獲取滑鼠游標的相對運動
滑鼠	Get Mouse Position(獲取滑鼠位置)	Behavioral Object(行為物件)		獲取滑鼠游標的當前位置
滑鼠	Mouse Waiter(滑鼠服務員)	Behavioral Object(行為物件)		當接收到一個滑鼠行為後啟動對應的輸出事件
◆Grids---網格				
Basic				
基礎	3D Entity Fill(3D實體填充)	Behavioral Object(行為物件)		使用一個三維實體的邊界框來填充一個網格的層
基礎	Fill Layer(填充層級)	Behavioral Object(行為物件)		使用相同的數值來填充一個指定層的類型
基礎	Get Pos From Value(取得對應數值位置)	Behavioral Object(行為物件)		利用數值來篩檢對應的方格位置
基礎	Get Square From 3D Pos(取得四方格位置參數)	Behavioral Object(行為物件)		利用指定位置或對應物件來抓取該方格的參數值
基礎	Layer Slider(層級滑動)	3D Entity(3D實體)	T	對應指定的層級使之產生滑動的效果可作為障礙物或事件引發的依據
基礎	Set Grid Priority(設定網格屬性)	Grid(網格)	T	設定網格優先權
基礎	Set Square From 3D Pos(設置四方格參數)	Behavioral Object(行為物件)		可以在指定的座標與參考物對應方格處填入指定的參數值
基礎	Switch If Square(方格開關)	Behavioral Object(行為物件)		可以依照指定的方格座標或是參考物件然後依照指定層級分類輸出事件
Path finding				
查找路徑	Character Grid Path Follow(角色跟隨網格路徑)	Character(角色)	T	允許一個角色跟隨指定路徑移動
查找路徑	Grid Path In It(網格路徑設置)	Behavioral Object(行為物件)		初始化網格圖形來進行網格路徑的查找和探測
查找路徑	Grid Path Solver(網格路徑求解程式)	3D Entity(3D實體)	T	對應網格層級運算最短路徑或產生一條對應曲線
◆InterFace---界面				
Controls				
控制單元	Drag and Drop(拖放)	2D Entity(2D實體)		拖放操作一個2D實體
控制單元	Push Button(按鈕)	2D Entity(2D實體)		制定2D按鈕對應
Fonts				
字體	Create Font(創造字型)	Behavioral Object(行為物件)		創建字型
字體	Create System Font(創造系統字型)	Behavioral Object(行為物件)		透過輸入系統字型名稱來創建相應的字型
字體	Delete Font(刪除字型)	Behavioral Object(行為物件)		刪除一個字型(此字型是利用Create Font或者Create System Font的BB行為模組所創建的)
字體	Set Font Properties(設定字型體屬性)	Behavioral Object(行為物件)		設置一個字型的視覺顯示效果
Layouts				
佈局	2D Curve Layout(2D曲線佈局)	Behavioral Object(行為物件)	T	將2D物件放置於所對應3D曲線之上
佈局	2D Flow Layout(2D動態佈局)	Behavioral Object(行為物件)	T	將群組2D物件以陣列水平或垂直排列在指定的對應母物件上
佈局	2D Grid Layout(2D網格佈局)	Behavioral Object(行為物件)	T	以陣列資料來排列2D物件並對應在指定的物件上
佈局	3D Curve Layout(3D曲線佈局)	Group(群組)	T	將3D物件放置於所對應3D曲線之上
佈局	3D Flow Layout(3D動態佈局)	Group(群組)	T	將群組3D物件以陣列三軸直排在指定對應的母物件上
佈局	3D Grid Layout(3D網格佈局)	Group(群組)	T	以群組的陣列資料來制定3D空間的陣列架構來放置對應的3D物件

佈局	Align 2D(2D對齊)	2D Entity(2D實體)	T	參考一個模型來調整對齊一個2D實體
佈局	Align 3D(3D對齊)	3D Entity(3D實體)	T	參考一個模型來調整對齊一個3D實體
Primitives				
基礎操作	Draw Rectangle(描繪矩形)	Behavioral Object(行為物件)		在指定的位置上繪製一個矩形並可以繪製邊框
Screen				
螢幕	2D Picking(2D滑鼠點選判斷)	Behavioral Object(行為物件)		透過滑鼠2D平面的點選3D實體來得到對應的各項資料
螢幕	Additional View(附加視窗)	Camera(攝影機)	T	允許在螢幕上同時顯示附加的視點並可以製作分割視窗
螢幕	Get Proportional Screen Pos(取得位置對應螢幕百分比)	Behavioral Object(行為物件)		換算一個2D物件位置對應螢幕顯大小的對應百分比
螢幕	Get Screen Proportional Pos(取得螢幕對應百分比位置)	Behavioral Object(行為物件)		依據螢幕大小演算百分比對數值
螢幕	Mouse Cursor(滑鼠游標)	Behavioral Object(行為物件)		置換滑鼠游標圖像
螢幕	Mouse Cursor System(系統滑鼠游標制定)	Behavioral Object(行為物件)		制定更換系統滑鼠游標型態
螢幕	Resize View(重設視窗)	Behavioral Object(行為物件)		調整視窗顯示大小
螢幕	Set Pickable(設定點選狀態)	Render Object	T	設定指定物件的選取狀態
Text				
文件	2D Text(2D文件)	2D Entity(2D實體)	T	依據對象2D物件的位置來顯示文件內容
文件	3D Text(3D文件)	3D Entity(3D實體)	T	依據對象3D物件的位置來顯示文件內容
文件	BitMap Text Display(位圖文件資料顯示)	Behavioral Object(行為物件)		在平面座標顯示2D文字圖像資料
文件	Load Unicode String(載入雙位元組字元串)	Behavioral Object(行為物件)		從一個檔案中載入一個雙位元組字元串
文件	Set Caret Position(設置標記符號位置)	Behavioral Object(行為物件)		在一個字元串中插入標記符號
文件	Text Display(文件顯示)	Behavioral Object(行為物件)		在3D環境的頂端顯示文件
文件	Unicode Text Display(雙位元組文本顯示)	Behavioral Object(行為物件)		在3D環境的頂端顯示雙位元組文件
◆Lights(燈光)				
Basic				
基礎	Set Light Attenuation(設置燈光衰减)	Light(燈光)	T	設置一個燈光的顯示常量,線性過濾和二次衰减
基礎	Set Light Color(設置燈光顏色)	Light(燈光)	T	設置一個燈光的顏色
基礎	Set Light Range(設置燈光照射範圍)	Light(燈光)	T	設置燈光照射範圍
基礎	Set Light Target(設置燈光照射目標)	Light(燈光)	T	使一個3D實體變成一個燈光的照射目標
基礎	Set Light Type(設置燈光類型)	Light(燈光)	T	設置燈光類型
基礎	Set Specular Flag(設置反射標記)	Light(燈光)	T	設置一個燈光是否成爲反射光依據
基礎	Port Light Properties(輸入燈光屬性)	Light(燈光)	T	設置一個聚光燈的屬性(光錐的內部和外部直徑的設置)
FX				
特效	Lens Flare(鏡頭眩光)	Light(燈光)	T	透過使用一個指定的光效圖來產生出鏡頭眩光的效果
特效	Light Sprite(光暈)	Light(燈光)		透過使用一個指定的光效圖來產生質量燈光的效果
特效	Light Map(光貼圖)	Behavioral Object(行為物件)		實際計算場景裡物件與燈光產生光貼圖
特效	Static Lightmap(靜態光貼圖)	Behavioral Object(行為物件)		顯示之前所計算的光貼圖資料
◆Logics---邏輯				
Array				
陣列	Add Row(增加橫行)	Array(陣列)	T	增加一個新的橫行到陣列中
陣列	Array Load(讀取陣列)	Array(陣列)	T	從一個文件格式中載入資料到一個陣列中
陣列	Array Save(儲存陣列)	Array(陣列)	T	將陣列資料儲存成一個文件檔
陣列	Change Value If(數值對照篩檢交換)	Array(陣列)	T	在指定的縱列中依據給予的數據進行數據的篩檢並將篩檢出的數值置換爲新的數據
陣列	Clear Array(清除陣列)	Array(陣列)	T	移除陣列中所有的行
陣列	Column Operation(縱列運算)	Array(陣列)	T	把兩個定的縱列作四則運算並將結果存入指定的縱列之中

陣列	Column Product(縱列求積)	Array(陣列)	T	為一個縱列的所有值執行一個求積運算
陣列	Column Sum(縱列求和)	Array(陣列)	T	為一個列的所有值執行一個求和運算
陣列	Column Transform(縱列變換)	Array(陣列)	T	在一個縱列的數值之間執行一個運算,然後將運算的結果存儲到列中
陣列	Create Group From Array(從陣列創造群組)	Array(陣列)	T	根據指定的值去篩檢縱列裡的值並將結果產生群組
陣列	Get Cell(取得單元格)	Array(陣列)	T	取得選擇行列的單元格
陣列	Get Column Name(取得縱列名稱)	Array(陣列)	T	取得一個縱列的名稱
陣列	Get Highest(取得最大值)	Array(陣列)	T	取得陣列中一縱列數值的最大值
陣列	Get Key Row(取得關鍵橫行)	Array(陣列)	T	給予一個關鍵數據為縱列的篩檢對照值並將符合的橫行資料擷取輸出
陣列	Get Lowest(取得最小值)	Array(陣列)	T	取得陣列中一縱列數值的最小值
陣列	Get Nearest(取得最鄰近數據)	Array(陣列)	T	根據參考數值去比較一個縱列數值並將接近的橫行資料篩檢出來
陣列	Get Row(取得行橫資料)	Array(陣列)	T	把指定的橫行資料全部抓取出來
陣列	Insert Column(插入縱列)	Array(陣列)	T	在陣列中插入一縱列
陣列	Iterator(篩選)	Array(陣列)	T	將指定的陣列裡所指定的橫行依序擷取運行
陣列	Iterator If(條件篩選)	Array(陣列)	T	根據給予的數據在從指定的縱列中篩選出條件對應的橫行
陣列	Make Rows Unique(製作獨立橫行)	Array(陣列)	T	用來保證一行中元素是唯一的
陣列	Move Column(移動縱列)	Array(陣列)	T	移動陣列中的一縱列
陣列	Move Row(移動橫行)	Array(陣列)	T	移動陣列中的一橫行
陣列	Remove Column(移除縱列)	Array(陣列)	T	移除陣列中的一縱列
陣列	Remove Key Row(移除關鍵行)	Array(陣列)	T	移除一個陣列中所有的元素
陣列	Remove Row(移除橫行)	Array(陣列)	T	移除陣列中一橫行
陣列	Remove Row If(當...時移除行)	Array(陣列)	T	給予一個縱列指定值當篩檢依據並將達到條件的該橫行資料刪除
陣列	Remove Order(反轉次序)	Array(陣列)	T	反轉陣列中橫行的排列順序
陣列	Row Search(橫行搜索)	Array(陣列)	T	依據給予的數據篩檢出對應的橫行並將該行對應數據的縱列資料更換為指定數據
陣列	Set Cell(設置單元格)	Array(陣列)	T	設定一個指定橫行與縱列的元素
陣列	Set Key Row(設置關鍵行)	Array(陣列)	T	使用關鍵列作為一個搜索的標準,來設置橫行中的元素
陣列	Set Row(設置橫行)	Array(陣列)	T	設置一個陣列中一橫行的元素數值
陣列	Shuffle Order(打亂序列)	Array(陣列)	T	以亂數重新排列橫行資料
陣列	Sort Rows(重新排列橫行)	Array(陣列)	T	依照指定的縱列資料為判斷依據可以由大到小或是由小到大依序重新排列橫行
陣列	Swap Rows(交換橫行)	Array(陣列)	T	交換一個陣列中二個橫行中的數據
陣列	Test Cell(測試單元格)	Array(陣列)	T	使用一個給定的參數數值,來比較一陣列中的元素(或者單元格)
陣列	Value Count(數值計數)	Array(陣列)	T	將指定的參考值依據運算式判別條件吻合的資料數量
Attribute				
屬性	Has Attribute(擁有屬性)	Behavioral Object(行為物件)	T	檢查對象物件是否擁有指定的屬性
屬性	Objects With Attribute Iterator(篩選屬性物件)	Behavioral Object(行為物件)	T	將所有的符合指定屬性的物件與該屬性參數篩選出來
屬性	Remove Attribute(移除屬性)	Behavioral Object(行為物件)	T	移除對象的一個指定屬性
屬性	Set Attribute(設定屬性)	Behavioral Object(行為物件)	T	賦予一指定屬性給該物件或設定該屬性之數據
Calculator				
計算機	Bezier Transform(貝茲曲線變換)	Behavioral Object(行為物件)	T	在一個給定邊界線的範圍之內,以2D貝茲曲線的形式,從一個浮點數值變換到另一個浮點數值.
計算機	Calculator(計算機)	Behavioral Object(行為物件)	T	計算一個數學運算式的數值:例如,"a"代表第一個參數,"b"代表第二個參數...等等
計算機	Get Component(取得組件)	Behavioral Object(行為物件)	T	可以將指定的參數分解成其構成的各項元素,比如說顏色便被分解為R.G.B.A四個數據
計算機	Get Delta Time(取得時間差)	Behavioral Object(行為物件)	T	取得兩的行為物件的BB運行時間差
計算機	Identity(宣告)	Behavioral Object(行為物件)	T	可當作各項參數的宣告制定

計算機	Mini Calculator(迷你計算機)	Behavioral Object(行為物件)	"a"與"b"之間執行一個簡單的數學運算(加,減,乘,除)
計算機	Modify Component(修改組件)	Behavioral Object(行為物件)	可以將一可分解之參數分解並可進行直接修正然後彙整為員參數輸出
計算機	Op(參數運算)	Behavioral Object(行為物件)	等於是參數運算器與宣告指令的集合體
計算機	Per Second(每秒)	Behavioral Object(行為物件)	可以確實制定一運算行為在每秒的計算值,可藉此控制物件每秒的行為演算速度
計算機	Random(隨機)	Behavioral Object(行為物件)	在最小值和最大值之前隨意取一個數據
計算機	Set Component(設定組件)	Behavioral Object(行為物件)	可以將分解的參數藉此結集為原參數,比如說將R.G.B.A結集成color值
計算機	Threshold(限制)	Behavioral Object(行為物件)	可以制定一值之最大最小限制
計算機	Variation(偏差)	Behavioral Object(行為物件)	可判斷一數據之舊值與新值是否有變化與運算其差值
Groups			
群組	Add To Group(新增到群組)	Behavioral Object(行為物件)	T 增加對象到一個群組
群組	Fill Group By class(同類型填入群組)	Group(群組)	T 將所有的符合指定類型物件都新增到一個群組去
群組	Get Nearest In Group(群組內取得相近物件)	Behavioral Object(行為物件)	在群組內以一個指定的位置或物件找到最相近的物件
群組	Group Clear(清除群組)	Group(群組)	T 移除一個組合中所有的元素
群組	Group Iterator(群組篩檢)	Behavioral Object(行為物件)	篩檢一個組合的每個元素
群組	Group Operator(群組運算式)	Group(群組)	T 對象符合屬性要求時,合併到指定的群組中
群組	Is in Group(在群組中)	Behavioral Object(行為物件)	檢查對象是否在指定的一個群組組合中
群組	Remove From Group(從群組中移除)	Behavioral Object(行為物件)	T 從一個群組中移除指定對象
Interpolator			
插補器	Interpolator(插補器)	Behavioral Object(行為物件)	在二個參數之間執行一個插補運算
插補器	Interpolator Object Orientation(插補器物件方向)	Behavioral Object(行為物件)	在二個給定的方向之間執行一個插補運算
Loops			
循環	Bezier Progression(貝茲曲線級數)	Behavioral Object(行為物件)	以毫秒為單位,根據給定的時間,在一個2D貝茲曲線的最小值和最大值範圍之間插補計算一個浮點數值
循環	Chrono(精確計時器)	Behavioral Object(行為物件)	精確定時器(設置ON為開始計時,OFF為停止計時)
循環	Collection Iterator(檢測蒐集)	Behavioral Object(行為物件)	檢索一個集合中的每一個元素
循環	Counter(計數器)	Behavioral Object(行為物件)	可以設定循環的次數達到計數器的功能
循環	Delayer(延遲器)	Behavioral Object(行為物件)	使用內部的循環,直至達到給定的時間執行下一個動作
循環	Hierarchy Parser(層級關係分析程式)	3D Entity(3D實體)	T 將一指定的物件其子物件篩檢出來
循環	IBCQ(增加貝茲曲線查詢)	Behavioral Object(行為物件)	以0~1百分比數據運行可以當百分比數據演算推進器使用
循環	Linear Progression(線性級數)	Behavioral Object(行為物件)	從指定的時間將起始值演算到終止值並可將其運算值與百分比數據輸出
循環	Noise Progression(雜訊級數)	Behavioral Object(行為物件)	以毫秒為單位,根據給定的時間[Min,Max]最小值與最大值的數值區間,插入一個浮點數值進行雜訊函數運算
循環	Timer(計時器)	Behavioral Object(行為物件)	在循環過程中等待一個給定的時間以便執行下一個動作
循環	While(片刻)	Behavioral Object(行為物件)	依據boolean值當作切換是一個制定開關的好用指令
Message			
訊息	Broadcast Message(廣播訊息)	Behavioral Object(行為物件)	T 發送一個訊息到每一個等待訊息的對象
訊息	Check For Message(檢查訊息)	Behavioral Object(行為物件)	當對象接收到一個特殊的訊息之後進行訊息檢查
訊息	Get Message Data(取得訊息資料)	Behavioral Object(行為物件)	T 取得發送訊息的對象資料
訊息	Send Message(發送訊息)	Behavioral Object(行為物件)	T 發送一個訊息到指定的行為物件上
訊息	Send Message To Group(發送訊息到群組)	Behavioral Object(行為物件)	T 發送一個訊息到一個群組中的每一個對象
訊息	Switch On Message(轉接訊息)	Behavioral Object(行為物件)	依據所接收訊息分別由對應的出口來啟動對應的下一個動作

訊息	Wait Message(等待訊息)	Behavioral Object(行為物件)	T	等待接收一個訊息
Streaming				
資料流	All But One(唯一)	Behavioral Object(行為物件)		當一輸入被啟動時則除對應輸出口外的其他輸出口全部被啟動
資料流	Binary Memory(布爾記憶)	Behavioral Object(行為物件)		依照"ln 0"或者"ln 1"輸入項觸發來啟動對應的書出口並可輸出布爾虛實參數
資料流	Binary Switch(布爾轉接)	Behavioral Object(行為物件)		依照一個布爾條件啟動相應的輸出項
資料流	Bool Event(布爾事件)	Behavioral Object(行為物件)		檢測一個布爾數值的更改
資料流	FIFO(先進先出)	Behavioral Object(行為物件)		先進先出
資料流	Keep Active(保持活動狀態)	Behavioral Object(行為物件)		一但被啟動便會不斷的維持在活動的狀態
資料流	LIFO(後進先出)	Behavioral Object(行為物件)		後進先出
資料流	Nop(不運行)	Behavioral Object(行為物件)		沒有任何執行功用的模組,但很適合拿來整理連結的線
資料流	One At A Time(每次一個)	Behavioral Object(行為物件)		當進行複位操作時,BB交互模組根據最後啟動的輸入項來觸發對應的一個輸出項
資料流	Parameter Selector(參數選擇器)	Behavioral Object(行為物件)		依照輸入不同輸出對應的指定參數
資料流	Priority(優先權)	Behavioral Object(行為物件)		由哪一個輸入口輸入就由對應的輸出口去啟動對應的行為
資料流	Random Switch(隨機轉接)	Behavioral Object(行為物件)		以內部參數單一除以總合來制定其產生的百分比,藉此以亂數隨機並有機率性的引發對應輸出口
資料流	Sequencer(序列發生器)	Behavioral Object(行為物件)		當"ln"輸入項在第N次時觸發時,則在第N個output輸出項進行退出任務操作
資料流	Specific Bool Event(確定布爾事件)	Behavioral Object(行為物件)		和BoolEvent布爾事件BB交互模組一樣,用來進行布爾數值發生更改時的檢測工作,但是,有點區別的是,它可以進行指定的output輸出項操作
資料流	Stop & Go(停止和開始)	Behavioral Object(行為物件)		當Input輸入項停止活動後,才能啟動Output輸出項
資料流	Streaming Event(數據流事件)	Behavioral Object(行為物件)		當Input輸入項啟動發生更改時,啟動output輸出項
資料流	Switch On Parameter(轉接參數)	Behavioral Object(行為物件)		依據輸入的數據來判斷相同的值並從對應的輸出口輸出訊息
資料流	Trigger Event(觸發事件)	Behavioral Object(行為物件)		當"ln"輸入項開始啟動時,啟動"Activated"output輸出項;當"ln"輸入項停止觸發時,啟動"Deactivated"output停止輸出項.
Strings				
字串	Create String(創造字串)	Behavioral Object(行為物件)		透過關聯元素來創造一個字串,透過一個選項限制來區隔它們
字串	Get Sub String(取得子字串)	Behavioral Object(行為物件)		重新擷取一字串裡的某個段落字串
字串	Load String(載入字串)	Behavioral Object(行為物件)		從一個文件中載入一個字串
字串	Output To Console(輸出到控制台)	Behavioral Object(行為物件)		在Dev的控制台中顯示一個字串
字串	Reverse String(字串反向顯示)	Behavioral Object(行為物件)		反轉指定字串的順序
字串	Scan String(掃描字串)	Behavioral Object(行為物件)		從一個字串中檢索數值然後分離成各自對應的種類數據
Synchro				
同步	Enter Critical Section(進入臨界區域)	Behavioral Object(行為物件)	T	使對象進入一個臨界區域
同步	Leave Critical section(離開臨界區域)	Behavioral Object(行為物件)	T	使用附屬對象離開臨界區域
同步	Rendezvous(集合)	Behavioral Object(行為物件)	T	選擇一個會議名稱和參與者的數目之後,等待一個對象或者虛擬角色的組合聚集預並透過先前設置的地點
同步	Wait For All(等待至全部完成)	Behavioral Object(行為物件)		等待直至所有行為Input輸入項觸發完成後,才去啟動output輸出項
Test				
測試	Is In View Frustum(在視圖中的節面體)	Behavioral Object(行為物件)		測試對象是否在當前攝像機的視覺範圍的視野內
測試	Object Between(物件之間)	Behavioral Object(行為物件)		測試兩個物件之間是否有其他物件存在
測試	Proximity(接近)	Behavioral Object(行為物件)		使用一個給定的距離限制,進行二個3D實體之間的距離比較

測試	Ray Box Intersection(光線與盒相交)	Behavioral Object(行為物件)	T	以光的直線軌跡搜尋最近的物件焦點的位置與法向量
測試	Ray Intersection(光線相交)	Behavioral Object(行為物件)	T	以光的直線軌跡搜尋最近的物件焦點的位置與法向量
測試	Test(測試)	Behavioral Object(行為物件)		透過A和B之間的條件測試,啟動相應的output輸出項
◆Materials-Textures (材質&貼圖)				
Animation				
動畫	Movie Player(影片播放器)	Texture(紋理)	T	播放一個有連續圖片的紋理或avi影片
動畫	Texture scroller(紋理捲動)	Mesh(模型網格)	T	捲動一個網格材質的UV紋理貼圖坐標
動畫	Texture Sine(紋理扭曲)	Mesh(模型網格)		使一個網格材質的UV紋理貼圖坐標產生一個扭曲波浪位移效果
Basic				
基礎	Set alpha Test(設定Alpha測試)	Material(材質)	T	設定一個材質的Alpha數據測試(制定透空貼圖)
基礎	Set Ambient(設定環境色)	Material(材質)	T	設定一個材質的環境色
基礎	Set Blend Modes(設定混合模式)	Material(材質)	T	設定一個材質的混合模式
基礎	Set Both Sided(設定雙面材質)	Material(材質)	T	一般材質只會顯示正面,藉此指令可以宣告正反兩面顯示.
基礎	Set Color Key(設定去背色)	Texture(紋理)	T	設定一個顏色為該紋理的透明去背色
基礎	Set Current Slot(設定當前幅數)	Texture(紋理)	T	更改當前紋理的幅數(在一個Texture裡可以擁有無限張圖片就有如影片一樣,Virtools定義為Slot,我們稱之幅數或第幾張)
基礎	Set Diffuse(設定漫射色)	Material(材質)	T	設定一個材質的漫射色
基礎	Set Emissive(設定放射色)	Material(材質)	T	設定一個材質的放射色
基礎	Set Fill Mode(設定填充模式)	Material(材質)	T	設定一個材質的填充模式:1為Point點架構,2為WireFrame線框架,3為Solid實體顯示.
基礎	Set Lighting Mode(設定光照模式)	3D Entity(3D實體)	T	設定一個模型網格的照明模式(有光照/無光照)
基礎	Set Material(設定置材質)	3D Entity(3D實體)	T	設定3D實體的材質(或者替換現存的材質)
基礎	Set Material Effect(設定材質效果)	Material(材質)	T	設定一材質的效果
基礎	Set Material Z Buffer(設定材質Z緩衝器)	Material(材質)	T	設定材質算圖時Z緩衝器的算圖選項
基礎	Set Prelit Color(設定燈光預處理顏色)	3D Entity(3D實體)	T	設定一個燈光預處理的顏色(當它無效時燈光預處理3D實體)
基礎	Set Shade Mode(設定陰影模式)	Material(材質)	T	設定一個材質的陰影模式
基礎	Set Specular(設定反射色)	Material(材質)	T	設定一個材質的反射色
基礎	Set Texture(設定紋理)	Material(材質)	T	設定一個材質的紋理貼圖
基礎	Set Texture Mag(設定紋理放大)	Material(材質)	T	當紋理放大時,設定材質的過濾模式
基礎	Set Texture Min(設定紋理最小化)	Material(材質)	T	設定紋理最小化時,材質的過濾模式
基礎	Set Transparent(設定透明度)	Mesh(模型網格)	T	設定一個Mesh網格的透明度標記(允許無Z-Buffer零緩衝器問題時的透明應用)
基礎	Set Wrap Mode(設定卷動模式)	3D Entity(3D實體)	T	設定紋理應用到網格時的平鋪模式
Channel				
通道	Activate Channel(啟動頻道)	Mesh(模型網格)	T	啟動(或者取消)網格的一個特殊頻道
通道	Add Channel(增加頻道)	Mesh(模型網格)	T	增加3D實體的一個頻道材質
通道	Remove Channel(移除頻道)	Mesh(模型網格)	T	移除3D維實體的一頻道材質
通道	Set Channel Dest Blend(設置目標頻道混合)	Mesh(模型網格)	T	當一個特殊頻道進行材質混合時,設定對應的目標模式
通道	Set Channel Material(設置頻道材質)	Mesh(模型網格)	T	設置一個頻道的材質,並應用到3D實體上
通道	Set Channel Src Blend(設置頻道源混合)	Mesh(模型網格)	T	當一個特殊頻道進行材質混合時,設置相應的源數據模式
Mapping				
貼圖	Copy Mapping(複製貼圖)	Mesh(模型網格)	T	複製一個網格上的紋理座標數據到其它的網格上.
貼圖	Cylindrical Mapping(圓柱形貼圖)	3D Entity(3D實體)	T	以圓柱形的模式進行一個對象的紋理貼圖
貼圖	Environment Mapping(環境貼圖)	3D Entity(3D實體)	T	將虛擬的環境貼圖貼在3D實體上
貼圖	Planar Mapping(平面貼圖)	3D Entity(3D實體)	T	以平面的模式進行一個對象的紋理貼圖

貼圖	Screen Mapping(螢幕貼圖)	3D Entity(3D實體)	T	根據螢幕進行一個對象的紋理貼圖
貼圖	Spherical Mapping(球面貼圖)	3D Entity(3D實體)	T	以球面的模式進行一個對象的紋理貼圖
Procedural Texture				
程式紋理	Blend Texture(混合紋理)	Texture(紋理)	T	混合二個紋理
程式紋理	Water Texture(水波紋理)	Texture(紋理)		產生一個水波紋理
Texture				
紋理	Change Texture Size(更改紋理尺寸)	Texture(紋理)	T	改變紋理尺寸
紋理	Change Texture Video format(更改紋理視頻格式)	Texture(紋理)	T	更改紋理應用顯示時視頻存儲器中的格式
紋理	Combine Texture(聯合紋理)	Texture(紋理)	T	混合Alpha貼圖紋理
紋理	Copy Buffer To Texture(複製緩衝部份資料到紋理)	Texture(紋理)	T	複製緩衝器區的一部分內容到紋理
紋理	Filter Texture(紋理過濾)	Texture(紋理)	T	應用一個矩陣過濾器到紋理中
紋理	Pixel Value(像素數值)	Texture(紋理)	T	讀取一個指定的紋理像素的顏色數值
紋理	Set Mipmap level(設定智慧型貼圖級別)	Texture(紋理)	T	設定紋理顯示時智慧型貼圖的級別,Mipmap為智慧型貼圖可以依照物件在畫面的遠近去處理其紋理的解析度以減低效能的消耗
紋理	Set Mipmap Texture(設定智慧型貼圖紋理)	Texture(紋理)		設定完全尺寸的紋理中包括指定的Mipmap紋理
紋理	Write In Texture(寫入紋理)	Texture(紋理)	T	在紋理中寫入一個像素顏色
◆Mesh Modifications---模型網格修正				
Basic				
基礎	Get Nearest Vertex(取得最近頂點)	Mesh(模型網格)	T	取得一個指定的空間位置表面周遭鄰近的頂點
基礎	Merge Mesh(合併網格)	3D Object(3D物件)	T	將指定的網面合併到對象網面上
基礎	Precompute Lighting(驗算光照)	3D Object(3D物件)	T	重新計算一個對象的燈光照明
基礎	Set Face Count(設定表面計數)	Mesh(模型網格)	T	設定模型網格的表面數目
基礎	Set Face Properties(設定表面屬性)	Mesh(模型網格)	T	設定模型網格一個表面的屬性
基礎	Set Vertex Count(設定頂點計數)	Mesh(模型網格)	T	設定模型網格的頂點數目
基礎	Set Vertex Properties(設定頂點屬性)	Mesh(模型網格)	T	設定一個頂點屬性
Creation				
創造	Create Decal(創造印花)	3D Object(3D物件)	T	利用攝影機視野範圍創造一附著於物件表面的網面印花
Deformation				
變形	Bend(彎曲)	3D Object(3D物件)	T	參考坐標軸一個方向進行角度和方向的均勻彎曲
變形	Explode(爆炸)	3D Object(3D物件)		沿著對象的中心以一個爆炸模式,拆散展開模型的表面
變形	Mesh morpher(網格型變)	3D Object(3D物件)		將具有相同頂點數目的兩個網格進行型變演算
變形	Multi Mesh Morpher(多種網格型變)	3D Object(3D物件)	T	對當前的網格進行平移操作,以便它能夠匹配插入其它的網格(包括頂點)
變形	Noise(雜訊)	3D Object(3D物件)	T	將網格頂點以亂數雜訊的方式演算,可以製作海浪等效果
變形	Set Patch Mesh Steps(設定Patch Mesh網格的等級)	Patch Mesh(模型網格)	T	設定一個曲面網格顯示時設定的網面數目
變形	Sine DeformI(正弦變形)	3D Object(3D物件)	T	應用一個與時間有關的正弦波來定義網格的每一個頂點
變形	Skin Join(皮膚連接)	3D Object(3D物件)		使一個物體依附於其它的物體產生變形
變形	Stretch(伸長)	3D Object(3D物件)	T	伸長一個對象,使用一個選中的坐標進行伸長且再伸長變形下仍會保持總體積所以可以做拉伸效果
變形	Taper(銳化)	3D Object(3D物件)	T	保持網格的一端,使另一端不斷的變細銳化來進行彎曲縮放效果
變形	Twist(扭曲)	3D Object(3D物件)	T	圍繞一個座標進行對象的彎曲操作.我們可以選擇彎曲的角度和偏移操作.範圍是-100到100.
Local Deformation				

局部形變	Change Referential(更改參考對象)	3D Object(3D物件)	T	更改一個特殊對象的參考目標,指定更改後的另一個參考對象.
局部形變	Invert Winding(反向纏繞)	Mesh(模型網格)	T	對一個網格的表面進行反向操作
局部形變	Texture Displace(紋理置換)	3D Object(3D物件)	T	根據表面材質的亮度進行網格的頂點位移置換操作
局部形變	Vertex Translate(頂點平移)	3D Object(3D物件)	T	平移當前mesh網格一個或者多個頂點
Multi Mesh				
多重模型網格	Add Mesh(增加模型網格)	3D Object(3D物件)	T	增加一個模型網格到選中3D物件上
多重模型網格	Remove Mesh(移除模型網格)	3D Object(3D物件)	T	從選中3D物件上移除一個模型網格
多重模型網格	Select Mesh(選擇模型網格)	3D Object(3D物件)	T	選擇另一種的模型網格來顯示代表3D物件
◆MultiUser---多用戶				
Distributed Object				
分佈式物件	Bind Distributed Object(結合分佈式對象)	Behavioral Object(行為物件)		捆綁一個分佈式對象到一個指定對象
分佈式物件	Control Distributed Object(控制分佈式對象)	Behavioral Object(行為物件)		控制一個分佈式對象
分佈式物件	Create Distributed Object(創建分佈式對象)	Behavioral Object(行為物件)		創建一個分佈式對象,並將它捆綁到一個指定對象
分佈式物件	Destroy Distributed Object(破壞分佈式對象)	Behavioral Object(行為物件)		破壞一個分佈式對象
分佈式物件	Ditributed Object Created(分佈式對象已創建)	Behavioral Object(行為物件)		檢測一個分佈式對象的創建
分佈式物件	Ditributed Object Destroyed(分佈式對象已破壞)	Behavioral Object(行為物件)		檢測一個分佈式對象的破壞操作
分佈式物件	Get Current Owner(獲取當前擁有者)	Behavioral Object(行為物件)		測試分佈式對象是否有一個擁有者
分佈式物件	Get User Properties(獲取用戶屬性)	Behavioral Object(行為物件)		為一個分佈式對象獲取用戶參數值
分佈式物件	Manage Distributed classes(管理分佈式類別)	Behavioral Object(行為物件)		創建和配置分佈式的類別
分佈式物件	Owner changed(擁有者交換)	Behavioral Object(行為物件)		檢測擁有者的更改
分佈式物件	Release Distributed Object(釋放分佈式對象)	Behavioral Object(行為物件)		釋放一個分佈式對象
分佈式物件	Set Prediction(設置預算)	Behavioral Object(行為物件)		為一個分佈式對象子屬性(本地的或者用戶的)修改預算設置
分佈式物件	Set Prediction Period(設置預算週期)	Behavioral Object(行為物件)		使用預算參數來設置規定時間
分佈式物件	Set User Properties(設置用戶屬性)	Behavioral Object(行為物件)		為一個分佈式對象設置用戶屬性的數值
分佈式物件	User Property Modified(用戶屬性修正)	Behavioral Object(行為物件)		為分佈式對象的一個用戶定義屬性設置返回數值
Message Management				
訊息管理	Network Send Array Message(網路發送陣列訊息)	Behavioral Object(行為物件)		作為一個訊息來發送一個陣列的內容,到一個當前會話中指定的用戶或者所有用戶
訊息管理	Network Send Array Message To List(網路發送陣列訊息到目錄)	Behavioral Object(行為物件)		在當前會話中,以一個訊息的模式,發送一個陣列中的內容到當前一個用戶列表中所有的用戶
訊息管理	Network Send Message(網路發送訊息)	Behavioral Object(行為物件)		發送一個訊息到當前會話中一個指定的用戶或者所有用戶
訊息管理	Network Send Message To List(網路發送訊息到目錄)	Behavioral Object(行為物件)		發送一個訊息到當前會話中一個用戶列表中所有的用戶
訊息管理	Network Wait Array Message(網路等待陣列訊息)	Behavioral Object(行為物件)		在當前會話中,等待網路中其他用戶發送的訊息,並且將數據寫入一個陣列中
訊息管理	Network Wait Message(網路等待訊息)	Behavioral Object(行為物件)		在當前會話中,等待網路中其他用戶發送的訊息
Session Management				
對話管理	Create Session(創建會話)	Behavioral Object(行為物件)		在一個伺服器上創建一個會話
對話管理	Get Session State(獲取會話狀態)	Behavioral Object(行為物件)		返回當前會話的狀態
對話管理	Get Session Time(獲取會話時間)	Behavioral Object(行為物件)		返回會話時間
對話管理	Get Session List(獲取會話目錄)	Behavioral Object(行為物件)		返回一個伺服器上有效的會話列表
對話管理	Join Session(加入會話)	Behavioral Object(行為物件)		增到用戶(客戶端)到當前會話中
對話管理	Leave Session(離開會話)	Behavioral Object(行為物件)		在當前會話中刪除用戶(客戶端)
對話管理	lock Session(鎖定會話)	Behavioral Object(行為物件)		鎖定當前會話;用戶將無法加入當前會話中(只適用於會話管理員)

對話管理	Remove User(移除用戶)	Behavioral Object(行為物件)	在當前會話中刪除一個用戶(只適用於會話管理員)
對話管理	Unlock Session(解除會話鎖定)	Behavioral Object(行為物件)	解除當前會話的鎖定(只適用於會話管理員)
User Management			
用戶管理	Get Incoming User(獲取加入用戶)	Behavioral Object(行為物件)	獲取當前會話中用戶加入的訊息
用戶管理	Get Outgoing User(獲取離開用戶)	Behavioral Object(行為物件)	獲取當前會話中用戶離開的訊息
用戶管理	Set User Name(設置用戶名稱)	Behavioral Object(行為物件)	設置用戶名稱
用戶管理	User Name Modified(用戶名稱修改)	Behavioral Object(行為物件)	檢測一個用戶名稱的更改
◆Narratives---描述			
Config			
組態	Read Config(讀取組態)	Behavioral Object(行為物件)	在一個用戶指定的儲存碟位置中讀入組態數據
組態	Write Config(寫入組態)	Behavioral Object(行為物件)	寫入組態數據到一個用戶指定的儲存碟位置中
Files			
文件	Edit File(打開檔案)	Behavioral Object(行為物件)	編輯檔案(只能開啓.cmo檔)
Object Management			
物件管理	Delete dynamic Objects(刪除動態物件)	Behavioral Object(行為物件)	刪除所有動態對象
物件管理	Encrypted Object Load(加密載入物件)	Behavioral Object(行為物件)	載入一個本地文件,包含一個或者更多的對象
物件管理	Encrypted Sound Load(加密載入聲音)	Wave Sound(波狀聲音)	T 載入一個本地聲音到一個聲音對象中
物件管理	Encrypted Texture Load(加密載入紋理)	Texture(紋理)	T 載入一個本地紋理文件到一個紋理或者一個精靈中
物件管理	Get Texture Info(取得紋理訊息)	Texture(紋理)	T 取得一個紋理的訊息(文件名和優先權)
物件管理	Movie Load(載入動畫)	Texture(紋理)	T 載入一個視頻文件到一個紋理或者一個精靈中
物件管理	Object copy(複製物件)	Behavioral Object(行為物件)	複製對象
物件管理	Object Create(創造物件)	Behavioral Object(行為物件)	創造一個對象
物件管理	Object Delete(刪除物件)	Behavioral Object(行為物件)	刪除一個對象
物件管理	Object Load(載入物件)	Behavioral Object(行為物件)	載入本機文件,包含一個或者更多的對象
物件管理	Object Rename(物件重新命名)	Behavioral Object(行為物件)	T 重新命名對象
物件管理	Sound Load(載入聲音)	Wave Sound(波狀聲音)	T 載入一個聲音文件到一個聲音對象中
物件管理	Sprite Load(載入精靈)	2D Sprite(2D精靈)	T 載入一個精靈文件到一個精靈
物件管理	Texture Load(載入紋理)	Texture(紋理)	T 載入一個紋理文件到一個紋理或者一個精靈中
Scene Management			
場景管理	Add Object To Scene(新增物件到場景)	Behavioral Object(行為物件)	T 增加一個對象到指定場景中
場景管理	Get Current Scene(取得當前的場景)	Behavioral Object(行為物件)	返回當前播放場景的訊息
場景管理	Launch Scene(啟動場景)	Behavioral Object(行為物件)	啟動一個指定場景
場景管理	Remove Object From Scene(從場景中移除物件)	Behavioral Object(行為物件)	T 從一個指定場景中移除一個對象物件
Script Management			
腳本管理	Activate Object(啟動物件)	Behavioral Object(行為物件)	在任何一個終止運作或者一旦復位操作前,啟動一個對象所有的腳本
腳本管理	Activate Script(啟動腳本)	Behavioral Object(行為物件)	在任何一個解除執行或者一旦復位操作前,啟動一個腳本
腳本管理	Attach Script(附加腳本)	Behavioral Object(行為物件)	T 附加一個實體的腳本
腳本管理	Call Script(召喚腳本)	Behavioral Object(行為物件)	直接呼叫一個腳本
腳本管理	Deactivate Object(撤銷物件)	Behavioral Object(行為物件)	解除當前場景中一個對象的所有腳本
腳本管理	Deactivate Script(撤銷腳本)	Behavioral Object(行為物件)	解除一個腳本的執行
腳本管理	Execute Script(執行腳本)	Behavioral Object(行為物件)	執行一個腳本
States			
狀態	Activate Global State(啟動全局狀態)	Behavioral Object(行為物件)	進入系統中給定全局狀態
狀態	Deactivate Global State(撤銷環境狀態)	Behavioral Object(行為物件)	退出系統中給定全局狀態
狀態	Is Global State Active(全局狀態啟動)	Behavioral Object(行為物件)	檢測查看系統是否在一個指定的全局狀態
狀態	Read State(讀取狀態)	Behavioral Object(行為物件)	T 讀入一個對象狀態

狀態	ResTore IC(恢復初始狀態)	Behavioral Object(行為物件)	T	為場景中已經播放的更改操作,恢復一個對象的初始狀態
狀態	Save State(儲存狀態)	Behavioral Object(行為物件)	T	保存一個對象的狀態
狀態	Save IC(儲存初始狀態)	Behavioral Object(行為物件)	T	在場景播放之前保存一個對象的初始狀態
Streaming Recording				
紀錄數據流	Synchro Player(同步播放器)	Behavioral Object(行為物件)		產生數據流事件來配合一個同步錄像
紀錄數據流	Synchro Recorder(同步記錄)	Behavioral Object(行為物件)		透過與"Synchro Player"行為模組的結合使用,在一個數據陣列中記錄一些鍵輸入事件
◆Network---網路				
Database				
數據庫	Delete From Database(從數據庫中刪除)	Behavioral Object(行為物件)		從一個數據庫表格中刪除行
數據庫	Execute SQL Statement(執行SQL語句)	Behavioral Object(行為物件)		在指定的數據庫中執行一個SQL語句
數據庫	Get From Database(從數據庫中獲取數據)	Behavioral Object(行為物件)		獲取指定數據庫表格中行
數據庫	Insert In Database(在數據庫中插入)	Behavioral Object(行為物件)		在指定數據庫表格中插入行
數據庫	Update Database(更新數據庫)	Behavioral Object(行為物件)		更新數據庫表格
Download				
下載	Configure Media Cache(配置媒體緩存)	Behavioral Object(行為物件)		當從一個伺服器中下載一個媒體和下載文件的失效時間,設置使用的緩存目錄
下載	Group Upload(載入組合)	Behavioral Object(行為物件)		更新一個伺服器中一個組合的數據(作為一個nmo文件)
下載	Madia Download(媒體下載)	Behavioral Object(行為物件)		從一個伺服器中下載一個媒體
下載	Madia Download Debug(媒體下載調試)	Behavioral Object(行為物件)		從一個伺服器中下載一個媒體
Embedded Server				
嵌入伺服器	Connect To Embedded Server(聯接到嵌入式伺服器)	Behavioral Object(行為物件)		聯接當前演示作品到一個嵌入式伺服器
嵌入伺服器	Get Network InterFaces(獲取網路營運界面)	Behavioral Object(行為物件)		填充一個有關有效網路界面訊息的陣列
嵌入伺服器	Is Embedded Server Running(當嵌入式伺服器營運時)	Behavioral Object(行為物件)		檢查一個嵌入式伺服器是否營運
嵌入伺服器	Start Embedded Server(啟動嵌入式伺服器)	Behavioral Object(行為物件)		開始一個嵌入式伺服器
嵌入伺服器	STop Embedded Server(停止嵌入式伺服器)	Behavioral Object(行為物件)		停止一個嵌入式伺服器
Server				
伺服器	Check Connection(檢查聯接)	Behavioral Object(行為物件)		檢查一個模塊聯接的狀態
伺服器	Connect To Server(聯接到伺服器)	Behavioral Object(行為物件)		連接當前演示作品到一個伺服器中,請求相應的模塊
伺服器	Connect To Server Secured(安全模式聯接到伺服器)	Behavioral Object(行為物件)		連接當前演示作品到一個伺服器中,請求相應的模塊
伺服器	Disconnect From Secured(斷開安全模式)	Behavioral Object(行為物件)		斷開與伺服器的連接
伺服器	Get Local Host(獲取本地主機)	Behavioral Object(行為物件)		檢索本地計算機的名稱和IP
伺服器	Get Network Traffic(獲取網路訊息流通量)	Behavioral Object(行為物件)		獲取網路通信
伺服器	Get Proxy Information(獲取代理伺服器訊息)	Behavioral Object(行為物件)		檢索當前代理服務的配置訊息
伺服器	Look for LAN Server(尋找局域網伺服器)	Behavioral Object(行為物件)		在局域網內尋找伺服器
伺服器	Ping (Ping查驗)	Behavioral Object(行為物件)		Ping查檢接伺服器
伺服器	Simulate Latency(類比等待時間)	Behavioral Object(行為物件)		模仿等待時間
◆Optimizations---最佳化				
Level of detail				
層次細節簡化	Get LOD Attribute(取得層次細節簡化屬性)	3D Entity(3D實體)	T	獲取LOD屬性參數,並應用到一個對象上
層次細節簡化	LOD Character Animation(層次細節簡化角色的動畫)	Character(角色)	T	設置角色動畫的LOD層次細節

層次細節簡化	LOD Manager Options(層次細節簡化管理選項)	Behavioral Object(行為物件)		設置和獲取LOD層次細節管理器的訊息
層次細節簡化	Set LOD Attribute(設置層次細節簡化屬性)	3D Entity(3D實體)	T	設置一個對象的LOD層次細節屬性
層次細節簡化	Set Progressive Mesh Options(設置網格簡化的進程選項)	Mesh(模型網格)	T	設置mesh模型網格的進程選項
Portals				
入口	Portal Management(顯示入口管理)	Behavioral Object(行為物件)		自動隱藏不可見的入口位置
入口	Set Portal(設置入口)	3D Entity(3D實體)	T	在二個位置之間,以一個入口的模式,定義一個3d實體
System				
系統	DX8 Dependency(DX8關聯)	Behavioral Object(行為物件)		在VirTools的網路播放器中,增加此行為模組到我們的VirTools作品中檢索與DirectX8的關聯內容
系統	DX9 Dependency(DX9關聯)	Behavioral Object(行為物件)		在VirTools的網路播放器中,增加此行為模組到我們的VirTools作品中檢索與DirectX9的關聯內容
系統	Get Host Platform(取得主機系統平台)	Behavioral Object(行為物件)		取得主機系統平台
系統	Hardware level(硬體等級)	Behavioral Object(行為物件)		依照現在的顯示卡來啟動3D加速繪圖型態
系統	Statistics(統計)	Behavioral Object(行為物件)		可以抓取系統各項的演算執行數據資料
系統	Time Settings(時間設置)	Behavioral Object(行為物件)		設置所有時間設置
◆Particles--粒子				
粒子發射器	Cubic Particle System(立方體粒子系統)	3D Entity(3D實體)		從一個立方體內部發射粒子
粒子發射器	Curve Particle System(曲線粒子系統)	Curve(曲線)		從一個曲線上發射粒子
粒子發射器	Cylindrical Particle System(圓筒粒子系統)	3D Entity(3D實體)		從一個圓柱體中發射粒子
粒子發射器	Disc Particle System(圓盤粒子系統)	3D Entity(3D實體)		從一個圓盤中發射粒子
粒子發射器	Linear Particle System(直線粒子系統)	3D Entity(3D實體)		從一條根直線上發射粒子
粒子發射器	Object Particle System(對象粒子系統)	3D Entity(3D實體)		從一個物件表面上發射粒子
粒子發射器	Planar Particle System(平面粒子系統)	3D Entity(3D實體)		從一個平面上發射粒子
粒子發射器	Point Particle System(點粒子系統)	3D Entity(3D實體)		從一個點上發射粒子
粒子發射器	Spherical Particle System(球狀粒子系統)	3D Entity(3D實體)		從一個圓球體中發射粒子
Cloth 布料				
布料系統	Cloth System(布料系統)	3D Entity(3D實體)	T	創建一個布料模擬系統並可以反彈物件對應(彈簧物質)
◆Physics---物理學				
Control				
控制單元	Beam Physics Object (探測物理學對象)	3D Entity(3D實體)	T	光束探測一個物理學對象到一個新的空間位置/方向
控制單元	Get Physics Properties(獲取物理學屬性)	3D Entity(3D實體)	T	獲取物質化對象的動態屬性
控制單元	Get Physics Speed(獲取物理學速度)	3D Entity(3D實體)	T	獲取物質化對象的速度
控制單元	Is Inside Phantom(是內部的幽靈)	3D Entity(3D實體)	T	當對象在Phantom幽靈內部時條件為TRUE真
控制單元	Motion Controller(運動控制)	3D Entity(3D實體)	T	控制一個物理學對象,使它能跟隨其它三維實體
控制單元	Phantom Event(幽靈事件)	Behavioral Object(行為物件)	T	起作用使每次物理學對象穿越幽靈對象
控制單元	Physics Collision Event(物理學碰撞事件)	Behavioral Object(行為物件)		在一個對象和其它對象碰撞之間進行一個碰撞作用
控制單元	Physics Impulse(物理學脈波)	3D Entity(3D實體)	T	獲取一個脈波(或者應用一個不變的作用力)並應用到一個物理學對象
控制單元	Physics Is Contact(物理學接觸)	3D Entity(3D實體)	T	當對象1和對象2接觸時條件為TURE真
控制單元	Physics Torque(物理學轉動力矩)	3D Entity(3D實體)	T	獲取一個旋轉的脈波(或者應用一個不變的旋轉脈波常數)並應用到一個物理學對象
Creation				
物理學	Physicalize(物質的)	3D Entity(3D實體)	T	使一個對象符合物理學世界營運規律
物理學	Set Physics Ball Joint (設置物理學球形接頭)	3D Entity(3D實體)	T	在二個對象之間,創建一個球窩將接頭

物理學	Set Physics Constraint(設置物理學約束)	3D Entity(3D實體)	T	在二個物理學對象之間設置一個普通的物理學約束
物理學	Set Physics Hinge (設置物理學鉸鏈)	3D Entity(3D實體)	T	在二個對象之間,創建一個鉸鏈狀連接
物理學	Set Physics Motor(設置物理學發動機)	3D Entity(3D實體)	T	在一個對象上創建一個物理學發動機(不需要創建任何約束的情況下)
物理學	Set Physics Spring(設置物理學彈簧)	3D Entity(3D實體)	T	在二個對象之間,創建一個物理學彈簧
Destruction				
破壞	Destroy Physics Constraint(破壞物理學約束)	Behavioral Object(行為物件)		破壞一個給定的物理學約束
破壞	Destroy Physics Motor(破壞物理學發動機)	Behavioral Object(行為物件)		破壞一個給定的物理學發動機
破壞	Destroy Physics Spring(破壞物理學彈簧)	Behavioral Object(行為物件)		破壞一個給定的物理學彈簧
破壞	Unphysicalize(非物質的)	3D Entity(3D實體)	T	從物理學仿真中移除一個物理學對象
Modification				
修正	Modify Physics Globals(修改物理學全局變量)	Behavioral Object(行為物件)		修改物理學世界的全局性設置
修正	Modify Physics Motor(修改物理學發動機)	Behavioral Object(行為物件)		更改給定物理學發動機的屬性
修正	Modify Physics Properties(修改物理學屬性)	3D Entity(3D實體)	T	更改物質對象的動態屬性
修正	Modify Physics Spring(修改物理學彈簧)	Behavioral Object(行為物件)		更改物理學彈簧的動態屬性
Special				
特殊用法	Convert To Buoyancy(轉換為浮力)	3D Entity(3D實體)	T	轉換一個物理學對象進行浮力設置...
特殊用法	Convert To Forcefield(轉換為力場)	3D Entity(3D實體)	T	轉換一個物理學對象進行力場設置...
特殊用法	Convert To Phantom(轉換為幽靈)	3D Entity(3D實體)	T	轉換一個物理學對象進行幽靈設置...
特殊用法	Physics Car(物理學汽車)	3D Entity(3D實體)		創建物理學汽車系統
特殊用法	Physics Debug Rendering(物理學調試渲染)	Behavioral Object(行為物件)		渲染物理學素材為有效/無效
◆Shaders---著色器				
General				
普通	Bulid Tangent Space(創造正切空間)	Mesh(模型網格)	T	詢求網格進行正切空間的建立(移除)(比如進行凹凸貼圖的紋理映射)
普通	Get Shader Capabilities(取得Shader性能)	Behavioral Object(行為模組)		取得Shader著色器和硬體能力支持的關聯
普通(New)	Set Shader (設定Shader)	Material(材質)	T	將設定的Shader套用在指定的材質上
普通	Set Shader Parameters(設定Shader參數)	Material(材質)	T	設置一個或者更多的材質的Shader著色器的參數
普通	Set Shader Technique(設定Shader技術)	Material(材質)	T	設置Shader材質的著色技巧
Rendering				
算圖	Combine RT Views(聯合客戶端視窗)	Behavioral Object(行為模組)		使用一個Shader著色器來描繪一個二維矩形,來聯合得到8個RT視窗
算圖	Render Scene in RT View(在客戶端視窗描繪場景)	Behavioral Object(行為模組)		描繪場景到一個算圖目標視窗中
◆Sounds---聲音				
3D Properties				
3D屬性	Position Sound(點音效)	Wave Sound(波狀聲音)	T	將聲音設定為從屬指定物件對象
3D屬性	Set Sound Cone Values(設置聲錐數值)	Wave Sound(波狀聲音)	T	控制3D空間聲音的聲錐形狀
3D屬性	Set Sound Range(設置聲音範圍)	Wave Sound(波狀聲音)	T	控制3D空間聲音的傳播範圍
Audio CD				
CD音頻	CD Player(CD播放器)	Behavioral Object(行為模組)		播放CD裡面的指定曲目
Basic				
基礎	Play Sound Instance(播放聲音實例)	Wave Sound(波狀聲音)	T	一次性地播放一個聲音的全部內容,並將它設置到一個對象之上
基礎	Wave Player(聲音播放器)	Wave Sound(波狀聲音)	T	以淡入或者淡出的模式播放一個聲音文件;衰減的數值在很短的時間內完成
Control				

控制	Panning Control(上下左右移動控制)	Wave Sound(波狀聲音)	T	不管一個聲音文件是否播放，設置一個聲音的移動控制
控制	Pitch Control(頻率控制)	Wave Sound(波狀聲音)	T	不管聲音文件是否處於播放狀態，設置一個聲音的音調頻率
控制	Volume Control(音量控制)	Wave Sound(波狀聲音)	T	不管聲音文件是否處於播放狀態，控制一個聲音的音量
Global				
全局設置	Set Listener(設置接收器)	Behavioral Object(行為模組)		設置聲音的接收器
全局設置	Set Listener Properties(設置接收器屬性)	Behavioral Object(行為模組)		控制接收器屬性
Midi				
Midi音效	Midi Player(MIDI音效播放器)	Midi Sound(Midi聲音)	T	播放/停止一個MIDI數字音樂
Processing				
數據處理	Get Sound Spectrum(取得聲音波譜)	Wave Sound(波狀聲音)	T	執行聲音波譜分析
Properties				
屬性	Set Sound Type(設置聲音類型)	Wave Sound(波狀聲音)	T	設定聲音的背景或是點狀五件附屬3D空間屬性
◆Video---影像				
Basic				
基礎	Video Capture(影像擷取)	Video(影像)	T	將當前影像擷取成爲圖片
基礎	Video Loader(裝填影像)	Video(影像)	T	關於影像載入控制
基礎	Video Plarer(裝填影像)	Video(影像)	T	關於影像播放控制
基礎	Video Seek(搜尋影像)	Video(影像)	T	搜尋影像
Controls				
控制	Video Basic Control(影像基礎控制)	Video(影像)	T	修改影像的整體控制
控制	Video Output Control(影像輸出控制)	Video(影像)	T	修改影像的輸出控制
Dependency				
關聯	Dx8 Video Dependency(Dx8影像關聯)	Behavioral Object(行為模組)	T	在VirTools的網路播放器中,增加此行爲模組到我們的VirTools作品中檢索與DirectX8 Video的關聯內容
關聯	Dx9 Video Dependency(Dx9影像關聯)	Behavioral Object(行為模組)	T	在VirTools的網路播放器中,增加此行爲模組到我們的VirTools作品中檢索與DirectX9 Video的關聯內容
Properties				
屬性	Video Basic Properties(影像基礎屬性)	Video(影像)	T	修改影像的整體屬性
基礎	Video Input Properties(影像輸入屬性)	Video(影像)	T	修改影像的輸入屬性
基礎	Video Output Properties(影像輸出屬性)	Video(影像)	T	修改影像的輸出屬性
◆Visuals---視覺效果				
2D				
2D	Change Sprite Slot(更改精靈時間張數)	2D Sprite(2D精靈)	T	更改當前精靈的顯示時間張數
2D	Display Progression Bar(顯示記量條)	Behavioral Object(行為模組)		利用兩張紋理製作一個記量條
2D	Edit 2D Entity(編輯2D實體)	2D Entity(2D實體)	T	可以編輯2D物件的所有參數設定
2D	Gauge(尺寸)	2D Entity(2D實體)	T	可以利用百分比來控制物件的尺寸大小
2D	Set 2D Material(設定2D材質)	2D Entity(2D實體)	T	設置一個2D實體的材質
2D	Set 2D Parent(設置2D對應母體)	2D Entity(2D實體)	T	設置一個2D實體的對應母物件
2D	Set 2D Position(設置2D位置)	2D Entity(2D實體)	T	設置一個2D實體的位置
2D	Set Color Key 2D(設置2D去背色)	2D Sprite(2D精靈)	T	設置一個精靈的透明度透明色鍵鑲空去背色
2D	Set Rectangles(設置矩形)	2D Entity(2D實體)	T	設置一個2D實體的目標單元格和(或者)源矩陣
FX				
特效	Blink(閃爍效果)	3D Entity(3D實體)	T	3D實體閃爍顯示(在顯示和隱藏之間交替顯示)
特效	Global Blur(全環境模糊)	Behavioral Object(行為模組)		所有的對象在算圖時產生全局性模糊效果
特效	Make TransParent(製作透明效果)	Render Object(演算物件)	T	將指定的2D與3D物件變成透明
特效	Make System(標記系統)	Behavioral Object(行為模組)		在表面製作標記可以製作雨滴打在地板或者是腳印的功能。(單一或者連續性的)

特效	Motion Blur(動態模糊)	3D Entity(3D實體)		當3D實體移動時執行一個動態模糊的殘影效果效果
特效	Planar Filter(平面過濾器)	Behavioral Object(行為模組)		設置一個顏色過濾器或者增加一顏色來覆蓋所有場景
特效	Planar Reflection(平面反射)	3D Entity(3D實體)	T	可以製作會反射的地板
特效	Render Curve(曲線描繪)	Curve(曲線)	T	將曲線以指定的型態與紋理描繪出來
特效	Replace Rendering(替換描繪)	3D Entity(3D實體)	T	在一個網格描繪之前替換當前描繪中的網格材質
特效	Set Render Order(設置描繪順序)	3D Entity(3D實體)	T	設置對象以第一、最後或者正常顯示的次序
特效	Set Z Buffer(設定Z緩衝器)	3D Entity(3D實體)	T	更改對象在Z緩衝器中讀寫的模式
特效	Solid Trail(殘影拖曳)	3D Entity(3D實體)		製作物體移動時所產生的光拖曳效果,適合製作夜晚車燈
特效	Use Z Information(使用Z資料)	Behavioral Object(行為模組)		在描繪時隱藏對象,但是使用它的Z軸資料
特效	Vertex Render(頂點描繪)	3D Entity(3D實體)		將指定的紋理貼附在頂點上
特效	Volumetric Fog(體積霧)	3D Entity(3D實體)	T	體積霧的效果
Shadows				
陰影	Planar Shadow(平面陰影)	3D Entity(3D實體)	T	在指定的角色下顯示平面的陰影
陰影	Shadow Caster(陰影投射)	3D Entity(3D實體)	T	目標對象投射一個陰影
陰影	Shadow Stencil(陰影圖案)	Light(燈光)	T	使用陰影模板屬性,投射產生特定的陰影圖案
陰影	Simple Shadow(樣本陰影)	3D Object(3D物件)		在對象下面的地板上顯示指定的紋理圖案當陰影
Show-hide				
顯示&隱藏	Hide(隱藏)	Behavioral Object(行為模組)	T	隱藏指定的任何物件
顯示&隱藏	Hide Hierarchy(隱藏層級關係)	Behavioral Object(行為模組)	T	隱藏一個實體的層級關係
顯示&隱藏	Show(顯示)	Behavioral Object(行為模組)	T	顯示指定的任何物件
顯示&隱藏	Show Mouse Curve(顯示滑鼠曲線)	Behavioral Object(行為模組)		顯示/隱藏滑鼠的游標
顯示&隱藏	Show Object Information(顯示對象資料)	3D Entity(3D實體)	T	顯示一個3D實體的邊框和法線
Sprite				
精靈	Set 3D Sprite Mode(設置3D精靈模式)	3D Sprite(3D精靈)	T	設置3D精靈旋轉方向模式
精靈	Sprite Movie Player(精靈動畫播放器)	2D Sprite(2D精靈)	T	在一個2D精靈中播放一個動畫
精靈	Sprite Multi Angle(精靈多重角度)	3D Entity(3D實體)		使用一個3D精靈替換3D實體
◆VR---虛擬實境				
Basic				
基礎	VR Get Config Token(獲取VR配置標記)	Behavioral Object(行為物件)		從VRPack配置文件中獲取一個標記數值
Distributed				
分佈式	VR Distrib(VR分發)	Behavioral Object(行為物件)		集群指針同步和分發
分佈式	VR Host Id(VR主機身分標識)	Behavioral Object(行為物件)		獲取VR主機的同一性和主機期望數目
Immersive				
VR	VR Set Projection Ref(設置VR投影參考)	Camera(攝影機)	T	設置一個攝影機投影參考對象
VR	VR Stereo Settings(VR立體顯示設置)	Behavioral Object(行為物件)		設置立體顯示
VR	Vtpr Controller(Vtpr控制單元)	Behavioral Object(行為物件)		獲取虛擬實境外設網路控制單元訊息
VR	Vtpr Init(Vtpr初始化)	Behavioral Object(行為物件)		初始化Vtpr(Virtual Reality Peripheral Network)虛擬實境外設網路演示
VR	Vtpr Tracker(Vtpr跟蹤器)	Behavioral Object(行為物件)		獲取虛擬實境外設網路的跟蹤器訊息
◆VSL---VirTools腳本語言				
VT腳本語言	Run VSL(執行VSL腳本)	Behavioral Object(行為物件)	T	營運VirTools腳本語言(可使用c&c++程式語言撰寫)
◆Web---網路				
navigation				
導航	Back(上一頁)	Behavioral Object(行為模組)		在網路瀏覽器中執行一個返回操作
導航	Forward(下一頁)	Behavioral Object(行為模組)		在網路瀏覽器中執行一個前進操作
導航	Get URL(獲取URL)	Behavioral Object(行為模組)		獲取當前URL網址
導航	Go To Web Page(連結網頁)	Behavioral Object(行為模組)		在網路瀏覽器中執行一個頁面導航操作

導航	Home(主頁)	Behavioral Object(行為模組)	在網路瀏覽器中執行一個主頁導航操作
導航	Navigate(頁面導航)	Behavioral Object(行為模組)	在網路瀏覽器中執行一個頁面導航操作
導航	Search(搜索)	Behavioral Object(行為模組)	在網路瀏覽器中執行一個搜索操作
Scripting			
腳本	Browser Script(瀏覽器腳本程式)	Behavioral Object(行為模組)	在網路瀏覽器中執行一個腳本
腳本	Fire Virtools Event(啟動VT事件)	Behavioral Object(行為模組)	在網路瀏覽器中執行一個啟動事件
Server			
伺服器	Web Download(網路檔案下載)	Behavioral Object(行為模組)	從一個網路伺服器中下載一個文件
伺服器	Web Get Data(取得網路數據)	Behavioral Object(行為模組)	透過URL關聯來取得數據
◆World Environments---世界環境			
Background			
背景	Clouds Around(雲層環繞)	Behavioral Object(行為模組)	使用一個六面貼圖立方體進行顏色或者材質的混合，來類比顯示一個場景的雲和霧效。
背景	Set Background Color(設定背景顏色)	Behavioral Object(行為模組)	設定一個背景顏色
背景	Set Background Image(設定背景圖像)	Behavioral Object(行為模組)	放置一個背景圖片
背景	Set Background Material(設定背景材質)	Behavioral Object(行為模組)	設定背景材質
背景	Sky Around(天空環繞)	Behavioral Object(行為模組)	使用一個六面貼圖的立方體，來類比場景中天空效果；此行為不需要進行循環操作。
背景	Sky Around(CubeMap)天空環繞(立方貼圖))	Behavioral Object(行為模組)	使用一個空間貼圖紋理的立方體，來類比場景中天空效果；此行為不需要進行循環操作。
Global			
全局設置	Set Ambient Light Color(設定環境光)	Behavioral Object(行為模組)	設定環境光的顏色
全局設置	Set Fog(設定霧效)	Behavioral Object(行為模組)	設定大氣中的霧效顯示
全局設置	Set Render Options(設定描繪選項)	Behavioral Object(行為模組)	設定描繪上下內容的標記

適用版本
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.5
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.5
1.0

1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
2.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0

1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
3.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0

1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
2.0
1.0
1.0
1.0
2.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0

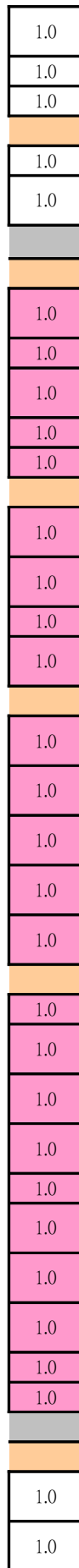
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.5
1.0
1.0
2.0
2.0
1.0
1.0
1.5
1.5
1.5
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0

1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
2.0
1.0
0.5
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
3.0
2.0
1.0

1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.5
1.0

1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
2.0
1.0
2.0
2.0
2.0

1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
1.0
2.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0



1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0

1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
1.0
2.0
0.5