



须弥优秀教材一等奖

非义务教育教科书

九+年级

草元素导论

原神



非义务教育教科书

# 原神

九+年级

草元素

须弥教育出版社 课程教程研究所 | 编著 |  
元素课程教程研究开发中心

原神教版

须弥教育出版社

· 须弥 ·

主编：提纳里

主要编写人员：纳菲斯 海迪夫·普尔希纳 阿妮萨·普尔比鲁尼

责任编辑：艾尔海森

美术编辑：阿贝多

版式设计：莱依拉

插图：mihoyou

注意：本教材是出于个人兴趣的原神二创作品，不允许将本作品用作任何商业行为，因违反规则产生的侵权行为与“混沌恶仙贝”账号无关。

非义务教育教科书 原神 草元素导论

须弥教育出版社 课程教程研究所 编著  
元素课程教程研究开发中心

---

出版 须弥教育出版社  
(上海市徐汇区宜山路700号三期c4栋)

网 址 <https://ys.mihoyo.com/>

原教版

---

未经许可不得私自转载本视频

如发现内容质量问题，请登录中小学教材意见反馈平台

如发现印、装质量问题，影响阅读，请与×××联系调换。电话：×××-××××××

# 目 录

绪言 缤纷多彩的元素世界.....	3
-------------------	---



第一单元 走进草元素.....	4
-----------------	---

课题1 草元素的定义 .....	5
课题2 草元素的用处.....	6
课题3 草元素的附着.....	7



第二单元 草元素的反应 .....	8
-------------------	---

课题1 燃烧反应 .....	9
课题2 激化反应 .....	11
课题3 绽放反应 .....	12



第三单元 草原核的反应.....	14
------------------	----

课题1 超绽放反应 .....	15
课题2 烈绽放反应 .....	16





#### 第四单元 激化反应..... 17

课题1 超激化反应 ..... 18

课题2 蔓激化反应 ..... 19



#### 第五单元 草元素角色..... 20

# 绪言

## 缤纷多彩的元素世界

当你踏进提瓦特大陆的世界时，一扇新的元素大门正在朝你缓缓地打开。  
你的脑海中是否会有这样的想法：什么是元素？元素有什么用？

其实元素就在我们身边，获得神之眼的人们可以通过神之眼来催动元素力，而不同的元素相互组合，就可以进行多种多样的元素反应。教导人们如何正确的进行元素反应，是本篇教材的目的。



# 第一单元

## 走进草元素

课题1 草元素的定义

课题2 草元素的用处

课题3 草元素的附着



# 课题1

## 草元素的定义

草元素为七大元素之一，是构成提瓦特大陆的基础，草元素只可与水，火和雷元素发生反应，而与风/岩/冰元素无法发生反应。



### 一、如何获得草元素

拥有草神之眼的同学可以自行制作草元素，没有的同学可以向有草神之眼的同学借来用，另外，我们也可以通过野外的生物来获取草元素，比如草史莱姆，丘丘人草祭司等。



#### 实验 1-1

(1) 在野外找到只充满草元素的草史莱姆（如图 1-1）。使用火元素对其进行点燃，观察并记录发生的现象。

(2) 思考燃烧反应产生的条件是什么。



图1-1 点燃草史莱姆



#### 方法导引

进行实验时，要注意安抚草史莱姆的情绪，防止草史莱姆进行大量的分裂，引发火灾事故，影响学生安全



## 课题2

# 草元素的用处

在须弥，有时候会遇见能产生草种子的枝条。

在携带草种子进行重击或瞄准射击时，草种子会一同攻击，冒险时如果碰到需要激活或破坏的物体，利用草种子或许能够解开谜题。

另外，借助草种子的力量，可以清除大部分的【死域】



图1-2 草种子



图1-3 草石柱

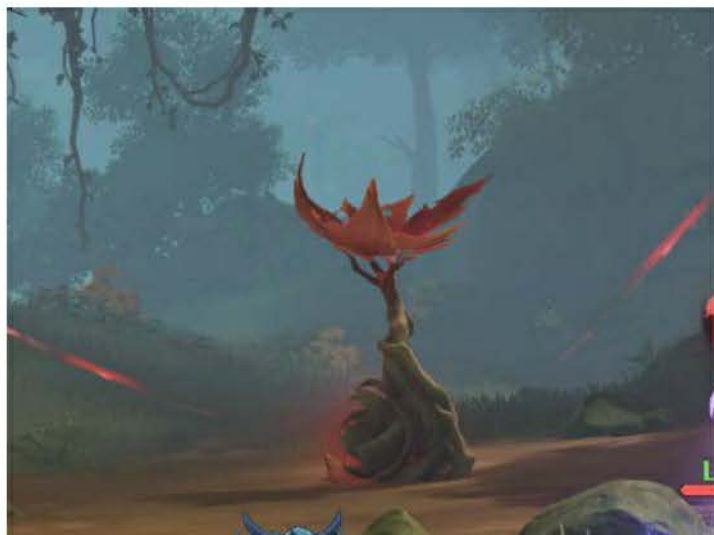


图1-4 死域

### 课题3 草元素的附着

我们已经知道，草元素也是元素的一种，可以通过元素战技与元素爆发进行草元素附着。



图1-5 元素战技



图1-6 元素爆发

草元素的附着根据元素战技与实际情况的不同，可以分为弱附着（1元素量）与强附着（2元素量）和超强元素（4元素量）。其中，弱附着持续9.5秒，而强附着则会持续12秒，超强元素的持续时间可以长达17秒。



# 第二单元

## 草元素的反应

课题1 燃烧反应

课题2 激化反应

课题3 绽放反应



# 课题1 燃烧反应

草元素和火元素的反应为燃烧反应，火草均为附着元素而无先后手之分，火草不会直接反应消耗元素量，燃烧时火元素无额外消耗只保持自然衰减，草元素不再按其自身衰减速率衰减而是按照0.4元素量/s的固定速率衰减。

## 一、燃元素

燃烧反应开始时会生成一个燃烧着的火元素图标，这个图标代表着一个略有不同的火元素，称之为“燃火”或者“燃元素”。

燃烧反应一旦开始，燃烧是否继续便与该单位是否附着有火元素没有了关系，只要草元素未被完全消耗且燃元素中途未被其他元素完全反应，燃烧便不会停止



图2-1 燃元素



图2-2 燃烧反应

## 一、燃元素与“附火”

燃元素初次生成时具有2的元素量，燃元素量不随时间衰减，且在一次连续燃烧过程中燃元素量无法被补充。

在无外界反应干扰下，藏草未衰减完时燃元素便会存在，其存在时会周期性(约为2s/次)地给燃烧单位上弱火，称该机制为“附火”。同样，当藏草衰减殆尽时燃元素也会直接消失，即便其未被直接反应消耗。



燃元素与火元素性质相似，能够和其他可反应元素反应，和水反应触发蒸发，和雷反应触发超载。

**实验2-1** 0.8草与1.6强火反应，燃烧持续2s，  
仅在刚反应时附火一次，此时火元素量小于1.6，  
所以不覆盖。观察，在2s后燃烧结束，强火会继续  
多少秒。  
请在下面记录观察到的现象并分析

现象	
分析	

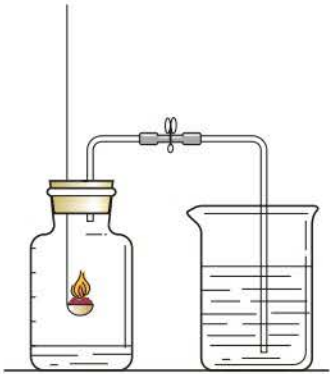


图2-3 测定燃元素的含量

# 课题2 激化反应

草元素和雷元素会1:1消耗触发激化反应，并生成一新元素，称之为“激元素”。激元素存在时，单位身上会有“噼啪”一样感觉的动画效果萦绕。

激元素的定义为：

草元素通过原激化反应生成而来的特殊草元素。

激元素的作用为：

维持激化状态。所以敌人被挂激化状态的充要条件是有激元素残留。

激元素本身也是元素附着，有着独立的持续时长以及衰减规则。激元素仅仅只和水火元素发生反应消耗，它不和雷/草元素反应消耗，在有激元素存在时，附着雷/草元素，元素量依然是0.8。

### 激元素时长公式

$$\text{总持续时长} = 5 * \text{总激元素} + 6$$



### 实验2-2

将草元素与雷元素向结合，观察激化反应

注意魔物头上的元素标识，并与其他反应区分观察并记录发生的现象。



图2-3 激化反应

实验编号	现 象
( 1 )	
( 2 )	

## 课题3 绽放反应

当草元素与水元素反应时，会生成一个持续时间6秒的草原核。

水草反应中，水是被克制方。如1元素草消耗2元素水，1元素水消耗0.5元素草，发生绽放，生成一颗种子。单个怪物/角色，单次结算仅产生一颗种子。种子存在上限为5颗。种子多于5颗，会使得产生较早的种子直接引爆，使种子数量维持在5颗的上限。

在碰到雷元素与火元素后，草原核会进一步反应。



图2-5 烈绽放反应



### 讨论

分析上述三个引爆草原核的反应，它们有什么共同特征？又有什么不同？

草原核的爆炸无论是普通爆炸、'烈绽放'还是'超绽放'，造成的草伤都是无附着的，类似超载和超导反应。

另外，种子可以被风场牵引。



图2-4 原绽放反应



图2-6 超绽放反应



### 学完本课题你应该知道

1. 在元素反应中，草元素与冰，风，岩元素不反应。
2. 草元素与水元素反应会生成草原核。
3. 草元素与雷元素的反应比例是1:1，与水元素的反应比例是2: 1。



### 练习与应用

1. 填写下表，比较三个反应的异同。

反应	文字表达式	反应比例	反应生成
燃烧反应			
激化反应			
绽放反应			

2. 选择题

(1) 下列反应属于剧变反应的是 ( )。

- A. 激化反应
- B. 融化反应
- C. 蒸发反应
- D. 结晶反应

(2) 下列说法中不正确的是 ( )。

- A. 岩元素不与草元素反应
- B. 燃烧反应会产生弱火
- C. 放反应的草原核最多存在6个
- D. 强草可以持续11秒

(3) 激化反应的反应组合是 ( )。

- A. 雷元素、冰元素
- B. 雷元素、草元素
- C. 草元素、火元素
- D. 水元素、草元素



# 第三单元

## 草原核的反应

课题1 超绽放反应

课题2 烈绽放反应



# 课题1 超绽放反应

当草种子与雷元素反应时，会触发超绽放反应，草原核会提前引爆并自动攻击周围的敌人，超绽放的精通收益方面由雷系角色结算。

让我们再观察下面的实验现象。

 **实验3-1** 在魔物旁边对草种子进行雷元素攻击，观察发生的现象。



图3-1 超绽放反应

超绽放的伤害= $(\text{等级系数} \times 3 \times [1 + (16 \times \text{精通}) / (\text{精通} + 2000) + \text{反应系数加成}]) \times \text{抗性}$

绽放产生的种子，本身也是受击单位，可以档火/雷弓箭弹道，触发烈/超绽放。可以被一些自动索敌的攻击例如杀生樱，奥兹攻击。但是无法被角色的手动攻击自动索敌。

种子被角色打出超绽放，优先锁定范围内距离最近的敌人；敌人打出的超绽放，优先锁定范围内距离最近的玩家角色。

(索敌范围为，半径和高均为15米的圆柱体)



## 课题2 烈绽放反应

当草原核与火元素接触后，会触发烈绽放反应，草原核会被提前引爆并造成范围性的草元素伤害，烈绽放的精通收益方面由火系角色结算。



图3-2 烈绽放反应

烈绽放的伤害=(等级系数\*3\*[1+(16\*精通)/(精通+2000)+反应系数加成])\*抗性

烈绽放与超绽放是原神目前伤害最高的单次剧变反应，绽放伤害拥有内置cd，每个目标0.5秒内最多受到两次绽放伤害。

常见的不共享伤害冷却情况

- 1，不同角色触发
- 2，角色触发与怪物触发
- 3，角色触发与环境触发



图3-3 点燃草原核

绽放类型	伤害半径	削韧（对敌）	削韧（自伤）
原绽放反应	5	25	5
烈绽放反应	5	50	10
超绽放反应	1	50	10
钠燃烧反应	1	30	30

表3-1 几种绽放伤害

# 第四单元

## 激化反应

课题1 超激化反应

课题2 蔓激化反应





# 课题1

## 超激化反应

在敌人被挂激化状态之后，即为生成的激元素衰减完之前继续上雷元素，会继续发生超激化反应，超激化反应的伤害由原本伤害与激化伤害组成，其中激化反应的伤害只与角色元素精通有关，与攻击倍率无关。



### 资料卡片

#### 反应等级系数

即使是相同角色的相同技能引发的超激化反应，由于反应等级系数的不同，造成的伤害也会不同。

1级	17.17	30级	136.29
60级	492.88	90级	1446.85

超激化基础伤害的精通为雷元素角色面板的实时精通。

超激化基础伤害=等级系数\*激化系数\*[1+(5\*精通)/(精通+1200)+反应系数加成]

激化系数：超激化—1.15

真实伤害不造成超激化,稻妻副本中“雷珠”，有元素量，但为真实伤害，无法触发超激化,草种子的无法触发蔓激化同理。



图4-1 超激化反应

## 课题2

# 蔓激化反应



在敌人被挂激化状态之后，即为生成的激元素衰减完之前继续上草元素，会继续发生蔓激化。

蔓激化基础伤害的精通为草元素角色面板的实时精通。

激化系数：超激化—1.25

蔓激化基础伤害=等级系数\*激化系数\*[1+(5\*精通)/(精通+1200)+反应系数加成]

### 讨论

在激化反应的过程中，有哪些元素是可以和激元素共存的呢？



图4-2 蔓激化反应

激化状态的种类本质上还是激元素的共存关系。因为维持激化状态的充要条件是有激元素残留。



第五单元  
草元素角色



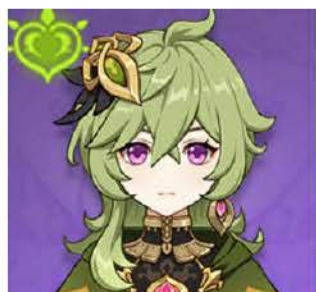
# 草元素角色



旅行者（草元素）

元素战技：挥动武器，散布锋利的叶片，在前方造成**草元素伤害**。

元素爆发：凝聚花果草木的力量，创造草灯莲。草灯莲会持续攻击其领域内的敌人，造成**草元素伤害**。



柯莱

元素战技：投掷飞叶轮，对触及的目标各造成一次**草元素伤害**。飞叶轮将在投掷一定时间后返回，再次造成**草元素伤害**。

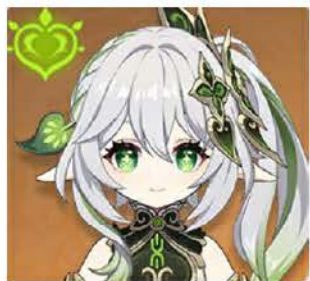
元素爆发：请可靠的柯里安巴上阵帮忙。投掷柯里安巴玩偶，爆发时造成草元素范围伤害，并产生柯里安巴领域。柯里安巴会在领域中不断跃动，造成**草元素伤害**。



提纳里

元素战技：提纳里向前投掷识种心雷，造成**草元素范围伤害**，并产生识蕴领域，神秘的幻象会持续嘲讽其中的敌人，吸引火力。此外，提纳里将获得「通塞识」效果，使其花筩箭所需的蓄力时间减少2.4秒，该效果将在持续时间结束或提纳里发射3次花筩箭后消失。

元素爆发：汇聚一切种子的力量，发射6枚能追踪敌人的缠藤箭，造成**草元素伤害**。缠藤箭在命中后，将会产生次级缠藤箭，追踪附近的敌人，并在命中时造成**草元素伤害**。



纳西妲

元素战技：在身边施以草木之业缚，造成**草元素范围伤害**，并对命中的至多8名敌人施加蕴种印。

长按时将以不同的方式施放。

元素爆发：将梦想的殿堂具现，展开「摩耶之殿」领域。



CAOYUANSU DAOLUN  
GENSHIN

# 混沌恶仙贝



定价：114514摩拉