



2.4 户外游泳池

学习目标

- (1) 学习 复制、粘贴模型 的方法。
- (2) 学习 ring 和 flood 两个新代码指令的运用。
- (3) 镜像 功能的运用。

户外游泳池的制作效果如图 2.4.1 所示。



图 2.4.1 户外游泳池

2.4.1 创建世界

创建一个世界,在“创建世界”对话框中选择“超平坦”地形,名称为“户外游泳池”,如图 2.4.2 所示。





图 2.4.2 创建“户外游泳池”世界

2.4.2 挑选场地

(1) 按下键盘的 F 键,让人物飞到空中,按“空格”键可以往上升,右击并拖动鼠标调整俯视地面。

(2) 按住 Ctrl 键,分别单击对角的点,如图 2.4.3 所示,快速选择出一块矩形,作为游泳池的底部。

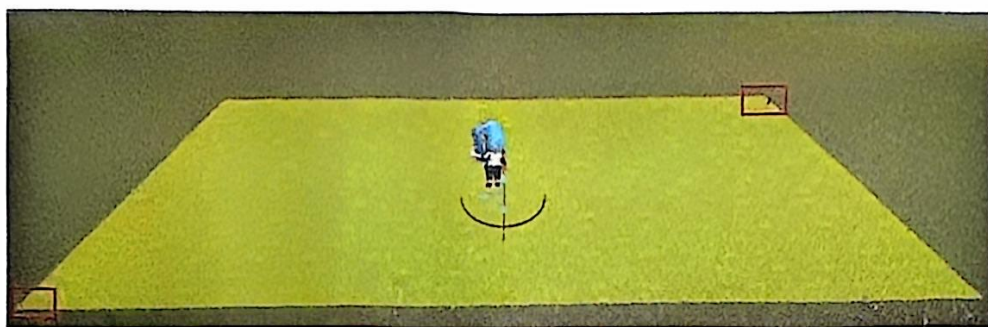


图 2.4.3 选中矩形区域

(3) 选择“建造”标签里的“电影”选项卡,单击“彩色方块”工具按钮。

(4) 在底部的调色盘中选择天蓝色,然后单击快捷工具栏上的“彩色方块”图标,把当前选择的所有方块填充为天蓝色,游泳池的底部就建好了,如图 2.4.4 所示。



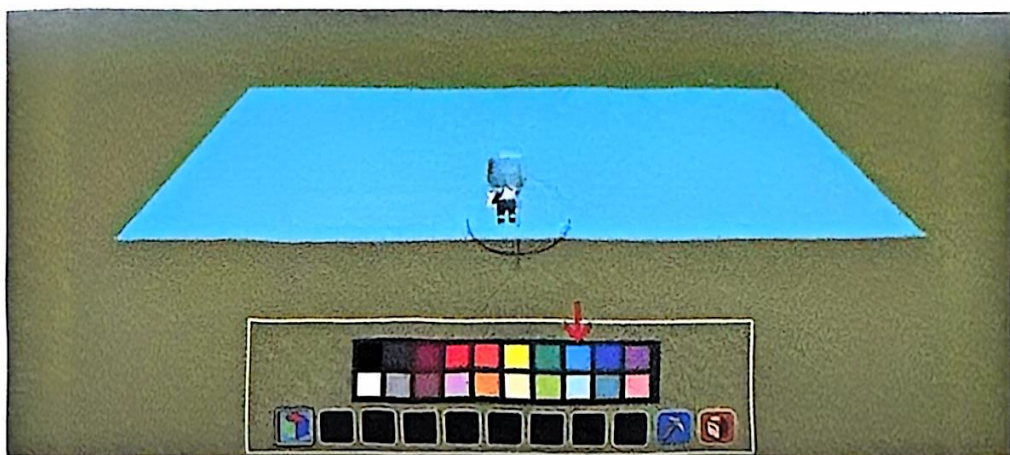


图 2.4.4 绘制蓝色矩形

(5) 再次选中泳池底部, 在属性对话框中单击“蓝色向下箭头”4次, 如图 2.4.5 所示, 将所有选择的方块向下移动 4 次, 这样泳池就有了深度。
在属性对话框中单击“蓝色向下箭头”4次, 如图 2.4.5 所示, 将所有选择的方块向下移动 4 次, 这样泳池就有了深度。

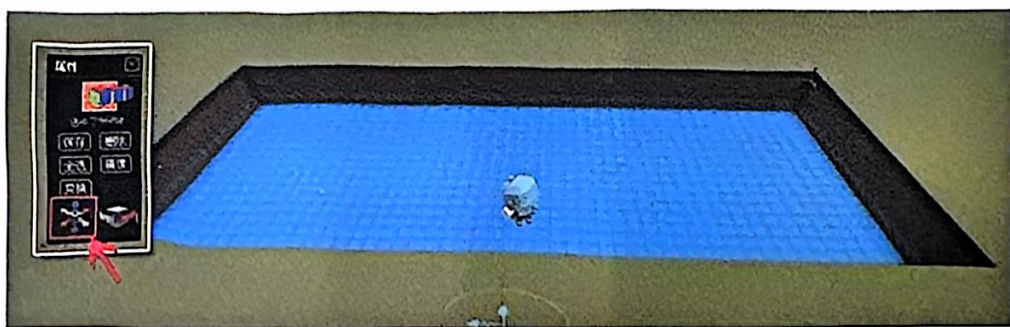


图 2.4.5 绘制游泳池池底

(6) 按住 Ctrl 键, 单击选中泳池周围的泥土, 如图 2.4.6 所示。



图 2.4.6 选中游泳池四周的泥土



(7) 再次使用颜色替换,这次使用白色作为泳池边缘的颜色,如图 2.4.7 所示,一个基本的泳池框架就搭建好了。

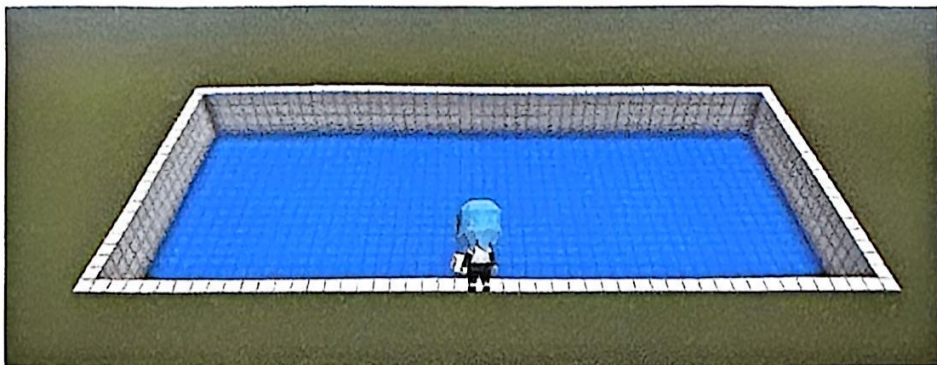


图 2.4.7 游泳池四周替换为白色方块

2.4.3 装饰泳池底部

(1) 使用 ring 指令在泳池底部画几个圆环。将角色移动到泳池中,选中白色方块,按下 Enter 键,输入代码“/ring 5”,然后再按下 Enter 键,就得到一个半径为 5 的圆环,如图 2.4.8 所示。

(2) 按住 Ctrl 键,单击选中所有圆环方块,然后单击属性对话框下方的“蓝色向下箭头”,这样圆环方块就沉入泳池底部了,如图 2.4.9 所示。



图 2.4.8 使用/ring 指令设置泳池底部装饰



图 2.4.9 设置游泳池底部装饰(一)





(3) 用同样的方法开始装饰泳池底部吧,如图 2.4.10 所示。

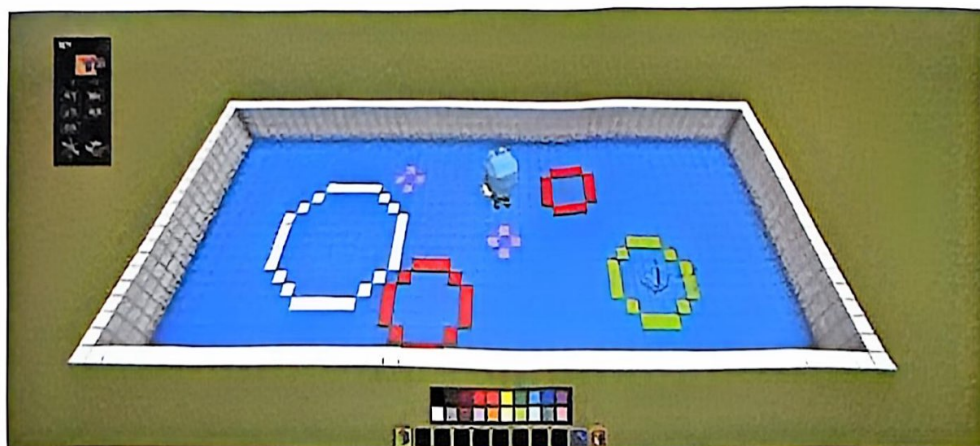



图 2.4.10 设置游泳池底部装饰(二)

2.4.4 给泳池注水

(1) 按下键盘的 E 键,打开工具栏,选择“建造”标签里的“建造”选项卡,单击“水”工具按钮,如图 2.4.11 所示。

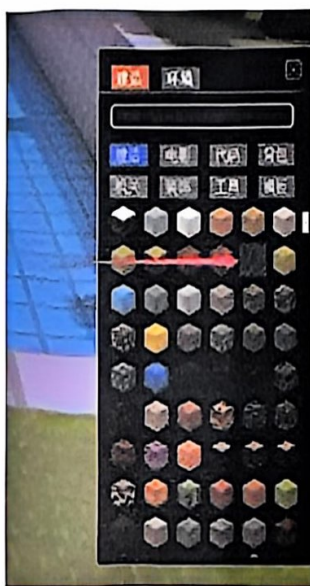


图 2.4.11 选择“水”工具按钮

(2) 在水池底部单击,这样就能创建一个“水”方块。因为“水”是一种液体,所以创



建“水”方块之后,它会慢慢地自动往外扩散,如图 2.4.12 所示,但是每次都只能在有限的范围内扩散。



图 2.4.12 为泳池注水

(3) 这里再来学习一个新的指令,帮助我们快速大面积地填充水。使用 flood 半径指令,半径是数字。这个指令是以人物的脚为中心,在半径区域填充圆形范围的一层水。按下键盘的 F 键和空格,让人物飞离泳池底部 3 层。按下 Enter 键,输入代码“/flood 100”,然后再按下 Enter 键。

★ { 小提示 注水前请务必保存世界,以防操作不当造成死机! 如果不小心将水溢出,可以及时按 Ctrl+Z 键进行回退操作,也可以使用“吸水海绵方块”工具按钮,如图 2.4.13 所示,吸水海绵可以把水吸干。



图 2.4.13 用吸水海绵把水吸干





2.4.5 复制与镜像

到这里,我们的泳池基本完成啦!

为了让泳池更有美感,我们可以在两边搭建一些树木。

(1) 同学们可以自由发挥,搭建自己喜欢的树木样式。



使用 Shift+单击可以快速连续搭建 3 个相同的方块,如图 2.4.14 所示。

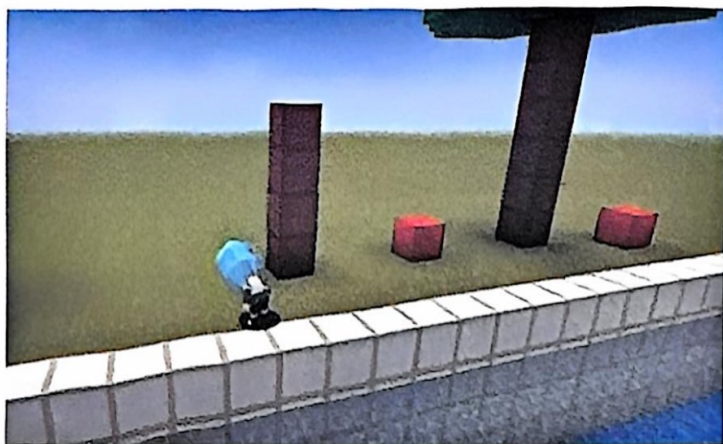


图 2.4.14 搭建树干

(2) 搭建完一两棵树后,可以选中它,使用 Ctrl+C 命令进行复制,再使用 Ctrl+V 命令进行粘贴,如图 2.4.15 所示。

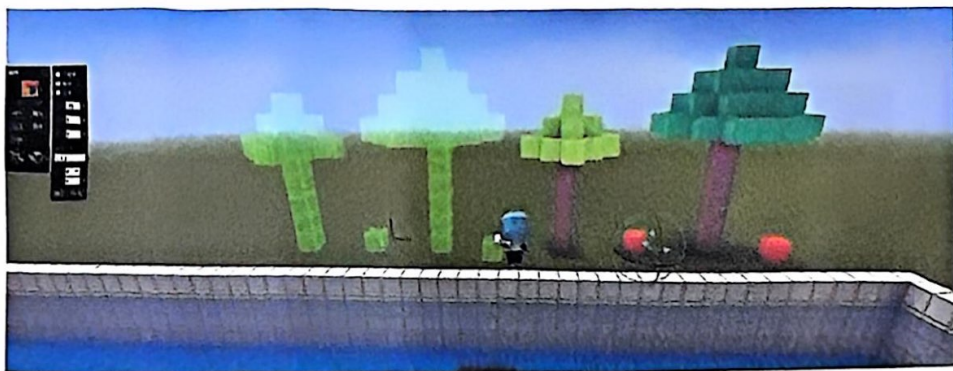


图 2.4.15 复制粘贴树模型

(3) 搭建完一边的树木以后,可以全选整排的树木,然后单击属性对话框中的“镜



像”按钮,这时在树的某一方向会出现一排绿色的线框,如图 2.4.16 所示,表示单击“确定”按钮后模型所出现的位置,单击“确定”按钮,就可以将整排的树木镜像出来了。

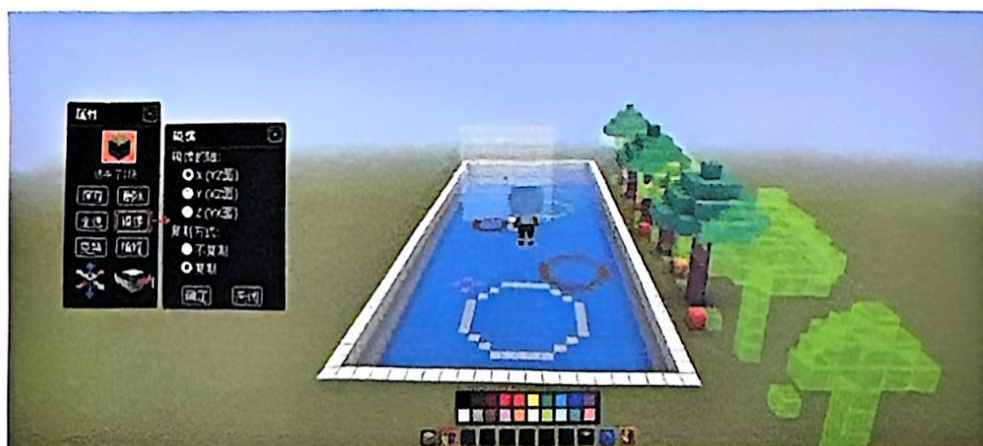


图 2.4.16 镜像



单击“镜像”按钮之后,会出现一个镜像参数设置对话框,这里可以改变 X、Y、Z 三轴不同的镜像效果。选择合适的面,然后按 Alt 键,单击泳池中间的某个方块,将镜像的“中心点”移动到泳池的中间,然后单击“确定”按钮,就可以将整排的树木镜像到泳池的另一边了,如图 2.4.17 所示。



图 2.4.17 镜像中心点

好啦,经过我们的努力,一个漂亮的户外泳池就搭建出来啦!

