



2.2 操场大跑道

学习目标

- (1) 学习使用 circle 指令。
- (2) 学习快速选择模型。
- (3) 掌握属性对话框的基本功能。
- (4) 学习模型的移动、拉伸等操作。

操场大跑道的制作效果如图 2.2.1 所示。




图 2.2.1 操场大跑道

2.2.1 创建世界

创建一个世界,在“创造世界”对话框中选择“超平坦”地形,名称为“操场大跑道”,如图 2.2.2 所示。

2.2.2 用 circle 创建圆盘

(1) 选择工具栏中“建造”标签里的“电影”选项卡,再单击“彩色方块”工具按钮,然后在底部调色盘中选择红色,如图 2.2.3 所示。

(2) 按下 Enter 键,输入代码“/circle 18”,然后再按 Enter 键,如图 2.2.4 所示。图中创建了一个半径为 18 的红色圆形,如图 2.2.5 所示。





图 2.2.2 创建“操场大跑道”世界

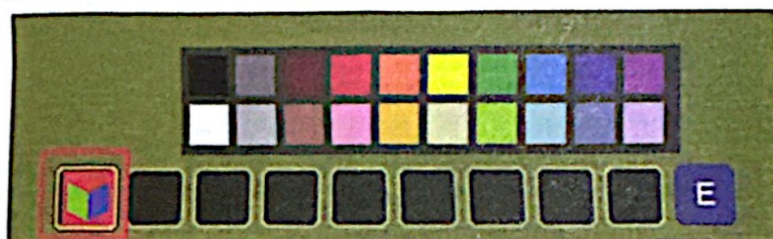


图 2.2.3 彩色方块颜色盘

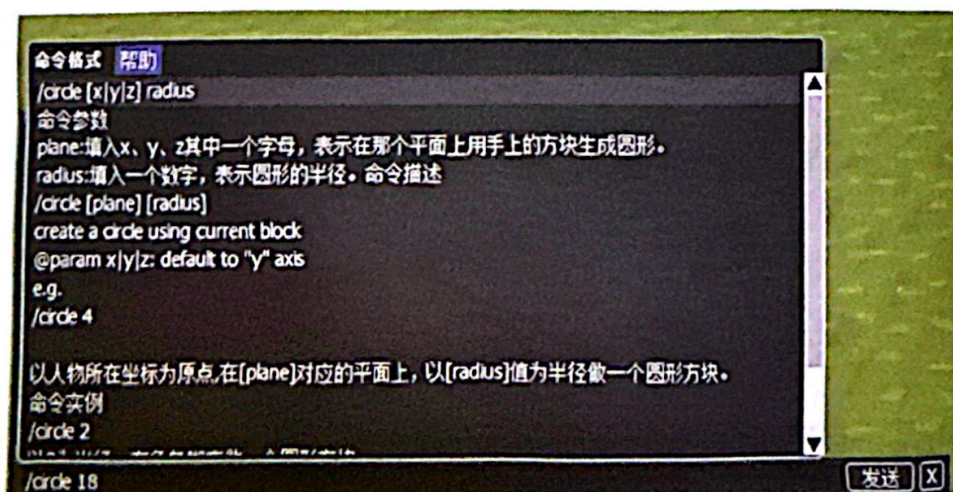


图 2.2.4 创建半径为 18 的圆






图 2.2.5 绘制红色的圆形



circle 指令是以我们控制的人物的脚下为中心点来创建模型的。所以，在未输入最后一层的 circle 指令之前，请不要移动所控制的人物。这是为了确保每一层的圆形都是基于一个中心点来建立的。

(3) 单击“彩色方块”工具按钮，在底部调色盘中选择白色，然后按 Enter 键，输入代码“/circle 16”，再按 Enter 键，得到第二层半径为 16 的白色圆形，如图 2.2.6 所示。

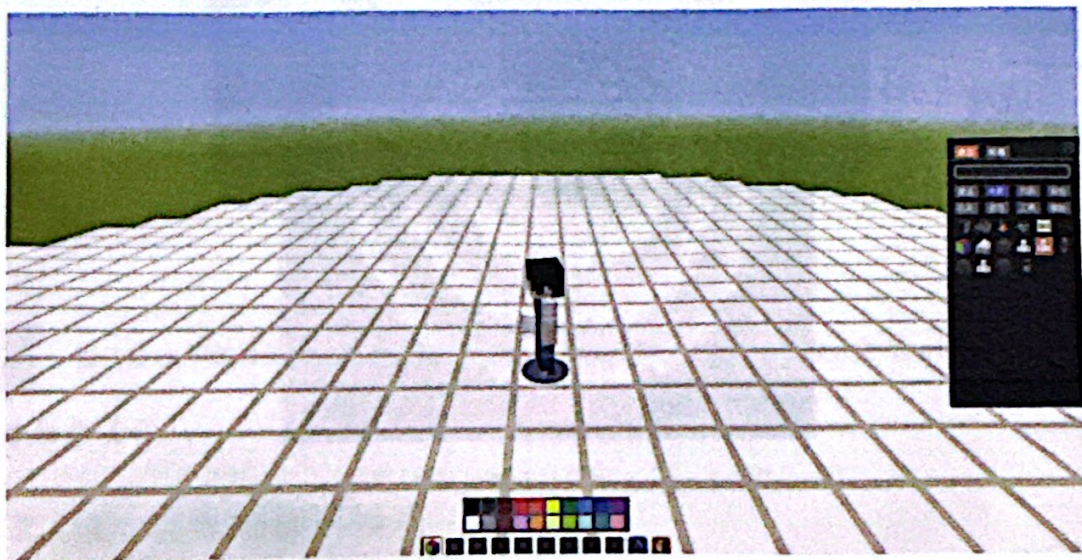


图 2.2.6 创建白色的圆形





挑战一下：按照上面的方法依次创造 6 层圆圈，得到一个红白相间的塔形模型，并在第 7 层放上半径为 6 的绿色圆形，如图 2.2.7 所示。

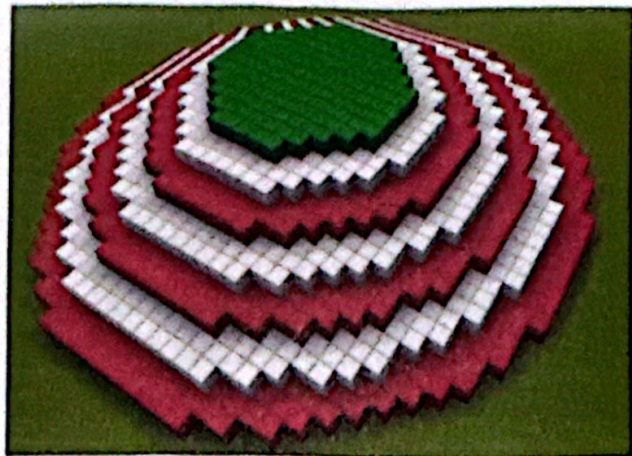


图 2.2.7 圆塔模型

2.2.3 合并圆盘

(1) 快速选择：按住 Ctrl 键，单击图中的 5 个黄色方块，这样可以快速地选中第 2 层至第 7 层全部圆形，如图 2.2.8 所示。

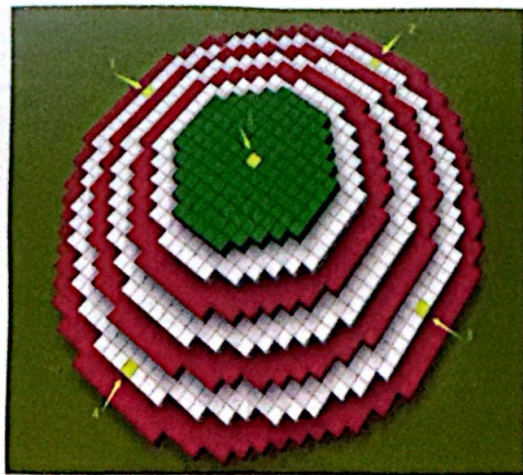


图 2.2.8 全选圆塔模型的第 2~7 层

(2) 选中后，界面左侧会出现一个“属性”对话框，如图 2.2.9 所示。“属性”对话框左下角有一个 6 箭头图标，这是“移动模型”按钮。单击“蓝色向下箭头”，所选择的模型



都将往下移动一层。单击空白的地方,属性对话框会自动关闭。

只能下降一层。



图 2.2.9 属性对话框



挑战一下: 请按照上面的方法,将塔形模型变为图 2.2.10 所示的一层圆形跑道。

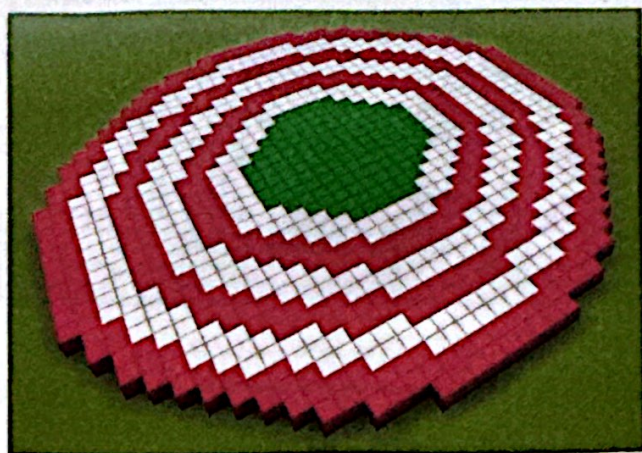


图 2.2.10 一层圆形跑道



在“属性”窗口中,可以对所选择的模型进行导出、删除、全选、镜像、变换、移动、旋转等操作。

2.2.4 制作椭圆形操场

- (1) 用“快速选择”的方法选中半边圆圈,如图 2.2.11 所示。
- (2) 最后单击的位置会出现一个“红、蓝、绿三色箭头”,称为三维坐标,红色为 X





轴,蓝色为 Y 轴,绿色为 Z 轴,如图 2.2.12 所示。

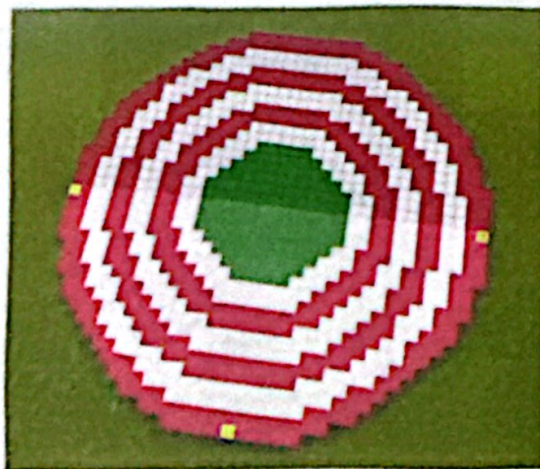


图 2.2.11 选中半边圆环

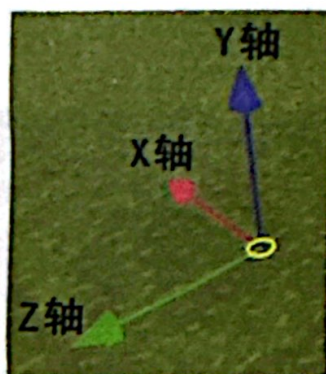


图 2.2.12 3D 坐标

(3) 找到 X 轴红色箭头,将选中的半边圆形拉开,同时,用户界面上会以绿色线框提示拉动后最终模型出现的位置,如图 2.2.13 所示。



图 2.2.13 绿色线框提示最终位置



(4) 属性对话框旁边出现一个新的设置参数对话框,选择“不复制”按钮,并将 X 轴参数修改为 35,如图 2.2.14 所示,再单击左下角的“确定”按钮,即可移动模型,如图 2.2.15 所示。

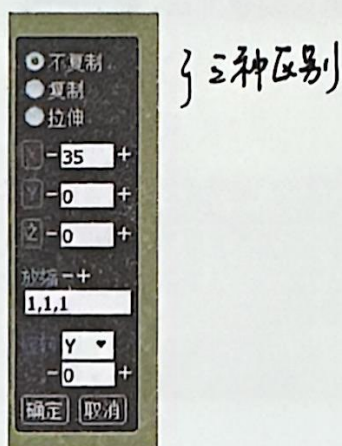


图 2.2.14 设置参数对话框

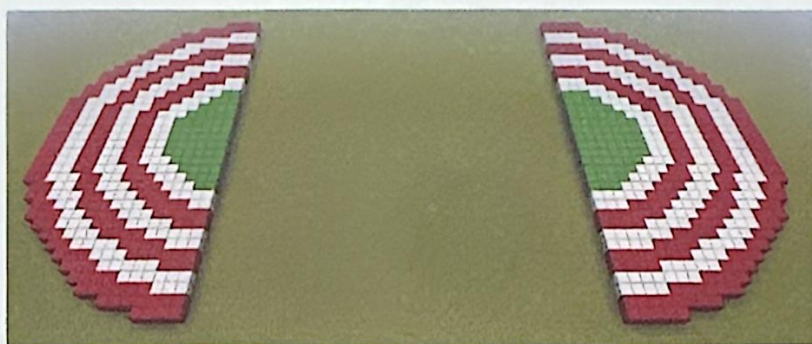


图 2.2.15 移动半圆形跑道



挑战一下：尝试使用设置参数窗口的“拉伸”按钮来完成中间长方形部分跑道。

提示：先选中半圆形跑道的一条直径,再尝试使用“拉伸”命令,如图 2.2.16 所示。

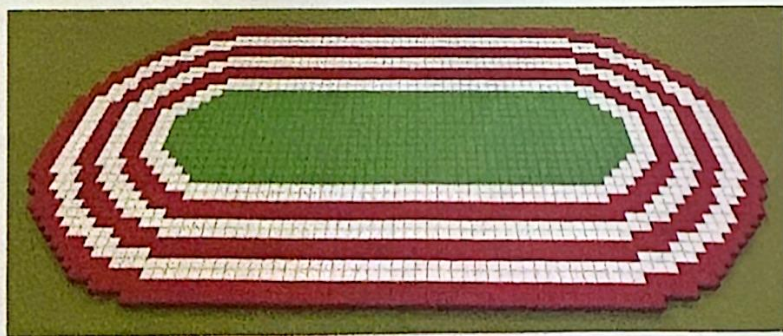


图 2.2.16 跑道模型

