

# 《神岛新少年》

新版

二零二三年 二月刊

开学了，岛民们该怎么办？

开学特刊

撰稿：《神岛新少年》编辑部

审稿：build\_一只建筑师吖

你好 2050

本期看点：

[正题]

- 开学了，岛民们该怎么办？

[作者：build\_一只建筑师吖]

[精选文章]

- 论代码岛风气为什么这么屑 2
- 就神岛的问题给的一些建议

[作者：不文明 der 岛民]

[作者：云游的军长渡]

[干货天地]

- 旋转函数与翻转函数

[作者：你好 2050]

[新闻速递]

- 吉吉喵化身记者，采访百大创作者如何炼成大佬
- 用岛三拍三体，这是计划的一部分
- 流浪地球 2 太空电梯预览版现已发布！

——被采访者：铛铛不是当当啊喂  
——岛三三体开始策划  
——用 N 种方式打开流浪地球 2

《神岛新少年》编辑部 QQ 群，欢迎您的加入！

开学了，岛民们该怎么办？

作者：build\_一只建筑师吖

如果你是个小学、初中学生的岛民，那么你肯定知道，2023 年 2 月上旬，就要回到那熟悉的校园了。

那么，开学之后，岛民们该怎么办？

一、 不沉迷游戏

在代码岛，有相当一部分岛民沉迷游戏。开学之后，应集中精力，努力学习，备战开学考（大部分是补一个学期的期末考试）

## 二、合理休息+创作

有些创作者开学后仍坚持做作品。但这样会导致课上精力不集中，上课满脑子在想“地图还有哪些地方没有做完”“我的模型过审了吗”之类的东西，上课一走神，就会落下一些重要的知识，对学习产生影响。

开学后，创作者不宜熬夜做作品；一个人每天至少要保证 8 个小时的睡眠，睡眠不足反而会影响到学习、创作。在完成当日作业后可以适当拓展提升，然后可以进行创作，创作时间控制在 30 分钟左右。

## 三、其他

祝愿各位学生岛民，在新的学期里努力学习，积极创作，创造出属于你的辉煌！

# 精选文章

## 论代码岛风气为什么这么屑 2

作者：不文明 der 岛民

大家好啊，我还是那个屑不文明。

不知道你们还记不记得那篇《论代码岛风气为什么这么屑》，今天这篇就是一次更加全面的揭开风气问题。

### 一、风气只是单纯的违规多还是社交多吗

风气可没有那么简单，你可以把风气理解为反映网站热度的一个仪表：风气越好，网站热度越高；风气越烂，网站热度越低。大概就是那样了。

## 二、 神奇代码岛风气是怎么变坏的

大概 2021 年时，神岛还热乎着；与此同时在整个猫站外面有一群子低龄壬，然后逃难，到猫站和神岛去了（猫站和神岛是防沉迷放得最轻的地方）。

那些低龄壬不学无术，不会造地图不会搞模型，音乐也不会，整日游荡在地图里面；如果他们就玩玩地图也好，不会太影响风气，但别忘了这些低龄壬从哪来的，是一些风气本来就不咋地的地方。

他们把自己的“家乡特产”带到神岛去了，然后风气就烂了，神岛也凉了。

## 三、 为什么官方和岛民对风气所做的一切都失败了

如果说这个事情发生在 2020 年，2021 年的话还好处理，神岛还热乎。

但是现在神岛不热乎了，官方不想管了岛民也不想管了，都逃难去了（？）

然后神岛就剩下这么一小撮子意识到这事还要管的，但基本上都是些疯子什么的，经常干点上来一个大招把自己放死的事情。

就让现在的官方和岛民来维护风气，纯属天方夜谭。

## 四、 我们怎么解决风气问题

先别想着官方，他们也知道神岛快凉了，早就撤了，但这不代表

我们岛民就毫无理智地去维护风气不然神岛又要出现一堆一起跑酷。

那么，正常岛民和外来的低龄壬有什么区别呢？

那就是思想，他们把自己在“家乡”里那种不良思想带到了神岛，他们的思想活生生把风气造成了不良风气。

因此，只要我们改变了他们的思想，他们也就正常了，风气也就好了。

当然这个只是具体思路，实战肯定没有那么简单。

## 五、不文明 der 废话

在这条维护风气的路上，会有无尽的困难，但我相信，我们最终可以挺过去，神岛也会东山再起。

我们现在虽然陷在低谷里挣扎，但我们在拼搏努力维护风气后，终将带着神岛达到一个新的高峰！

## 就神岛的问题给的一些建议

作者：云游 de 军长渡

众所周知，神岛是一个多人合作的学习平台，但是岛民中有 85% 以上都把这里当成游戏平台。特别是在国家实行网络游戏防沉迷后，神岛涌入大量的游玩者。

### 一、为什么岛民不愿意创作？

1. 因为他们觉得创作太累，点击率、粉丝数之类的，他们不感兴趣，他们只关心自己游戏体验。
2. 他们觉得创作对自己没有任何好处。

这样的消极影响：

- 1) 导致越来越多的人在只看这个人的游戏,丝毫不关心他的创作。于是就出现了所谓“大佬”。
- 2) 创作团队占比越来越少,小团体取而代之。
- 3) 神岛创作人士几乎成为了游玩者的“奴隶”。有些创作者初步了解创作,发布一些质量并不是特别高的地图(但确实尽力的创作),游玩者却不领情,在他的评论区疯狂差评。

建议:

- 在创作节的时候,用创作积分做奖励,创作积分可以兑换皮肤等。
- 加强岛民素质教育,对于过激评价进行处置(注:打差评不处罚,但是用过激的语言谩骂作者要严厉处罚)

## 二、为什么很多创作者都退岛了?

1. 竞争压力太大。努力创作却得不到肯定,又不甘去做游玩者。
2. 没有专业的指导,全凭自己摸索,想找大佬创作者做师傅,大佬创作者却没有时间

这样的消极影响:

- 1) 创作者占比越来越小。要知道,神岛的前途不在官方,而全在创作者。没有创作者,神岛就不可能有前途。
- 2) 神岛创作水平差距越来越大

建议:

- 多鼓励、指导新兴创作者

### 三、为什么小团体越来越猖狂？

1. 游玩者势力越来越大
2. 小团体老大仗着游戏玩的好，纵容自己的成员为非作歹
3. 因为自己队伍有个别会创作的，就打着“创作”的幌子欺负其他队伍

这样的消极影响：

1) 带坏神岛风气

2) 创作者成为小团体老大的工具。

建议：

- 能引导的小团体，让他们转型成为真正的创作团队
- 实在没法引领的创作团队，采取强制措施。（一般小团体成员都有固定的名字格式，但是创作团队成员很少有。把不能引导的小团体成员全部惩戒）
- 能引导的小团体转为小群体后，让一些老创作团队（比如arch、源灵之队）去教他们如何创作。

其他建议：

#### 1. 创作积分制度。

积分由创作获得，每创作一个作品获得一些积分，作品每上一个首页再获得一笔积分。积分可以买一些皮肤，成为第二个获得新皮肤的途径。（注：积分买的皮肤尽量是非绝版皮肤。）

## 2. 创建神岛工作室。

就像编程猫工作室一样。不过这个是神岛专属工作室，一个人最多 2 个工作室。其他内容和编程猫工作室制度差不多。

## 3. 除了选举年度创作者，再选举最佳潜力之星、努力之星。

因为很多创作者是后来加入神岛的，还正在努力。

等到努力到鸽者、尹子的那种程度时候，年度创作者早就选完了。

# 干货天地

## 旋转函数与翻转函数

作者：你好 2050

大家好，我是你好 2050。今天我来教大家旋转函数与翻转函数。

### 一、准备工作

1. 下载油猴（tampermonkey）插件，自己网上下（已下载的请跳过此步）

2. 新建空白地图，尺寸为 128 的三次方。

3. 在地图的任意一条边界线的中间建一个不规则（指前后方向、左右方向没有任何轴对称）的建筑，以便更好呈现旋转函数的效果。

### 二、开始干事

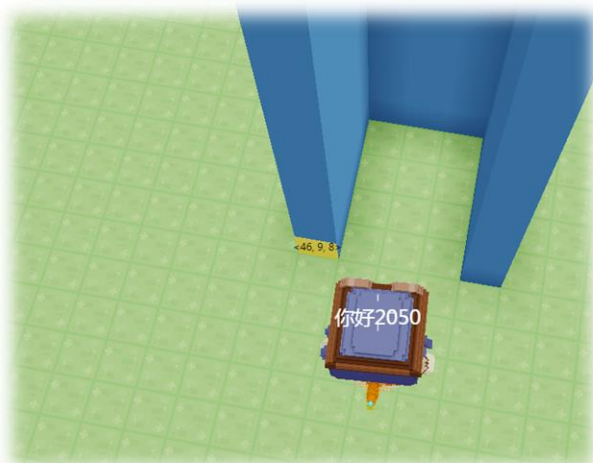




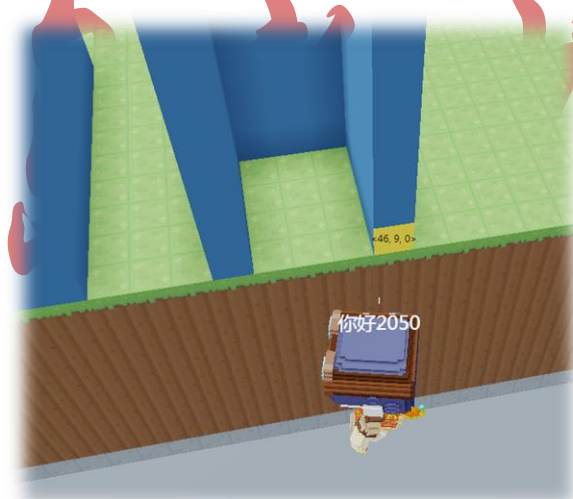
1. 测量好刚才建的那个不规则建筑的 x、y、z 坐标范围。

例如我这个建筑这么测：

（在“H”的底部背面左侧）

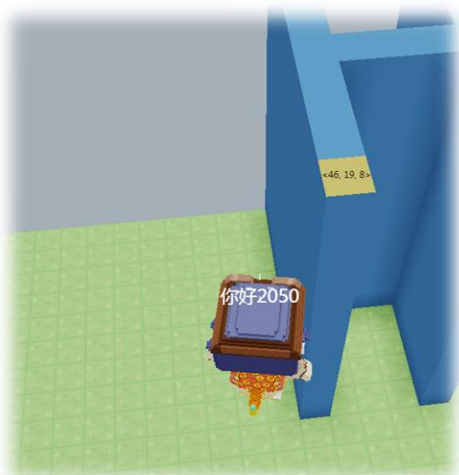


（在“H”的底部正面左侧）



这样得知我的“HELLO”建筑的 Z 轴范围是 0~8。

（在 H 的顶部背面左侧）



这样得知我的 Y 轴范围是

9~19。





(在 0 的底部背面右侧)

这样得知我的 X 轴范围是 46~82。

综上所述，我的 x 轴范围是 46~82，y 轴范围是 9~19，z 轴范围是 0~8。)

2. 写方块遍历代码并输出。

```
var list='[';
for(x=46;x<=82;x++){
  for(y=9;y<=19;y++){
    for(z=0;z<=8;z++){
      list+='['+x+', '+y+', '+z+', '+voxels.getVoxel(x,y,z)+'']+',';
    }
  }
}
list+=']';
```

遍历部分数据根据自己地图情况进行调整。

现在看向输出区：

```
输出
[80,12,0,89],[80,12,1,0],[80,12,2,0],[80,12,3,0],[80,12,4,0],[80,12,5,0],[80,12,6,0],[80,12,7,0],[80,12,8,89],[80,13,0,89],[80,13,1,0],[80,13,2,0],[80,13,3,0],[80,13,4,0],[80,13,5,0],[80,13,6,0],[80,13,7,0],[80,13,8,89],[80,14,0,89],[80,14,1,0],[80,14,2,0],[80,14,3,0],[80,14,4,0],[80,14,5,0],[80,14,6,0],[80,14,7,0],[80,14,8,89],[80,15,0,89],[80,15,1,0],[80,15,2,0],[80,15,3,0],[80,15,4,0],[80,15,5,0],[80,15,6,0],[80,15,7,0],[80,15,8,89],[80,16,0,89],[80,16,1,0],[80,16,2,0],[80,16,3,0],[80,16,4,0],[80,16,5,0],[80,16,6,0],[80,16,7,0],[80,16,8,89],[80,17,0,89],[80,17,1,0],[80,17,2,0],[80,17,3,0],[80,17,4,0],[80,17,5,0],[80,17,6,0],[80,17,7,0],[80,17,8,89],[80,18,0,89],[80,18,1,0],[80,18,2,0],[80,18,3,0],[80,18,4,0],[80,18,5,0],[80,18,6,0],[80,18,7,0],[80,18,8,89],[80,19,0,0],[80,19,1,0],[80,19,2,0],[80,19,3,0],[80,19,4,0],[80,19,5,0],[80,19,6,0],[80,19,7,0],[80,19,8,0],[81,9,0,89],[81,9,1,0],[81,9,2,0],[81,9,3,0],[81,9,4,0],[81,9,5,0],[81,9,6,0],[81,9,7,0],[81,9,8,89],[81,10,0,89],[81,10,1,0],[81,10,2,0],[81,10,3,0],[81,10,4,0],[81,10,5,0],[81,10,6,0],[81,10,7,0],[81,10,8,89],[81,11,0,89],[81,11,1,0],[81,11,2,0],[81,11,3,0],[81,11,4,0],[81,11,5,0],[81,11,6,0],[81,11,7,0],[81,11,8,89],[81,12,0,89],[81,12,1,0],[81,12,2,0],[81,12,3,0],[81,12,4,0],[81,12,5,0],[81,12,6,0],[81,12,7,0],[81,12,8,89],[81,13,0,89],[81,13,1,0],[81,13,2,0],[81,13,3,0],[81,13,4,0],[81,13,5,0],[81,13,6,0],[81,13,7,0],[81,13,8,89],[81,14,0,89],[81,14,1,0],[81,14,2,0],[81,14,3,0],[81,14,4,0],[81,14,5,0],[81,14,6,0],[81,14,7,0],[81,14,8,89],[81,15,0,89],[81,15,1,0],[81,15,2,0],[81,15,3,0],[81,15,4,0],[81,15,5,0],[81,15,6,0],[81,15,7,0],[81,15,8,89],[81,16,0,89],[81,16,1,0],[81,16,2,0],[81,16,3,0],[81,16,4,0],[81,16,5,0],[81,16,6,0],[81,16,7,0],[81,16,8,89],[81,17,0,89],[81,17,1,0],[81,17,2,0],[81,17,3,0],[81,17,4,0],[81,17,5,0],[81,17,6,0],[81,17,7,0],[81,17,8,89],[81,18,0,89],[81,18,1,0],[81,18,2,0],[81,18,3,0],[81,18,4,0],[81,18,5,0],[81,18,6,0],[81,18,7,0],[81,18,8,89],[81,19,0,0],[81,19,1,0],[81,19,2,0],[81,19,3,0],[81,19,4,0],[81,19,5,0],[81,19,6,0],[81,19,7,0],[81,19,8,0],[82,9,0,89],[82,9,1,89],[82,9,2,89],[82,9,3,89],[82,9,4,89],[82,9,5,89],[82,9,6,89],[82,9,7,89],[82,9,8,89],[82,10,0,89],[82,10,1,89],[82,10,2,89],[82,10,3,89],[82,10,4,89],[82,10,5,89],[82,10,6,89],[82,10,7,89],[82,10,8,89],[82,11,0,89],[82,11,1,89],[82,11,2,89],[82,11,3,89],[82,11,4,89],[82,11,5,89],[82,11,6,89],[82,11,7,89],[82,11,8,89],[82,12,0,89],[82,12,1,89],[82,12,2,89],[82,12,3,89],[82,12,4,89],[82,12,5,89],[82,12,6,89],[82,12,7,89],[82,12,8,89],[82,13,0,89],[82,13,1,89],[82,13,2,89],[82,13,3,89],[82,13,4,89],[82,13,5,89],[82,13,6,89],[82,13,7,89],[82,13,8,89],[82,14,0,89],[82,14,1,89],[82,14,2,89],[82,14,3,89],[82,14,4,89],[82,14,5,89],[82,14,6,89],[82,14,7,89],[82,14,8,89],[82,15,0,89],[82,15,1,89],[82,15,2,89],[82,15,3,89],[82,15,4,89],[82,15,5,89],[82,15,6,89],[82,15,7,89],[82,15,8,89],[82,16,0,89],[82,16,1,89],[82,16,2,89],[82,16,3,89],[82,16,4,89],[82,16,5,89],[82,16,6,89],[82,16,7,89],[82,16,8,89],[82,17,0,89],[82,17,1,89],[82,17,2,89],[82,17,3,89],[82,17,4,89],[82,17,5,89],[82,17,6,89],[82,17,7,89],[82,17,8,89],[82,18,0,89],[82,18,1,89],[82,18,2,89],[82,18,3,89],[82,18,4,89],[82,18,5,89],[82,18,6,89],[82,18,7,89],[82,18,8,89],[82,19,0,0],[82,19,1,0],[82,19,2,0],[82,19,3,0],[82,19,4,0],[82,19,5,0],[82,19,6,0],[82,19,7,0],[82,19,8,0]]
```

这样太长了，为什么呢？

因为获取到了空气。我们现在在空白地图上，地表上到处都是空气对吧，所以，我们没必要输出空气，我们就在原来的代码上加个 if 条件：

```
var list='[';
for(x=46;x<=82;x++){
  for(y=9;y<=19;y++){
    for(z=0;z<=8;z++){
      if(voxels.getVoxel(x,y,z)!=0){
        list+='['+x+', '+y+', '+z+', '+voxels.getVoxel(x,y,z)+' ']+',';
      }
    }
  }
}
list+=']';
```

然后清空输出区再输出。

现在再看输出区，然后再复制输出内容。然后自己再电脑上打开一个空白的 txt 文件，粘贴上去。

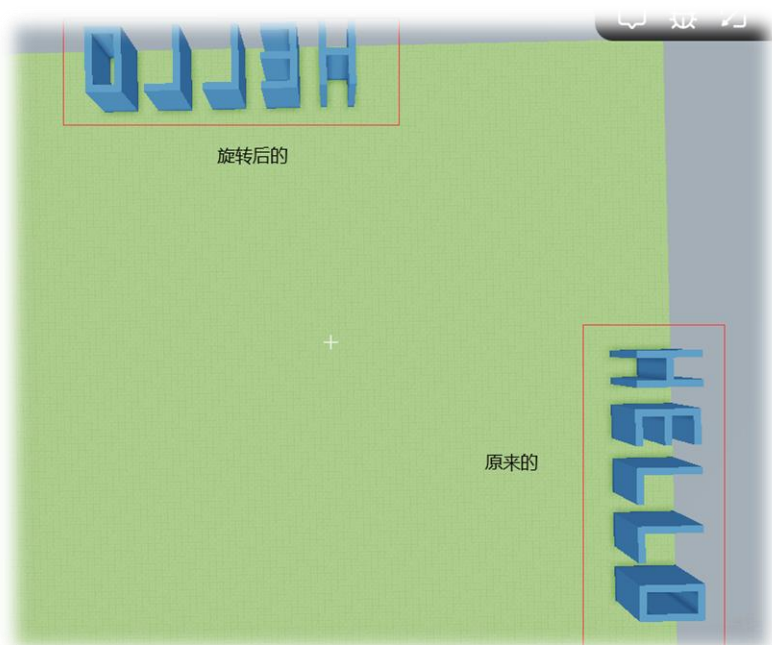
记得，在最后一个右中括号的前面有个逗号，记得删掉，后面再加个英文分号，最前面要加个“const list=”

然后再在后面粘贴这段代码：

```
for(n=0;n<=list.length-1;n++){
  voxels.setVoxel(list[n][2],list[n][1],list[n][0],list[n][3]);
}
```

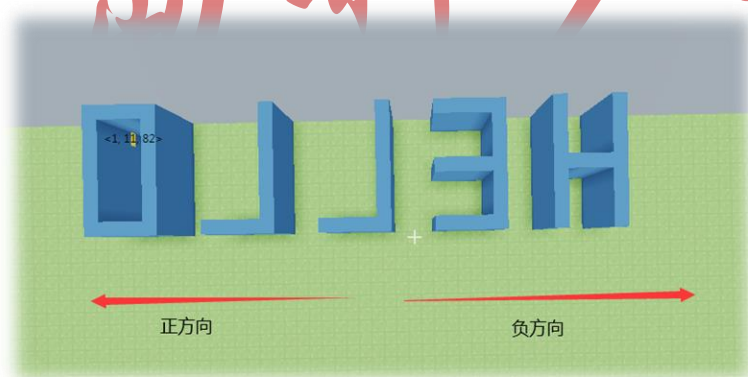
然后就把整个 txt 粘贴到控制台上。

我的情况是这样：



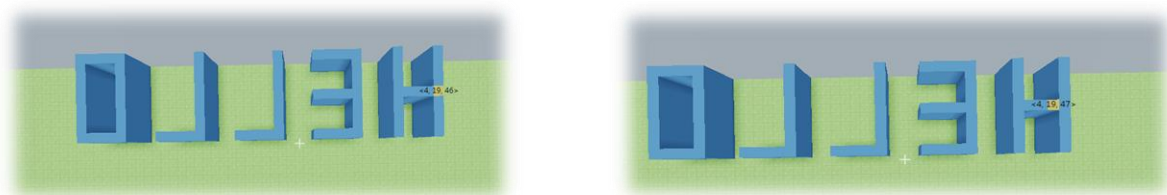
这就需要用到另一个函数：翻转函数。

这个函数就相对简单。首先我们需要确定坐标正方向和负方向。



拿我的图举例：

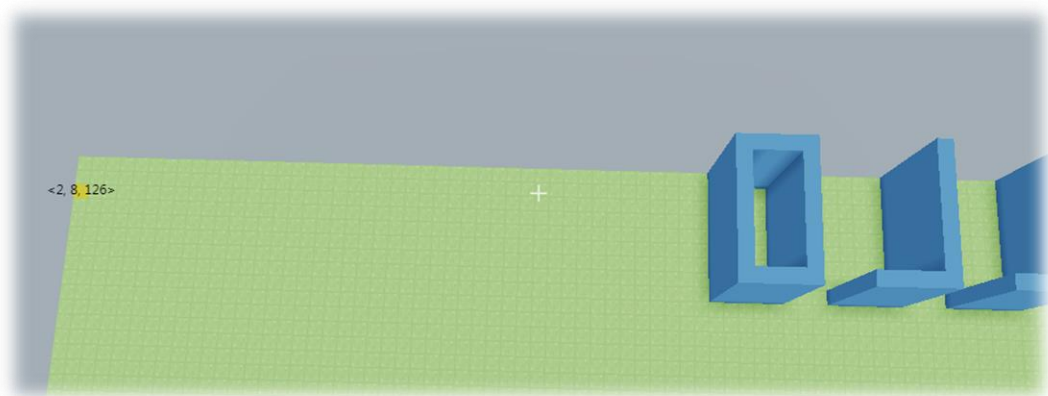
我们再次需要测量坐标。先要明白这个建筑的翻转轴。



这样就看的出来我的翻转轴是 Z 轴。

然后锁定翻转范围，这跟前面（旋转函数时）一样，不多说了。

然后测量这个轴正方向最极端的翻转轴的坐标。（我的是 126）



然后跟旋转函数时一样，获取方块，这次我们要连空气一起获取，因为这样可以覆盖掉原来的部分。

```
list='[';
for(x=0;x<=8;x++){
  for(y=9;y<=19;y++){
    for(z=46;z<=84;z++){
      list+='['+x+', '+y+', '+z+', '+voxels.getVoxel(x,y,z)+' '];
    }
  }
}
list+=']';
console.log(list)
```

然后跟刚才一样，遍历部分根据实际情况调整。

把这复制到 txt 文件上，把最后面的逗号删了，在最后的右中括号后面加上英文分号，在最前面加上“const list=”。

在后面加上这样代码：

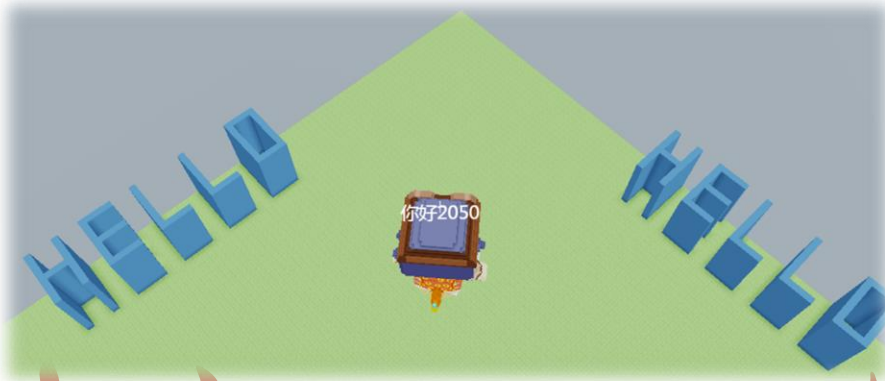
如果你的翻转轴是 x 轴，请这么写：

```
for(n=0;n<=list.length-1;n++){
  voxels.setvoxel(你地图的 x 轴正方向的极端坐标-list[n][0],list[n][1],list[n][2],list[n][3])
}
```

如果你的翻转轴是 z 轴，请这么写：

```
for(n=0;n<=list.length-1;n++){  
    voxels.setvoxel(list[n][0]+建筑最负方向的 x 轴坐标,list[n][1],你地图的 z 轴正方向的极端坐标-  
    list[n][0],list[n][3])  
}
```

然后就行了：



部分人的位置可能有点对不上，不过没关系，用建筑位移函数，这个大多数人都懂吧。

实在不懂的人我就告诉你原理：

像刚才我把那些方块的 x、y、z、以及方块 ID 做成一个小列表  
然后用一些加减算法把 x、y、z 轴坐标增加或减少就行。


## 新闻速递

### 吉吉喵化身记者，采访百大创作者如何炼成大佬

——被采访者：铛铛不是当当啊喂

神岛的百大越来越多，很多岛民也想成为百大。为了促进更多的创作者提升自己，吉吉喵特别采访百大创作者：铛铛不是当当啊喂。

 吉吉喵  编程猫官方

 【神岛百大创作者绝密档案】大佬是怎样炼成的？

神岛的百大创作者招募进度已经过半 相信很多岛民也很好奇：这些创作大佬是如何炼成的，以及我要如何...




TA 是一名擅长建模的优秀创作者。

主页传送门：

[https://box3.codemao.cn/u/DangDangawa?tab=published\\_models](https://box3.codemao.cn/u/DangDangawa?tab=published_models)

### 用岛三拍三体，这是计划的一部分

——岛三三体开始策划

 三体剧组编剧III暮雨亦成师

用岛三拍三体，这是计划的一部分

我们需要 演员 要求：阅读过三体，拥有10个以上皮肤 下面赋诗一首 好耶 即使无尽艰难来，记住抬头眼界...

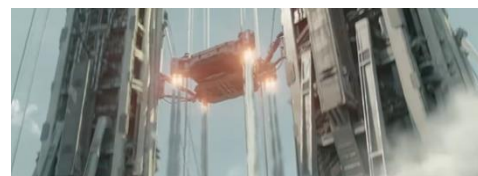
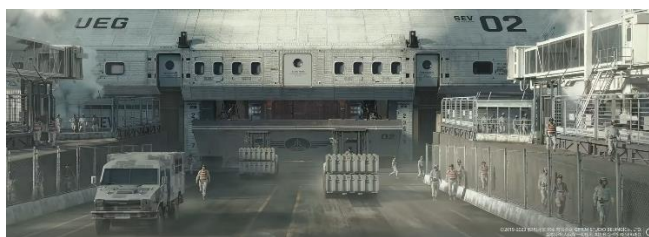
随着三体动画和电视剧的兴起，岛民发挥自己的创意，开始将《三体》与代码岛相结合。让我们一起敬请期待神岛版《三体》吧！

### 流浪地球 2 太空电梯预览版现已发布！

——用 N 种方式打开流浪地球 2

今年春节，流浪地球 2 在全国各地影院热映。一些看过流浪地球 1、2 的 忠实粉丝 岛民聚集起来，共同创作了神岛版太空电梯。





## 《流浪地球 2》

## 《流浪地球 2》中的太空电梯

由于普通地图 ( $128^3$ 、 $256 \times 64 \times 256$ ) 的大小，对于太空电梯的高度做出了种种限制，于是神岛版太空电梯制作团队使用了插件创建了尺寸为  $128 \times 3200 \times 128$  的地图。

在技术方面，我们使用了@拍打星制作的优质轿厢模型；轿厢运升降由动画实现……

在创作团队的努力下，我们终于在开学之前将太空电梯预览版发布！



### 流浪地球2：太空电梯

▷ 711 ◁ 67

进入地图



现在进入[作品主页](#)即可预览太空电梯的建筑，而且，地图一共有 8 个轿厢，都可启动！

《流浪地球 2》成为中国科幻电影史上的又一个里程碑，它又一



次打开了中国科幻电影的大门。开启了中国科幻电影的新纪元！

# 神岛新少年

《神岛新少年》编辑部 QQ 群，欢迎您的加入！  
点我进群(383578686)

每月上旬出刊一次

[二月开学特刊：2023 年第 2 期-总第 2 期]

如有问题请联系审核员！

审核员 QQ：

3548502684 (build\_一只建筑师吖)

3436964214 (你好 2050)

编辑部 QQ 群：383578686