

三阶魔方的各种术语及公式表示法

By 寒水

论坛一直以来，没有一个专门的帖子介绍魔方的各种术语及公式表示法，导致很多新手不知所措，同时也给写教程的魔友造成一定的麻烦：开篇必讲术语和公式表示。故新开一贴，希望对大家都有帮助。

角块、棱块、中心块及中心轴（图中所说的支架），见图 1



图1

国际标准贴色：

如果按照 WCA 规则中，打乱时白色在顶面，绿色在前面的话，即是上白下黄，前绿后蓝，左橙右红。其展开图如图 2，复原态 1 和 2 是同一个魔方按不同方向摆放

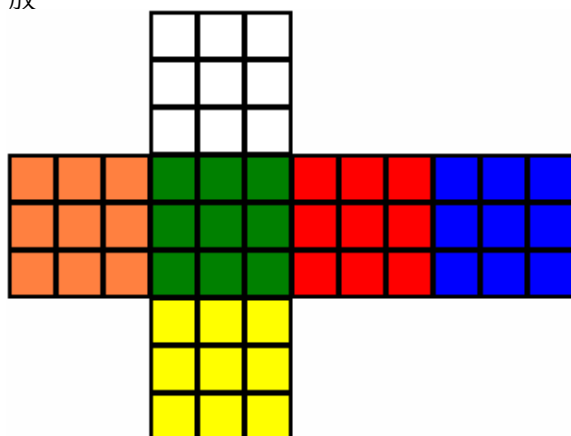
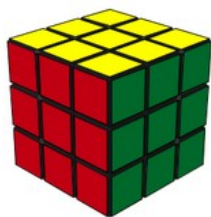


图2



复原态 1



复原态 2

面： 正方体共有六个面，就一个已经被还原的魔方而言，每一种颜色就是一个面。

层： 能沿着某个中心块做顺时针或逆时针转动的部分。

复原的一层： 在还原一面的基础上，该面的四周为四种颜色组成的长条，如图 3

Pop： 魔方的块飞出来，一般因为卡到了出现，可能飞的是棱块，也可能棱块角块一起飞，貌似还没听说过有只飞角块的情况出现。

Sub： 少于的意思。sub 为英文单词的前缀，表示“下，在下；低于，次于，副亚，次”之义（本句来源于百度）不少人误认为 **sub** 表示平均，平均的英文单词为 **average**，缩写为 **avg.**。但愿下次不会有人还用 **sub** 来表示平均！

90°： 图 4 为顶层顺时针转 90°的结果，图 5 为顶层逆时针转 90°的结果。

180°： 图 6 为顶层转 180°的结果，无论是顺时针还是逆时针，结果都一样。



图3



图4

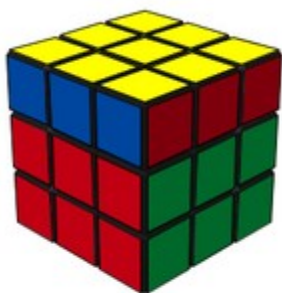


图5



图6

公式表示法:

首先认识一下 **R L U D F B** 这六个字母的含义

R=Right (右层) L=Left (左层)

U=Up (顶层) D=Down (底层)

F=Front (前层) B=Back (后层)

对应的转动如图 7

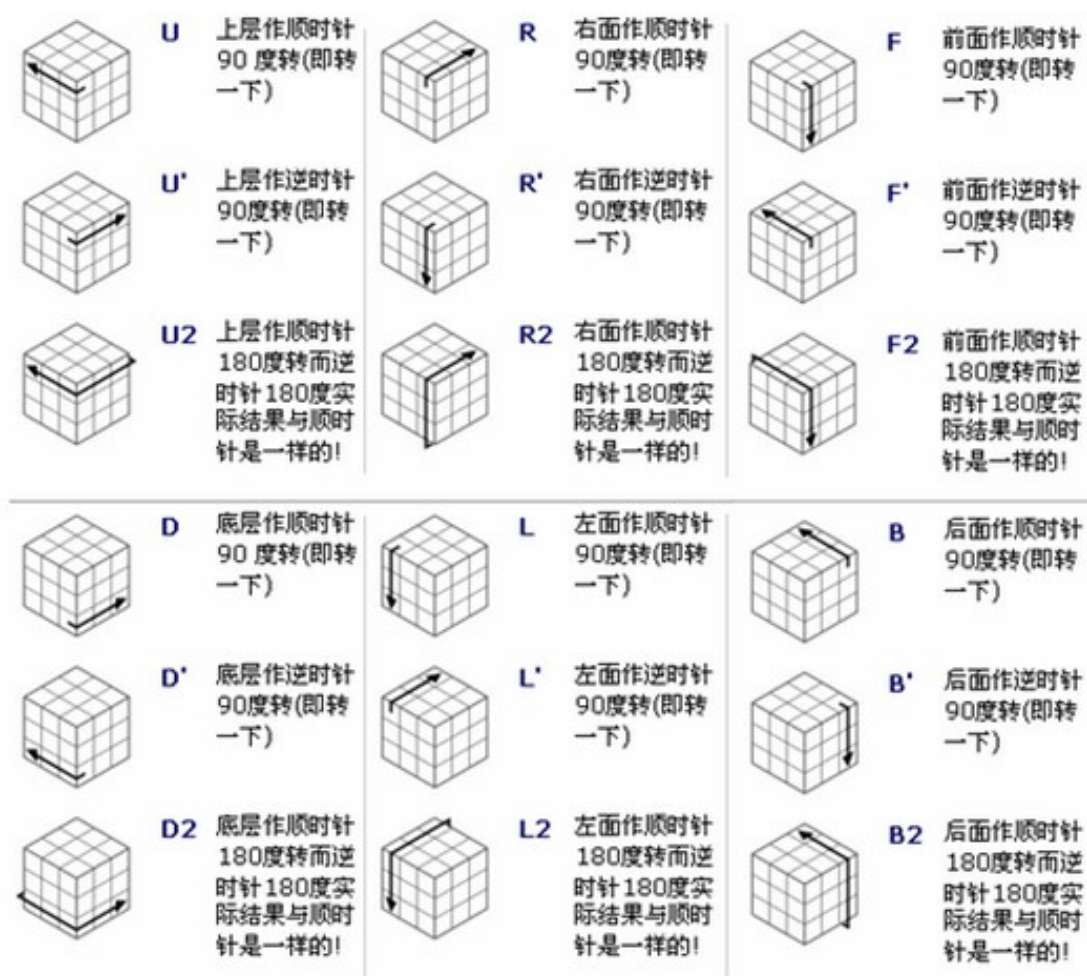


图7

r l u d f b表示的是双层转 详情如图8

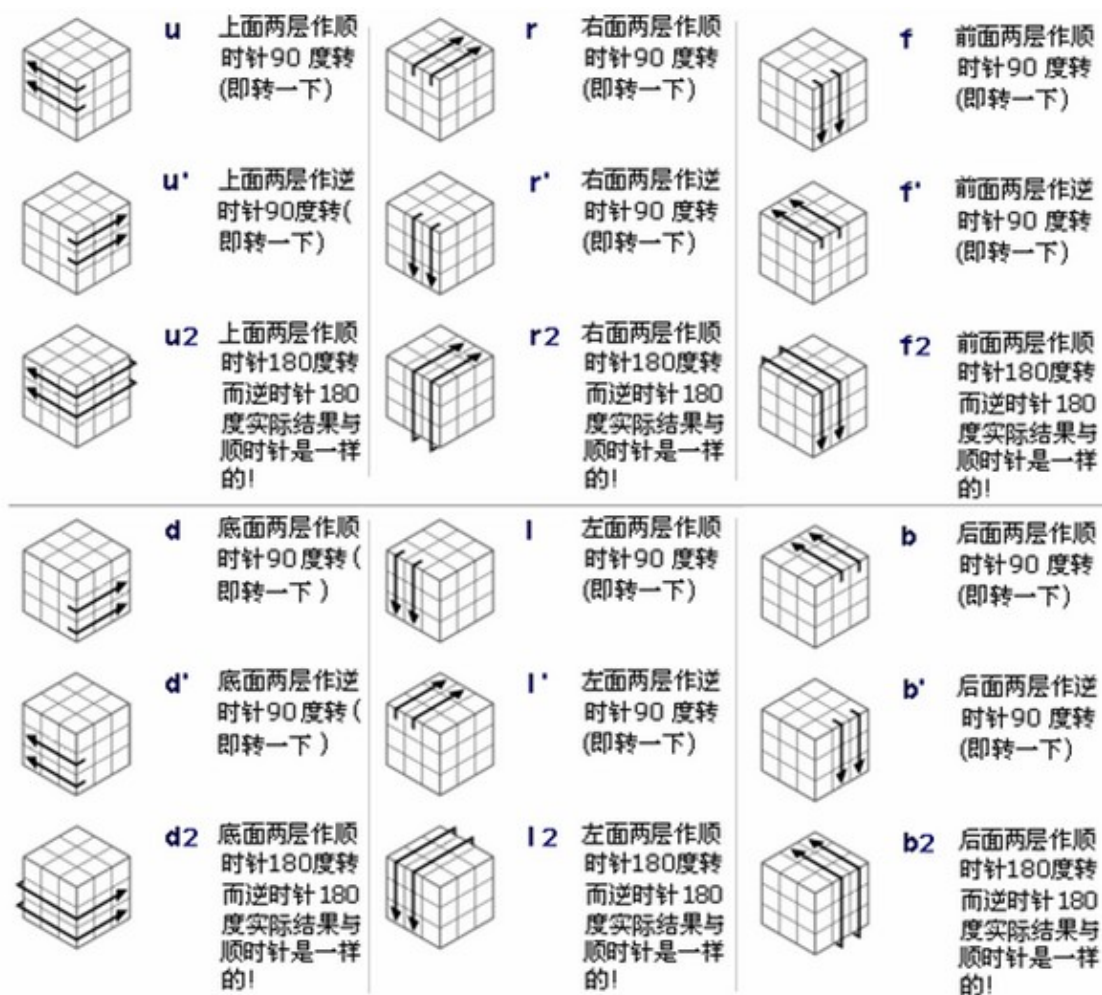


图8

MR MU MF: 分别表示 R 相邻的中间层沿着 R 的方向转, UR 相邻的中间层沿着 U 的方向转, F 相邻的中间层沿着 F 的方向转, 效果图如图 9 (均为从复原状态经某个具体步骤之后的效果) 其中 M 表示 middle 的意思。

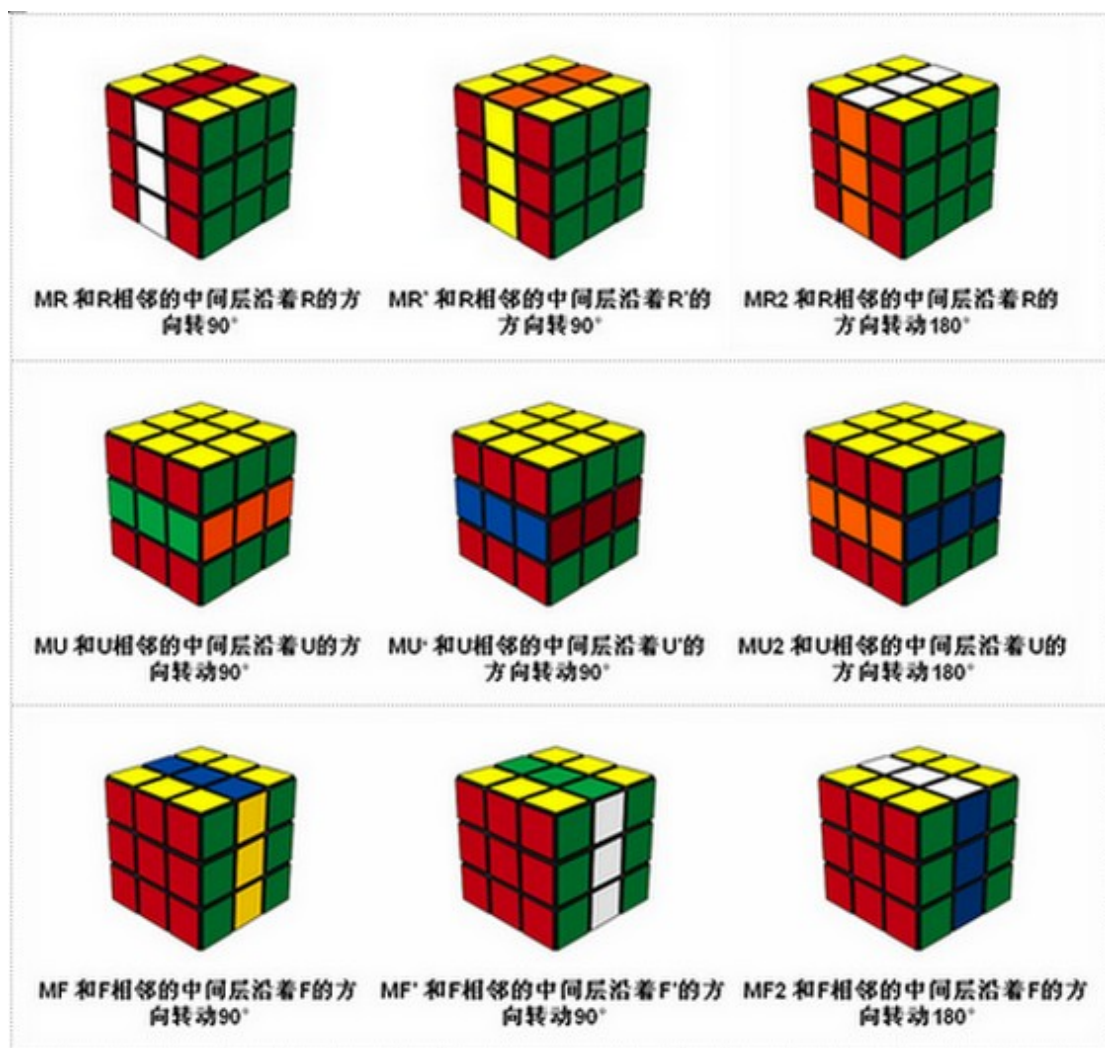


图9

x y z: 表示整体转动 x 表示整个魔方沿着 R 的方向转 90°, y 表示整个魔方沿着 U 的方向转 90°, z 表示整个魔方沿着 F 的方向转 90° 详情如图 10

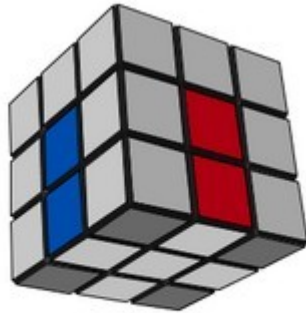


图10

Cross: 即十字, 十字形成后, 应该是这样的情况: 棱块上, 不是底色的那一色片的

颜色和中心块上的颜色一致。新手一般在顶层完成，但建议追求速度还原的朋友将十字在底层还原

Cross 效果图如下



cross 1



cross 2

F2L: First Two Layer 完成前两层，一共有四组相应的角块棱块组合，每个组合插入一个相应的位置（后面要介绍的 slot），当四组都插入到对应位置后，前两层就处于还原状态。

OLL: Orient Last Layer 顶面还原成一种颜色

PLL: Position Last Layer 顶层块位置还原

Slot: 指的是一组成形的 f2l 块将要插入的地方，中文称为空档。



slot