

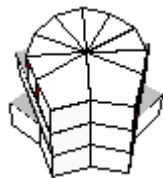
入门教程准备过两周上，先贴快速法的公式，除去快速复形的部分和一些我以前不懂事而误学的一些不怎么用的公式，下面 35 个公式是我的真正主打公式，有相当部分的公式与网上不同，算是一套比较优化的 SQ1 快速法公式，高度熟练后(包括快速复形)完全可以达到 SUB20 秒内的还原速度。

下列公式的建议学习顺序：棱归层 → 角归层 → 角顺序 → 复形 → 棱顺序 → 快速复形

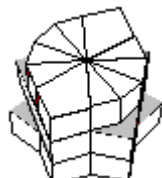
下列凡打有(基础公式)字样的公式，表示为 SQ1 的基础入门公式，应先学习。

系统符号：【/】旋转 180 度、例如【1 2】上层顺时针 30 度，下层顺时针 60 度、例如【-1 0】上层逆时针 30 度，下层不动，注意分魔线要始终靠近左手边

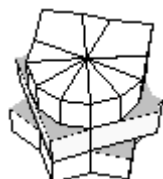
复形(5 公式)



/2, 4/-2, -1/3, 3/ (基础公式)



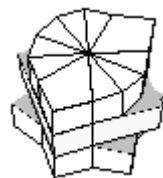
/2, 2/-2, -1/3, 3/



/2, 2/1, 0/2, 2/1, 0/-1, 0/0, -3/



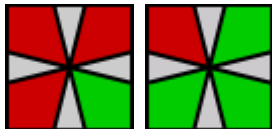
/2, 4/4, -1/-3, 0/-1, 1



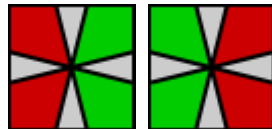
/0, 2/1, 0/2, 2/1, 0/-1, 0/0, -3/ (基础公式)

↓ 上层状态 ↓ 下层状态

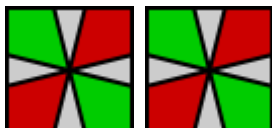
角归层(5 公式)



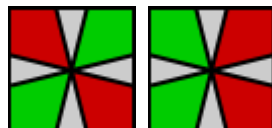
1, 0/3, 0/-1, 0 (基础公式)



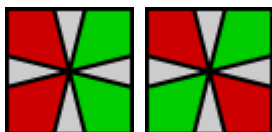
1, 0/-1, 0 (基础公式)



1, 0/3, 3/-1, 0

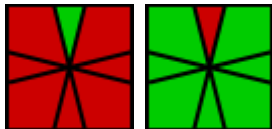


1, 0/3, 0/3, 0/-1, 0

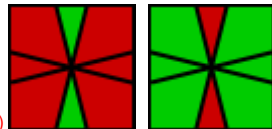


1, 0/0, 3/0, 3/-1, 0

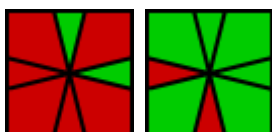
棱归层(7 公式)



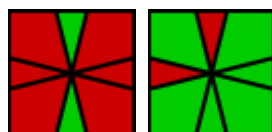
0, -1/-3, 0/4, 1/-4, -1/3, 0/0, -1 (基础公式)



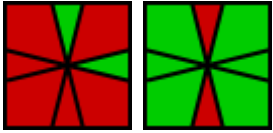
1, 0/-1, -1/0, 1 (基础公式)



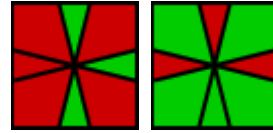
1, 0/-3, 0/-1, -1/4, 1/-1, 0



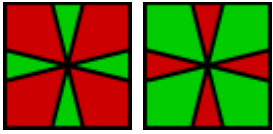
0, -1/3, 0/-3, 0/4, 1/-3, 0/-1, 0



1, 0/0, -3/0, 3/2, -1/-3, 0/0, 1

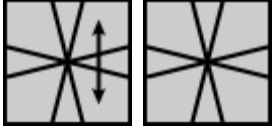


0, -1/1, 4/-1, -4/-3, 0/4, 1/-1, 0

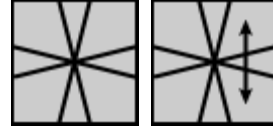


1, 0/-1, -1/-2, -2/-1, -1/0, 1

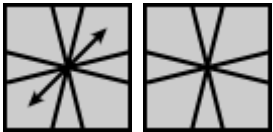
角顺序 (8 公式)



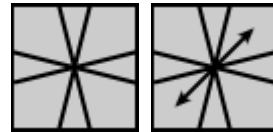
/0, 3/0, -3/0, 3/-3, 0/3, -3/



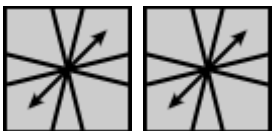
/-3, 0/3, 0/-3, 0/0, 3/3, -3/



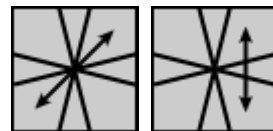
/3, 3/-3, 0/3, 3/-3, 0/3, 3/



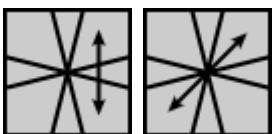
/3, 3/0, -3/3, 3/0, -3/3, 3/



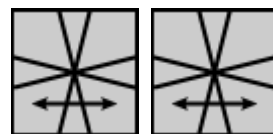
/-3, 3/3, -3/



/-3, 0/3, 0/-3, 0/3, 0/



/0, 3/0, -3/0, 3/0, -3/



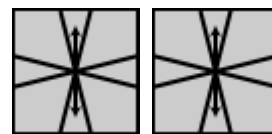
/-3, 0/3, 3/0, -3/ (基础公式) (单独使用本公式可二次内还原角顺序)

棱顺序 (10 公式)

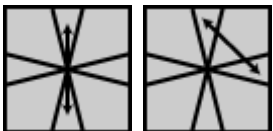
注：目前世界上尚未发现有人使用棱顺序的一步还原法，都最少使用两个公式的叠加，学习以下公式，灵活叠加即可以实现所有状态在两个公式内还原，并且完全不用调整 SQ1 的上下层位置。



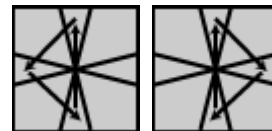
1, 0/0, 3/-1, -1/1, -2/-1, 0 (基础公式)



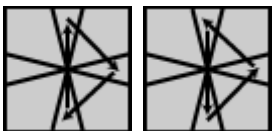
1, 0/5, -1/-5, 1/-1, 0 (基础公式)



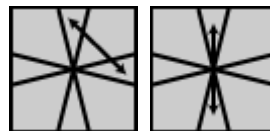
1, 0/0, -1/0, -3/5, 0/-5, 0/0, 3/0, 1/-1, 0



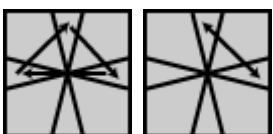
1, 0/3, 0/-1, -1/3, 0/-5, 1/-1, 0



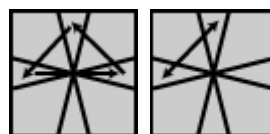
1, 0/5, -1/-3, 0/1, 1/-3, 0/-1, 0



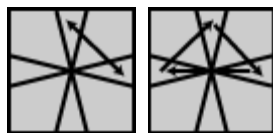
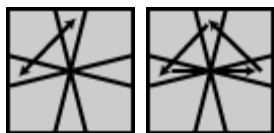
0, -1/1, 0/3, 0/0, -5/0, 5/-3, 0/-1, 0/0, 1



/3, 3/1, 0/-2, 0/-4, 0/0, -4/0, -4/0, -2/0, 5/3, 3/0, -3

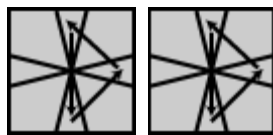
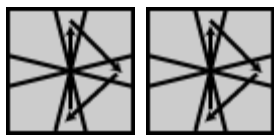


/-3, -3/0, -5/0, 2/0, 4/0, 4/4, 0/2, 0/-1, 0/-3, -3/0, 3



/3. 3/5. 0/-2. 0/-4. 0/-4. 0/0. -4/0. -2/0. 1/3. 3/

/3. 3/-1. 0/-2. 0/-4. 0/-4. 0/0. -4/0. -2/0. -5/3. 3/



本状态的最短步数解法即是上面第一与第二个公式的叠加，不需要学习

本状态的最短步数解法即是上面第一与第二个公式的叠加，不需要学习

快速复形

SQ1 的高手复形通常使用的方法都是直接复形法，即按最短路线复形，不拼六星而直接还原形状。快速复形法公式极多，而规律较少，不建议专门的背，这里只给出一个 SQ1 的形状变化关系图，大家每一次还原前，都花一点时间摸索一下还原的路线，积少成多慢慢掌握。快速复形是 SQ1 学习中的一道坎，没有几个月到一年的时间是很难掌握和熟练的，大家在学习完上面全部 35 个公式后，再慢慢的学习这一块。

