

# WorldEdit

## Sélection de zones et création à grande échelle

WorldEdit est un outil très puissant qui vous permettra de faire de grosses modifications de terrain, structures sur une carte.

WorldEdit est aussi utilisé par d'autres plugins, notamment WorldGuard.

Associé à cet outil le plugin World Edit Selection Visualizer, dit WESV, permet de rendre visible les sélections réalisées sous la forme d'une ligne en pointillées rouge.

Notes : - à chaque fois qu'une commande demandera le choix d'un bloc vous pourrez mettre directement le nom du bloc ou l'ID du bloc, sachant que certains blocs nécessitent un numéro et une valeur additionnelle, par exemple pour la laine blanche c'est 35 mais pour la laine bleue c'est 35:11. De plus le « vide » correspond au bloc d'air d'id 0 ou simplement désigné par « air » ;

- la plupart des commandes décrites ici sont annulables avec la commande `//undo` n'hésitez pas à l'utiliser si ce que vous vouliez faire n'est pas le résultat obtenu;

Travail basé sur l'article WorldEdit édité sur le site minecraft.fr : <https://minecraft.fr/world-edit/> .

---

<b>REGIONS</b>	<b>2</b>
Sélection d'une zone	2
Ajuster la sélection	4
Sélection de polygones	4
Opérations sur les régions	5
<b>PRESSE PAPIER</b>	<b>6</b>
Tourner la sélection	6
Sauvegarde et autre	7
<b>GENERATION</b>	<b>7</b>
<b>UTILITAIRES</b>	<b>8</b>
<b>SE DÉPLACER</b>	<b>9</b>
<b>SYNTAXES DES VALEUR DE DONNÉES</b>	<b>9</b>

---

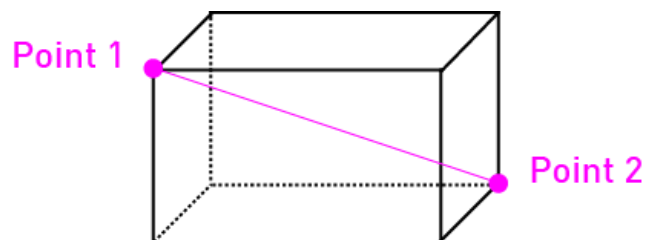
# REGIONS

Le système des régions de WorldEdit repose sur la sélection d'une zone sur laquelle les commandes de modifications seront actives, d'abord il faut donc apprendre à sélectionner correctement une zone.

## Sélection d'une zone

Les deux principaux types de sélections sont cuboïdale et polygonale.

La sélection cuboïdale consiste en fait à créer un pavé de sélection en désignant deux points qui seront deux sommets opposés dans le cube (qui n'est en fait pas toujours un cube). Voici un petit schéma pour vous aider à comprendre :



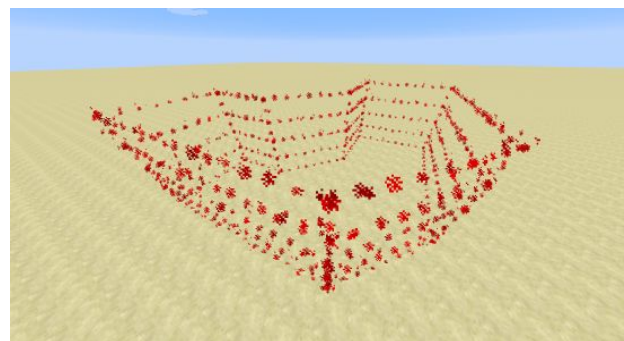
Tout d'abord il va vous falloir la baguette magique de WorldEdit (wand) qui est par défaut la hache en bois, que vous pouvez obtenir en tapant la commande `//wand`. En tenant cet outil en main il suffit de faire un **clik gauche** sur un bloc pour qu'il soit le **point 1** et **clik droit** sur un autre pour qu'il soit le **point 2**.

Sinon il d'autres moyens, plus simples mais moins intuitifs de sélectionner une zone :

- les commandes `//pos1` et `//pos2` définissent comme points 1 et 2 le bloc correspondant à vos pieds (c'est à dire celui juste au dessus du cube sur lequel vous marchez) ;
- les commandes `//hpos1` et `//hpos2` définissent les blocs que vous pointez avec votre viseur comme points 1 et 2 ;
- la commande `//chunk` définit le chunk sur lequel vous êtes comme sélection (un chunk fait 16×16 sur 128 de hauteur) ;

Il existe différentes façon de délimiter une zone :

`//sel poly`



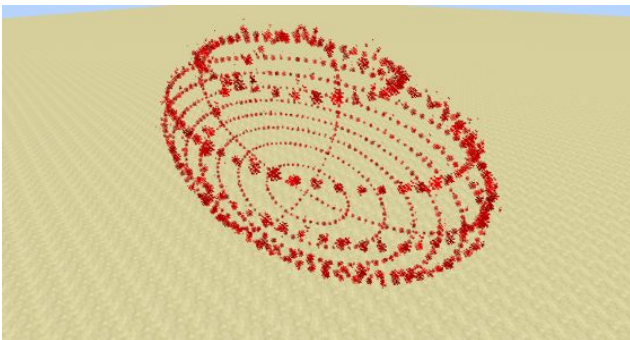
Si vous souhaitez définir votre zone d'une façon différente sans avoir seulement 2 points, vous pouvez choisir autant de points que vous désirez pour définir une région polygonale.

*//sel ellipsoid*



Si vous désirez définir votre région de manière ellipsoïdale, clic gauche au centre et clic droit pour étendre, vous pouvez étendre vers la verticale pour définir une ellipse verticale et vers l'horizontale pour définir une ellipse horizontale.

*//sel sphere*



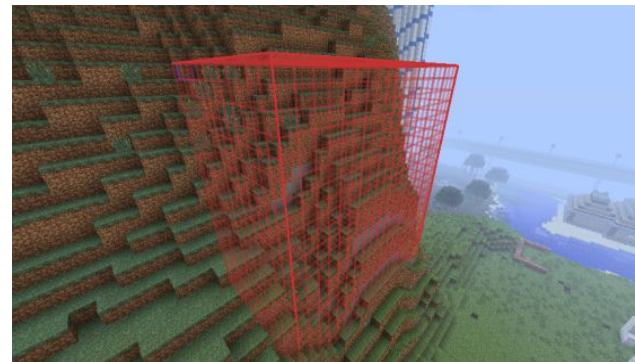
De manière sphérique, clic gauche au centre et clic droit pour étendre, la longueur entre les 2 clics définit le rayon de la sphère.

*//sel cyl*



De manière cylindrique, clic gauche au centre et clic droit pour étendre, le premier clic droit étend la longueur et le second la hauteur.

*//sel cuboid*



Pour revenir à la sélection de base qui est un cuboïde.

## Ajuster la sélection

Si votre sélection n'est pas parfaitement celle que vous voulez (on s'en rend compte en général quand la modification voulue n'a pas marché), vous pouvez l'ajuster de différente manière :

**//expand** : cette commande étend simplement votre sélection, pour l'utiliser il y a plusieurs façon ;

**//expand <taille> [direction]** : agrandira la sélection de la taille souhaitée dans la direction voulue (N (north), S (south), W (west), E (east), U (up) et D (down)), si vous ne mettez pas de direction l'expansion se fera directement dans la direction où vous regarder (sauf pour le haut et le bas) ;

**//expand <taille du côté choisi> <taille de l'autre côté> [direction]** : fonctionne comme la précédente sauf que vous pouvez directement choisir d'étendre la sélection de deux côtés opposés ;

**//expand vert** : étend la zone sur toute la hauteur du ciel à la bedrock ;

**//contract** : cette commande fait l'effet inverse d'expand en réduisant la sélection ;

**//contract <taille> [direction]** : contractera la sélection de la taille souhaitée dans la direction voulue (N (north), S (south), W (west), E (east), U (up) et D (down)), si vous ne mettez pas de direction la contraction se fera directement dans la direction où vous regarder (sauf pour le haut et le bas) ;

**//contract <taille du côté choisi> <taille de l'autre côté> [direction]**: fonctionne comme la précédente sauf que vous pouvez directement choisir de contracter la sélection de deux côtés opposés ;

**//shift** : cette commande combien en quelque sorte expand et contract en décalant votre « cube » de sélection sans bouger aucun bloc ! Elle s'utilise simplement en faisant : **//shift <taille> [direction]** ;

## Informations sur la sélection

WorldEdit permet d'obtenir des informations sur la zone de sélection en utilisant quelques commandes :

**//size** : vous donne simplement la taille de votre sélection en comptant les « blocs » d'air (utile pour vérifier qu'une sélection n'est pas trop grande) ;

**//count <bloc>** : compte le nombre de bloc choisi dans la sélection ;

**//dist** : montre la distribution de blocs dans la sélection, par exemple :



## Sélection de polygones

Si la zone que vous voulez sélectionner est assez biscornue vous pouvez utiliser le mode de sélection polygonale :

*//sel poly* : passe en mode de sélection polygonale, clic gauche avec la hache en bois pour sélectionner le premier point et clic droit pour sélectionner les suivants ;

*//sel cuboid* : revenir en mode de sélection cuboïdale ;

## Opérations sur les régions

Maintenant que vous avez sélectionné la zone qu'il vous fallait, nous allons voir comment agir sur cette sélection avec des commandes qui vous seront très utiles :

*//set <bloc>* : toute la sélection est remplacée par le bloc sélectionné ;

*//replace <liste de blocs> <bloc>* : les blocs de la première liste sont tous remplacés par le bloc sélectionné, si vous souhaitez remplacer plusieurs types de blocs séparez les par des virgules (exemple : *//replace stone,grass,dirt sand* -> remplacera tous les blocs de pierre, d'herbe et de terre en sable). Si vous ne spécifiez pas de bloc à remplacer, tous les blocs de la sélection à l'exception de l'air seront remplacés ;

*//walls <bloc>* : créera des murs tout autour de la sélection avec le bloc choisi ;

*//outline <bloc>* : même chose que la précédente mais avec un sol et plafond (en gros cela matérialise les bords région sélectionnée) ;

*//overlay <bloc>* : posera le bloc choisi au dessus de chaque bloc de la sélection, quelle que soit la forme du terrain (utile si on veut remettre de l'herbe sur une colline sans la dénaturer par exemple) ;

*//stack <nombre> [direction]* : copiera dans la direction choisie (là où vous regarder ou N (north), S (south), W (west), E (east), up et down) la sélection un nombre voulu de fois souhaité, par exemple ce pont a été créé simplement à partir d'une petite portion et de la commande ;



*//move <nombre> [direction] [bloc en remplacement]* : vous permet de déplacer la sélection d'un nombre défini de case dans la direction voulue (même chose que pour *//stack*). Si vous choisissez un bloc de remplacement, le vide créé par le déplacement sera comblé par le bloc choisi, voici un exemple (mauvais) où j'ai déplacé les ruines avec le socle en sable et j'ai comblé le vide créé en avec du verre :



*//smooth [nombre d'itérations]* : cette commande est très pratique car elle vous permet « d'adoucir » la région en arrondissant les angles avec un algorithme. Si vous mettez un nombre d'itération l'algorithme exécutera « arrondira » les terrain en exécutant un certain nombre de fois l'algorithme, pour un meilleur résultat. Note : pour que cette commande soit optimale sélectionnez une zone plus large contenant de l'air. Le *//expand* fera l'affaire ;

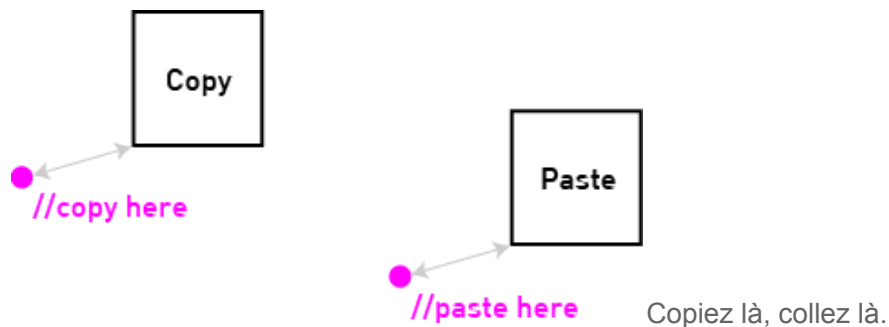
*//regen* : cette commande vous permettra de régénérer le terrain comme il était à l'origine, à chaque fois le résultat sera le même. Attention si vous avez utilisé un logiciel de génération de terrain autre que l'original, vous risquez d'avoir des résultats surprenants ;

## PRESSE PAPIER

Grâce à WorldEdit vous allez très simplement pouvoir copier/coller des zones sélectionnées, il n'y a pas énormément de choses à faire :

### Copier/Coller

*//copy* : toute la sélection est copiée et ajoutée au Presse-Papier. Attention ! La sélection est copiée par rapport à vous ! Par exemple si vous souhaitez changer d'endroit la région et que vous vous tenez à 10 blocs de celle-ci en pointant vers le nord, vous devrez penser qu'au moment de coller il faudra vous mettre à 10 blocs et regardant vers le Nord pour que ce que vous copiez soit dans le bon sens et à la place voulue ;

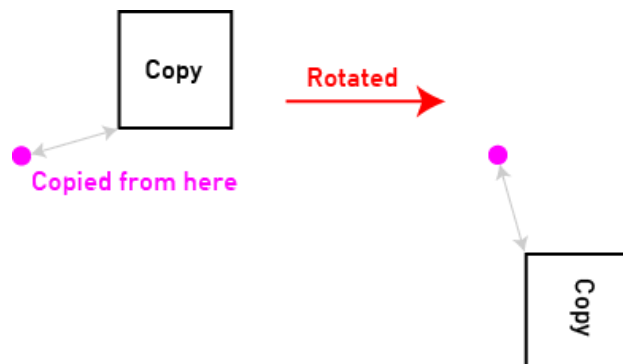


*//cut [liste de blocs]* : même effet que la précédente sauf que ce que vous copiez est supprimé. Si vous le souhaitez vous pouvez mettre une liste de blocs qui resteront, par exemple l'herbe et la terre afin de ne pas dénaturer le paysage ;

*//paste [-a]* : copie la sélection par rapport à vous. Si vous mettez -a tous les blocs sauf l'air seront copiés ;

### Tourner la sélection

*//rotate [angle]* : fait tourner la sélection qui a été copiée d'un angle qui est obligatoirement un multiple de 90 degrés (90, 180 ou 270). La rotation se faisant autour du point où a été copiée la sélection, si vous voulez tourner sur elle-même la sélection il vous suffit de vous mettre au milieu pour la copier ;



*//flip [-p] [direction]* : « retourne » la sélection comme si on la regardait dans un miroir, selon un plan situé au milieu de celle-ci. Pour les directions vous pouvez choisir n, s, e, w, up et down ou regardez simplement dans la bonne direction (ne marche pas pour up & down). Si vous mettez -p en argument, le plan de symétrie sera par rapport à vous ;

## Sauvegarde et autre

WorldEdit vous permet simplement de sauvegarder et de charger des fichiers de type schematic, format utilisé par McEdit et beaucoup d'autres programmes (notamment ceux pour la redstone, les pixel art, les musiques, ...). Les fichiers seront stockés dans un dossier nommé Schematic de votre serveur/dossier .minecraft. Si vous ne le voyez pas ou si vous ne savez pas où le créer sauvegardez n'importe quoi : il se créera automatiquement et vous saurez où placer vos schematics à importer.

*//save <nom>* : sauvegarde la sélection qui a été copiée dans le dossier schematic avec le nom choisi ;

*//load <nom>* : charge dans le presse-papier le schematic spécifié, il ne vous reste plus qu'à la copier ;

*//clearclipboard* : vide simplement le presse-papier, ce qui économise un peu de mémoire ;

## GENERATION

WorldEdit vous permettra aussi de générer différents types de choses simplement :

*//cyl <bloc> <rayon> [hauteur]* : génère un cylindre plein avec les paramètres souhaités. Si vous ne mettez pas de hauteur vous aurez un disque (hauteur 1) ;

*//hcyl <bloc> <rayon> [hauteur]* : génère un cylindre vide ou un cercle ;

*//sphere <bloc> <rayon> [monté ?]* : crée une sphère pleine avec les paramètres souhaités, de sorte que vous soyez au milieu de celle-ci. Si vous souhaitez que votre position soit le bas de la sphère mettez « yes » en dernier argument ;

*//hsphere <bloc> <rayon> [monté ?]* : idem que la précédente mais la sphère est creuse ;

*//forestgen <taille> [type] [densité]* : crée une forêt autour de vous de la taille voulue. Si vous sélectionnez un type vous avez le choix entre regular (arbres normaux), big (grands arbres normaux), sequoia et tallsequoia (arbres foncés petits et grands), birch (arbres blancs), pine (pin en bois foncé), randsequoia (mélange aléatoire de sequoia grands et petits) et rand (mélange de tous les types). La densité représente le pourcentage de troncs au sol, par exemple sur une zone de taille 100 si vous mettez 8 il y aura 8 troncs au sol. Attention à ne pas mettre de trop grosses valeurs sinon c'est particulièrement moche, dans le jeu la densité est 5 naturellement. Attention ! Si vous êtes en solo cette commande n'est pas annulable avec undo !

*//pumpkins [taille]* : génère une « forêt de citrouille », pas très utile mais assez sympa visuellement ;



# UTILITAIRES

WorldEdit possède aussi quelques fonctions utiles en terraformage :

*//fillpit <bloc> <rayon> [profondeur]* : remplit les trous directement sans avoir à placer un tas de blocs. Pour cela mettez vous au milieu du trou et sélectionnez le rayon et éventuellement la profondeur (inutile avec l'eau). Il est ainsi possible de créer des bassins ou de boucher un trou simplement ;

*//fillr <bloc> <rayon>* : idem que la précédente mais remplit automatiquement tous les blocs du trou situés sous vos pieds (utile si vous ne savez pas précisément combien il y a de profondeur) ;

*//drain <rayon>* : effet inverse de la précédente, cette commande permet de vider un bassin d'eau ou de lave. Tenez vous au milieu ou juste à côté à la même hauteur que la surface pour que la commande fonctionne. C'est la même chose que de taper « *Replacenear <rayon> 8,9 air* », un bon raccourci !

*//fixwater <rayon>* : permet de supprimer tous les courants d'eau dans le rayon sélectionné et de créer ainsi une étendue plate. Vous pouvez aussi taper « *Replacenear <rayon> 8,9 8* » ;

*//fixlava <rayon>* : idem mais avec la lave, la commande « longue » devient « *Replacenear <rayon> 10,11 10* » ;

*//removeabove <taille> [hauteur]* : supprime tous les blocs situés au dessus de vous sur la hauteur choisie, utile pour enlever « les tours » faites pour observer les alentours par exemple ;

*//removebelow <taille> [profondeur]* : idem mais en dessous de vous ;

*//removenear <bloc> <taille>* : supprime tous les blocs choisis dans une zone autour de vous ;

*/replacenear <taille> <bloc à remplacer> <bloc de remplacement>* : comme le précédent, remplace les blocs sélectionnés par d'autres dans une zone autour de vous ;

*/snow <rayon>* : simule une chute de neige dans un rayon choisi, une couche de neige recouvrira tous les blocs où c'est possible et l'eau sera changée en glace ;

*/thaw <rayon>* : effet inverse, fais fondre la neige et la glace dans le rayon choisi ;

*/butcher <rayon>* : tue tous les mobs situés dans le rayon choisi ;

*/ex [rayon]* : éteint le feu dans une zone autour de vous. Par défaut le rayon est de 40 si vous ne précisez rien ;

*//* : active la « Super Pickaxe » qui détruit tous les blocs (même la bedrock) en un coup (attention ça part vite !). Il existe trois mode pour la super pickaxe :

- */sp area <rayon>* : tous les blocs du même type que le premier tapé sont détruits aussi dans un carré autour de vous ;
- */sp recur <rayon>* : tous les blocs du même type que le premier tapé sont détruits dans le rayon choisi uniquement s'ils sont adjacents à un bloc qui a été supprimé ;
- */sp single* : revient au mode de base, seuls les blocs touchés sont cassés ;

*/tree [type]* : l'objet que vous tenez devient un outil à arbre du type choisi (les mêmes que pour la génération de forêts), clic droit sur le sol en créera un ;

*/repl <bloc>* : l'objet que vous tenez devient un outil qui remplace les blocs que vous frappez par celui que vous voulez ;

*/none* : désactive les deux commandes précédentes (l'outil redevient normal) ;

*/cycler* : recycle la « valeur » du bloc sur lequel vous cliquez, par exemple, change de type de bois, de couleur de laine, la forme du rail ...



*/br sphere <bloc> [rayon]* : créer des sphères là où vous visez :

*/br cyl <bloc> [rayon] [hauteur]* : idem en créant des cylindres ;

*/br clipboard [-a]* : copie le presse-papier là où vous regardez. Si vous spécifiez « -a », l'air ne sera pas copié ;

*/brush smooth [taille] [nombre d'itérations]* : même effet que la commande //smooth mais à distance ;

## SE DÉPLACER

Dernières fonctionnalités de WorldEdit : un lot de commande permettant de se déplacer automatiquement mais aussi une boussole ! En multi ou en solo la boussole permettra de vous déplacer plus rapidement en vous téléportant au point que vous visez avec le clic gauche (même effet que la commande /jumpto) et en traversant les murs avec le clic droit (même effet que /thru) . Sinon il y a aussi quelques commandes :

*/unstuck* : si vous êtes coincés, ceci vous libérera (très fréquent quand on génère des sphères ou des cylindres) ;

*/ascend* : vous monte jusqu'au bloc le plus proche situé au dessus de vous ;

*/descend* : vous descend jusqu'au bloc le plus proche situé en dessous de vous ;

*/ceiling [espace]* : vous monte jusqu'au plafond de la salle dans laquelle vous vous trouvez, autrement dit un bloc de verre sera posé au dessus de vous de sorte que vous passiez juste entre le plafond et lui et vous êtes téléportés dessus. Si vous voulez plus d'espace au dessus de votre tête vous pouvez spécifier une valeur en plus ;

*/up <hauteur>* : vous monte de la hauteur souhaitée, vos pieds reposeront sur un bloc de verre ;

## SYNTAXES DES VALEUR DE DONNÉES

**Texte de panneau** : il suffit de séparer les lignes par des barres verticales (touche du 6) et de mettre des « \_ » à la place des espaces : par exemple : //set sign|Ligne1|Ligne2\_Texte|Ligne3 ;

**Type de mob spawner** : utilisez une barre verticale suivie du nom du mob, par exemple //set mobspawner|creeper ;

**Note du note block** : utilisez la barre verticale suivie du nombre de clic correspondant à la note (entre 0 et 24) ;

**Autre valeur de donnée** : utilisez l'id ou le nom de l'item suivi de « : » et de la valeur choisie, par exemple crops:6 est du blé presque à maturation. Vous retrouverez [ici](#) toutes les valeurs de données possibles associées aux blocs mais on peut noter par exemple qu'il est possible de modifier ainsi l'orientation d'un four ou encore la forme d'un rail ;

**Patterns** : voici quelque chose de très utile, les patterns. Concrètement il est possible avec les commandes set, replace, overlay, fill et fillr de ne pas sélectionner un seul bloc mais une liste de blocs avec une distribution fixe, un exemple vaut mieux qu'un long discours alors : //set 5%diamondore,95%stone créera par exemple un cube avec 95 % de pierre et 5 % de minerais de diamant. Si vous souhaitez une distribution répartie équitablement il est inutile de mettre de pourcentages ;

**Masques** : pour les brosses et autres commandes où vous remplacez des blocs vous pouvez sélectionner un masque qui est une liste de bloc qui agit soit comme une whitelist (séparation par des virgules, seuls ces blocs seront affectés ex : grass,stone) ou comme une blacklist (précéder la liste d'un point d'exclamation, tous les blocs saufs ceux ci seront affectés ex : !air,stone) ;