

# 命令列表

命令	参数	支持性 (1、单人 2、bukkit)	描述
//limit	<限制值>	1/2	设置最大操作方块数量，只对你生效。这是为了防止操作失误引起的灾难性事故，它不会将配置参数覆盖。
历史			
//undo	[步骤值]	1/2	撤销上一次操作
//redo	[步骤值]	1/2	还原操作，仅还原上一次操作，不能重复上一次命令
/clearhistory		1/2	清理所有历史记录
选择			
//wand		1/2	给你一个设置选区工具（默认为木斧）。单击左键设置点 1；右键设置点 2。
/toggleeditwand		1/2	设置编辑选区工具的模式，可以让工具恢复正常。
//sel	<cuboid	poly>	1/2
//pos1		1/2	将玩家脚下的方块设置为点 1
//pos2		1/2	将玩家脚下的方块设置为点 2
//hpos1		1/2	将玩家指向的方块设置为点 1
//hpos2		1/2	将玩家指向的方块设置为点 2
//chunk		1/2	将选区修改为你附近的 1616Max 大小的区域（PS：MAX 指 Z 轴最大化）
//expand	<amount>	1/2	根据玩家朝向扩大选区
//expand	<amount> <direction>	1/2	根据参数设定方向扩大（north, east, south, west, up, down）
//expand	<amount> <reverse-amount> [direction]	1/2	将选区朝两个方向同时扩大
//expand	vert	1/2	扩大选区（包含地壳）
//contract	<amount>	1/2	根据玩家朝向缩小选区
//contract	<amount> [direction]	1/2	根据参数设定方向缩小选区（north, east, south, west）

命令	参数	支持性 (1、单人 2、bukkit)	描述
//contract	<amount> <reverse-amount> [direction]	1/2	将选区朝两个方向同时缩小
//outset	[-hv] <amount>	1/2	按照参数整体放大选区
//inset	[-hv] <amount>	1/2	按照参数整体缩小选区
//shift	<amount> [direction]	1/2	移动选区，但不移动选区内的方块
//size		1/2	获得选区内的方块数量
//count	<block>	1/2	获取选区内某一种方块的数量
//distr	[-c]	1/2	获取选区内方块的分布情况
选区操作			
//set	<block>	1/2	修改区域内所有方块
//replace	<to-block>	1/2	替换选区内所有方块（不包含空气）
//replace	<from-block> <to-block>	1/2	将选区内的某一种方块替换为另外一种方块
//overlay	<block>	1/2	在选区内的方块上放置方块
//walls	<block>	1/2	填充选区边界（仅包含 Z 轴）
//outline	<block>	1/2	填充选区边界（常规的建筑体，内部空心）
//smooth	[iterations]	1/2	向下压缩选区
//regen		1	重置选区
//move	[count] [direction] [leave-id]	1/2	移动选区
//stack	[count] [direction]	1/2	叠加选择
剪切板			
//copy		1/2	复制选区

命令	参数	支持性 (1、单人 2、bukkit)	描述
//cut		1/2	剪切选区
//paste	[-ao]	1/2	粘贴选区
//rotate	<angle-in-degrees>	1/2	旋转剪切板内容
//flip	[dir]	1/2	翻转剪切板内容
//load	<filename>	1/2	读取一个剪切板文件内容
//save	<filename>	1/2	将剪切板内容保存为文件（可以尝试选择一座建筑保存为单独的文件，然后使用时读取）
/clearclipboard		1/2	清楚剪切板
快速创建			
//hcyl	<block> <radius> [height]	1/2	创建一个垂直空心圆柱
//cyl	<block> <radius> [height]	1/2	创建一个垂直圆柱
//sphere	<block> <radius> [raised?]	1/2	创建一个球体
//hsphere	<block> <radius> [raised?]	1/2	创建一个空心球体
/forestgen	[size] [type] [density]	1/2	创建一片森林
/pumpkins	[size]	1/2	创建一片南瓜森林
公共			
/toggleplace		1/2	设置两点（不太明白，求补充.....） Toggle between using pos #1 or your current position.
//fill	<block> <radius> [depth]	1/2	Fill a hole.
//fillr	<block> <radius>	1/2	Fill a hole fully recursively.

命令	参数	支持性 (1、单人 2、bukkit)	描述
//drain	<radius>	1/2	删除周围的水和岩浆
/fixwater	<radius>	1/2	修正玩家附近水池内的水流为水源
/fixlava	<radius>	1/2	修正玩家附近岩浆池内的流动岩浆为岩浆源
/removeabove	[size] [height]	1/2	删除玩家头顶的方块
/removebelow	[size] [height]	1/2	删除玩家脚下的方块
/replacenear	<size> <from-id> <to-id>	1/2	替换玩家周围的某种方块
/removenear	[block] [size]	1/2	删除玩家周围的方块
/snow	[radius]	1/2	在玩家周围创建积雪
/thaw	[radius]	1/2	删除玩家周围的积雪
/ex	[size]	1/2	扑灭玩家周围的火灾
/butcher	[radius]	1/2	杀死玩家周围的怪物
/remove	<type> <radius>	1	删除玩家周围一切实体
块工具			
/chunkinfo		1/2	获取玩家所处块的文件名
/listchunks		1/2	显示所有块列表
/delchunks		1/2	使用一个 shell 脚本删除块
超级工具			
//		1/2	设置超级工具
/sp single		1/2	切换到单块超级工具
/sp area	<range>	1/2	切换到大面积超级工具
/sp recur	<Range>	1/2	切换到超级递归工具
工具			
/none		1/2	切换无工具
/info		1/2	显示工具信息

命令	参数	支持性 (1、单人 2、bukkit)	描述
/tree	[type]	1/2	工具右键创建树或其他, [tree, regular, big, bigtree, redwood, sequoia, tallredwood, tallsequoia, birch, white, whitebark, pine, randredwood, randomredwood, anyredwood, rand, random]
/repl	<block>	1/2	工具右键替换为某个方块
/cyclcr		1/2	Block data cyclcr tool.
刷子			
/brush sphere	[-h] <type> <radius>	1/2	设定刷子形状为球体
/brush cylinder	[-h] <type> <radius> [height]	1/2	设定刷子形状为圆柱
/brush clipboard		1/2	设定刷子形状为剪贴板内容
/brush smooth	<radius> [iterations]	1/2	设定刷子形状为光滑的平面
/size	<size>	1/2	设置笔刷大小
/mat	<mat>	1/2	改变当前刷子使用的材料
/mask		1/2	清除遮罩
/mask	<mask>	1/2	设置一个遮罩
传送			
/unstuck		1/2	去一个空旷的地方
/ascend		1/2	向上传送一层
/descend		1/2	向下传送一层
/ceil	[clearance]	1/2	传送到顶部
/thru		1/2	穿过障碍物
/jumpto		1/2	传送到指向的方块上
/up	[distance]	1/2	向上传送
花絮			
//restore	[snapshot]	1/2	还原到指定的快照
/snap use	<snapshot>	1/2	使用特定的快照

命令	参数	支持性 (1、单人 2、bukkit)	描述
/snap list	[num]	1/2	显示快照列表
/snap before	<date>	1/2	回到上一个快照
/snap after	<date>	1/2	进入下一个快照
脚本			
/cs	<script> [args...]	1/2	执行一个脚本
/.s	[args...]	1/2	重新执行最后一个脚本
/ <script&gt;.js< td=""><td>[args...]</td><td>1/2</td><td>执行一个 JS 脚本</td></script&gt;.js<>	[args...]	1/2	执行一个 JS 脚本
通用命令			
/search	<item>	1/2	搜索物品名称
/worldedit reload		1/2	重置 WorldEdit 配置
/worldedit version		1/2	显示 WorldEdit 版本
/worldedit tz		1/2	设置时区（暂时）