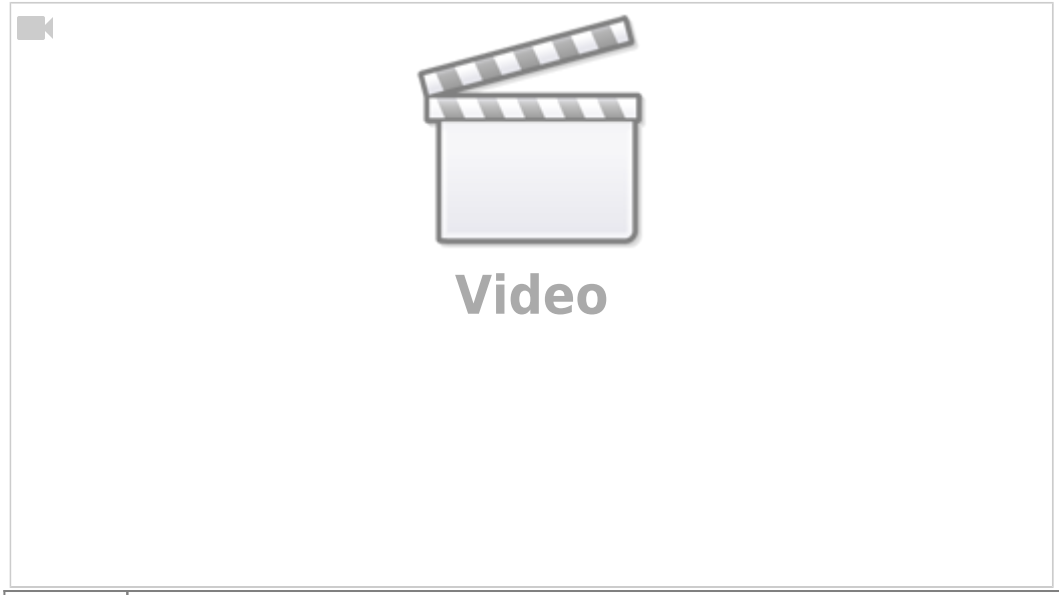
# 블록 수천 개를 명령어 한 줄로 - 마인크래프트 WorldEdit 설치와 기본 명령어 총정리 (26.2)

두 점만 정하면 그 사이를 명령어 한 줄로 채우고, 복사하고, 되돌리는 지형 편집 플러그인 WorldEdit(월드에딧)을 정리했습니다. 설치, 영역 고르기, 채우기와 바꾸기, 되돌리기, 복사와 붙여넣기, 도형과 저장, 권한과 제한까지 다룹니다. Paper 26.2 서버에 WorldEdit 7.4.6 을 넣고, 운영자 Admin(게임 언어 한국어)과 운영자가 아닌 Steve 로 직접 쳐 보고 확인한 내용입니다.



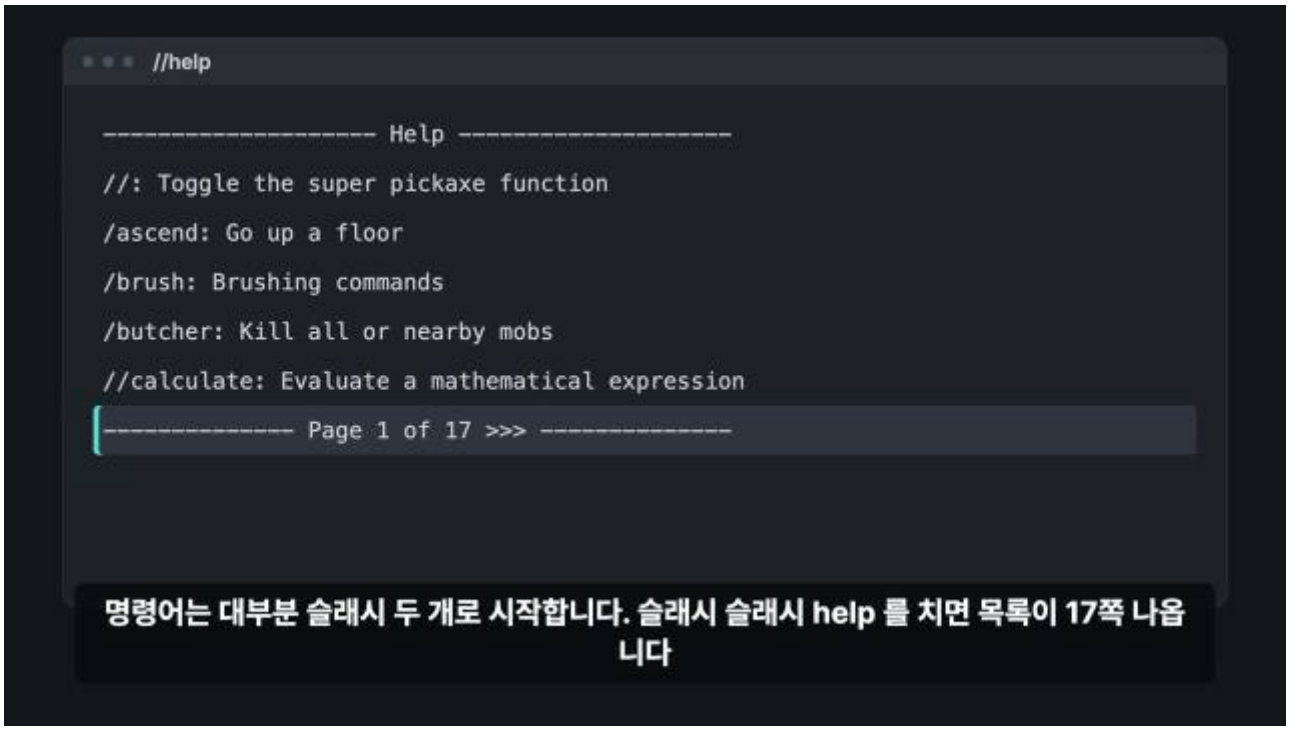

| 항목 | 내용 |
|---|---|
| 썸네일 |  |
| 영상 | 블록 수천 개를 명령어 한 줄로 - 마인크래프트 WorldEdit 설치와 기본 명령어 총정리 (26.2) |
| 채널 | 수다 SUDA |
| 공개일 | 2026-11-26 |
| 길이 | 5분 11초 |
| 게임 버전 | Paper 26.2 빌드 135, WorldEdit 7.4.6 |




# 받을 파일과 설치

- 받는 곳 : https://modrinth.com/plugin/worldedit
- 받은 파일 : `worldedit-bukkit-7.4.6.jar` 하나. 이름에 bukkit 이 들어간 파일을 고릅니다. mod 가 들어간 것은 Fabric 과 NeoForge 용입니다 (모드판은 받지 않았습니다).
- 소스가 공개되어 있습니다. 제작자 EngineHub, 소스 https://github.com/EngineHub/WorldEdit , 라이선스 GPL-3.0-only.
- Modrinth 팔로우 5,040, 다운로드 1,208만 회입니다 (2026-11-24).
- 받은 파일을 `plugins` 폴더에 넣고 서버를 켜면 끝입니다. 따로 설정할 것은 없습니다. 서버 기록에 `Enabling WorldEdit v7.4.6+7648-00664b0` 이 나옵니다.
- 게임 언어가 한국어면 답도 대부분 한국어로 나옵니다. `/worldedit version` 은 월드에딧 버전 7.4.6 으로 답했습니다. `//help`, `//schem` 의 답과 일부 글은 영어였습니다.
- 명령어는 대부분 슬래시 두 개(`//`)로 시작합니다. `//help` 를 치면 목록이 17쪽 나옵니다.



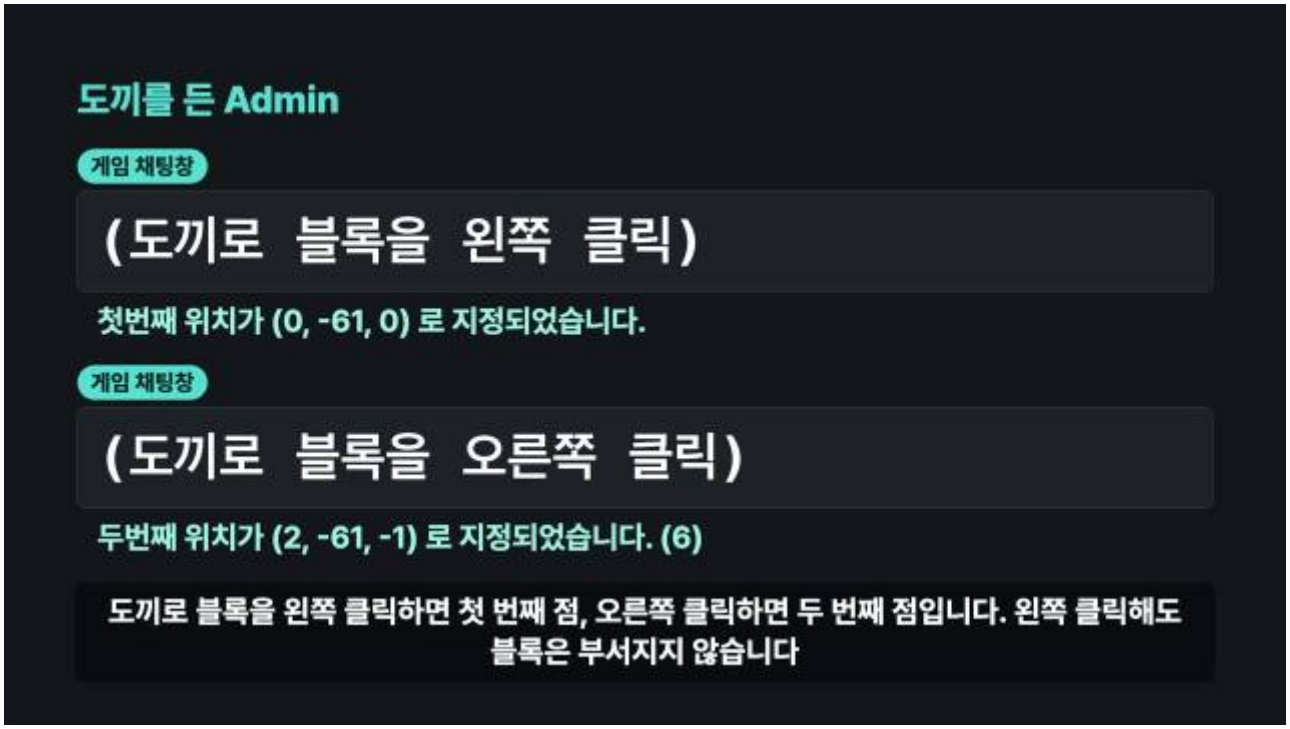




# 영역 고르기

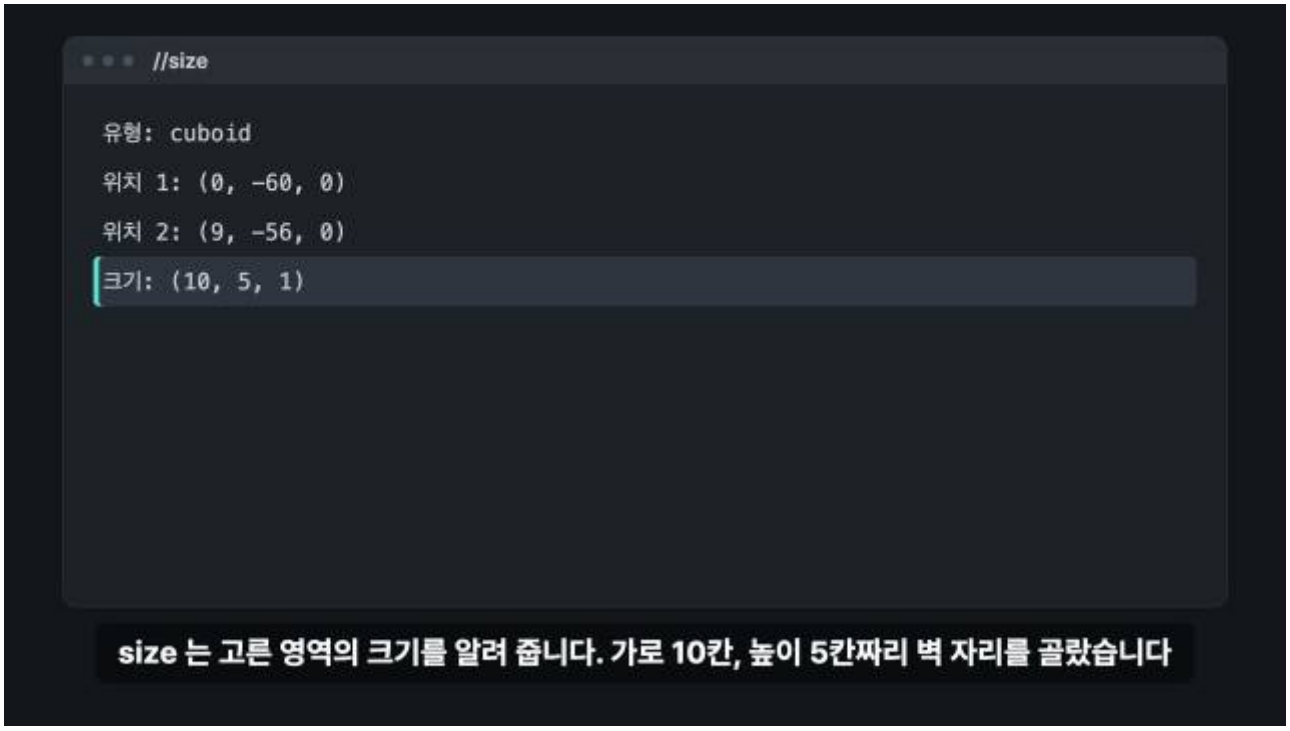
| 친 명령어 | 받은 답 |
|---|---|
| //wand | 좌클릭: #1지점 선택, 우클릭: #2지점 선택 (나무 도끼를 받음) |
| 도끼로 블록을 왼쪽 클릭 | 첫번째 위치가 (0, -61, 0) 로 지정되었습니다. |
| 도끼로 블록을 오른쪽 클릭 | 두번째 위치가 (2, -61, -1) 로 지정되었습니다. (6) |
| //pos1 · //pos2 | 서 있는 칸이 점이 됨. 괄호 안은 고른 칸 수 |
| //pos1 0,-60,10 | 좌표로 점 정하기 |
| //size | 크기: (10, 5, 1) |
| //expand 3 up | 영역을 30블록 확장시켰어요 (크기가 (10, 8, 1) 로) |

- 도끼로 왼쪽 클릭해도 블록은 부서지지 않았습니다.

- 고른 것을 지울 때는 `//sel` 입니다.









## 채우기와 바꾸기

| 친 명령어 | 받은 답 | 한 일 |
|---|---|---|
| `//set stone_bricks` | (블록 50개가 적용됨) 작업이 완료되었습니다. | 영역 50칸을 석재 벽돌로 채움 |
| `//set 50%stone,50%cobblestone` | (블록 50개가 적용됨) 작업이 완료되었습니다. | 섞어서 채움. 이번에는 돌 27칸, 조약돌 23칸 |
| `//replace stone glass` | 블럭 27 개가 교체되었습니다. | 돌만 유리로 바꿈 |
| `//walls oak_planks` | 블럭 80 개가 변경되었습니다. | 옆면만 두름 |
| `//faces glass` | 블럭 130 개가 변경되었습니다. | 바닥과 천장까지 여섯 면 |
| `//set air` | | 지우기 |

- 섞이는 수는 칠 때마다 다릅니다. 검증 때는 돌 29칸, 조약돌 21칸이 나왔습니다.
- `//faces glass` 뒤 5x4x5 상자의 겉 82칸이 유리, 속 18칸이 공기였습니다. `//outline` 도 결과가 같았습니다.







//replace stone glass
블럭 27 개가 교체되었습니다.
replace 는 영역 안의 한 가지 블록만 바꿉니다. 돌만 유리로 바뀌었습니다


//walls oak_planks
블럭 80 개가 변경되었습니다.
Admin
walls 는 영역의 옆면만 두릅니다

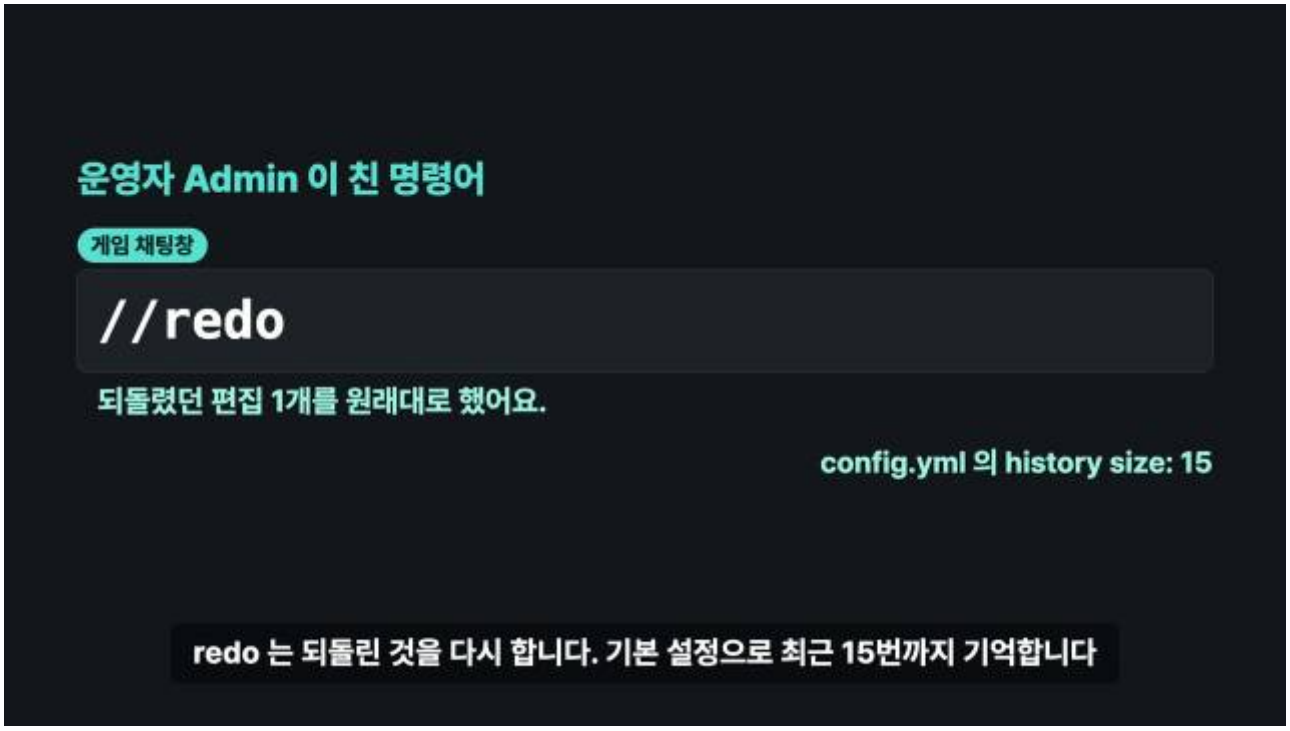



# 되돌리기

| 친 명령어 | 받은 답 |
|---|---|
| //undo | 편집 1개를 되돌렸어요. |
| //redo | 되돌렸던 편집 1개를 원래대로 했어요. |

- //undo 는 방금 한 편집 하나를 되돌립니다. //redo 는 되돌린 것을 다시 합니다.
- 기본 설정(config.yml 의 history size: 15)으로 최근 15번까지 기억합니다. 16번째를 되돌려 보지는 않았습니다.






## 복사와 붙여넣기

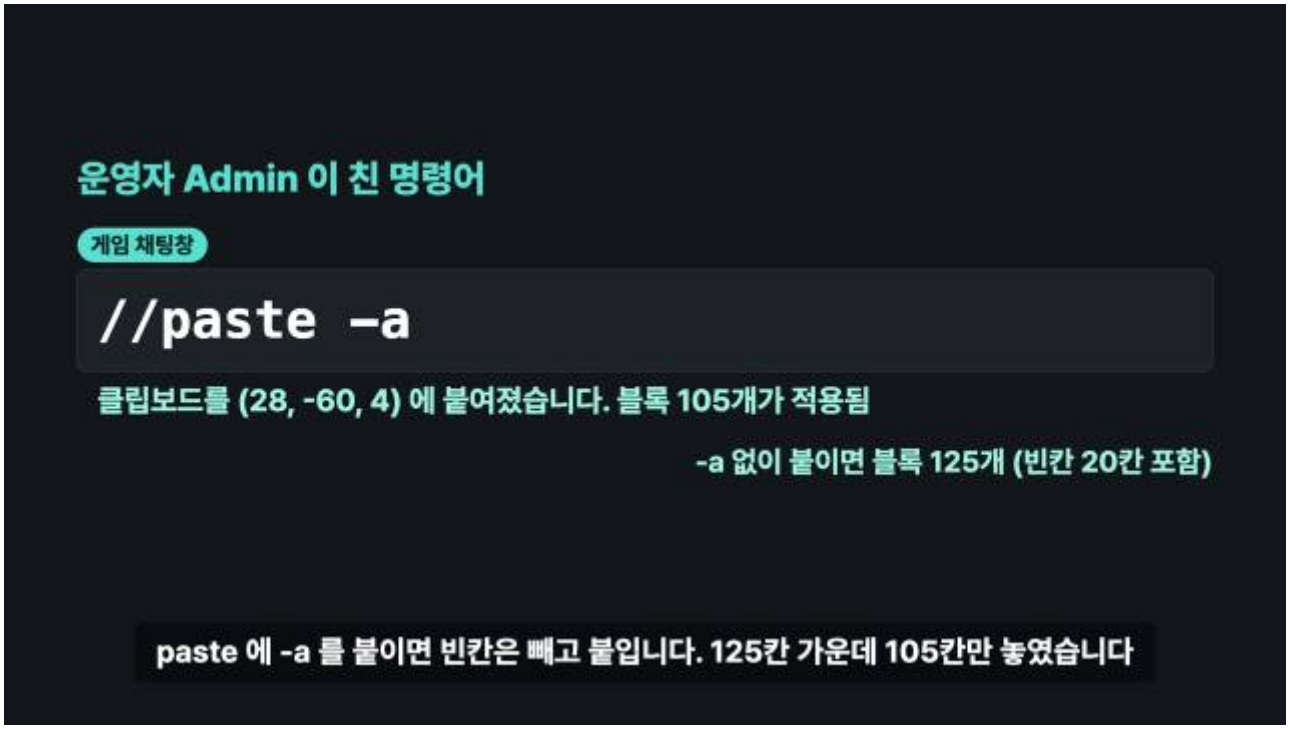
| 친 명령어 | 받은 답 |
|---|---|
| //copy | 블록 125개가 적용됨 |
| //paste | 클립보드를 (28, -60, 4) 에 붙여졌습니다. |
| //rotate 90 | 클립보드에 있는 사본을 회전시켰습니다. |
| //paste -a | 클립보드를 (28, -60, 4) 에 붙여졌습니다. 블록 105개가 적용됨 |
| //stack 2 south | 블럭 250 개가 변경되었습니다. //undo로 취소할 수 있습니다. |
| //move 6 south | 블럭 125 개가 이동했습니다. |

- 집을 영역으로 고르고 //copy, 옆으로 가서 //paste 를 치면 똑같은 집이 생깁니다.
- 복사할 때 내가 서 있던 자리가 기준입니다. (20,-60,4)에 서서 복사하고 (28,-60,4)에 서서 붙이니 8칸 옆에 같은 집이 생겼습니다. 문 앞에서 복사했으면 문 앞에 서서 붙입니다.
- 붙이기 전에 //rotate 90 을 치면 돌려서 붙입니다.
- //paste -a 는 빈칸을 빼고 붙입니다. 125칸 가운데 105칸만 놓였습니다 (빈칸 20칸).
- //stack 은 영역을 한 방향으로 이어 붙이고, //move 는 영역을 통째로 옮깁니다.


//copy
블록 125개가 적용됨
이번에는 집을 통째로 옮깁니다. 집을 영역으로 고르고 copy 를 칩니다


//paste
클립보드를 (28, -60, 4) 에 붙여졌습니다.
옆으로 가서 paste 를 치면 똑같은 집이 생깁니다


//rotate 90 → //paste
클립보드에 있는 사본을 회전시켰습니다.
붙이기 전에 rotate 90 을 치면 돌려서 붙입니다


운영자 Admin 이 친 명령어
게임 채팅창
//paste -a
클립보드를 (28, -60, 4) 에 붙여졌습니다. 블록 105개가 적용됨
-a 없이 붙이면 블록 125개 (빈칸 20칸 포함)
paste 에 -a 를 붙이면 빈칸은 빼고 붙입니다. 125칸 가운데 105칸만 놓였습니다

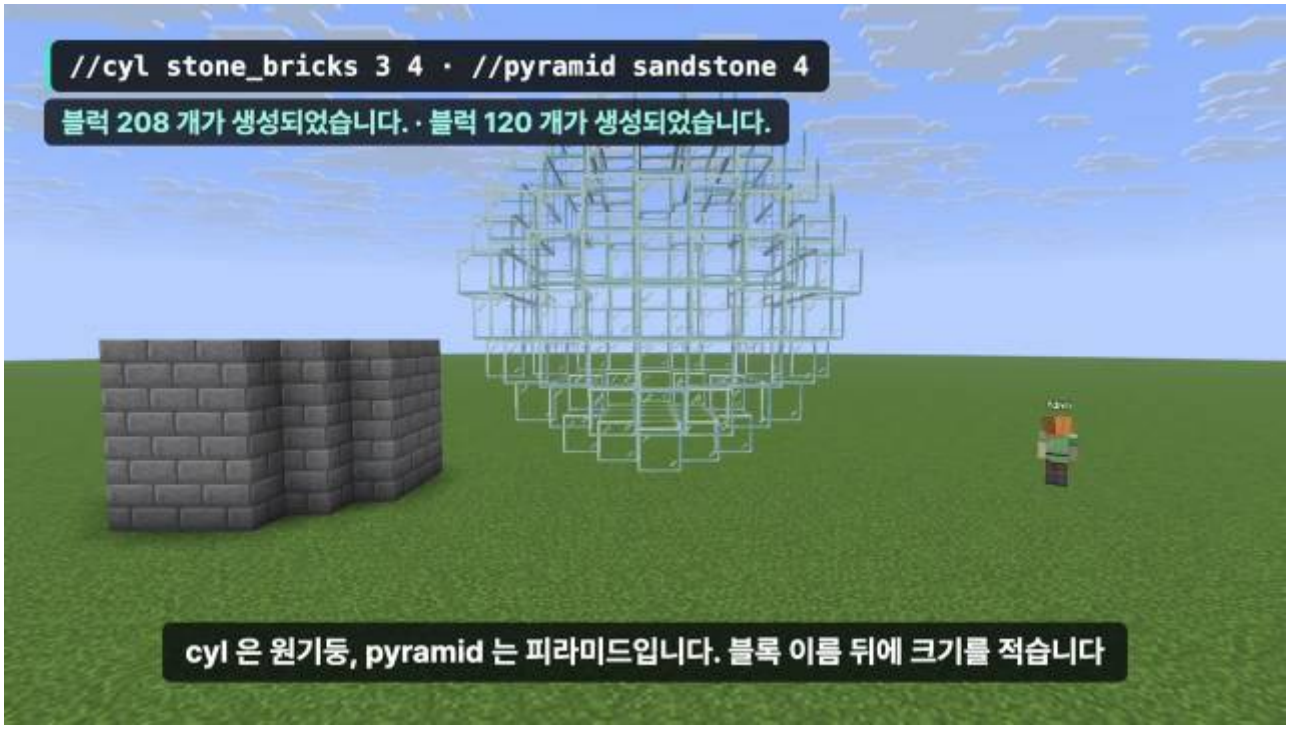


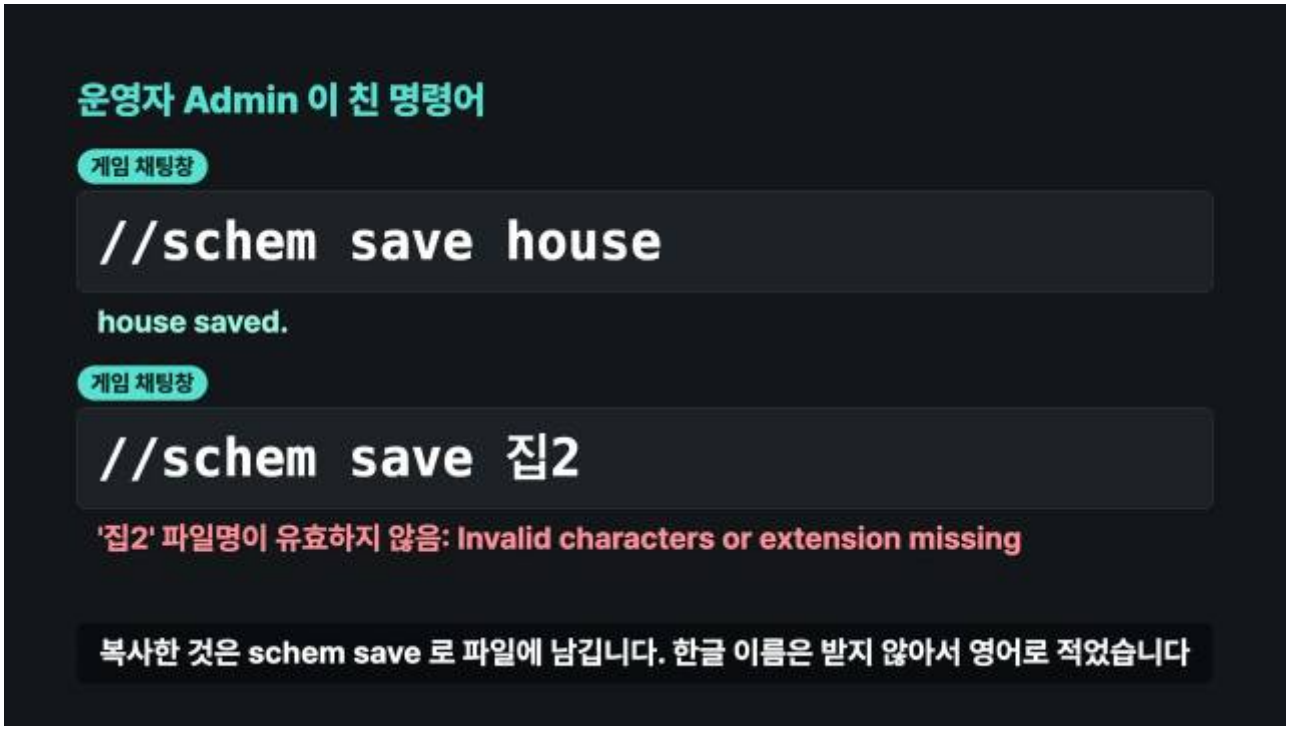

# 도형과 저장

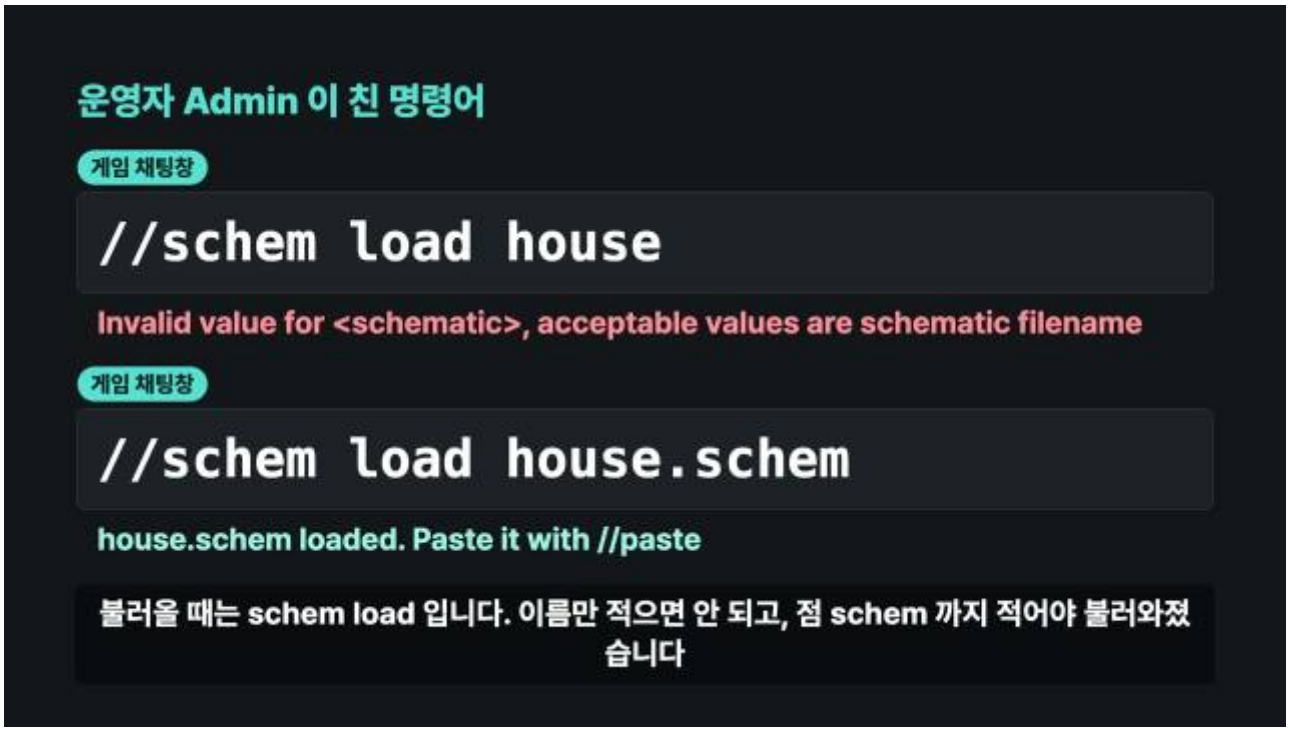
| 친 명령어 | 받은 답 |
|---|---|
| `//hsphere glass 4` | 블럭 264 개가 생성되었습니다. |
| `//cyl stone_bricks 3 4` | 블럭 208 개가 생성되었습니다. |
| `//pyramid sandstone 4` | 블럭 120 개가 생성되었습니다. |
| `//schem save house` | `house saved.` |
| `//schem save 집2` | '집2' 파일명이 유효하지 않음: `Invalid characters or extension missing` |
| `//schem load house` | `Invalid value for <schematic>, acceptable values are schematic filename` |
| `//schem load house.schem` | `house.schem loaded. Paste it with //paste` |

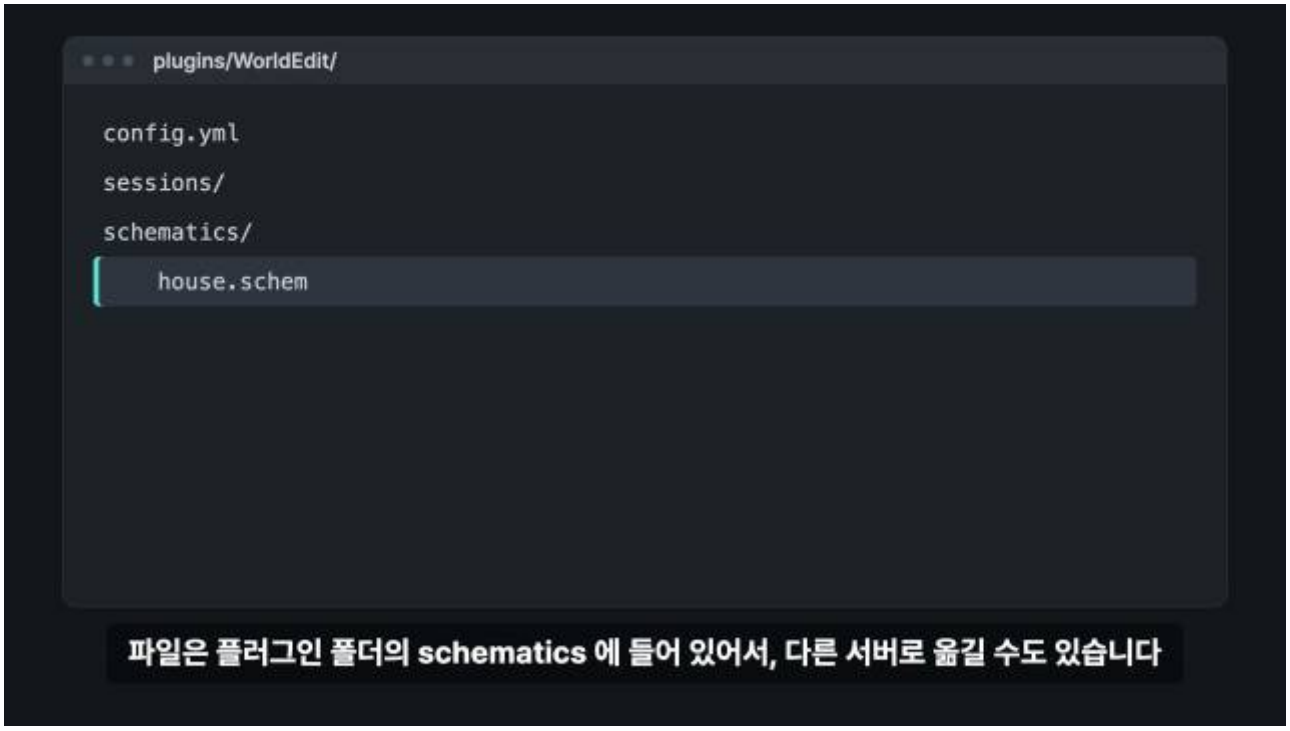
- 도형은 영역 없이 만듭니다. 내가 선 자리가 가운데입니다. `hsphere` 는 속이 빈 공, `cyl` 은 원기둥(반지름, 높이), `pyramid` 는 피라미드입니다. 블록 이름 뒤에 크기를 적습니다.
- 복사한 것은 `//schem save` 로 파일에 남깁니다. 한글 이름은 받지 않아서 영어로 적었습니다.
- 불러올 때 이름만 적으면 안 되고, `.schem` 까지 적어야 불러와졌습니다. `files.allow-symbolic-links` 를 `true` 로 바꿔도 같았습니다. 이 서버 폴더 경로(한글과 빈칸이 든 경로) 탓인지는 가려내지 못했습니다.
- 파일은 `plugins/WorldEdit/schematics/` 에 들어 있어서 다른 서버로 옮길 수도 있습니다.


//hsphere glass 4
블럭 264 개가 생성되었습니다.
영역 없이 도형도 만듭니다. hsphere 는 속이 빈 공입니다. 내가 선 자리가 가운데입니다


//cyl stone_bricks 3 4 · //pyramid sandstone 4
블럭 208 개가 생성되었습니다. · 블럭 120 개가 생성되었습니다.
cyl 은 원기둥, pyramid 는 피라미드입니다. 블록 이름 뒤에 크기를 적습니다


운영자 Admin 이 친 명령어
게임 채팅창
//schem save house
house saved.
게임 채팅창
//schem save 집2
'집2' 파일명이 유효하지 않음: Invalid characters or extension missing
복사한 것은 schem save 로 파일에 남깁니다. 한글 이름은 받지 않아서 영어로 적었습니다


운영자 Admin 이 친 명령어
게임 채팅창
//schem load house
Invalid value for <schematic>, acceptable values are schematic filename
게임 채팅창
//schem load house.schem
house.schem loaded. Paste it with //paste
불러올 때는 schem load 입니다. 이름만 적으면 안 되고, 점 schem 까지 적어야 불러와졌습니다




## 권한과 제한

| 친 명령어 | 받은 답 |
|---|---|
| `//wand` (Steve, 운영자 아님) | `command.unknown.command` (알 수 없는 명령어) |
| `//set stone` (Steve) | `command.unknown.command` (알 수 없는 명령어) |
| `//limit 100` | 블럭 변경의 최대치를 100 블럭으로 정하였습니다. |
| `//set stone` (4,000칸 영역) | 처리할 수 있는 블록의 한계치를 넘어섰습니다(현재: 100). |

- 운영자가 아닌 사람이 치면 없는 명령어라고 나옵니다. `/worldedit version` 은 Steve 도 볼 수 있었습니다.
- `//limit` 으로 한 번에 바꿀 블록 수를 묶어 두면 넘는 편집은 막힙니다.

권한은 명령어마다 나뉘어 있고, 기본은 모두 운영자만 씁니다.

| 하는 일 | 권한 |
|---|---|
| 도끼 | `worldedit.wand` |
| 점 정하기 | `worldedit.selection.pos` |
| 채우기 · 바꾸기 | `worldedit.region.set` · `worldedit.region.replace` |
| 복사 · 붙여넣기 | `worldedit.clipboard.copy` · `worldedit.clipboard.paste` |
| 되돌리기 | `worldedit.history.undo` |

- 권한 이름은 공식 문서(https://worldedit.enginehub.org/en/latest/commands/)를 따랐습니다. LuckPerms 로 필요한 것만 줄 수 있습니다 (LuckPerms 를 넣어 시험하지는 않았습니다).
- 서버 전체의 기본값은 `plugins/WorldEdit/config.yml` 에서 정합니다. `limits` 의 `max-blocks-changed` (`default: -1`, `maximum: -1`), `history` 의 `size: 15`, `wand-item: minecraft:wooden_axe` 줄이 있습니다. 도끼 대신 다른 아이템을 쓰게 바꿀 수 있습니다 (바꿔 보지는 않았습니다).


운영자가 아닌 Steve 가 친 명령어
게임 채팅창
//wand
command.unknown.command (알 수 없는 명령어)
게임 채팅창
//set stone
command.unknown.command (알 수 없는 명령어)
운영자가 아닌 사람이 치면 없는 명령어라고 나옵니다


권한 (기본은 모두 운영자)
도끼 worldedit.wand
점 정하기 worldedit.selection.pos
채우기 · 바꾸기 worldedit.region.set · worldedit.region.replace
복사 · 붙여넣기 worldedit.clipboard.copy · worldedit.clipboard.paste
되돌리기 worldedit.history.undo
권한은 명령어마다 나뉘어 있어서, 루크펌즈로 필요한 것만 줄 수 있습니다







# 정리

1. bukkit 파일 하나를 `plugins` 에 넣습니다.
2. 도끼나 `//pos1`, `//pos2` 로 두 점을 정하고 `//set` 과 `//replace` 로 채웁니다.
3. `//copy`, `//paste` 로 옮기고, 잘못되면 `//undo` 입니다.
4. 기본은 운영자만 쓸 수 있습니다.

# 명령어 모음

| | |
|---|---|
| 영역 고르기 | |
| `//wand` | 나무 도끼 받기. 왼쪽 클릭 첫 번째 점, 오른쪽 클릭 두 번째 점 |

```
//pos1  ·  //pos2            서 있는 자리를 점으로
//pos1 0,-60,10             좌표로 점 정하기
//size                      고른 영역의 크기
//expand 3 up               영역 늘리기
//sel                       고른 것 지우기

채우기와 바꾸기
//set stone_bricks                  영역 채우기
//set 50%stone,50%cobblestone       섞어서 채우기
//replace stone glass               한 가지 블록만 바꾸기
//walls oak_planks                  옆면만
//faces glass                       여섯 면 모두
//set air                           지우기

되돌리기
//undo  ·  //redo

복사와 붙여넣기 (복사할 때 서 있던 자리가 기준)
//copy  ·  //paste  ·  //paste -a (빈칸 빼고)
//rotate 90                 돌려서 붙이기
//stack 2 south             한 방향으로 이어 붙이기
//move 6 south              통째로 옮기기

도형 (서 있는 자리가 기준)
//hsphere glass 4           속이 빈 공
//cyl stone_bricks 3 4      원기둥 (반지름, 높이)
//pyramid sandstone 4       피라미드

저장
//schem save house          이름은 영어로
//schem load house.schem    점 schem 까지 적어야 불러와짐 (이 서버 기준)
//schem list

권한과 제한
기본은 운영자만. 권한 예 : worldedit.wand  ·  worldedit.region.set  ·
worldedit.clipboard.copy  ·  worldedit.history.undo
//limit 100                 한 번에 바꿀 블록 수 묶기
```

# 직접 확인하지 않은 것

- 도끼 클릭은 접속 흉내 프로그램이 보낸 것입니다. 사람이 게임에서 직접 클릭한 것은 아닙니다. 왼쪽 클릭한 잔디 블록이 그대로 남은 것은 확인했습니다.
- 운영자가 아닌 사람이 받은 것은 번역 키 `command.unknown.command` 입니다. 게임 화면의 정확한 한국어 문장은 읽지 않았습니다.
- 모드판(Fabric, NeoForge)은 받지도 넣지도 않았습니다.
- `//contract 3 down` 의 답은 영역이 30 블록 확장됨. 으로 나왔지만 영역은 줄었습니다 (번역 탓으로 보입니다). 영상에서는 뺐습니다.
- 브러시(`//brush`), `//sphere`, `//hcyl`, `//cut`, `//count`, `//distr` 는 영상에서 뺐습니다.

# 영상 시간표

| 시각 | 내용 |
|---|---|
| 0:00 | 시작 |
| 0:36 | 받을 파일과 설치 |

| 시각 | 내용 |
|---|---|
| 1:07 | 영역 고르기 |
| 1:51 | 채우기와 바꾸기 |
| 2:28 | 되돌리기 |
| 2:41 | 복사와 붙여넣기 |
| 3:22 | 도형과 저장 |
| 4:02 | 권한과 제한 |
| 4:30 | 정리 |

## 관련 쇼츠

이 편에서 한 가지를 떼어 낸 짧은 영상은 공개되면 여기에 더합니다. 전체 목록은 쇼츠 목록에 있습니다.

## 관련 문서

- 이전 특별 편 : 누가 부쉈는지 찾고 그대로 되돌리기 - 마인크래프트 CoreProtect 설치와 사용법 총정리 (26.2)
- 마인크래프트 서버 만들기 (Paper 26.2)
- 마인크래프트 럭펌(LuckPerms) 설정 방법 (26.2)
- 수다 SUDA 채널 영상 목록
- 영상 : 유튜브에서 보기
- 게임보이 글 : 게임보이 수다 게시판에서 보기
- 구독 : 수다 SUDA 채널 구독하기

설명 목소리는 합성 음성입니다.

From:
https://sudawiki.com/ - **수다위키**

Permanent link:
**https://sudawiki.com/doku.php?id=%EC%9C%A0%ED%8A%9C%EB%B8%8C:%EC%88%98%EB%8B%A4:%ED%8A%B9%EB%B3%84:10-worldedit**

Last update: **2026/11/26 12:41**