

11 - Kopírování bloků

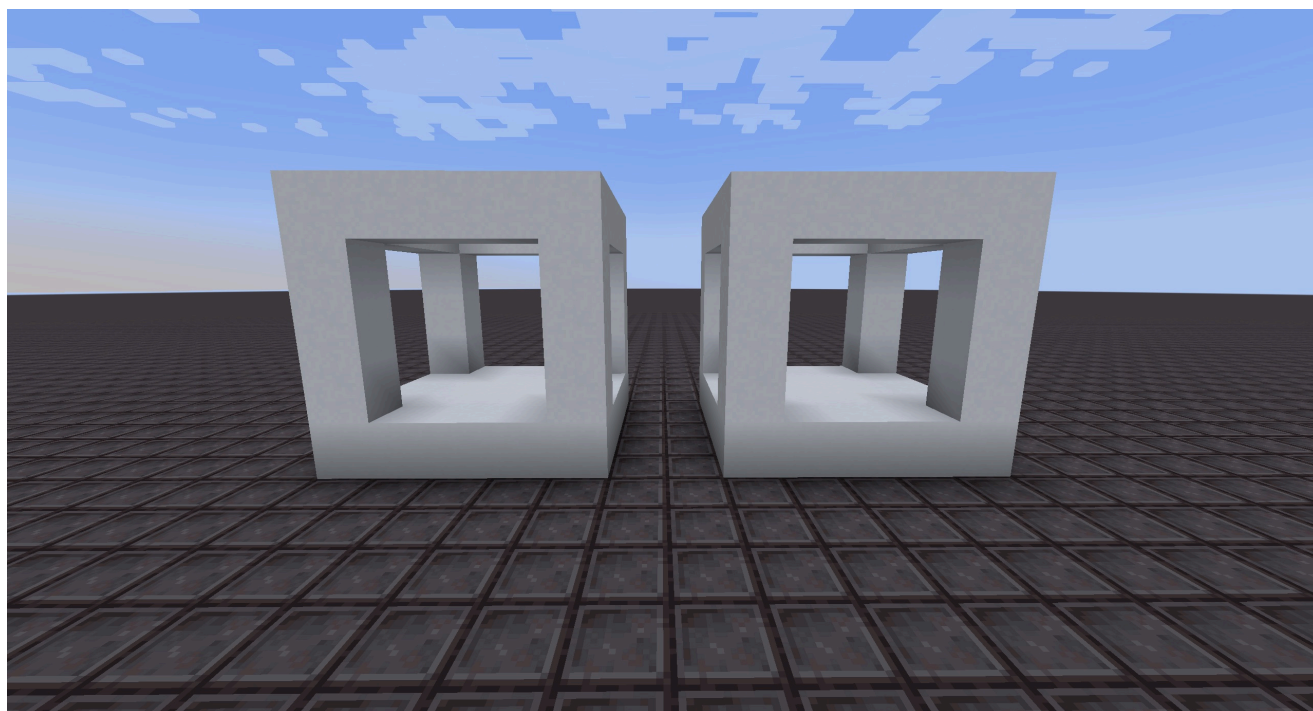
V této kapitole si ukážeme, jak můžeme zkopírovat nějakou oblast pomocí příkazu `/clone`. Není to jediný způsob, jak zkopírovat oblast. Další způsob si ukážeme později.

Příkaz `/clone`

```
1 /clone <začátek> <konec> <cíl>
```

Příkaz funguje tak, že zadáme zdrojovou a cílovou oblast a tím se bloky zkopírují. Budeme na to potřebovat troje souřadnice: **dvoje souřadnice** na označení oblasti, kterou chceme kopírovat (stejně jako označení oblasti u příkazu `/fill`) a **jedny souřadnice** na označení místa, kam chceme oblast zkopírovat.

Při zadávání příkazu doporučuji si zdrojovou i cílovou oblast označit. viz obrázek. Velikost kopírované oblasti je omezena na 32768 bloků.



Pro zkopírování oblasti potřebujeme troje souřadnice:

- **Dvoje souřadnice** na označení oblasti, kterou chceme kopírovat (stejně jako označení oblasti u příkazu `/fill`)
- a **jedny souřadnice** na označení místa, kam chceme oblast zkopírovat.

Určení oblasti ke zkopírování

`<začátek>` a `<konec>` označují oblast, kterou chceme zkopírovat. Označení funguje stejně jako u příkazu `/fill` - označíme protější rohy oblasti.

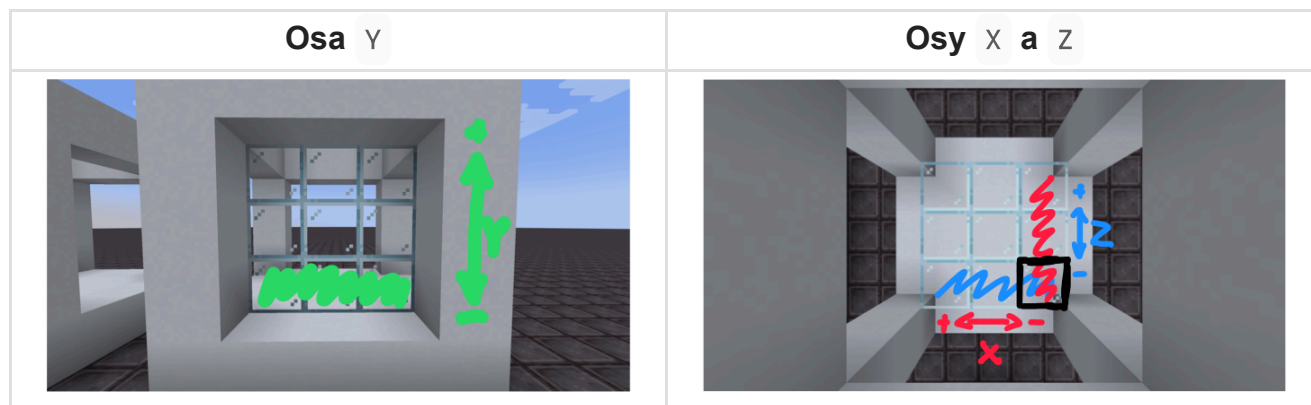
Určení cílové pozice

U označení, kam chceme oblast zkopírovat je to o něco složitější. Velikost kopírované oblasti už známe z prvních dvou souřadnic, takže nám stačí souřadnice jednoho rohu. Tento roh je roh, který má ve všech osách nejmenší souřadnici - nejmenší číslo na ose **X** , **Y** , **Z** .

Možnost 1

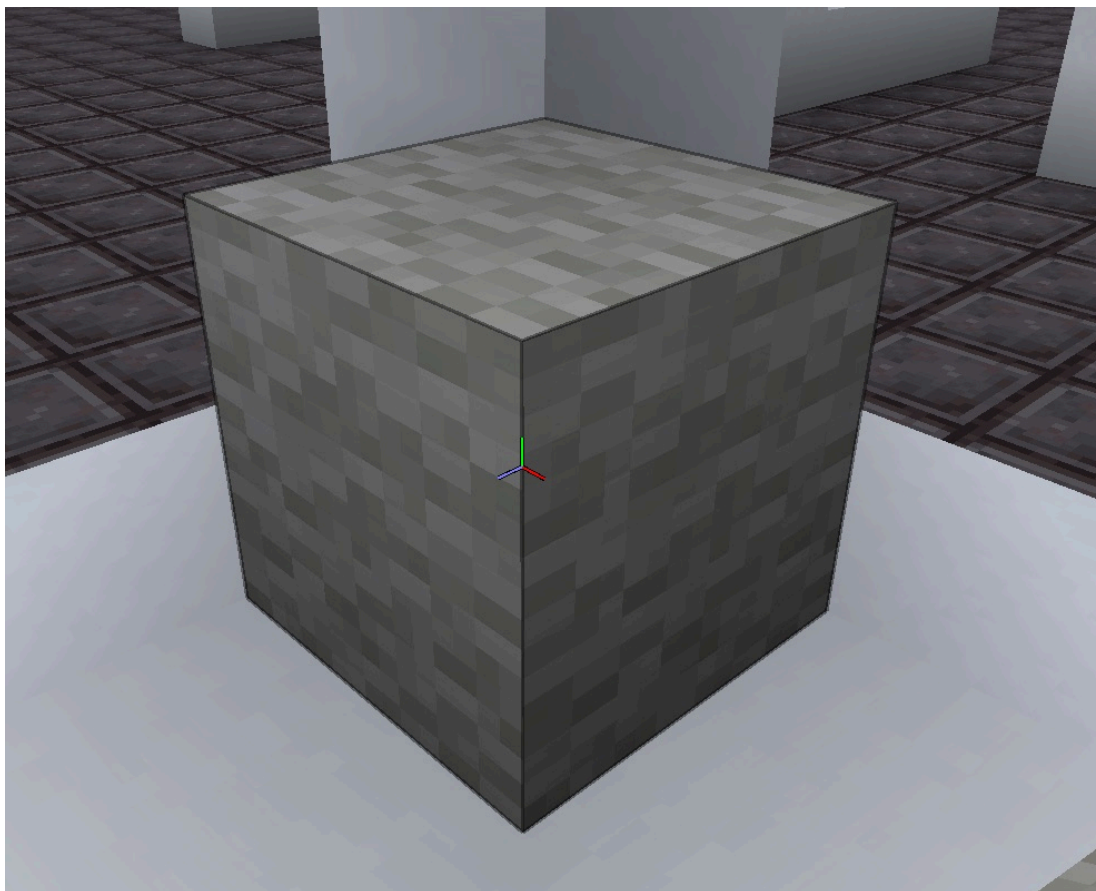
Když se postavíme doprostřed oblasti, kam chceme kopírovat, tak tento roh určíme následovně:

- **osa Y** je jednoduchá - nejmenší souřadnice bude **dole**
- u **os X a Z** to uděláme tak, že si pomocí klávesy **F3** zobrazíme informace o pozici a najdeme si, kterým směrem se díváme (řádek začínající **Facing**). Když je směr **negative**, tak se souřadnice tímto směrem zmenšuje, proto vybereme v obou směrech nejvzdálenější blok z oblasti.



Možnost 2

Určení rohu si můžeme zjednodušit pomocí středového kurzoru na obrazovce s informacemi (klávesa **F3**). Blok určíme tak, že všechny tři čáry směřují k nám - vidíme vnitřek rohu kurzoru. viz obrázek



Příklad

Vytvořte si dvě oblasti jako na prvním obrázku a napište příkaz, který vnitřní oblast jedné krychle zkopíruje do druhé.

Řešení:

Oblast, ze které kopírujeme si můžeme označit podobně jako u příkazu `fill`. Tedy tak, že příkaz zadáváme do chatu a po každé trojici souřadnic si hotovou část uložíme tak, že stiskneme klávesu `Enter`. Vypíše se nám chyba, poté se můžeme přesunout k dalšímu bloku a šipkou nahoru se vrátit k předchozímu příkazu. Samotné řešení není jednoduché ukázat, protože každý z vás bude mít jiné souřadnice. V mém případě vypadá příkaz následovně:

```
1 /clone -31 51 -181 -29 53 -179 -24 51 -181
```

Možnosti kopírování

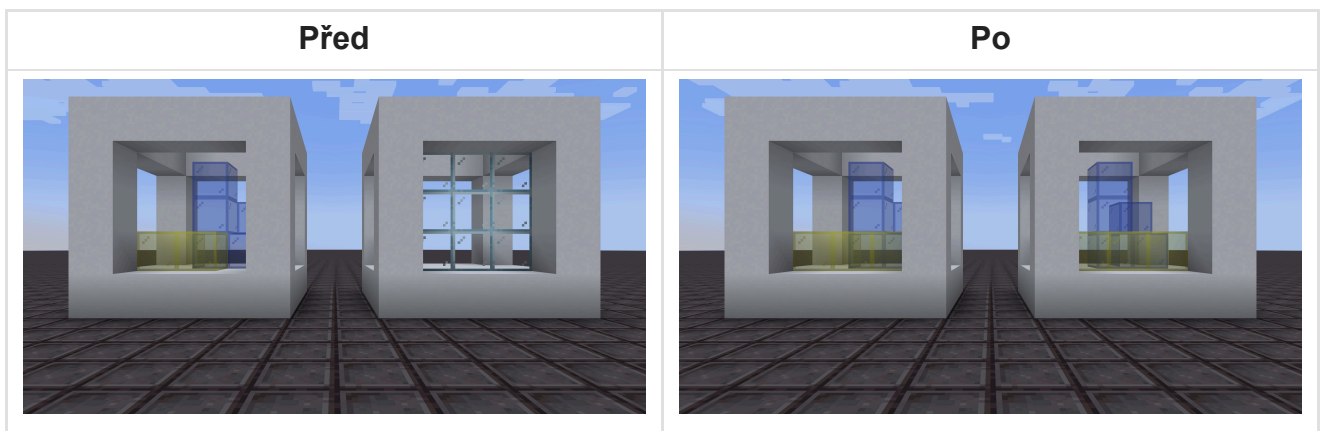
U příkazu máme na výběr několik možností, jak můžeme bloky kopírovat.

Filtrování bloků

Jako první si můžeme zvolit, **jaké bloky se zkopírují**:

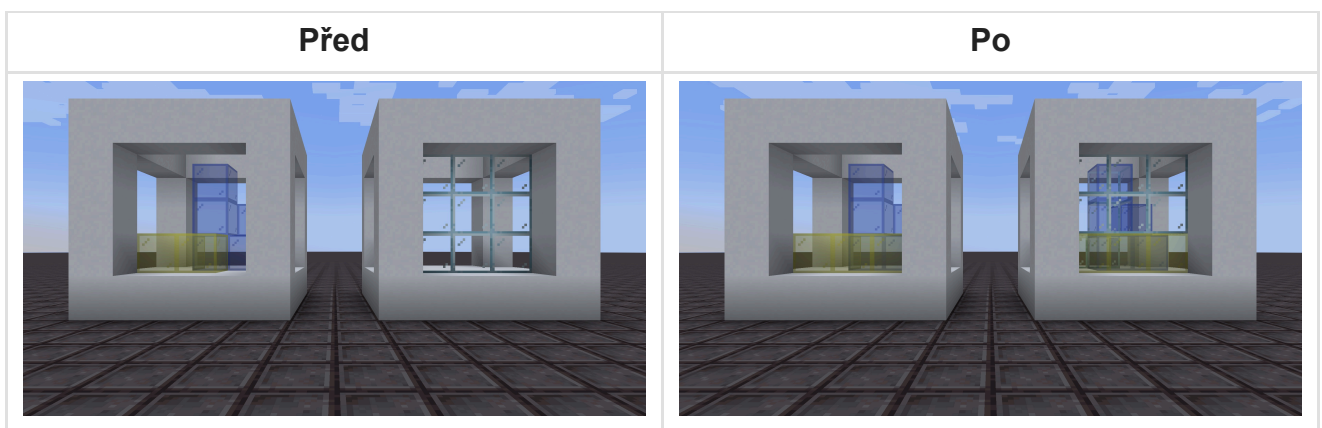
```
replace
```

- zkopírují se všechny bloky, včetně vzduchu
- tato možnost se používá v základu



masked

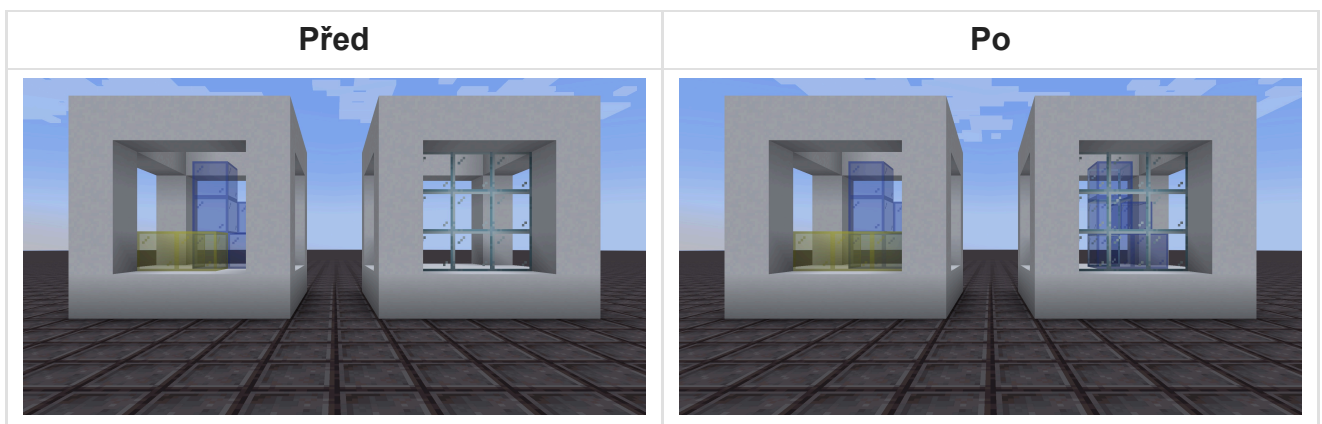
- zkopírují se pouze pevné bloky - ne vzduch



filtered

U této možnosti si můžeme zvolit, které bloky se zkopírují.

Buď pomocí konkrétního ID bloku např: `filtered minecraft:blue_stained_glass`.



Nebo podle **skupiny bloků**. To vypadá podobně jako `id` bloku, ale začíná znakem `#`. Např. `#minecraft:wool` označuje skupinu všech vln.

Tuto skupinu můžeme zjistit opět po stisknutí klávesy `F3`. Na pravé straně v sekci **Targeted block** se nám pod `id` bloku zobrazují skupiny bloků, do kterých tento blok patří. Pomocí jednoho příkazu tedy můžeme zkopírovat např. všechny bloky vlny.

```
filtered #minecraft:wool
```

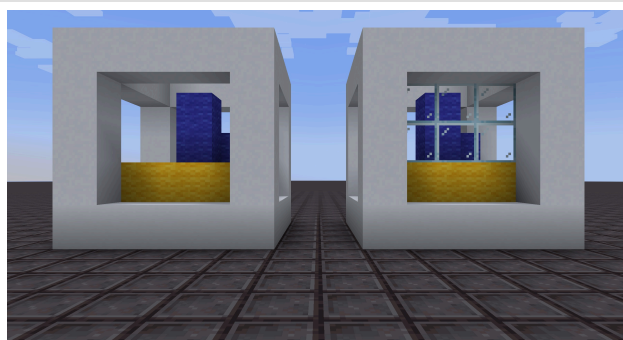
 **Znak** #

Píšeme pomocí `Ctrl + Alt + X`

Před



Po



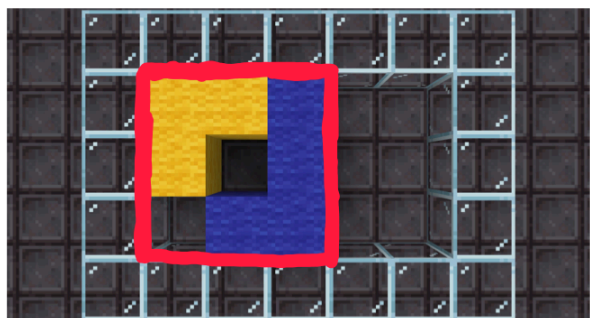
Režim kopírování

Možnosti výše můžeme použít v kombinaci s **režimem kopírování**:

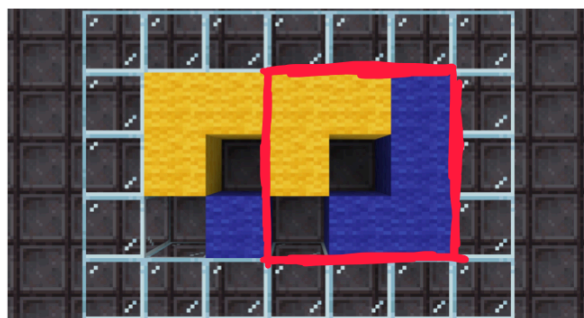
```
force
```

- vynutí kopírování i v případě, že se oblasti překrývají (jinak se zobrazí upozornění, že oblasti nelze kopírovat, protože se zdrojová a cílová oblast překrývá)
- např. pokud chceme oblast posunout jen o pár bloků
- příklad použití `replace force`

Před

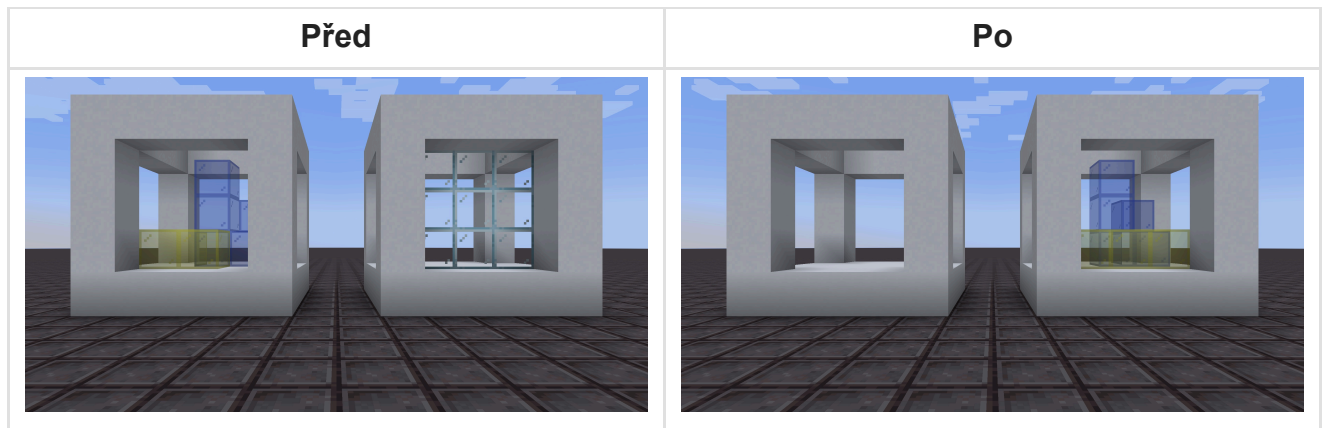


Po



move

- zkopíruje bloky a původní bloky odstraní
 - příklad s `replace move`



normal

- nepoužije se `force` ani `move`
 - pokud nezvolíme žádný z těchto módů, použije se `replace normal`