

Pyramid Builder

Desde un pequeño altar hasta la Gran Pirámide de Keops: genera un monumento con tus propias piedras, esculpe piedra a piedra y luego hornéalo en static meshes Nanite. Los Instanced Static Meshes mantienen ligeras incluso las pirámides más grandes.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Instalación

- Copia `Plugins/PyramidBuilder` en la carpeta `Plugins` de tu proyecto y actívalo en **Edit** → **Plugins**.
- La carpeta del plugin incluye un README completo.



Inicio rápido

- Content Browser → clic derecho → **Blueprint Class** → busca **PyramidCreatorActor**.
- Añade tus modelos de piedra al **Stone Pool** y ajusta **Stone Dimensions** y **Base Stone Count**.
- Arrastra el Blueprint al nivel y haz clic en  **GENERATE PYRAMID**. **Hollow Mode** omite las piedras interiores ocultas.



Esculpir (Edit Mode)

- Marca **Edit Mode** y **Show Deleted Ghosts**.
- ● **DELETE** para borrar una piedra, ● **RESTORE** para recuperar un fantasma verde. Deshaz el último borrado o restablécelo todo con un clic.
- Colores: rojo = piedra apuntada, verde = piedra eliminada, azul = fantasma apuntado, cruz amarilla = punto bajo el cursor.

Hornear (Bake)

- Ajusta **Floors Per Bake Chunk** y haz clic en  **BAKE TO STATIC MESHES**.
- Cada bloque se construye con GeometryScript, con Nanite activado y colisión compleja lista, y con una pausa de 5 segundos entre bloques para que tu CPU respire.
- Cada horneado tiene su propia carpeta: nunca se sobrescribe nada.

 Consíguelo en Fab ↗ <https://www.fab.com/listings/fb67eb27-4e10-49e8-9858-c569b1c2af63>

▶ Ver el vídeo : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ ¿Sigues atascado? Escribe a contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev