

Pyramid Builder

Du petit autel à la grande pyramide de Khéops : générez un monument avec vos propres pierres, sculptez-le pierre par pierre, puis cuisez-le en static meshes Nanite. Les Instanced Static Meshes gardent légères même les plus grandes pyramides.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Installation

- Copiez `Plugins/PyramidBuilder` dans le dossier `Plugins` de votre projet et activez-le dans **Edit → Plugins**.
- Un README complet est inclus dans le dossier du plugin.



Démarrage rapide

- Content Browser → clic droit → **Blueprint Class** → cherchez **PyramidCreatorActor**.
- Ajoutez vos modèles de pierre dans le **Stone Pool**, réglez **Stone Dimensions** et **Base Stone Count**.
- Glissez le Blueprint dans le niveau et cliquez sur  **GENERATE PYRAMID**. Le **Hollow Mode** ignore les pierres intérieures invisibles.



Sculpter (Edit Mode)

- Cochez **Edit Mode** et **Show Deleted Ghosts**.
- ● **DELETE** sur une pierre, ● **RESTORE** sur un fantôme vert. Annulez la dernière suppression, ou remettez tout à zéro en un clic.
- Couleurs : rouge = pierre visée, vert = pierre retirée, bleu = fantôme visé, croix jaune = point visé.

Cuire (Bake)

- Réglez **Floors Per Bake Chunk**, puis cliquez sur  **BAKE TO STATIC MESHES**.
- Chaque tranche est construite avec GeometryScript, Nanite activé et collision complexe prête, avec une pause de 5 secondes entre les tranches pour laisser souffler le processeur.
- Chaque cuisson a son propre dossier : rien n'est jamais écrasé.

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

► Voir la vidéo : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ Toujours bloqué ? Écrivez à contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

TINY RPG · UE 5.7 → 5.8 · Copyright TINY RPG 2026