

Pyramid Builder

Da un piccolo altare alla Grande Piramide di Cheope: genera un monumento con le tue pietre, scolpiscilo pietra per pietra, poi cuocilo in static mesh Nanite. Le Instanced Static Mesh mantengono leggere anche le piramidi più grandi.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Installazione

- Copia `Plugins/PyramidBuilder` nella cartella `Plugins` del tuo progetto e attivalo in **Edit** → **Plugins**.
- Nella cartella del plugin è incluso un README completo.



Avvio rapido

- Content Browser → clic destro → **Blueprint Class** → cerca **PyramidCreatorActor**.
- Aggiungi i tuoi modelli di pietra allo **Stone Pool**, imposta **Stone Dimensions** e **Base Stone Count**.
- Trascina il Blueprint nel livello e clicca  **GENERATE PYRAMID**. **Hollow Mode** salta le pietre interne nascoste.



Scolpire (Edit Mode)

- Spunta **Edit Mode** e **Show Deleted Ghosts**.
- 🔴 **DELETE** per eliminare una pietra, 🔵 **RESTORE** per ripristinare un fantasma verde. Annulla l'ultima eliminazione, o azzera tutto con un clic.
- Colori: rosso = pietra puntata, verde = pietra rimossa, blu = fantasma puntato, croce gialla = punto colpito dal cursore.

Cottura (bake)

- Imposta **Floors Per Bake Chunk**, poi clicca 🧱 **BAKE TO STATIC MESHES**.
- Ogni blocco viene costruito con GeometryScript, con Nanite attivo e collisione complessa pronta, e una pausa di 5 secondi tra un blocco e l'altro per far respirare la CPU.
- Ogni bake ha la sua cartella: niente viene mai sovrascritto.

 Disponibile su Fab ➤ <https://www.fab.com/listings/fb67eb27-4e10-49e8-9858-c569b1c2af63>

► Guarda il video : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ Ancora bloccato? Scrivi a contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev