

Pyramid Builder

小さな祭壇からクフ王の大ピラミッドまで。お手持ちの石材からモニュメントを生成し、石を1つずつ削って形を整え、Nanite のスタティックメッシュにベイクできます。Instanced Static Mesh を使うので、巨大なピラミッドでも軽快に動作します。

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



インストール

- `Plugins/PyramidBuilder` をプロジェクトの `Plugins` フォルダーにコピーし、**Edit** → **Plugins** で有効にします。
- プラグインフォルダーには詳しい README が含まれています。



クイックスタート

- Content Browser → 右クリック → **Blueprint Class** → **PyramidCreatorActor** を検索します。
- 石のモデルを **Stone Pool** に追加し、**Stone Dimensions** と **Base Stone Count** を設定します。
- Blueprint をレベルにドラッグし、🔨 **GENERATE PYRAMID** をクリックします。**Hollow Mode** を使うと、見えない内側の石を省略できます。



スカルプト（Edit Mode）

- **Edit Mode** と **Show Deleted Ghosts** にチェックを入れます。
- ● **DELETE** で石を削除、● **RESTORE** で緑のゴーストを復元します。直前の削除を元に戻すことも、ワンクリックですべてリセットすることもできます。
- 色の意味：赤 = 対象の石、緑 = 削除された石、青 = 対象のゴースト、黄色の十字 = カーソルの当たった位置。

バイク

- **Floors Per Bake Chunk** を設定し、📦 **BAKE TO STATIC MESHES** をクリックします。
- 各チャンクは GeometryScript で作成され、Nanite が有効、複雑なコリジョンも設定済みです。チャンクの間には5秒の休止が入るので、CPU に負担をかけすぎません。
- バイクごとに専用のフォルダーが作られるため、何かが上書きされることはありません。

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

▶ 動画を見る : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ 解決しない場合はこちらへご連絡ください : contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

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