



Pyramid Builder

작은 제단부터 쿠푸왕의 대피라미드까지: 직접 준비한 돌로 기념물을 생성하고, 돌 하나하나 다듬은 다음, Nanite 스태틱 메시로 베이킹하세요. Instanced Static Mesh 덕분에 아주 큰 피라미드도 가볍게 유지돼요.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



설치

- Plugins/PyramidBuilder 를 프로젝트의 Plugins 폴더에 복사하고 **Edit** → **Plugins**에서 활성화하세요.
- 플러그인 폴더에 자세한 README가 들어 있어요.



빠른 시작

- Content Browser → 오른쪽 클릭 → **Blueprint Class** → **PyramidCreatorActor** 검색.
- 돌 모델을 **Stone Pool**에 추가하고 **Stone Dimensions**와 **Base Stone Count**를 설정하세요.
- Blueprint를 레벨로 드래그하고  **GENERATE PYRAMID**를 클릭하세요. **Hollow Mode**를 켜면 보이지 않는 안쪽 돌은 건너뛰어요.



다듬기 (Edit Mode)

- **Edit Mode**와 **Show Deleted Ghosts**를 체크하세요.
- ● **DELETE**로 돌을 지우고, ● **RESTORE**로 초록색 고스트를 되살려요. 마지막 삭제를 취소하거나, 클릭 한 번으로 전부 초기화할 수도 있어요.
- 색상: 빨간색 = 선택된 돌, 초록색 = 지운 돌, 파란색 = 선택된 고스트, 노란색 십자 = 커서가 닿은 지점.

베이킹

- **Floors Per Bake Chunk**를 설정한 다음 📦 **BAKE TO STATIC MESHES**를 클릭하세요.
- 각 청크는 GeometryScript로 만들어지고, Nanite가 켜져 있으며 복합 콜리전도 준비돼 있어요. 청크 사이에는 5초씩 쉬어 CPU가 한숨 돌릴 수 있어요.
- 베이킹할 때마다 전용 폴더가 따로 만들어져서, 어떤 것도 덮어쓰이지 않아요.

 Fab에서 받기 ↗ <https://www.fab.com/listings/fb67eb27-4e10-49e8-9858-c569b1c2af63>

▶ 동영상 보기 : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ 그래도 해결되지 않나요? 문의: contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

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