

Pyramid Builder

Od małego ołtarza po Wielką Piramidę Cheopsa: wygeneruj monument z własnych kamieni, rzeźb go kamień po kamieniu, a potem wypiecz do Static Meshy z Nanite. Dzięki Instanced Static Meshes nawet największe piramidy pozostają lekkie.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Instalacja

- Skopiuj `Plugins/PyramidBuilder` do folderu `Plugins` swojego projektu i włącz go w **Edit** → **Plugins**.
- W folderze pluginu znajdziesz kompletny plik README.



Szybki start

- Content Browser → prawy przycisk myszy → **Blueprint Class** → wyszukaj **PyramidCreatorActor**.
- Dodaj swoje modele kamieni do **Stone Pool**, ustaw **Stone Dimensions** i **Base Stone Count**.
- Przeciągnij Blueprint na poziom i kliknij  **GENERATE PYRAMID**. **Hollow Mode** pomija ukryte kamienie wewnętrzne.



Rzeźbienie (Edit Mode)

- Zaznacz **Edit Mode** i **Show Deleted Ghosts**.
- ● **DELETE** usuwa kamień, ● **RESTORE** przywraca zielonego ducha. Cofnij ostatnie usunięcie albo zresetuj wszystko jednym kliknięciem.
- Kolory: czerwony = wskazany kamień, zielony = usunięty kamień, niebieski = wskazany duch, żółty krzyżyk = miejsce trafienia kursora.

Wypiekanie

- Ustaw **Floors Per Bake Chunk**, a potem kliknij  **BAKE TO STATIC MESHES**.
- Każdy fragment jest budowany za pomocą GeometryScript, z włączonym Nanite i gotową złożoną kolizją, a między fragmentami jest 5-sekundowa przerwa, żeby twój procesor mógł odetchnąć.
- Każde wypiekanie trafia do osobnego folderu: nic nigdy nie zostaje nadpisane.

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

► Obejrzyj wideo : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ Nadal masz problem? Napisz na contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

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