

Pyramid Builder

De um pequeno altar à Grande Pirâmide de Quéops: gere um monumento com as suas próprias pedras, esculpa pedra por pedra e depois faça o bake para static meshes Nanite. Os Instanced Static Meshes mantêm leves até as maiores pirâmides.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Instalação

- Copie `Plugins/PyramidBuilder` para a pasta `Plugins` do seu projeto e ative-o em **Edit** → **Plugins**.
- Um README completo acompanha a pasta do plugin.



Início rápido

- Content Browser → botão direito → **Blueprint Class** → procure **PyramidCreatorActor**.
- Adicione os seus modelos de pedra ao **Stone Pool** e defina **Stone Dimensions** e **Base Stone Count**.
- Arraste o Blueprint para o nível e clique em  **GENERATE PYRAMID**. O **Hollow Mode** ignora as pedras internas que ficam escondidas.



Esculpir (Edit Mode)

- Marque **Edit Mode** e **Show Deleted Ghosts**.
- ● **DELETE** para apagar uma pedra, ● **RESTORE** para recuperar um fantasma verde. Desfaça a última exclusão ou redefina tudo com um clique.
- Cores: vermelho = pedra na mira, verde = pedra removida, azul = fantasma na mira, cruz amarela = ponto sob o cursor.

Bake

- Defina **Floors Per Bake Chunk** e clique em 📦 **BAKE TO STATIC MESHES**.
- Cada bloco é gerado com GeometryScript, com Nanite ativado e colisão complexa pronta, e uma pausa de 5 segundos entre os blocos para o seu processador respirar.
- Cada bake ganha a sua própria pasta: nada é sobrescrito.

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

▶ Assistir ao vídeo : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ Ainda com dúvidas? Escreva para contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev