

Pyramid Builder

От маленького алтаря до Великой пирамиды Хеопса: сгенерируйте монумент из собственных камней, отредактируйте его камень за камнем, а затем запеките в статические меши Nanite. Благодаря Instanced Static Meshes даже самые большие пирамиды остаются лёгкими.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Установка

- Скопируйте `Plugins/PyramidBuilder` в папку `Plugins` вашего проекта и включите плагин в **Edit** → **Plugins**.
- Подробный README находится в папке плагина.



Быстрый старт

- Content Browser → правый клик → **Blueprint Class** → найдите **PyramidCreatorActor**.
- Добавьте модели камней в **Stone Pool**, задайте **Stone Dimensions** и **Base Stone Count**.
- Перетащите Blueprint на уровень и нажмите  **GENERATE PYRAMID**. **Hollow Mode** пропускает скрытые внутренние камни.



Редактирование (Edit Mode)

- Отметьте **Edit Mode** и **Show Deleted Ghosts**.
- ● **DELETE** — удалить камень, ● **RESTORE** — восстановить зелёный призрак. Можно отменить последнее удаление или сбросить всё одним кликом.
- Цвета: красный — камень под курсором, зелёный — удалённый камень, синий — призрак под курсором, жёлтый крестик — точка попадания курсора.

Запекание

- Задайте **Floors Per Bake Chunk**, затем нажмите  **BAKE TO STATIC MESHES**.
- Каждый блок собирается с помощью GeometryScript, с включённым Nanite и готовой сложной коллизией, с паузой 5 секунд между блоками, чтобы процессор успевал передохнуть.
- Каждое запекание получает собственную папку: ничего никогда не перезаписывается.

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

► Смотреть видео : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ Остались вопросы? Напишите на contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

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