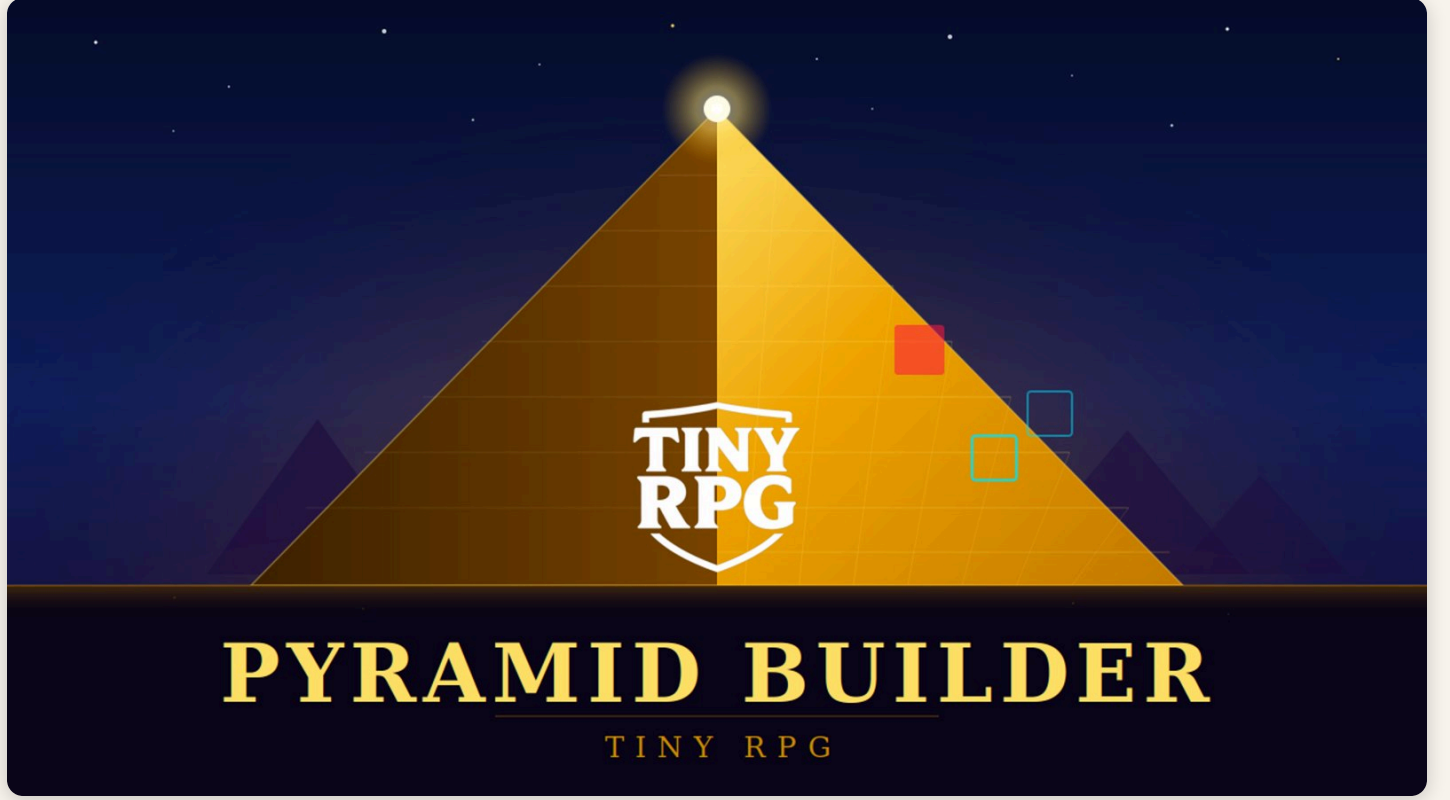




Pyramid Builder

Küçük bir sunaktan Keops Piramidi'ne: kendi taşlarıyla bir anıt oluştur, onu taş taş yont, ardından Nanite static mesh'lere bake et. Instanced Static Mesh'ler en büyük piramitleri bile hafif tutar.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



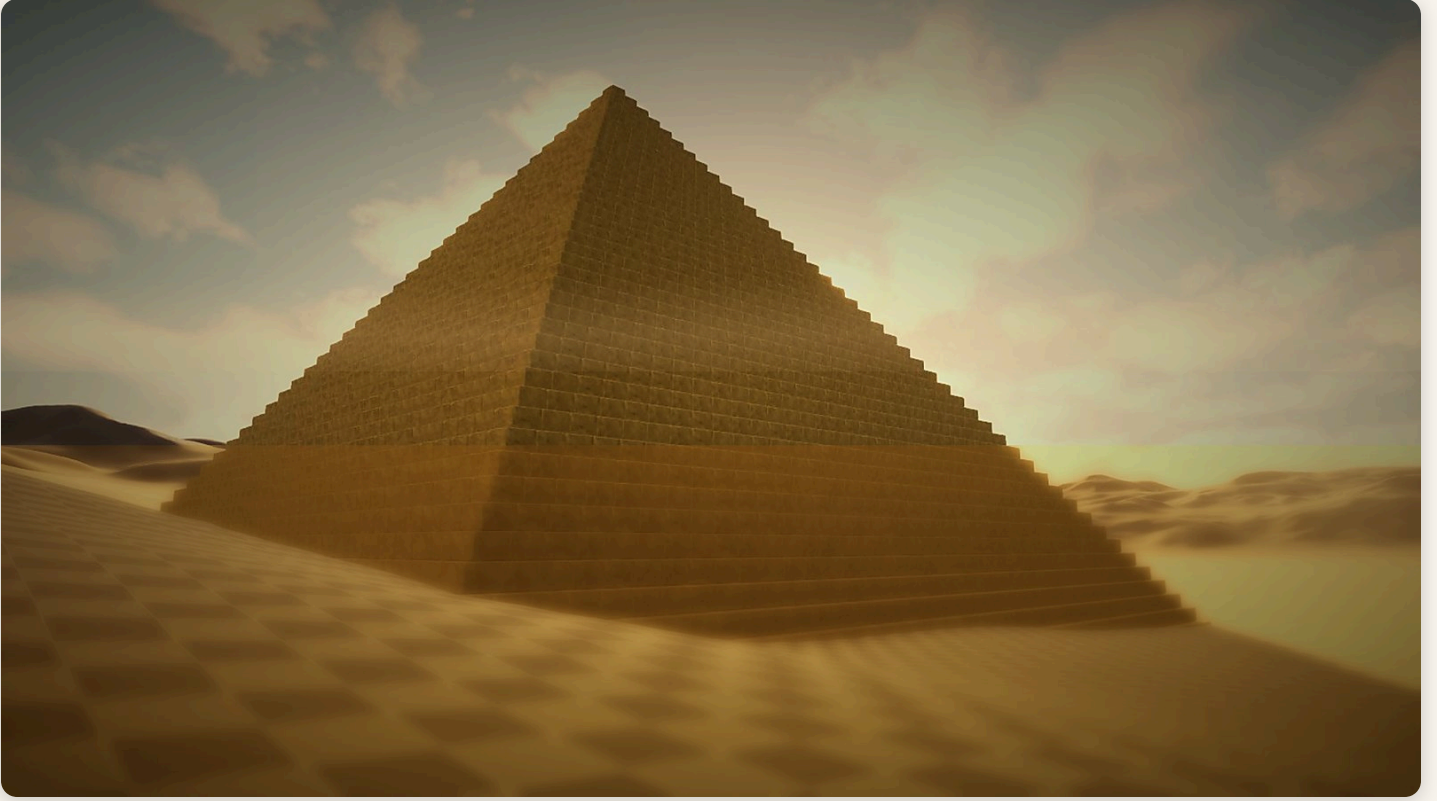
Kurulum

- `Plugins/PyramidBuilder` klasörünü projenin `Plugins` klasörüne kopyala ve **Edit** → **Plugins** menüsünden etkinleştir.
- Eklenti klasöründe eksiksiz bir README bulunur.



Hızlı başlangıç

- Content Browser → sağ tık → **Blueprint Class** → **PyramidCreatorActor** ara.
- Taş modellerini **Stone Pool**'a ekle, **Stone Dimensions** ve **Base Stone Count** değerlerini ayarla.
- Blueprint'i seviyeye sürükle ve  **GENERATE PYRAMID**'e tıkla. **Hollow Mode**, görünmeyen iç taşları atlar.



Yontma (Edit Mode)

- **Edit Mode** ve **Show Deleted Ghosts** seçeneklerini işaretle.
- Bir taşı silmek için ● **DELETE**, yeşil bir hayaleti geri getirmek için ● **RESTORE**. Son silmeyi geri al ya da tek tıkla her şeyi sıfırla.
- Renkler: kırmızı = hedeflenen taş, yeşil = kaldırılmış taş, mavi = hedeflenen hayalet, sarı çarpı = imlecin değdiği nokta.

Bake

- **Floors Per Bake Chunk** değerini ayarla, ardından ■ **BAKE TO STATIC MESHES**'e tıkla.
- Her parça GeometryScript ile oluşturulur; Nanite açık ve karmaşık çarpışma hazırdır. İşlemcinin nefes alabilmesi için parçalar arasında 5 saniyelik bir duraklama vardır.
- Her bake kendi klasörünü alır: hiçbir şeyin üzerine asla yazılmaz.

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

► Videoyu izle : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ Hâlâ takıldın mı? Şu adrese yaz: contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev