

# Pyramid Builder

从小小的祭坛到胡夫大金字塔：用你自己的石块生成纪念建筑，逐块雕琢，再烘焙为 Nanite 静态网格体。借助 Instanced Static Mesh，即使是最大的金字塔也能保持轻量。

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



## 安装

- 将 `Plugins/PyramidBuilder` 复制到项目的 `Plugins` 文件夹中，并在 **Edit** → **Plugins** 中启用。
- 插件文件夹中附带完整的 README。



## 快速上手

- Content Browser → 右键 → **Blueprint Class** → 搜索 **PyramidCreatorActor**。
- 将你的石块模型添加到 **Stone Pool**，设置 **Stone Dimensions** 和 **Base Stone Count**。
- 将 Blueprint 拖入关卡，点击  **GENERATE PYRAMID**。**Hollow Mode** 会跳过内部不可见的石块。



## 雕琢（Edit Mode）

---

- 勾选 **Edit Mode** 和 **Show Deleted Ghosts**。
- ● **DELETE** 删除石块，● **RESTORE** 恢复绿色虚影。可以撤销上一次删除，也可以一键全部重置。
- 颜色说明：红色 = 当前选中的石块，绿色 = 已删除的石块，蓝色 = 当前选中的虚影，黄色十字 = 光标命中点。

## 烘焙

---

- 设置 **Floors Per Bake Chunk**，然后点击 📦 **BAKE TO STATIC MESHES**。
- 每个分块都通过 GeometryScript 构建，已开启 Nanite 并配置好复杂碰撞，分块之间会暂停 5 秒，让 CPU 喘口气。
- 每次烘焙都会生成独立的文件夹：任何内容都不会被覆盖。

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

▶ 观看视频 : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ 仍有问题 ? 请发邮件至 [contact@stanlab.dev](mailto:contact@stanlab.dev) · [tinyrpg.stanlab.dev](mailto:tinyrpg.stanlab.dev)

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