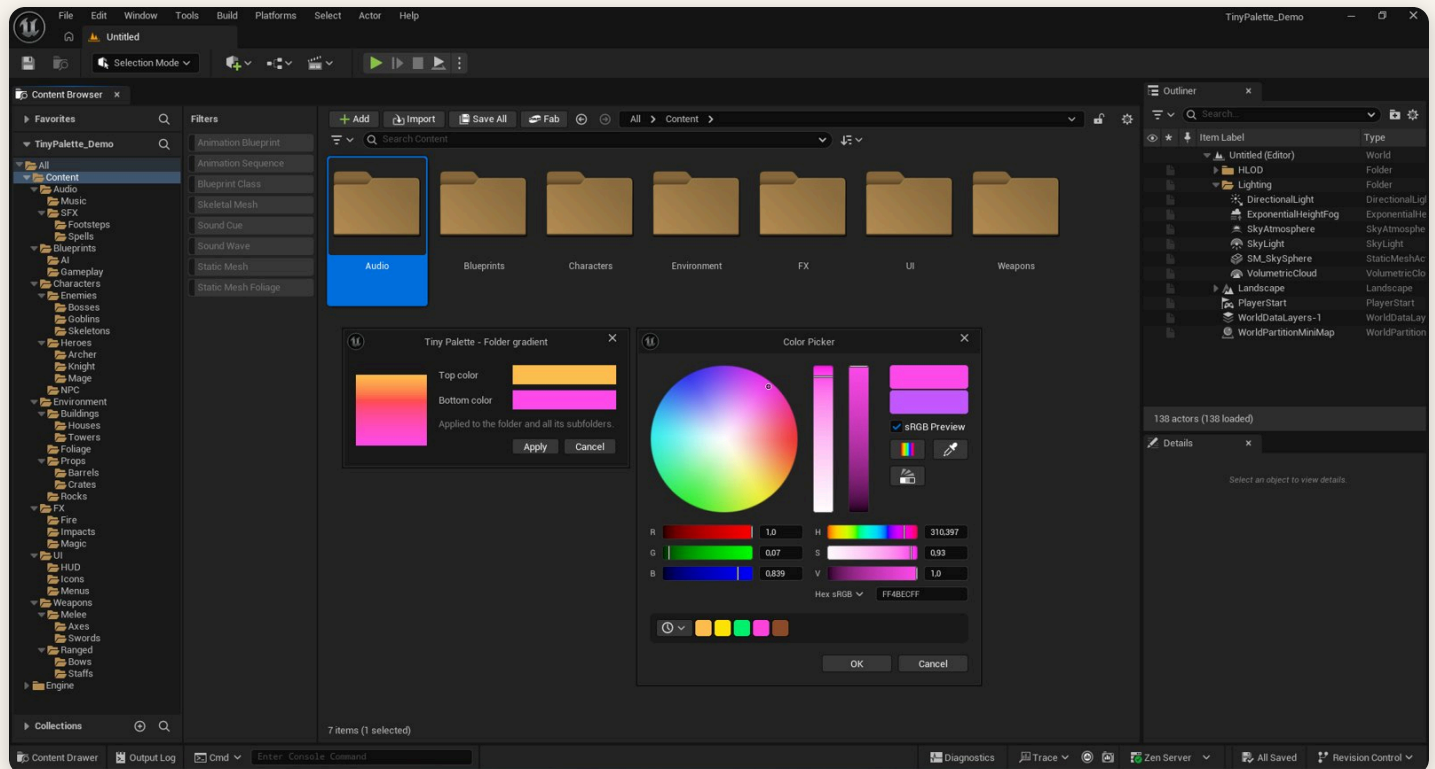


Tiny Palette

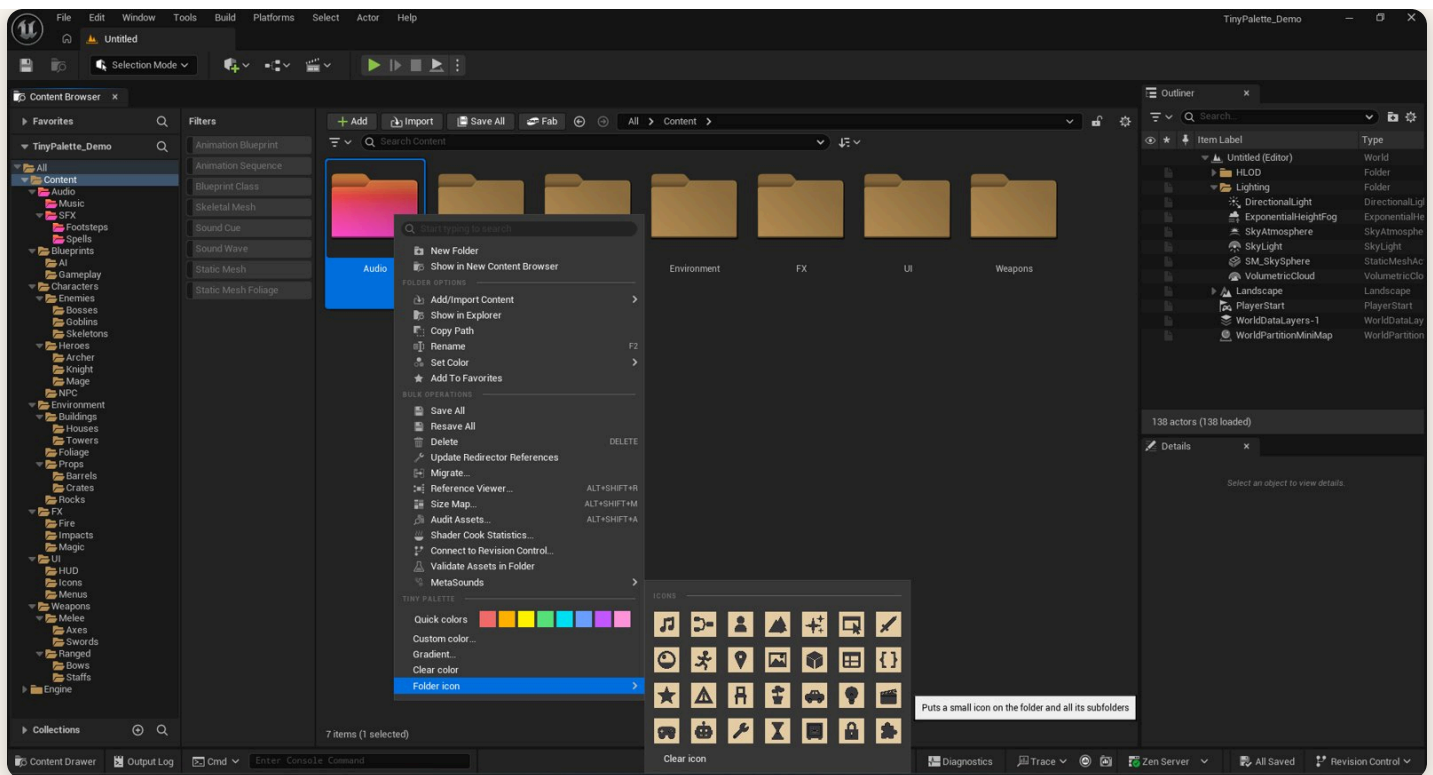
Colorez vos dossiers du Content Browser en un clic : couleurs unies, dégradés à deux couleurs et 28 petites icônes. Chaque changement s'applique au dossier et à tous ses sous-dossiers, et survit au nettoyage du projet.

UE 5.5 → 5.8 · v1.1.1 · TINY RPG



Installation

- Installez-le depuis Fab ou l'Epic Games Launcher, ou copiez le dossier `Tiny_Palette` dans le dossier `Plugins/` de votre projet.
- Lancez l'éditeur (recompilez le plugin si on vous le demande, en cas d'installation depuis les sources).



Utilisation

- Clic droit sur un dossier du Content Browser, puis la section **Tiny Palette**.
- **Quick colors** : 8 pastilles en un clic. **Custom color...** : le sélecteur de couleur d'Unreal.
- **Gradient...** : choisissez la couleur du haut et celle du bas, regardez l'aperçu, puis Apply.
- **Folder icon** : 28 icônes (Audio, Blueprints, Characters, FX, UI, Weapons...). **Clear color** / **Clear icon** pour revenir en arrière.
- Le dossier et tous ses sous-dossiers prennent le même look. Clic droit sur un sous-dossier pour donner un autre look à sa branche.

Sauvegarde et travail en équipe

- Couleurs, dégradés et icônes sont enregistrés dans `Config/TinyPaletteColors.ini` et restaurés à chaque lancement, même après avoir supprimé Saved, Intermediate ou DerivedDataCache.
- Ajoutez ce fichier à votre gestionnaire de versions pour partager les couleurs avec votre équipe.

Vos propres icônes

- Déposez un PNG carré (128×128, fond transparent) dans `Plugins/Tiny_Palette/Resources/FolderIcons/` et relancez l'éditeur.

Nouveautés

- **1.1.1** : l'arborescence garde ses dégradés et ses icônes quand on la fait défiler.
- **1.1** : menu en anglais, dégradés, icônes de dossier.
- **1.0** : couleurs rapides, couleur libre, sauvegarde à l'épreuve des plantages.

 Voir sur Fab ↗ <https://www.fab.com/listings/ad3904a6-e60a-4de2-a150-9ebd827f27e2>

► Voir la vidéo : <youtu.be/wvuRcdI2vX4>

✉ Toujours bloqué ? Écrivez à contact@stanlab.dev · tinypg.stanlab.dev