



Quinn6

Un sustituto directo del Mannequin de UE5 (Quinn): mismo esqueleto, así que todas las animaciones y Animation Blueprints de UE5 funcionan desde el primer momento. Esculpido en ZBrush, texturas PBR 4K y aspectos listos para usar: metal industrial desgastado, sci-fi verde azulado, granate oxidado y más.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Qué incluye

- Skeletal Mesh (31.762 triángulos, LODs generados en Unreal) con rig sobre el esqueleto del Mannequin de UE5.
- Texturas PBR 4K, un solo canal UV, un solo conjunto de texturas.
- Un Master Material y varias Material Instances, además de una escena de demostración interactiva.



Sustituye tu maniquí

- Abre el Blueprint de tu personaje, selecciona su componente **Mesh** y asigna Quinn6 en **Skeletal Mesh Asset**.
- Conserva tu **Anim Class** actual: Quinn6 usa el esqueleto del Mannequin de UE5, no hace falta retargeting.

Cambia el aspecto

- Elige otra Material Instance en el slot de material del mesh, o crea tu propia instancia a partir del Master Material.
- Ajustes: **Tint**, **Color Blend**, **Roughness Intensity**, **Metallic Intensity**.

 Consíguelo en Fab ➔ <https://www.fab.com/listings/39ea618e-386b-43a8-85f8-3cb54b9d48c6>

► Ver el vídeo : youtu.be/iDbBLJHaAGw

✉ ¿Sigues atascado? Escribe a contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

