



Quinn6

Un remplaçant direct du mannequin UE5 (Quinn) : même squelette, donc toutes les animations et les Animation Blueprints UE5 marchent tout de suite. Sculptée dans ZBrush, textures PBR 4K, looks prêts à l'emploi : métal industriel usé, sci-fi turquoise, bordeaux oxydé et d'autres.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Ce qu'il y a dedans

- Un Skeletal Mesh (31 762 triangles, LOD générés dans Unreal) sur le squelette du mannequin UE5.
- Des textures PBR 4K, un seul canal UV, un seul jeu de textures.
- Un Master Material et plusieurs Material Instances, plus une scène de démonstration interactive.

Previewing Blend Space BS_Idle_Walk_Run_Quinn6
LOD: 0
Current Screen Size: 4731
Triangles: 31702
Vertices: 17000
UV Channels: 1
Approx. Size: 1024574185



Remplacer votre mannequin

- Ouvrez le Blueprint de votre personnage, sélectionnez son composant **Mesh** et mettez Quinn6 dans **Skeletal Mesh Asset**.
- Gardez votre **Anim Class** actuelle : Quinn6 utilise le squelette du mannequin UE5, pas besoin de retarget.

Changer de look

- Choisissez une autre Material Instance dans le slot de matériau du mesh, ou créez la vôtre à partir du Master Material.
- Réglages : **Tint**, **Color Blend**, **Roughness Intensity**, **Metallic Intensity**.

 Voir sur Fab ↗ <https://www.fab.com/listings/39ea618e-386b-43a8-85f8-3cb54b9d48c6>

▶ Voir la vidéo : youtu.be/iDbBLJHaAGw

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

