



Quinn6

Un sostituto pronto all'uso del Mannequin di UE5 (Quinn): stesso scheletro, quindi ogni animazione e Animation Blueprint di UE5 funziona subito. Scolpito in ZBrush, texture PBR 4K, look già pronti: metallo industriale usurato, sci-fi verde acqua, bordeaux ossidato e altro ancora.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Cosa contiene

- Skeletal Mesh (31.762 triangoli, LOD generati in Unreal) con rig sullo scheletro del Mannequin di UE5.
- Texture PBR 4K, un solo canale UV, un solo set di texture.
- Un Master Material e diverse Material Instance, più una scena demo interattiva.

Previewing Blend Space DS: Idle, Walk, Run, Quinn6
LOD: 9
Current Screen Size: 4731
Triangles: 31702
Vertices: 17000
UV Channels: 1
Approx. Size: 102457x185



Sostituisci il tuo mannequin

- Apri il Blueprint del tuo personaggio, seleziona il suo componente **Mesh** e imposta **Skeletal Mesh Asset** su Quinn6.
- Mantieni il tuo **Anim Class** attuale: Quinn6 usa lo scheletro del Mannequin di UE5, nessun retargeting necessario.

Cambia l'aspetto

- Scegli un'altra Material Instance nello slot materiale della mesh, oppure crea la tua istanza a partire dal Master Material.
- Parametri: **Tint**, **Color Blend**, **Roughness Intensity**, **Metallic Intensity**.

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

▶ Guarda il video : youtu.be/iDbBLJHaAGw

✉ Ancora bloccato? Scrivi a contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

