



Quinn6

UE5 マネキン（Quinn）をそのまま置き換えられるキャラクターです。スケルトンが同じなので、UE5 のアニメーションや Animation Blueprint がすぐに使えます。ZBrush でスカルプトし、4K PBR テクスチャを使用。使い込まれたインダストリアルメタル、ティールの SF 調、酸化したバーガンディなど、すぐに使えるルックをご用意しています。

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



内容

- UE5 マネキンのスケルトンにリギングされた Skeletal Mesh（31,762 トライアングル、LOD は Unreal で生成）。
- 4K PBR テクスチャ、UV チャンネル1つ、テクスチャセット1つ。
- Master Material と複数の Material Instance、さらにインタラクティブなデモシーン。



マネキンを置き換える

- キャラクターの Blueprint を開き、**Mesh** コンポーネントを選択して、**Skeletal Mesh Asset** を Quinn6 に設定します。
- 現在の **Anim Class** はそのまま大丈夫です。Quinn6 は UE5 マネキンのスケルトンを使用しているため、リターゲットは不要です。

見た目を変える

- メッシュのマテリアルスロットで別の Material Instance を選ぶか、Master Material から独自のインスタンスを作成してください。
- 設定項目：**Tint**、**Color Blend**、**Roughness Intensity**、**Metallic Intensity**。

🛒 Fab で入手 ➤ <https://www.fab.com/listings/39ea618e-386b-43a8-85f8-3cb54b9d48c6>

▶ 動画を見る：youtu.be/iDbBLJHaAGw

✉ 解決しない場合はこちらへご連絡ください：contact@stanlab.dev ・ tinypg.stanlab.dev

