

Quinn6

UE5 마네킹 (Quinn)을 그대로 대체할 수 있어요. 스켈레톤이 같아서 UE5의 모든 애니메이션과 Animation Blueprint가 바로 작동해요. ZBrush로 스컬핑했고, 4K PBR 텍스처와 바로 쓸 수 있는 룩을 제공해요: 낡은 산업용 금속, 청록색 SF, 버건디 산화 금속 등.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



구성 내용

- UE5 마네킹 스켈레톤에 리깅된 Skeletal Mesh (삼각형 31,762개, LOD는 Unreal에서 생성).
- 4K PBR 텍스처, UV 채널 1개, 텍스처 세트 1개.
- Master Material 하나와 여러 Material Instance, 그리고 인터랙티브 데모 씬.



마네킹 교체하기

- 캐릭터 Blueprint를 열고 **Mesh** 컴포넌트를 선택한 다음 **Skeletal Mesh Asset**을 Quinn6로 설정하세요.
- 지금 쓰는 **Anim Class**는 그대로 두세요. Quinn6는 UE5 마네킹 스켈레톤을 쓰기 때문에 리타깅이 필요 없어요.

외형 바꾸기

- 메시의 머티리얼 슬롯에서 다른 Material Instance를 고르거나, Master Material로 나만의 인스턴스를 만드세요.
- 설정: **Tint, Color Blend, Roughness Intensity, Metallic Intensity**.

🛒 Fab에서 받기 ↗ <https://www.fab.com/listings/39ea618e-386b-43a8-85f8-3cb54b9d48c6>

▶ 동영상 보기 : youtu.be/iDbBLJHaAGw

✉ 그래도 해결되지 않나요? 문의: contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

