

Quinn6

Gotowy zamiennik UE5 Mannequin (Quinn): ten sam szkielet, więc każda animacja UE5 i każdy Animation Blueprint działają od razu. Wyrzeźbiony w ZBrushu, tekstury PBR 4K, gotowe wyglądy: zużyty metal przemysłowy, morski sci-fi, utleniony burgund i nie tylko.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Co zawiera

- Skeletal Mesh (31 762 trójkąty, LOD-y wygenerowane w Unrealu) zriggowany do szkieletu UE5 Mannequin.
- Tekstury PBR 4K, jeden kanał UV, jeden zestaw tekstur.
- Master Material i kilka Material Instances, a do tego interaktywna scena demo.



Podmień swojego manekina

- Otwórz Blueprint swojej postaci, zaznacz komponent **Mesh** i ustaw **Skeletal Mesh Asset** na Quinn6.
- Zostaw obecną **Anim Class**: Quinn6 używa szkieletu UE5 Mannequin, retargeting nie jest potrzebny.

Zmień wygląd

- Wybierz inną Material Instance w slotcie materiału mesha albo utwórz własną instancję z Master Material.
- Ustawienia: **Tint**, **Color Blend**, **Roughness Intensity**, **Metallic Intensity**.

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

► Obejrzyj wideo : youtu.be/iDbBLJHaAGw

✉ Nadal masz problem? Napisz na contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

