

## Quinn6

Um substituto direto do Mannequin da UE5 (Quinn): mesmo esqueleto, então todas as animações e Animation Blueprints da UE5 funcionam de imediato. Esculpida no ZBrush, texturas PBR 4K e visuais prontos para usar: metal industrial desgastado, sci-fi verde-azulado, bordô oxidado e mais.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



## O que vem incluído

---

- Skeletal Mesh (31.762 triângulos, LODs gerados na Unreal) com rig no esqueleto do Mannequin da UE5.
- Texturas PBR 4K, um único canal UV, um único conjunto de texturas.
- Um Master Material e várias Material Instances, além de uma cena de demonstração interativa.



## Substitua o seu manequim

- Abra o Blueprint do seu personagem, selecione o componente **Mesh** e defina Quinn6 em **Skeletal Mesh Asset**.
- Mantenha a sua **Anim Class** atual: Quinn6 usa o esqueleto do Mannequin da UE5, sem necessidade de retargeting.

## Mude o visual

- Escolha outra Material Instance no slot de material do mesh, ou crie a sua própria instância a partir do Master Material.
- Ajustes: **Tint**, **Color Blend**, **Roughness Intensity**, **Metallic Intensity**.

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

▶ Assistir ao vídeo : [youtu.be/iDbBLJHaAGw](https://youtu.be/iDbBLJHaAGw)

✉ Ainda com dúvidas? Escreva para [contact@stanlab.dev](mailto:contact@stanlab.dev) · [tinyrpg.stanlab.dev](https://tinyrpg.stanlab.dev)

