



Quinn6

Готовая замена манекена UE5 (Quinn): тот же скелет, поэтому любая анимация и любой Animation Blueprint UE5 работают сразу. Скульптинг в ZBrush, PBR-текстуры 4K, готовые варианты оформления: потёртый индустриальный металл, бирюзовый sci-fi, бордовый окисленный и другие.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Что внутри

- Skeletal Mesh (31 762 треугольника, LOD сгенерированы в Unreal) с ригом на скелете манекена UE5.
- PBR-текстуры 4K, один UV-канал, один набор текстур.
- Master Material и несколько Material Instance, а также интерактивная демосцена.

Previewing Blend Space DS_Idle_Walk_Run_Quinn6
LOD: 9
Current Screen Size: 4731
Triangles: 31702
Vertices: 17000
UV Channels: 1
Approx. Size: 1024574185



Замените свой манекен

- Откройте Blueprint своего персонажа, выберите компонент **Mesh** и задайте Quinn6 в поле **Skeletal Mesh Asset**.
- Оставьте текущий **Anim Class**: Quinn6 использует скелет манекена UE5, ретаргетинг не нужен.

Смените внешний вид

- Выберите другой Material Instance в слоте материала меша или создайте свой экземпляр на основе Master Material.
- Параметры: **Tint**, **Color Blend**, **Roughness Intensity**, **Metallic Intensity**.

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

▶ Смотреть видео : youtu.be/iDbBLJHaAGw

✉ Остались вопросы? Напишите на contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

