



Quinn6

UE5 Mannequin'in (Quinn) doğrudan yerine geçen bir model: aynı iskelet, bu yüzden tüm UE5 animasyonları ve Animation Blueprint'leri kutudan çıktığı gibi çalışır. ZBrush'ta yontuldu, 4K PBR dokular, hazır görünüm: aşınmış endüstriyel metal, camgöbeği bilimkurgu, oksitlenmiş bordo ve daha fazlası.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



İçindekiler

- UE5 Mannequin iskeletine rig'lenmiş Skeletal Mesh (31.762 üçgen, LOD'lar Unreal'da oluşturuldu).
- 4K PBR dokular, tek UV kanalı, tek doku seti.
- Bir Master Material ve birkaç Material Instance, ayrıca etkileşimli bir demo sahnesi.

Previewing Blend Space DS: Idle, Walk, Run, Quinn6
LOD: 9
Current Screen Size: 4731
Triangles: 31702
Vertices: 17000
UV Channels: 1
Approx. Size: 1024x512x185



Mannequin'ini deęiřtir

- Karakter Blueprint'ini aç, **Mesh** bileřenini seç ve **Skeletal Mesh Asset** deęerini Quinn6 yap.
- Mevcut **Anim Class**'ını koru: Quinn6, UE5 Mannequin iskeletini kullanır, retargeting gerekmez.

Görünümü deęiřtir

- Mesh'in materyal yuvasında başka bir Material Instance seç ya da Master Material'dan kendi instance'ını oluřtur.
- Parametreler: **Tint**, **Color Blend**, **Roughness Intensity**, **Metallic Intensity**.

🛒 Fab'de edin ↗ <https://www.fab.com/listings/39ea618e-386b-43a8-85f8-3cb54b9d48c6>

▶ Videoyu izle : youtu.be/iDbBLJHaAGw

✉ Hâlâ takıldın mı? řu adrese yaz: contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev