



Quinn6

可直接替换 UE5 Mannequin（Quinn）的角色：骨骼相同，因此所有 UE5 动画和 Animation Blueprint 都能开箱即用。使用 ZBrush 雕刻，4K PBR 贴图，并附带多种现成外观：磨损的工业金属、青色科幻、氧化酒红等。

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



包含内容

- 绑定到 UE5 Mannequin 骨骼的 Skeletal Mesh（31,762 个三角面，LOD 在 Unreal 中生成）。
- 4K PBR 贴图，一个 UV 通道，一套贴图。
- 一个 Master Material 和多个 Material Instance，另附一个可交互的演示场景。



替换你的 Mannequin

- 打开角色 Blueprint，选中其 **Mesh** 组件，将 **Skeletal Mesh Asset** 设为 Quinn6。
- 保留当前的 **Anim Class** 即可：Quinn6 使用 UE5 Mannequin 骨骼，无需重定向。

更换外观

- 在网格体的材质槽中选择其他 Material Instance，或基于 Master Material 创建你自己的实例。
- 可调参数：**Tint**、**Color Blend**、**Roughness Intensity**、**Metallic Intensity**。

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

▶ 观看视频：youtu.be/iDbBLJHaAGw

✉ 仍有问题？请发邮件至 contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev