HandIK için:

Third person characterdek event kısmını direkt kullanabilirsin.

Orada Ikhadntrace kısmında socket istiyor. Onun için SKM\_Quinn\_Sample kısmına gelerek upperarm\_l ve upperarm\_r kısmına sağ tıklayarak socket oluşturmak gerkiyor. O soketleri Ikhandtrace kısmına yazmak gerekiyor. Sol kısımda değişken olulturmak gerekiyor unutma.

App\_many event graphta sol da references kısmında characteri third person chaarcter olarak değiştir. Değiştrince yine event graphta Set references to owning character when this blueprint initializes. Bu kısım hata verebilir. Orada bağlantıyı cast to bp\_third person character olarak değiştir.

App\_Many->AnimGraph->RightHandIk->Two Bone IK(Tıkla)->IKBone seç ->hand\_l yaz

Yine bu kısımda ->Effector->WorldSpace seç

App\_Many->AnimGraph->RightHandIk->Transform(Modify)Bone->Translations->Mode->Ignore

Space->Component Space

Bunları seç

Animasyonda da gerekli işlemleri yapmak gerekiyor.