**6. Mesh Relaxation, Ragdoll**

Заменим анимацию смерти персонажа на физическую симуляцию его тела. Даная техника называется Ragdoll Physics или физика тряпичной куклы. Надо убрать вызов функции PlayAnimMontage и в конце функции OnDeath включить физику для нашей коллизии (можно PhysicsOnly либо QueryAndPhysics) и SetSimulatePhysics, она активирует физическую симуляцию тела и имеет один параметр:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание