**9. CAMERA DESATURATION, Postprocessing**

1. Что хотим сделать при смерти персонажа с экраном? Что такое постпроцессинг?

2. Какой создали класс, как настроили?

1. В режиме спектатора сделаем изображение черно-белым. Делается это с помощью постпроцессинга – визуальных эффектов, которые накладываются на финальный отрендеренный кадр.

Если у нашего персонажа в игре открыть CameraComponent, у него будет раздел Post Process, который содержит различные настройки, которые влияют на финальный кадр – можно менять затемнение по краям, шум, а так же насыщенность у кадра.

2. До этого мы использовали класс наблюдателя по умолчанию. Расширим его, создав новый BP-класс, унаследованный от стандартного Spectator Pawn – BP\_STUSpectatorPawn. Устанавливаем его в World Settings.

В самом блюпринте добавляем CameraComponent, устанавливаем чекбокс Use Pawn Control Rotation и в Post Process для Saturation последнюю компоненту выставляем в 0.