**Критерии оценки для задания 1: Создание кастомного эффекта постобработки**

1. **Функциональность (40%)**
	* Эффект постобработки корректно реализован и применяется к сцене.
	* Эффект не вызывает визуальных артефактов или ошибок рендеринга.
2. **Качество реализации (30%)**
	* Реализованный Shader использует оптимальные вычисления для заданного эффекта.
	* Эффект обладает настраиваемыми параметрами, которые можно изменять через инспектор.
3. **Производительность (20%)**
	* Эффект минимально влияет на частоту кадров (FPS).
	* Используются текстуры и буферы с разрешением, соответствующим задачам.
4. **Документация (10%)**
	* Описание алгоритма работы эффекта.
	* Инструкции по настройке и применению эффекта в проекте.

**Критерии оценки для задания 2: Оптимизация освещения и материалов для мобильной платформы**

1. **Эффективность оптимизации (40%)**
	* Использовано запечённое освещение вместо динамического, где это возможно.
	* Успешное применение LOD и Occlusion Culling для оптимизации рендеринга.
	* Уменьшение количества draw calls и использования памяти.
2. **Качество графики (30%)**
	* Сцена сохраняет визуальную привлекательность после применения оптимизаций.
	* Материалы выглядят реалистично или стилистически уместно, несмотря на упрощение.
3. **Производительность (20%)**
	* Сцена работает с частотой кадров не ниже заданного порога (например, 30 FPS для мобильных устройств).
	* Использование Unity Profiler для демонстрации улучшений производительности.
4. **Документация (10%)**
	* Описание применённых методов оптимизации.
	* Отчёт о тестировании производительности до и после оптимизации.