**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.