Лабораторная работа № 8

**Тема: Инструменты оптимизации в Unity3D**

1. Для работы понадобится любая из сцен проекта из 12 работы (проект с контроллерами от первого и третьего лица).
2. В режиме Play продемонстрируйте работу окна **Rendering Statistics**,оцените реальный FPS проекта.
3. В окне **BuildSettings** выберите платформу для сборки, в **Project Settings** в разделе **Quality** иизмените качество сборки для выбранной платформы на более низкое. Оцените, как изменение качества сборки повлияло на FPS проекта.
4. Используя информацию в окне **Profiler Window** оцените, что в наибольшей степени загружает CPU при работе приложения (графика, физика, скрипты). Предложите пути оптимизации вашего проекта.
5. Что означают понятия **LOD** и **Draw call batching**. Как эти технологии можно применить в вашем проекте?