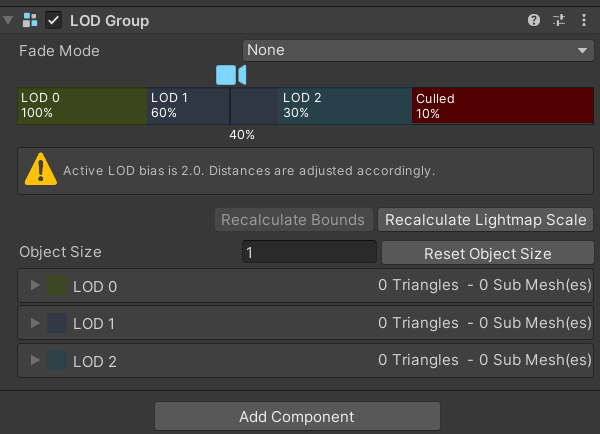
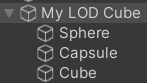
为物体添加LOD组件以实现LOD，比如在下面的实现中，LOD0在物体覆盖窗口60%的面积时有效：

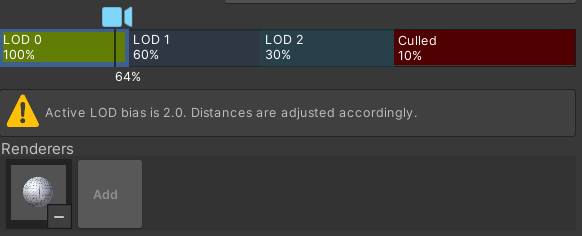


这里的警告表示Quality里为该LOD设置了2.0的放大系数，也就是说LOD0在30%

以上覆盖时有效。

将构建层级的物体作为子节点放在该物体的节点下，并拖拽到对应的LOD层级中，Unity就能自动识别并实现LOD了。



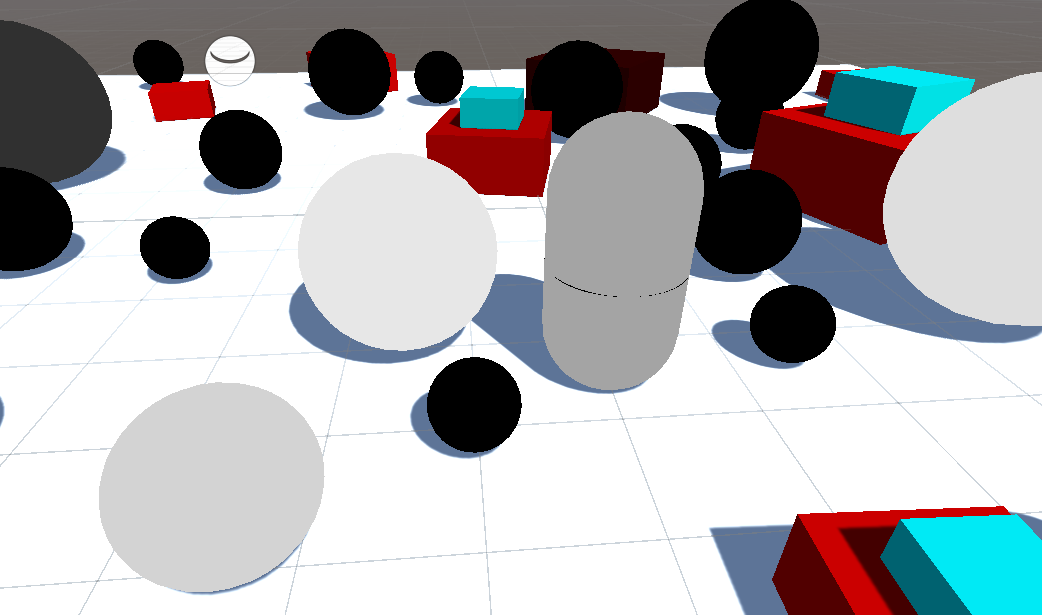


注意一个物体可以被放在多个组别中，因此可以通过LOD实现细节的展示和关闭。

在烘焙时，其他物体只考虑LOD0的内容，但是其余LOD的自身光照也会被烘焙进来。

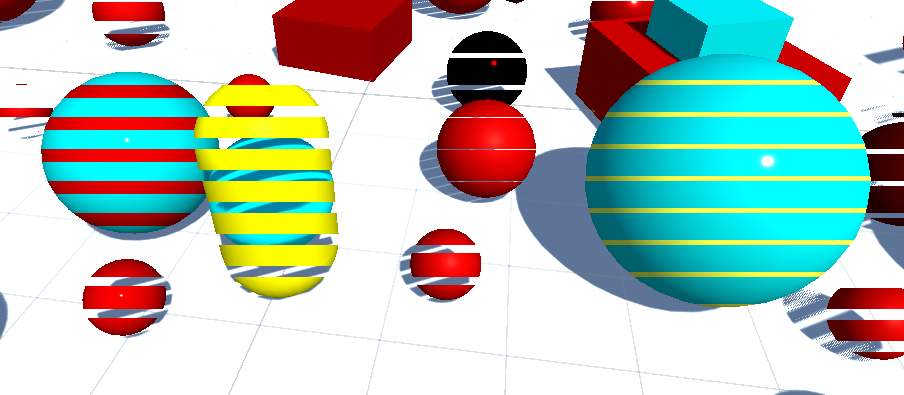
把FadeMode置为Cross Fade，并调整FadeTransitionWidth，可以自定义过渡区域。在过渡区域里，着色器可以实现自定义的混合，关键字是LOD\_FADE\_CROSSFADE。

直接在着色时返回淡出的系数，观察结果：

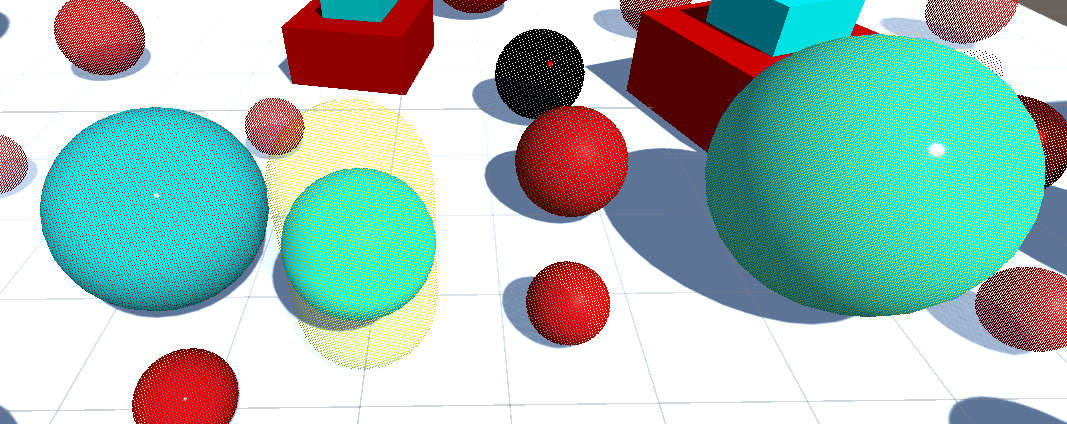


可以使用类似于半透明阴影的实现方法，实现Dither的淡化转变。

原理是每一定数量的像素进行一次Clip，产生交替条纹：（并且注意到两个LOD中有一个因子是负数）



使用程序生成的噪声控制交替：



勾选Animated Cross-Fading时，LOD超过阈值后，会快速进行过渡动画的播放，而不会管过度宽度的设置，该动画的播放时间由**[LODGroup](http://docs.unity3d.com/Documentation/ScriptReference/LODGroup.html)**.crossFadeAnimationDuration决定。