**LOD**

**LOD的原理是什么？**

根据物体的包围盒高度所占当前屏幕的高度的百分比来调用不同精细度的模型。

**LOD的缺点是什么？**

需要准备几种不同精细度的模型，一是增加美术的工作量；二是模型数量增多会导致游戏运行时占用更多的内存空间。

**LOD Bias的作用是什么？**

LOD Bias属性值为2意味着实际上评估物体高度占比时会将LOD百分比阈值翻倍，也就是物体包围盒高度所占当前屏幕高度30%以上的比例时就可以使用LOD 0级别中精细度最高的模型来渲染，而不是60%。

**LOD级别过渡**

LOD的级别在临界阈值之间进行切换时会突然变换过去，这在视觉上会比较突兀，我们需要使得LOD级别切换时能够平滑过渡来改善视觉效果。

将Fade Mode切换成Cross Fade模式即可，这使得旧的级别淡出，新的级别淡入。然后每个LOD级别下面会多出一个Fade Transition Width属性，它代表过渡区域占当前LOD级别的比例，其范围在[0，1]之间，如果该值为0表示当前LOD级别和下一个LOD级别切换时没有过渡，该值为1表示进入到当前LOD级别时将立即往下一个LOD级别过渡，当值为0.5时，表示进入到当前LOD级别的50%（中间）处开始往下一个LOD级别过渡，所以该值越小会过渡的越快，可以调节到一个合适的值。

**LOD级别过渡的实现**

