Level of Detail (LOD) for meshes

For information on LOD for **shaders**, see [SubShader LOD value](file:///C:\\Program%20Files\\Unity\\Hub\\Editor\\2020.3.1f1c1\\Editor\\Data\\Documentation\\en\\Manual\\SL-ShaderLOD.html).

LOD的作用

渲染远处网格时，减少GPU的操作。

使用LOD的条件是什么？

一个GameObject必须有一系列几何形状的详细程度不断降低的网格。

什么是LOD Level？

一个LOD级别是一个网格，它定义了Unity GameObject的几何图形渲染的细节级别。

对于较低的LOD Level，可以使用什么进行优化？

Billboard Asset。（TODO 有链接）

有哪两种方法来设置LOD？

1，使用外部的3D模型软件。See [Importing LOD Meshes](file:///C:\Program%20Files\Unity\Hub\Editor\2020.3.1f1c1\Editor\Data\Documentation\en\Manual\importing-lod-meshes.html) for details on the correct configuration.

2，你可以手动创建一个带有LOD组组件的游戏对象，并手动配置LOD级别。

如何配置整个项目的LOD Setttings？

Quality Settings。

Maximum LOD Level：从构建中排除高于指定 LOD 级别的网格。

**LOD Bias**：确定在阈值距离上是偏向于较高还是较低的LOD水平。