LOD Group

组件各属性的作用？

Fade Mode：控制LOD Levels之间的过渡；

LOD Group selection bar：用于在LOD级别之间切换和预览LOD渲染；

Lod Bias：如果Lod Bias不为1就会一直显示；

Fade Transition Width：选定的LOD级别的淡化过渡宽度设置；

Mesh Renderers：为选定的LOD级别设置的Mesh Renderers。

LOD Group selection bar

出现在每个LOD级别框中的百分比代表该级别变得活跃的阈值，基于GameObject的屏幕空间高度与总屏幕高度的比率。

可以鼠标右键添加和删除LOD level。

如果Lod Bias属性没有设置为1，摄像机的位置可能与每个LOD级别实际从下一个级别转换的位置不一致。

Transitioning between LOD levels

要在你的LOD级别上设置平滑的过渡。

1. 选择Fade Mode下拉菜单，选择Cross Fade;

注意：如果你的Tree Asset是用SpeedTree制作的，请选择Speed Tree模式。

2，默认情况下，Animate Cross-fading选项是启用的，这意味着Unity会执行一个基于时间的过渡。如果你想根据摄像机的位置定义你自己的过渡区，请禁用Animate Cross-fading选项并设置Fade Transition Width属性。

Working with SpeedTree Models

SpeedTree几何图形为每个顶点存储了下一个LOD位置。然后每个顶点都知道如何在当前的LOD位置和下一个LOD位置之间进行插值。当Unity导入在SpeedTree中创建的模型时，它会自动将它们设置为Speed Tree模式。

Unity只需要渲染当前的LOD几何体，并提供一个从0到1的值来指示每个顶点逐渐移动到下一个LOD位置。在过渡结束时，当前LOD和下一个LOD的几何体完全匹配。

Blend Factors in Shader code

Unity从GameObject的屏幕尺寸计算出一个混合系数，并将其传递给你的着色器。在unity\_LODFade.x变量中。根据你选择的渐变模式，使用LOD\_FADE\_PERCENTAGE或LOD\_FADE\_CROSSFADE关键字来渲染LOD渐变的游戏对象。

对于基于时间的（动画）过渡，你可以用LODGroup.crossFadeAnimationDuration成员为每个LOD级别全局设置过渡的确切持续时间。