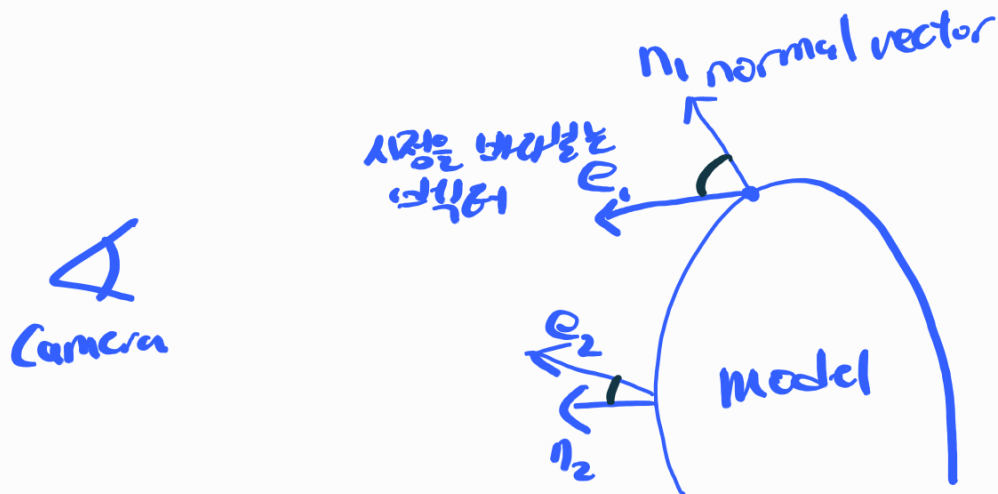


Rim Lighting 효과

Object의 테두리에 빛이 나는 역광 조명 효과로,
즉, 보는 방향에서 모델의 가장자리를 밝게 만드는 것임.

Pixel Shader에서 적용함.

1. 모델의 테두리를 찾아야함.



$n_1 \cdot e_1 \approx 0$, 가장자리일수록 θ 가 90° 에 가까워진다.

$n_2 \cdot e_2 \approx 1$, Dot Product는 90° 면 0, 0° 이면 1임.

이 성질을 활용하여 가장자리를 밝게 색을 더해주고
안쪽은 색을 더해지지 않음.

안쪽 값은 0.0이 되어야함.

`float rim = 1.0f - dot(toEye, normalvector);`
// DirectX에 SmoothStep() 함수를 사용하면 더 부드러운 테두리를 보임.

`rim = pow(abs(rim), rimPower)`

`color += rimColor * rim * rimStrength`

Sampling 등 Shading
적용한 Color

Rim Color로
점광 빛(light)의 색임

Rim Light의 세기