# Creator3D:shader9\_这样的内发光你喜欢不

# 前言

在3d游戏中有两种效果非常常见，那就是内发光和外发光。那么他们是怎样实现的呢，看了下边文章你就知道了内发光是咋回事了。

# 效果展示

![](https://gitee.com/carlosyzy/Creator3D\_Mesh\_Basics/raw/master/file/base9\_1.gif)

# 正文

上边的枪支效果是上一节的

下边的效果是本次的内发光

两者进行对比显示，实现原理都是一样的

## 实现原理

实现原理和上一篇中的原理是一样的，利用视角方向和模型顶点法线来进行判断，

[Creator3D:shader8](<https://blog.csdn.net/carlos13207/article/details/108430211>)(<https://blog.csdn.net/carlos13207/article/details/108430211>)

## 1.实现

```

vec4 frag () {

    vec3 color = mainColor.xyz;

    vec4 col=texture(mainTexture, v\_uv);

    //1.获取视角方向,归一化  (终点-起点)

    vec3 camerDir=normalize(cc\_cameraPos.xyz-v\_position.xyz);

    float dotN=dot(v\_normal,camerDir);

    color\*=(1.0-dotN)\*2.0;

    return CCFragOutput(col +vec4(color,1.0));

  }

}%

```

## 2.地址

- 微信公众号：搬砖小菜鸟

![](https://gitee.com/carlosyzy/Creator3D\_Mesh\_Basics/raw/master/file/gzh.png)

扫码关注公众号，发送"gitee"可获取源码