**Как рассчитывать TBN-матрицу, зачем она нужна**

Что бы вектора карты нормалей правильно были ориентированы в глобальном пространстве, надо их умножить на TBN-матрицу, которая вычисляется на основе текстурных координат и координат вершин треугольника.

Что бы текстурированный куб, имел правильное отображение карты нормалей со всех сторон, мы импортируем в main() вершинные данные как обычно (через массивы типа float). С помощью цикла for, преобразуем данные в векторы (координат вершин, координат текстур, нормалей и т.д.). Уже с векторами работаем по образцу из урока: рассчитываем deltaUV, edge и т.д. Возможно для каждого треугольника каждой грани куба – отдельную итерацию цикла for().

Позже импорт этих данных в шейдер через layout'ы. (В свою очередь нужно создать и заполнить буферы для данных deltaUV и edge)