

Normal map存储的是初始姿态的法线转换到切空间的向量。

即存储的是 ，就是说是物体初始姿态的 时候计算的，现在物体运动了之后的实际向量法向量为 （<https://learnopengl-cn.github.io/02%20Lighting/02%20Basic%20Lighting/>）。由于



因此想把光照方向转换到当前切空间，变换矩阵是对 求逆矩阵。

对于平面，可以计算的是初始姿态的，和法向贴图的 。 可见，物体运动法线贴图不受影响。

对于非平面，通过计算、 和已知的法线贴图的，计算得到新的法线。