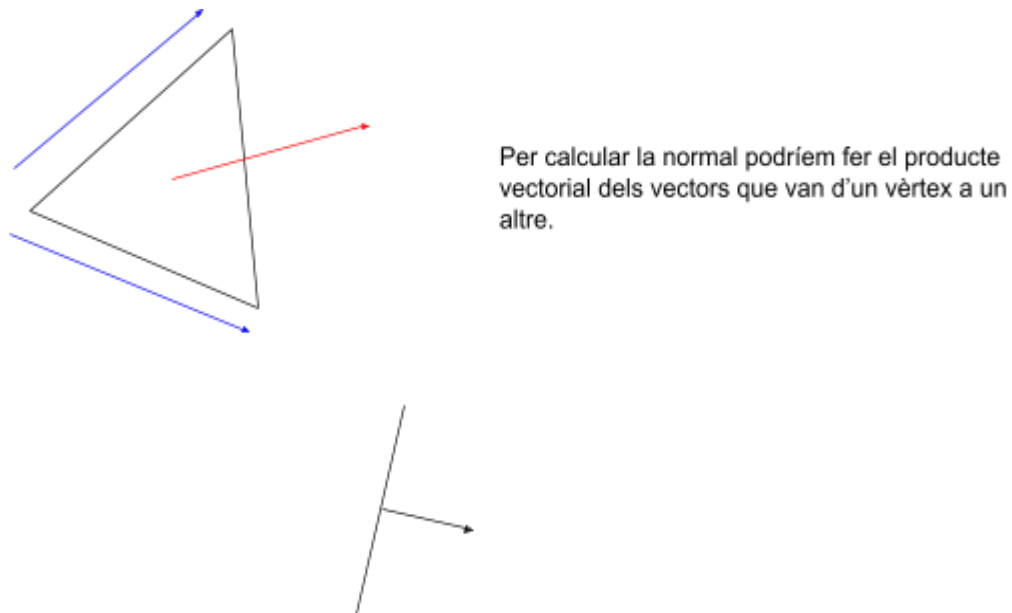


La textura de normals serveix per tenir bona il·luminació en un pla amb textura de pedres, per exemple .

Bump Mapping → Només normals no es veu bé de costat

Displacement mapping → Modificar vèrtexs al fs

No podem usar la normal, però podem usar la derivada al FS



dFdx, dFdy - exemple

```
float fx = dFdx(color.r);
```

```
float fy = dFdy(color.r);
```

