Normal map

正常贴图：RGBA 0---1

法线贴图：（x,y,z,w）0----1 向量：(-1,1) （将范围变换成一致） Texture map的一种

法线怎么存入正常贴图：

(-1,1)\*0.5+0.5-------(0,1)

正常贴图变法线

((0,1)-0.5)\*2--------(-1,1)

为什么法线贴图通常偏蓝色？x,y,z----r,g,b

法线倾向z轴，z值映射为b值

法线贴图的作用

（Normal map --- shader --- Mobile/Bumped Diffuse --- add Normal Map即法线贴图）

增加明暗对比度，让凹凸明显