

Normale in view space

Dato il vettore u tangente alla superficie e la normale n ($n^t u = 0$) e la model-view matrix M , in generale non vale che:

$$(Mn)^t(Mu) = 0.$$

Dobbiamo quindi trasformare le normali definite in object space perché rimangano valide in view space:

$$n^t u = 0$$

$$n^t M^{-1} M u = 0$$

$$n' = M^{-1t} n$$

Non è necessario se M preserva lunghezze e angoli (traslazione e rotazione), e se preserva solo le lunghezze (scalatura isotropica) è sufficiente normalizzare.