

リスト 4.2	cubeReflect1.vert
<pre> uniform mat4 ViewTranspose; varying vec3 P; varying vec3 N; varying vec4 Reflect; void main(void) { P = vec3(gl_ModelViewMatrix * gl_Vertex)z; N = normalize(gl_NormalMatrix * gl_Normal); vec3 incident = normalize(P); //入射視線ベクトル vec3 reflect0 = reflect(incident, N); //その反射ベクトル Reflect = ViewTranspose * vec4(reflect0, 0.0); //ビュー行列の転置行列を乗じ, テクスチャ座標に利用 gl_Position = ftransform(); } </pre>	