

リスト 4.5	refraction.vert
---------	-----------------

```
uniform float nRatio;
uniform mat4 ViewTranspose;
varying vec3 P;
varying vec3 N;
varying vec4 Refract;

void main(void)
{
    P = vec3(gl_ModelViewMatrix * gl_Vertex);
    N = normalize(gl_NormalMatrix * gl_Normal);
    vec3 incident = normalize(P); //視線(入射)ベクトル
    vec3 refract0 = refract(incident, N, 1.0/nRatio); //屈折ベクトル
    Refract = ViewTranspose * vec4(refract0, 0.0); //屈折ベクトルによるテクスチャ座標
    gl_Position = ftransform();
}
```