

リスト 6.10

parallax.vert

```
varying vec3 P;  
varying vec3 N;  
varying vec3 T;  
varying vec3 B;  
varying vec3 view;  
attribute vec3 tangent;  
  
void main(void)  
{  
    P = (gl_ModelViewMatrix * gl_Vertex).xyz;  
    N = normalize(gl_NormalMatrix * gl_Normal).xyz;  
    T = normalize(gl_NormalMatrix * tangent).xyz;  
    B = cross(N, T);  
  
    // 接空間における視点ベクトルを求める  
    view.x = dot(-P, T);  
    view.y = dot(-P, B);  
    view.z = dot(-P, N);  
  
    gl_TexCoord[0] = gl_MultiTexCoord0;  
    gl_Position = ftransform();  
}
```