

リスト 2.10	fog.vert
<pre>varying vec3 P; varying vec3 N; void main(void) { P = vec3(gl_ModelViewMatrix * gl_Vertex); N = normalize(gl_NormalMatrix * gl_Normal); gl_FogFragCoord = abs(P.z); // フォグ座標 gl_Position = ftransform(); }</pre>	