

リスト 6.5	「slReflectBump.cpp」の一部
---------	------------------------

```
void display(void)
{
//中略
// シェーダ・プログラムの適用
glUseProgram(shaderProg);
GLuint refLoc = glGetUniformLocation(shaderProg, "reflectivity");
glUniform1f(refLoc, reflectivity0);
float m[16] ;
glGetFloatv(GL_MODELVIEW_MATRIX, m);
GLuint ViewTransLoc = glGetUniformLocation(shaderProg, "ViewTranspose");
glUniformMatrix4fv(ViewTransLoc, 1, GL_TRUE, m);

//光源設定('1'を押した後光源位置可変)
glLightfv(GL_LIGHT0, GL_POSITION, lightPos);

GLint cubeLoc = glGetUniformLocation(shaderProg, "cubeMap");
glUniform1i(cubeLoc, 0);//GL_TEXTURE0を適用

glActiveTexture(GL_TEXTURE1);
glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, texName);
GLint normalLoc = glGetUniformLocation(shaderProg, "normalMap");
glUniform1i(normalLoc, 1);//GL_TEXTURE1を適用

//描画
draw();
// シェーダ・プログラムの適用を解除
glUseProgram(0);

drawRoom(10.0, 10.0, 5.0);//room2.hにある
glTranslatef(0.0, 1.0, 0.0);
pet.draw(frameCount);
//中略
}
```