

リスト 6.2	bumpMap1.vert
<pre> varying vec3 P; //位置ベクトル varying vec3 N; //法線ベクトル varying vec3 T; //接線ベクトル varying vec3 B; //従法線ベクトル attribute vec3 tangent; //OpenGLから void main(void) { P = (gl_ModelViewMatrix * gl_Vertex).xyz; N = normalize(gl_NormalMatrix * gl_Normal); T = normalize(gl_NormalMatrix * tangent); B = cross(N, T); //従法線ベクトル gl_TexCoord[0] = gl_MultiTexCoord0; gl_Position = ftransform() ; } </pre>	