

リスト 9.2	anisotropic.vert
---------	------------------

```
attribute vec3 tangent;
uniform int changeTangent;
varying vec3 P, N, T;

void main(void)
{
    P = vec3(gl_ModelViewMatrix * gl_Vertex); // 頂点座標
    N = normalize(gl_NormalMatrix * gl_Normal); // 法線ベクトル
    T = normalize(gl_NormalMatrix * tangent); // 接線ベクトル
    if(changeTangent == 1) T = cross(T, N); // 接線ベクトルの切り替え
    gl_Position = ftransform();
}
```