

# Массивы вершин

- \* `void glVertexPointer( GLint size, GLenum type, GLsizei stride, void *ptr )`
- \* `size` определяет число координат вершины (2, 3, 4)
- \* `type` определяет тип данных (`GL_SHORT`, `GL_INT`, `GL_FLOAT`, `GL_DOUBLE`)
- \* `stride` задает смещение от координат одной вершины до координат следующей (если 0, то координаты расположены последовательно)
- \* `ptr` - адрес, где находятся данные