

# Массивы нормалей и цветов

- \* `void glNormalPointer(GLenum type, GLsizei stride, void*pointer)`
- \* `void glColorPointer(GLintsize, GLenum type, GLsizei stride, void *pointer)`
- \* `void glTexCoordPointer(GLintsize, GLenum type, GLsizei stride, void *pointer)`