

# 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)