

# Начало работы с массивами

- \* `void glEnableClientState(GLenum array)`
- \* `array = GL_VERTEX_ARRAY, GL_NORMAL_ARRAY, GL_COLOR_ARRAY, GL_TEXTURE_COORD_ARRAY`
- \* Для окончания работы с массивами
- \* `void glDisableClientState(GLenum array)`