

INCLUDE → <fstream.h>



DEFINE



Mi_inicio



setWindow



setViewport



drawPolyLineFile



miDibujo



MAIN

```
void miDibujo(void) {  
    int NumFrames = 5;  
    float cx = 168.0, cy = 128.0; //Centra la ventana  
    float H = 320, W = 240.0f, aspect = 0.7f; //propiedades de la ventana  
    setViewport(0,640,0,480);  
    for(int k=0;k<50;k++) {  
        H = 320, W = 240.0f;  
    for (int frame = 0; frame < NumFrames; frame++) //para cada frame  
        {  
            glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); //Limpia la pantalla  
            W *= 0.7f; // reduce el ancho de ventana  
            H = W * aspect; //mantiene la relación de aspecto  
            setWindow(cx - W, cx + W,cy - H,cy + H); //selecciona la siguiente ventana  
            drawPolyLineFile("dino.d at"); //Dibuja el objeto  
            glutSwapBuffers();  
        }  
    }  
}
```