

hlava = (x 0 , y 0 , z 0)
radius 0.5 , fileName hlava.bmp)

tělo - přetížení 2
telo = (x 0 , y -0.5 , z 0)
radius1 0.5 , radius2 0.05 , length 1
stacks 20 , bitmap supiny.bmp)

přetížení 6
ocásek = (x1 0 , y1 -1 , z1 0)
x2 0 , y2 -1.5 , z2 -0.3
x3 0 , y3 -1.5 , z3 0.3 , color , fill)

sloučit
rybicka = hlava
rybicka (telo)
rybicka (ocásek Kuleťá závorka)

otočit
rybicka (rotX 90 , rotY 0 , rotZ 0)
když to dáme do rybicky - souřadnice těla a ocásku se přepočítávají podle souřadnic hlavy - to se stalo počátkem soustavy souřadnic

chceme rozpohybovat ocásek, rozpohybujeme pouze hlavu
10 {
for (i = 0 ; i <= 10 ; i + = 0.1)
hlava (x 0 , y 0 , z i) pohyb ryby
ocásek (rotX 0 , rotY 5 , rotZ 0 , relative)
0.1 tady stojí s točícím se obrázkem točí se okolo y - protože původně stála nahoru
}

rybicka (rotX 0 , rotY 180 , rotZ 0 , relative) tady se ryba točí
for (i = 10 ; i >= 0 ; i - = 0.1)
hlava (0 , 0 , i) pohyb ryby
ocásek (rotX 0 , rotY 5 , rotZ 0 , relative)
0.1
rybicka (rotX 0 , rotY 180 , rotZ 0 , relative)