01. postavljanje ravni (PLANE) za ubacivanje osnove kao mape po kojoj ćemo iscrtati konture

02-03. mapiranje teksture na ravni pomocu UVW Map

04. postavljanje vetikalne ravni sa teksturom, mapom presjeka na odgovarajuće mjesto

05. postavljanje i svih ostalih ravni sa osnovama

06. postavljanje Create->Helpers->GRID objekta kako bismo mogli iscrtati konturu presjeka po ravni koja nije paralelana sa XZ ravni

07. aktiviranje GRID objekta

08. postavljanje ortogonalne kamere sa projekcijom normalnom na ravan presjeka

09. iscrtavanje konture presjeka sa Create->Shapes->NURBS Curves->Point Curve

10. iscrtana kontura presjeka, dotjerivanje pojedinih tačaka

11. iscrtavanje konture osnove sa Create->Shapes->NURBS Curves->Point Curve

12. iscrtavanje konture osnova ostalih etaža sa Create->Shapes->NURBS Curves->Point Curve

13. iscrtane sve konture

14-15. formiranje površine pomoću selektovane krive NURBS -> Modify panel -> Create Surfaces rollout -> Dependent Surfaces group box -> U Loft

16. formiranje kape, krova objekta, kloniranje konture osnove krova, skaliranje i postavljanje na odgovarjuće mjesto kako bismo dobili više krivih za formiranje površine

17. formiranje površine krova pomoću selektovane krive NURBS -> Modify panel -> Create Surfaces rollout -> Dependent Surfaces group box -> U Loft

18. zatvaranje rupe na krovu pomoću selektovane krive NURBS -> Modify panel -> Create Surfaces rollout -> Dependent Surfaces group box -> Cap

19. formiranje stope objekta pomoću selektovane donje krive tijela objekta, NURBS -> Modify panel -> Create Surfaces rollout -> Dependent Surfaces group box -> Extrude

20-24. render