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

02-03. mapiranje teksture na ravni pomoću UVW Map

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

05. postavljanje i svih ostalih ravni sa osnovama

06. postavljanje Create->Shapes->NGon objekta (petougla) na prvu osnovu

07. konvertovanje NGon objekta (petougla) u Editable Poly

08. pomjeranje tačaka poligona kao bismo dobili grubu konturu osnove objekta

09. gruba kontura osnove objekta

10. selektujemo podobjekat poligon (petougao) i sa komandom Extrude u Edit Poligons podmeniju izvučemo do sledeće osnove i zatim tačke objekta na tom nivou namjestimo da se poligon poklopi sa osnovom na tom nivou

11. postupak ponovimo za sve osnove kako bismo dobili grubu konturu cijelog objekta

12. popravljanje modela po tačkama

13. selektujemo vertikalnu ivicu objekta i sa komandom Chamfer u podmeniju Edit Edges dodamo više poligona (detalja) na uglovima objekta

14. isto ponovimo za sve uglove

15. sa Create->Shapes->Rectangle iscrtamo konturu svjetlarnika na krovu

16. selektujemo tijelo objekta i dodamo iscrtanu konturu svjetlarnika (Attach)

17. selektujemo karakteristične ivice poligona i spojimo sa Edit Edges->Bridge

18. gotov krov objekta

19. selektujemo poligone tijela objekta i odvojimo od krova (Edit Geometry->Detach)

20. dodamo detaljnost na tijelo objekta, selektujemo sve poligone tijela objekta pa Edit Geomerty->MSmooth

21. selektujemo donju ivicu (Edges) i komandom Move+Shift pomjerimo na dole kako bismo dobili stopu objekta

22. dodamo detaljnost na krov objekta, selektujemo sve poligone krova objekta pa Edit Geomerty->MSmooth

23-27. render