Clădire office: Aplic o textură pe un mesh de tip plan, apoi impart planul cu tăieturi mici pentru a separa secțiuni din textură pe care le extrudez pentru a-i oferi adâncime meshului, folosesc un normal map pentru același scop. Îl copii de 4 ori și aplic alt plan texturat ca acoperiș pentru a forma un cuboid. Folosesc noduri în tabul shading pentru a ajusta lumina meshurilor.