

Tecniche usate:

- Box-modeling: Extrusions ----> Un po' ovunque (pareti)
- Box-modeling: Edgeloops -----> Un po' ovunque (buchi per le finestre)
- Joining/separating meshes ----> Cuscini e corridoio
- Proportional editing -----> Cuscini
- Transformations -----> Soffitto
- Parenting and tracking -----> Un po' ovunque
- Duplication -----> Lampadario sul letto e pannelli nel corridoio
- Boolean operations -----> Posacenere
- Blueprints technique -----> Astronave
- Curves and surfaces -----> Areaazione bianca corridoio
- Skinning technique -----> Binari corridoio
- Spin editing -----> Base spaziale
- Subsurfacing -----> Letto
- Lattices -----> Trofeo
- Multiresolution meshes -----> Coperta e cuscini
- Sculpting -----> Trofeo
- Retopology -----> Trofeo
- Particle Systems -----> Tappeto
- Soft bodies -----> Coperta
- Clothes -----> Coperta
- Fluid simulation -----> Bicchiere d'acqua
- Ocean Modifier -----> Corridoio allagato
- Metaball -----> Decorazione corridoio
- Smoke & fire -----> Sigaretta
- Rigid body -----> NOPE
- Dynamic painting -----> NOPE