



1. Lav en sofa vha. CYLINDRE, CHAMFERBOX og CAPSULE (extended primitives). Giv ben, sæde, armlæn og ryg forskellige farver gennem materialeeditoren
2. Lav sofapuder vha. CHAMFERBOX. Lav 2 længde, bredde og højde segmenter, og 1 Fillet-segment.
3. Tilføj en NOISE modifier (Modify/More/Noise) og indstil værdierne som vist til højre. Kopier til tre sofapuder og giv forskellige farver.



4. Eksperimenter nu med nogle materialer fra Material library, fx Fabric-blue bumpy eller Floor-carp. blue.
5. Juster størrelsen på mønstret ved at tilføje en UVW- modifier (Modify panelet). Markér box og forøg værdierne i Tile som vist til venstre
6. Lav et gulv med en Box og indsæt selv et træmateriale fra Material library

