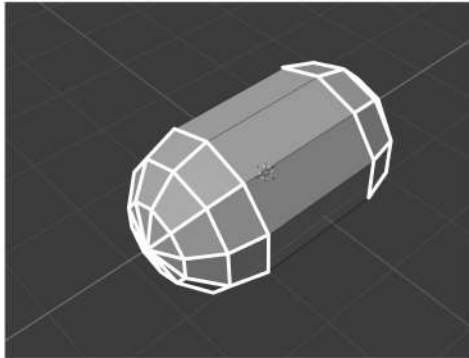


Добавляем цилиндр со следующими параметрами на панели последнего действия:

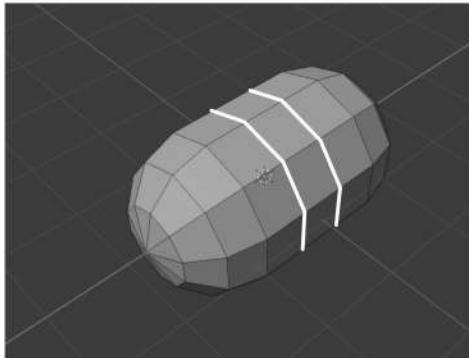
вершины: 10  
радиус: 1m  
глубина 3.5m  
вращение по X: 90



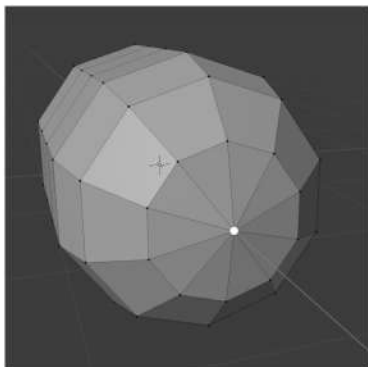
Переходим в режим редактирования (клавиша **Tab**), в режим работы с ребрами

Зажимаем кнопку **Alt** и выбираем первый луп боковых рёбер. Зажимаем **Shift+Alt** и выбираем второй луп боковых рёбер.

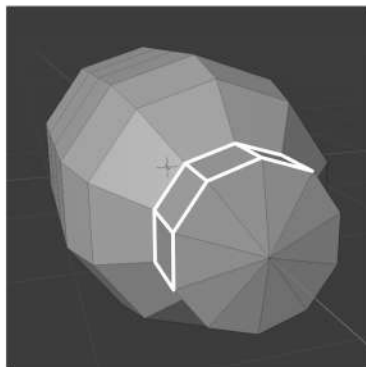
Применяем инструмент **Фаска** так, как показано на рисунке, увеличив параметр **Сегменты** до 3.



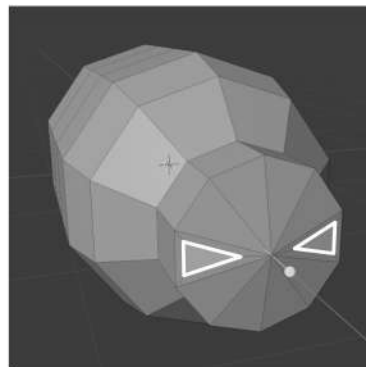
Применяем инструмент **Резать петлёй** поперек цилиндра как показано на рисунке, увеличив параметр **Количество разрезов** до 2.



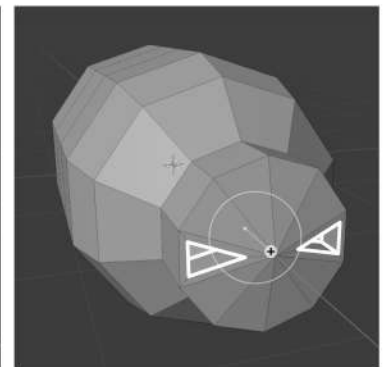
переходим в режим работы с вершинами . Выбираем луп точек в центре и **Объединяем вершины** в центре (ПКМ)



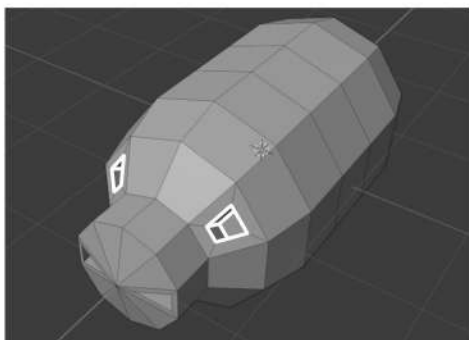
переходим в режим работы с гранями . Выбираем 10 центральных граней и применяем инструмент **Экструдировать участок** как показано на рисунке.



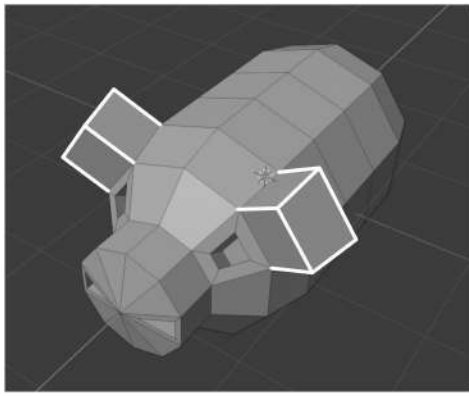
применяем инструмент **Выдавить внутрь**



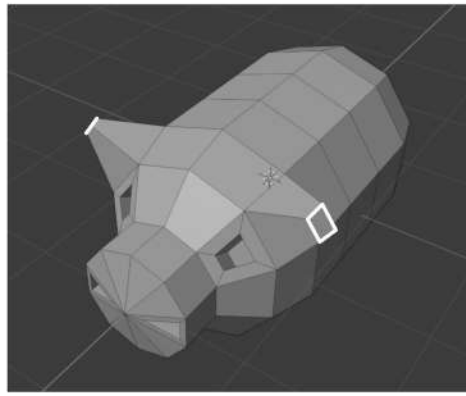
заканчиваем пяточок, применив **Экструдировать участок** как показано на рисунке.



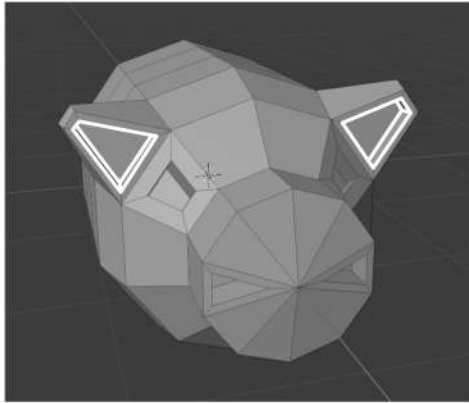
Тем же способом создаем глазные впадины.



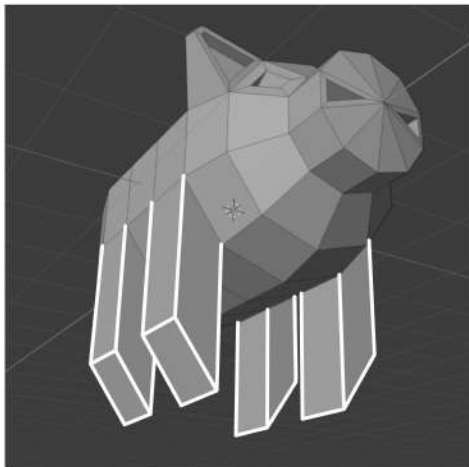
Делаем уши.  
Выбираем две грани за глазами  
впадинами и применяем инструмент  
**Экструдировать вдоль нормалей**



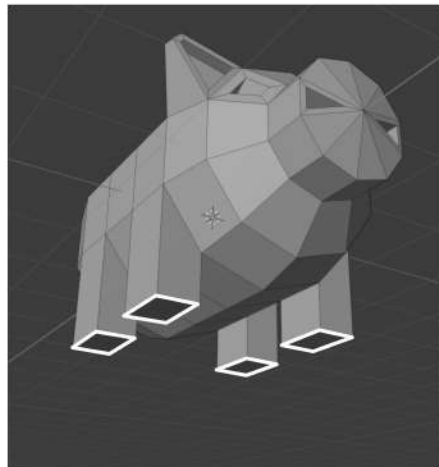
Масштабируем полигоны на кончиках  
по очереди.



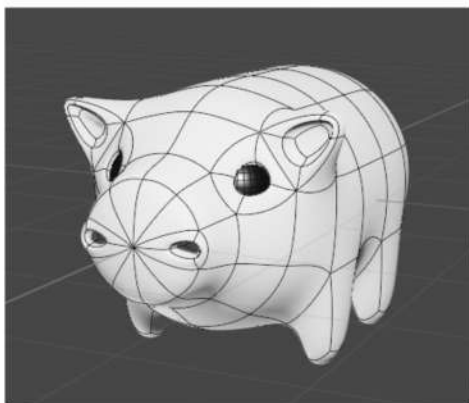
По аналогии с созданием глазных впадин делаем ушные раковины самостоятельно.



Делаем ножки.  
Выбираем четыре грани в нижней  
части модели и применяем инструмент  
**Экструдировать участок**



Масштабируем полигоны по оси Z.



Выходим в объектный режим зажав клавишу **Tab**.  
Применяем модификатор **Подразделение поверхности**,  
настраиваем его и применяем параметр **Гладкое затенение**.

Добавляем глазки из сфер и хвостик из кривых  
самостоятельно.