Notavo che orecchie gambe e braccia sono troppo non uniformi al corpo (si vede che sono 2 cose diverse) quindi uso le braccia, gambe e orecchie come base per la forma delle nuove gambe braccia e orecchie tramite estrusione punti.

Immagine che contiene schermata, testo, Composizione digitale, Modellazione 3D

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.  
Applicato modificatori e poi tagliato a metà il corpo e ri-applicato il modificatore specchio così da fare orecchie gambe e braccia una volta sola.

Immagine che contiene schermata, Software multimediale, Software per la grafica, Modellazione 3D

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Cancello facce e sposto vertici tutto intorno all’orecchie

Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Chiesto a chatgpt un consiglio per estrusione punti delle orecchie

Immagine che contiene testo, schermata, Software multimediale, Software per la grafica

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Procedo a estrudere con Snap attivo e poi selezionare i 4 vertici e creare una faccia con F, fino a completamento orecchio.

Immagine che contiene schermata, testo, Software multimediale, Software per la grafica

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Problema, si vede un po’ che è spigoloso l’orecchio, uso comando smooth vertices, trovato nella tendina in alto (vertex), un po’ migliora la situazioneImmagine che contiene schermata, Software multimediale, testo, software

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Aggiunto anche un livello di suddivisione (molto migliorato)

Immagine che contiene testo, schermata, Software multimediale, software

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Inizio stesso procedimento per braccia

Immagine che contiene testo, schermata, Software multimediale, Software per la grafica

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Selezionato i punti attorno al braccio e utilizzato “LoopTools” che permette la disposizione a cerchio e a altre forme dei vertici selezionati, poi aggiunto suddivisione punti ai lati per creare effetto braccio che parte dal corpo.

Immagine che contiene schermata, bagno, bianco e nero, arte

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Estrusione braccia e creazione palmo mano

Immagine che contiene schermata, testo, Software per la grafica, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Creazione dita tramite estrusione e aggiunta punti, varia modellazione fino a un buon risultato