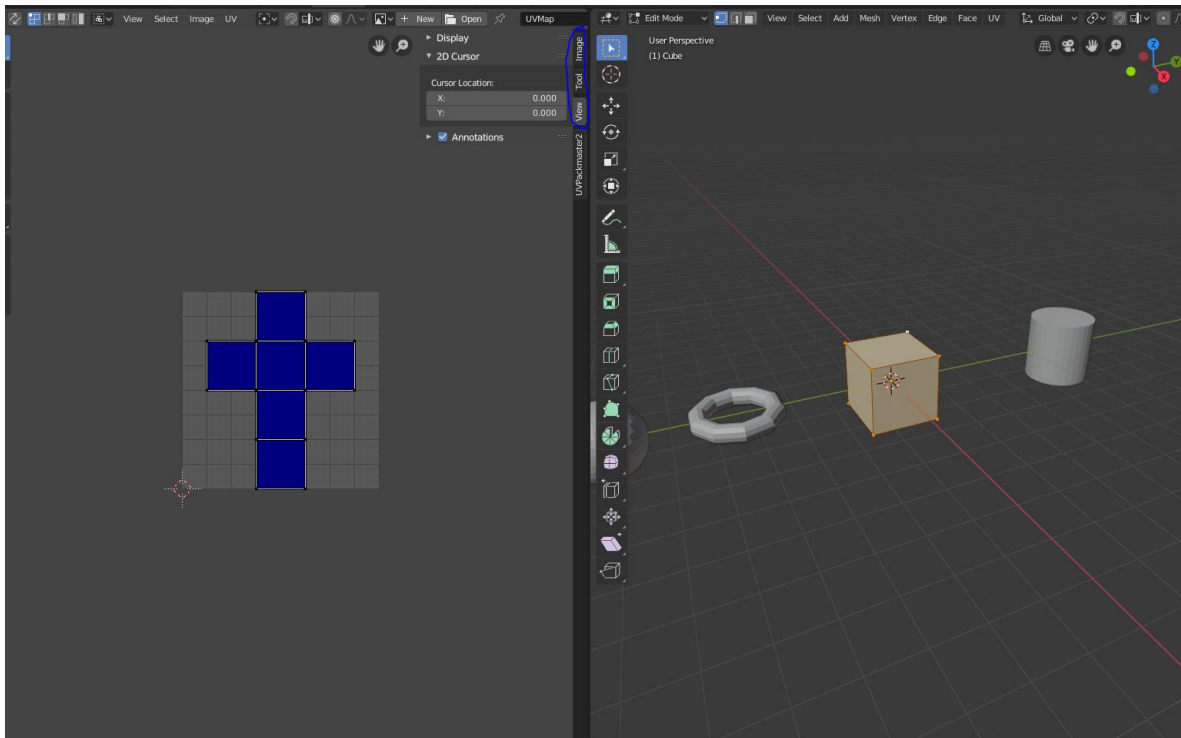
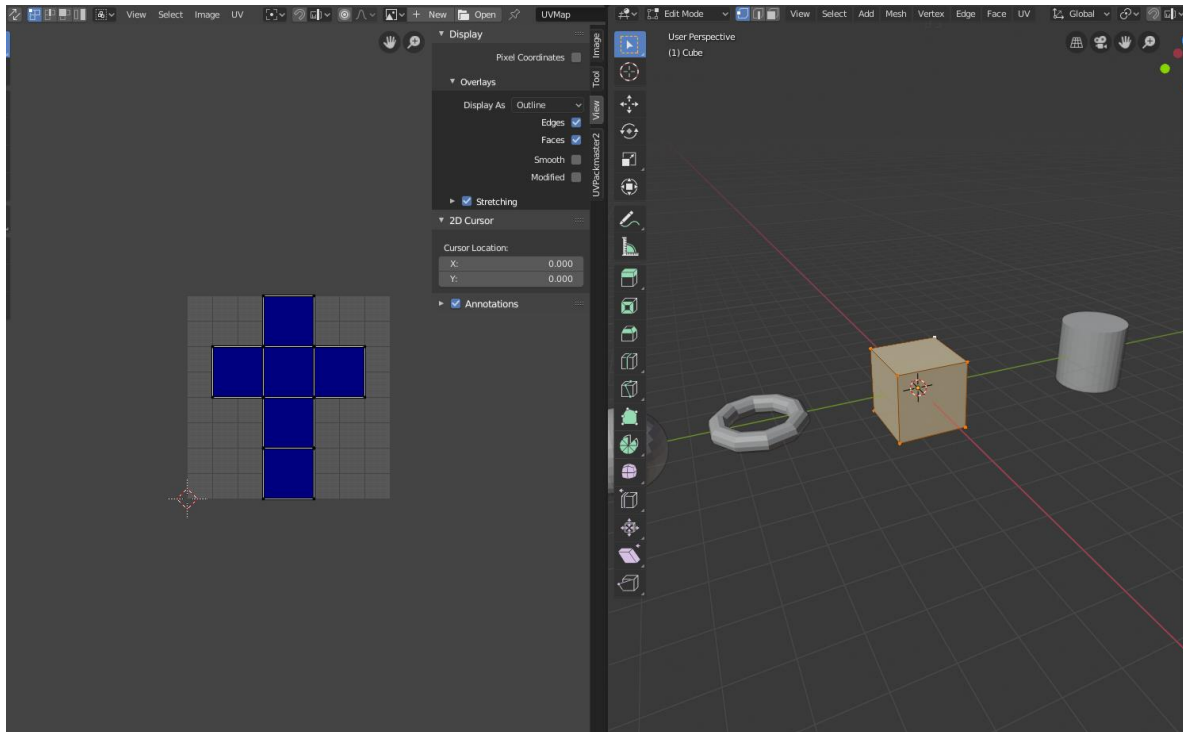


Para poder ver si tienes deformaciones en las UV o si se están sobrelapando podemos ir a la pestaña de Uv Editing y usando la flecha en la ventana de Uvs nos aparecerán 3 pestañas.



Si vamos a la pestaña de View y luego abrimos el desplegable de display nos aparecerán algunas opciones, vamos a darle donde dice Stretching y nuestras Uvs se tornarán de un color Azul



Mientras más azul sean las Uvs quiere decir que menos Stretching hay, siempre trataremos que se mantenga el color Azul, Si traemos un modelo de Zbrush donde hicimos Uvs automáticas, no nos tendremos que preocupar tanto por esto, sin embargo, si hicimos las Uvs manualmente dentro de Blender, siempre nos aseguraremos que sean de este tono.