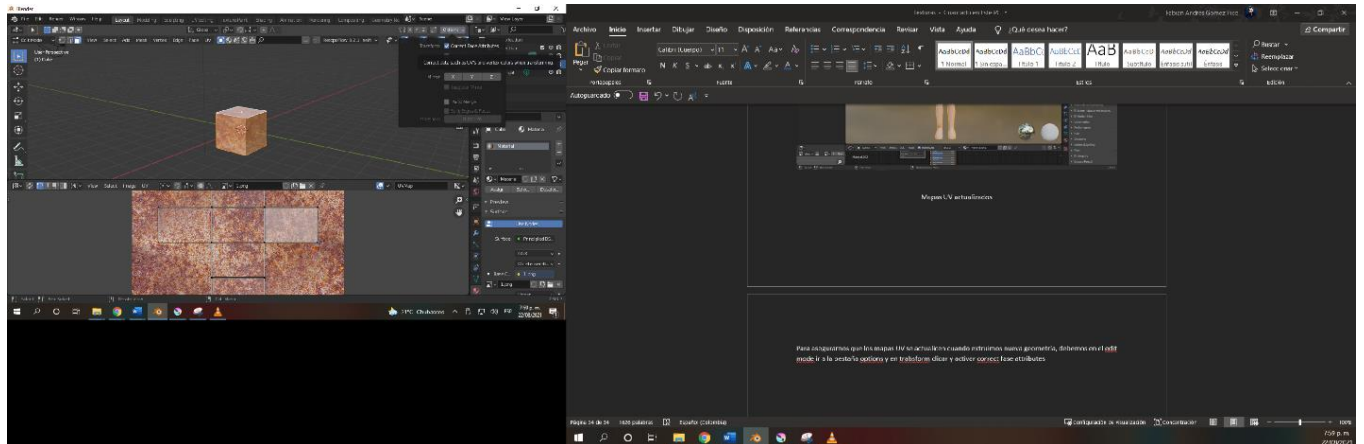


Mapas UV actualizados

Para asegurarnos que los mapas UV se actualicen cuando extruimos nueva geometría, debemos en el *edit mode* ir a la pestaña *options* y en *transform* clicar y activar *correct fase attributes*.

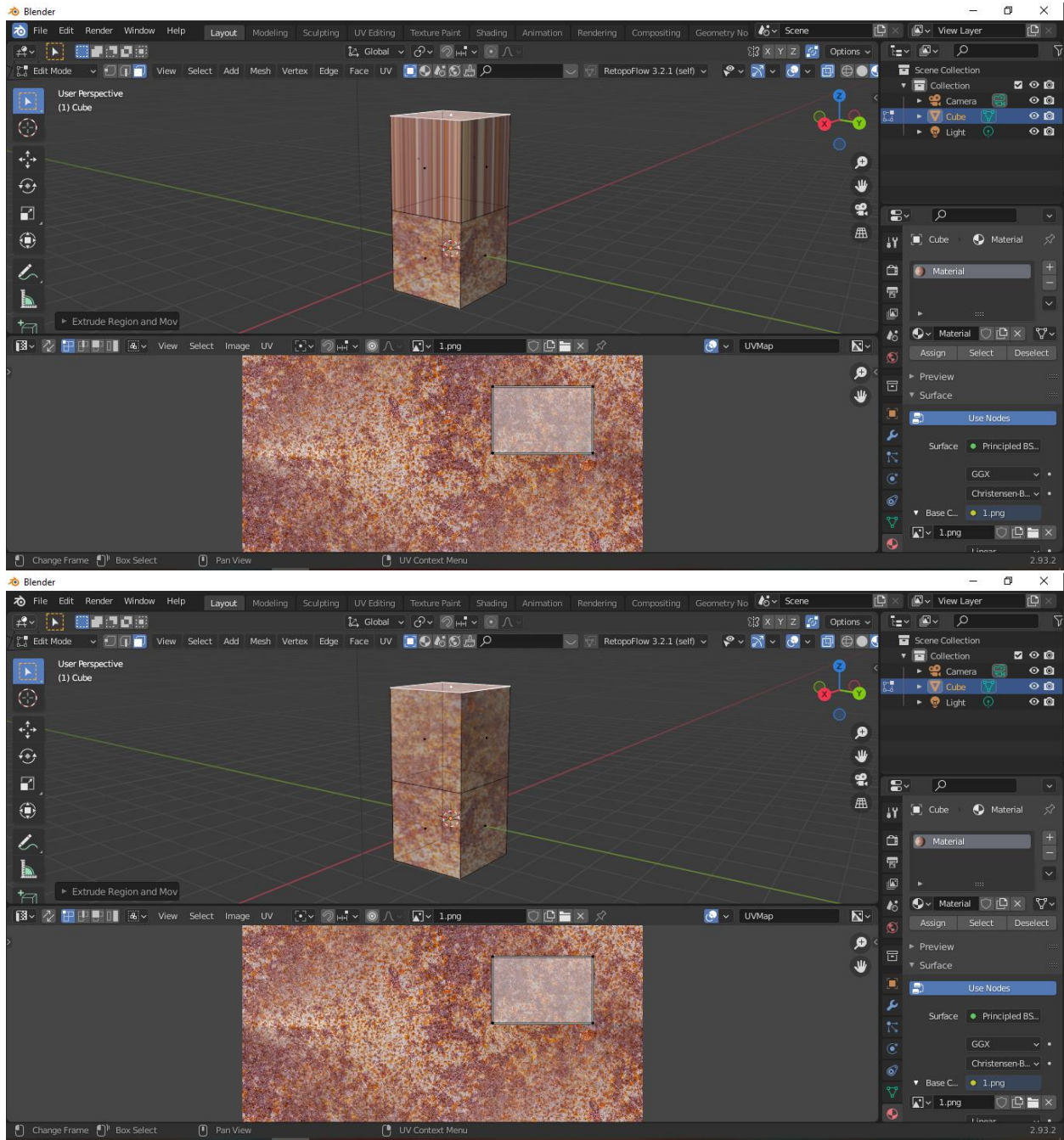
Figura 1

Uvs actualizadas



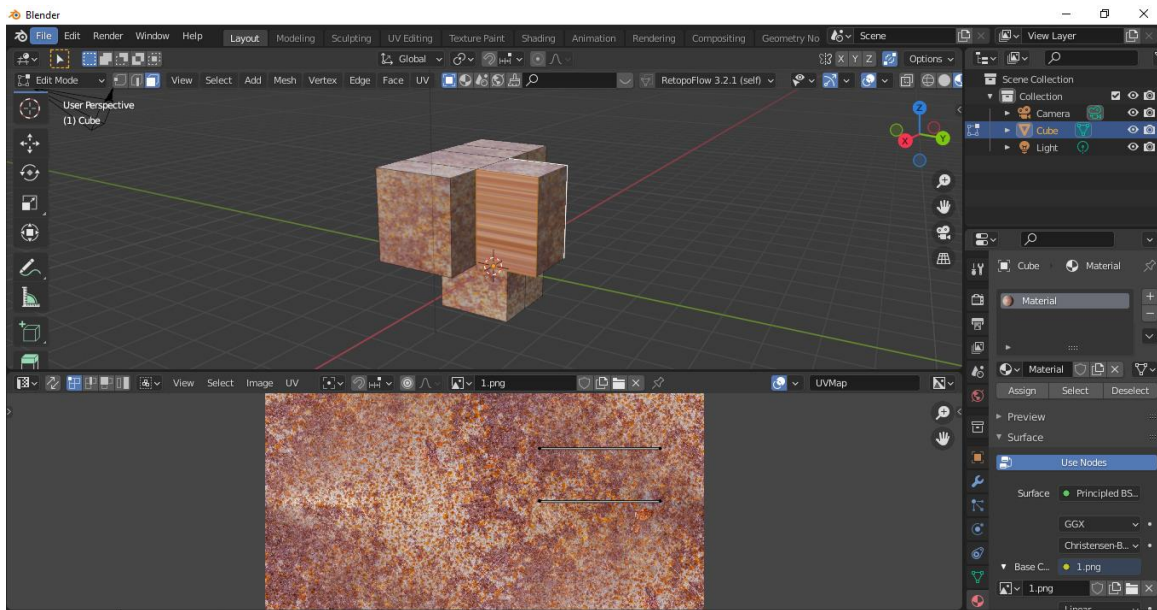
En la siguiente imagen veremos cómo se verían los objetos sin esta opción activa y con la opción funcionando

Figura 2
Uvs actualizadas



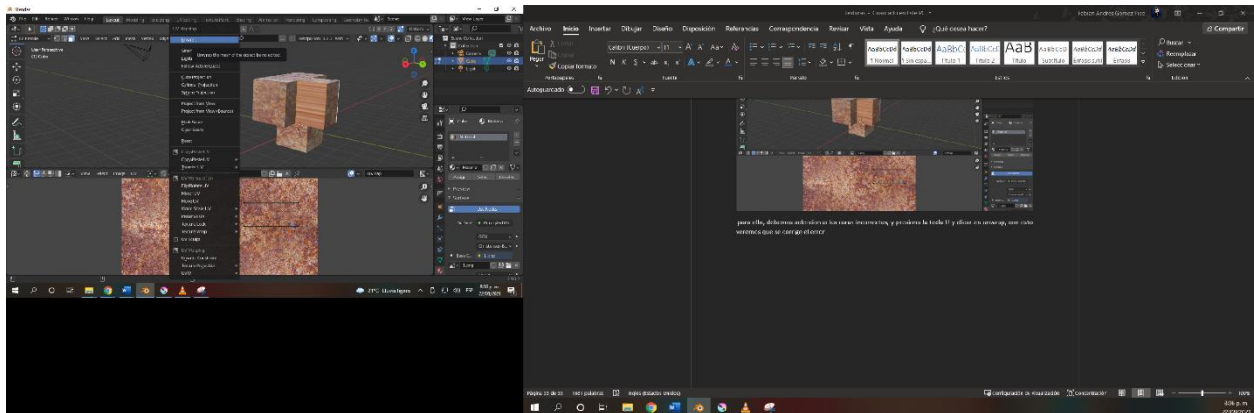
Si realizamos subdivisiones, podremos ver que algunos sectores la textura se estira incorrectamente

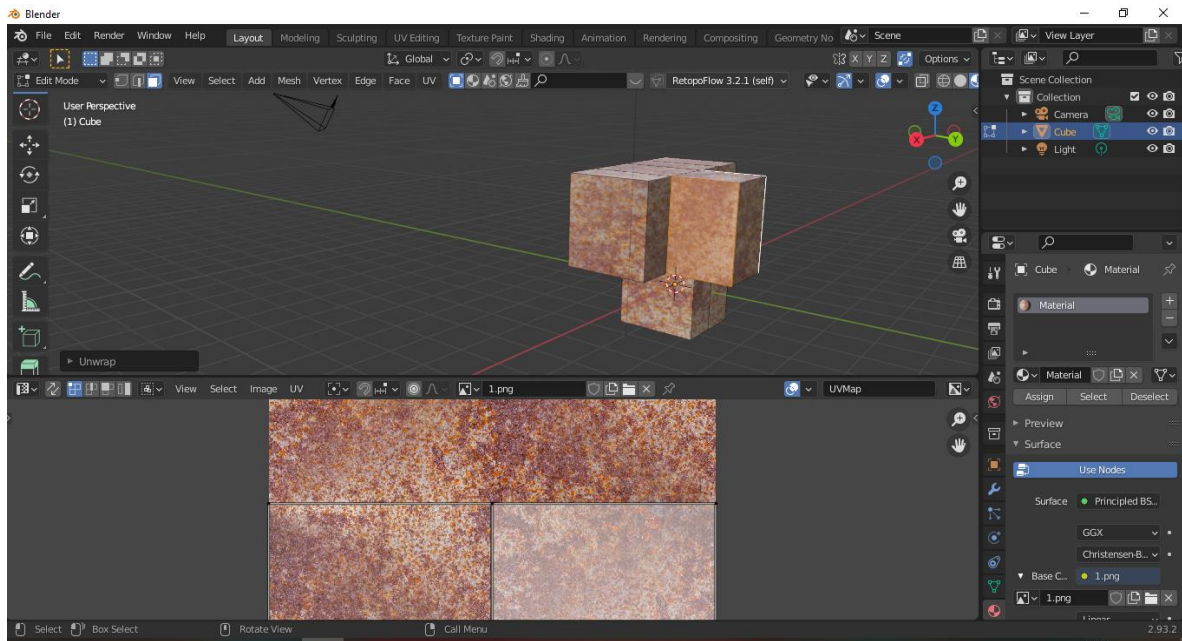
Figura 3
Uvs actualizadas



Para ello, debemos seleccionar las caras incorrectas, y presionar la tecla U y clicar en *unwrap*, con esto veremos que se corrige el error.

Figura 4
Uvs actualizadas





Si al agregar *loops* a tu objeto y las uvs se estiran la manera de corregirla es en el menú de *loop*, activar *correct uvs*.

Figura 5
Uvs actualizadas

