

## Parte 2 explicación de mapa UV

Diógenes Grajales Corona A01653251

Seleccioné mediante los assets de Unity Store, un montacargas que contaba con texturas. Mediante el uso de proBuilder, accedí a las texturas y con la herramienta de UV Editor, cambié el color del techo de gris a rojo. Este montacargas ya no pudo ser usado como el agente en la simulación, pero adjunto la comparativa de la diferencia entre el original y le modificado con UV Editor.

