**Acomodar una imagen vértice por vértice**

Esto en modelado se conoce como “imantar”. Es decir, el vértice de un objeto al lado del vértice de otro objeto.

Para realizar este movimiento en Unity, primero seleccionamos el objeto a mover. Luego seleccionamos la herramienta mover. Por último mantenemos presionado la tecla V. Al mover el mouse cerca de los vértices debe aparecer un Gizmo en forma de cuadrado transparente. Ahora solo toca mover el vértice que queramos hasta el vértice del segundo objeto.

En este ejemplo, se utiliza está técnica para mover el segundo background al final del primero.

**Variables de inspector**

En la carpeta scripts se encuentra uno con este mismo nombre donde se utilizan algunos atributos para personalizar el inspector. Este script no pertenece al proyecto.