

LABORATORIO DISEÑO Y USO DE SKYBOX

1. Copiar las imágenes de los paisajes panorámicos a un directorio denominados SKYBOXS
2. Transcribir el siguiente script, grabarlo con el nombre pCamara y asignarlo a la cámara.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

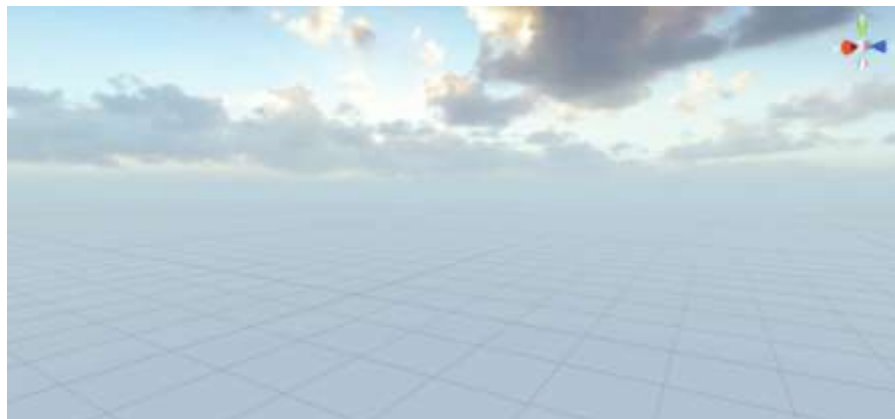
public class Camara : MonoBehaviour {

    float movVel=5f;
    float rotVel = 20f;

    float vmin = 15f;
    float vmax = 90f;
    float sen = 50f;

    void Update () {
        float mZ = Input.GetAxis("Vertical") * Time.deltaTime * movVel;
        float mX = Input.GetAxis("Horizontal") * Time.deltaTime * movVel;
        gameObject.transform.Translate(mX,0,mZ);
        float rX = Input.GetAxis("Mouse Y") * Time.deltaTime * rotVel;
        float rY = Input.GetAxis("Mouse X") * Time.deltaTime * rotVel;
        gameObject.transform.Rotate(rX,rY,0);
        float verCam = Camera.main.fieldOfView;
        verCam += Input.GetAxis("Mouse ScrollWheel") * sen;
        verCam = Mathf.Clamp(verCam, vmin, vmax);
        Camera.main.fieldOfView = verCam;
    }
}
```

3. Copiar nubes.jpg
4. Click sobre la imagen
5. Inspector->Texture Type->Default
6. Inspector->Texture Shape-> Cube
7. Inspector->Mapping-> Latitude-Longitude Layout (Cylindrical)
8. [Apply]
9. Crear un nuevo Material, denominarlo CIELITO y Asignarle el gráfico generado en el paso 8
10. Window->Lighting->Setting
11. Asignar en "Skybox Material" el material CIELITO
12. Disfrutar del paisaje



EJERCICIO:

Crear un nuevo material con los archivos que están en el folder LaboratorioSky, e incorporar la nave y el planeta tierra, de modo de obtener un SKYBOX similar al del video LabSky.MP4.