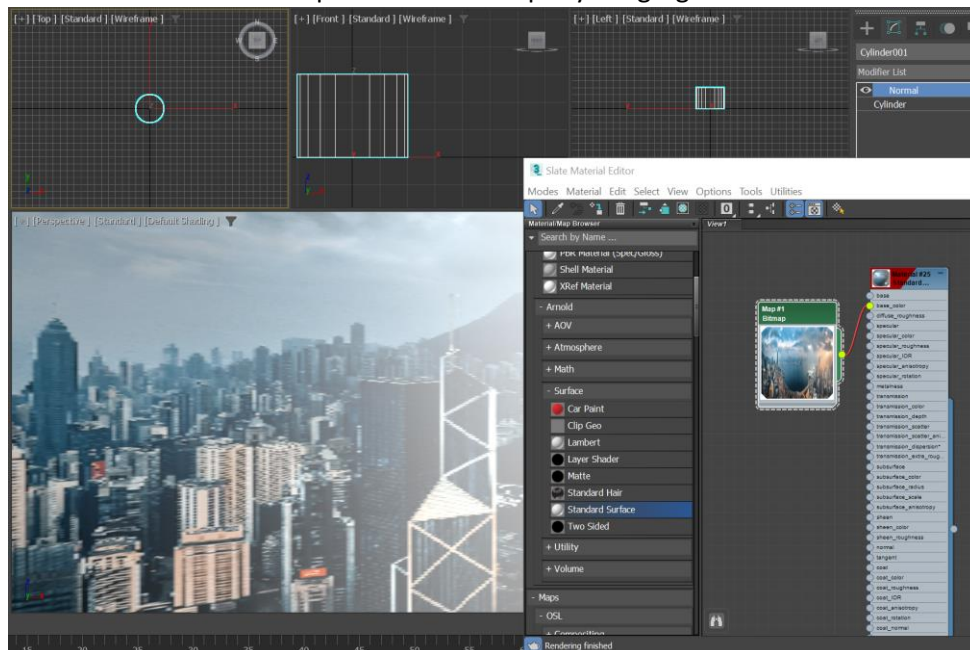
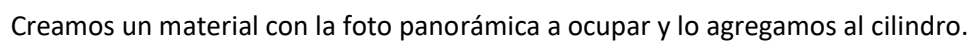
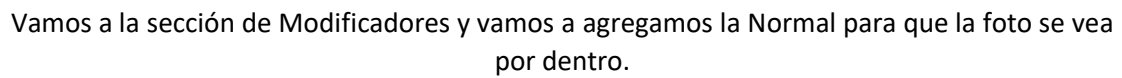
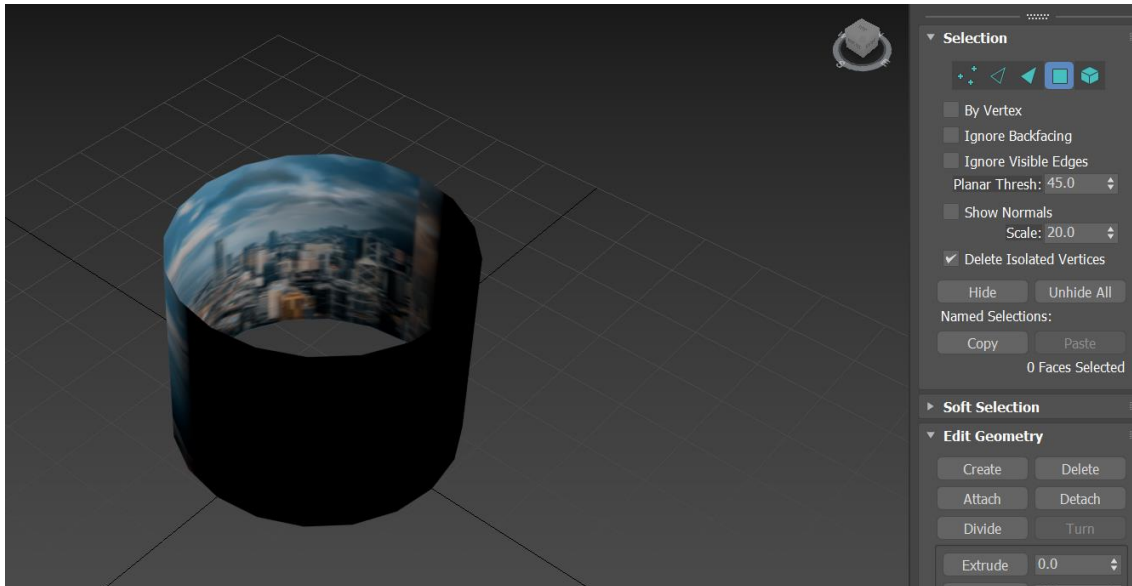


Creamos un cilindro de radio de 20, altura de 30, 1 segmento de altura y 20 Slides.

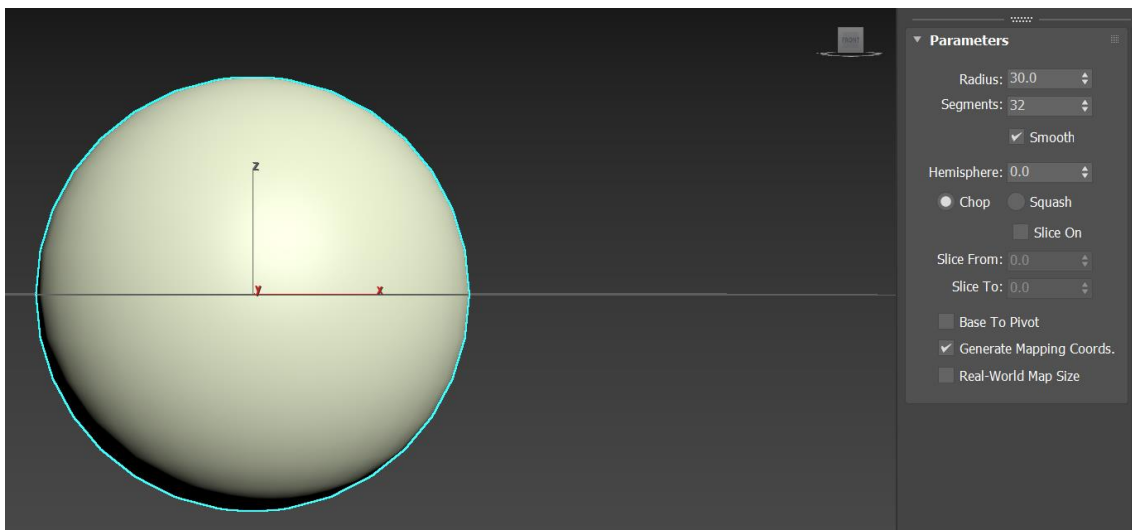


Luego le damos click derecho -> Convert to Editable Mesh, para seleccionar Polygon y así eliminar la tapa superior e inferior del cilindro.

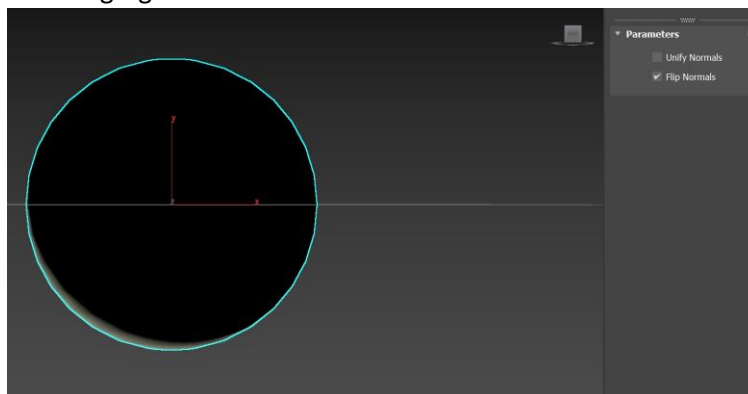


Ya con eso podemos exportar (Con las mismas especificaciones de la practica 2) nuestro cilindro a la carpeta de Unity.

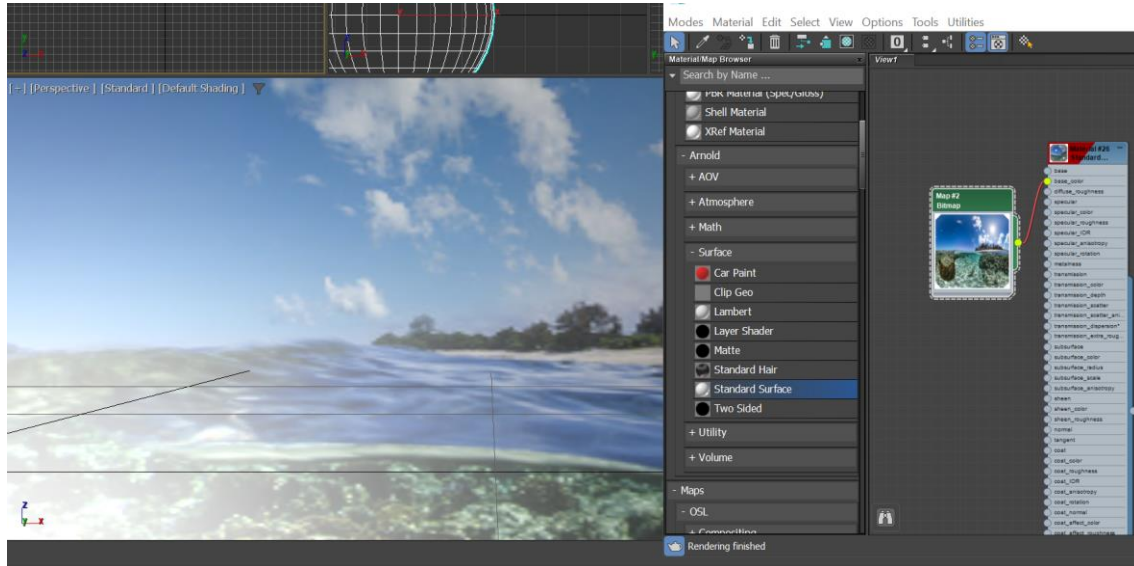
Ahora haremos una Esfera con un radio de 30.



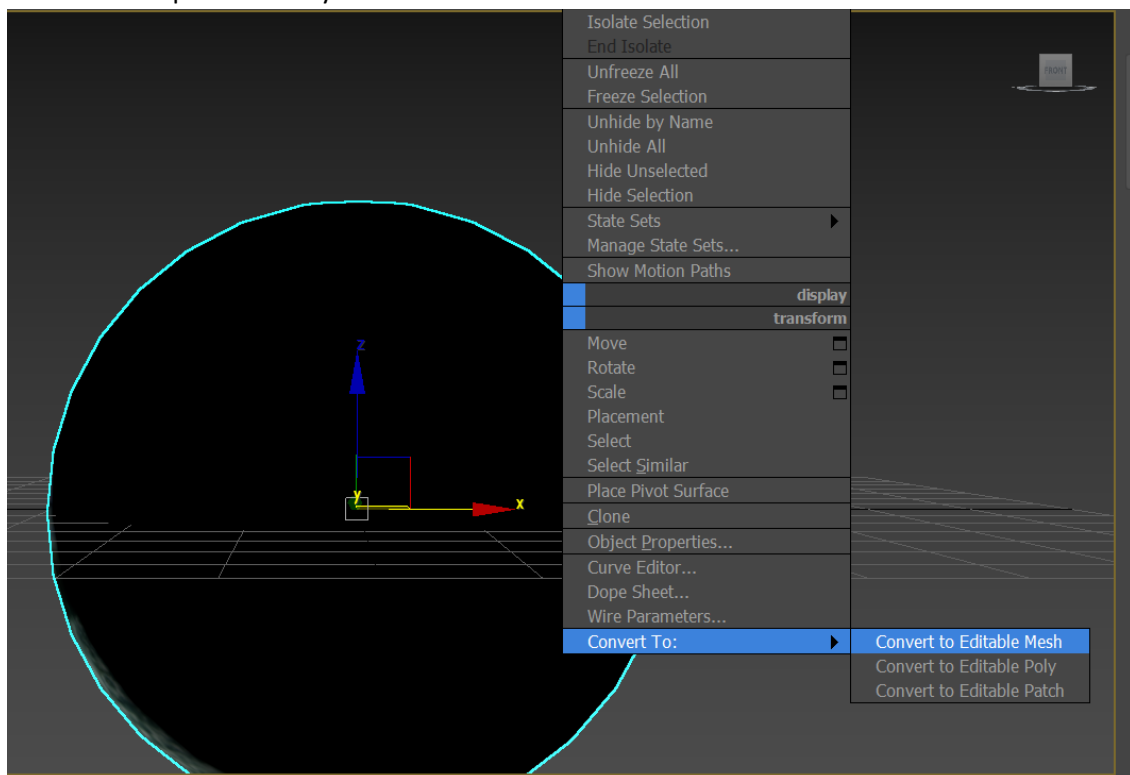
Al igual que el cilindro agregamos la Normal.



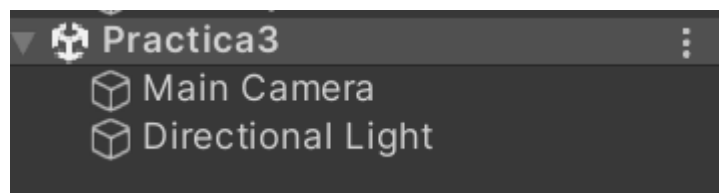
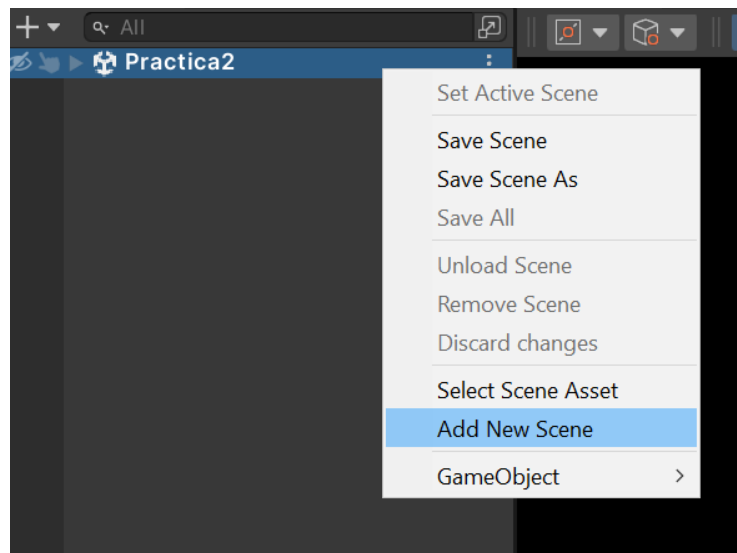
Creamos un material con la foto 360 y le ponemos el material a la esfera.



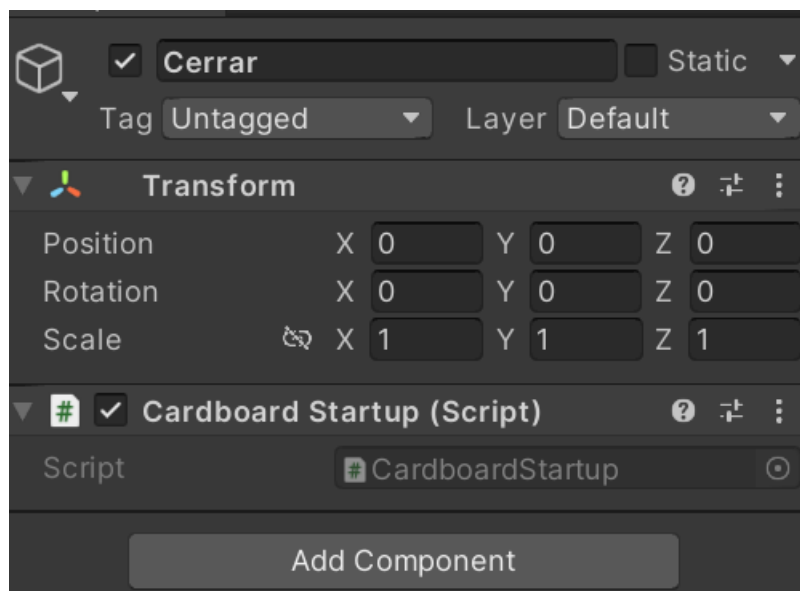
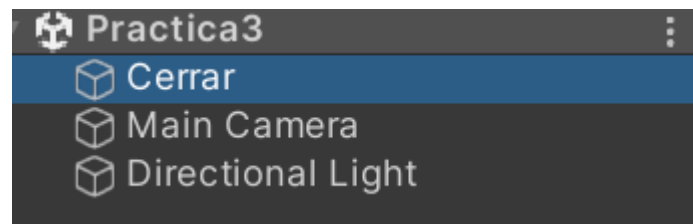
Al igual que el cilindro activamos la opción de Convert to Editable Mesh para poder exportar la esfera a la carpeta de Unity.



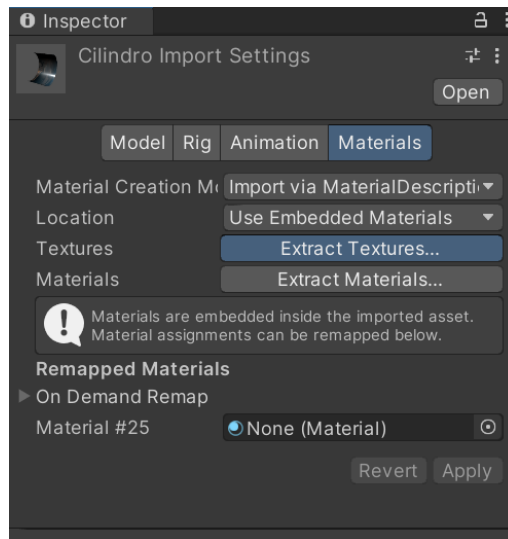
Ya en Unity creamos una nueva escena.



La escena ya trae por defecto una cámara y una luz direccional por lo que solo agregaremos la funcionalidad de los botones que vienen en el ejemplo del cardboard y hemos ocupado en nuestras prácticas. Nota: Al final si se ocupó la cámara del Cardboard ya que esta mas completa.

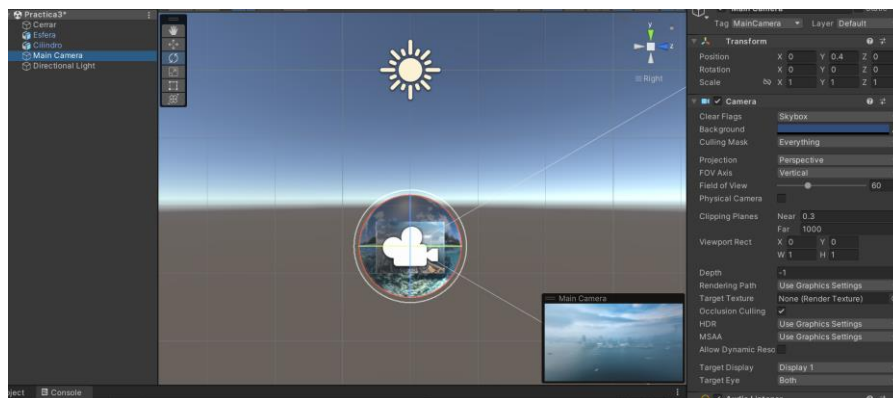


Ya una vez terminado con la configuración básica de la escena, vamos a importar las texturas de nuestros modelos.



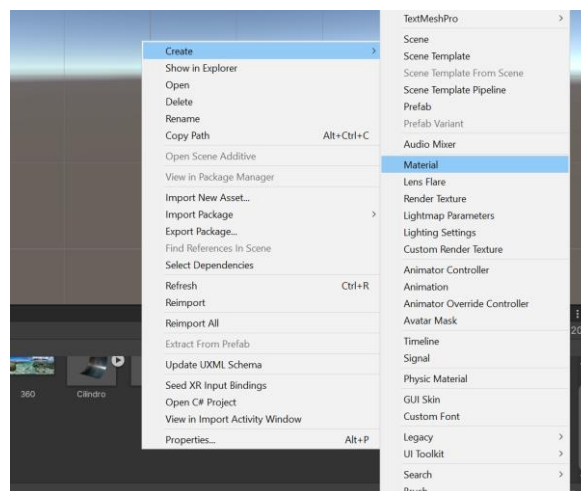
Y arrastramos nuestros modelos al entorno de trabajo de Unity.

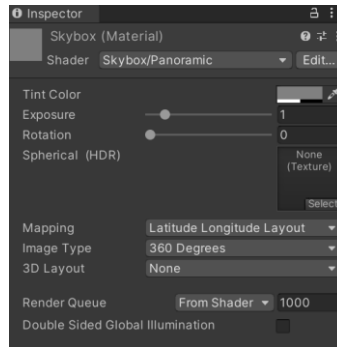
Para facilidad pusimos el cilindro en el origen, la cama y el cilindro en X:0 Y:0.4 Z:0.



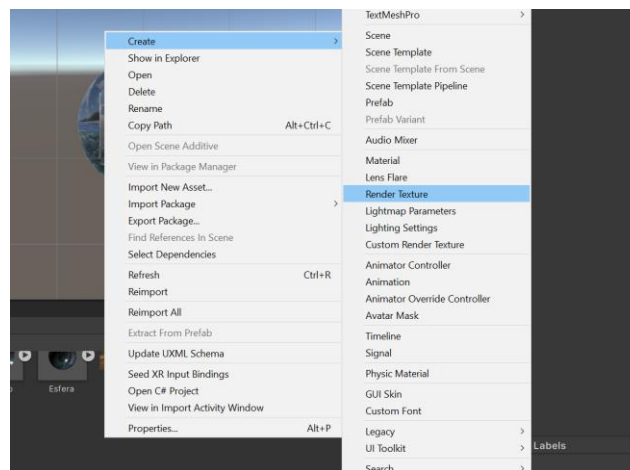
Ahora vamos a poner el video 360 en el skybox.

Creamos un material para el skybox.

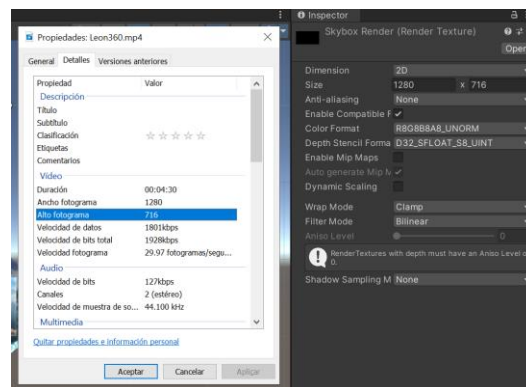




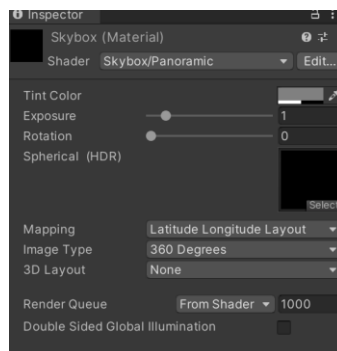
Luego creamos una textura dinámica para el video.



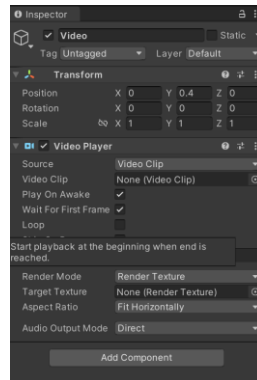
En las propiedades el Size es el mismo que la resolución del video.



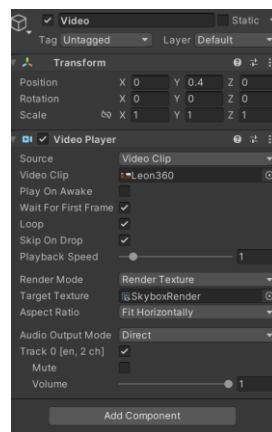
Luego relacionamos la Textura con el Material del video en las propiedades del Material.



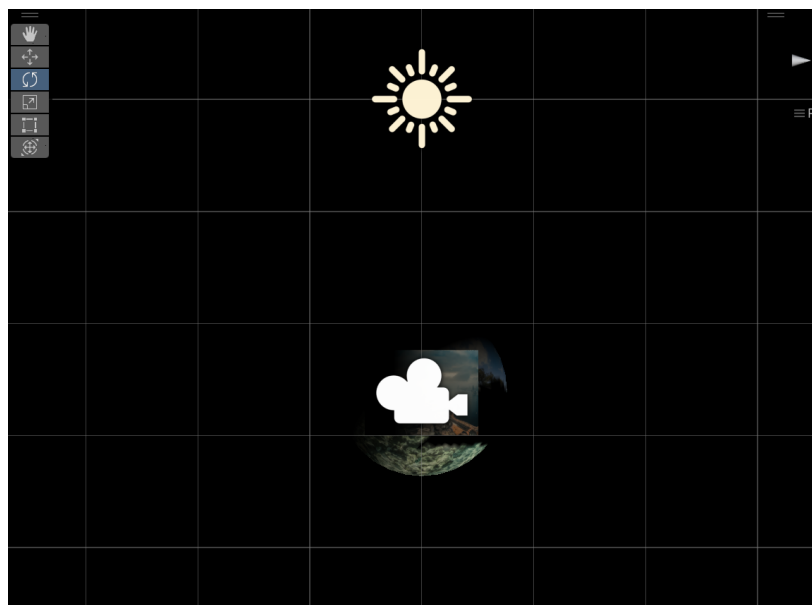
Para agregar el video debemos crear un nuevo elemento y agregarle el componente Video Player.



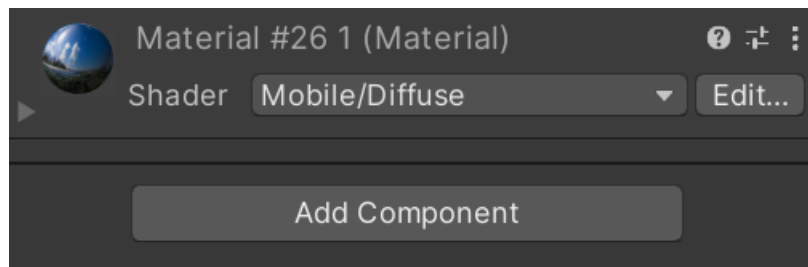
Le agregamos el video, ponemos la siguiente configuración y agregamos la textura que relacionamos con el Material.



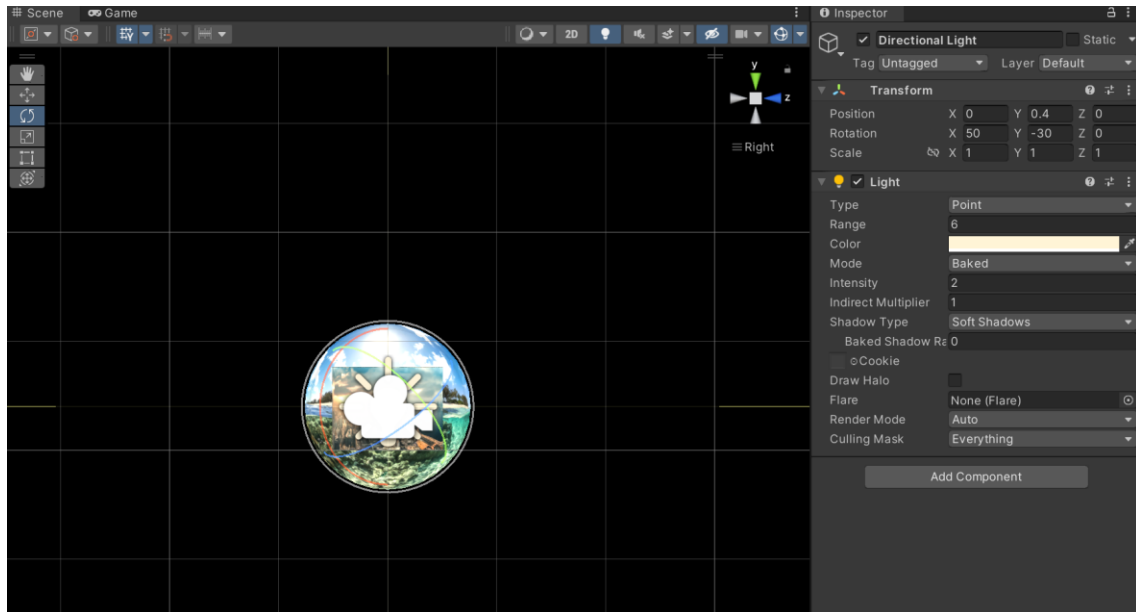
Finalmente arrastramos el Skybox al entorno de Unity.



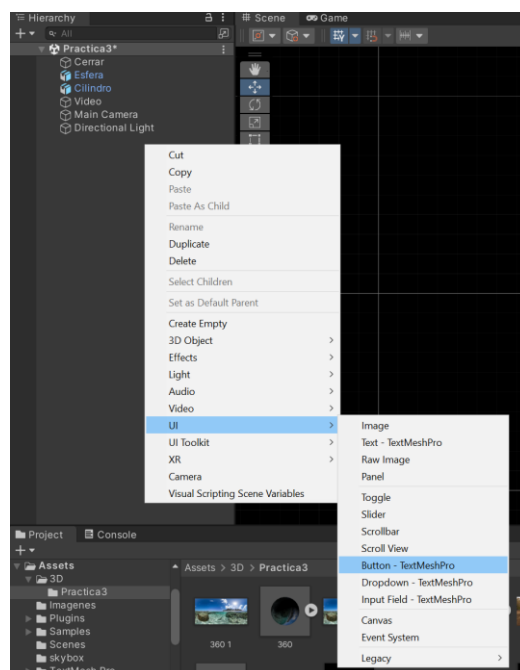
Para que se visualice de mejor manera la luz cambiamos el material del cilindro y de la esfera.



También cambiamos la Luz para que se visualice mejor.

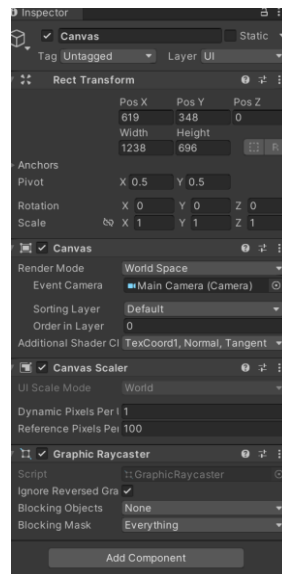


Creamos un botón.

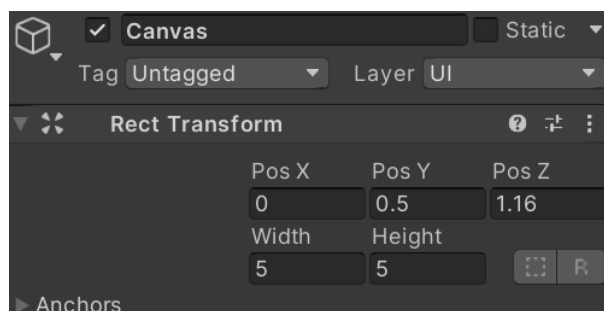




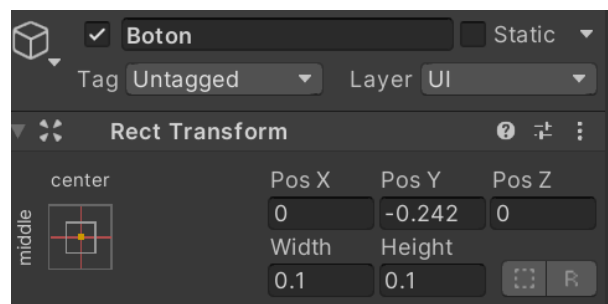
Y en Canvas lo modificamos el Render Mode a World Space y seleccionamos la Main Camera.



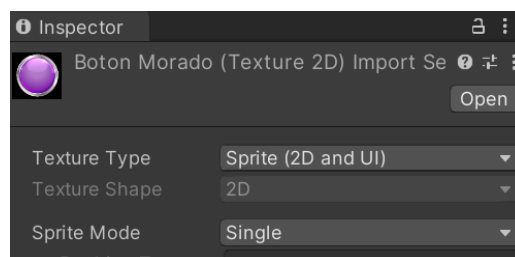
Se ajusta el Canvas a este tamaño y posición.



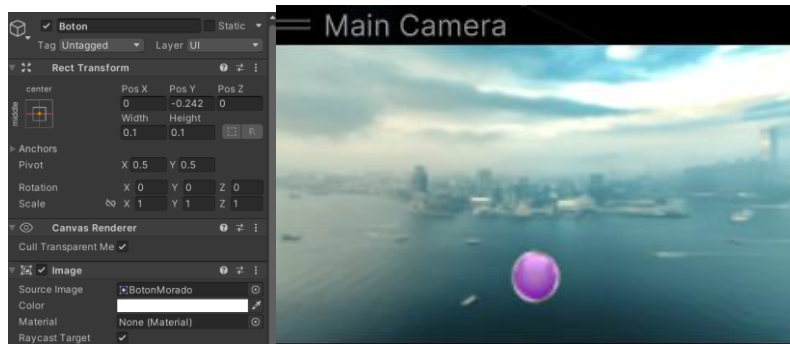
Para el botón se puso este tamaño y posición.



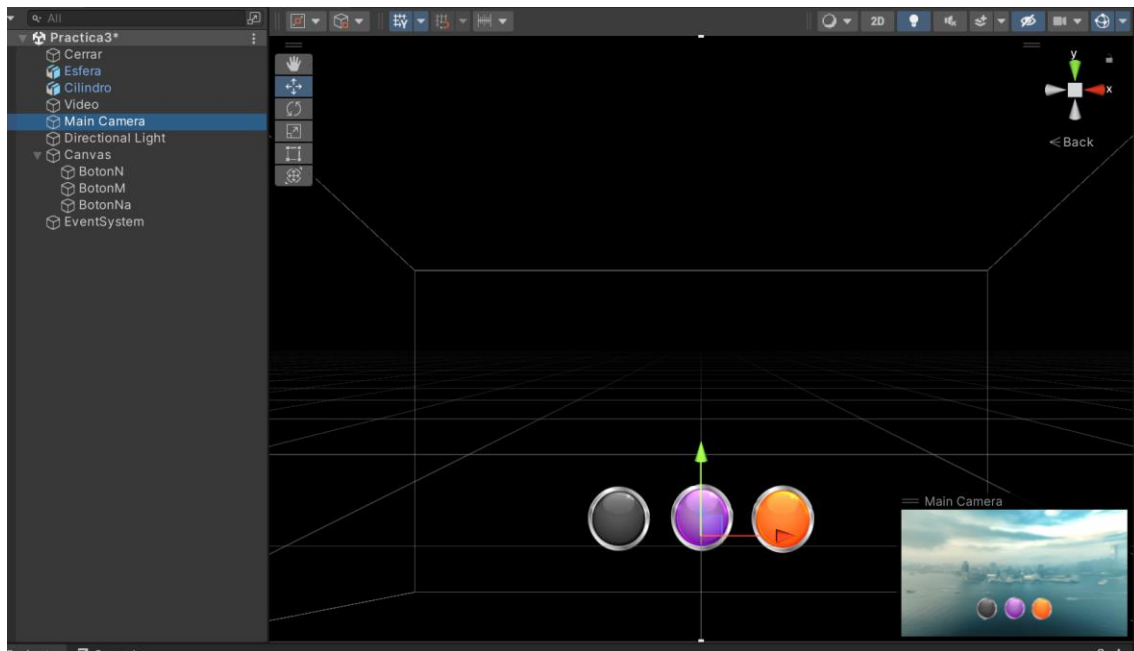
Para poder poner una imagen al botón, se requiere poner en la carpeta de Assets la imagen a ocupar y posteriormente ponerle la siguiente configuración.



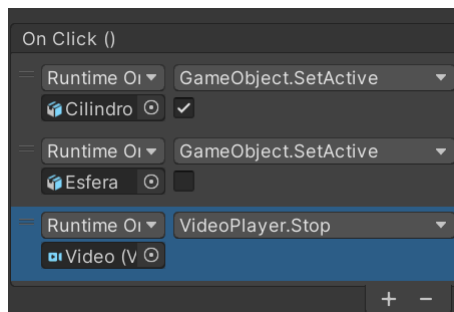
Una vez hecho eso ya podemos poner la imagen en el botón.



Repetimos para los otros 2 botones, también se eliminó el texto de cada uno.

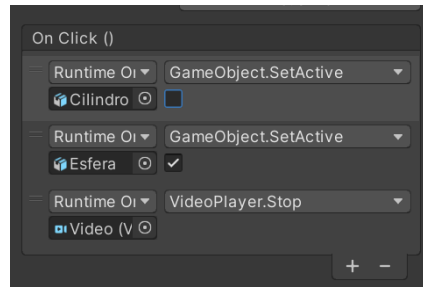


Para darle funcionalidad a los botones debemos darle click al botón y en la sección de OnClick podemos agregar que elementos hagan cierta acción cuando se presione.



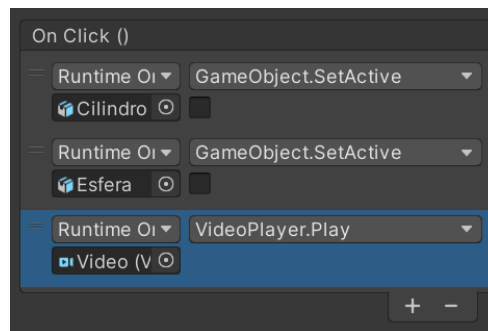
Para el Botón Negro se configuro

- Que el Cilindro aparezca.
- Que la Esfera no aparezca.
- Que el Video no se reprodujera.



Para el Botón Morado se configuro

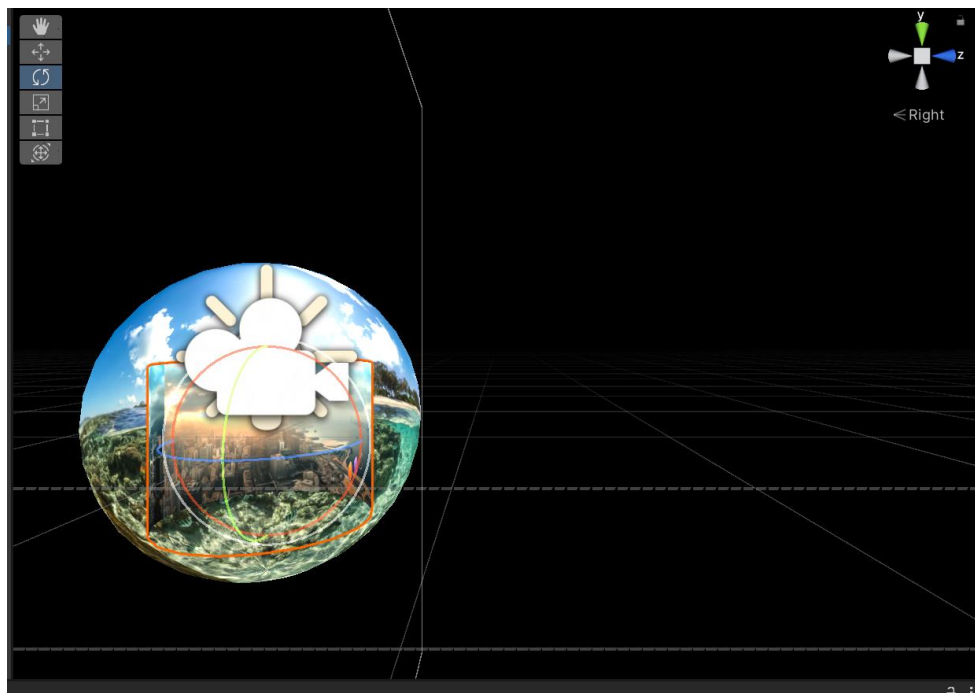
- Que el Cilindro no aparezca.
- Que la Esfera aparezca.
- Que el Video no se reprodujera.



Para el Botón Naranja se configuro

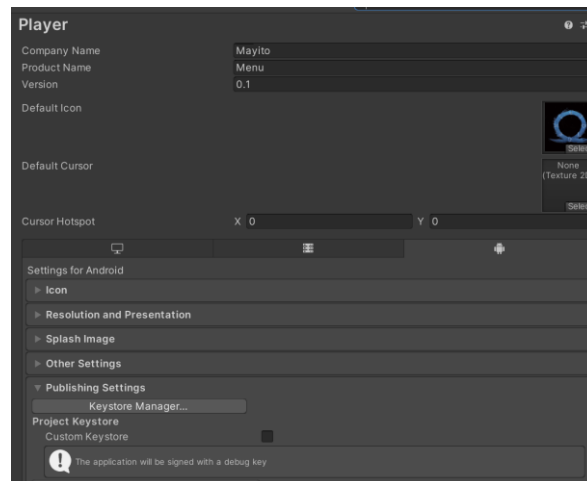
- Que el Cilindro no aparezca.
- Que la Esfera no aparezca.
- Que el Video se reprodujera.

Por cuestiones desconocidas al cambiar de posición la cámara no cambia en el celular, por lo que se bajaron 0.4 unidades los modelos para apreciarlos bien.



Con eso queda terminada nuestra práctica y como extra solo anoto que se puede cambiar el logo de la app en Build Settings -> Player Settings -> Default Icon.

No se si sea obligatorio, pero puse la imagen como Sprite, así como los botones.



Así quedo la app.

