Propiedad de instancia, valores locales

Valor de Up en Clase Vector3 determinada, valor único

Quaternion.identity = posición de rotación inicial

Ataques:

1. Reposicionamiento
2. Vectorial
3. Trigonometria
4. Rotate.Around = utiliza librerías de métodos de trigonometría

No mezclar 2 tipos diferentes de movimientos (por ejemplo física y translate (reposicionamiento))

MoveTowards tiene validación de clampeo= toma un valor como límite, compensa la velocidad del movimiento, rectifica el movimiento