카메라의 초기값을 씬에서만 조정하고 코드 내에서 조정하지 않은 것에 의한 문제

카메라가 시작할 때 반대방향을 쳐다봄

원인은 카메라 방향을 초기값을 코드 상에서 따로 지정해주지 않았기에, 씬에서 설정된 값을 기준으로 마우스 움직임의 값을 +-로 받았음