

# PlayerCameraInput.cs

- CameraPC.cs

- 사용법

## 사용방법 극한의 요약

1. GetPositionValue 스크립트를 회전시킬 객체에 할당
2. CameraPC 스크립트를 마우스 입력 값을 가져올 객체에 할당

ex)

플레이어 카메라 움직이고 싶을 때

CameraPC.cs

GetPositionValue.cs(데모 전용) 스크립트를

둘다 Player에게 넣으면 됨

# 사용 방법

```
public class GetPositionValue : MonoBehaviour
{
    📍 Unity 메시지 | 참조 0개 | 0번 변경 | 만든 이 0명, 변경 내용 0개
    void Update()
    {
        transform.rotation = PlayerCameraInput.rotation;
    }
}
```

**GetPositionValue.cs(데모 전용) 가**

**PlayerCameraInput.cs 의 회전값을반영합니다**