# Unity Quaternion

LookRotation: Crea una rotación mediante un Vector.

LookRotation(Direccion a mirar, Vector que indica que dirección es arriba.)

LookRotation(new Vector3(0,5,5))

Quaternion.identity: Devuelve la rotación zero, zero, zero.

Quaternio.Euler: Recibe la x, y, z y las transforma en un Quaternion.

Ej: Quaternion.Euler(0, 0, 90)

Esto rota el objeto 90 grados en el eje z.