Duration: 파티클 생성 시간

Looping: 루프를 돌건지, 해제하면 Duration 지나면 생성안됨

Prewarm: 루프 상태일 때 미리 뿌려둘것인지(ex. 눈이나 비내리는 파티클)

StartDelay: 시작 전 딜레이

StartLifetime: 입자가 몇 초동안 살아있을지

-> Random 설정 가능

-> Curve 설정하면 점점 줄거나 늘게 설정 가능

StartSpeed: 방출되는 속도

3DStartSize: x, y, z 값을 지정해 입자의 크기 결정

StartSize: 입자의 크기

3DStartRotation: x, y, z 값을 지정해 입자의 회전 값 지정

StartRotation: 시작 회전 값 지정

FlipRotation: 반대로 돌리기, 잘 안씀

StartColor: 시작 색 지정

GravityModifier: 중력 설정

SimulationSpace:

-> Local: 로컬 좌표계

-> World: 월드 좌표계

SimulationSpeed: 전체적인 파티클 스피드를 관장

DeltaTime: 그냥 스케일로 쓰면됨

ScalingMode: 크기 제어를 어떻게 할 것인지

->Hierarchy: 부모의 크기에 여향을 받아 크기 변경됨

->Local: 자신의 트랜스폼만 영향 받음, 부모의 크기와 상관없음

->Shape: 부모 크기를 변경했을 때 범위만 넓어지고 크기는 똑같음

MaxParticle: 최대 입자 개수 제한 두기

AutoRandomSeed: 시드를 랜덤으로 줄지, 체크 해제를 하면 파티클이 재시작될 때마다 모양다름

StopAction: 파티클이 멈췄을 때 뭘할지

->None: 아무것도 안함

->Disable: 비활성화

->Destroy: 지움

**Emission**

RateOverTime: Duration 기준으로 방출하는 양(Duration 1, RateOverTime 10이면 9개 방출)

RateOverDistance: 움직일때마다 파티클을 몇 개 방출할지

Bursts: 폭탄 같이 한번에 팍 터지게 하고싶을 때 설정

**Shape**