깨지는 이펙트만들기(파티클).

블럭이 어떤식으로 내려올건지 고민해보기.

* 공이 속도가 빠를경우엔 충돌면을 안쪽으로 인식해버리는 문제가 있음.
  + ~~-FixedUpdate()내에서 rigidbody.MovePosition()을 사용하고 rigidBody옵션에서 CollisionDetection = continues로 해결.~~
  + raycast로 해결.RigidBody를 사용하지 않고 Raycast로 충돌검사.
    - *LayerMask*.*GetMask*("RayColliderObj")(20180625)
* 각도가 수평이랑 평행되면 게임진행에 너무 느려짐이 느껴지는 문제가 있음.