два способи завантаження длл

шляхи без кирилиці (метод 2)

(метод 2) динамічний, засобами віндовс

(метод 1) додати в Юнити, шоб обновити треба перезавантажити Юнити

IntPtr.Zero

пристрій лише один з можливих джерел даних (реалізує інтерфейс)

спеціальний рейдер для правильного відображеня

http://answers.unity3d.com/questions/391561/create-a-mesh-and-color-cubes.html

перший спосіб

http://www.alanzucconi.com/2015/10/11/how-to-write-native-plugins-for-unity/

приклад

http://answers.unity3d.com/questions/293867/easier-way-to-handle-unloading-dlls.html

http://answers.unity3d.com/questions/10216/unload-a-plugin.html

https://blogs.msdn.microsoft.com/jonathanswift/2006/10/03/dynamically-calling-an-unmanaged-dll-from-net-c/

IntPtr.Zero

https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/system.intptr.zero(v=vs.110).aspx

Передача до некерованого коду

способи предачі

отримання всього массиву викликом функуції

-довго

ортримання по строкам викликом функції

-пробелеми з виділенням пам\*яті

-потріна асинхронність

+швидше

функції зворотного вилику

-необідна синхронізація потоків в С++ та С№

Спільна не керована пам\*ять

+синхронізація лише в С++

+всього дві функції: задати вказівник на пам\*ять та первіка її доступності для читання

<http://www.realcoding.net/articles/glava-17-vzaimodeistvie-s-neupravlyaemym-kodom.html>

<https://habrahabr.ru/post/84076/>

3Д графіка

Процедурана генерація

**Рисунок один трикутник і вся карта висот**

<https://habrahabr.ru/post/194620/>

спеціальний рейдер для кольорів

http://answers.unity3d.com/questions/391561/create-a-mesh-and-color-cubes.html