Scene – игровая область, на которой располагаются игровые объекты.

GameObject – абстракция, представляющая из себя контейнер для создания сложных игровых объектов, состоящих из других абстракций.

Component – часть игрового объекта, придающая ему различные свойства и поведение.

Transform – компонент, являющийся неотъемлемой частью игрового объекта, отвечает за позицию GameObject в игровом пространстве, а также за его поворот и масштаб.

Mesh Filter – компонент, отвечающий за отображение геометрии игрового объекта.

Mesh Renderer – компонент, отвечающий за то, как будет отображаться поверхность игрового объекта по инструкциям, задаваемым шейдером.

Collider – компонент, который позволяет логически регистрировать столкновения с другими коллайдерами в игровом пространстве.

RigidBody – компонент, который задает физические свойства объекту, а также при наличии коллайдера имитирует столкновение.

InputSystem и PostProcessing качаем.

Asset – архив, содержащий различные префабы, модели, материалы и скрипты, предназначенные для импорта и экспорта из проекта.

Script – это компонент, представляющий из себя программный код, придающий дополнительную логику игровому объекту.

Gizmo – визуальные элементы, которые отображаются только в игровом движке и служат вспомогательным инструментом для отладки.