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.

Material – объект, придающий поверхности модели текстуру, отображение света, шейдеры и свечение.

Animation – объект, представляющий из себя клип анимации

Animator Controller – объект, предоставляющий инструмент для построения древа анимаций

Particle System – объект, предназначенный для отображения визуальных эффектов

Audio Source – компонент, отвечающий за воспроизведение аудиофайла.

Триггер – коллайдер, никак не взаимодействующий с физикой, предназначен для определения столкновений.

Префаб – шаблон игрового объекта, предназначенный для использования в последующих проектах или сценах.

Ray – луч, объект вызываемый программным кодом для определения столкновения с коллайдерами других игровых объектов.

Coroutine – метод, запускающий процедуру или функцию в фоновом режиме.

Animator – компонент, придающий анимации игровому объекту а также предоставляющий возможность задать условия при которых они будут меняться