在场景中引用一个游戏资源，unity并不直接按照文件路径和名称，而是使用一个独一无二的GUID来指向工程里的该资源文件，这个GUID存储在unity工程为每个资源和文件夹生成的meta文件里

使用GUID的好处就是，即使你移动、重命名或者修改资源的内容，这个资源仍然可以通过GUID来被引用（只要GUID不变，资源就能够被引用）。缺点是你必须明确的意识到meta文件是被关联到特定资源上的。如果你删除了一个meta文件，unity会认为原始资源文件已经被删除，然后为这个“新的”资源生成一个新的GUID，这就是游戏场景中的资源引用中断最常见的原因。

除了GUID，meta文件还有重新导入资源的信息。比如纹理资源可设置为以标准纹理、普通地图、GUI纹理、cookie、纹理、光照贴图导入，这些导入设置是放在meta文件中的。