Read/Write Enabled的设置会造成贴图在内存中变成两份，一份在GPU上，一份在CPU而已寻址的内存上。这是因为大多数平台，把数据从GPU内存读回CPU很慢，从GPU内存读取一张贴图到暂存区为CPU程序用（例如：Texture.GetPixel）会导致性能很差。这个设定在Unity里预设是关闭的，但要避免误勾这个选项。

Read/Write Enabled只有在shder以外的地方存取贴图数据（例如：Texture.GetPixel和Texture.SetPixel这样的API）时才会需要，但尽量避免使用这个功能比较好