

GetPixels() が 0.804 しか返さない問題

inkPeinter2 でスタンプペイントを実装するために Texture2D を GetPixels() で読み込もうとしたら 0.804 が返ってくる問題が発生した(図.1)



この問題の解決方法を見つけたのでここにまとめておく

この問題を引き起こした問題のコード

```
public Texture2D ResizeTexture(Texture2D srcTexture, int newWidth, int newHeight)
{
    var resizedTexture = new Texture2D(newWidth, newHeight);
    Graphics.ConvertTexture(srcTexture, resizedTexture);
    //Textureをリサイズする為の関数
    return resizedTexture;
}
```

この関数の戻り値のデータが GPU メモリ (VRAM) にしか保存されていなかったことが原因だった。

GetPixels() は CPU メモリ からテクスチャのデータを読み取るのでデータがない場合、読み取り失敗として 0.804 が返される仕組みになっていた。

参考サイト

GPU メモリとは

https://gamingpcs.jp/knowledge/parts/gpu/gpu_memory/

Unity Forum

<https://forum.unity.com/threads/graphics-copytexture-then-getpixels.482601/>