# **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;  } |

この関数の返り値のデータが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メモリに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 Foram

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