

Shader Finder - Unity Tool Documentation

English Documentation

Tool Name: Shader Finder

Summary: This Unity Editor tool allows you to detect all materials in your project that are using the internal error shader ("Hidden/InternalErrorShader") and lets you reassign working shaders manually or in bulk.

Features:

- Detects all broken shaders used by materials.
- Suggests the most common shader used in each directory as a replacement.
- Allows individual or bulk shader reassignment.
- Global shader assignment field with 'Apply All' functionality.
- Per-material shader dropdowns with Apply button.
- Search bar to filter by shader name.
- Color-coded UI buttons:
 - Green: Main actions (Find, Apply)
 - Blue: Select All
 - Orange: Deselect All
 - Red: Clear search
- Help dropdown at the top of the tool.
- Persistent global shader value between Editor sessions.
- Play Mode safe: Tool is disabled during Play Mode.

How to Use:

1. Go to `Tools > Shader Finder`.
2. Click "Find Error Shaders" to scan your project.
3. Use the list to review and fix materials individually or with the global shader.
4. Use the selection tools and search bar to organize your fixes.

Compatibility:

- Unity 2021.3 or newer
- Editor only

Shader Finder - Unity Tool Documentation

Author: Julien Noe

Documentation Francaise

Nom de l'outil : Shader Finder

Resume : Cet outil pour l'editeur Unity permet de detecter tous les matériaux utilisant le shader d'erreur interne ("Hidden/InternalErrorShader") et de leur reassigner un shader fonctionnel, soit manuellement soit en masse.

Fonctionnalites :

- Detecte tous les shaders casses utilises par des matériaux.
- Suggere le shader le plus utilise dans chaque dossier comme remplacement.
- Permet de reassigner les shaders individuellement ou globalement.
- Champ de shader global avec bouton 'Apply All'.
- Menus deroulants de shaders par matériau avec bouton d'application.
- Barre de recherche pour filtrer par nom de shader.
- Boutons colores dans l'interface :
 - Vert : actions principales (Scan, Apply)
 - Bleu : Selectionner tout
 - Orange : Deselectionner tout
 - Rouge : Reinitialiser la recherche
- Menu d'aide deroulant en haut de la fenetre.
- Valeur du shader global persistante entre les sessions.
- Securite Play Mode : l'outil est desactive pendant le mode Play.

Mode d'emploi :

1. Aller dans `Tools > Shader Finder`.
2. Cliquer sur "Find Error Shaders" pour scanner le projet.
3. Corriger les matériaux un a un ou utiliser le shader global.
4. Utiliser les options de selection et la recherche pour gagner du temps.

Shader Finder - Unity Tool Documentation

Compatibilite :

- Unity 2021.3 ou plus recent
- Outil uniquement disponible en mode Editeur

Auteur : Julien Noe