

Texture Audit Tool Documentation

Table of Contents

1. English Documentation
2. Documentation Française

English Documentation

Overview:

The Texture Audit Tool scans all textures and sprites in the Unity project, collecting metadata such as mipmap status, power-of-two compliance, multiple-of-four resolution, sprite atlas membership, addressable asset status, resolution, file size, memory footprint, and import format. It groups results into 'Sprites' and 'Textures', and provides search, sorting, and column visibility options.

Usage:

Open 'Window > Tools > Texture Audit'. Click 'Scan' to refresh data. Use the search bar to filter assets by name. Select a sort option from the dropdown. Toggle column visibility using the checkboxes. Click on an asset name to locate it in the Project window.

Features:

- Search assets by name
- Sort by name, mipmap, power-of-two, etc.
- Toggle visibility of individual columns
- Group assets into Sprites vs Textures
- Persistent data until next scan

Documentation Française

Aperçu :

L'outil d'audit de textures scanne toutes les textures et sprites du projet Unity, recueillant des métadonnées telles que l'état des mipmaps, la conformité power-of-two, la résolution multiple de quatre, l'appartenance aux atlas de sprites, le statut d'adressables, la résolution, la taille du fichier, l'empreinte mémoire et le format d'importation. Il regroupe les résultats en 'Sprites' et 'Textures', et offre des options de recherche, de tri et de visibilité des colonnes.

Utilisation :

Ouvrez 'Window > Tools > Texture Audit'. Cliquez sur 'Scan' pour actualiser les données. Utilisez la barre de recherche pour filtrer les assets par nom. Sélectionnez une option de tri dans le menu déroulant. Activez ou désactivez la visibilité des colonnes via les cases à cocher. Cliquez sur le nom d'un asset pour le localiser dans la fenêtre Projet.

Fonctionnalités :

- Recherche d'assets par nom
- Tri par nom, mipmap, power-of-two, etc.
- Basculement de la visibilité des colonnes
- Regroupement des assets en Sprites vs Textures
- Données persistantes jusqu'au prochain scan