Wwise 结构上问题

一，关于Event的加载流程（Editor下和非Editor下）

Editor下：

1.PrepareCookedData 准备烘焙的数据

2,LoadEvent(CookedData)

3,CreateEventNode(InEventCookedData,InLanguageOverride)

4,AsyncTask({LoadEventResources()})

5,根据ShortId检查如果SoundBank已经加载，则直接进行使用

6,根据ShortId检查如果Media已经加载，则直接进行使用

二，SoundBank管理

三，Wappi（Wise Authoring API）

**Wwise命令行使用**

对于 Windows，直接在 "%WWISEROOT%\Authoring\x64\Release\bin" 下调用 WwiseConsole.exe。命令行参数应遵循以下基础结构，其中 operation 和 arguments 为必填参数。

WwiseConsole.exe operation [arguments] [--option1 [parameters]] [--option2 [parameters]] ...

示例： "%WWISEROOT%\Authoring\x64\Release\bin\WwiseConsole.exe" generate-soundbank "C:\MyProject\MyProject.wproj" --platform "Windows" "Linux" --language "English(US)"