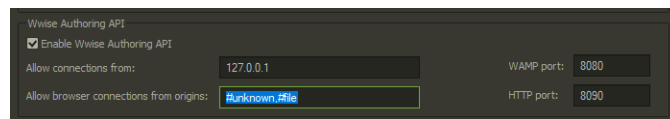


CA_Waapi_Tools 使用说明(v0.3.1)

Waapi 运行前 注意事项：

- 1) 本工具很多功能是基于命名的，所以请确保**样本**的命名：
 - a. 命名中不要夹带任何中文或者其他非英语文字
 - b. 尽量不要用**空格**
 - c. 样本命名最好不要**重名**
- 2) 本工具目前支持所有的 Waapi 可用的 Wwise 版本。
- 3) 一般来说，只要 User Preferences 页面的做了这样的配置，即可正常连接 Waapi。



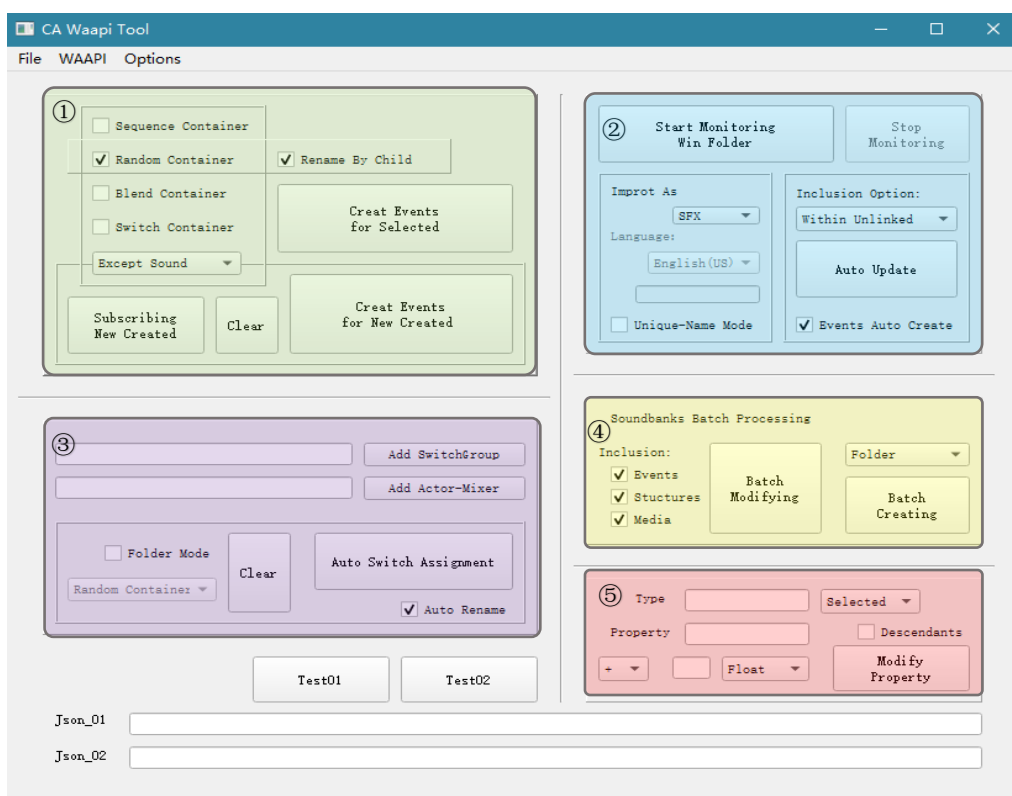
如无法正常连接，请参考官网的[相关页面](#)进行规范的配置。

注：**Wwise 2017**的版本建议按此配置，*Allowed origins: #unknown.*file*



- 4) 对于第一次使用本工具的用户，建议使用前先在 SVN/Git/P4v 备份 Wwise 工程以防出现设想之外的工程修改。
- 5) 文中所有提及的 Wwise Random Container 都是指 Wwise 中的 Random container 和 Sequence Container。
- 6) 使用步骤也非常简单，先打开 Wwise 工程，再开本工具，如 CMD 页面没有未连接等提示，则可以正常工作。
- 7) 大部分较复杂功能的按钮都有 Tips，注意查看哦。

主要 GUI 模块以及功能：



① 对特定类型 Container 进行附带重命名规则的自动 Event 生成，Container 的来源有两种：选定已有的 Containers；订阅记录新建的 Containers(即 Audio Import 所创建的 container)

适用场景：工程更新导入样本都有既定的 Template，同时可以快速的一键生成 Event 而不需要二次命名。并且可以进行简单的 Hierarchy 整理

② 监控 Window 文件目录下的 Wav 文件的新增或修改，并且可以一键更新工程的 Wav 文件以及新增 container，event（默认会根据 random 规则进行 random container 的配置）：

适用场景：新建工程时大量样本的快速导入和创建事件；更新工程时大量样本的自动替换和更新

③ 对选中 container 根据命名进行 Switch 的自动指配。

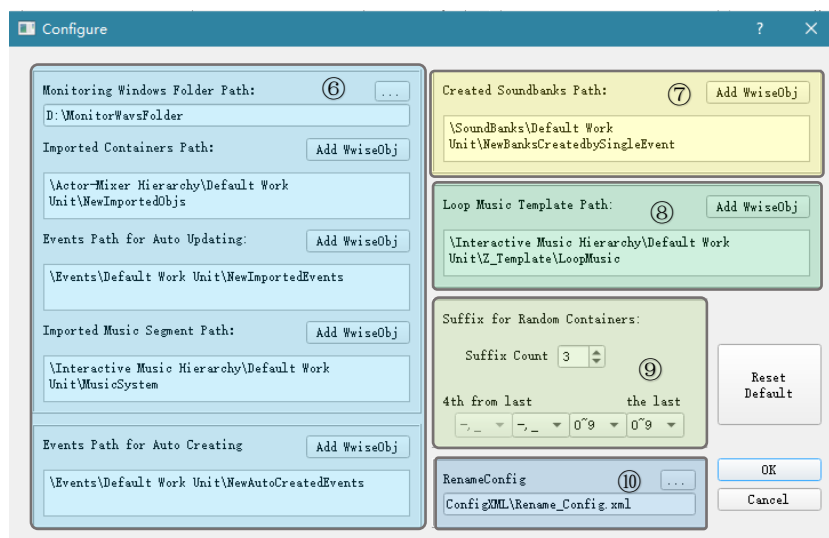
适用场景：大量的 container 需要配置到各自的 Switch Container 下并设置

④ 对选中的 Events 批量生成同名 Soundbanks；或批量修改 Soundbanks 的 Inclusion

⑤ 对于选中或所有的某种类型 Wwise Objects，批量修改他们的某些参数

适用场景：某些无法用 Multi Editor 批量修改的参数，或者需要运算的修改

点击菜单 Options -> Config 打开 Config 界面：

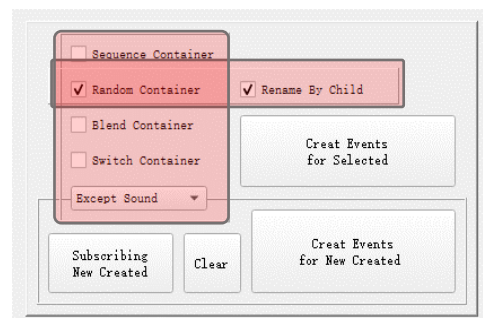


- ⑥ 功能①和②的 Windows 监控目录以及 Containers, Events 自动导入/生成 Wwise Path
- ⑦ 功能④模块的 SoundBanks 自动生成 Wwise Path
- ⑧ 功能②模块中，新建 Music Loop 所使用的 Template
- ⑨ 功能①和②的 随机规则的自定义
- ⑩ 功能①模块的 重命名规则 xml

功能模块①：面向 Container 的 Event 批量生成

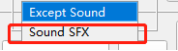
本模块可实现：

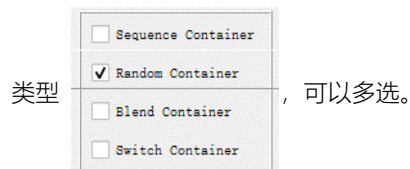
- A. 选中 Folder 或者 Actor-Mixer 后，批量的对所有指定类型子级的进行批量生成 Event,并根据自定义重命名规则进行重命名。避免了一些复杂的重命名工作
- B. 开启订阅模式后，记录手动导入的新增 Container。对这些 container 进行到重命名规则的 Event 批量生成。该模式适合较为零散，自由的 Wwise 音频导入以及工程管理习惯



步骤:

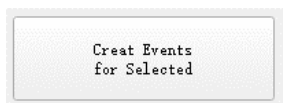
- 1) 在红色区域选择好需要批量生成的 Container 类型:

- i. 如果对象类型需要是 Sound, 请在下拉框选择 
- ii. 如果对象类型不是 Sound, 下拉框请选择 Except Sound, 并且勾选需要的 Container



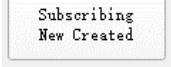
- 2) 功能 A:


在 Wwise 的 Audio 面板中选中的一个或多个的 Folder 或者 Actor-mixer, 然后点击



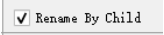
规则后的 Events.


- 3) 功能 B:

- i. 点击  按钮, 开始订阅模式, 此时会开始记录任何新增的步骤 1) 中设定的 Containers (包括 Wwise Audio Import)

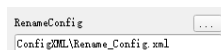
- ii. 手动导入音频到 Wwise 工程中后, 点击  按钮, 便可批量生成这
些 Container 所对应 Events, 同样会重命名.

扩展选项:

- a) : 由于很多时候 Random Container 的命名不适合过长, 而子级 Sound 的命名往往与 wav 源文件相同, 因此以 Random Container 的子级来执行重命名是更优的默认选项。

- b) 假如在订阅模式下需要清除已记录的 container, 可以点击  (注: 目前没有 Clear 行为对应的恢复)

- c) 关于重命名的规则可以在 Config 页面进行配置

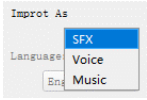


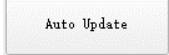
功能模块②：自动 Update 样本，批量生成相关 Container, Events

步骤：

- 1) 点击按钮 ，开始监控 Windows 文件夹（默认

D:\MonitorWavsFolder，需要手动建立，可在 Config 面板内修改）：此时在这个文件夹内的 wav 文件新增或修改都会被记录。

- 2)  “Import As”下拉菜单为所需要自动更新/导入的声音类型

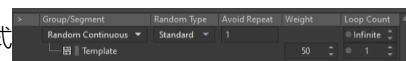
- 3) 点击  按钮，会将步骤 1) 中记录下的 wav 文件，自动根据随机命名规则进行整理，并会根据“Import As”的类型更新到 Wwise 工程中去，

a) 假如，以 SFX 或者 Voice 进行 Auto Update,会发生以下三种可能：

- 如工程中有相同命名的 Sound SFX，本工具会自动替换样本
- 如工程中没有同命名 Sound SFX,但是同符合当前的[随机命名方案](#)的兄弟 Sound SFX,跟添加到其父级 Container 层级下
- 如工程中没有任何 Sound SFX 满足以上两种情况，则视为新增样本，已 Random Container 的形式导入，并自动生成 Events

b) 假如,以 Music 进行 Auto Update, 需要在 Config 界面设置好 “Loop Music Template” 的路径，Loop Music Template 应该是一个  这样结构的 Music

Playlist Container，并将其设置为循环播放模式



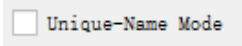
Group/Segment	Random Type	Avoid Repeat	Weight	Loop Count
Random Continuous	Standard	1	50	Infinite
Template				1

Auto Update 后会执行如下操作：

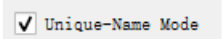
- 如工程中有相同命名的 Music Track，本工具会自动替换样本
- 如没有，则会以 Template 的形式（即单曲循环）新增到指定目录下

扩展选项：

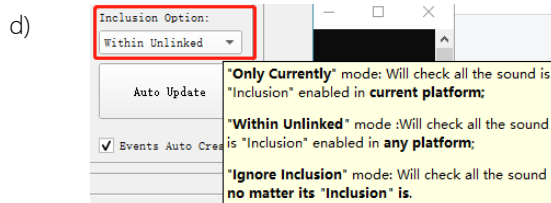
- a)  假如是以 Voice 进行 Auto Update, 需要指定导入的 Language（注意：Language 如果自定义输入的话，命名必须与 Wwise 工程中保持一致）

- b)  **Unique-Name Mode**：对于需要多语言的 Wwise 工程，在导入 Voice 的时候要格外注意导入的 language，在不启用（默认不勾选）这个选项的时候需注意：

- SFX 和 Voice 最好不要一次 Auto-Update.
- 不同 language 的 Voice 也不要一次性的 Auto-Update
- 一句 Line 的不同 Language 版本，即一个 Sound 下的不同 Language 样本，推荐使用完全一样的名字，Auto-Update 会自动导入同一个 Sound

- c)  **Unique-Name Mode**：启用该模式的话，适合不同语言版本的样本都不重名的工程。

Auto-Update 会自动根据命名导入，而不受 扩展选项 a) Language 设定的影响



在 Auto Update 遍历 Wwise 工程时，可以选择不同的 “Inclusion Option” 方案来定义有效的对象：

- i. Only Currently: 这个模式下，仅会 Update 当前平台 Inclusion 的 Sound
- ii. Within Unlinked: 默认模式，只要有一个平台的 Inclusion 是 Enable 的，也会进入 Auto -Update 队列。
- iii. Ignore Inclusion: 无视 Inclusion, 只要是 Sound, 都会 Auto -Update

e) ☒ **Events Auto Create** : 可以勾选新增的 Container 是否要自动生成 Events

功能模块③：Auto Switch Assignment

假如你有一堆 Container_X 需要拖放各自的 Switch Container 下，并需要设定其绑定到 Switch_ABC 中的 Switch_a, 可以使用这个功能! (注意: Wwise 2017.1.x 不支持该功能)

事前准备:

- 1) Container_X 的命名必须包含有: Switch_a 和 SwitchContainer
- 2) 这些 SwitchContainer 需要放置在一个 Actor-Mixer 下

步骤:

- 1) 在 wwise 工程中,选中目标 SwitchGroup,例子中即 Switch_ABC,并点击 **Add SwitchGroup**
- 2) 在 wwise 工程中, 包含 switchContainer 的 Actor-mixer, 并点击 **Add Actor-Mixer**
- 3) 在 wwise 工程中, 选中所有 Container_X 后, 点击 **Auto Switch Assignment**


扩展选项:

- a) ☐ **Folder Mode** : 在步骤 3) 中, 可以选择 Container_X 的父级目录进行 Auto Switch Assignment. 并且可以筛选目录下有效的 Container 对象。比如需要对 Sound SFX 进行 Switch Assign, 可以选 Sound SFX。
- b) 勾选了 ☒ **Auto Rename** 之后, 在步骤 3) 之后, 会自动的将 Container 的命名成 Switch_a (例如 Container 名: CharactorA_Dialogue_Map002_Line015_oldman, 最后会命名成 Switch_a 的名字: oldman)

功能模块④：批量 Soundbanks 生成

本模块可以对选中的 Event 是批量生成同名 Soundbanks.

步骤:

- 1) 在面板  选择 Soundbanks 所需要包含的 Inclusion 类型

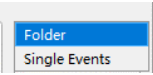
2) 选择好 Inclusion 类型后可以:

A. Wwise 工程中选择 SoundBanks 或者包含 SoundBanks 的 Folder, 然后点击



便可批量修改所选的 SoundBanks 的 Inclusion 类型

B. 通过下拉框



选择 SoundBanks 批量生成模式:

i. Folder 模式: 在 Wwise 工程中选择 Folder 或者 WorkUnit,, 然后点击



便可一键生成 Folder/WorkUnit 各自对应的 Soundbank。

ii. Single Events 模式: 在 Wwise 工程中选择 Events 或者包含 Events 的 Folder, 然后

点击



, 便可一键生成每个 Events 所对应的 Soundbank。

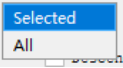
功能模块⑤: 批量修改对象的参数

本模块可以对所有或者选中的某种类型的 Wwise Objects, 批量修改他们的某项参数

步骤:

1) 在 "Type" 处键入需要修改的 Wwise Object 类型, 名称可以参考 [Wwise Objects Reference](#),

并在下拉菜单

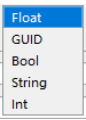


中选择修改对象的范围是所有的还是选中的。假如是 "Selected", 还

可以勾选 ☐ Descendants, 已将对象扩大到选中的对象的所有递归子级对象

2) 在 "Property" 处键入需要修改的具体参数的名称, 可以参考 [Wwise Objects Reference](#)

3) 根据 Property 的数据定义在下拉菜单中选择



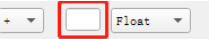
与其对应的数据类型

4) 在下拉菜单选择



所要使用的运算方法, 比如加减法即使用 "+", 乘除法使用 "*", 赋值

则使用 "=", 在

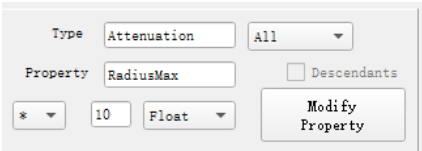



空格处填入所需要运算的值

5) 待所有内容都填写完整后, 即可一键修改

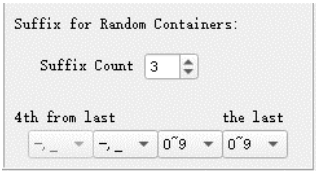


举例:

- a) : 将所有的 Attenuation 的最大距离范围乘以 10
- b) : 对选中的对象的 Hierarchy 下的所有的 "Sound" 对象, 对其音量降低 3dB

其他：

- 1) 菜单 File -> Get Project Size 可以检测工程规模大小，和 Auto-update 类似，也是有三种 Inclusion 模式，意义与模块②中相同，工程体量的数据会在命令行中显示。
- 2) 菜单 WAAPI -> Connect/Disconnect 可以连接或断开 Wwise Wappi 连接。
- 3) 关于随机命名方案：





(图中的规则为：最后两位为数字，倒数第三位为短折号和下划线)

只要命名满足后 x 位分别为各自字符类型的，则视为满足随机规则，其中：

- , _ 为短折号和下划线
- 0~9 为阿拉伯数字
- A~O 为大写英文字母 A 到 O
- a~o 为小写英文字母 a 到 o

已知问题：

- 1. 功能模块①： 仅能启动一次，且启动后变更 Container 类型无效。如需要修改 Container 类型，请重开程序。
- 2. 功能模块②： 仅能启动一次。且变更 Windows 监控文件夹以后，请保存并重开程序。