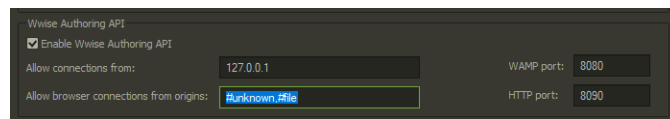


CA_Waapi_Tools 使用说明(v0.3.0)

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。



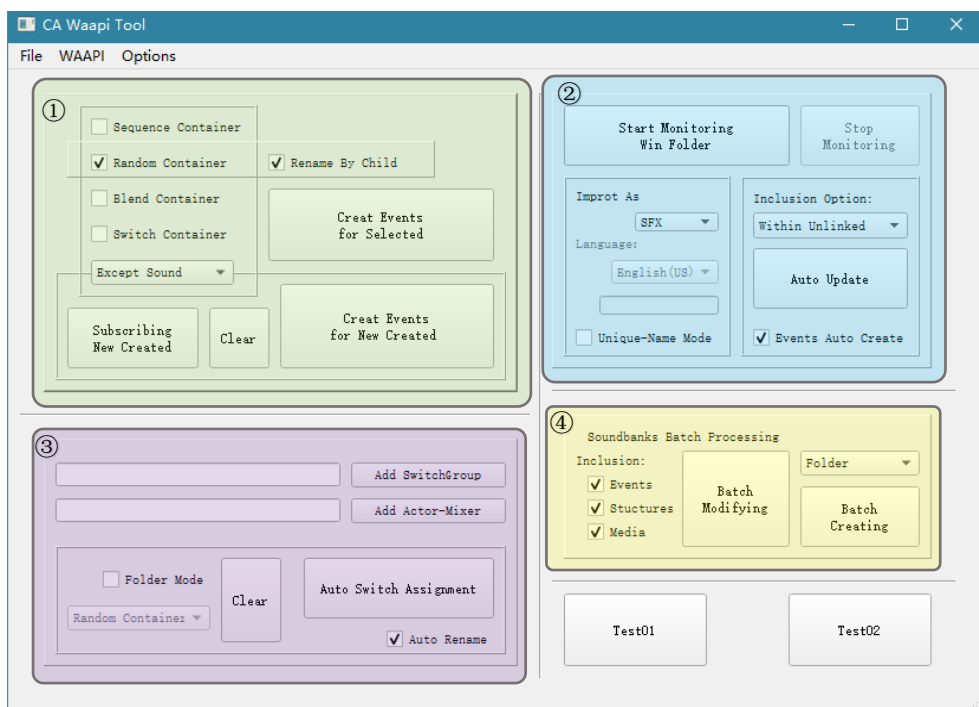
如无法正常连接，请参考官网的[相关页面](#)进行规范的配置。

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) 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。
- 6) 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 对特定类型的 Containers 进行附带重命名规则的批量 Event 生成, Container 的来源有两种: 选定已有的 Containers; 订阅新建的 Containers(如 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。

② 监控某一 Window 文件夹下的 Wav 文件的新增或修改, 并且可一键更新 Wwise 工程中的同名 Wav 文件, 或新增 Random Container 并同步生成 Event:

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; 多语言的本地化样本批量导入

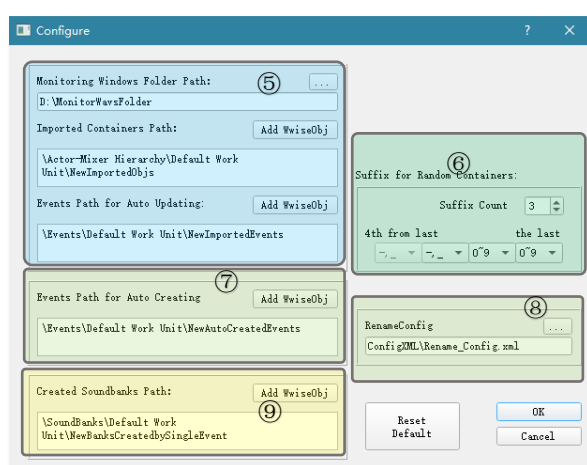
③ 对选中的 Containers 根据命名进行 Switch 的自动指配。

适用场景: 大量的 Containers 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

适用场景: Soundbanks 的批量生成或修改

点击菜单 Options -> Config 打开 Config 界面:



⑤ 功能②的 Windows 监控目录以及 Containers, Events 自动导入/生成 Wwise Path

⑥ 功能①和②的 随机规则的自定义

⑦ 功能①模块的 Events 自动生成 Wwise Path

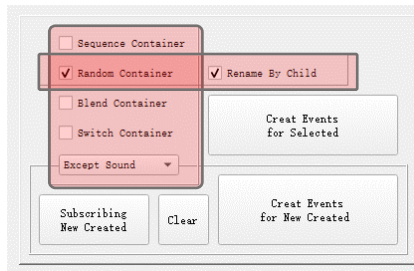
⑧ 功能①模块的 重命名规则 xml

⑨ 功能④模块的 SoundBanks 自动生成 Wwise Path

功能模块①: 面向 Container 的 Event 批量生成

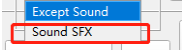
本模块可实现:

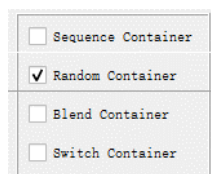
- 选中 Folder 或者 Actor-Mixer 后, 可以对所有指定类型的子级 Containers 生成 Events, 并根据自定义重命名规则进行重命名。
- 开启订阅模式后, 将记录指定类型的新增 Containers (包括 Audio Import 导入的文件)。可以对这些 Containers 批量生成 Events 并重命名。



步骤：

1) 在红在红色区域选择好需要批量生成的 Container 类型：

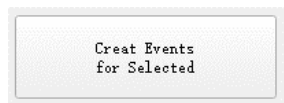
- 如果对象类型需要是 Sound, 请在下拉框选择 
- 如果对象类型不是 Sound, 下拉框请选择 Except Sound, 并且勾选需要的 Container 类型



，可以多选。

2) 在勾选完 Container 类型后可以：


A. 在 Wwise 的 Audio 面板中选中一个或多个的 Folder 或者 Actor-mixer, 然后点击



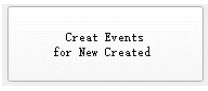
，便可将其子级中符合步骤 1) 设定的 Containers 批量生成

Events, 并重命名。

B. 订阅新增 Containers：

i. 点击  按钮，开启订阅模式，此时会开始记录下任何新增的、在步骤

1)中所设定的 Containers

ii. 点击  按钮，会将这些记录下来的 Containers 批量生成 Events,

同样会重命名。

扩展选项：

a) ☒ Rename By Child : 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 Containers, 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：

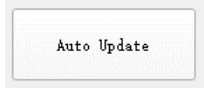
1) 点击按钮



，开始监控 Windows 文件夹（需要手动建立默认路

径 D:\MonitorWavsFolder，可在 Config 面板内修改）：此时在这个文件夹内新增或修改的 wav 文件都会被记录。

2) 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，并更新到 Wwise 工程中去，会发生以下三种情况：

- 如工程中有相同命名的 Sound SFX，该 SFX 会被自动替换；
- 如工程中没有同命名 Sound SFX，但是同符合随机命名规则的兄弟 Sound SFX，会添加到其父级 Random 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，将会以 Random Container 的结构导入，并自动生成 Events。

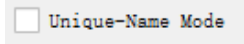
扩展选项：

a)



除了常用的以 SFX 导入外，也支持以 Voice 导入，并可以指定导入的 Language（注意：Language 如果自定义输入的话，命名必须与 Wwise 工程中一致）

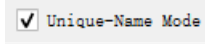
b)



：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，在默认配置（即不启用这个选项）的时候需注意：

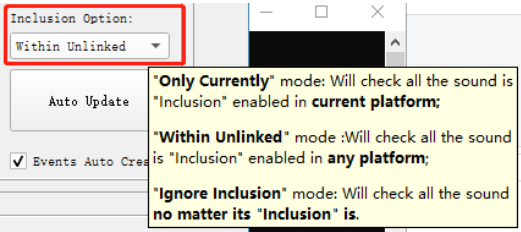
- SFX 和 Voice 最好不要一次 Auto-Update。
- 不同 language 的 Voice 也不要一次性的 Auto-Update
- 不同 language 的同一句话，即一个 Sound 下的不同 Language 样本，推荐使用完全一样的名字，Auto-Update 会自动导入同一个 Sound

c)



启用选项：该模式适合所有样本，包括不同 Language 都没有重名的命名风格。Auto-Update 时会完全根据 wav 文件的命名导入，而不受 扩展选项 a) Imports As 设定的影响

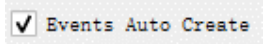
d)



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 Sound（SFX or Voice）：

- Only Currently：这个模式下，仅会 Update 当前平台 Inclusion Enable 的 Sound
- Within Unlinked：默认模式，只要有一个平台的 Inclusion 是 Enable 的，即为有效，可以被 Auto -Update。
- Ignore Inclusion：无视 Inclusion 选项，只要是 Sound，都会 Auto -Update

e)



：可以勾选新增的 Container 是否要自动生成 Events


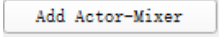

功能模块③：Auto Switch Assignment

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, 这个功能可以帮你批量化快速完成! (注意: Wwise 2017.1.x 不支持该功能)

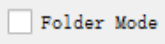
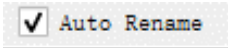
事前准备:

- 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) 选中一个 SwitchGroup, 即例子中的 Switch_ABC, 并点击 
- 2) 选中一个包含 SwitchContainers 的 Actor-mixer, 并点击 
- 3) 在 wwise 工程中, 选中所有 Container_X 后, 点击 


扩展选项:

- a)  **Folder Mode**: 该模式下, 在步骤 3) 中, 也可以选中 Container_X 的父级 Hierarchy 后进行 Auto Switch Assignment. 并且可以筛选 Hierarchy 下特定类型的 Containers.
- b) 假如勾选了 , 在步骤 3) 之后, 会自动的将 Containers 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

本模块可以批量生成或修改 Soundbanks.

步骤:

- 1) 在面板  勾选 Soundbanks 所需要包含的 Inclusion 类型
- 2) 选择好 Inclusion 类型后可以:

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



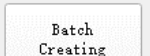
便可批量修改所选的 SoundBanks 的 Inclusion 类型

B. 通过下拉框  选择 SoundBanks 批量生成模式:

i. Folder 模式: 在 Wwise 工程中选中 Folders 或者 WorkUnits, , 然后点击

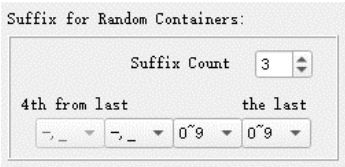


便可一键生成 Folders/WorkUnits 各自对应的 Soundbanks.

ii. Single Events 模式: 在 Wwise 工程中选中 Events 或者包含 Events 的 Folders, 然后点击 , 便可一键生成每个 Events 所对应的 Soundbanks.

其他：

- 1) 菜单 File -> Get Project Size 可以检测工程规模大小(Event 和 Sound 的数量),与 Auto-update 功能类似, 也是有三种 Inclusion 模式, 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 工程的 Wappi 连接。
- 3) 关于随机命名方案面板：



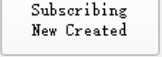

(图中的规则为：最后两位为数字，倒数第三位为短折号或下划线)

只要命名满足后 x 位分别是各自的字符类型的，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

在功能模块②，使用 Auto-Update 功能时，会以这里随机命名的规则为依据，查找兄弟 Sound 或者构建全新的 Random Container。

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。如启动后变更 Windows 监控文件夹，请保存设置并重开程序。