

# Wwise集成Unity注意事项

在网上看了很多教程，都有一个特点，那就是生成Soundbank并导入到Unity是一瞬间的事情，没有看到一个有用的教程，然而自己集成的时候有一堆问题。

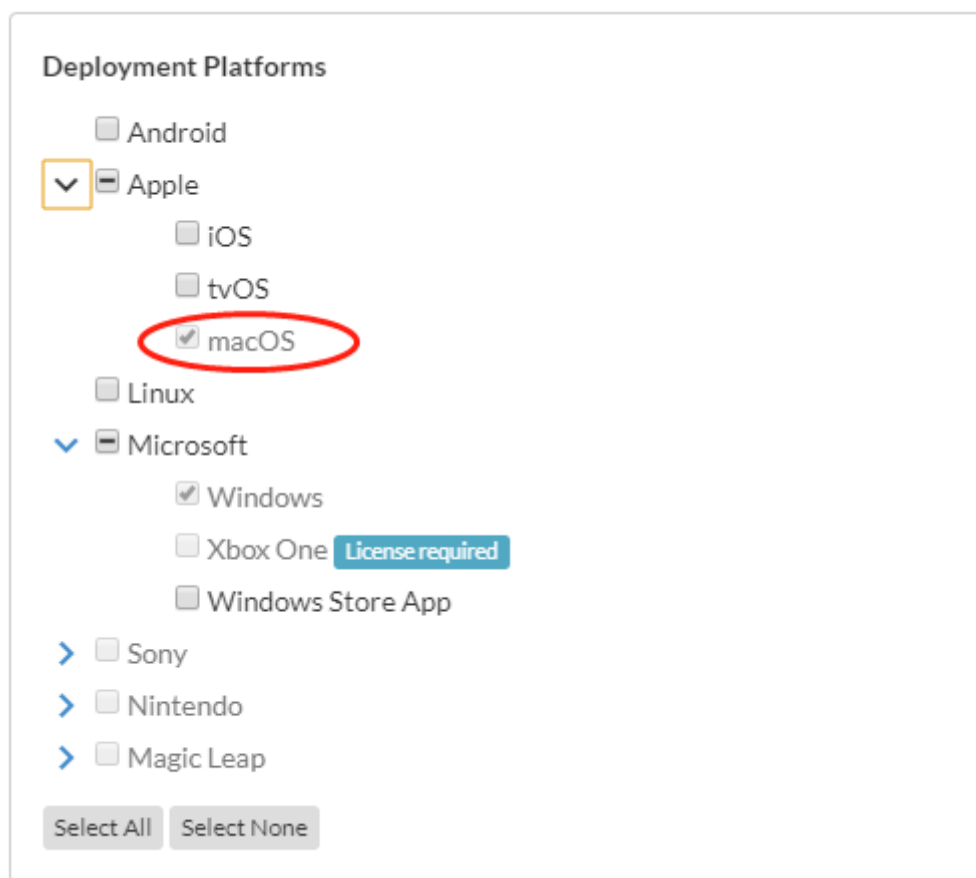
**集成背景：原项目的Wwise不能用，需要新接入一个Wwise工程。**

## 1.安装前注意

安装的时候需要选择部署(deploy)的平台的Sdk

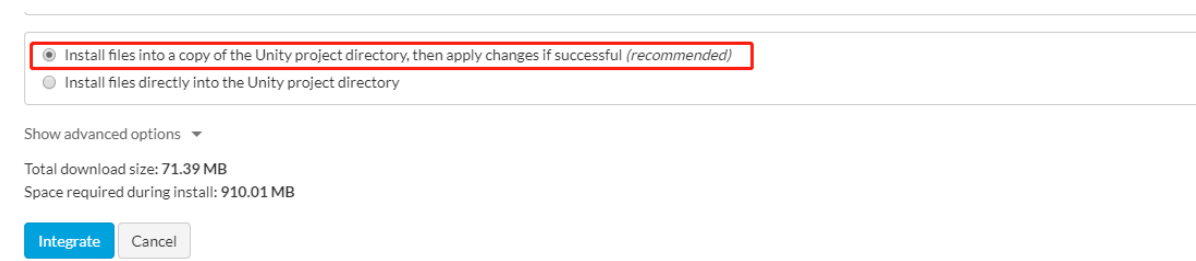
必须得勾选左边的SDK,Authoring, 和Apple的MacOs

因为后面的集成的时候是这样的



可以注意到，MacOs竟然是默认选项，**假如你安装前没有安装MacOs，谁会安装呢？？？**那么集成的时候按钮就是灰色的，并且由于Apple是折叠的，你看不见所需的版本，于是你会一脸懵逼？假设你点击它给你的提示按钮，提示你缺失文件，当你点进去后也不会告诉你缺失哪些东西。

## 2.集成前注意



**不要选(Recommende)!!!! 不要选(Recommende)!!!! 不要选(Recommende)!!!!**,因为Wwise会将一些文件注入到你的工程，当集成失败后它会将你的工程还原，**这意味着他会完整的复制一遍你的整个工程（我们的工程20个G）**然后才开始进行集成工作，一个上午就过去了!!!!!!!!!!!! 最后还失败了!!!

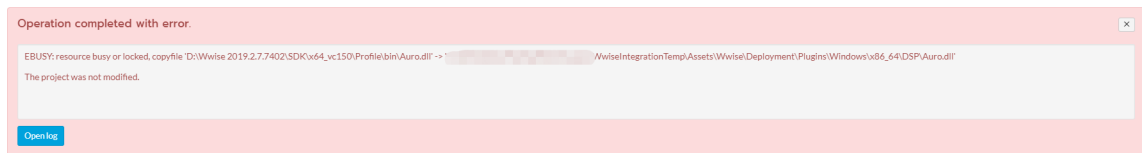
## 保证你的工程没有编译错误，可以有警告

这不是我说的这是官方说的，可以去官网上看，不上图了。

常规情况肯定不会出现，意想不到的情况是，我如果在已有的项目里新建一个工程，那么我需要删除Asset/Wwsie(官方说的卸载方法),**但是我们的项目已经有一套完整的依赖于老版本Wwise代码的一套框架，当我移除时必然会出错！这也是我为什么在空项目中正常，一入手我们的项目就失败，并且，集成时不能开Unity，所以这个错误更难发现!!!**

## 3.集成后注意

集成后你可能会发现



别慌，这种情况是偶然的，删除掉Asset/Wwsie,Libiary,WwiseProj,还有一个xxCompletexx文件。我的解决方式是，找一个空项目，计入集成界面，不要点集成，返回再试试，如果再失败重复上一个步骤，如果还失败，再完整集成一个空项目，然后再回去试试。