

# 游戏音频设计

---

## 2025.4.1 第三周课前准备

### 游戏音频中间件

- 再次确认 Wwise 已正确安装且受 Github 版本控制；
- 可以前往 Wwise 官方提供的 [Wwise Fundamentals](#) 教程，了解更多基础知识；

### 游戏引擎

- 参考[此文档](#)，完成 Unreal Engine 游戏引擎的安装；
- 将新建的 UE 工程放入 GitHub 仓库，记得使用 GAD-Project-Public 仓库中 ignoreConfig/UE 目录下提供的相关 ignore 文件；

### 游戏引擎与游戏音频中间件的整合

- 参考[此文档](#)，尝试完成 Wwise 和 UE 的整合工作。
-