

External Source Manager 소개

목차

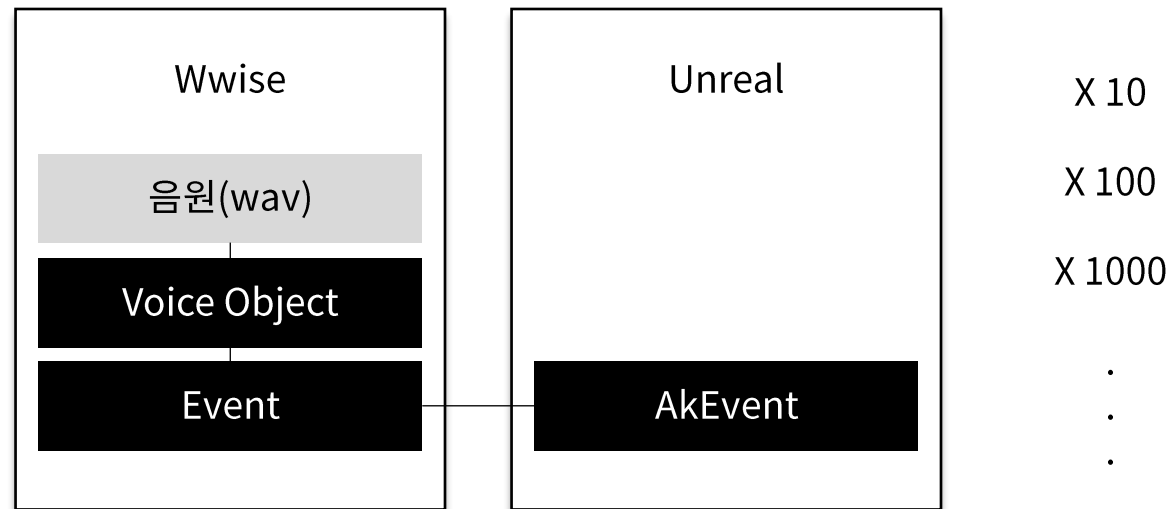
1. 툴 소개 ([Wwise External Source Manager](#))
2. v1.2 업데이트 설명 ([\(v1.2\) External Source Manager](#))
3. 사용 방법 ([\(v1.2\) ESM 사용 가이드](#))
4. 설치 방법 ([\(v1.2\) ESM 설치 가이드](#))

ESM이 뭔가요? 어떤 직무와 관련 있나요?

- **ESM:** 대량의 사운드 애셋 관리를 편하게 해주는 구조(External Source)를 취할 수 있도록 데이터를 준비해주는 툴
 - 정형화된 데이터에 적합(e.g., 다이얼로그)
 - 실행시간 관여 X, 실행시간에 사용할 데이터 생성 O
 - 워크플로우 개선을 통한 작업량 감소 및 작업시간 단축 기대
 - Stand-alone 형태이므로 통합 없이 다운로드만 받으면 되나, 관련 기획 및 구현 필요
 - 기획 필요사항: 외부 음원 활용 방향, 데이터 입출력 구조 등
 - 구현 필요사항: 외부 음원 호출 로직 등
- **관련 직무:** 보이스 디자이너, 일부 사운드 디자이너, (기획자/프로그래머)

ESM 쓰면 워크플로우가 어떻게 달라지나요?

- 기존: 음원 하나마다 관련된 사운드 오브젝트 생성
 - 음원 개수 증가 시 관리 필요한 애셋도 수배 증가
 - 음원이 변경/삭제될 때마다 연관 데이터 변경/삭제 필요



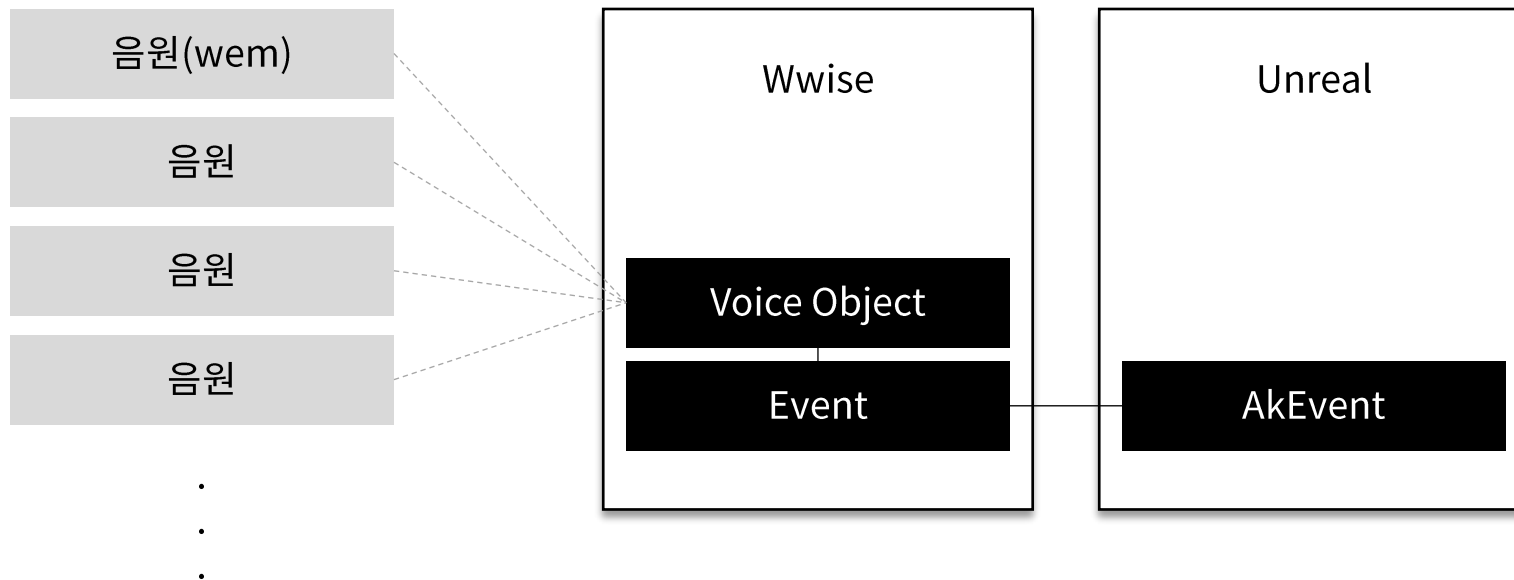
ESM 쓰면 워크플로우가 어떻게 달라지나요?



•
•
•

ESM 쓰면 워크플로우가 어떻게 달라지나요?

- 변경: 소수의 사운드 오브젝트를 재사용해 다량의 외부 음원 재생
 - 음원 개수가 아니라 음원에 적용 필요한 이펙트 종류(2D/3D 등)에 따라 오브젝트 생성
 - 음원 변경/삭제 시 ESM에서 변경사항 감지하여 처리 가능



DemDialogue - ExternalSourceManager v1.1.0

FileSettingsActionShow Output FoldersSource ControlHelp

프로젝트 정보

Wwise

UE_5_3_Ww_2022_1_8_WwiseProj

Unreal

UE_5_3_Ww_2022_1_8.uproject

Wav 폴더

M2ComGlu_0101_Elara

Wem 변환 프리셋

Default

FX

"Default" 프리셋 설정 변경

AkEvent

Play_ExternalVoice_Default

External Src Name

External_Source

SoundBank

New_SoundBank

제크된 항목 Wem 변환

Wem 전체 삭제

PlatformWindowsLanguageEnglish(US)

목록 새로고침 (표시중인 파일 : 전체 파일 = 8 : 8)

	변환 프리셋	파일 이름	파일 상태	wav	wem	변환 상태	녹음 상태	Text
<input type="checkbox"/>	FX	VO_M2ComGlu_0101_Elara_Thaddeus_D02_S02_BA7A C87D	-	O	X	Wem 생성 예정	Rec	But worry not, Thaddeus.
<input type="checkbox"/>	Default	VO_M2ComGlu_0101_Elara_Elara_D02_S01_0B374A6C	-	O	X	Wem 생성 예정	Rec	The map points to a path through the Whispering Woods.
<input type="checkbox"/>	FX	VO_M2ComGlu_0101_Elara_Thaddeus_D02_S04_4C6CE 02F	-	O	O	변환 완료	Rec	The very air shall hum our victory song.
<input checked="" type="checkbox"/>	Default	VO_M2ComGlu_0101_Elara_Elara_D01_S03_ABB2D35E	-	O	O	변환 완료	Rec	Ancient magic, you say? My blades hunger for a dance with such enchantments.
<input type="checkbox"/>	Default	VO_M2ComGlu_0101_Elara_Alistair_D01_S02_3F6FDA4 E	-	O	O	변환 완료	Rec	(smirking) Tread carefully? I prefer to dance through shadows, Alistair. Trees can't gossip like the shadows can.
<input type="checkbox"/>	FX	VO_M2ComGlu_0101_Elara_Thaddeus_D02_S03_E034E 189	-	O	O	변환 완료	Rec	Lightning and shadows? Quite the pair we make.
<input type="checkbox"/>	Default	VO_M2ComGlu_0101_Elara_Elara_D01_S04_BDABC0ED	-	O	O	변환 완료	Rec	Shadows reveal more than daylight ever could.
<input type="checkbox"/>	Default	VO_M2ComGlu_0101_Elara_Elara_D01_S01_B5924A82	-	O	O	변환 완료	Rec	Ancient secrets, fate entwined. Let the dance begin, my friends.

생성 예정 0개 / 삭제 예정 0개 / 처리 불가 0개

"VO_M2ComGlu_0101_Elara_Elara_D01_S01_B5924A82.wav" 원본 재생: Spacebar / AkEvent 재생: Ctrl + Space

Wwise 오디오 엔진

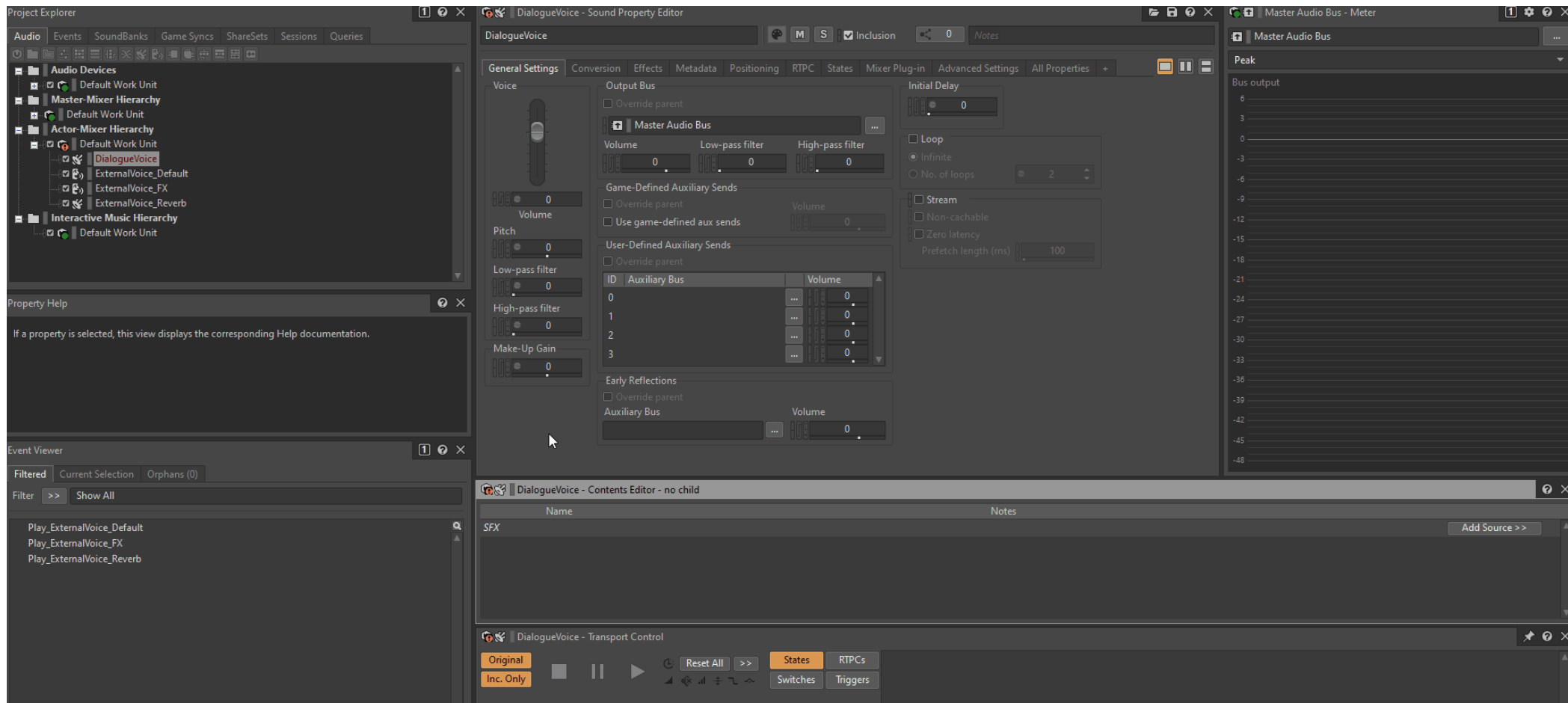
툴 소개

[Wiki] [Wwise External Source Manager](#)

v1.2 업데이트 내용

	내용
범용성 개선	<ul style="list-style-type: none">• Wwise 2022 지원• 프로젝트 커스텀 기능이 구조 상 공식적으로 분리됨
데이터 구조 유연화	<ul style="list-style-type: none">• 세션별로 출력 폴더 분리 가능• 사용자 정의 칼럼 지원 (파일 네이밍 규칙을 기반으로 사용자가 직접 칼럼 추가 가능)
개발 파이프라인 통합 고려	<ul style="list-style-type: none">• CLI 기능 지원• 프로파일링 개선
사용성 개선	<ul style="list-style-type: none">• 편의 기능 추가 (기본 칼럼 3종 추가, 사운드 बैं크 자동 입력, 유효성 추가 검사, 테이블 csv 형식으로 내보내기 등)• 그 외에 버그 픽스, UI 개선, 가이드 문서 개편 등

사용 방법 (Wwise)



사용 방법 (ESM)

- (Wiki) [\(v1.2\) ESM 사용 가이드](#)

설치는 어떻게 하나요?

설치 과정

- ① 배포 파일의 압축 해제
- ② Wwise 버전에 맞춰 설정 파일 변경
- ③ (필요 시) ESM 퍼포스 보조 툴 설정 파일 변경
- ④ 인게임과 ESM 데이터 연동

감사합니다 😊