

# ReaWwise手册

---

## 概述

ReaWwise是一个REAPER扩展，声音设计师可以用它将音频文件从REAPER转移到Wwise项目中。转移过程中会在手动定义的层次中创建Wwise对象，因此Wwise用户可以立即开始使用导入的声音。

ReaWwise可以通过ReaPack软件包管理器和我们的[GitHub仓库] (<https://github.com/audiokinetic/ReaWwise/releases>) 获得。

ReaWwise使用REAPER通配符来创建文件系统中的目录和Wwise中的对象名称。对REAPER通配符的全面讨论超出了本文档的范围。请参考 [REAPER 用户指南](#) 以了解更多信息。

## 安装ReaWwise

---

你可以通过REAPER中的ReaPack包管理器来安装ReaWwise，也可以从GitHub仓库中下载，或者从源文件中构建它。下面的章节解释了这三种安装方法，同时也解释了如何定位包含ReaWwise文件的UserPlugins目录。

- [名为 "通过ReaPack安装ReaWwise "的部分](#)
- [名为 "手动安装ReaWwise "的部分](#)
- ["从源代码安装ReaWwise "一节](#)
- ["定位REAPER UserPlugins目录 "一节](#)

## 通过ReaPack安装ReaWwise

---

ReaPack是REAPER最流行的软件包管理器。你可以用它来发现、安装和更新脚本和扩展。

### 下载并安装ReaPack

如果你还没有，请从[ReaPack网站] (<https://reapack.com/>) 下载ReaPack。请参考[ReaPack用户指南](#)了解安装说明。

### 导入Audiokinetic的REAPER工具库

在你通过ReaPack安装ReaWwise之前，你必须导入Audiokinetic的REAPER工具库。

#### 导入资源库：

1. 在REAPER菜单栏中，点击**扩展程序>ReaPack>导入存储库**。打开一个对话框。
2. 在对话框中，插入Audiokinetic的REAPER工具库的URL：  
<https://github.com/Audiokinetic/Reaper-Tools/raw/main/index.xml>。
3. 点击**Ok**，完成导入。

### 安装ReaWwise

在你导入工具库后，通过REAPER安装ReaWwise。

#### 安装ReaWwise：。

1. 在 REAPER 菜单栏中，单击 **扩展程序 > ReaPack > 浏览包**。打开一个对话框，显示可供安装的软件包列表。

2. 右击ReaWwise软件包，选择你要安装的版本。
3. 单击对话框右下角的**应用**。ReaWwise 软件包被下载并移动到 REAPER UserPlugins 目录中（参考名为 ["定位 REAPER UserPlugins 目录"的部分](#)）。
4. 4. 插件安装完成后，重新启动 REAPER 以使用安装的 ReaWwise 的最新版本。ReaWwise扩展现在可以在**扩展**菜单中使用。

## 手动安装ReaWwise

ReaWwise可以从GitHub下载。

### 要手动安装ReaWwise

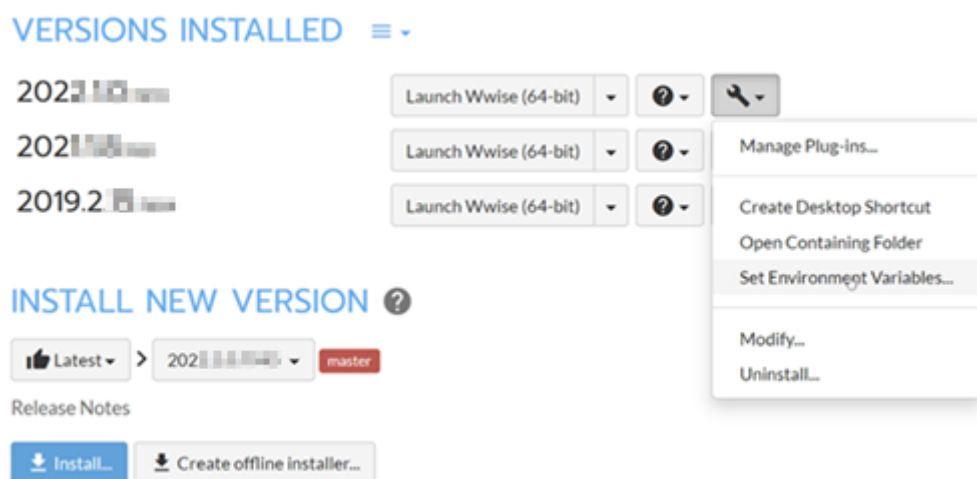
1. 进入Audiokinetic [GitHub仓库](#) 并下载ReaWwise扩展。
2. 提取档案的内容。
3. 将 `reaper_reawwise.{dll|dylib}` 复制到REAPER UserPlugins目录中（参考名为 ["定位REAPER UserPlugins目录"的部分](#)）。
4. 如果REAPER处于打开状态，请重新启动应用程序。ReaWwise扩展现在可以在**扩展**菜单中使用。

## 从源代码安装ReaWwise

在你从源码构建扩展之前，需要具备以下条件。

- Git
- CMake（最小版本3.22.0）
- 特定平台的构建工具（Visual Studio或XCode）。
- 带有SDK (C++) 包的Wwise（最小版本2021.1.1）。
- 通过Audiokinetic Launcher为Wwise和Wwise SDK设置环境变量。

1. 在Wwise页面上，点击与所需Wwise安装相关的扳手图标，然后点击**设置环境变量**。



2. 在打开的对话框中，点击**Yes**。

### 从源头上构建ReaWwise:

1. 在命令行中，依次运行以下命令。
  1. `git clone https://github.com/audiokinetic/Reawwise.git`。
  2. `cd Reawwise`。
  3. `git submodule update --init`。
  4. `mkdir build`。

5. `cmake ./build`。

一个二进制文件被建立并自动移动到以下目录，这取决于你的操作系统：

- Windows: `%appdata%\REAPER\UserPlugins`。
- Mac: `~/Library/Application Support/REAPER/UserPlugins``。

*info\_outline*

Note

如果你正在运行REAPER的便携式安装，你必须把二进制文件从上述位置移到便携式安装的UserPlugins目录下。(参考名为["定位REAPER UserPlugins目录"的章节](#)。

2. 如果 REAPER 已打开，请重新启动该应用程序。ReaWwise扩展现在可以在**扩展**菜单中使用。

## 定位REAPER UserPlugins目录

---

默认的用户Plugins目录是以下之一，取决于你的操作系统。

- Windows: `%appdata%\REAPER\UserPlugins`。
- Mac: `~/Library/Application/Plugins`。 `~/Library/Application Support/REAPER/UserPlugins`。

然而，如果你做了REAPER的便携式安装，UserPlugins目录将是不同的。如果你不确定该目录在哪里，你可以找到它。

### 要找到REAPER UserPlugins目录：

1. 打开REAPER。
2. 在菜单栏中，点击**选项>在资源管理器/搜索器中显示REAPER资源路径**。一个资源管理器/搜索器窗口打开，找到UserPlugins目录的位置。

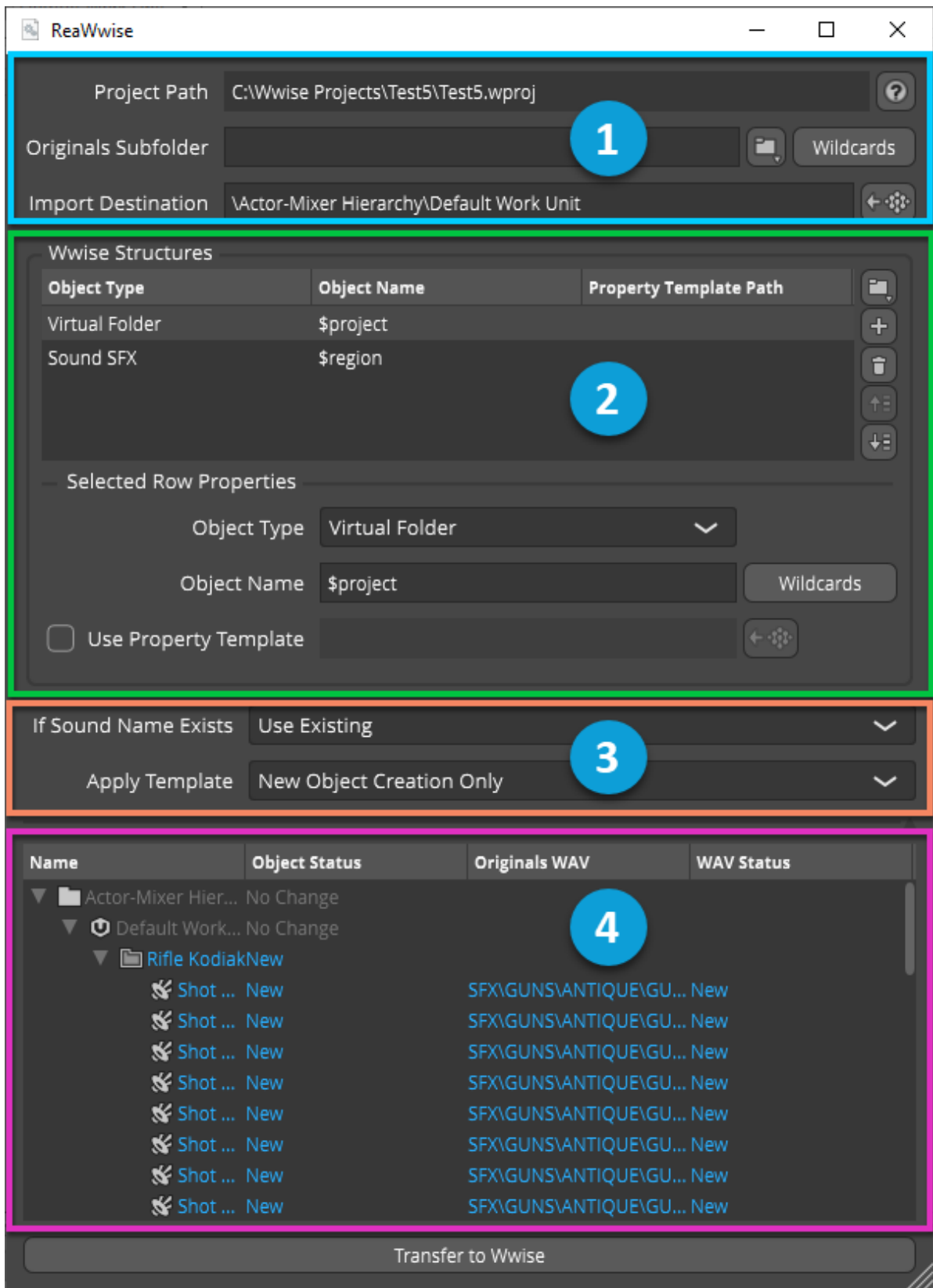
## 用户界面概述

---

ReaWwise 扩展由一个对话框组成，可通过 REAPER 中的扩展菜单访问，其中有各种必填和可选字段。

ReaWwise 会自动从 Wwise 检索某些信息（如项目路径），但也包含各种其他选项，您可以用它们来定制新创建的 Wwise 对象层次、对象名称和属性以及传输行为。

下面的图片显示了ReaWwise对话框，以及一些样本数据。在这个例子中，文件已经准备好传输到Wwise。



1

ReaWwise对话框的顶部部分包含了文件系统和Wwise对象层次结构中的几个基本路径：**项目路径**。当前在Wwise中打开的Wwise项目的路径。**Originals Subfolder**。转移音频文件的目录，相对于当前Wwise项目的Originals文件夹。在Wwise对象层次结构中传输音频文件的位置。

2

Wwise结构表定义了Wwise对象的层次结构，文件将被转移到其中。该表的每一行都列出了Wwise对象的类型和映射的REAPER通配符。通配符的值决定了你在传输音频文件时将创建的相应对象的名称。在选定行属性部分，你可以改变选定行的对象类型，并选择不同的通配符来生成对象名称。

### 3

以下选项决定转移行为：**如果声音名称存在**。决定如果任何现有的Wwise对象与你要转移到Wwise中的文件有相同的名字，该如何处理。**应用模板**。决定何时应用属性模板，如果你使用任何模板的话。

### 4

预览窗格显示的是文件传输后在Wwise中出现的对象层次结构。当你改变Wwise结构表中的条目时，预览窗格也会随之改变。

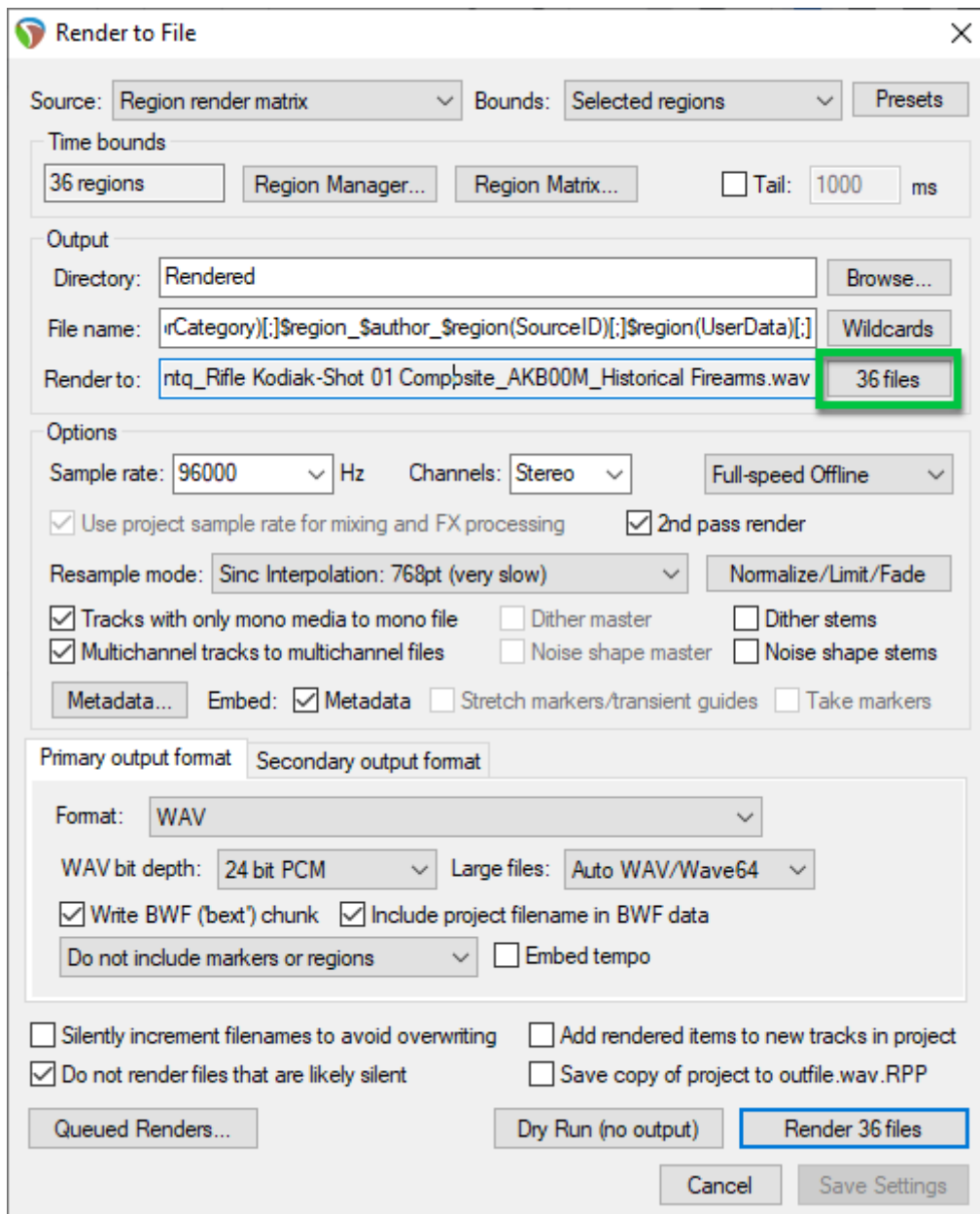
## 将文件传输到 Wwise

要用 ReaWwise 传输文件，Wwise 和 REAPER 都必须打开，以确保 ReaWwise 能够自动检索必要的路径和其他文件及项目信息。

但是，您必须决定如何将文件导入 Wwise 层次结构中。由于 ReaWwise 将 REAPER 通配符映射到 Wwise 对象，因此您必须仔细规划所需的对象结构。例如，你可能想把音频文件作为 Wwise Sound SFX 对象导入到虚拟文件夹下，或者导入到虚拟文件夹下的容器中。你选择的结构必须在 Wwise 中有效，所以在你传输任何文件之前，在 Wwise 项目资源管理器中进行试验，以确保你所需要的结构是有效的。



**要将文件传输到Wwise：**。

1. 在Wwise中，加载你想传输音频文件的项目。
2. 在REAPER中，加载包含你想传输到Wwise的音频文件的项目。
3. 在REAPER中，点击**文件>渲染**。渲染到文件"对话框打开。这个对话框中的设置决定了哪些文件将被传送到Wwise。要查看文件列表，请点击"渲染到"字段右边的按钮。在下面的例子中，根据渲染设置，将有36个文件被传送。







4. 单击**扩展程序 > ReaWwise**。ReaWwise扩展对话框打开。

5. 在以下字段中指定项目和文件路径信息。


- **项目路径**。ReaWwise 会自动从打开的 Wwise 项目中检索此路径。
- **原始的子文件夹**。ReaWwise 会根据 Wwise Originals 文件夹自动确定此路径，但完整的路径不会出现在对话框中。要打开该文件夹，请点击文件资源管理器按钮 。你可以使用 REAPER通配符在路径中添加子文件夹。子文件夹的名称由所选通配符的值组成。
- **导入目的地**。Wwise项目层次结构中传输文件的位置。要改变目的地，在Wwise项目资源管理器中选择一个节点，然后点击**与Wwise中的选定对象同步** 。

6. 在Wwise结构部分，指定以下信息，将源文件映射到带有REAPER通配符的Wwise对象。

- **Wwise Structures**。为了定制所需的Wwise层次结构，你可以添加 ，删除 ，并重新排列  行，并在选定行属性部分修改REAPER通配符与相应Wwise对象类型的映射。

表中的每一行都对应于Wwise对象层次结构中的一个级别。层次是按降序确定的，而且必须符合Wwise的要求。例如，你不能把Sound SFX对象直接放在Physical Folder下面。你也可以把Wwise结构保存为预设，以便在以后的传输中使用。使用预置按钮  来保存和加载预置。

| *info\_outline* | Note | | | :----- | --- | | ReaWwise  
使用绝对对象路径将项目从REAPER转移到Wwise。路径中任何不存在于Wwise中的对象都会在传输过程中被创建。有时，你在 ReaWwise 中定义的对象层次结构会导致对象路径中包含一个或多个在 Wwise 中已经存在的祖先。在这种情况下，如果现有的对象类型在 ReaWwise 中有不同的定义，那么在传输过程中就不会改变。| |

- 如果需要，您可以使用属性模板，在传输音频文件时将属性设置从 Wwise 对象复制到选定的行。例如，如果你想确保所有传输的文件都使用与当前Wwise项目中某个Sound SFX文件相同的效果，那么模板就很有用。要使用模板，请选择**使用属性模板**，然后在Wwise中，在Wwise项目资源管理器中选择需要的对象，然后点击同步按钮 。

7. 如果有重复的声音名称，或者你使用的是模板，请选择决定传输行为的选项。

- **如果声音名称存在。** 决定如果一个对象的名字已经存在于Wwise中该怎么做。三个选项是。
  - **使用现有的。** 保留现有的声音，但增加转移的文件作为源音频文件。新文件不会成为现有对象的主要音频源，除非它们的名字与现有源相同，因此会覆盖它们。
  - **替换。** 删除并重新创建声音，将转移的文件作为来源。
  - **创建新的。** 创建新的声音，并将增量附加到名称上，例如SoundName\_01。现有的声音不受影响，除非现有的音源与新传输的文件名称相同。在这种情况下，新的音源将覆盖现有的音源。
- **应用模板。** 如果你在上一步选择了一个属性模板，则决定何时将其应用于转移的对象。
  - **总是。** 将模板属性应用于新的和现有的声音。
  - **只创建新对象。** 只对新的对象应用模板属性。

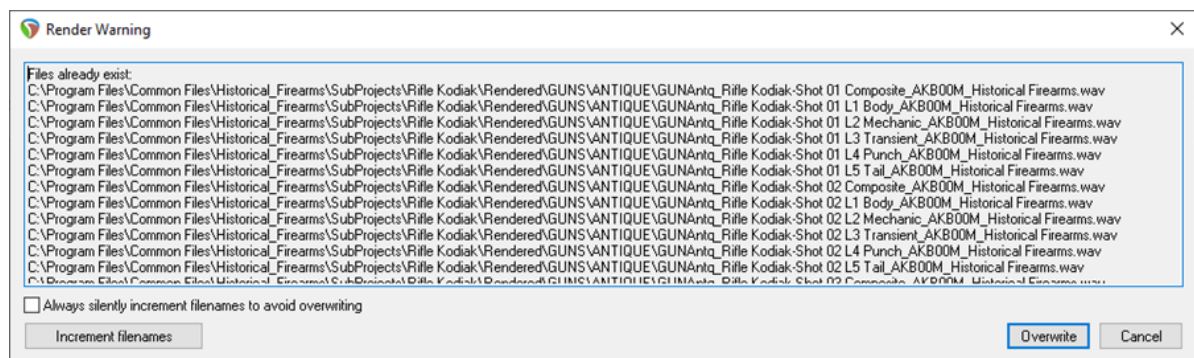
8. 点击**传输到Wwise**。一个REAPER窗口打开，显示转移的进度。当它完成时，会出现一个需要行动的对话框。

9. 点击**继续**。出现一个摘要对话框。

10. 要查看转移的细节，点击**查看细节**。否则，点击**放弃**。转移的音频文件现在可以在Wwise项目浏览器中以所需的结构出现。

## 多次传输文件

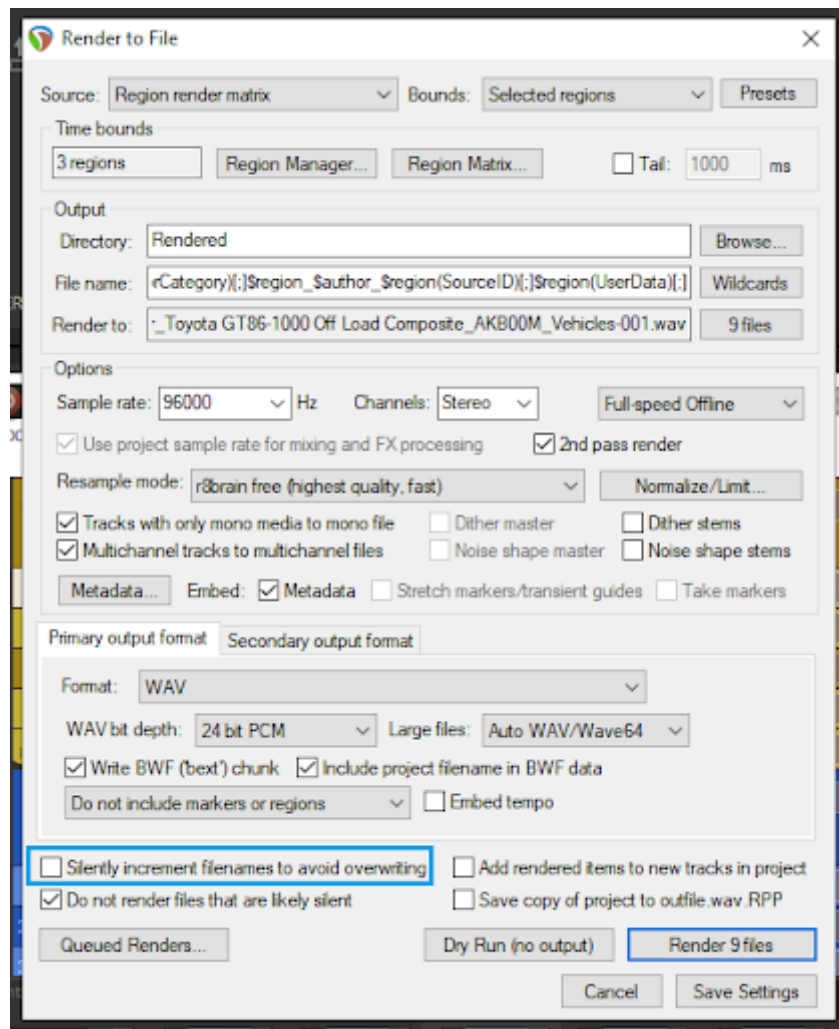
你可以多次从REAPER向Wwise传输相同的文件。如果你这样做，你必须决定是否覆盖先前传输的文件。在你第一次尝试传输相同的文件时，会打开 "渲染警告" 对话框。



有几个选项。


- 要替换现有的文件，点击**覆盖**。
- 要保留现有文件并传输一次新的文件副本，请点击**增加文件名**。
- 要确保你永远不会覆盖文件，并且总是以递增的文件名导入新的副本，请选择**总是默默地递增文件名以避免覆盖**，然后点击**递增文件名**。

如果你选择了最后一个选项，当你重复传输文件时，该对话框就不会再出现了。然而，在这种情况下，你可能会有许多文件的副本，这可能是不可取的。要禁用这个选项，请转到**文件>渲染**。在**渲染**对话框中，清除**默默地递增文件名以避免覆盖**的选项。



## 已知的问题

ReaWwise目前包含以下已知问题。

- 如果目标文件路径包含以下任何一个特殊字符，则音频文件传输失败。 \*?"<>
- 在您从某个下拉菜单（如对象类型菜单）中选择一个选项后，即使您选择了一个选项，该菜单仍处于焦点位置，尽管没有任何视觉指示。例如，当你按下方向键时，你可能会无意中改变字段中的值。
- 在所进行属性部分，如果你点击同步按钮 ，然后按Tab，然后Enter，就会出现一个叫做（无选择）的隐藏属性。
- UI中的几个按钮没有工具提示。
- 如果你使用的通配符与源音频中的任何数据不对应，文件传输就会失败。
- ReaWwise与Wwise主要版本2022.1及以上版本完全兼容。如果您使用的是Wwise的早期版本，则无法使用属性模板：在2021.1及以前的主要版本中，用户属性模板和应用模板选项被禁用。

此外，如果您使用的是Wwise 2019，则无法使用[ak.wwise.core.undo.beginGroup](#)来通过单一操作恢复整个文件传输。

## 故障排除

ReaWwise不在ReaPack中浏览包对话框的包列表中。



ReaWwise 是 ReaTeam Extensions ReaPack 仓库的一部分。在 REAPER 菜单栏中，单击 **Extensions > ReaPack > Manage repositories**。在 "管理存储库" 对话框中，确保 ReaTeam Extensions 被选中。如果没有，选择它并点击**应用**。

**当 REAPER 和 Wwise 在不同的机器上时，传输文件不起作用。**

ReaWwise 不支持多机设置，即 REAPER 和 Wwise 位于不同的机器上。导入过程假定文件路径对 REAPER 和 Wwise 都有效。

## ReaWwise 发行说明

---

本节包含 ReaWwise 的所有发布说明。

- [名为 "1.0 版发布说明" 的部分](#)

### 发布说明 1.0 版本

---

- 初次发布