

StardewMUI 2023 / SMUI 6

开发者官方离线文档

轻松访问：在“查阅文档”按钮上右键可以在内置浏览器中打开此 PDF 文件
受支持的查看器可以提供目录功能，请合理利用来快速找到页面
本文包含许多梗句式，如有不适，尽快适应

产品信息

由 1059 Studio 打造的 SMUI 系列 第六代 星露谷模组管理器，基于 .NET 8 框架。界面使用 SunnyUI 设计，商业授权许可证见产品关于选项卡。作为全球唯一以用户编程为核心设计的星露谷模组管理器，SMUI 拥有完全自主研发的核心逻辑和数据标准，真正做到完全支持全部类型的模组安装方式，并可实现多种高级安装规则。

SMUI 力求专业性，面向所有能够以原始方式独立安装和更新模组的玩家群体，而不是小白化。

因此很遗憾，在 SMUI 这里不存在所谓的全自动更新，不是没有更新功能，别看走眼了。世间没有完美的事物，通过对 SMUI 管理模式的深度开发，使用 SMUI 带来的专业性、自由度、主次明确的分类管理等已完全足够弥补在更新模组效率上的不足，你将体验到完全超越其他模组管理器的高端体验。如果你有强迫症那么这就是你的最佳选择，因为我也是强迫症。

学习 SMUI 需要较强的动手能力，综合评估下来看一天内可以上手，一到两个星期内可以熟练至精通。

当然你要是以基础为目标也可以一分钟上手。产品的内容比较多，熟知每一项功能和设置都需要花费时间。它不像传统的管理器那样简单，但最终成果是超值的，在各种反馈中，能够熟练操作 SMUI 的玩家几乎没有再换到其他管理器的想法。

小白墙

咱就是说，人不能，至少不应该这么离谱

- 算我求求你们了，不要把软件装到游戏目录好吗！
这会破坏游戏文件，如果你已经干了，控制面板卸载然后整个游戏文件夹删除重新安装游戏
- 只有一个起始页面选项卡？你没通过试炼，除非中文和英文你都不认识
我觉得有必要申请个专利：《一种基于智商检测的许可协议签署方式》
- 子库不可用就去对应菜单看看吧。这点意识连初中生都有，都那么明显了
每天都有人来问，再问收费 114514 元
- 列表视图都是省略号？
但凡认真看了这文档的都知道，动一下窗口位置或者尺寸

持续关注更多炸裂操作



基础知识：名词



模组数据仓库（或称：本地数据仓库、数据库）：是存放 SMUI 所使用的全部模组数据的总和，它是一个固定位置的文件夹，由用户自由指定。没有必要在使用过程中频繁变动，可能会包含成千上万个文件。



数据子库：这是模组数据仓库直接包含的下一级文件夹，不过有一些指定名字的文件夹是 SMUI 用于处理数据的，那些文件夹不被作为子库。当有大量模组项但你并不需要使用其中的部分时可以将其转移到其他子库。你只能同时操作一个子库。



分类：子库的下一级文件夹。例如通用框架、常用功能、材质贴图、服装立绘等这些描述词。分类是进行高效有序管理模组项的重要功能。同时可以自由设定文字颜色和字体样式来将多个分类进行视觉上的分组。



模组项：分类的下一级文件夹。一个模组项包含一个模组的完整内容但不包含它的依赖项。一个模组项约等于一个模组，但绝对不等于多个模组比如把前置都塞进来万万不可。除此之外模组项还会包含安装规划配置文件、自定义信息等。

基础知识：核心原理概述

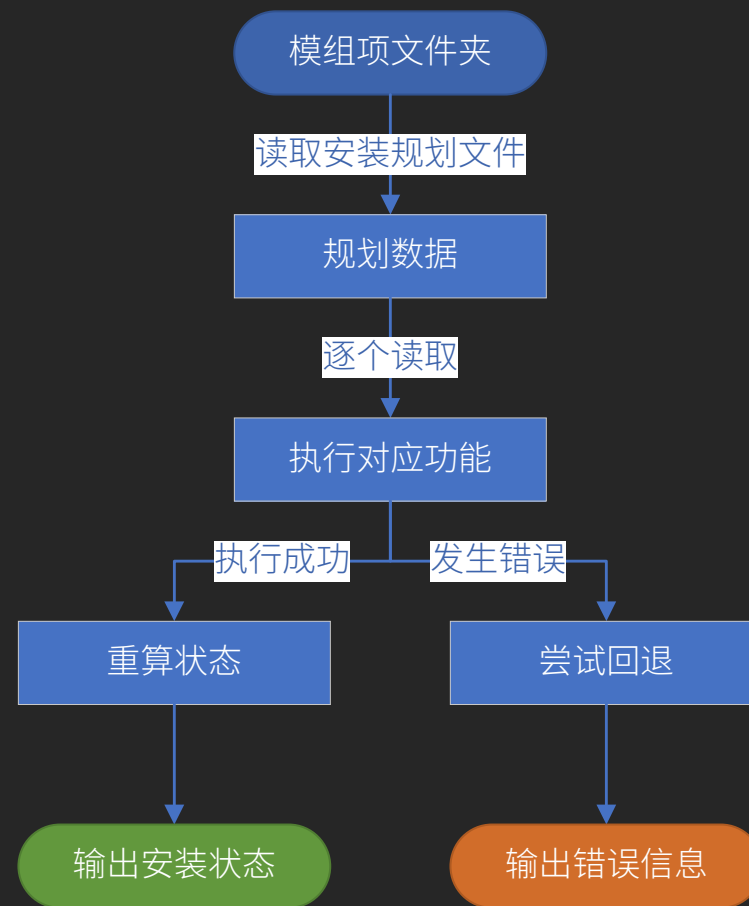
SMUI 最核心的部分是对模组项的处理，一个模组项一般情况下包含如下内容：

- 一个或多个包含 manifest.json 的模组文件夹（对于标准模组来说）
- Code 2（安装规划文件，必须，由 SMUI 生成）
- 其他配置文件：例如自定义版本号、自定义描述、截图文件夹等

总体逻辑可以参考右侧的流程图。

首先程序读取规划文件得到规划数据并逐条执行，根据每一种规划功能来实现各自的计算或者判断，从而影响最终的结果。如果发生错误，程序会从错误的条目位置反向运行卸载。这也就是所谓的“用户编程”模式。

通过这种方法实现的管理模式，可以真正做到支持全部类型的安装方法。另外由于安装操作等同于复制到游戏 Mods、卸载等同于删除，所以硬盘消耗较高，但记住数据仓库中的那份也相当于备份。

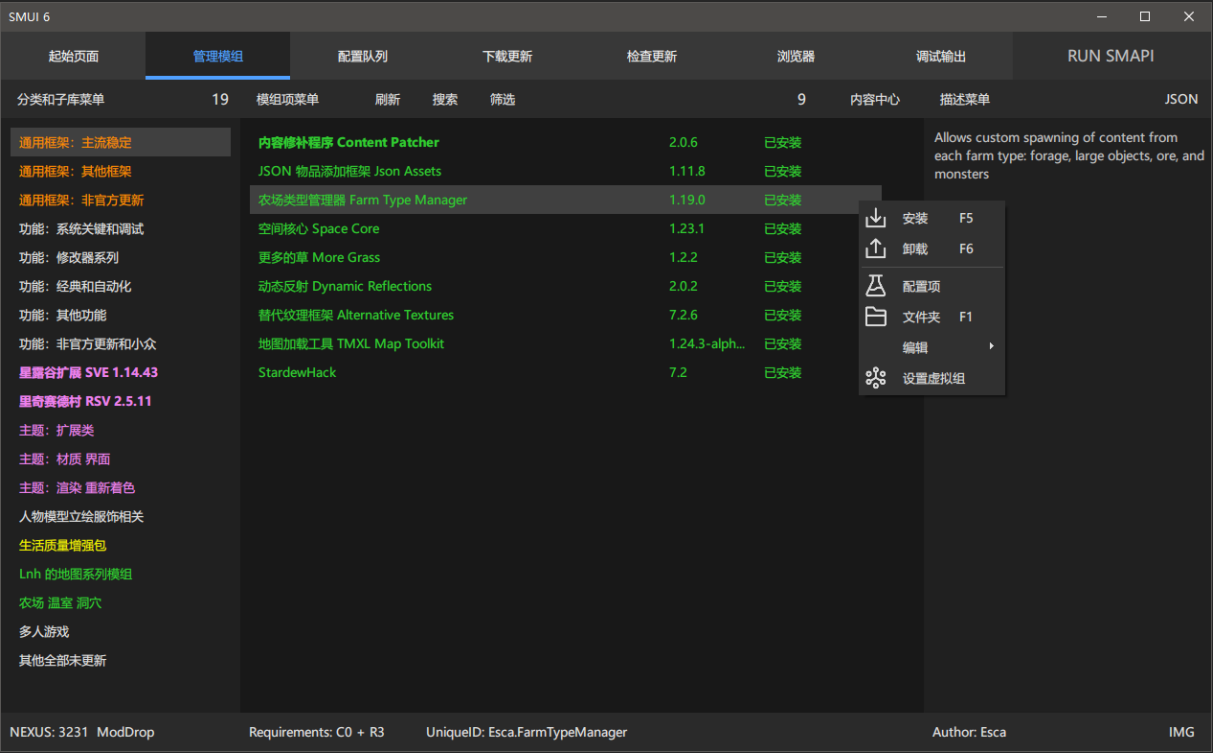


基础知识： 用户界面概述

SMUI 6 的主窗口中有非常多的内容，一个很大的横排选项卡铺满整个窗口，其内部还会包含第二级甚至第三级选项卡，这样就可以在有限的空间内容纳大量的内容。

在启动软件之后看到的是起始页面选项卡，右侧的截图是第二个管理模组选项卡，这是将是你日常进行模组管理的地方，当你熟练操作之后你的内容也会大致像我这样。

SMUI 6 只有暗黑模式，未来不会设计其他配色方案，因为只有黑色背景才能充分利用不同颜色来展示内容。



基础知识： 软件机制

在 SMUI 中绝大多数的数据显示都是不会自动刷新的，当你进行了相关操作时，如果不确定所显示的内容是否是最新的，可以点击对应的刷新按钮来确保数据最新。

出于对性能的优化以及节约 UI 线程的性能使用，有些时候你会看到界面尺寸没有正确显示。

移动一下窗口位置来看看其是否会显示正常。

当点击最大化按钮时也会出现这样的问题，如果你需要最大化使用，请进行“拖住标题栏到屏幕上边缘”而不是点击按钮。
未来不会考虑修复这些问题，这叫特性，不叫 bug



这些不是bug
是过度优化和
是所用组件特性

在下一个项目中
完美优化，但是
SMUI 这里已无心
思重制

屎山已经堆好了就不要动了

初始配置： 设置路径

转到【起始页面】→【设置】→【路径设置】选项卡

星露谷游戏路径：（必填）可以点击右侧的三个点按钮来进行自动搜索或手动选择，也可以手动填写，无需在意最后的斜杠，下同。

本地数据仓库路径：（必填）如果你是第一次使用 SMUI，请点击右侧按钮来进行全新创建流程。如果你之前使用过 SMUI，则可以直接选择已有的，四代和五代的库都可以直接使用，更早的不支持。

游戏备份路径：（可选）如果你要进行游戏文件替换，则必须填写此路径，否则在运行卸载的时候程序会删除游戏文件。这相当于另一个游戏路径，但是纯原版的。需要手动更新备份文件。

VSC 和 VS 路径：（可选）如果你使用这两款开发工具作为文本编辑器，则推荐填写上它们的可执行文件路径，然后你可以在管理模组选项卡中选择从编辑器打开模组项。



谁再把数据仓库路径设置成 Mods 文件夹的把本页抄 100 遍

初始配置：登录 NEXUS API

转到【在线服务】选项卡

要访问 NEXUSMODS 网站 API 进行更新和下载模组，必须填写账号的密钥（不是密码），点击右侧的“前往管理”两个按钮其一来转到指定网页，在网页最下面找到 **Personal API Key**，复制或申请后将其填写到此处。若要测试密钥是否正常可以点击“测试密钥”按钮。

非会员必须操作：如果你的账号不是会员，则必须在内置浏览器中登录账号，点击下面一个特长的按钮来进行登录，当然你在上一步中也可以在内置浏览器中完成登录。按照 NEXUS 网站规定非会员从接口下载文件必须提供额外参数，内置浏览器将完成这一步。

下方的两个 Token 一般情况下不需要填写，当程序检查更新以及获取新闻列表时会用到，使用自己的账号 Token 可以扩大访问限制。如果跟你相同公网 IP 的用户数太多很容易到达访问限制，通过这个可以缓解。如有需要请自行前往取得。

路径设置

地区和语言

在线服务

启动项

功能和数值

字体样式

隐私选项

存储管理

设置 WebView2

保存本页设置

NEXUSMODS Personal API Key

前往管理（系统）

前往管理（内置）

测试密钥

切换显示

非 NEXUS 会员请在内置浏览器登录账号才能下载模组

Gitee Personal Access Token

前往获取

Github Personal Access Token

前往获取

初始配置：选择使用 WebView2 的方式

转到【设置 WebView2】选项卡

内置浏览器你总要用到的，除非你完全不更新模组。SMUI 支持两种加载 WebView2 的方法：本机安装和独立版本。**默认选择本机安装**，正常情况下 Win10 及以上都预装了，如果被卸载了可以点击页面上的按钮去下载。

任意形式皆可，安装形式选择本机安装，固定版本选择独立版本。不需要特别在意版本号，当 WebView2 有更新时尽管更新。**另外真的有人在这里死磕，跟这个指定文件夹较劲，这TM是使用独立版本的时候设置的，有人还设置个SMUI安装目录还有设置游戏路径的，我真服了。**

附加硬件加速参数对两个选项都有效，在下一次创建浏览器对象时会传递预设的参数，以尝试开启 GPU 加速和 HEVC 支持（不保证真的有效果）。

记得在【存储管理】选项卡中清除缓存！



科技使人懒惰：希望你不要忘了 SMAPI 怎么手动安装

转到【起始页面】→【集成工具】→【SMAPI 安装管理器】选项卡

此工具可以一键安装或卸载 SMAPI，首先点击“获取文件表”来获取 GitHub 上可用的全部文件，从第一个下拉框中选择文件后点击“下载所选”，等待下载完成。下载完成后点击“刷新文件”来扫描本地已下载的安装包，从第二个下拉框中选择要进行安装或卸载的版本安装包，点击“运行安装”或者“运行卸载”来执行操作。

注意卸载 SMAPI 仍旧需要选择安装包，SMUI 并不会强行删除 SMAPI 的文件，而是通过向安装程序传递参数的方式来静默执行的。解压出的文件会在执行完毕后自动删除，当然如果发生意外，记得手动清除解压。如果不需要保留任何安装包了可以“清理下载”来全部删除。

我不希望有人来问为什么获取不了，要问的你可能忘记 GitHub 是国外了。

如果你很纯洁不知道我国有关事情的话还是手动吧，对你我他都好。



开始上手指引

当完成了基础设置后你需要根据实际情况选择如何开始，请时刻记住 **SMUI 并不会直接识别 Mods 中已安装的模组**。

- 如果已经在 Mods 安装了模组的，需要手动将它们一个个地配置到数据库中。
在模组项菜单里有批量创建功能，可以快速进行这一步骤，如果在 Mods 里套了娃的就老老实实手动吧，没办法的。
- 全新开始还没有安装模组或者要手动配置的，**直接从下一页开始操作**。

如果你没有时间折腾并且你所在的组织提供了导出的打包文件，可以直接导入使用，其会包含所有的配置，开箱即用。注意区分这些打包文件的后缀（**子库 = .smuispak，分类 = .smuicpak，模组项 = .smuimpak**），在**对应的菜单里**选择导入然后刷新即可，如果有密码还必须勾选使用密码。（此功能依赖 PowerShell 且需要允许运行未签名的本地脚本。直接在 Windows 设置里搜索 PowerShell 就可以很轻松找到设置。**Win10 记得要点应用按钮，真的有人不点就纯打个钩！**）

如果你有时间，我强烈推荐自己整理，使用他人的数据会让你始终跟随他人的脚步，而自己整理不仅可以享受整个过程也能看到自己的学习成果。当然使用他人的数据可能会让你学习到一些配置模组项的技巧。总之取决于你的取舍。

手动步骤：新建模组项（段落一）

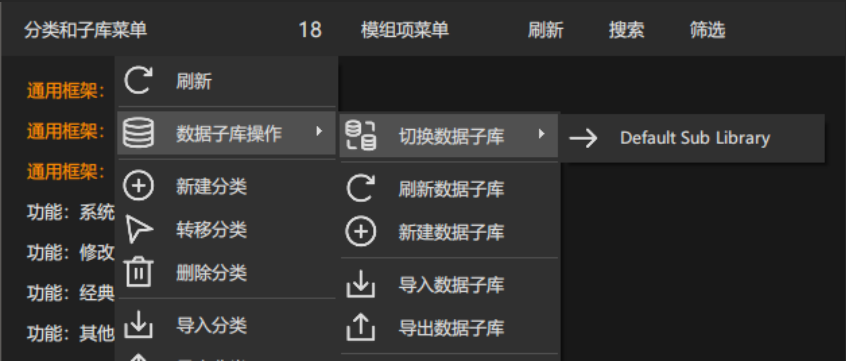
转到【管理模组】选项卡现在来创建你的第一个模组项

首先要选择子库，切记不要忘记子库的存在。本段全文背诵！
在“分类和子库菜单”中的“数据子库操作”，选择“切换数据子库”。在之前的流程中，全新创建的数据库会默认创建一个子库，选择它或者你也可以创建新的子库，如果没有的就刷新子库然后重新到这里选择。注意：你只能同时操作一个子库。谁TM来问子库不可用的抄他100遍！

选择好子库才能创建分类。在“分类和子库菜单中”选择“新建分类”，在弹出的窗口中输入新的分类名称并确认，新的分类就会出现在分类列表的最后。

选中一个分类才能创建模组项。在“模组项菜单”中选择“新建项”，在弹出的窗口中输入新的模组项名称并确认，新的模组项立即出现在模组项列表的最后。此时这个新的模组项会被添加到【配置队列】中，如果【配置队列】中总共只有一项还会直接切换到【配置队列】选项卡。

这些名称都是路径的一部分，因此你不能使用一些特殊字符。
后续内容请参阅下一页



手动步骤：新建模组项（段落二）

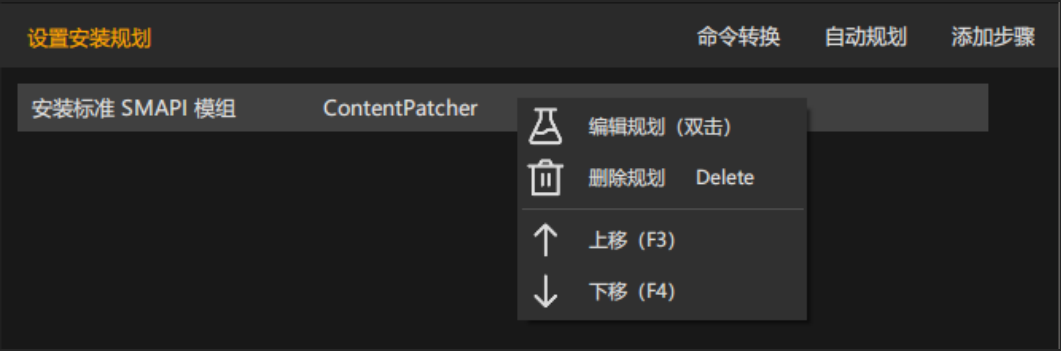
上一步自动转到了【配置队列】选项卡

首先要添加模组项的数据内容，对于标准 SMAPI 模组，可以直接把文件夹拖到数据内容列表视图上完成添加，也可以从第三方压缩软件里直接拖。如果文件夹下直接包含 manifest.json 清单文件则会显示为绿色。**对于标准 SMAPI 模组就应该这样添加，而不是还有套一层或者把其中的文件添加。**

其次设置安装规划，在 SMUI 6 中将五代的安装命令升级为了全可视化的安装规划。点击“添加步骤”，选择“复制文件夹到 Mods”也就是“安装标准 SMAPI 模组”，右键选择或者双击来编辑它，在弹出的窗口中选择之前添加的文件夹。

对于标准 SMAPI 模组，可以点击“自动规划”来全自动编写，但我不建议初学者直接用自动规划，你必须了解这些手动步骤才能独立应对所有情况。可以在后续的内容中详细了解全部的安装规划。

如果不是标准 SMAPI 模组则可以在上部区域中填写自定义版本号。也可以在此处重命名模组项。全部完成后点击“保存改动并移除”，如果你还有别的事情就“仅保存”。



手动步骤：新建模组项（段落三）

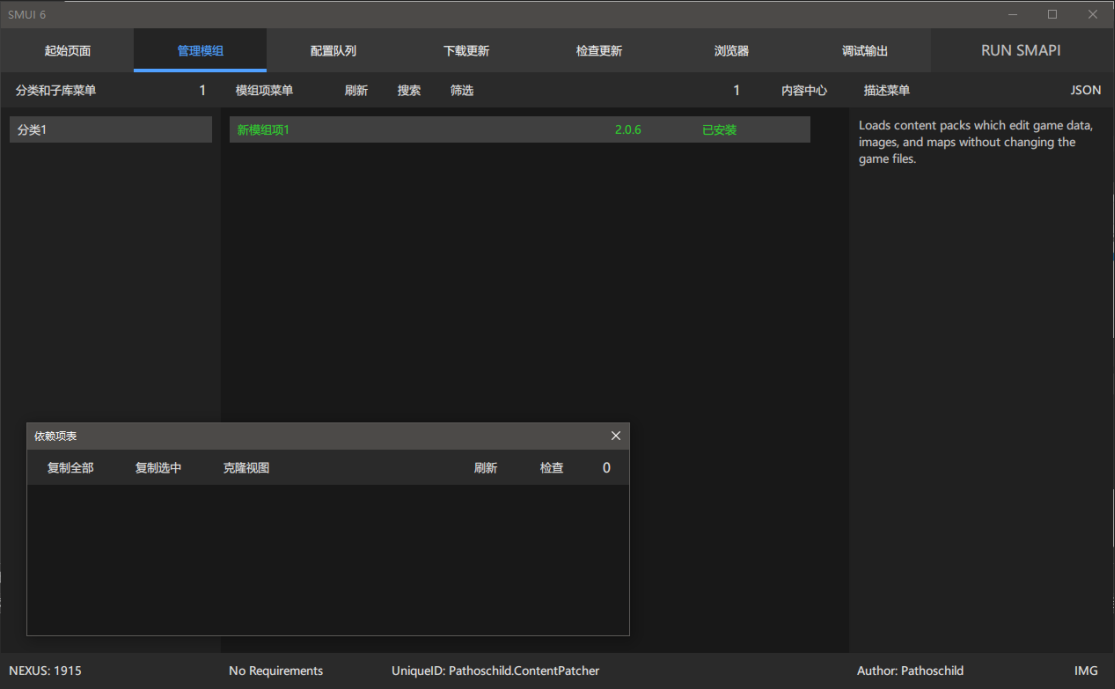
回到【管理模组】选项卡，记得【刷新】，选中该项，如果配置正确那么程序会直接读取所有信息并显示在对应区域。

点击最下方左侧第二个按钮是依赖项表，会显示选中模组项包含的全部依赖项信息。配合搜索功能，这个列表视图可以被克隆以方便逐个检查。点击“检查”按钮来扫描游戏 Mods 文件夹所有模组判断列表中的对象是否已安装。注意此处显示的第一列是 UniqueID，格式一般为“作者.模组名”。

要编写自定义描述可以直接在右侧文本框编辑，可以保存为纯文本或者富文本。如果你喜欢图文介绍也可以在【描述菜单】里选择“在写字板中编辑”。

要添加预览图可以点击最右下角的“IMG”按钮调出菜单，选择“文件夹”来创建并打开截图文件夹。在打开的文件夹中放入图片，支持 PNG、JPG、JPEG、GIF、WEBP，其中 webp 默认会自动转换为 png，以提高性能和兼容性，可能支持动态 webp。再次选择此模组项后会在右下角区域显示图片。

关于手动创建并配置模组项就介绍到此，其余细节可后续继续了解。



日常操作：进行安装卸载以及启动 SMAPI

选中配置好的模组项，可以按住 Ctrl 来多项，也可以空白处开始框选。在右键菜单中选择“安装”和“卸载”来执行安装卸载操作，程序会根据你设定的规划依次执行，如果有需要可以转到【调试输出】选项卡查看输出。

对于标准 SMAPI 模组，程序会自动还原以及备份 config.json 以便你可以在任何时候保持一致的模组配置。该功能与核心集成，若要对单个模组项禁用请参阅后续内容。

点击窗口最右上角的 RUM SMAPI 来启动 SMAPI，你不再需要去修改启动选项，如果你需要让 SMUI 执行更高级的启动脚本，可以在【起始页面】→【设置】→【启动项】选项卡中填写自定义启动项命令行。



更新模组： 原始手动步骤

不是吧，哥们，这还要教？

下载新的压缩包，把模组项加到配置队列，把旧的内容删除，新的内容放进去，规划要改的就改，改之前记得先检查是不是未安装状态，不是的先卸载了再改。

要手动改版本号的就改。

可千万别告诉我你没想到这个。

什么你问怎么加到配置队列？右键菜单里配置项，我的天哪！



更新模组：从 NEXUS 更新（NEXUS 会员流程）

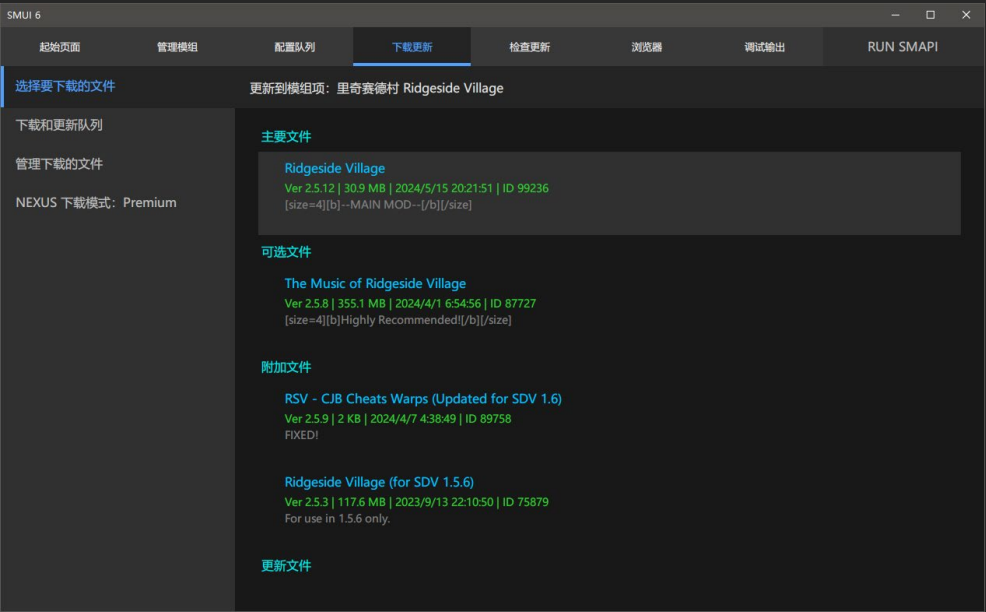
选择一个模组项，在最左下角的更新地址表菜单中选择“**从 NEXUS API 更新**”，如果作者没有在清单中填写更新键则无法进行此操作，购买 DLC 1 可以自由输入。然后会自动转到【下载更新】选项卡并开始连接到 NEXUS API 服务器获取文件列表。

获取成功后点击与此模组项对应内容的文件标题来开始获取下载地址。
（非 NEXUS 会员在下一步是转到浏览器获取额外参数，详情见下一页）

默认设置下会弹出选择服务器对话框，可以在设置中打开自动选择第一项来跳过这一步，排在首位的是什么取决于账户设置，可以到 NEXUS 账户设置中更改。

获取到下载地址后会自动转到“下载和更新队列”选项卡并开始下载。下载完成后自动解压并根据安装规划进行自动处理，只有标准 SMAPI 模组和覆盖 Mods 中文件夹这两种规划支持全自动处理，其他的动作类型规划都需要手动处理。

如果需要取消下载、重新开始下载、取消整个操作，可以在下载进度区域内任何位置右键打开菜单进行操作。注意如果解压已经结束那么就无法取消了，就算点了取消操作界面消失了其程序依旧会继续运行。



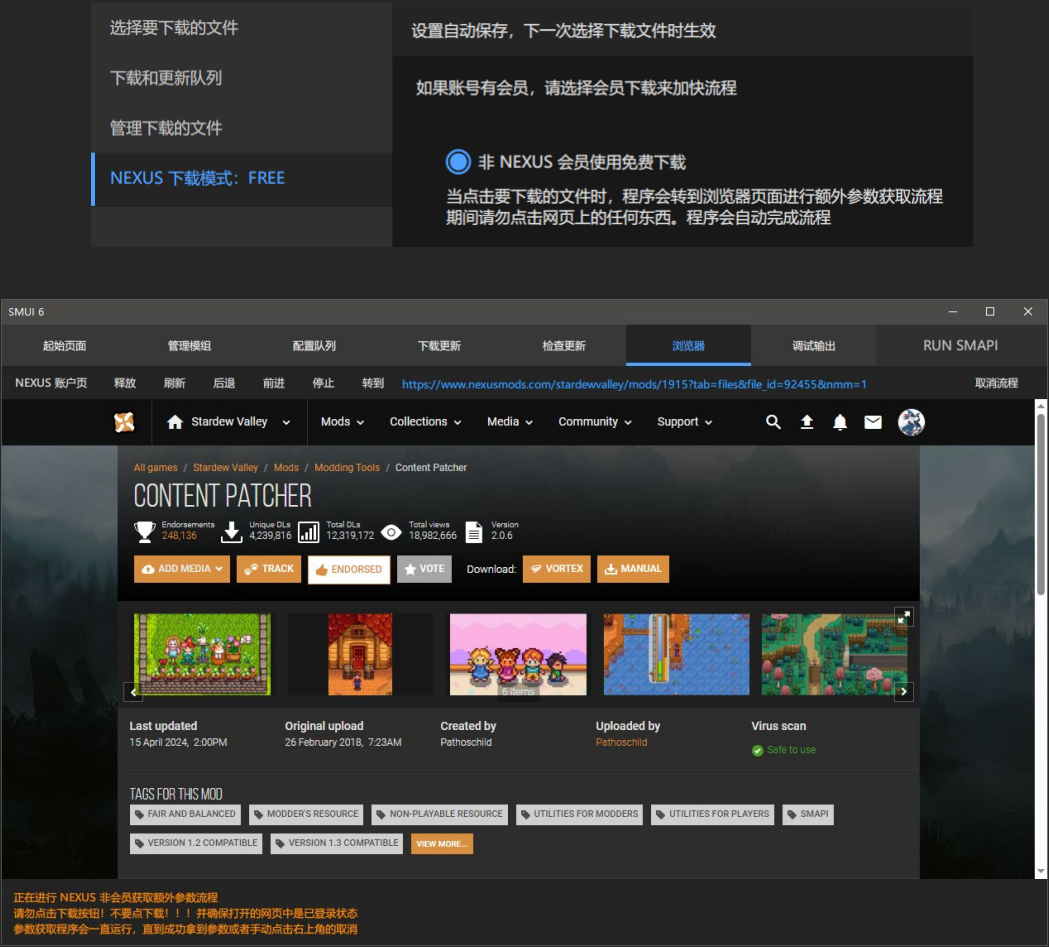
更新模组：从 NEXUS 更新（非 NEXUS 会员流程）

切换是否使用会员下载就在下面的子选项卡里，可千万别告诉我你没找到。
非会员在点击文件标题后会转到浏览器页面并指向指定地址，在这个网页上你只需要做两件事：

- 确保这个网页是已登录状态，NEXUS 出于安全目的会在首次登录完成后转到模组页面时大概率会变成未登录，如果不是就直接在网页点击登录，然后后退到这个地址上即可。
- 等！千万不要点下载按钮！浏览器的作用只是拿额外参数，而不是等待下载地址，而额外参数藏在这个页面上的下载按钮的 HTML 代码里。

如果等了很长时间都没有继续到下一步，基本上是网络问题，毕竟那是境外，点一下“停止”来立即触发判断程序，只要下载按钮显示出来了就可以点停止了。程序拿到参数后会直接释放浏览器对象并转回下载更新选项卡，接下来就是获取服务器列表，跟会员的步骤一样了。

如果你手贱点了下载，把网页刷新，就不要再点了，不然谁都拦不住你。



更新模组：从 ModDrop 更新

从 ModDrop 更新流程较为特殊，SMUI 对此网站只有最基本的接入，后续不会进行改进，因为这网站加载慢、响应慢、性能消耗大、官方软件没中文不说我到现在都没把他们的软件安装成功、以及操作难受还没有API，集各种缺点于一身，设计出玩意的真是个人才。

发起更新后程序会直接转到浏览器选项卡并使网页指向目标页面，你需要在网页上触发下载并等待文件下载完成。

如果你不想继续了可以点击右上角的“取消流程”来让流程在这里断开，此时底下的文字会消失，这个按钮也会跟着消失，网页将保持当前状态。之前在 NEXUS 非会员的流程中同理。

在右上角那个 Edge 下载界面里把文件拖到窗口最下面的蓝色提示文字区域上来进行下一步解压流程。同时浏览器对象会被直接释放。

之后的步骤与 NEXUS 的流程相同了。



ModDrop: 598755

复制链接



从 ModDrop 更新



自由输入 ModDrop ID



更新模组：从 GitHub 更新

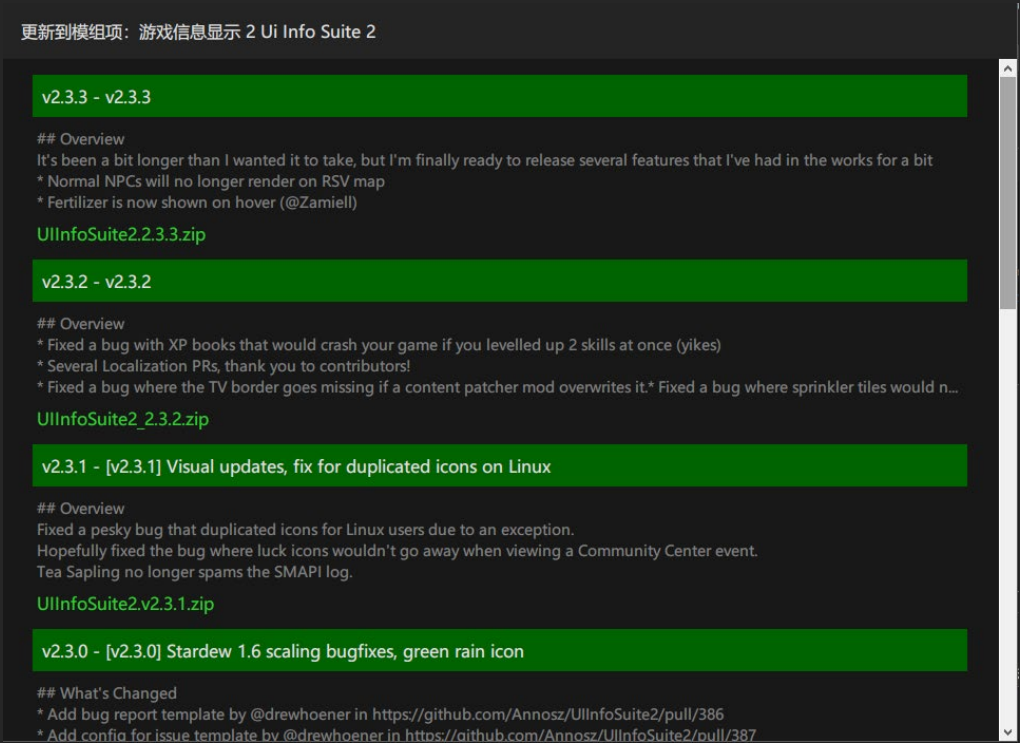
从 GitHub 更新十分简单

发起更新后程序直接访问 GitHub API 获取对应仓库的发行版信息，注意由于考虑到性能影响，最多只会显示最新的 10 个发行版信息。

从文件列表中选择正确的文件进行下载
之后跟 NEXUS 的流程一样了

点击标题文字可以在外部浏览器中打开页面。

其中正常发行版会显示为绿色背景标题，草稿状态的会显示为灰色，预览版状态的会显示为橙棕色。

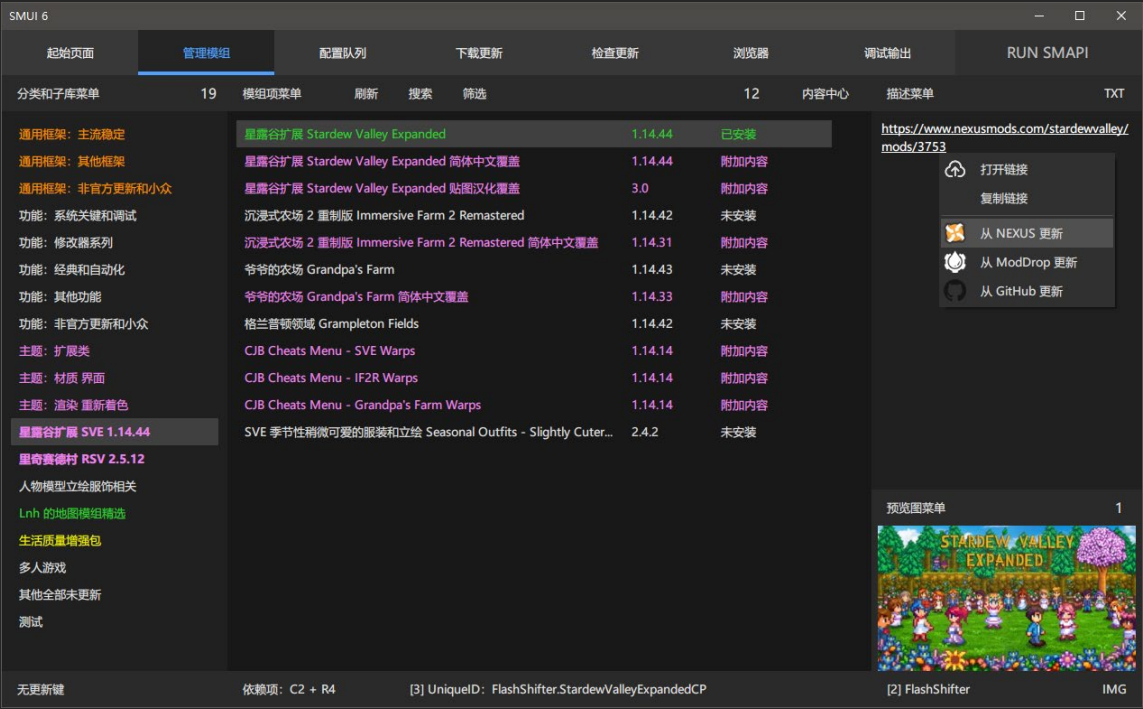


更新模组： 从自定义描述发起更新（付费）

此功能需要购买并安装 DLC 6 才可使用
允许直接从自定义描述中的链接发起更新

比如 SVE 作者一直不在清单里写更新键，那么就可以把 3753 的完整链接写到自定义描述里。
以及各种汉化覆盖都强烈推荐这样做。

DLC 6 是一个非常实用的扩展，强烈推荐购买，能够给更新模组提供极大便利，在后续一页中还将介绍它包含的更多内容。



更新模组： 从快捷键发起更新以及直接确认文件（付费）

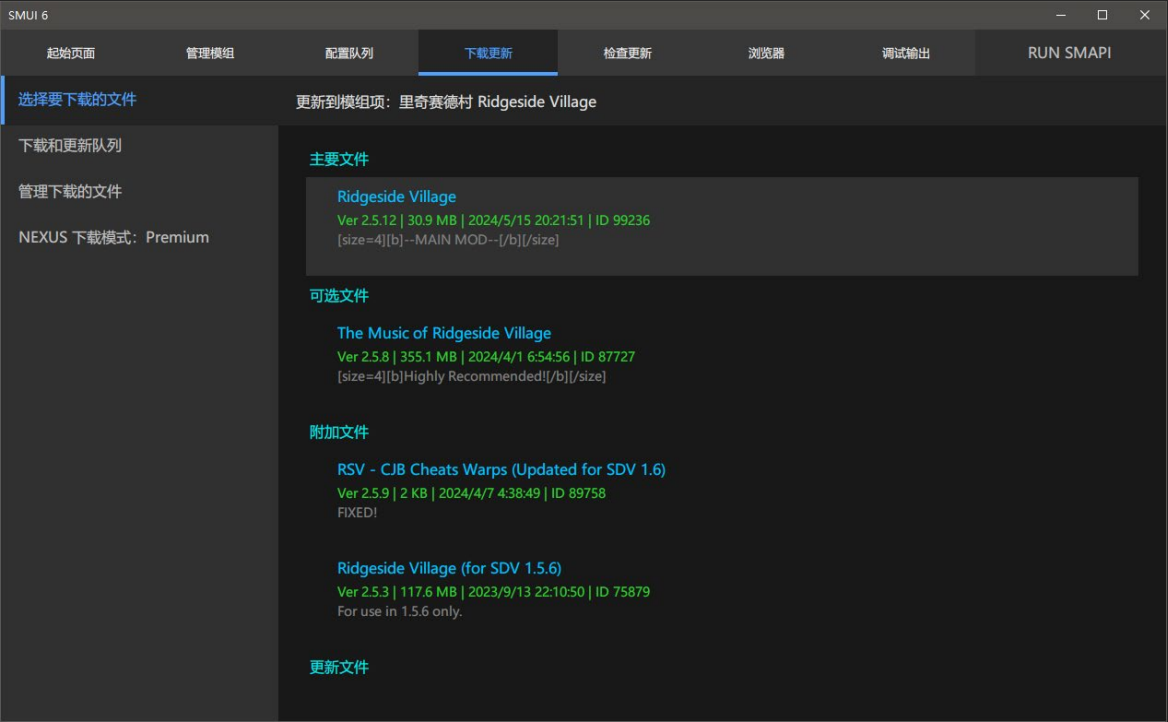
此体验需要购买并安装 DLC 6 才可使用

选中一个至少包含一个 NEXUS ID 的模组项，按键盘上的 N 键，程序将选择首个 NEXUS ID 直接访问接口获取文件列表。

如果你之前进行过下载或更新流程，那么程序已经记录了上一次你选择的文件标题，这次进行流程的时候程序会通过一套算法预测出你可能要选择的文件并高亮显示。

如果高亮的文件就是你要选择的文件
那么再次按下 N 键即可确认进行下一步

同理：ModDrop 按 M 键，GitHub 按 G 键。
当然这两者没有二步确认操作。



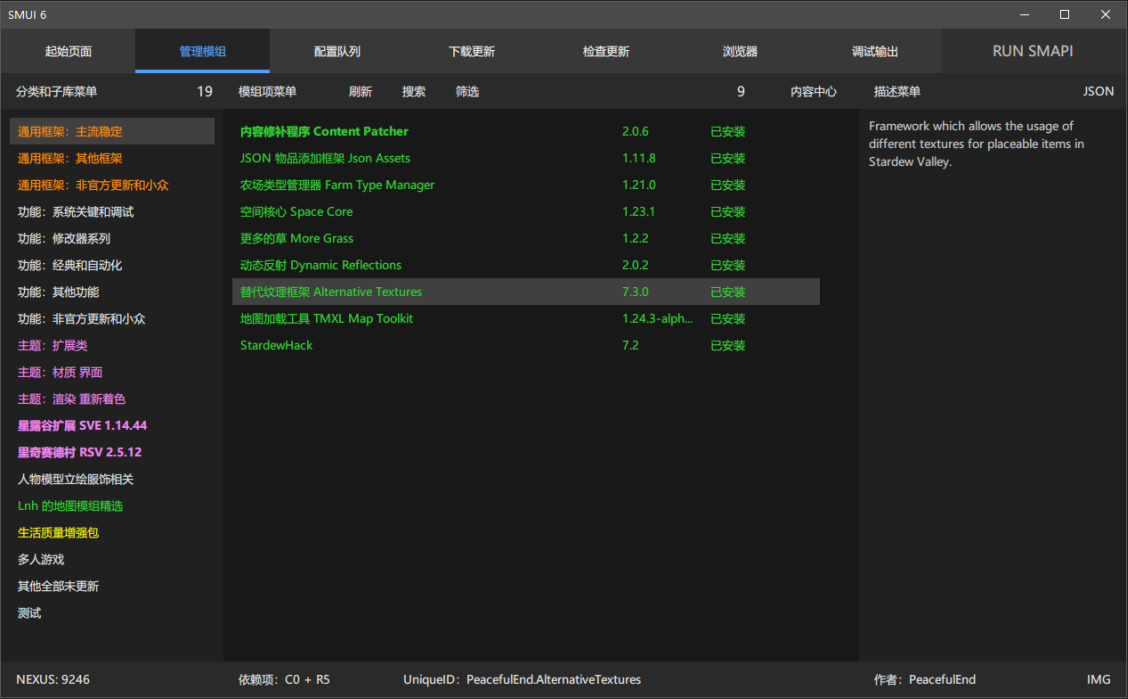
高效操作：通过快捷键在分类和模组项之间快速导航

这对更新大量模组非常有帮助

你应该已经发现了当程序自动从下载更新转回管理模组选项卡的时候会让模组项列表视图获得输入焦点，由此，你可以尝试以下快捷键来解放鼠标。

按 WSAD 或者 箭头方向键 在两个列表视图中进行移动。

在分类列表视图和模组项列表视图中分别按 D 和 A 键时会将输入焦点转移到对方，这看起来有任何视觉变化，不过你可以在那之后按 W 和 S 键来上下移动高亮。



新建模组项：在 NEXUS 模组页面上接管 nxm 协议

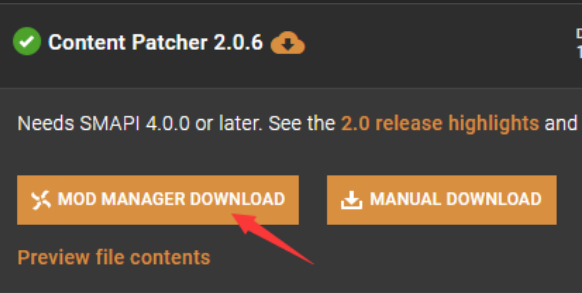
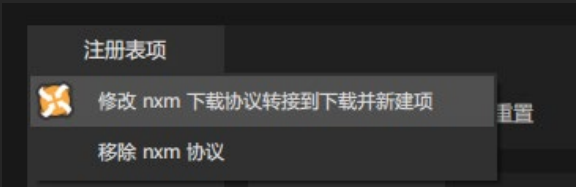
此功能需要暂时用管理员身份运行 SMUI，**不保证所有电脑都能正常使用！**

在【起始页面】的常驻主题中点击“注册表项”，选择修改协议转接，然后程序将复写注册表中的 nxm 协议目标。

现在你要在 NEXUS 模组页面上选择 MOD MANAGER DOWNLOAD

然后回去看 SMUI，应该已经弹出了这个对话框，此时你只需要填写好新建项名称、选择好目标分类即可点击“开始下载”来连接到接口获取下载地址。同时将无视下载服务器弹窗选择，直接选用第一个服务器地址并转到【下载更新】选项卡中进行下载，完成后进入自动配置模组项流程，更多细节可以参考下一页的内容。

如果后续 SMUI 的安装位置变化了，请重新以管理员身份运行并修改协议，如果不需要了，请记得移除协议。



新建模组项： 直接拖入链接发起下载并新建项（付费）

此功能需要购买 DLC 3 才可使用

你可以直接从外部浏览器网页上把模组页面链接拖到模组项列表视图上来触发，并且程序还会自动提取出其中的尾号或仓库信息。然后填写好新建模组项名称和选择分类，之后点击对应的下载按钮即可进入对应流程。

注意只有标准 SMAPI 模组支持全自动新建配置，其他任何类型的模组到后面都需要手动配置。同时程序还会自动进行单层套娃兼容以及剔除 macOS 系统压缩产生的无意义文件。

DLC 3 的价格较贵，只有当你需要大量创建标准 SMAPI 模组项时才需要购买它。另外，这个窗口也可以在“模组项菜单”中打开。

下载并新建项

×

新建模组项名称

目标分类

▼

NEXUS \ ModDrop \ Git

从 NEXUS 下载

从 ModDrop 下载

从 GitHub 下载

从 Gitee 下载

配置队列精通： 主要规划用途

规划名称	用于	需要填写的内容
复制文件夹到 Mods	所有标准 SMAPI 模组全都使用这个规划 并支持信息读取以及 config 自动备份还原	提供一个模组文件夹名称
覆盖 Mods 中的文件夹	对 Mods 中存在的文件夹进行直接覆盖，无法检查安装状态 适用于汉化及其他内容的覆盖或附加	提供一个与 Mods 中的文件夹相同的文件夹名称
复制文件夹	主要用于不是常规模组的内容，可以将文件夹复制到从游戏根目录算起的任何位置， 只要文件夹存在就判定为已安装	要进行复制的文件夹名称和 从游戏根目录算起的目标位置文件夹路径
覆盖 Content 文件夹	设计用于大批量 XNB 文件替换的大统一逻辑，支持卸载自动还原 需要在模组项中添加一个 Content 文件夹，并按照游戏文件的布局放置文件	此规划没有可配置的选项
新增文件	不是常规模组的内容，将文件复制到从游戏根目录算起的任何位置 只要文件存在就判定为已安装，但在卸载时会直接删除目标文件	要进行操作的文件名称和 从游戏根目录算起的目标位置文件路径
新增文件并验证	同上，但需要计算两者的 SHA256 值来确保文件相同 只用于极小体积的文件，因为完整计算 SHA256 需要花费时间	同上
替换文件	不是常规模组的内容，将文件复制到从游戏根目录算起的任何位置 强制计算两者的 SHA256 值来确保文件相同，卸载时可以从备份路径自动还原	同上
替换文件且无检测	同上，但是不会进行安装状态检查，适用于替换大文件 为了性能考虑建议当文件超过 3-5 MB 时就使用此规划以避免不必要的性能开销	同上

配置队列精通：高级规划用途

规划名称	用于	需要填写的内容
安装时检查文件夹的存在	在进行安装的时候检查一个或多个文件夹的存在性 必须符合设定的存在性才能继续，否则生成错误	一个或多个文件夹，如果有多个用竖线隔开来存在还是要不存在
安装时检查文件的存在	同上，只不过检查的是文件	一个或多个文件，如果有多个用竖线隔开来存在还是要不存在
卸载时检查文件夹的存在	在进行卸载的时候检查一个或多个文件夹的存在性 必须符合设定的存在性才能继续，否则生成错误	同上两者
卸载时检查文件的存在	同上，只不过检查的是文件	
卸载时取消操作	有些情况下不需要进行完整卸载或是没有必要进行卸载 或者说有些东西自身带了卸载功能	选择是要直接取消卸载还是生成一个错误
声明核心功能启停	这些是隐藏功能，例如允许标准 SMAPI 模组套娃、关闭 config 自动备份还原等	选择需要的选项即可

直接获取模组更新信息

【检查更新】选项卡的功能可以让你在不启动 SMAPI 的情况下直接得到模组的更新信息，它通过 SMAPI 的云服务获得信息，能够得到与 SMAPI 控制台同样最新的信息，但注意由于 SMAPI 自身有额外逻辑，其结果可能与 SMAPI 显示的不同。

具体操作建议看开发者官方视频：<https://www.bilibili.com/video/BV19t421K7rA>

这个功能很容易就能看懂，这里用文字不好描述就不写了。

虚拟组： 概念

虚拟组是全新推出的一种标签分组模式，旨在弥补功能需求缺陷，而不是取代目前的目录分组。虚拟组名称在日常使用中不会显示，因此请不要设置过于繁多的组，这会导致管理起来很困难。

虚拟组的最佳搭档是导入导出，也就是在一个管理生态内使用，例如：通过导出将模组数据同步分发到要进行联机的玩家，所有人可以通过选择虚拟组来安装或卸载指定的一组模组项，这对切换存档非常有帮助。

相反，对于仅个人使用而言只能起到辅助作用。

虚拟组的操作分为两部分，将在下一页详细描述。



虚拟组： 编辑

当至少选中一个模组项时，在右键菜单中选择【设置虚拟组】就可以打开右侧的界面，这个界面不会锁死主界面。

在左侧是编辑选中模组项的虚拟组，右侧是已有的虚拟组可以直接添加。使用上方的彩色按钮来添加、排序、移除。虚拟组的排序仅仅是为了好看，不会影响实际的功能。

下方的按钮是保存虚拟组，有三种模式：新增（保留模式）、重写（覆盖模式）、剔除这些（将设定的组删除）

可以直接在已有虚拟组上双击来快捷添加，每次启动时需要手动扫描所有已有的虚拟组，这个步骤在下一页中讲解。



虚拟组：管理

在介绍概念的那一页上展示了调出此页面的操作：点击模组项列表上方菜单栏中的虚拟组按钮。在这个页面上进行查找已经设定好的虚拟组，在右侧的列表中选中要进行查找的组名。

这相当于一个特殊的筛选搜索功能，有三种查找模式：相等（所有组名完全相同才算）、包含（包含所有选中的组才算）、不包含（只要包含了选中的任何一个都不算）

一般的操作是每次启动之后都点一次重新扫描以显示出所有存在的虚拟组名，这样方便后续操作管理。

这里的删除属于高危功能，为防止你一不小心全删光了，需要输入当前登录到 Windows 的用户名和密码才可执行。



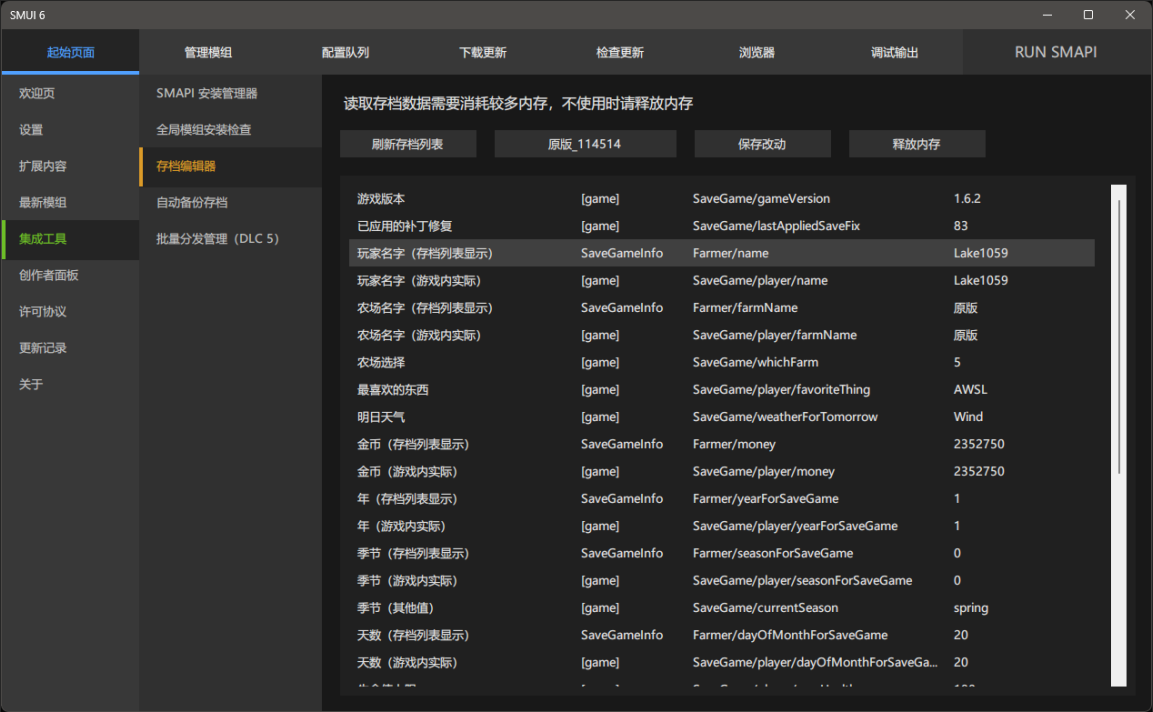
存档编辑器

存档编辑器可以直接更改存档数据，在【起始页面】→【集成工具】里，注意这只能更改简单明确的数据，对于复杂的数据无能为力，当然你要强行搞复杂的也不行。首先【刷新存档列表】，然后在第二个按钮上点击来选择存档，双击列表视图中的条目来编辑，完成后记得保存以及释放内存。

所有条目支持自行编辑和自行添加。要修改自带的条目：用文本编辑软件打开 **安装目录\Assets\SaveEditorItems** 无后缀文件直接编辑即可；要添加条目而不在更新时丢失：创建 **安装目录\UserData\UserSaveEditorItems.txt** 这个文本文档即可。这里不教怎么正确创建文件，路径的概念是最基本的知识。

每行一个条目，每个条目有四个数据，用竖线隔开，也就是说每一行有三个竖线
每个数据解释如下：

- ① 第一列显示的属性说明。
- ② 指定文件，**[game]** 表示跟存档文件夹同名的那个文件，**SaveGameInfo** 文件只在游戏内存档列表中使用，要更改游戏内真实数据请用 **[game]**。
- ③ 存档数据的 XML 节点路径，建议用高级文本编辑器例如 VSCode 慢慢寻找。
- ④ 什么都不要写，因为程序是这么设计的，给最后一列留空的。



批量分发管理（付费）

批量分发管理在起始页面的集成工具中，是一个增强的导出功能，需要购买 DLC 5 才可使用完整功能。如果你需要频繁或者大量导出内容可以使用此功能更快速完成。

首先创建预设，然后创建导出文件，导出文件有两种：分类和模组项，分别显示不同的颜色方便区分，然后在管理模组中的右键菜单里将内容添加到包含列表中。如果分类和模组项的名称有变动，请手动重新添加，程序不会去检查所有内容是否存在。

记得一定要点保存，预设数据是完全加载到内存的，如果没保存那么改动在退出时全部丢失。布置完成后点击执行选中来将选中预设中的所有文件进行一次性批量导出，如果要设置密码，记得填写密码文本框。

预设数据保存在用户数据文件夹中的 DLC5.json 文件中，请勿随意更改其中的数据，当出现意外时请联系专业人员修复 Json 数据。



插件开发：概念和创建工程

插件和 DLC 的原理是一样的，DLC 就是开发者官方付费插件，你可以访问 SMUI 内部程序中各种数据和对象，可以用此实现你想要的各种想法，比如给 SMUI 塞一个播放器都可以。我知道很多人看到这个就想用插件来偷渡 DLC，我默许个人私底下这样做，只要你不传播我也不会去追究。

开发插件需要有 C# 或者 VB 语言的独立开发能力。

- 首先安装 [Visual Studio Community 2022](#)
- 工作负载勾选：.NET 桌面开发
- 单个组件勾选：.NET 8.0 运行时
- 其余可选组件按需勾选，然后开始安装，可能需要 2~10 GB 空间

安装完成后启动。

- 创建类库项目，描述应为：用于创建面向 .NET 或 .NET Standard 的类库的项目

注意不是 .NET Framework！自 .NET 5 开始，微软将 Framework 和 Standard 整合为 .NET，不再区分其他名称。

- 取一个名字，建议采用驼峰命名法的纯英文无空格名称，当然你要是用中文也可以但不要用乱七八糟的符号
- 选择好位置，按需勾选放在同一目录中
- 框架必须选择：.NET 8

然后创建即可，在下一页继续学习。

插件开发：Hello World！

- 添加 SMUI 的引用，在【项目】菜单中【添加项目引用】，浏览并选择 SMUI.dll 文件，就在 SMUI 安装目录下。
- 设置工程属性，可以在【项目】菜单中最后一个【…属性】中打开界面，确保目标框架是 .NET 8.0，设置目标 OS 为 Windows，目标操作系统和受支持的 OS 随意，**确保程序集名称和默认命名空间是一致的否则加载会报错**，设置目标 CPU 为 x64，调试符号推荐设置为嵌入跨平台，标题设置为插件的全称，包版本设置为版本号，公司设置为作者名，版权信息你觉得需要的话就填。

- 在解决方案资源管理器中，创建名为 Entry 的类文件，在这个类中创建一个名为 Entry 的方法，共享或者私有都可以。

例如在 VB 语言中，类文件中的代码应该是这样的：

```
Public Class Entry
```

```
    Public Shared Sub Entry()
```

```
        'SMUI 会在启动时执行此方法，事件绑定、初始化等等全部都在这里触发，自己发挥
```

```
    End Sub
```

```
End Class
```

- 编写完成后在【生成】菜单中【重新生成解决方案】，然后打开项目文件夹，在 **bin\Debug\[目标平台字符串]** 目录下找到 **[程序集名称].dll** 文件，这个文件就是你的插件本体，如果你没有引用除了 SMUI 之外的三方组件的话直接发布这一个 DLL 文件即可，将其放置到 **SMUI 安装目录\UserData\Plugin** 文件夹下，并且将其后缀**改成 .smui.dll** 这样才会被加载，这样做是为了区分三方组件，例如 MyPlugin.smui.dll
- 重启之后就可以在【扩展内容】的【用户插件】中看到信息了。
- 你作为一个写代码的我不希望你问出为什么没有 .dll 的后缀的问题！