

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

产品信息

由 1059 Studio 再度打造的 SMUI 系列 第六代 星露谷模组管理器，基于 .NET 8 框架，使用 SunnyUI 设计的全新现代化交互界面，完全重构的更高性能的核心处理，更好的视觉效果，更高的集成度，全新的特性以及更多。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，SMUI 管理模式不兼容批量全自动模组更新逻辑，但这并不影响 SMUI 在专业玩家群体中的一致好评。毕竟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 带来的便利性、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。

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
- 许可协议稍微看一下吧，都是中文。建议申请专利《一种基于智商检测的许可协议签署方式》

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。一个模组项不等于一个模组，它可以包含任何内容，完全取决于你的安排。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

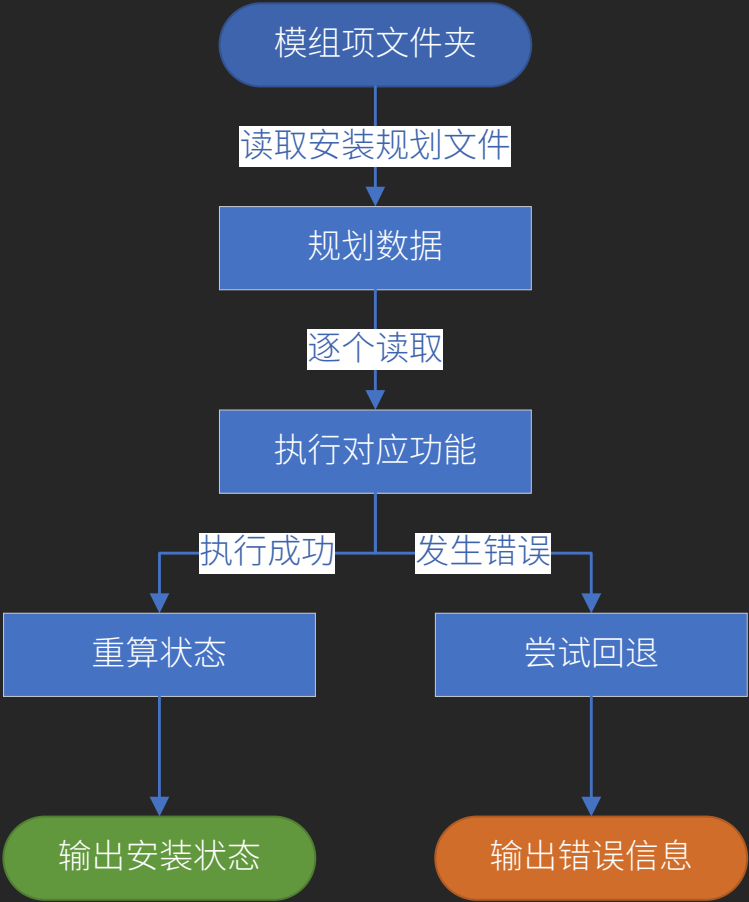
SMUI 最核心的部分是对模组项的处理，一个模组项一般情况下包含如下内容：

- 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。



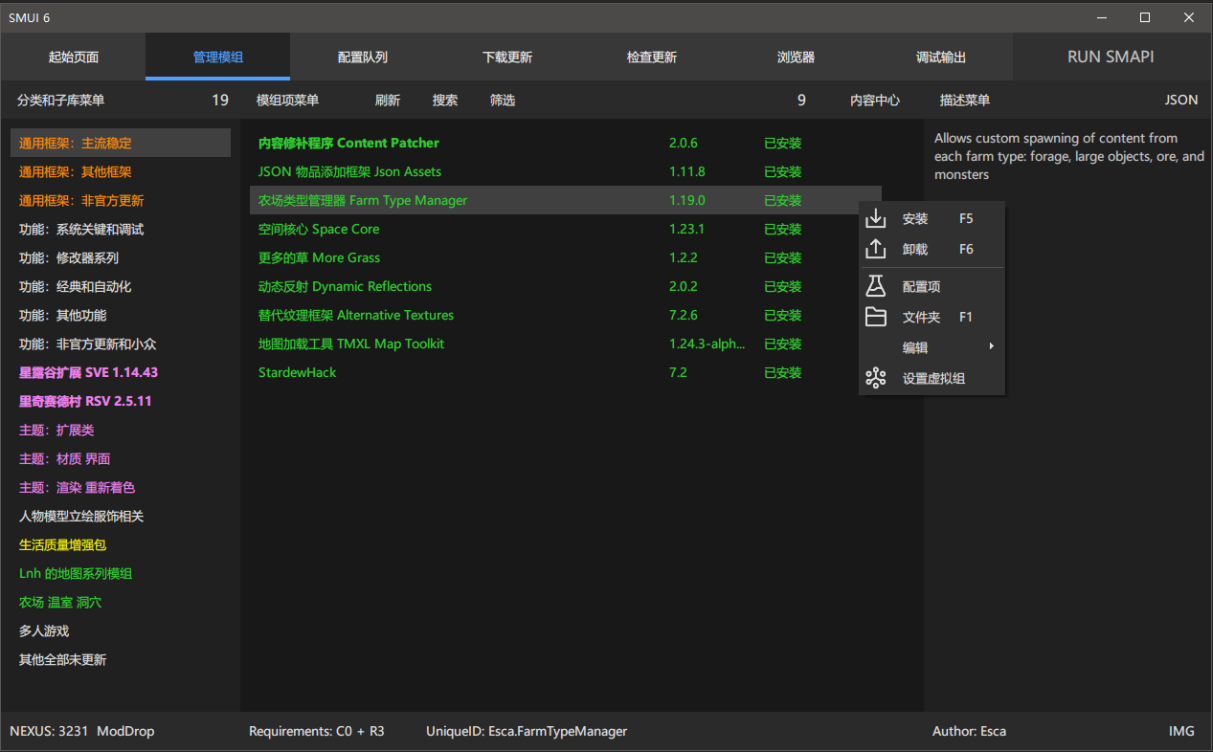
基础知识： 用户界面概述

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。

你会在接下来的内容中详细了解整个界面的所有细节。

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



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。

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。



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。

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）。

独立版本就意味着你可以把 WebView2 放到任何地方然后指定路径即可，但都会受到你在本机 Edge 上的一些设置影响，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。



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。

在“分类和子库菜单”中进入“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，记得再次回到这个菜单中确认你的选择。注意：你只能同时操作一个子库。

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）

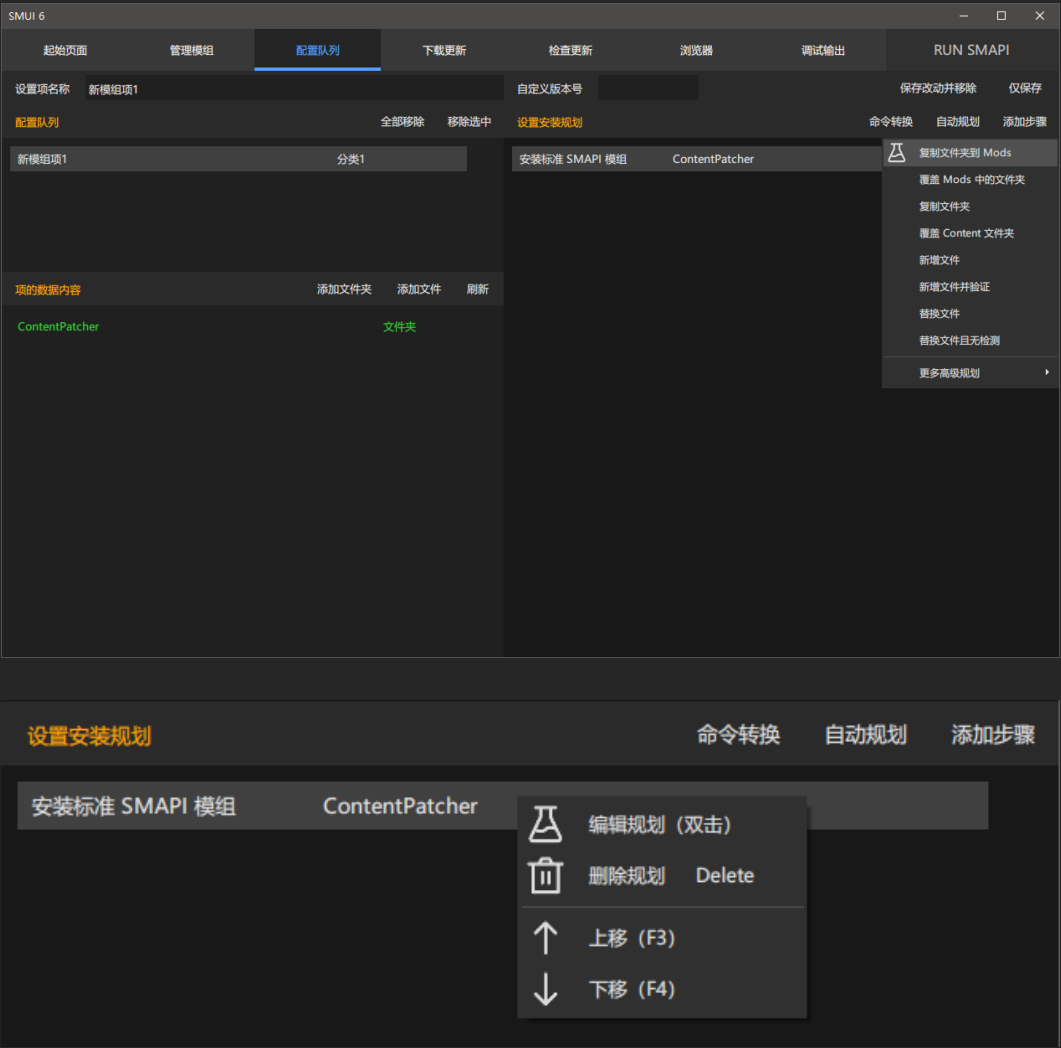
上一步自动转到了【配置队列】选项卡

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）

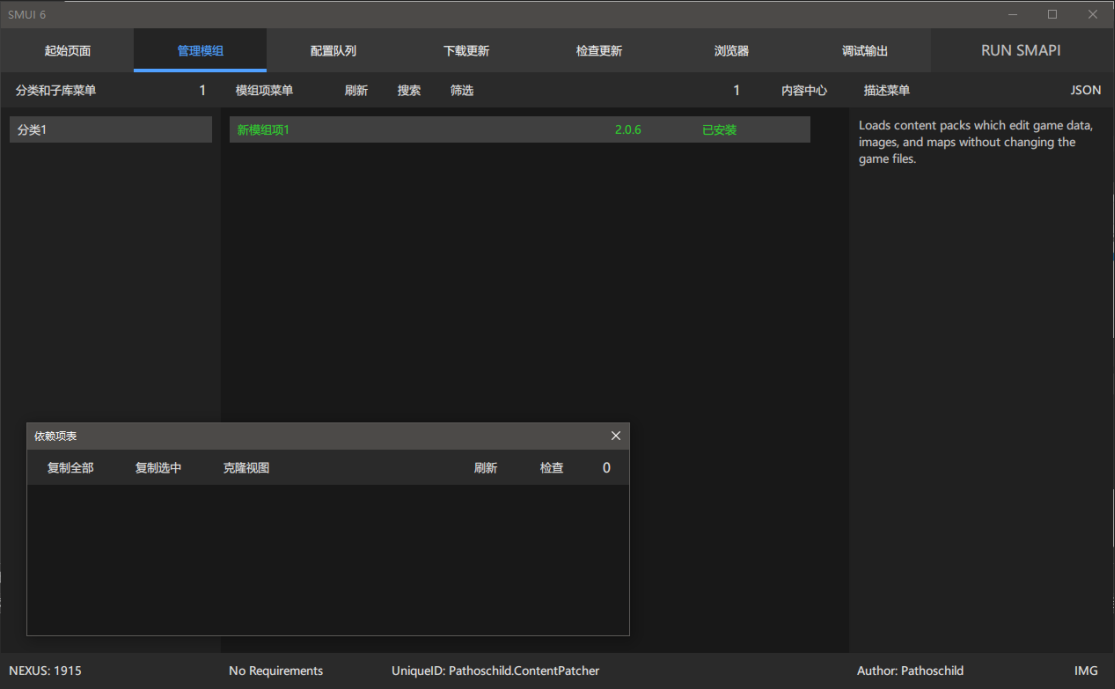
回到【管理模组】选项卡，记得【刷新】，选中该项，如果配置正确那么程序会直接读取所有信息并显示在对应区域。

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，不支持动态 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。



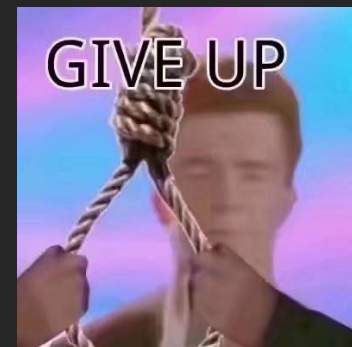
更新模组： 原始手动步骤

不是吧，哥们，这还要教？

下载新的压缩包，重新进入配置队列，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。

要手动改版本号的就改。

可千万别告诉我你没想到这个。



更新模组：从 NEXUS 更新（NEXUS 会员流程）

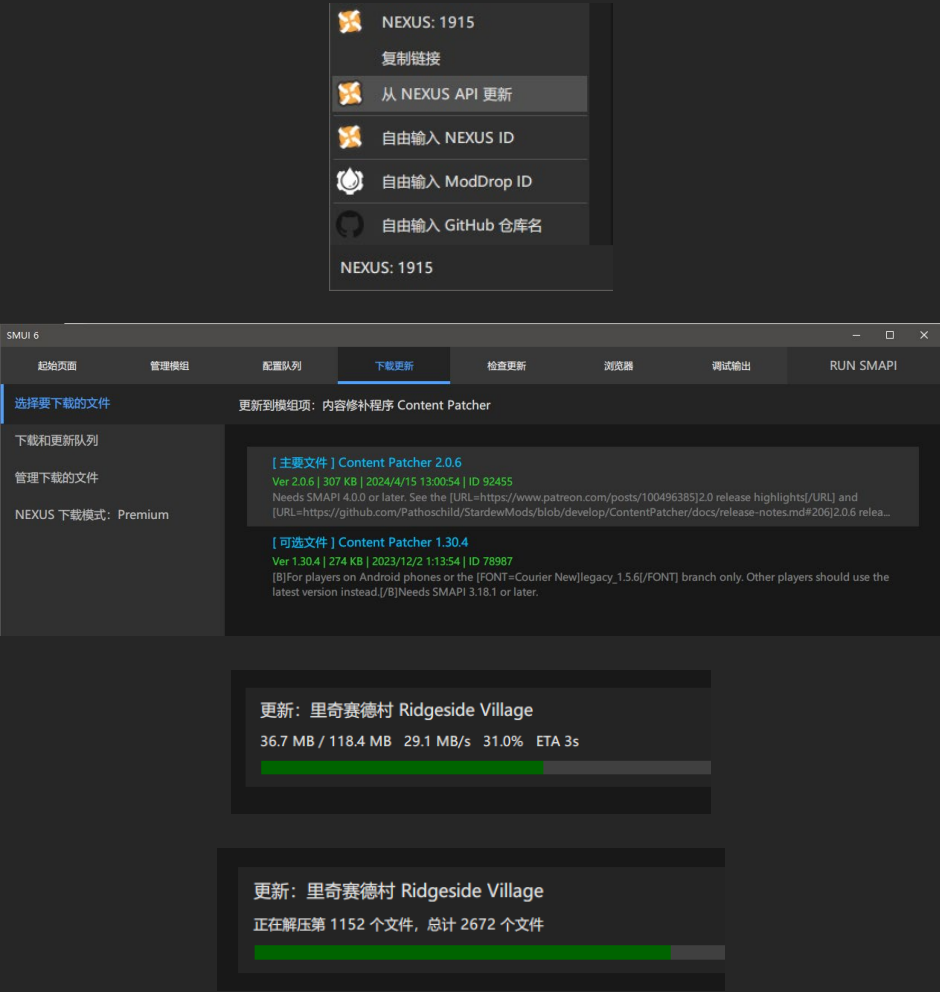
选择一个模组项，在最左下角的更新地址表菜单中选择“从 NEXUS API 更新”，如果作者没有在清单中填写更新键则无法进行此操作，购买 DLC 1 可以自由输入。然后会自动转到【下载更新】选项卡并开始连接到 NEXUS API 服务器获取文件列表。

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。



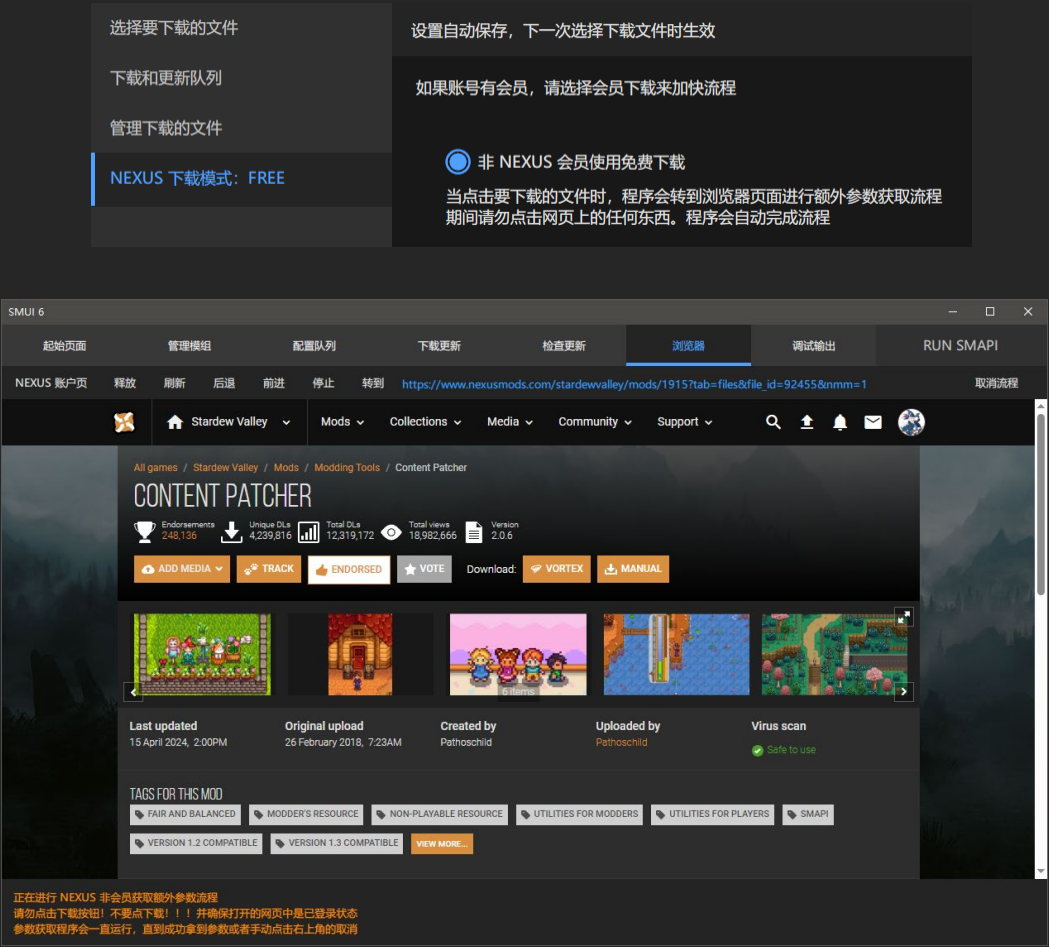
更新模组：从 NEXUS 更新（非 NEXUS 会员流程）

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！千万不要点击下载按钮！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。

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，但只支持获取 Release 发行版最新标签的文件。

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，并显示发行版标签、发行版标题、描述，以及文件列表。

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。



更新到模组项：农场类型管理器 Farm Type Manager

1.20.0 - Farm Type Manager v1.20.0

****Changes:****
* Adds the "Iridium Golem" monster type
* Adds a C# API for features requested by other modders
 * Adds the "get forage IDs from content packs" method, which lists every item ID that loaded content packs might spawn
* Adds Ukrainian translation by burunduk
* Adds French translation by Fescho7**Bug Fixes:** Fixes the "WeatherToday" condition seeing incorrect weather* Fixes spawned Ro...

[ConfigEditor.1.20.0.zip](#)

[FarmTypeManager.1.20.0.zip](#)

更新模组： 从自定义描述发起更新（付费）

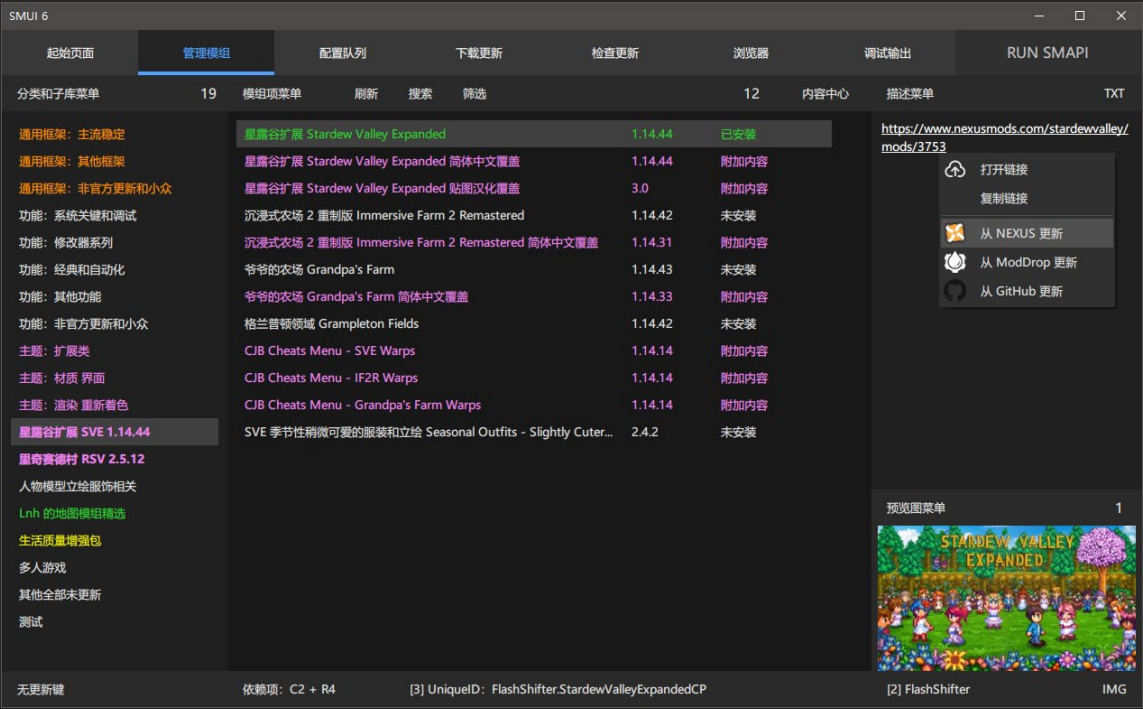
此功能需要购买并安装 DLC 6 才可使用

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）

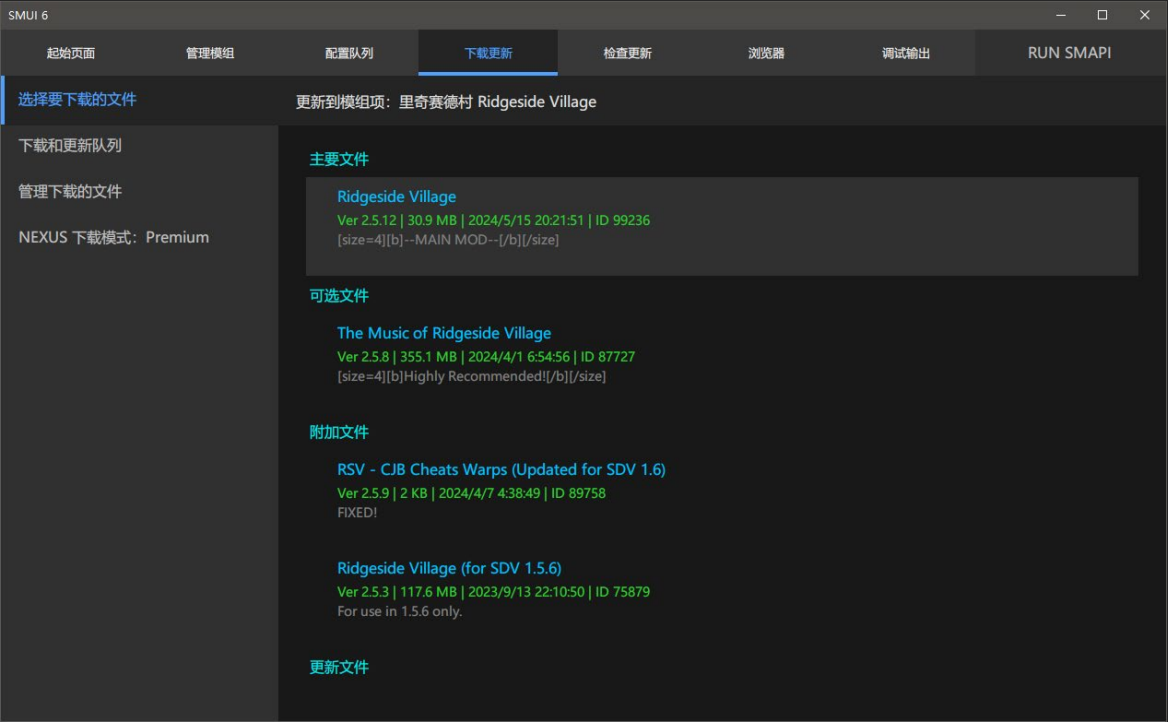
此体验需要购买并安装 DLC 6 才可使用

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。



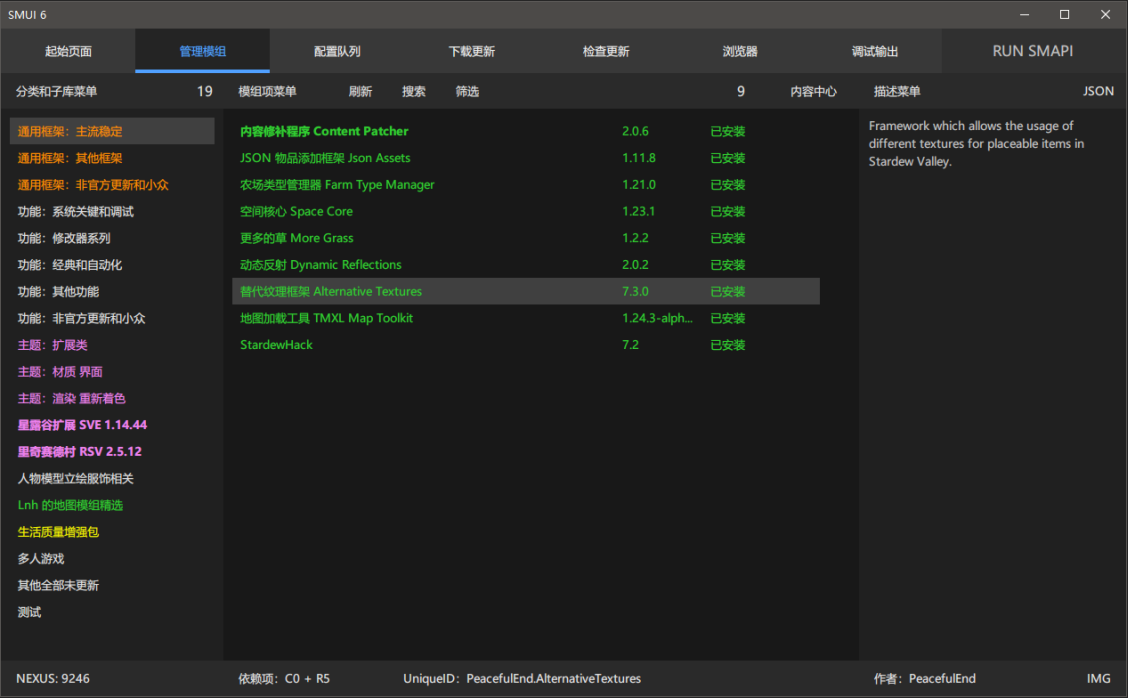
高效操作： 通过快捷键在分类和模组项之间快速导航

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

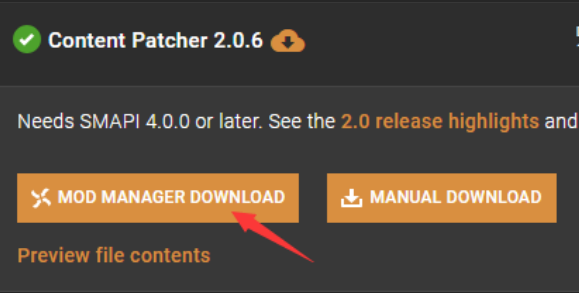
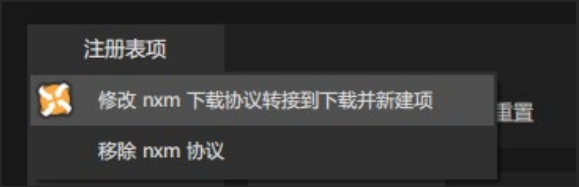
此功能需要暂时用管理员身份运行 SMUI

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

