

RVM Rimworld Visual Mod Maker 安装与使用指南-Beta 1.0

[Github](#)

[前言]

本项目旨在为对于编程并不了解的人提供一个可视化，模块化的简单rimworld mod开发工具。

请注意:对于此项目和此教程的任何安装和下载操作都请自己承担风险，作者虽然自身试过应该没问题，但因作者并非专业人士，因此无法做出任何保障，对于造成的任何后果概不负责。

[Part A.如何安装和运行该项目]

[1.安装[Node.js](#)]

Node.js是本项目必须的程序模块包。前往Node.js官网下载node.js并安装
<https://nodejs.org/en/download> (中国大陆考虑:<https://nodejs.org/zh-cn/download/>)

The screenshot shows the Node.js download page. At the top, it says "Download Node.js®". Below this, there are dropdown menus for "Get Node.js®" (set to v24.16.0 LTS), "for" (set to Windows), "using" (set to Docker), and "with" (set to npm). A green banner below these menus says "Info: Want new features sooner? Get the latest Node.js version instead and try the latest improvements!". Below the banner is a dark box containing a PowerShell script for installing Node.js using Docker. The script includes comments and commands to pull the Node.js Docker image, create a container, and verify the versions of Node.js and npm. Below the script, there is a link to Docker's website. At the bottom, there are two buttons: "Windows Installer (.msi)" and "Standalone Binary (.zip)". The "Windows Installer (.msi)" button is circled in red. Below the buttons, there is a link to the changelog and a link to a blog post for this version.

```
1 # Docker has specific installation instructions for each operating system.
2 # Please refer to the official documentation at https://docker.com/get-started/
3
4 # Pull the Node.js Docker image:
5 docker pull node:24-slim
6
7 # Create a Node.js container and start a Shell session:
8 docker run -it --rm --entrypoint sh node:24-slim
9
10 # Verify the Node.js version:
11 node -v # Should print "v24.16.0".
12
13 # Verify npm version:
14 npm -v # Should print "11.13.0".
```

PowerShell [Copy to clipboard](#)

Docker is a containerization platform. If you encounter any issues please visit [Docker's website](#)

Or get a prebuilt Node.js® for [Windows](#) running a [x64](#) architecture.

[Windows Installer \(.msi\)](#) [Standalone Binary \(.zip\)](#)

Read the [changelog](#) or [blog post](#) for this version.

Learn more about Node.js releases, including the release schedule and LTS status.

下载完成后,双击安装包, 安装到你想要运行本软件的盘中。
安装时一般一直点Next然后install,如果看到类似选项:Add to PATH.请保持勾选;如果没看到就继续安装。
安装完成后检查安装是否成功

按键盘Win + R, 输入cmd, 按回车打开终端。

在黑色终端窗口里输入并回车:

```
node -v
```

如果有显示版本号就算成功安装了Node.js

[2.安装和运行本项目]

[安装]

[Github](#)

下载本项目压缩包并解压到一个文件夹中, 其结构类似这样

Name	Date modified	Type	Size
src	2026-06-06 2:37 PM	File folder	
index.html	2026-06-06 3:13 PM	Microsoft Edge H...	1 KB
package.json	2026-06-06 3:13 PM	JSON 源文件	1 KB
tsconfig.json	2026-06-06 2:37 PM	JSON 源文件	1 KB
vite.config.js	2026-06-06 2:37 PM	JavaScript File	3 KB

再次win+r, 输入cmd打开终端, 输入"cd 你的文件夹路径", 去到你的文件夹。

会科学上网的话直接输入:

```
npm install --registry=https://registry.npmjs.org/ --no-audit --no-fund --ignore-scripts --verbose
```

国内环境可以使用镜像网站:

```
npm install --registry=https://registry.npmmirror.com/ --no-audit --no-fund --ignore-scripts --verbose
```

或者你考虑自己先办法下载[node.js](#)的node_modules文件夹。

正常下载完成后文件夹内会类似这样

Name	Date modified	Type	Size
node_modules	2026-06-06 3:28 PM	File folder	
src	2026-06-06 2:37 PM	File folder	
index.html	2026-06-06 3:13 PM	Microsoft Edge H...	1 KB
package.json	2026-06-06 3:13 PM	JSON 源文件	1 KB
package-lock.json	2026-06-06 3:28 PM	JSON 源文件	39 KB
tsconfig.json	2026-06-06 2:37 PM	JSON 源文件	1 KB
vite.config.js	2026-06-06 2:37 PM	JavaScript File	3 KB

没有报错正常结束的话那就应该是安装好了。

再次重申，本人试过此方法可行，但本人不是专业人员，对于使用第三方网站的资源的安装和下载行为不做保证，不负任何责任。

[运行]

如果上述步骤全部操作正确，那么就可以运行本项目了。

在文件夹内打开终端，或者cd到文件夹，在终端输入

```
npm run web
```

回车运行。

如果弹窗没有自动弹出来，复制链接并粘贴到你的浏览器（最好是chrome）

```
6945 File(s) copied
> rimworld-visual-mod-maker-v24@0.24.0 web
> vite --host 127.0.0.1

10:56:01 p.m. [vite] (client) Re-optimizing dependencies because vite confi
VITE v6.4.3 ready in 360 ms
- Local:   http://127.0.0.1:5173/
- press h + enter to show help
```

[Part B.如何使用该项目]

（如果你在创建mod的过程中，或者在导入到rimworld的时候发生了任何错误，欢迎你在Github上上传你的bug，同时你也能询问chatgpt等ai帮你解决。）

强烈建议您阅读第1-4和第15-17部分，其余部分您可以根据需要阅读。

这个编辑器的目标是：不用写代码、不用手写XML，通过界面制作 **RimWorld Mod**。你只需要填写名字、数值、上传图片，然后导出 Mod。

一、基本使用流程

通常按这个顺序使用：

1. 填写 Mod 基础信息
2. 选择要做的内容：种族 / 物品 / 科技 / 剧本 / 叙述者等
3. 上传贴图
4. 检查导出页面有没有报错
5. 导出 Mod
6. 把导出的 Mod 放进 RimWorld 的 Mods 文件夹
7. 进入游戏测试

如果你是第一次做 Mod，建议先只做一个简单物品或简单种族，不要一开始就同时开启所有功能。

二、界面语言

右上角有：

界面语言 / UI Language

可以切换：

中文
English

注意：即使界面是中文，有些字段仍然必须保持英文，例如：

defName
packageld
ThingDef
ScenarioDef
StorytellerDef
FactionDef
GeneDef

这些是 RimWorld 内部识别用的名字，不能翻译成中文。

三、Mod 基础信息

这是每个 Mod 都必须填写的部分。

Mod 名称

这是游戏 Mod 列表里显示的名字。

例如：

My First Mod

Package ID

这是 RimWorld 用来判断“两个 Mod 是否是同一个 Mod”的唯一编号。

建议格式：

作者名.mod名.功能名

例如：

authorName.myfirstmod

注意：每个 **Mod** 的 **packageld** 必须不同。

如果两个 Mod 的 packageld 一样，RimWorld 会认为它们是重复 Mod，可能会隐藏其中一个。

作者、描述、支持版本

这些会写入 [About/About.xml](#)，用于 RimWorld 的 Mod 列表展示。

建议支持版本填写：

1.6

四、依赖项

如果你的 Mod 需要其他 Mod 才能运行，就在这里添加依赖。

例如自定义种族通常需要：

Humanoid Alien Races

如果你使用了某个 DLC 的内容, 也需要注意对应 DLC 是否启用, 例如:

Biotech
Ideology
Anomaly
Odyssey

普通新手可以先不手动改依赖。

当你开启“自定义种族”时, 编辑器会自动处理 HAR 相关依赖。

五、自定义种族

这个功能用于制作一个新的可用种族。

需要注意: 自定义种族依赖 **Humanoid Alien Races**。

启用自定义种族

勾选:

Enable Custom Race / HAR RaceDef

不做种族时不要勾选。

基础字段

常见字段:

defName: 种族内部名字, 只能用英文

label: 游戏里显示的名字

description: 种族描述

health scale: 生命倍率

move speed: 移动速度

melee damage: 近战伤害

例如:

defName: Stonekin

label: stonekin

description: A stone-skinned humanoid race.

贴图模式

自定义种族需要上传身体和头部贴图。

可选模式：

Shared one set

男女共用一套贴图。

Male / Female

男性和女性分别上传贴图。

Body type

按体型上传，例如 Thin / Fat / Hulk 等。

每套身体或头部一般需要三张图：

Front 正面

Side 侧面

Back 背面

编辑器会自动处理 RimWorld 需要的方向文件。

保留原始贴图颜色

v50 新增：

Preserve original texture colors / 保留原始贴图颜色

如果勾选，游戏会尽量不再根据人种肤色随机染色你的身体贴图，而是更接近你上传的 PNG 原色。

如果你想让游戏自动产生不同肤色，可以不勾选。

六、基因 / GeneDef

如果你安装了 Biotech, 可以给自定义种族添加基因。

可以通过两种方式添加：

1. 在列表里勾选常见基因
2. 手动输入 GeneDef

例如：

MeleeDamage_Strong
MoveSpeed_Quick
Robust

注意：GeneDef 必须是真实存在的。
如果拼错，游戏会报错。

七、派系

派系用于让你的种族在世界地图上作为一个势力出现。

例如：

Stonekin Enclave
Machine Clan
Foxkin Tribe

常见字段：

Faction defName: 派系内部名字
label: 显示名
description: 描述
techLevel: 科技水平
leaderTitle: 首领称号
requiredCountAtGameStart: 开局必须生成几个
maxConfigurableAtWorldCreation: 世界创建界面最多能添加几个

如果你只是想做一个玩家用的种族，不一定需要开启派系。

八、添加物品

这是编辑器里最常用的功能之一。

点击：

New item / 新物品

然后选择物品类型。

目前支持：

Generic 普通物品

Food 食物

Hair 发型

Apparel 衣物装备

Weapon 武器

Building 可建造物

每个物品卡片可以展开 / 收起，方便管理很多物品。

九、武器

武器类型目前支持：

Melee weapon 近战武器

Single-shot ranged weapon 单发远程武器

Automatic ranged weapon 自动远程武器

Laser / beam weapon 激光 / 光束武器

近战武器

主要设置：

damage: 伤害

cooldown: 攻击间隔

melee armor penetration: 近战护甲穿透

market value: 价值

mass: 重量

work to make: 制作工时

cost: 材料成本

近战武器不会显示射程、弹速、爆炸半径等远程参数。

普通远程武器

可以设置：

damage: 伤害

range: 射程

warmup time: 瞄准时间

cooldown: 冷却

burst shots: 连发次数

ticks between burst shots: 连发间隔

ranged armor penetration: 远程护甲穿透

projectile speed: 弹速

accuracy: 不同距离精度

sound preset: 原版声音模板

远程武器会自动生成自己的弹丸，不再直接套用原版突击步枪的伤害。

爆炸弹丸

如果想做爆炸武器：

Damage type damageDef: Bomb

Explosion radius: 大于 0

例如：

damageDef = Bomb

explosionRadius = 6

这样会生成爆炸弹丸。

激光 / 光束武器

激光武器参考原版 Beam Repeater 类逻辑。

可以设置：

beam width: 光束宽度

beam full-width range: 光束保持宽度的距离

beam visual preset: 光束视觉效果

beam sound preset: 光束声音
damageDef: 伤害类型, 通常用 Beam

如果看不到明显光束, 可以尝试不同的 Beam visual preset。

十、可建造物

v38 以后支持添加可建造物。

物品类型选择:

Building

可以做:

家具
装饰物
简单设施
静态建筑
普通可建造摆件

常见设置:

Size X / Size Y: 占地大小
Max hit points: 耐久
Fill percent: 填充程度
Passability: 是否能通过
Designation category: 出现在建筑菜单哪个分类
Work to build: 建造工时
Steel cost: 钢铁成本
Component cost: 零部件成本
Made from stuff: 是否使用材料系统
Research prerequisite: 前置科技

测试时建议:

designationCategory = Furniture
researchPrerequisite 留空
madeFromStuff 先关闭

这样最容易在游戏里的建筑菜单找到。

十一、科技树

科技树功能用于添加新的研究项目。

点击新增科技后，可以填写：

Research defName
label
description
baseCost
techLevel
prerequisites
research view X
research view Y

科技树归属

v34 后支持：

合并至原版科技树
新建独立科技树

如果选“合并至原版科技树”，科技会进入主科技树。

如果选“新建独立科技树”，编辑器会额外生成一个新的 ResearchTab，让你的科技单独出现在一个新标签页里。

前置科技

多个前置科技请用英文逗号分隔：

Microelectronics,Smithing

不要用中文逗号：

Microelectronics, Smithing

十二、故事叙述者

这个功能用于新增 AI Storyteller, 而不是覆盖原版 Cassandra / Phoebe / Randy。

可以设置：

defName
label
description
baseProfile
portraitLarge
portraitTiny
population targets
event rhythm

baseProfile

简单理解：

Cassandra: 经典节奏
Phoebe: 较平缓
Randy: 随机性强

如果不懂这些参数，建议先用 Cassandra 模板。

头像

可以上传：

portraitLarge: 大头像
portraitTiny: 小头像

如果头像太大，建议先压缩 PNG，否则浏览器可能变慢。

十三、剧本

剧本决定玩家开局条件。

可以设置：

startingPawnCount: 开始时已选择的角色数量
chooseFromPawnCount: 候选池人数
startWithSilver: 开局银

startWithPackagedMeals: 包装生存餐
startWithMedicine: 药品
startWithComponents: 零部件
startWithSteel: 钢铁
player faction: 玩家开始派系

玩家开始派系

可以选择：

New arrivals / PlayerColony
New tribe / PlayerTribe

强制开局角色使用自定义种族

如果你开启了自定义种族，可以勾选：

Force starting pawns to use custom race

v50 中这个功能提供两种模式：

Stable custom race start
Experimental candidate pool

建议普通用户使用：

Stable custom race start

它更稳定，但候选池可能仍然受到 RimWorld/HAR 机制限制。

十四、素材管理

素材页面用来查看你上传了哪些 PNG。

你可以检查：

哪些贴图已上传
哪些贴图缺失
贴图路径是否正确

建议所有贴图都使用：

.png

不要用：

.jpg

.webp

.bmp

十五、导出

导出页面会生成可以放进 RimWorld 的 Mod ZIP。

导出的可游玩 Mod 通常只包含：

About/

Defs/

Textures/

从 v41 开始：

log

source project json

不会再塞进 Mod 压缩包，而是放在编辑器文件夹里。

例如：

rimworld-visual-mod-maker-v50/logs/

rimworld-visual-mod-maker-v50/source/

这样游戏用的 Mod 包更干净。

十六、保存与继续编辑

编辑器会自动保存一部分项目状态。

但为了安全，建议经常手动导出：

Export project JSON

下次可以通过：

Import project JSON

继续编辑。

如果你要长期制作一个 Mod, 不要只依赖浏览器缓存。

十七、测试 Mod 的方法

测试普通物品 / 武器

进入游戏后打开开发者模式：

Options -> Development mode

然后用：

Spawn thing

搜索你的物品 `defName`。

测试可建造物

进入建筑菜单：

Architect -> Furniture / Production / Misc / Structure

找你的建筑显示名。

如果找不到，用开发者模式搜索它的 `defName`。

测试种族

如果用了自定义种族：

Harmony

Core / DLC
Humanoid Alien Races
你的 Mod

加载顺序要正确。

可以用开发者模式：

Spawn pawn

搜索你的 PawnKindDef。

测试剧本

新建游戏时选择你的自定义 Scenario。

如果开启了强制自定义种族，建议检查开局人物贴图是否正确。

十八、新手推荐做法

第一次使用建议按这个顺序学习：

1. 做一个普通物品
2. 做一个武器
3. 做一个可建造物
4. 做一个科技
5. 做一个剧本
6. 做一个故事叙述者
7. 最后再尝试自定义种族和派系

不要第一次就把所有功能都打开。
这样如果游戏报错，你更容易知道是哪一部分出了问题。

十九、几个重要提醒

1. `defName` 尽量只用英文、数字和下划线。
2. `packageId` 每个 Mod 必须唯一。
3. 多个项目用英文逗号分隔。

4. 测试新版前, 删除旧导出的 Mod 文件夹。
5. 自定义种族必须启用 Humanoid Alien Races。
6. 使用 Biotech 基因或 Xenotype, 需要启用 Biotech DLC。
7. 使用 Anomaly / Odyssey 特效或武器逻辑时, 要确认对应 DLC 已启用。
8. 遇到红字时, 优先看日志里有没有你的 `packageId`、`defName` 或 Mod 名字。

[Part C.已知缺陷/bug]

- 1.[缺陷]: 暂时不支持对事件进行编辑
- 2.[缺陷]: 暂时不支持编辑动物, 植物, 机械体, 异象生物
- 3.[Bug]: 新剧本选人界面只有一开始被选中的是自定义的种族, 备选的都是普通人类, 且点击“随机”后角色人种会变回普通人类。
- 4.[缺陷]: 暂时不支持创建种族的动态表情
- 5.[Bug]: 即使勾选了保留贴图原本的颜色, 进入游戏后仍然会被随机修改肤色
- 6.[缺陷]: 暂时不支持编辑文化和意识形态
- 7.[缺陷]: 暂时不支持现有的mod非本制作器制作的mod的导入
- 8.[缺陷]: 开局角色的头发, 纹身, 名字, 胡须等仍继承自普通人类, 暂时不支持修改