

THE SIMS 4 · 表情编辑器

EmotiDoll

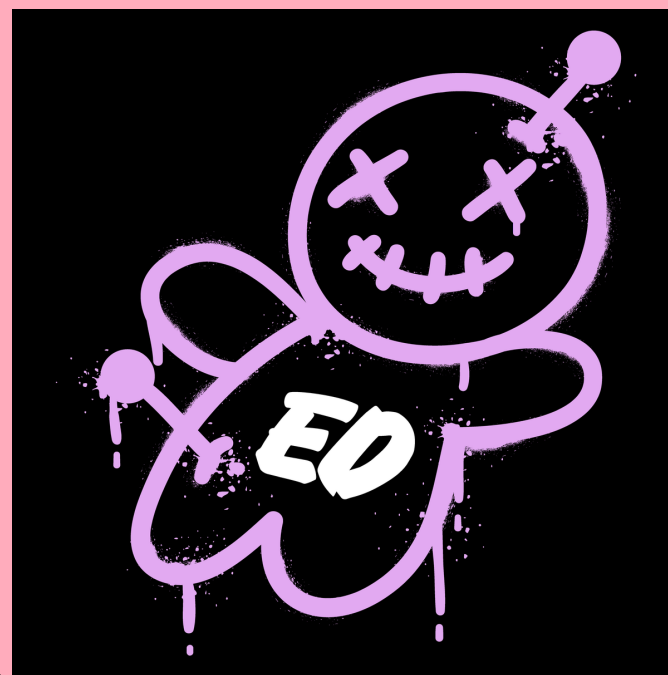
图文使用手册

Windows 发布版 · v0.1.0-alpha.21.35

- **读取** 手动读取当前 Sim 与最新 CAS / 服装模型
- **编辑** Base、Emotion、Conversation 三层精细控制
- **预览** 灯光、旋转、原始对比与本地模型管理

MAKE EVERY EXPRESSION YOURS

本地运行 · 不上传角色资料 · 无外部前置 Mod



安装与第一次启动

01

退出游戏

复制 Mod 前先完全退出《模拟人生 4》。

02

放入三件套

把 Mods 文件夹内的两个 .package 与一个 .ts4script 放进游戏 Mods。

03

开启脚本模组

游戏设置 → 其他：同时开启“自定义内容与模组”和“允许脚本模组”，再重启游戏。

04

启动桌面端

保持 Desktop 文件夹完整，双击 EmotiDoll_v0.1.0-alpha.21.35.exe。

05

读取当前 Sim

进入生活模式，选中角色后点击“读取当前 Sim”；需要游戏接管时再点“同步此 Sim 到游戏”。

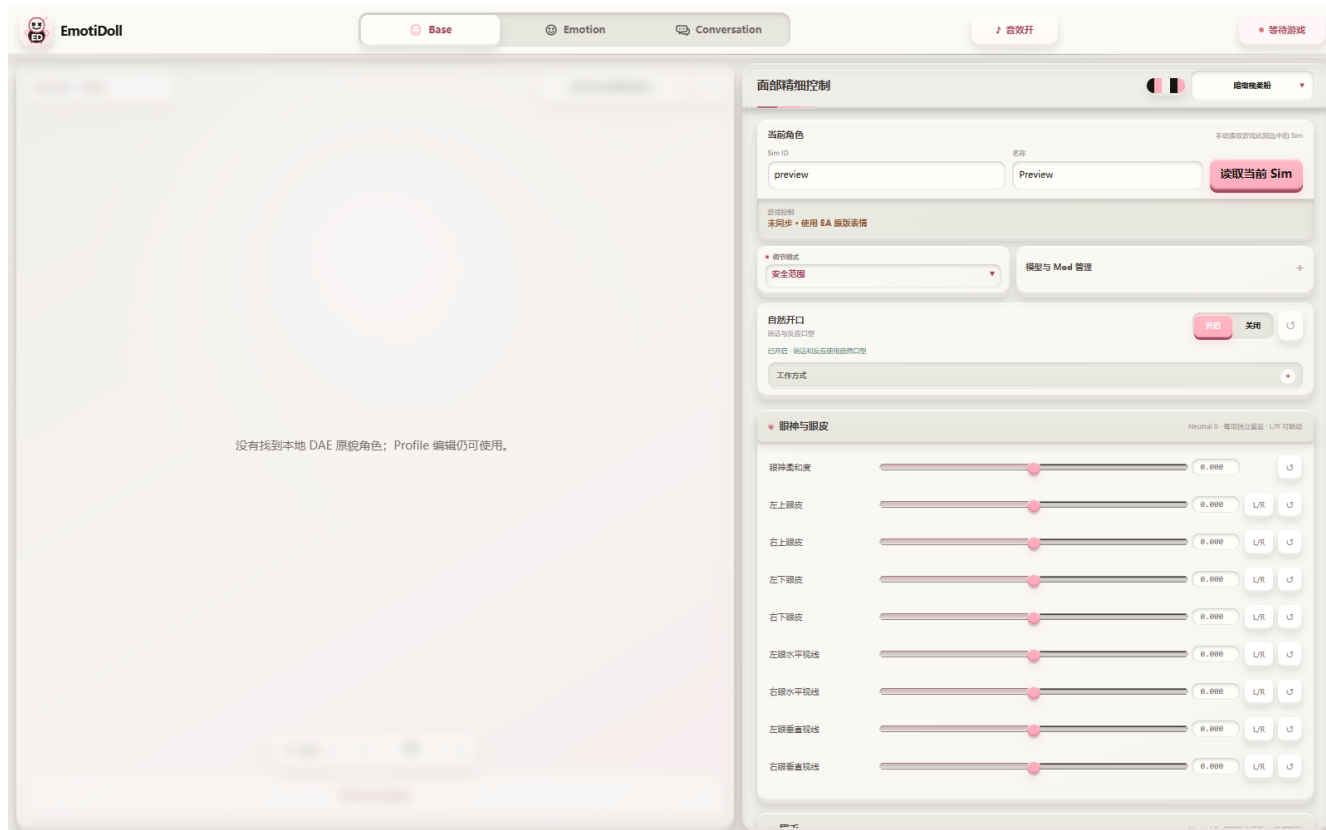
需要什么前置？

- 不需要 XML Injector
- 不需要 MCCC
- 不需要额外安装 .NET
- 需要 Windows 10/11 64 位
- 需要允许脚本模组

Windows 安全提示

新发布且未使用商业代码签名证书的 EXE，可能被 SmartScreen 标成“未知发布者”。请先核对 SH A256SUMS.txt；不要关闭整个防病毒软件，也不要信任来源不明的二次打包。

界面总览与工作顺序



左侧负责模型预览，右侧负责当前 Sim 与全部表情参数。

推荐顺序

进入生活模式 → 选中 Sim → 读取 → 选择板块 → 调整 → 保存 → 同步。

三大板块

Base 是常驻基础；Emotion 随 EA 情绪叠加；Conversation 处理倾听与反应。

主题

右上角可在“暗橄榄柔粉”和“电光紫蓝”之间切换。

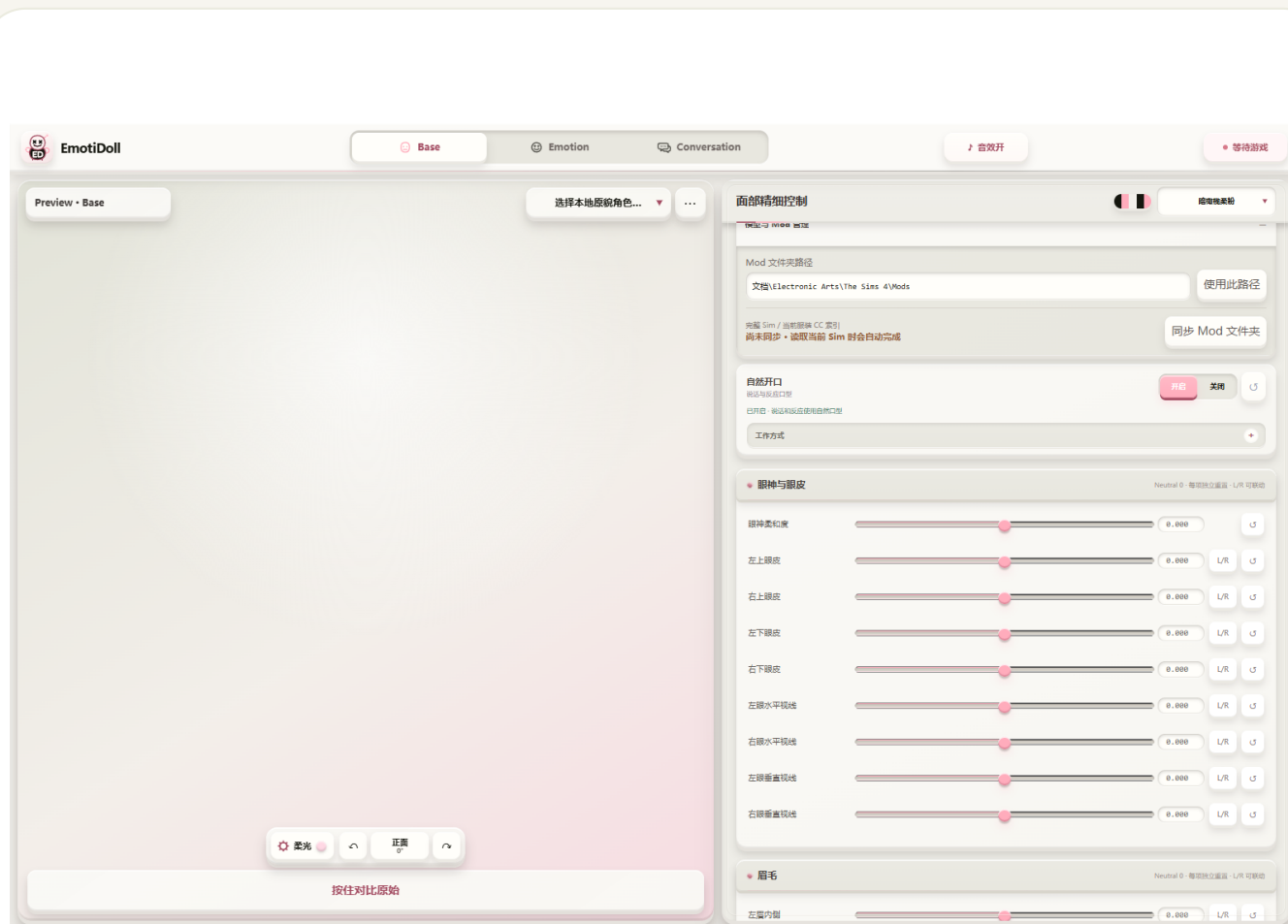
本地运行

界面与角色数据只在本机处理，浏览器页面仅监听 127.0.0.1。

小提示

第一次打开看见空白预览是正常的；读取当前 Sim 后才会生成模型。

读取当前 Sim 与 Mod 管理



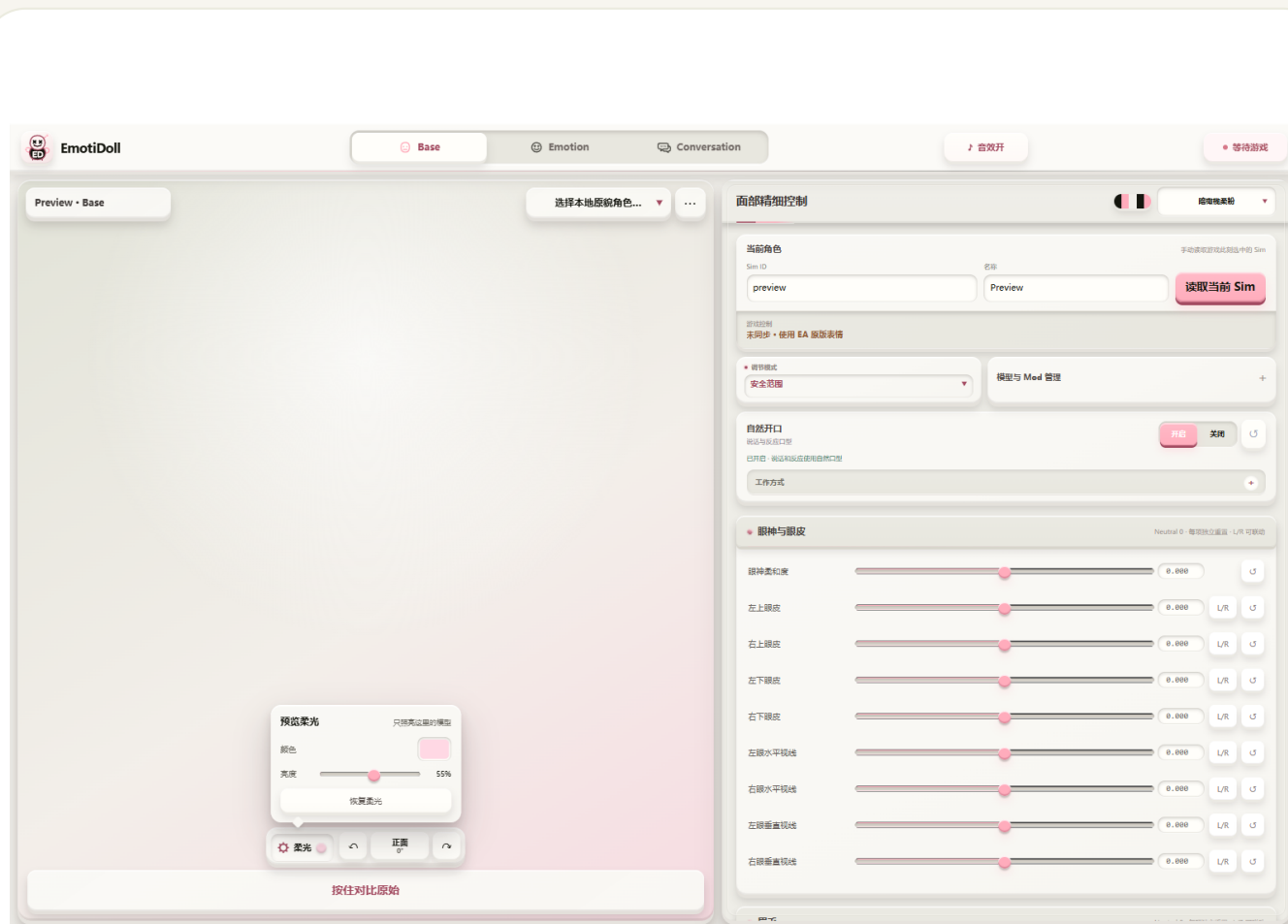
模型更新始终由玩家手动触发，程序不会在后台偷偷换角色或换装。

- **读取当前 Sim**
只读取游戏此刻选中的 Sim，并生成匹配当前 CAS/服装的预览。
- **CAS 与换装**
角色在 CAS 改脸或游戏里换衣后，需要再次手动点击读取才更新。
- **Mod 路径**
默认自动找到游戏 Mods；自定义资料夹时可手动填写并保存。
- **自动索引恢复**
新增/更新 CC 后，读取时会增量更新变化部分并安全重试一次。

小提示

索引失败时会保留旧模型，也不会删除或改写玩家的 Mod 文件。

模型预览：灯光、旋转与原始对比



预览工具只改变左侧显示，不会移动、缩放或修改游戏中的 Sim。

● 柔光

展开“柔光”可调颜色与亮度；只照亮预览模型。

● 旋转

左右按钮每次旋转 15°；“正面”按钮快速归零。

● 对比原始

按住底部按钮查看读取时的原始表情，松开回到当前编辑。

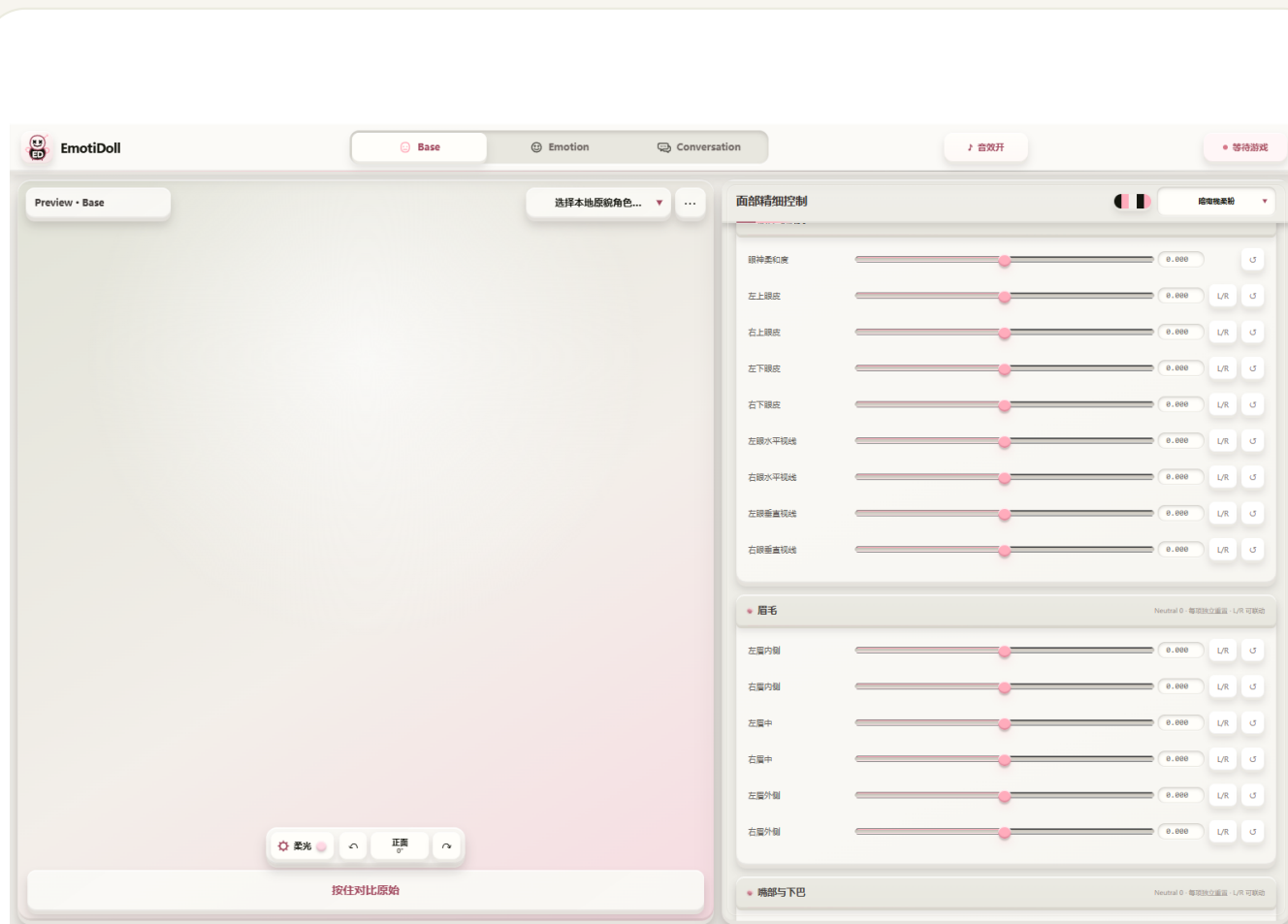
● 角色选择

右上角选择已读取模型；旁边菜单可清理不需要的预览缓存。

小提示

清理预览角色不会删除游戏角色、存档、Mods 或 CC。

Base: 角色的常驻基础表情



Base 是其他状态都沿用的底层表情，适合建立这个 Sim 的长期气质。

● 眼神与眼皮

调节眼神柔和度、上下眼皮与左右眼球方向。

● 眉毛

内侧、中段、外侧均可左右独立，也可使用 L/R 联动。

● 嘴与下巴

控制嘴角、脸颊、嘴唇与下巴开合。

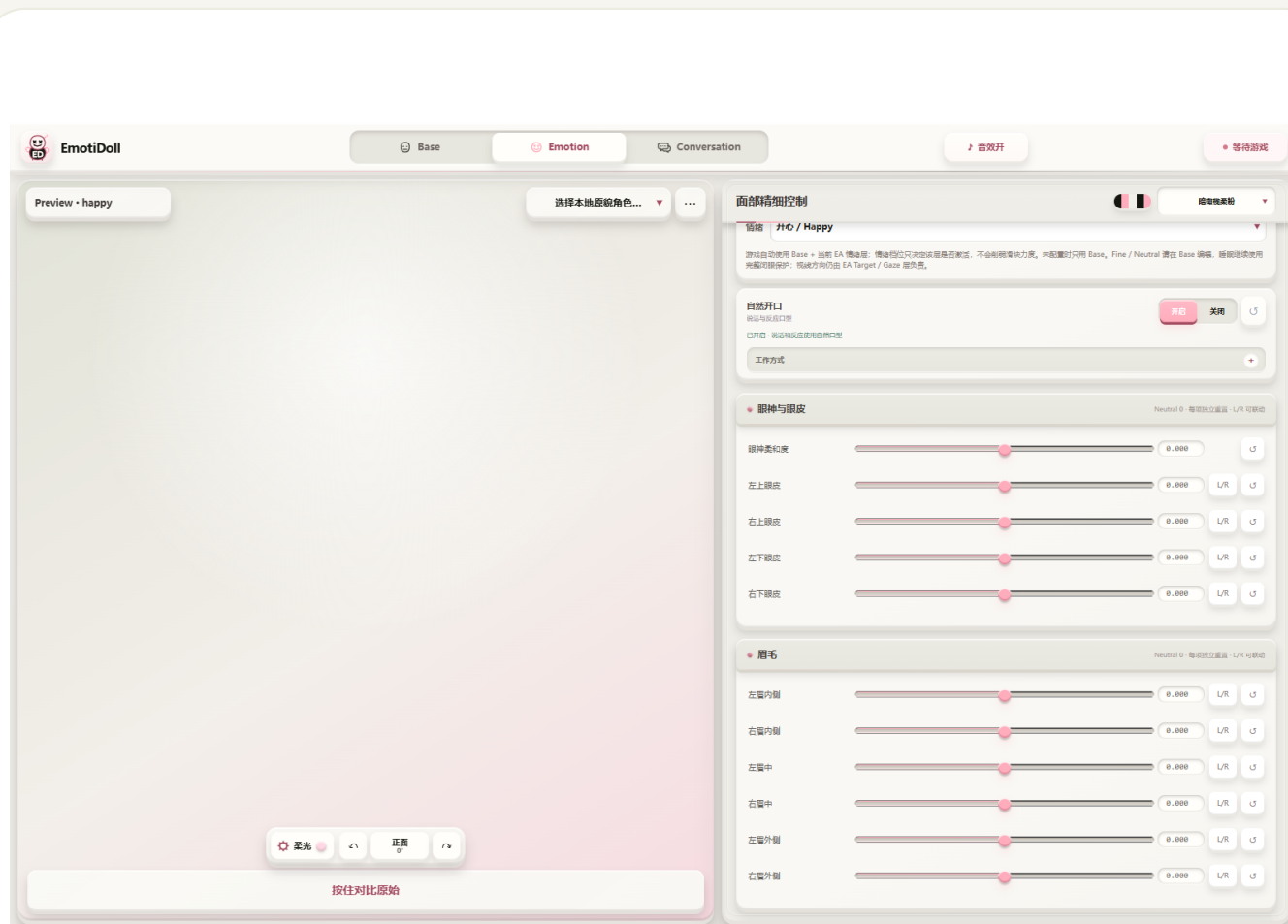
● 单项复位

每个参数右侧 □ 只恢复这一项；Neutral 0 是中立值。

小提示

夸张档位可以制作抽象表情；自然风格优先使用“精细调节”或“安全范围”。

Emotion: 跟随 EA 情绪的叠 layers



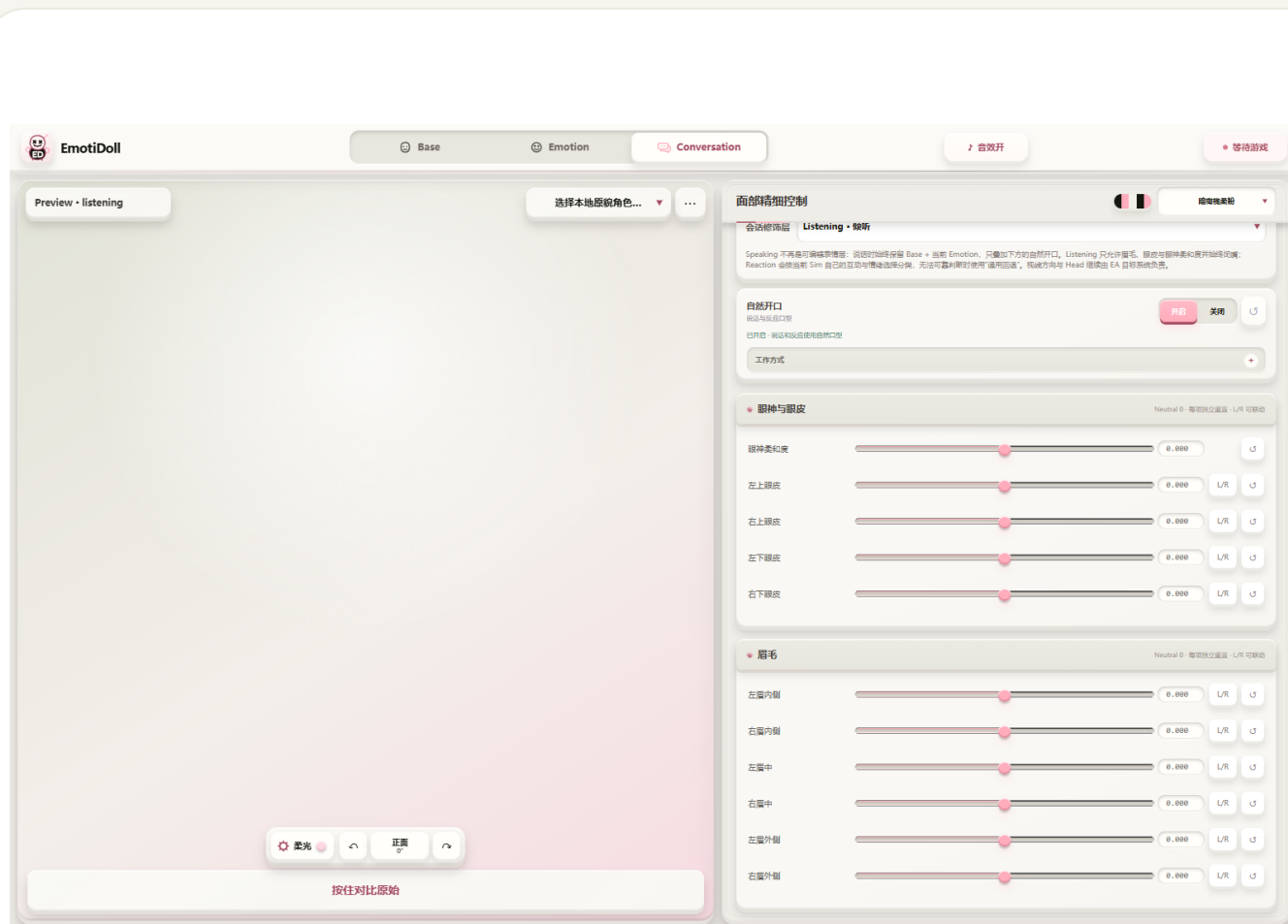
每种情绪都能保存自己的修饰，游戏会自动组合 Base + 当前 EA 情绪层。

- **选择情绪**
用顶部下拉框选择 Happy、Sad、Angry 等情绪。
- **只编辑差异**
在每个情绪里只增加需要变化的部分，未设置参数继续沿用 Base。
- **自动切换**
Sim 的 EA 情绪改变时，会自动使用对应的已保存层。
- **保护规则**
睡眠继续完整闭眼；Head 与自然视线目标仍由 EA 控制。

小提示

Fine / Neutral 的长期气质请放在 Base，不要为每种情绪重复一整套。

Conversation: 倾听与反应修饰



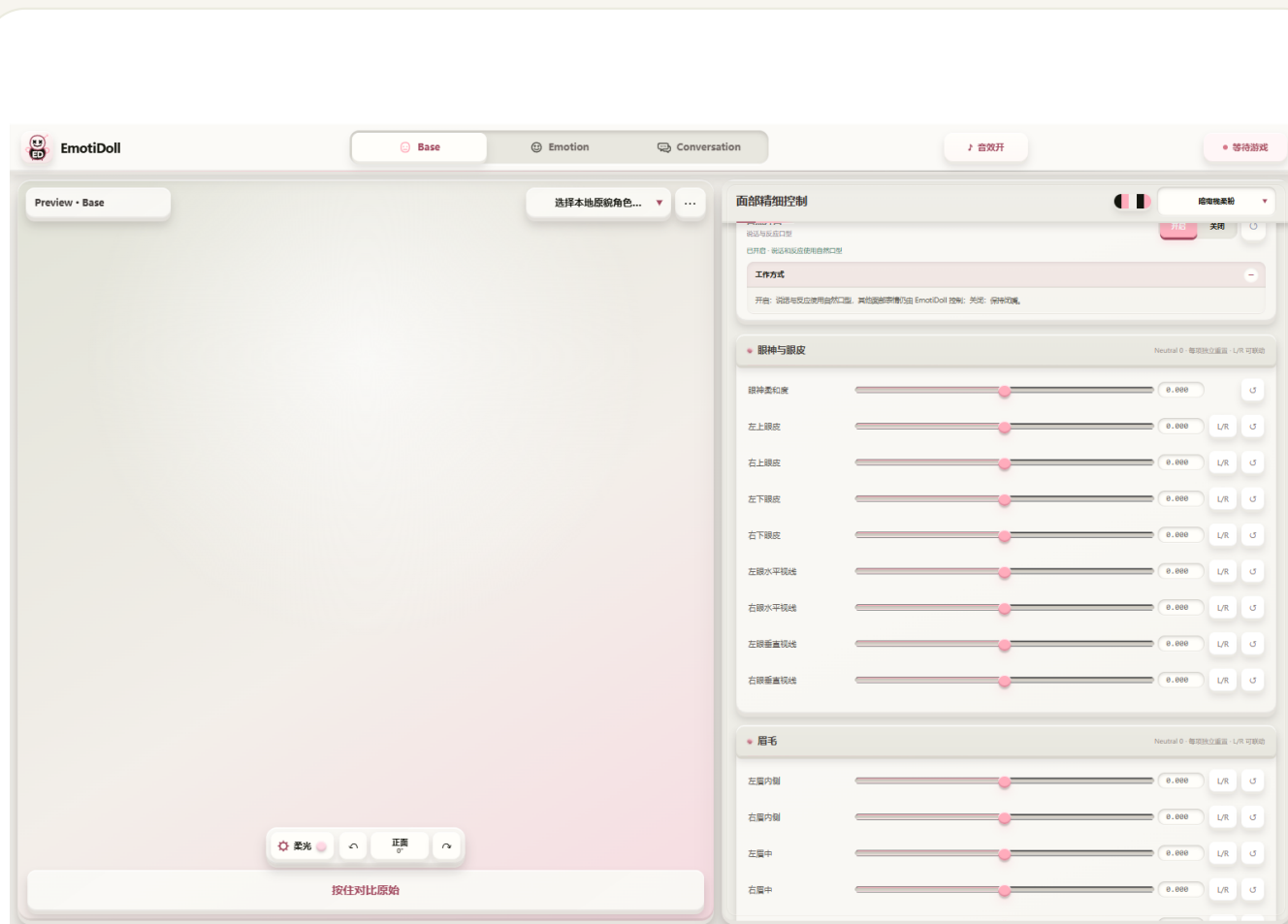
Conversation 只处理会话状态，避免说话、倾听与特殊反应互相打架。

- **Listening**
用于倾听时的眉毛、眼皮与柔和度；始终保持闭嘴。
- **Reaction**
可分别设置惊讶、被拒绝、尴尬、不适、恐惧与轻微友好。
- **Speaking**
不再作为独立表情层；说话使用 Base + Emotion + 自然开口。
- **安全回退**
无法可靠判断反应类别时，使用“通用回退”。

小提示

眼球目标、Head 与视线方向继续交给 EA，降低与 Pose Mod 的冲突概率。

自然开口：说话与反应口型



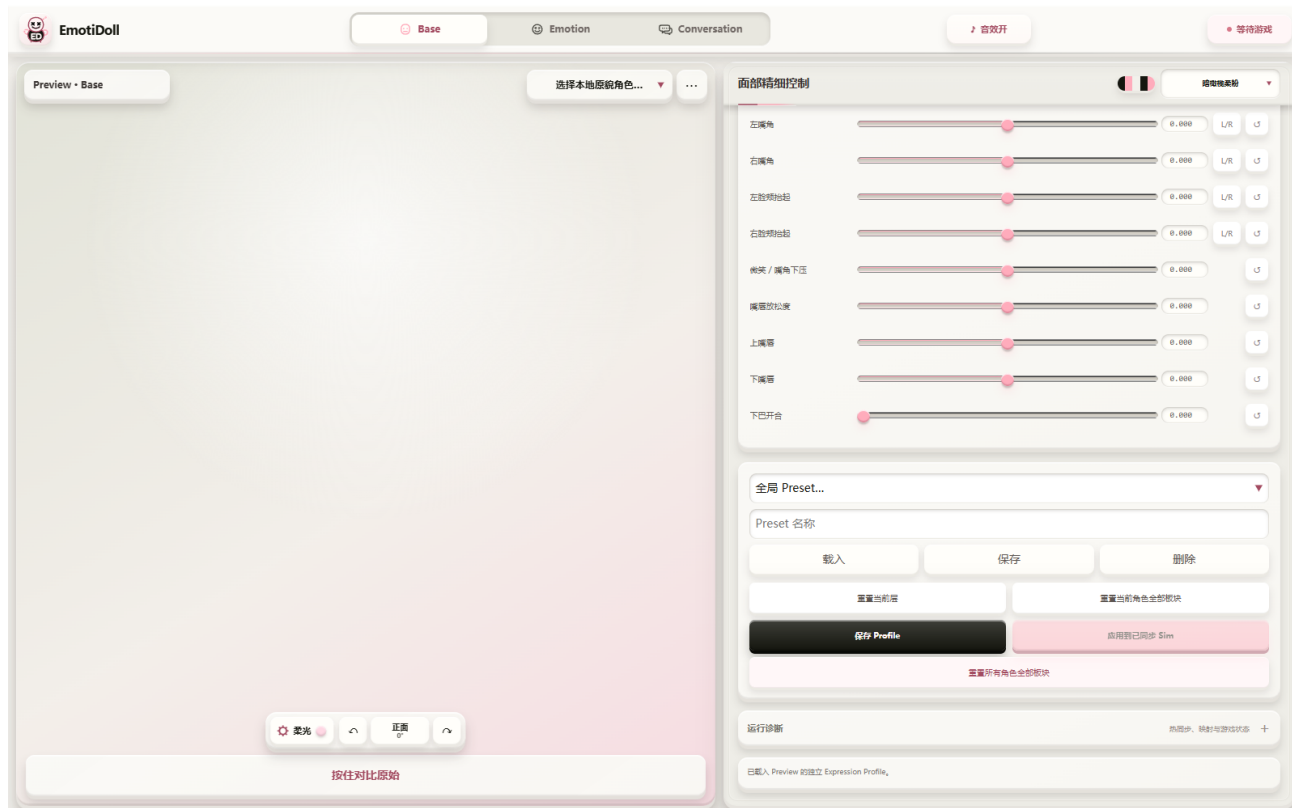
自然开口默认开启，让说话和反应保留柔和口型，同时维持已编辑的脸部气质。

- **开启**
说话与反应使用自然口型；其余面部仍由 EmotiDoll 控制。
- **关闭**
需要角色保持闭嘴时使用。
- **复位**
右侧 □ 恢复默认的“开启”。
- **工作方式**
展开说明栏可随时查看当前模式的含义。

小提示

如果目标是自然对话，建议保持开启；拍摄特定静态姿势时可暂时关闭。

调节模式、Profile 与 Preset



三个调节档位

精细调节

适合小幅微调与自然修饰。

安全范围

默认档，兼顾明显变化与稳定表现。

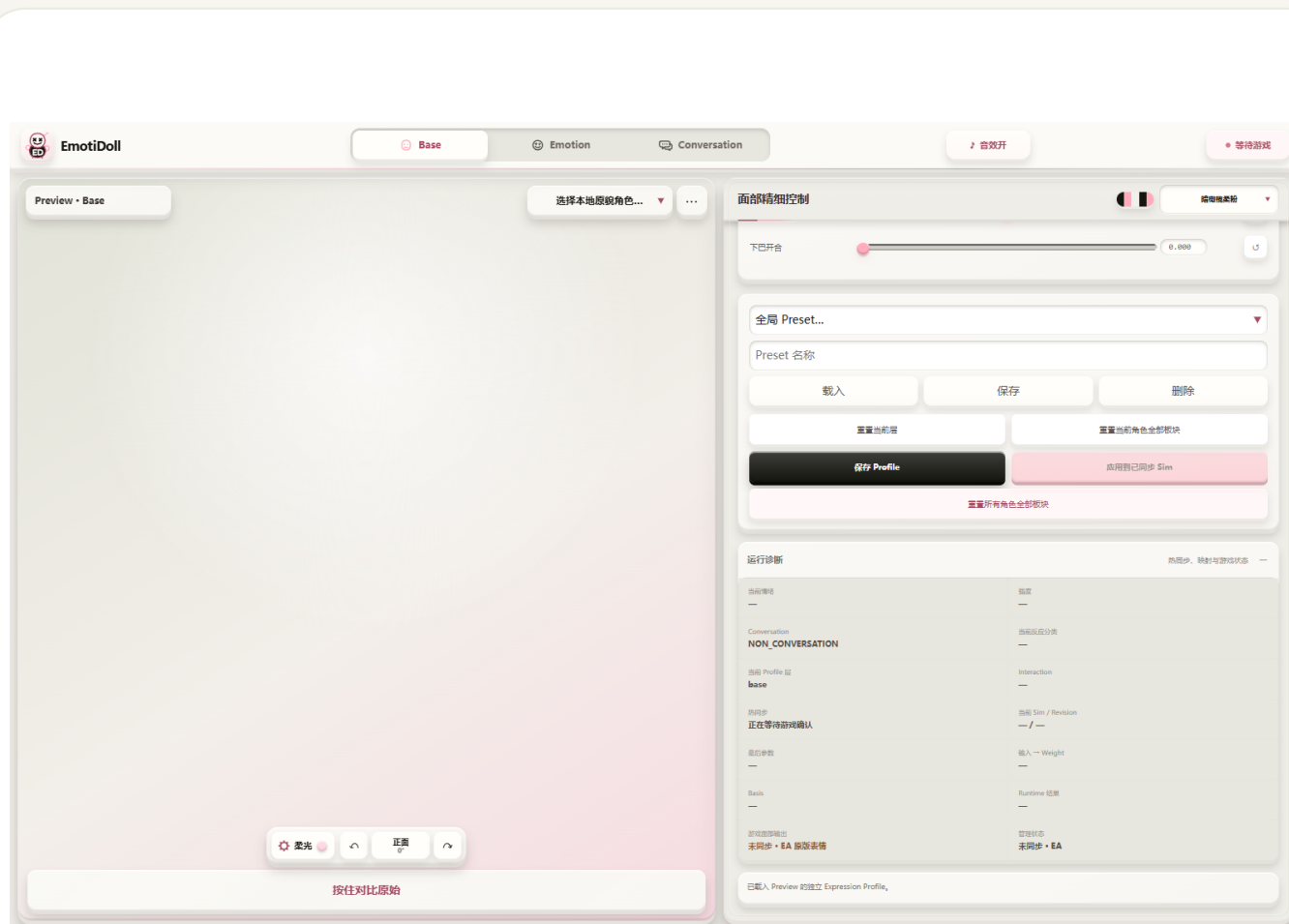
扩展范围

用于夸张、抽象或喜剧表情。

保存逻辑

- Profile: 这一位 Sim 的长期专属表情档案。
- Preset: 可套用给不同 Sim 的通用风格。
- 保存 Profile: 把当前三板块写入本机。
- 应用到已同步 Sim: 把改动立即送入游戏。
- 重置当前层 / 当前角色 / 所有角色: 范围逐级增大。

运行诊断与常见问题



先看这四项

等待游戏

确认游戏已进入生活模式，脚本模组已开启。

读不到模型

保持当前 Sim 选中，再点一次“读取当前 Sim”；程序会自动更新变化的 Mod 索引并安全重试。

CAS 或换装后未更新

这是设计行为。只有手动再次点击“读取当前 Sim”才会替换预览，避免后台误读。

滑块未进入游戏

先确认该 Sim 已同步；诊断区会显示热同步与管理状态。

失败时不会修改玩家的 Mod、存档或旧预览；请避免在下载/解压 Mod 的同时读取。

更新、卸载与发布包核验

更新

- 1 先退出游戏和 EmotiDoll。
- 2 用新版 Mods 三件套替换旧文件。
- 3 整个 Desktop 文件夹一起更新，不要只换 E XE。
- 4 再次启动后 Profile 会从本机数据目录继续读取。

卸载

- 1 退出游戏和编辑器。
- 2 删除三个 EmotiDoll Mod 文件。
- 3 删除 Desktop 文件夹。
- 4 若要连个人配置一起清除，再删除 %LOCAL APPDATA%\Sims4ExpressionDirector。

核验与隐私

- 1 使用 SHA256SUMS.txt 核对公开文件。
- 2 发布包不含任何测试 Sim、Profile、模型缓存或本机路径。
- 3 编辑器只监听 127.0.0.1，本地界面无外网请求。
- 4 只从原始发布来源下载，不使用来历不明的二次打包。

完成安装后：选中 Sim → 读取 → 调整 → 保存 Profile → 同步

界面示意来自全新空白环境；手册及发布包均不包含测试角色资料。