

# Переходы

- Синтаксис
- Фоны (background)
- Спрайты (character)
- Экран (screen)

# Синтаксис

Переходы прописываются у определённых команд после ключевого параметра `with`.

В качестве значения может быть указано название перехода и его параметры, или сокращенное имя из [заранее определённого списка](#) (также существует [встроенный в игру список](#)).

Параметры перехода указываются после его названия в том порядке, в котором они прописаны в документации. Если у каких-то параметров есть значение по умолчанию, их можно не указывать — но только в том случае, если параметры, стоящие после, тоже не планируется использовать.

В противном же случае можно явно указать название параметров и их значения, при этом порядок неважен, и часть параметров (если у них есть значения по умолчанию) можно пропустить.

Это делается при помощи символа `:` (двоеточие), которое разделяет название параметра и его значение:

```
with [название перехода] параметр: значение параметр2: значение
```

Рассмотрим на примере перехода `crossfade` спрайтов: у данного перехода есть два параметра — `fadeOut` и `fadeIn`, которые отвечают за продолжительность исчезновения активного спрайта и появление нового соответственно. У обоих параметров есть значения по умолчанию, поэтому указывать их необязательно.

Попробуем указать значение параметра `fadeIn`, не указывая при этом `fadeOut`:

```
# выводим спрайт Химицу
show hi with dissolve
"... "
# применяем переход crossfade, указав нужный параметр
show hi at right with crossfade fadein:3
```

Таким образом активный спрайт Химицу исчезнет через 0.5 секунд — именно такое значение по умолчанию у `fadeOut` — а новый спрайт появится справа через 3 секунды.

### Демонстрация

При использовании такого синтаксиса должны быть указаны явно названия всех параметров, значения которых планируется изменить.

Если бы мы использовали короткий синтаксис, пришлось бы дополнительно указывать значение для `fadeOut`:

```
# выводим спрайт Химицу
show hi with dissolve
"... "
# применяем переход crossfade; делает то же самое, что и в предыдущем примере
show hi at right with crossfade 0.5 3
```

# Фоны (background)

Список переходов, которые можно использовать с командой `scene`.

## Dissolve

```
dissolve [duration] (useLerp)
```

- `duration` — продолжительность перехода в секундах.
- `useLerp` — булево значение. Если `true`, будет использоваться линейная интерполяция. По умолчанию стоит `false`.

## Демонстрация

1

```
scene bg akihibara_day
"... "
window hide
scene bg akihibara_night with dissolve 2
pause hard 2
"... "
```

2

```
scene bg akihibara_day
"... "
window hide
scene bg akihibara_night with dissolve 2 true
pause hard 2
"... "
```

# Fade

```
fade [fadeOut] [hold] [fadeIn] (color)
```

- `fadeOut` — продолжительность затемнения в секундах.
- `hold` — продолжительность паузы после затемнения в секундах.
- `fadeIn` — продолжительность исчезновения затемнения в секундах.
- `color` — цвет затемнения, может быть ID цвета или его значение. По умолчанию чёрный.

## Демонстрация

1

```
scene bg akihibara_day
"... "
window hide
scene bg akihibara_night with fade 1 2 1 yellow
pause hard 2
"... "
```

# Pattern

```
pattern [pattern] (duration)
```

- `pattern` — название изображения паттерна.
- `duration` — продолжительность перехода в секундах. По умолчанию 1 секунда.

## Демонстрация

1

```
scene bg akihibara_day
"..."
window hide
scene bg akihibara_night with pattern bottomleft 2
pause hard 2
"..."
```

## SlideIn

```
slidein [direction] (duration)
```

- `direction` — направление, в котором фон должен "заезжать" в кадр.

Возможные значения:

`up` — верх

`down` — низ

`left` — лево

`right` — право

- `duration` — продолжительность перехода в секундах. По умолчанию 1 секунда.

## Демонстрация

1

```
scene bg akihibara_day
"..."
window hide
scene bg akihibara_night with slidein left 2
pause hard 2
"..."
```

# SlideOut

`slideout [direction] (duration)`

- `direction` — направление, в котором активный фон должен "выезжать" из кадра.

Возможные значения:

`up` — верх

`down` — низ

`left` — лево

`right` — право

- `duration` — продолжительность перехода в секундах. По умолчанию 1 секунда.

## Демонстрация

1

```
scene bg akihibara_day
"... "
window hide
scene bg akihibara_night with slideout left 2
pause hard 2
"... "
```

# Спрайты (character)

Список переходов, которые можно использовать с командой `show`.

## Crossfade

Одновременно меняет прозрачность у активного спрайта и его замены.

```
crossfade ( fadeOut) ( fadeIn)
```

- `fadeOut` — продолжительность исчезновения активного спрайта.  
По умолчанию 0.5 секунд.
- `fadeIn` — продолжительность появления нового спрайта.  
По умолчанию 0.5 секунд.

### Демонстрация

```
scene bg akihibara_day
"... "
show hi
"... "
window hide
show hi oldforma with crossfade 1 1
pause hard 2
"... "
```

## TrueDissolve



Выводит новый спрайт позади активного, затем уменьшает прозрачность активного.

```
truedissolve [duration]
```

- `duration` — продолжительность перехода.

### Демонстрация

```
scene bg akihibara_day
"... "
show hi
"... "
window hide
show hi plate with truedissolve 1
pause hard 2
"... "
```

## Dissolve

Вариативный переход, объединяющий в себе `Crossfade` и `TrueDissolve`.

В случае, если у спрайтов совпадают значения `CharID` и `PoseID`, будет использован переход `TrueDissolve`, в противном случае — `Crossfade`.

```
dissolve [duration]
```

- `duration` — продолжительность перехода

## Fade

Убирает активный спрайт, затем после определённой паузы выводит новый (если используется в команде `hide`, то просто убирает).

fade [ fadeIn] [ hold] [ fadeOut]

- `fadeIn` — продолжительность исчезновения активного спрайта в секундах.
- `hold` — продолжительность паузы.
- `fadeOut` — продолжительность появления нового спрайта в секундах.

### Демонстрация

```
scene bg akihibara_day
"... "
show hi
"... "
window hide
show hi plate with fade 0.5 1 0.5
pause hard 2
"... "
```

# Экран (screen)

Список переходов экрана, которые можно использовать с командой `with`.

## Fade

Затемняет экран, затем после определённой паузы убирает затемнение.

```
fade (fadeOut) (hold) (fadeIn) (color)
```

- `fadeOut` — продолжительность затемнения в секундах.  
По умолчанию 0.5 секунд.
- `hold` — продолжительность паузы после затемнения в секундах.  
По умолчанию 1 секунда.
- `fadeIn` — продолжительность исчезновения затемнения в секундах.  
По умолчанию 0.5 секунд.
- `color` — цвет затемнения, может быть ID цвета или его значение.  
По умолчанию чёрный.

### Демонстрация

```
scene bg akihibara_day  
"..."  
with fade 1 1 1 red  
"..."
```

# Hpunch / Vpunch

Горизонтальная / вертикальная встряска экрана.

```
hpunch (duration) (strength) (vibrato) (randomness) (fadeOut)
```

- `duration` — продолжительность тряски в секундах.  
По умолчанию 1.
- `strength` — сила тряски.  
По умолчанию 3.
- `vibrato` — сила вибрации.  
По умолчанию 10.
- `randomness` — значение от 0 до 180, определяет, насколько направление тряски будет случайным.  
По умолчанию 0.
- `fadeOut` — булево значение. Если true, то тряска закончится плавно.  
По умолчанию true.

## hpunch

```
scene bg akihibara_day  
"..."  
with hpunch  
"..."
```

## vpunch

```
scene bg akihibara_day  
"..."  
with vpunch  
"..."
```