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.

> 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` — булевое 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` — булевое значение. Если true, то тряска закончится плавно.
  По умолчанию true.

hpunch

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

vpunch

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