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
"..."
```

Revision #12
Created 30 July 2023 01:38:03 by Admin
Updated 21 January 2025 16:22:50 by Admin