**MV C++ Performer 脚本指令文档**

备注：尖括号<>表示必需参数，中括号[]表示可选参数，实际填写无需书写尖括号和中括号。

by Wormwaker

■ 脚本预处理语句 ■ 脚本运行语句

**——————————————————**

**#include <path>**

包含子脚本。

**sleep <ms>**

延迟ms毫秒，不阻塞MV进程，只阻塞脚本运行器

**text clear**

清空当前所有文本元素

**text add <args...>**

立即添加新的文本元素，args表示参数列表，写成key=value的格式，可以指定多个参数。支持的键有：sx, sy, a\_in, life,text, s\_color, s\_fs, font, 以及所有的可选键（将会放入json中，参见PerformElement及其派生类各项绘图参数.docx）

**rect clear**

清空当前所有矩形元素

**rect add <args...>**

立即添加新的矩形元素，args表示参数列表，写成key=value的格式，可以指定多个参数。支持的键有：sx, sy, a\_in, life, 以及所有的可选键（将会放入json中，参见PerformElement及其派生类各项绘图参数.docx）

**sound quickplay <"filename">**

立即打开读取并播放指定的音频。将会开启新线程播放，而且不会对该音频进行登记。filename可以依次构造的全路径顺序为：Assets,Common,绝对/相对路径。若文件不存在会直接报错并返回，并不开启线程。

**clear**

清空所有场面上的演出元素。

**background color <color>**

调节背景颜色为纯色color

**background fade <args...>**

实现背景颜色淡入效果并立即开始。args是一些参数。

可以填的参数有：

from (color), to (color), duration/time (long,ms)

**effect clear**

清空所有特效。

**effect add <args...>**

添加特效并立即开始。args是一些参数。可以填的参数有：id,duration,in\_time,out\_time,

strength (float,0~1), color

**base\_screen\_scale <scale>**

用于设置屏幕缩放比例基准。默认为1.0（100%）。设置后将会对后面的数值做相应处理，使得在不同的缩放比例的屏幕上看上去是一样的。

**camera clear**

将摄像机数据重置。

**camera set/return <args...>**

设置摄像机的动作数据。return表示以以下参数回到原状态。args可以填写的参数有：ex,ey,sx,sy(注意：初始中心坐标sx,sy如果自定义，必须写在ex,ey的后面；如果不写，则默认为摄像机当前中心坐标。其他初始值同理),

s\_alpha,e\_alpha,s\_zoom,e\_zoom,s\_rot,e\_rot,duration,change\_func

**region end**

结束当前区域，清空区域时间信息，同时关闭最短用时限制。

**region duration <duration\_ms>**

设置区域用时，开启最短用时限制，并立即开始计时。

**region wait**

开启若当前用时不足则开始等待直至时间到达最短用时。

**region freeze\_wait**

开启若当前用时不足则开始等待直至时间到达最短用时。

而且是阻塞式的，假如有未播放完的动画则会冻结住，直至时间达到要求。