

VSFilterMod 中文说明文档

提供:

ASS 特效研习社:

网址: <http://www.ass-feat.cn/>

(这个站最近服务器坏了, 以后再上)

临时网址: <http://www.feikong.net/dk2/index.php/>

(欢迎加入)

Font scale

字体缩放

`\fsc<scale>`

Similar to aggregate `\fscx<scale>\fscy<scale>`. Animatable by `\t`.

效果与同时使用`\fscx<scale>\fscy<scale>`相同。可用`\t`实现动态效果。

Example

例子

`\fsc200` — make the text double size.

`\fsc200` — 字体放大到原来的两倍。

Leading

纵向偏移

`\fsvp<leading>`

Changes text leading. Animatable by `\t`.

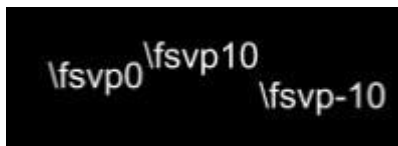
改变文字的纵向偏移。可用`\t`实现动态效果。

Example

例子

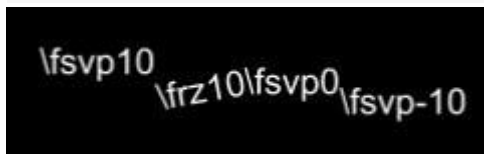
```
1. {\r\fsvp0}\fsvp0{\r\fsvp10}\fsvp10{\r\fsvp-10}\fsvp-10
```

复制代码



1. `{\r\fsvp10}\fsvp10{\r\frz10}\frz10{\r\fsvp0}\fsvp0{\r\fsvp-10}\fsvp-10`

复制代码



Baseline obliquity

基线倾斜

`\frs<angle>`

Character's baseline obliquity. Rotation anchor depends from style definition and `\an` tag. Animatable by `\t`.

文字的基线倾斜。选择方向取决于 `style` 设定和 `\an` 特效。可用 `\t` 实现动态效果。

(曲奇：这里 `style` 是指 `style` 中设定对齐方法的参数(Alignment)，与 `\an` 效果相同)

Example

例子

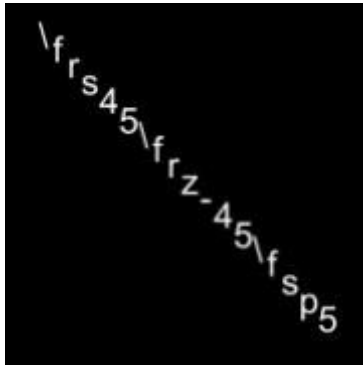
1. `{\frs90\frz-90}\frs90\frz-90`

复制代码



1. `{\frs45\frz-45\fsp5}\frs45\frz-45\fsp5`

复制代码



Z coordinate

Z 坐标

`\z<arg>`

Sets z coordinate. It may be signified as a distance from screen to text. It's noticeable in case of using `\frx` and `\fry` tags. Animatable by `\t`.

设置 Z 坐标。它可能表示文字到屏幕的距离。结合 `\frx` 和 `\fry` 效果更显著。可用 `\t` 实现动态效果。（其实和真正意义上的 z 轴相比效果上有偏差——艾注）

Example

例子

```
1. {\z100\t(\z0\frx360)}a
```

复制代码

```
1. {\z100\t(\z0\fry360)}a
```

复制代码

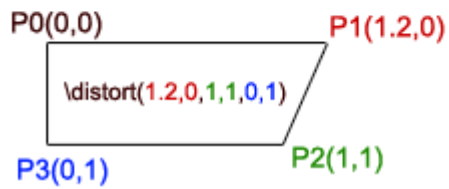
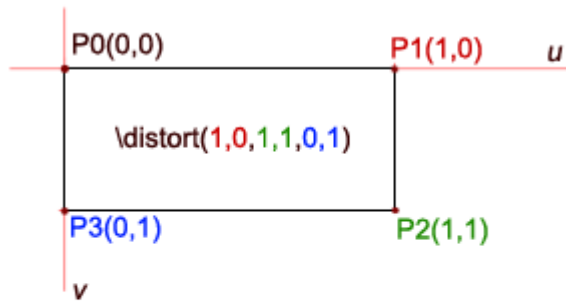
Distortion

扭曲

`\distort(u1,v1,u2,v2,u3,v3)`

Distorts text by moving corner pins to specifed relative coordinates. Animatable by `\t`.

扭曲文字是通过移动角上坐标具体确定相对的坐标。可用 `\t` 实现动态效果。



Example

例子

1. `{\distort(1,0,1.2,1,-0.2,1)}\distort(1,0,1.2,1,-0.2,1)`

复制代码



1. `{\distort(1,-0.3,1,1.3,0,1)}\distort(1,-0.3,1,1.3,0,1)`

复制代码



1. `{\distort(1,0,1.1,1,0.1,1)}\distort(1,0,1.1,1,0.1,1)`

复制代码



Boundaries deforming

边界变形

`\rnd<arg>`

`\rndx<arg>`

`\rindy<arg>`

`\rndz<arg>`

Moves border points on random number of pixels from $(-arg, arg)$ interval in selected direction. Animatable by `\t`.

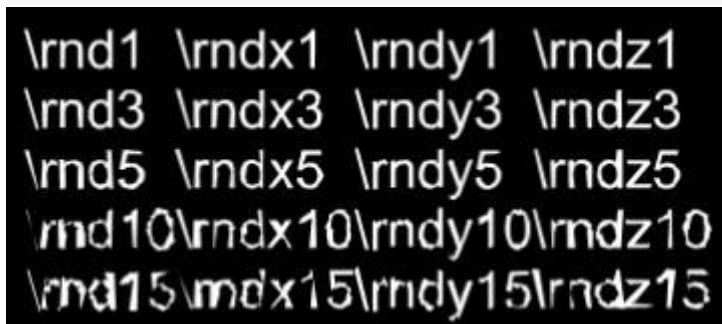
在选定的区间内 $(-arg, arg)$ 随机移动边界上的像素。可用`\t`实现动态效果。

Example

例子

```
1. {\r\rnd1}\rnd1{\r\rndx1}\rndx1{\r\rndy1}\rndy1{\r\rndz1}\rndz1N{\r\rnd3}\rnd3{\r\rndx3}\rndx3{\r\rndy3}\rndy3{\r\rndz3}\rndz3N{\r\rnd5}\rnd5{\r\rndx5}\rndx5{\r\rndy5}\rndy5{\r\rndz5}\rndz5N{\r\rnd10}\rnd10{\r\rndx10}\rndx10{\r\rndy10}\rndy10{\r\rndz10}\rndz10N{\r\rnd15}\rnd15{\r\rndx15}\rndx15{\r\rndy15}\rndy15{\r\rndz15}\rndz15
```

复制代码



Gradients

渐变

`\$vc(left-top-color,right-top-color,left-bottom-color,right-bottom-color)`

`\$va(left-top-transparency,right-top-transparency,left-bottom-transparency,right-bottom-transparency)`

Creates gradients by using anchor colors or opacity levels. May be slow.

Animatable by `\t`.

用颜色或透明度创建渐变。可能渲染时比较慢。可用`\t`实现动态效果。（已修复与`\fad`的兼容问题。调整RRGGBB为BBGGRR。`$`的取值1-4，分别表示主要颜色、次要颜色、边框、阴影。）

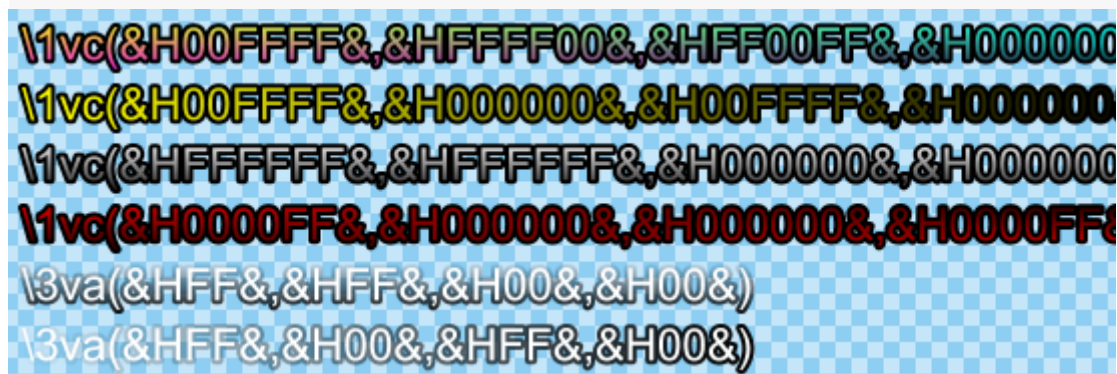


Example

例子

1. `{\r\1vc(00FFFF,FFFF00,FF00FF,000000)}\1vc(00FFFF,FFFF00,FF00FF,000000)\N{\r\1vc(00FFFF,000000,00FFFF,000000)}\1vc(00FFFF,000000,00FFFF,000000)\N{\r\1vc(FFFFFF,FFFFFF,000000,000000)}\1vc(FFFFFF,FFFFFF,000000,000000)\N{\r\1vc(0000FF,000000,000000,0000FF)}\1vc(0000FF,000000,000000,0000FF)\N{\r\3va(FF,FF,00,00)}\3va(FF,FF,00,00)\N{\r\3va(FF,00,FF,00)}\3va(FF,00,FF,00)`

复制代码



Images instead of color fills

图片替代颜色填充

`\$img(path_to_png_file[,xoffset,yoffset])`

Replaces color fill with repeated image pattern. Parameters are slashed (/) path to image and optional fill's base offset. Path may be relative to current subtitle file location. First VSFilterMod loads attached images and if fails tries to find them locally. VSFilterMod supports only 24 or 32 bit truecolor pngs with or

without transparency channel. Offset is animatable by \t. Note that \be and \blur tag will not blur image but only mask which is used to place fill.

替代颜色填充重复的图片图案。参数为图片路径（用(/)分隔）和可调整填充的基本偏移量。路径可能是相对于当前字幕文件的位置。首先 VSFilterMod 加载附加的图片，如果失败尝试在本地找到他们。VSFilterMod 只支持 24 或 32 位带或不带透明通道的真彩色 png 格式的图片。偏移量是可用\t 实现动态效果。请注意\be 和\blur 不能模糊图片，只能模糊被图片填充的那个边框。

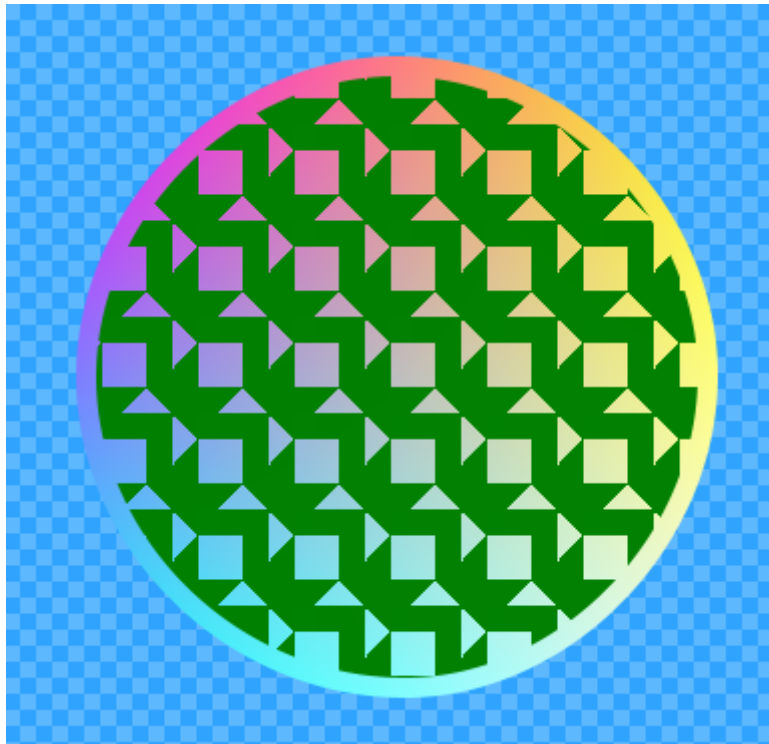
Example

例子



```
1.  {\3vc(&HFF00FF&,&HFFFF00&,&H00FFFF&,&HFFFFFF&)\img(D:/as.png,0,0)\pos(300,250)\bord10\p1}m -150 0 b -150 -80 -80 -150 0 -150 80 -150 150 -80 150 -1 150 80 80 150 4 150 -80 150 -150 80 -150 0{\p0}
```

复制代码



Polar move

极限移动

`\mover(x1,y1,x2,y2,angle1,angle2,radius1,radius2[,t1,t2])`

It works like `\move` but now it's possible to use rounded, oval or spiral trajectories.

它跟`\move`的工作原理一样，但是可以实现圆形、椭圆形或者螺旋形轨迹。

Example

例子

`\mover(10,10,60,60,0,0,0,0)` — it's equivalent to `\move(10,10,60,60)`.

`\mover(10,10,60,60,0,0,0,0)` — 这个相当于 `\move(10,10,60,60)`.

`\mover(0,0,0,0,-90,0,150,150)` — moves relatively to upper left screen corner along an arc of a circle `(-90,0)` with radius 150 points.

`\mover(0,0,0,0,-90,0,150,150)` —在屏幕左上角沿着一个半径为 150 像素的圆转过`(-90,0)`角度。

`\mover(x1,y1,x2,y2,angle1,angle2,radius1,radius2[,t1,t2])`

参数解释下

`x1,y1,x2,y2[,t1,t2]`就不解释了

`angle1` 开始时旋转角度

`angle2` 结束时旋转角度

`radius1` 开始时旋转半径

`radius2` 结束时旋转半径（该数值早期版本无效，后修正——艾注）

Spline-move

曲线移动

`\moves3(x1,x1,x2,y2,x3,y3[,t1,t2])`

`\moves4(x1,x1,x2,y2,x3,y3,x4,y4[,t1,t2])`

It moves subtitle by spline curve trajectory. Functions with three or four base points are available, they produce cubic or bicubic Bezier curve trajectory.

它用曲线轨迹移动字幕。函数可以带三或四个基点，它们产生三次或四次 Bezier 曲线轨迹。

Shaking

抖动

`\jitter(left,right,up,down,period[,seed])`

It performs subtitle position shaking. First four parameters adjust maximum offset in every direction, fifth parameter sets shaking period in milliseconds, sixth parameter sets the initial seed for random number generator so the form shaking will not change upon calls. Animatable by `\t`.

它使字幕位置产生抖动。前四个参数调整在各个方向的最大偏移量，第五个参数设置在毫秒内的抖动周期，第六个参数设置为随机数发生器的初始种子，使之震动的形式保持一致。可用`\t`实现动态效果。

Moveable vector clip

可移动矢量 clip

`\movevc(x1,y1)`

`\movevc(x1,y1,x2,y2[,t1,t2])`

It moves vector clips (`\clip`, `\iclip`) independently to subtitles (unaffected by `\move` or `\pos`). Parameters are same to `\move`. Pixel precision.

它可以独立移动字幕上的矢量 clip(`\clip`, `\iclip`)。(可同时使用`\move`或`\pos`)。参数和`\move`相同。像素精度。

Example

例子

```
1.  {\pos(80,140)\movevc(0,-60,0,60)\clip(m 46 84 1 120 141 146 206 188 144 268 102
    155 130)}Nya
```

复制代码

(本例子由 yateploffizik@yandex.ru 提供)

InstallationAndUsage

安装与使用

How to install and start using this Mod.

如何安装和开始使用这个模式。

Aegisub

对于 **Aegisub**

Copy VSFilterMod.dll to C:\Program Files\Aegisub\csri directory, than start Aegisub, open Options dialog, select Video tab and change Subtitle provider to csri/vsfiltermod_textsub.

复制 VSFilterMod.dll 到 C:\Program Files\Aegisub\csri 目录下（这个是默认目录，具体看你安装在哪），然后运行 Aegisub，打开【查看】→【选项】，选择【视频】，然后修改【字幕来自】为 vsfiltermod_textsub。

Important Note. Aegisub doesn't know about new override tags so it will delete or replace them with known ones when you will try to use Visual Typesetting tools.

注意事项 Aegisub 不识别新选项标签，所以当你使用【可视排版】时，它可能会删除或把你输入的替换为已知项。

Avisynth

对于 **Avisynth**

Copy VSFilterMod.dll to default Avisynth plugins directory (C:\Program Files\Avisynth 2.5\plugins) or load it with LoadPlugin() function. Mod provides similar to VSFilter functions but with "Mod" suffix e.g. TextSubMod().

复制 VSFilterMod.dll 到默认 Avisynth 插件目录(C:\Program Files\Avisynth 2.5\plugins)或者用 LoadPlugin()函数载入。在使用 ass 字幕时用 TextSubMod()函数。

DirectShow

直接使用

To use VSFilterMod with video players first of all you should unregister installed version of VSFilter. Find where it's located on your disc and execute "regsvr32 /u Path\to\VSFilter.dll". Then place VSFilterMod.dll to some suitable for you place and execute "regsvr32 Path\to\VSFilterMod.dll".

如果想要通过播放器使用 VSFilterMod，首先你应该卸载以前的版本（这一段可以忽略）……直接把 VSFilterMod.dll 复制到（系统盘\windows\system32\）下就行了。

VirtualDub

使用 VirtualDub

Copy VSFilterMod.dll to VirtualDub plugins directory and change its extension to vdf (it should be VSFilterMod.vdf now). Then select TextSubMod from filters and work as usual.

复制 VSFilterMod.dll 到 VirtualDub 插件目录，改变它的扩展名.vdf。（也就是说，它的名字现在应该是 VSFilterMod.vdf）。然后选择 TextSubMod，像往常一样使用即可。