本文由<mark>和路雪</mark>。基于Aegisub官方指南自翻整理编写,不保证涵盖官方指南所有内容,如有疏漏,还望见谅。

本文的主要目的为方便做时间轴的同学迅速上手、快捷查阅代码;本文大部分代码 配有英文代码名称,本人英语能力有限,为避免翻译过程中产生误解给您带来不便, 如有需要,还请参考原文。

本文仅为示例,请在实践中熟悉代码。

此外,本文代码排列顺序与官方指南并非完全一致,顺序实则为本人擅自划分类别排列,还请注意。请擅用搜索功能,以便快速定位到您想查找的代码。

编者使用软件版本为2.1.9,如代码格式无效,请注意是否是由您使用的软件版本 过高或者过低导致的。

本文可自由转载,但请保留编者以及本页信息。

参考资料:

http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS Tags

网上流传最广的出处不可考的Aegisub教程 (开头为介绍Aegisub英文操作界面)

文中使用符号说明:

* → 代码注意事项

【】 → 代码简要说明

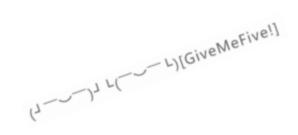
e.g. → 代码使用举例

() → 解释、强调、补充以及吐槽等

部分中英对照参考:

圆括号	parentheses	\rightarrow	()
尖括号	angle brackets	\rightarrow	<>
逗号	comma	\rightarrow	,
反斜线符号	backslash	\rightarrow	\
大括号	override blocks	\rightarrow	{}
4 1 4 1			

斜体 Italics



00 代码格式说明

反斜线符号\+代码名称+参数(有可能为多个)

- *所有代码必须是英文格式,中文标点无效(生效了的代码是彩色的);
- *尖括号<>内的参数必填;
- *<>本身不需要输入代码;
- *[]内参数可以省略,具体用法参照相关内容。

e.g.

\pos (<x>, <y>) \pos(470, 260) 【字幕位置定位于点(<x>, <y>)】

\move (<x1>, <y1>, <x2>, <y2> [, <t1>, <t2>])

\move (100, 150, 300, 350) 【字幕从点 (100, 150) 移动至 (300, 350),持续时间为从字幕出现开始到字幕消失为止】

01特殊代码 Special characters (不需写在 { } 内)

\n - 软性换行 Soft line break

【只在换行方式 (Wrapping mode) 2(详情见下)) 下有效,其他方式下则被替换为空格】

\N – 硬性换行 Hard line break【无视换行方式,强制换行】

\h-硬性空格 Hard space【在硬性空格前后不会自动换行,且其在一行首尾时不会被缩进】

换行方式 Wrap Style: \q<style> (Override tag)

- *此为Override tag, 需要 {}, 写在这里仅为方便对照查阅;
- *共计四种,可在"文件→配置"中更改。
- 0: 智能换行,尽量使每行宽度一致,不能保持等宽时上行较宽。只有\N指令强制 换行有效;
- 1: 于行尾词处换行,仅\N断行有效;
- 2: 不自动换行, \n及\N断行有效;
- 3:智能换行,尽量使每行宽度一致,不能保持等宽时下行较宽。只有\N指令强制换行有效。
- **02 普通代码 Override tags**(必须写在 { } 内,且影响之后所有的文字(当行代码),直到有第二个相同类型的代码出现以覆盖其效果)

゚゚゚゚*%・*::.:*・%*゚%.。゚゚゚゚゚*%・基本字体处理゚゚゚゚*%・*::.:*・%*゚%.。゚゚゚゚゚*%・*::::*・
可使用面板按钮便捷设置—— ■ □ ⑤

斜体 Italics: \i1 \i0

粗体 Bold: \b1 \b0 \b<weight>*

*大部分字体不支持自定义字体粗细;如支持,更改的粗细应为100的倍数;

*100最细,400正常,700为粗体,900为极粗。

e.g. {\b100}How {\b300}bold {\b500}can {\b700}you {\b900}get?

下划线 Underline: \u1 \u0 \mm \u1 \s0 \s0 \mm \u1 \s0 \mm \u0 \m

゚゚゚゚゚*%・*:.:*・%*゚%.。゚゚゚゚゚*%・字体样式相关゚゚゚゚゚*%・*:::*・%*゚%.。゚゚゚゚゚*%・*:::*・

重置字幕样式 Reset style: \r[<style>]

e.g. $-Hey\N{\rAlternate}-Huh?\N{\r}-Who$ are you?

【假设此条字幕样式为"Default",则"Hey" 为Default style,"Huh?" 被改成了"Alternate","Who are you?" 又被恢复为Default style】

字体名 Font name: \fn<name>

*面板按钮为 fn 。

{\fnLucida Calligraphy}Think of you {\fn@微软雅黑}知道@是干嘛的了吧

Think of you

字体大小 Font size: \fs<size> \fs10 \fs88

*<size>指的是文字纵向的像素数量。(完全不需要理解这个=w=)

文字间距 Letter spacing: \fsp<spacing>

e.g. \fsp3 \fsp10

Think of you

Think of you

边框宽度 Border size: \bord<size>

*<size>可设为0,也可为小数;

*请注意若**文件→配置**内的**比例缩放边框和阴影**被勾选,边框宽度效果会受影响。

e.g. \bord5, \bord0.5, \bord0 【无边框】

<mark>扩</mark>边框宽度 Border size (extended): \xbord<size> \ybord<size>

【横向的文字边框宽度(x)和纵向的文字边框宽度(y)可分别设置】

*<size>可设为0,也可为小数;

*一行代码中,在\xbord 或\ybord后使用\bord 指令的话,\xbord和\ybord效果会被覆盖。

e.g. \xbord4\ybord0\fsp7\fs60\

自推东南被

阴影深度 Shadow distance: \shad<depth>

【阴影作用于文字背后,出现在<mark>右下角</mark>;经过颜色设置可造成 3D字体假象】

*<depth>可以为小数,不可为负数。

e.g. \shad10 \shad3.5

自挂东南枝

自挂东南枝

計阴影深度 Shadow distance (extended): \xshad<depth> \yshad<depth>

【横向的阴影深度(x)和纵向的阴影深度(y)可分别设置】

*<size>可设为0,可为小数,也可为负数。

e.g. \xshad5\yshad0

\xshad-6\yshad4

自挂东南枝 自挂东南枝

模糊边缘 Blur edges: \be1【模糊边缘】\be0【不模糊边缘】

*字体有边框时以边框颜色为准模糊边缘,无边框时以文字颜色为准模糊文字边缘;

*边缘模糊效果在字体较小时比较明显,但是使用可以使文字看过去更柔和。

e.g. \be1 \be0

(嗯……左边的柔和一点,看出来了咩……)

be<strength>

*字体有边框时以边框颜色为准模糊边缘,无边框时以文字颜色为准模糊文字边缘;

*设置值必须为整数;

*因为模糊效果为渐变色,设置值过高没有意义(末端几乎透明)。

e.g. \fs40\be10 \fs40\be20

自趙东南被

自進泰蘭被

(左右两者,基本看不出来区别=___=)

扩模糊边缘 Blur edges(gaussian kernel): \blur<strength>

*字体有边框时以边框颜色为准模糊边缘,无边框时以文字颜色为准模糊文字边缘;

*设置值可为小数;

*用法与\be<strength>几乎一样,但是因为算法不同,在设置值较高的时候有很好的表现,但要注意设置值过高会给CPU带来压力。

e.g. \fs40\be5 \fs40\be10

自進东南坡

自挂东南枝

设置颜色 Set color

\1c&H*<bb><gg><rr>*& (= \c&H*<bb><gg><rr>*&) 【主要颜色(原色)】

\2c&H <bb><gg><rr>& 【卡拉 ok效果中的次要 (第二) 颜色】

\3c&H<bb><gg><rr>& 【字体边框颜色】

\4c&H*<bb><gg><rr>*&【字体阴影颜色】

*&.....&不可以省略;

*颜色代码参照http://en.wikipedia.org/wiki/Hexadecimal,蓝绿红顺序;

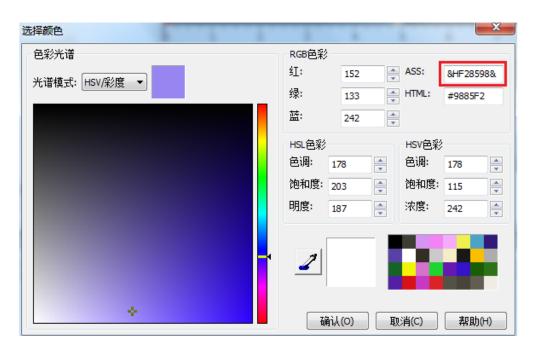
*可以用软件的选色盘查找。(参见下图)

*可用面板按钮快捷 [AB | AB | AB | 及置。

*常见颜色代码:

正红: &HOOOFF& 正黄: &HOOFFFO&

纯白: &HFCFCFC& 纯黑: &H000000&



设置透明度 Set alpha

\alpha&H<aa> 【一次性设置以下四者的透明度】

\1a&H<aa> 【文字原色透明度】

\2a&H<aa> 【卡拉 ok效果中的第二颜色透明度】

\3a&H<aa> 【字体边框透明度】 \4a&H<aa> 【字体阴影透明度】

e.g. \alpha00 \alpha37 \alpha80

e.g. \1a0\3a0 \1a80\3a0 \1aFF\3a0

自建东南极 自

字体编码 Font encoding: \fe<id>

*可在样式编辑器中设置。

e.g. \feO 【ANSI码 (USA)】 \fe128 【SHIFT_JIS 码 (Japan)】

0 - ANSI 1 - Default 2 - Symbol 77 - Mac 128 - Shift_JIS 129 - Hangeul 130 - Johab 134 - GB2312 136 - Chinese BIG5	0 - ANSI编码 1 - 默认编码 2 - 符号编码 77 - Mac编码 128 - 日文Shift_JIS 129 - 韩文Hangeul 130 - 韩文Johab 134 - 简体中文GB2312 136 - 繁体中文BIG5	161 - Greek 162 - Turkish 163 - Vietnamese 177 - Hebrew 178 - Arabic 186 - Baltic 204 - Russian 222 - Thai 238 - East European 255 - OEM	161 - 希腊文 162 - 希腊文 163 - 越其文 177 - 被伯拉文 178 - 阿拉伯的 186 - 波文 204 - 俄文文 222 - 泰欧语 238 - 东欧编码
--	---	---	---

^{*}经实践Set alpha代码内的&和H均可省略不写;

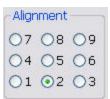
^{*&}lt;aa>采用十六进制(00【不透明】,37【25%透明】80【50%透明】,FF【100%透明】);

^{*&}lt;aa>不区分大小写;

^{*}超过80效果就不明显了(也许是我打开方式不对_(:3 」 _) 。

栅格定位 Line alignment: \an<pos>

- *\pos和\move会覆盖\an指令效果,但是\an的特征会保留;
- (如\pos(300,500)\an1,字幕是居左的,在字幕有两行以上的情况下每行开头均居左,否则是居中)
- *屏幕划分方法:



e.g. \an2 【屏幕下方中间(各位置间距可在样式管理中重新设置)】

栅格定位 Line alignment(legacy): \a<pos>

- *\pos和\move会覆盖\a指令效果,但是\a的特征会保留(同\an);
- *屏幕划分方法:
- 1: Bottom left
- 1: 底端最左侧
- 2: Bottom center
- 2: 底端居中
- 3: Bottom right
- 3: 底端最右侧
- 5: Top left
- 5: 顶端最左侧
- 6: Top center
- 6: 顶端居中
- 7: Top right
- 7: 顶端最右侧
- 9: Middle left
- 9: 中部最左侧
- 10: Middle center
- 10: 中部居中
- 11: Middle right
- 11: 中部最右侧

静态定位 Set position: \pos(<x>, <y>)

- *准确度与分辨率有关;
- *可双击屏幕设置;
- *点 (<x>, <y>) 的位置不是绝对的(不见得是整条字幕的中心),有时与Alignment的选择有关。

移动命令 Movement: \move(<x1>, <y1>, <x2>, <y2> [, <t1>, <t2>])

- *t1和t2的单位为毫秒;
- *一行文本中,不得有多于一条的\move命令,也不能同时有\move和\pos;
- *移动只可能是匀速的。

e.g.

【从位置 (x1,y1)移动到(x2,y2) [字幕开始时间之后t1毫秒开始移动;从t1开始,移动过程持续t2时间],若t1,t2省略,默认移动时间为此栏字幕条持续时间】

\move(100,150,300,350) 【字幕从 (100, 150)移动至(300, 350),持续时间为整条字幕时间】 \move(100,150,300,350,500,1500) 【同上,但字幕从其出现 500ms后开始移动,1.5s 后移动结束】

旋转原点 Rotation origin: \org(<x>,<y>)

- *一旦旋转/缩放中心被设定,则它就是固定不动的;
- *将该点设于极远处、配合快速特效可以造成跳跃的视觉效果;(反正我不会用OTZ)
- *每条文本最多只能有一个org命令。

淡入淡出 Fade: \fad (<fadein>, <fadeout>) or \fad(<t1>, <t2>)

【开始时间到t1淡入,t2到结束时间淡出】

*t1, t2单位为毫秒;

*t1+t2必须小于最多等于本条字幕的持续时间;

*t1=0, 无淡入; t2=0, 无淡出。

淡入淡出 Fade (complex): \fade (<a1>, <a2>, <a3>, <t1>, <t2>, <t3>, <t4>)

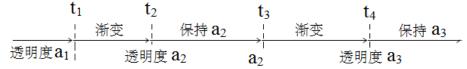
*透明度值为十进制,从O(不透明)到255(完全透明);

*时间以毫秒计; 时间为累计时间;

*七个参数都必须有;

*fade命令中透明度标记影响 1c-4c所有颜色。

【t1之前透明度为a1,在t1到t2时间段透明度由a1渐变为a2,在t2到t3时间内透明度保持为a2,在t3 到t4时间段透明度由a2渐变为a3, t4之后透明度保持为a3】



e.g. \fade (255, 32, 224, 0, 500, 2000, 2200)

【字幕从开始0s到0.5s由透明渐变为几乎不透明,维持32的透明度1.5s,此后在0.2s之内由透明度 32变为224(几乎透明),此后维持几乎透明状态直至本条字幕时间结束】

可使用面板按钮便捷设置, 在视频窗口左侧

字体缩放 Font scale

*面板按钮为 ❷。

*<scale> 以百分比表示, 100 即原始尺寸。

\fscx<scale> 【字体沿X轴方向缩放】

e.g. \fscx50【宽度变为原来的一半】 \fscx200【宽度变为原来的一倍】

\fscy<scale> 【字体沿Y轴方向缩放】

e.g. \fscy50【高度变为原来的一半】 \fscy200【高度变为原来的一倍】

Think of you {\fscx200\fscy200}Think of you e.g.

Think of you

文字旋转 Text rotation fr[<x/v/z>]<degrees>

*面板按钮为 🐧 和 👌。

*\fr默认绕Z轴(垂直于屏幕的轴)。

\fr (= \frz)<amount> 【绕Z轴旋转(逆时针为正, 顺时针为负)】

e.g. \fr-90 \fr90 {\frz~90\fn@微软雅黑 } 【绕Z轴旋转与@字体结合效果】







\frx<amount> 【绕 X轴(水平轴)旋转(为正值时字向后倒,为负时字向前倾)】 e.g. \frx60 \frx~60 /宣传的 经工程的 自建筑商级 \fry<amount>【绕 Y轴(竖直轴)旋转(为正值时字左大右小,为负时字左小右大)】 \fry60 \fry~60 e.g. 其它尝试: $\frac{30}{\text{frz}-30}$ \frx40\fry60 e.g. 扩文本倾斜 Text shearing: \fax<factor> \fax<factor> 【文本倾斜效果】 *一般而言<factor>取较小的值,小于2的值效果都非常明显; *在旋转命令之后,倾斜所应用的轴为旋转之后的轴,与初始轴无关。 e.g. $\int dx 1$ \fay1 e.g.【配合旋转】 \fr90\fax0.5 \fr90\fay0.5







卡拉OK特效 Karaoke effect:

*<duration>单位为厘秒 (cs) , 100cs = 1000ms = 1s。

\k<duration> 【卡拉 ok跳色效果,一个字一个字间断变色】

*<duration>的时间经过之后执行跳色命令。

e.g. {\k50} {\k80} Think {\k25} of {\k60} me

【50cs之后 "Think"从次要颜色跳为主要颜色, 80cs后"of"跳为原色, 25cs后"me"跳为原色】

\kf<duration> or \K<duration> 【卡拉 ok填充效果(与\k效果相似,但是有从左到右填充效 果,较为平滑) 】

*在<duration>时间段内填充完色。

e.g. {\kf80}Think {\kf25}of {\kf60}me 【80cs内 "Think"从次要颜色由左至右变成主要颜色, 25cs内"of"渐变为原色, 60cs内"me"渐变 为原色】

\ko<duration> 【边框卡拉 ok跳色效果(与\k效果相似)】

e.g. {\ko50} {\ko80} Think {\ko25} of {\ko60} me 【一开始所有边框都没有,50cs之后 "Think"的边框跳色,80cs后"of"的边框跳色,25cs后"me"的 边框跳色】

゚゚゚゚*%・*:::*・%*゚%.。゚゚゚゚*%・*::其它特效゚゚゚゚*%・*:::*・%*゚%.。゚゚゚゚゚*%・*:::*・ 蒙板可使用面板按钮便捷设置, 在视频窗口左侧

矩形蒙板 Clip(rectangle)

\clip (<x1>, <y1>, <x2>, <y2>) 【只有矩形内的内容被显示】

*面板按钮为 🖪。

*默认为矩形,以(x1,y1),(x2,y2)分别为对角线端点坐标。

\clip (0, 0, 704, 245)

白海角商用

m矩形蒙板 Clip(rectangle)

\iclip (<x1>, <y1>, <x2>, <y2>)

【只有矩形内的内容不被显示】

*默认为矩形,以(x1,y1),(x2,y2)分别为对角线端点坐标。

*iclip的影响效果是整行、无视代码放置位置的。

\iclip (0, 0, 704, 245) e.g.

LEDES CO GENES

图形蒙板 Clip (vector drawing)

\clip (<drawing commands>)

\clip (<scale>, <drawing commands>)

| \iclip(<drawing commands>)

| iclip(<scale>, <drawing commands>)

*面板按钮为 🔯。

*iclip的影响效果是整行、无视代码放置位置的。

*代码使用方法、效果与Clip (rectangle) 一致,请结合Drawing tags自己探索。

e.g. \clip (1, m 50 0 b 100 0 100 100 50 100 b 0 100 0 0 50 0)

【绘图1:1,显示圆内字幕】

动态变换 Animated transform

\t(<style modifiers>) 【在字幕持续时间内由\t前的状态变成()内状态】

\t(<accel>, <style modifiers>) 【同上,速度非线性】

\t(<t1>, <t2>, <style modifiers>) 【在t1~t2时间内由\t前的状态变成()内状态】

\t(*<t1>*, *<t2>*, *<accel>*, *<style modifiers>*) 【同上,速度非线性】

*只有以下tags可以用于变换:

Font	Geometry	Other effects
\fs	\fscx	\bord
\fsp	\fscy	\shad
\c	\frx	\dip
\1c	\fry	
\2c	\frz	
\3c	\fr	
\4c		
\alpha		
\1a		
\2a		
\3a		
\4a		

扩

\fax \fay \be \blur \xbord \ybord \xshad \yshad \iclip

*自己实践的时候发现\(i)clip不好用,不如说和其代码本身说明是矛盾的,无解ING

e.g.

{\1c&HFF0000&\t(\1c&H0000FF&)}Hello! 【"Hello!"由蓝色变为红色】

{\an5\t(0,5000,\frz3600)} Wheee 【"Wheee"在5s内匀速逆时针转10圈】 {\an5\t(0,5000,0.5,\frz3600)} Wheee 【"Wheee"在5s内减速逆时针转10圈】

{\an5\fscx0\fscy0\t(0,500,\fscx100\fscy100)}Boo! 【BooI在0.5s内由一个点变成文字】

03 绘图代码 Drawing tags

激活绘图命令 Toggle drawing mode: \p<0/1/..n>

\p1 【激活绘图命令,1:1绘图】

\pO 【关闭绘图】

\p2 【激活绘图命令,用2倍的分辨率绘图,2:1绘图】

\p4 【激活绘图命令,用大8倍(2^(4~1))的分辨率绘图,8:1绘图】

*n>0,n为所扩大的范围,用2^(n-1)转化(可使所做图像更精细)。

基线偏移 Baseline offset: \pbo<y> 【图像沿y轴平移】

*该命令只应用于y轴(纵向)。

e.g. \pbo-50 【图像沿Y轴向上平移50像素】 \pbo100 【图像沿Y轴向下平移100像素】

^{*}t1和t2单位为毫秒,时间为累计时间;

^{*}t1~t2的时间间隔为特效发生的时间,如果未指定,则为整条字幕持续时间;

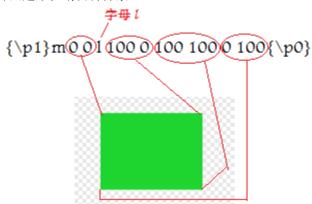
^{*&}lt;accel>可以实现非线性速度变化,具体为: <accel>等于 1,速度为线性; <accel>在0和1之间, 开始速度快结束速度慢; <accel> 大于 1,开始速度慢结束速度快。

04 绘图命令Drawing commands

*这些命令必须遵循\clip(矢量作图)的代码格式,或者位于 {\p#}和{\p0}之间。

正方形 Square {\p1}m 0 0 1 100 0 100 100 0 100{\p0}

*改变数字可以画出各种四边形,请自行探索~



椭圆 Rounded square {\p1}m 0 0 s 100 0 100 100 0 100 c {\p0}

【请参照Square的图示理解代码】

*此例中c等于 "p 0 0 100 0 100 100"。(具体的请参照后文的补充解释)



(几近) **圆形 Circle** (almost)

{\p1}m 50 0 b 100 0 100 100 50 100 b 0 100 0 0 50 0{\p0}*此处第二个b可省略。



补充解释:

移动 Move: m <x> <y> 【绘制点移动至点(x, y)】

- *所有的绘图命令都必须用这个标记开始;
- *如果此前有个未封闭的形状,系统自动将其封闭。

(不封闭) 移动 Move (no closing): n < x > < y > 【绘制点移动至点(x, y)】

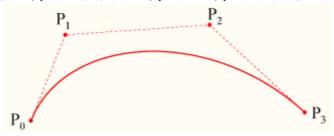
*如果此前有个未封闭的形状,不封闭现有的形状。

线条绘制 Line: 1 < x > < y >

【以现在所在位置和(x, y) 坐标为两端点绘制一条直线,同时绘制点移动至(x, y) 】

三次贝塞尔曲线 Cubic Bézier curve b < x1> < y1> < x2> < y2> < x3> < y3>

【以当前位置为起点,(x3, y3)为终点,点(x1, y1)和(x2, y2)为控制点,绘制一条曲线(如下图)】



三次贝塞尔曲线连结 Cubic b-spline

s < x1 > < y1 > < x2 > < y2 > < x3 > < y3 > < xN > < yN >

- *至少有三个坐标(当有三个坐标时等同于b命令);
- *此命令可以将不同的贝塞尔曲线连在一起。

【作用概念同 b 命令,绘制光滑的三次贝塞尔曲线至点 N(xN, yN)】

贝塞尔曲线扩展 Extend b-spline

p <x> <y>

【将用 b 命令绘制的曲线扩展至(x, y)】

*等同于在 s 命令后增加一个(x, y) 坐标。

封闭曲线 Close b-spline c

【封闭用b命令绘制的曲线】

•*:::*•*** \$\dagger^* \dagger^* \dag