

蓝宝石插件	
2013年4月14日 18:21	
Sapphire Adjust	蓝宝石调整
Sapphire Blur+Sharpen	蓝宝石模糊+锐化
Sapphire Builder	蓝宝石生成器
Sapphire Composite	蓝宝石合成
Sapphire Distort	蓝宝石扭曲
Sapphire Lighting	蓝宝石照明
Sapphire Render	蓝宝石渲染
Sapphire Stylize	蓝宝石风格
Sapphire Time	蓝宝石时间
Sapphire Transitions	蓝宝石过渡

Sapphire Adjust 蓝宝石 调整	
S_ChannelSwitcher	通道切换器
S_ClampChroma	钳制色度
S_DuoTone	双色调
S_Gamma	伽马
S_Hotspots	过热部分
S_HueSatBright	HSL色彩空间调整器
S_Invert	反向
S_Monochrome	单色
S_OCIOTransform	OCIO变换
S_QuadTone	四色洋
S_ShowBadColors	预览
S_Threshold	临界点
S_Tint	着色
S_TriTone	三色调

Sapphire Blur+Sharpen 蓝宝石 模糊+锐化	
S_Beauty	美丽
S_Blur	模糊
S_BlurChannels	模糊通道
S_BlurChroma	模糊色度
S_BlurDirectional	模糊定向
S_BlurMoCurves	模糊曲线
S_BlurMotion	模糊运动
S_Convolve	卷积
S_ConvolveComp	卷积计算
S_Deband	解带
S_DefocusBlur	边缘模糊模糊
S_EdgeAwareBlm	边缘模糊
S_EdgeBlur	边缘模糊
S_FreeLens	自由镜头
S_GrainRemove	谷物去除
S_Median	中位数
S_RackDefocus	机架散焦
S_RackDfComp	机架深度模糊合成
S_Sharpn	锐化
S_SoftFocus	软焦点
S_ZBlur	模糊
S_ZConvolve	卷积
S_ZDefocus	散焦
COPM参数/合成	

Sapphire Builder 蓝宝石生成器	
S_Effect	效果
S_Transition	过渡

Sapphire Composite 蓝宝石合成	
S_EdgeFlash	边缘闪光
S_Layer	层
S_MathOps	数学运算
S_MatteOps	遮罩运算
S_MatteOpsComp	遮罩运算合成
S_ZComp	合成

Sapphire Distort 蓝宝石扭曲	
S_Distort	扭曲
S_DistortBlur	扭曲模糊
S_DistortChroma	扭曲色度
S_DistortRGB	扭曲RGB
S_InfiniteZoom	无限放大
S_ParallaxStrips	视差条
S_Shake	摇晃
S_StretchFrameEdges	拉伸边缘
S_WarpBubble	变形气泡
S_WarpBubble2	变形气泡2
S_WarpChroma	变形色度

ChannelSwitcher(通道切换器)：重新排序源图像的 RGBA 通道。允许将任何源通道映射到任何输出通道。每个输出通道具有增益和偏移。

ClampChroma(钳制色度)：如有必要，降低输入图像的色度，使其不超过指定的最大值。此效果可用于制作“广色域”颜色。它还可以用于饱和度、钳制亮度或增益亮度。

DuoTone(双色调)：使用源图像的亮度在两种指定颜色之间执行插值。

Gamma(伽马)：对输入图像使用伽马校正。红、绿、蓝通道可以独立调节。From Gamma 只是导致调整 Gamma 的相反效果。

Hotspots(热点)：生成一个热图层，其中也包含给定阈值更亮的源图像区域。热点的颜色将与源帧光源相匹配。这可用于增加对比度或找到源图像的明亮区域，但不会改变结果的色度和饱和度。

HueSatBright(色彩空间调整器)：调整输入图像的色度、饱和度和亮度/或偏移

Invert(反向)：反转源图像的色度。使黑色变为白色，白色变为黑色。这也可以选择独立地反转亮度、色度、RGB 和 Alpha 通道。并对反转结果进行一些基本的颜色校正。

Monochrome(单色)：使用红色、绿色和蓝色通道的可调节权重生成源图像的单色版本。这可以模拟应用于黑白相机镜头的彩色滤光片的使用。例如，使用更多的红色权重使输入的蓝天区域变暗，权重越低，因此它们在被称为减少蓝调时的整体亮度变化之商和称为 1。

OCIOTransform(OCIO变换)：使用 OpenColorIO 将输入从一种颜色空间转换为另一种颜色空间。使用 OCIO 环境定义最接近您的 OpenColorIO 配置。如果未设置，它将自动从配置。不建议在将效果添加到项目后更改环境设置，因为它可能会更改渲染结果。如果发生这种情况，效果将显示一个警告对话框。

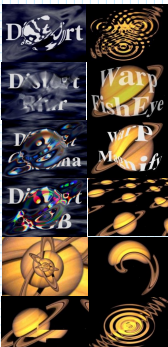
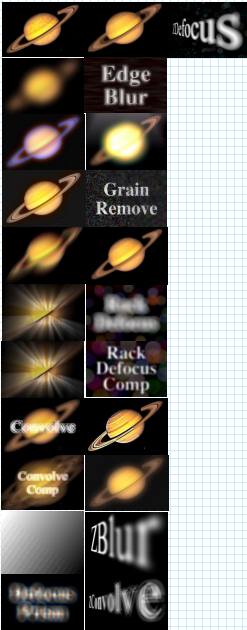
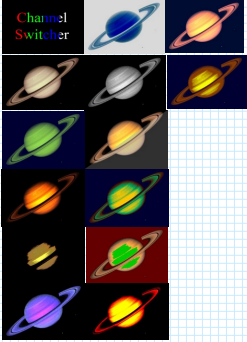
QuadTone(四色洋)：使用源图像的亮度在四种指定颜色之间执行插值。

ShowBadColors(预览)：生成带有简单外观的输入版本。此效果的结果可能取决于图像分辨率，因此建议在处理源帧之前测试您的最终分辨率。

Threshold(临界点)：使用给定的柔和度和阈值将源帧的颜色通道设置为全开或全关。这可用于独立地增加每个颜色通道的对比度。

Tint(着色)：将输入图像的饱和度和亮度着色为给定颜色。深色由 Tint Dark 颜色着色。较亮的颜色由 Tint Lights 颜色着色。

TriTone(三色调)：使用源图像的亮度在三种指定颜色之间执行插值。



Beauty(美丽)：对源区域应用平滑、色彩校正、柔化和发光。皮肤区域基于自动皮肤检测的阈值以及是否提供第二个输入。如果启用皮肤检测时打开，操作会根据皮肤颜色、亮度和色度范围参数生成一个内部遮罩。第二个输入是可选的，如果连接，效果仅适用于蒙版的明亮区域（如果启用皮肤检测已打开并提供蒙版，则两者相同）。

Blur(模糊)：使用高斯、三角形或经过滤波的任意基模糊源图像。即使使用非常大的 Width 值，此效果也应快速渲染。使用 Blur Rel X 和 Y 参数以获得更水平或垂直的模糊方向。

BlurChannels(模糊通道)：使用高斯、三角形或经过滤波的任意基模糊源图像的每个通道。即使使用非常大的 Width 值，此效果也应快速渲染。使用 Blur Rel X 和 Y 参数以获得更水平或垂直的模糊方向。

BlurChroma(模糊色度)：将源分离为亮度和色度分量。单独模糊色度和/或亮度，然后将两者组合回。您还可以单独地模糊亮度和色度以增强或删除其中一个。

BlurDirectional(模糊定向)：使用高斯、三角形或经过滤波的任意基模糊源图像。您还可以将每个通道模糊不同的量。

BlurMoCurves(模糊曲线)：使用 2 Dist、Rotate 和 Shift 参数的动画曲线块执行运动模糊并可选择模糊源图像。如果这些参数是恒定的，则不会发生运动模糊。

BlurMotion(模糊运动)：在指定的帧 From 和 To 交换之间执行源图像的动画模糊。这可用于执行向帧端模糊、旋转模糊、方向模糊或这些的任意组合。From 和 To 参数不必须同时，他们涵盖了空间中两种特殊发展，这些发展被应用于每一帧的模糊帧内。

Convolve(卷积)：将源图像与内核卷积。卷积是一种数学运算符，它使用一个图像（内核）作为另一个图像（源）的过滤函数。卷积有效地在源的每个点上标记内核的副本，使用该副本的源亮度。效果是内核的副本将出现在源的所有点上。形状像圆形或多边形的内核图像会产生类似于 RackDefocusComp 的效果；形状像星形的内核图像可以产生类似星光的效果。

ConvolveComp(卷积计算)：使用内核模糊源图像，并使用卷积合成它们。卷积是一种数学运算符，它使用一个图像（内核）作为另一个图像（源）的过滤函数。卷积有效地在源的每个点上标记内核的副本，使用该副本的源亮度。效果是内核的副本将出现在源的所有点上。形状像圆形或多边形的内核图像会产生类似于 RackDefocusComp 的效果；形状像星形的内核图像可以产生类似星光的效果。内核大小可以在渲染后调整，因此可以模糊帧中的一个或多个。

Deband(解带)：通过在带区域上“散焦”，从源帧中移除带状影响。同时保持原始边缘完好无损。要使用此效果，首先选择 ShowEdges 并调整边缘阈值，直到获得边缘检测。只留下所需的阈值关闭。然后选择 ShowResult 以查看结果。如果您仍然看到一些带，请增加边缘检测和/或提高半径值。（请参见边缘过渡）

DefocusFrom(散焦模糊)：将源图像的颜色通道转换为不同程度的环。

EdgeAwareBlur(边缘感知模糊)：模糊相似颜色的区域。同时保留不同颜色区域之间的边缘。

EdgeBlur(边缘模糊)：查找边缘源图像中的边缘，并在这些边缘处模糊源图像。使用“显示边缘”选项查看在调整边缘参数时哪些区域会接收到模糊。然后调整模糊强度以控制模糊量。

FreeLens(自由镜头)：生成源图像中的失真、散焦和镜头光晕。以模拟将分离的镜头放在相机前并移动它以创建焦点和灯光效果的技术。

GrainRemove(谷物去除)：平滑源图像，同时保留边缘。要调整此效果中的参数，首先选择 ShowEdges 选项以查看保留边缘的边缘阈值 Edges Threshold、Edges Width 和 Edges Scale，直到重要的边缘特征相当清晰但仍然不够锐。然后返回 ShowResult 并调整平滑参数以平滑重要的特征。

Median(中位数)：对源图像应用中心滤波器。中值滤波器可用于消除孤立的点噪声。

RackDefocus(机架散焦)：使用“道具箱”卷积生成源图像的散焦版本。在模拟真实的散焦相机镜头时，这种效果通常与边缘模糊更可取。因为亮点可以被散焦成不圆的形状，而不是被平滑掉。可以使用 Points、Pointless 和 Rotate 控制镜头形状。Use Gamma 参数可以调整模糊光的相对亮度。

RackDfComp(机架深度模糊合成)：使用源帧在屏幕上合成帧，同时将两个图像散焦不同的量。

Sharpen(锐化)：放大源图像中的高频，例如边缘和细节。增加锐化强度参数以锐化更多的帧，并调整锐化放大以控制应用的锐化量。

SoftFocus(软焦点)：将源的模糊版本与原始版本相结合，以提供“柔焦”效果。调整强度和混合参数以提供不同程度的外观。

ZBlur(模糊)：使用来自 ZBuffer 输入的深度值将源图像的区域进行不同程度的模糊。将输入深度分离为多个层，并根据每个层的深度将它们模糊不同的量。线性量也可以添加到结果中。要使用此效果，首先调整源的 Z 缓冲区设置 ZBufferBlack Is Near 或 White Is Near，然后调整源深度和深度参数以获得您想要的外观。为了帮助调整焦点深度，您可以使用 Show-In Focus Zone。

Zconvolve(卷积)：使用内核对源图像的区域进行卷积。该内核使用来自 ZBuffer 输入的深度值放大或缩小，将输入分成多个层，并模糊每个层的深度和距离应用不同大小的卷积模糊。这类似于 ZDefocus，但具有来自源帧的任意形状（或内核）。

ZDefocus(散焦)：使用来自 ZBuffer 输入的深度值将源图像的区域进行不同程度的散焦。将输入分成多个深度层，并模糊每个层的深度应用不同数量的散焦。要使用此效果，首先调整源的 Z 缓冲区设置 ZBufferBlack Is Near 或 White Is Near，然后调整 Focus Depth 和 Depth Of Field 参数以获得您想要的外观。为了帮助设置焦点深度，您可以使用 Show-In Focus Zone。

effect(效果)：一个效果生成器，让您组合多个蓝宝石效果并从任何效果开始。单击加载预设或编辑效果开始。

Transition(过渡)：一个过渡生成器，它可以让您组合多个蓝宝石效果来创建新的过渡，并可以从任何过渡开始预设。单击加载预设或编辑效果开始。

EdgeFlash(边缘闪光)：将来自 Front 源的光源添加到 Back 源上。反之亦然，然后将 Front 合成到 Back 上。这可用于使复合材料看起来更自然，各层之间的板内板。就好像一起暴露在胶片上一样。

Layer(层)：使用多种组合操作之一在背景上分层源图像。每个输入的颜色也可以使用亮度、饱和度和色度参数进行调整。

MathOps(数学运算)：使用多种数学运算中的一种组合两个源。每个输入的颜色也可以使用亮度、饱和度和色度参数进行调整。

MatteOps(遮罩运算)：放大、缩小或向 Source 输入的 Alpha 通道添加噪声。这对于从色度通道中去除黑色或绿色通道非常有用。

MatteOpsComp(遮罩运算合成)：放大、缩小或向前景 Alpha 通道的边缘添加噪声，然后使用结果在背景上合成帧。这对于从色度通道中去除黑色或绿色通道非常有用。

Zcomp(合成)：根据两个深度图像的排列，在第二个源输入之上或之下插入一个源输入。DepthA 输入应该是与第一个输入中的对象对应的“z”深度图像，而 DepthB 应该是与第二个输入中的对象对应的“z”深度图像。

Dicton(扭曲)：使用镜头输入图像的渐变来扭曲源输入图像。这可以产生类似光学畸变的效果，就好像通过任意形状的镜头观察源图像一样。当镜头图像仅包含几个巨大的形状或简单的纹理时，效果最好。

DistortBlur(扭曲模糊)：在镜头输入图像的渐变方向上模糊源输入图像。当镜头图像仅包含几个简单的形状时，效果最好。

DistortChroma(扭曲色度)：使用镜头输入图像的渐变以不同的扭曲源输入的颜色。这可以产生类似光学畸变的效果，就好像通过任意形状或纹理的镜头观察源图像一样。当镜头图像仅包含几个简单的形状或纹理时，效果最佳。

DistortRGB(扭曲RGB)：使用镜头输入图像的渐变以不同的扭曲源输入的颜色、绿色和蓝色通道。当镜头图像仅包含几个简单的形状或纹理时，效果最佳。

InfiniteZoom(无限放大)：放大无限数量的图像副本，让人感觉像是 MC Escher 图。最适合用于带有有意义边缘的帧，例如对称种子、或透明中心，例如戒指。您始终可以来自源图像的 Alpha 通道。边缘模糊参数以获得完整的效果。

ParallaxStrips(视差条)：应用一组 3d 折射玻璃条来分解图像。图像在每个条内移动，并在条内缓慢移动。条带逐渐深入或退出，因此到达的过渡是无感的。

Shake(摇晃)：随着时间推移，通过平移、缩放和/或旋转将帧运动应用于源图像。运动边缘的帧是可调整的，因此使用帧的参数每次都会产生相同的运动。打开 Motion Blur 并调整 Mo Blur Length 以获得平滑的模糊。调整模糊参数以控制不同的运动速度和数量。Rand 参数给出了随机非周期性运动的随机控制。Wave 参数调整了有规律的周期性运动。X、Y、Z 和 Tin 参数分别控制运动的水平、垂直、缩放和旋转。

StretchFrameEdges(拉伸边缘)：在帧中的同时拉伸 4x3 图像的边缘，以创建 16x9 合成中的垂直柱子。此效果占用源图像的中间部分并将其拉伸，因为在 16x9 合成中查看 4x3 图像通常会将其拉伸以适应。边缘没有拉伸，所以图像一直延伸到边缘。图像的左右边缘部分被水平拉伸，虽然适用于 4x3 转换，但它可以使用任何宽高比。

WarpBubble(变形气泡)：通过平滑源帧函数扭曲源图像。这可用于创建“膨胀”或水下类型的效果。Shift Speed 参数使源帧式随机运动转换。调整强度和频率参数以提供不同类型的失真。

WarpBubble2(变形气泡2)：使用两重叠的气泡图案扭曲源图像。这可用于创建“膨胀”或水下类型的效果。Shift Speed 参数使源帧式随机运动转换。调整强度和频率参数以提供不同类型的失真。

S.StretchFrameEdges	拉伸边缘
S.WarpBubble	变形泡泡
S.WarpBubble2	变形泡泡2
S.WarpChroma	变形色度
S.WarpCornerPin	边角定位
S.WarpDrops	水滴扭曲
S.WarpFishEye	鱼眼
S.WarpMagnify	变形放大
S.WarpPerspective	透视变形
S.WarpPolar	极坐标变形
S.WarpPuddle	水坑变形
S.WarpPuff	膨胀变形
S.WarpRepeat	重复变形
S.WarpTransform	变形
S.WarpVortex	扭曲漩涡
S.WarpWaves	波形变形
S.WarpWaves2	波形变形2

Sapphire Lighting 蓝宝石照明

S.BokehLights	散景灯
S.DropShadow	滴影
S.EdgeRays	边缘射线
S.Flashbulbs	闪光灯
S.Glare	溢光
S.Glint	闪烁
S.GlintRainbow	闪烁彩虹
S.Glow	辉光
S.GlowAura	光环
S.GlowDarks	暗部发光
S.GlowDist	距离发光
S.GlowEdges	边缘发光
S.GlowNoise	噪波发光
S.GlowOrthicon	正交发光
S.GlowRainbow	彩虹发光
S.GlowRings	发光环
S.UltraGlow	超辉光
S.LensFlare	镜头光晕
S.LensFlareAutoTrack	镜头光晕自动追踪
S.Light3D	光3d
S.LightLeak	漏光
S.Rays	光线
S.SpotLight	聚光灯
S.Streaks	射线
S.UltraGlow	超辉光
S.Z_Glow	z发光

StretchFrameEdges (拉伸边缘)：在保留中心的同时拉伸 4x3 图像的边缘，以填满 16x9 合成中的黑色柱子，此效果会占用源图像的中间部分并将其拉伸，因为在 16x9 合成中查看 4x3 图像通常会将其拉伸以适应。边缘没有被拉伸，所以图像一直延伸到底边缘。图像的左右边缘部分将水平拉伸，虽然适用于 4x3 转换，但它可以使用任何宽高比。

WarpBubble (变形泡泡)：通过平滑垂直函数扭曲源图像，这可用于创建“抖动”或水下类型的效果。Shift Speed 参数使噪声模式随时自动转换。调整幅度和频率参数以提供不同类型的失真。

WarpBubble2 (变形泡泡2)：使用两电重叠的气泡图案扭曲源图像。这可用于创建抖动“散”或水下类型的效果。Shift Speed 参数使噪声模式随时自动转换。调整幅度和频率参数以提供不同类型的失真。

WarpChroma (变形色度)：将源图像分离为光通带，并将它们扭曲不同的数量。红色被 From 变换扭曲，蓝色被 To 变换扭曲。光通的其他颜色介于两者之间。From 和 To 参数不涉及时间。他们描述了确定色用于每种颜色的扭曲排列的空间中的两种变换。

WarpCornerPin (边角定位)：执行源图像的 3D 透视变形以将其与四个指示点对齐。这对于将源定位在另一个剪辑中的对象（例如广告招牌或计算机屏幕）上很有用。*

WarpDrops (水滴扭曲)：通过从多个中心位置发出的多种同心涟漪图案来扭曲源图像。Centers 输入剪辑中的每个区域都比 Threshold Centrs 的最小亮。生成独立的同心涟漪图案。每个区域的总亮度会增加这些涟漪扭曲的程度。如果中心图像被裁剪，则结果中心的位置和位置可向前或向后偏移。尝试使用纯黑色和几个白点作为中心输入。如果您只需要一种波浪，则可以使用 WarpPuddle 效果。*

WarpFishEye (鱼眼)：扩展源图像的 center，就像通过鱼眼镜头看一样。调整数量参数以提供更多或更少的失真。关闭 Warp 选项以提供超出输入图像边界的透视，而不是反射副本。

WarpMagnify (变形放大)：放大光源源的侧边区域以产生平滑透视镜射效果。

WarpPerspective (透视变形)：将源图像转换为具有透视的 3D 平面。调整 Lanthu、Swing 和 Roll 参数以在各个轴上旋转图像。并调整 Shift 和 Z Dist 以平移和缩放。关闭 Wrap 选项以提供图像的单个非重叠副本。

WarpPolar (极坐标变形)：将源图像扭曲为扇形形状。源图像的垂直方向映射在 Inner Radius 和 Outer Radius 之间。水平方向调整 Angle Repeats 的数量和 Angle 的偏移量将中心旋转。

WarpPuddle (水坑变形)：通过同心涟漪图案扭曲源图像。相对速度参数使波随时间自动从中心向外移动。调整内半径和外半径参数以限制波浪出现的区域。增加内部和外部系数，以便在波浪出现和不出现在位置之间实现更平滑的过渡。

WarpPuff (膨胀变形)：将源图像扭曲成扇形。默认情况下，较亮的区域会膨胀，而较暗的区域会缩小。这类似于将扭曲效果也用于使用自身作为镜头的图像。

WarpRepeat (重复变形)：多次转换源输入并对结果进行平均。From 和 To 参数不涉及时间。他们描述了确定应用于每一帧的重叠扭曲序列的空间中的两种变换。

WarpTransform (变形)：通过组合线性变换（包括缩放、剪切、缩放、旋转和平移）来扭曲源图像。

WarpVortex (扭曲漩涡)：围绕给定的中心位置将源图像扭曲成一个漩涡。使用 VortexStart 参数来调整漩涡的源，并使用 Angle Offset 来应用沿轴旋转。Vortex Speed 可用于自动设置调整数量的动画。

WarpWaves (波形变形)：按波扭曲源图像。您可以通过设置“相位速度”参数或通过设置“相位开始”值的动画来使波浪随时间移动。

WarpWaves2 (波形变形2)：使用两电重叠的波形图案扭曲源图像。您可以通过增加“相位速度”参数或通过设置“相位开始”参数的动画来使波浪随时间移动。

BokehLights (散景灯)：生成在屏幕上移动的随机散景灯光。

DropShadow (滴影)：使用给定的 Alpha 通道或可选的遮罩在背景图像上生成阴影，然后在背景上合成前景以给出最终结果。

EdgeRays (边缘射线)：生成从输入图像边缘发射的光线。您可以提供一个遮罩输入来选择性地将光线射向颜色。如果“遮罩类型”设置为“颜色”，您还可以使用“遮罩”输入来不同区域的光线进行不同的颜色。将 d Res 参数设置为 1/2，以使用稍微柔和的光线进行更快的渲染。

Flashbulbs (闪光灯)：模拟许多闪光灯聊天，加上许多小闪光。可以看起来像一个体育场的场景。有几个大闪光，在名人红地毯上效果很好。

Glare (溢光)：在源剪辑阈值更高的位置生成彩虹光晕和类似闪光的光线。降低阈值参数以在更多区域产生闪光。使用样式菜单选择不同的散光类型。将 Glare Res 参数设置为 1/2，以实现更快的渲染，并具有稍微柔和的光线。使用卷积选项以获得更平滑的结果。眩光最好在带有某些亮点的模糊图像上观察。

Glint (闪烁)：在源剪辑阈值更高的位置生成星形闪光。降低阈值参数以在更多区域产生闪光。调整大小和亮度参数以制作不同类型的闪光。在带有一些亮点的图像上最好观察到闪光。

GlintRainbow (闪烁彩虹)：在源剪辑阈值更高的位置生成星形彩虹色闪光。降低阈值参数以在更多区域产生闪光。调整 Shift Out、Size 和 Brightness 参数以制作不同类型的闪光。在带有一些亮点的图像上最好观察到闪光。

Glow (辉光)：根据源剪辑的新生成或内部彩色光环场。提高阈值参数以在更少的区域产生辉光。调整 Width、Frequency、Phase 和 Twist 参数以制作具有不同光环图案的光晕。

GlowAura (光环)：根据源剪辑的新生成或内部彩色光环场。提高阈值参数以在更少的区域产生辉光。调整 Width、Frequency、Phase 和 Twist 参数以制作具有不同光环图案的光晕。

GlowDarks (暗部发光)：源剪辑中比给定阈值低的区域会被模糊，并与输入剪辑相结合，以提供平滑的外观。调整 Darkness、Width 和 Threshold 参数以提供不同类型的失真。

GlowDist (距离发光)：根据与源输入边缘的距离生成发光。输入图像中亮度超过给定阈值的任何边缘都会在边缘较暗的一侧产生同样明亮的光线。当用于具有灰色背景的图像时，最好观察到底一点。

GlowEdges (边缘发光)：从源剪辑的边缘创建发光的光。这与默认发光的不同之处在于，小物体或物体在其边缘周围产生的发光与大物体一样多。此外，发光颜色不受源剪辑颜色的影响。

GlowNoise (噪波发光)：从比给定阈值更高的源剪辑区域生成发光。发光会持续到噪波纹理生成帧，以赋予它们噪波或颗粒状的效果。如果 After Frames 参数为正，则将为每一帧重新生成噪点，以获得令人毛骨悚然的外观。如果 After Frames 为零，则将由两个噪声纹提供以取决于有源速度的速率进行流动。

GlowOrthicon (正交发光)：源剪辑在比给定阈值更高的部分源剪辑周围的区域变形，以提供“正交”或“窥光”外观。降低阈值参数以在更多区域产生正交发光。调整 Darkness 和 Width 参数以提供不同类型的失真。

GlowRainbow (彩虹发光)：根据与源输入边缘的距离生成彩虹色光晕。输入图像中亮度超过给定阈值的任何边缘都会在任何边缘较暗的一侧产生相同的光线。当用于具有灰色背景的图像时，最好观察到底一点。

GlowRings (发光环)：在比给定阈值更高的源剪辑区域周围生成彩色环的光。提高阈值参数以在更少的区域产生辉光。调整 Width 和 Thickness RGB 参数以制作具有不同颜色图案的发光。并调整 Width XY 参数以制作水平或垂直发光。

LensFlare (镜头光晕)：在背景图像上渲染镜头光晕图像。在热点和暗轴位置之间对各种光晕元素。使用镜头菜单选择不同的镜头光晕。

LensFlareAutoTrack (镜头光晕自动跟踪)：在背景图像上渲染一个或多个镜头光晕图像。在热点和暗轴位置之间对各种光晕元素。在此 AutoTrack 版本的 LensFlare 中，热点自动定位在背景源剪辑的明亮区域。增加“自动跟踪”将导致在找到明亮位置之前平滑输入，并有助于消除多次亮点的干扰。

Light3D (光3d)：使用多达 4 个单独控制的光源执行 3D 重新照明。渲染光源来自显示表面颜色的 3d 渲染的环境或透明反射器。该线输入确定每个像素的表面方向。源和法线由由 3d 程序一起生成，以便它们匹配。

LightLeak (漏光)：渲染图像的颜色图案，模拟通过相机机身周围光源的光。漏光由三个不同的元素组成，可以单独调整。

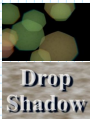
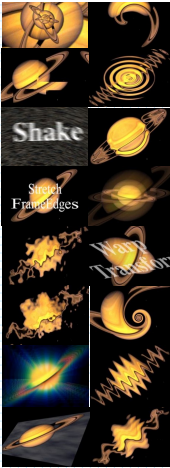
Rays (射线)：生成从源剪辑的明亮区域发出的光线。降低阈值参数以从更多区域生成光线，或提高它以从明亮区域生成光线。将 Rays Res 参数设置为 1/2，以使用稍微柔和的光线进行更快的渲染。

SpotLight (聚光灯)：使用一个或两个聚光灯将光输入剪辑。对于每个启用的灯，使用给定的光源位置、目标位置和光束角计算 3D 光线与图像平面的交点。也可以使用环境光线来均等地影响整个源图像。通过调整提供的参数，可以创建多种照明形状。

Streaks (射线)：Motion 将源的明亮区域模糊为 From 和 To 变换的射线。可用于创建“扩散”的散片曝光效果，或模拟柔和的光束。From 和 To 参数不涉及时间。他们描述了空间中的两种变换。这些变换决定了应用于每一帧的模糊风格。

UltraGlow (超辉光)：从源剪辑的明亮区域生成多种发光的光。提高阈值参数以在更少的区域产生辉光。调整亮度 RGB 参数以制作具有不同颜色色调的发光。并调整亮度 XY 参数以制作水平或垂直发光。调整 Glow Falloff 或 Glow Bias 参数以控制衰减距离和最终区域的延伸距离。调整 After Glow 参数以在主要发光的结果上生成辅助发光。可选择增强边缘或向源剪辑添加高光。或将其与大气噪声相结合。

2d噪波纹 (2d发光)：根据 ZBuffer 输入的亮度值，以不同的亮度照亮源剪辑的区域。将输入分成多个层，并根据 Width Near、Width Far、Brightness Near 和 Brightness Far 参数应用不同量的光晕。



S_Aurora	极光
S_Caustics	焦散线
S_Clouds	云
S_CloudsColorSmooth	杂色噪波
S_CloudsMultColor	彩色云状噪波
S_CloudsPerspective	有景深的云状噪波
S_CloudsPsyko	色彩噪波效果
S_CloudsVortex	漩涡状噪波
S_Gradient	简单的线性渐变色彩
S_GradientMulti	多渐变变
S_GradientRadial	径向渐变
S_Grid	网格
S_Grunge	污垢
S_LaserBeam	激光束
S_Luna	月亮
S_MuzzleFlash	枪口闪光
S_NightSky	夜空
S_Shape	形状
S_Sparkles	闪闪发光
S_SparklesColor	彩色闪光
S_TextureCells	细胞噪波效果
S_TextureChromaSpiral	色彩螺旋噪波
S_TextureFlux	流动纹理
S_TextureFolded	褶皱纹理
S_TextureLoops	循环纹理
S_TextureMicro	显微噪波纹理
S_TextureMoire	摩尔纹纹理
S_TextureNeurons	神经元纹理
S_TextureNoiseEmboss	水面反射纹理
S_TextureNoisePaint	水彩笔触噪波
S_TexturePlasma	电离噪波效果
S_TextureSpots	点状噪波
S_TextureTiles	瓷砖纹理
S_TextureWeave	编织纹理
S_UltraZap	电离纹理
S_Zap	电弧
S_ZapFrom	放射电弧
S_ZapTo	电弧光痕

Aurora (极光)	沿着用户控制的特殊曲线生成两种颜色的光流泻, 让人联想到极光光 (北极光)。
Caustics (焦散线)	模拟光线被曲面反射或折射时产生的图案。在明亮阳光下的游泳池底部或在水下观察的物体上经常可以看到现象。
Clouds (云)	生成程序噪声纹理, 使用频率参数放大和缩小纹理。Shift Speed 参数使纹理随时间自动平移。
CloudsColorSmooth (杂色噪波)	生成全彩色云纹理, 为每个红色、绿色和蓝色输出通道独立生成程序噪声纹理。Shift Speed 参数使纹理随时间自动平移。
CloudsMultColor (彩色云状噪波)	生成像 S_Clouds 这样的程序噪声纹理, 并使用附加的颜色噪声纹理对颜色进行着色。Shift Speed 参数使纹理随时间自动平移。
CloudsPerspective (有景深的云状噪波)	生成转换为具有透视图的 3D 平面的程序噪声纹理。调整 Latitude、Swing 和 Roll 参数以在各个轴、每个轴上旋转图像, 并使用 Frequency 参数放大和缩小纹理。Shift Speed 使纹理随时间自动平移。
CloudsPsyko (色彩噪波效果)	生成程序噪声纹理, 并将其通过着色过程。Shift Speed 参数使图案随时间自动平移。Phase Speed 参数使颜色随时间旋转。
CloudsVortex (漩涡状噪波)	生成扭曲或旋涡的程序性噪声纹理。Vortex Speed 参数使其旋转量随时间自动设置动画。
Gradient (简单的线性渐变色彩)	使用给定的开始和结束位置 and 颜色在屏幕上制作平滑的颜色渐变, 然后可选择将渐变与背景图像组合。增加添加噪声以减少由于颜色量化导致的渐变中的条带伪影。
GradientMulti (多渐变变)	使用多个控制点在屏幕上生成平滑的多色渐变, 并可选择将渐变与背景图像组合。
GradientRadial (径向渐变)	在给定中心、内半径和外半径参数的情况下, 以椭圆形状制作平滑的径向颜色渐变, 并可选择将渐变与背景图像组合。增加添加噪声以减少由于颜色量化导致的渐变中的条带伪影。
Grid (网格)	生成线条网格并将其与背景图像组合。调整 Latitude、Swing 和 Roll 参数以在各个轴上旋转网格。并调整 Shift 和 Z Dist 以平移和缩放。
Grunge (污垢)	模拟许多不同种类的纹理, 包括污垢、污渍、斑点、划痕、结痂和油漆。最多可以组合三种不同类型的纹理。有助于一起调整所有 grunge 的主控件以及用于调整每个 grunge 集外观的一些子控件。
LaserBeam (激光束)	模拟科幻风格的激光发射器发出的光束。光束从原点移动到目标点的参数。还可以添加透视效果。
Luna (月亮)	渲染地球的月球。您可以调整相位和颜色。并添加大气效果。
MuzzleFlash (枪口闪光)	模拟开火时产生的闪光和烟雾。可以模拟几种枪的闪光。所有枪都有主闪光。带制动的枪可能有辅助闪光。枪管容易反射发射。注意: 此效果中的所有时间单位均以帧为单元。
NightSky (夜空)	生成从主要城市或给定高度和视度的逼真的夜空天空。星星是使用星数数据生成的, 因此主要星星在预期的地方是可见的, 肉眼星星限制以数量更多星星。为 Minute 参数设置动画。使星星随时间推移真实地移动。
Shape (形状)	在图像中绘制一个形状。它可以给出各种各样的形状。从多边形和圆到星星、花朵形状和漩涡状的海星形状。要查看的主要参数是点、点、圆度和旋流。
Sparkles (闪闪发光)	产生一片闪闪发光的闪光效果。为不同类型的闪光图案调整频率、密度和大小参数。使用遮罩输入仅在指定区域生成闪光。
SparklesColor(彩色闪光)	生成具有不同颜色的闪闪发光的闪光效果场。为不同类型的闪光图案调整频率、密度和大小参数。使用遮罩输入仅在指定区域生成闪光。
TextureCells (细胞噪波效果)	生成程序细胞形状的图像。Rotate Speed 参数使像元中心随时间在每个像元内旋转。
TextureChromaSpiral (色彩螺旋噪波)	通过将 WarpChroma 效果应用于程序生成的噪声纹理来创建抽象纹理。
TextureFlux (流动纹理)	创建流动的液体或细胞图案的抽象纹理。变形速度参数使图案随时间自动流动。
TextureFolded (褶皱纹理)	创建类似于折叠布或液体的抽象纹理。可以对其进行动画处理以产生动态流动效果。所需速度参数使图案随时间自动流动。
TextureLoops (循环纹理)	创建重复叠循环形状的抽象纹理。三形状可以分别调整、着色, 然后组合在一起。Phase Speed 参数使模式随时间自动改变。
TextureMicro (显微噪波纹理)	生成在电子显微镜下看起来有点像粗糙物体表面的程序纹理。
TextureMoire (摩尔纹纹理)	通过将两个同心环图案相加来创建抽象的莫尔纹理。Phase Speed 和 Moire Speed 参数使环随时间自动设置动画。
TextureNeurons(神经元纹理)	创建类似于移动的神经网络卷须的抽象纹理。Phase Speed 和 Morph Speed 参数使图案随时间自动改变。
TextureNoiseEmboss (水面反射纹理)	通过将 EmbossShiny 效果应用于程序生成的噪声纹理来创建抽象纹理。调整 Light Dir 以从不同角度照亮图案。
TextureNoisePaint (水彩笔触噪波)	通过将 AutoPaint 效果应用于程序生成的噪声纹理来创建抽象纹理。
TexturePlasma (电离噪波效果)	创建类似于等离子体效果的抽象纹理。Phase Speed 参数使图案随时间自动流动。
TextureSpots (点状噪波)	创建一个可以由曲和动感的斑点场。Warp Speed 参数导致斑点随着时间推移被随机扭曲模式扭曲。
TextureTiles (瓷砖纹理)	TextureTiles 绘制重复的瓷砖图案。形状可以是六边形、三角形、矩形、星形或这些形状的变体。具体取决于变形参数。
TextureWeave (编织纹理)	创建类似于垂直编织织物的抽象纹理。两组经纬线、水平和垂直。可以使用频率、八度音阶和速度参数独立调整。
UltraZap (电离纹理)	沿样条线生成闪电并将它们渲染在屏幕上。增加 Vary Endpoint 以分散独特的末端。调整发光颜色以获得不同颜色的结果。调整 Loop Speed 参数。使刺随时间穿过样条曲线。
Zap (电弧)	在两点之间生成闪电, 并将它们渲染在屏幕上。增加额外的数量以产生等离子效果。增加 Vary Endpoint 以分散独特的末端。调整发光颜色以获得不同颜色的结果。Wiggle Speed 参数使刺随时间自动流动。
ZapFrom (放射电弧)	从 FromObj 输入到眼中的对象边缘向外生成多个闪电, 并在背景输入上渲染它们。使用 ShowEdges 选项查看源边缘, 同时调整 Threshold 和 Blur from Obj 参数。
ZapTo (电弧光痕)	生成从给定点到 ToObject 输入到对象边缘的分叉闪电, 并将其渲染到背景输入上。使用 ShowEdges 选项查看目标边缘, 同时调整 Threshold 和 Blur To Obj 参数。

Sapphire Stylize蓝宝石风格

<div>S_AutoPaint</div>	自动控制
<div>S_BandPass</div>	带通/带阻等
<div>S_BleachBypass</div>	漂白/暗调
<div>S_Brush</div>	画笔
<div>S_Cartoon</div>	卡通
<div>S_CartoonPaint</div>	卡通涂色
<div>S_ColorFuse</div>	彩色融合丝
<div>S_Crosshatch</div>	交叉影线
<div>S_Diffuse</div>	扩散/漫反射
<div>S_DigitalDamage</div>	数字损坏
<div>S_DogVision</div>	狗视觉/色盲
<div>S_EdgeColorize</div>	边缘着色
<div>S_EdgeDetect</div>	边缘检测
<div>S_EdgeDetectDouble</div>	双重边缘检测
<div>S_EdgesInDirection</div>	边缘方向
<div>S_Emboss</div>	浮雕
<div>S_EmbossDistort</div>	浮雕扭曲
<div>S_EmbossGlass</div>	压花玻璃
<div>S_EmbossShiny</div>	浮雕闪亮
<div>S_Etching</div>	蚀刻
<div>S_FilmDamage</div>	电影伤害
<div>S_FilmEffect</div>	电影效果
<div>S_FlyEyeCircles</div>	圆形飞虫眼
<div>S_FlyEyeHex</div>	六边形飞虫眼
<div>S_FlyEyeRect</div>	矩形飞虫眼
<div>S_Grain</div>	颗粒
<div>S_GrainStatic</div>	静态颗粒
<div>S_HalfTone</div>	半色调
<div>S_HalfToneColor</div>	半色调着色
<div>S_HalfToneRings</div>	半色调环
<div>S_JpegDamage</div>	jpg损坏/伪色
<div>S_Kaleido</div>	万花筒
<div>S_KaleidoPolar</div>	万花筒极坐标
<div>S_KaleidoRadial</div>	万花筒径向
<div>S_Mosaic</div>	马赛克
<div>S_PixelSort</div>	像素排序
<div>S_Posterize</div>	分色
<div>S_PseudoColor</div>	伪彩色
<div>S_PsykoBlobs</div>	水面油渍效果
<div>S_PsykoStripes</div>	条纹波浪效果
<div>S_RomanTile</div>	罗马瓷砖
<div>S_ScanLines</div>	扫描线
<div>S_ScanLinesMono</div>	扫描线单声道
<div>S_Sketch</div>	草图
<div>S_Solarize</div>	白晒
<div>S_StripSlide</div>	条形幻灯片
<div>S_TileScramble</div>	图像乱块
<div>S_TVDamage</div>	电视损坏
<div>S_Vignette</div>	小 vignette
<div>S_VintageColor2Strip</div>	复古色彩2条
<div>S_VintageColor3Strip</div>	复古色彩3条
<div>S_Zebrafy</div>	斑马纹
<div>S_ZebrafyColor</div>	彩色斑马纹
<div>S_ZFogExponential</div>	ZFog指数
<div>S_ZFogLinear</div>	ZFog线性

<div>AutoPaint (自动控制)</div>	生成源图像的“画笔”版本。使用频率和笔触长度参数来调整笔触的密度和形状。如果要重新随机化每个帧的笔触模式，可以将 Iter Frames 设置为 1。
<div>BandPass (带通/带阻等)</div>	使用带通滤波器生成类似 X 频带的效果。以不同的速度执行两次模拟。结果是频度随机性和偏移的差异。截止频率之和之上的频率被衰减，只留下中间频率。
<div>BleachBypass (漂白/暗调)</div>	模拟从未从片上去除暗的摄影工艺。结果增加了对比度并降低了色彩饱和度。
<div>Brush (画笔)</div>	通过分布不同大小和方向的笔触来模拟画笔的外观。此效果可用于以下画笔之一：枯点、飞溅、冰霜、点画、铅笔、海绵、飞溅、圆形成立方体。此外，还有用于调整形状、大小、方向、密度、模糊和阴影的控件。
<div>Cartoon (卡通)</div>	生成具有卡通外观的源图像版本。查找图像中的边缘并为此些边缘创建新的轮廓。平滑边缘之间区域的颜色。并可选择将颜色分色为更少的颜色值。
<div>CartoonPaint (卡通涂色)</div>	自动生成具有卡通外观的源图像版本。查找图像中的边缘并为此些边缘创建新的轮廓。用画笔形状替换边缘之间区域的颜色。
<div>ColorFuse (彩色融合丝)</div>	ColorFuse 最多允许组合三个 LUT，以创建独特的风格化外观。Host-colorspace 和 lut-colorspace 参数用于将素材从主机颜色空间转换为 ColorFuse 中三个风格化 LUT 中使用的颜色空间。ColorFuse 最常用使用 cG8 作为内部 LUT 颜色空间。
<div>Crosshatch (交叉影线)</div>	使用垂直笔触模拟钢笔素描交叉影线外观。光源强度亮度分为四个波段；从看到的每个波段都有不同的画笔模式。
<div>Diffuse (扩散/漫反射)</div>	在由漫反射确定的区域内对源输入的像素进行打乱。使用 Blur Ret X 和 Y 参数以获得更水平或垂直的漫反射方向。此效果的形象化外观取决于图像分辨率，因此建议在处理之前测试您的最终分辨率。
<div>DigitalDamage (数字损坏)</div>	使用多种选项模拟不良数字电视传输。包括冻结帧、移动帧冻结帧、各种帧噪声和像素化。可以给出类似于 MPEG 流错误、数字丢失和卫星转发数据损坏的外观。
<div>DogVision (狗视觉/色盲)</div>	生成输入图像的双色盲版本。这可能包括狗的有颜色系统缺陷。人类有三种颜色感受器（红色、绿色和蓝色），而狗只有两种感受器（黄色和蓝色）。
<div>EdgeColorize (边缘着色)</div>	根据方向为源图像的边缘分配不同的颜色。为较窄的边缘增加“边缘平滑”参数。
<div>EdgeDetect (边缘检测)</div>	查找源图像中的边缘。为较窄的边缘增加“边缘平滑”参数。选择单色或色度模式以仅显示亮度或色度的边缘。
<div>EdgeDetectDouble (双重边缘检测)</div>	执行两次边缘检测操作，产生双边缘效应。为较窄的边缘增加“边缘平滑”参数。
<div>EdgesInDirection (边缘方向)</div>	查找在指定方向对角的源输入的边缘。为较窄的边缘增加“边缘平滑”参数。
<div>Emboss (浮雕)</div>	使用凹凸输入的亮度作为浮雕贴图对源图像进行浮雕。增加 Bumps Smooth 参数以获得更粗的凹凸。并调整 Light Dir 以从不同角度照亮凹凸。
<div>EmbossDistort (浮雕扭曲)</div>	使用凹凸输入作为浮雕贴图对源图像进行浮雕和扭曲。并使用凹凸作为“高度”图像扭曲效果。增加 Bumps Smooth 参数以获得更粗的凹凸。并调整 Light Dir 以从不同角度照亮凹凸。
<div>EmbossGlass (压花玻璃)</div>	使用 Bumps 输入作为浮雕贴图和镜头图像对 Source 进行浮雕和变形。还反射色度失真。将光分离为“玻璃”外观。增加 Bumps Smooth 参数以获得更粗的凹凸。并调整 Light Dir 以从不同角度照亮凹凸。
<div>EmbossShiny (浮雕闪亮)</div>	使用凹凸输入作为浮雕贴图对源图像进行浮雕。使用了一个光源模型，其中包括来自镜面反射的亮光。增加 Bumps Smooth 参数以获得更粗的凹凸。并调整 Light Dir 以从不同角度照亮凹凸。
<div>Etching (蚀刻)</div>	使用两个不同粗糙度的黑白线生成源图像的版本，以提供“蚀刻”或“石版”外观。使用 Smooth Source 参数去除一些细节，使线条更均匀。使用线条频率参数调整所有线条的密度。
<div>FilmDamage (电影伤害)</div>	使用多种选项模拟受损胶片，包括灰尘、毛发、污迹、划痕、闪烁和抖动。每个选项都有一个主控件和一组详细控件，用于调整该类损坏的外观。
<div>FilmEffect (电影效果)</div>	提供物理上准确的胶片颗粒和处理模型。使您的胶片片看起来像是特定胶片上拍摄的。它可以移除胶片阴影，对特定胶片类型执行色彩校正，添加颗粒控制，并应用开发或某些效果。可以使用 Scale CC 和 Grain Amp 参数有选择地控制颗粒校正和颗粒。
<div>FlyEyeCircles (圆形飞虫眼)</div>	将图像分解为圆形图块，并在每个形状内转换图像。以创建在蝇眼视觉效果。重复选项允许在重复的地方以不同的方式组合图案。“内部”参数在将源图像平滑成图案之前对其进行变换，而“平滑”参数则对整个苍蝇图案进行变换。
<div>FlyEyeHex (六边形飞虫眼)</div>	将图像分解成六边形的图块，并在每个形状内转换图像。以创建苍蝇的眼睛视觉效果。增加边缘柔顺度以使图案之间的重复更平滑。“内部”参数在将源图像平滑成图案之前对其进行变换，而“平滑”参数则对整个苍蝇图案进行变换。
<div>FlyEyeRect (矩形飞虫眼)</div>	将图像分解为矩形块并在每个形状内转换图像。以创建苍蝇的眼睛效果。“内部”参数在将源图像平滑成图案之前对其进行变换，而“平滑”参数则对整个苍蝇图案进行变换。
<div>Grain (颗粒)</div>	将彩色和/或单色颗粒添加到源图像。颗粒和速率参数允许单独调整所有颜色、每个颜色通道或黑白颗粒的颗粒纹理。
<div>GrainStatic (静态颗粒)</div>	将给定粗糙度的彩色和/或单色颗粒随机添加到源图像的每个像素。与其他颗粒效果不同，像素之间的颗粒没有连贯性，因此最终的外观会像每个不同的输出分辨率而变化。
<div>HalfTone (半色调)</div>	使用黑白点图案生成源图像的半色调版本。使用 Smooth Source 参数删除一些细节并使斑点更加一致。
<div>HalfToneColor (半色调着色)</div>	使用彩色点图案生成源图像的半色调版本。使用 Smooth Source 参数删除一些细节并使斑点更加一致。您可以使用点图案将点图案从 CMY 反转为 RGB。
<div>HalfToneRings (半色调环)</div>	使用同心环的重复图案生成源图像的灰色调版本。使用平滑速率参数删除一些细节并使点的形状更加一致。
<div>JpegDamage (JPEG损坏/伪色)</div>	创建受 Jpeg 压缩伪影和噪声影响的 Source 输入版本。还可用于模拟低质量数字传输的各种外观。提供了三种处理图像的方法：可以调整 Jpeg 质量，可以删除各种分辨率，可以引入随机解压缩错误。在所有情况下，降低分辨率因子以创建更大、更模糊的 Jpeg 块也很有可能。
<div>Kaleido (万花筒)</div>	万花筒
<div>KaleidoPolar (万花筒极坐标)</div>	将源图像扭曲成圆形形状并径向反射，就像通过反射镜柱状观察一样。
<div>KaleidoRadial (万花筒径向)</div>	模拟传统的 2 或 3 轴万花筒。您可以通过镜子的角度看到一个扇形的薄片，并在图像的其余部分中看到它的镜像副本。使用 Slices 参数控制您在中心点周围看到源图像切片的数量。
<div>Mosaic (马赛克)</div>	生成源图像的像素化版本。使用 Pixel Frequency 和 Pixel Rel Height 参数调整图块的大小和形状。增加“平滑颜色”参数以使附近像素块的颜色更加一致，并目视随时间的推移减少抖动。
<div>PixelSort (像素排序)</div>	沿数以各种模式排列的线对超过阈值的像素进行排序。图案包括平行线、从中心点辐射的线条和圆形线。
<div>Posterize (分色)</div>	通过限制源中的颜色数量并用纯色替换精确的收敛和端点来生成输入的后处理版本。
<div>PseudoColor (伪彩色)</div>	为源图像着色。着色是根据光源的亮度计算得出的。
<div>PsykoBlobs (水面油渍效果)</div>	将源图像与“blob”形状字段组合。然后将它们通过着色过程。Phase Speed 参数使颜色随时间自动旋转。
<div>PsykoStripes (条纹波浪效果)</div>	将源图像与条纹图案相结合，然后将它们通过着色过程。Phase Speed 参数使颜色随时间自动旋转。
<div>RomanTile (罗马瓷砖)</div>	基于源图像生成罗马瓷砖图案。调整 Edge Attract 参数以使平滑角偏置图案中的边缘。增加变形形状以获得不那么规则的瓷砖图案。
<div>ScanLines (扫描线)</div>	创建具有类似彩色电视监视器的扫描线模式的源图像版本。增加“添加噪声”参数，还可以为结果添加颗粒效果。
<div>ScanLinesMono (扫描线单声道)</div>	ScanLines 的单色版本。创建具有类似黑白电视监视器的扫描线模式的源图像版本。增加“添加噪声”参数，还可以为结果添加颗粒效果。
<div>Sketch (草图)</div>	生成带有手绘草图外观的输入版本。此效果的结果可能取决于图像分辨率，因此建议在处理之前测试您的最终分辨率。
<div>Solarize (白晒)</div>	反转比阈值更亮的输入图像的像素，以创建“日光化”效果。
<div>StripSlide (条形幻灯片)</div>	将源图像分成条带并使它们从屏幕上一次弹出以显示带。
<div>TileScramble (图像乱块)</div>	将图像分成矩形块并在每个块内移动图像以创建一种效果。就像反射源图像的镜子迷向的小镜子一样。移位的质量和方向是可变的。
<div>TVDamage (电视损坏)</div>	模拟具有传输和接收问题、VCR 问题和电视切片问题的电视。模拟静音、干扰、重影、水平和垂直保持、噪声、彩色条纹、可见扫描线、VCR 快进、丢失、渐黑、正负光、色度和失真。
<div>Vignette (小 vignette)</div>	使源图像的边界区域变暗以创建晕影效果。使用 Squaresize、Radius 和 Edge Softness 参数来影响晕影的形状。使用不透明度和颜色参数来调整其强度和颜色。
<div>VintageColor2Strip (复古色彩2条)</div>	模拟 1920 年代的旧彩色 2 条胶片工艺。结果通过红色和绿色通道曝光两次。在单色胶片的交界处上，然后红色印花用红色染料染色。绿色印花染色青色。这两个条带露罩粘在一起形成最终印刷品。结果主要包含红色和绿色。还有一些来自染料的颜色成分的合成蓝色。此效果模拟两种颜色染料和两种染料颜色。还允许添加颗粒和颜色校正。
<div>VintageColor3Strip (复古色彩3条)</div>	模拟从 1935 年到 1955 年的彩色 3 条胶片工艺。三条彩色是一种减色工艺。它通过彩色透光片曝光三个单独的胶片条。然后根据原始记录的密度将补色染料应用于印刷品。这个过程被用于许多电影，如好莱坞、纪录片和乱世人。现代彩色胶片在乳剂层中具有更广泛的色彩过渡，因此这种效果模拟了那个时代更窄的透光片和更清晰的彩色染料，这赋予了它特有的活力。此效果还允许添加颗粒和颜色校正。
<div>Zebrafy (斑马纹)</div>	使用正弦曲线调制源图像的亮度，以提供黑白斑马纹外观。
<div>ZebrafyColor (彩色斑马纹)</div>	使用每个颜色通道的正弦曲线调制源图像的亮度，以提供彩色条纹效果。
<div>ZFogExponential (ZFog指数)</div>	使用来自 ZBuffer 输入的景深值将青色混合到源图像中，并从最近的景深开始，并以取决于雾密度的速率指数增长到最远的深度。
<div>ZFogLinear (ZFog线性)</div>	使用来自 ZBuffer 输入的景深值将青色混合到源图像中，根据深度、数量在 Fog Near 和 Fog Far 之间呈线性变化。

Sapphire time 蓝宝石时间

S_CutToDissolve	转场融合
S_Feedback	反馈/恒幅
S_FeedbackBubble	反馈气泡
S_FeedbackDistort	反馈失真
S_FieldRemove	字段删除
S_Flicker	闪烁
S_FlickerMatch	闪烁匹配
S_FlickerMatchColor	闪烁匹配颜色
S_FlickerMatchMatte	闪烁匹配遮光
S_FlickerRemove	闪烁删除
S_FlickerRemoveColor	闪烁去除颜色
S_FlickerRemoveMatte	闪烁去除遮光
S_FlickerRmMatteColor	闪烁去除遮光颜色
S_FreezeFrame	冻结帧
S_GetFrame	获取帧数
S_JitterFrames	抖动帧
S_MotionDetect	运动检测
S_NearestColor	最近的颜色
S_RandomEdits	随机编辑
S_RepairFrames	修复框架
S_Retime	重定时
S_ReverseClip	反向剪辑
S_ReverseEdits	反向编辑
S_TimeAverage	平均时间
S_TimeDisplace	时间置换
S_TimeSlice	时间片
S_TimeWarpRGB	时间扭曲RGB
S_Trails	拖尾
S_TrailsDiffuse	轨迹漫反射

CutToDissolve (转场融合)	将单个剪辑中的剪辑头转换为溶解。不需要头或尾。只需设置剪辑点 (帧)。CutToDissolve 将会剪辑点创建剪辑。请注意，此效果不需要两个剪辑；只是一个已经包含剪辑的剪辑。Cut Point 参数是使其工作的关键。两侧的任何帧都被视为剪辑，并且剪辑头帧由其创建剪辑。
Feedback (反馈气泡)	输入剪辑的先前帧被映射并与当前帧组合，以提供受视觉反馈反应的各种效果。存储每个处理帧的输出。然后与下一帧组合。每当处理任何非连续帧时，都会重新初始化反馈。第一帧，重新处理给定帧或剪辑到另一帧。您必须连续处理剪辑的多个帧才能观察效果，并且有时可能需要渲染渲染之前清除图像缓存。
FeedbackBubble (反馈气泡)	与反馈类似，之前的帧与当前帧组合在一起，同时通过气泡模式进行扭曲。每当处理任何非连续帧时，都会重新初始化反馈。第一帧，重新处理给定帧或剪辑到另一帧。您必须连续处理剪辑的多个帧才能观察效果，并且有时可能需要渲染渲染之前清除图像缓存。
FeedbackDistort (反馈失真)	输入剪辑的先前帧被给定输入剪辑的帧路由，并与当前帧组合以给出各种可能的效果。存储每个处理帧的输出。然后与下一帧组合。每当处理任何非连续帧 (第一帧，重新处理给定帧或剪辑到另一帧) 时，都会重新初始化反馈。您必须连续处理剪辑的多个帧才能观察效果，并且有时可能需要渲染渲染之前清除图像缓存。
FieldRemove (字段删除)	自由地从从运动区域中去掉视频帧进行剪辑，而不会模糊图像的静止部分。内部生成 "Motion Matte"，移动区域被去进行处理。垂直分辨率将减半，但静止区域没有去进行处理，应该保持清晰。
Flicker (闪烁)	随机以不同量地渲染剪辑的颜色以获得闪烁效果。闪烁的模式可以是随机的，周期性的或两者的组合。
FlickerMatch (闪烁匹配)	使用来自第二个匹配剪辑的剪辑头剪辑添加剪辑剪辑。例如，一个剪辑可以与另一个剪辑中的剪辑头同步变化。要使用此效果，首先将矩形的角放在匹配剪辑的区域上。该区域具有您要复制的亮度颜色，中间或淡灰色区域通过此操作。然后选择一个您希望亮度颜色不变的帧。然后点击设置匹配剪辑到帧按钮。当您处理其他帧时，亮度度将按矩形内的平均匹配亮度。相对于匹配剪辑。
FlickerMatchColor (闪烁匹配颜色)	使用来自第二个匹配剪辑的颜色更改颜色更改添加剪辑剪辑。与 FlickerMatch 类似，但过程应用于每个颜色通道。要使用此效果，首先将矩形的角放在匹配剪辑的区域上。该区域具有您要复制的颜色变化，中间或淡灰色区域通过此操作。然后选择一个您希望亮度颜色不变的帧。然后点击设置匹配剪辑到帧按钮。当您处理其他帧时，亮度度将按矩形内的平均匹配亮度 (相对于匹配颜色) 进行编辑。
FlickerMatchMatte (闪烁匹配遮光)	在由遮罩指定的区域中，使用来自第二个匹配剪辑的剪辑头剪辑添加剪辑剪辑。要使用此效果，请选择您希望亮度颜色不变的帧。然后单击 "设置匹配剪辑" 按钮。处理其他帧时，亮度度将按遮罩内的平均匹配亮度 (相对于匹配颜色) 进行编辑。
FlickerMchMatteColor (闪烁匹配遮光颜色)	在由遮罩指定的区域中，使用来自第二个匹配剪辑的颜色更改将颜色更改添加剪辑剪辑。要使用此效果，请选择您希望亮度颜色保持不变的帧。然后单击 "设置匹配颜色" 按钮。处理其他帧时，原颜色将按遮罩内的平均匹配颜色 (相对于匹配颜色) 进行编辑。
FlickerRemove (闪烁删除)	从源剪辑中删除帧时间剪辑。例如，可以使用此效果平滑镜头时间不均匀的旧素材。要使用此效果，首先将矩形的角放置在平均亮度应保持指定的区域上。中间或淡灰色区域通过此操作。然后在此区域内选择一个您所需亮度的帧。然后点击 Set Hold Level 按钮。当您处理其他帧时，它们的亮度度将增加。因此矩形内的平均亮度等于 Hold Level。您可以随着时间的推移对不同的 Hold Level 值设置关键帧，以考虑所需的亮度变化。
FlickerRemoveColor (闪烁去除颜色)	从源剪辑中删除帧时颜色变化。类似于 FlickerRemove，但过程应用于每个颜色通道。要使用此效果，首先将矩形的角放置在平均颜色应保持指定的区域上。中间或淡灰色区域通过此操作。然后在此区域内选择一个具有所需颜色的帧。然后点击设置保持颜色按钮。当您处理其他帧时，它们的颜色将被修改。因此矩形内的平均颜色等于保持颜色。
FlickerRemoveMatte (闪烁去除遮光)	使用遮罩剪辑从源剪辑中删除帧时间剪辑。以指定平均亮度应保持指定的区域。要使用此效果，请在遮罩中选择具有所需亮度的帧。然后点击设置保持亮度按钮。当您处理其他帧时，它们的亮度度将被修改。因此遮罩内的平均亮度等于保持水平。您可以随着时间的推移对不同的 Hold Level 值设置关键帧，以考虑所需的亮度变化。
FlickerRmMatteColor (闪烁去除遮光颜色)	使用遮罩剪辑从源剪辑中删除帧时颜色变化。以指定平均颜色应保持指定的区域。要使用此效果，请在遮罩中选择具有所需颜色的帧。然后单击 "设置保持颜色" 按钮。当您处理其他帧时，它们的颜色将被修改。因此遮罩内的平均颜色等于保持颜色。
FreezeFrame (冻结帧)	冻结每个帧持续时间帧的运动。例如，如果源帧数为 5，源帧为 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11... 输出帧为: 1 1 1 1 1 6 6 6 6 1 1...****
GetFrame (获取帧数)	从每个目标帧的源剪辑中检索指定的帧。这意味着通过动画剪辑帧的速率根据需要进行任意方式加速、减慢或反转输入剪辑。
JitterFrames (抖动帧)	每个输出帧在当前帧加上和减去 Jitter Frame Dist 之间接收一个随机帧。抖动是随机的，但可重复的。
MotionDetect (运动检测)	显示剪辑中的运动区域。对于每一帧，找出当前帧与前一帧之间的差异。
NearestColor (最近的颜色)	从输入剪辑的帧中收集最近给定区域颜色的像素颜色。例如，这可以从具有在屏幕或球屏壁上移动的对象剪辑创建仅背景图像。它还可用于在非彩色屏幕上更新移动对象的颜色。每当处理任何非连续帧 (第一帧，重新处理给定帧或剪辑到另一帧) 时，都会重新初始化收集的颜色。您必须连续处理剪辑的多个帧才能观察效果，并且有时可能需要渲染渲染之前清除图像缓存。
RandomEdits (随机编辑)	随机重新剪辑整个源剪辑。剪辑是随机的，但可重复。
RepairFrames (修复框架)	通过将剪辑的一个或多个帧替换为周围帧的时间由原来帧替换它们。
Retime (重定时)	使用基于光流的运动估计和帧插值对剪辑进行重定时。
ReverserClip (反向剪辑)	反转剪辑的帧顺序，还可以选择反转每个帧的字序。
ReverserEdits (反向编辑)	独立反转输入剪辑的片段。例如，如果剪辑帧长度为 5，输入剪辑帧为: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11... 输出帧为: 5 4 3 2 1 10 9 8 7 6 1 5...
TimeAverage (平均时间)	每个输出帧是多个输入帧的平均值。从当前帧，回到给定数量的先前帧。这类似于 Trails 效果。只是范围内的所有帧的权重相等而不是淡出。因此 Trails 的帧点是突然的，每帧占原始总亮度的 1/n，因此在剪辑背景下快速移动的物体看起来更暗。每当处理任何非连续帧时，都会重新初始化平均值。第一帧，重新处理给定帧或剪辑到另一帧。您必须连续处理剪辑的多个帧才能观察效果。
TimeDisplace (时间置换)	根据剪辑输入的亮度值，以可变的时间量置换源剪辑。
TimeSlice (时间片)	将输出帧划分为多个切片，其中每个切片从源剪辑接收不同的帧。使用此效果的一个示例可能是使转动的对象由曲成螺旋形状，而不是刚性旋转。切片的方向取决于切片方向，并接收切片编号正负一半的时间帧数。例如，如果当前帧编号为 30，Slice Direction 为 -90，Slice Number 为 12，Frame Offset 为 0，则结果将由水平切片组成。从下到上大约包含 30-6 到 30+6 帧。
TimeWarpRGB (时间扭曲RGB)	将红色、绿色和蓝色通道在时间上移动不同的量，以产生时间速度失真。
Trails (拖尾)	输入剪辑的前几帧与当前帧相结合，以提供各种 "时间轨迹" 效果。存储每个处理帧的输出。然后与下一帧组合。每当处理任何非连续帧 (第一帧，重新处理给定帧或剪辑到另一帧) 时，都会重新初始化帧。您必须连续处理剪辑的多个帧才能观察效果，并且有时可能需要渲染渲染之前清除图像缓存。
TrailsDiffuse (轨迹漫反射)	输入剪辑的前几帧经过像素扩散处理，然后与当前帧组合。存储每个处理帧的输出。然后与下一帧组合。每当处理非连续帧时，帧都会重新初始化。无论是第一帧，重新处理给定帧，还是剪辑到另一帧，您必须连续处理剪辑的多个帧才能观察效果，并且有时可能需要渲染渲染之前清除图像缓存。

Sapphire transitions 蓝宝石过渡

S_CardFlip	卡片翻转
S_Dissolve	溶解
S_DissolveAutoPaint	溶解自动绘制
S_DissolveBlur	溶解模糊
S_DissolveBubble	溶解气泡
S_DissolveDefocus	溶解散焦
S_DissolveDiffuse	溶解扩散
S_DissolveDigitalDamage	溶解数字的害
S_DissolveDistort	溶解扭曲
S_DissolveEdgeRays	溶解边缘射线
S_DissolveFilm	溶解胶片
S_DissolveFlashbulbs	溶解闪光灯
S_DissolveGlare	消散余光
S_DissolveGlint	溶解闪烁
S_DissolveGlintRainbow	溶解闪烁彩虹
S_DissolveGlow	溶解发光
S_DissolveLensFlare	溶解镜头光晕
S_DissolveLuma	溶解亮度
S_DissolvePixelSort	溶解像素排序
S_DissolvePuddle	溶解水坑
S_DissolveRays	溶解射线
S_DissolveShake	溶解摇晃
S_DissolveSpeckle	溶解斑点
S_DissolveStatic	溶解静态
S_DissolveTiles	溶解瓷砖
S_DissolveVortex	溶解涡流
S_DissolveWaves	溶解波浪
S_DissolveZap	溶解Zap
S_FilmRoll	胶卷
S_FlutterCut	飘忽剪辑
S_HyperPull	超距
S_HyperPush	超距
S_ParallaxStripsTransition	透视过渡
S_StripSlideTransition	带滑过渡
S_Swish3D	快速3D
S_SwishPan	快速Pan
S_TVChannelChange	换台
S_WhipLash	鞭打
S_WipeBlobs	水渍删除
S_WipeBubble	泡泡删除
S_WipeCells	细胞删除
S_WipeChecker	棋盘纹检查器
S_WipeCircle	圆删除
S_WipeClock	擦除时钟
S_WipeClouds	擦拭彩色
S_WipeDiffuse	擦拭漫反射
S_WipeDots	擦点
S_WipeDoubleWedge	双楔形擦除
S_WipeFlux	擦拭流场
S_WipeFourWedges	擦拭四楔
S_WipeLine	擦拭线
S_WipeMoire	擦拭摩尔纹
S_WipePixelate	擦除像素化
S_WipePlasma	擦拭等离子
S_WipePointalize	擦除指向
S_WipeRectangle	擦除矩形
S_WipeRings	擦拭环
S_WipeStar	擦拭星星
S_WipeStripes	擦拭条纹
S_WipeTiles	擦拭瓷砖
S_WipeWeave	拭布
S_WipeWedge	擦拭楔

CardFlip (卡片翻转)：通过滚动或旋转转出画面以显示其后面的传入画面。在两个画面之间进行转换。Amount 参数设置动画以控制过渡速度。调整 Revolutions 和 Shift 将提供不同类型的过渡。

Dissolve (溶解)：两个输入画面之间的基本交叉淡入淡出。

DissolveAutoPaint (溶解自动绘制)：淡入“海报”版本的起始画面。降低绘图的复杂性。直到它只有几种颜色。然后过渡到第二个画面的“高奇”版本。然后在颜色复杂性上增加。直到第二个画面淡入。

DissolveBlur (溶解模糊)：两个输入画面之间的过渡。同时对每个画面进行模糊处理。第一个画面模糊并淡出。而第二个画面不模糊并淡入。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveBubble (溶解气泡)：使用气泡变形功能在两个输入画面之间进行转换。第一个画面变形并淡出。而第二个画面未变形并淡入。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveDefocus (溶解散焦)：两个输入画面之间的过渡。同时对每个画面进行散焦。第一个画面散焦并淡出。而第二个画面聚焦并淡入。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveDiffuse (溶解扩散)：通过在 Max Amount 指定的区域内打乱输入的像素。在两个输入画面之间进行转换。第一个画面被扩散开。而第二个画面被扩散到。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。此效果的参数化外观取决于图像分辨率。因此建议在处理之前测试的最终分辨率。

DissolveDigitalDamage (溶解数字伤害)：在将 DigitalDamage 应用于已溶解画面时。使用溶解在两个输入画面之间进行过渡。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveDistort (溶解扭曲)：两个输入画面之间的过渡。同时使用另一个的渐变来扭曲每个画面。第一个画面变形并淡出。而第二个画面未变形并淡入。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveEdgeRays (溶解边缘射线)：使用动态边缘光线在两个输入画面之间进行转换。画面相互溶解。边缘光线被添加到结果中。边缘光线在效果期间上下抖动。边缘光线通过沿一条线在屏幕上移动边缘光线的原点来进行动画处理。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveFilm (溶解胶片)：两个输入画面之间的过渡使用带有可添加的胶片溶解。与颗粒感相比。胶片溶解可以更长时间内使画面中的高光。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveFlashbulbs (溶解闪光灯)：模拟大量闪光灯在两个画面之间消散的闪光。加上许多小闪光。可以看起来像一个体育场的场景。有几个大闪光。在名人红地毯上效果破碎。

DissolveGlare (消散余光)：使用动态余光在两个输入画面之间转换。画面相互溶解。并在结果中添加了余光。余光大小和亮度在效果持续时间上下变化。

DissolveGlint (溶解闪烁)：使用明亮的光在两个输入画面之间转换。画面相互溶解。而每个画面都会在效果持续时间上下闪烁。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveGlintRainbow (溶解闪烁彩虹)：使用明亮的光在两个输入画面之间转换。画面相互溶解。而每个画面都会在效果持续时间上下闪烁。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveGlow (溶解发光)：使用明亮的光在两个输入画面之间转换。画面相互溶解。而每个画面都会在效果持续的时间内上下闪烁。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveLensFlare (溶解镜头光晕)：使用动态镜头头光晕在两个输入画面之间转换。画面相互溶解。而镜头头光晕沿直线移动。镜头头光晕会随着效果的持续时间而增长和减小。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveLuma (溶解亮度)：使用从亮度发生的模式在两个输入画面之间进行转换。一个画面经常出现在另一个画面中。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolvePixelSort (溶解像素排序)：对溶解结果进行排序并两个输入画面之间的过渡。

DissolvePuddle (溶解水坑)：两个输入画面之间的过渡。同时按顺序波浪面变形。第一个画面变形并淡出。而第二个画面未变形并淡入。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveRays (溶解射线)：使用动态光线在两个输入画面之间转换。画面相互溶解。并将光线添加到结果中。光线在效果期间上下抖动。光线通过沿一条线在屏幕上移动边缘光线的原点来进行动画处理。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveShake (溶解摇晃)：通过对每个画面应用随机抖动以及快速连接。在两个画面之间进行过渡。抖动使用平移、缩放和/或旋转。它是随机的但可重复的。因此使用相同的参数。每次都会产生相同的抖动运动。打乱 Motion Blur 并调整 Mo Blur Length 以获得不同的抖动。调整随机抖动以提供不同的抖动速度增量。Rand 参数给出了随机非周期性抖动的抖动控制。Wave 参数调整了有规律的周期性抖动。X、Y、Z 和 Tilt 参数分别控制晃动的水平、垂直、倾斜和旋转。

DissolveSpeckle (溶解斑点)：使用随机噪声模式在两个输入画面之间转换。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveStatic (溶解静态)：使用随机静态噪声的两个输入画面之间的过渡。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。此效果的参数化外观取决于图像分辨率。因此建议在处理之前测试的最终分辨率。

DissolveTiles (溶解瓷砖)：两个输入画面之间的过渡。同时对每个画面分解为图块并添加抖动。第一个图块分开并展开。而第二个图块在第一个图块后面合并。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveVortex (溶解涡流)：使用 vortex warping 函数在两个输入画面之间进行转换。第一个画面变形并淡出。而第二个画面未变形并淡入。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveWaves (溶解波浪)：使用波浪变形功能在两个输入画面之间进行转换。第一个画面变形并淡出。而第二个画面未变形并淡入。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

DissolveZap (溶解Zap)：使用动态闪电在两个画面之间过渡。画面相互溶解。而闪电生长。Dissolve Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

FlipRoll (翻页)：通过将一个片段垂直滚动到屏幕上。同时将另一个片段滚动到屏幕上。在两个片段之间进行转换。同时应用各种胶片损坏效果。例如抖动、污渍、划痕和闪烁。

FlutterCut (飘忽剪辑)：通过两个画面之间快速来回剪辑。可以在两个画面之间进行转换。也可以选择插入纯色或黑帧。每个画面的剪辑可以在过渡的长线上变长或变短。

HyperPull (超距)：在溶解到剪辑之前，在空间中向前要拉开。并具有一些额外的颜色和抖动效果以增加风格。

HyperPush (超距)：在溶解到剪辑之前，在空间中向前要拉近。并具有一些额外的颜色和抖动效果以增加风格。

ParallaxStripsTransit (透视带过渡)：应用一个 3d 折射玻璃来分解图像。图像在每个条带内移动。并且条带随时间移动。条带逐渐淡入或淡出。因此到带的过渡是无痛的。

注意：因为你可以控制片段的尺寸。所以可以设置一个不会完全垂直交叉（传入或传出）到期的过渡。因此在开始或结束时会有一个“pop”。为保持平滑过渡。请转到条带最大的过渡范围。选择颜色。条带颜色。然后随着条带大小以确保它们完全垂直交叉。这样一来。任何元素都不会在该框架上出现。或者。单击“保持完全垂直”按钮。条带的数量将自动调整到完全垂直交叉所需的最小值。

StripSlideTransition (带滑过渡)：通过将两个画框分成条带并将它们从屏幕上一次淡出以显示传入画面。在两个画面之间进行转换。

Swish3D (快速3D)：在两个输入画面之间融合。同时对每个画面执行 3D 移动。在过渡期间。From 属性由 Zdist、Rotate、Swivel、Tilt、Shift、Scale 和 Shear 参数变换。而 To 属性由这些值的相关反变换。每个图像的位运动量可以通过 Rel Amp From 和 Rel Amp To 参数进行缩放。

SwishPan (快速Pan)：通过将一个画面从框架上弹出并打开另一个画面。并添加运动模糊以提供快速平移的外观。从而在两个输入画面之间进行转换。当过渡的持续时间很短时。这更有效。

TVChannelChange (换台)：通过模拟电视机上的频道更改在两个输入画面之间进行转换。第一个画面因接收不良而变黑。随后是第二个画面因接收不良而变黑。接收会随着时间的推移而改善。直到只剩下第二个画面。

WhipLash (鞭打)：Swish 3D 的纯 2D 版本。带有可选的 Whip Out 运动和 RGF 旋转。在两个输入画面之间剪辑。同时对每个画面执行 2D 移动。在过渡期间。属性由 Rotate、Shift 和 Scale 参数进行变换。

WipeBlobs (水渍删除)：使用随机声生成式的 blob 模式在两个输入画面之间进行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加 Grad Add 参数以使 blob 图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeCells (细胞删除)：使用程序生成细胞形状的模式在两个输入画面之间进行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加 Grad Add 参数以使单元图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeChecker (棋盘纹检查器)：使用增长或缩小点网格在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加 Grad Add 参数以使点图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeCircle (圆删除)：使用增长或缩小的圆在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeClock (擦除时钟)：在两个输入画面之间执行时钟删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeClouds (擦拭彩色)：使用移动的云纹从第一个画面过渡到第二个画面。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。

WipeDiffuse (擦拭漫反射)：在过渡区域内执行像素扩散过程的两个输入画面之间的删除。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。此效果的参数化外观取决于图像分辨率。因此建议在处理之前测试的最终分辨率。

WipeDots (擦点)：使用增长或缩小点的网格在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加 Grad Add 参数以使点图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeDoubleWedge (双楔形擦除)：使用两个楔形在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeFlux (擦拭流场)：使用具有大部分圆形单元的流场纹在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加 Grad Add 参数以使单元模式的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipefourWedges (擦拭四楔)：使用四个楔形图案在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeLine (擦拭线)：在两个输入画面之间执行简单的线删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeMoire (擦拭摩尔纹)：使用组合同心圆的模式在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。Phase Speed 和 Moire Speed 参数使环境随时间设置运动。增加 Grad Add 参数以使图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipePlasma (擦拭等离子)：通过以半随机顺序将每个画面的像素块添加到另一个画面上。在两个输入画面之间进行转换。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。为不同的像素化图案设置 Edge Width 和 Chunky 参数。

WipePointalize (擦除指向)：使用具有有移动边缘的等离子纹在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加 Grad Add 参数以使等离子图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipePointalize (擦拭指向)：通过以半随机顺序将笔触形状从一个画面添加到另一个画面。在两个输入画面之间进行转换。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。调整频率以及变形的大小。并为不同的图案设置边缘宽度和块状参数。

WipeRectangle (擦拭矩形)：使用增长或缩小的矩形在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeRings (擦拭环)：使用同心环图案在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加 Grad Add 参数以使环图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeStar (擦拭星星)：使用星形化两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeStripes (擦拭条纹)：使用一系列条纹在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加渐变添加参数以使条纹图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeTiles (擦拭瓷砖)：使用增大或缩小的六边形、三角形、矩形或圆形图案在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加 Grad Add 参数以使平铺图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeWeave (拭布)：使用类似于直编机织的纹样在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加 Grad Add 参数以使编织图案的时间在删除期间在屏幕上移动。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

WipeWedge (擦拭楔)：使用楔形在两个输入画面之间执行删除过渡。Wipe Amount 参数设置动画以控制过渡速度。增加边框宽度参数以在划像过渡边缘处绘制边框。

