TAGY { }

**kurzíva**

\i1 \i1
\i0 \i0

\i1 pro začátek kurzívy,

\i0 pro ukončení kurzívy

### Tučné

\b1 \b1
\b0 \b0
\b *<weight>* \b*<váha>*

\b1 pro zapnutí tučného textu

\b0 pro vypnutí tučného textu

Písma váhy jsou násobky 100, takže 100 je nejnižší, 400 je "normální", 700 je "tučně" a 900 je nejtěžší.

**Příklad**

 I am {\b1}not[\b0} amused. Jsem {\b1} ne [\b0} pobavilo.

The word "not" is written in boldface. Slovo "ne" je napsáno tučně.

**Example Příklad**

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

The words are written with increasingly greater weight. Slova jsou psána s čím dál větší váhou. Note that most fonts do not have more than one or two different weights and you will only be able to see "not bold" and "bold" in that case. Všimněte si, že většina fontů nemá více než jednu nebo dvě různé váhy a ty budou moci vidět "netučně" a "tučně", v tomto případě.

### Podtržené

\u1 \u1 pro zapnutí podtržítka
\u0 \u0 pro vypnutí podtržítka

### Přeškrtnuté

\s1 \s1 pro zapnutí přeškrtnutí
\s0 \s0 pro vypnutí přeškrtnutí

### Obrys

\bord *<size>* \bord *<velikost>*

**\bord5 pro velikost obrysu písma**

**Příklad**

 \bord0 \bord0

Disable border entirely. Zakázat hranice úplně.

**Example Příklad**

 bord3.7 bord3.7

Set the border width to 3.7 pixels Nastavit šířku okraje na 3,7 bodů

### Obrys (rozšířené)

\xbord *<size>* \xbord *<velikost>* **pro pouze šířku**
\ybord *<size>* \ybord *<velikost>* **pro pouze výšku**

### Stín

\shad *<depth>* \shad *<tloušťka>* **pro velikost stínu písma**

### Stín (rozšířené)

\xshad *<depth>* \xshad *<tloušťka>* **pro pouze šířku**
\yshad *<depth>* \yshad *<tloušťka>* **pro pouze výšku**

### Blur - ostré rozmazání

\be0 \be1 **pro zapnutí rozmazání a jeho sílu**
\be1 \be0 **pro vypnutí rozmazání**
\be *<strength>* \be*<intenzita>*

{\bord5\shad4\blur2}N KND KDFNDKNF = **bude rozmazaný obrys a stín, hlavní text nikoli**

{\bord0\shad4\blur2}N KND KDFNDKNF = **bude rozmazaný hlavní text a stín**

{\bord0\shad0\blur2}N KND KDFNDKNF = **bude rozmazaný hlavní text**

{\bord4\shad0\blur4}N KND KDFNDKNF = **bude rozmazaný obrys a text bude normální, stín nebudevůbec**

### Blur – rozsáhlé rozmazání

\blur*<intenzita>* **pro rozmazání a jeho sílu**

{\bord5\shad4\be2}N KND KDFNDKNF{\be0} = **bude rozmazaný obrys a stín, hlavní text nikoli**

{\bord0\shad4\be2}N KND KDFNDKNF{\be0} = **bude rozmazaný hlavní text a stín**

{\bord0\shad0\be2}N KND KDFNDKNF{\be0} = **bude rozmazaný hlavní text**

{\bord4\shad0\be2}N KND KDFNDKNF{\be0} = **bude rozmazaný obrys a text bude normální, stín nebudevůbec**

### Font písma

\fn *<name>* \fn*<typ fontu>*

**Příklad**

 \fnArial \fnArial

The text following this tag will be in Arial font. Text po tomto tagu bude v písmu Arial.

**Example Příklad**

 \fnTimes New Roman \fnTimes New Roman

The text following this tag will be in Times New Roman font. Text v tomto tagu bude mít písmo Times New Roman.

### Velikost písma

\fs *<size>* \fs *<velikost>*

**Příklad**

 \fs10 \fs10

The following text will use a size 10 font. V následujícím textu se bude používat písmo velikosti 10.

### Velikost písma – rozšířené Písmo stupnice

\fscx *<scale>* \fscx *<stupnice>* pro
\fscy *<scale>* \fscy *<stupnice>*

Nastavit velikost textu v X ( \fscx nebo Y ( \fscy ) směru. *Stupnice* uvedené v procentech, takže **100 znamená "původní velikost-standard".**

**Příklad**

 \fscx150 \fscx150

Make the text 50% wider than normal. Aby byl text o 50% širší, než je obvyklé.

**Example Příklad**

 \fscy50 \fscy50

Make the text half height. Aby byl text v polovině výšky.

**Example Příklad**

 \fscx200\fscy200 \fscx200 \fscy200

Make the text double size. Aby text měl dvojnásobnou velikost.

### Dopis rozteče

\fsp *<spacing>* \fsp *<rozestup>* **pro rozestup mezi písmeny textu**

**\_**

### Poloha textu - rotace

\frx*<hodnota> pro otočení textu*
\fry*<hodnota>*
\frz*<hodnota>*
\fr*<hodnota>*

Otočí text kolem osy **X. Y** nebo **Z.** \fr značka je zkratka pro \frz .

* **Osa X** běží na obrazovce vodorovně. Rotating on it (with positive values) causes an effect where the top of the text moves farther "into" the screen while the bottom moves "out" of the screen. Způsobí otáčivý efekt (s kladnými hodnotami), kdy se v horní části textu pohybuje dál "do" na obrazovce, zatímco spodní se pohybuje "ven" z obrazovky.
* **Osa Y** běží na obrazovce vertikálně. Rotating on it (with positive values) causes the text to rotate so that the left moves "outside" the screen, when the right moves "into" the screen. Způsobí otáčivý efekt (s kladnými hodnotami), kdy se text otočit tak, že se vlevo pohybuje "mimo" obrazovku, při správných krocích "do" obrazovky.
* **Osa Z** je na obrazovce kolmá. Rotating on it (with positive values) causes the text to rotate in 2D, counterclockwise (as standard for degrees). Způsobí otáčivý efekt (s kladnými hodnotami), kdy se text otáčí ve 2D, proti směru hodinových ručiček (jako standardní stupeň).

Otáčení *hodnoty* je uvedeno v matematických stupních tak, že 360 stupňů je plná rotace

The rotation is performed around the subtitle line origin point, this is described with the [\org](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Rotation_origin) tag. Rotace probíhá kolem osy počátku podtitulního bodu, je to popsáno v „**počáteční rotace**“.

These tags also affect [vector drawings](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Vector_drawings) . Tyto značky také ovlivňují [vektorové kresby](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Vector_drawings) .

**Příklad**

 \frx45 \frx45

Rotate the text 45 degrees on the X axis. Otočení textu o 45 stupňů na ose X.

**Example Příklad**

 \fry-45 \fry45

Rotate the text 45 degrees in opposite direction on the Y axis. Otočení textu o 45 stupňů v opačném směru na ose Y.

**Example Příklad**

 \frz180 \frz180

Rotate the text 180 degrees on the Z axis, making it upside-down. Otočení textu o 180 stupňů v ose Z, což je obrácené.

**Example Příklad**

The following two rotations produce the same result: Následující dvě rotace produkují stejný výsledek:

 \frz-30 \frz-30

\frz330 \frz330

This is because 330 degrees is 30 degrees less than a full rotation of 360 degrees. To proto, že 330 stupňů je o 30 stupňů méně než plná rotace o 360 stupních.

**Example Příklad**

 \t(\frz3600) \t(\frz3600)

Perform an animation where the text performs 10 full revolutions on the Z axis. Provede animaci, kde text vykoná 10 plných otáček na ose Z. Also see the [\t](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Animated_transform) tag. Podívejte se také na „**animované přeměny“.**

**Example Příklad**

The following screenshots illustrate the effect of rotating on the different axes: Následující screenshoty ukazují vliv rotování na jednotlivých osách:




**Textový přesmyk**

\fax *<factor>* \ fax*<faktorová hodnota>*
\fay *<factor>* \ fay*<faktorová hodnota>*

*These tags are only available in VSFilter 2.39 and later, and might not be safe for softsubbiTyto kódové znaky jsou k dispozici pouze v VSFilter 2,39 vrzi a vyšších verzích, nemusí to být bezpečné pro softsubbing.*

Perform a shearing (perspective distortion) transformation of the text. Provádí textový přesmyk (perspektivní zkreslení) přeměny textu. A *factor* of 0 (zero) means no distortion. *Faktor* 0 (nula) znamená bez zkreslení.

Usually *factor* will be a small number, not larger than 2 as that creates a very strong distortion. Obvykle se u *faktoru používá* malý počet, není větší než „2“, který vytváří velmi silné zkreslení.

Shearing is performed after rotation, on the rotated coordinates. Přesmyk se provádí po rotaci na otočné souřadnici. The coordinate system used for shearing is not affected by the [rotation origin](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Rotation_origin) . Souřadnicový systém pro přesmyk není ovlivněn počáteční [rotací](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Rotation_origin).

**Todo:** We need a screenshot illustrating the effect. **Poznámka:** Potřebujeme snímek ilustrující efekt.

**Kódování písma**

\fe *<id>* \fe*<id>*

Set the Windows font encoding used to select the font mapping table used to translate Unicode codepoints to glyph indices in the font. Nastavte písmo kódování pro použití výběru písma tabulky mapované k překladu Unicode glyph codepoints na indexy ve fontu. For some fonts without a Unicode mapping table this might be required to get text in certain languages to work. Po některých fontech bez tabulky mapování Unicode by mohlo být požadováno, aby si text v některých jazycích nastavil. For fonts that do have a Unicode mapping table, it might be used to pick regional variations, such as picking the correct glyph for a Han ideogram that is different in Simplified Chinese, Traditional Chinese, Japanese and Korean. Fonty, které mají mapování Unicode tabulky, by mohli být použity k vyzvednutí region rozdílů, jako je vybírání správného glyph pro Han ideogram, který je odlišný ve zjednodušené čínštině, tradiční čínštině, japonštině a korejštině.

Some common font encoding ID's are: Některá běžná kódování písma pro zvláštní ID jsou:

* 0 - ANSI, Windows CP-1252 for Western-European languages. 0 - ANSI, Windows CP-1252 pro západní-evropské jazyky.
* 1 - Default, depends on the configuration of the user's system, but also allows the font sub-system to dynamically pick a different mapping table in some circumstances. 1 - Výchozí, závisí na konfiguraci systému uživatele, ale také umožňuje písmo sub-systém dynamicky vybrat jiné mapování tabulky v některých případech.
* 2 - Symbol codepoints v rozmezí 0-255 je přeložen z fontu, je definován symbol glyfů, je to pro fonty jako Wingdings.
* 128 - Shift-JIS, used for Japanese. 128 - Shift-JIS, který se používá pro japonštinu.
* 129 and 130, respectively Hangeul and Johab, two encoding schemes for Korean. 129 a 130, resp Hangeul a Johab, dva systémy kódování pro korejštinu.
* 134 - GB2312, used for Simplified Chinese. 134 - GB2312, který se používá pro zjednodušenou čínštinu.
* 136 - BIG5, used for Traditional Chinese. 136 - BIG5, který se používá pro tradiční čínštinu.
* 162 - Turkish. 162 - Turečtina.
* 163 - Vietnamese. 163 - Vietnamština.
* 177 - Hebrew. 177 - hebrejština.
* 178 - Arabic. 178 - arabština.

A more complete list can be seen the [style editor](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/Styles&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhjLqENfzIwhuUmE01nIEcP4kTGv0g#The_style_editor) dialog box. Více kompletní seznam je možné vidět [ve stylu editor](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/Styles&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhjLqENfzIwhuUmE01nIEcP4kTGv0g#The_style_editor) dialogové okno.

In ASS files stored in non-Unicode encodings, this tag also affects what codepage the text following it should be interpreted in. Aegisub doesn't support this use and some renderers might not support it either, it is recommended you do not rely on this and instead always store your files in a Unicode encoding. Titulky ukládané v ASS podporují stavbu a editací tagů pro různé efekty, ale titulky uložené ve standartní ormě SRT nepodporují žádné tagy pro efekty.

**[** [**edit**](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) **] Set color [** [**editovat**](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) **]**

**Nastavení barev**

\c&H *<bb><gg><rr>* & \C&H*<bb><gg><rr>*&
\1c&H *<bb><gg><rr>* & \1c&H*<bb><gg><rr>*&
\2c&H *<bb><gg><rr>* & \2c&H*<bb><gg><rr>*&
\3c&H *<bb><gg><rr>* & \3c&H*<bb><gg><rr>*&
\4c&H *<bb><gg><rr>* & \4c&H*<bb><gg><rr>*&

Set the color of the following text. Nastaví barvu následujícího textu. The \c tag is an abbreviation of \1c . \c tag je zkratka \1c .

* \1c sets the primary fill color. \1c nastavuje primární barvu výplně.
* \2c sets the secondary fill color, this is only used for pre-highlight in standard karaoke. \2c nastavuje sekundární barvu výplně, je to pouze pro zvýraznění ve standardním karaoke.
* \3c sets the border color. \3c nastavuje barvu okraje.
* \4c sets the shadow color. \4c nastavuje barvu stínu.

The color codes are given in [hexadecimal](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Hexadecimal&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhiWzWnaW3j-Mc5Lhtw37eiPGXRRhw) in Blue Green Red order. Barevné kódy jsou uvedeny v [hexadecimálním](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Hexadecimal&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhiWzWnaW3j-Mc5Lhtw37eiPGXRRhw) pořadí „červená, modrá, zelená. Note that this is the opposite order of eg. Všimněte si, že je to v opačném pořadí, např.. HTML color codes. HTML kódů barev. Color codes must always start with &H and end with & . Barevné kódy musí vždy začít s „**&H**“ a končit s „**&**“.

The Pick Color toolbar buttons Vyberte barvu tlačítek na panelu nástrojů can assist in picking colors and entering the color codes. mohou pomoci při vybírání barvy a zadání barevných kódů. Je to zjednodušené nastavení volby barev.

**[** [**edit**](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) **] Set alpha [** [**editovat**](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) **]**

**Nastavení alfa (průhlednost)**

\alpha&H *<aa>* \alpha&H*<aa>*
\1a&H *<aa>* \1a&H*<aa>*
\2a&H *<aa>* \2a&H*<aa>*
\3a&H *<aa>* \3a&H*<aa>*
\4a&H *<aa>* \4a&H*<aa>*

Set the alpha (transparency) of the text. Nastavte alfa (průhlednost) textu.

* \alpha sets the alpha of all components at once. \alpha nastavuje alfa všech složek najednou.
* \1a sets the primary fill alpha. \1a nastavuje primární výplň alfa.
* \2a sets the secondary fill alpha, this is only used for pre-highlight in standard karaoke. \2a nastavuje sekundární výplně alfa, je to pouze pro výraznění ve standardním karaoke.
* \3a sets the border alpha. \3a stanoví hranici alfa.
* \4a sets the shadow alpha. \4a stanovuje stín alfa.

An alpha of 00 (zero) means opaque/fully visible, and an alpha of FF (ie. 255 in decimal) is fully transparent/invisible. Alfa z 00 (nula) znamená neprůhledný = plně viditelný text, a alpha FF (tj. 255 v desítkové soustavě) je plně transparentní = neviditelný text.

**Example Příklad**

 \alpha&H80& \alpha&H80&

Set the alpha of all components to hexadecimal 80, decimal 128, making the text 50% transparent in general. Nastavíte alfa všech komponentů na šestnáctkových 80, desetinných 128, aby byl text na 50% průhledný.

**Example Příklad**

 \1a&HFF& \1a&&HFF

Set the primary fill alpha to hexadecimal FF, decimal 255, making it invisible and effectively leaving only the border and shadow. Nastavte primární výplň alfa na šestnáctkové FF, desetinných 255, takže bude text neviditelný a účinně obcházející hranici a stín.

### Zarovnání

\an *<pos>* \an *<pozice>*

Specify the alignment of the line. Určete zarovnání linky. The alignment specifies the position of the line when no [position override](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Set_position) or [movement](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Movement) is in effect, and otherwise specifies the anchor point of positioning. Zarovnání určuje pozici řádku.

The \an tag uses "numpad" values for the *pos* , ie. \an značka používá "numerické" hodnoty pro *pos,* tzn. the alignment values correspond to the positions of the digits on the numeric keypad on a regular keyboard: zarovnání hodnoty odpovídá pozici číslice na numerické klávesnici ve smyslu:

* 1: Bottom left 1: Vlevo dole
* 2: Bottom center 2: Střed dole
* 3: Bottom right 3: Vpravo dole
* 4: Middle left 4: Střed vlevo
* 5: Middle center 5: Střed obrazovky
* 6: Middle right 6: Střed vpravo
* 7: Top left 7: Vlevo nahoře
* 8: Top center 8: Střed horní
* 9: Top right 9: Vpravo nahoře

**Karaoke efekt**

\k *<duration>* \ k*<délka>*
\K *<duration>* \ K*<délka>*
\kf *<duration>* \ kf*<délka>*
\ko *<duration>* \ ko*<délka>*

*Please note that these tags alone only create some very specific effects and all other effects are created with a combination of multiple different tags.* *Upozorňujeme, že tyto značky samy vytvářejí pouze některé velmi specifické efekty(základní karaoke) a všechny další efekty jsou vytvořeny kombinací několika různých kódů(složité karaoke).*

The \k family of tags mark up subtitles for karaoke effects by specifying the duration of each syllable. \k označuje ochranné znaky s titulkama pro karaoke efekty s uvedenou dobou trvání každé slabiky. You place a \k tag before each syllable in the line. Vložíte \k znak před každou slabiku v řadě.

The *duration* is given in centiseconds, ie. Doba *trvání* je uvedena v setinách sekundy, tzn. žea *duration* of 100 is equivalent to 1 second. *délka* 100 = 1 sekunda. Normálně tyto znaky raději pište pomocí přednastaveného nástroje na toto základní karaoke v programu AegisubYou generally don't enter \k tags manually but rather use karaoke timing tools such as [Aegisub's karaoke mode](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/Tutorials&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhjtVubRrNzLUn-MG4aAOq0YKUPOgA#Karaoke_Timing) .. .

The different \k tags create various effects: Typy znaků \k vytvářejících různé efekty:

* \k : Before highlight, the syllable is filled with the secondary color and alpha. \k : slabika provádí efekt viditelnosti sekundární barvy a alpha průhlednosti. When the syllable starts, the fill is instantly changed to use primary color and alpha. Když slabika začíná.
* \K and \kf : These two are identical. \K a \kf : Tyto dva efekty jsou totožné. Note that \K is an uppercase K and is different from lowercase \k . Všimněte si, že \K je velké K, a je odlišné od malého \k . The syllable fill starts out secondary color, when the syllable starts, the fill changes from secondary to primary with a sweep from left to right, so the sweep ends when the syllable time is over. Slabika začne vyplňovat sekundární barv při začátku a postupně přejde na primární, postup z leva do prava.
* \ko : Similar to \k , except that before highlight, the border/outline of the syllable is removed, and appears instantly when the syllable starts. \ko : Podobný efektu \k , kromě toho zdůrazňuje, že hranice / před obrysem slabiky je odstraněné a zobrazí se okamžitě, když slabika začíná.

*Note: There is an additional karaoke tag, \kt , which is very different from the other ones.* *Poznámka: Je zde ještě další karaoke \kt , který se velmi liší od předešlých.* *Aegisub does not support that tag and so it is not documented.* *Aegisub ovšem nepodporuje tuto značku, a tak to není sepsáno.*

**[** [**edit**](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) **] Wrap style [** [**editovat**](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) **]**

**Zalamovací styl**

\q *<style>* \q*<styl>*

Determine how line breaking is applied to the subtitle line. Zajištuje, zalamování časové linky na řádku, jsou dvatypy zalamování:

\n

\N

**Nastavení pozice**

\pos( *<X>* , *<Y>* ) \Pos*(<X-délka>, <Y-výška>)*

Set the position of the line. Nastavte pozici řádku. The *X* and *Y* coordinates must be integers and are given in the script resolution coordinate system. Souřadnic *X* a *Y* musí být celá čísla a jsou uvedeny ve skriptu usnesení souřadnicového systému. The meaning of *X* and *Y* changes slightly depending on [alignment](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Line_alignment) . Význam *X* a *Y* se číselně může pohybovat .

*In VSFilter 2.39 and later, you can use non-integer numbers for coordinates.* *V VSFilter 2,39 a od vyšší verze.*

**Pohyb**

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

\move tag funguje podobně jako pozice s rozdílem, že \move vytváří pohybový tah u titulky.

The two versions of \move differ in that one makes the movement occur over the entire duration of the subtitle, while on the other you specify the time over which the movement occurs. Dvě verze \move se liší v tom, že jedna provádí pohyb, dochází po celou dobu trvání titulky, zatímco na druhé straně se vám určuje doba, po kterou pohyb nastane.

The coordinates *x1* , *y1* , *x2* and *y2* are given in the script resolution coordinate system, like \pos . Souřadnice *x1, y1, x2* a *y2* jsou uvedeny ve skriptovém rozlišení souřadnicového systému, jako \pos . The subtitle starts out at point ( *x1* , *y1* ) and moves with constant speed so it ends up at ( *x2* , *y2* ). [Alignment](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Line_alignment) influences movement coordinates the same way as it influences \pos coordinates. Text začíná v bodě *(x1, y1)* a pohybuje s konstantní rychlostí, takže skončí u *(x2, y2).* [Orientace](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Line_alignment) ovlivňuje pohyb osy stejným způsobem, jako to ovlivňuje \pos souřadnice.

*In VSFilter 2.39 and later, you can use non-integer numbers for the X and Y coordinates.These tags are only available in VSFilter 2.39 and later, and might not be safe for softsubbiTyto kódové znaky jsou k dispozici pouze v VSFilter 2,39 vrzi a vyšších, nemusí to být bezpečné pro softsubbing.*

*.*

In the second version, the times *t1* and *t2* are given in milliseconds, ie. Ve druhé verzi, časy *t1* a *t2* jsou uvedeny v milisekundách, tzn. one thousandth of a second, and are relative to the start time of the subtitle. 1 / 1000 sekundy, a týkají se začátečního času titulků. For example, a *t1* value of 1500 means that the movement begins 1.5 seconds (one and a half second) after the line has appeared on screen. Například, *t1* v hodnotě 1500 znamená, že pohyb začíná 1,5 sekundy (jeden a půl vteřiny) poté, co se řádek objevil na obrazovce. When you specify times for the movement, the position of the subtitle is as follows: Zadáte-li dobu pro pohyb, pozice titulku je následující:

1. Before *t1* , the subtitle is stationary at point ( *x1* , *y1* ). Před *t1,* titulek stojí v bodě *(x1, y1).*
2. Between *t1* and *t2* , the subtitle moves with constant speed from ( *x1* , *y1* ) to ( *x2* , *y2* ). Mezi *T1* a *T2,* se titulek pohybuje s neměnnou rychlostí od *(x1, y1)* do *(x2, y2).*
3. After *t2* the subtitle is stationary at point ( *x2* , *y2* ). Po *t2* titulek stojí na místě *(x2, y2).*

Note that it is legal to have *t1* and *t2* specify times greater than the duration of the line, but it might not be very useful to do so. Všimněte si, že je normální mít *t1* a *t2* specifikovaně větší než je doba trvání časové linky, ale to nemusí být velmi prospěšné, aby tak učinily. Specifying both *t1* and *t2* as 0 (zero) is the same as using the first version of \move , ie. Zadání obou *T1* a *T2* jako 0 (nula) je stejný jako při použití první verze \move , tzn. the movement will occur from the start time of the line to the end time of the line. pohyb dojde od začátku časové řady do konce doby linky.

There are some things **\move can not do** : Existuje několik věcí, které **\move nemůže udělat:**

* Non-constant-speed movement is not possible. Neměnná rychlost pohybu není možná. The movement can not, for example, start out slow and end fast. Například nedokáže pohyb začít pomalu a na konci rychle.
* There can only be one positioning or movement tag in a line. Může tu být pouze jedna poloha, nebo pohybový znak v řadě. Putting both a \pos and a \move tag in a line will not work. Uvedení obou \pos a \move znaků v řadě nebude fungovat. It will also not work to put two or more \move tags in a single line. Pouze kdyby bylo více \move v jednom řádku.

If you need to do do any of those two you will need to split the movement into segments that are done on separate subtitle lines. Pokud byste to tak potřebovali udělat na více \move, budete muset rozdělit titulku na více segmentových řádků.

**Example Příklad**

 \move(100,150,300,350) \ move(100150300350)

When the line appears on screen, the subtitle is at (100,150). Když se čára objeví na obrazovce, podtitul je u (100150). While the subtitle is displayed, it moves at constant speed such that it will arrive at point (300,350) at the same time it disappears. Zatímco se titulky nezobrazí, to se pohybuje neměnnou (stálou) rychlostí, jako když to dorazí na místo (300350), ve stejné době zmizí.

**Example Příklad**

 \move(100,150,300,350,500,1500) \ move(100,150,300,350,500,1500)

The line appears at (100,150). Řádek se zobrazí v (100150). After the line has been displayed for half a second (500 milliseconds) it begins moving towards (300,350) such that it will arrive at the point a second and a half (1500 milliseconds) after the line first appeared on screen. Časová linka zobrazená po dobu půl vteřiny (500 ms) se začne pohybovat směrem k (300350), tak, že dorazí na místo jeden a půl vteřiny (1500 ms) po linii se poprvé objeví na obrazovce.

### Fade – vyblednutí / zjevení

\fad( *<fadein>* , *<fadeout>* ) \fad*(<zjevení>,<zmizení>)*

Produce a fade-in and fade-out effect. Časy pro zjevení a zmizení jsou uvedeny v milisekundách, tzn. 1000 means one second. 1000 = 1 sekunda. You can specify *fadein* or *fadeout* as 0 (zero) to not have any fade effect on that end. Můžete nastavit *zjevení* nebo *zmizení* jako 0 (nula), takže nebude mít žádný vliv na fade tohoto účelu. Nakpříklad budete chtít, aby se vám začátek zjevil pomalu nějakou libovolnou hodnotou rychlosti, ale konec by měl zmizet ihned, vypadalo by to takto:

 \fad(1000,0)

Adding a fade effect does not extend the duration of the line, rather the start or end of the line's display time is used for the fade effect. Přidání fade efektu nerozšiřuje trvání časové linie titulku, spíše se používá pro fade efekt. For this reason, you should be careful that *fadein* + *fadeout* is not greater than the duration of the line. Z tohoto důvodu byste měli být opatrní, aby *zjevení* + *zmizení* nebylo větší než délka časové linky. For example, for a line displayed for 4 seconds, the sum of *fadein* + *fadeout* should not be greater than 4000. Například pro zobrazení časové linky na 4 sekundy, součet *zjevení* + *zmizení* by neměl být větší než 4000.

**Example Příklad**

 \fad(1200,250) \fad(1200,250)

Fade in the line in the first 1.2 seconds it is to be displayed, and fade it out for the last one quarter second it is displayed. Fad v první řadě čili zjevení = 1,2 sekundy, a fad v druhé řadě čili zmizení = 0,25 sek(250ms.). Určuje to dobu trvání, která způsobuje i rychlost zjevení nebo zmizení.

### [ [edit](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) ] Fade (complex) [ [editovat](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) ] Fade (rozšířený)

\fade( *<a1>* , *<a2>* , *<a3>* , *<t1>* , *<t2>* , *<t3>* , *<t4>* ) \fade*(<a1>,<a2>,<a3>,<t1>,<t2>,<t3>,<t4>)*

Perform a five-part fade using three alpha values *a1* , *a2* and *a3* and four times *t1* , *t2* , *t3* and *t4* . Provede pět částí fade pomocí tří hodnot alfa *a1, a2* a *a3* a čtyř hodnot animace *t1, t2, t3* a *t4.*

The alpha values are given in *decimal* and are between 0 and 255, with 0 being fully visible and 255 being invisible. Alfa hodnoty jsou uvedeny v *desítkové soustavě* a jejich hodnoty se nacházejí mezi 0 a 255, kde 0 je plně viditelný text a 255 jsou texty naprosto průhledné - neviditelné. The time values are given in milliseconds after the start of the line. Časové hodnoty jsou uvedeny v milisekundách po začátku řádku. All seven parameters are required. Všech sedm parametrů je povinných. (For most common fade effects the [\fad](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Fade) tag works fine.) (Pro nejběžnější fade efekty [\fad](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhj2IyRUgyY_859yCpf--MWsVliTQw#Fade) kód funguje dobře.)

* Before *t1* , the line has alpha *a1* . Před *t1,* časová linka alfa *a1.*
* Between *t1* and *t2* the line fades from alpha *a1* to alpha *a2* . Mezi *t1* a *t2* časová linie mizí z alfa *a1 a2* do alfa.
* Between *t2* and *t3* the line has alpha *a2* constantly. Mezi *t2* a *t3* časová linka má alfa *a2* neustále.
* Between *t3* and *t4* the line fades from alpha *a2* to alpha *a3* . Mezi *t3* a *t4* časová linie mizí z alfa alfa *a2 až a3.*
* After *t4* the line has alpha *a3* . Po *t4* linka alfa *a3.*

**Example Příklad**

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

Starts invisible, fades to almost totally opaque, then fades to almost totally invisible. Začíná neviditelně, vybledne do téměř zcela neprůhledné, nadále mizí až skoro úplně zneviditelní. Zůstane opravdu jemně průsvitná v pozadí obrazu(téměř neviditelná). First fade starts when the line starts and lasts 500 milliseconds. První fade začíná při započetí textu a trvá 500 milisekund. Second fade starts 1500 milliseconds later, and lasts 200 milliseconds. Druhá začíná slábnout o 1500 milisekund později, a trvá 200 milisekund.

[ [edit](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) ] Animated transform [ [editovat](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) ]

### Animované přeměny

\t( *<style modifiers>* ) \t*(<modifikovaný styl>)*
\t( *<accel>* , *<style modifiers>* ) \t*(<zrychlení>,<modifikovaný styl>)*
\t( *<t1>* , *<t2>* , *<style modifiers>* ) \t*(<t1>,<t2>,<modifikovaný styl>)*
\t( *<t1>* , *<t2>* , *<accel>* , *<style modifiers>* ) \t*(<t1>,<t2>,<zrychlení>,<modifikovaný styl>)*

Perform a gradual, animated transformation from one style to another. Proveďte postupnou, animovanou přeměnu z jednoho stylu do druhého. The *style modifiers* are other override tags as specified in this reference. *Stylové modifikátory* jsou jinak přepsané tagy (znaky), jak je uvedeno v tomto odkazu. Only a limited set of the override tags are animateable with \t : Pouze omezený soubor převyšuje znaky schopné animace \t :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Font Písmo**  | **Geometry Geometrie**  | **Other effects Ostatní efekty**  |
| \fs \ Fs \fsp \ FSP \c \ C \1c \ 1c \2c \ 2c \3c \ 3c \4c \ 4c \alpha \ Alpha \1a \ 1a \2a \ 2a \3a \ 3a \4a \ 4a  | \fscx \ Fscx \fscy \ Fscy \frx \ FRx \fry \ Smažit \frz \ FRZ \fr \ Fr  | \bord \ Bord \shad \ Shad \clip \ Klip  |

*In VSFilter 2.39 and later, the following additional tags can also be animated with \t :* *V VSFilter 2,39 a vyšších verzích, pro další znaky mohou být také animované s \t :*

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

*Note: For \clip and \iclip, only the rectangle versions can be animated.* *Poznámka: Pro \clip a \iclip, obdélník verze mohou být animované.* *The vector drawing versions cannot be animated.* *Vykreslená verze vektor nemůže být animovaná.*

The *t1* and *t2* parameters specify the time interval to perform the transformation over. *t1* a *t2* parametrům nastavte časový interval pro provedení konečné přeměny. In the versions without *t1* and *t2* the transformation is performed over the entire duration of the line. Ve verzích bez *t1* a *t2* se přeměna provádí po celou dobu trvání časové linky. The times are given in milliseconds and are relative to the start time of the line. Časy jsou uvedeny v milisekundách a týkají se počátku časového řádku. (For the rest of the description of \t , *t1* and *t2* are assumed to be specified, or implicitly be respectively 0 and the duration of the line.) (Pro zbytek popisu \t , *t1* a *t2* jsou považovány za uvedené nebo implicitně být příslušné 0 a trvání řádku.)

The *accel* parameter can be used to make the animation non-linear and instead follow an exponential curve. *Zrychlení* parametru může být použito pro animaci nelineární a místo toho sledovat exponenciální křivku. An *accel* parameter of 1 (one) causes the animation speed to be linear. *Zrychlení* parametru 1 (jednou)způsobí, že rychlost animace musí být lineární. A value bewteen 0 and 1 causes the animation to start fast and end slow. Hodnota 0 a 1 způsobuje animaci rychlého startu a pomalého konce. A value greater than 1 causes the animation to start slow and end fast. Hodnota větší než 1 způsobí, že animace začne pomalu a končí rychle. (For the mathematically inclined, the function is *y* = *x accel* with *x* ∈ [0;1] = ( *t* - *t1* )/( *t2* - *t1* ), *t* being the current time.) (Pro matematické vyjádření, se funkce *y* = *x zrychlení* s *x* ∈ [0;1] = (*t*-*t1*)/(*t2*-*t1*), *t* je aktuální čas. )

Before *t1* , the style is as all tags before the \t tag specify. Před *t1,* je styl jako všechny znaky před \t specifikovaný. After *t2* the style is as all tags before the \t tag, and further overridden by the given *style overrides* . Po *t2* je jako všechny znaky před \t znakem, a dále převáží daný styl přepsáním*.* Between *t1* and *t2* the style is gradually animated between those two points, following the acceleration function described above. Mezi *t1* a *t2* je postupná animovaný mezi těmito dvěma body, po zrychlení funkce popsané výše.

**Example Příklad**

 {\1c&HFF0000&\t(\1c&H0000FF&)}Hello! {\1c&HFF0000&\t(\1c&H0000FF&)}Dobrý den!

The text starts out blue, but fades towards red so it is completely red when the line ends. Text přechází z modré do červené, takže je text úplně červený, když časová linka končí.

**Example Příklad**

 {\an5\t(0,5000,\frz3600)}Wheee {\an5\t(0,5000,\frz3600)}Kdeeee?

Makes the text rotate 10 times, counterclockwise, lasting for 5 seconds. Způsobí, že se text otočí 10 x proti směru hodinových ručiček, trvající po dobu 5 sekund.

**Example Příklad**

 {\an5\t(0,5000,0.5,\frz3600)}Wheee {\an5\t(0,5000,0.5,\frz3600)}Wheee

Same as above, but it will start fast and slow down, still doing the 10 rotations in 5 seconds. Stejné jako výše uvedený efekt, ale začne rychle a postupně zpomalí, po 10 otáček za 5 sekund.

**Example Příklad**

 {\an5\fscx0\fscy0\t(0,500,\fscx100\fscy100)}Boo! {\an5\fscx0\fscy0\t(0,500,\fscx100\fscy100)}Boo!

Text starts at zero size, ie. Text začíná na nulové velikosti, tzn. invisible, then grows to 100% size in both X and Y direction. neviditelně, pak začne narůstat na 100% velikost v X i Y směru.

### Clip (Rámové ořezávání)

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

*The \iclip tag is only available in VSFilter 2.39 and later, and might not be safe for softsubbing.* *\iclip znak je dostupný pouze v VSFilter 2,39 a vyšších verzích, a nemusí být bezpečný pro softsubbing.*

Define a rectangle to clip the line, only the part of the line that is inside the rectangle is visible. Definujte obdélník clip časové linky, pouze část linky, která je uvnitř obdélníku vidět. The \iclip tag has the opposite effect, it defines a rectangle where the line is not shown. \iclip tag má opačný účinek, definuje obdélník, kde se časová linka nezobrazí.

The *x1* , *y1* , *x2* and *y2* coordinates are given in script resolution pixels and are relative to the top-left corner of the video. *X1, y1, x2* a *y2* souřadnice jsou uvedeny v usnesení pixelů skriptu a jsou vzhledem k hornímu levému rohu videa. The coordinates must be integers, there is no possibility to use non-integer coordinates. Souřadnice musí být celá čísla, není tu žádná možnost využití neúplného čísla souřadnice. (Increasing the script resolution will not increase the precision, the clipping always happens on video pixel boundaries.) (Zvýšení rozlišení skript nezvýší přesnost, výstřižek se vždy děje na video pixel hranice.)

*Note: If you use the \iclip tag anywhere on a line, all clips on that line will be treated as "inverse" regardless of whether a regular \clip occurs later or the \iclip has taken effect yet through \t or similar.* *Poznámka: Používáte-li \iclip tag kdekoliv na řádku, clipy na této trati budou všechny považovány za "obrácené" bez ohledu na to, zda pravidelný \clip nastane později, nebo \iclip nabude účinnosti přes \t nebo mu podobný.*

**Example Příklad**

 \clip(0,0,320,240) \clip(0,0,320,240)

Assuming 640x480 script resolution, only the part of the line within the top left quadrant is visible. Za předpokladu, že bude rozlišení obrazovky videa 640x480, bude vidět pouze část časové linky v levém horním kvadrantu viditelně.

**Example Příklad**

 \iclip(0,0,320,240) \iclip(0,0,320,240)

Similar to above, but instead the part of the line within the top left quadrant is hidden. Podobné jako u výše zmíněného efektu, ale místo toho bude část časové linky v levém horním kvadrantu skrytá.

**Example Příklad**

Příklad \clip(0,0,704,245) na 704x480 video:


###  [ [edit](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) ] Clip (vector drawing) [ [editovat](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DTemplate:TagDefBox%26action%3Dedit%26section%3D1&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhhAY_eLpnEscsRepTiNUhghWBLVSQ) ] Clip (vektorové kreslení)

\clip(*<příkazová kresba>*)
\clip(*<stupnice>*,*<příkazová kresba>*)
\iclip(*<příkazová kresba>*)
\iclip(*<stupnice>*,*<příkazová kresba>*)

 *The \iclip tags are only available in VSFilter 2.39 and later, and may not be safe for softsubbing.* *\iclip tagy jsou k dispozici pouze v VSFilter 2.39 a novějších verzích, a nemusí být bezpečné pro softsubbing.*

Use the shape defined by a vector drawing to selectively display ( \clip ) or hide ( \iclip ) parts of the line. Použijte tvar definovaný vektorového kreslení na volitelném zobrazení ( \clip ) nebo skrytí ( \iclip ) části časové linky.

The *drawing commands* are drawing commands as those used with the \p tag, the coordinates are given in script resolution pixels and are relative to the top left corner of the video. *Kresbové příkazy* jsou kreslící příkazy, jako jsou používána s \p značkou, jejíž souřadnice jsou uvedeny v pixelech skriptu a jsou vztaženy k levému hornímu rohu obrazu.

If the *scale* is not specified it is assumed to be 1 (one), meaning that coordinates correspond directly to pixels. Pokud *měřítko* není uvedeno, předpokládá se, že 1 (jeden), což znamená, že souřadnice přímo odpovídají pixelům. The *scale* works the same way as the *scale* for \p drawings. *Měřítko* funguje stejným způsobem jako *měřítko* pro \p výkresy.

Unlike the rectangular clip, the vector drawing clip can *not* be animated with \t . Na rozdíl od pravoúhlých clip, clip vektorové kreslení může *být* animovaný s \t . If you need to animate a vector drawing clip, you must create multiple similar subtitle lines with each their own "frame" of the clipping animation. Pokud potřebujete animovat vektorové kreslení clip, musíte vytvořit více podobných titulkových řádků tak, aby každý měl své vlastní rámové ořezání animace.

**Example Příklad**

 \clip(1,m 50 0 b 100 0 100 100 50 100 b 0 100 0 0 50 0) \clip(1,m 50 0 b 100 0 100 100 50 100 b 0 100 0 0 50 0)

 Only show the portion of the line within the defined pseudo-circle. Zobrazí pouze část ve stanoveném pseudo-kruh.

*Beware: VSFilter 2.37 has a bug that causes vector drawing clips to be rendered incorrectly.* *Dejte si pozor na:*

*2,37 VSFilter má chybu, která způsobuje vektorové kreslení clipů, jež mají být nesprávně.* *The solution is to use a newer or older version.* *Řešením je použití novější nebo starší verze.*

*Note: If you use the \iclip tag anywhere on a line, all clips on that line will be treated as "inverse" regardless of whether a regular \clip occurs later or the \iclip has taken effect yet through \t or similar.* *Poznámka: Používáte-li \iclip tag kdekoliv na řádku, clipy na této linii budou všechny považovány za "obrácené" bez ohledu na to, zda pravidelný \clip nastane později, nebo \iclip nabyl účinnosti dosud před \t nebo podobným.*

##  [ [edit](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DASS_Tags%26action%3Dedit%26section%3D3&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhg0LgLkCL_3IFfsGmN3HiqLZaVAhQ) ] Drawing tags [ [editovat](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=cs&sl=en&u=http://aegisub.cellosoft.com/docs/index.php%3Ftitle%3DASS_Tags%26action%3Dedit%26section%3D3&prev=/search%3Fq%3Dhttp://aegisub.cellosoft.com/docs/ASS_Tags%26hl%3Dcs%26prmd%3Div&rurl=translate.google.cz&twu=1&usg=ALkJrhg0LgLkCL_3IFfsGmN3HiqLZaVAhQ) ]