

时轴：如何方便自己和他人制作或查看

写这篇文章主要是为了能够方便时轴之间以及和繁化之间的对接，特别是在写了较复杂的特效的情况下。

对于「较复杂的特效」的定义，我觉得凡是使用了 Template 的特效都是这篇文章的对象；因为我认为能写出这些特效的轴一定能做好规范化，因此此文主要的目的是，当一位大佬写了比较复杂的特效，但是又有临时原因需要将轴交给他人制作时，应当如何应对、处理这些特效。

目录

时轴规范杂谈	1
老生常谈：给简繁日设置不同的样式！	2
将不同部分使用注释行分割开来.....	4
歌词特效：定位帧	5
重叠说话的处理.....	9
对话轴的前后延长	12

老生常谈：给简繁体设置不同的样式！

又到了这个话题，其实在上次的双语字幕制作里面也提到过，这里复制一遍，改几个字：

首先需要注意的是，请**一定要给简繁日的字幕设置不同的字体**

Unicode 标准在制定的过程中，将表示同一个意思的不同写法的字分配给同一个码位，例如：「红」的繁体有两种写法：「紅」和「紅」，而这两种写法被分配在了同一个码位内。第一种写法为大陆和港台的现行印刷体标准，第二种写法为日本的印刷体标准。同样道理，还有：

「系」「系」和「系」；
「刃」「刃」和「刃」；
「話」和「話」；
「解」和「解」；
「體」「體」和「體」；
「望」「望」和「望」等

这些都是同一个字在不同地区的标准，如果混用了字体，就相当于产生了错别字。（手写体可适当放宽）；

繁体是分港繁和台繁的，有些字的字形其实也是不一样的；至于具体应当使用什么字体，其实大多数情况下标着 BIG5 的字体就可以直接拿来用，思源、更纱、梦源这类泛 GBK 字体，就看 HK / TW 的标记（如果用了这些区分港繁与台繁的字体，那么就先确认一下你们组做的是港繁还是台繁吧）；



还需要注意的是，有些字体制作的过程中，可能会有简繁体大小不一致的情况，例如方正兰亭黑的 1.3 版本：

VCB-S 的 50G 字体包中的方正兰亭黑系列为 1.20，繁体字形与新版存在差异，新版字形与思源的 HK 字形一致，而旧版的字形偏向传统字形；其中方正兰亭准黑没有对应繁体字体。

需要特别注意 在 ASS 字幕渲染字体的引擎中 1.3x 版本的 方正蘭亭黑_BIG5 系列和 1.20 版本（VCB-S 字体包中版本）在相同字号下显示的字形大小存在差异；

而方正的许多繁体字体的字符集很乱，例如有的是 GB12345（输简得繁），而一个简体字往往对应多个繁体（如「钟」对应「鐘 鍾」，而「鍾」又有另一个简化字为「鍾」；「后」对应「后 後」；「里」则有「裏 裡 里」；「么」对应「麼 麼」），具体的区分本该是由 OpenType 的高级特性来完成，不过很显然 ASS 字幕并不支持这么调用（据有的大佬说，方正只是把繁体字符放在了简体的位置，根本没做什么 OpenType 高级特性，属于是逆天玩意）；

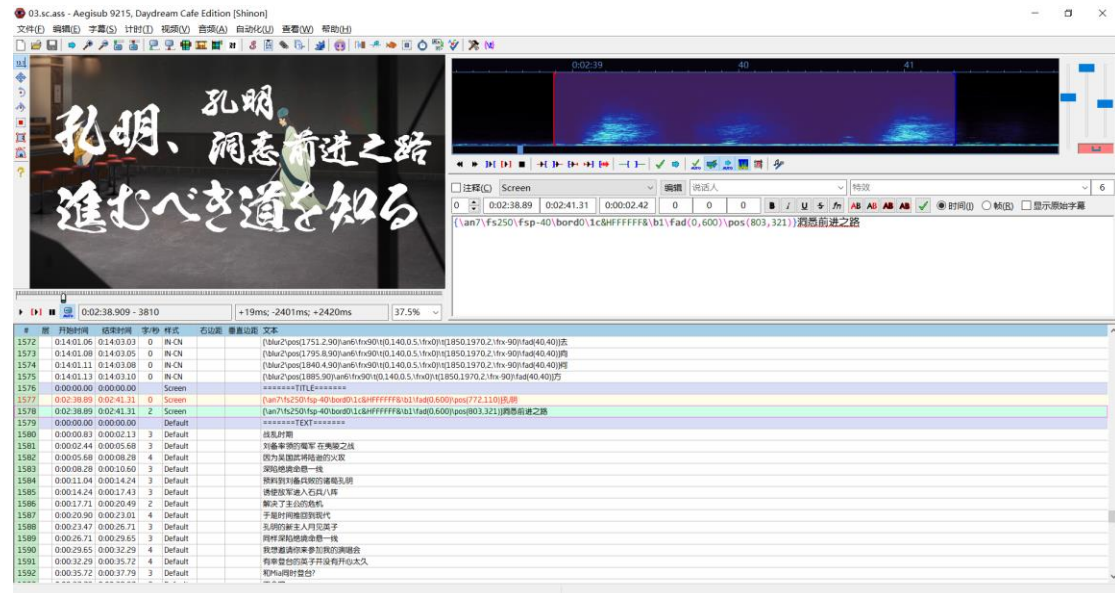
有的看似是正常的 BIG5 字符集，然而却会把「為」显示成「爲」（例如 方正粗雅宋_BIG5）；

顺带一提，其实方正的大多数的 GBK 都是伪 GBK：如果你输入一个「為」字，方正绝大多数数的 GBK 字体都无法显示（所以这也体现了简繁体不同字体的重要性）。

同时推销自己的字体包：[Anime 字幕论坛](#)

将不同部分使用注释行分割开来

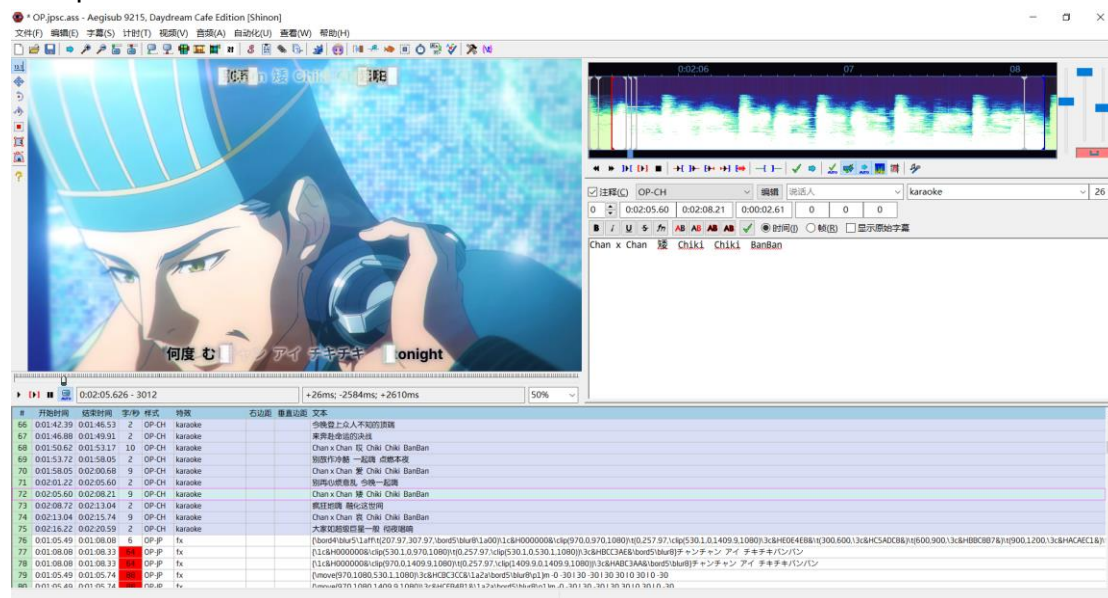
字幕文件往往会显得杂乱无章，特别是当屏幕字、歌词特效、STAFF 表等信息混在一起的时候，因此使用注释行将不同部分分割开来是十分有必要的：



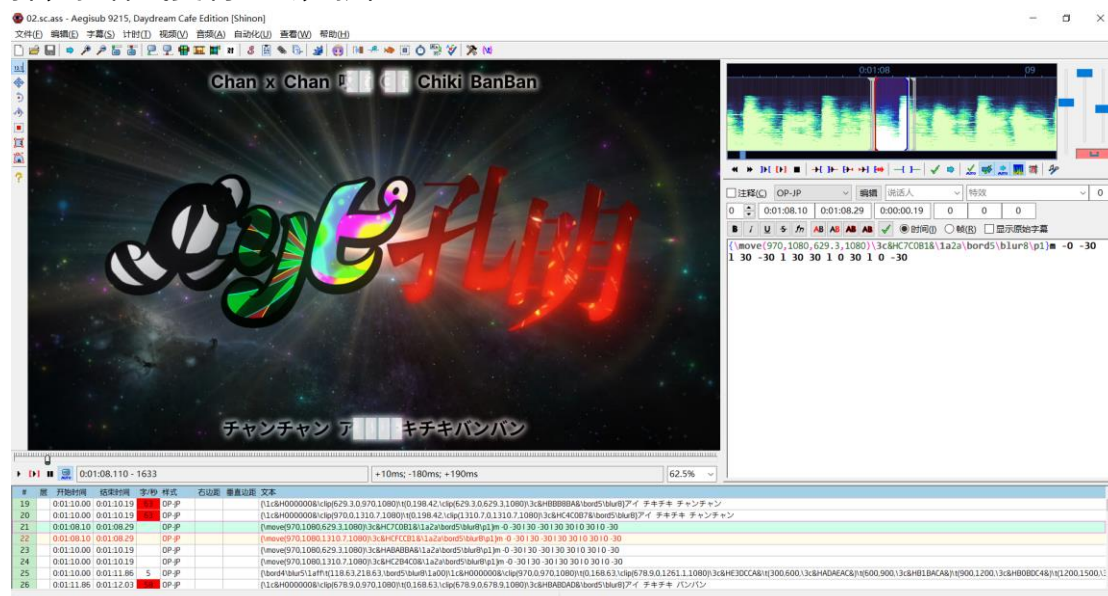
歌词特效：定位帧

日本动画的不同集数的 OP/ED 出现是时间往往是不同的，为了能够准确地进行平移，就需要以某一帧来进行定位。

举个例子，我们写完了「派对浪客诸葛孔明」的 OP 特效（既然用了 Template，那肯定是单独成一个文件的），对应的是第二话的时轴：

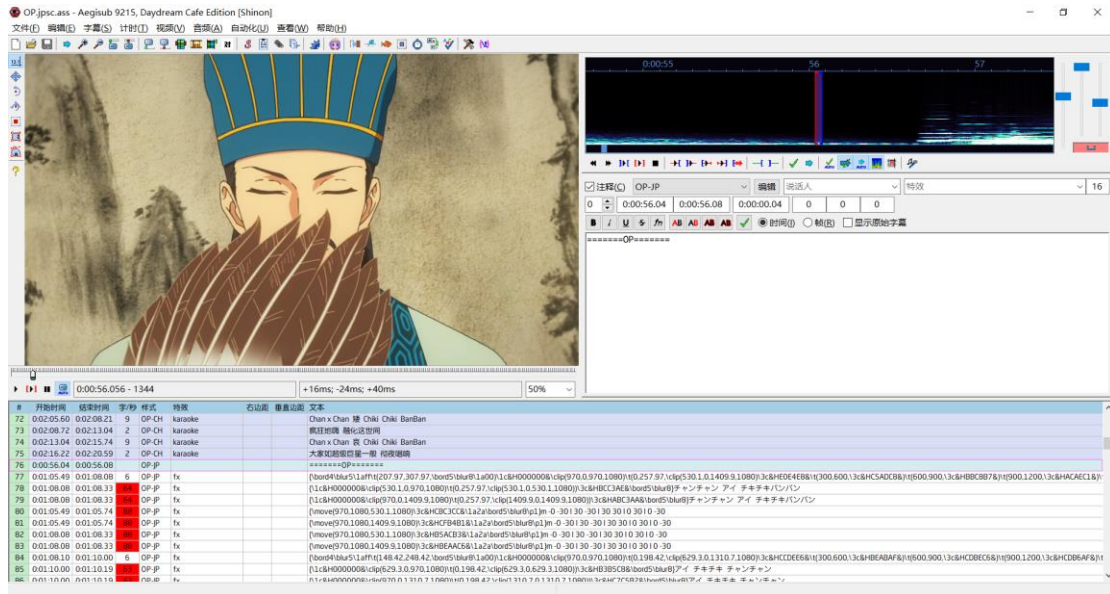


把下面的生成行复制到字幕文件里面，再把「特效」栏内的「fx」批量去除掉，把样式复制过去，就行了：



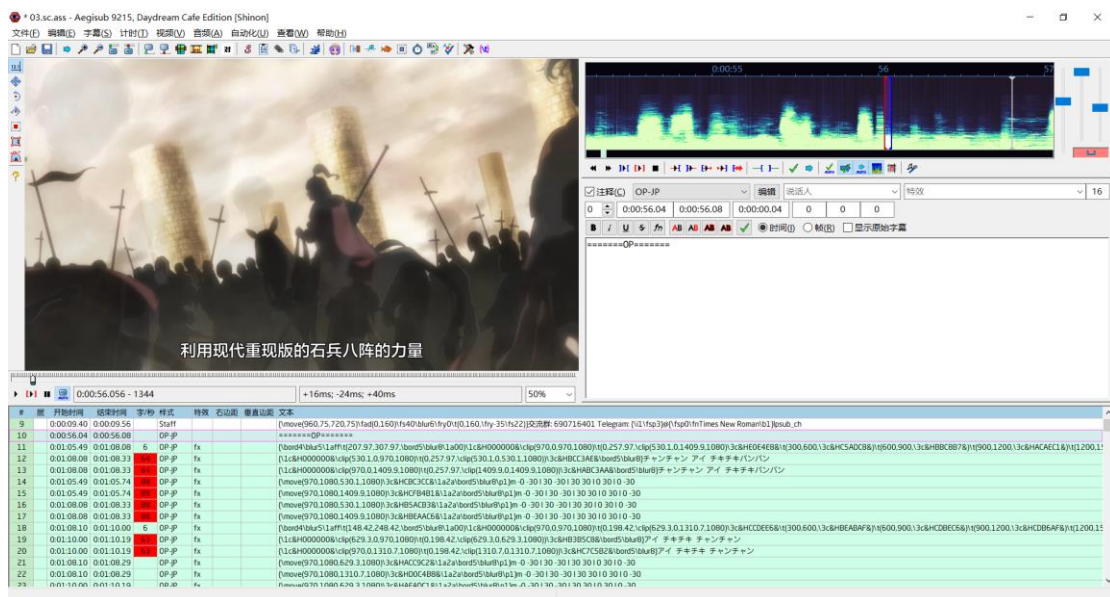
可是，到了第三话，时间就不一样了，那么要怎么进行平移呢？

很简单，在特效前面插入一行注释行，然后找到 OP 的第一帧，把那一行设置成那一帧的时间：

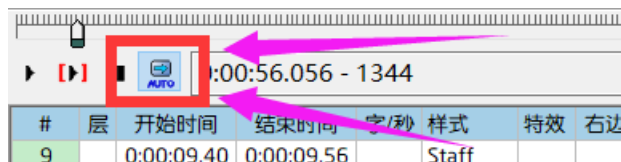


(为什么加在这里呢？因为我用了 random 函数，所以强迫症要每一集重新生成一遍特效行复制过去) (就算没有强迫症，也是建议往这个文件里面插定位行)

再把这些行复制到第三话里面：



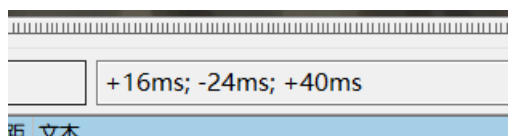
这时候，如果这个选项是打开的：



那么视频的时间就被自动设置成了复制过去的第一行的时间点，也就是定位帧的时间；当然如果不开这个选项其实也没事；

顺带一提，Ctrl+1 和 Ctrl+2 可以把视频的播放时间点设置为该行的开始和结束；

重要的是这三个数字：



(Aegisub 3.2.2 应该没有第三个数字，我是强烈不建议使用 3.2.2 的，推荐 [AegisubDC](#))

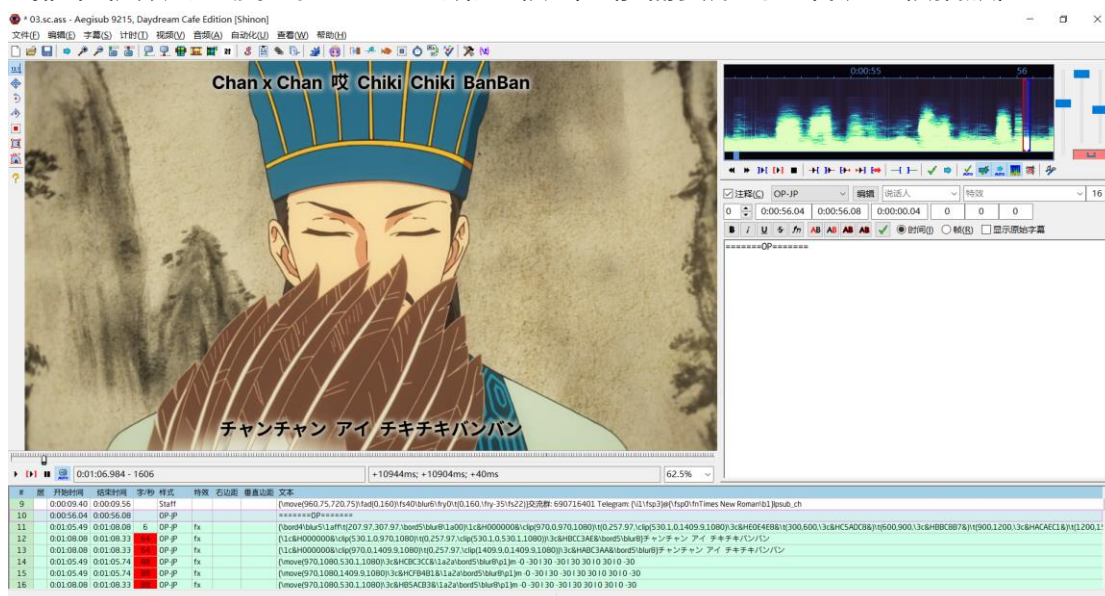
第一个数字是当前视频播放的时间点和这一行开始的时间点的距离；

第二个数字是当前视频播放的时间点和这一行结束的时间点的距离；

第三个数字是这一行的持续时间。

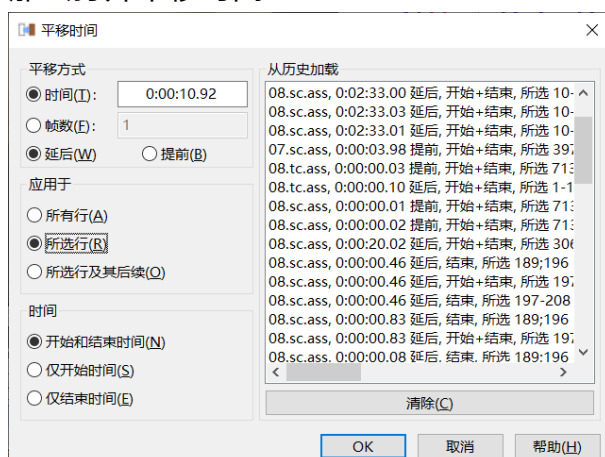
因此，前两个数字的差和第三个数字相等。

我们将视频的进度条拖至 OP 的第一帧（可能需要用到左右键逐帧播放）：



看到前两个数字的平均值为：+10924ms，也就相当于向后平移 10.92 秒，

那么打开平移时间：



就把时间对上了，

接着，在「特效」栏内随便敲一个字符再删除，将「fx」删除：

* 03.scass - Aegisub 9215, Daydream Cafe Edition [Shinon]

文件(F) 编辑(E) 字幕(S) 计时(T) 视频(V) 音频(A) 自动化(U) 设置(W) 帮助(H)

00:01:06 07 08

0:01:06.96 0:01:07.00 0:00:00.04 0 0 0

OP-JP 16

0:01:06.984 - 1606 +24ms; -16ms; +40ms 50%

#	行	开始时间	结束时间	字	样式	右边界	垂直位置	文本
10		0:01:06.96	0:01:07.00	6	OP-JP			*****OP*****
11		0:01:16.41	0:01:19.00	6	OP-JP			(b:ard4:blur5:1aff(207.97.307.97:/b:ard5:blur@1a00)/1cdH0000008/clp(970.0.970.1080)/t(0.257.97/clp(530.1.0.1409.9.1080)/3cdH0E064E88/t(300.600.13cdHCSADC86/t(900.900.13cdHBB0B78/t(900.1200.13cdHACAEC18/t(1200.1500.13cdH00000008/clp(530.1.0.970.1080)/t(0.257.97/clp(530.1.0.530.1.1080)/3cdHBC3A68/b:ard5:blur@1アイ チキチキパンパン
12		0:01:19.00	0:01:19.25	6	OP-JP			(1cdH00000008/clp(970.0.1.409.9.1080)/t(0.257.97/clp(1409.9.0.1409.9.1080)/3cdHAC13A8/b:ard5:blur@1アイ チキチキパンパン
13		0:01:19.00	0:01:19.25	6	OP-JP			(1cdH00000008/clp(970.0.1.409.9.1080)/t(0.257.97/clp(1409.9.0.1409.9.1080)/3cdHAC13A8/b:ard5:blur@1アイ チキチキパンパン
14		0:01:16.41	0:01:16.66	6	OP-JP			(move(970.1080.530.1.1080)/3cdHBC3C28/1a2a/b:ard5:blur@1jm 0-30130-301303010301030
15		0:01:16.41	0:01:16.66	6	OP-JP			(move(970.1080.1409.9.1080)/3cdHCFB4818/1a2a/b:ard5:blur@1jm 0-30130-301303010301030
16		0:01:19.00	0:01:19.25	6	OP-JP			(move(970.1080.530.1.1080)/3cdHBC3C28/1a2a/b:ard5:blur@1jm 0-30130-301303010301030
17		0:01:19.00	0:01:19.25	6	OP-JP			(move(970.1080.1409.9.1080)/3cdHBC3C28/1a2a/b:ard5:blur@1jm 0-30130-301303010301030
18		0:01:19.02	0:01:20.92	6	OP-JP			(b:ard4:blur5:1aff(148.42.248.42:/b:ard5:blur@1a00)/1cdH00000008/clp(970.0.970.1080)/t(0.198.42/clp(629.3.0.1310.7.1080)/3cdHCCDE68/t(900.600.13cdHBEAF8/t(900.900.13cdHBC868/t(900.1200.13cdHCD06AF8/t(1200.1500.13cdH00000008/clp(629.3.0.970.1080)/t(0.198.42/clp(629.3.0.629.3.1080)/3cdHBC3C28/b:ard5:blur@1アイ チキチキ チャンチャン
19		0:01:20.92	0:01:21.11	6	OP-JP			(1cdH00000008/clp(970.0.1.110.7.1080)/t(0.198.42/clp(1310.7.0.1310.7.1080)/3cdHBC3C28/b:ard5:blur@1アイ チキチキ チャンチャン
20		0:01:20.92	0:01:21.11	6	OP-JP			(1cdH00000008/clp(970.0.1.110.7.1080)/t(0.198.42/clp(1310.7.0.1310.7.1080)/3cdHBC3C28/b:ard5:blur@1アイ チキチキ チャンチャン
21		0:01:19.02	0:01:19.21	6	OP-JP			(move(970.1080.629.3.1080)/3cdHAC3C28/1a2a/b:ard5:blur@1jm 0-30130-301303010301030
22		0:01:19.02	0:01:19.21	6	OP-JP			(move(970.1080.1310.7.1080)/3cdHAC3C28/1a2a/b:ard5:blur@1jm 0-30130-301303010301030
23		0:01:20.92	0:01:21.11	6	OP-JP			(move(970.1080.629.3.1080)/3cdHAFAC18/1a2a/b:ard5:blur@1jm 0-30130-301303010301030
24		0:01:20.92	0:01:21.11	6	OP-JP			(move(970.1080.1310.7.1080)/3cdHAFAC18/1a2a/b:ard5:blur@1jm 0-30130-301303010301030

就行了。

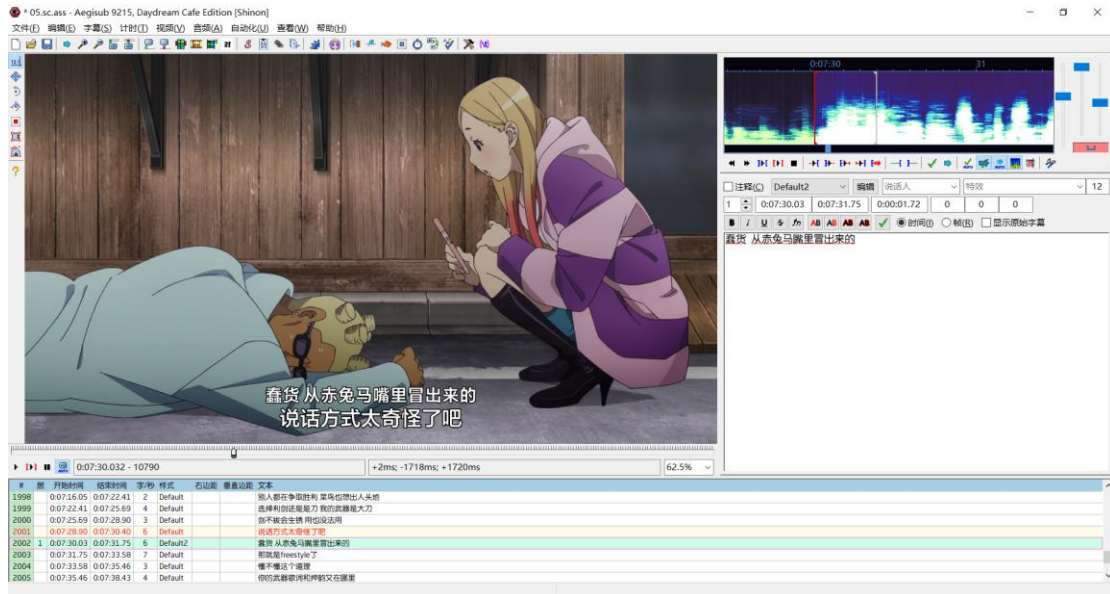
重叠说话的处理

对于重叠说话，个人建议另外定义一个样式，名称叫作 Default2 TextCN2 之类，

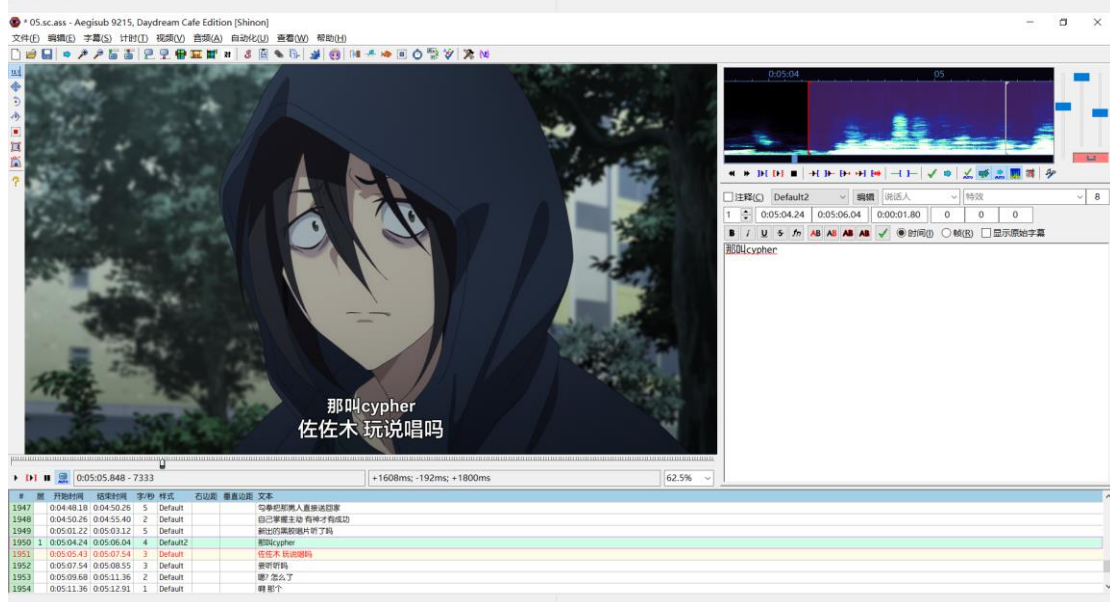
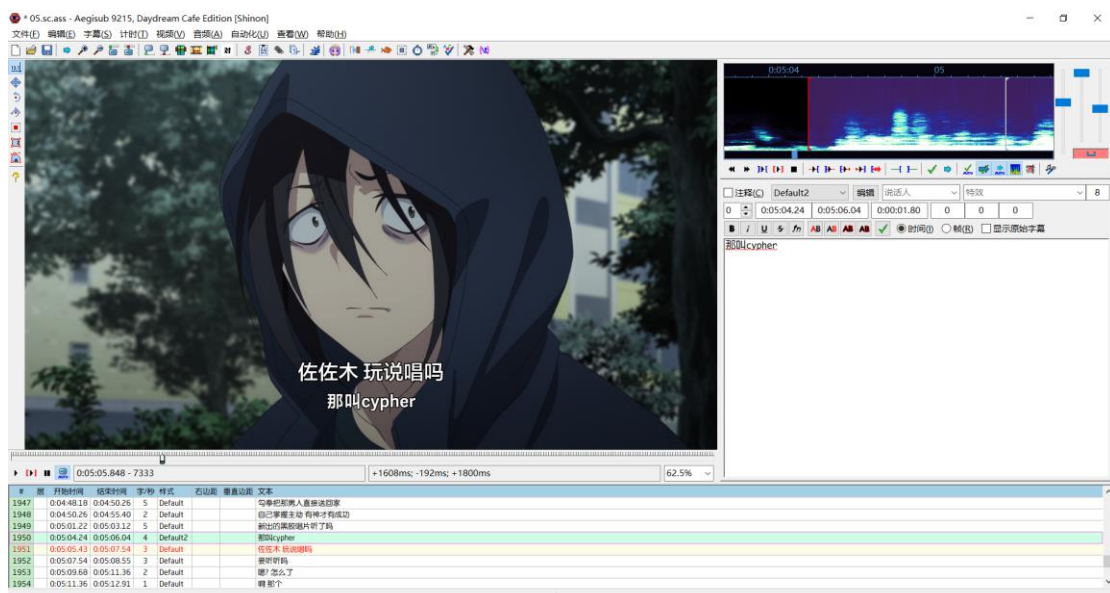
一般有这两种处理方式：



如果用了下面那种方式，那么还是和双语字幕制作注意点里面讲的一样，请善用 ASS 字幕「字幕分层」的特性：



这样才能保证字幕不被「挤」掉：

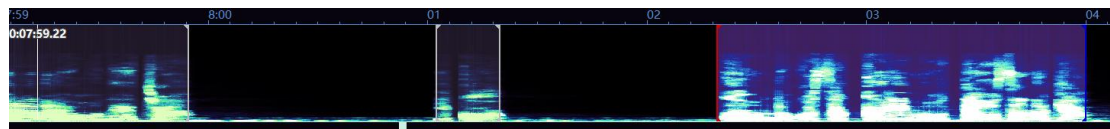


具体如何使用，那还是要取决于说话人的方位之类的因素了。

对话轴的前后延长

以下是个人见解：

见过一些字幕的轴，每句话的前后延长时间相差的比较多，这样观感有的时候并不好；我个人习惯用频谱图打轴，然后在轴的时候将每句话精准对上时间：



然后在轴完后，使用「时间后续处理器」来对轴进行精准延长：

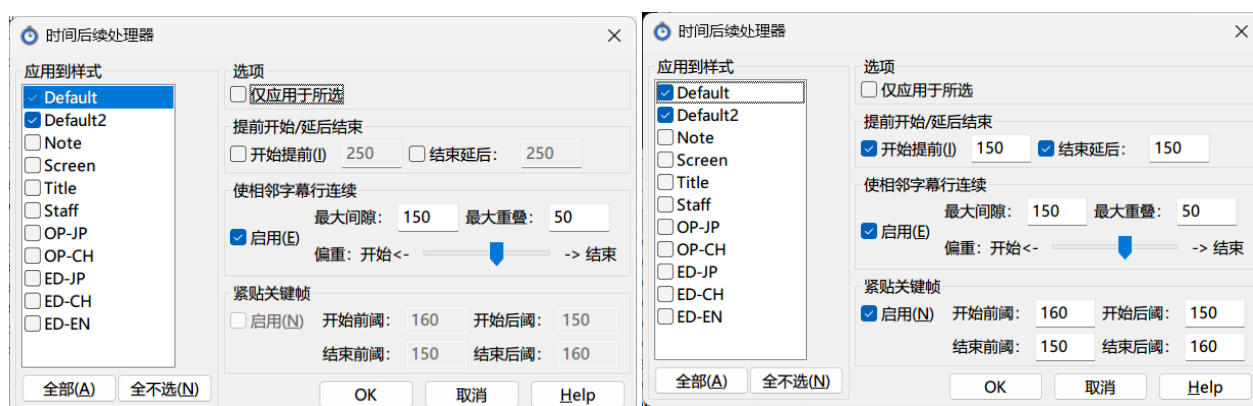
这么处理两次以后，观感基本上也能保证了；

如果还有时间，那么可以把视频看一遍，有的时候这么消闪轴后，字幕出现/切换/消失的时间正好和动画中切镜头的时间差一两帧，观感就会没那么好，如果时间充裕的话，我个人习惯去修改一下的。

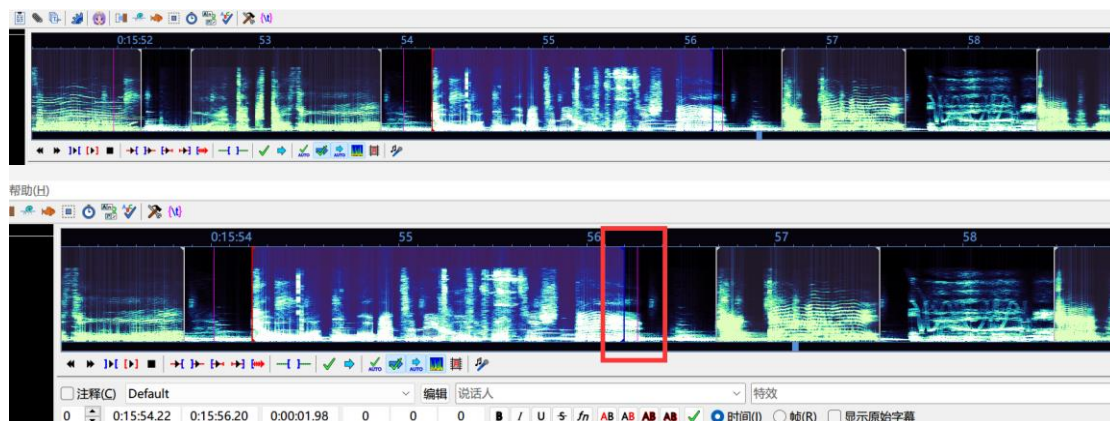
延长方式改为贴紧关键帧位置：

首先需要使用工具生成关键帧文件（有不同实现方式，具体准确度不尽相同，但是基本上够用），在 Aegisub 中选择视频-打开关键帧，打开关键帧文件。

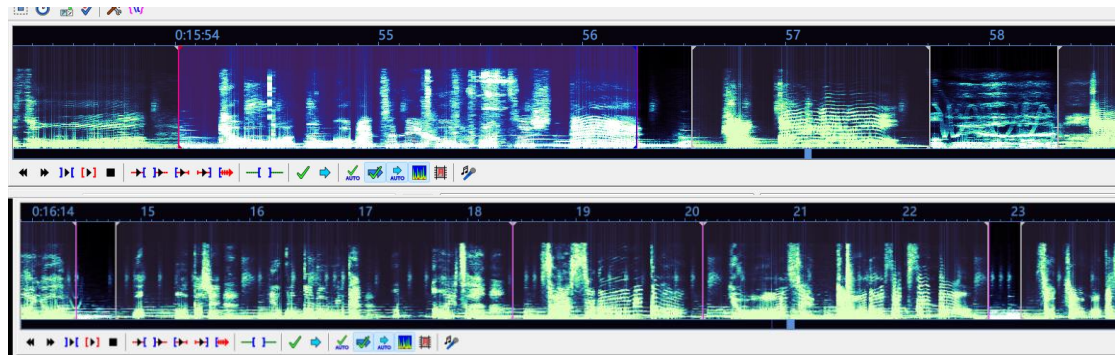
然后进行两次延长：



这里需要稍微注意一点，就是为了吸附关键帧，倘若说话结束的频谱正好在关键帧上，或者像下图一样，稍稍超出了关键帧一点，这时我们选择将轴的结束时间稍微提前一点，打在关键帧以内的位置，以便后处理的吸附。如：



处理后：



——*Lambholl*