

SFormatos de los Scripts de Sub Station Alpha v4.00+

- 1 Información General**
- 2 Las [secciones] de un script de Sub Station Alpha**
- 3 Los tipos de líneas en un script**
- 4 Líneas de encabezado, sección [Script Info]**
- 5 Líneas de estilo, sección [v4 Styles]**
- 6 Líneas de eventos de diálogos, sección [Events]**
- 7 Líneas de comentario, sección [Events]**
- 8 Líneas de eventos de imágenes, sección [Events]**
- 9 Líneas de eventos de película, sección [Events]**
- 10 Líneas de eventos de sonido, sección [Events]**
- 11 Líneas de eventos de comando, sección [Events]**

Apéndice A: Códigos de anulación de estilos

Apéndice B: Codificado de fuentes/imágenes incrustadas

Este documento era originalmente las especificaciones de formato de SSA (se lo puede encontrar en <http://www.eswat.demon.co.uk>). Actualizaciones y diferencias están marcadas en rojo.

Traducción al castellano por Nande! www.nande.com.ar

1. Información General

La información en este documento asume que estás familiarizado con los términos y conceptos usados por el Sub Station Alpha (SSA). Estos están documentados en el archivo de ayuda de SSA, [ssa.hlp](#), que se distribuye con el programa, o puede ser bajado separadamente desde <http://www.eswat.demon.co.uk>.

1 El formato del script SSA v4.00 es diferente de versiones previas de SSA

SSA v4.00 leerá versiones anteriores, pero los scripts v4.00 no se cargarán en versiones anteriores de SSA correctamente.

Algunos de los cambios en el formato están para permitir que todas las versiones de SSA desde la v4.00 para adelante puedan leer futuras versiones de SSA. En particular, la nueva línea "Format" le permite a SSA leer solo la información que reconoce y descarta cualquier nueva información agregada en futuros scripts.

2 Los Scripts están en texto sin formato (DOS).

Esto significa que pueden ser editados "manualmente" usando cualquier editor de textos, pero debe ejercerse cuidado cuando se haga esto - SSA asume que los scripts se adhieren a las "reglas" de este documento y cualquier error puede llevar a resultados impredecibles cuando el script sea cargado en SSA.

2 Los scripts están divididos en secciones al estilo "archivo ini"

Igualmente, los scripts SSA no son verdaderos archivos .ini de Windows .ini y no puedes hacer ciertas cosas que puedas imaginarte.

3 La mayoría de las líneas en cada sección empieza con una clase de código – un "descriptor de línea", para saber que información contiene. El descriptor termina con dos puntos.

3. Los campos en cada línea están separados por comas.

Esto hace ilegal usar comas en los nombres de caracteres y nombres de estilos (SSA evita que lo hagas). También facilita que se carguen pedazos de un script SSA en una hoja de cálculos (Spreadsheet) como un archivo CSV, y cortar columnas de información que necesites para otro programa de subtitulado.

4. Al SSA no le importa en qué orden están los eventos.

Pueden estar ingresados completamente en el orden inverso, y aún así SSA reproduciría todo correctamente y en el orden correcto, pej. No puedes asumir que cada línea de dialogo está en orden cronológico en el archivo de script.

5. Líneas con formato incorrecto son ignoradas.

SSA descartará cualquier línea que no entienda, y te advertirá de ello luego de cargar el script dándote la cantidad de líneas descartadas.

6. Las líneas no pueden estar divididas.

Cada entrada de datos en un script contiene toda la información en una sola línea.

7. Si estilos desconocidos son usados, se usará el estilo *Default.

Por ejemplo, si las líneas han sido pegadas de otro script, sin la correspondiente información de estilo entonces cuando SSA reproduzca el script, se utilizará el estilo Default.

8. Si un Estilo especifica una fuente que no está instalada, se usará Arial.

Esto puede pasar con scripts que no creaste vos mismo –el autor original puede tener fuentes instaladas que no tenés.

2. Las [secciones] de un script de Sub Station Alpha

[Script Info]

Información de Script

Esta sección contiene las cabeceras e información general acerca del script.

La línea que dice "[Script Info]" **debe** ser la primera línea de un script v4. (v4 se refiere a la versión 4.00 o superior)

[v4 Styles]

Estilos v4

Esta sección contiene todas las definiciones de estilo requeridas por el script. Cada "Style" (estilo) usado por los subtítulos deben ser definidos aquí.

ASS usa [v4 Styles+]

Nota de Nande!: Me parece que la forma correcta es [v4+ Styles] pero no estoy seguro.

[Events]

Eventos

Esta sección contiene todos los eventos para el script – todos los subtítulos, comentarios, imágenes, sonidos, películas y comandos. Básicamente, todo lo que ves en la "grilla" de la pantalla principal del Sub Station Alpha (SSA) está en esta sección.

[Fonts]

Fuentes

Esta sección contiene archivos de fuentes codificadas-como-texto, si el usuario elige incrustar fuentes no-estándares en el script. Solo las fuentes truetype pueden ser incrustadas en los scripts SSA. Cada archivo de fuente comienza con una simple línea con el formato:

fontname: <nombre de archivo>

La palabra "**fontname**" (nombre de fuente) debe estar en minúsculas (las mayúsculas se interpretarán como parte del archivo codificado-como-texto).

<nombre de archivo> Es el nombre de archivo que SSA usará cuando guarde el archivo de fuente. Es:

el nombre original de la fuente truetype,

más un guión bajo,

más una "B" opcional si es Negrita,

más una "I" opcional si es Itálica,

más un número indicando el código de carácter (conjunto de caracteres),

más ".ttf"

Ej.

fontname: chaucer_B0.ttf

fontname: comic_0.ttf

La línea fontname está seguida de líneas de caracteres imprimibles, representando valores binarios que conforman el archivo de fuente. Cada línea tiene 80 caracteres de longitud, excepto la última que puede tener menos.

La conversión de caracteres binarios e imprimibles es una forma de UUencoding, los detalles de este código están en el "Apéndice B", debajo.

[Graphics]

Gráficos

Esta sección contiene imágenes codificadas-como-texto, si el usuario opta por incrustar las imágenes que use en el script. El archivo binario de la imagen está codificada-como-texto, lo cual es ineficiente, pero asegura que los scripts SSA puedan ser manejados por cualquier editor

de textos, si se requiere.

Cada archivo de gráfico comienza con una sola línea en el siguiente formato:

filename: <nombre de archivo>

La palabra "**filename**" (**nombre de archivo**) debe estar en minúsculas (las mayúsculas se interpretarán como parte del archivo codificado-como-texto).

<nombre de archivo> es el nombre de archivo que SSA usará cuando guarde el archivo de imagen. Es igual al nombre de archivo de la imagen usada en el script.

SSA guarda cualquier archivo encontrado en el script en un subdirectorío fuera del directorio de SSA, "Pictures" (**imágenes**)

ej. c:\archivos de programa\Sub Station Alpha v4.00\Pictures. SSA intentará cargar los archivos usando la ruta especificada en el script, pero si no se encuentra, las buscará en el subdirectorío "Pictures".

La línea fontname está seguida de caracteres imprimibles, fontrepresenting (fontrepresentando) los valores binarios de los que está formado el archivo imagen fuente (o imagen de la fuente) – el formato es el mismo de las fuentes incrustadas. (**¿? Así estaba**)

3. Los tipos de lineas en un script de Sub Station Alpha

Aquí se describen brevemente cada uno de los tipos de lineas que aparecen en un Script de Sub Station Alpha Script. El detalle completo de la información en cada tipo de linea se encuentra en el siguiente capítulo.

!: Esto es un comentario usado solo en el script. No es visible cuando cargás el script en el SSA.

Title: (Titulo) Esta es la descripción del script.

Original Script: El(los) autor(es) original del script.

Original Translation: (Traducción original) (opcional) El traductor original del dialogo

Original Editing: (Edición original) (opcional) El editor(es) original del script, generalmente quien haya tomado la traducción cruda y lo convirtió en una traducción ideomática y lo rescribió para su mejor lectura.

Original Timing: (Sincronizado Original) (opcional) El que le colocó los tiempos al script

Synch Point: (Punto de sincronismo) (opcional) Descripción de cuando en el video el script debe comenzar a reproducirse.

Script Updated By: (Script actualizado por) (opcional) Nombres de cualquier otro grupo que haya editado el script original.

Update Details: (Detalles de Actualización) Los detalles de cualquier modificación al script original hecho por otro grupo de subtulado.

ScriptType: (Tipo de Script) Esta es la versión del formato del script de SSA. Pej: "V4.00".

Collisions: (Colisiones) Determina como los subtítulos son movidos, cuando se previene una colisión.

PlayResY: Es la altura de la pantalla usada por los autores cuando reproducen el script.

PlayResX: El ancho de la pantalla usada cuando se reproduce el script.

PlayDepth: Es la profundidad de colores usada por los autores al reproducir un script.

Timer: (Cronómetro) Es la velocidad del cronómetro para el script, como un porcentaje. Pej. "100.0000" es exactamente 100%.
La velocidad del cronómetro es un multiplicador aplicado al reloj de SSA para proveer una rampa (truco, truncamiento) de tiempo.

Style: (Estilo) Esta es la definición de estilo, usada para formatear el texto mostrado en el script.

Dialogue: (Diálogo) Este es un evento de diálogo, pej. Algún texto a mostrar.

Comment: (Comentario) Este es un evento de "comentario". Contiene la misma información que un evento de diálogo, imagen, sonido, película o comando, pero es

ignorado durante la reproducción del script.

- Picture:** (Imagen) Este es un evento de "imagen", que significa que SSA mostrará el gráfico especificado (.bmp, .jpg, .gif, .ico o .wmf).
- Sound:** (Sonido) Este es un evento de "sonido", que significa que SSA reproducirá el archivo .wav especificado.
- Movie:** (Video) Este es un evento "video", que significa que SSA reproducirá el archivo .avi especificado
- Command:** (Comando) Este es un evento "comando", que significa que SSA ejecutará el comando especificado como una tarea de fondo (segundo plano).

4. Líneas de encabezado, sección [Script Info]

; Punto y coma. Cualquier texto puede seguir el punto y coma. Esto es un comentario, usado solamente en el archivo de script. No es visible cuando cargas el script en el SSA. El punto y coma **debe** ser el primer carácter en la línea. Esto reemplaza el **!** usado en previas versiones.

Title: (Título) Es una descripción del script. Si el autor original no provee esta información entonces <untitled> (sin título) es automáticamente sustituido.

Original Script: (Script Original) El autor original del script. Si el autor no provee esta información entonces <unknown> (desconocido) es automáticamente sustituido.

Original Translation: (Traducción Original) (opcional) El traductor original del diálogo. Esta entrada no aparece si el autor no ingresó ninguna información.

Original Editing: (Edición Original) (opcional) El/los editor/es original del script, generalmente es quien tomó la traducción en crudo, lo tradujo ideomáticamente y lo rescribió para su lectura. Esta entrada no aparece si el autor no ingresó ninguna información.

Original Timing: (Cronometraje Original) (opcional) La persona que cronometró (puso los tiempos) el script original. Esta entrada no aparece si el autor no ingresó ninguna información.

Synch Point: (Punto de sincronismo) (opcional) Descripción de cuando en el video debe empezar el script. Esta entrada no aparece si el autor no ingresó ninguna información.

Script Updated By: (Script Actualizado Por) (opcional) Los nombres de cualquier otro grupo subtitulador que editó el script original. Esta entrada no aparece si el autor no ingresó ninguna información.

Update Details: (Detalles de la Actualización) (opcional) Los detalles de cualquier cambio al script original – hecho por otros grupos subtituladores. Esta entrada no aparece si los subsecuentes grupos no ingresaron ninguna información.

Script Type: (Tipo de Script) Esta es la versión del formato del script SSA, ej. "V4.00". Es usado por SSA para advertirte si estás usando una versión de SSA más vieja de la que creó el script.

La Versión del ASS es "V4.00+".

Collisions: (Colisiones) Esto determina como son movidos los subtítulos, cuando se previenen automáticamente las colisiones.

Si en la entrada dice "**Normal**" entonces SSA intentará colocar los subtítulos en la posición indicada por los "márgenes". Sin embargo, los subtítulos pueden ser movidos verticalmente para prevenir colisiones, los subtítulos se "apilarán" uno encima del otro – pero siempre estarán posicionados tan cerca del margen vertical (fondo) como sea posible – rellenando los "huecos" en otros subtítulos si se encuentra uno suficientemente grande.

Si la entrada dice "**Reverse**" (**reversa**) entonces los subtítulos serán movidos hacia arriba para darle lugar a los siguientes subtítulos. Esto significa que el subtítulo puede ser leído de arriba hacia abajo – pero también significa que el primer subtítulo pueda parecer en la mitad de la pantalla antes de que aparezcan los siguientes subtítulos. Puede llegar a usar mucha área de la pantalla.

PlayResY: Es la altura de la pantalla usada por los autores cuando reproducen el script. SSA v4 elegirá automáticamente la resolución más cercana posible, si estás usando DirectDraw.

PlayResX: El ancho de la pantalla usada cuando se reproduce el script. Idem anterior.

PlayDepth: Es la profundidad de colores usada por los autores al reproducir un script. Idem anterior.

Timer: (**Cronómetro**) Es la velocidad del cronómetro para el script, como un porcentaje. Ej. "100.0000" es exactamente 100%. Tiene 4 dígitos después del punto decimal.

La velocidad del cronómetro es un multiplicador aplicado al reloj de SSA para estirar o comprimir la duración del script. Una velocidad mayor a 100% reducirá la duración total, y significa que los subtítulos aparecerán progresivamente más rápido. Una velocidad menor a 100% incrementará la duración total del script, esto significa que los subtítulos aparecerán progresivamente más tarde (como una rampa positiva de tiempo). El estirar o comprimir solo ocurre durante la reproducción – este valor no cambia los tiempos para cada evento listado en el script.

Revisa la guía de usuario de SSA si quieres saber por qué el "Timer Speed" (**velocidad de cronómetro**) es más poderoso que la "Ramp Time" (**rampa temporal**), aunque con los dos se consiga el mismo efecto.

WrapStyle: (**Estilo de cortado(de líneas)**) Define el estilo default de cortado.
0: Cortado inteligente, las líneas se cortan en igual longitud.
1: Cortado de fin de línea, solo corta \N
2: Sin cortado, \n \N ambos cortan
3: Igual que 0, pero la línea inferior es la más larga.

5. Líneas de estilo, sección [v4+ Styles]

Los estilos definen la apariencia y posición de los subtítulos. Todos los estilos usados por el script están definidos por una línea "Style" (estilo) en el script.

Cualquiera de las propiedades en el estilo, (excepto sombra y borde) (Ass no tiene esta limitación), pueden ser sobrescritas mediante códigos de control en el texto del subtítulo.

El campo que aparece en cada línea de definición "Style" está nombrada por una línea especial con el tipo de línea "Format:" (Formato). La línea de Formato debe aparecer antes de cualquier línea de definición Style – porque define como SSA interpretará las líneas de definición de estilo "Style". Los nombres de los campos listados en la línea de Formato deben estar correctamente escritas! Los campos son los siguientes:

Name, Fontname, Fontsize, PrimaryColour, SecondaryColour, TertiaryColour, BackColour, Bold, Italic, Underline, StrikeOut, ScaleX, ScaleY, Spacing, Angle, BorderStyle, Outline, Shadow, Alignment, MarginL, MarginR, MarginV, AlphaLevel, Encoding

La línea de formato permite que se agreguen nuevos campos de formato en el futuro, y aún así permitir que viejas versiones puedan leer los campos que reconozcan - aunque el orden esté cambiado and yet allow old versions of the software to read the fields it recognises - even if the field order is changed.

- Campo 1: **Name. (Nombre)** El nombre del estilo. Diferencia mayúsculas de minúsculas. No puede incluir comas.
- Campo 2: **Fontname. (Nombre de fuente)** El nombre de la fuente como la usa Windows. Diferencia mayúsculas de minúsculas.
- Campo 3: **Fontsize. (Tamaño de la fuente).**
- Campo 4: **PrimaryColour. (Color Primario)** Un entero long (4 bits) en formato AVR (azul-verde-rojo). El orden de los bytes en hexadecimal es AAGRR. Este es el color con el que normalmente aparecerá el subtítulo.
- Campo 5: **SecondaryColour. (Color Secundario)** Idem anterior. Este color puede ser usado en vez del color primario cuando el subtítulo es movido automáticamente para prevenir una colisión, y así diferenciar los subtítulos. Este es el color usado como primario en un karaoke cuando la letra todavía no se ha llenado.
- Campo 6: **TertiaryColour (Color Terciario) (ASS usa OutlineColor (Color de borde)).** Idem anterior. En Ass este es el color del borde. Este color puede ser usado en vez del primario y el secundario al prevenir colisiones.
- Campo 7: **BackColour. (Color de fondo)** Este es el color usado para el borde y la sombra, si se usan. Idem anterior.

Campos 4-7: El formato del color también contiene el canal alpha. (AIAIAzAzVRR)

- Campo 8: **Bold. (Negrita)** Esto define si el texto está en negrita (verdadero) o no (falso). -1 es Verdadero, 0 es Falso. Esto es independiente del atributo Itálica – puedes tener texto que sea tanto negrita como itálica.
- Campo 9: **Italic. (Itálica)** Esto define si el texto está en itálica (verdadero) o no (falso) -1

es Verdadero, 0 es Falso. Esto es independiente del atributo Negrita – puedes tener texto que sea tanto negrita como itálica.

(Los siguientes (9.x) son campos que se encuentran solo en ASS)

Campo 9.1: Underline. (Subrayado) [-1 or 0]

Campo 9.2: Strikeout. (Tachado) [-1 or 0]

Campo 9.3: ScaleX. (EscalaX) Modifica el ancho de la fuente. [porcentaje]

Campo 9.4: ScaleY. (EscalaY) Modifica el alto de la fuente. [porcentaje]

Campo 9.5: Spacing. (Espaciado) Espacio extra entre los caracteres. [píxeles]

Campo 9.6: Angle. (Angulo) El origen de de la rotación está definida por la alineación. Puede ser un número con punto flotante (con punto decimal) [grados]

Campo 10: BorderStyle (Estilo de borde). 1=Borde + sombra, 3=Cuadrado opaco

Campo 11: Outline (Borde). Si el estilo de borde es 1 entonces especifica el ancho del borde alrededor del texto en píxeles. Los valores pueden ser 0, 1, 2, 3 o 4.

Campo 12: Shadow (Sombra). Si el estilo de borde es 1, entonces especifica la profundidad de la sombra detrás del texto, en píxeles. Los valores pueden ser 0, 1, 2, 3 or 4. La sombra siempre se usa cuando se utiliza el borde SSA forzará un borde de píxel si no se ingresa borde.

Campo 13: Alignment. (Alineación) Esto indica como es “justificado” el texto dentro de los márgenes izquierda/derecha de la pantalla, y también el posicionamiento vertical. Los valores son 1=Izquierda, 2=Centrado, 3=Derecha. Sumar 4 al valor para un "Sobretitulo". Sumar 8 al valor para un "MedioTitulo".
ej. 5 = Arriba a la izquierda.

Campo 13: Alineación, pero con la ubicación como en el teclado numérico (1-3 abajo, 4-6 medio, 7-9 arriba).

Campo 14: MarginL (Margen Izquierdo). Esto define el margen izquierdo en píxeles. Es la distancia desde el borde izquierdo de la pantalla. Los tres márgenes (MarginL, MarginR, MarginV) definen áreas en donde será mostrado el texto del subtítulo.

Campo 15: MarginR (Margen Derecho). Idem anterior.

Campo 16: MarginV (Margen Vertical). Idem anterior. Para un **subtitulo** es la distancia desde el **fondo** de la pantalla. Para un **sobretitulo**, es la distancia desde la parte de **arriba** de la pantalla. Para un **mediotitulo**, el valor es ignorado, el texto estará verticalmente centrado.

Campo 17: AlphaLevel (Nivel de Alpha). Esto define la transparencia del texto. SSA no utiliza esto aún.

Campo 17: No está presente en ASS.

Campo 18: Encoding (Codificación). Esto especifica el conjunto de caracteres o codificación y en instalaciones multi-lenguaje de Windows permite acceso a

caracteres de más de un lenguaje. Generalmente es 0 (cero) para inglés (Occidental, ANSI). **Cuando el archivo es Unicode, el campo es útil durante conversiones de formato de archivo.**

6. Líneas de eventos de diálogos, sección [Events]

Estas contienen el texto del subtítulo, sus tiempos, y como deben ser mostrados.

Los campos que aparecen en cada línea Dialogue (**diálogo**) están definidas por una línea

Format: (**formato**), que debe aparecer antes de cualquier evento en la sección. La línea de formato le especifica a SSA como interpretar todos las líneas de eventos siguientes. Los nombres de los campos deben estar correctamente escritos y de la siguiente manera:

Marked, Start, End, Style, Name, MarginL, MarginR, MarginV, Effect, Text

El último campo debe ser siempre Text (**texto**), para que pueda contener comas. La línea de formato permite que se agreguen nuevos campos de formato en el futuro, y, aún así, permitir que versiones viejas del software lean los campos que reconozca – aunque el orden de los campos sea diferente. **Presuntamente si el orden o la cantidad de campos cambia no debería existir ningún problema pero algunos plug-ins se niegan a aceptarlo.**

Campo 1: **Marked (Marcado)**

Marked=0 significa que la línea **no** es mostrada como “marcada” en el SSA.

Marked=1 significa que la línea **es** mostrada como “marcada” en el SSA.

Campo 1: **Layer (Capa)**

Cualquier entero. Solo ASS.

Subtítulos con diferentes numeros de capas serán ignorados durante la detección de colisión. Las capas con número más altos serán dibujadas sobre las que tienen un número menor.

Campo 2: **Start (Inicio)**

Tiempo de inicio del evento, en formato **H:MM:SS.CC** (H=Hora, M=Minuto, S=Segundo, C=centésima). Ej. 0:00:00:00. Este es el tiempo desde la reproducción del script hasta que aparezca el subtítulo. Note que hay **solo un** dígito para la hora.

Campo 3: **End (Fin)**

Tiempo en que finaliza el evento, **en el mismo formato que start**. Este es el tiempo desde la reproducción del script hasta que **desaparezca** el subtítulo. Note que hay **solo un** dígito para la hora.

Campo 4: **Style (Estilo)**

Nombre de estilo. Si es “Default”, entonces **tu propio** estilo *Default será sustituido. Igualmente, el estilo usado por el autor **ESTÁ** almacenado en el **archivo del** script aunque SSA lo ignorará (**de no prestarle atención**) – así que si quieres usarlo, la información está ahí- puedes cambiar el nombre en la definición de estilo y entonces aparecerá en la listas de estilos (**de SSA**).

Campo 5: **Name (Nombre)**

Es el nombre del personaje que está hablando en el diálogo. Es para informarse solamente, para hacer mas fácil de seguir cuando se edita/sincroniza.

Campo 6: **MarginL (Margen Izquierdo)**

Sustitución del Margen Izquierdo de 4 cifras. El valor es en pixeles. Si son todos ceros (**0000**) significa significa que se usará el margen definido en el estilo usado.

Campo 7: **MarginR (Margen Derecho)**

Idem anterior. (Pero margen derecho).

Campo 8: **MarginV (Margen Vertical)**

Idem anterior. (Pero margen vertical).

Campo 9: **Effect (Efecto)**

Efecto de transición. O está vacío, o contiene información para uno de los tres efectos implementados en SSA v4.x.

Los nombres de los efectos diferencian Mayúsculas y deben estar exactamente como se muestran. Los nombres de los efectos **no** llevan tener comillas.

"Karaoke" significa que el texto se llenará sucesivamente una palabra a la vez.

Karaoke como un tipo de efecto es obsoleto para ASS.

"Scroll up;y1;y2;delay;fadeawayheight"

Significa que el texto/imagen se desplazará hacia arriba en la pantalla. Los parámetros después de la palabra **"Scroll up"** están separados por punto y comas.

Los valores **y1** e **y2** definen la región vertical en la pantalla donde el texto se deslizará. Los valores están en píxeles, y no importa que valor está primero (arriba o abajo). Si los valores son ceros entonces se tomará la pantalla completa.

El valor de **delay** (**retardo**) puede ser un número de 1 a 100, que alentiza la velocidad del desplazamiento – cero significa que no se alentizará y se desplazará tan rápido como sea posible.

fadeawayheight (Alto de mezcla) Es solo para ass. Este valor en píxeles determina una sección, tanto al principio como al final de la región, donde el texto se mezclará (transparentará) progresivamente con el fondo.

"Banner;delay;lefttoright;fadeawaywidth" significa que el texto se forzará a una línea, sin importar su longitud, y se desplazará hacia la de derecha a izquierda en la pantalla.

Para **delay** (**retardo**) idem anterior. Cuando **delay** es mayor que 0, mover un píxel tomará (1000/delay) segundos.

lefttoright (izquierda a derecha) (solo para ASS). Es 0 o 1. El campo es opcional. El valor por defecto es 0 para hacerlo compatible. 0 indica que el texto se moverá de derecha a izquierda y 1 indica que se moverá de izquierda a derecha.

fadeawaywidth (Ancho de mezcla) Es solo para ass. Este valor en píxeles determina una sección, a los costados, donde el texto se mezclará (transparentará) progresivamente con el fondo.

"Scroll down;y1;y2;delay;fadeawayheight"

Lo mismo que scroll up pero el texto se deslizará hacia abajo. Este efecto es solo de ASS.

(Advertencia: El plug-in "subtitler" de Avery Lee para el VirtualDub lee los parámetros del efecto "Scroll up" como delay;y1;y2)

Campo 10: **Text (Texto)**

El texto del subtítulo. Este es el texto que se mostrará como subtítulo en la pantalla. Cualquier cosa después de la novena coma es tratada como texto, para que este pueda incluir comas.

El texto puede incluir códigos \n que es una línea nueva, y puede tener códigos de sustitución de estilos (*Style Override), que aparecen entre llaves { }.

7. Líneas de comentario, sección [Events]

Esto puede contener la misma información que las otras líneas, pero serán ignoradas cuando el script se reproduzca.

8. Líneas de eventos de imágenes, sección [Events]

Estos contienen la misma información que los eventos Dialogue (**dialogo**), pero el campo 10 (Texto) contiene la ruta completa (carpeta y nombre de archivo) de la imagen a mostrar, en vez del texto del subtítulo. El estilo especificado es ignorado. El efecto de transición "**Scroll up**" puede ser usado con eventos de imágenes.

Las sustituciones de márgenes Vertical e Izquierdo especifican la posición de la punta Arriba-Izquierda de la imagen. Un margen izquierdo de cero indica que la imagen estará horizontalmente centrada. **Idem para el margen vertical.**

9. Líneas de eventos de película, sección [Events]

Contienen la misma información que los eventos de dialogo, pero el Campo 10 contiene la ruta completa al archivo avi a reproducir, en vez del texto del subtítulo. El estilo es ignorado al igual que los efectos de transición. El tiempo final (End) especifica cuando deberá desaparecer la película – pero si el archivo avi es más largo entonces el sonido se seguirá escuchando.

Los márgenes Verticales e Izquierdos indican la posición de la esquina **superior izquierda** de la película (a diferencia de las imágenes). Un margen izquierdo de cero significa que la película estará centrada horizontalmente. **Idem margen vertical.**

10. Líneas de eventos de sonido, sección [Events]

Estas líneas contienen la misma información que los eventos de Dialogo, pero el Campo 10 contiene la ruta completa al archivo wav para reproducir, en vez del texto del subtítulo.

Los márgenes del estilo son ignorados. También es ignorado el tiempo final (End) – el archivo wav se reproducirá hasta que termine, o hasta que otro archivo wav sea reproducido. Si alguna película es reproducida al mismo tiempo que el wav ya estaba siendo reproducido, entonces no se escuchará ningún sonido en el avi. Igualmente si un wav comienza a reproducirse cuando ya se estaba reproduciendo un avi, el wav no se escuchará.

10. Líneas de eventos de comando, sección [Events]

Contiene la misma información que los dialogos, pero el campo 10 contiene la ruta completa a un programa a ejecutar, en vez del subtitulo.

Los estilos, márgenes, efectos de transición y tiempo final son ignorados. El programa se ejecutará hasta que termine o se lo cierre "manualmente".

También hay comandos internos de SSA:

"SSA:Pause" Tiene el mismo efecto que apretar "P" durante la reproducción de un script. Es útil como un segundo punto de sincronización para continuar subtitulando luego de cambiar de lado un disco laser (¿?).

"SSA:Wait for audio trigger" (Esperar señal de audio) Tiene el mismo efecto que apretar "P" durante la reproducción, pero el pausado es cancelado automáticamente si la entrada de audio supera un nivel determinado. Es útil como un segundo punto de sincronización para continuar subtitulando luego de cambiar de lado un disco laser. Se puede continuar apretando "P", e vez de esperar al audio. La espera de audio dura 10 minutos – si ningún pico de audio es lo suficientemente fuerte, y no se presiona "P" dentro de los 10 minutos – la reproducción continuará de cualquier manera.

Apéndice A: Códigos de anulación de estilos

Esta es una referencia que puede ser útil para aquellos que deseen aprender los códigos de sustitución de estilos. Para que puedas tipearlos manualmente sin usar el cuadro de diálogo para sustituir los estilos. Todos los códigos aparecen entre llaves {} excepto los códigos de nueva línea \n \N. Todos los códigos comienzan con una barra invertida. Se pueden usar muchos códigos adentro de un par de llaves.

Cada código afecta al texto que le sigue. Para aplicar un código solo a un texto seleccionado necesitas un segundo código "cancelador" luego del texto seleccionado, para deshacer el efecto del primer código.

Algunos códigos se aplican automáticamente a TODO el texto – actualmente es solo el código de alineación, pero más pueden ser añadidos luego (ej tamaño de Sombra o Borde).

\n Nueva línea.
\n es ignorado por SSA si el "Smart-wrapping" está activado. Ej. **Esta es la primera línea\ny esta es la segunda**

\N Nueva línea. Esto es usado por SSA en vez de \n si "smart-wrapping" está activado.

\b<0 o 1> \b1 pone el texto en negrita. \b0 fuerza el texto a no-negrita.
Ej. **{\b1}Esto es negrita{\b0} esto no**

Quando este parámetro es mayor a 1, se usará como el grosor de la fuente (400=Normal, 700=Negrita). La mayoría de las fuentes tienen 2 o 3 niveles de grosor.

\i<0 o 1> \i1 hace el texto itálico. \i0 fuerza el texto a no-itálico.
Ej. **Hay una palabra {\i1}italisada {\i0}aquí**

\u<0 o 1> **Subrayado.** Idem anteriores. (Solo ASS)

\s<0 o 1> **Tachado.** Idem anteriores. (Solo ASS)

\bord<ancho> **Borde.** Esto indica el ancho del borde en pixeles. (Solo ASS)

\shad<grosor> **Sombra.** Esto indica el grosor de la sombra en pixeles. (Solo ASS)

\be<0 o 1> **Difuminar Bordes.** Si es 1 los bordes se difuminarán, sino no. (Solo ASS)

\fn<Nombre> <Nombre> especifica el nombre de una fuente que tengas instalada en Windows. Diferencia mayúsculas.

Ej. **Acá hay {\fnCourier New}texto de espacio fijo**

Si usás una nombre de fuente que no existe, entonces se usará Arial.

\fs<tamaño> <tamaño> es un número especificando el tamaño de la fuente en puntos.
Ej. **{\fs16}Texto pequeño. {\fs28}Texto grande**

\fsc<x o y><porcentaje>

Escala la fuente en un porcentaje (Solo ASS)

<x o y> **x** escala horizontalmente, **y** verticalmente.

<porcentaje> es un número.

Ej: **{\fscx300\fscy50}** Texto ancho al pedo.

\fsp<pixeles> (Solo ASS)

Espacio entre caracteres. <pixeles> es el número de pixeles entre letra y letra. (por defecto: 0). Nota de nande: Esto es util para arreglar la superposición de letras por error de la fuente o por el ancho del borde, dado que cuando se le cambia el alpha se ve feo.

\fr[<x/y/z>]<grados> (Solo ASS)

Rotación. <grados> da el angulo de rotación alrededor de los angulos x, y o z. Nota: Si te pasás de los 360 el plug-in de VirtualDub (Textsub) lo toma igual, esto es util para animaciones que den más de 1 vuelta.

El default de \fr es \frz.

\fe<grupo> Cambia el grupo de caracteres usados. <grupo> es un número especificando el grupo de caracteres (codigo de fuente). **Nota: Japonés es 128.**

\c&H<aavvrr>& Cambia el color primario. <aavvrr> es un valor RGB (RojoVerdeAzul) en hexadecimal, pero en orden inverso. No se requieren ceros a la izquierda.

**Ej. {\c&HFF&}Rojo puro
{\c&HFF00&}Verde Puro
{\c&HFF0000&}Azul Puro
{\c&HFFFFFF&}Blanco
{\c&HA0A0A&}Gris Oscuro**

Para Ass:

1: Primario. 2: Secundario. 3: Borde. 4: sombra

\1c&Hbbgrr&, \2c&Hbbgrr&, \3c&Hbbgrr&, \4c&Hbbgrr&
Para poner colores específicos.

\1a&Haa&, \2a&Haa&, \3a&Haa&, \4a&Haa&

Para cambiar el alfa de manera específica.

\alpha es lo mismo que \1a

\a<alineación> Alineación. <alineación> es un número que especifica el alineamiento y posición del subtítulo en pantalla

Un valor de 1 especifica un subtítulo a la izquierda.

Un valor de 2 especifica un subtítulo centrado.

Un valor de 3 especifica un subtítulo a la derecha.

Sumando 4 al valor anterior se lo pone arriba.

Sumando 8 al valor anterior se lo pone al medio.

**Ej. {\a1}Esto está abajo a la derecha
{\a2}abajo al centro
{\a3}abajo a la derecha**

{\a5}Arriba a la izquierda

{\a11}Derecha al centro

Solo cuenta el primero que aparece.

\an<Alineación> Alineación como aparece en el teclado numérico. Solo cuenta el primero.

\k<duración> Karaoke. <duración> es la cantidad de tiempo que una sección es iluminada en un evento de diálogo. La duración está en centésimas de segundo.

Ej. {\k94}Esto {\k48}es {\k24}un {\k150}Karaoke

\k<dur> Ilumina la palabra completa una a la vez.
\kf o \K<dur> ilumina de izquierda a derecha de manera suave.
 Nota N: a pesar de que \K NO es reconocido por el SSA, si lo es por el plug-in de Avery Lee.
\ko<dur> Pone borde a las palabras de una en una. (Solo ASS creo)

\q<num> **<num>** tipo de corte de línea

\r<estilo> Esto cancela todos los codigos anteriores en la linea.
 <estilo> (ASS solo). Opcional. Restaura el estilo **<estilo>** en vez del estilo del dialogo.

Cualquier modificador de estilo seguido por parámetros no reconocibles volverán la linea al estilo por defecto.

Funciones: (Solo ASS)

Nota N: Los corchetes indican cuando algo es opcional.

\t([<t1>], [<t2>], [<accel>], <mod>)

Crea una animación

<t1>, <t2> Inicio y final de la animación (en milisegundos, es opcional)

<accel> Modifica la linearidad de la transformación (opcional). El siguiente cálculo es el realizado para calcular el coeficiente necesitado para interpolar entre los estilos: potencia((t-t1)/(t2-t1),accel), donde t es el tiempo de inicio del subtítulo. El significado de **<accel>**:

1: la transformación es linear

Entre **0** y **1**: Empieza rápido y termina lento

Mayor a **1**: Empieza lento y termina rápido.

Como ejemplo, usando 2 haremos que crecer las letras (con {\fscx200\fscy200}) parezca lineal en vez de realentarse.

<mod> Cualquier estilo puede ser animado:

\c,\1-4c,\alpha,\1-4a,\fs,\fr,\fscx,\fscy,\fsp,\bord,\shad,\clip (solo el \clip rectangular)

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

Crea un movimiento animado de una linea

<x1>, <y1> Coordenadas de inicio.

<x2>, <y2> Coordenadas del final.

<t1>, <t2> Tiempo de inicio y fin de la animación (en milisegundos, opcional)

El origen del movimiento está definido por el tipo de alineación.

\pos(<x>, <y>)

Pone la linea en un lugar determinado.

Es lo mismo que \move(<x>, <y>, <x>, <y>, 0, 0)

\org(<x>, <y>)

Mueve el origen por defecto a (x,y).

Esto es útil cuando se mueve el subtítulo en dirección de la rotación (¿?).

ADVERTENCIA: \t, \move y \pos ignoran la detección de colisiones.

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

<a1> Valor del alpha antes de **<t1>**

<a2> Valor del alpha entre **<t2>** y **<t3>**

<a3> Valor del alpha después de **<t4>**

<t1>, <t4> Tiempo de comienzo y final de la animación (en milisegundos)

Entre **<t1>** y **<t2>** El alpha será interpolado entre **<a1>** y **<a2>**

Entre **<t2>** y **<t3>** El alpha será de **<a2>**

Entre **<t3>** y **<t4>** El alpha se interpolará entre **<a2>** y **<a3>**

\fad(<t1>, <t2>)

<t1> Tiempo de duración del fade-in

<t2> Duración del Fade-out

Ambos son en milisegundos

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

Crea una región donde lo que se encuentre afuera no se dibuja.

\clip([<escala>], <comandos>)

Idem anterior pero para dibujos.

<escala> es lo mismo que en **\p<scale>**

Dibujos:

\p<escala>

Habilita el modo dibujo y amplía las coordenadas al mismo tiempo (usando **<escala>**). La escala es interpretada como $2^{(<escala>-1)}$. Por ejemplo **{\p4}** y las coordenadas (8,16) es lo mismo que **{\p1}** y (1,2). Esto útil para una precisión más allá del píxel. Si **<escala>** es 0, el modo dibujo es deshabilitado y el texto es interpretado normalmente.

Ejemplo: Cuadrado **{\p1}** m 0 0 l 100 0 100 100 0 100 **{\p0}**

\pbo<y>

<y> **Línea de base.** Por defecto todos los dibujos están posicionados en la línea base actual. Con este valor es posible mover el dibujo arriba o debajo de a **<y>** pixeles (arriba: **y<0**, abajo: **y>0**).

Comandos de Dibujos:

m <x> <y>

Mueve el cursor a **<x>**, **<y>**

n <x> <y>

Mueve el cursor a **<x>**, **<y>** (formas abiertas no se cierran)

l <x> <y>

Dibuja una línea a **<x>**, **<y>**

b <x1> <y1> <x2> <y2> <x3> <y3>

Curva Bezier de 3^{er} grado. Al punto 3 usando el punto 1 y 2 como puntos de control.

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

B-Spline uniforme de 3º grado a N, debe contener al menos 3 coordenadas.

p <x> <y>

B-Spline extendido hacia <x>, <y>

c

Cierra la b-spline

Cosas que debes saber:

Los comandos deben aparecer después de **{\p1+}** y antes de **{\p0}** (excepto por **\clip(..)**)

Los dibujos deben empezar siempre por el comando mover.

Los dibujos deben ser formas cerradas.

Todas las formas abiertas se cerrarán por una línea recta automáticamente.

Las formas superpuestas en la misma línea de Dialogo serán XOR-eadas entre ellas.

Si el mismo comando sigue a otro, no es necesario escribir el identificador nuevamente, solo las coordenadas.

Las coordenadas son relativas a la posición del cursor (línea base) y al modo de alineación.

El comando **p** y **c** deben seguir solo otros comandos b-spline.

Ejemplos:

Cuadrado: m 0 0 l 100 0 100 100 0 100

Cuadrado redondeado: m 0 0 s 100 0 100 100 0 100 c
(c es igual a "p 0 0 100 0 100 100" en este caso)

Circulo (casi): m 50 0 b 100 0 100 100 50 100 b 0 100 0 0 50 0
(Noten que la segunda **b** es opcional aquí)

Apéndice B: Codificado de fuentes/imágenes incrustadas

El incrustamiento de fuentes e imágenes de SSA es una forma de UUEncoding.

Se toma el archivo binario, de tres en tres bytes a la vez, y se convierten los 24 bits en números de 6 bits. Se le suma 33 a cada uno de esos números, y el carácter ASCII correspondiente para el número se escribe en el archivo script.

El offset de 33 significa que no pueden aparecer caracteres en minúsculas en la salida codificada, y esta es la razón por la que las líneas de "nombre de archivo" están siempre en minúscula.

Cada línea de un archivo codificado tiene 80 caracteres de longitud, excepto la última que puede ser más corta.

Si la longitud del archivo a codificar no es exactamente múltiplo de 3, entonces para longitudes de archivo impares, el último byte es multiplicado por el hexadecimal 100, y los 12 bits más significativos son convertidos a 2 caracteres como antes. Para longitudes de archivos pares, los últimos 2 bytes son multiplicados por 10000 en hexadecimal, y los 18 bits más significativos son convertidos en 3 caracteres como arriba está descrito.

No hay un código de terminación para los archivos encodeados. Si una nueva [section] (sección) comienza en el script, o si otra línea de "nombre de archivo" es encontrada, o el final del script es alcanzado entonces el archivo se considera completo.

Dedicado a Walter Casis.

Dejo el nombre de esta manera dado que se suele encontrar muy seguido en muchos manuales, etc.