



# “授人以鱼，不如授之以渔”

制作 ASS、SUP 特效字幕初级经验分享

文/天朗明

## 写在前面的话

前段时间，一些网友希望我出一个制作 ass 特效字幕和转制 sup 的相关教程，我甚感为难！一是自认为制作水平仅达到一知半解、知其然不知其所以然的初级阶段；二是我采用的 sup 软件在实践中实在谈不上什么技法；三是鉴于前述两点，在下被人吐槽事小，毁人不倦事大，故迟迟不敢动笔。

“授人以鱼，不如授之以渔”。为吸纳更多网友加入特效字幕制作的行列，也为了制作特效字幕的善举在“CMCT 特效字幕分享区”得以普及，真正做到我与人人，人人与我，人人会特效的喜人局面，特在此分享一些制作 ass、sup 特效字幕的心得体会。由于水平有限，谬误难免，欢迎大家积极切入商榷、探讨、斧正。

本文不是特效字幕制作大全或宝典，不可能涵盖与此相关的所有范畴和所有细节。除了介绍制作 ass、sup 的一些基础知识、方法和流程外，将更加关注制作过程背后的相关规律，这些规律需要我们去好好地去认识、理解和把握；个人认为，制作背后的规律性认知远超过了当下网络上盛传的相关知识、教程和诸如“手把手教你□□□□□”帖子。在互联网的今天，你可以轻易获取知识及其关联手段，而规律性认知则需要你通过认真思考、仔细推敲和反复实践来获取。我们在实际制作过程中是否存在一些认识上的误区？是否存在一些理解方面的偏差？这包括，某网友为什么要采用这种技法制作片名？此技法的长处与不足在那里？片名呈现出来的主客观效果如何？我的方法最后呈现的结果与之相比的优势与劣势？为什么我使用某网友特效字幕时总是错位……这可能需要我们花些时间来重新审视自己。

本文主要内容大致分为两大部分：第一部分讲如何制作 ass 特效字幕，包括基础环节、进阶环节和简单图形制作。第二部分介绍如何转制 sup 特效字幕，包括转制方法和注意事项。之所以分为两大部分只是谋篇布局的需要，相互之间会有交集，我中有你，你中有我，大家可留意揣摩。



## 如何制作 ASS 特效字幕

### 一、基础环节

#### (一) 特效制作软件

工欲善其事，必先利其器。时下，制作 ass 特效字幕的软件大概有 SrtEdit、“时间机器”搭配 Popsb、绘声绘影等。下面我做一些主观评价，仅供参考。

前文提到的三款软件各有所长。“时间机器”搭配 Popsb，功能较为强大，但稍显冗肿，且似乎不易掌握代码。绘声绘影，顾名思义，在声、影制作方面功能强大，但在特效字幕制作的内容和形式方面似乎稍逊一筹。而 SrtEdit 安装体积较小、操作简单、易上手；除制作特效功能外，其它功能在日常调整 SRT 字幕、双语字幕时非常方便快捷，而一些基本特效制作不需要手工录入代码，因为这个软件是如此“傻瓜”。SrtEdit 在制作特效字幕方面而言，由表面观之，它的功能似乎并不强大，但它的“强大”之处在于，几乎能与 ASS 的所有特效代码兼容，尽管这种兼容有时会带来一些尴尬（在后文会提及）。综合前述，我诚意向一些初级爱好者推荐使用 SrtEdit，千万别小看了这个初级推荐，只要你掌握软件的七、八成功力，加上 ass 代码大全辅助，足让你在 CMCT 特效字幕区扬名立万、傲视群雄了！我最喜欢的一句口头禅：难者不会，会者不难，其实制作特效字幕并不难，只要你认真通读拙文并去思考，只要你有充足的时间和精力即可。接下来，我将主要围绕 SrtEdit 2012 6.3 来展开叙述。

#### (二) 播放参照软件

众所周知，在制作特效字幕过程中，除了用 SrtEdit 的特效预览窗口外（别的软件亦有预览窗口），我们仍然需要反复调用播放软件来观察制作效果，并不断调整、修正之。这就涉及到一个非常非常关键的问题：

**你制作特效字幕时，选用何种播放软件作为参照？**

关于这个问题，我亦和无聊老生等网友探讨过，现在就展开梳理一下。为什么总会有网友发出这样的疑问，我刚下载的 ass 特效字幕字体错位、字体变大？个人认为，除了使用者的电脑未安装相应字体或播放软件设置欠妥之外，**使用者的播放软件有别于制作者的制作播放参照软件是其根本原因之一；另一个重要原因就是不同的制作者选用了不同的 ass 制作软件，这种不同造成最后呈现的图像“标准”异同，此“标准”指的是特效方位、字体字号，而非分辨率。**然而，异同也并无不可，不至于让人绝望，经过我反复摸索，发现一些例外，留待后文详细说明。

行文至此，我需要借此纠正一种比较典型的错误认知：很多网友会纠结 ass 或 sup 特效字幕是 720p 还是 1080p。出现这种认知也不奇怪。一是各大论坛特效字幕分享区内的主帖标题，不出意外，



均会冠以：中文片名+英文片名+影片年份+1080p+版本+特效字幕文本种类或格式。这种叙述方式日久天长自然就形成了一种思维定式，一部分网友会认为 ass 特效字幕确实有两种分辨率的区分。二是有 ass 制作软件确有分辨率选项（如 Aegisub），所以制作者或发布者称 1080p 特效字幕的逻辑也成立。但事实上，sup 由若干图像组成，ass 特效却是由代码构成，其本身并不能产生分辨率图像，它产生的是方位、字体字号、颜色等特殊效果，实质上与分辨率没有一毛钱关系。请让我的亲身经历来说明这个问题吧。前段时间，一开始我下载了 720p《被解放的姜戈》，并据此用 SrtEdit 制作了特效字幕。不出意外，你基本上会认为这就是所谓的 720p 版特效字幕吧！然而，几天之后，市面上出现了 1080p《姜戈》，出于对此片的喜爱，洗版就成了自然而然的事情，原先制作所谓的 720p 版特效字幕用在 1080p 的片源上竟也分毫不差，完美呈现。即便是之前转制的《姜戈》sup 亦然（关于 sup 分辨率将在后文论述）这样的例子我亲身经历多次。说实话，根据我制作或二次加工的 ass、sup 特效字幕的实战经验，我从来就未考虑过字幕分辨率问题，我考虑的只是片源版本之异同（时长、剪辑因素）。

这说明了什么问题？你只需要记住一点就够了，**如果用 SrtEdit 制作的 ass 特效并由此转制成 sup 特效字幕，犹如音轨区发布的国语音轨，只要你的片源版本与字幕版本相同（如加长版、剧场版、导演剪辑版、德国版俄罗斯版高丽棒子版等等），无所谓 720p 或 1080p，一律通吃。**原因：用 SrtEdit 制作特效，软件本身并无 720p 或 1080p 分辨率选项。

让我们再回到播放参照软件的话题。**播放参照软件的选择还会导致后期无法转制成 sup 字幕的结果，这种“无法”指的是转出来的 sup 字体特效错位。因为，你的 ass 特效已经“错位”在先，转制 sup 只是前者的延续罢了。**除非你花大本钱——整合、调整摆放位置，加上由于各自使用的软件不同，所以，几乎要花掉你另外制作一部特效字幕一半以上时间。那么，特效制作者们选用什么播放软件作为参照呢？据我了解，使用普通播放器如 QQ 影音、迅雷看看和射手播放器有之，使用较高端的如 PotPlayer、kmplayer 有之，甚至使用 TMT5、PDVD 的也有之。而笔者目前使用的参照为 PotPlayer，至少，**以 Pot 为制作参照，只要设置得当（勿勾选“字幕显示在画面内侧”），转制 sup 绝不会出现错位，**这是不是就说明了以 Pot 为制作特效的播放参照软件，就暗合蓝光标准的 sup 规格呢？我期望有网友能进一步确立或推翻此论断。至于其他播放软件，除了试过 KMP 之外（sup 显示字号偏小），我未试过，不敢妄言。

前文提到使用者的播放软件有别于制作者的制作播放参照软件是造成播放错位的重要原因之一；同时，选用“非标准”播放参照软件制作亦是造成后期转 sup 错位的原因之一。实际上，制作软件也好，播放参照软件也罢，并没有一个所谓的标准。所以，在无聊老生发布《速度与激情 6》ass 之前，我是无福消受他老人家的力作，这令我十分沮丧，要不然就是对他的 ass 动大手术，然后一边儿偷着



享用，但消耗的成本太大了，还不如我重新制作。据权威报道，无聊老生一般选用播放器 QQ 影音、迅雷看看和射手播放器为参照软件（呵呵，他老人家真是一个杂家）。但随着无聊老生的《速 6》ass 发布之后，则出现了例外，这也是我无意之中的偶然发现，说明本人对 POT 软件的设置还是不甚了了，尽管使用该软件好几年了，惭愧！原因很简单，改变 POT 字幕设置，就可用 POT 完美呈现无聊老生等人的特效了：

图 1 为 POT 字幕设置（针对无聊老生和其他制作者而言）

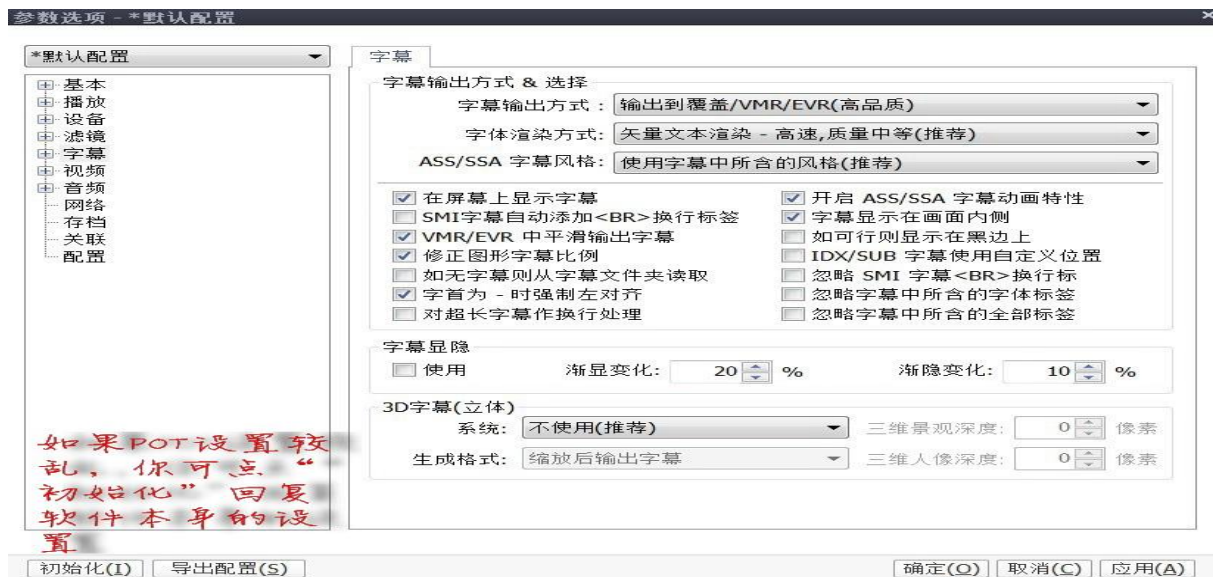


图 2 为未设置前截图（非正常）



图 3 为设置后截图（正常）







除软件本身已有的选项和勾选“开启 ASS/SSA 动画特性”外，还必须要勾选“字幕显示在画面内侧”，事情就是如此简单。不过，我在播放自己或另外一些网友的特效字幕时，我还是会去掉勾选“字幕显示在画面内侧”，否则会错位。

但是但是，问题只是解决了一半，因 ass 仅仅局限于电脑播放，想把老生的 ass 转 sup 还是不行（以便高清播放机使用），原因前文已有叙述，在此不重复。

综前所述，提醒朋友们，当你下载的 ass 在播放中出现错位状况时，除检查片源版本（指时长）和电脑字体安装外，也要检查你的播放器设置，多尝试里面的字幕功能，或干脆用别的播放器试试。这绝不是什么 720/1080p 字幕造成的结果。

本来第一部分基础环节第二小节行文已结束，我偶尔又看到 pqzm777 版主在一个帖子上的点评：“老生的字幕，大多是用切黑边视频做的，转 sup 发布，估计老生以后做字幕都得改成 16:9 比例做”，而无聊老生对我私底下也表示过：“很多时候使用的不是 CMCT 的标准 720P 片源，而是 NORM 的裁黑边版，所以在这里发布总有人说不匹配”。yyyy381 网友回帖说：“字幕错位有时候与所下电影的尺寸有关，如果是根据 1280×536 的电影来制作的字幕，而你下载的电影是 cmct 版的 1280\*720，那就会有错位了”。此时，我突感意犹未尽，有必要再就这个问题做些厘清说明，不妥之处，敬请 pqzm777 版主、老生和 yyyy381 斧正。

我们俗称的裁掉黑边版，一般而言，制作压片者仍然会保持影片原始像素比例；只要影片原始像素比例存在，那就不会影响制作特效字幕的方位，影响的因素我前面已有过论述，不重复。

除非是那种为了去黑边强行将画面上下拉长，导致图像变形；或为了满屏效果，将遮幅式宽银幕掐头去尾，在损失边缘画面的前提下，形成满屏，以前一些盗版 DVD 有此现象；我记得曾在某个 3D 高清论坛下载过所谓的满屏《生化危机 4》1080p 约 9G 多，结果发现就是此类“作品”，二话不说，删除之，损失画面的满屏无任何意义。

我早期曾在 CMCT/MiniBD 专区 PT 内站下载过迷你蓝光，主要是贪图里面的特效字幕，我发现这些影片分辨率均为 1920×1080，但影片源分辨率是 1920×800，据我不靠谱的分析，有可能是封装 SUP 特效字幕或迷你蓝光的“标准”导致而成，即把上下黑边均纳入有效画面，这是一种非常例外的情况；而影片的原分辨率并未下降。

yyyy381 网友称 1280×536 与 1280×720 问题，表面上看，他的逻辑成立；同一部电影，版本不同（指上下像素），你制作的特效，当然会有一款是不能匹配的，这与我谈的是两件不同的事。但他忘了一点，出现这种情况，肯定是两个不同版本，如果不是，那就是我前文所描绘的状态。而且，恕我孤陋寡闻，截止目前，我尚未遇到过同一部电影，同一时长、同一剪辑，而 536 与 720 上下像素又



同时出现。此时，我又回忆起一个案，《龙门飞甲》3D版（左右或上下格式 1920×800），最早不是满屏的，后来导演善心大发，亲自剪辑成 3D 满屏版 1920×1080。

## 前文小结

前文对 ass 和 sup 特效做了一些看似似是而非的论述，其主旨不在于它是否准确或严谨，因为这些均可商榷或实践证明，而在于抛砖引玉，以及如何正确认识和把握制作特效字幕背后的客观规律。而且，一些能透过现象看本质的朋友会发现，尽管是基础知识，但实际上为下一步转制 sup 做了一个铺垫。

## （三）制作 ass 特效入门

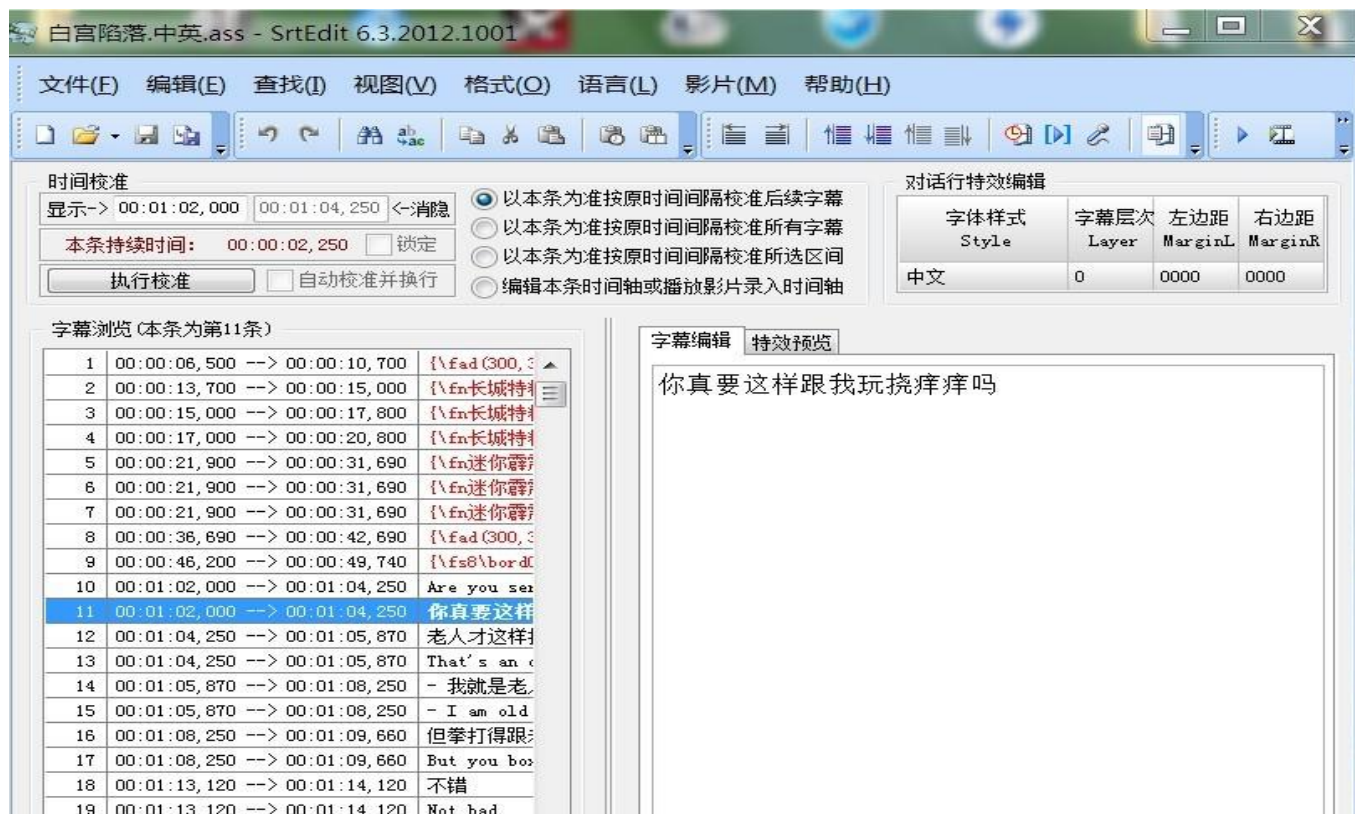
基于到个别完全未涉及过特效字幕的朋友，我将对软件最基本特效操作及关联部分进行介绍，把个人的理解和感悟转化成文字表述实在让我有些力不从心，其它操作忽略。其基本制作流程大致如下：

左右分隔窗口→格式转换→使用空格符→配齐素材→特效制作

### 1、“左右分隔窗口”

为了便于编辑操作，有必要首先对软件界面进行“左右分隔窗口”设置。“视图”→下拉菜单→勾选“左右分隔窗口”，即为图 4 样式。左边框内为“字幕浏览”按钮，右边框内为“字幕编辑”和“特效浏览”按钮。以后再打开软件，均为左右分隔显示样式。当然，也可根据个人习惯，点取消勾选“左右分隔窗口”，恢复上下窗口格式。

图 4 左右分隔窗口界面





## 2、格式转换

如果你手头字幕是 srt 格式（如系 ass，略过此节）。将字幕文件拖放至桌面 SrtEdit 图标打开，“文件”→“另存为(A)”→“保存类型”→ass→“编码”→“Unicode”（或“UTF-8”）。至于为什么选这两个编码之一，主要是相关符号显示要求，因为特效字幕中可能会出现一些特殊符号，如：⬢、★、♪等，详情可百度。保存后即是没有特效的 ASS 字幕；反之，你也可用此软件、此方法将 ass 另存为 srt 格式。

## 3 “使用空格符”

特效字幕的对白部分除双语外一般为单行显示，但有的字幕胚子为双行显示，此操作可很方便将文件中所有双行显示字幕瞬间变成一行显示。方法：在打开的文件画面左边位置，右键“全选”→“格式”→下拉菜单中→“使用空格符”（小勾）→另存→覆盖原文件→再关闭文件→重新打开即可。

## 4、配齐素材

网络流传的字幕一般没有翻译片头片尾和演职人员等，甚至蓝光原盘中英字幕亦是如此。这就需要特效制作者去完善，其来源主要依靠百度、谷歌。可以说，这个环节也是非常花时间精力并令人头痛的地方，除了翻译相关要件外，还要重新制作与之吻合的时间轴。

## 5、特效制作

“格式”→下拉菜单，你只须**关注两大节点**：“**ass 样式编辑**”和“**文本样式编辑**”。你把此两节点弄得七七八八就成功一半。怎么样，SrtEdit 软件制作特效是不是很“傻瓜”呢？！

### ① ass 样式编辑”

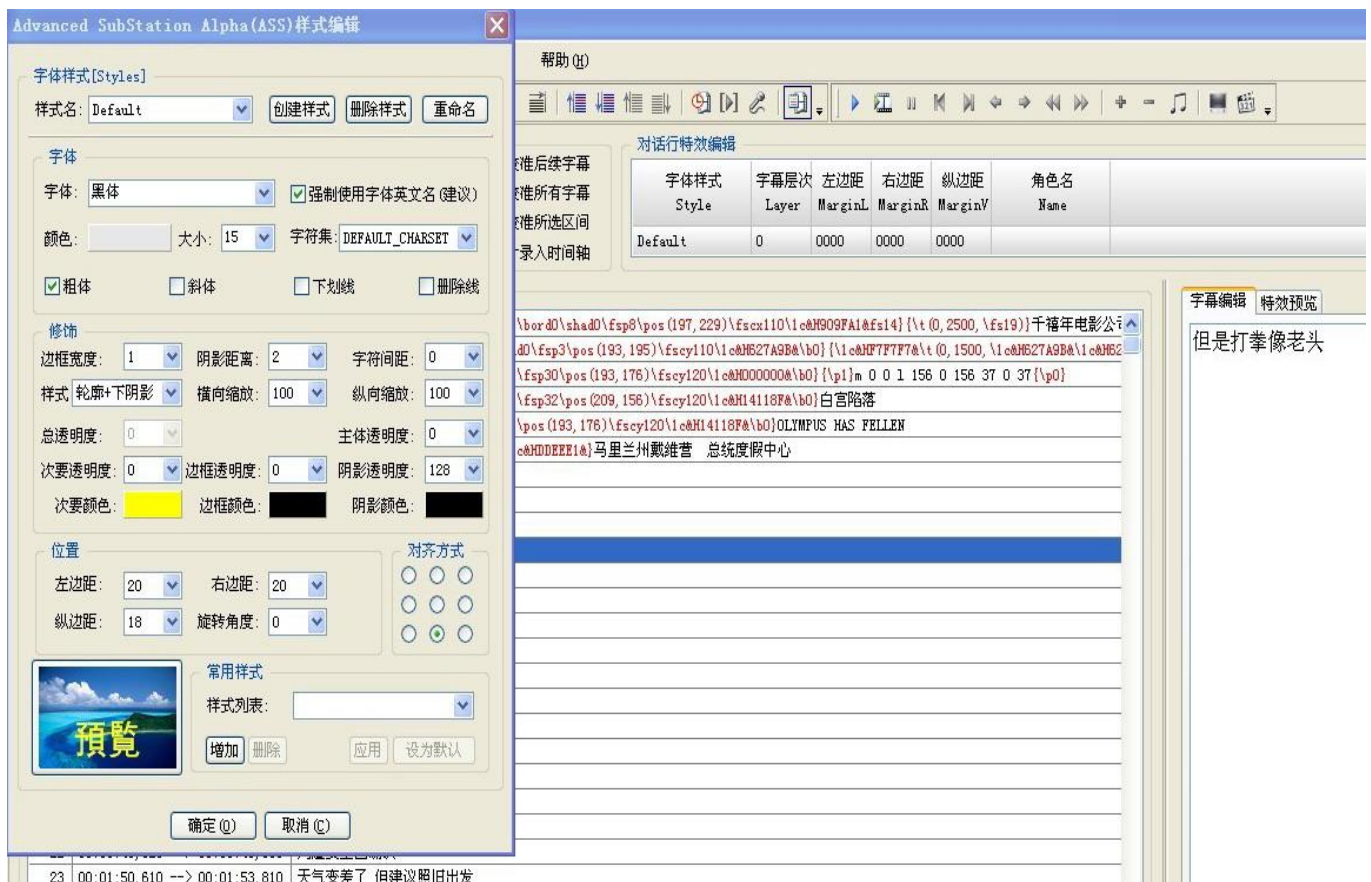
“ass 样式编辑”主要用于整体且固定的位置、字体字号及颜色、边框宽度及颜色、阴影距离及颜色、左右纵边距等。注意，关键词是“整体且固定”5个字，即你选用此功能后，选定文本中的字幕均会按此设置。一般用此制作中文对白、中英文混合对白，而字幕栏并不会出现红色的代码。有的网友在制作中英对白时，用“文本样式编辑”方式（下文将提及），在右边“字幕编辑”框内，分别就中英文本逐一编辑代码，即不停复制、粘贴，这个方法实在是让人苦不堪言，工作量太大了。其实有更好的方法可以变通。

——**编辑中文对白** 鼠标移至左方框内任一栏对白字幕并单击（所选项即变蓝色）→“格式”→“ass 样式编辑”：





图 5 ASS 样式编辑



在 ass 样式编辑框内,可选择相应的输入小框,根据你的喜好和影片画面需要,编辑对白的位置、字体、大小及颜色、粗体、斜体、下划线、间距、横或纵向缩放、边框宽度及颜色、阴影距离及及颜色、左右纵边距等,编辑完成后点“确定”。而此时 ass 文件中所有的字幕栏均会按此进行设置。同时,可通过界面右边的“特效预览”窗口和播放参照软件进行反复比对、调整。

——编辑中英对白 可先在 ass 样式编辑框内创建“样式名”,如“中文对白”;确定中文字幕效果后,在“文件”中选择“追加字幕文件”,单独追加一条时间轴与中文字幕时间轴相吻合的 ass 英文字幕。追加前,先处理单独的无特效的 ass 英文字幕,鼠标移至左方框内任一栏英文对白并单击(所选项即变蓝色)→“格式”→“ass 样式编辑”,在 ass 样式编辑框内创建“样式名”,如“英文对白”;粗步设定英文字幕的效果(追加后再细调)。接着追加之前处理过的 ass 英文对白,一定要选“保留原时间轴”,确定后窗口会显示两条一样时间轴的中、英字幕(因为系追加,英文字幕会显示在最下方)。然后,可分别调试两种对白的方位(不会相互影响),直至完美呈现两种组合。图 5—1 至 3 为《白宫陷落》ass。这是应一个网友的请求,我在之前我发布过的中文特效基础上加工而成的中英双语字幕,而那条英文字幕就是事后追加的,在成型之后,我选择了“按时间轴排序”,就成了现在的窗口画面。



图 5—1 英文字幕的设置情况

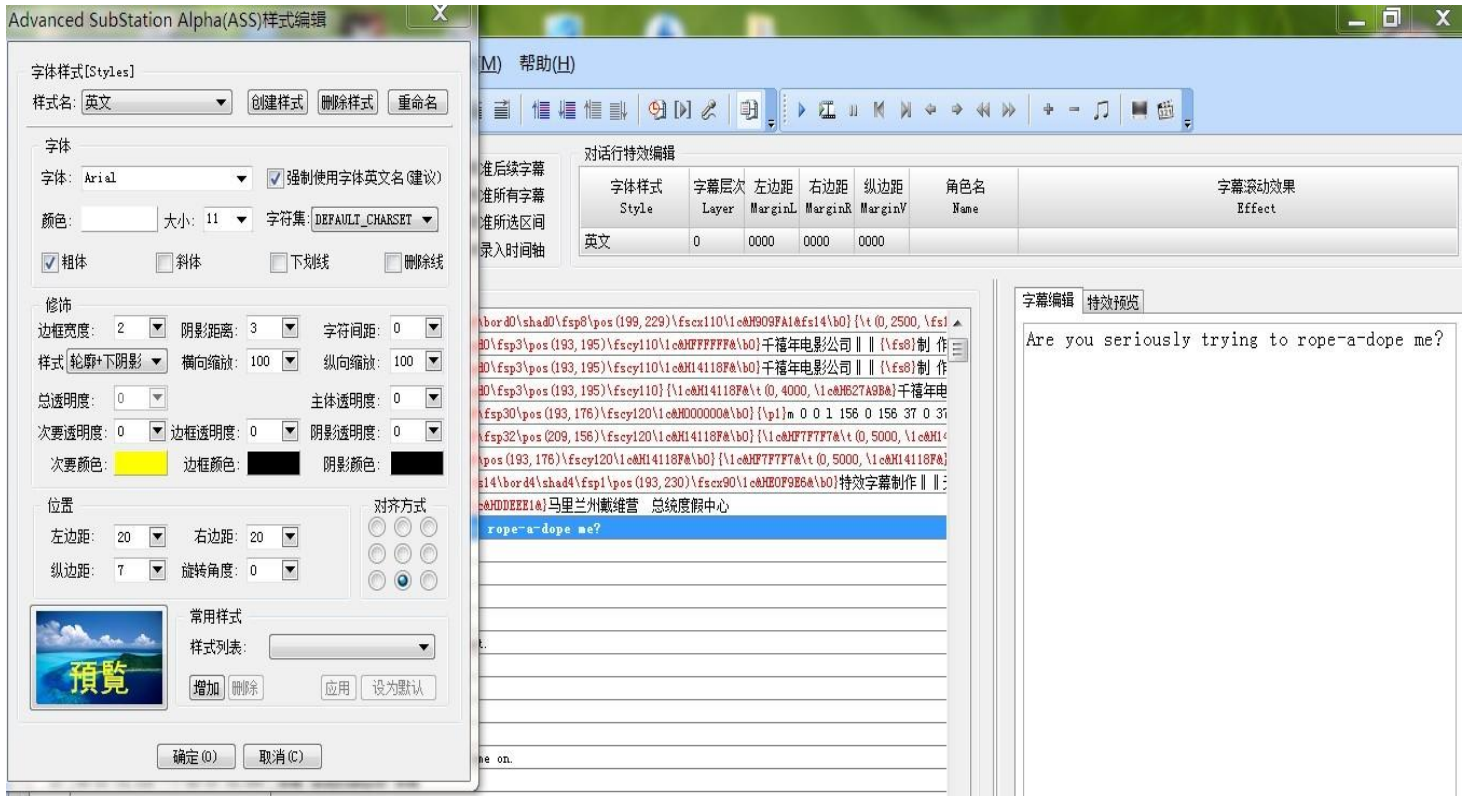


图 5—2 中文字幕的设置情况

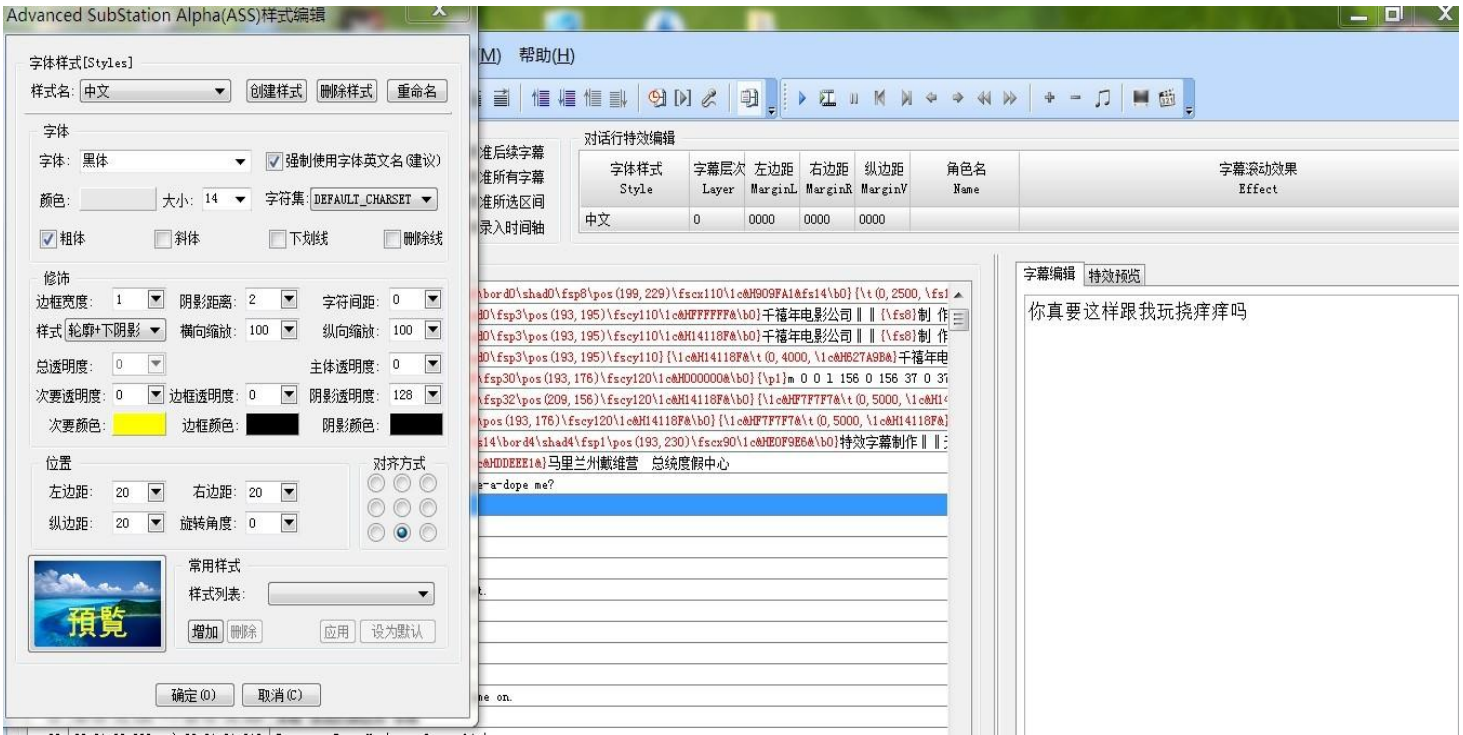




图 5-3 呈现的双语效果



此时，可能会有朋友会问：字幕胚子本身是中英字幕，譬如 A 字幕，两种文字混在一起，用“ass 样式编辑”如何处理？我建议：用 SrtEdit 软件“语言”选项→“双语字幕处理”→“清空所选各条外文行”。如清空所有外文，“另存”为 A1 的中文字幕；再次在 A 字幕中清空所有中文，“另存”为 A2 英文字幕；此时 A1 和 A2 的时间轴完全是对应的。再用“ASS 样式编辑”分别制作 A1、A2 效果，编辑好后追加 A2 并对双语进行调整。

然而，要是碰上两个中、英字幕的“条数”不一致（如分别为 1500 和 1520 条），怎么办？如果仅是“条数”不一致，但两个字幕的时间轴总体一致就行，仍然可以用上述方法追加字幕；只是有 20 条字幕要么只有中文、没有英文，或反之。在实践中，如城市名、地址等，画面已有硬字幕英文显示，也就无所谓再双语了。

但是，要是碰上两个中、英字幕的“条数”不一致且时间轴（指具体的每一条都有前后误差），那么恭喜你，欢迎加入手工录入中英字幕的大军！

——“位置”调整 字幕窗口原始显示，左边距和右边距：20，一般不用调整它。纵边距：20，表示字幕的上下高度距离，实际上并不需要大幅度调整，根据画面黑边内外需要进行处理，如画面黑边外一般 15—18 均可。

图 6 “ASS 样式编辑”的“位置”调整样式





——吐血经验 制作一个 ass 特效字幕，是先制作对白效果还是片头片名片尾演职人员等其它特效呢？

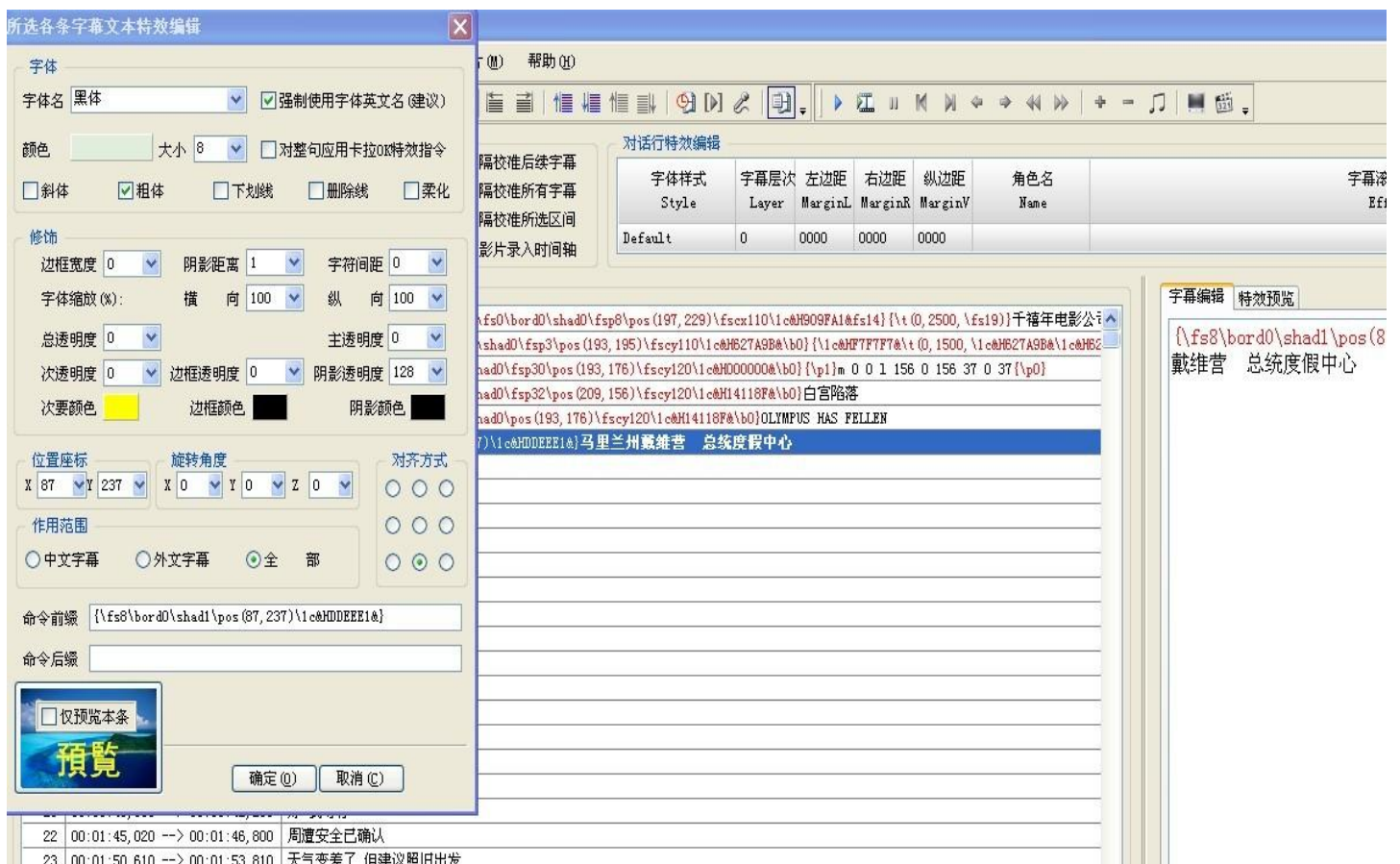
按理没有先后之分。而初学者，往往东一榔头，西一斧子，没有定势，想到哪儿，整到哪儿，我就是这样走过来的。为避免走弯路，个人建议首先制作对白效果，在定稿后，再逐一制作其它特效。这样做的好处是，避免你在后期时制作的对白效果与开始制作的片头片尾演职效果“撞车”（或称“同化”），即个别的、原先定稿的其他特效颜色、字体、字号被对白特效影响了，有的局部竟变成了和对白的颜色或字体一致，但方位却未变。在实践中，我多次遇上此类情况，不得已，又重新检查并调整。所以，在对白定稿后尽量不要再去调整它，以免影响其它特效。

关于“ass 样式编辑”操作的其它规律性认知，将在进阶环节详细介绍。

## ② 文本样式编辑”

如果说“ass 样式编辑”选项面对的是一个“整体”或“局部的整体”，那么，“文本样式编辑”选项面对的是单独的“个体”，即针对每一条单独的特效字幕进行创意设置（包含片头片名片尾演职人事及特定场景等）。而经“文本样式编辑”处理过的“个体”特效将会覆盖之前“ass 样式编辑”处理过的“整体”之中的“个体”对白特效。

图 7 “所选各条字幕文本特效编辑”







从图中可以看出，“文本样式编辑”的选项除了“位置坐标”、“旋转角度”、“命令前缀”、“命令后缀”与“ass 样式编辑”的选项不同之外，其它设置均一样。其中：

图8 “位置坐标”和“旋转角度”



### ——“位置坐标”

X: 0—384 可选数字，表示字幕或图形符号左右方向的距离；0 处于画面的最左边，384 处于画面的最右边，居中时一般可选 195。

Y: 0—288 可选数字，表示字幕或图形符号上下方向的距离；0 处于画面的最上边，288 处于画面的最下边，一般居中可选 150。

### ——“旋转角度”

X: 0—360 可选数字。0—70 表示字幕或图形符号从两边向中间变形倾斜并同时向后倾斜，而区间值不同，则形态不一样；约 100—180 表示倒立且中间向两边并向后变形倾斜，直至纯正倒立；约 190—360 表示倒立且由中间向两边变形倾斜、并逐渐恢复正常。

Y: 0—360 可选数字。0—85 表示字幕或图形符号由左向右转、倾斜及变形，直到转至 45 度；约 90—250 转向背面；约 260—360 逐渐转向正常。

Z: 0—360 可选数字。此旋转日常用的较多，不同的数字可令字幕或图形符号呈现出左高右低（或倒立时）、左低右高（或倒立时）的形态。

**说明：**上述“旋转角度”的文字表述和相关数字并不准确，仅供参考。初学者可在实践中多去尝试、摸索，根据画面，修正数据。

### ——“对齐方式”

图9 “对齐方式”



这在制作演职员表特效时较常用的一种选择，它表示在一条字幕栏里，两排及以上的文字或图形符号的强制性对齐方式；通俗地讲，即左对齐或右对齐。如从上往下数，勾选第三排左边第一个选项，表示全部显示靠左；而勾选第三排右边第一个选项，表示全部显示靠右；正常情况下，按图 10 勾选，表示居中。那么，第一、二排选项的逻辑与第三排一样，它是用于位置坐标数字无法满足时的备选方

案（一般较少采用）。

到目前为止，我们并未主动涉及到 **ass 代码**（手工输入代码），右边框内出现的代码是 SrtEdit 通过我们的点击操作植入的，也就是说，现阶段我们无须在理解 ASS 代码及其含义的前提下，即可制作静态的 **ass 特效字幕**了！待静态特效操作较为熟练时，即可利用 ass 代码大全制作动态效果了。怎么样，现在初步有了一种成就感吧？！话说回来，我们即便是只掌握了静态特效(因不熟悉 ass 代码)，但仍然也可以制作出“动态”效果。

譬如：根据影片剧情画面需要，将原来制作的一条静态特效，在有效的时间范围内（一般为几秒钟），将之折分成 N 条（含时间轴），再分别对这几条字幕的坐标、颜色、字体字号进行组合，而几条时间轴又全部纹丝不差的贯通在一起，播放时自然会产生动态效果。这就是举一反三，广大爱好者可多多揣摩一下，还有其它方法也可以形成动态效果。

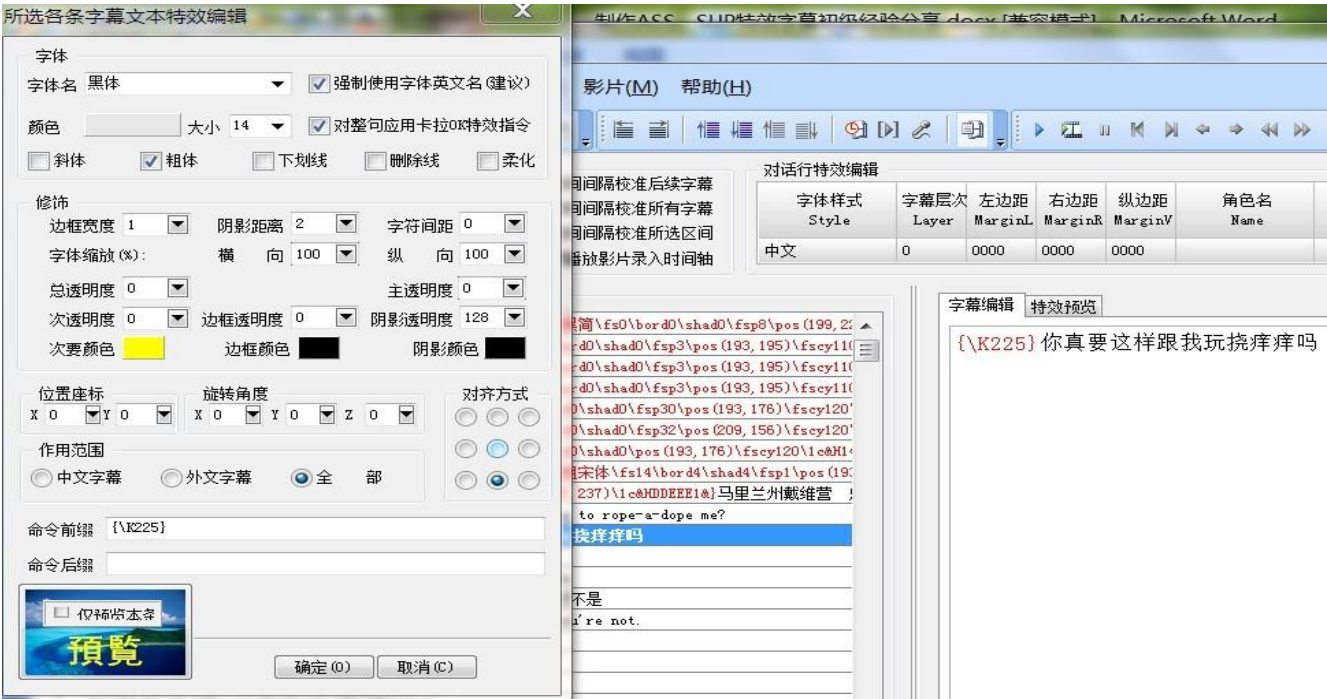
**前文小结**

以上就是制作 ass 特效字幕的一些基础知识和简单入门，归根结底为一个核心：**ass 样式编辑”**选项应对对白特效，用“**文本样式编辑”**选项应对除对白以外的所有特效。

在本节结束之际，我欣喜地看到一些网友的点评也好、回帖也罢，其中不乏真知灼见，让本人增长了知识，谨致以十二万分的谢意！

- 二、进阶环节
- (一)软件自带动态特效（计两种）
- 1、“对整句应用卡拉 OK 特效指令”

图 10 “对整句应用卡拉 OK 特效指令”





“格式”→下拉菜单→“文本样式编辑”→“对整句应用卡拉 OK 特效指令”，它是“文本样式编辑”选项内唯一的软件自带动态特效指令，不需要手工录入 ass 代码。当勾选“对整句应用卡拉 OK 特效指令”并“确定”后，在框内下方“命令前缀”就出现了 ass 代码，如图 10 所示的黑色{\K250}，截图右边字幕前缀的{\K250}。须记住一点：**在右边框内，规范的 ASS 代码都为红色，如果为黑色，即是错误，将不能按你的意愿产生特效。**这并非你手工录入，而是操作软件后产生，与手工录入的感觉不一样，它是“自动”的！以我目前对这个软件的认知，SrtEdit 本身能产生的动态特效，除了现在介绍的这一选项，尚余另一种选项，在后文将予以介绍，它们都不需要手工录入代码。

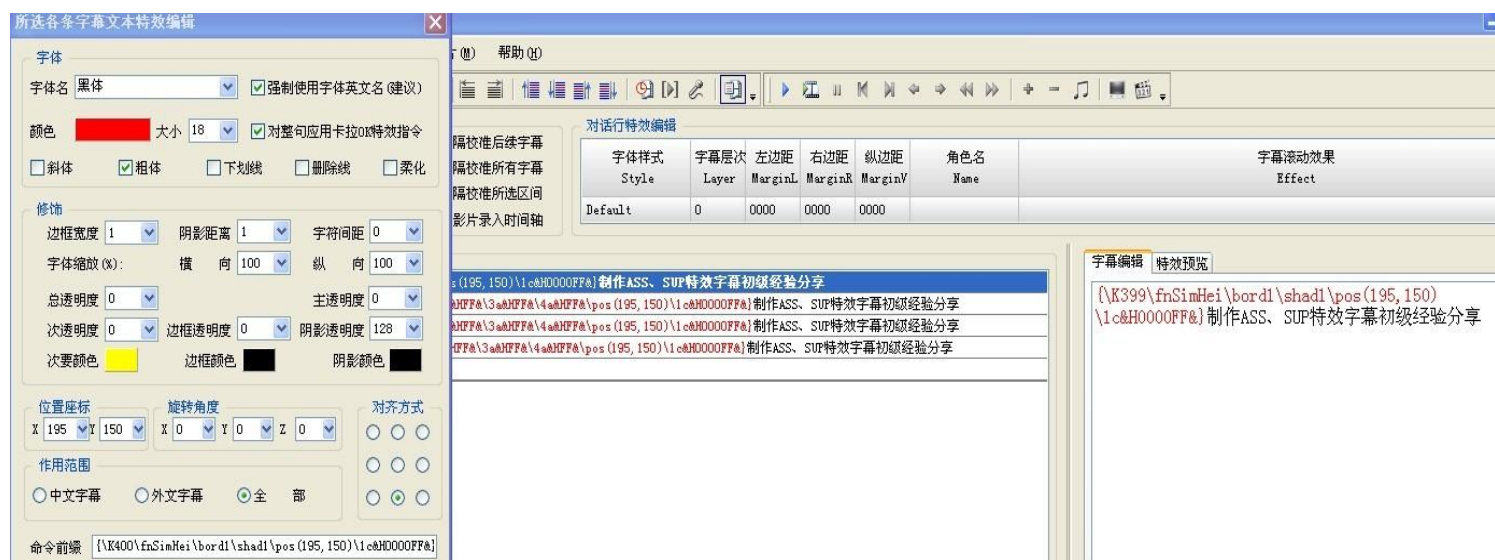
较少有人用这个功能做卡拉 OK，多数人用此功能变异为电影打字机，即哗哗拍拍、逐一打出字的效果，一般用于演职人员、城市及地址特效，由于此功能为常用，我详细介绍一下。

在对字幕进行设置后再勾选“对整句应用卡拉 OK 特效指令”，即在右边框内出现如下代码：

**{\K399\fnSimHei\bord1\shad1\pos(195,150)\lc&H0000FF&}制作 ASS、SUP 特效字幕初级经验分享。**

其中，\K399即为卡拉OK的代码。

图11-1



你可将上述红色文字加代码复制粘到软件的右框内，设定一个4秒钟时间轴，点“特效预览”，切身感受一下，如图11-2所示：

图11-2为正常的卡拉OK预览效果







而用于用于演职人员、城市及地址特效在制作上与卡拉 OK 的效果上稍有区别，在图 11-3 内左边的“次透明度”、“边框透明度”、“阴影透明度”全部录入数据 255，这表示卡拉 OK 的底色、边框和阴影色全为透明，变异成图 11-4 的电影打字效果。只要设置这种效果，对“边框宽度”、“阴影距离”、“次要颜色”、“边框颜色”和“阴影颜色”的设置均无效。

图 11-3 电影打字效果设置

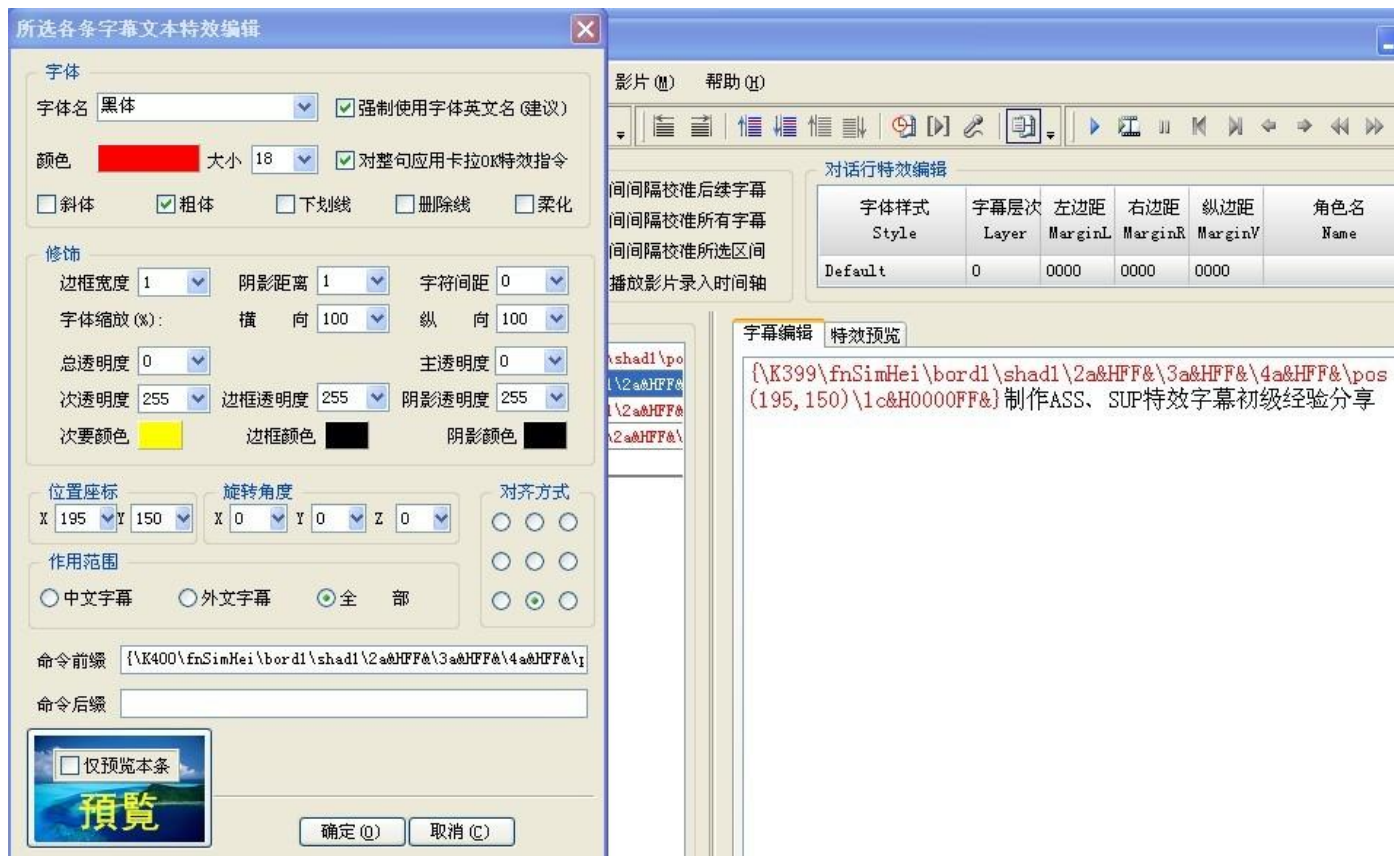


图 11-4 电影打字效果（无底色等）



你还可以对打字的效果进行快慢设计，设计方法就是：直接在右框内修改\K399 数字。

数字越大，速度越慢，时间轴设置 4 秒；如：

{\K499\fnSimHei\bord1\shad1\2a&HFF&\3a&HFF&\4a&HFF&\pos(195,150)\1c&H0000FF&} 制作ass、sup特效字幕初级经验分享

数字越小，速度越快，时间轴设置4秒；如：

{\K100\fnSimHei\bord1\shad1\2a&HFF&\3a&HFF&\4a&HFF&\pos(195,150)\1c&H0000FF&} 制作ass、

sup特效字幕初级经验分享

你可以复制上述代码并文字到软件中切身感受一下。须注意的两点，一是除数字多少与快慢有关外，与本条字幕的时长也有关联。二是如在“文本样式编辑”修改其它设置，手工修改的\K100数字即会恢复到之前\K399状态。

接下来再介绍设置两行及以上的打字机字幕。在未添加特效时，字幕排列如下：

授人以鱼  
不如授之以渔  
制作ASS、SUP特效字幕初级经验分享

为了左对齐（否则原始设置为居中），按前文所讲的点“对齐方式”从上往下第三排第一个勾选，并点“对整句应用卡拉OK特效指令”，右边框内自行产生代码。

图11-5为三行字打字机字幕

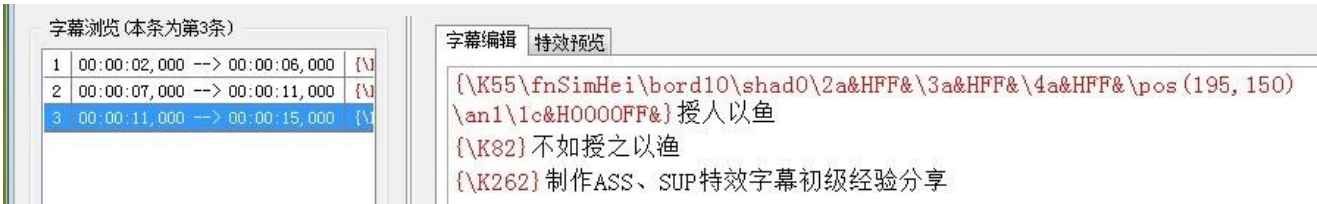


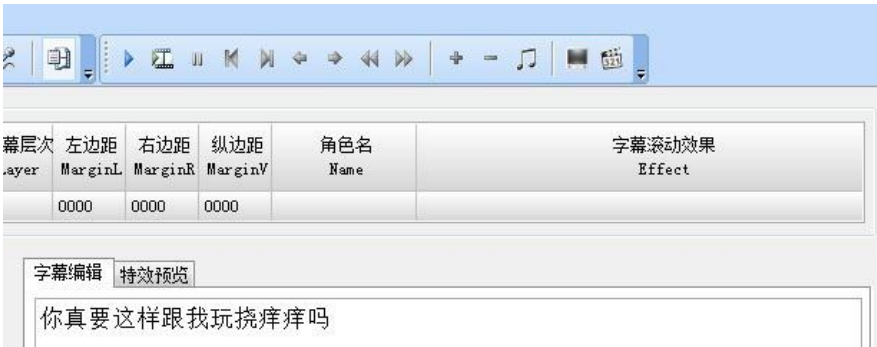
图 11-6 为三行字打字机字幕特效效果



代码及字幕如下：  
{\K55\fnSimHei\bord10\shad0\2a&HFF&\3a&HFF&\4a&HFF&\pos(195,150)\an1\lc&H0000FF&}授人以鱼  
{\K82}不如授之以渔  
{\K262}制作ASS、SUP特效字幕初级经验分享

其中，K55、K82、K262 是软件根据本条字幕 4 秒时长自动生成，它的打字速度是均衡的，你可根据剧情和画面需要，对前述三组数字进行调整，使之按你的意愿进行快慢设置。

2、“字幕滚动效果” 图 12-1 “字幕滚动效果”

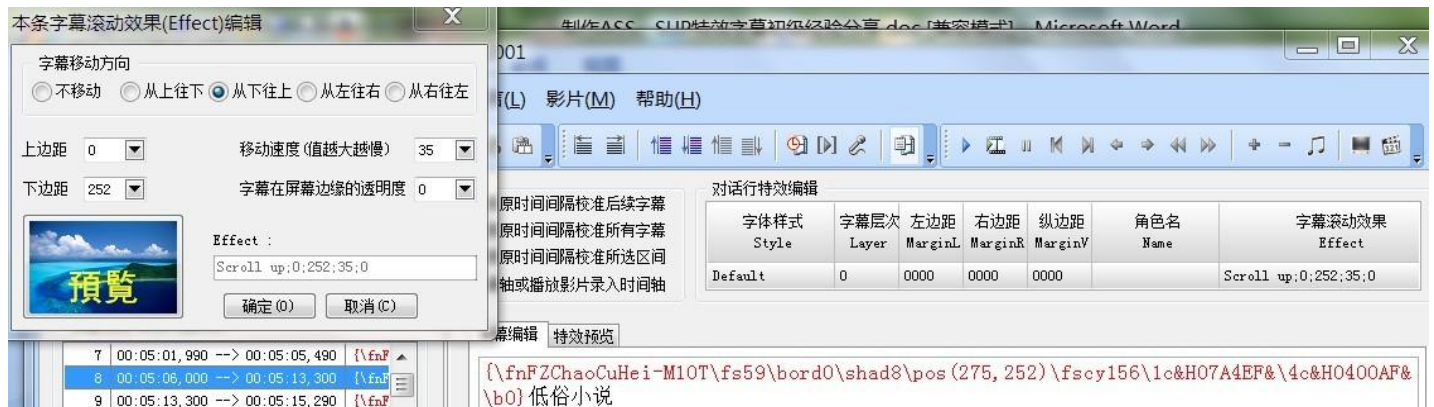




这是软件本身自带的另一个动态特效选项，也不需要手工录入 ASS 代码。当选定某条字幕后，按上图点击“字幕滚动效果”，出现“本条字幕滚动效果编辑”，你可以按图如示，根据需要进行相关设置，点确定后，播放即产生四种滚动的动态效果。

以我发布过的《低俗小说》为例：

图 12-2 “本条字幕滚动效果编辑”



框内设置：“上边距”：0，表示字幕滚动至最上方的结束位置；“下边距”：252，表示从下端往上滚动的启动位置；“移动速度”：35（值越大越慢）

`{\fnFZChaoCuHei-M10T\fs59\bord0\shad8\pos(275,252)\fscy156\lc&H07A4EF&\4c&H0400AF&\b0}低俗小说`

图 12-3 “本条字幕滚动效果编辑”浏览图（从下往上升起）



可直接复制上面的《低俗小说》红色代码+文字+7 秒时间轴到软件内感受一下。从上往下、从左至右或反之之均可按上面的方法设置，请自行实践。

还有一种方法亦可达到此种效果，需要你手工输入 ASS 代码来达成，将在后文提及。

## （二）ass 代码

ass 代码看似复杂，其实它的每一个符号都有其含义，要想熟练制作特效，还是有必要了解一些常用的代码。前文已述，SrtEdit 的“ass 样式编辑”在被操作后并不会在界面右边框内生成红色代码；而“文本特效编辑”选项在被操作后会自行产生 ass 代码，但只有两种动态效果选项；而另一些





动态效果则需要从 ass 代码表上获取。记住一点：这些代码无须死记，理解后直接从代码表内复制到右面的框内进行编辑即可。

### 1、SrtEdit 自带 ASS 代码的含义（“文本特效编辑”）

{ }：此括弧是 ass 代码生效的根本保证，所谓括号，就是它必须将 ass 代码装在里面（强制空格和空行符除外），否则无效，切记。

\：斜线为每组代码的分隔符号，你绝对离不开它，切记。

\fn：此为所选字体的前缀代码，它出现在所选字体的前面，如：\fn 经典特黑简

\pos(197,229)：此为字幕或图形的方位代码，197 表示左右方位，229 表示上下方位。

\bord2：字体边框宽度，数值越大，边框越大，反之越小；0 为无边框。

\shad3：字体阴影距离，数值越大，阴影越大，反之越小；0 为无阴影。

\fsp4：字符间距，数值越大，间距越大，反之越小；0 为正常间距。

\fs13：字体大小，数值越大，字号越大，反之越小。

\fscy110：字体纵向变形增大或减小，数值越大，变形越大，反之越小；100 为正常。

\fscx120：字体横向变形增大或减小，数值越大，变形越大，反之越小；100 为正常。

\b0：出现此代码，则去掉字体粗体；未出现，则字体为粗体。

\i1：出现此代码，字体为斜体。

\K：卡拉 OK 代码

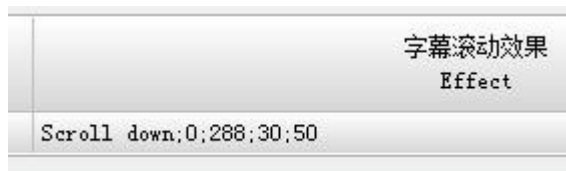
\1c&H0000FF&：颜色代码，这个不需要你具体去理解它，字母+数字之不同构成不同的颜色；出现的\1、\2、\3、\4，这种斜线加数字分别表示为字体颜色、次要颜色、边框颜色、阴影颜色的编号。

以上就是 SrtEdit 经操作后“自动”产生的所有 ass 代码；当然，你也可以在窗口右边进行手工编辑。提醒一点，在操作“字幕滚动字幕”后不会出现红色代码，但会在“字幕滚动字幕”按钮下方出现一些设置数据，这些数据与“本条字幕滚动效果”的设置一致，如图 13-1\2：

图 13-1



图 13-2





看到这里，相信你已理解我为什么说 SrtEdit 是“傻瓜型”特效字幕制作软件了吧。

## 2、ass 代码大全

详见下载附件

此为 CMCT 转载奉献的《ass 字幕特效代码大全》（以下称《大全》），原作者不详，这部宝典仍高高悬挂在特效字幕分享区的置顶位置，让我等“特迷”顶礼膜拜。遗憾的是，宝典被转载 N 次后，转着转着居然原作者被转木了，这就是网络现实的无奈。对作者的汇集整理，对作者的辛勤付出，我本人致以十二万分的敬意！《大全》可以说是我制作特效前行的指路明灯！尽管对于我们这些初学者而言，它太博大精深，让人有时会退缩，会逃之夭夭……不过，木有关系，我们秉持能搞懂多少算多少心态，学会三招五式，同样可闯荡江湖！咬着牙去慢慢敲开宝典的大门。接下来，我仅对宝典中介绍的部分特效代码（因为我也仅了解约 30%），凭我个人的理解和感悟，进行文字描述方面的画蛇添足，为广大初学者解惑。如前文已有介绍或《大全》较易理解之处就不再重复。

或许《ass 字幕特效代码大全》并非针对 SrtEdit 而建立，或者说 SrtEdit 对 ass 代码并非完全“有效”兼容，自然有时会带来一些尴尬。最明显之处就是：你在手工录入和通过“文本样式编辑”自行产生代码并确定了一条特效之后，当你再次利用“文本样式编辑”进行修改并确定，非 SrtEdit 自行产生而原手工录入的部分代码会“消失”。土办法：在修改前，先将设定的手工代码复制粘在随便什么位置放妥（如放在 Word 文档，或放在“向后添加空字幕”处），待“文本样式编辑”修改并确定后，再将手工代码复制粘回原处就可以了，点“特效预览”，新的效果立马可见。

宝典介绍的颜色代码勿须去理解并记录，SrtEdit 会帮你操作后自动生成。

SrtEdit 能够兼容同时嵌套两种及以上 ass 代码。譬如：在由小变大的字体推进中，可加入淡入淡出代码，亦可同时加入渐变颜色代码和移动代码（从左向右、从右向左等），但一定要用斜划线 \ 或 { } 加以分隔。

试举一例：

```
{\fad(1000,1000)\fn华文新魏
\fs14\bord0\shad0\pos(193,176)\fscy120\lc&H14118F&\b0} {\lc&HF7F7F7&\t(0,5000,\lc&H14118F&}{\t(0,2500,\fs19)} 授人以鱼，不如授之以渔
```

上述字幕用了 3 种动态效果，可直接复制到软件界面右边空白字幕编辑栏内后浏览试试（无须设置时间轴），相关说明：

——{\t(0,2500,\fs19)} 此为由小变大代码，即字号从 \fs14 到 \fs19 渐变；\t(0,2500, 为渐变的速度。

——{\lc&HF7F7F7&\t(0,5000,\lc&H14118F&)} 此为颜色渐变代码，即字体颜色从白色、浅咖



啡色到红色渐变过程；\t(0, 5000，为渐变速度。

——\fad(1000, 1000) 此为字体淡入淡出，1000 为入出时间（可根据需要进行设置）。

这 3 种特效都在字幕前标注（命令前缀），没有固定排列的顺序，但会有例外，在实践中可逐步了解。

图 14—1

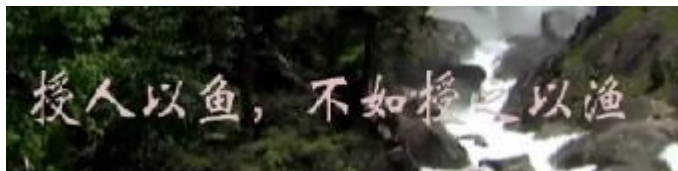


图 14—2



图 14—3



### （三）一条字幕，两行文本以上特效制作

在设计演职人员特效时常常会出现这种情况，如：

`{\fad(300, 300)\fn长城特粗宋体\fs9\fsp1\pos(196, 191)\fscx90\lc&HE0F9E6&\b0}` 导\h\h演

（注：此为空白一行）

`{\fs14} 安东尼·福奎阿 {\r\fn长城特粗宋体\fs9\fsp1\pos(196, 185)\fscx90\lc&HE0F9E6&\b0}`

字幕起初排列如下：

导演

安东尼·福奎阿

先整体制作特效（按“导演”标准），完成后即为：

`{\fn长城特粗宋体\fs9\fsp1\pos(196, 191)\fscx90\lc&HE0F9E6&\b0}` 导演

安东尼·福奎阿

然后用鼠标将“安东尼·福奎阿”进行选项，到“文本特效编辑”进行新的局部设置，这个设置仅针对“安东尼·福奎阿”的，原先设定的“导演”不变，确定后整体即为：





{\fad(300,300)\fn长城特粗宋体\fs9\fsp1\pos(196,191)\fscx90\lc&HE0F9E6&\b0}导\h\h演

{\fs14}安东尼·福奎阿{\r\fn长城特粗宋体\fs9\fsp1\pos(196,185)\fscx90\lc&HE0F9E6&\b0}

并在字体的前面手工录入淡入淡出代码\fad(300,300)即可（见图15—1）。

当你想再用“文本特效编辑”修改这条字幕中的某一项设置时，软件会自动生成两行为同一设置，你得对第二行字幕重复前面的设置。建议直接在窗口右边手工进行修改，如方位、字体字号等。

有的网友在遇到两行文本及以上特效制作时采用拆分方法，即两条同样的时间轴，分别对应相应文本，然后分别进行设置，这样的好处是，修改是互不影响，而修改对于制作者而言是家常便饭。个人认为，两种方法没有高下之分，看你熟练程度，你爱咋咋的。

#### （四）视觉设计与视觉语言

什么是制作特效字幕的视觉语言呢？特效字幕的视觉语言就是表现制作者思想的手段和技巧，是作者根据影片内容和画面的一种特殊发言手段或发言方式。

##### 1、视觉语言

在制作特效字幕过程中，要理性选择字体、字号和颜色（含边框、阴暗颜色和宽度、距离）及位置排列。

俗话说，细节决定成败。就设计制作特效字幕本身而言，选择什么字体、字号和颜色等大有讲究，这些都是视觉语言的基本要素，初学者往往忽略了这一点，或重视不够，这直接影响画面整体效果和美感，原则上宜尽量采用与画面硬字幕相接近的中文字体、字号大小和颜色，不可按个人喜好来选择，否则破坏了画面感，整体效果更无从谈起。毕竟，影片美术设计人员总体上会比你我都更 NB！你必须对原画面心存敬意并善待它。特别是对颜色的处理，尽量做到肉眼难以区分为最高原则。当然，你认为可以掌控画面，自然可以改弦更张，突破常规，甚至利用图形字符推倒重来，采用与硬字幕迥异的字体、字号和颜色，但这需要你非常的谨慎，需要你自身的设计和艺术细胞。总之，要记住一点：中文特效仅仅是绿叶，画面整体呈现的效果才是红花，切不可喧宾夺主。下面，让我们一起赏析几个特效画面：

图 15—1 特效字幕制作：天朗明





图 15-1 看似非常普通的两行字幕，采用的字体字号、颜色、排列方位、纵向变形就非常到位，特别是对字体——长城特粗宋体的选择。我们仔细观察一下英文硬字幕，假设英文有笔划的话，硬字幕的竖向和斜向朝右笔划较粗，而横向和斜向朝左的笔划较细，基本符合这些特征的，在我看来长城特粗宋体是最佳选择，没有之一哈。所有细节的选择达成了最后的结果——整体画面得以维护。说它和原字幕是天生的一对也不会太过分！在自吹自擂一番之后（谁叫我是本文作者呢，哈哈），我介绍一下别的网友的作品。

图 15-2 特效字幕制作: zjuhjp123



图 15-2 也是看似非常普通的两行字幕。一开始，我以为采用图形字符达成，细看之后才发现，原来作者非常聪明地采用迷你简竹节字体，同样没有之一哈，迷你简竹节最终达成与英文硬字幕高度相似的结果。这个字体选择可说是画龙点睛之笔！诚心赞一个！什么是特效？除了扭来扭去、风里来雨里去的动态效果，不显山不露水，能静下心来呈现静止特效之美态和意境，才是真正检验作者审美和制作功底的重要标准！当然，如果非要我在细节上吹毛求屁的话，如公司名称与出品二字之间的行距再做些许调整就更上层楼了！

图 15-3 《白宫陷落》片名本身硬字幕画面





图 15-4 特效字幕制作: 天朗明



图 15-3 片名为无规则翻飞变色。夜幕中, 远处响起英雄史诗般的器乐合奏, 白宫上方的星条旗伴随着战火浓烟, 随风翻滚……如果, 在再创作中即或是增加颜色渐变、闪烁或不同颜色组合, 始终无法还原其风格, 无奈之余只好全部推倒重来, 另起炉灶, 因背景为纯黑色, 故采用图形字符覆盖原有片名, 并选用迷你霹雳体+红黑经典搭配, 形成貌似土崩瓦解的效果, 个人认为挺适合这种“陷落”(图 15-4)。这并非颠覆原片名的艺术效果, 而是一个无奈之举和见仁见智的选择……

## 2、保持留白

留白, 顾名思义, 就是剔除新增特效字幕和影片原硬字幕之后在画面中留下相应的空白。艺术大师们无一例外都是留白的大师, 方寸之地亦显天地之宽。我国宋代有一幅《寒江独钓图》堪称留白经典之作。一叶小舟, 一个渔翁在垂钓, 而画中并没有水的线条和图案, 却让人感到烟波浩渺, 满盘皆水。给人以想象之余地, 这种此处无物胜有物的留白艺术, 营造出一种“透气”的视觉空间, 具有很高的审美价值。留白是一种舍得, 是一种智慧, 更是一种境界……

一时半会未找到比较有说服力的特效实例让大家赏析留白之美, 那就剖析一幅反面例子吧:

图 16 特效字幕制作: 天朗明







图 16 留给观者第一眼印象就是拥挤，叠床架屋，几乎毫无美感可言！作者在制作时为了满足歌词、人物对白必须出现在画面内的要求，以至于歌词与部分演职人员画面有几处方位几乎“撞车”，这更加加重了这种拥挤。尽管作者在字体选择、颜色调适、方位“右对齐”方面做到了该做的。那么，如何进行合适调整呢？必须对歌词出现在画面内这一做法做出“妥协”（放在画面外），将中文演职人员移到画面左边（上下居中），并方位“右对齐”，尽管呈现的效果并非最佳选择（中文特效会挡住人物面孔），但似乎比图 16 稍好一些。大家可多琢磨一下，面对这样的场境，你该如何处理。

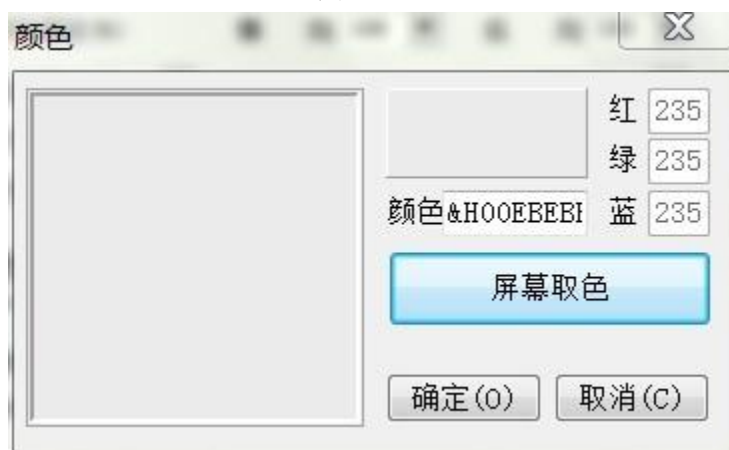
### 3、正确取色

通过前文所述，我们已了解到字幕颜色系视觉语言的基本要素之一。在实践中，为了调准某种色彩，初学者往往要花很长的时间，效果不一定好；甚至观看屏幕角度也影响颜色的准确性。在 SrtEdit 2012 V6.3 里有一功能叫“屏幕取色”，利用此功能可帮助我们十分准确地获得与原画面一样的颜色。

①选定你要调整的某一栏或 N 栏；将 SrtEdit 的屏幕窗口缩小至电脑屏的一半（方便稍后屏幕取色）。

②在“格式”中选“文本特效编辑”，出现“所选各条字幕特效编辑”框，再点击其中的“颜色”小框：

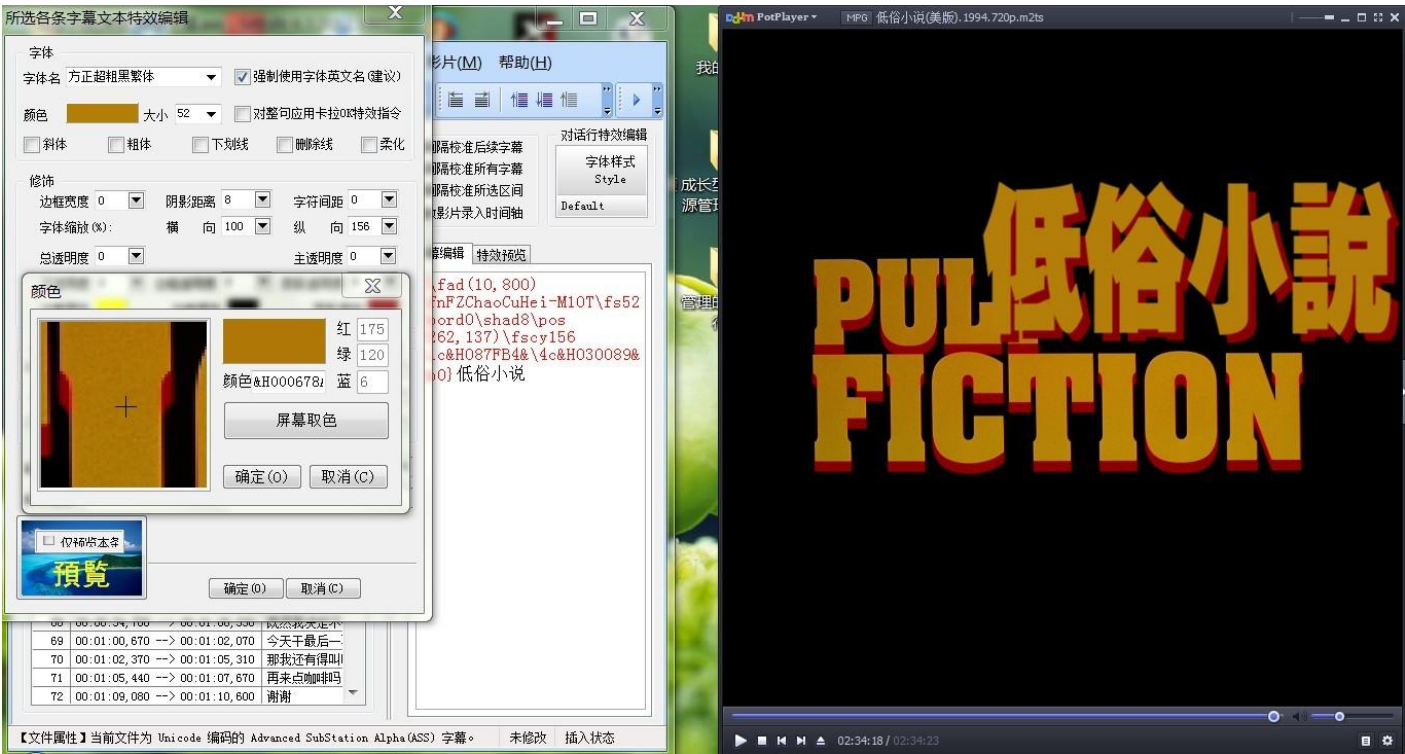
图 17-1



③然后打开你要制作特效的电影文件，在至你需要的位置暂停播放，将屏幕窗口缩小至电脑屏的一半（方便稍后屏幕取色）；此举也可在第 1 条之前完成，这顺序并不重要。

④左键点击“屏幕取色”小框，之后将鼠标移至你影片缩小至一半的窗口，移到你想调整的颜色位置，此时可见左边“颜色”框内有一个小小的黑色十字符号在移动，将数标对准屏幕右边要取色的位置即可；左键点击一次即可完成取色。

图 17—2



⑤点击“屏幕取色”小框左下的“确定”，并点“所选各条字幕特效编辑”框的“确定”，大功告成。





⑥另外，在“ass 样式编辑”功能中亦可按此法操作调色。






屏幕取色，其实就这么简单！

（三）制作简单图形字符

下面介绍的图形字符非 PS 制作（无须借助其它软件），有的软件在制作这些图形时，需要手工去“绘图”，我用两个字评价：麻烦！而用 SrtEdit 只是利用软件本身的兼容形式，将 ass 代码直接复制、粘贴在 SrtEdit 编辑框内，仅手工调整数据就可以达成你期望的图形特效，并且图形字符在嵌入\move(XXX, XXX, XXX, XXX)后可以随意移动，而其它软件似乎无法进行动态的移动。这就是 SrtEdit 软件的“强大”之处。

1、四边形

{\p1}m 0 0 1     {\p0}

代码解构说明：\p1 为激活，\p0 为取消，我未弄清 m 0 0 1 的实际含义，仅知道 m 0 0 的后面 1 是字母[line]而非 1；前述几个代码于 SrtEdit 软件操作而言，我们根本不用去理解它的含义。 为数字，分别对应上下两条边的边长；为数字，分别对应左右两条边的边长；为数字，表示上边线条的右方向下倾斜；为数字，表示左边线条的下方向右倾斜。我们只须有这些数字进行调



整，使之成为具有四条边的多种形态。可以这么说，你只要熟练掌握了四边形图形字符，就足以应对电影中大多数需要制作的特效场景了。我仍然以图15—4为例，此画面由3条同样时间轴的字幕组成，分别对应中、英文和图形（中英亦可整合为一条字幕），详见如下：

### ①图形字符

```
{\pos(193,176)\fscy120\lc&H000000&}{\p1}m 0 0 1 156 0 156 37 0 37{\p0}
```

上面前一个{ }内仅表示此图形所处基本方位和颜色，后一个{ }为图形代码，为标准的长方形。它不需要用SrtEdit操作；156表示上下两条边长，37表示左右两条边长。在制作完②③中、英特效之后，复制粘贴\pos(193,176)\fscy120即可，而\lc&H000000&（黑色代码），可用SrtEdit随便在一条空白字幕中输一个字向“文本特效编辑”索取，然后复制粘贴。

### ②中文特效

```
{\fn迷你霹雳体\fs20\bord0\shad0\fsp32\pos(209,156)\fscy120\lc&H14118F&\b0} 白宫陷落
```

### ③英文特效

```
{\fn迷你霹雳体\fs14\bord0\shad0\pos(193,176)\fscy120\lc&H14118F&\b0} OLYMPUS HAS FELLEN
```

图18—1为3条字幕组合成的特效预览



**切记两点：**一是图形字符可覆盖电影本身和其它特效字幕画面，故3条字幕在SrtEdit中的排列顺序，①必须排上最上面，否则，①图形会全面覆盖②③特效；②、③之间则无排序要求。二是在手工复制粘贴图形代码后，如又进入“文本特效编辑”进行颜色、方位、边框及阴影调整（这是常态），当确定后图形代码将“消失”（前文提及的尴尬）；可采用土办法，将编辑好的图形字符复制粘贴在某处，待搞定颜色或方位代码后，再移回原处。嘿嘿，解决的方法总比问题多！

再例举一条可移动的图形效果，在图形代码前嵌入\move(XXX,XXX,XXX,XXX)，由字幕代码+图形代码和两条同为5—8秒时间轴构成，可直接复制到软件窗口里感受一下：

### ①图形字符





{\move(194, 180, 194, 75)\fnMicrosoft YaHei\fs24\bord0\shad0\fsp40\1c&H0000FF&} {\p1}m 0 0 1 280 0 280 65 0 65 {\p0}

## ②特效字幕

{\move(210, 165, 210, 75)\fnFZKaTong-M19S\fs39\bord0\shad0\fsp40\fsp40\1c&H37251B&} 授人以鱼

图 18—2 动态特效字符



## 2、椭圆形

{\p1}m 0 0 s 100 0 100 100 0 100 c {\p0}

其基本原理基本同四边形一样，100 和 100 分别系上下圆弧边加长或缩短；100 和 100 分别系左右圆弧边；0 为设计椭圆变形的增减速数字，恕我笔拙，实难用文字表述，大家可实际操作尝试一下。

①椭圆特效代码 {\fnSimSun\pos(195, 200)} {\p1}m 0 0 s 100 0 100 100 0 100 c {\p0}

图 18—3 椭圆特效



②变形的椭圆特效代码 {\fnSimSun\pos(195, 200)} {\p1}m 0 0 s 100 0 100 130 0 130 c {\p0}

图 18—4 较圆的特效





注：上图直接将后面相对应的两组 100 改为 130，就几乎接近圆形。

③变形的椭圆特效代码 `{\fnSimSun\pos(195,200)}{\p1}m 0 0 s 100 0 100 100 20 100 c {\p0}`

图 18—5 鸡蛋形特效



注：上图直接将 0 修改为 20。

## 如何转制 SUP 特效字幕

### 一、软件简介

sup 为图形字幕。通俗地讲，sup 是由一张张图片构成，最后呈现在屏幕上的 sup 特效就是不断翻滚的图片而已。如果不是制作蓝光，仅转制成特效字幕 sup，个人认为用 easyavs2bd 0.3.4 和 VerySup 就可以了。下面是我就两款软件做一主观评价，仅供参考。初学者可大胆实验，小心求证；如有误导，概不负责。

easyavs2bd 0.3.4 优势与不足：同一时间轴或前后时间交叉、两条及以上动态特效能有效共显，几乎不会出现显示不全的现象，这是此款软件最大的优势！不足之处有两点：一是内存占用大。我的惠普本本，W7 系统/2G 内存/双核，使用中一般占用 60%左右，但从未出现过死机现象。二是转制时间较长，一般需要 40—60 分钟（根据特效多寡确定），故转制过程中最好不要搞搞阵，打开别的什么程序或软件。

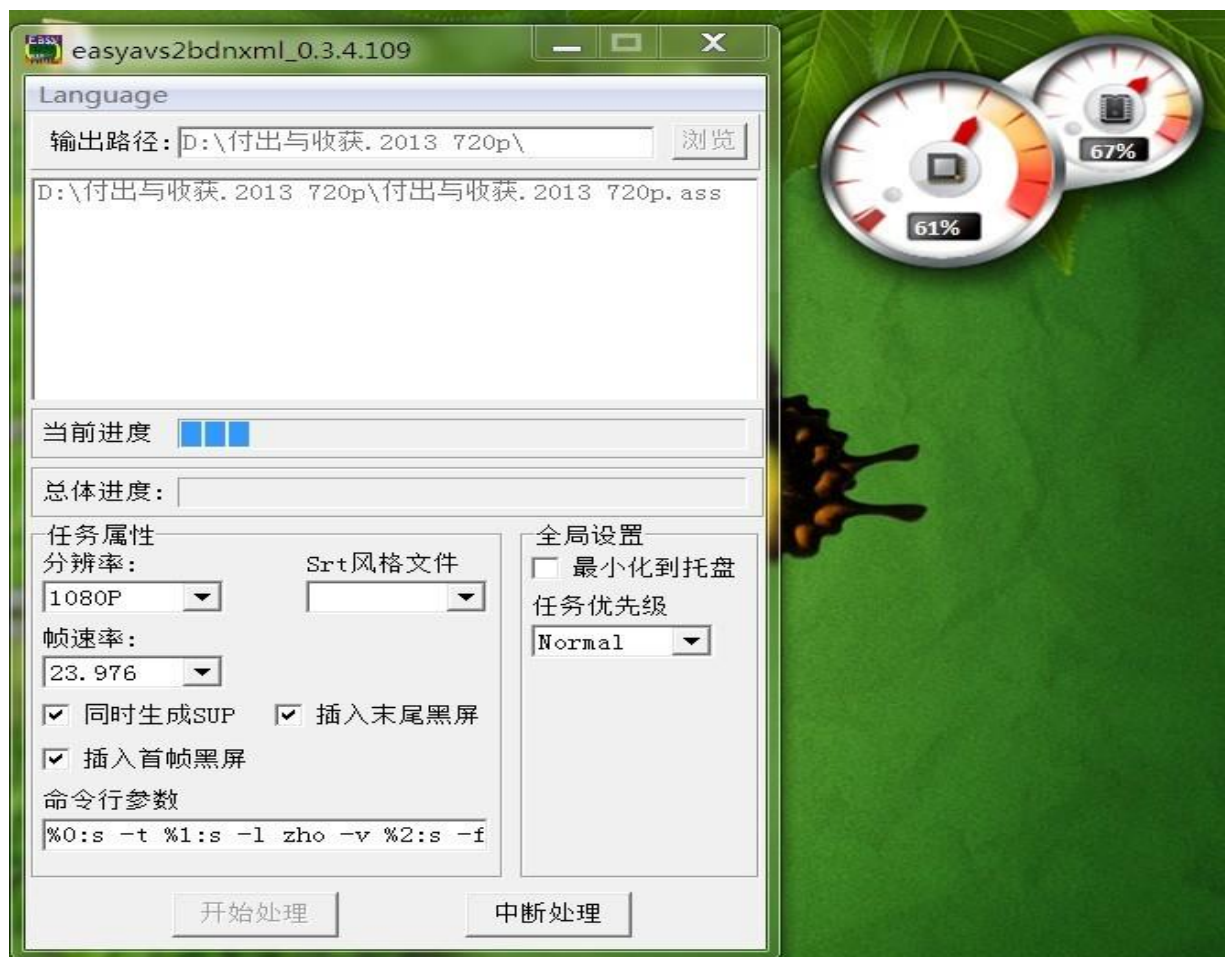
VerySup 优势与不足：占用内存相对较小，转制时间也相对较短；然而，使用 VerySup 要有一些先决条件，如：不要安装在中文文件夹下，至少需要 NET Framework 3.5 版本或更高版本（Windows7 除外，已自带），需要安装 AviSynth 组件和 java 虚拟机（32/64 位），具体参见我提供的压缩包内使用说明。在同一时间轴或前后时间交叉、两条及以上动态特效能够共显；可能哈，有可能会出现显示不全的现象（但我未碰上过）。因为，同一 ASS 字幕，设置同样的分辨率和帧速率，用 easyavs2bd 0.3.4 转出后的体积要稍大于 VerySup 转出的体积，这说明了什么问题？保险起见，稳妥起见，我现在仅用 easyavs2bd 0.3.4。

两款软件的共同优势，体积都较小，无须安装，解压即可。



## 二、easyavs2bd 0.3.4 制作方法

图 19—1



1、打开桌面上的软件图标，在“浏览”中先设好输出路径，最好选定放电影和字幕的文件夹。如直接存放在某盘的根目录，稍后产生大量的图片会让你头大。下次转另外的电影 ass 时，需要你重新设置此文件夹，否则，软件会报错。

2、将 ass 字幕拖入软件窗口的框内。

3、另外打开你的片源，右键—属性—文件信息（不同播放器会有不同），查实“帧速率”，一般为 23.976、24、25、29.970。

4、在 easyavs2bd 窗口勾选与片源对应的“帧速率”，“分辨率”一般勾选 1080p。为何选 1080p？无他，1080p 比 720p 让人感觉好些（后文会有论述）。

5、点击“开始处理”后就耐心等待了；过一会儿，窗口“当前进度”和“总体进度”会先后出现蓝色提示条。

6、文件转成之后，软件会弹出如图 19 的画面，点“确定”。

7、之前选定的文件夹中会生成一个新的文件夹，里面是海量的特效图片，在最下面的是 sup 文





件，仅留下它。如果不导入大金整蓝光什么的，XML、PNG 和其它文件全部无用，删除之。

图 19-2



### 三、VerySup 制作方法

- 1、先用 SrtEdit 检查拟转制的 ass 文件是否规范，否则，软件会报错，造成无法运行。如：要“按时间轴排序”、不允许出现空字幕栏、不允许出现错误的时间轴等。
- 2、打开桌面上的软件图标，因不能拖放，在“浏览”找到要转制的 ass 文件。
- 3、另外打开你的片源，右键—属性—文件信息（不同播放器会有不同），查实“帧速率”，一般为 23.976、24、25、29.970。
- 4、在 VerySup 窗口勾选“输出格式”为 BD SUP，“语言”勾选中文，勾选与片源对应的“帧速率”，“分辨率”一般勾选 1080p；为何选 1080p？无他，1080p 比 720p 让人感觉好些（后文会有论述）。


5、“生成速度”勾选“标准”。

6、窗口“字幕效果”选项和粉红色的“高级设置”无须动它，里面并无什么高级货色。

7、点“开始处理”，左边红色字“处理中”绿色示条开始闪烁。

8、约 30—50 分钟后，窗口提示搞定。因软件不能设置输出位置，你必须到安装 VerySup 的文件夹中找到 Output 文件夹，里面的 output.sup 就是了。VerySup 转制中不会产生相关图片。

图 19—3 为 VerySup 转制界面



字幕文件: C:\Users\Administrator\Desktop\字幕贴及图片\白宫陷落 中文.ass 浏览...

**输出参数**

输出格式: BD SUP  
分辨率: 1080p  
帧率: 23.976 语言: zho (Chinese) 更多设置

**字幕效果**

字体名称: Agency FB 字号: 70 字体颜色: 主透明度: 00  
轮廓色: 轮廓透明度: 05 背景色: 背景透明度: 05  
字形: 常规 字间距: 8 轮廓宽度: 1 阴影距离: 1  
对齐方式: 居中 左边距: 10 右边距: 10 底边距: 65

**生成速度**

“快速”仅支持SRT。且快速方式，SRT文件中不允许有动态特效，但大部分静态特效是支持的。  
“标准”则无所谓。

☒ 标准  
☐ 快速

处理中 开始 关闭

#### 四、注意事项

1、目前市面上的高清播放机并不识别 ass 代码，却能识别 sup 字幕，然而，即或是用高版本 MKVToolnixPortable 封装片源和 sup，高清机对此仍无动于衷，只能用 tsMuxerGUI 软件将 MKV 格式片源和 sup 特效字幕封装成后缀为 TS 或 T2MS 的格式文件即可。

2、为什么我转制出来的 sup 字幕与图像不吻合？

在提出这个问题之前，请通读前文第一部分之“播放参照软件”或与此部分相关的网友讨论；如还不能解决，那就要检查电脑是否安装了 java 虚拟机（32/64 位）等等。至少，在我有限的转制 sup



经历中，从未出现过 sup 错位现象，因为，在转之前我都用 POT 浏览一下片源+ass 字幕，如正确，转制后 100%错不了。说 POT 是 ass 转制 sup 的试金石一点也不夸张。当然，片源版本（指时长）本身与 ass 不符则另当别论，这是两码事情。

有一次“意外”，我用 POT 作为参照播放制成了《姜戈》ass 特效，转制后用高清机播放居然演职人员错位，我用两个软件反复转了几次也是如此，郁闷啊郁闷。最后终于找到了原因，我在制作 ass 过程中无意将 POT 设置成“字幕显示在画面内侧”，导致用 POT 播放同一条 ass 正常，用 POT 或高清机播放同一条 sup 则错位。但这属于 POT 制作时未“正确”设置所致，与 POT 作为参照播放本身无关。

3、转制软件分辨率选项为 1080p，或 1080p 专用版，720p 片源能用吗？反之，分辨选项 720p，1080p 的片源也能用吗？我个人的答案是肯定的。

lonelyman 网友在点评中谈到：“Aegisub 就有分辨率问题（注：指制作 ass 特效），比如，片源是 1080p 的，如果字幕设置成 720p 的分辨率，字幕会非常小，就完全不匹配。”如果是这样，Aegisub 就不如“傻瓜型”SrtEdit，至少 SrtEdit 就没有分辨率选项，它制作出同一片源及时长的特效字幕，能适应同一片源及时长的 720/1080p 也就不奇怪了。反观 Aegisub 设置分辨率问题，用这个软件制作 ass 时只能选择 1080p，否则在播放 1080p 会出现状况，但同时软件设置 1080p 后能向下“兼容”，在转制 sup 后，自然通吃 720/1080p 的片源。

实践是检验真理的唯一标准。再回到 sup 转制本身，本人自用的个别 sup，基于一些原因，有时会选用 720p 分辨率，但用高清播放机+HDMI+高清投影机上+1080p 片源+所谓 720p/SUP，恕不眼拙，没看出有何区别。我想问大家的是，一般家用 1080P 全高清电视机，你能凭肉眼分辨出经规范码率压缩而成的 720p 或 1080p 片源吗（山寨 720P 不在此类）？而且用盲选方式，以免产生心理暗示。还有就是，勾选 1080p 分辨率转 sup 后所产生的 png 图片，sup 就是原汁原味来源于这些图片，大家知道这些 png 图片分辨率为多少吗？大多为 3 位数 X3 位数、或 3 位数 X2 位数，很少有的 1100X100 位数，其体积仅为几 KB 到 20、30KB，与高清差老远了。所以，就转制 sup 过程而言，对 720/1080p 的选项意义不大，完全可以忽略不计。如果此说成立，1080p/sup 专用一说还能成立吗？至于 ass 的 720/1080 之争，系两款不同软件制造出的不同结果所系，SrtEdit 根本不存在分辨率问题；也就是说 Aegisub 在制作 ass 时，最好选用 1080p，如果这样选项，它最终也能适应 720 的片源。

其实，最好的方法就是下载所谓 1080p/SUP 专用字幕，封装到 720p 的同一片源中，一切就明白了。

4、如果制作 ass 特效时选择的动态较多（特别是大范围的移动），用 1080 分辨率转制的 sup，高清机播放较卡；解决方案之一，在转制软件中选用 720p 分辨率，在缩小 SUP 体积后可一定范围内





减少卡、顿现象，而肉眼根本难以区分字幕的不同分辨率；或减少使用大范围的移动或同一时间轴出现的几种动态效果，这是第二；第三，用蓝光规范、过大金的处理，之前有版主给了链接，去认真学习了一下，看得我头晕眼花，只好放弃了，希望有高人出点通俗易懂的教程并点拨我等一二。

## 后 记

我在本文开始之先即开宗明义：自认制作水平仅达到一知半解、知其然不知其所以然的初级阶段；采用的 sup 软件在实战中实在谈不上什么技法。然而，当毁人不倦成为一种习惯之后，我也就不管不顾，执意前行……全文两万余字，经过屡次修改、调整，现在总算尘埃落定，草草完成。说实话，撰写本文是一个很艰难、很痛苦的过程！我甚至不敢到网上查阅相关文字资料，我担心行文时受其影响，从而影响拙文的独立性和批判性；尽管现在我脑海里仍然存有诸多困惑和疑问，但我仍可以下三个基本定论：

**一是，制作 ass 特效时选用何种制作、参照播放软件，对他人观赏 ass 特效字幕影片和后期转制 sup 会产生重大影响。**

**二是，在制作 sup 特效字幕时，软件现有的 720 和 1080p 分辨率选项，缺乏实质意义！**

**三是，只要选择“适宜”的制作、参照播放软件，同一片源的 720/1080p 均可匹配。**

在制作 ass、sup 特效字幕的实践中，既要格物，又要致知，惟其如此，才能有效解决过程中出现的诸多问题。

最后，感谢无聊老生、pqzm777、zzccmm、lonelyman、yyyy381、757858509 等网友颇有建设性的点评和回帖，这让我受益颇丰！感谢众多网友的参与和捧场！感谢相关软件的制作者们！谢谢大家！

**（全文完）**

2013 年 8 月 18 日