

# SST G1 Dub 吹替台本制作支援ソフト

## オペレーションマニュアル

## 目次

目次.....	2
はじめに .....	5
インターフェースの名称.....	6
ビデオ再生方法 .....	7
音声の録音.....	10
ツールバー.....	13
基本操作 .....	15
《プロジェクトの開始（新規）》 .....	15
《スポッティング》 .....	17
《スポッティングの調整と移動／別トラックにスポッティングをとる》 .....	18
《セリフの入力》 .....	19
○テキストウィンドウの拡大図.....	21
《作業中のプロジェクトファイルを保存する》 .....	24
《プロジェクトファイルと映像ファイルをひも付ける》 .....	24
《既存のプロジェクトファイル（.sdbd）を開く》 .....	25
《復旧されたプロジェクトファイルを開く》 .....	27
《多重起動》 .....	28
原文ウィンドウと台本ウィンドウについて.....	30
《ハコ割り》 .....	30
便利機能 .....	31
《全画面表示》 .....	31
《コメント機能》 .....	32
《sdbd検索》 .....	33
音声波形ウィンドウ上で編集.....	35
《編集をロックする》 .....	35
《分割》 .....	35
《結合》 .....	36
《削除》 .....	37
《他のトラックにコピーする》 .....	37
《ブックマークの設定／解除》 .....	38
《スポッティングの複数選択》 .....	38
《ギャトラック》 .....	39
テキストウィンドウ上で編集.....	44
《削除》 .....	44
《他のトラックにコピーする》 .....	44
《吹替ボックスの複数選択》 .....	44
《空のデータをリストの最後に追加》 .....	45

《セリフを斜体にする・ト書きorテロップを斜体にする》 .....	45
エフェクト .....	46
《表示位置・行配置（ポジション）》 .....	46
吹替メニュー .....	47
《ブックマーク》 .....	47
《吹替削除》 .....	49
《吹替移動》 .....	50
《吹替情報一括削除》 .....	52
《行番号ジャンプ》 .....	52
《役名》 .....	53
《テロップ》 .....	54
《台本プレビュー》 .....	55
検索メニュー .....	58
《吹替検索》 .....	58
《置換》 .....	58
《sdbd検索》 .....	59
設定メニュー .....	61
《フォーマット設定》 .....	61
《タイムコードの基本設定》 .....	65
《フレーム落ち情報の設定》 .....	66
《設定情報のクリア》 .....	66
《フレームタイプの変換》 .....	66
《ピッチ調整》 .....	67
《画面調整》 .....	68
《SSTG1 Dub 画像調整解説》 .....	69
ユーザー設定 .....	70
《ガイドラインの設定》 .....	70
《画面表示の設定》 .....	71
《詳細の設定》 .....	75
《色の設定》 .....	77
《メンテナンスの設定》 .....	78
《セリフ表示設定》 .....	79
《役名設定》 .....	80
《ショートカットキーの設定》 .....	82
《ショートカットキーをデフォルトに戻す／削除する》 .....	83
《ショートカットキー設定のインポート・エクスポート》 .....	83
チェックメニュー .....	84
《最終チェック》 .....	84
○チェックワード登録画面 .....	86

インポートメニュー .....	88
《データファイルのインポート》 .....	88
《sdbd》 .....	88
《sdb》 .....	88
《台本》 .....	89
エクスポートメニュー.....	90
《データファイルのエクスポート》 .....	90
《台本》 .....	90
《テロップリスト》 .....	98
《sdb》 .....	99
《Roll&Sceneリスト》 .....	100
《香盤表》 .....	101
《csv》 .....	102
ヘルプメニュー .....	103
《バージョン情報》 .....	103

## はじめに

SSTG1 Dub とは、吹替台本（Word データ）をはじめ、吹替制作を支援する様々なデータを生成するソフトウェアアプリケーションです。

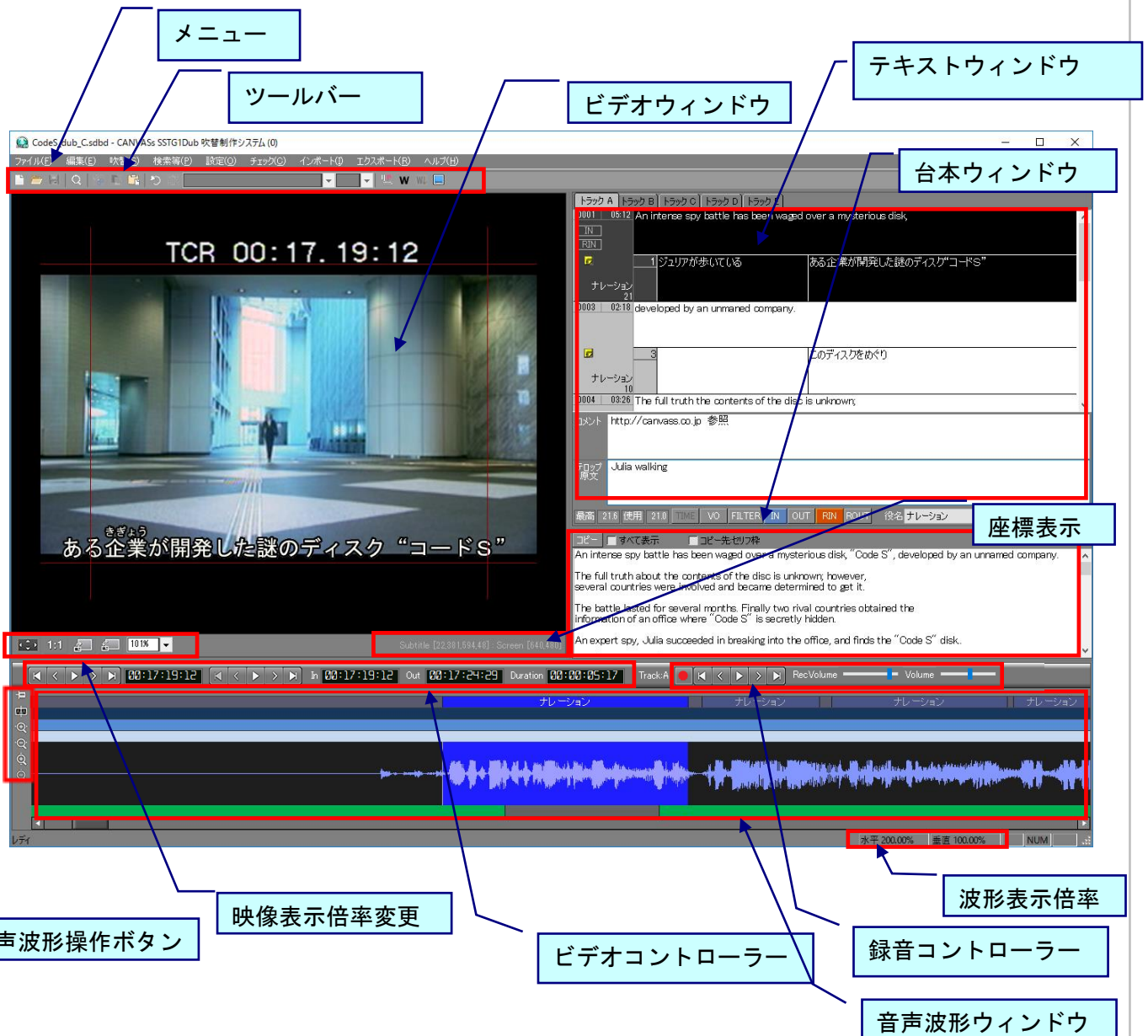
映像を見ながらセリフやト書きをソフトウェアの画面で入力すれば、縦書きの吹替台本データに成形して簡単に出力するほか、クオリティチェック用データ、香盤表用データ、焼付け用テロップデータ等、様々な出力が可能です。

SSTG1 Dub ユーザー マニュアル Ver5





2019年10月

All Rights Reserved, Copyright(c)2014, CANVASs Co, Ltd






## インターフェースの名称



### ○音声波形操作ボタン

-  音声波形を横に拡大します。(カーソルの動きが早くなります)
-  音声波形を横に縮小します。(カーソルの動きが遅くなります)
-  音声波形を縦に拡大します。
-  音声波形を縦に縮小します。

### ○映像表示倍率変更ボタン

-  映像をビデオウィンドウにフィットさせます。
-  映像を目的モニタと同じ解像度にします。
-  映像を拡大します。
-  映像を縮小します。
-  スケールを選択します。

## ビデオ再生方法

### ○キーボードによる操作

『ビデオコントローラー』で作業を行う場合は、次ページを参照してください。この操作は、全画面表示時にも使用できます。











- ・スペースキー：ビデオの再生・停止（『音声波形ウィンドウ』がアクティブで、波形カーソルがスポットティング外にある場合）  
現吹替の再生（『音声波形ウィンドウ』がアクティブで、波形カーソルがスポットティング内にある場合）
- ・F11：ビデオの再生・停止
- ・F12：現セリフの再生・停止
- ・Esc キー：ビデオの停止
- ・右矢印：ビデオの再生（押し続けます）、コマ送り（1回ずつ押します）
- ・左矢印：巻き戻し（押し続けます）、コマ送り（1回ずつ押します）
- ・再生中に上矢印：2倍速再生（再度押すと元の速度に戻ります）
- ・再生中に下矢印：スロー再生
- ・Page Up：前のセリフへ移動
- ・Page Down：次のセリフへ移動

**!** これらの機能は、コンピュータの仕様によりスムーズに再生されない場合がありますのでご了承ください。

## ○ビデオコントローラーによる操作











## ビデオ全体操作

- ・『ビデオ全体操作』の  ボタンをクリックすると、映像の最初に移動します。
- ・『ビデオ全体操作』の  ボタンをクリックすると、前のフレームに移動します。
- ・『ビデオ全体操作』の  ボタンをクリックすると、映像ファイルを再生します。  
(映像を再生すると、 ボタンが  ボタンに変わります)
- ・『ビデオ全体操作』の  ボタンをクリックすると、再生中の映像を停止します。
- ・『ビデオ全体操作』の  ボタンをクリックすると、次のフレームに移動します。
- ・『ビデオ全体操作』の  ボタンをクリックすると、映像の最後に移動します。
- ・『ビデオ全体操作』の時間は、現在表示されている映像の時間を表示しています。









## 吹替操作


- ・『吹替操作』の  ボタンをクリックすると、最初のセリフに移動します。
- ・『吹替操作』の  ボタンをクリックすると、前のセリフに移動します。
- ・『吹替操作』の  ボタンをクリックすると、現セリフの映像を再生します。  
  
(現セリフを再生すると、 ボタンが  ボタン に変わります)
- ・『吹替操作』の  ボタンをクリックすると、現セリフで再生中の映像を停止します。
- ・『吹替操作』の  ボタンをクリックすると、次のセリフに移動します。
- ・『吹替操作』の  ボタンをクリックすると、最後のセリフに移動します。
- ・「In」は、セリフの開始時間を表示しています。
- ・「Out」は、セリフの終了時間を表示しています。
- ・「Duration」は、セリフのイン点からアウト点の長さを表示しています。


## 音声の録音

○録音コントローラーによる操作



-  録音…クリックすると録音が始まります。再度クリックすると録音が終了します。
-  IN点戻し…選択している吹替BOXのIN点にジャンプします。
-  1つ前のフレームに戻る…1フレーム前に戻ります。
-  録音再生…カーソルの現在位置から録音データを再生します。再度押すと停止します。
-  次のフレームに進む…1フレーム後ろに進みます。
-  OUT点まで送り…選択している吹替BOXのOUT点にジャンプします。

 録音音量…録音再生時の録音音声のボリュームを調整します。

 映像音量…録音再生時の映像音声のボリュームを調整します。

※上記のボタンは、[ショートカットキー設定]の[ストリーム]から、ショートカットキーの設定が可能です。


### <使用方法>

※本機能を利用するためには、マイクが必要となります。

1. 録音したいスポッティングを選択します。

※スポッティングのない部分には録音できません。必ずスポッティングを1つ選択してください。

2. 録音ボタンをクリックすると録音を開始します。波形上のカーソルがスポッティングのin点からout点へと動いている間に、マイクに向かって音声を吹き込みます。

3. スポッティングのout点でカーソルが止まり、録音を終了します。録音した吹替BOXには録音マーク  がつきます。

※スポッティングの途中で録音を終了する場合は、再度録音ボタンをクリックしてください。

4. 録音再生ボタンをクリックすると、カーソルの現在位置から録音した音声再生されます。

※録音音声のボリュームはマイクの性能に左右されます。録音音声が小さい場合は録音時にマイクに近づいて声を出す、大きな声で喋る、再生時の録音音量を上げる等で調整をしてください。

### <録音データの削除>

○1つの録音データ削除

録音データが存在する吹替BOXを波形またはテキストウィンドウ上で右クリック→[録音データ消去]でその吹替BOXの録音データを削除できます。

### ○すべての録音データ削除

sdbd ファイルの録音データをすべて削除したい場合は[ファイル]–[このプロジェクトファイルの録音データを一括消去する]より一括消去が行えます。

上記二つの削除機能はショートカットキーの[ストリーム]から設定が可能です。

### <オプション>

[設定]–[ユーザー設定]–「詳細」タブ – 「録音」にてオプションを設定できます。設定を有効にするには SSTG1Dub を再起動してください。

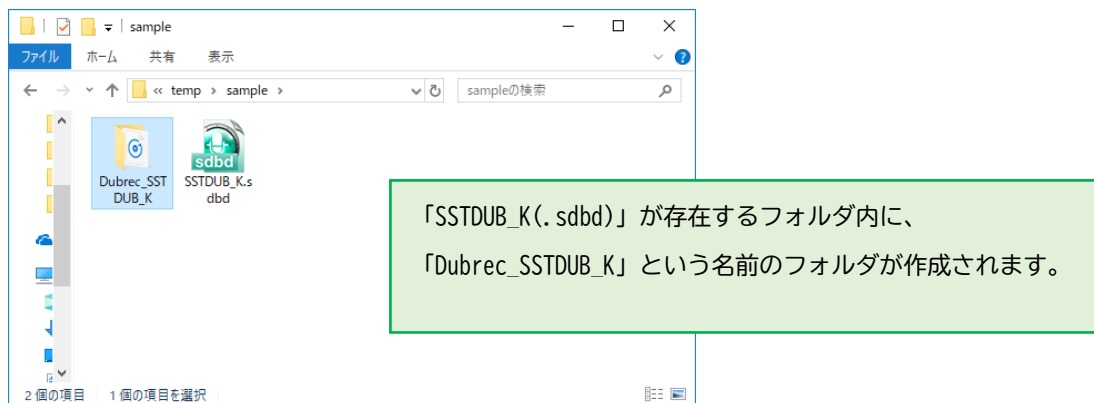
–録音時、背景音も再生する…録音中に映像の音声も再生されます。

–複数トラックの録音を同時再生する…録音再生時、全トラックの録音音声も再生されます。

※このオプションが選択されていない場合、**現トラックの録音音声しか再生されません。**

### <録音データの保存場所と受け渡し>

録音データは sdbd ファイルと同じフォルダ内にある「Dubrec\_[sdbd ファイル名]」という名前のフォルダ内に保存されます。

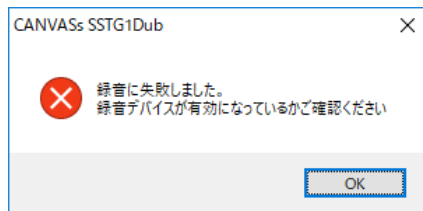


別の PC で録音データを使用したい場合には、sdbd ファイルと一緒に「Dubrec\_[sdbd ファイル名]」フォルダも受け渡してください。受け取った録音データフォルダは sdbd ファイルと同じフォルダ内に置いてください。

※sdbd ファイルの保存場所を移動すると、録音データとの紐づけが切れるため、録音データを再生できなくなります。「Dubrec\_[sdbd ファイル名]」のフォルダも sdbd ファイルの移動先のフォルダに移動してください。

※sdbd ファイルの名前を変えると録音データとの紐づけが切れるため、録音データを再生できなくなります。録音データが保存されているフォルダの名前を「Dubrec\_[変更後の sdbd ファイル名]」に変更してください。

### ⚠ 「録音に失敗しました」とエラーが出る場合



マイクが認識できない、有効になっていない場合、上記のエラーメッセージが出ます。PCにマイクが正しく接続されているかをご確認ください。

また、マイクを接続していてもエラーメッセージが出る場合は、以下の手順でマイクがONになっているかをご確認ください。

<マイクがONになっているかの確認> ※画像はWindows10です。

1. デスクトップ右下のスピーカーのアイコンを右クリックし、[サウンド]を選択します。

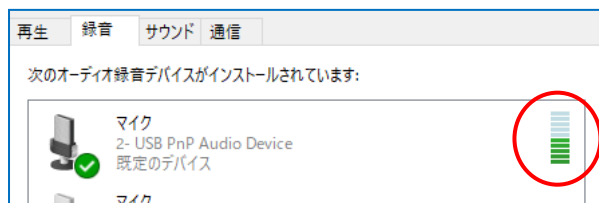
※Windows7、8.1の場合は「録音デバイス」を選択してください。



2. [録音]タブを開き「マイク」にチェックが入っていることを確認します。

⇒チェックが入っていない場合はマイクがPCに認識されていない状態ですので、マイク製造元へお問い合わせください。

3. マイクに向かって話すと上昇する緑色のインジケーターを見つけます。インジケーターが動いている場合、デバイスが接続されており、正しく動作しています。



### <録音機能動作環境>

以下のデバイスがインストールされているPCで動作します。










- Realtek High Definition Audio
- High Definition Audio


### <録音機能の動作保証について>

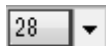
録音機能はPCに、非Microsoft系の音声系ソフトがインストールされている場合、当該ソフトとバッティングする可能性が高く、動作環境も限定されているため、**サポート対象外**となります。ご質問などは受け付けますが、お使いのPCやマイクの性能によってはご利用になれません。ご了承ください。












## ツールバー










-  新規ファイル…新規にプロジェクトファイルを作成します。
-  開く…SST G1 Dub システムで作成したプロジェクトファイル (.sdbd) を開きます。
-  保存…作業中のプロジェクトファイル (.sdbd) を保存します。
-  検索…『テキストウィンドウ』に入力している文字を検索します。
-  切り取り…『テキストウィンドウ』上で選択されている文字を切り取ります。
-  コピー…『テキストウィンドウ』上で選択されている文字をコピーします。
-  貼り付け…コピーもしくは切り取った文字を貼り付けます。
-  元に戻す…行った作業をもとに戻します。
-  やり直し…元に戻した作業をやり直します。

 MS ゴシック フォントの種類…『セリフウィンドウ』上で選択されている文字を指定したフォントに変更します。

 28 フォントのサイズ…『セリフウィンドウ』上で選択されている文字を指定したサイズに変更します。

-  斜体…選択された文字を斜体にします。Word 台本にも斜体で出力されます。
-  ルビ…選択された文字にルビをつけます。Word 台本にもルビが出力されます。
-  表示位置・行配置…セリフの表示位置・行配置の設定を指定します。
-  セリフかぶり…A~E トラックにおいてセリフのタイムコードが重なっているスポッティングをチェックします。重なっている吹替 BOX 全てに「W」が表示されます。セリフが空行のト書き（テロップ）はチェックの対象外です。
-  セリフかぶりジャンプ…次のセリフかぶり (W) の吹替 BOX に移動します。
-  ミュージック…セリフ内に全角スペース 4 文字+全角の《と全角のアルファベットMと全角の》
-  ミュージックエフェクト…セリフ内に全角スペース 4 文字+全角の《と全角のアルファベットMEと全角の》
-  サウンドエフェクト…セリフ内に全角スペース 4 文字+全角の《と全角のアルファベットSEと全角の》
-  ミュージック…セリフ内に全角スペース 4 文字+半角の(と全角のアルファベットMと半角の)
-  ミュージックエフェクト…セリフ内に全角スペース 4 文字+半角の(と全角のアルファベットMEと半角の)
-  サウンドエフェクト…セリフ内に全角スペース 4 文字+半角の(と全角のアルファベットSEと半角の)

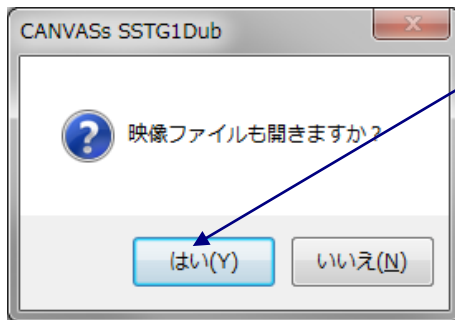
-  フェイスオン・・・セリフ内に半角の(と全角のアルファベットONと半角の)
-  フェイスオフ・・・セリフ内に半角の(と全角のアルファベットOFFと半角の)
  
-  アドリブ・・・セリフ内に半角の(と全角のアルファベットADと半角の)
-  フェイスオフ（頭）・・・セリフ内に半角の[
-  フェイスオフ（尾）・・・セリフ内に半角の]
-  コメントジャンプ・・・コメントのある吹替にジャンプします。
-  全画面表示・・・映像を全画面で表示します。

## 基本操作

### 《プロジェクトの開始（新規）》

吹替台本を制作するために基本となる操作です。

1. [ファイル] メニューから [新規]、もしくはツールバーの [新規] ボタンをクリックします。

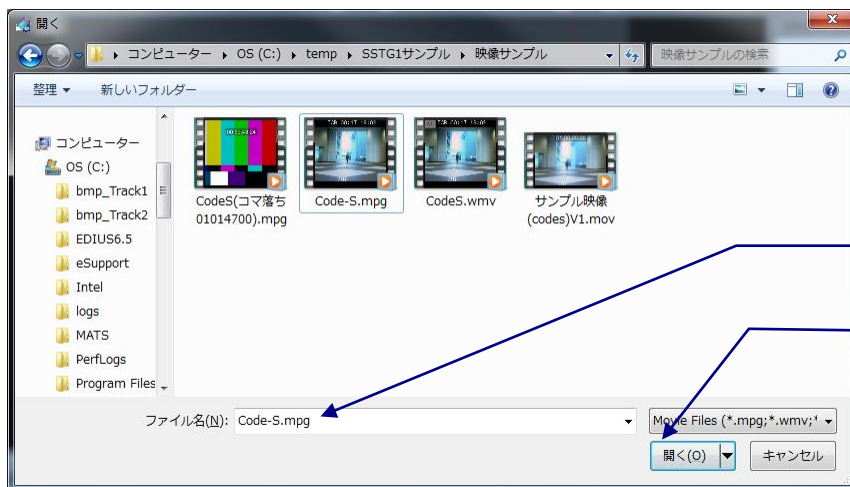


2. [映像ファイルも開きますか?] というメッセージが表示されます。  
[はい] をクリックします。

SSTG1 Dub で取り込める映像ファイルは、

- ・ MPEG-1
- ・ WMV
- ・ MOV(h.264、AAC)
- ・ MP4(h.264、AAC) です。

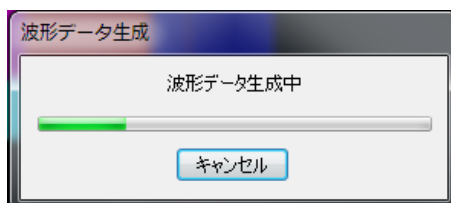
SSTG1 Dub に初めて取り込む映像の場合、「波形データ生成」と表示されます。



3. 映像を指定します。

4. [開く] をクリックします。

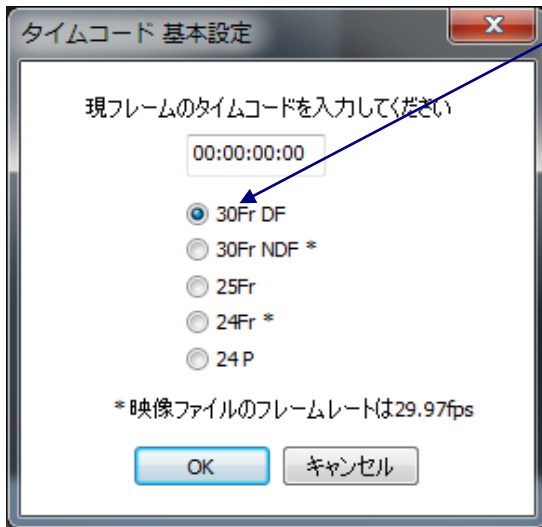
5. 「波形データの生成」が完了すると音声波形が表示されます。



必要に応じて音声波形の大きさを調整してください。

⚠ ここでエラーが発生した場合は、次の事が考えられます。

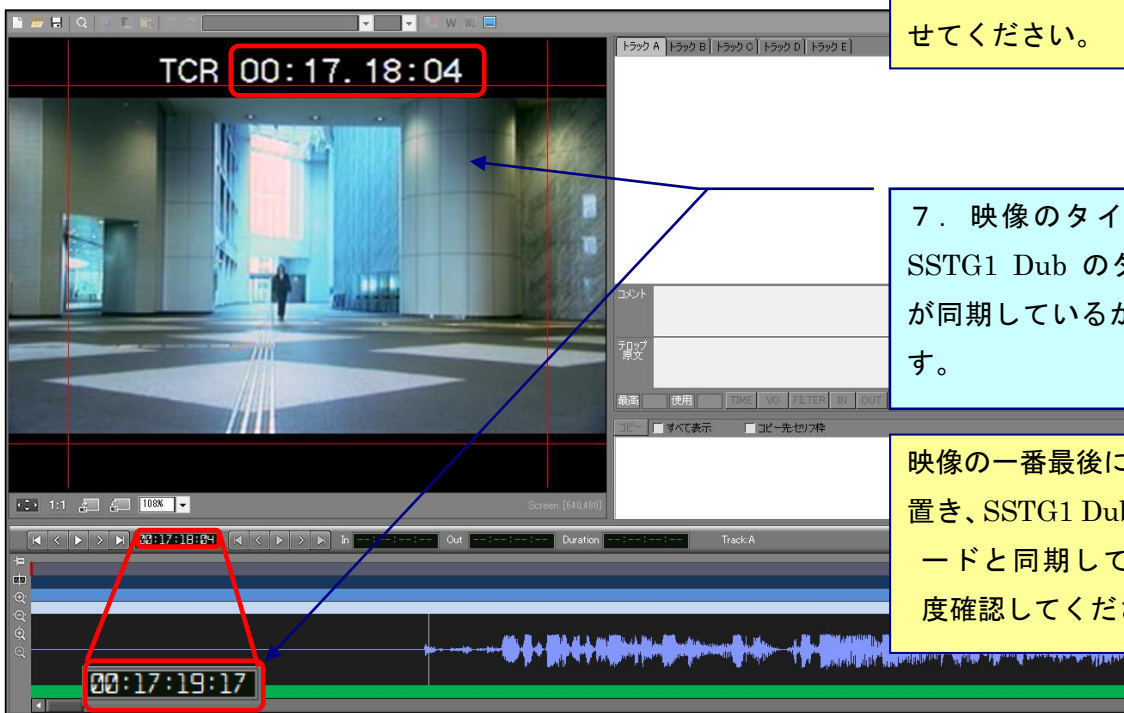
- ①映像ファイルのフォーマットが SSTG1Dub に対応している形式ではない。
  - ②パソコンにインストールされている映像編集系のソフトとバッティングしている。
- ・途中でキャンセルした場合、音声波形は途中までしか生成されません。



00:00:00:00  
時 分 秒 フレーム

6. 音声波形上にカーソルを合わせ、映像のタイムコードに合わせて入力します。  
[設定]メニューから[映像とタイムコードの同期]を選び、[基本設定]でタイムコードを合わせます。

タイムコードを合わせる時は、カラーバーや黒味の部分ではなく、映像がスタートし、音声波形があるところで合わせてください。



7. 映像のタイムコードと SSTG1 Dub のタイムコードが同期しているかを確認します。

映像の一番最後にカーソルを置き、SSTG1 Dub のタイムコードと同期しているかを再度確認してください。

⚠ タイムコード表示のない映像を使用する場合は、映像の先頭を 00:00:00:00 で合わせるか、目印となる場面でタイムコードを設定してください。

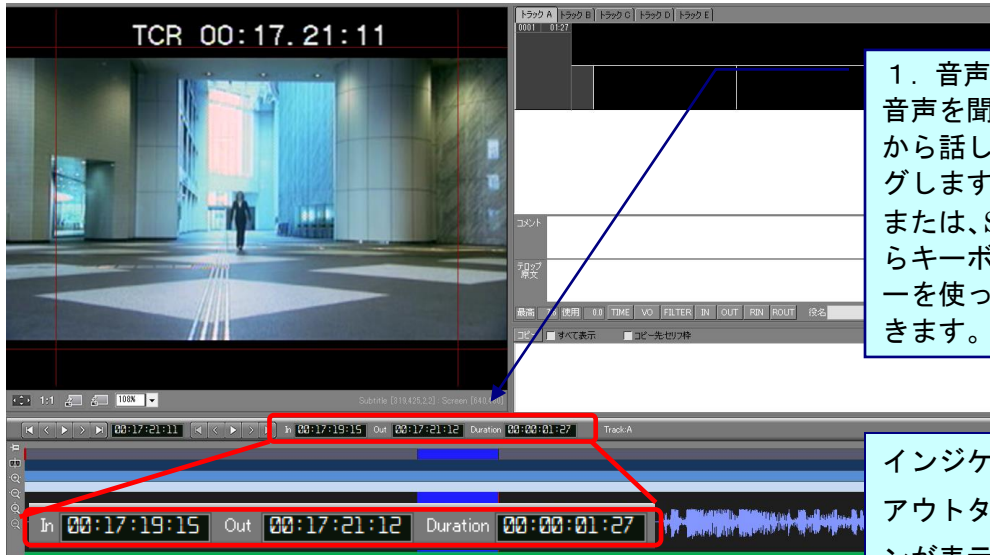


## 《スポットティング》

セリフを表示するタイミングを決めることを「スポットティング」といいます。セリフを入れたいトラックを選び、イン点とアウト点を決めます。トラックはA～Eまで5トラックあります。

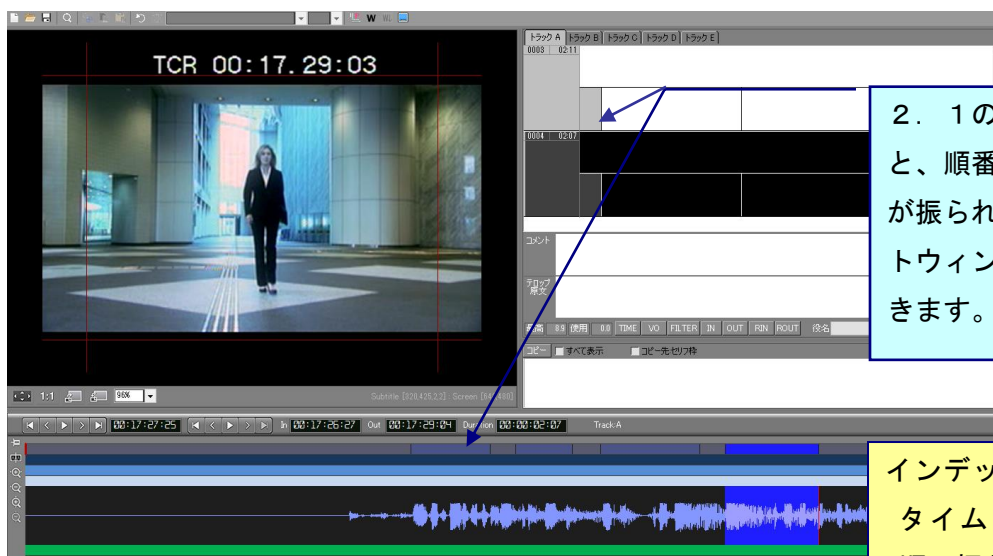
- ・イン点・・・セリフが表示される最初のフレームです。
- ・アウト点・・・セリフが消えて無くなった最初のフレームです。

(セリフが表示された最後のフレーム+1の値になります。)



1. 音声波形をクリックして、音声を聞きながら、話し始めから話し終わりまでをドラッグします。  
または、Shift キーを押しながらキーボード上の左右矢印キーを使って指定することもできます。

インジケータにインタイム・アウトタイム・デュレーションが表示されます。



2. 1の操作を繰り返し行くと、順番にインデックス番号が振られると同時に、テキストウィンドウにボックスができます。

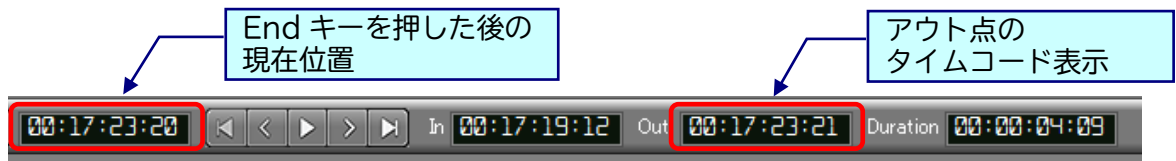
インデックス番号の順番は、タイムコード順>トラック順に振られます。

## 《スポットティングの調整と移動／別トラックにスポットティングをとる》

### ○スポットティングの調整について

イン点またはアウト点の調整方法は3つあります。

- ①マウスカーソルを音声波形上のイン点またはアウト点のあたりに移動して、カーソルの表示が双方向矢印の形に変わったらドラッグします。
- ②スポットティングがアクティブになっている時に、Homeキーを押すとビデオカーソルがイン点へ移動します。またはEndキーを押すとビデオカーソルが当該スポットティングの最後のフレーム（アウト点のタイムコード表示－1フレームの位置）へ移動します。次に、Shiftキーを押しながら左右方向キーを押します。



- ③正しいタイムコードを [インタイムインジケータ]、[アウトタイムインジケータ]、または [デュレーションインジケータ] へ直接入力し、Enter を押します。

### ○スポットティング（現セリフ）を移動する方法

マウスカーソルで音声波形上のスポットティングをクリックし、Ctrl キーを押すと、マウスカーソルが四方向矢印の形に変わります。Ctrl キーを押しながらマウスを左右に動かすと、デュレーションを変えずにスポットティングを移動することができます。

### ○別トラックにスポットティングをとる

トラックを複数利用し、画面上の複数の箇所にセリフを表示します。画像は A トラックと B トラックに表示する場合です。

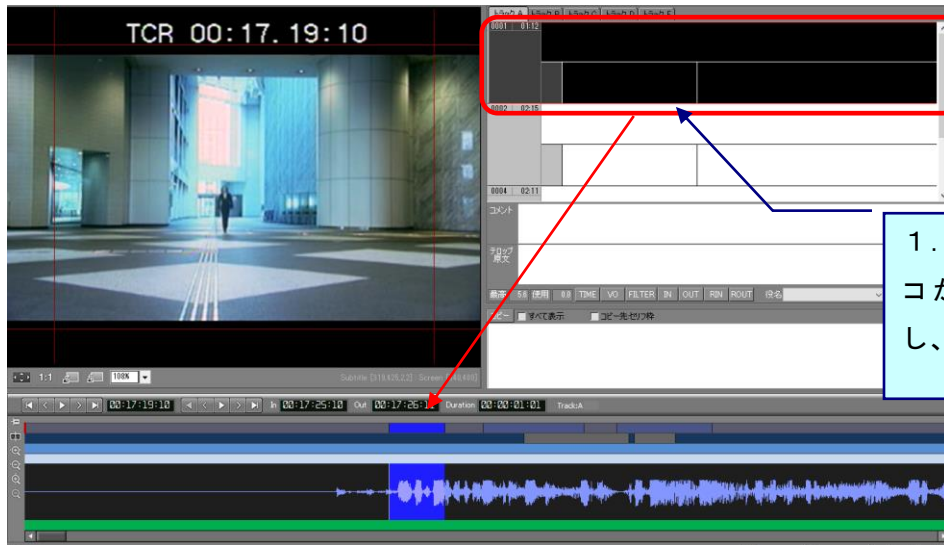
1. 波形上のトラックをクリックします。左端に赤い縦線が表示されているトラックが選択しているトラックです。

テキストウィンドウから選択する場合は、タブをクリックします。

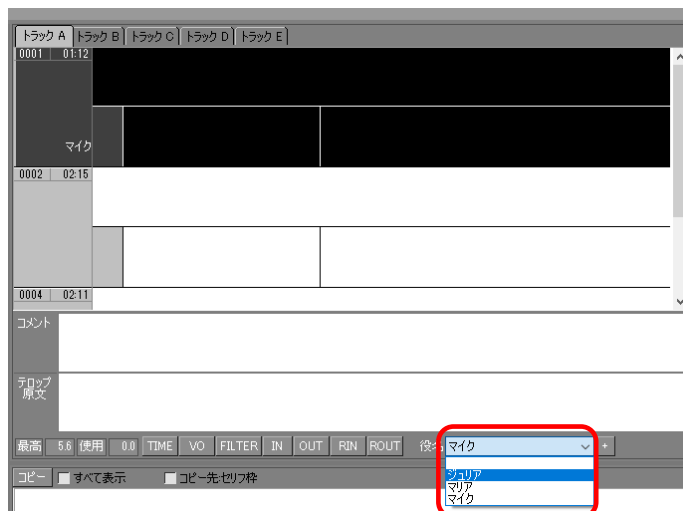
スポットティングをとると、テキストウィンドウにボックスができます。

## 《セリフの入力》

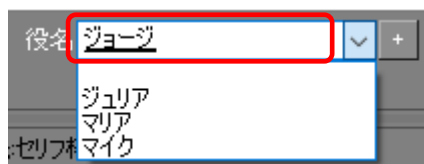
スポッティングをとったらセリフ・役名・ト書きなどを入力します。



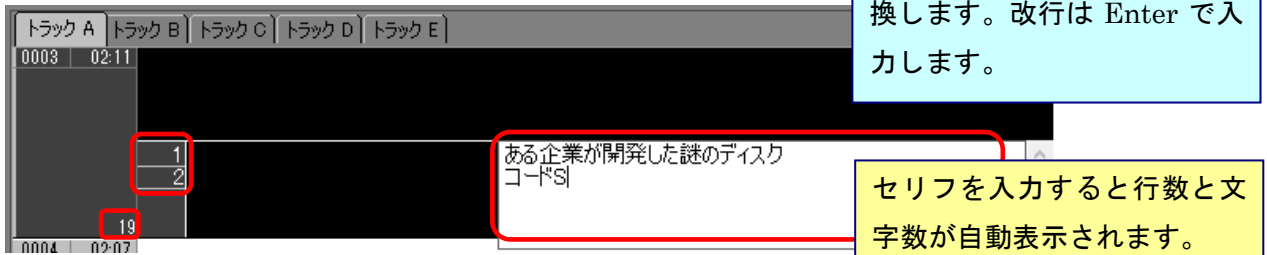
1. テキストウィンドウにハコができていることを確認し、文字を入力します。



2. 役名を入れたい場合は、役名欄に役名を直接入力するか、役名選択プルダウンより役名を選択します。  
役名は**全角8文字**までです。



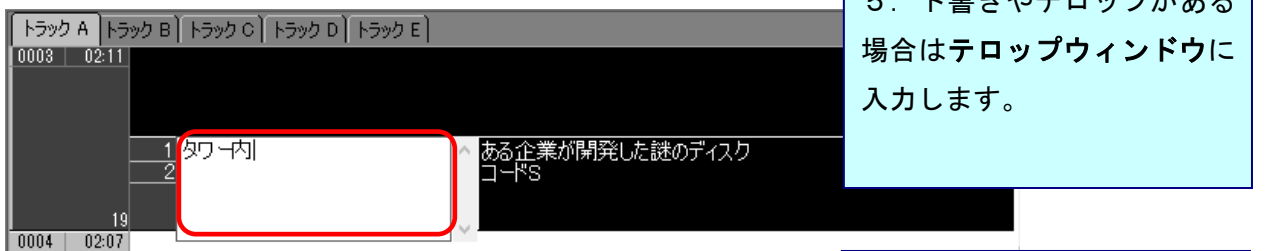
役名を追加したい場合は、役名を直接入力し Enter で確定させることで追加が行えます。  
役名の一括登録は、吹替メニューの[役名]を参照ください。



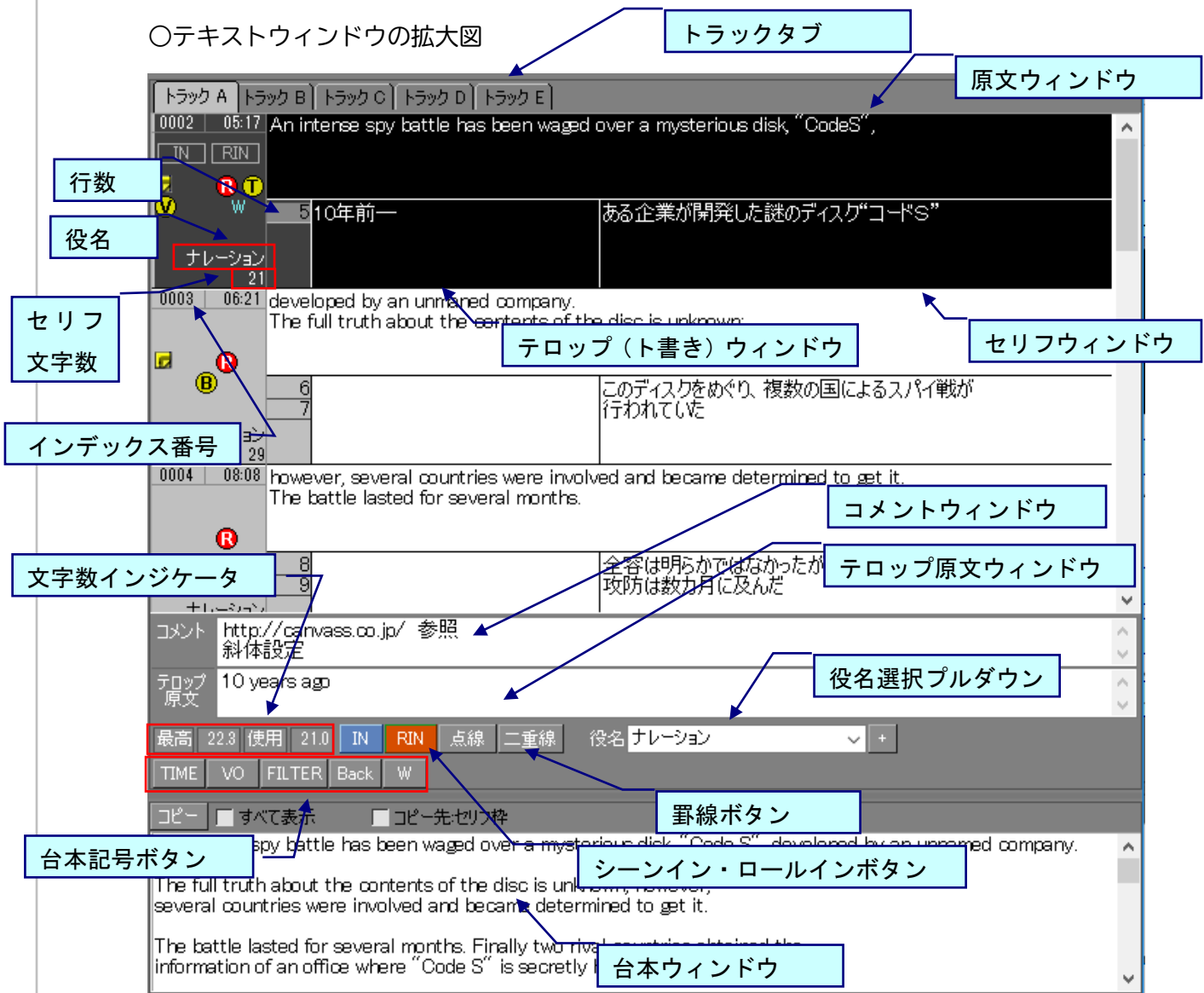
セリフを入力すると行数と文字数が自動表示されます。  
セリフは **1行 23文字**までで、それ以上入力すると自動で改行されます。



4. Enter キーを押すとビデオウィンドウに反映されます。(セリフ表示モードの場合)



ト書き/テロップは **1行 12文字**までで、それ以上入力すると自動で改行されます。




## 文字数インジケータ

- ・ [最高文字数インジケータ] : 使用できる文字数
- ・ [使用文字数インジケータ] : 使用されている文字数


## 台本記号ボタン

- ・ [TIME] : 吹替台本にタイムスタンプ (mm:ss) を出力します。テロップ (ト書き) 欄の下に出力します。  
テロップ (ト書き) が 10 文字以上入力されている場合は当該ボタンは押せません。
- ・ [VO] : 吹替台本にボイスオーバーマーク (VO) を出力します。役名の下に出力します。
- ・ [FILTER] : 台本にフィルターマーク (f) を出力します。役名の下に出力します。
- ・ [Back] : 台本にバック (B) を出力します。役名の下に出力します。

・ [W] : 台本に「W」を出力します。役名の下に出力します。

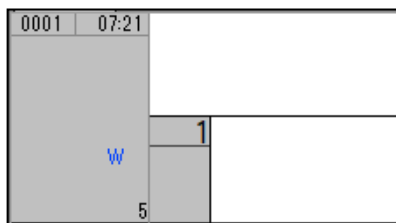
吹替 BOX を選択し、 ボタン (手動 W) を押すと吹替 BOX に青い「W」マークがつきます。

再度  ボタンを押すと青い「W」マークは消えます。

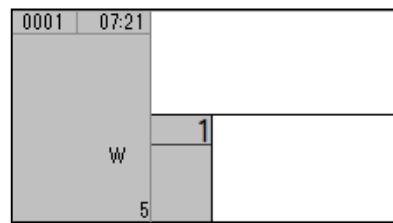
【 セリフかぶり) との区別】

吹替 BOX 上の表示は、セリフかぶりボタンでつけた W マークは黒で、手動 W ボタンでつけた W マークは青で表示されます。

【手動 W ボタンでつけた W マーク】



【セリフかぶりボタンで付けた W マーク】



※吹替台本/V0 台本に出力する W マークは、手動 W ボタンで付けた場合もセリフかぶりボタンでつけた場合も区別はありません。「W」が 1 文字出力されます。

※W↓ボタンを押した際、自動、手動区別なくジャンプします。

※手動 W ボタンでつけた W マークは手動 W ボタンを再度押すことでしか消すことができません。

※セリフかぶりボタンでつけた W マークは、再度セリフかぶりボタンを押すことで再計算されます。タイムコードが重なっていれば W マークが付き、重なっていなければ消えます。

※手動 W ボタンで W マークをつけ、かつセリフかぶりでも W マークが付く場合 (セリフのタイムコードが重なっている場合)、吹替 BOX 上の W マークは黒で表示されます。また、その状態でセリフのタイムコードをずらして重ならないようにしてから再度セリフかぶりボタンを押すと、黒い W マークが消えて、手動でつけた青い W マークに変わります。手動でつけた青い W マークを削除したい場合は、手動 W ボタンを押して削除していただく必要があります。

### シーンインボタン

**IN** : シーンインを設定します。

シーンインを設定することで、Roll & Scene リストを出力することが可能です。

詳細はエクスポートの「Roll & Scene リスト」をご確認ください。

また、シーンインを設定すると、Word 台本を出力した際に、その吹替 BOX の一つ前の行に縦線  
(MS 明朝の全角ダッシュの複数入力) が出力されます。

### ロールインボタン

**RIN** : ロールインを設定します。

ロールインを設定することで、Roll & Scene リストを出力することが可能です。

詳細はエクスポートの「Roll & Scene リスト」をご確認ください。

また、ロールインを設定すると、Word 台本を出力した際に、その吹替 BOX の直前を改ページして出力されます。改ページを入れて出力したい場合は、[エクスポート]-[台本]画面-「改ページ」の「吹替台本エクスポート時、ロールの区切りで改ページする」にチェックを入れてください。

※改ページは Word 機能の改ページ挿入ではなく、次ページまで改行が入ります。

※先頭の吹替 BOX に Roll 区切りが存在する場合、台本の 1 ページ目に改ページが入ります。

※改ページ前後で同一役名のセリフが続く場合、改ページ後あらためて役名が出力されます。

### 罫線ボタン

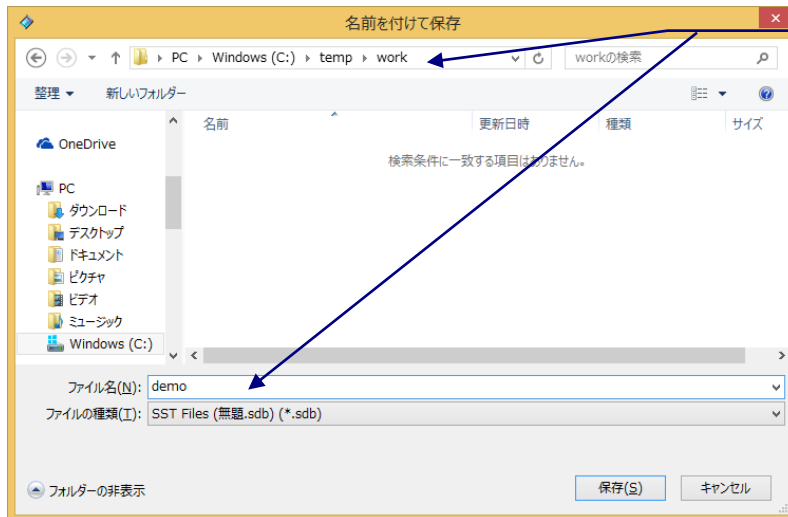
- ・[点線] : 設定した吹替 BOX のセリフの前に点線を挿入します。
- ・[二重線] : 設定した吹替 BOX のセリフの前に二重線を挿入します。

※シーンインボタンと罫線ボタンの両方が押されていた場合、罫線ボタンが優先されます。

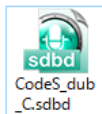
### 《作業中のプロジェクトファイルを保存する》

作業中の吹替台本データ (.sdbd) を保存します。

1. [ファイル] メニューの [名前を付けて保存] をクリックします。




2. ファイル名と保存先を指定します。



3. プロジェクトファイル (.sdbd) が保存されました。

### ○上書き保存

[ファイル] メニューの [上書き保存] を選択するか、ツールバーの  をクリックしてください。作業中はこまめに上書き保存することをお勧めします。

### 《プロジェクトファイルと映像ファイルをひも付ける》

映像ファイルを開いた状態でプロジェクトファイルの保存を行うことで、映像ファイルとプロジェクトファイルのひも付けがされ、次回からプロジェクトファイルを開くと、保存した時に開いていた映像ファイルも自動的に開くようになります。

#### 《注意点》

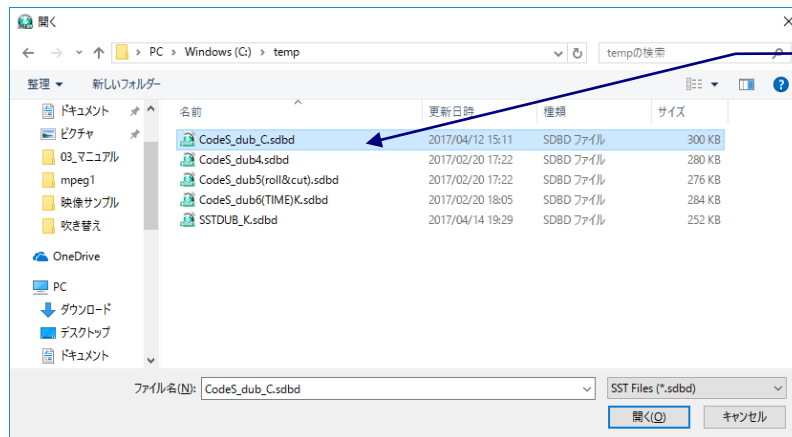
- ・ ひも付けを行った映像ファイルの保管場所を移動した場合は、映像ファイルは開きません。
- ・ 同名の映像ファイルでも、映像ファイルの差し替えなどを行った場合は、映像ファイルは開きません。



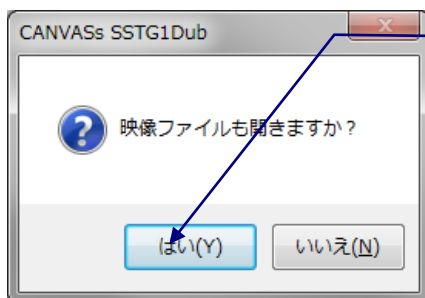
## 《既存のプロジェクトファイル (.sdbd) を開く》

名前のついたプロジェクトファイルを開きます。

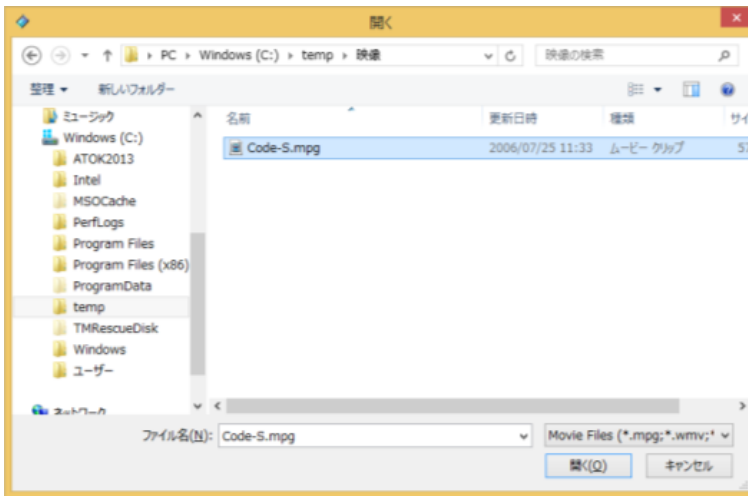
1. [ファイル] メニューから [プロジェクトファイルを開く] をクリックするか、ツールバーの [開く] ボタンをクリックします。



2. プロジェクトファイル (.sdbd) を選択し、[開く] をクリックします。

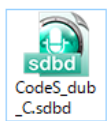


3. 過去に映像ファイルを開いていない場合、「映像ファイルも開きますか?」というメッセージが表示されます。映像ファイルも開く場合は[はい]をクリックします。  
※過去に映像ファイルを開いて保存をした場合、メッセージは表示されず、自動で映像ファイルも開きます。



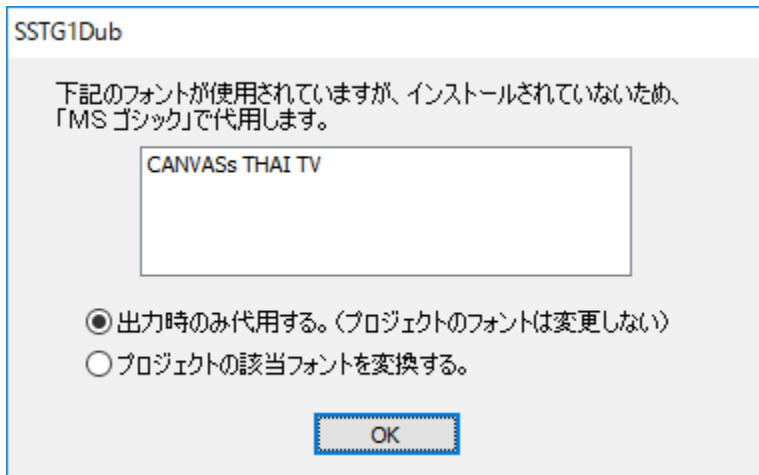
4. [はい]を選択した場合、映像ファイルを選択します。  
[いいえ]を選択した場合は、プロジェクトファイルのみ開かれます。

○映像データ・吹替データ・スポットティングデータが取り込まれます。



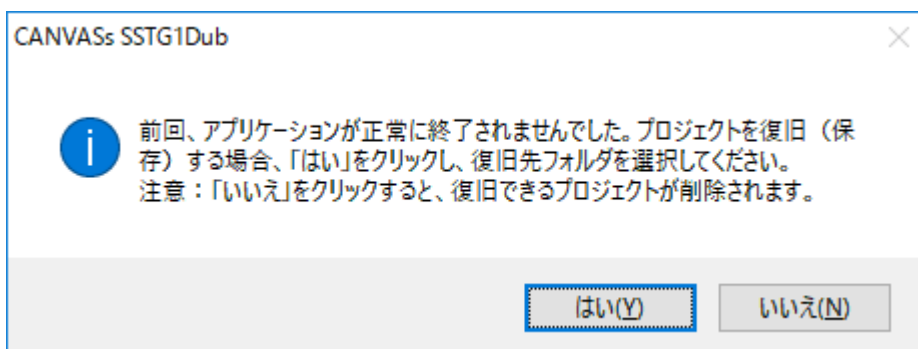
SSTG1 Dubが起動してなくても、sdbdファイルをダブルクリックするだけでSSTG1 Dubが立ち上がり、映像データ・吹替データ・スポットティングデータが読み込まれます。起動後、映像を取り込む時は、[ファイル]メニューから[映像ファイルを開く]を選択してください。

○プロジェクトファイルで使用されているフォントがインストールされていない場合、下記のメッセージが表示されます。



#### 《復旧されたプロジェクトファイルを開く》

プロジェクトファイルが開いた状態で SSTG1 Dub が正しく終了されなかった場合、次回起動したときに、下記のようなメッセージが表示されます。[はい]を選択し、保存場所を指定すると sdbd ファイルとして保存することができます。

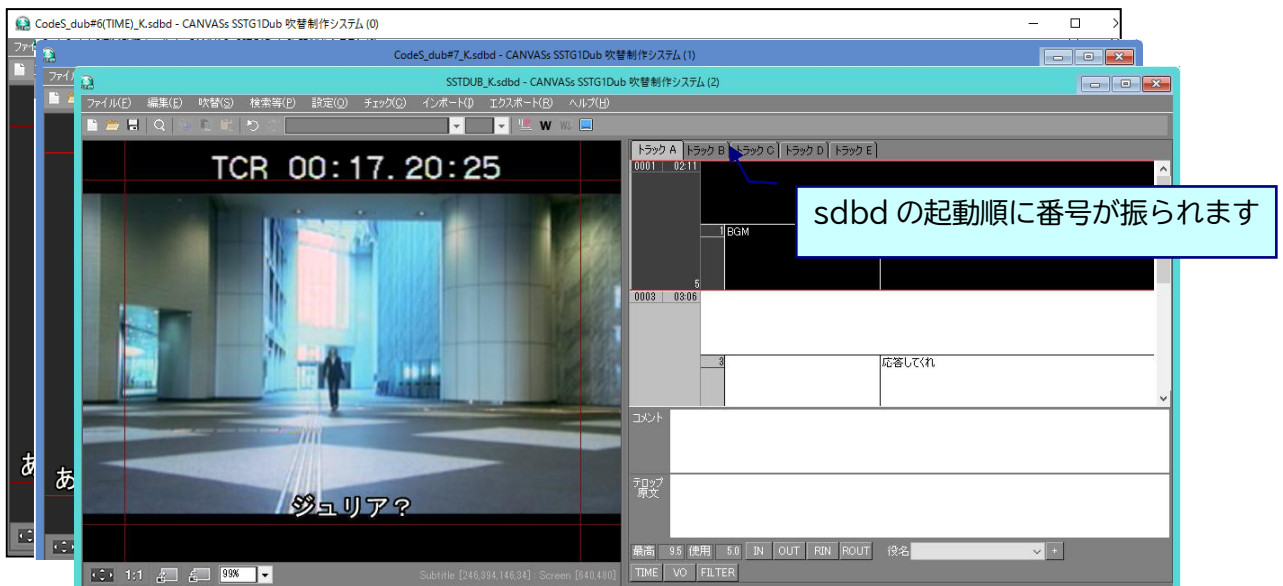


## 《多重起動》

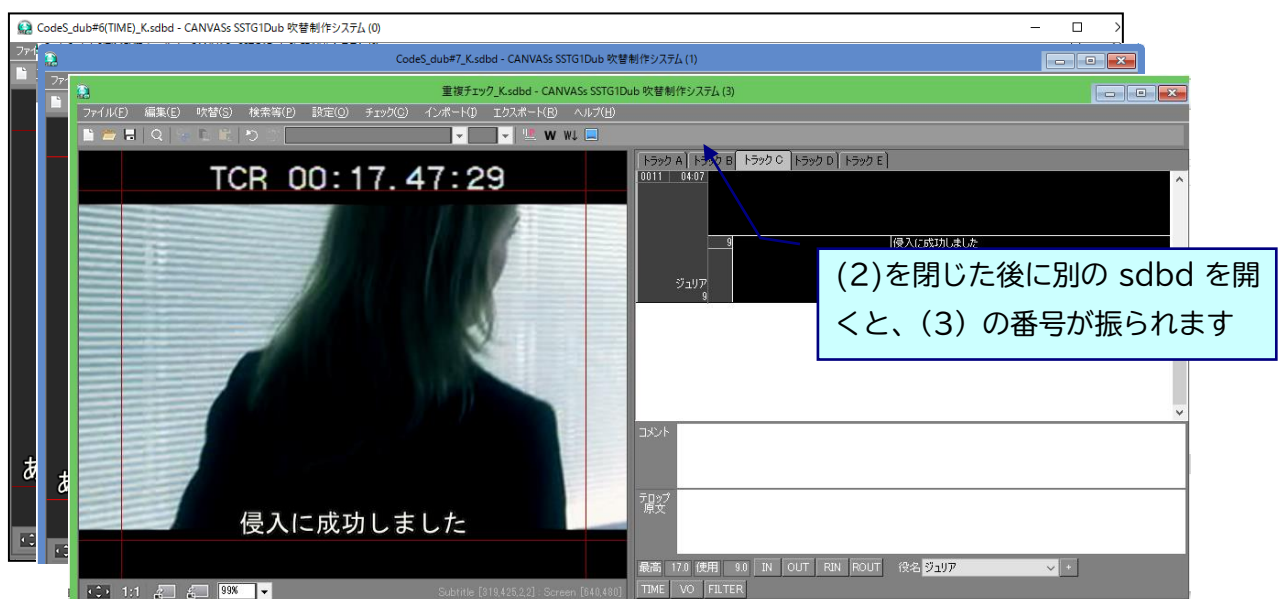
SSTG1 Dub を既に起動した状態で、SSTG1 Dub のアイコンをダブルクリックすると、別ウィンドウで SSTG1 Dub が起動します。

また、別の sdbd ファイルをダブルクリックすると、別ウィンドウでプロジェクトファイルを開くことができます。

○別ウィンドウでプロジェクトファイルを開くと、ウィンドウ上部に(0)(1)(2)(3)・・・というように、起動順に番号が振られます。



○(0)(1)(2)と開き、途中で(2)を閉じた後に更に別の sdbd を開いた場合は、(3)の番号が振られます。ウィンドウ番号を一旦リセットしたい場合は、全てのウィンドウを閉じ、SSTG1Dub を再起動させてください。



**※多重起動時のユーザー設定について**

ユーザー設定を変更する場合は1画面のみ開いた状態で設定を行ってください。

**※多重起動時のショートカット設定について**

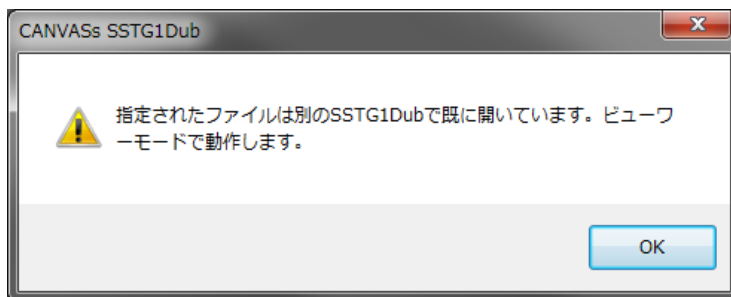
設定後、全てのウィンドウを閉じた後に反映されます。

**※多重起動時のフォーマット設定について**

フォーマットをリストに追加した直後から、開いている全てのウィンドウのフォーマットリストに追加されます。

**※多重起動時に同じ sdbd ファイルを開いた場合。**

多重起動時に同じ sdbd ファイルを開く際は、下のようなメッセージが出て、後から開く sdbd ファイルがビューワーモード(読み取り専用)として開きます。



ビューワーモードで開いている sdbd ファイルには、編集を加えることができません。

**《注意点》**

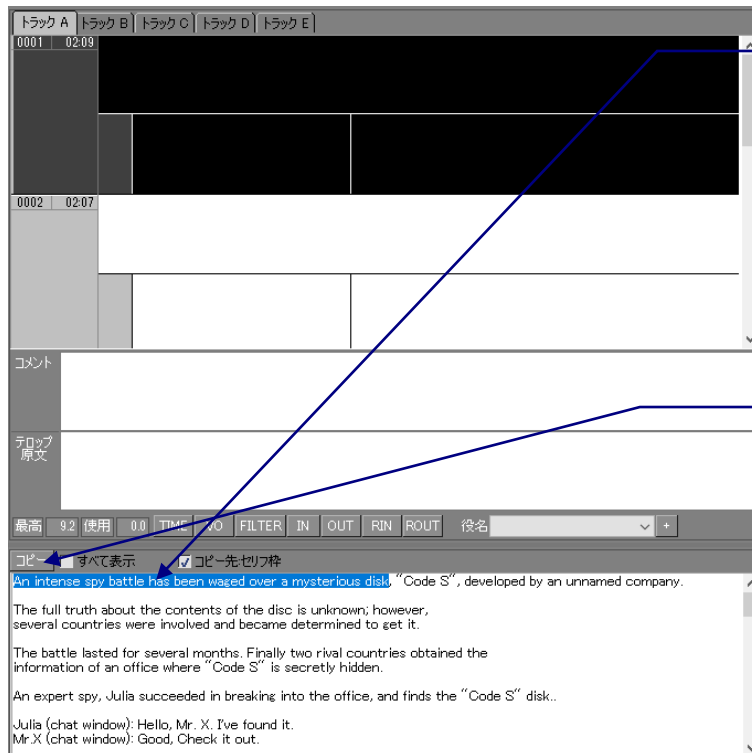
- ・本バージョンでは下記の場合における多重起動について動作保証しておりません。
  - オーバーレイ使用時の多重起動
- ・ sdbd ファイルを、先に開いているプロジェクトの画面上にドラッグした場合には、別ウィンドウで開かず、先に開いているプロジェクトファイルが閉じ、ドラッグしたプロジェクトファイルが開きます。

## 原文ウィンドウと台本ウィンドウについて

### 《ハコ割り》

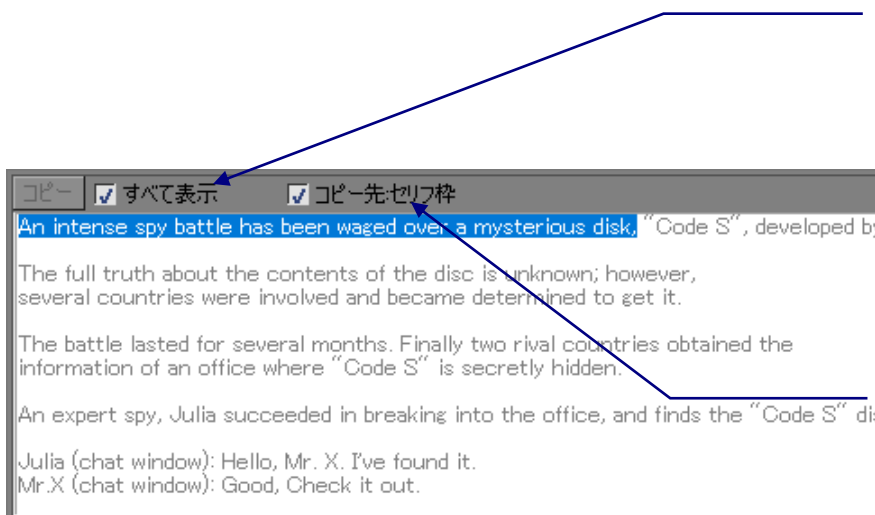
ハコ割りとは、台本（スクリプト）をセリフごとに分割することで、[台本ウィンドウ]で選択したテキストを[原文ウィンドウ]へ移動します。

台本（スクリプト）のインポート方法は、[インポートメニュー]—[台本]を参照ください。



1. 任意の原文ウィンドウにカーソルを合わせた後、[台本ウィンドウ]のコピーしたいテキストを選択します。

2. [コピー]ボタンをクリックすると、原文ウィンドウにテキストが貼り付けされます。  
この場合、台本はウィンドウから切り取られます。



[すべて表示]にチェックを入れると、台本全体が再表示されます。

チェックを入れたまま、コピーすることも可能です。  
この場合は、台本ウィンドウから切り取られません。


[コピー先:セリフ]にチェックを入れると、セリフウィンドウにテキストが貼り付けされます。

## 便利機能

### 《全画面表示》

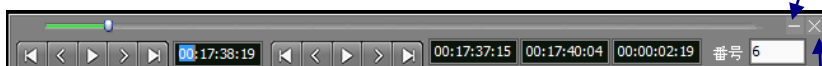
主にプレビューする時に使用します。



ツールバーの[全画面表示]  
 をクリックするとビデオ  
 ウィンドウが全画面表示され  
 ます。

映像再生中にこの操作はでき  
 ません。

セーフティマーカーを消す場合は、[ユーザー設定]の[画面表示]で[セーフティエリアを表示する]のチェックを外します。



ビデオコントローラーは、こ  
 のxをクリックすると消えま  
 す。

コントロールバーを消した状  
 態で左クリックするとコント  
 ロールバーが表れます。

※[設定]－[ユーザー設定]－[画面表示]において、「波形  
 ウィンドウを短縮し、吹替 BOX を縦長表示する」にチェックが  
 入っていると本機能は使用できません。

xをクリックすると元の操作  
 画面に戻ります。

## 《コメント機能》

現吹替ボックスにコメント(申し送り)をつけることができます。

1. コメントを付けたい吹替ボックスを選択し、コメントを入力します。

2. コメントを付けた吹替ボックスには、このように黄色いレターマークが表示されま

トラック A | トラック B | トラック C | トラック D | トラック E

0001 | 05:12 | An intense spy battle has been waged over a mysterious disk,

IN

RIN

1 | ジュリアが歩いている | ある企業が開発した謎のディスク“コードS”

ナレーション  
21

0003 | 02:18 | developed by an unmanned company.

3 | タワー内 | このディスクをめぐり  
4 | BGM流れる

ナレーション  
10

コメント | <http://carvass.co.jp> 参照

テロップ  
原文

- ・ コメント欄の文字を消すと、レターマークも消えます。
- ・ コメント欄の内容を csv に出力することができます。  
csv のエクスポートを参照ください。



## 《sdbd検索》

特定フォルダ内のプロジェクトファイルの原文・テロップ（ト書き）・セリフ・役名・コメントを検索することができます。

（サブフォルダも検索されます）

1. [検索等] メニューの [sdbd 検索] をクリックします。

2. 検索するフォルダを指定します。  
サブフォルダも含めて検索します。

検索場所  
フォルダ: C:\temp

検索情報  
キーワード: ジュリア ディスク  
種類:  原文  ト書き  セリフ  役名  コメント

検索方法  
絞り込み:  OR  AND

検索開始

検索結果:

プロジェクト	行番号	Track	役名	ト書き	セリフ	原文	コメント	フォルダ
CodeS_dub6(TIM...	11	A	ナレーション		スライの0と0ジュ...	An expert spy, ...		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	38	C	Mr. X		ジュリア	Julia?		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	1	A	ナレーション	ジュリアが歩いて...	ある企業が開発...	An intense spy ...	http://canvass...	C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	3	A	ナレーション	あああああああ...	このディスクをめぐる	developed by a...		
CodeS_dub6(TIM...	9	A	ナレーション	部屋に入る	最終的に2カ国...	Finally two rival...		
CodeS_dub6(TIM...	48	C	Mr. X		キーとディスク両...	I needed both o...		
CodeS_dub6(TIM...	14	E			“ディスクを発見”	Hello, Mr. X. I've...		
SSTDUB_K.sdbd	1	A			ジュリア歩く			
SSTDUB_K.sdbd	4	E			ジュリア?どうした			
SSTDUB_K.sdbd	2	E			ディスク			C:\temp

10件見つかりました。

3. 検索するキーワードと種類を指定します。

4. 検索方法を指定します。

5. [検索開始]をクリックします。

・ 検索場所で指定したフォルダ内に開いている sdbd ファイルが存在した場合、その sdbd ファイルも検索対象です。但し当該 sdbd ファイルを保存しておく必要があります。

・ 複数のキーワードをスペースで区切ることによって複数検索が行えます。

（上記の場合はジュリアとディスクの OR 検索）

6. ヒットした場合、検索結果に表示されます。

7. 検索結果の行をダブルクリックすると、該当箇所の sdbd ファイルが開きます。

検索結果:

プロジェクト	行番号	Track	役名	ト書き	ヤリフ	原文	コメント	フォルダ
CodeS_dub6(TIM...	11	A	ナレーション		スパイのひとりジュ...	An expert spy ...		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	38	C	Mr. X		ジュリア	Julia?		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	1	A	ナレーション	ジュリアが歩いて...	ある企業が開発...	An intense spy ...	http://canvass...	C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	3	A	ナレーション	あああああああ...	このディスクをめぐり	developed by a...		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	9	A	ナレーション	部屋に入る	最終的に2か国...	Finally two rival...		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	48	C	Mr. X		キーとディスク 両...	I needed both o...		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	14	E			“ディスクを発見”	Hello, Mr. X. Ive...		C:\temp
SSTDUB_K.sdbd	1	A			ジュリアは歩く			C:\temp
SSTDUB_K.sdbd	4	E			ジュリア? どうした			C:\temp

○既に開かれている sdbd の検索結果をダブルクリックした場合は、sdbd は別ウィンドウでは開かずに該当の箇所へ移動します。



最初に開いたウィンドウに (0) 番がつけます

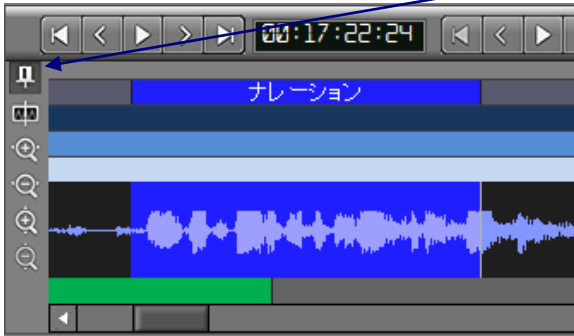
○開かれていない sdbd の検索結果をダブルクリックした場合は、sdbd ファイルが別ウィンドウで開き (多重起動)、当該ダブルクリック箇所へジャンプします。また同一プロジェクト内であれば、検索結果をダブルクリックすることで該当箇所にジャンプします。



## 音声波形ウィンドウ上で編集

### 《編集をロックする》

編集中のスポッティングが調整できないようロックします。

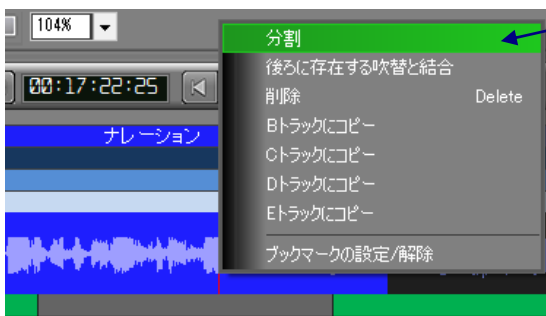


このアイコンをクリックすると編集がロックされます。スポッティングをとったり、微調整をすることができません。

※この機能は、スポッティングの編集のみに有効です。

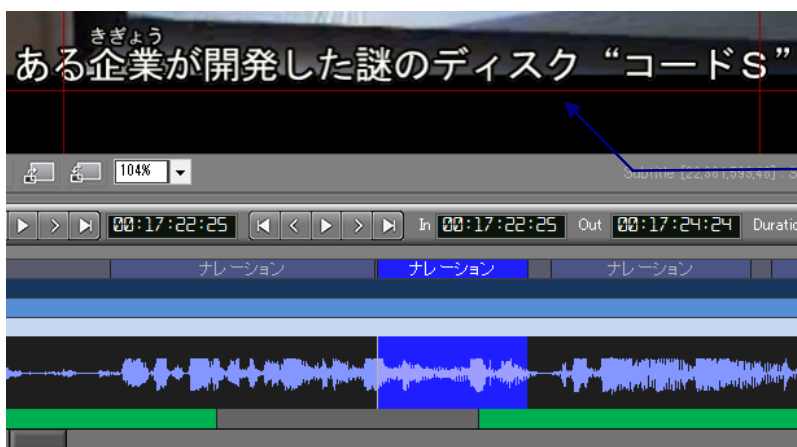
### 《分割》

長いスポッティングを2つに分ける場合に使用します。



1. スポッティングの分割したい場所にカーソルを合わせ、右クリックして[分割]を選択します。

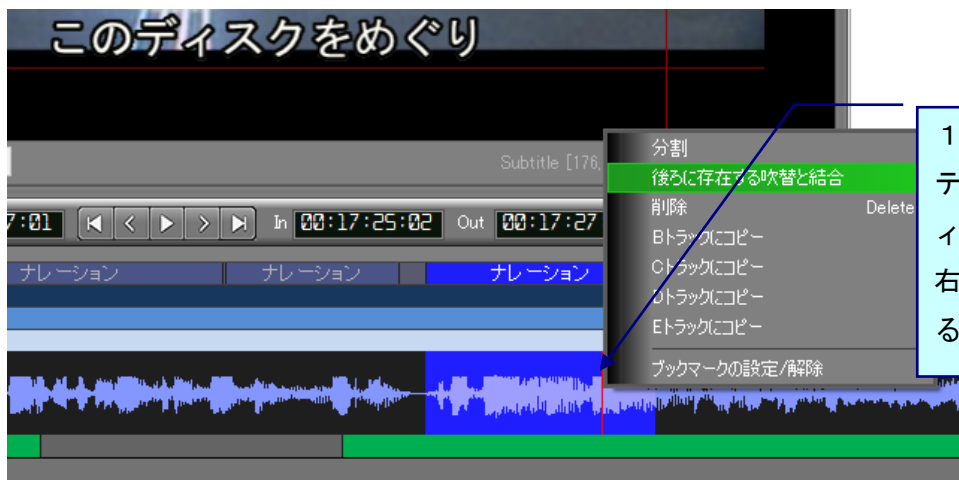
分割した位置が、次の吹替のイン点になります。



2. テキストウィンドウの内容は、前後同じものが表示されますので、それぞれ余分なテキストを削除します。

## 《結合》

2つのスポッティングを結合し、1つにします。



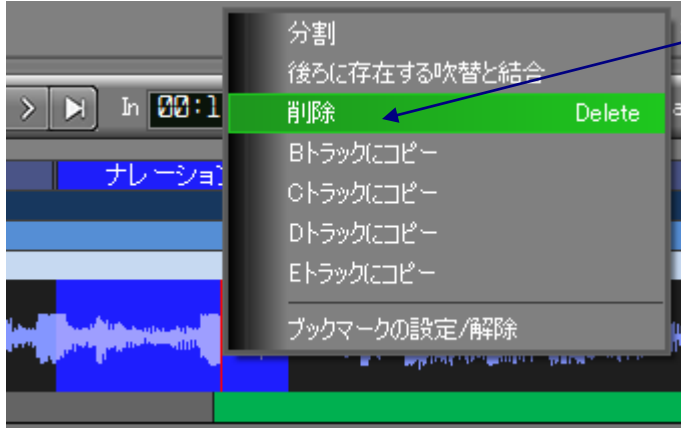
1. 結合したい2つのスポッティングの「前の」スポッティングにカーソルをおき、右クリックして[後ろに存在する吹替と結合]を選択します。



2. 前後のセリフが2行になって表示されます。  
(前のセリフが1行目、後ろのセリフが2行目)

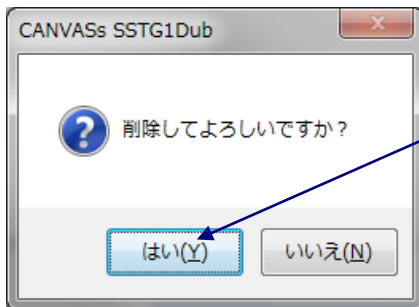
## 《削除》

スポッティングを削除します。



1. 削除したいスポッティングを右クリックして、[削除]を選択します。

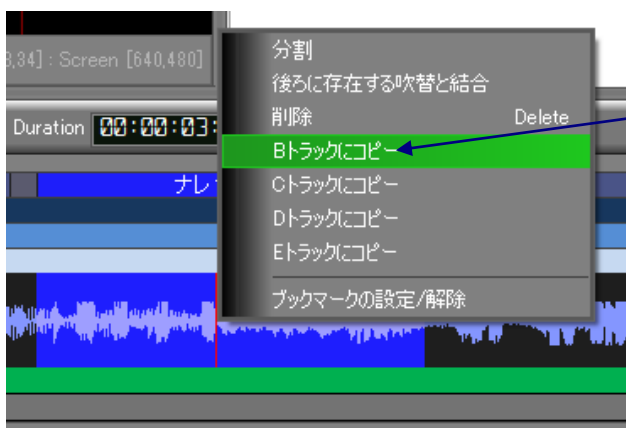
キーボードの[Delete]でも削除できます。



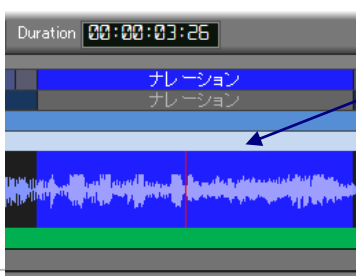
2. [はい] をクリックします。

## 《他のトラックにコピーする》

同じタイミングのスポッティングを他のトラックにコピーします。その逆も可能です。



1. コピーしたいスポッティングにカーソルをおきます。右クリックして[Oトラックにコピー]を選択します。  
(画像はAトラックからBトラックへコピー)

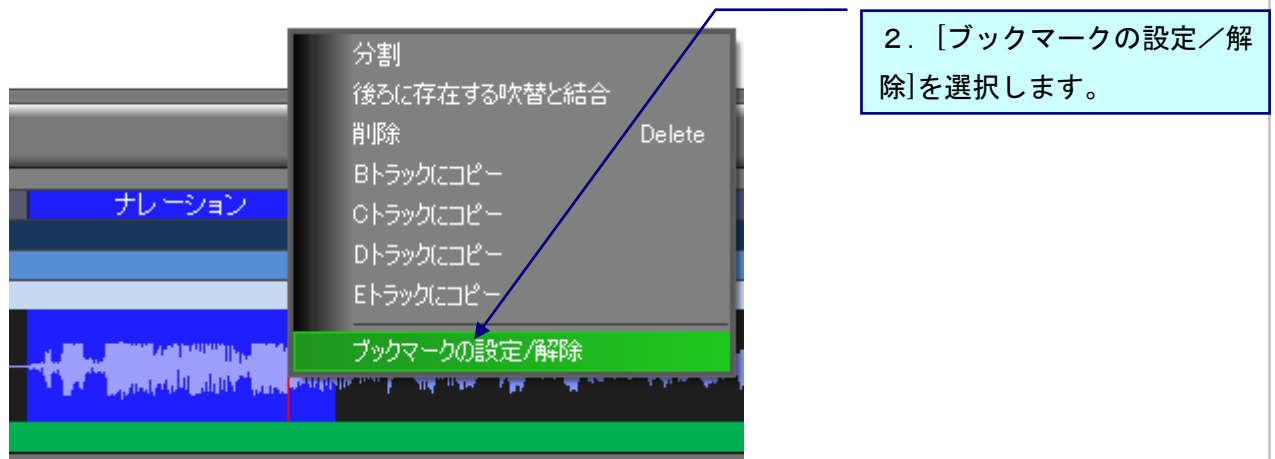


2. コピーされました。この場合、テキストもコピーされます。セリフが重なって見えるので、どちらかのセリフを削除または変更してください。

### 《ブックマークの設定／解除》

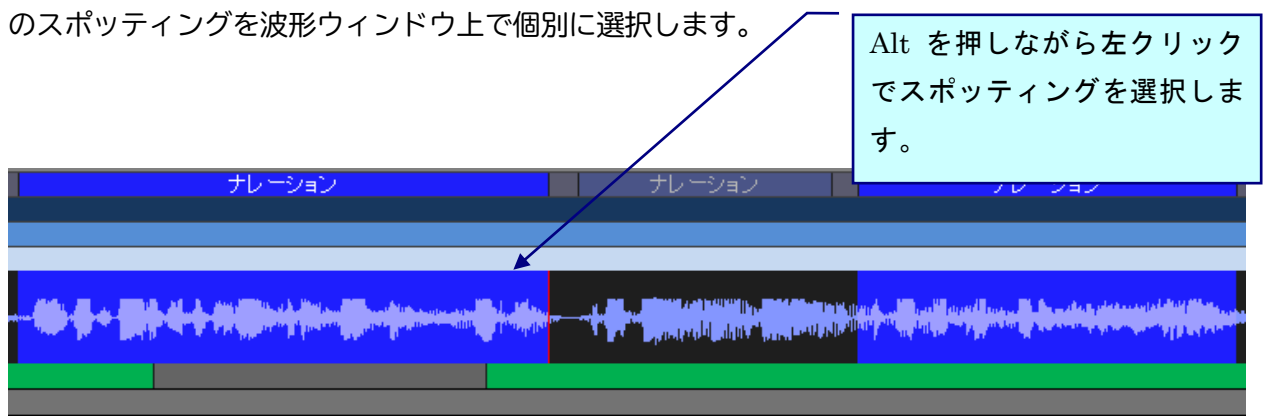
指定したタイムコードにブックマークをつけることができます。

1. ブックマークを付けたい（または、解除したい）音声波形上にカーソルを置きます。



### 《スポットティングの複数選択》

波形ウィンドウ上で Alt キーを押しながら、該当のスポットティングを左クリックすることで、複数のスポットティングを波形ウィンドウ上で個別に選択します。



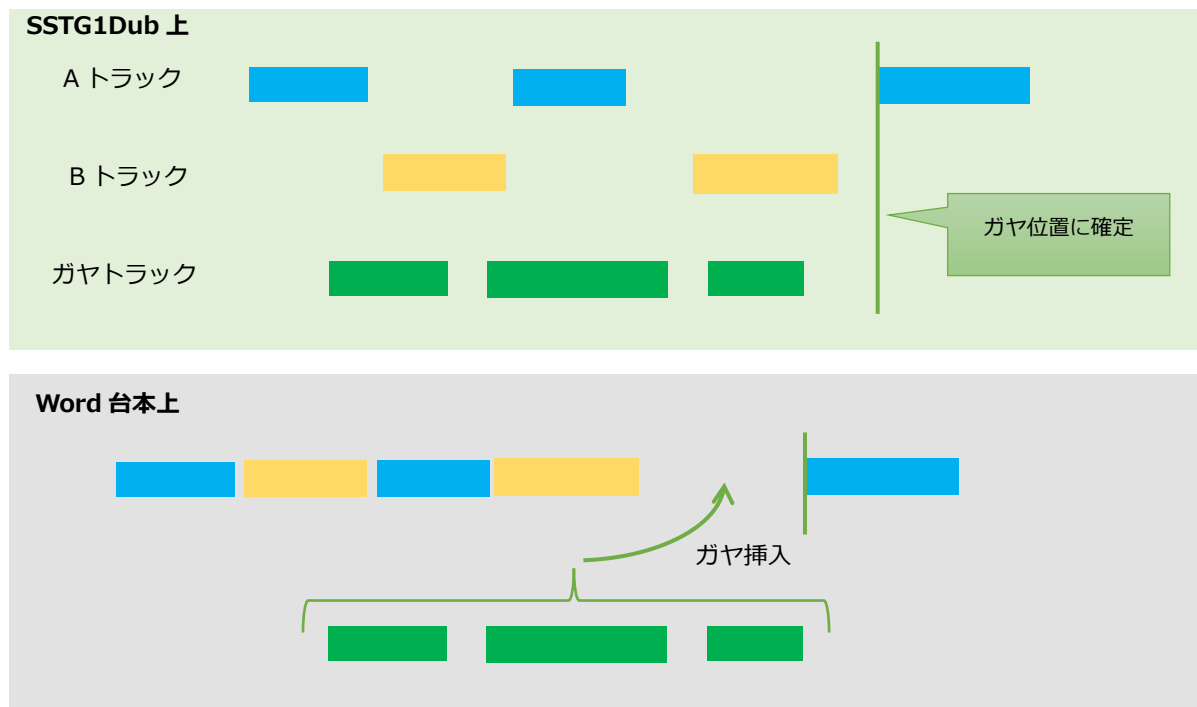
また、波形ウィンドウ上で Shift キーを押しながらスポットティングを左クリックで選択することで、スポットティングの範囲選択が可能です。

## 《ギャトラック》

CトラックとDトラックをギャトラックに設定することができます。

映像上で実際にギャが聞こえる位置にスポッティングを取ってギャセリフを入力し、エクスポートした台本ではシーンの最後など指定した位置にギャセリフをまとめて入れることができます。

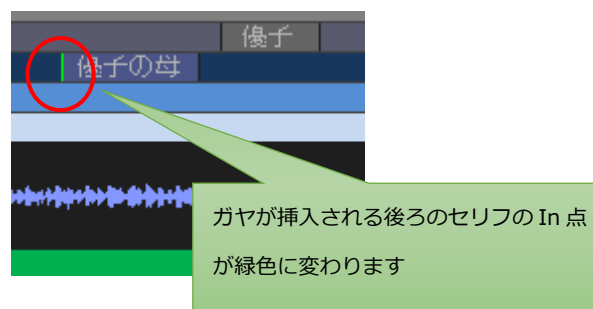
ギャトラックとは…



SSTG1Dub 上にて上記のように各トラックにセリフが存在している状態で、Word 台本を出力すると、ギャトラックのセリフは、波形上で確定したギャ位置セリフの前にまとめて挿入されます。

### 【ギャ設定の手順】

1. [設定]－[ギャトラック設定]よりCトラック/Dトラックをギャトラックに設定します。
2. Cトラック/Dトラックにスポッティングを取り、ギャを入力します。
3. ギャを挿入したい位置を波形上で選択し、右クリック→「Cトラック (Dトラック) のギャ位置を確定する」をクリックします。すると、選択した箇所の直後のセリフ (ギャトラックを除く) のIn点が緑色 (デフォルト配色の場合) に変わります。



4. Word 台本に出力すると、この In 点が緑色に変わったセリフの直前に当該ギャが挿入されます。  
一つのギャトラックには複数のギャを入力し、Word 台本への挿入位置を同じ方法で確定することができます。

[例] Cトラックにギャトラックを設定

①ここで右クリック→ギャ位置を確定

②直後にある「優子の母」のセリフの In 点が緑色に変わる

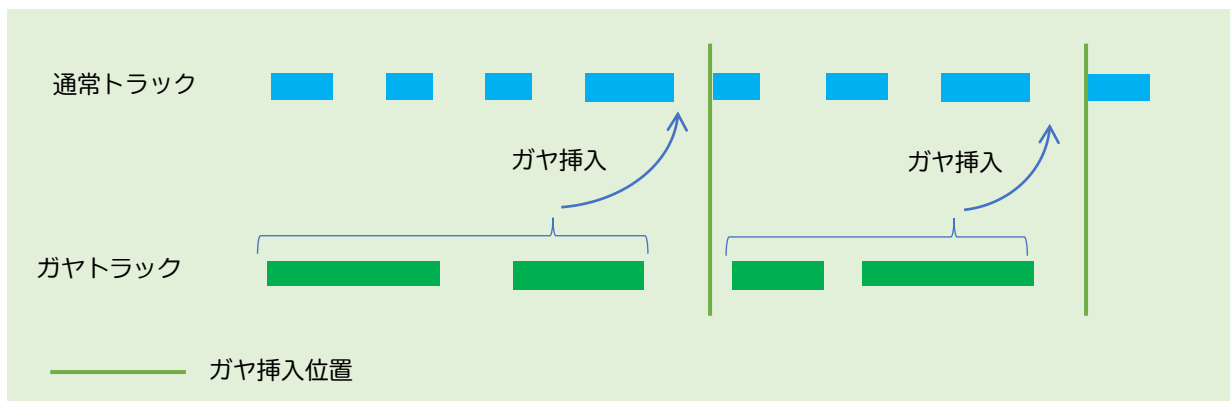
Word 台本出力

00:01:01	女子高生2	女子高生1	女子高生2	女子高生1	ラジオDJ	聡	優子	聡	優子	聡	優子	店
なに あんたどうしたの	わかる メロディーが古くないよね	うー	2000年じつてたよね まま全然今でも通用するよね	いいよね お父さんの時代には流行った曲だけど	この曲はね	あー(インテロ)	また手帳は始まったばかり そんな暑い夏にお届けするのね2000年に大ヒットしたの曲	毎日暑い日が続きますが、みなさんの元気なお返りでして	お本日もありがとうございます	あなたのお返りありがとうございます	うーん なかなか見つからないなあ	店内
												手帳重なる
												簡単！英語入門
												00:00:38
												00:00:34

③「優子の母」のセリフの直前に  
ギャトラックのセリフがまとめて  
挿入されます



- ・Cトラック/Dトラックにすでにスポッティングが存在している場合には、ギャトラックに設定できません。**ギャトラック機能を使用する場合は、最初にギャトラック設定を行ってください。**
- ・ギャトラックは、sdbd ごとにCトラック・Dトラックに設定・保存が可能です。
- ・CトラックとDトラックの両方をギャトラックに設定することも可能です。
- ・ギャトラックに1つでもスポッティングがあると、ギャトラック設定の解除はできません。解除する際は、そのギャトラックのスポッティングをすべて削除してから行ってください。
- ・ギャトラックにギャセリフの入力をしていても、ギャ位置の確定をしていない(=In 点が緑色のスポッティングがない)場合、ギャセリフは通常のタイムコードの位置で台本に出力されます。
- ・最後のギャ位置より後ろに存在するギャセリフは通常のタイムコードの位置で台本に出力されます。
- ・ギャ挿入位置を複数個所に設定すると、前のギャ挿入位置より後ろのギャトラックのセリフがまとめて挿入されます。



- ・ギャの挿入位置が確定しているセリフ (In 点が緑色のスポッティング) の In 点の位置が変更されると、ギャの挿入位置も変わります。
- ・ギャの挿入位置が確定しているセリフ (In 点が緑色のスポッティング) の前に、ギャトラック以外のトラックにセリフを追加した場合、そのセリフはギャより前に追加されます。
- ・ギャの挿入位置が確定しているセリフ (In 点が緑色のスポッティング) を削除すると、そのギャ挿入位置も解除されます。このとき、
  - 後方にもギャの挿入位置がある場合・・・この削除によってギャが後方のギャ位置に移動します。
  - 後方にギャの挿入位置がない場合・・・通常セリフの位置で台本に出力されます。

## 【ガヤトラックの重複 W について】

- ・ガヤトラックのセリフはセリフかぶりチェック **W** の対象外です。
- ・ガヤトラックのセリフに手動の **W** は設定可能です。

ガヤトラックのスポッティングに手動 W をつけ、重複文字を下記のパターンで出力した場合、Word 台本への重複文字 W の出力のされ方は下記の通りです。

重複文字

重複の W は大文字を使う

重複の W は前のハコの最終行と後ろのハコの最初の行のみにつける

タイムコードが重複するセリフのうち、最初のセリフには W をつけない

⇒ W がついているガヤセリフのすべての行に出力されます。

重複文字

重複の W は大文字を使う

重複の W は前のハコの最終行と後ろのハコの最初の行のみにつける

タイムコードが重複するセリフのうち、最初のセリフには W をつけない

⇒ 先頭のスポッティング：台本上でガヤの直前のセリフに W がついていた場合、先頭行のみに出力されます。それ以外の場合、最終行のみに出力されます。

先頭以外のスポッティング：最終行のみに出力されます。

重複文字

重複の W は大文字を使う

重複の W は前のハコの最終行と後ろのハコの最初の行のみにつける

タイムコードが重複するセリフのうち、最初のセリフには W をつけない

⇒ W がついているガヤセリフのすべての行に出力されます。ガヤの前には必ずセリフが存在するため、ガヤが最初のセリフになることはありません。

重複文字

重複の W は大文字を使う

重複の W は前のハコの最終行と後ろのハコの最初の行のみにつける

タイムコードが重複するセリフのうち、最初のセリフには W をつけない

⇒ 先頭のスポッティング：台本上でガヤの直前のセリフに W がついていた場合、先頭行のみに出力されます。それ以外の場合、最終行のみに出力されます。

先頭以外のスポッティング：最終行のみに出力されます。

**【ガヤ解除】**

## ○ ガヤ位置ごとに個別解除

ガヤの挿入位置が確定しているセリフ（In 点が緑色のスポッティング）を右クリックし、「ガヤを解除する」を選択します。一つのスポッティングに C トラックと D トラック両方のガヤ挿入位置が設定されている場合、両方とも解除されるため、どちらか片方のガヤのみを解除したい場合は解除後に再度設定をしてください。

## ○ トラック一括解除

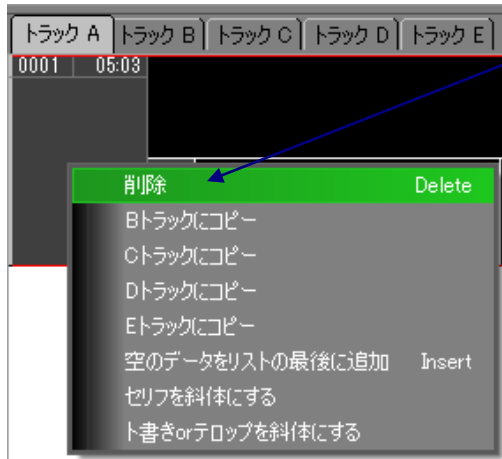
波形上で右クリックし、「C トラック/D トラックのガヤを全解除する」を選択します。

**【ご注意】**

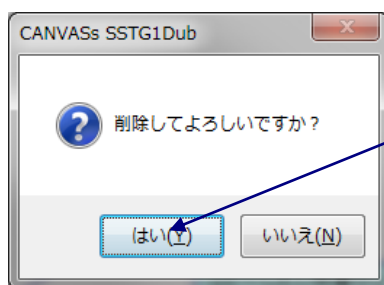
ガヤトラックが設定された sdbd を本バージョンより低いバージョンで開いた場合は、ガヤトラックは存在せず、通常のセリフとしてタイムコード順に Word 台本に出力されます。ガヤトラックが設定された sdbd を開く場合は、必ず本バージョン以上のバージョンで開いていただけますようお願いいたします。

## テキストウィンドウ上で編集

### 《削除》

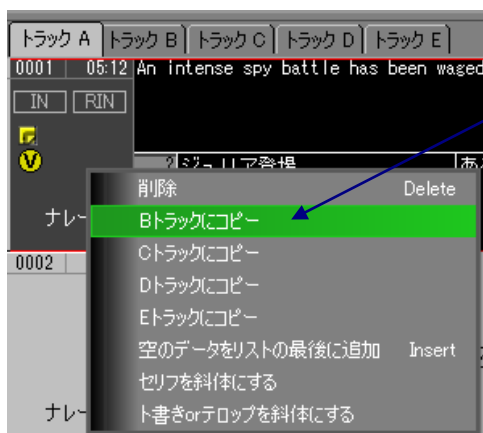


1. 削除したい吹替ウィンドウを右クリックして、[削除] を選択します。



2. [はい] をクリックします。

### 《他のトラックにコピーする》



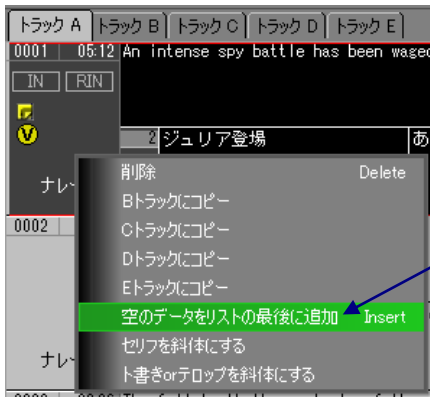
コピーしたい吹替ウィンドウを右クリックして、[Oトラックにコピー] を選択します。セリフが重なって見えるので、どちらかのセリフを削除または変更してください。  
(画像はAトラックからBトラックへコピー)

### 《吹替ボックスの複数選択》

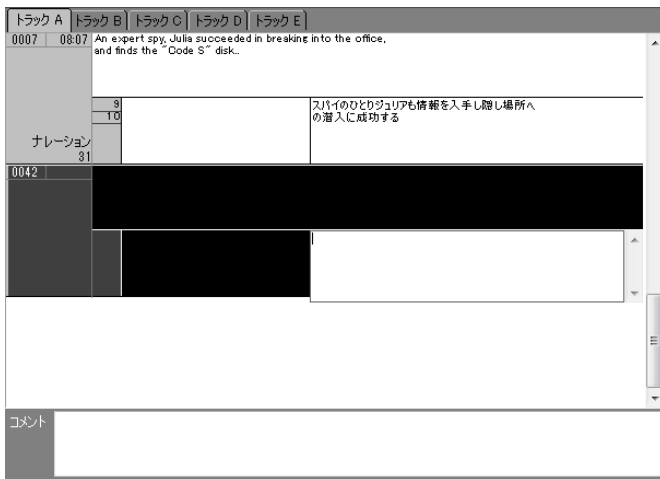
テキストウィンドウの編集機能は、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら複数のボックスを選択すると一括編集できます。

## 《空のデータをリストの最後に追加》

先にスポッティングをとらずに空の吹替ウィンドウを作り、後からスポッティングをとる時に使用します。



吹替ウィンドウを右クリックして、[空のデータをリストの最後に追加]を選択します。



吹替ウィンドウをアクティブにしたまま、Insert キーを押すだけでも空ボックスができます。

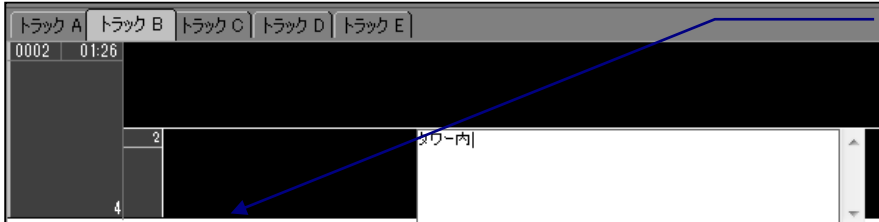
## 《セリフを斜体にする・ト書きorテロップを斜体にする》




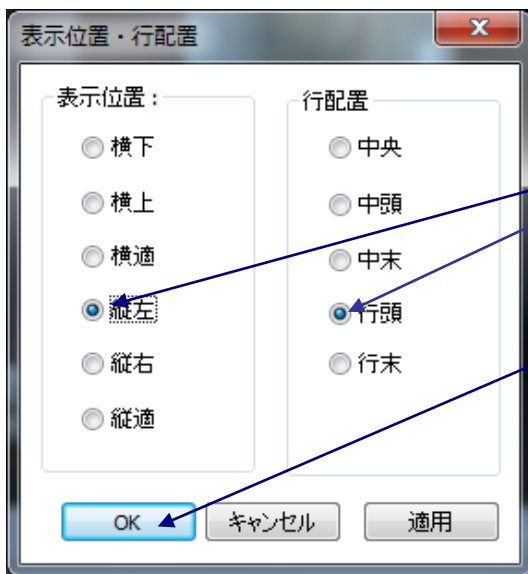
吹替ウィンドウを右クリックして、[セリフを斜体にする]でセリフ全体が斜体に、[ト書き or テロップを斜体にする]でト書き・テロップ全体が斜体になります。元に戻すときはツールバーもしくは台本プレビューから戻してください。

## エフェクト

### 《表示位置・行配置（ポジション）》



1. ポジションを変更したい吹替ウィンドウをアクティブにし、ツールバーの  をクリックします。



2. 表示位置・行配置を選択します。

3. [OK]をクリックします。



このように、表示位置を変えることで、AトラックとBトラックの2つのセリフが同時に表示できます。C~Eも同様です。

トラック B

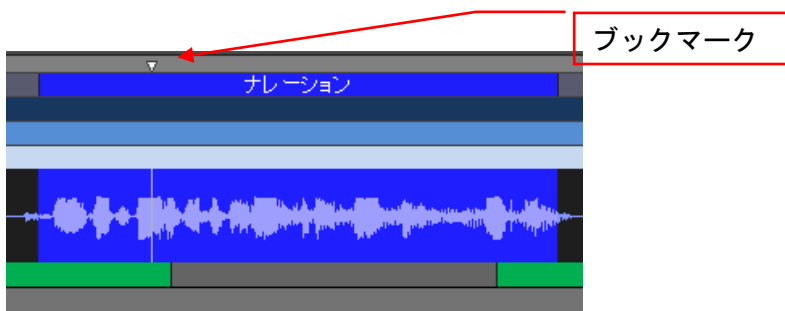
トラック A

## 吹替メニュー

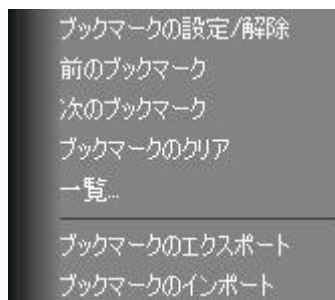
### 《ブックマーク》

指定したタイムコードにブックマークをつけることができます。

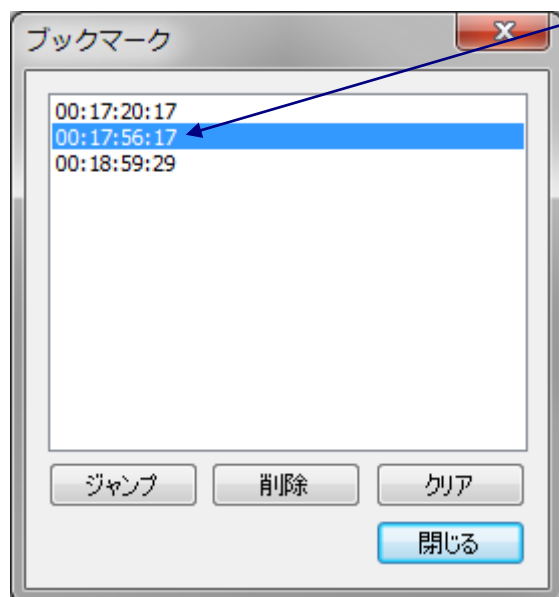
1. ブックマークを付けたい音声波形上にカーソルを置きます。
2. [吹替] メニューの [ブックマーク] をクリックし、メニューより [ブックマークの設定／解除] を選択します。または、音声波形を右クリックして設定することも可能です。



### ○ブックマークのメニュー



- ・ブックマークの設定／解除・・・上記参照。
- ・前のブックマーク・・・現在のブックマークより1つ前のブックマークに飛びます。
- ・次のブックマーク・・・現在のブックマークより1つ後ろのブックマークに飛びます。
- ・ブックマークのクリア・・・全てのブックマークがクリアされます。
- ・一覧・・・ブックマークの一覧を表示します。次ページ参照。
- ・ブックマークのエクスポート・・・ブックマークのデータ（フレーム情報）をエクスポートすることができます（.txt）。
- ・ブックマークのインポート・・・フレーム情報（.txt）をインポートすることができます。



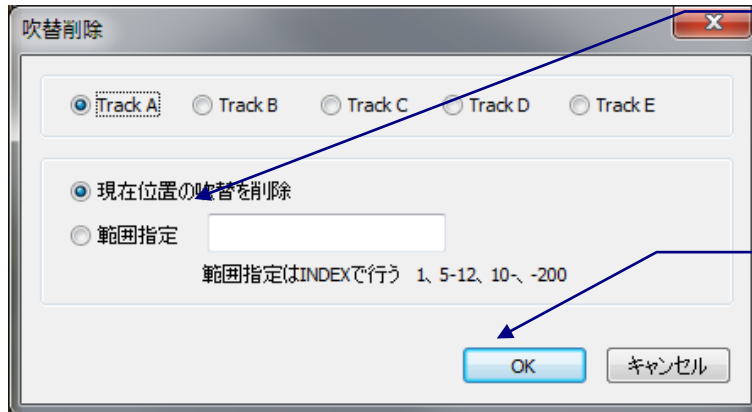
[吹替] メニューの [ブックマーク] をクリックし、メニューの [一覧] を選択すると、図のような一覧が表示されます。

タイムコードを選択し、ダブルクリックまたは [ジャンプ] をクリックすると、該当するブックマークに移動します。削除したい場合には、[削除] をクリックします。



## 《吹替削除》

1. [吹替] メニューの [吹替削除] をクリックします。

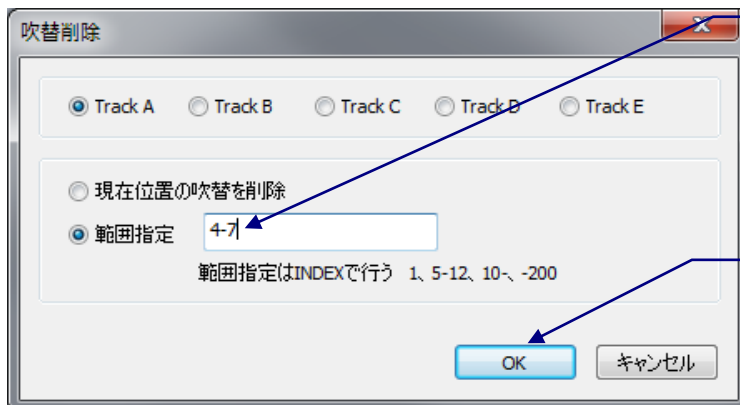


2. 現吹替ボックスを削除する場合は[現在位置の吹替を削除]を選択します。

3. [OK]をクリックします。

## ○複数のスポッティングを一括削除する場合

1. [吹替] メニューの [吹替削除] をクリックします。



2. 複数の吹替ボックスを削除する場合は、INDEX番号で範囲を指定します。

3. [OK]をクリックします。

[a-b] という形で、削除する INDEX 番号の範囲を入力します。[a] は削除する最初のスポッティング、[b] は削除する最後のスポッティングの INDEX 番号です。[a] から最後のスポッティングまで削除するには、[ a- ]と入力します。最初のスポッティングから [b] まで削除するには、[ -b ] と入力します。

削除後、INDEX 番号は自動的に先頭から TC 順、トラック順に振り直されます。

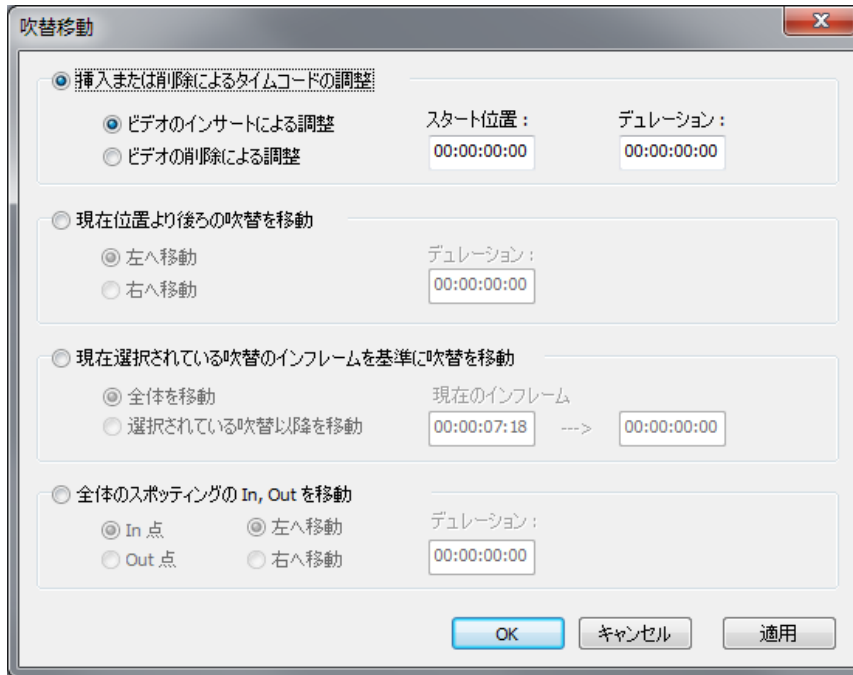
## ○その他の削除方法

- ・音声波形上の現スポッティングをCtrlキーを押しながらクリックして、マウスカーソルを音声波形ウィンドウの外にドラッグさせると、ゴミ箱の絵が出ます。マウスを放すと[削除してよろしいですか? ]というメッセージが表示されるので、[はい]をクリックします。
- ・吹替ウィンドウを選択し、右クリックで[削除]を選択します。

## 《吹替移動》

複数のスポッティングを一括で移動したり、調整する時に使用します。

1. 映像とタイムコードの調整が完了していることを確認してください。
2. [吹替] メニューの [吹替移動] をクリックします。
3. 該当する項目を選択し、必要事項を入力します。下記参照。
4. 入力が終わったら [OK] をクリックします。



- a. [挿入または削除によるタイムコードの調整]を選択
  - i. [ビデオのインサートによる調整]を選択
 

新しく映像が追加された場合、映像を追加した位置のタイムコードを[スタート位置]に入力し、追加した映像の長さを[デュレーション]に入力します。
  - ii. [ビデオの削除による調整]を選択
 

映像の一部が削除された場合、削除した箇所のタイムコードを[スタート位置]に入力し、削除した長さを[デュレーション]に入力します。

**!** 映像が削除された部分のスポッティングをあらかじめ削除してから行ってください。
- b. [現在位置より後ろの吹替を移動]を選択
 

カーソルは、移動させたいスポッティングの前に置いてください。

  - i. [左へ移動]を選択
 

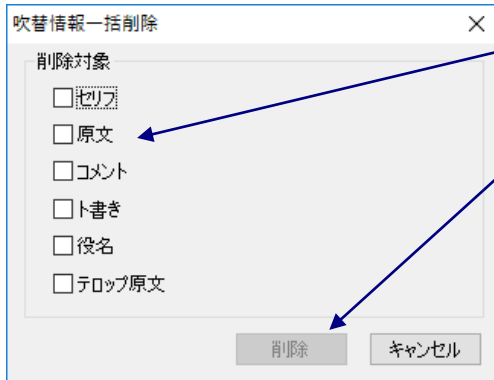
[デュレーション]に移動させたい時間の値を入力すると、『音声波形ウィンドウ』上のカーソルが置かれている部分より後ろにあるスポッティングすべてが、[デュレーション]に入力された値分左へ移動します。

- ii. [右へ移動]を選択
  - [デュレーション]に移動させたい時間の値を入力すると、『音声波形ウィンドウ』上のカーソルが置かれている部分より後ろにあるスポッティングすべてが、[デュレーション]に入力された値分右へ移動します。
  
- c. [現在選択されている吹替のインフレームを基準に吹替を移動]を選択
  - i. 『音声波形ウィンドウ』上のカーソルが置かれている現スポッティングのインフレームが[現在のインフレーム]にデフォルトとして表示されています。
  - ii. [全体を移動]にチェックを入れ、[現在のインフレーム]の右側にある入力欄に移動したいタイムコードを入力すると、選択されているスポッティングを含めた全体のスポッティングが移動します。
  - iii. [選択されている吹替以降を移動]にチェックを入れ、[現在のインフレーム]の右側にある入力欄に移動したいタイムコードを入力すると、それ以降のスポッティングが移動します。
  
- d. [全体のスポッティングのIn, Outを移動]を選択
  - i. イン点を左へ移動した場合
    - すべてのスポッティングのイン点が設定した数値分左(前)に伸び、デュレーションが長くなります。
  - ii. イン点を右へ移動した場合
    - すべてのスポッティングのイン点が設定した数値分右(後)に伸び、デュレーションが短くなります。
  - iii. アウト点を左へ移動した場合
    - すべてのスポッティングのアウト点が設定した数値分左(前)に伸び、デュレーションが短くなります。
  - iv. アウト点を右へ移動した場合
    - すべてのスポッティングのアウト点が設定した数値分右(後)に伸び、デュレーションが長くなります。

## 《吹替情報一括削除》

セリフ、原文、コメント、ト書き、役名を一括削除する時に使用します。

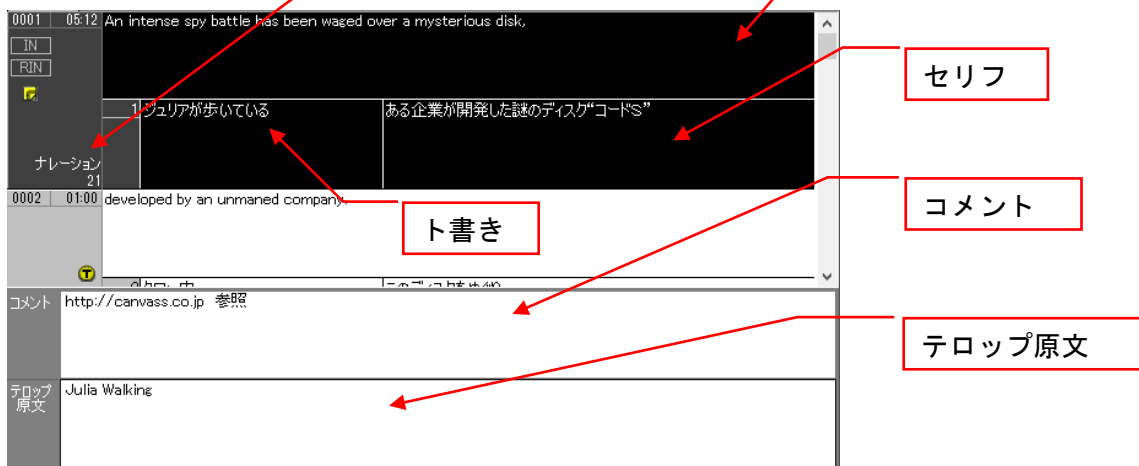
1. [吹替] メニューの [吹替情報一括削除] をクリックします。



2. 削除する対象を選択します。

3. [削除] をクリックします。

## ○削除の対象

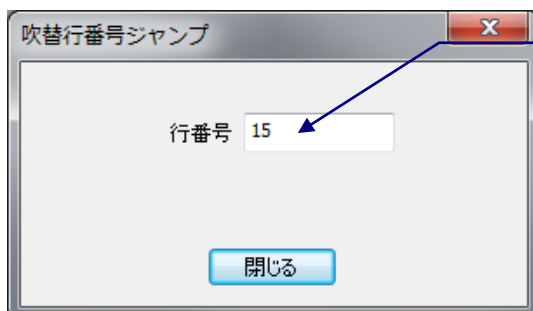


スポットティングは削除されません。スポットティングの削除は、[編集] - [吹替削除] から行ってください。セリフを削除すると、ト書きも自動的に削除されます。

## 《行番号ジャンプ》

指定した行にジャンプします。

1. [吹替]-[行番号ジャンプ] をクリックします。

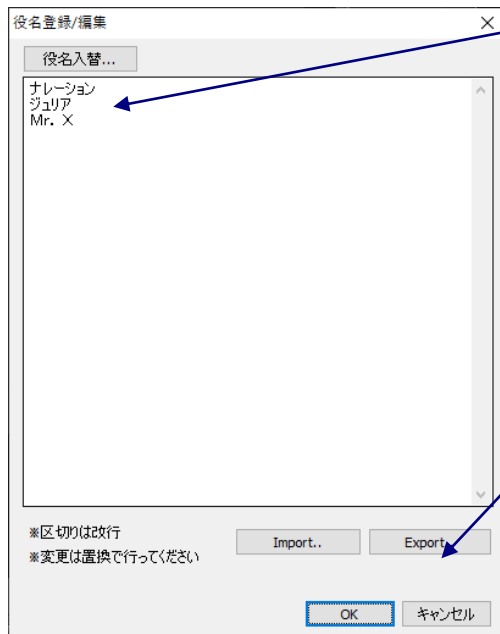


2. ジャンプしたい行番号を入力し、エンターキーを押すと、指定の行にジャンプします。

## 《役名》

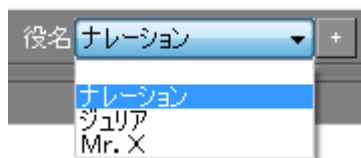
役名をリストに登録します。

1. [吹替] メニューの [役名] をクリックします。



2. 登録したい役名を改行で区切りながら入力します。(画像は既に役名の登録がある場合です)  
役名が **8文字以上** がある場合、改行されて吹替台本に出力されます。

3. [OK] をクリックします。



4. 役名プルダウンに追加されます。



登録されている役名を変更する場合は[置換]にて変更してください。  
当該リストの役名を変更すると、該当の役名が登録されている吹替 BOX から役名が削除されます。

## 《役名入替》

[役名入替] をクリックすると、役名入替のウィンドウが開き、役名を好きな順番に入れ替えることができます。

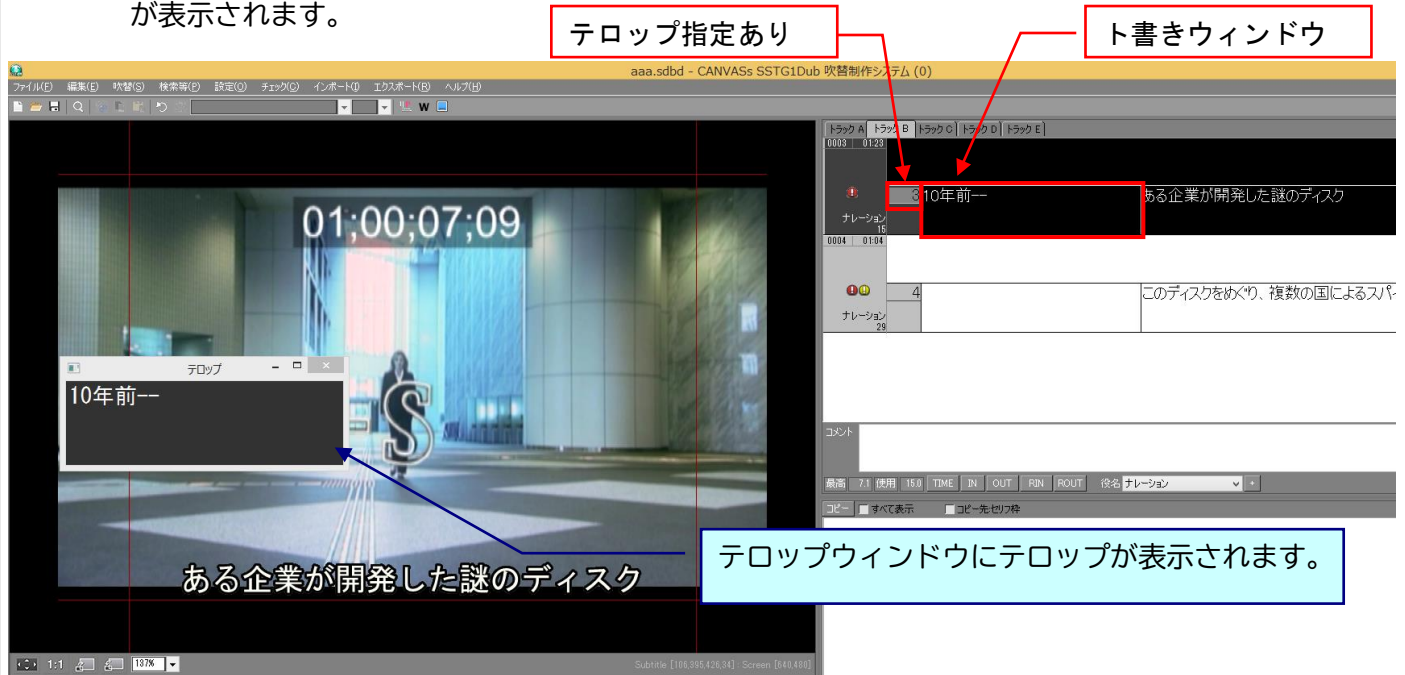
## 《役名のインポート・エクスポート》

[Export] をクリックすると、text ファイルとして役名をリストとして出力することができます。また、[Import] をクリックすると、text ファイルを取り込むことができるので、役名リストを共有するのに便利です。

## 《テロップ》

このメニューを選択するとテロップウィンドウが開きます。

テロップウィンドウにはト書きウィンドウに入力された文字のうち、テロップ指定されたものだけが表示されます。



テロップ指定されていない場合はト書きとなり、テロップウィンドウには表示されません。



## 《台本プレビュー》

Word の縦書き台本とほぼ同一のイメージを画面上でプレビュー・編集することができます。

1. [吹替] メニューの [台本プレビュー] をクリックします。

プルダウンで指定した役名の、役名とセリフに色をつけます。最大3名まで色付け可能です。

台本プレビューウィンドウ上でクリックすると、該当の吹替 BOX に入力可能状態でジャンプします。  
直接入力が可能なのは、ト書き枠、セリフ枠、コメントです。役名は変更できません。

修正したい箇所をクリックすると、吹替 BOX 単位で入力 BOX がアクティブになります。このまま文字を直接入力すると、即時吹替 BOX に反映されます。

〔役名〕（プルダウン、色）：プルダウンで指定した役名の、役名とセリフに色をつけます。最大3名まで色付け可能です。

※台本プレビューウィンドウは SSTG1 Dub の操作画面とは別ウィンドウで開きます。

※台本プレビューウィンドウを開いたまま、吹替 BOX や映像再生の操作をすることが可能です。

※台本プレビューウィンドウを開いたまま映像再生をすると、再生中の吹替 BOX のセリフが中央にくる位置に自動スクロールされます。

※吹替 BOX の選択などを行い現在選択中の吹替 BOX が変わった場合、選択中の吹替 BOX のセリフが中央にくる位置に自動スクロールされます。

※ジャンプした際に入力可能状態にしたいときは Shift を押しながら該当の行をクリックしてください。

※コメントはト書き・役名・セリフの内で一番多い行数分のみ表示されるため、途中で切れることがあります。

※ロール表記、シーン区切り線もプレビューウィンドウ上に表示されます。

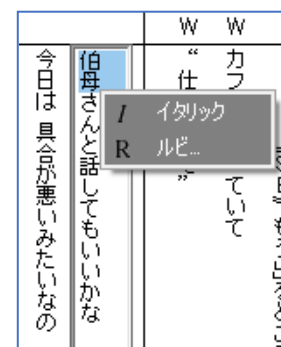
<台本プレビューウィンドウのフォント・フォントサイズの変更>

[ユーザー設定]－[画面表示]の「台本縦書きプレビューウィンドウ」にて、台本プレビューウィンドウのフォントとフォントサイズを変更することが可能です。



<イタリック・ルビ>

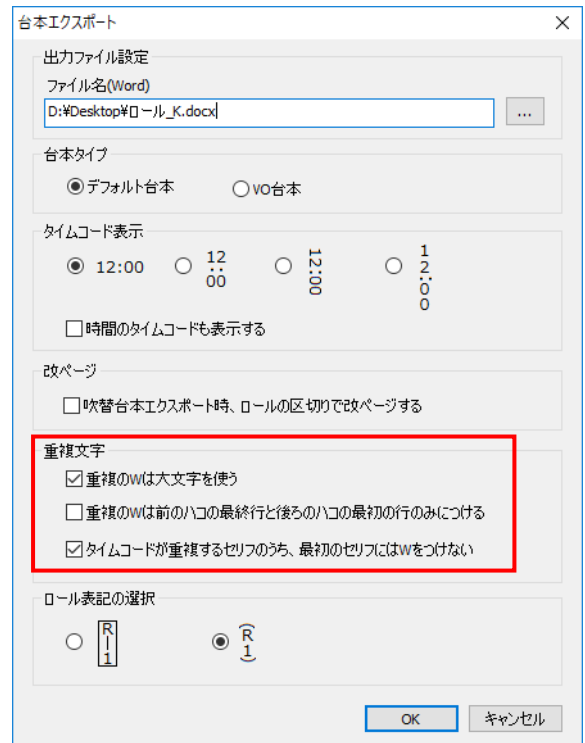
台本プレビュー上で、対象の文字列を選択し、右クリックするとイタリック・ルビをセリフ・ト書き・テロップに設定可能です。





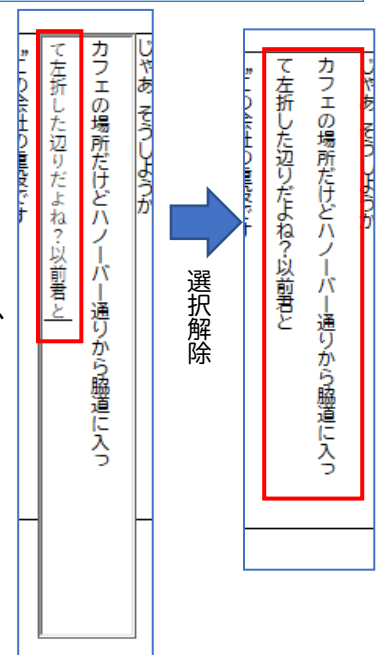
### <重複文字 (W) >

台本プレビュー上の重複文字 (W) の表示形式は、「台本エクスポート」画面で指定した「重複文字」の設定に従います。台本プレビュー上の W の表示形式を変更したい場合は、一度「台本エクスポート」画面で「重複文字」の設定を変更し、台本をエクスポートした後に台本プレビューを開き直す必要があります。

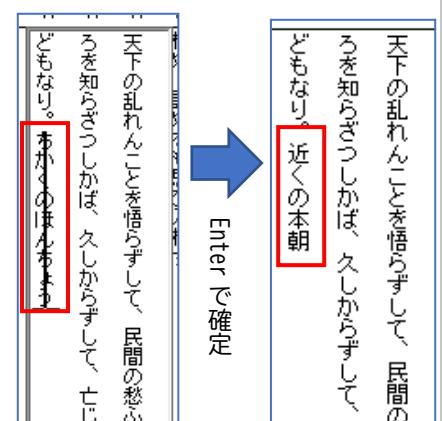


### ※入力時のフォント表示について

Windows 8.1、10 において特定のフォント（「MS UI Gothic」など）を設定していると、文字を入力した際に 2 行目以降のフォントが変わって見ることがありますが、選択を解除すると元のフォントに戻ります。これは、Windows OS のフォントの表示バグによるものです。そのまま文字入力をしていただいても問題ありませんが、表示が気になる場合は、「MS ゴシック」もしくは「MS 明朝」にフォントを設定してご利用ください。




また、Windows 10 において文字入力をした際、右の画像のように入力した文字に縦線が入るように見えますが、Enter キーを押して確定させると縦線は消えます。こちらも原因は Windows OS のフォントの表示バグによるものです。

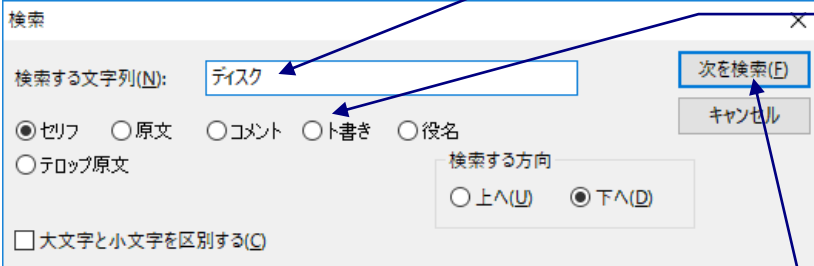


## 検索メニュー

### 《吹替検索》

セリフ、原文、コメント、ト書き、役名にある文字列を検索します。

1. [検索] メニューの [吹替検索] をクリックするか、ツールバーの  をクリックします。



2. 検索する文字列を入力します。

3. 検索するフィールドを選択し、アルファベットの大文字と小文字が混ざった単語を検索する時には、[大文字と小文字を区別する]にチェックを入れます。

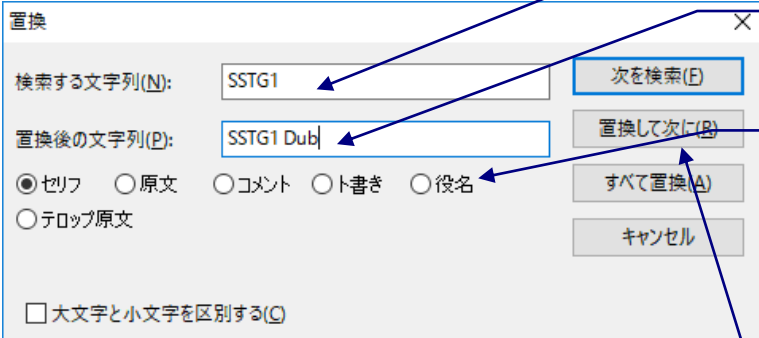
4. [次を検索]をクリックします。

- ・ 検索対象の文字列が含まれるテキストウィンドウがアクティブになります。
- ・ 検索したい文字をドラックしてから[検索]をクリックすると、検索する文字列に表示されます。置換も同様です。

### 《置換》

セリフ、原文、コメント、ト書き、役名にある文字列を検索し、置換します。

1. [検索] メニューの [置換] をクリックします。



2. 検索する文列字を入力します。

3. 置換後の文字列を入力します。

4. 検索するフィールドを選択し、アルファベットの大文字と小文字が混ざった単語を検索する時には、[大文字と小文字を区別する]にチェックを入れます。

5. [置換して次に]をクリックします。

※役名は[すべて置換]のみ行えます。



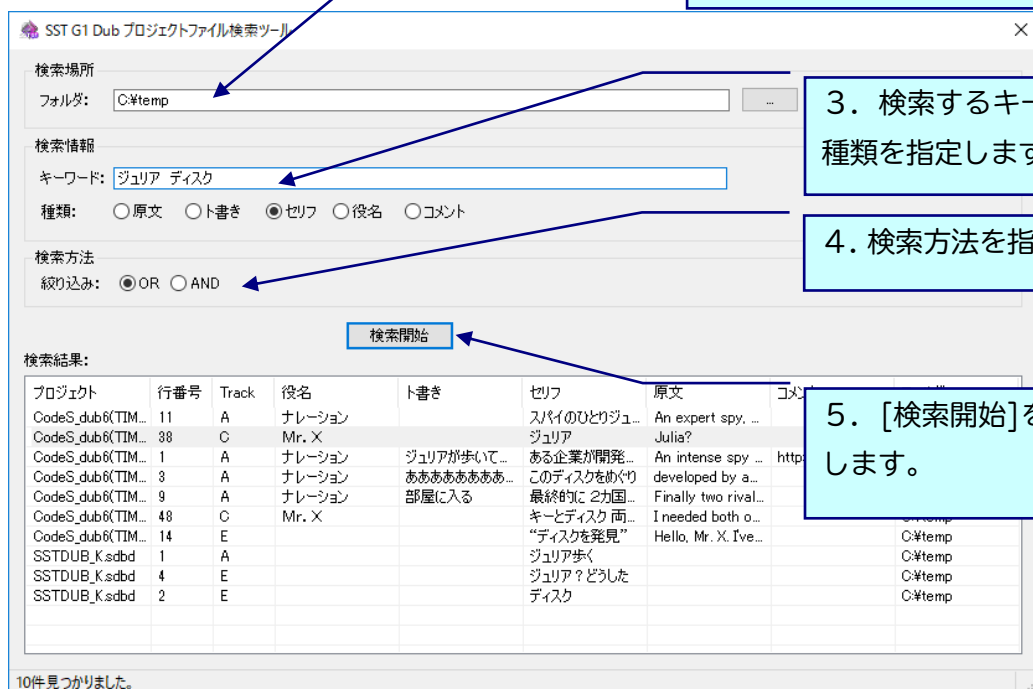
[すべて置換]をクリックすると、図のようなメッセージが出て置換が完了しますので、[OK]をクリックします。

## 《sdbd検索》

特定フォルダ内のプロジェクトファイルの原文・ト書き（テロップ）・セリフ・役名・コメントを検索することができます。（サブフォルダも検索されます）

1. [検索] メニューの [sdbd 検索] をクリックします。

2. 検索するフォルダを指定します。  
サブフォルダも含めて検索します。



3. 検索するキーワードと種類を指定します。

4. 検索方法を指定します。

5. [検索開始]をクリックします。

- ・ 検索場所で指定したフォルダ内に開いている sdbd ファイルが存在した場合、その sdbd ファイルも検索対象です。但し当該 sdbd ファイルを保存しておく必要があります。
- ・ 複数のキーワードをスペースで区切ることによって複数検索が行えます。  
(上記の場合はジュリアとディスクの OR 検索)

6. ヒットした場合、検索結果に表示されます。

7. 検索結果の行をダブルクリックすると、該当箇所の sdbd ファイルが開きます。

検索結果:

プロジェクト	行番号	Track	役名	ト書き	ヤリフ	原文	コメント	フォルダ
CodeS_dub6(TIM...	11	A	ナレーション		スパイのひとりジュ...	An expert spy ...		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	38	C	Mr. X		ジュリア	Julia?		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	1	A	ナレーション	ジュリアが歩いて...	ある企業が開発...	An intense spy ...	http://canvass...	C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	3	A	ナレーション	あああああああ...	このディスクをゆ...	developed by a...		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	9	A	ナレーション	部屋に入る	最終的に2カ国...	Finally two rival...		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	48	C	Mr. X		キーとディスク 両...	I needed both o...		C:\temp
CodeS_dub6(TIM...	14	E			“ディスクを発見”	Hello, Mr. X. Ive...		C:\temp
SSTDUB_K.sdbd	1	A			ジュリアは歩く			C:\temp
SSTDUB_K.sdbd	4	E			ジュリア? どうした			C:\temp

○既に開かれている sdbd の検索結果をダブルクリックした場合は、sdbd は別ウィンドウでは開かずに該当の箇所へ移動します。



最初に開いたウィンドウに (0) 番が付きます

○開かれていない sdbd の検索結果をダブルクリックした場合は、sdbd ファイルが別ウィンドウで開き (多重起動)、当該ダブルクリック箇所へジャンプします。また同一プロジェクト内であれば、検索結果をダブルクリックすることで該当箇所にジャンプします。

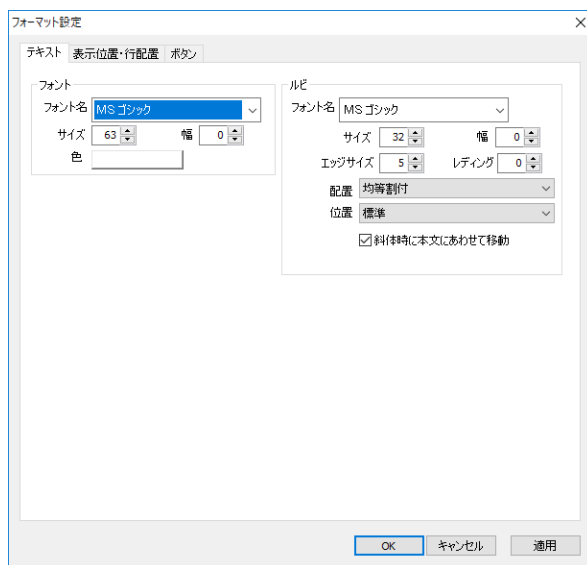


## 設定メニュー

### 《フォーマット設定》

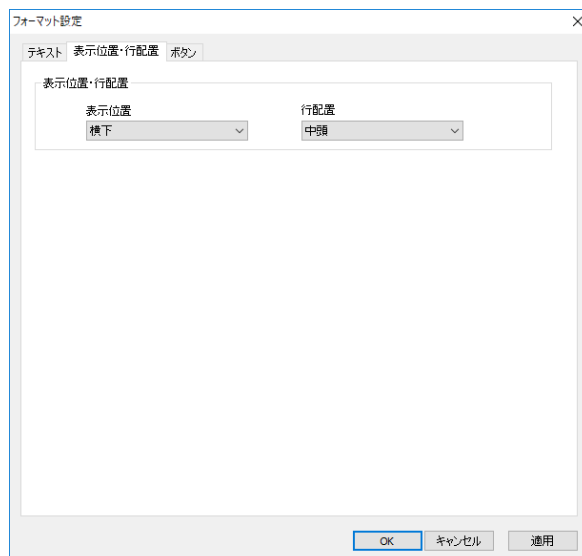
[設定] メニューの [フォーマット設定] をクリックします。全セリフに対して共通のフォーマットが設定されます。個別に設定したい場合には、ツールバーより設定してください。なお、この設定は映像プレビューにのみ反映され、Word 台本には反映されません。また、テキストウィンドウのフォントなどを変更したい場合は、[ユーザー設定]－[画面表示]より変更してください。

#### ・テキストの設定



・幅・色は個別に設定はできません。

#### ・表示位置・行配置の設定



・ ボタンの設定

カスタムボタンを設定できます。

カスタムボタンは sdbd ごとに保存されます。既存の sdbd を開くと、その sdbd に保存されているカスタムボタンが画面上に表示されます。また、プロジェクトを新規作成するとカスタムボタンの設定はクリアされます。



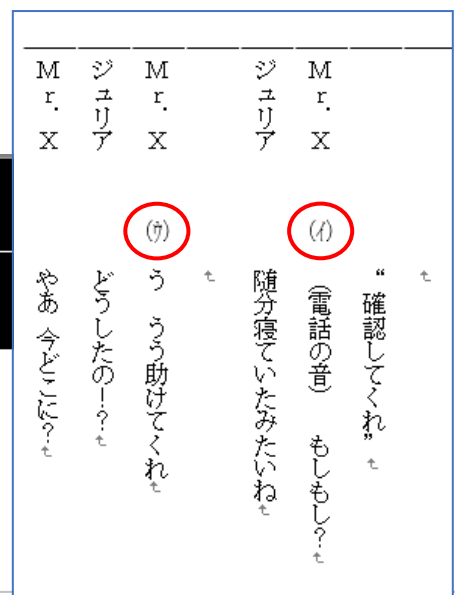
a. カスタムボタン○

役名の下に、設定した半角文字の先頭 1 文字を ( ) 付きで出力します。



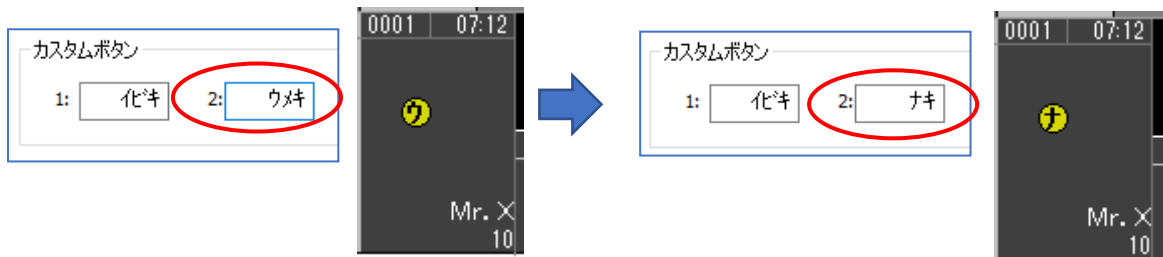
■台本出力結果

■吹替 BOX



すでにカスタムボタン○が設定されている sdbd 上で、カスタムボタンの文字を変更すると、対応したカスタムボタンと吹替 BOX 上のアイコンが変更した文字に変わります。この状態で台本をエクスポートした場合、台本上には変更後の先頭の文字が出力されます。

例) 「ウキ」を「ナキ」に変更



※設定できる文字は半角文字のみです。全角文字は設定できません。

※4文字以上を設定した場合、カスタムボタンには先頭から4文字までが表示されます。

例えば「comment」と設定した場合、カスタムボタンには「comm」と表示されます。

※半角カナにおいて、濁点・半濁点は1文字としてカウントされます。

例えば「アドリブ」と設定した場合、カスタムボタンには「アドリ」と表示されます。

※カスタムボタンの設定がない場合、画面上にカスタムボタンは表示されません。

## b. カスタムボタン《》、カスタムボタン()

フォーマット設定

テキスト 表示位置・行配置 ボタン

カスタムボタン○

1:  2:  ※半角のみ可

ツールバーのカスタムボタン

タイトル	入力される文字列
1: Pro	SSTG1Pro
2: Net	NetSSTG1
3: Dub	SSTG1Dub

タイトル	入力される文字列
1: 笑	笑
2: 息	ため息
3: 声	大声

OK キャンセル 適用

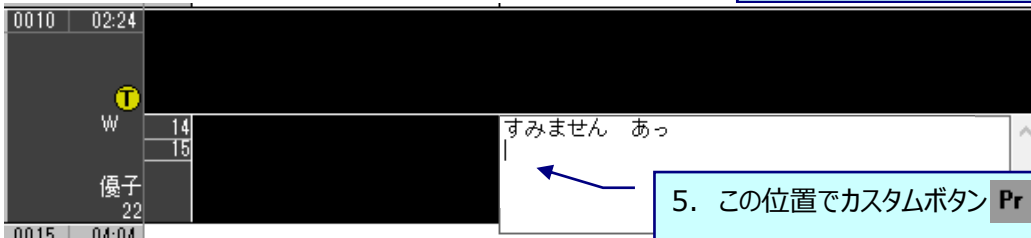
1. タイトル（ツールバーに表示する文字）を入力します。ツールバーには先頭の全角1文字または半角2文字のみが表示されます。

2. セリフ欄に入力したい文字列を指定します。この文字列の前後にカッコが付きます。

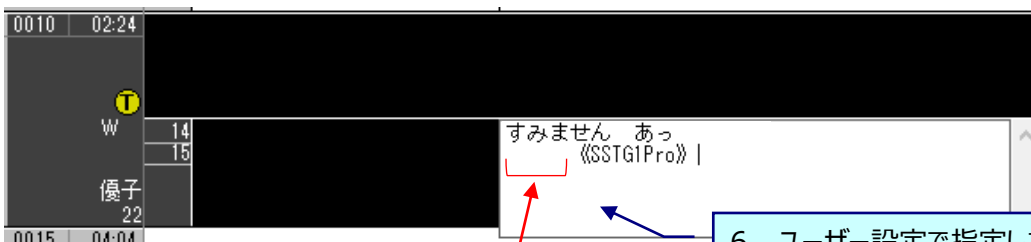
3. [OK]をクリックします。



4. ツールバー上に、1で入力したタイトルのボタンが表示されます。



5. この位置でカスタムボタン **Pr** を押します。



6. ユーザー設定で指定した全角スペース+2で入力した文字列（カッコ付き）が入力されます。

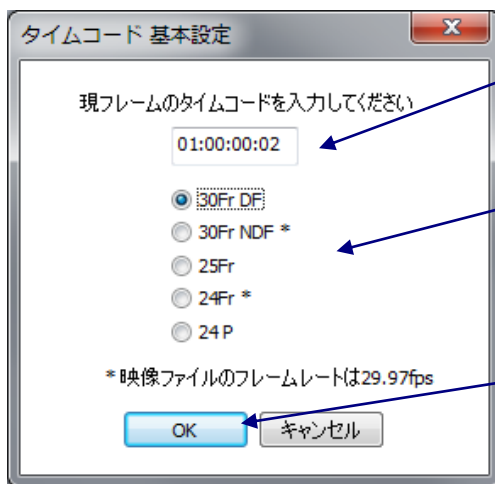
※カッコの前には[ユーザー設定]－[ガイドライン]の「ME等の記号の前に入れる全角スペースの数」で設定した全角スペースが入ります。



## 《タイムコードの基本設定》

初めて映像ファイルを開き、作業に入る前は必ずタイムコードの調整を行います。

1. [設定] メニューの [映像とタイムコードの同期] をクリックし、メニューの [基本設定] を選択します。



2. 現フレームのタイムコードを入力します。

3. [フレームタイプ]を選択します。

4. [OK]をクリックします。

<使用する映像のフレームの種類>

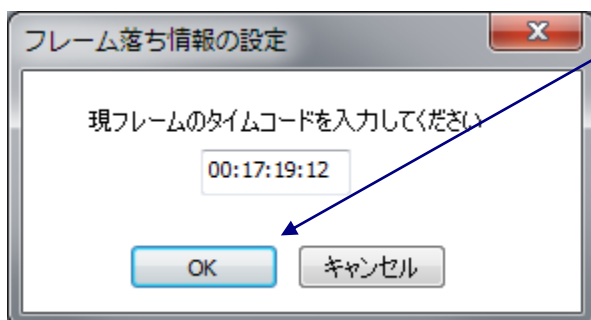
- ・30Fr DF・・・ドロップフレーム(29.97fps/主にテレビ放送用映像)
- ・30Fr NDF・・・ノンドロップフレーム (30fps/DVD、ビデオ用映像)
- ・25Fr・・・PAL：主にヨーロッパや中国で使用されています。(25fps)
- ・24Fr・・・映像のフレームレートが 29.97Fr のワーク映像を使用して 24Fr のスポットティング作業を行う際の設定です。VHS テープからエンコードした素材や MPEG1 ファイルなど、2-3 プルダウンされた映像で 24Fr の作業を行う場合はすべてこの設定を使用します。(29.97fps)
- ・24p・・・2-3 プルダウンされていない、映像のフレームレートが 23.98fps や 24Fr の wmv ファイルや mov ファイル、MP4 ファイルを使用してスポットティング作業を行う際の設定です。(23.98fps/デジタルシネマ及び映画素材、24fps(P))

※23.976fps の映像ファイルを利用して、SSTG1 にて「24Fr」の設定で編集した sdbd ファイルについては、SSTG1Dub で開いた際に、「この sdbd ファイルは SSTG1 において、24Fr で編集されています。SSTG1Dub においては、24P にフレームタイプ変換をして編集してください」というメッセージが出ます。その場合、フレームタイプを「24Fr」から「24P」へと変換してください。

### 《フレーム落ち情報の設定》

フレーム落ちとは、ビデオをエンコードする際に、1～2フレーム取りこぼしが発生する現象のことです。フレーム落ちがあると、基本設定でタイムコードを合わせても、フレーム落ちしたところからタイムコードが合わなくなるので、調整が必要です。

1. 音声波形上でフレーム落ちしている位置にカーソルを置き、[設定]メニューの[映像とタイムコードの同期]をクリックし、メニューの[フレーム落ち情報の設定]を選びます。



2. フレーム落ちした後のタイムコードを入力し、[OK]をクリックしてください。

**!** フレームがダブっている場合は、1フレームずつ上記の設定を行ってください。

### 《設定情報のクリア》

タイムコードの設定をキャンセルします。[フレーム落ち情報の設定]が必要な映像で作業したプロジェクトファイルを新たな映像ファイルで開く時に使用します。

1. [設定]メニューの[映像とタイムコードの同期]をクリックし、メニューの[設定情報のクリア]を選びます。
2. [タイムコードをリセットします。よろしいですか?]という表示が出るので、[OK]をクリックします。
3. [OK]をクリックすると、映像が閉じるので、新たに映像を開く場合は、[ファイル]メニュー→[映像ファイルを開く]から開いてください。

### 《フレームタイプの変換》

NTSC、PAL、24フレームそれぞれへの変換をします。

1. [設定]メニューの[映像とタイムコードの同期]をクリックし、[フレームタイプ変換]を選びます。
2. タイムコードを入力し、フレームタイプを選択して、[OK]をクリックします。

### 《ピッチ調整》

以前作成した sdbd ファイルで利用していたマスターテープと異なるマスターテープを利用する際に、タイムコードに微妙なずれが生じる場合があります。この場合、最初のセリフは正しくスポットされていてもその後徐々にタイミングがずれてきます。そのタイミングの微妙なずれを、手で一つ一つ修正すると手間になるため、全体的に一括で修正する機能がピッチ調整機能です。

1. [設定] メニューの [映像とタイムコードの同期] をクリックし、メニューの [ピッチ調整] を選びます。

ピッチ調整

現在選択中の吹替(トラック: A インデックス: 4)のインフレームを基準に


末尾の吹替  指定の吹替 (トラック: A インデックス: 41)

インフレームを 00:21:41:07 から 00:00:00:00 に調整する。

調整開始 キャンセル

2. 基準となる吹替を指定し、調整したいインフレームを入力します。
3. [調整開始]をクリックします。

選択中の吹替（スポットティング）から、[末尾の吹替] もしくは [指定の吹替]の間でピッチ調整が行われ、スポットティングのタイミングが調整されます。

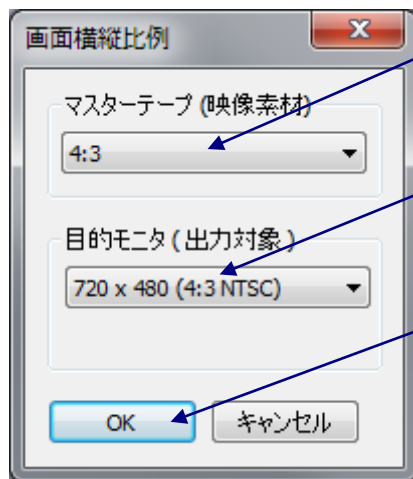
 基準となる選択中の吹替（スポットティング）のインフレームが正しいタイムであることが前提となります。

## 《画面調整》

マスターテープの画角と目的モニタの解像度を調整します。画面調整解説については、次ページ参照。

1. [設定] メニューの [画面調整] をクリックします。

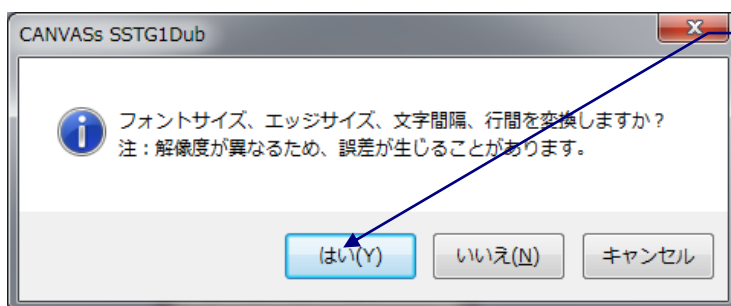
- ・マスターテープ (映像素材) : 作業用 (SSTG1 Dub に取り込む) のワーク映像のことをさします。
- ・目的モニタ (出力対象) : 視聴者やユーザーが 4:3 モニタや 16:9 モニタでどのような画角で視聴できるかを意味します。



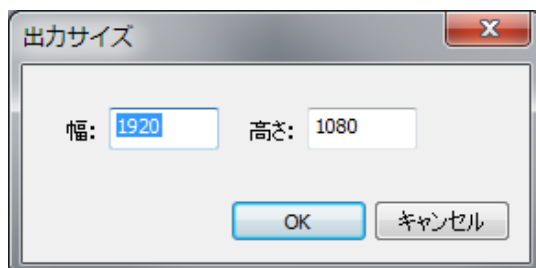
2. [マスターテープ (映像素材)] を選択します。

3. [目的モニタ (出力対象)] の選択を行います。

4. [OK] をクリックします。



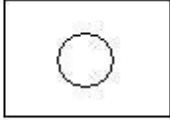
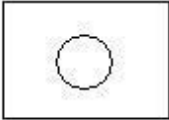
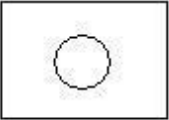
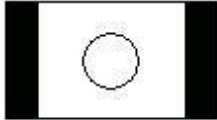
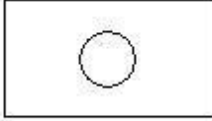

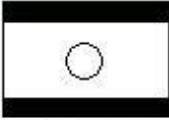
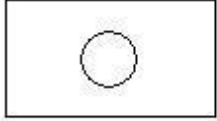

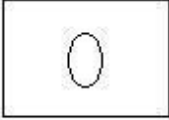
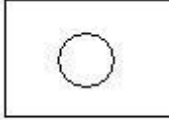
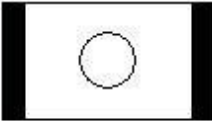
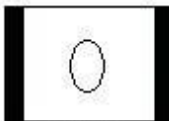
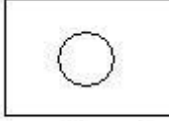
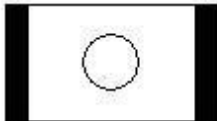
5. 変換をする場合は、[はい] を、変換しない場合は、[いいえ] を選択してください。



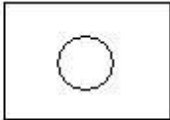
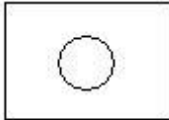

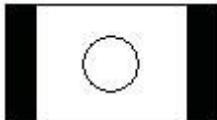
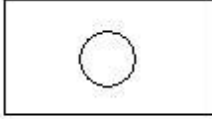
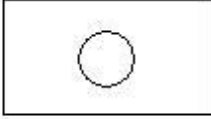
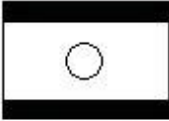
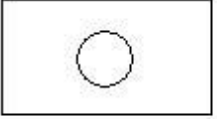

[目的モニタ (出力対象)] のリスト内にある「ユーザー定義サイズ」を選択すると図のような画面が表示され出力サイズを任意で入力することができます。

## 《SSTG1 Dub 画像調整解説》

SSTG1 Dub で設定できる画像調整の一覧です。

オリジナル マスターテープ	SST G1(MPEG-1) 字幕ワーク映像		目的モニタ(出力対象) 4:3	目的モニタ(出力対象) 16:9
 4:3	 4:3	⇒		 サイドパネル追加
 16:9	 4:3レターボックス	⇒	 レターボックス	
	 4:3スクイーズ	⇒		
	 4:3スクイーズ	⇒	 エッジクランプ	
 16:9	 4:3サイドブラック	⇒	 エッジクランプ	

オリジナル マスターテープ	SST G1(WMV) 字幕ワーク映像		目的モニタ(出力対象) 4:3	目的モニタ(出力対象) 16:9
 4:3	 4:3	⇒		 サイドパネル追加
 16:9	 16:9	⇒	 レターボックス	 16:9
		⇒	 エッジクランプ	

- ・レターボックス：16:9の映像を4:3に変換した際の上下に黒味がある表示形式です。
- ・スクイーズ：16:9の映像を4:3に変換した際に、左右が圧縮され縦長に表示される形式です。
- ・エッジクランプ：サイドカットとも呼ばれます。

## ユーザー設定

[設定] メニューの [ユーザー設定] をクリックします。

### 《ガイドラインの設定》



#### a. 吹替

##### i. 文字数 (/秒)

このガイドラインにより、[最高文字数インジケータ]、[使用文字数インジケータ]に表示される数値が決定されます。警告は表示されません。

#### b. タイムコード

##### i. 吹替表示時間

[警告]設定された長さ以下のスポッティングは、『音声波形ウィンドウ』に赤く表示されます。

[強制]設定された長さ以下のスポッティングは作成できません。

##### ii. 吹替の間隔

スポッティングとスポッティングの間隔が、[強制]に設定された値より間隔を短くすることはできません。

#### c. ME等の記号の前に入れる全角スペースの数

ツールバーの **《M》** ボタン、カスタムボタン等で入力する記号の前に入る全角スペースの数を設定できます。設定できる全角スペースの数は、0～18個です。

スペースが入る対象：《M》《ME》《SE》(M)(ME)(SE)、カスタムボタン《》()

## 《画面表示の設定》

ユーザー設定

ガイドライン 画面表示 詳細 色 メンテナンス

ビデオウィンドウ

セーフティエリアを表示する 横  % 縦  %

吹替数インジケータを小数点で表示する

グリッドを表示する

映像位置のオフセット 横位置  縦位置

フルスクリーン時

画面解像度を 800 × 600 に固定

マルチモニタの際の配置  左  右

吹替ウィンドウ / 台本ウィンドウ

フォント名

フォントサイズ  1項目の高さ

台本縦書プレビューウィンドウ

フォント名

フォントサイズ

波形ウィンドウを短縮し、吹替BOXを縦長表示する

PgUp/PgDn時にカーソルを常に入力可能状態にしておく

デフォルトに戻す OK キャンセル 適用

## a. ビデオウィンドウ

## i. セーフティエリアを表示する

このチェックボックスにチェックが入っている場合、セーフティエリアが『ビデオウィンドウ』上に赤線で表示されます。%の入力値によって、セーフティエリアの表示位置が決まります。SDの場合、一般的には80%に設定されることがほとんどです。

## ii. 吹替数インジケータを小数点で表示する

このチェックボックスにチェックが入っている場合、『テキストウィンドウ』にある文字数インジケータの数字が小数点まで表示されます。

## iii. グリッドを表示する

このチェックボックスにチェックが入っている場合、『ビデオウィンドウ』上にグリッドが表示されます。

## iv. 映像のオフセットの設定

[横位置]と[縦位置]に数字を入力すると映像のオフセットができます。(エンコード時の水平・垂直の位置ずれを修正するのに使用します。エンコーダーの特性に合わせて調整してください。)

[横位置]: 数値を大きくすると左へ移動、マイナスの数値を入力すると右へ移動


[縦位置]: 数値を大きくすると上へ移動、マイナスの数値を入力すると下へ移動

#### v. フルスクリーン時

- ・画面解像度を 800 × 600 に固定

このチェックボックスにチェックが入っている場合、全画面表示にした時の画面解像度を 800×600 に固定します。


- ・マルチモニタの際の配置

外部モニタを接続した場合、映像ウィンドウとテキストウィンドウを別々に表示できます。映像を左右のどちらに表示させるかを選択します。全画面表示ボタン  を押すと画面が映像とテキストウィンドウに分割されます。

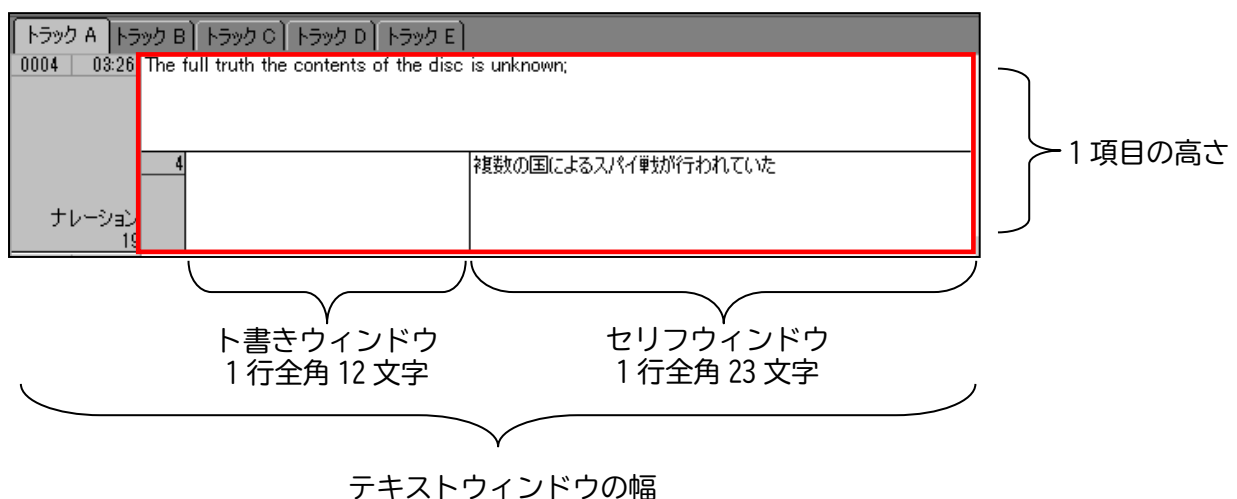
#### b. 吹替ウィンドウ / 台本ウィンドウ

i. フォント名: 『テキストウィンドウ』に表示されているフォントの種類を指定することができます。

ii. フォントサイズ: 『テキストウィンドウ』に表示されているフォントサイズを指定することができます。


 フォントサイズを変更すると、ト書きウィンドウは1行全角12文字、セリフウィンドウは1行全角23文字を表示できるよう、テキストウィンドウの幅が自動的に変更されます。

iii. 1項目の高さ: 『テキストウィンドウ』の入力枠の高さを指定することができます。

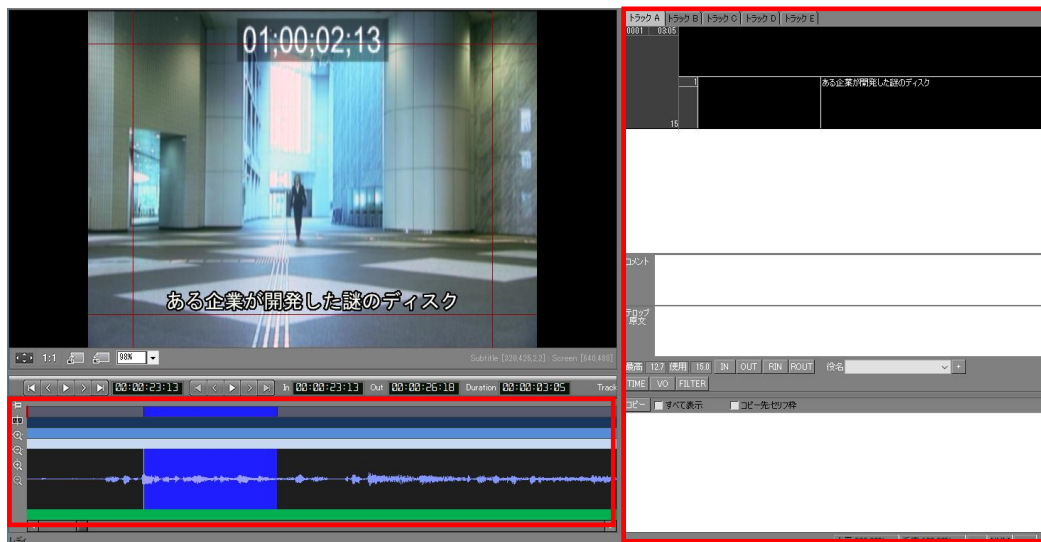




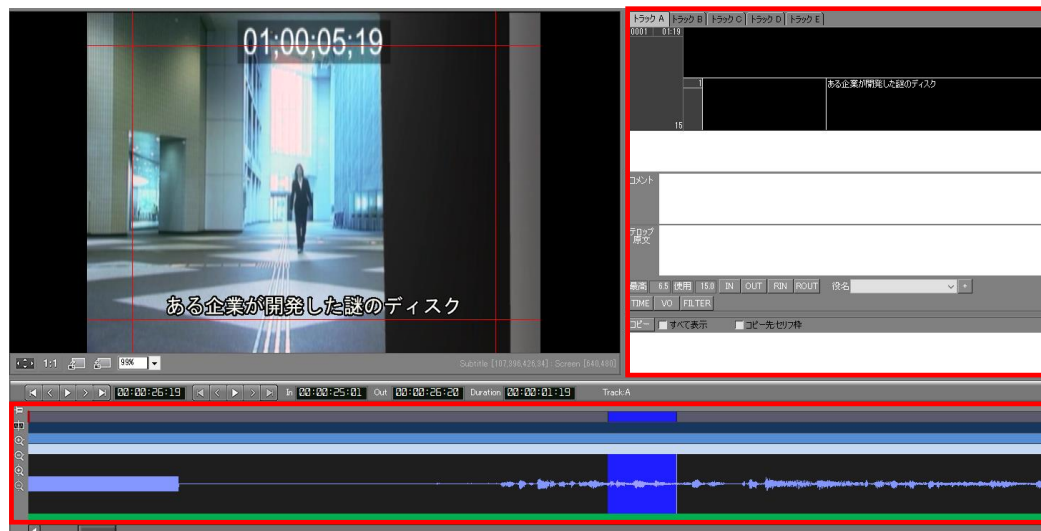
### c. 波形ウィンドウを短縮し、吹替 BOX を縦長表示する

このチェックボックスにチェックが入っている場合、波形ウィンドウが短縮され、吹替BOXが画面下まで表示されるようになります。有効にするにはアプリケーションを再起動してください。この設定を有効にすると、全画面表示ボタン  が押せません。

「波形ウィンドウを短縮し、吹替BOXを縦長表示する」にチェックがある場合

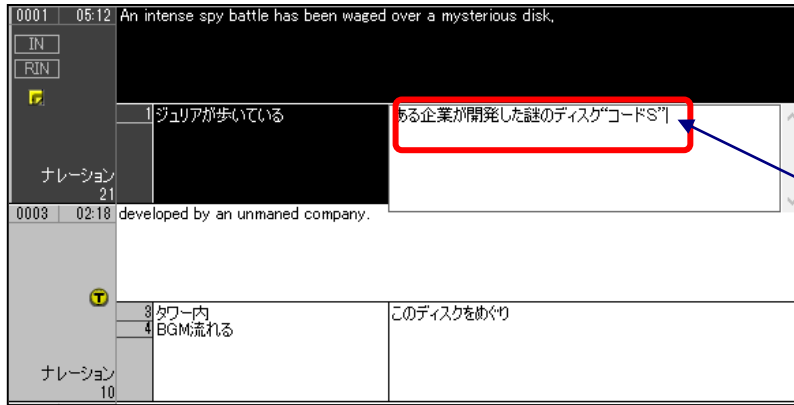


「波形ウィンドウを短縮し、吹替BOXを縦長表示する」にチェックがない場合



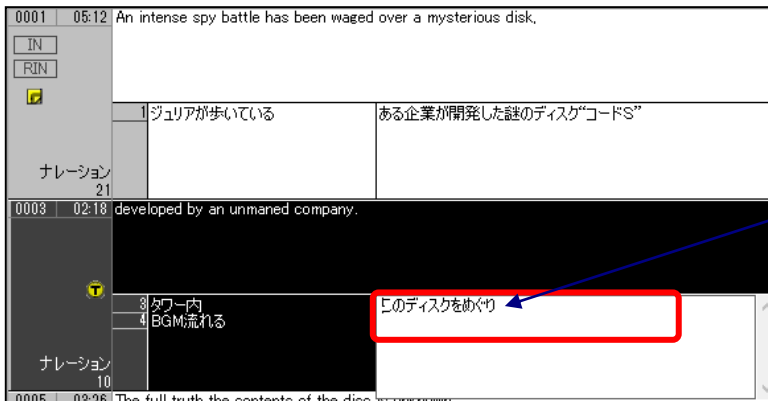
d. PgUp/PgDn時にカーソルを常に入力可能状態にしておく

このチェックの有無により、下図のように入力可能な状態で、Page Up/Page Down キーを押したときのカーソルの状態が異なります。



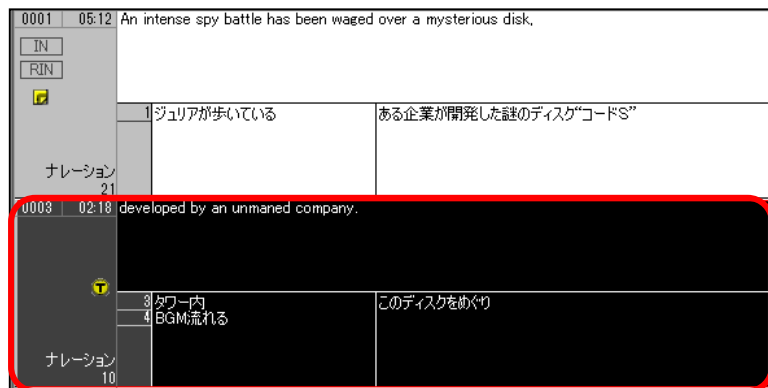
入力可能な状態で、Page Down キーを押す。

■ 「PgUp/PgDn 時にカーソルを常に入力可能状態にしておく」にチェックを入れた状態



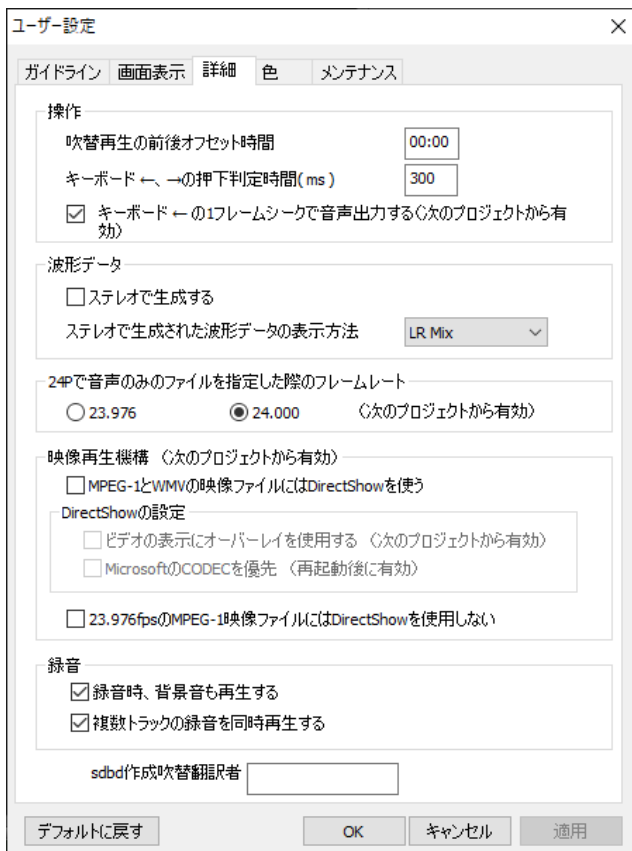
入力可能な状態で下の吹替 BOX に移動する。

■ 「PgUp/PgDn 時にカーソルを常に入力可能状態にしておく」にチェックを入れない状態



下の吹替 BOX 全体が選択された状態で移動する。

## 《詳細の設定》



## a. 操作

## i. 吹替再生の前後オフセット時間

スポットニング領域内を繰り返し再生する場合、設定したフレーム分前から再生し、設定したフレーム分後で停止します。

## ii. キーボード←、→の押下判定時間 (ms)

←、→の矢印キーを長押し再生する場合の判定時間を設定します。  
300は0.3秒です。数値が大きくなると反応が遅くなります。

## iii. キーボード←の1フレームシークを1フレーム再生とする

チェックを外すと、←矢印キー（1フレーム巻き戻し）を押した時に音が出なくなります。  
長押し再生の場合は、チェックの有無にかかわらず音が出ません。

## b. 波形データ

音声をステレオもしくはL/Rのどちらか片チャンネルを選択できる機能です。  
新規の映像を取り込む前に[ステレオで生成する]にチェックを入れて波形を生成すると、後で波形の表示を「L Only」又は「R Only」に切りかえることができます。  
[ステレオで生成する]のチェックを入れずに波形を生成した場合はL/Rの切りかえができません。

c. 24Pで音声のみのファイルを指定した際のフレームレート

映像が無く音声のみの24Pファイルでスポッティング作業をする場合、あらかじめ[23.976]か[24.000]のいずれかを指定してください。

d. 映像再生機構（次のプロジェクトから有効）

i. DirectShow を使う（SSTG1 と同等）（次のプロジェクトから有効）

映像の再生にDirectShowを使用します。映像再生がBSSTG1と同じ挙動（SSTG1モード）になります。「DirectShowを使う」を有効にするためには、一度アプリケーションを閉じて、再度起動する必要があります。

ii. ビデオの表示にオーバーレイを使用する

オーバーレイに対応しているパソコンを使用している場合、オーバーレイを使用することで動画再生時の負荷を軽減し、スムーズな再生ができるようになる機能です。波形生成、映像再生等の不具合があった場合にはチェックをつけてみてください。

iii. Microsoft の CODEC を優先

波形生成、映像再生等の不具合があった場合にはチェックをつけてみてください。

iv. 23.976fps の MPEG-1 映像ファイルには DirectShow を使用しない

23.976fps の MPEG-1 を開いた際は、SSTG1 モードではなく新再生モードを使用します。

e. 録音

i. 録音時、背景音も再生する

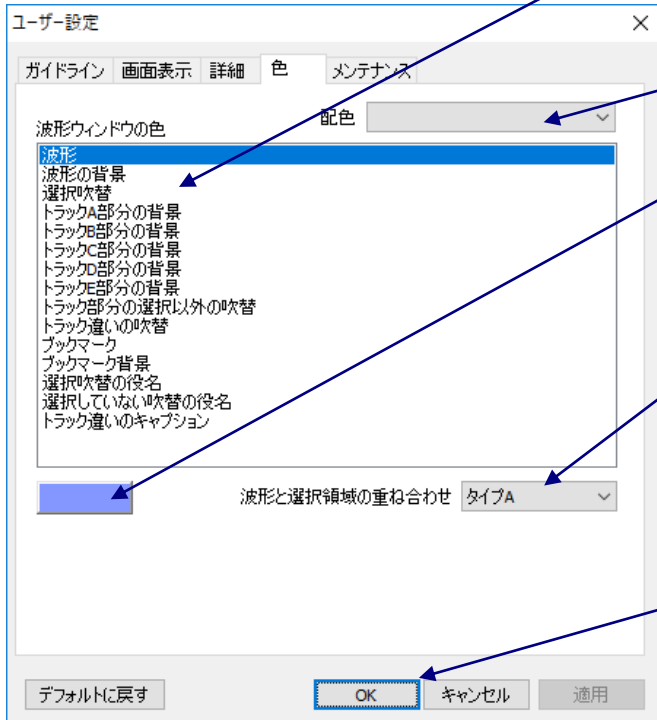
録音中に映像の音声も再生されます。

ii. 複数トラックの録音を同時再生する

録音再生時、全トラックの録音音声も再生されます。

## 《色の設定》

メニューに表示されている項目に関して、色の選択ができます。



1. 色を変更したい項目をクリックします。

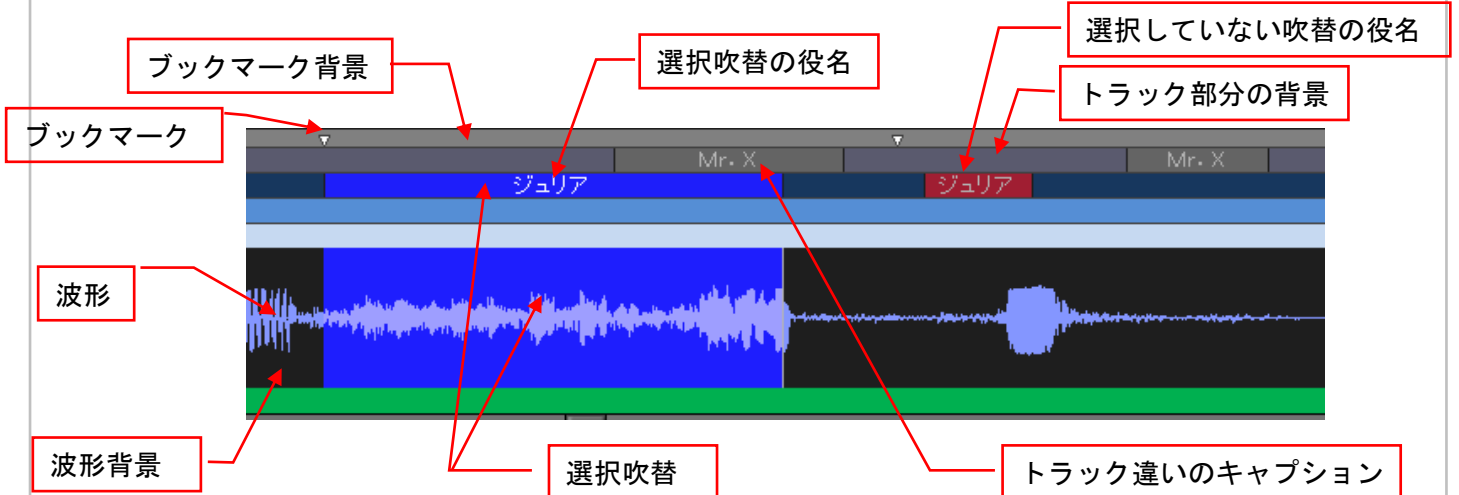
配色パターンを選択できます。

2. 色を選択します。

重ね合わせのタイプを選びます。

3. [OK]をクリックします。

### a. 波形ウィンドウの色



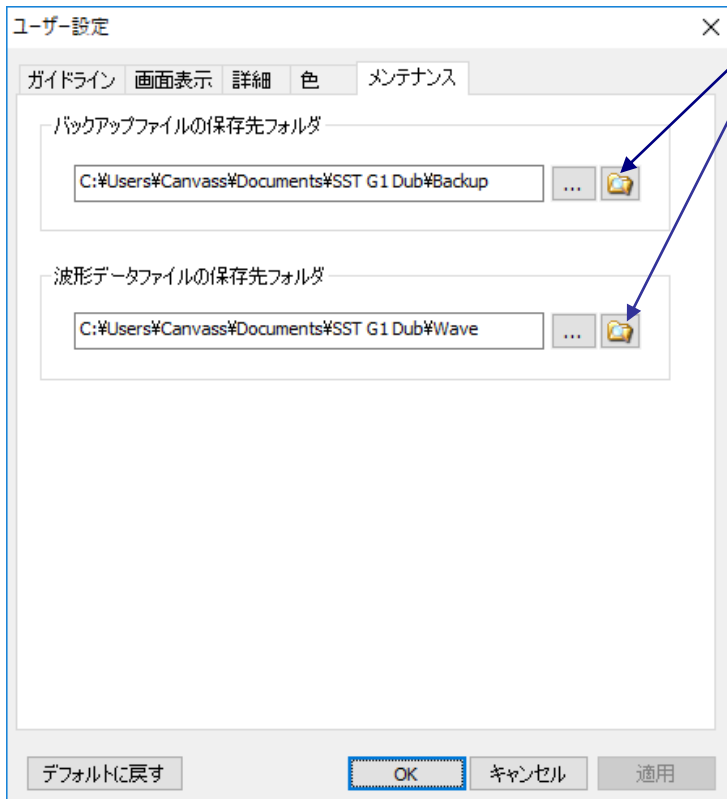
i. トラック部分の選択以外の吹替：現トラックにある選択されていないスポットティングの色。

ii. トラック違いの吹替：現トラック以外のトラックにあるスポットティングの色。

### b. 波形と選択領域の重ね合わせ

『音声波形ウィンドウ』にスポットティング領域を表示させる際に、波形の背景・波形の色とスポットティング領域の色の合成方法を3パターンから選択できます。

## 《メンテナンスの設定》




エクスプローラーを開き、消  
したいものを削除します。


不要になったバックアップフ  
ァイルは定期的に消去するこ  
とをお勧めします。

## a. バックアップファイルの保存先フォルダ

## i. バックアップファイルの消去


 [エクスプローラーを開く]ボタンをクリックし、バックアップファイル (.sdbd) が保存されているフォルダより削除できます。

## ii. バックアップファイルの保存先


 パスを指定するとバックアップファイルの保存先を指定することができます。

## b. 波形データファイルの保存先フォルダ

## i. 音声波形データファイルの消去

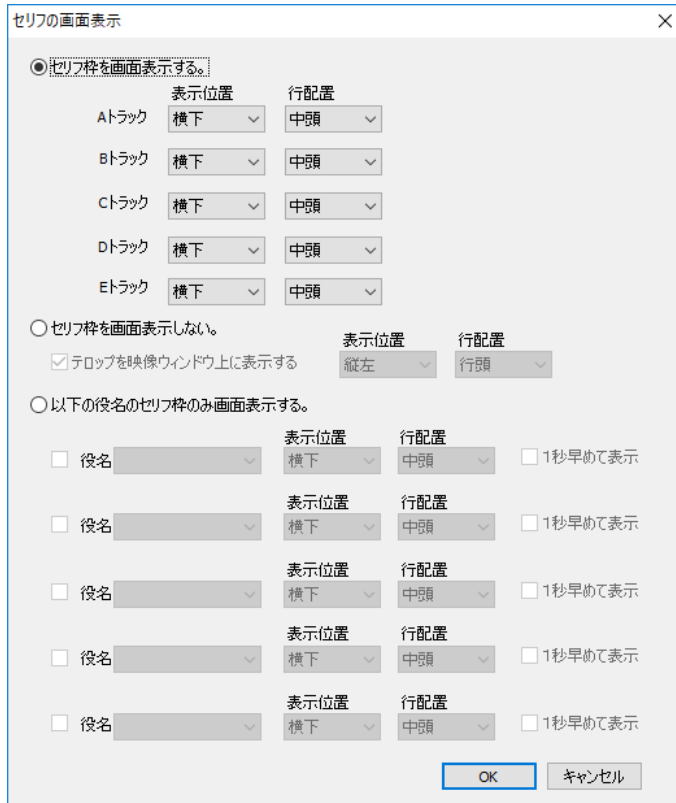
 [エクスプローラーを開く]ボタンをクリックし、音声波形データファイル (.WAV) が保存されているフォルダより削除できます。新再生機構は「Normal」フォルダに作成され、SSTG1 モードは「DSMode」フォルダに波形データが作成されています。

## ii. 音声波形データの保存先

 パスを指定すると音声波形データファイルの保存先を指定することができます。

## 《セリフ表示設定》

1. [設定] メニューの [セリフ表示設定] をクリックします。



※個別に表示位置・行配置、自由位置を設定していた場合でも、本機能によって表示位置・行配置を変更した場合は、最後に設定したものが優先されます。

※セリフ枠の画面表示を選択するボタンの設定は、次に開いたプロジェクトにも引き継がれます。

### a. セリフ枠を画面表示する

すべてのセリフを映像ウィンドウ上に表示します。  
各トラックの表示位置・行配置を設定できます。

### b. セリフ枠を画面表示しない

映像ウィンドウ上にセリフを表示しません。

「テロップを映像ウィンドウ上に表示する」にチェックを入れると、テロップを映像ウィンドウ上に表示します。セリフとテロップを同時に表示することはできません。「セリフ枠を画面表示する」や「以下の役名のセリフ枠のみ画面表示する」に変更してから再度テロップを表示すると、テロップの自由位置が初期化されデフォルトの位置に表示されます。

## c. 以下の役名のセリフ枠のみ画面表示する

指定した役名のセリフのみを映像ウィンドウ上に表示します。

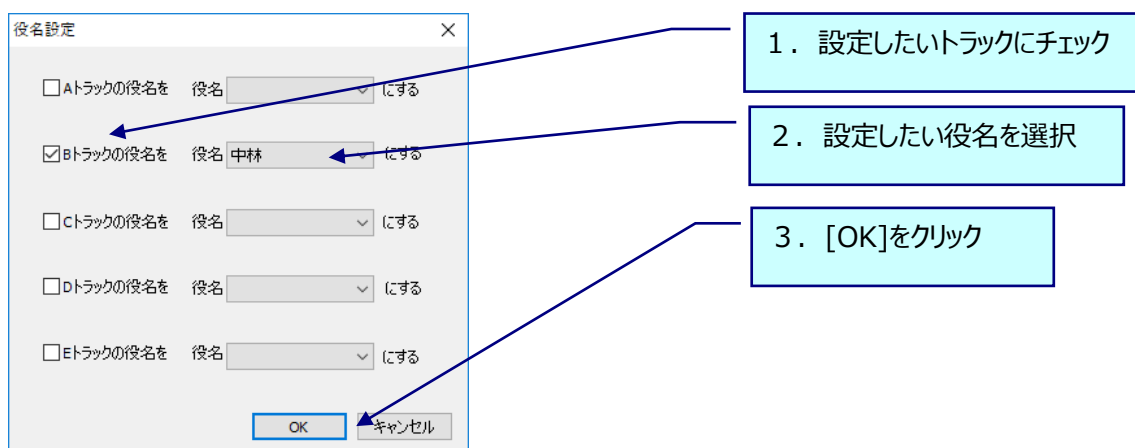
※チェックボックスに設定していた役名や表示位置・行配置は、プロジェクトを開き直した際や新規作成した際にすべてリセットされます。

## ※「1秒早めて表示」にチェックを入れた場合

- ・ In 点の 1 秒前から表示され、Out 点と同時に消えます。
- ・ 吹替 BOX の間が 1 秒以下でかつ同一役名のハコが 2 つ連続している場合、1 つ目のセリフの In 点の 1 秒前から 2 つのセリフが同時に表示され、1 つ目のセリフの Out 点で 1 つ目のセリフは消え、2 つ目のセリフの Out 点で 2 つ目のセリフは消えます。この場合、セリフの表示は重ならないよう位置が自動で二段に調整されます。
- ・ 吹替BOXの間が1秒以下でかつ同一役名のハコが3つ以上連続している場合、波形カーソルの現在位置のセリフとその次のセリフの2つが常時表示されるようになります。
- ・ セリフが2つ同時に表示されている状態で自由位置を設定・変更すると、その2つのセリフのみ自由位置がまとめて変更されます。この状態で2つ目のセリフに波形カーソルを置いた場合、その次（3つ目）のセリフも自由位置の箇所に表示されますが、表示位置の設定には変更ありません。2つ目のセリフから波形カーソルが外れた時点で本来の表示位置に戻ります。

## 《役名設定》

## 1. [設定] メニューの [役名設定] をクリックします。

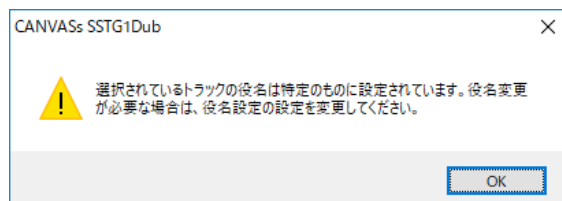


※役名設定をしたトラック上で新規にスポッティングを取った場合、自動的に役名が入ります。

※役名設定をしたトラック上に別トラックからスポッティングをコピーした場合、自動的に役名設定をしている役名に変更されます。



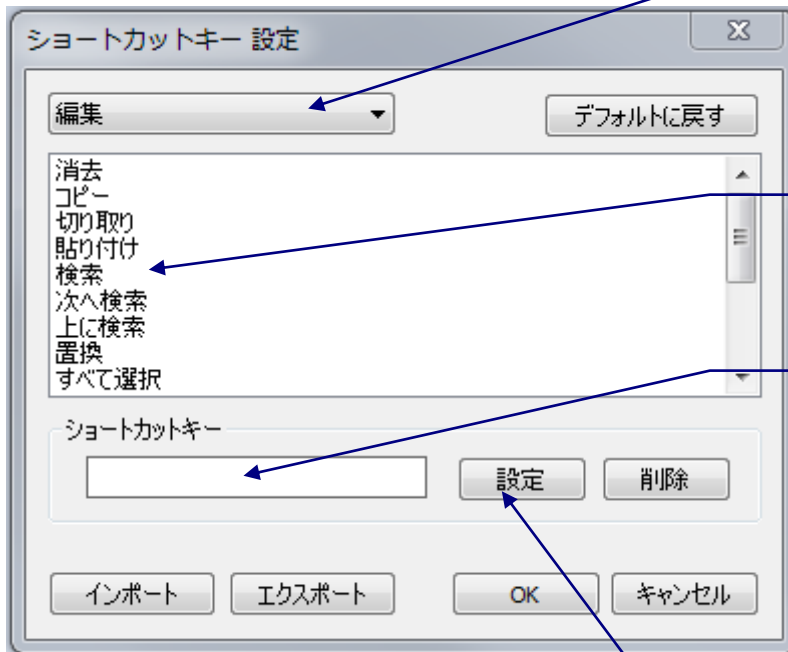
※この方法で役名を設定した場合、その後他の方法（役名欄入力等）で個別に役名を変更しようとすると、下記のようなエラーメッセージが出て、変更が行えません。



個別に役名を変更したい場合は、[設定]－[役名設定]から本設定を解除して下さい。

## 《ショートカットキーの設定》

1. [設定] メニューの [ショートカットキー設定] をクリックします。

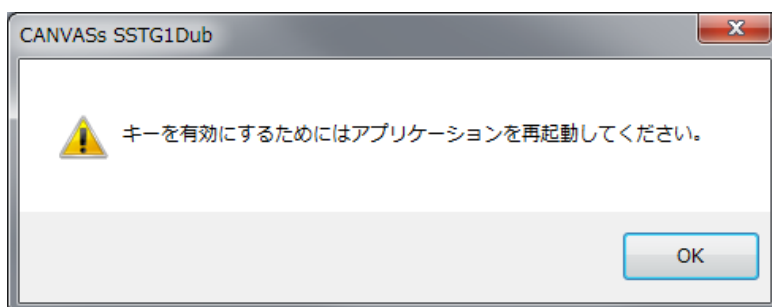


2. [ショートカットキー設定] 画面にあるプルダウンリストよりカテゴリーを選択します。

3. 選択したカテゴリーのリストから設定する項目を選択します。

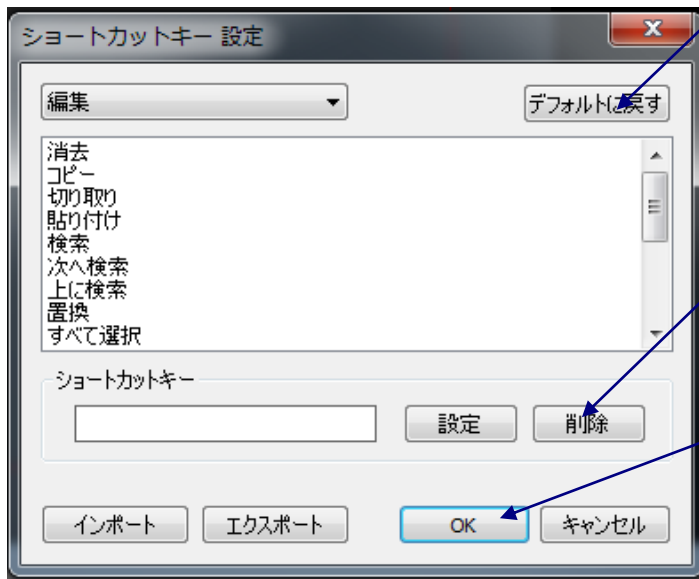
4. 現状のショートカットキーが表示されますが、登録が無い場合は空白です。設定したいキーを押すとボックス内に反映されます。

5. ショートカットキーを変更する、または新規登録する場合は、[ショートカットキー] のボックス内に新しいキーを入力し、[設定] ボタンをクリックします。



6. ショートカットキーを有効にするためには、SSTG1 Dub を再起動してください。

## 《ショートカットキーをデフォルトに戻す／削除する》



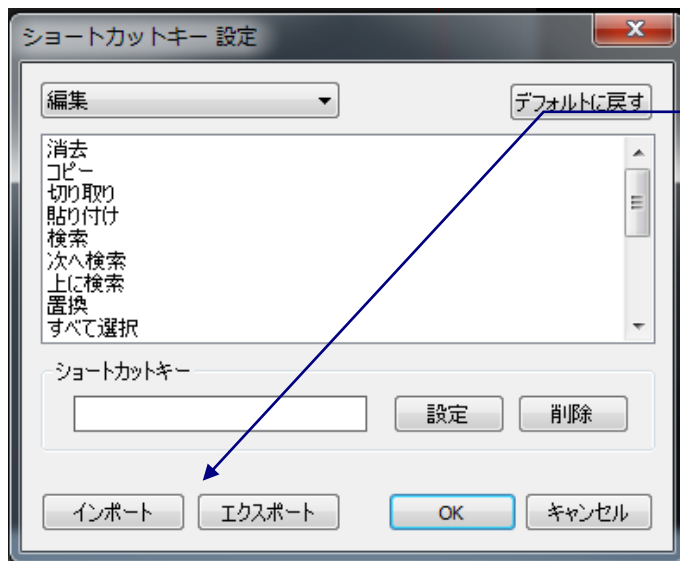
すべてのショートカットキーをデフォルトの状態に戻す場合は[デフォルトに戻す]ボタンをクリックします。

ショートカットキーを削除する場合は[削除]ボタンをクリックします。

[OK]をクリックします。

SSTG1 Dub を再起動してください。

## 《ショートカットキー設定のインポート・エクスポート》



[ショートカットキー]画面にある[インポート]もしくは[エクスポート]ボタンをクリックします。

[エクスポート]をクリックすると、txt ファイルとしてショートカットキー設定を出力することができます。また、[インポート]をクリックすると、txt ファイルを取り込むことができるので、ショートカットキー設定を共有するのに便利です。

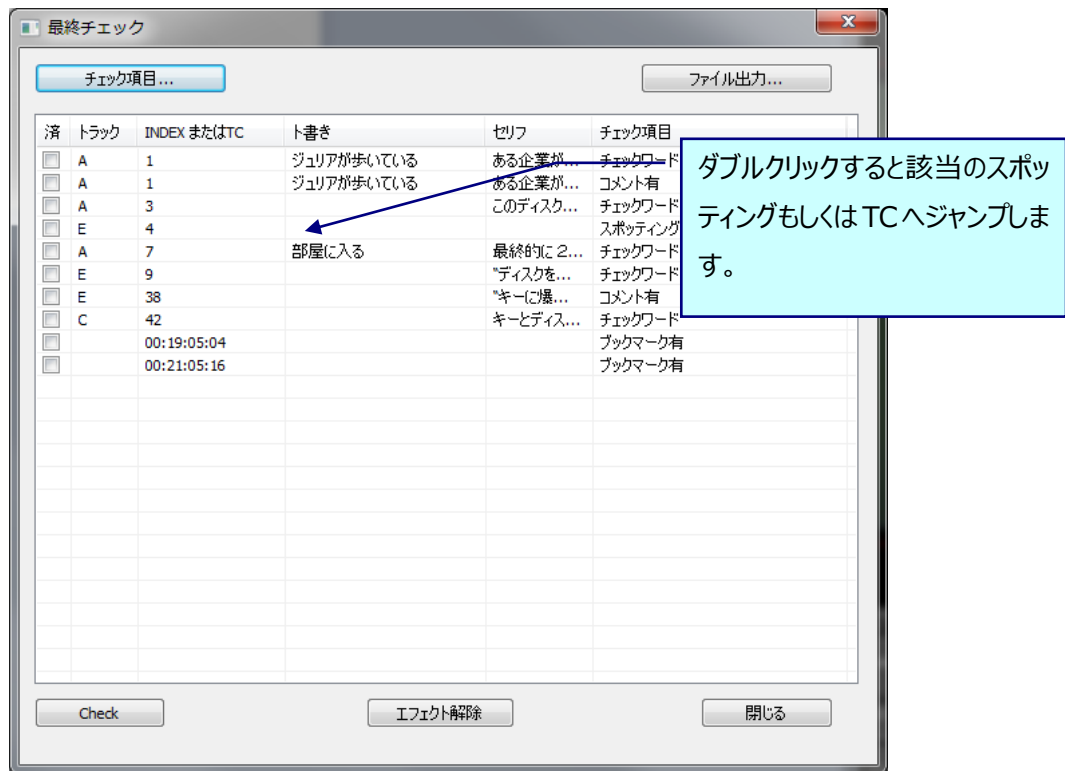
## チェックメニュー

### 《最終チェック》

納品前に、エラー箇所を瞬時に把握するための機能です。

1. [チェック] メニューの [最終チェック] をクリックします。sdbd ファイルを保存してからでないとクリックできませんのでご注意ください。
2. [チェック項目]にて設定した最終チェックの結果が表示されます。

### ○最終チェック画面



[チェック項目] …チェックしたい項目を指定します。(○チェック項目フィルター画面参照)

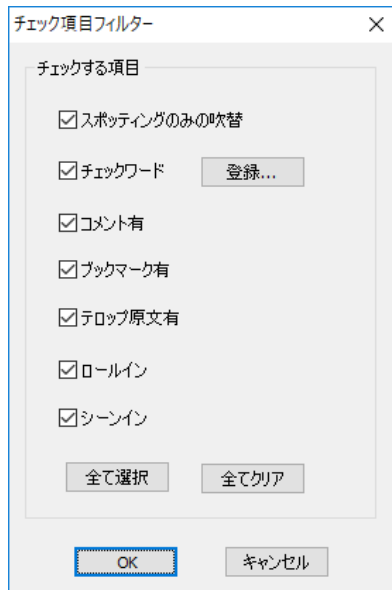
[ファイル出力] …チェック内容を csv 形式で出力します。

[Check] …チェック項目で選択した内容でチェックをします。

[エフェクト解除]…チェックで表示されたエフェクト(文字色、記号など)を解除します。

## ○チェック項目フィルター画面

最終チェック画面の[チェック項目]ボタンをクリックします。

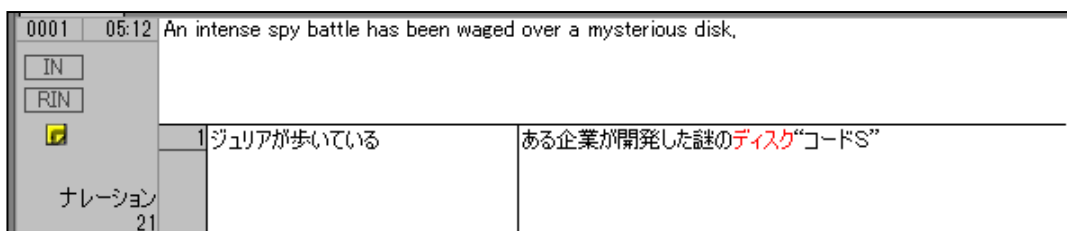


## ・最終チェック項目詳細 (★はセリフ BOX にエフェクトあり)

チェックする項目	チェック内容	備考
スポットティングのみの吹替	スポットティングのみの空の吹替 BOX が存在する。	
チェックワード (★)	チェックワードに登録した文字が存在する。	○チェックワード登録参照
コメント有	コメントがついている。	
ブックマーク有	ブックマークのある箇所のタイムコードを表示。	最終チェック画面の一番下に表示
テロップ原文有	テロップ原文が存在する。	
ロールイン	ロールインが設定された吹替 BOX	
シーンイン	シーンインが設定された吹替 BOX	

## ○エフェクトについて

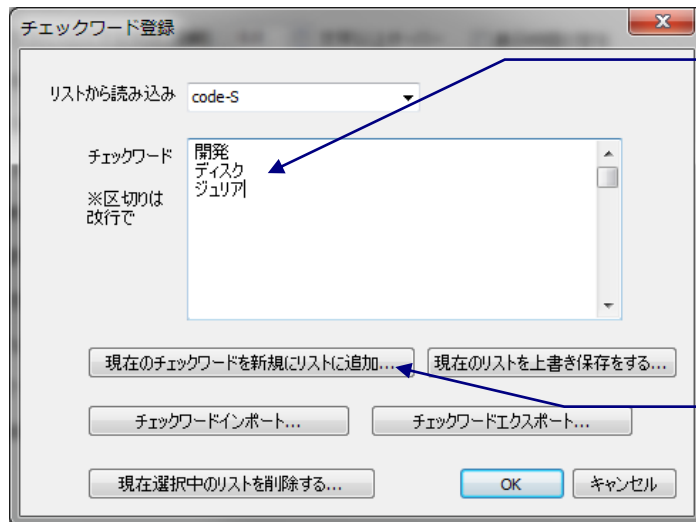
チェック項目の一部には、チェック後にエフェクトがかかります。文字入力可能状態になると、エフェクトが一時的に消えるのでご注意ください。



① チェックワードには赤字のエフェクトがかかります。

## ○チェックワード登録画面

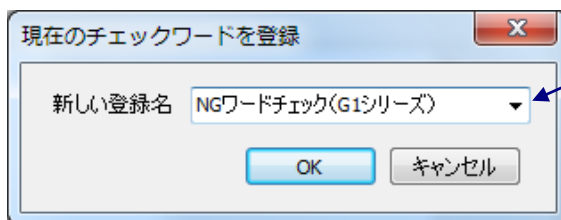
《チェックワードの登録》 ※すでにリストが存在している場合の画面です



1. 登録したいワードを入力します。  
複数ある場合は改行で入力します。新規で登録する場合は、チェックワードに表示されているワードはすべて削除してから入力してください。

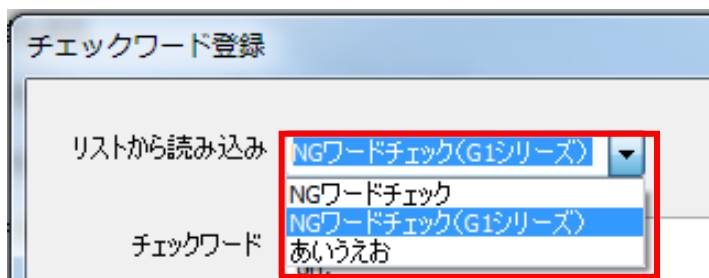
2. [現在のチェックワードを新規にリストに追加]をクリックします。

3. リストに追加する登録名を入力し、[OK]をクリックします。



プルダウンから既存のリスト名を選択すると、既存のリストが上書きされます。

4. チェックワード登録画面のリストに追加されます。



## 《チェックワードの上書き》

1. 上書きしたいリストを「リストから読み込み」から選択
2. チェックワードにワードを改行で入力
3. [現在のリストを上書き保存する]をクリック

**《チェックワードの削除》**

1. 削除したいリストを「リストから読み込み」から選択
2. [現在選択中のリストを削除する]をクリック

**《チェックワードのインポート・エクスポート》**

[チェックワードエクスポート]をクリックすると、ch ファイルとしてリストを出力することができます。また、[チェックワードインポート]をクリックすると、ch ファイルを取り込むことができますので、チェックワードのリストを共有するのに便利です。

## インポートメニュー

### 《データファイルのインポート》

SSTG1 Dub は下記のフォーマットをインポートすることができます。

- ・ sdbd
- ・ sdb
- ・ 台本(.txt)

### 《sdbd》

今後搭載予定。


### 《sdb》

他の SSTG1 シリーズで作成した sdb ファイルは、下記の手順に従ってインポートすることができます。

1. [インポート] メニューの [sdb]をクリックします。
2. 『SSTプロジェクトファイルのインポート』ダイアログボックスで、[インポートファイル (.sdb)]を選択します。
3. セリフを空欄でインポートしたい場合は「セリフ枠空欄インポート」にチェックを入れます。

 原文+半角スペース+字幕で原文ウィンドウにインポートされます。

4. Bトラックの字幕をテロップとしてインポートしたい場合は、「テロップインポート」にチェックを入れます。


 Bトラックの原文はEトラックのテロップ原文、字幕はEトラックのテロップとしてインポートされます。

- ・ テロップが 1 行 (12 文字以下) : セリフ枠に「半角スペース」が自動で入ります。
- ・ テロップが 2 行以上 : セリフ枠に行数分の「改行」が自動で入ります。

		「セリフ枠空欄インポート」のチェック	
		なし	あり
「テロップインポート」のチェック	なし	sdbのAトラック原文→sdbdのAトラック原文 sdbのAトラック字幕→sdbdのAトラックセリフ	sdbのAトラック原文+字幕→sdbdのAトラック原文 ※sdbdのAトラックセリフ枠は空欄
		sdbのBトラック原文→sdbdのEトラック原文 sdbのBトラック字幕→sdbdのEトラックセリフ	sdbのBトラック原文+字幕→sdbdのEトラック原文 ※sdbdのEトラックセリフ枠は空欄
	あり	sdbのAトラック原文→sdbdのAトラック原文 sdbのAトラック字幕→sdbdのAトラックセリフ	sdbのAトラック原文+字幕→sdbdのAトラック原文 ※sdbdのAトラックセリフ枠は空欄
		sdbのBトラック原文→sdbdのEトラックテロップ原文 sdbのBトラック字幕→sdbdのEトラックテロップト書き枠に入れ、テロップ指定（行数ボタンが押された状態）にする ※テロップがすべて入りきるよう、セリフ枠に改行を必要数挿入	sdbのBトラック原文→sdbdのEトラックテロップ原文 sdbのBトラック字幕→sdbdのEトラックテロップト書き枠に入れ、テロップ指定（行数ボタンが押された状態）にする ※テロップがすべて入りきるよう、セリフ枠に改行を必要数挿入




5. [OK]をクリックします。

 AトラックはAトラックに、BトラックはEトラックにインポートされます。

### 《台本》

台本（スクリプト）がある場合は、下記の手順に従って台本ウィンドウにインポートすることができます。インポートできるフォーマットはテキストファイル（.txt）です。

1. [インポート] メニューの[台本] を選択します。
2.  パスをクリックし、台本ファイルを選択し、[開く]をクリックします。
3. [詳細設定]の[エンコード種類]をプルダウンリストより選択します。  
日本語・英語以外の台本をインポートする時は、[UTF8]か[UTF16]を選択します。
4. [OK]をクリックするとインポートが終了し、台本ウィンドウに反映されます。

## エクスポートメニュー

### 《データファイルのエクスポート》

SSTG1 Dub は、下記のフォーマットをエクスポートすることが可能です。

- ・ 台本
- ・ テロップリスト
- ・ sdb
- ・ Roll & Scene リスト
- ・ CSV

### 《台本》

1. [エクスポート]メニューより [台本] を選択します。

台本エクスポート

出力ファイル設定  
ファイル名(Word)  
D:\Desktop\1rec3\_10月出雲\_K.docx

台本タイプ  
 デフォルト台本  VO台本

タイムコード表示  
 12:00  12:00  12:00  12:00  
 時間のタイムコードも表示する

改ページ  
 吹替台本エクスポート時、ロールの区切りで改ページする

重複文字  
 重複のWは大文字を使う  
 重複のWは前のハコ最終行と後ろのハコ最初の行のみにつける  
 タイムコードが重複するセリフのうち、最初のセリフにはWをつけない

ボタン  
 全行につける  
 先頭行と自動改行ではない改行の先頭行のみにつける  
 先頭行のみにつける


ロール表記の選択  
 R  
 R  
 出力しない  
 R-0から開始する

OK キャンセル

## a. 台本タイプ

指定した形式の Word 台本を出力します。「V0 台本」は全吹替 BOX に自動的にタイムコードが出力され、セリフとセリフの間が一行空きます。


## b. タイムコード表示

指定した形式でタイムコードを出力します。「デフォルト台本」の場合は[TIME]を指定した吹替 BOX (  ) がついている吹替 BOX) にのみ出力します。

「時間のタイムコードも表示する」にチェックを入れると「時：分：秒」で出力されます。

チェックなしの場合は「分：秒」で出力されます。

## c. 吹替台本エクスポート時、ロール区切りで改ページする

Roll In を指定した吹替 BOX (  ) が押されている吹替 BOX) の前で改ページして出力します。改ページは Word 機能の改ページ挿入ではなく、次ページまで改行が入ります。先頭にロールをいれている場合は、最初のページが改行だけのページで出力されるので、Word 上で編集してください。


## d. 重複文字

## i. 重複のWは大文字を使う

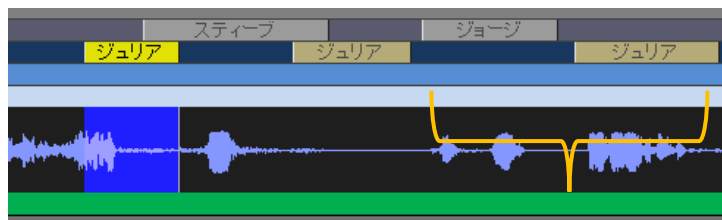
チェックを入れると大文字の「W」、チェックを入れないと小文字の「w」が出力されます。


## ii. 重複のWは前のハコの最終行と後ろのハコの最初の行のみにつける

W が 3 つ以上連続している場合、間のハコには最初の行と最終行の両方に「W」が出力されます。

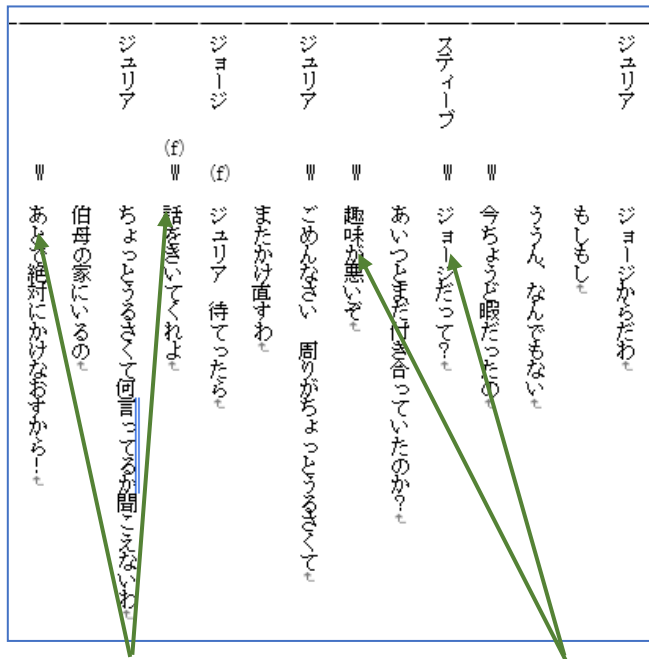
タイミングが重なっていないハコに  ボタンで「W」を付けた場合は、先頭のハコとしてみなされるため、連続していてもすべてのハコの最終行にのみ「W」が出力されます。

例) 下記のハコすべてに「W」が設定されている場合



 ボタンで「W」を設定

## Word 台本

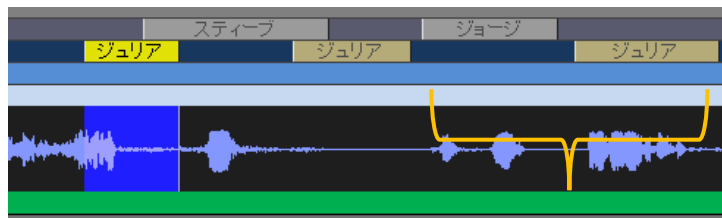


W でつけたハコは、最終行のみに「W」がつく

「W」のついたハコに挟まれている場合は、最初と最後の行両方に「W」がつく

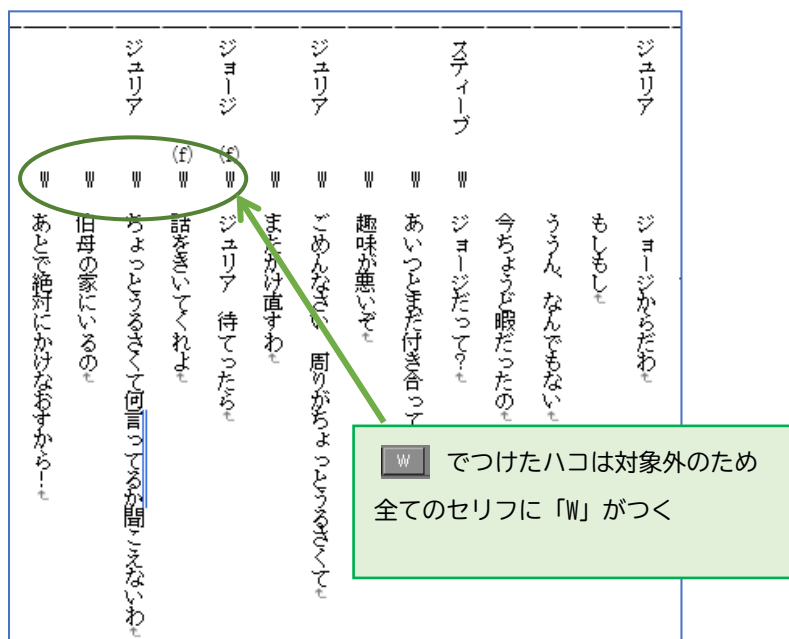
- iii. タイムコード重複するセリフのうち、最初のセリフにはWをつけない  
 重複しているセリフのうち、最初のセリフにはWをつけず後ろのセリフのみにWがつきます。  
 タイミングが重なっていないハコに  W ボタンで「W」を付けた場合は、独立したハコとしてみなされるため、連続していてもすべてのハコに「W」がつきます。

例) 下記のハコすべてに「W」が設定されている場合



W ボタンで「W」を設定

## Word 台本



## e. ボタン

当該オプションの対象は、(V0)  VO、(f)  FILTER、(B)  Back とカスタムボタン○です。オプションは以下の通りです。

- i. 全行につける (デフォルト)
- ii. 先頭行と自動改行ではない改行 (※) の先頭行のみにつける
- iii. 先頭行のみにつける

※自動改行ではない改行・・・吹替 BOX 内に意図的に入力された改行。

**自動改行**・・・23 文字 (セリフ 1 行の文字数上限) を超えて連続で入力した結果、24 文字目以降が次の行に自動的に改行されること。

【セリフを 23 文字ちょうど入力した後に意図的に改行を入力した場合】

「自動改行ではない改行」となります。b のオプションでエクスポートする場合、ボタンマーク出力の対象となります。

ただし、本バージョンより前のバージョンでセリフ 23 文字目の後に改行を入力していた場合、その sdbd ファイルを本バージョンで開いても「自動改行」とみなされ、b のオプション選択時もボタンマークは出力されません。

### 全行につける

優子	(f)	これから出かけるよ。
優子の母	(B)	今日も暑いみたいだから気を付けなさいよ。
天気予報士	(V0)	おはようございます。本日のお天気をお伝えいたします。


### 先頭行と自動改行ではない 改行の先頭行のみにつける

優子	(f)	これから出かけるよ。
優子の母	(B)	今日も暑いみたいだから気を付けなさいよ。
天気予報士	(V0)	おはようございます。本日のお天気をお伝えいたします。

### 先頭行のみにつける

優子	(f)	これから出かけるよ。
優子の母	(B)	今日も暑いみたいだから気を付けなさいよ。 折り畳み傘は持った？
天気予報士	(V0)	おはようございます。本日のお天気をお伝えいたします。

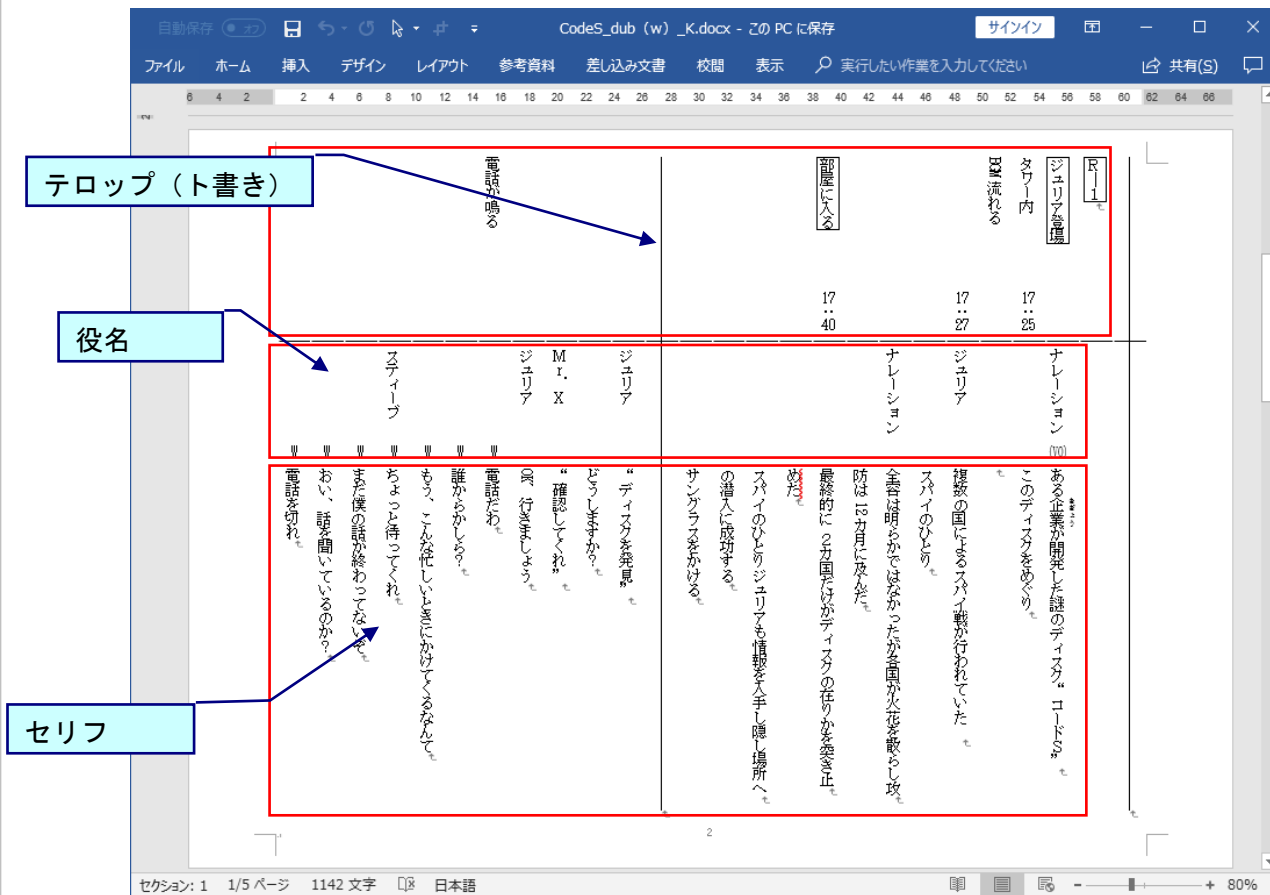
## f. ロール表記の選択

Roll In を指定した吹替 BOX (  が押されている吹替 BOX) の最初の行に選択した表記でト書き欄に出力します。Roll が出力された行のセリフ行は空欄になります。

「出力しない」を選択すると、空行が一行出力されます。

「R-0 から開始する」にチェックを入れると R-0、R-1、R-2…と 0 番から出力されます。

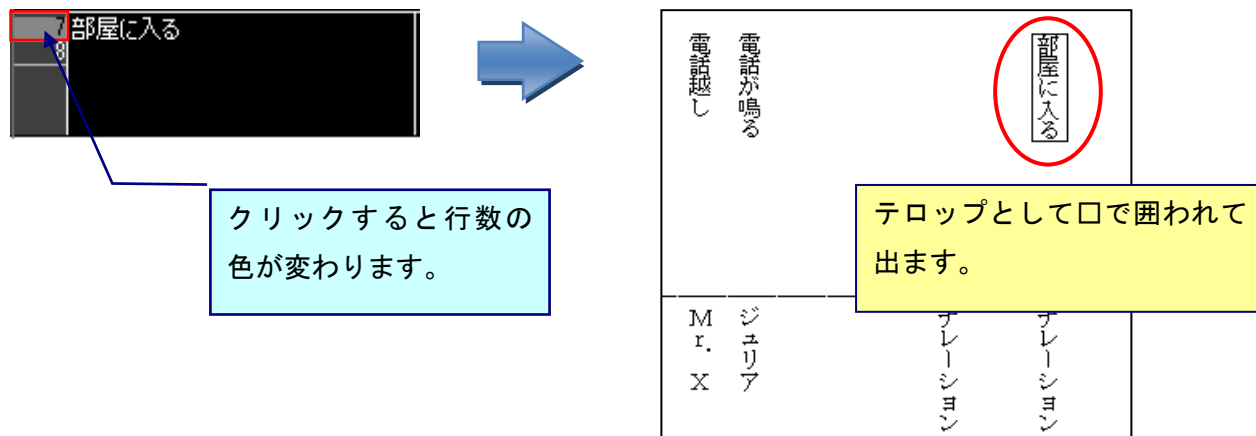
## ○エクスポートした台本データの例



### a. テロップ (ト書き)

テロップウィンドウに入力した内容が出ます。テロップとして□で囲って出したい場合は、テロップウィンドウの行数をクリックします。

テロップはひとつのスポットティングにつき 5 行まで指定可能です。



・タイムスタンプ

**TIME** ボタンでタイムスタンプを設定できます。タイムスタンプが設定されている吹替 BOX は **T** マークが付き、吹替台本に出力すると、テロップ (ト書き) の下にタイム (mm:ss) が 出ます。

b. 役名

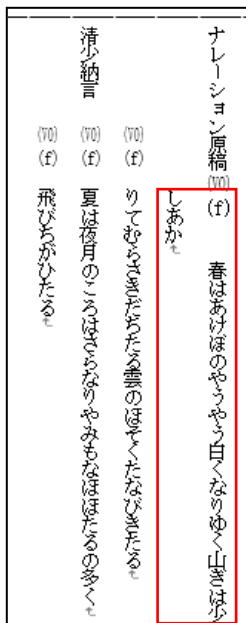
役名に設定した内容が出ます。役名が 8 文字以上ある場合は改行して出力されます。

・ボイスオーバー (VO)、フィルター (f)

**VO** ボタンでボイスオーバー (VO)、**FILTER** ボタンでフィルター (f) の記号を設定できま す。

設定されている吹替 BOX にはそれぞれ **V** マーク、**F** マークが付き、吹替台本に出力すると、役名の下にそれぞれ (VO)、(f) が 出ます。

**!** (VO)、(f) を設定する際の注意点



セリフが **21 文字以上**、役名が **7 文字以上** ある状態で (VO)、(f) を設定す ると、(VO)、(f) が優先されセリフ行がズレて出力されます。この場合、吹替台本に出力してから Word 上でレイアウトを修正してください。

・セリフかぶり (w)

**W** もしくは **W** ボタンでセリフかぶり (w) を設定できます。設定されている吹替 BOX に は「W」が付き、吹替台本に出力すると、役名の下に「w」が出ます。

c. セリフ

セリフウィンドウに入力した内容が出ます。



<ルビ設定時の注意>

Word 台本出力時、通常セリフは 1 行 23 文字で出力されますが、ルビの親文字に対してルビの文字数が多いと Word の仕様上、文字間が自動調整されて広がるため 1 行内に 23 文字が収まらず、次の行にはみ出てしまう場合がございます。この場合は SSTG1Dub 上で改行を入れる、Word 上で調整する等でご対応くださいますようお願いいたします。

ルビの文字数の上限は下記の通りです。（行内に他にルビが付いた文字が存在しない場合）

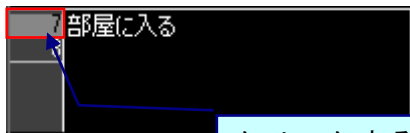
全角 1 文字に対して…ルビ 7 文字

全角 2 文字に対して…ルビ 9 文字

全角 3 文字に対して…ルビ 11 文字

## 《テロップリスト》

テロップに設定されたものだけをリストとして表示・出力します。テロップを設定する場合は、ト書き・テロップウィンドウの行数をクリックしてください。



クリックすると行数の色が変わります。

1. [エクスポート]メニューより [テロップリスト] を選択します。

2. 自動的に表示されます。

IndexNo.	行番号	テロップ
2	2	原文 ト書き タワー内
6	7	原文 Finally two rival countries obtained the information of an office whe ト書き 部屋に入る
8	11	原文 ト書き "スパイVC"
42	46	原文 ト書き 指輪のアップ

3. ダブルクリックすると該当の吹替にジャンプします。

4. [Export]をクリックすると、csv形式でリストが出力されます。


## 《sdb》

プロジェクトファイル (.sdbd) を、SSTG1 シリーズプロジェクトファイル (.sdb) の形式に出力します。

1. [エクスポート]メニューより [sdb] を選択します。
2. [全般]タブの[出力ファイル設定]より、出力する場所とファイル名を指定します。
3. [全般]タブの[範囲指定] からエクスポートする範囲を指定します。
4. [全般]タブの[エクスポート方法]からエクスポート方法を指定します。
  - a. 通常エクスポート (A~D →A & E→B)


A~DトラックをAトラックに、EトラックをBトラックにエクスポートします。A~Dトラックでタイムコードが重なっていた場合は、一番前のタイムコードがIn点、一番後ろのタイムコードがOut点となり、セリフは半角スペースで繋がってエクスポートされます。


sdbの原文欄には、原文がエクスポートされます。

 「セリフ→原文」にチェックを入れると、sdbファイルの原文ウィンドウに、原文+半角スペース+セリフ (テロップ) が入り、字幕ウィンドウは空欄になります。
  - b. テロップエクスポート (A~E →A & テロップ→B)

A~EトラックをAトラックに、テロップをBトラックにエクスポートします。A~Eトラックでタイムコードが重なっていた場合は、一番前のタイムコードがIn点、一番後ろのタイムコードがOut点となり、セリフは半角スペースで繋がってエクスポートされます。


sdbの原文欄には、テロップ原文がエクスポートされます。

 テロップが2行以上ある場合は、改行は半角スペース置き換わってエクスポートされます。

 「セリフ→原文」にチェックを入れると、sdbファイルの原文ウィンドウに、原文+半角スペース+セリフ (テロップ) が入り、字幕ウィンドウは空欄になります。
  - c. トラック選択エクスポート

A~EトラックのいずれかをAトラックに、A~EトラックもしくはテロップのいずれかをBトラックに指定してエクスポートします。

sdbの原文欄には、テロップ原文がエクスポートされます。

 テロップが2行以上ある場合は、改行は半角スペース置き換わってエクスポートされます。

5. [OK]をクリックします。

- ⚠ フォーマットを設定していた場合、デフォルトフォーマット、表示位置・行配置、自由位置は sdb に引き継がれます。個別指定のフォントとサイズは引き継がれません。
- ⚠ A～Eトラックでタイムコードが重なっていた場合、タイムコードが一番早いスポットティングのフォーマットが適用されます。

## 《Roll&Sceneリスト》

Roll と Scene に設定されたものだけをリストとして表示・出力します。Roll を設定する場合はロールインボタン、Scene を設定する場合はシーンインボタンでそれぞれ設定をしてください。

ロール もしくは シーンを設定するとボタンの色が変わります。また、吹替 BOX にマークがつきます。

1. [エクスポート]メニューより [Roll&Scene リスト] を選択します。

2. 自動的に表示されます。

Roll	Scene	IN	OUT	IN行	OUT行	登場人物		
						ナレーション	ジュリア	Mr X
R-1	S-1	00:17:19:12	00:17:40:03	1	6	○		
	S-2	00:19:05:15	00:19:30:29	13	22		○	○
	S-3	00:20:27:06	00:20:43:04	40	43		○	
R-2	S-4	00:20:43:08	00:20:47:02	44	44		○	
	S-5	00:21:41:07	00:21:44:26	45	45			○

3. [Export]をクリックすると、csv形式でリストが出力されます。

登場人物名は登場する順に左から並びます。「OUT」には、ロールイン、シーンインが設定されている吹替 BOX の直前の行とタイムコードが表示されます。

<ロールアウト、シーンアウトが設定されている sdbd を開いた場合>

Ver1.1.3 以下で Roll out・Scene out を設定した sdbd ファイルを開いた場合には、

「この sdbd は古いバージョンで作成されており、Roll out・Scene out が設定されています。本バージョンにおいては Roll out・Scene out は削除して開きます。」とメッセージが表示され、Roll out・Scene out は自動的に削除されます。

一度本バージョンで上書き保存をすると、Ver1.1.3 以下のバージョンで開いても削除されていますのでご注意ください。

### 《香盤表》

[エクスポート]－[香盤表]で出力します。

	A	B	C	D	E
1	マーサ	Mr. X	ジュリア	ナレーション	役名
2					R-1
3		○	○	○	R-2
4		○	○		R-3
5	○				R-4
6					出演者名
7					所属
8					

Word の縦書き台本にそのまま使えるよう、右から左に登場が早い順に人物名が表示されます。登場するロールに○印が表示されます。

※ロールを設定しないと香盤表は出力されません。

## 《csv》

1. [エクスポート]メニューより [csv] を選択します。
2. [全般]タブの[CSV ファイル]より、出力する場所とファイル名を指定します。
3. [全般]タブの[範囲指定] からエクスポートする範囲を指定します。
4. [OK]をクリックします。

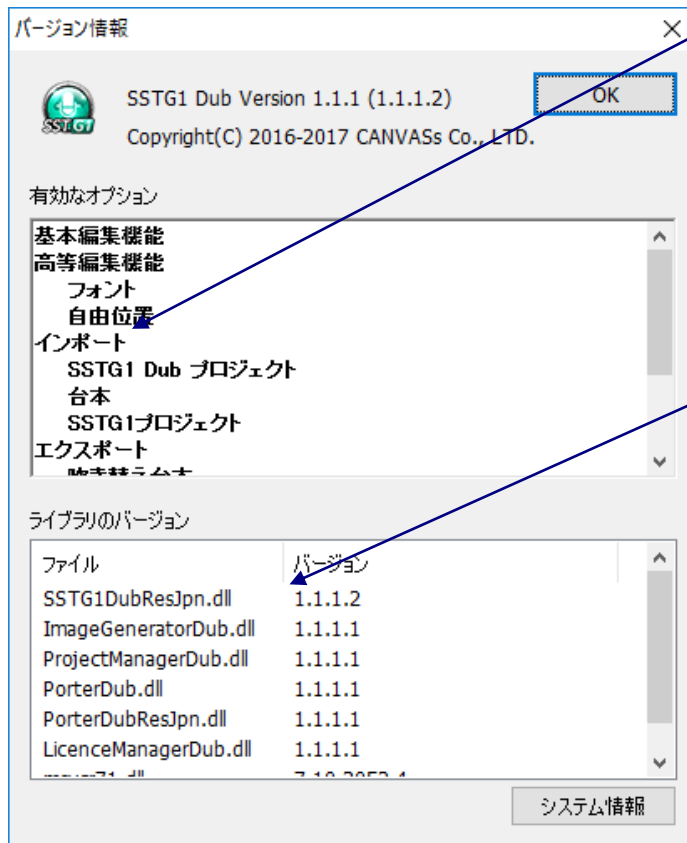
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	行番号	IN点	OUT点	テロップ原	テロップ	役名	原文	セリフ	コメント	重複
2	1	00:00:22	17:00:00:26	06		優子		う～ん、なかなか見つからないなあ どこにあるんだろう		
3	15	00:00:22	25:00:00:30	11		ラジオDJ		さあさあ本日もはりきってご紹介していきましょう 毎日暑い日が続きますが、みなさん元気にお過ごし でしょうか？ まだまだ夏は始まったばかり そんな暑い夏にお届 けするのは2000年に大ヒットしたこの曲！		
4	3	00:00:28	07:00:00:32	12	簡単！英 会話入門 1111	優子		あっ あった！ これこれ(OFF)		
5	20	00:00:31	21:00:00:33	08				♪～～(イントロ)		
6	5	00:00:34	25:00:00:37	06		優子		あっ(OFF)		w
7	6	00:00:34	25:00:00:37	06		聡		あっ(OFF)		w
8	21	00:00:35	25:00:00:38	18		女子高生1		この曲すぎ		
9	7	00:00:38	20:00:00:41	14		優子		すみません あっ(笑い)		w
10	8	00:00:38	20:00:00:41	15		聡		すみません あっ(笑い)		w
11	22	00:00:38	25:00:00:43	15		女子高生2		いいよね お父さんの時代に流行った曲だけど		

## ヘルプメニュー

### 《バージョン情報》

SST G1Dub のバージョン情報を確認することができます。

1. [ヘルプ] メニューの [バージョン情報] をクリックします。



[有効なオプション]のリストで、SST G1Dub で使用できるオプションの情報が表示されます。使用できる機能は、太字で表示されます。

[ライブラリのバージョン]で、ライブラリファイルとそのバージョンの一覧を表示します。

