

SHOT LENS — guia rápido

isInd os

os.isInd.is/shots · identifica e numera os shots do corte, queima na imagem e gera a lista pra pós

Você sobe o XML da timeline + o offline aprovado. O sistema devolve o MESMO vídeo com o número do SHOT, o nome do arquivo de câmera e o timecode de source queimados na tela — mais um CSV com a lista completa. É o mapa que a pós usa pra puxar os brutos de cada plano.

Como fica



TC de source + arquivo de câmera (da V1)

nº do SHOT — novo a cada corte

Passo a passo

- 1 Deixe a timeline MEIO LIMPA (regra de ouro — ver pág. 2)**
O corte inteiro, plano a plano, com as mídias de CÂMERA na V1. Artes, GCs e letreiros ficam nas tracks de cima. É da V1 que saem o nome e o timecode queimados. Evite nests sempre que possível.
- 2 Exporte o XML no Premiere**
Com essa timeline aberta: File → Export → Final Cut Pro XML.
- 3 Tenha o offline aprovado em mãos**
O mp4/mov do MESMO corte do XML (o arquivo que foi aprovado). Qualquer fps — o sistema detecta sozinho.
- 4 Suba os dois em os.isInd.is/shots e clique em GERAR SHOTS**
Dê um título com o nome do FILME (ex.: "Hero 30s") e selecione o PROJETO — é ele que liga a memória de shots e a numeração sequencial (ver pág. 3). Escolha o XML em "XML da timeline" e o vídeo em "Offline (mp4/mov)". Pode fechar a página — o sino avisa quando ficar pronto.
- 5 Baixe os resultados na própria linha do job**
SHOTID.mp4 (ver no player ou baixar pela setinha) e CSV (a shotlist). Pronto pra mandar pra pós.

A regra de ouro: timeline meio limpa

O sistema lê a V1 pra nomear os shots. Ele resolve retimes, nesteds e ignora as camadas de cima — mas o resultado só é garantido se a estrutura for esta:

✓ ASSIM

V3	ARTE		LETREIRO	
V2	GC			
V1	A_0012C004.mov	A_0012C007.mov	B_0003C001.mov	A_0002C010.mov

▲ V1 = o corte inteiro, só mídia de câmera — o NOME e o TC queimados saem daqui

V2, V3... = artes, GCs, letreiros — não interferem (viram a coluna SOBREPOSTOS do CSV)

X EVITE

V2	B_0007C003.mov (câmera!)	
V1	A_0012C004.mov	NEST_corte_v3

- Mídia de câmera POR CIMA (V2) com outra coisa embaixo → o burn-in nomeia o que está na V1. Desça o plano pra V1.
- Nest/precomp na V1 → o sistema resolve, mas achate sempre que possível: timeline plana = resultado garantido.

O que você recebe

SHOTID.mp4 o offline com o burn-in da página 1 — pra conferência e referência visual da equipe.

shotlist.csv a lista completa, uma linha por shot (abre no Excel/Numbers):

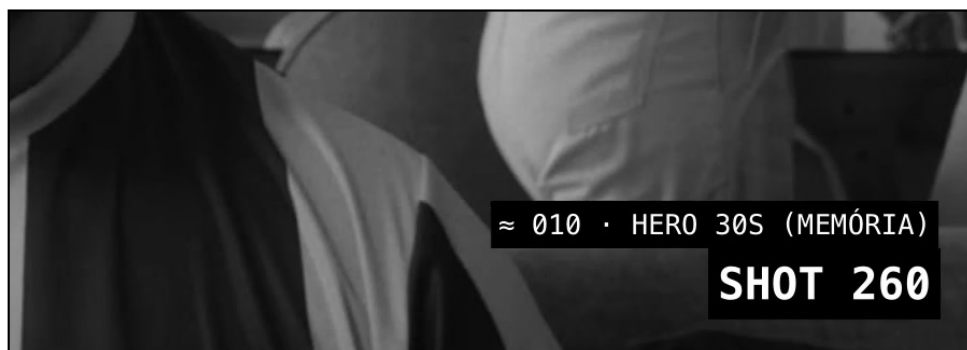
SHOT	número do plano (sequencial no PROJETO — ver pág. 3)
ARQUIVO	clipe de câmera da BASE (V1) — é ele que a pós exporta
TC SEQ IN / OUT	onde o plano está NA TIMELINE
SOURCE TC IN / OUT	trecho usado DO BRUTO (sem handles — a pós adiciona os dela)
SPEED %	retime aplicado (100 = velocidade normal)
SOBREPOSTOS	artes/gráficos/overlays por cima do plano (só informativo)
REUSO	shot que já apareceu em outro filme do projeto (ver pág. 3)

As 2 regras da numeração (pra ninguém se perder)

1. Número NOVO a cada corte — mesmo que seja jump cut da mesma mídia. Corte na timeline = shot novo.
2. O nome queimado é sempre o clipe da BASE (V1). Artes e gráficos por cima não mudam o número nem o nome — aparecem só na coluna SOBREPOSTOS do CSV.

Memória do projeto: shots repetidos e numeração sequencial

Selecione o PROJETO no upload, o sistema LEMBRA os shots de todos os filmes já processados daquele projeto. Quando um shot volta a aparecer em outra peça, ele avisa — queimado na tela e no CSV:



Filme 2 do projeto: o shot ganha o número novo na sequência (260) e aponta pro original (010 do Hero 30s)

- = (igual)** mesmo arquivo, MESMO trecho — o plano é idêntico ao do outro filme.
- ≈ (mesmo take)** mesmo arquivo, trecho SOBREPOSTO — pedaço maior/menor do mesmo take (caso típico de redução/adapt). O CSV diz quantos frames se sobrepõem.

Numeração sequencial no projeto

Cada filme CONTINUA a contagem de onde o projeto parou: se o filme 1 foi do 010 ao 250, o filme 2 começa no 260 — nunca há dois shots com o mesmo número em filmes diferentes do projeto.

Reprocessar uma V2 do MESMO filme (mesmo título, ou título terminando em V2/V3...) mantém a numeração original dele e não conta como reuso — versão nova não é filme novo.

Boas práticas

- Use SEMPRE o mesmo projeto pros filmes de uma mesma campanha — a memória é por projeto.
- Título do job = nome do filme ("Hero 30s", "Redução 15s", "Adapt 9x16") — é ele que aparece na tarja de reuso dos próximos filmes.
- Pra pós: shot com "=" já foi puxado/compostado no filme citado — confira antes de refazer. Com "≈", o take é o mesmo mas o trecho difere — pode precisar estender o pull.

Se algo der errado

Ficou muito tempo "na fila" — a máquina da ilha pode estar desligada; o sistema avisa sozinho após 15 min. Avise o Fred se persistir.

Status "erro" — clique no ícone de reprocessar na linha do job. Se repetir, confira se o XML é Final Cut Pro XML (não EDL/AAF) e se o offline é o mesmo corte da timeline exportada.

Nome queimado errado num plano — quase sempre é mídia de câmera fora da V1 ou nest. Arrume a timeline (regra de ouro, pág. 2), exporte o XML de novo e reenvie.

Reuso não apareceu — os filmes anteriores provavelmente foram processados SEM projeto selecionado. A memória só existe pros jobs que entraram com projeto.