

Guia de Regras para  
Pós-Produção

# Loudness Films

---

versão 1.0

fevereiro 2023

---

## Índice

1. [Pré-produção - Requisitos](#)
2. [Como enviar ficheiros para o nosso estúdio via web](#)
3. [Deliveries da Edição de Imagem](#)
4. [VFX/Grafismos Deliveries](#)
5. [Deliveries de Edição de Som](#)
6. [Deliveries para Foley](#)
7. [Deliveries para ADR](#)
8. [Deliveries de Legendagem](#)
9. [Deliveries para DCP](#)
10. [Exemplos](#)

loudnessfilms  
POST-PRODUCTION

---

## Introdução

Este documento serve como um conjunto de regras para todas as entregas feitas ao nosso estúdio de pós-produção. Todos os membros da equipa de produção e edição devem aderir às regras descritas neste documento, e quaisquer alterações às regras devem ser discutidas e aprovadas por todos os envolvidos. É essencial que mantenhamos um alto nível de qualidade em todas as nossas produções, o que pode ser alcançado através da rigorosa adesão às regras estabelecidas. Este documento também serve como ferramenta de referência para todas as partes envolvidas no processo de pós-produção, garantindo que todos estejam na mesma frequência quando se trata de entender nossos padrões. Ao definir expectativas claras para nossos processos de pós-produção, podemos garantir que cada projeto seja entregue com a mais alta qualidade possível.

## 1 - Pré-produção - Requisitos

**1.1** - DEVE HAVER UMA **REUNIÃO ENTRE O DEPARTAMENTO DE IMAGEM E O NOSSO ESTÚDIO** PARA DEFINIR ESTRATÉGIAS PARA A PÓS-PRODUÇÃO, TAIS COMO, MAS NÃO LIMITADAS A:

1. ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO E TAXA DE QUADROS DA IMAGEM
2. REALIZAÇÃO DE TESTES DE CÂMERA E IMAGEM, PARA ALÉM DE AGENDAR TESTES REGULARES DURANTE A PRODUÇÃO
3. ORGANIZAÇÃO DE ARQUIVOS E WORKFLOW DAS DRIVES
4. OTIMIZAÇÃO DE MATERIAL PARA PRODUÇÃO DE EFEITOS VISUAIS (VFX)

**1.2** - A EQUIPA DE PRODUÇÃO É RESPONSÁVEL POR **APRESENTAR TANTO O SUPERVISOR DE EFEITOS COMO O SUPERVISOR DE PÓS-PRODUÇÃO** AO ESTÚDIO E AMBOS DEVEM SEGUIR O PROCESSO ATÉ A ENTREGA FINAL E SER RESPONSÁVEIS POR TODAS AS APROVAÇÕES.

**1.3** - DEVE HAVER UMA **REUNIÃO ENTRE O DEPARTAMENTO DE SOM E O NOSSO ESTÚDIO** PARA DEFINIR ESTRATÉGIAS PARA A PÓS-PRODUÇÃO, TAIS COMO, MAS NÃO LIMITADAS A:

1. USO DE MIXTRACKS
2. USO DE METADADATA

**1.4** - DEVE HAVER **UMA REUNIÃO ENTRE O DEPARTAMENTO DE VFX E O NOSSO ESTÚDIO** PARA DEFINIR PRÁTICAS DE WORKFLOW, TAIS COMO AS DESCRITAS MAIS ABAIXO NO SEGMENTO DE [ENTREGA DE VFX](#), MAS TAMBÉM PARA ESCLARECER QUAISQUER OUTRAS DÚVIDAS POSSÍVEIS.

**1.5** - TODAS ESTAS REUNIÕES DEVEM SER FEITAS SEPARADAMENTE E **UMA CORRENTE/THREAD DE E-MAIL DEVE SER CRIADA** APÓS CADA UMA E MANTIDA ATÉ O FINAL DO PROCESSO DE PÓS-PRODUÇÃO PARA QUE TUDO FIQUE GUARDADO NO MESMO LOCAL E ORGANIZADO.

---

## 2 - Como enviar ficheiros para o nosso estúdio via web

**2.1** - TODOS OS ENVIO DE ARQUIVOS DEVEM SER FEITOS ATRAVÉS DE UM LINK ÚNICO E **NÃO POR DE DRIVES PARTILHADAS** (GOOGLE DRIVE, DROPBOX, ETC.).

**2.2** - A SEGURANÇA DOS LINKS É RESPONSABILIDADE DO REMETENTE, O NOSSO ESTÚDIO NÃO PODE SER RESPONSABILIZADO PELA PROPAGAÇÃO DE UM LINK.

**2.3** - A LOUDNESS PODE FORNECER LINKS SEGUROS PARA ENVIO A UM CUSTO (Por favor pergunte pelo custo).

**2.4** - É MUITO IMPORTANTE **REDUZIR O NÚMERO DE UPLOADS** PARA O MÍNIMO POSSÍVEL A FIM DE REDUZIR A DESORGANIZAÇÃO DE MEDIA E DIFERENTES VERSÕES.

**2.5** - TODOS OS UPLOADS DEVEM SER ACOMPANHADOS DE **UM E-MAIL DETALHANDO CADA FICHEIRO E COMO ELE DEVE SER USADO**. IREMOS IGNORAR QUAISQUER LINKS ENVIADOS SEM DESCRIÇÃO POR E-MAIL.

## 3 - Deliveries da Edição de Imagem

**3.1** - TODO MATERIAL DE **DEVE INCLUIR UM UNIVERSAL LEADER** (START) COM UM BIP DE 2 SEGUNDOS ANTES DO INÍCIO DO PROGRAMA (FFA - FIRST FRAME OF ACTION).

(Podemos fornecer um START da Loudness se for necessário para incluir no projecto)

**3.2** - PARA LONGAS-METRAGEM/DOCUMENTÁRIOS, A MONTAGEM **DEVE SER DIVIDIDA EM ROLOS DE NO MÁXIMO 20 MINUTOS**.

**3.3** - TODO MATERIAL **DEVE TER O INÍCIO DO PROGRAMA (FFA) AO REC TC 01:00:00:00**. SE DIVIDIDO EM ROLOS, CADA ROLO DEVE TER O FFA NUMA HORA DIFERENTE, POR EXEMPLO: O ROLO 2 TERÁ O FFA AO TC 02:00:00:00.

**3.4** - AS REFERÊNCIAS DEVEM ESTAR NO CODEC ProResLT OU MXF DNxHD, E NUM CONTAINER 16:9 - 1.78 COM QUAISQUER BARRAS INSERIDAS DENTRO DESSE CONTAINER.

**3.5** - TODAS AS ENTREGAS DA EDIÇÃO **DEVEM INCLUIR PELO MENOS ESTES ITENS:**

**3.5.1** - **UMA REFERÊNCIA VIDEO (POR ROLO)** COM AS SEGUINTE INFORMAÇÕES SOBREPOSTAS NA PARTE SUPERIOR E INFERIOR DO QUADRO, QUE **NÃO DEVEM UTILIZAR MAIS DO QUE 15% DA ÁREA DA IMAGEM:**

1. REC TC
2. SOURCE TC
3. SOURCE ORIGINAL FILENAME
4. DATA
5. CENA, PLANO E TAKE DE CADA FICHEIRO
6. TODOS OS PLANOS DE VFX DEVIDAMENTE IDENTIFICADOS
7. TODAS AS NOTAS DE CONFORMING DEVIDAMENTE IDENTIFICADAS (Scalings, Notas de Som ADRs, etc.).

EXEMPLO NA [SECCÃO 10](#)

TODAS **AS REFERÊNCIAS VIDEO DEVEM TER NOMES ADEQUADOS E IDENTIFICÁVEIS, INCLUINDO A DATA E A VERSÃO**, NÃO ACEITAMOS ARQUIVOS COM NOMES INCORRETOS, COMO: export\_1.mov, final\_timeline.mxf, etc.

(Podemos ajudar com o naming dos ficheiros se for necessário)

**3.5.2 - UM FICHEIRO XML E/OU AAF** (POR ROLO) DA MONTAGEM FINAL COM A SEGUINTE CONFIGURAÇÃO:

1. O MÍNIMO DE FAIXAS DE VÍDEO POSSÍVEIS, PROJECTO SIMPLIFICADO
2. SEM FAIXAS AUX/ADJUSTMENT TRACKS
3. SEM ANIMAÇÕES DE VELOCIDADE (SPEED RAMPS) E/OU ESTABILIZAÇÕES
4. SEM O USO DE PLUGINS
5. SOMENTE AS NORMAIS SCALING/POSIÇÃO E VELOCIDADE FIXA SERÃO ACEITES (Qualquer outro efeito de ser tratado como um VFX).

**3.5.3 - UM FICHEIRO EDL** (POR ROLO) COM AS MESMAS REGRAS

**3.5.4 - UM FICHEIRO XML E/OU AAF** (POR ROLO) DE **TODOS OS PLANOS DE VFX**

**3.5.5 - UMA LISTAGEM** (POR ROLO) DE TODOS OS VFX, QUE DEVE CONTER:

1. NAMING SEQUÊNCIAL: VFX\_010, VFX\_020. DEIXANDO PELO MENOS 10 NÚMEROS DE INTERVALO ENTRE CADA VFX
2. O NAMING DEVE INCLUIR O ROLO/EPISÓDIO: R01\_VFX\_010, R01\_VFX020
3. O NAMING NÃO DEVE TER ACENTOS OU ESPAÇOS
4. DEVE INCLUIR O REC TC IN E OUT DE CADA VFX E SER ACTUALIZADO SEMPRE QUE EXISTIR UMA MUDANÇA NA MONTAGEM
5. DEVE INCLUIR SOURCE TC IN E OUT DE CADA VFX
6. DEVE INCLUIR UMA BREVE DESCRIÇÃO DE CADA VFX

(Podemos fornecer templates para esta lista)

**3.6 - DEVE SER ENTREGUE UMA CÓPIA DE TODOS OS FICHEIROS ORIGINAIS DA RODAGEM**

**3.7 - UMA REFERÊNCIA VIDEO E UM XML E/OU AAF DE CADA PLANO DE VFX** PARA SER FEITA A RECOLHA DOS VFX, DEVIDAMENTE ORGANIZADOS EM PASTAS COM A DENOMINAÇÃO DOS VFX. VER O EXEMPLO NA [SECÇÃO 10](#).

## 4 - VFX/Grafismos Deliveries

**4.1** - TODOS OS VFX E GRAFISMOS DEVEM SER ENTREGUES/TRABALHADOS NO **ESPAÇO DE COR ACES LINEAR APO**.

**4.2** - TODOS OS GRAFISMOS E VFX DEVEM SER ENTREGUES EM **SEQUÊNCIAS .EXR**

**4.3** - TODOS OS VFX DEVEM TER O **NOME DO VFX + O NOME DO FICHEIRO ORIGINAL + NÚMERO DA VERSÃO NO FINAL** COMO O EXEMPLO SEGUINTE:

**101\_VFX210\_A152C0024\_v2.EXR**

**4.4** - TODOS OS VFX DEVEM VIR **NUMA PASTA SEPARADA** COM O NOME DA PASTA A RESPEITAREM O NOME DO VFX E A VERSÃO, COMO O EXEMPLO SEGUINTE:

**101\_VFX210\_A152C0024\_v2**

**4.5** - TODOS OS VFX DEVEM INCLUIR **METADATA DO FICHEIRO ORIGINAL** COMO **SOURCE TIMECODE E SOURCE TAPE** (Estes dois são obrigatórios).

**4.6** - TODOS OS VFX DEVEM VIR NA **MESMA RESOLUÇÃO** DO FICHEIRO ORIGINAL.

**4.7** - TODOS OS VFX DEVEM **TRAZER MATTES** CRIADOS PARA CADA PLANO EM QUE SEJA NECESSÁRIO E DEVEM SER ENTREGUES COMO **UM LAYER NA SEQUÊNCIA .EXR** E NÃO COMO UM FICHEIRO SEPARADO.

**4.8** - QUALQUER VFX DEVE SER ENTREGUE **APENAS DEPOIS DE SER TOTALMENTE APROVADO PELA PRODUÇÃO.**

**4.9** - TODOS OS VFX DEVEM SER **CONTROLADOS E APROVADOS** TECNICAMENTE E ARTISTICAMENTE POR **UM SUPERVISOR DE VFX** ANTES DE SEREM ENTREGUES. O NOSSO ESTÚDIO NÃO PODE SER RESPONSABILIZADO POR ALGUM ERRO NUM VFX DETECTADO POSTERIORMENTE.

**4.10** - **TODOS OS GRAFISMOS** DEVEM VIR JÁ **COLOCADOS E ANIMADOS**. NO NOSSO ESTÚDIO NÃO IREMOS FAZER NENHUMA TRANSFORMAÇÃO/ANIMAÇÃO DE ELEMENTOS GRÁFICOS.

**4.11** -QUALQUER GRAFISMO QUE NECESSITE DE SER COLOCADO COMO **ALPHA** MATTE EM CIMA DA IMAGEM **DEVE VIR RENDIDO EM STRAIGHT E NÃO EM PREMULIPLIED.**

---

**4.12** - TODAS AS ENTREGAS DE VFX E **COMUNICAÇÕES DEVEM SER FEITAS NUM DOCUMENTO PARTILHADO** ENTRE TODOS OS DEPARTAMENTOS RELEVANTES E DEVE SER ACTUALIZADO SEMPRE QUE EXISTIR UMA NOVA ENTREGA.

loudnessfilms  
POST-PRODUCTION

---

## 5 - Deliveries de Edição de Som

**5.1 - UM FICHEIRO AAF POR ROLO** EMBEDDED OU EXTERNAL MEDIA, DEPENDENDO DO SOFTWARE DE EDIÇÃO USADO

**5.2 - UM FICHEIRO EDL DE IMAGEM** PARA CADA NOVA VERSÃO/CUT

**5.3 - UM FICHEIRO EDL** DE TODAS **AS TRACKS DE DIÁLOGOS**

**5.4 - DEVE SER ENTREGUE UMA CÓPIA DE TODO O SOM ORIGINAL** DA RODAGEM

**5.5 - DEVE SER ENTREGUE UMA CÓPIA DE TODOS OS FICHEIROS DE MÚSICA ORIGINAIS** USADOS NA EDIÇÃO (TEMPORÁRIOS OU FINAIS)

loudnessfilms  
POST-PRODUCTION

## 6 - Deliveries para Foley

**6.1 - UM PROJECTO PROTOOLS COM TRACKS SEPARADAS: DIÁLOGOS E MUSICA&EFEITOS**

**6.2 - DEVEM SER CRIADOS CLIP GROUPS E NOMEADOS CORRECTAMENTE** USANDO COMO REFERÊNCIA OS EXEMPLOS DADOS EM BAIXO

**6.3 - NÃO DEVE SER COPIADA A MESMA REGIÃO EM BRANCO** VÁRIAS VEZES

**6.4 - QUALQUER DESCRIÇÃO DEVE SER VISÍVEL** E NÃO EXCESSIVAMENTE LONGA. APENAS ADICIONAR UMA DESCRIÇÃO MAIS LONGA QUANDO NÃO FOR VISIVELMENTE CLARO

**6.5 - TODAS AS CUES** COLOCADAS NA TIMELINE DEVEM SER **FRAME ACCURATE - NO FRAME EXACTO**

**6.6 - DEVE SER CRIADA UMA CUE PARA CADA ACÇÃO**, MESMO QUE SEJA A MESMA PROP OU UM SAPATO.

**6.7 - O NOME DAS CUES DEVE SER CONSISTENTE** E DEVERÁ USAR O QUADRO SEGUINTE COMO EXEMPLO:

**6.7.1 - FOOTSTEPS:**

FSX Exterior Footsteps

FSI Interior Footsteps

**6.7.2 - SURFACES:**

CON Concrete

CRUG Carpet / Rug over Concrete

WRUG Carpet / Rug over Wood

GRVL Gravel (can also be CON DIRT)

TILE Tile (CON)

DIRT Dirt

CLINO Linoleum over concrete foundation

WOOD Hardwood / Hollow wood (please define what kind of wood)

### 6.7.3 - SHOES:

SOFT Soft-sole shoe

SNEAK Sneaker, Tennis shoes (SOFT)

HARD Hard leather sole shoe

HEEL Heels

FLATS Flats

BOOT Boots

FLIP FLOP Flip

### 6.7.4 - PROPS:

PR Prop Exteriors or Interiors - PR PHONE - PU from WOOD TABLE

### 6.7.5 - MISC:

BG Background Character

GRP Group of Characters

PU Pick Up

PD Put Down

AX Action (when it's difficult to describe the action)

HAND Hand Grab, Push, Touch, anything not involving a prop

---

## 7 - Deliveries para ADR

**7.1 - UMA SESSÃO PROTOOLS** PICTURE TRACK EM **ProRes LT OU UM DNxHD 36 EM HD (1920x1080)**

**7.2 - UMA CUE TRACK DEDICADA** IN THE SAME SESSION

**7.3 - UM DOCUMENTO PDF** QUE CONTENHA A **CUE LIST DOS ACTORES E DO TÉCNICO RESPONSÁVEL.**

loudnessfilms  
POST-PRODUCTION

---

## 8 - Deliveries de Legendagem

**8.1** - TODOS OS FICHEIROS DE LEGENDAS DEVEM VIR **CORRECTAMENTE FORMATADOS** E DEVEM SER ENTREGUES NOS FORMATOS **.SRT E .PAC**.

**8.2** - TODAS AS LEGENDAS DEVEM COMEÇAR NO **FFA** (First Frame of Action), **NUNCA INCLUIDO BEEPS/LEADERS/STARTS**.

**8.3** - SE O CONTEÚDO FOR DIVIDIDO POR ROLOS, DEVEM SER ENTREGUES **UM FICHEIRO DE LEGENDAS POR ROLO E UM PARA O CONTEÚDO COMPLETO**.

**8.4** - TODAS AS LEGENDAS DEVEM ESTAR **SINCRONIZADAS COM A IMAGEM/SOM**. A LOUDNESS NÃO PODERÁ EDITAR AS LEGENDAS.

loudnessfilms  
POST-PRODUCTION

## 9 - Deliveries para DCP

**9.1** - OS FICHEIROS DE IMAGEM DEVEM VIR EM **SEQUÊNCIAS DE .TIFF/.DPX EM 16-BIT** E NO **ESPAÇO DE COR DCI P3 XYZ**.

**9.2** - A IMAGEM DEVERÁ SER ENTREGUE NUM DOS **FORMATOS STANDARD DCI: 1.85 FLAT OU 2.39 SCOPE. 1998x1080 OU 2048x858 PARA 2K E 3996x2160 E 4096x1716 PARA 4K** RESPECTIVAMENTE.

(A grande maioria das salas tem projectores 2K e essa será sempre a nossa recomendação)

**9.3** - QUALQUER USO DE **BARRAS** DEVE SER INCLUÍDO **DENTRO DOS FORMATOS MENCIONADOS ANTERIORMENTE**.

**9.4** - PROOJECTOS COM UMA DURAÇÃO **MAIOR DO QUE 20min** DEVEM VIR DIDIVIDOS EM **ROLOS**.

**9.5** - OS FICHEIROS DE SOM DEVEM VIR EM **PCM .WAV A 48Khz E 24-BIT**.

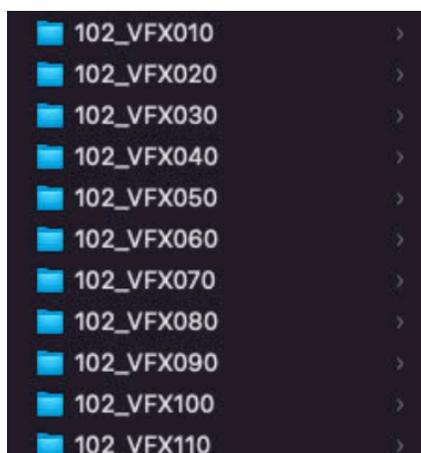
**9.6** - OS FICHEIROS DE SOM DEVEM VIR COMO **MONO** E CORRECTAMENTE NOMEADOS SEGUINDO UM NAMING COMO O DO EXEMPLO NA [SECÇÃO 10](#).

## 10 - Exemplos

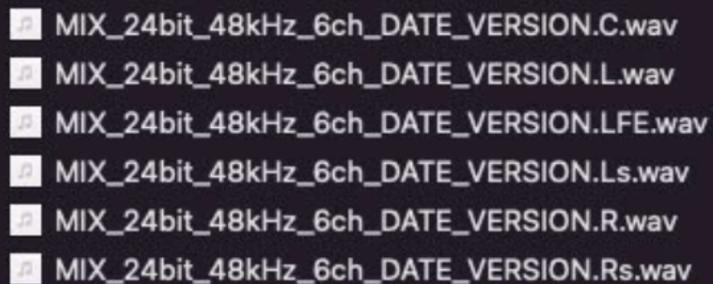
### 10.1 - SOBREPOSIÇÃO NAS REFERÊNCIAS DE IMAGEM:



### 10.2 - EXEMPLO DE ORGANIZAÇÃO DOS FOLDERS DE VFX:



**10.3 - EXEMPLO DA NOMENCLATURA DOS FICHEIROS DE SOM:**



- MIX\_24bit\_48kHz\_6ch\_DATE\_VERSION.C.wav
- MIX\_24bit\_48kHz\_6ch\_DATE\_VERSION.L.wav
- MIX\_24bit\_48kHz\_6ch\_DATE\_VERSION.LFE.wav
- MIX\_24bit\_48kHz\_6ch\_DATE\_VERSION.Ls.wav
- MIX\_24bit\_48kHz\_6ch\_DATE\_VERSION.R.wav
- MIX\_24bit\_48kHz\_6ch\_DATE\_VERSION.Rs.wav

loudnessfilms  
POST-PRODUCTION



# loudnessfilms

## POST-PRODUCTION