

Lokaatio

A= ykkökamera eli A-kamera, kuvaa pääkohtaukset B= kakkoskamera eli B-kamera, kuvaa lisäkuvat, B-klaffi annetaan mukaan kamera-assareille (käyttävät omaa klaffinumerointia).

- Day
- Dusk
- Night

Camera: RED, Ääni: jos kuva on mykkä, näytetään klaffia sormet laudan välissä. Jäykkiklaffi ylösalaisin.

Aspect ratio
2:40:01

Description:
A-kamera (A-roll) = kaksi korttia..Jokaisena kuvauspäivänä jatketaan edellisen kuvauspäivän viimeisestä clipnumberista molemmissa kameroissa.

Note:
D.I.T = kaikki materiaali siirretään (kolminkertainen varmuuskopiointi ennen kortin formatointia).

Roll (Clip number)= videoklipin nimi, joka syntyy ja vaihtuu joka kerta kun kamera käynnistetään	Kohtausnumero käsikirjoituksesta.	Juokseva kuvanumero (slatenumber). Käytetään kun ei ole shotlistia. Juokseva kuvanumero ei vaihdu kun otto vaihtuu.	Kuvanumero ja kuvakoko shotlistista. Merkitse klaffiin joko juokseva kuvanumero tai shotlistin kuvanumero	INT / EXT eli sisätila / ulkotila. Lyhyt itse keksitty kuvaus kohtauksen toiminnasta.	Otto	Kuuntele ohjaajan tai kuvaajan kommentit heti kiitoksen jälkeen. Katso oton aikana monitoria, (älä peitä ohjaajan näkyvyyttä.)	K= käyttis E= ei käyttis	Käsikirjoitus-sivu jaetaan kahdeksaan osaan. Merkitään kuinka monta osaa kohtaus on yhdestä sivusta. 1/8	Linssi
A001_C001	1	1	100/ YK	EXT Reidar kävelee jään yli.	1	ei onnistunut	E	1/8	
A001_C002	1	1	100/ YK	EXT Reidar kävelee jään yli.	2	epäskarppi	E	1/8	
A001_C003	1	1	100/ YK	EXT Reidar kävelee jään yli.	3	ajo heilahti, kohtauksen alku ok	K	1/8	
A001_C004	1	2	101 / pk	EXT Reidar kävelee jään yli.	1	lisäkuva / ei käsäriissä	K	3/8	
A001_C005	1	3	102 / lk	EXT Reidar kävelee jään yli.	1	lisäkuva / ei käsäriissä	K	4/8	
A002_C001	1	4	120	Reidar kärsimättömänä	1	(Kun A-kortti formatoidaan A00-luku kasvaa 1,2,3)	E	1/8	
A002_C002	1					vaihda reel number			
A002_C003	1								
A002_C004	1								
B001_C001						(Kun B-kortti formatoidaan, niin B00 luku kasvaa 1,2,3. AC kertoo onko A tai B kortti käytössä)			