

Sestavení rozpočtu pro celovečerní hraný film v programu Movie Magic Budgeting

BcA. Jakub Medek

Diplomová práce
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Jakub Medek**
Osobní číslo: **K17350**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Produkce**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část:
Sestavení rozpočtu pro celovečerní hraný film v programu Movie Magic Budgeting
2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 20 min., produkce.**

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v kroužkové či pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) Produkce audiovizuálního díla v minimální délce 20 minut či soubor audiovizuálních děl oficiálně schválený před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

b) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo.

c) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2 normostrany.

d) Anotace.

e) Grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách).

f) Návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách).

g) Vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA.

h) Soubor, který obsahuje:

- případovou studii o realizaci praktické části ve všech fázích výroby v rozsahu 2 normostrany, - dialogovou listinu, - synopsi (česky i anglicky) minimální rozsah 15 řádků, jen digitální verze, - distribuční záměr, - technický scénář, - rozpočet filmu, - štábovou listinu, - natáčecí plán, - denní dispozice, - denní zprávy, - seznam uzavřených smluv, - vyúčtování filmu, - ohlasy na film v tisku a další dle dispozice vedoucího práce.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Vše je také řádně uloženo na NAS-FMK. Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o magisterské práci studenta“.

Ve složce na AAV-NAS, označené Bakalářská / Magisterská práce uložte:

1. Teoretickou práci.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat:

- Materiály částí a – h.

- Film ve formátu HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG-4 part10 (MPEG-4 AVC) a kompresí H.264 s nekomprimovanou zvukovou stopou a to ve dvou verzích:

1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu)

2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

- Film ve formátu HD, barevné rozhraní 4:2:2, hloubka 10 bit, kodek Avid DNxHD 185x a s nekomprimovanou zvukovou stopou a to ve dvou verzích:

1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu)

2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

- Pokud je film vytvořen s vícekanálovou zvukovou stopou, budou výše uvedené formáty opatřeny navíc exporty stereo a vícekanálový.

Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce: **dle vnitřní normy**
Rozsah příloh: **dle vypracování**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

CLEVE, Bastian. Film production management. 3rd ed. Boston: Elsevier, 2006. ISBN 0240806956. RYAN, MAUREEN A. Producer to Producer: A Step-by-Step Guide to Low-Budget Independent Film Producing. Michael Wiese Productions, 2010. 978-1932907759. PATZ, Deborah S. Film production management 101: management and coordination in a digital age. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2010. ISBN 1932907777. WURMFELD, Eden H. a Nicole Shay. LALOGGIA. IFP/Los Angeles independent filmmaker's manual. 2nd ed. Waltham, MA: Focal Press, 2004. ISBN 0240805852. SCHENK, Sonja a Ben LONG. The digital filmmaking handbook. 4th ed. Boston, Mass.: Course Technology, Cengage Learning, 2011. ISBN 1435459113. KOSTER, Robert. The on production budget book. Boston: Focal Press, c1997. ISBN 978-0240802985. RYAN, MAUREEN A. Film and Video Budgets 6. Michael Wiese Productions, 2015. 978-1615932214. JONES, Ted a Chris PATMORE. Škola filmaření: včetně nejnovějších digitálních postupů a technologií. V Praze: Slovart, 2013. ISBN 978-80-7391-867-5. SCHWARZE, Kelly. What film schools dont tell you: your basic guide to making movies and finding good distribution. Las Vegas, NV: Indie Film Factory, LLC, 2019. ISBN 978-0578461953. LANDRY, Paula. Scheduling and budgeting your film: a panic-free guide. Second edition. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018. ISBN 978-1138210615. SINGLETON, Ralph S., Alain SILVER a Robert KOSTER. Film budgeting, or, How much will it cost to shoot your movie?. Los Angeles, CA: Lone Eagle Pub. Co., c1996. ISBN 978-0943728650. KOSTER, Robert a Robert KOSTER. The budget book for film and television. Burlington, MA: Focal Press, 2004. ISBN 978-0240806204.

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Viktor Mayer**
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **13. prosince 2019**

Termín odevzdání diplomové práce: **15. května 2020**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



MgA. Irena Kocí
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne:

Jméno a příjmení studenta:

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se zabývá rozpočtem hraného filmu v oblasti české kinematografie a počítačovým programem Movie Magic Budgeting, který se specializuje na práci s filmovým rozpočtem. V práci jsou představeny jednotlivé funkce a nástroje programu a jejich užití v českých podmínkách. Práce obsahuje vymezení struktury a fáze rozpočtu. Součástí je také porovnání forem rozpočtu, které se objevují v oblasti české kinematografie. Ve výzkumné části práce je zmapovaná míra užívání programu Movie Magic Budgeting napříč nezávislými produkčními společnostmi a producenty působící v oblasti českého hraného filmu.

Klíčová slova: rozpočet, rozpočtování, hraný film, produkce, Movie Magic Budgeting

ABSTRACT

This thesis focuses on a feature film budget within the sphere of Czech cinematography and the Movie Magic Budgeting computer programme specialising in film budgeting. The work introduces individual functions and tools of the programme in addition to their utilisation within Czech settings. Furthermore, the budget structure and stages are defined in the work. It also compares forms of budget appearing in Czech cinematography. The research part of the work surveys the extent of usage of the Movie Magic Budgeting programme across independent production companies and producers working in the Czech feature film environment.

Keywords: budget, budgeting, feature film, production, Movie Magic Budgeting

Rád bych poděkoval vedoucímu mé diplomové práce, panu Mgr. Viktoru Mayerovi, za připomínky, podnětné rady, ochotu a vzácný čas, který věnoval mně a mé práci.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

OBSAH	7
ÚVOD.....	9
1 ROZPOČET.....	10
1.1 STRUKTURA	11
1.1.1 ABOVE THE LINE	11
1.1.2 BELOW THE LINE.....	11
1.1.3 VRSTVY	12
1.1.4 ACCOUNT CODES.....	13
1.2 APROXIMATIVNÍ ROZPOČET	13
1.3 FAKTORY OVLIVŇUJÍCÍ SESTAVENÍ ROZPOČTU.....	14
1.4 ETIKA ROZPOČTU	14
2 SESTAVENÍ ROZPOČTU V PROGRAMU MOVIE MAGIC BUDGETING...16	
2.1 VYTVOŘENÍ NOVÉHO PROJEKTU.....	16
2.1.1 NOVÝ ROZPOČET.....	16
2.1.2 NASTAVENÍ PROJEKTU	17
2.1.3 NASTAVENÍ JEDNOTEK.....	17
2.1.4 NASTAVENÍ MĚNY	18
2.1.5 NASTAVENÍ TITULKŮ	19
2.1.6 NASTAVENÍ ČÍSLOVÁNÍ.....	20
2.2 SESTAVENÍ ROZPOČTU	21
2.2.1 NASTAVENÍ PŘIPOMENUTÍ UKLÁDÁNÍ	21
2.2.2 VYTVOŘENÍ KATEGORIÍ	21
2.2.3 PRODUCTION TOTAL.....	22
2.2.4 NAVIGACE V ROZPOČTU.....	22
2.2.5 VYTVOŘENÍ POLOŽEK V DRUHÉ ÚROVNI	23
2.2.6 DOPLNĚNÍ DAT DO TŘETÍ ÚROVNĚ.....	24
2.2.7 IMPORT DAT Z PROGRAMU MOVIE MAGIC SCHEDULING.....	25
2.2.8 NASTAVENÍ GLOBALS.....	27
2.2.9 KOPÍROVÁNÍ POLOŽEK	29
2.2.10 PŘIDÁNÍ SLOUPCŮ	30
2.2.11 MEZISOUČTY	30
2.2.12 ČTVRTÁ ÚROVEŇ ROZPOČTU.....	32
2.2.13 POUŽITÍ JINÉ MĚNY	33

2.2.14	NASTAVENÍ SKUPIN.....	34
2.2.15	NASTAVENÍ LOKACÍ A SETU	36
2.2.16	NASTAVENÍ CREDIT	37
2.2.17	NASTAVENÍ REZERVY	39
2.3	PRÁCE S ROZPOČTEM	42
2.3.1	MONITORING PROVEDENÝCH ZMĚN	42
2.3.2	VARIANTY ROZPOČTU	42
2.3.3	NASTAVENÍ DPH / FRINGES.....	43
2.3.4	SUB BUDGET.....	46
2.3.5	POROVNÁNÍ ROZPOČTŮ	46
2.3.6	NASTAVENÍ EXPORTU	48
3	POROVNÁNÍ ROZPOČTŮ	52
3.1	POPIS ZKOUMANÝCH ROZPOČTŮ	52
3.1.1	EXCEL.....	52
3.1.2	STÁTNÍ FOND KINEMATOGRAFIE	52
3.1.3	MOVIE MAGIC BUDGETING	53
3.2	ROZDÍLY ZKOUMANÝCH ROZPOČTŮ	53
4	VÝZKUM.....	55
4.1	CÍL VÝZKUMU	55
4.1.1	STANOVENÍ VÝZKUMNÝCH OTÁZEK.....	55
4.2	VÝZKUMNÉ METODY	55
4.3	POPIS PRŮBĚHU VÝZKUMU	56
4.4	ODPOVĚDI NA VÝZKUMNÉ OTÁZKY	56
	ZÁVĚR	57
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	58
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	59
	SEZNAM OBRÁZKŮ	60

ÚVOD

„V přípravné fázi audiovizuální produkce se vyskytuje několik výstupů, které přímo ovlivňují realizaci celého díla. Tím nejdůležitějším je jednoznačně literární scénář, ze kterého dále vychází technický scénář, natáčecí plán a rozpočet.“¹

Rozpočet prochází skrze všechny fáze výroby audiovizuálního díla (dále AV díla) a je nástrojem sloužící k alokaci finančních prostředků. Definuje celkový rozsah AV díla a jeho obsahem jsou všechny položky nezbytné k vývoji, přípravě, samotné výrobě, dokončení a distribuci AV díla. Udává celkovou finanční náročnost AV díla a určuje distribuci finančních prostředků producenta.

Umění sestavení rozpočtu a práce s ním je jedním z nejdůležitějších schopností producenta v nezávislé produkci. Limity, které nezávislou produkci provází (tj. nedostatek financí), jsou pouze příležitostí pro hledání kreativního řešení. Věděním, jak sestavit a porozumět rozpočtu, získáte schopnost řešit problémy, kterým budete při výrobě čelit.²

Program Movie Magic Budgeting je počítačový software, který používají nezávislí producenti i velká filmová studia po celém světě k sestavení rozpočtu a k práci s ním. Součástí této práce je i průzkum využití tohoto programu mezi producenty českého hraného filmu.

Tato práce se zabývá možnostmi využití programu Movie Magic Budgeting při práci se standardním rozpočtem českého hraného filmu. Cílem této práce je přiblížit program lidem pohybující se ve filmové produkci a pomocí návodu na jeho užívání popsat možnosti i úskalí spojené s konvenčním sestavením a správou rozpočtu AV díla.

V této práci je také předloženo srovnání možností, které nabízí program Movie Magic Budgeting s jinými formami rozpočtu, které se v oblasti výroby českého hraného filmu používají.

¹ MEDEK, Jakub, 2017. *Plánování natáčení v programu Movie Magic Scheduling*. Zlín. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací. Vedoucí práce Mgr. Viktor Mayer, s. 10.

² RYAN, Maureen A., 2010. *Producer to producer: a step-by-step guide to low-budget independent film producing*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions. ISBN 978-1932907759, s. 89.

1 ROZPOČET

Rozpočet je seznam všech výdajů týkající se výroby AV díla a s tím spojených příprav, natáčení, dokončovacích prací i jeho distribuce. Slouží k ekonomické orientaci v jednotlivých fázích výroby. Definiuje a zároveň vizualizuje celkový rozsah projektu a sumarizuje veškeré položky s ním spojené jako počet lokací, herců, techniky, rekvizit, kostýmů, speciálních efektů, členů štábu atd. Rozpočet pomáhá konceptualizovat celý projekt a nastavuje, co bude stát kolik peněz. Jedině s takovým nástrojem lze vytvořit představu o tom, jakým způsobem se bude daný projekt realizovat.

V knize *Independent Filmmaker's Manual* autor píše, že sestavením rozpočtu zjistíte, zda můžete vyrobit film, který chcete, za peníze, které máte. Rozpočet vám řekne, kolik váš film bude stát peněz a pomůže vám sledovat všechny potřeby s filmem spjaté. Aktualizováním rozpočtu zjistíte, kolik peněz jste již utratili a kolik jich máte stále k dispozici.³

Vznik rozpočtu je úzce spjat s literárním scénářem a natáčecím plánem. „Natáčecí plán a rozpočet jdou ruku v ruce. Často nemáte moc na výběr. Když máte určenou částku k natočení filmu, musíte vytvořit takový natáčecí plán, který se hodí vašemu rozpočtu a zároveň váš rozpočet přizpůsobujete natáčecímu plánu.“⁴ Vzájemně musí korespondovat a jakákoliv změna v natáčecím plánu se musí projevit i v rozpočtu a naopak. Samotný vznik obou dokumentů musí vznikat ve vzájemném povědomí. „Bylo by hezké, kdyby šlo naplánovat celý film a pak se podívat, kolik peněz na něj potřebujete, ale filmaři většinou mají pouze takové prostředky, že se jejich filmy musí přizpůsobovat rozpočtu a nikoliv obráceně. Je to jako se snažit zabalit příliš mnoho oblečení do malého kufru – tlačíte na něj všemi silami a doufáte, že se vám jej podaří zavíít. Musíte se obejít bez čehokoliv, co se do kufru nevejde.“⁵

Je nezbytné rozpočet v průběhu všech fází výroby stále aktualizovat a reagovat na nové události a nečekané výdaje, které se v průběhu výroby AV díla objevují. „Rozpočet je jako pracovní návod, není však vytesaný do kamene. Skutečně utracená suma za jednotlivé položky se většinou oproti původním číslům v rozpočtu liší. Rozpočet proto musí být dostatečně flexibilní, aby obsáhl i všechny nečekané výdaje.“⁶

³ WURMFELD, Eden H., Nicole Shay LALOGGIA a Nicole Shay LALOGGIA, 2004. *IFP/Los Angeles independent filmmaker's manual*. 2nd ed. Waltham, MA: Focal Press. ISBN 0-240-80585-2, s. 75.

⁴ STOLLER, Bryan Michael, c2009. *Filmmaking for dummies*. 2nd ed. Hoboken, NJ: Wiley Pub. ISBN 9780470386941, s. 49.

⁵ Tamtéž, s. 50.

⁶ WURMFELD, cit. 10, s. 75.

V určité chvíli sestavování rozpočtu lze dosáhnout jeho finální podoby, která udává celkovou sumu potřebnou k vytvoření AV díla. V anglickém jazyce se pro tuto fázi používá výraz *locked budget* neboli zamčený rozpočet. Ve studiovém systému je vyžadováno tuto verzi rozpočtu podepsat výkonnými producenty, kteří se zavazují k jeho nepřekročení.

1.1 Struktura

Existuje mnoho způsobů, jakými lze rozpočet vizualizovat. V praxi pro to není žádný obecný standard. Každá produkční společnost či studio má svou vlastní šablonu, kterou používá. Obecně platí, že seznam výdajů je zarovnán do řádků v tabulce s oddělenou sumou za jednotlivé položky v samostatném sloupci pod sebou tak, aby šlo sečíst celkovou sumu za všechny položky.

1.1.1 Above The Line

Existují určité konvence, podle kterých se řídí sestavení rozpočtu hraného filmu. Jednou z nich je rozdělení rozpočtu do dvou hlavních částí - *Above The Line* neboli nad čarou a *Below The Line* neboli pod čarou. Mezi českými filmovými produkcemi se tento systém často nevyskytuje i přesto, že má toto rozdělení logické a praktické využití.

Do části *Above The Line* se udávají hlavní kreativní náklady filmu jako scénář, režisér, producent a herecké obsazení. V této části rozpočtu je vyčíslena pomyslná tvář filmu, která bude snímek reprezentovat v propagačních materiálech filmu. „Náklady v části *Above The Line* startují celý proces. Idea zformovaná ve scénáři, producent, který řídí celý proces, režisér, který vizualizuje film, a herecké obsazení, které realizuje role. Tato čára (*the Line*) sice slouží k organizaci nákladů, ale není vryta v betonu. Jakákoliv položka z části pod čarou může být přesunuta do horní části, pokud je považována za hlavní faktor ve vývoji projektu“.⁷

1.1.2 Below The Line

Spodní část rozpočtu *Below The Line* je tvořena ostatními položkami, které se vyskytují v samotné výrobě hraného filmu jako štáb, lokace, rekvizity, technika, zázemí atd. Náklady objevující se v postprodukcii jako jsou střih, vizuální efekty či hudba jsou také součástí *Below The Line*, ale v některých případech mohou mít další samostatnou kategorii. Stejně

⁷ LANDRY, Paula, 2012. *Scheduling and budgeting your film: a panic-free guide*. Boston: Focal Press/Elsevier. ISBN 978-0-240-81664-7, s. 110.

tak náklady zařazené do sekce „ostatní“, ve které se objevují položky jako pojištění anebo náklady na publicistiku.

1.1.3 Vrstvy

Dalším pravidlem pro stavbu rozpočtu je rozdělení do vrstev. V programu Movie Magic Budgeting je orientace v rozpočtu založena na pohybu mezi těmito vrstvami. Díky tomu se z tohoto způsobu vrstvení stal světový standard. Nejdůležitější funkci má Topsheet, první vrstva (označovaná českými produkcemi jako „přední strana“, „rekapitulace položek“, nebo v případě rozpočtu pro Státní fond kinematografie „přehled hlavních kapitol rozpočtu“). Na přední straně je výčet všech kategorií rozpočtu a jejich celková suma. Zároveň se zde objevuje celkový součet všech kategorií neboli konečná výše rozpočtu. Tato přední strana slouží k rychlému přehledu o rozpočtu. V některých případech se na této straně objevují informace o produkční společnosti, samotném projektu, verzi rozpočtu a případně i o autorovi rozpočtu. Lze říci, že stejně jako synopse shrnuje celý scénář na jedné stránce, topsheet je shrnutím celého rozpočtu. Typicky tato strana zastupuje celý rozpočet v případě jednání se sponzory, investory apod., které zajímá sumarizace nákladů a nikoliv komplexní výčet všech položek v rozpočtu.

Druhá vrstva se označuje Account Level a rozepisuje jednotlivé kategorie do podrobnějších položek a sekcí, například ucelených výdajů za konkrétní lidi, rentaly, oddělení apod. V českých podmínkách bývá tato úroveň často konečnou vrstvou, ve které se objevují i jednotlivé položky a jejich cena.

V komplexnějších rozpočtech však bývá ještě třetí vrstva označovaná jako Detail, ve které jsou jednotlivé položky rozepsány ještě podrobněji. Typicky se tato úroveň používá u položek štábu, kde se rozkládá celkový výdaj za konkrétní lidi do položek za přípravu, dokončovací práce, přesčasy apod., anebo u rekvizit, u kterých se vypisují jednotlivé věci v daných položkách. V programu Movie Magic Budget se až v této vrstvě vkládají samostatná data s informacemi o ceně.

V některých případech lze pokračovat ještě do čtvrté vrstvy, do které se zadává samostatný finanční rozklad jednotlivých položek, je-li to potřeba. Například když je potřeba do rozpočtu vložit soupis kompletní kamerové techniky.

„Většinou je rozpočet rozložen přes několik stránek a tato několikvrstevná struktura funguje jako zoom na objektivu. Dovoluje pracovat v různých perspektivách vně a skrze rozpočet podle potřeby. Topsheet je jako establishový záběr (široký obraz), Account Level

je jako Medium Shot (kdo nebo co je zapojen) a Detail Level je jako Close Up (pro vkládání dat do kalkulace). Čtvrtý level pak slouží jako Extreme Close Up neboli velký detail.“⁸

1.1.4 Account Codes

Account Codes neboli účetní kódy se používají pro ještě přehlednější členění položek v rozpočtu. Každá jednotlivá položka v druhé úrovni rozpočtu (Account Level) má přidělený svůj číselný kód, který je podřazený číslu dané kategorie z první úrovně (Topsheet). V programu Movie Magic Budgeting se již v dalších vrstvách kódy nepoužívají. Podle rozsahu rozpočtu se může používat čtyřmístný až šestimístní kód. První dvě čísla vždy označují kategorii a v některých případech se od ostatních čísel oddělují čárkou (10-000). Zbylá čísla jsou pak dosazeny k položkám, které přísluší patřičné kategorii (10-001, 10-002 atd.).

Pomocí účetních kódů lze v programu Movie Magic Budgeting vyhledávat konkrétní položky. V některých případech se tyto kódy dále používají během vyúčtování a auditu projektu.

1.2 Aproximativní rozpočet

V průběhu vzniku AV díla se rozpočet proměňuje společně s projektem. Celou dobu prochází vývojem a musí reagovat na nastalé události a nové informace. Nelze s určitostí rozdělit tento proces na ucelené fáze. Lze však vymezit rozpočet aproximativní. Ten vzniká ihned po rozhodnutí o realizaci projektu a jde o předběžný odhad celkových výdajů. Aproximativní rozpočet lze sestavit již na základě literárního scénáře a to i v jeho prvních verzích. K upřesnění takového aproximativního rozpočtu dochází se vznikem natáčecího plánu. Může se jednat o samostatný dokument oddělený od rozpočtu, který vzniká později rozepsáním kategorií, upřesněním položek a informací o ceně. „Stejně jako spisovatel musíte všechno vložit na papír a začít revidovat.“⁹

Aproximativní rozpočet nejčastěji bývá součástí průzkumu realizace AV díla. Pomáhá realizovat představu o finanční náročnosti díla. V této fázi se mimo jiné zjišťuje, zda je daný projekt možné realizovat a za jakých podmínek. Bez odhadu celkových finančních nákladů by tato fáze výroby nemohla proběhnout.

⁸ LANDRY, cit. 11, s. 112.

⁹ RYAN, cit. 9, s. 100.

1.3 Faktory ovlivňující sestavení rozpočtu

Proces sestavení rozpočtu lze podle Landry rozdělit na tři samostatné fáze:

- identifikovat a obdržet cenu všech položek,
- vyjednat potencionální dohody a podle nich pozměnit rozpočet,
- uzavřít dohody písemnými smlouvami.¹⁰

Samotné sestavení rozpočtu je primárně vázáno na natáčecí plán, který definuje počet natáčecích dní, nasazení herců, nasazení lokací apod. Všechny tyto informace jsou pro sestavení přesného rozpočtu stěžejní. Pokud dojde ve změně v natáčecím plánu, rozpočet se musí revidovat a případně aktualizovat.

Pro sestavení natáčecího plánu je nezbytné vytvořit breakdown script neboli rozložení scénáře na technické složky. Tyto složky jsou pro sestavení rozpočtu velmi nápomocné. Objevují se v nich všechny položky ze scénáře potřebné pro natáčení včetně speciálních nároků jako jsou efekty, kaskadéři, vozidla apod., které je třeba do rozpočtu zanášet.

Každý hraný film má jinou podobu a vzniká za jiných podmínek. Originalita každého AV díla vychází z rozhodnutí, která jej ovlivňují. Většinu těchto rozhodnutí je třeba učinit ještě před sestavením rozpočtu. Ta nejdůležitější rozhodnutí se týkají obsazení, formátu natáčení, lokací a délky natáčení. Například zvolený formát ovlivňuje celou řadu věcí týkající se techniky nebo složení kamerové složky štábu. Výběr lokací zase ovlivňuje náklady v dopravě, ubytování a zázemí. Nebo rozhodnutí stavět některé lokace v ateliéru jsou určující pro rozpočet. Méně důležitá rozhodnutí, avšak stejně podstatná pro sestavení rozpočtu, jsou ta, která se týkají postprodukce, hudby, dopravy, cateringu či stylizace rekvizit, kostýmů a masek.

Aby mohl být rozpočet kompletní, je třeba tato rozhodnutí učinit. Pochopitelně tvůrce rozpočtu nemůže všechna rozhodnutí učinit sám a jedná se většinou o společné rozhodnutí hlavních tvůrců.

1.4 Etika rozpočtu

Rozpočet je považován za důvěrný dokument producenta, neboť v sobě nese informace, které mohou souviset s výrobní strategií nebo výrobními postupy producenta. Proto bývá

¹⁰ LANDRY, cit. 11, s. 109.

jeho šíření omezeno pouze na okruh lidí, kteří rozpočet ke své práci nezbytně potřebují, převážně členové štábu v oddělení producenta.

Pro investory, sponzory a jiné finančně zainteresované subjekty AV díla je většinou k dispozici již zmíněná přední strana rozpočtu se sumarizací všech kategorií, která neobsahuje jednotlivé detailní položky, ale pouze výpis se součty jednotlivých kategorií z rozpočtu. Nejedná se však o pravidlo, ale o obecnou pomůcku sloužící k přehlednosti. Při vyžádání investora o detailní rozpočet mu je pochopitelně předložen.

Vedoucí oddělení, kteří ke své práci potřebují pracovat s financemi jako lokační manažeři, vedoucí výpravy apod., pak mívají standardně k dispozici pouze tu část z rozpočtu, která se týká jejich oddělení, nikoliv celý rozpočet.

Tato opatření je třeba učinit i z toho důvodu, aby nedocházelo ke sporům mezi jednotlivými členy štábu. Často bývají výše finančních prostředků pro jednotlivá oddělení a nebo honoráře jednotlivých členů štábu určeny na základě domluvy a nebo vyjednávání s producentem. Proto není žádoucí výsledky takovýchto dohod veřejně šířit, neboť by mohly znepříjemnit vyjednávací pozici oběma stranám na jiných projektech.

2 SESTAVENÍ ROZPOČTU V PROGRAMU MOVIE MAGIC BUDGETING

Program Movie Magic Budgeting (dále MMB) je počítačový software od společnosti Entertainment Partners, který slouží výhradně pro vytvoření rozpočtu a práci s ním. Disponuje propracovaným systémem a nástroji, které usnadňují veškerou manipulaci s rozpočtem. Umožňuje přizpůsobení vzhledu a rozložení rozpočtu dle potřeb projektu. Jelikož je program vyvinut pro účely filmové produkce, disponuje funkcemi ušitými na míru pro stavbu rozpočtu k AV dílu.

„Firma Entertainment Partners, výrobce programu Movie Magic Scheduling a Movie Magic Budgeting, usnadnila a zefektivnila práci s plánováním mnoha filmovým producentům a udělala jejich životy snazšími a v mnoha případech je i zachránila.¹¹

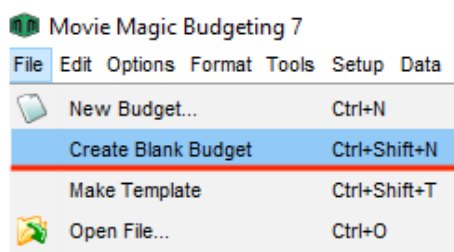
V této kapitole je popsán postup pro sestavení rozpočtu AV díla s podrobným popisem použitých funkcí. Postup je psán chronologicky od nastavení projektu až po export rozpočtu.

2.1 Vytvoření nového projektu

Pro sestavení rozpočtu v programu MMB existuje spousta šablon přímo od společnosti, která program vyvinula. Filmová studia dokonce poskytla své šablony, které jsou skrze program MMB volně dostupné. Pro práci s rozpočtem v českých podmínkách však nemají tyto šablony přílišný užitek. Je tedy třeba vytvořit nový rozpočet od základu.

2.1.1 Nový rozpočet

Po spuštění programu je třeba zvolit vytvoření nového, prázdného rozpočtu v záložce File > Create Blank Budget (obr. 2.1).

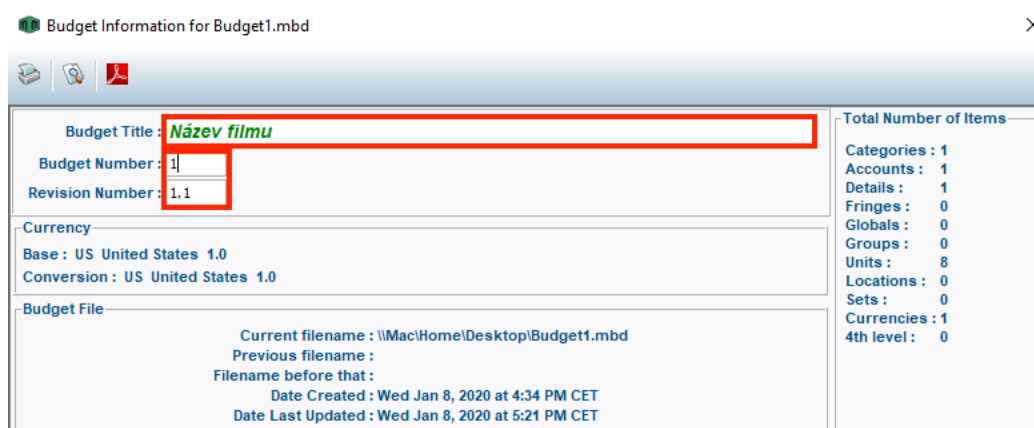


Obrázek 2.1 – Vytvoření nového, prázdného rozpočtu

¹¹ WURMFELD, cit. 10, s. xiii.

2.1.2 Nastavení projektu

K základnímu nastavení projektu lze použít nástroj Budget Information v záložce File > Budget Information. Nástroj obsahuje informace o projektu jako umístění projektu v počítači, datum vytvoření, nebo datum poslední úpravy. V pravém sloupci nástroj sumarizuje všechny elementy, které jsou obsaženy v rozpočtu jako počet jednotlivých položek v různých úrovních rozpočtu. V nástroji lze doplnit název rozpočtovaného projektu v kolonce Budget Title, údaj o pořadovém čísle rozpočtu v kolonce Budget Number a údaj Revision Number neboli verze rozpočtu (obr. 2.2).

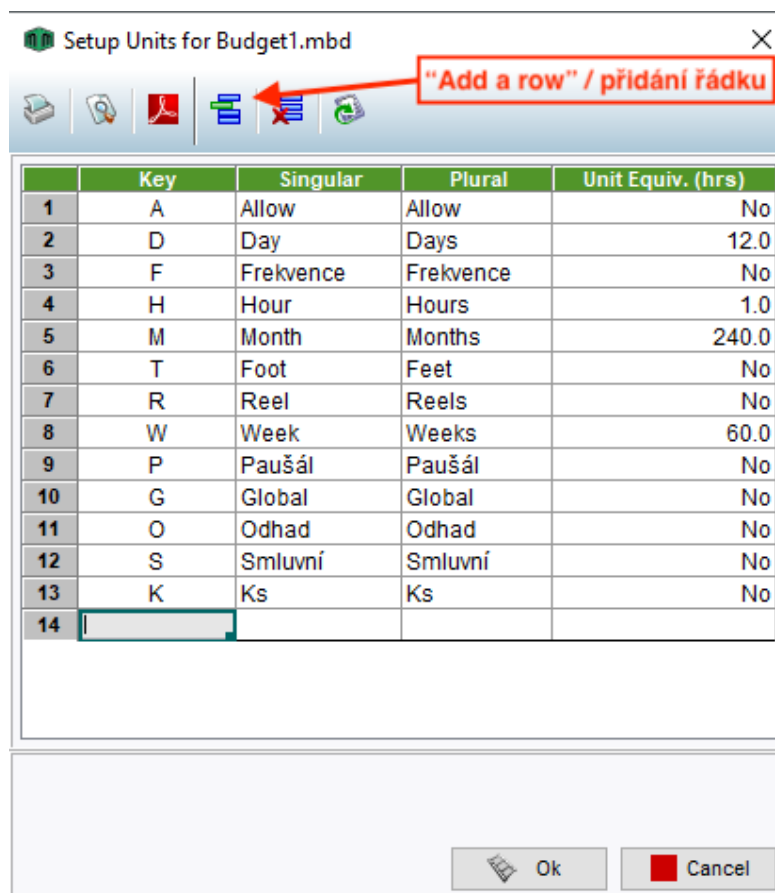


Obrázek 2.2 – Nástroj Budget Information

2.1.3 Nastavení jednotek

V této první fázi je vhodné nastavit jednotky, které se při vytváření rozpočtu používají. Slouží k tomu nástroj Setup Units v záložce Setup > Units. Lze v něm upravit defaultně nastavené jednotky podle vlastních potřeb anebo přidat nové pomocí tlačítka „Add a row“ (obr. 2.3). Každý řádek představuje jednu jednotku, u které lze nastavit hodnota Key, která slouží jako zkratka při zadávání položek do rozpočtu. Do sloupců Singular a Plural lze doplnit jednotné a množné tvary dané jednotky. Defaultně nastavené jednotky lze přepsat do češtiny, ale jelikož v českém jazyce se tvary množného čísla skloňují, výsledek nemusí dávat smysl. Do posledního sloupce lze zadat přepočítání každé jednotky na hodiny. Pokud se plánuje natáčet ve 12 hodinových směnách, kolonka u jednotky Day by měla být 12. Jednotka pracovního týdne je denní směna krát 5. V mém případě tedy 60. Jednotka pracovního měsíce je 240 (20 krát denní směna). Pokud jednotka nemá hodinový ekvivalent, pole se se zanechá prázdné a program sám doplní výraz „No“. Pro sestavení rozpočtu v českých podmínkách je užitečné přidat jednotky jako „Paušál“, „Global“, „Odhad“, „Smluvní“ nebo

„Ks“ (Kusů). Další jednotky lze přidat dle potřeb plánovaného rozpočtu anebo vlastních preferencí.

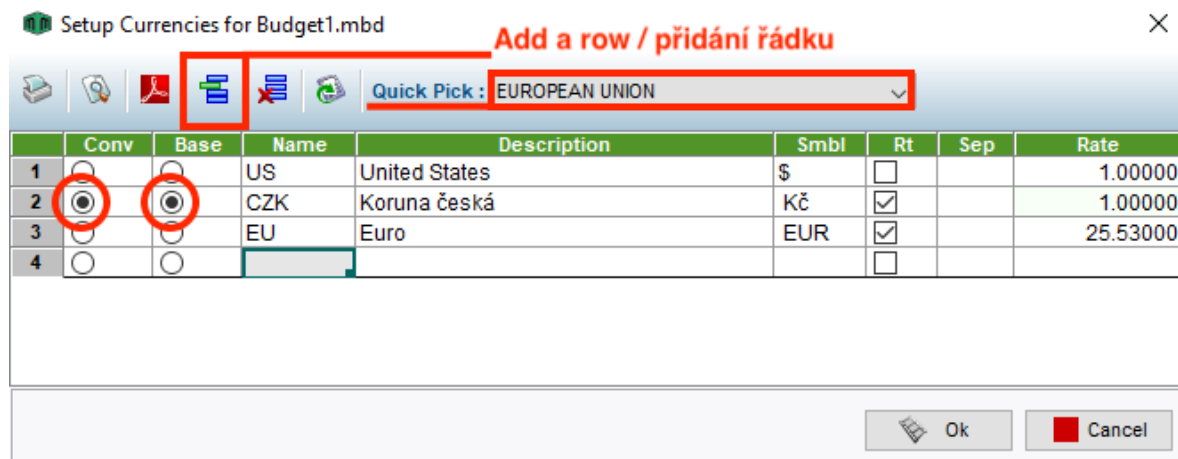


Obrázek 2.3 – Nástroj Setup Units

2.1.4 Nastavení měny

Program MMB umožňuje sestavovat rozpočet v různých měnách najednou a podle zadaného kurzu rovnou přepočítává konkrétní částky. Nastavit měnu lze v nástroji Setup Currencies v záložce Setup > Currencies. Tlačítkem „Add a row“ lze přidat novou měnu (obr. 2.4). Každý řádek slouží k nastavení hodnot dané měny. První sloupec „Conv“ označuje měnu, která se bude zobrazovat ve všech součtech rozpočtu. Tato funkce poslouží v případě, když je žádoucí celý rozpočet přenést do cizí měny, ale vstupní hodnoty je nutné zachovat. Měna označená ve sloupci „Base“ je hlavní měna, do které se převádí všechny částky v rozpočtu a podle které se přepočítává kurz ostatních měn. Do sloupce „Name“ se uvádí název, nebo zkratka měny. Do sloupce „Description“ lze zadat popis měny. Do sloupce „Smb1“ lze umístit symbol dané měny. Aktivní políčko ve sloupci „Rt“ umístí uvedený symbol na pravou stranu měny (např. 1000 Kč). Do sloupce „Sep“ lze umístit symbol, který bude oddělovat řády v zadaných částkách (například 1,000,000 Kč). V posledním sloupci „Rate“ se zadává kurz měny vůči měně označené jako hlavní (Base). Ta má vždy hodnotu 1.0. Pro

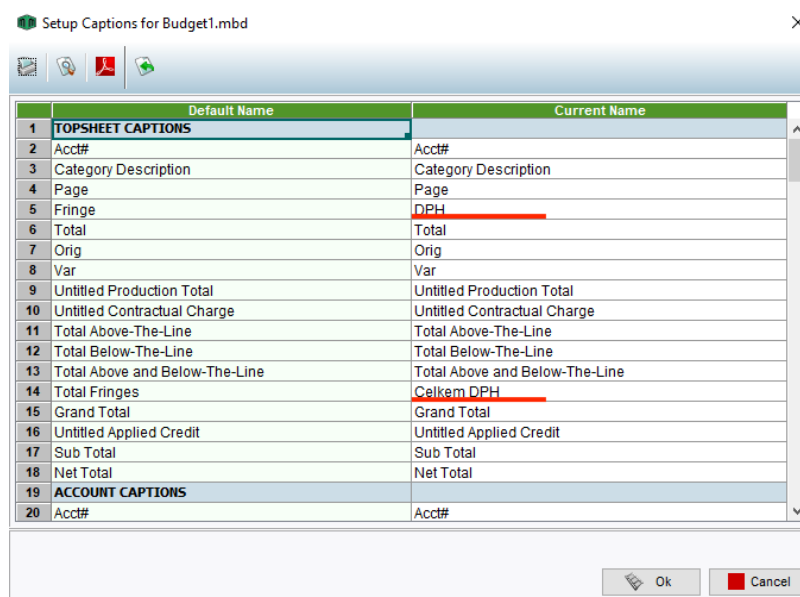
účely svého rozpočtu jsem přidal měnu Českou korunu a Euro. Českou korunu jsem označil jako hlavní měnu (obr.2.4). Euro lze přidat z přednastavených měn při výběru z nabídky „Quick Pick“ (obr. 2.4). Kurz vůči koruně je však třeba doplnit manuálně.



Obrázek 2.4 – Nástroj Setup Currencies

2.1.5 Nastavení titulků

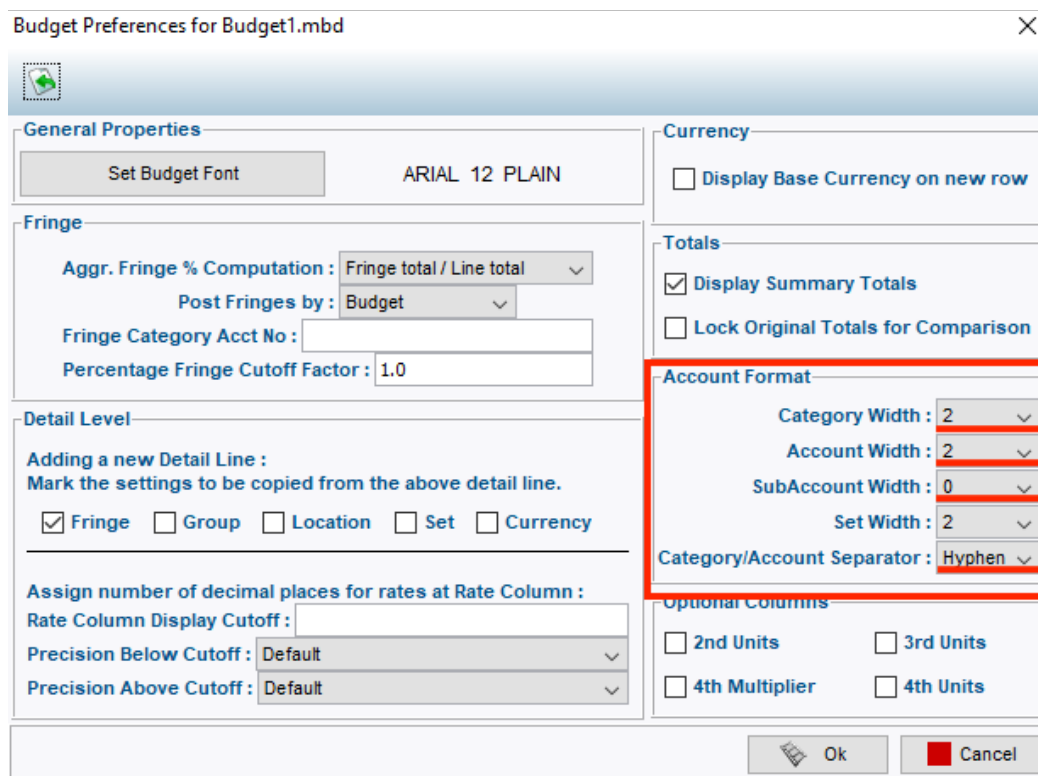
Nástroj Setup Captions, který lze otevřít v záložce Setup > Captions, umožňuje změnit jakýkoliv nadpis či titulek v celém rozpočtu. Je tedy možné například přepsat celý rozpočet do českého nebo jiného jazyka. V českém prostředí se však anglické názvy běžně používají a proto jedinou změnu, kterou jsem pro potřeby svého rozpočtu udělal, byla změna výrazu „Fringes“ na DPH (obr. 2.5). Fringes se v programu MMB používá k nastavení poplatků asociacím a oblastem, ve kterých se natáčí. V českém prostředí však nejsou tyto poplatky běžné a tak je možné tuto funkci pozměnit na umístění daně z přidané hodnoty do rozpočtu viz kapitola 2.3.3 Nastavení DPH / Fringes.



Obrázek 2.5 – Nástroj Setup Captions

2.1.6 Nastavení číslování

Jak již bylo zmíněno v kapitole 1.1 Struktura, standardem při používání rozpočtu je označování kategorií a dalších položek v rozpočtu pomocí Account codes neboli účetního čísla. Označování pomocí čísel slouží nejen k přehlednému členění rozpočtu, ale v programu MMB lze pomocí kódů položky vyhledávat, přidávat je do určitých kalkulací a díky kódům lze také porovnávat různé rozpočty mezi sebou pomocí nástroje Budget Comparison, kterému se věnuji později v této práci. Před samotným vytvořením rozpočtu je vhodné nastavit formát tohoto číslování v nástroji Budget Preferences, který lze otevřít v záložce Setup > Budget Preferences. Nástroj umožňuje mimo jiné nastavit font, ve kterém se bude obsah rozpočtu zobrazovat. Pro účely nastavení Account Codes je zde sekce Account Format (obr. 2.6). Nabídka Category Width určuje počet čísel, kterými jsou označovány jednotlivé kategorie. Nabídka Account Width určuje počet čísel pro druhou úroveň rozpočtu neboli Account Level. Nabídka SubAccount Width dává možnost přidat určitý počet dalších čísel do formátování. Nabídka Category/Account Separator umožňuje tyto tři čísla oddělit pomlčkou nebo mezerou. V českých podmínkách se běžně používá 4 místné formátování oddělené pomlčkou (11-00). Stejně jsem nastavil i pro účely mého rozpočtu (obr 2.6).



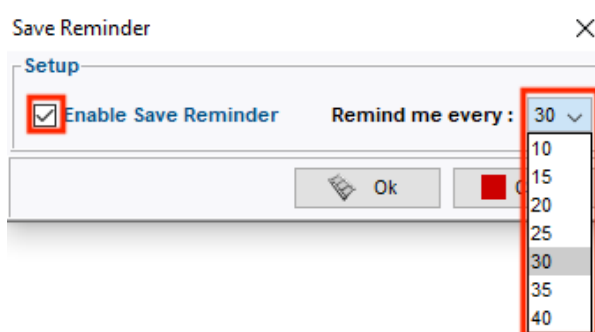
Obrázek 2.6 – Nástroj Setup Preferences

2.2 Sestavení rozpočtu

Po nastavení rozpočtu lze přistoupit k vložení dat a samotné stavbě rozpočtu.

2.2.1 Nastavení připomenutí ukládání

Ještě před tím se doporučuje nastavit automatické připomenutí ukládání projektu pomocí nástroje Save Reminder. Ten se otevře v záložce Options > Save Reminder. Ve starších verzích programu MMB (verze 6 a nižší), umožňoval nástroj nastavit automatické ukládání projektu. Ve verzi 7 už tento nástroj pouze připomíná uložení projektu po nastavených časových intervalech (obr 2.7).



Obrázek 2.7 – Nástroj Save Reminder

2.2.2 Vytvoření kategorií

V okně s názvem TopSheet, které se otevře společně s novým projektem, lze vidět první vrstvu vytvořeného rozpočtu zatím bez jakýchkoliv dat. Do první vrstvy se zadávají hlavní kategorie rozpočtu a lze toho docílit kliknutím do prvního řádku ve sloupci „Category Description“ a zadáním názvu kategorie (obr. 2.8). Do prvního sloupce označeného „Acct#“ se zadává Account code neboli účetní číslo. Program číslo formátuje podle zadaného nastavení viz kapitola 2.1.6 Nastavení číslování. Hodnoty do sloupce „Page“ a „Total“ doplňuje program automaticky. Sloupec „Page“ označuje na jaké stránce v exportu rozpočtu lze danou kategorii nalézt a ve sloupci „Total“ je výsledný součet položek v dané kategorii.

TopSheet				
	Acct#	Category Description	Page	Total
1	10-00	SCENAR		0
2		Celkem DPH		0 Kč
3		Grand Total		0 Kč

Obrázek 2.8 – Vložení kategorie

Nejrychlejší způsob zadávání dat je pomocí klávesy Tabulátor nebo Enter. Ta přesune označení na další buňku, do které je možné rovnou psát. Na konci řádku se po stisknutí klávesy vytvoří nový, prázdný řádek. Nové řádky lze přidávat také pomocí klávesové zkratky CTRL + i / CMD + i.

2.2.3 Production Total

Po vložení kategorií lze rozdělit rozpočet na části „Above The Line“ a „Below The Line,, viz kapitola 1.1 Struktura. Rozdělení lze docílit pomocí řádku „Production Total“. Ten umožňuje sečíst kategorie umístěné v rozpočtu nad ním. Řádek se do rozpočtu vloží pravým klikem myši na šedý sloupec s číslováním řádků a zvolením možnosti „Insert Production Total“ (obr. 2.9). Řádek se součtem se vloží nad vybraný řádek. Řádek Production Total lze libovolně přejmenovat kliknutím na něj, stejně jako jakýkoliv jiný řádek.

	Acct#	Category Description	Page	Total
1	10-00	SCENAR		0
2	11-00	DEVELOPMENT		0
3	13-00	PRŮZKUM REALIZACE		0
4	14-00	REŽISÉR		0
5	15-00	PRODUCENT		0
6	16-00	OBSAZENÍ		0
7	17-00	KOMPARZ		0
8		Untitled Production Total		0 Kč
9		ŠTÁB		0
10		ČERNÝ ŠTÁB		0
11		BIELÝ ŠTÁB		0
12		ŠTÁB		0
13		ŠTÁB		0
14		ŠTÁB		0
15		ARCHITEKTA		0
16		ŠTÁB TECHNICKÁ		0
17		TECHNIKA		0
18		TECHNIKA		0
19		TECHNIKA		0
20		TECHNIKA		0
21		TECHNIKA		0
22		TECHNIKA		0
23	34-00	MASKY		0

Obrázek 2.9 – Umístění Production Total

Program automaticky přidá na spod rozpočtu tři mezisoučty (obr. 2.10). „Total Above-The-Line“, který sčítá kategorie nad vloženým řádkem Production Total. „Total Below-The-Line“ sčítá kategorie pod tímto řádkem a „Total Above and Below-The-Line“ je součtem obou rozdělení.

35	53-00	HODBA		0
36		Total Above-The-Line		0 Kč
37		Total Below-The-Line		0 Kč
38		Total Above and Below-The-Line		0 Kč
39		Celkem DPH		0 Kč
40		Grand Total		0 Kč

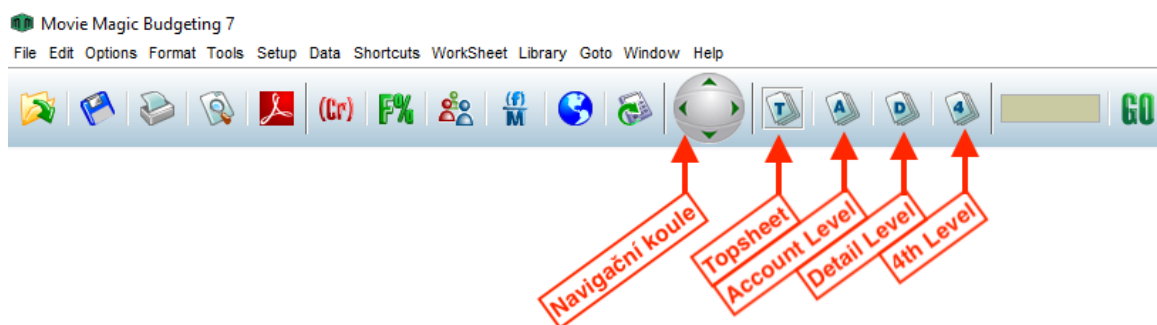
Obrázek 2.10 – Mezisoučty

2.2.4 Navigace v rozpočtu

Program MMB využívá pro práci s rozpočtem 4 úrovně. Hlavní stranu „TopSheet“ s kategoriemi, druhou vrstvu „Account Level“ s položkami, třetí vrstvu „Detail Level“ pro

rozepsání položek a čtvrtou vrstvou „4th Level“, která slouží k doplňujícím počtům. První 3 vrstvy vytvářejí hlavní strukturu rozpočtu a lze mezi nimi procházet několika způsoby. Do čtvrté úrovně je samostatný přístup.

Hlavní dva nástroje pro pohyb mezi vrstvami jsou navigační koule a 4 ikony v horním panelu programu (obr. 2.11). Ikona s písmenem „T“ vede na hlavní stranu rozpočtu neboli „Topsheet“. Druhá ikona s písmenem „A“ vede do druhé úrovně, třetí ikona s písmenem „D“ vede do třetí vrstvy a poslední ikona s číslem „4“ otevře nové okno pro správu doplňujících počtů. Pomocí navigační koule je možné mezi vrstvami snadno procházet. Šipka dolů vede vždy do hlubší úrovně, naopak šipka nahoru otevře o stupeň vyšší vrstvu. Šipkami vpravo a vlevo lze přecházet ve vybrané úrovni mezi dalšími položkami podle toho, v jaké úrovni se používá. Navigační kouli lze zastoupit pomocí šipkami na klávesnici, které společně se stiskem klávesy CTRL / CMD plní stejnou funkci.



Obrázek 2.11 – Navigační nástroje

Mimo tyto nástroje lze do spodnějších vrstev vstupovat kliknutím na číslo (v levém šedém sloupci), které je u každého řádku s kategorií nebo položkou (obr 2.12). Tím se otevře spodnější vrstva vybrané kategorie nebo položky.

13	24-00	SVĚTLA - ŠTÁB			0
14	25-00	ZVUKOVY ŠTÁB			0
15	26-00	ŠTÁB ARCHITEKTA			0

Obrázek 2.12 – Přejít do spodní vrstvy vybrané kategorie / položky

2.2.5 Vytvoření položek v druhé úrovni

Jednotlivé účetní položky lze vytvořit stejným způsobem jako kategorie. Po vstupu do druhé úrovně vybrané kategorie se otevře okno s názvem a účetním číslem dané kategorie (obr 2.13). Do něj lze přidávat jednotlivé účetní položky. Do prvního sloupce se umísťuje účetní

kód. Jeho první dvojčíslí zpravidla koresponduje s danou kategorií a druhé dvojčíslí již označuje jednotlivé položky. Do druhého sloupce se zadává název účetní položky (obr. 2.13).

	Acct#	Account Description	Page	Total
1	16-01	Hlavní role		0
2	16-02	Vedlejší role		0
3	16-03	Epizodní role		0
4		Total		0 Kč

Obrázek 2.13 – Okno v druhé úrovni vybrané kategorie

2.2.6 Doplnění dat do třetí úrovně

V prvních dvou úrovních rozpočtu lze zadávat pouze účetní kódy a názvy kategorií a položek. Až ve třetí úrovni (Detail Level) lze do jednotlivých položek umisťovat informace o částce a kalkulaci. Po vstupu do této třetí úrovně skrze vybranou položku z druhé úrovně se otevře nové okno, ve kterém lze zadávat konkrétní položky a k nim veškeré informace. Je zde celá řada sloupců, které lze zobrazit nebo naopak schovat pomocí šesti tlačítek v horní části okna (obr. 2.14).



Obrázek 2.14 – Tlačítka pro zobrazení sloupců

První tlačítko „AGG“ zobrazuje sloupec s informací o procentuálním podílu Fringes (asociačních poplatků) dané položky. Druhé tlačítko „FRIN“ zobrazuje sloupec s informacemi o tom, jaké poplatky (Fringes) jsou k dané položce přiřazeny. Tlačítko „GRP“ zobrazí sloupec s informací o tom, k jakým skupinám je daná položka přiřazena. Tyto první 3 sloupce mají pouze informativní funkci a nelze do nich psát. Další tlačítko „LOC“ a „SET“ zobrazí sloupce, skrze které lze položky přidávat do vytvořených skupin podle lokace nebo setu. Poslední tlačítko „CUR“ zobrazí sloupec, do kterého lze zadat v jaké měně je daná položka kalkulována.

V této fázi vkládání dat zatím nejsou tyto sloupce k užítku a tudíž jsou v mém rozpočtu prozatím ponechány skryté (obr. 2.15)

	Ind.	Description	Amt	Units	X	Rate	Sub T
1	<input type="checkbox"/>		1		1	0	0
2		Total					0 Kč

Obrázek 2.15 – Detail Level po skrytí sloupců

Zbývající sloupce slouží k umístění konkrétních informací o částce a kalkulaci. První sloupec „Description“ slouží k umístění názvu položky. Do sloupce „Amt“ se zadává počet jednotek.

Do dalšího sloupce „Units“ se umístí jednotka (Den, Týden, Paušál, Global apod.). Sloupec „X“ násobí počet jednotek zadaným číslem a do sloupce „Rate“ se zadává cena za jednotku. Kombinace údajů ve sloupcích „Amt“, „Units“, „X“ a „Rate“ vypočítá celkovou částku za danou položku a program ji zobrazí ve sloupci „Sub T“. Zjednodušeně lze říci, že sloupce označují „Kolik“ „Čeho“ „Krát“ „Cena“.

Vložené informace nejsou omezeny pouze na čísla. Lze zadávat například procenta, matematické vzorce, anebo propočty z nástroje Global viz kapitola 2.2.8 Nastavení Globals.

Do sloupce „Units“ stačí napsat zkratku pro nastavenou jednotku viz kapitola 2.1.3. Nastavení jednotek. Program zadanou zkratku přepíše na celou jednotku, kterou představuje a v kalkulaci již počítá se zadanými hodnotami (D = Day = 12 hodin).

Výsledkem doplnění informací v této fázi je kompletní základní stavební buňka celého rozpočtu. Tou je konkrétní položka s vypočítanou sumou, zařazená v patřičné účetní položce, která spadá do patřičné kategorie v rozpočtu (obr. 2.16).

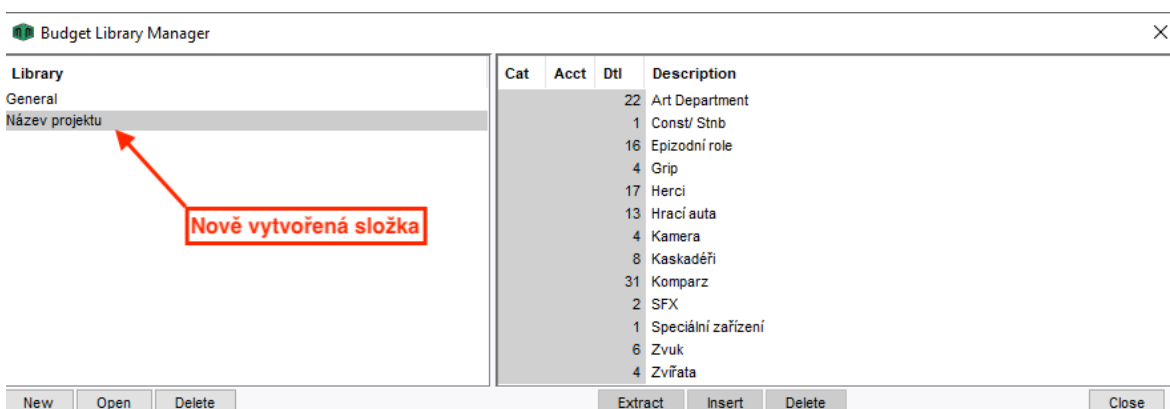
	Ind.	Description	Amt	Units	X	Rate	Sub T
1	<input type="checkbox"/>	HONZA	22	Days	1	20,000	440,000
2	<input type="checkbox"/>	SÁRA	20	Days	1	18,000	360,000
3	<input type="checkbox"/>	ŠIMON	23	Days	1	15,000	345,000
4	<input type="checkbox"/>		1		1	0	0
5		Total					1,145,000 Kč

Obrázek 2.16 – Doplněné položky ve 3. úrovni

2.2.7 Import dat z programu Movie Magic Scheduling

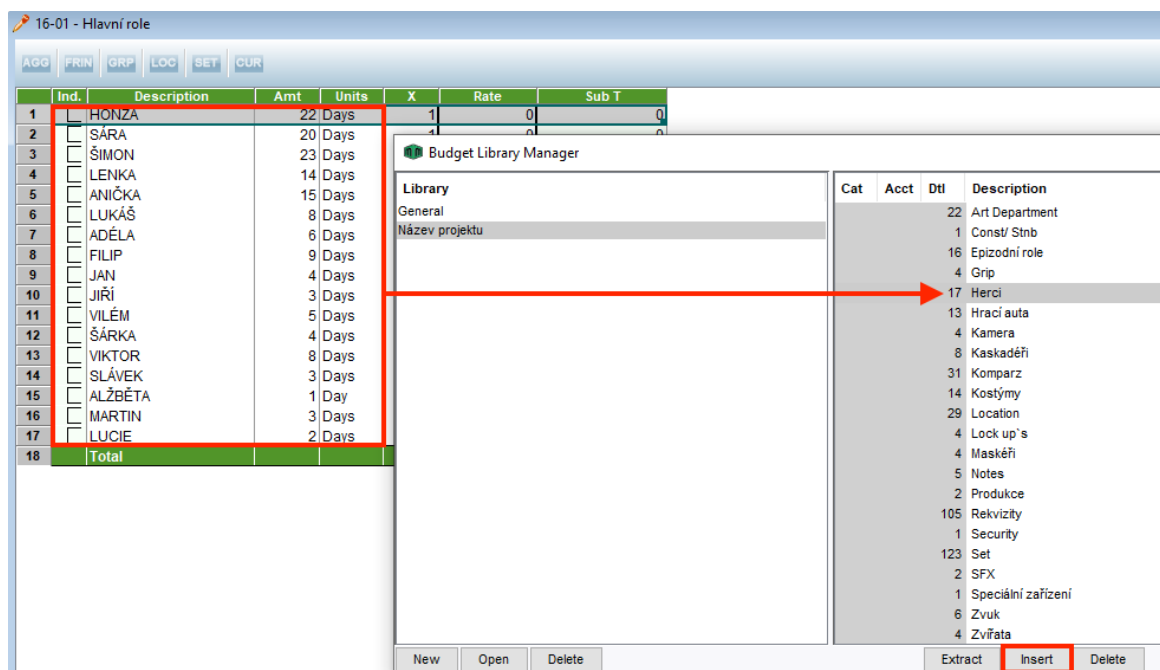
V této fázi sestavování rozpočtu je příhodné využít jednu z výhod propojení programů Movie Magic Scheduling (dále MMS) a Movie Magic Budgeting. Pokud má rozpočtovaný projekt sestavený natáčecí plán v programu MMS, jdou z něj importovat data do rozpočtu. V programu MMS stačí natáčecí plán exportovat v záložce File > Export a při ukládání zvolit formát uloženého souboru „Movie Magic Budgeting 7.0 or higher“, který je v nabídce. Dále se v MMB tento uložený formát otevře pomocí nástroje „Library“ neboli Knihovna. Po otevření nástroje v záložce Library > Open Library File je třeba vybrat exportovaný soubor

z MMS, který do nástroje umístí novou složku, která obsahuje všechny elementy vytvořené v natáčecím plánu jako jsou herci, auta, lokace apod. (obr. 2.17).



Obrázek 2.17 – Nástroj Library

Nyní stačí ve vybrané třetí úrovni rozpočtu označit řádek, v nástroji Library zvolit kategorii elementů a kliknout na tlačítko Insert (obr. 2.18). Program do vybrané úrovně, nad vybraný řádek, umístí všechny elementy ze zvolené kategorie a do sloupce „Amt“ umístí číslo podle počtu nasazených dnů, které se u daného elementu v natáčecím plánu objevují.



Obrázek 2.18 – Vložení dat z nástroje Library

Vložení dat z MMS lze učinit v jakékoliv kategorii a je velmi praktickým nástrojem při stavbě rozpočtu. Závisí však na pečlivě vytvořeném natáčecím plánu. Je také nezbytné zbytek informací o jednotce, jejím násobku a ceně doplnit manuálně.

2.2.8 Nastavení Globals

Velice praktickým asistentem pro stavbu rozpočtu je nástroj Globals. Používá se při zadávání hodnot do rozpočtu a lze v něm nastavit libovolné množství zkratek, které zastupují zadané hodnoty jako například celkový počet natáčecích dní, počet přípravných dní, počet pracovních týdnů apod. Tyto hodnoty se dají kdykoliv upravit a provedené změny se následně projevují napříč celým rozpočtem, aniž by uživatel musel vše přepisovat manuálně.

Nástroj se otevře v záložce Setup > Globals anebo pomocí ikony se symbolem zeměkoule na hlavním panelu (obr. 2.19). Po otevření nového okna s nástrojem se pomocí ikony se symbolem zeměkoule a znaménkem „+“ (obr. 2.20) vytvoří prázdný řádek pro zadání nové hodnoty Global.



Obrázek 2.19 – Ikona pro otevření nástroje Globals



Obrázek 2.20 – Ikona pro vytvoření nové hodnoty Global

Ve sloupci „In-Use“ program automaticky doplňuje celkový počet umístění vybrané hodnoty Global v rozpočtu. Zaškrtnutí box ve sloupci s písmenem „D“ umožňuje zobrazovat v rozpočtu název hodnoty Global namísto výsledné číselné hodnoty. Tato funkce může sloužit ke kontrole použitých hodnot Global v rozpočtu. Do sloupce „Name“ se zadává zkratka, která bude v rozpočtu výslednou hodnotu Global zastupovat. V dalším sloupci „Description“ lze umístit její delší popis. Sloupec „Calculation“ umožňuje zadat požadovanou kalkulaci. Do sloupce „Units“ se zadává jednotka z přednastavené tabulky viz kapitola 2.1.3 Nastavení jednotek. Do sloupce „Dec“ lze napsat číslo, které udává, na kolik desetinných míst se bude výsledná hodnota zaokrouhlovat. Do posledního sloupce „Value“ program automaticky dopočítá výslednou hodnotu, kterou bude daná zkratka v rozpočtu reprezentovat.

Zadávání hodnot není omezeno pouze na čísla. Lze zadávat matematické vzorce a případně vzájemně kombinovat jiné hodnoty Global. Pro účely mého rozpočtu a jako příklad jsem nastavil následující hodnoty pro kalkulaci lokačního manažera (obr. 2.21):

- SC = scouting lokací – 25 x Days = hodnota 25,
- LDL = celkový počet likvidačních dní pro lokačního – 10 x Days = hodnota 10,
- ND = celkový počet natáčecích dní – 30 x Days = hodnota 30,
- LT = celkem všech dní lokačního – SC+ND+LDL = hodnota 65.

Globals								
	In-Use	D	Name	Description	Calculation	Units	Dec	Value
Default Group - This group was created as a Default Group.								
	0	<input type="checkbox"/>	SC	Scouting lokací		25 Days		25
	0	<input type="checkbox"/>	LDL	Likvidační dny - lokační		10 Days		10
	0	<input type="checkbox"/>	ND	Počet natáčecích dní		30 Days		30
	0	<input type="checkbox"/>	LT	Lokace - Total	SC+ND+LDL	Days		65

Obrázek 2.21 – Nastavení hodnot pro kalkulaci lokačního manažera

Po nastavení těchto hodnot Global lze během kalkulace položky lokačního manažera napsat do sloupce „Amt“ zkratku, která zastupuje potřebnou hodnotu a program ji automaticky doplní (obr. 2.22).

Ind.	Description	Amt	Units	X	Rate	Sub T
1	Scouting	25 Days	1	1	4,000	100,000
2	Natáčení	30 Days	1	1	5,000	150,000
3	Likvidace	=LDL	1	1	0	0
4	Total					250,000 Kč

Globals								
	In-Use	D	Name	Description	Calculation	Units	Dec	Value
Default Group - This group was created as a Default Group.								
	1	<input type="checkbox"/>	SC	Scouting lokací		25 Days		25
	1	<input type="checkbox"/>	LDL	Likvidační dny - lo...		10 Days		10
	1	<input type="checkbox"/>	ND	Počet natáčecích ...		30 Days		30

Obrázek 2.22 – Zadání zkratky do rozpočtu

Během kalkulace doprava pak lze znovu čerpat z výhod nástroje Global a u položky doprava lokačního manažera lze rozpočtovat amortizaci jeho vozu smluvní částkou za den krát počet jeho celkových pracovních dní. Ty se automaticky propočítávají v nástroji Global, reprezentuje je vytvořená zkratka „LT“, a kdyby došlo ke změně počtu přípravných, natáčecích nebo likvidačních dní lokačního manažera, součet v nástroji Global takovou změnu zachytí a rozdíl se v rozpočtu rovnou projeví.

Nástroj Global se vyplatí používat napříč celým rozpočtem, neboť významně usnadňuje reagování rozpočtu na změny ve výrobním procesu.

Pro větší kontrolu během zadávání hodnot Global do rozpočtu slouží první sloupec ve třetí vrstvě rozpočtu s názvem „Ind.“. Pokud je u položky použita hodnota Global, právě v tomto prvním sloupci se u položky zobrazí malá ikona se symbolem zeměkoule (obr. 2.23).

	Ind.	Description	Amt	Units	X	Rate	Sub T
1		Scouting	25	Days	1	4,000	100,000
2		Natáčení	30	Days	1	5,000	150,000
3		Likvidace	10	Days	1	4,000	40,000
4			1		1	0	0
5		Total					290,000 Kč

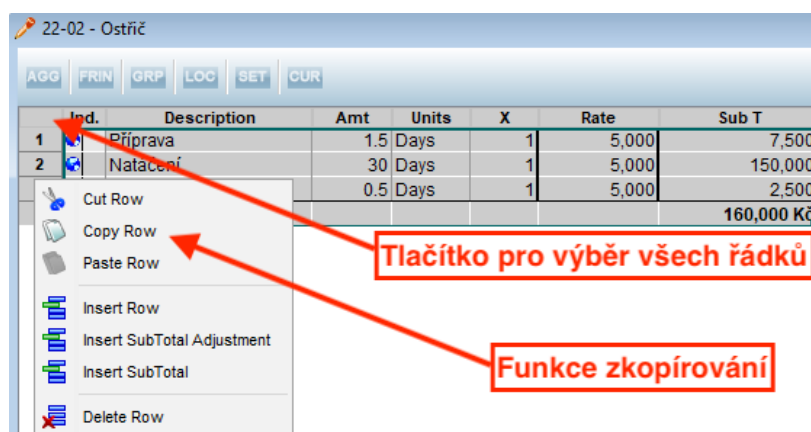
Ikona upozorňuje na použitou hodnotu Global v položce

Obrázek 2.23 – Ikona signalizující použitou hodnotu Global

2.2.9 Kopírování položek

V rámci práce s programem MMB lze používat funkci zkopírování a vložení vybraných položek do dalších kategorií. Výhodou je skutečnost, že společně s kopírovanou položkou se zkopírují i umístěné Global hodnoty. Například při stavbě rozpočtu kamerového štábu, který má většinou stejný počet přípravných, natáčecích i likvidačních dní je tato funkce velmi přínosná.

Pro zkopírování všech řádků v dané účetní položce stačí kliknout na levou horní buňku, pomocí které se označí všechny řádky. Pravým klikem na číslování řádku se otevře nabídka, ve které je třeba zvolit „Copy Row“. Po přechodu do účetní položky, do které se kopíruje, je třeba opět kliknout na číslování řádku pravým tlačítkem a zvolit „Paste Row“ (obr 2.24). Výběr řádku se společně se všemi hodnotami zkopíruje na vybrané místo.



Obrázek 2.24 – Kopírování řádků

Funkci lze aplikovat i na druhé úrovni rozpočtu a lze kopírovat i celé kategorie na úvodní stránce „Topsheet“. V takovém případě se zkopíruje i celý obsah kopírované kategorie tzn. všechny účetní položky z druhé úrovně i se všemi položkami na jejich třetí úrovni.

2.2.10 Přidání sloupců

Ve třetí úrovni rozpočtu lze přidat 4 další sloupce pro vkládání jednotek a hodnot. Pravým klikem na horní lištu se rozbolí nabídka přidavných sloupců (obr 2.25). „4th Multiplier“ přidá sloupec se stejnou funkcí jako má sloupec „X“. Umístěnou hodnotou se násobí zbytek položky. „2nd Unit“, „3rd Unit“ a „4th Unit“ přidají sloupce pro vkládání jednotek, které se umístí za sloupec „X“, za sloupec s částkou „Rate“ a za sloupec „4th Multiplier“. Tyto přidavné sloupce slouží hlavně ke zpřehlednění položek.

Rozbalovací nabídka po kliknutí pravým tlačítkem na horní panel

	Ind.	Description	Amt	Units	X	Unt2	Rate	Unt3	4X	Unt4	Sub T
1	<input type="checkbox"/>	1 hosteska	1	Osoba	1		1,000		1		1,000
2	<input type="checkbox"/>	1 kuchař - o...	1	Osoba	1		1,000		1		1,000
3	<input type="checkbox"/>	1 profi some...	1	Osoba	1		1,000		1		1,000
4	<input type="checkbox"/>	10 lidí v rest	10	Osob	1		1,000		1		10,000
5	<input type="checkbox"/>	15 brigádníc	15	Osob	1		1,000		1		15,000
6	<input type="checkbox"/>	3 chlapíci z nákladáku	3	Osob	1		1,000		1		3,000

Obrázek 2.25 – Nabídka přidavných sloupců

V případě mého rozpočtu nechávám zobrazený druhý sloupec s jednotkami „2nd Unit“ například při rozpočtování komparzu. První sloupec udává počet osob a v případě, že se některá skupina komparzistů bude v natáčecím plánu opakovat, lze to promítnout ve sloupci „X“ a pro přehlednost přidat do sloupce „2nd Unit“ jednotku Day (obr. 2.26).

	Ind.	Description	Amt	Units	X	Unt2	Rate	Sub T
1	<input type="checkbox"/>	1 hosteska	1	Osoba	3	Days	1,000	3,000
2	<input type="checkbox"/>	1 kuchař - originál - bu...	1	Osoba	1	Day	1,000	1,000
3	<input type="checkbox"/>	1 profi someliér	1	Osoba	2	Days	1,000	2,000
4	<input type="checkbox"/>	10 lidí v restauraci	10	Osob	1	Day	1,000	10,000
5	<input type="checkbox"/>	15 brigádníci	15	Osob	1	Day	1,000	15,000
6	<input type="checkbox"/>	3 chlapíci z nákladáku	3	Osob	3	Days	1,000	9,000

Obrázek 2.26 – Využití přidavného sloupce

2.2.11 Mezisoučty

Na rozpočtování komparzu lze dobře popsat funkci mezisoučtů. Program MMB umožňuje do jakéhokoliv řádku ve třetí úrovni rozpočtu přidat řádek „Subtotal“, který zobrazí součet

všech položek umístěných nad ním. Mezisoučet lze přidat pravým klikem myši na řádek s číslováním a zvolením možnosti „Insert SubTotal“ (obr. 2.27).

Ind.	Description	Amt	Units	X	Unt2	Rate	Sub T
1	1 hosteska		1 Osoba		3 Days	1,000	3,000
2	1 kuchař - originál - bu...		1 Osoba		1 Day	1,000	1,000
3	1 profi someliér		1 Osoba		2 Days	1,000	2,000
4	10 lidí v restauraci		10 Osob		1 Day	1,000	10,000
5	15 brigádníci		15 Osob		1 Day	1,000	15,000
6	3 chlapíci z nákladáku		3 Osob		3 Days	1,000	9,000
7	2 grillmani		2 Osob		1 Day	1,000	2,000
8	2 místní		2 Osob		1 Day	1,000	2,000
9	Subtotal						44,000 Kč
	Cut Row		2 Osob		2 Days	1,000	4,000
	Copy Row		2 Osob		1 Day	1,000	2,000
	Paste Row		2 Osob		1 Day	1,000	2,000
	Insert Row		20 Osob		1 Day	1,000	20,000
	Insert SubTotal Adjustment		20 Osob		1 Day	1,000	20,000
	Insert SubTotal		3 Osob		1 Day	1,000	3,000
	Delete Row		3 Osob		1 Day	1,000	3,000
	Make Fringe Range		4 Osob		1 Day	1,000	4,000
	Remove Fringe Range		4 Osob		1 Day	1,000	4,000
	Note		40 Osob		1 Day	1,000	40,000
			48 Osob		1 Day	1,000	48,000
			2 Osob		1 Day	1,000	2,000
							216,000 Kč

Obrázek 2.27 – Přidání mezisoučtu

Je však možné v nabídce zvolit možnost „Insert SubTotal Adjustment“, která také přidá řádek s mezisoučtem, ten se však započítá do celkové kalkulace. Řádek lze upravovat stejně jako jakoukoliv položku s tím rozdílem, že ve sloupci „Rate“ je fixní součet všech položek umístěných nad ním. V případě kalkulace komparzu lze díky této funkci spočítat například provizi agentury v případě, že vychází z celkové sumy utracené za komparz. Do sloupce „Amt“ se tato provize napíše v procentech, v případech mého rozpočtu 10%, a program spočítá tento podíl z celkové sumy (obr 2.28).

22	48 lidí na vyhledávání c...	48 Osob		1 Day	1,000	48,000
23	barman + barmanka (...)	2 Osob		1 Day	1,000	2,000
24	Agentura	=10%		1	216,000 Kč	21,600
25	Total					237,600 Kč

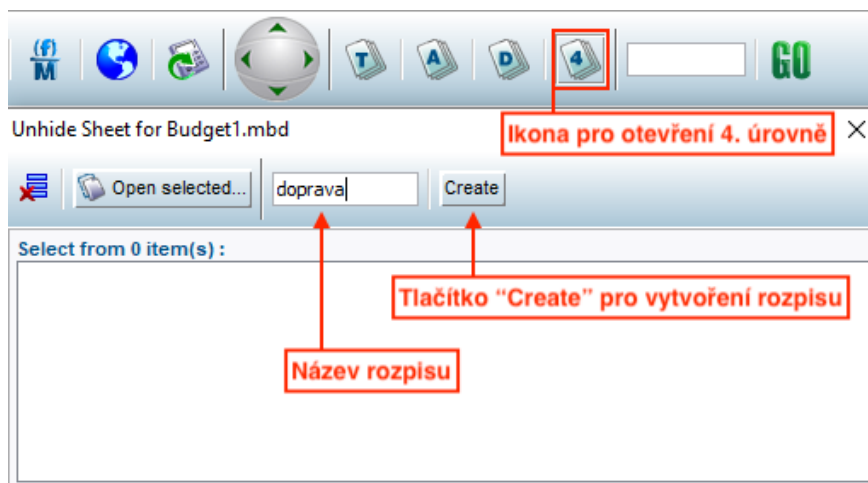
Obrázek 2.28 – Přidání provize

Výhoda je opět v plné automatizaci. Pokud se změní počet komparzistů, změní se i celková suma, na kterou mezisoučet i podíl z něj ihned zareaguje. Tímto způsobem se dá počítat i DPH, není to však jediný způsob viz kapitola 2.2.16 Nastavení DPH / Fringes.

2.2.12 Čtvrtá úroveň rozpočtu

Během stavby rozpočtu se běžně stává, že je potřeba některé položky více a podrobněji rozepsat. K tomu slouží čtvrtá úroveň rozpočtu „4th Level“, která už není jen podúrovň, ale funguje jako soubor samostatných rozpisů.

Přehled rozpisů na čtvrté úrovni se otevře ikonou s číslicí „4“ na hlavním panelu. Do prázdného pole se napíše název rozpisu, který se vytvoří tlačítkem „Create“ (obr. 2.29).



Obrázek 2.29 – Vytvoření rozpisu

Kliknutím na nově vytvořený rozpis se otevře tabulka připomínající klasický tabulkový program nejen vzhledem, ale i funkcemi. Buňky lze jednoduše formátovat pomocí nástrojů v záložce Format. Nástroje „Font“ a „Text Color“ upravují font a jeho barvu. Nástroj „Cell Color“ obarví vybrané buňky na zvolenou barvu a nástroj „Number Format“ umí formátovat čísla ve vybraných buňkách (obr. 2.30). Do buněk je možné kromě standardních tabulkových vzorců psát i zkratky z nástroje Global. Program již dále pracuje s hodnotou, kterou zastupují.



Obrázek 2.30 – Nástroje pro formátování buněk a textu

Praktickým pomocníkem je tlačítko automatického součtu, které po kliknutí vytvoří ve vybrané buňce vzorec pro součet všech buněk nad ní (obr. 2.31).

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	ND	PRONÁJEM	KILOMETRY	KM OVER	OVER	TOTAL		
2	1	1500 Kč	230	130	1040 Kč	2540 Kč		
3	2	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
4	3	1500 Kč	23	0	0 Kč	1500 Kč		
5	4	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
6	5	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
7	6	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
8	7	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
9	8	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
10	9	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
11	10	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
12	11	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
13	12	1500 Kč	240	140	1120 Kč	2620 Kč		
14	13	1500 Kč	300	200	1600 Kč	3100 Kč		
15	14	1500 Kč	146	46	368 Kč	1868 Kč		
16	15	1500 Kč	146	46	368 Kč	1868 Kč		
17	16	1500 Kč	121	21	168 Kč	1668 Kč		
18	17	1500 Kč	111	11	88 Kč	1588 Kč		
19	18	1500 Kč	111	11	88 Kč	1588 Kč		
20	19	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
21	20	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
22	21	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
23	22	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
24	23	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
25	24	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
26	25	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
27	26	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
28	27	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč		
29	28	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
30	29	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
31	30	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč		
32					CELKEM	49840 Kč		

Obrázek 2.31 – Funkce automatického součtu

V mém rozpočtu je tímto způsobem rozepsána částka za dopravu techniky. Výsledná hodnota z rozpisu se do rozpočtu přenáší tak, že do položky, kam je potřeba hodnotu umístit se napíše symbol „=“ a vybere se buňka v rozpisu s přenášenou hodnotou. Program již doplní patřičný vzorec a hodnotu (obr. 2.32).

AGG	FRN	GRP	LOC	SET	CUR		
1						Rate	Sub T
1						=doprava!F32	49,840
2							0
3							0
4							0
5						Total	49,840 Kč

	A	B	C	D	E	F	G
28	27	1500 Kč	100	0	0 Kč	1500 Kč	
29	28	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč	
30	29	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč	
31	30	1500 Kč	70	0	0 Kč	1500 Kč	
32					CELKEM	49840 Kč	

Obrázek 2.32 – Přenesení hodnoty ze čtvrté úrovně

2.2.13 Použití jiné měny

V kapitole 2.1.4 Nastavení měny je popsán postup k vytvoření a úpravě měn používaných v rozpočtu. Jejich aplikování během kalkulace je snadné. Je potřeba otevřít sloupec k tomu určený pomocí tlačítka „CUR“ na třetí úrovni rozpočtu (obr. 2.34). K položce, kterou je

potřeba změnit na jinou měnu než je ta primární, stačí do nového sloupce „Cur“ napsat zkratku měny. Program přepočítá zadanou částku podle nastaveného kurzu do primární měny a přepočet zobrazí ve sloupci „Sub T“. V celkovém součtu nadále kalkuluje s tímto přepočtem. V případě, že dojde k úpravě kurzu v nastavení měn, změna se projeví ve všech položkách označených danou měnou.

Ind.	Description	Amt	Units	X	Cur	Rate	Sub T
1	Kostýmní návrhářka	1	Paušál	1	EU	15,000	382,950
2	Vedoucí kostymérka	45	Days	1		4,000	180,000

Obrázek 2.33 – Použití jiné měny

2.2.14 Nastavení skupin

Program MMB disponuje nástrojem Groups, který umožňuje zařadit jakékoliv položky do vytvořených skupin a následně monitorovat jejich celkový součet, vyloučit je z celkové kalkulace nebo pomocí jiných nástrojů na ně aplikovat další výpočty. Nástroj lze otevřít v záložce Setup > Groups.

V otevřeném nástroji lze přidat novou skupinu pomocí tlačítka „Add a row“ (obr. 2.34).

Name	Description	ID	Include in Budget Totals	Color	Lines	Total	Active Total
1 Slovensko	Slovenské položky	SK	<input checked="" type="checkbox"/>	Blue	0	0	0
2			<input checked="" type="checkbox"/>	Black	0	0	0

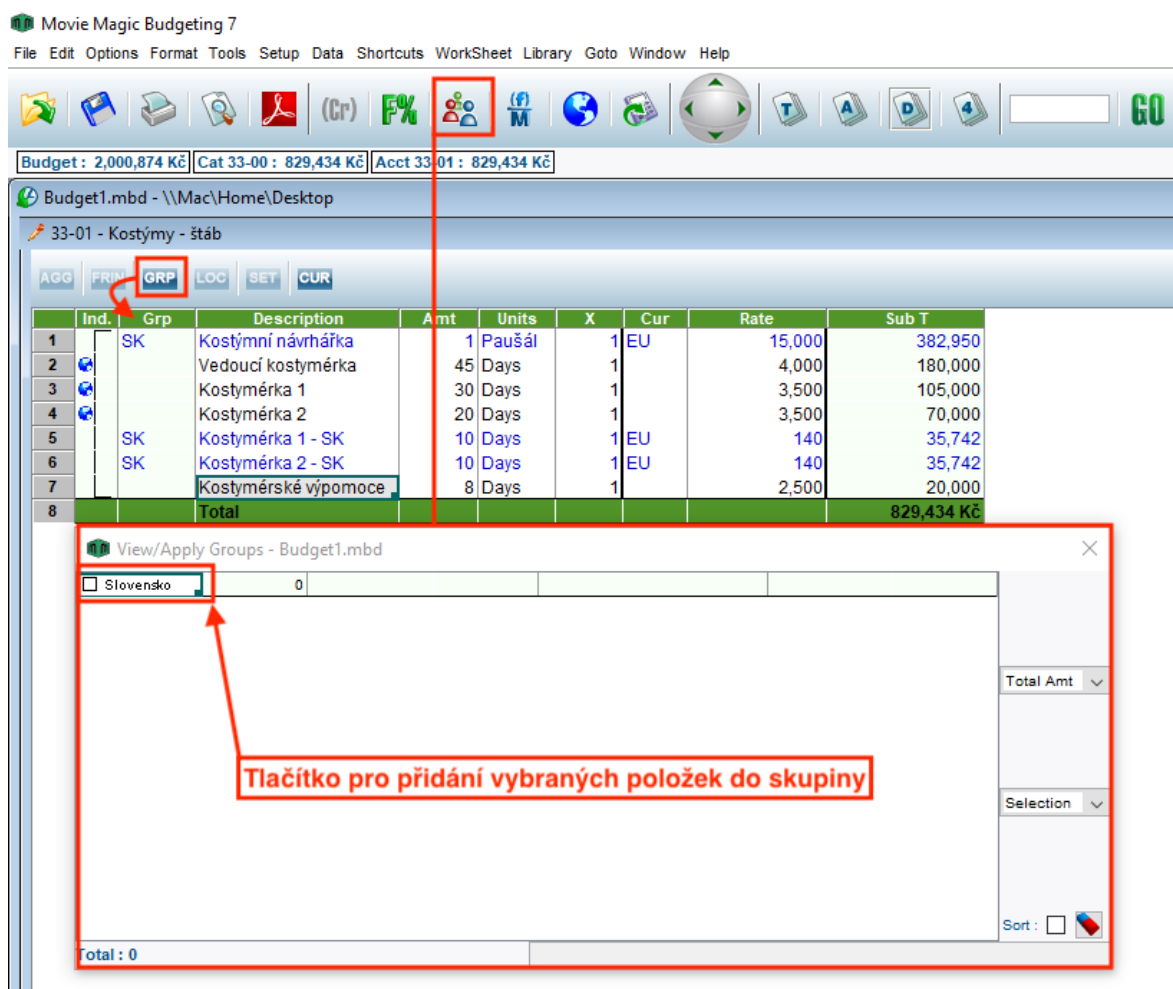
Obrázek 2.34 – Nástroj Groups

Do řádku představující novou skupinu lze zadat její název ve sloupci „Name“, podrobnější popis ve sloupci „Description“, zkratku skupiny ve sloupci „ID“. Zkratka se bude zobrazovat v rozpočtu u položek, které do dané skupiny patří. Zaškrtnuté pole ve sloupci „Include in Budget Totals“ umožňuje všechny položky z dané skupiny vyloučit z rozpočtu. Položky zůstanou v rozpočtu označeny šedě s nápisem „Excluded“ a do celkového součtu se nadále nezahrnují. Ve sloupci „Color“ je možné nastavit jakou barvou se budou položky dané skupiny v rozpočtu zobrazovat. Ve sloupci „Line“ program zobrazuje celkový počet

zahrnutých položek a sloupec „Total“ zobrazuje součet jejich celkové částky. „Sloupec „Active Total“ ukazuje součet aktivních položek. V případě, že bude celá skupina z rozpočtu vyloučena, číslo v tomto sloupci bude 0.

Pro účely mého rozpočtu jsem nastavil skupinu „Slovensko“ pro zahrnutí těch položek z rozpočtu, které budou obsahovat dodavatele ze Slovenska. Při projektech s mezinárodními koprodukcemi a možnostmi čerpání zahraničních fondů je tento nástroj velmi praktickým pomocníkem.

Umístění položek do skupin probíhá v rozhraní rozpočtu. Pomocí ikony na hlavním panelu se otevře okno „View/Apply Groups“ (obr. 2.35). Vybrané položky lze přidat do skupiny kliknutím na zaškrťovací box v nástroji. Položky změny barvy podle nastavení a ve sloupci „Grp“ se zobrazí nastavená zkratka dané skupiny. Sloupec lze zobrazit tlačítkem „GRP“ na horním panelu.

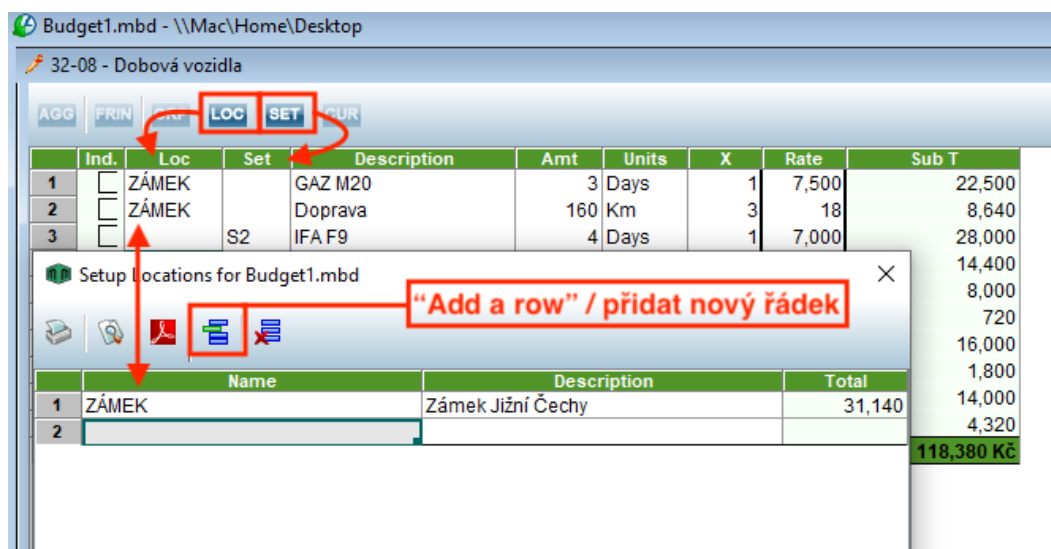


Obrázek 2.35 – Přidání položek do skupiny

2.2.15 Nastavení Lokací a Setu

Dva prakticky stejné nástroje Locations a Sets fungují na podobném principu jako nástroj Groups. Umožňují přidat jakékoliv položky do skupin podle lokace nebo setu, na kterém budou dané položky potřeba. Na rozdíl od nástroje Group disponují tyto nástroje pouze zobrazením celkového součtu položek zařazených v dané skupině. Je díky nim možné přehledně monitorovat finanční náročnost vybraných lokací nebo scén.

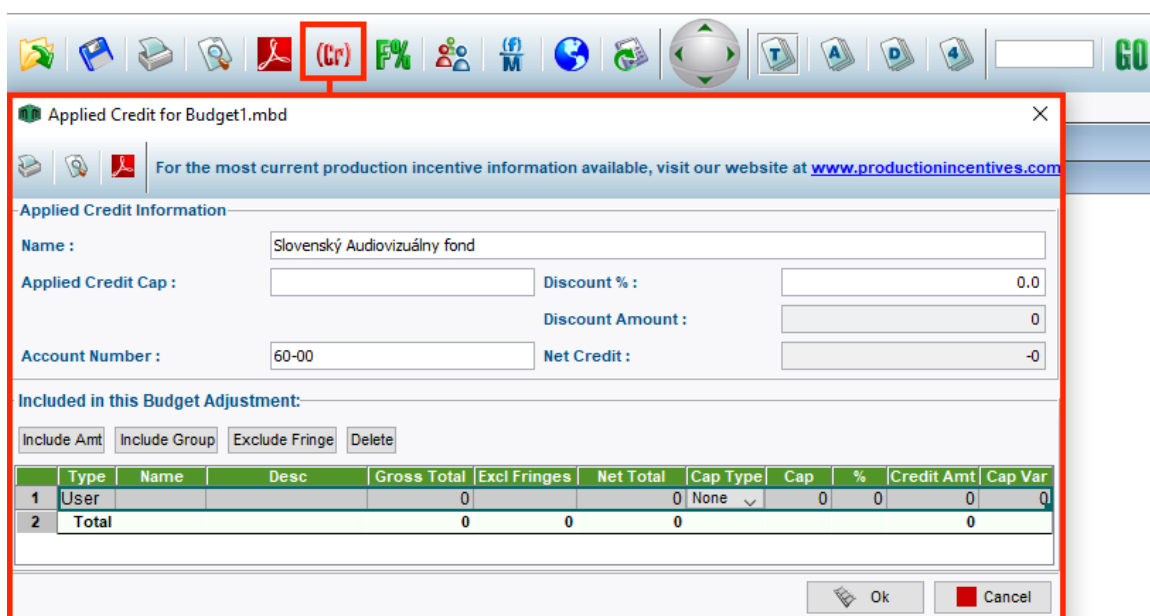
Nástroje je možné otevřít v záložce Setup > Locations a Setup > Sets. V otevřeném nástroji lze přidat novou skupinu pomocí tlačítka „Add a row“ (obr. 2.36). Do nového řádku lze zadat název skupiny ve sloupci „Name“, podrobnější popis ve sloupci „Description“. Do třetího sloupce „Total“ program doplňuje celkový součet položek dané skupiny. Na třetí úrovni rozpočtu lze pomocí tlačítek „LOC“ a „SET“ v horním panelu otevřít sloupce, do kterých lze následně napsat název skupiny. Tím se položka přidá do skupiny vytvořené v nástroji Locations nebo Sets.



Obrázek 2.36 – Nástroj Locations

2.2.16 Nastavení Credit

Nástroj Credit umožňuje zakomponovat do rozpočtu finanční příjem projektu jako jsou například filmové pobídky z regionů a státních fondů nebo jiné finanční příspěvky. Nástroj jednoduše vytvoří skupinu položek a podle zadaných hodnot vypočítá jejich částku. Tu je následně možné z celkového rozpočtu odečíst. Je možné nastavit libovolné množství Creditů. To je ideální pro projekty s mezinárodními koprodukcemi, které čerpají pobídky a příspěvky ze svých státních fondů, ale i pro projekty, které v rámci natáčení plánují čerpat finance z vícero regionálních fondů.



Obrázek 2.37 – Nástroj Credit

Nástroj se otevře pomocí ikony se symbolem „(Cr)“ na hlavním panelu (obr. 2.37). V horní části lze vybraný Credit pojmenovat v kolonce „Name“. Do kolonky „Applied Credit Cap“ lze zadat maximální výši daného Creditu, pokud nějakou má. V kolonce „Account Number“ lze zadat účetní číslo, které bude ke Creditu přiděleno. Výsledná suma Creditu se totiž zobrazí jako samostatný řádek na hlavní stránce rozpočtu (Topsheet). Pro další funkce programu MMB, jako je například srovnávání rozpočtů, je nezbytné, aby nějakým účetním číslem disponoval. Kolonky „Discount %“ a „Discount Amount“ v pravé části slouží k nastavení procentuálního zisku z daného Creditu. V americkém systému rozpočtování tyto služby běžně zajišťují agentury nebo makléři, kteří mají ze zprostředkování finančního příspěvku procentuální zisk. V českých podmínkách se tento systém nepoužívá, a tak lze nechat kolonky prázdné. Poslední kolonka v nastavení „Net Credit“ je automaticky doplňována programem a udává celkovou částku Creditu.

Spodní část slouží k nastavení jednotlivých položek, ze kterých se sčítá celková výše Creditu. Pomocí tlačítka „Include Amt“ se přidá řádek, do kterého lze zadat výchozí částku manuálně. Tlačítko „Include Group“ otevře nabídku spravovaných skupin v rozpočtu a umožní vybrat skupinu, která se promění v nový řádek s patřičnými hodnotami. V případě mého rozpočtu jsem přidal částku 2 500 000 představující finanční příspěvek z fondu a skupinu „Slovensko“, která obsahuje všechny položky se slovenskými dodavateli a ze které následně půjde vypočítat filmová pobídka. Tlačítko „Exclude Fringe“ umožňuje z pobídky vyloučit poplatky Fringes. Tlačítko „Delete“ smaže vybraný řádek.

Type	Name	Desc	Gross To...	Excl Fringes	Net Total	Cap Type	Cap	%	Credit Amt	Cap Var
1	User	Příspěvek fondu	2,500,000		2,500,000	None	0	100	2,500,000	0
2	Group	Slovensko	545,321	90,887	454,434	None	0	33	149,963	0
3	Total		3,045,321	90,887	2,954,434				2,649,963	

40	Grand Total								32,630,141 Kč	
41	60-00	Slovenský Audiovizuální fond							-2,649,963 Kč	
42	Net Total								29,980,178 Kč	

Obrázek 2.38 – Nastavení nástroje Credit

Nejefektivnější způsob, jak nastavit pobídku je používat nástroj Group viz kapitola 2.2.14 Nastavení skupin. V případě, že dojde k úpravě položek či částek v dané skupině, změna se projeví i v nastavené pobídce. Program nabízí ještě další možnost, jak přidávat kategorie nebo položky do Creditu manuálně. Stačí v rozpočtu označit patřičnou kategorii, nebo položky a otevřít seznam Creditů v záložce Tools > View/Include Applied Credit. Ze seznamu je následně třeba vybrat konkrétní Credit, do kterého se označené položky přidají.

Credit se zobrazuje jako nový řádek umístěný pod celkovým součtem rozpočtu na hlavní straně (Topsheet). Společně s ním se vytvoří nový součet rozpočtu, který kalkuluje i se všemi vytvořenými Credity. Otevřít Credit a provádět v něm úpravy lze dvojitým kliknutím na číslování řádků na úrovni Creditu (obr. 2.39).

40	Grand Total		32,630,141 Kč
41	60-00	Slovenský Audiovizuální fond	-2,674,231 Kč
42	Net Total		29,955,910 Kč

TopSheet **Dvojitý klik pro otevření a úpravu vytvořeného Creditu**

Obrázek 2.39 – Otevření vytvořeného Creditu

V nástroji Credit je v prvním sloupci „Type“ rozdělení toho, zda řádek představuje uživatelem přidanou sumu (User), přidanou skupinu (Group) anebo zda je řádek přidán přímo z některé úrovně rozpočtu (Cat, Acct, Detail). Do druhého sloupce „Name“ je automaticky doplněn název vybrané skupiny nebo účetní číslo přidané položky. Ve sloupci „Desc“ lze u manuálně přidané sumy umístit její popis. V ostatních případech je sloupec automaticky doplněn o název přidané kategorie nebo popis přidané skupiny. Sloupec „Gross Total“ zobrazuje celkovou sumu přidané položky či skupiny. V případě manuálně přidané částky lze v tomto sloupci nastavit její výši. Sloupec „Excl Fringes“ zobrazuje celkovou částku všech vyjmutých poplatků z dané položky a ve sloupci „Net Total“ je částka po odečtení poplatků, ze které se počítá výsledná pobídka. Rozbalovací nabídka ve sloupci „Cap Type“ umožňuje nastavit individuální maximální výši každé položky a to dvěma způsoby. První (QS) umožňuje nastavit v dalším sloupci „Cap“ maximální sumu, ze které se bude procentuální podíl položky počítat. Druhá možnost (CR) umožňuje nastavit ve sloupci „Cap“ maximální částku, kterou je možné z dané položky obdržet. Pomocí sloupce „%“ lze nastavit procentuální podíl výsledné položky. V případě, že součástí Creditu je i jednorázový finanční příspěvek, je třeba napsat hodnotu 100%, aby se započítal celý. Ve sloupci „Credit Amt“ se zobrazuje spočítaný podíl každé položky. V posledním sloupci „Cap Var“ se zobrazuje částka, kterou je v závislosti na nastavené maximální hodnotě položky ještě možné čerpat (zeleně označené) anebo kolik peněz je již nad nastavené maximum (červeně označené) (obr.2.40).

	Type	Name	Desc	Gross Total	Excl Fringes	Net Total	Cap Type	Cap	%	Credit Amt	Cap Var
1	User		Příspěvek fondu	2,500,000		2,500,000	None	0	100	2,500,000	0
2	Group	Slovensko	Slovenské položky	618,861	90,887	527,974	None	0	33	174,231	0
3	Detail	32-08	GAZ M20	22,500	0	22,500	None	0	33	7,425	0
4	Cat	39-00	DOPRAVA	259,840	0	259,840	QS	300,000	33	85,747	40,160
5	Acct	33-01	Kostýmy - štáb	920,321	90,887	829,434	CR	200,000	33	200,000	73,713
6	Total			4,321,522	181,774	4,139,748				2,967,403	

Obrázek 2.40 – Položky v nástroji Credit

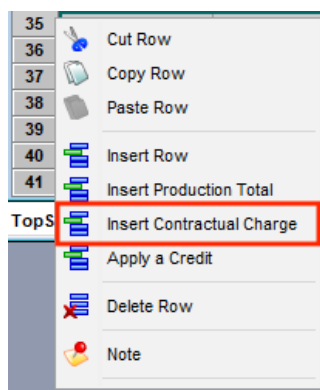
Pomocí nástroje je možné vytvořit finanční plán projektu a přímo na něm sledovat vlivy rozpočtu. Odečet Creditu od celkového součtu rozpočtu ukazuje, zda je rozpočet finančními vstupy pokrytý či nikoliv.

2.2.17 Nastavení Rezervy

Obecně se doporučuje v každém rozpočtu stanovit rezervu pro nečekané výdaje. V poučkách ohledně rozpočtování se doporučuje rezerva ve výši 10% z celkové výše rozpočtu. V praxi je to ovšem individuální u každého producenta. V programu MMB je možné nastavit rezervu

pomocí funkce Contractual Charge neboli smluvní poplatek. Jde o vytvoření položky na hlavní straně rozpočtu (Topsheet) jejíž částka se počítá na základě nastavení.

Funkci je možné používat pouze na první úrovni rozpočtu. Nový řádek s Contractual Charge lze přidat pravým kliknutím na číslování řádku a z nabídky zvolením „Insert Contractual Charge (obr. 2.41).



Obrázek 2.41 – Vložení Contractual Charge

V otevřeném okně lze nastavit název poplatku v kolonce „Name“. V kolonce „Charge Type“ je možné zvolit, zda se bude poplatek (v případě mého rozpočtu rezerva) počítat procentuálním podílem z celkové sumy rozpočtu (Percentage) nebo paušálně nastavenou částkou (Flat Fee). Do kolonky „Percentage“ lze napsat procento, pomocí kterého se výsledná částka spočítá v případě zvolení procentuálního typu propočtu. Do kolonky „Flat Fee“ je možné napsat konkrétní částku v případě zvolení paušálního typu. Kolonka „Account Number“ slouží k umístění účetního čísla, které se přidělí k vytvořenému řádku. V kolonce „Total Charge“ program zobrazuje výsledný propočet (obr. 2.42).

Type	Name	Desc	Total
1	User		0
2	Total		0

55-00	Rezerva : 10.0% (0 excluded)	3,263,714 Kč
	Total Above-The-Line	30,237,600 Kč
	Total Below-The-Line	0 Kč
	Total Above and Below-The-Line	30,237,600 Kč
	Grand Total	35,900,855 Kč

Obrázek 2.42 – Nastavení Contractual Charge

V nastavení je možné zvolit, aby se nastavené procento propočtu ukazovalo v řádku za názvem (Display Percentage in Topsheet Description) a nebo aby se za názvem zobrazovala suma celkově vyloučených položek z propočtu (Display Excluded Amount in Topsheet Description). K vyloučení vybraných položek z celkového propočtu slouží dolní část nastavení. Pomocí tlačítka „Exclude Amt“ lze přidat řádek pro umístění konkrétní částky, která se z celkového rozpočtu odečte čímž ovlivňuje výpočet procentuálního podílu. Tlačítko „Exclude Group“ umožňuje přidat k vyloučeným položkám celou skupiny z nástroje Group. Tlačítko „Delete“ smaže vybranou položku. Stejně jako v nástroji Credit lze i v případě Contractual Charge přidat do vyloučených položek jakoukoliv kategorii nebo položku z rozpočtu přímo v rozhraní rozpočtu. Stačí vybranou kategorii nebo položku označit, otevřít seznam poplatků v záložce Tools > View/Exclude Contractual Charges a vybrat konkrétní poplatek, do kterého se kategorie nebo položka přidá a v propočtu procentuálního podílu nadále nefiguruje.

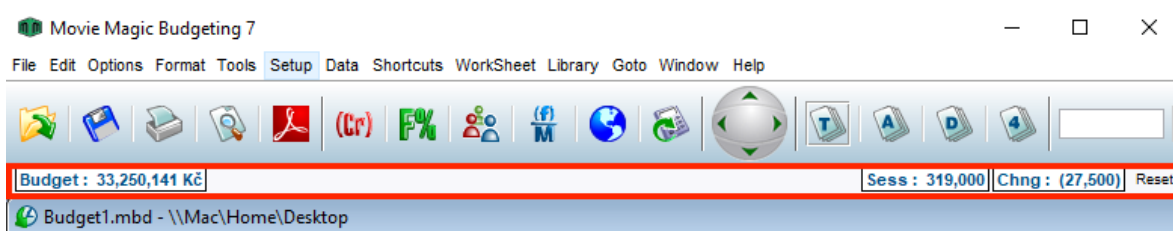
Pomocí této funkce lze do rozpočtu kromě rezervy přidat například částku za pojištění projektu, která může v některých případech vycházet z celkové výše rozpočtu.

2.3 Práce s rozpočtem

Po sestavení rozpočtu přichází fáze jeho revidování na základě nastalých změn týkajících se úprav scénáře, natáčecího plánu, obsazení, lokací apod. Všechny změny a rozhodnutí v přípravné fázi projektu většinou vedou i ke změně rozpočtu a je třeba na ně reagovat. Program MMB disponuje několika nástroji, které jsou v této fázi rozpočtování k užítku.

2.3.1 Monitoring provedených změn

Jedna z funkcí, která pomáhá držet kontrolu nad částkami a provedenými změnami je informační panel změn v horní části rozpočtu (obr. 2.43)



Obrázek 2.43 – Informační panel

Na levé straně panelu je kolonka „Budget“, ve které program automaticky zobrazuje celkový součet rozpočtu. Panel se zobrazuje na všech úrovních rozpočtu a aktualizuje se po jakékoliv provedené změně. V momentě, kdy uživatel vstoupí na druhou úroveň rozpočtu, zobrazí se na informačním panelu nová kolonka s účetním číslem dané kategorie a jejím celkovým součtem. Při vstupu do třetí úrovně rozpočtu se zobrazí další kolonka s účetním číslem dané položky a jejím celkovým součtem.

Na pravé straně panelu je kolonka „Sess“, ve které se sčítají všechny provedené změny v rozpočtu. V případě navýšení částek v rozpočtu součet v kolonce roste, naopak při škrtech v rozpočtu součet klesá nebo ukazuje zápornou hodnotu. Hodnotu v kolonce „Sess“ jde kdykoliv resetovat na hodnotu 0 tlačítkem „Reset“ na konci panelu.

Poslední kolonka na panelu „Chng“ zobrazuje poslední provedenou změnu, respektive její finanční dopad na rozpočet.

2.3.2 Varianty rozpočtu

Program MMB disponuje velmi elegantní funkcí pro přípravu varianty rozpočtu a sledování změn. Na první a druhé úrovni rozpočtu lze po kliknutí pravým tlačítkem na horní panel

rozpočtu zvolit možnost „Show Original & Variance Columns“ (obr. 2.44). Funkce zobrazí na první a druhé úrovni dva nové sloupce s označením „Orig“ a „Var“.

	Acct#	Category	Page	Orig	Total	Var
1	10-00	SCENAR	1	750,000	750,000	0
2	11-00	DEVELOPMENT	1	651,000	651,000	0
3	13-00	PRŮZKUM REALIZACE	1	480,000	480,000	0
4	14-00	REŽISÉR	1	650,000	650,000	0
5	15-00	PRODUCENT	1	600,000	600,000	0
6	16-00	OBSAZENÍ	1	2,234,000	2,234,000	0
7	17-00	KOMPARZ	2	237,600	237,600	0
8	Above The Line Total			5,602,600 Kč	5,602,600 Kč	0 Kč

Obrázek 2.44 – Original & Variance Columns

Hodnoty ve sloupci „Orig“ se nadále nemění od chvíle, kdy je funkce spuštěna a to i přes další provedené změny v rozpočtu. Sloupec tak zachovává původní podobu rozpočtu.

V rozpočtu lze v tomto stavu nadále dělat jakékoliv úpravy, které se standardně kalkuluji ve sloupci „Total“. Třetí sloupec „Var“ však s každou změnou v rozpočtu zobrazí rozdíl provedené změny mezi aktuálním sloupcem „Total“ a sloupcem „Orig“ s původními hodnotami.

Hodnoty ve sloupci „Orig“ lze aktualizovat zvolením možnosti „Update Original Column Totals“ z rozbalovací nabídky horního panelu. Tím se přenesou hodnoty ze sloupce „Total“ do sloupce „Orig“, kde se opět zakonzervují do další aktualizace.

S touto funkcí lze efektivně připravit variantu rozpočtu s možností sledovat a porovnat provedené změny s původní verzí.

V nastavení rozpočtu, které se otevře v záložce Setup > Budget Preferences, lze sloupec „Orig“ zamknout, aby ho již nadále nebylo možné aktualizovat. V nastavení je třeba zvolit možnost „Lock Original Totals for Comparison“ (obr. 2.45).



Obrázek 2.45 – Zamknutí „Orig“ sloupce

Díky této funkci je možné použít rozpočet například pro vytvoření přehledu přijatých faktur. Po zamknutí sloupce „Original“ lze přijaté faktury přepisovat do rozpočtu a v rozdílu sledovat rezervy ve všech kategoriích.

2.3.3 Nastavení DPH / Fringes

Fringes jsou poplatky asociacím a lokacím, na kterých probíhá natáčení. V českých podmínkách se tento druh poplatků nevyskytuje. Nástroj Fringes ovšem lze použít pro

přidání daně z přidané hodnoty (dále DPH). Standardně se rozpočet sestavuje bez DPH, ale v jistých případech se s DPH musí počítat, například při počítání cash flow neboli toku financí v průběhu výroby AV díla.

Nástroj pro správu Fringes lze otevřít v záložce Setup > Fringes. V nástroji lze nastavit poplatky plošně, počítané za jednotku (Fringe Benefits by Flat Rate per Unit). Pro potřeby nastavení DPH je však potřeba věnovat pozornost první části nástroje, ve které jsou poplatky počítány procentuálním podílem (Fringe Benefits by Percentage) (obr. 2.46). Do sloupce „Name“ lze umístit název vytvářeného poplatku. V dalším sloupci „Description“ lze uvést popis poplatku a do sloupce „ID“ se uvádí zkratka, která se bude zobrazovat v rozpočtu u položek, které budou do daného poplatku spadat. Sloupec „%“ umožňuje zadat procentuální podíl z položky, na kterou bude poplatek aplikován. Sloupec „Cutoff“ slouží k nastavení maximální hranice poplatku. Při vytváření poplatku DPH je tento sloupec zbytečný a lze ho ponechat prázdný. Poslední sloupec „Total“ udává celkový součet poplatku ze všech položek, na které byl aplikován.

Fringe Benefits by Percentage						
	Name	Description	ID	%	Cutoff	Total
1	DPH 21%	Daň z přidané hodnoty 21%	DPH21	21	0	0
2	DPH 15%	Daň z přidané hodnoty 15%	DPH15	15	0	0

Poplatky počítané procentuálně

Fringe Benefits by Flat Rate per Unit							
	Name	Description	ID	Rate	Units	Cutoff	Total
1							

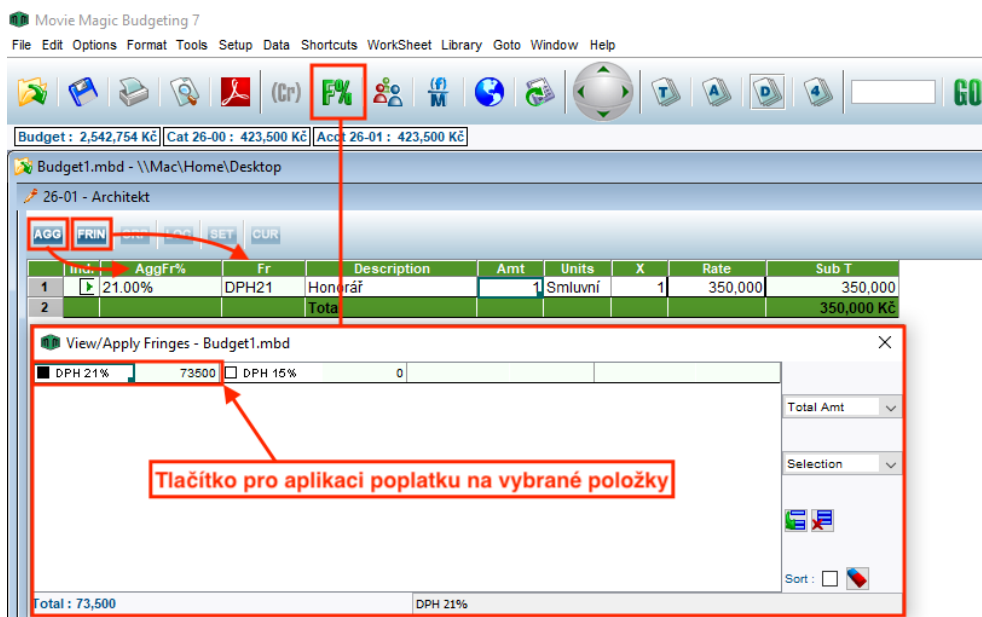
Poplatky počítané plošně

Totals
 by Percentage : 0 by Flat Rate : 0 Total Fringes : 0

Ok Cancel

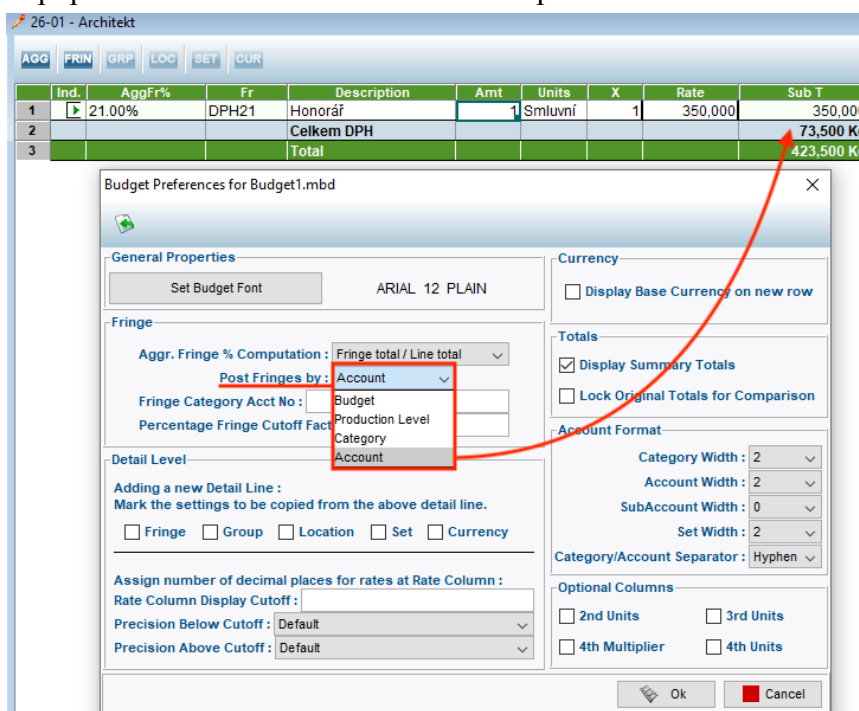
Obrázek 2.46 – Nástroj Fringes

Pro umístění poplatku do položek slouží ikona se znakem „F%“, která otevře seznam všech vytvořených poplatků. Poplatek se následně přidá označením položek v rozpočtu a kliknutím na vybraný poplatek ze seznamu (obr. 2.47). Pro zobrazení informací o přidaných poplatcích lze odkrýt dva sloupce na třetí úrovni rozpočtu kliknutím na tlačítka „AGG“ a „FRIN“ v horním panelu. První odkrývaný sloupec „AggFr%“ ukazuje celkový procentuální podíl poplatku z dané položky a sloupec „FRIN“ zobrazuje zkratky (sloupec „ID“ v nastavení Fringes) aplikovaných poplatků.



Obrázek 2.47 – Aplikace poplatku DPH

Součet poplatků lze zobrazit pomocí nastavení v nástroji Budget Preferences, který lze otevřít v záložce Setup > Budget Preferences. V levé části lze rozbalit nabídka „Post Fringes by“ (obr 2.48). Při zvolení výběru „Budget“ se v úvodní vrstvě rozpočtu (Topsheet) zobrazí součet poplatků z celého rozpočtu jako samostatný řádek. Při zvolení „Production Level“ se součet poplatků zobrazí jako řádek nad každým mezisoučtem v úvodní vrstvě rozpočtu a bude sčítat poplatky z položek v daném mezisoučtu. Výběrem „Category“ se vytvoří součet poplatků zvlášť v každé kategorii na druhé úrovni rozpočtu. Při výběru možnosti „Account“ se bude součet poplatků zobrazovat ve třetí úrovni rozpočtu.



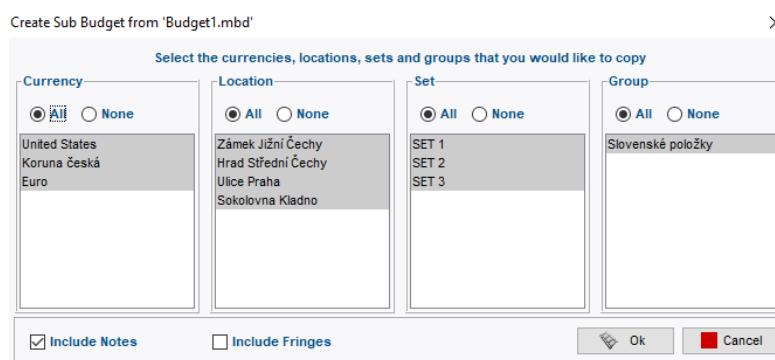
Obrázek 2.48 – Nastavení zobrazení poplatků

Další možností jak zobrazovat poplatky je nastavit zobrazení nového sloupce s informací o poplatku na první a druhé úrovni rozpočtu v záložce Data > Show Fringe Total Column. Ve sloupci se zobrazuje součet poplatků dané kategorie.

Výhodou tohoto způsobu počítání DPH je možnost kdykoliv vypnout všechny poplatky najednou. V nastavení Fringes stačí do sloupce „Cutoff“ napsat hodnotu 1. Všechny poplatky s touto hodnotou přepočítají svůj podíl na 0.00% a nezasahují do verze rozpočtu počítaného bez DPH.

2.3.4 Sub Budget

Další způsob vytvoření varianty rozpočtu je pomocí funkce Sub Budget. Ta umožňuje vytvořit kopii stávajícího rozpočtu bez ovlivnění originální verze. Kopie se vytvoří v záložce File > Create Sub Budget. Před vytvořením kopie je možné z nabídky vybrat, zda se do vytvořené kopie přenesou i nastavené měny, skupiny a poplatky z původní verze (obr. 2.49).



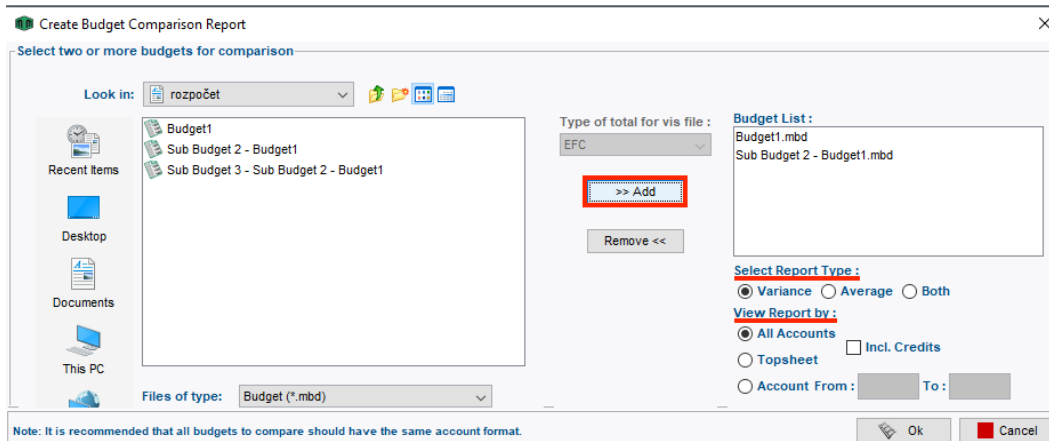
Obrázek 2.49 – Vytvoření Sub Budget

Kopii lze libovolně upravit, tisknout nebo uložit jako nový rozpočet. Výhodou je, že všechny změny provedené v kopii rozpočtu, se nepřenášejí do původní verze.

2.3.5 Porovnání rozpočtů

V programu MMB lze použít nástroj Budget Comparison k porovnání dvou a více rozpočtů. Nástroj umí na základě účetních čísel porovnat rozdíl mezi jednotlivými kategoriemi a položkami v porovnávaných rozpočtech anebo umožňuje vybrané rozpočty sečíst.

Nástroj lze otevřít v záložce File > Budget Comparison. V otevřeném okně je třeba tlačítkem „>>Add“ přidat složky s rozpočtem k porovnání. Je možné zvolit, zda se budou rozpočty porovnávat (Variance), sčítat (Average) anebo obojí (Both). Také je možné zvolit, zda se bude porovnávat celý rozpočet, pouze hlavní strana (Topsheet) nebo vybraný rozsah položek podle účetních čísel (obr. 2.50).



Obrázek 2.50 – Vytvoření Budget Comparison

Při výběru možnosti porovnání se otevře hlavní strana rozpočtu seřazená podle účetních čísel. K porovnání slouží 4 sloupce s hodnotami. V prvním a druhém jsou hodnoty porovnávaných rozpočtů. V dalším sloupci „Variance“ je rozdíl jednotlivých kategorií a ve sloupci „Percent +/-“ je tento rozdíl zaokrouhleně vyjádřen v procentech. Srovnávají se nejen kategorie, ale i celkové součty. Pomocí záložky „Accounts“ ve spodní části nástroje lze přejít do porovnání jednotlivých účetních položek (obr. 2.51).

	Acct No	Category Description	Budget1.mbd	Sub Budget 2 ...	Variance	Percent +/-
1	10-00	SCENAR	Kč760,000	Kč600,000	160,000	21%
2	11-00	DEVELOPMENT	Kč651,000	Kč751,000	(100,000)	-15%
3	13-00	PRŮZKUM REALIZACE	Kč480,000	Kč480,080	(80)	-0%
4	14-00	REŽISÉR	Kč650,000	Kč600,000	50,000	8%
5	15-00	PRODUCENT	Kč600,000	Kč603,000	(3,000)	-0%
6	16-00	OBSAZENÍ	Kč2,234,000	Kč1,734,000	500,000	22%
7	17-00	KOMPARZ	Kč237,600	Kč237,600	0	0%
8	Above The Line Total		Kč5,612,600	Kč5,005,680	606,920	11%

TopSheet Accounts

Obrázek 2.51 – Budget Comparison

Při výběru možnosti součtu rozpočtů se otevře stejné okno jako při srovnávání s tím rozdílem, že poslední dva sloupce mají jiný účel. První s označením „Total“ sčítá položky z obou rozpočtů a druhý sloupec „Average“ zobrazuje průměr všech srovnávaných kategorií a položek (obr. 2.52).

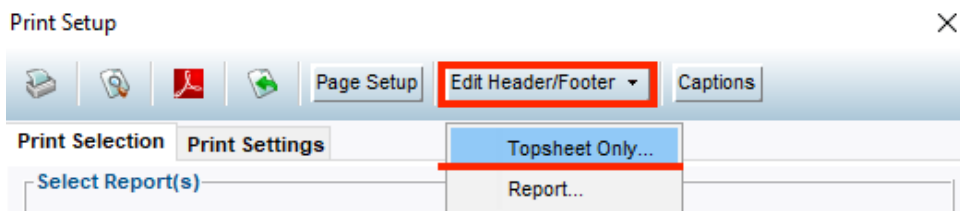
	Acct No	Category Description	Budget1.mbd	Sub Budget ...	Total	Average
1	10-00	SCENAR	Kč760,000	Kč600,000	1,360,000	680,000
2	11-00	DEVELOPMENT	Kč651,000	Kč751,000	1,402,000	701,000
3	13-00	PRŮZKUM REALIZACE	Kč480,000	Kč480,080	960,080	480,040
4	14-00	REŽISÉR	Kč650,000	Kč600,000	1,250,000	625,000
5	15-00	PRODUCENT	Kč600,000	Kč603,000	1,203,000	601,500
6	16-00	OBSAZENÍ	Kč2,234,000	Kč1,734,000	3,968,000	1,984,000
7	17-00	KOMPARZ	Kč237,600	Kč237,600	475,200	237,600
8		Above The Line Total	Kč5,612,600	Kč5,005,680	10,618,280	5,309,140

Obrázek 2.52 – Budget Comparison - součet

2.3.6 Nastavení exportu

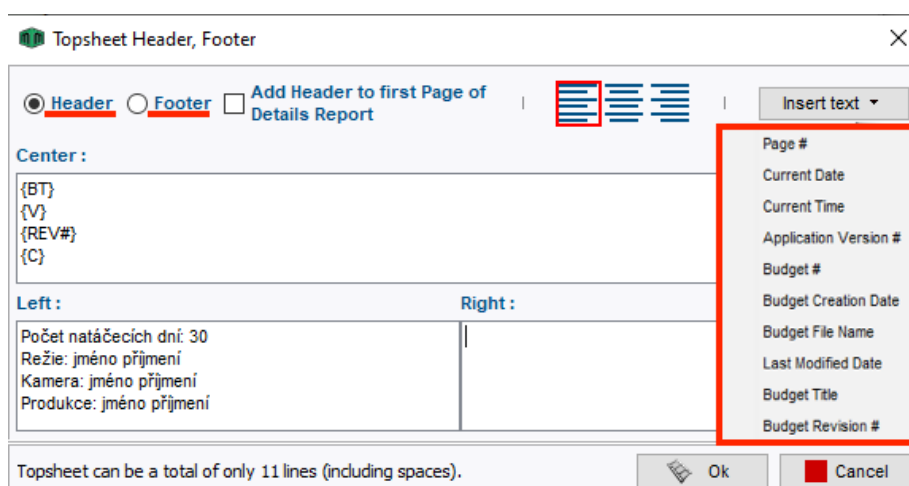
Export rozpočtu v programu MMB nabízí komplexní nastavení, díky kterému lze mít plnou kontrolu nad jakýmkoliv výstupem. Je možné exportovat zvlášť samostatné kategorie, nebo pouze jejich určitý rozsah. Je možné nastavit, aby se z rozpočtu vynechaly prázdné řádky apod. Zároveň umožňuje do exportů přidat libovolné informace o projektu.

Nastavení exportu lze otevřít v záložce File > Print Setup. Tlačítko „Page Setup“ v horní části otevře možnosti rozložení exportu tzn. přizpůsobení stránky, její velikost, okraje, nebo rozložení na výšku či šířku stránky. Tlačítko „Edit Header/Footer“ otevře nabídku, ve které je možné vybrat úpravu hlavní stránky rozpočtu (Topsheet Only) nebo dalších podúrovní a reportů (Report)(obr. 2.53).



Obrázek 2.53 – Print Setup – nastavení hlavní stránky

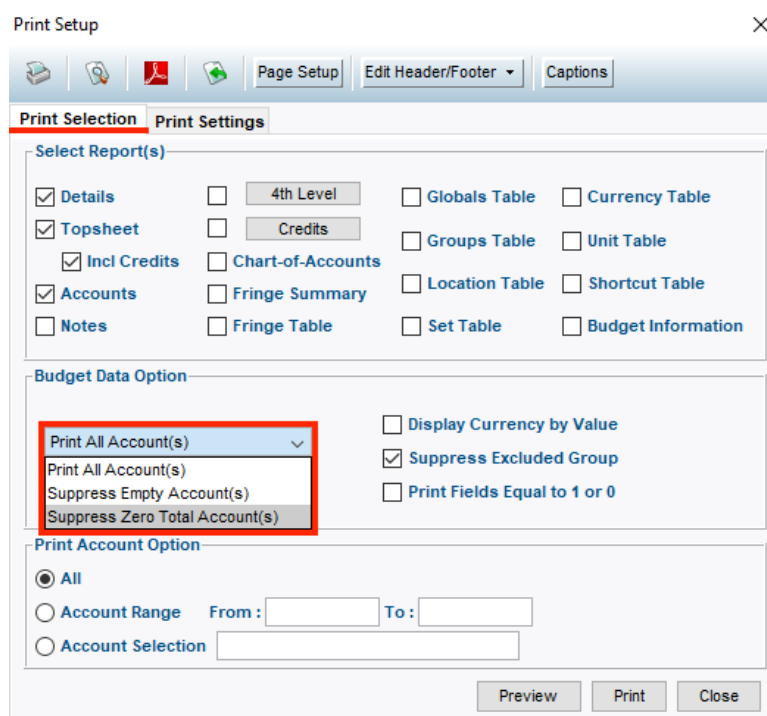
Po otevření úprav hlavní stránky se zobrazí nastavení Topsheet Header, Footer, ve kterém je možné přidávat informace o projektu do záhlaví a patičky exportu. Pro přepnutí mezi záhlavím (Header) a patičkou (Footer) slouží zaškrťávací políčko v horní části. Nastavení umožňuje přidat informace na střed (Center), na levou (Left) nebo pravou (Right) stranu stránky. Informace je možné doplnit manuálně nebo lze vložit zkratku, která v konečném exportu zobrazí vybraný druh informace. Zkratku lze přidat pomocí rozbalovací nabídky vpravo nahoře (obr. 2.53) a na výběr je několik zkratek. „Page#“ vloží automatické číslování stránky, „Current Date“ a „Current Time“ přidá zkratku, která v místě vložení zobrazí aktuální datum a čas exportu. „Application Version #“ vloží informaci o verzi programu MMB, ve které byl export proveden. „Budget #“ a „Budget Revision #“ vloží informaci o číslu rozpočtu a číslu revize z nastavení viz kapitola 2.1.2 Nastavení projektu. „Budget Creation Date“ a „Budget File Name“ vloží informaci o datu vytvoření a názvu složky s projektem. „Budget Title“ vloží informaci o názvu projektu z nastavení (obr. 2.54).



Obrázek 2.54 – Nastavení Topsheet Header

Stejné nastavení lze učinit i pro další stránky exportu při výběru nastavení Report.

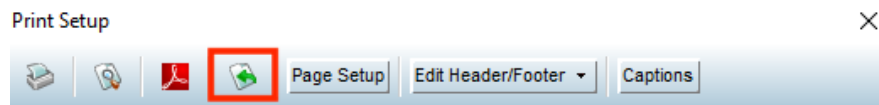
Hlavní část nastavení exportu má dvě záložky. V části „Print Selection“ lze nastavit, jaká část rozpočtu se bude exportovat. Kromě výběru, zda součástí exportu budou všechny úrovně rozpočtu (Details, Topsheet, Accounts), lze i nastavit, aby se exportoval výčet jednotlivých skupin, poplatků, měn apod. (Globals Table, Groups Table, Location Table...). Rozbalovací nabídka v části „Budget Data Option“ nabízí praktické nastavení toho, zda se bude exportovat celý rozpočet (Print All Account(s)), nebo zda se z něj vynechají prázdné nevyplněné řádky (Suppress Empty Account(s)), případně zda se vynechají všechny položky, jejichž hodnota je 0 (Suppress Zero Total Account(s))(obr. 2.55). Ve spodní části záložky lze nastavit rozsah položek podle účetních čísel, které se tak mohou samostatně exportovat.



Obrázek 2.55 – Nastavení záložky Print Selection

V druhé záložce nastavení „Print Settings“ lze pomocí zaškrťávacích políček vybrat, jaké sloupce budou do exportu zařazeny. Ve spodní části (Do not truncate the following columns) lze vybrat, jaké sloupce se nebudou během exportu přizpůsobovat velikosti stránky. Nastavení v dolní části pak umožňuje změnit velikost fondu, umožňuje zalomení textu (Text Wrap) nebo barevný tisk (Print In Color). Z rozbalovací nabídky „Page Break“ lze vybrat způsob, jakým se budou rozdělovat jednotlivé stránky. Možnost „Per Report“ ukončí stránku za každou vrstvou rozpočtu nebo reportem. Výběr „Production Level“ rozdělí export na stránky podle mezisoučtu z hlavní strany rozpočtu a výběr „Category“ ukončí stránku po

každé kategorii. V každém případě lze vždy obnovit nastavení do defaultní podoby pomocí tlačítka „Restore Report“ (obr. 2.56).



Obrázek 2.56 – Tlačítko Restore Report

3 POROVNÁNÍ ROZPOČTŮ

Tato kapitola je věnována srovnání třech forem rozpočtu. První, nejběžněji používanou formou, je rozpočet postavený v programu Microsoft Excel. Využívá ji většina nezávislých producentů v audiovizi. Druhou formou je rozpočet českého Státního fondu kinematografie, který je také postaven v programu Microsoft Excel, ale se zamčenou, fixní strukturou. Dá se tedy do tohoto srovnání zapojit jako samostatná forma. Třetí forma rozpočtu je ta, kterou používá program Movie Magic Budgeting.

3.1 Popis zkoumaných rozpočtů

3.1.1 Excel

Program Microsoft Excel je tabulkový software, který umožňuje obrovskou volnost při budování jakéhokoliv tabulkového produktu. Pro stavbu rozpočtu je to ideální program disponující mnoho nástroji sloužící k matematickým propočtům a formátování buněk.

Samotná struktura rozpočtu je u každého producenta odlišná, protože filmový rozpočet je nezbytné v programu Excel vybudovat od začátku a kritéria jeho podoby jsou individuální. Dodržují se zásady rozpočtování jako číslování položek, rozdělení do kategorií nebo samostatná část se sumarizací hlavních kategorií. K výpočtu jednotlivých položek se standardně používá systém jednotek a jejich násobení (cena za den x počet dní). Díky možnostem programu může mít rozpočet jednoduchou, stručnou podobu nebo rozsáhlou detailně propočítanou a komplexní strukturu. Vždy pak záleží na požadavkách producenta a hlavně na podmínkách konkrétního projektu.

3.1.2 Státní fond kinematografie

Státní fond kinematografie připravil pro žadatele státních dotací v oblastí vývoje a výroby AV díla vlastní verzi rozpočtu sestavenou pomocí programu Microsoft Excel. Struktura je uzamčena a jedná se tak o jednotnou formu rozpočtu pro všechny uchazeče a jejich projekty. Struktura vychází ze standardů rozpočtování a obsahuje jednu titulní stranu se sumarizací hlavních kategorií a druhou stranu s podrobným rozpočtem položek.

Fixní výčet položek je možné doplňovat pouze o informaci o jednotce a sumě. Fixně je nastavený i samotný vzorec pro kalkulaci položek.

Rozpočet Státního fondu kinematografie tak v konečném důsledku funguje jako formulář, který je uživatelem doplňován o částky.

3.1.3 Movie Magic Budgeting

Program Movie Magic Budgeting je placený software specializovaný na stavbu rozpočtu audiovizuálního díla a práci s ním.

Struktura rozpočtu je postavena na systému čtyř vrstev rozpočtu. První slouží k sumarizaci hlavních kategorií, druhá vrstva k výčtu účetních položek, třetí vrstva slouží k upřesnění jednotlivých položek a čtvrtá vrstva slouží jako prostor pro doplňující informace.

Kalkulace položek je navázána na nástroje programu, které se upravují podle potřeb daného projektu. Nástroje jsou z části nastaveny pro rozpočtování americkým způsobem, je však možné jejich užívání uzpůsobit požadavkům rozpočtu v českém prostředí.

Výstupy rozpočtu v programu MMB je možné do jisté míry upravovat, podrobný rozpočet ale vždy podléhá vrstvené struktuře rozpočtu.

3.2 Rozdíly zkoumaných rozpočtů

Každá ze zkoumaných forem rozpočtu má své výhody i nevýhody, své zastánce i odpůrce.

Rozpočet v Excelu může mít díky svým možnostem libovolnou podobu a rozsah přizpůsobený potřebám projektu. Možnost formátovat každou buňku umožňuje každý rozpočet ušít na míru. Ve světě audiovizuálních rozpočtů neexistuje položka, která by v tomto programu nešla zpracovat a vyčíslit. Neomezené prostředí programu navíc umožňuje přímo na rozpočet napojit i vyúčtování projektu, cashflow projektu nebo finanční plán. Program Excel se v produkčním oddělení běžně používá k práci s rozpisy, výpočty, výkazy a dalšími dokumenty vyžadující tabulkový software. To poskytuje výhodu ve všeobecné znalosti uživatelského prostředí tohoto programu, téměř veškerou manipulaci s hodnotami a propočty je nutné dělat manuálně a tak nejen, že práce s rozpočtem v programu Excel může být velmi pracná, ale je zde nebezpečně veliký prostor pro chybu způsobenou lidským faktorem.

Přesně to má eliminovat forma rozpočtu vytvořená Státním fondem kinematografie. Snaha vytvořit rozpočet, který je jednotný pro všechny projekty a není v něm prostor pro selhání výpočtu. Výsledkem je však tuhý formát, jehož funkce jsou omezeny na doplnění informací a čísel formou běžného formuláře. Každý filmový projekt má své originální potřeby a parametry. Výsledkem unifikace rozpočtu u takového odvětví vede k častým kolizím. Pro určité projekty tak může být v této formě spousta zbytečných položek, zatímco u jiného projektu budou některé položky scházet. Často vede práce s touto formou rozpočtu

k nezbytnému slučování vícero položek do jedné, aby vše pasovalo do vytvořené fixní formy. Rozepisování položek na jednotky je pak v jistých případech naprostá utopie. Výhodou je však jednoznačná přehlednost výsledné podoby. Poslušnému seznamu položek porozumí i jiní uživatelé než filmoví profesionálové.

Forma rozpočtu v Movie Magic Budgetingu je díky své specializaci na filmový rozpočet unikátní ve své účelnosti. Obsahuje dostatečnou míru možnosti editace i automatizace. Nejedná se však o příliš intuitivní prostředí a pro práci v něm je nezbytná znalost programu, jeho funkcí a struktury. Distribuce rozpočtu napříč profesemi, které ho při své práci využívají (převážně v produkčním oddělení) může narazit na neznalost programu a práce s ním.

4 VÝZKUM

4.1 Cíl výzkumu

Cílem výzkumné části této práce je průzkum nezávislých produkčních společností a nezávislých producentů, kteří se zabývají výrobou českého hraného filmu, a zmapování jejich vztahu k programu Movie Magic Budgeting.

Hlavní otázkou výzkumu je zjistit, v jaké míře se v oblasti českého hraného filmu používá program MMB.

4.1.1 Stanovení výzkumných otázek

Výchozí otázky výzkumného šetření:

- Používáte při práci s filmovým rozpočtem program Movie Magic Budgeting (MMB)?
- Pokud ne, z jakého důvodu:
 - a) jsem zvyklý na práci v jiném programu,
 - b) licence k programu MMB je příliš drahá,
 - c) myslím si, že program MMB není vhodný pro rozpočet českého filmu,
 - d) neznám program MMB,
 - e) v programu MMB neumím pracovat,
 - f) jiný důvod (prosím uveďte jaký).

4.2 Výzkumné metody

Pro své šetření jsem vybral kvantitativní metodu dotazníkového šetření. Výsledky jsem analyzoval statisticko-matematickou metodou. Sběr dat pomocí dotazníkového šetření proběhl pomocí emailové korespondence s respondenty. Podmínka pro selekci respondentů byla jejich majoritní participace na výrobě alespoň jednoho hraného českého filmu. Pro výběr respondentů jsem použil databázi Asociace producentů v audiovizí a databázi produkčních společností Českého filmového centra.

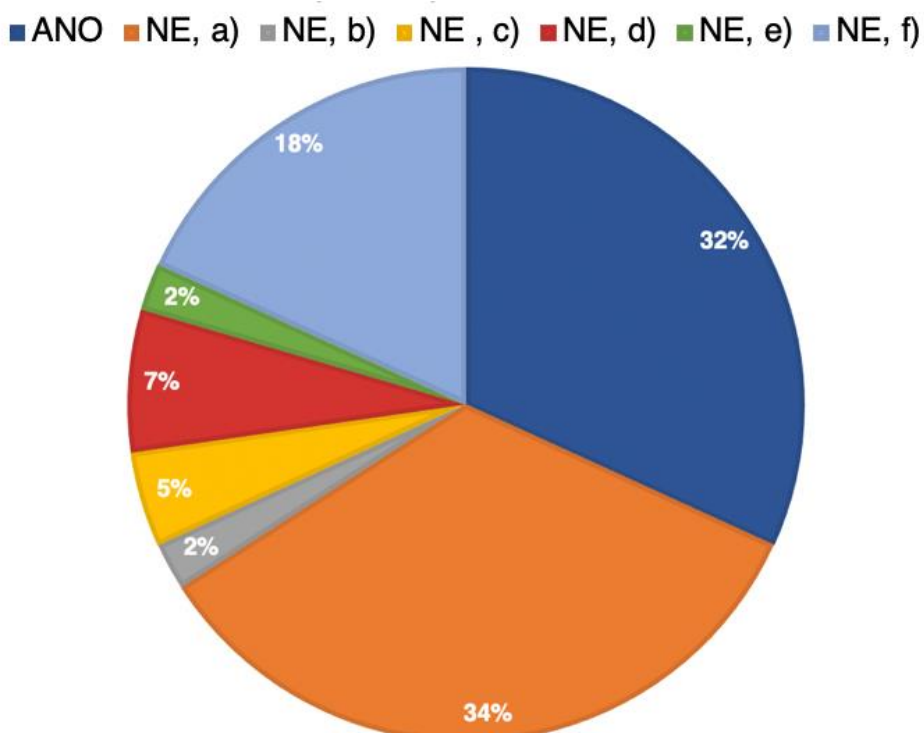
4.3 Popis průběhu výzkumu

Do dotazníkového šetření bylo zahrnuto celkem 90 respondentů splňující kritéria výzkumu. Návratnost dotazníku byla 39,6%. Dotazníkové šetření proběhlo v lednu v roce 2020.

4.4 Odpovědi na výzkumné otázky

Z 90 dotázaných respondentů se jich průzkumu zúčastnilo 44. Celkem 32% z nich odpovědělo kladně na první otázku dotazníku tj. že program MMB při práci s rozpočtem používají. 68% respondentů program MMB při své práci nepoužívá z několika důvodů. Nejčastější důvod, který respondenti uvedli, je zvyklost práce s rozpočtem v jiném programu. Tento důvod uvedlo 34% respondentů. 7% respondentů uvedlo, že program MMB neznají. 5% respondentů program MMB nepoužívá, protože si myslí, že není vhodný pro rozpočet českého hraného filmu. K těmto lidem se však může připočítat dalších 7% respondentů, kteří program nepoužívají z toho důvodu, že Státní fond kinematografie vyžaduje jinou formu rozpočtu pro žadatele o finanční dotace. Dalších 9% respondentů program MMB nepoužívá, protože ze své pozice producenta hraného filmu s rozpočtem nepracuje a najímá k tomu specializovanou profesi. Pouhá 2% respondentů program nepoužívá z toho důvodu, že je příliš drahý. Stejně množství respondentů odpovědělo, že program MMB nepoužívá, protože v něm neumí pracovat.

Výsledky dotazníkového šetření jsou zapracovány do grafu (obr. 4.1.).



Obrázek 4.1 – Graf výsledků dotazníkového šetření

ZÁVĚR

Cílem této práce bylo přiblížení tématu rozpočtu pro hraný film v oblasti české kinematografie, definování konvenčních postupů používaných při stavbě rozpočtu a vymezení hlavní problematiky.

Hlavním pilířem této práce je návod na stavbu a manipulaci s rozpočtem hraného filmu v českých podmínkách pomocí specializovaného programu Movie Magic Budgeting. V samostatných kapitolách jsem popsal jednotlivé funkce a adaptoval možnosti programu na podmínky, které se v prostředí české kinematografie vyskytují. Zároveň jsem podrobil používání programu MMB komparaci s hlavními formami rozpočtu, které se v oblasti českého hraného filmu vyskytují a vyznačil jsem jejich výhody a nevýhody.

Ve výzkumné části této práce jsem pomocí dotazníkového šetření zmapoval používání programu MMB nezávislými produkčními společnostmi a producenty působících v oblasti hraného filmu v České republice.

Výsledkem práce je funkční návod pro práci se specializovaným programem pro práci s rozpočtem a zjištění v jaké míře jsou producenti v České republice ochotni ho ke své práci využívat.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

MEDEK, Jakub, 2017. *Plánování natáčení v programu Movie Magic Scheduling*. Zlín. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací. Vedoucí práce Mgr. Viktor Mayer.

RYAN, Maureen A., 2010. *Producer to producer: a step-by-step guide to low-budget independent film producing*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions. ISBN 978-1932907759.

WURMFELD, Eden H., Nicole Shay LALOGGIA a Nicole Shay LALOGGIA, 2004. *IFP/Los Angeles independent filmmaker's manual*. 2nd ed. Waltham, MA: Focal Press. ISBN 0-240-80585-2.

STOLLER, Bryan Michael, c2009. *Filmmaking for dummies*. 2nd ed. Hoboken, NJ: Wiley Pub. ISBN 9780470386941.

LANDRY, Paula, 2012. *Scheduling and budgeting your film: a panic-free guide*. Boston: Focal Press/Elsevier. ISBN 978-0-240-81664-7.

MAMER, Bruce, c2009. *Film production technique: creating the accomplished image*. 5th ed. Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning. ISBN 978-0-495-41116-1.

HONTHANER, Eve Light, c2010. *The complete film production handbook*. 4th ed. Burlington, MA: Focal Press. ISBN 978-0-240-81150-5.

CALDWELL, John Thornton, 2008. *Production culture: industrial reflexivity and critical practice in film and television*. Durham, N.C.: Duke University Press. ISBN 978-0-8223-4092-8.

BATTISTA, Paul, [2013]. *Independent film producing: how to produce a low-budget feature film*. New York: Allworth Publishing. ISBN 978-1621532644.

KOSTER, Robert a Robert KOSTER, 2004. *The budget book for film and television*. Burlington, MA: Focal Press. ISBN 0-240-80620-4.

LYONS, Suzanne, c2012. *Indie film producing: the craft of low budget filmmaking*. Boston: Elsevier/Focal Press. ISBN 978-0-240-81763-7.

CLEVÉ, Bastian, 2006. *Film production management*. 3rd ed. Boston: Elsevier. ISBN 978-0-240-80695-2.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

AV Audiovizuální

DPH Daň z přidané hodnoty

MMB Movie Magic Budgeting

MMS Movie Magic Scheduling

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 2.1 – Vytvoření nového, prázdného rozpočtu	16
Obrázek 2.2 – Nástroj Budget Information	17
Obrázek 2.3 – Nástroj Setup Units	18
Obrázek 2.4 – Nástroj Setup Currencies	19
Obrázek 2.5 – Nástroj Setup Captions	19
Obrázek 2.6 – Nástroj Setup Preferences	20
Obrázek 2.7 – Nástroj Save Reminder	21
Obrázek 2.8 – Vložení kategorie	21
Obrázek 2.9 – Umístění Production Total	22
Obrázek 2.10 – Mezisoučty	22
Obrázek 2.11 – Navigační nástroje	23
Obrázek 2.12 – Přejít do spodní vrstvy vybrané kategorie / položky	23
Obrázek 2.13 – Okno v druhé úrovni vybrané kategorie	24
Obrázek 2.14 – Tlačítko pro zobrazení sloupců	24
Obrázek 2.15 – Detail Level po skrytí sloupců	24
Obrázek 2.16 – Doplněné položky ve 3. úrovni	25
Obrázek 2.17 – Nástroj Library	26
Obrázek 2.18 – Vložení dat z nástroje Library	26
Obrázek 2.19 – Ikona pro otevření nástroje Globals	27
Obrázek 2.20 – Ikona pro vytvoření nové hodnoty Global	27
Obrázek 2.21 – Nastavení hodnot pro kalkulaci lokačního manažera	28
Obrázek 2.22 – Zadání zkratky do rozpočtu	28
Obrázek 2.23 – Ikona signalizující použitou hodnotu Global	29
Obrázek 2.24 – Kopírování řádků	29
Obrázek 2.25 – Nabídka přidavných sloupců	30
Obrázek 2.26 – Využití přidavného sloupce	30
Obrázek 2.27 – Přidání mezisoučtu	31
Obrázek 2.28 – Přidání provize	31
Obrázek 2.29 – Vytvoření rozpisu	32
Obrázek 2.30 – Nástroje pro formátování buněk a textu	32
Obrázek 2.31 – Funkce automatického součtu	33
Obrázek 2.32 – Přenesení hodnoty ze čtvrté úrovně	33

Obrázek 2.33 – Použití jiné měny	34
Obrázek 2.34 – Nástroj Groups	34
Obrázek 2.35 – Přidání položek do skupiny	35
Obrázek 2.36 – Nástroj Locations	36
Obrázek 2.37 – Nástroj Credit	37
Obrázek 2.38 – Nastavení nástroje Credit	38
Obrázek 2.39 – Otevření vytvořeného Creditu	38
Obrázek 2.40 – Položky v nástroji Credit	39
Obrázek 2.41 – Vložení Contractual Charge	40
Obrázek 2.42 – Nastavení Contractual Charge	41
Obrázek 2.43 – Informační panel	42
Obrázek 2.44 – Original & Variance Columns	43
Obrázek 2.45 – Zamknutí „Orig“ sloupce	43
Obrázek 2.46 – Nástroj Fringes	44
Obrázek 2.47 – Aplikace poplatku DPH	45
Obrázek 2.48 – Nastavení zobrazení poplatků	45
Obrázek 2.49 – Vytvoření Sub Budget	46
Obrázek 2.50 – Vytvoření Budget Comparison	47
Obrázek 2.51 – Budget Comparison	47
Obrázek 2.52 – Budget Comparison - součet	48
Obrázek 2.53 – Print Setup – nastavení hlavní stránky	48
Obrázek 2.54 – Nastavení Topsheet Header	49
Obrázek 2.55 – Nastavení záložky Print Selection	50
Obrázek 2.56 – Tlačítko Restore Report	51
Obrázek 4.1 – Graf výsledků dotazníkového šetření	56