Polozky rozpoctu:

1. Cast - Kasting – polozky tykajuce sa hercov, ludi co budu vystupovat v spotoch
2. Polozky vyrobneho stabu – reziser, producent, kameraman, osvetlovac…
3. Vyrobne polozky – masky, kostymy, vyprava, kamerova technika, technika sceny, produkcia, celkova polozka ako percento nakladov – platba pre produkcnu agenturu (cca. 10 %)

Rozpocet sa vyraba za 2/3 dni a teda velmi narychlo.

Vacsinou sa spoty robia v interieroch, v studiach. Ale napriklad mozem chciet exteriery – more = cely stab musi cestovat, ubytovat sa, platit im diety…

Technologia kamery – 35 mm film (3-4x drahsie ako digital), digitalna technologia. Naroky na postprodukciu.

Protagonisti – bud je spot postaveny na znamej tvari, alebo na grafike a animacii. Zname tvare stoja radovo od 10tok do stoviek tisicov.

Gott – million, herci – stovky tisic korun.

Treba si dat pozor na vypravu – tazko sa kontroluje, preto sa tam skryva co najviac penazi. Neda sa kontrolovat co vsetko sa investuje do uprav interierov, exterierov…

Postprodukcia – je realizovana obycajne samostatnou agenturou, preto tam vznika uplne samostatny rozpocet a od miery mnozstva animacie. Ak je animacie vela, vstupuje do hry dalsia agentura – animacne studio a ta ma tiez vlastny rozpocet.

5 lokacii v 5 castiach Slovenska. Treba 6-clenny vyrobny stab. Veduci vyroby, reziser, kameraman, architect, osvetlovac, zvukar. Staci prist a nakrutit. Hotovo za 12 dni. Cisto digitalna technologia kamery a standardne post-produkcne studio.

Reziser 100%, vecudi vyroby, kameraman a architect 100%-tretina, osvetlovac a zvukar zase minus tretina.

Prenajom digitalnej technologie okolo 3,5 tisic na den. Hodina postprodukcie – 1000-2000 Sk.

Zaznam asi 50 minut, potrebujeme minimalne 10 nasobok casu. Pri zlozitej vyrobe az 1 ku 20.