

# Plánování natáčení v programu Movie Magic Scheduling

Jakub Medek

---

Bakalářská práce  
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Audiovize  
akademický rok: 2016/2017

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jakub Medek**  
Osobní číslo: **K13232**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Produkce**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Plánování natáčení v programu *Movie Magic Scheduling*.**

**2. Praktická část:**  
**Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 10 min., produkce.**

## Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 20 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a do příslušné složky na AAV-NAS.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách).

c) 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).

d) 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).

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

f) Technický scénář, dialogová listina a synopse (česky i anglicky) jen digitální verze (\*.DOC).

g) Vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA.

h) Body b g budou přehledně uloženy v příslušné složce na AAV-NAS. Podmínkou je také odevzdání externího uložení, které bude obsahovat body a - g, dále zdrojové materiály, střihový a zvukový projekt (vše řádně a přehledně označeno).

i) 3ks souborů tištěných prací v kroužkové vazbě, které obsahují: případovou studii o realizaci praktické části ve všech fázích výroby v rozsahu 2 normostrany, včetně distribučního záměru, dále explikaci, technický scénář, rozpočet filmu, štábovou listinu, natáčecí plán, denní dispozice, denní zprávy, seznam uzavřených smluv, vyúčtování filmu, anotaci filmu, ohlasy na film v tisku a další dle dispozic 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 bakalářské práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci 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 bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**CLEVE, Bastian.** Film production management. 3rd ed. Boston: Elsevier, 2006. ISBN 0240806956.

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

**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.

**Movie Magic Scheduling/breakdown: Classic Movie Magic Scheduling.** Burbank, CA: Screenplay Systems, 2002.

**MICHAEL K. HUGHES.** Digital filmmaking for beginners: a practical guide to video production. 2012. ISBN 9780071791373.

**GASPARD, J.** Tell them it's a dream sequence: And other smart advice from top filmmakers. United States: Createspace. 2008. ISBN 1440460825.

**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.

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

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2016**

Termín odevzdání bakalářské práce: **9. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



*Bébarová'*  
Mgr. Jana Bébarová  
vedoucí ateliéru



## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/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 bakalářské/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 bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

11.4.2017

JAKUB MEDEK

Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

<sup>2)</sup> 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

<sup>3)</sup> 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Ve své bakalářské práci se zabývám počítačovým programem Movie Magic Scheduling, který je specializovaný na tvorbu natáčecího plánu a práci s ním. Představuji jeho nástroje a funkce a zaměřuji se na jejich využití v českých podmínkách. Popisuji strukturu a výstupy natáčecího plánu. Věnuji se kritériím, které ovlivňují stavbu natáčecího plánu v české produkci. Uvedené nástroje aplikuji na natáčecí plán televizního seriálu a vzájemně porovnávám varianty plánu sestavené na základě různých kritérií.

Klíčová slova: natáčecí plán, plánování, Movie Magic Scheduling, produkce, film.

## **ABSTRACT**

In my Bachelors Thesis I focus on a computer program called Movie Magic Scheduling. It's specialized program for creating and managing a shooting schedule. I introduce the tools and functions of this program and its usage in Czech enviroment. I describe structure and reports of the shooting schedule. I describe criteria which influence scheduling in Czech production. I apply listed tools on a shooting schedule for television series and I compare different variants of the schedules based on various criteria.

Key words: shooting schedule, scheduling, Movie Magic Scheduling, production, film.

Rád bych poděkoval vedoucímu mé bakalářské 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

<b>ÚVOD .....</b>	<b>10</b>
<b>1 NATÁČECÍ PLÁN.....</b>	<b>11</b>
1.1 STRUKTURA.....	11
1.2 DENNÍ PROGRAM .....	12
1.3 VÝSTUPY NATÁČECÍHO PLÁNU .....	13
<b>2 PLÁNOVÁNÍ V MOVIE MAGIC SCHEDULING.....</b>	<b>14</b>
2.1 BREAKDOWN SCRIPT .....	14
2.2 NÁSTROJE A SESTAVENÍ PLÁNU.....	16
2.2.1 STRIPBOARD.....	16
2.2.2 STRIP DESIGNER.....	17
2.2.3 STRIP COLORS .....	17
2.2.4 DAYBREAK.....	17
2.2.5 BANNER .....	18
2.2.6 SORT STRIPS A AUTO SCHEDULE.....	18
2.2.7 KALENDÁŘ.....	19
2.2.8 RED FLAG .....	20
2.2.9 ELEMENT A CATEGORY MANAGER .....	21
2.2.10 LINKOVÁNÍ ELEMENTŮ.....	22
2.2.11 VYHLEDÁVÁNÍ.....	22
2.3 VÝSTUPY PROGRAMU MOVIE MAGIC SCHEDULING .....	23
2.3.1 DRUHY VÝSTUPŮ.....	23
2.3.2 NÁSTROJE PRO VÝSTUPY PLÁNU.....	23
2.3.3 DAY OUT OF DAYS.....	24
<b>3 POSTUP PRO SESTAVENÍ NATÁČECÍHO PLÁNU.....</b>	<b>26</b>

3.1.1	VLOŽENÍ DAT ZE SÉNÁŘE .....	26
3.1.2	BOARD ID .....	27
3.1.3	KALENDÁŘ VÝROBY .....	28
3.1.4	SEŘAZENÍ PROUŽKŮ .....	29
3.1.5	AUTOMATICKÉ PLÁNOVÁNÍ.....	29
3.1.6	DESIGN PROUŽKŮ .....	30
3.1.7	VOLNÉ DNY .....	35
3.1.8	MANIPULACE S PLÁNEM.....	35
3.1.9	VKLÁDÁNÍ BANNERŮ .....	36
3.1.10	EXPORT MALÉHO NATÁČECÍHO PLÁNU .....	37
3.1.11	EXPORT VELKÉHO NATÁČECÍHO PLÁNU .....	38
3.1.12	NASTAVENÍ A EXPORT SLOŽEK .....	39
3.1.13	EXPORT PODROBNÉHO PLÁNU .....	41
3.1.14	EXPORT A NASTAVENÍ DOOD.....	42
<b>4</b>	<b>METODY PLÁNOVÁNÍ.....</b>	<b>45</b>
4.1	PRODUCTION BOARD .....	45
4.2	EXCEL.....	45
4.3	PROGRAMY PRO PLÁNOVÁNÍ.....	46
<b>5</b>	<b>PLÁNOVÁNÍ V ČESKÝCH PODMÍNKÁCH .....</b>	<b>47</b>
5.1	IDEÁLNÍ PODMÍNKY A KRITÉRIA PRO STAVBU NATÁČECÍHO PLÁNU .....	47
5.2	ROZDÍLNOSTI V NATÁČECÍM PLÁNU DLE ZADANÝCH KRITÉRIÍ .....	49
5.3	POROVNÁNÍ.....	50
5.3.1	VARIANTA Č. 1 .....	50
5.3.2	VARIANTA Č. 2 .....	50
5.3.3	VARIANTA Č. 3 .....	51
5.3.4	VARIANTA Č. 4 .....	51
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>53</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>54</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK .....</b>	<b>55</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>56</b>

## 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. Právě natáčecí plán slouží jako orientační bod k produkčním krokům učiněným v přípravě audiovizuálního díla (dále AV díla). Informace, které obsahuje natáčecí plán, ulehčují orientaci v nasazení jednotlivých elementů do výroby. Za tyto elementy považujeme lokace, rekvizity, herce, kostýmy, speciální efekty, techniku a všechny další specifikace potřebné pro samotné natáčení.

Vypsání všech elementů ze scénáře do technických složek se v angličtině nazývá „script breakdown“ a jde o nezbytný krok, který producent před sestavením natáčecího plánu učiní. V knize *Producer to Producer* popisuje autor, že snaha sestavit rozpočet a stabilní natáčecí plán bez vytvoření technických složek v prvním kroku, je jako vydat se autem na koncert oblíbené kapely přes půlku země bez ponětí o délce cesty, bez výběru nejvhodnější trasy, bez nákupu zásob ba dokonce bez rezervace hotelu či koupení lístků na koncert.<sup>1</sup> Stejný výrok se dá aplikovat i na význam samotného natáčecího plánu v přípravné fázi natáčení.

Program *Movie Magic Scheduling* (dále MMS) je počítačový software, který slouží výhradně k sestavení natáčecího plánu. V současné době ho po celém světě využívá většina filmových produkcí a to při výrobě všech druhů audiovizuálních děl. I přes to, že program nemá do češtiny přeložené pracovní prostředí, ani manuál nebo návody na jeho užívání, české produkce ho často využívají pro plánování AV děl.

Tato práce se zabývá využitím programu MMS v českých podmínkách, ve kterých figurují různá kritéria, která ovlivňují stavbu natáčecího plánu. Cílem této práce je přiblížit lidem pohybujícím se ve filmovém průmyslu, podle jakých kritérií vzniká natáčecí plán a jak ulehčuje stavbu natáčecího plánu práce s nástroji, kterými program MMS disponuje.

V této práci také předkládám srovnání možností, které nabízí práce v MMS s jinými způsoby plánování AV děl.

---

<sup>1</sup> MAUREEN A., RYAN. *Producer to producer*. 2nd edition. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2017, s. 57. ISBN 9781615932665.



## 1 NATÁČECÍ PLÁN

Natáčecí plán je jedním z produkčních dokumentů, které vznikají v přípravné fázi natáčení. Vychází z technických složek, ve kterých jsou vypsány všechny produkčně podstatné informace o jednotlivých scénách ze scénáře. Je hlavním dokumentem sloužící k sestavení rozpočtu, jelikož nese informace o nasazení jednotlivých elementů do výroby, a hlavně stanovuje počet natáčecích dní. Zároveň z natáčecího plánu mohou všichni členové štábu vyčíst informace o termínu natáčení jednotlivých scén.

Plánování filmu je jako hraní si s Rubikovou kostkou. Snažíte se otáčet, nastavovat, kroutit a ladit dokud všechny elementy nazapadnou na místo. A plánování filmu účinně je základ pro šetření času a peněz.<sup>2</sup>

### 1.1 Struktura

Struktura natáčecího plánu se napříč použitím různých metod plánování příliš neliší. Převážně využívaným způsobem je systém proužků. Každý proužek (z angl. strip) představuje jeden obraz scénáře. Natáčecí plán se skládá ze skupin proužků, kde každá skupina představuje jeden natáčecí den.

Informace o jednotlivých obrazech ze scénáře uváděné na proužcích:

- číslo obrazu,
- denní doba obrazu (den, noc, ráno, večer atd.),
- INT/EXT (interiér, exteriér, nebo jejich kombinace),
- počet stránek scénáře,
- prostředí, ve kterém se obraz odehrává,
- lokace, na které se bude obraz natáčet,
- popis děje,
- herecké role a počet komparzu.

Dále se na proužky může udávat výskyt hracích aut, zvířat, vizuálních nebo speciálních efektů, kaskadérů a speciální techniky. Také se může objevovat informace o času podle

---

<sup>2</sup> STOLLER, Bryan Michael. *Filmmaking for dummies*. 2nd ed. Hoboken, NJ: Wiley Pub., c2009, s. 76. ISBN 9780470386941.

scénáře (z angl. Script time/day), který udává, kde na časové ose příběhu se daná scéna odehrává. Jde-li například o flashback nebo posun v čase.

Pro počet stránek se standardně používá systém osmin. Stránka scénáře se rozdělí na zlomkové osminy a celkový počet osmin určuje délku každého obrazu.

Pro lepší orientaci se používá odlišování proužků pomocí barev. Odlišují se tak obrazy, které jsou Den/Interiér, Den/Exteriér, Noc/Interiér, Noc/Exteriér, případně večery a rána, nebo další vlastní specifika v prostředí a čase, ve kterém se příběh odehrává.

Ke každé skupině proužků označující jednotlivé natáčecí dny se přidává informace o:

- datumu natáčení,
- pořadí natáčecího dne ve vztahu k celkovému počtu dní,
- celkovém počtu stránek v daném dni,
- začátku a konci plánované směny.

Občas se vykytují i informace o východu a západu slunce.

V českých podmínkách je struktura natáčecího plánu rozšířena o informace se závazky herců a lokací. Jelikož informace o závazcích jsou jedním z hlavních faktorů pro stavbu plánu v českých podmínkách, přidávají se tyto informace přímo do natáčecího plánu k jednotlivým natáčecím dnům.

## 1.2 Denní program

Určování denního programu se liší v závislosti na formátu AV díla. Liší se také denní program české a zahraniční produkce. V české produkci je standardně na sestavení denního programu celovečerního hraného filmu nasazován pomocný režisér. U televizního seriálu to může být i člověk najatý na stavbu natáčecího plánu, tzv. plánovač.

Každý natáčecí den má svá specifika a faktory určující rozsah plánovaného programu na daný natáčecí den. Jsou jimi přesuny štábu na různé lokace, speciální požadavky na nasvícení scény, davové scény, speciální efekty, práce s kaskadéry, zvířaty a mnoho dalších. Snaha producenta je sestavit plán s maximální vytižeností denního programu s ohledem na délku denní směny, která je v České republice obvykle 12 hodin.

Všeobecně platí, že český celovečerní film se plánuje s denním programem 3-5 stránek scénáře na jeden natáčecí den a televizní seriál 7-15 stránek na jeden den. Denní program

je však nezbytné plánovat podle náročnosti jednotlivých obrazů. Směrodatným dokumentem pro určení náročnosti jednotlivých scén je technický scénář.

Počet stránek scénáře jasně nedefinuje náročnost obrazů. Dialog dvou postav v interiéru se musí plánovat jinak než rozhovor osmi postav v exteriéru. Dialog může mít několik stránek scénáře, ale čas potřebný na jeho natočení se může rovnat jedné stránce rozhovoru mezi vícero postavami. Na tyto aspekty musí autor natáčecího plánu brát ohledy a podle nich nastavit denní program.

### 1.3 Výstupy natáčecího plánu

Natáčecí plán má několik výstupů, které slouží k dalším produkčním krokům v přípravě AV díla. Nejdůležitějším z nich, z pohledu producenta, je přehled denního nasazení herců podle natáčecího plánu, tzv. hercodny.

V hercodnech jsou rozepsány všechny role s přiřazeným denním nasazením, které vychází z natáčecího plánu. Každá role, potažmo herec, má daný přesný počet dní, ve které bude na natáčení nasazen. Tyto údaje slouží producentovi pro přehled o finanční náročnosti za herecké obsazení AV díla a tvoří jedno z hlavních kritérií při stavbě natáčecího plánu, kterými se tato práce dále zabývá.

Dalším výstupem natáčecího plánu je vytíženost lokací. Z natáčecího plánu je zřejmé, jaké lokace je nezbytné s filmovým štábem navštívit a které je třeba navštívit více než jednou. Tyto údaje jsou další informací, která slouží producentovi k sestavení kalkulace.

S pomocí natáčecího plánu a technických složek se dá vytvořit výstup mapující nasazení jakéhokoliv dalšího elementu. Může tak vzniknout přehled obsahující počet potřebných komparzistů, počet denního nasazení hracích aut, zvířat, kaskadérů nebo dalších aspektů natáčení. Všechny tyto údaje slouží producentovi k sestavení rozpočtu. Na základě těchto údajů podnikají producenti různá opatření ke snížení finanční náročnosti AV díla nebo ke zvýšení účelnosti vynaložených finančních nákladů.

## 2 PLÁNOVÁNÍ V MOVIE MAGIC SCHEDULING

Program Movie Magic Scheduling je počítačový software, který slouží výhradně pro vytvoření natáčecího plánu a práci s ním. Nabízí mnoho funkcí a nástrojů, které práci s natáčecím plánem a celou fází příprav natáčení usnadňují.

Firma Entertainment Partners, výrobce programu Movie Magic Scheduling, usnadnila a zefektivnila práci s plánováním mnoha filmovým producentům a udělala jejich životy snažšími a v mnoha případech je i zachránila.<sup>3</sup>

Práce s programem je rozdělena do tří fází. V první fázi breakdown script, neboli vytvoření technických složek, jsou informace ze scénáře a všechny elementy vepsány do programu. V druhé fázi se manipuluje se zadanými informacemi a vytvoří se kalendář natáčení, sestaví se plán a stanoví počet natáčecích dní. V poslední fázi se exportuje natáčecí plán a všechny další produkční výstupy jako hercodny, technické složky, seznamy lokací a dalších elementů a jejich vytíženost.

### 2.1 Breakdown script

První krok při plánování v programu MMS je breakdown script, neboli vypsání technických složek. Program vychází v této fázi z původního způsobu plánování, ve kterém se každý obraz ze scénáře rozepíše na samostatný list, který pak obsahuje veškeré informace o daném obraze. Celý systém plánování v MMS je založen na principu karet, kde každá karta představuje jeden obraz ze scénáře a umožňuje uložení různých informací o daném obraze. Každá karta je rozdělena na tři základní části:

- informace o scéně,
- kategorie neboli elementy obsažené ve scéně,
- část vyhrazená pro storyboard.

Do části s informacemi o scéně se udává:

- číslo karty,
- číslo obrazu,

---

<sup>3</sup> WURMFELD, Eden H. a Nicole Shay. LALOGGIA. IFP/Los Angeles independent filmmaker's manual. 2nd ed. Waltham, MA: Focal Press, 2004, xiii. ISBN 0240805852.

- zda jde o interiér či exteriér, případně přechod z interiéru do exteriéru,
- prostředí ve kterém se scéna odehrává,
- část dne ve kterém se scéna odehrává,
- počet stránek scénáře,
- synopse, neboli krátký popis děje,
- konkrétní stránky ve scénáři, na kterých se obraz nachází,
- zasazení obrazu do časové osy příběhu,
- který štáb bude obraz točit,
- sekvence do které obraz patří,
- lokace kde se bude obraz natáčet,
- odhadovaný čas na natočení, nebo čas udávající skutečnou délku obrazu v konečné podobě,
- komentář.

Ve druhé části karty se udávají elementy, které jsou obsaženy v obraze nebo které obraz k natočení vyžaduje. Elementy se zadávají do kategorií, které program MMS umožňuje spravovat. Jakákoliv specifikata, která scénář, nebo jeho realizace obsahuje, je možné v této sekci umístit. Nejpoužívanější kategorie jsou:

- herci,
- rekvizity,
- komparz,
- kostýmy,
- masky,
- zvířata,
- auta,
- SFX (speciální efekty),
- VFX (vizuální efekty a triky).

Dále se zde mohou uvádět specifikata pro jednotlivá oddělení ve štábu jako kamerová, zvuková nebo produkční specifikata.

Do těchto kategorií se dále umísťují příslušné elementy. Program ulehčuje práci při zadávání elementů tak, že automaticky přidává každý zapsaný element do databáze. Při dalším zadávání stejného elementu ho program sám nabízí a není nutné elementy opětovně vkládat.

Seznam elementů je pak možné v nástrojích programu snadno upravovat. Změny se následně projevují ve všech kartách, ke kterým je element přiřazen.

Třetí částí karty je oddělení pro storyboard. Program MMS umožňuje ke každému obrazu přiřadit obrázky ze storyboardu a zobrazovat je v dalších prostředích a výstupech programu. V českých podmínkách se tato funkce příliš nevyužívá, jelikož storyboard se vytváří v odvětví reklamní produkce a u filmové produkce se objevuje pouze u scén, které ho nezbytně vyžadují.

Výstupem tohoto systému karet jsou technické složky, které obsahují všechny zadané informace rozvržené jako při klasickém, papírovém rozepisování scénáře do technických složek. Standardně má každý obraz svoji kartu, která je pak zobrazována na vlastním listu.

Program MMS umožňuje toto rozvržení měnit a upravovat, případně zobrazovat jen určité části a informace dle potřeby.

## 2.2 Nástroje a sestavení plánu

Druhá fáze práce s plánem v programu MMS je nejobsáhlejší a z časového hlediska nejnáročnější. Na konci této fáze je natáčecí plán ve finální podobě, případně obsahuje několik verzí plánu, vycházejících z odlišných kritérií. Program MMS disponuje mnoha nástroji, které pomáhají k finální podobě plánu dojít co nejúčelněji a nejrychleji.

Samotná výroba plánu z technického hlediska přímo vychází z karet vytvořených ve fázi breakdown script. Program MMS automaticky překládá všechny karty do pracovních stripů neboli proužků. Každý proužek představuje jednu vytvořenou kartu, která nese informace o jednom obrazu ve scénáři.

### 2.2.1 Stripboard

Pro sestavení plánu slouží nástroj Stripboard neboli tabule s proužky. Jedná se o samostatné pracovní rozhraní, ve kterém jsou všechny proužky zprvu seřazeny podle pořadí, ve kterém byly jednotlivé karty vytvářeny. Po kliknutí na každý proužek se otevře karta s informacemi o daném obrazu. Je možné takto přímo přecházet mezi informacemi o obrazech a plánem, přehledně zobrazeným v rozhraní Board. Nastavení nástroje Stripboard umožňuje vytvořit libovolný počet tabulí. Mezi tabulemi je možné přecházet. Tato funkce tak umožňuje sestavení několika verzí natáčecího plánu, každou s vlastními parametry. Všechny verze



vychází ze stejné databáze karet s informacemi, vytvořené v první fázi plánování v programu MMS.

V rozhraní Board je několik nástrojů sloužící k manipulaci a přímé editaci jednotlivých proužků. Kromě volného přesouvání jednotlivých proužků je možné proužky zcela mazat, nebo přesouvat do Boneyard, což se dá volně přeložit jako pohřebiště, odkud se proužky dají vrátit zpět do plánu.

### 2.2.2 Strip Designer

Každý proužek nese informace o daném obraze. Dalším z nástrojů programu MMS je Strip Designer, ve kterém je možné upravovat rozložení a zobrazení informací na proužkách nebo měnit velikost samotných proužků. Na proužku jde zobrazit jakákoliv informace zadaná na kartě nebo vycházející z celého projektu. Nástroj umožňuje pracovat s různými kategoriemi, které lze na proužky přidávat a upravovat. Některé kategorie mají nejen zobrazovací, ale i matematické funkce, jako sčítání různě zvolených elementů, stránek nebo dnů. Je tak na každém autorovi natáčecího plánu, jaké informace chce mít v plánu zobrazeny. Také má na výběr, zda bude pracovat s proužky uspořádanými vertikálně, nebo horizontálně. Pro účely této práce budu pracovat pouze s horizontálním uspořádáním, které je v českých podmínkách v současné době běžnější.

### 2.2.3 Strip Colors

V dalším nástroji Strip Colors je možné měnit barvu proužků, která se standardně používá k vizuálnímu odlišení proužků podle toho, zda se obraz odehrává v noci nebo ve dne. Nástroj umožňuje přidat další části dne jako ráno, večer, podvečer atd. Všechny je možné oddělit jinou barvou. Ve stejném nástroji je možné pro barevné odlišení proužků využít druhé kritérium, kterým je informace, zda se obraz bude natáčet v interiéru, exteriéru, reálu, ateliéru či dalším prostředí, které je možné přidat. Každé kombinaci prostředí a části dne, ve kterém se obraz odehrává, je možné přiřadit vlastní barvu a obrazy tak od sebe odlišit. Při stavbě plánu tento nástroj výrazně přispívá k celkové orientaci.

### 2.2.4 Daybreak

Základním nástrojem v rozhraní Board je Daybreak, který umožňuje přidat pruh s označením pro konec natáčecího dne. Na tomto pruhu program automaticky generuje informace o tom, jaké pořadové číslo má natáčecí den, na jehož konci je pruh day break.

Program MMS umožňuje v nástroji Strip Designer nastavit zobrazení dalších informací do pruhu ukončující den. Například datum ve kterém je v plánu daný den natáčet, součet stránek všech obrazů v daném dni nebo den v týdnu. Funkce Daybreak je přímo napojena na kalendář, který je dalším nástrojem programu MMS. Ten funguje na jednoduchém principu. Ke každému plánu dovoluje program přiřadit jeden kalendář, do kterého se po vytvoření zadává v jakém termínu se plánuje natáčení, případně jaké dny budou volné nebo určené pro cestovní účely. Funkce Daybreak z přiřazeného kalendáře vychází a automaticky zobrazuje relevantní informace přímo do plánu. Tento nástroj je hlavní funkcí pro rozčlenění původního seznamu obrazů do jednotlivých natáčecích dní a je stavebním kamenem při stavbě natáčecího plánu v programu MMS.

Program MMS umožňuje povolit funkci Multiple Daybreaks, která dovoluje označit sestavený natáčecí den jako pracovní náplň dvou a více dnů. Pokud se při povoleném Multiple Daybreaks dají za sebe dva a více pruhů označující konec natáčecího dne, program automaticky počítá s tím, že uskupený denní program je plánován na více dnů.

### 2.2.5 Banner

Nástroj Banner je velmi jednoduchý způsob, jak do plánu dodat jakýkoliv komentář nebo jiný text. Nástroj vloží na požadované místo prázdný pruh, do kterého je možné napsat libovolnou informaci. Program MMS nabídne úpravu velikosti a barvy fontu vloženého textu. České audiovizuální produkce tuto funkci využívají k různým účelům jako:

- přidání dalších informací na začátek každého natáčecího dne,
- upozornění na přesun štábu v rámci natáčecího dne,
- umístění časového omezení herců, nebo lokací, tzv. závazků,
- doplňující informace pro jednotlivé profese,
- oznámení o nasazení druhého štábu,
- upozornění na výskyt specifických požadavků,
- oznámení o případných změnách,
- přidání komentáře a další doplňující informace.

### 2.2.6 Sort Strips a Auto Schedule

Program MMS disponuje dvěma nástroji, které společně pomáhají při stavění natáčecího plánu. Prvním je nástroj Sort Strips neboli seřazení proužků. Nástroj umožňuje nastavit jednu a více kritérií, podle kterých se všechny pruhy vzestupně nebo sestupně seřadí. Zadaná

kritéria vycházejí z informací uvedených v kartách s obrazy. Docílí se tak například sjednocení všech obrazů odehrávajících se v jednom prostředí ve stejnou denní dobu, nebo seřazení obrazů podle natáčecího štábu, kterému byly obrazy při zadávání přiřazeny.

Na seřazení obrazů dle vlastních kritérií navazuje druhý nástroj Auto Schedule neboli automatické plánování. Tento nástroj automaticky přiřadí proužky označující konec natáčecího dne a rozdělí tak seznam seřazených proužků na skupiny představující jednotlivé natáčecí dny. Nástroj umožňuje vybrat rozdělení podle zadaného počtu stránek na jeden natáčecí den, nebo podle celkového předpokládaného času potřebného k natočení daných obrazů, který je při vytváření karet možné zadávat. Tyto nástroje velmi výrazně zkracují dobu potřebnou pro sestavení natáčecího plánu ve srovnání s klasickými způsoby plánování.

### 2.2.7 Kalendář

Pro umístění projektu na reálnou časovou osu slouží nástroj Kalendář. V jeho nastavení je možné vytvořit několik kalendářů se zadanými rozličnými údaji, ale je možné mít vybraný pouze jeden, který je primárně přiřazen k plánu, a ze kterého vychází další nástroje programu. V nastavení každého kalendáře jsou stěžejní údaje o plánovaném začátku preprodukční fáze natáčení a začátku a konci samotného natáčení. Tyto údaje vymezí časovou osu, na které se natáčecí plán sestavuje. Nastavení dává možnost ve vymezeném období produkce označit jednotlivé dny jako dny volné, cestovní, nebo možnost označit období jako prázdninové. Také je možné nastavit, aby se vybrané dny v týdnu automaticky označily jako volné v celém období produkce. Všechny označené dny se v kalendáři oddělí červeným křížkem. Program se zadanými informacemi dále pracuje v nástroji Day Break, který označuje konce natáčecích dní. Nástroj automaticky přeskakuje dny označené jako volné, cestovní, nebo prázdninové a není proto možné do těchto dnů cokoliv omylem naplánovat.

Kalendář má své vlastní rozhraní, které zobrazuje celkový přehled o plánovaných natáčecích dnech a jejich denním plánu. Rozložení kalendáře je tabulkové. Každá tabulka, představuje jeden kalendářní den a má svoji hlavičku s informacemi o pořadí umístěného natáčecího dne, datumu, celkovém počtu stran v daném dni a odhadovaném času na natočení, nebo času udávající skutečnou délku obrazu v konečné podobě. V každé tabulce je seznam proužků v natáčecím dni uspořádaný podle seřazení v rozhraní Board. Informace zobrazené na proužcích je možné měnit podle potřeby. Často se používá jen zobrazení čísla obrazu a prostředí nebo lokace, ve kterém se odehrává. Je možné vytvořit různá přednastavení, která

zobrazují libovolně zvolené informace na proužkách a mezi nimi následně přepínat. V rozhraní je samostatný sloupec, který obsahuje nezaplánované proužky neboli proužky, kterým ještě nebyl přiřazen natáčecí den. V kalendáři jsou ve srovnání s rozhraním Board jasně označeny volné a cestovní dny a prázdniny.

Jelikož je v tomto rozhraní kalendáře možné jednotlivé proužky a dny přesouvat a upravovat pomocí stejných nástrojů, jako v rozhraní Board, jedná se tak o zmenšené a přehlednější rozhraní. Rozhraní Board je oproti kalendáři obsáhlejší a detailnější. Všechny změny vytvořené v jednom z rozhraní se automaticky přenesou a zobrazí se i v rozhraní druhém.

### 2.2.8 Red Flag

Nástroj Red Flag neboli Červená vlajka je systém, kterým disponuje program MMS a který umožňuje předcházet možným konfliktům v plánování. Nástroj má své jednoduché rozhraní, ve kterém je možné vybrat jakýkoliv element z databáze a přiřadit mu červenou vlajku na zvoleném datumu v kalendáři. Elementu označeném vlajkou se přiřadí jedna z kategorií, které je možné v programu přidávat a spravovat. Nejčastěji se používá kategorie označující, že zvolený element jednoduše není k dispozici. Ke každé zadané vlajce je možné přidat doplňující komentář.

Při sestavování natáčecího plánu může dojít k situaci, kdy se zaplňuje obraz do dne, ke kterému má element obsažený v daném obraze přiřazen červenou vlajku. V tu chvíli se na proužku ve všech pracovních rozhraních objeví symbol červené vlajky nebo červeného čtverečku upozorňující na výskyt konfliktu. Stejný symbol se objeví i v kartě daného obrazu u elementu, kterého se konflikt v termínech týká. Po kliknutí na symbol se objeví seznam červených vlajek s označeným konfliktem.

Nejčastěji se tento systém používá pro označení dnů, ve kterých nejsou herci nebo lokace k dispozici. Nebo je možné označit u herců dny, ve kterých je s nimi v plánu kostýmní, kamerová, či jiná zkouška. U lokací se takto označují dny, ve které je v plánu reálné lokace, či ateliéry zařizovat. Je také možné přiřadit červenou vlajku pouze k datumu a označit tak například plánované obhlídky, zkoušky, nebo jiné dny, ve které není možné z nějakého důvodu natáčet. Při přiřazování jakéhokoliv obrazu do takto označeného data, program automaticky upozorní na vytvořenou červenou vlajku v daném dni.

Tento systém nemá v klasickém plánování natáčení obdoby a je jedním z důvodů proč je práce v programu MMS o tolik efektivnější než klasické způsoby plánování.

### 2.2.9 Element a Category Manager

Element Manager a Category Manager jsou nástroje sloužící ke kompletní editaci všech elementů a kategorií, do kterých elementy spadají. Category Manager je seznam kategorií, které se zobrazují v každé kartě s informacemi o obraze. Je možné kategorie mazat, přidávat nebo měnit pořadí, ve kterém se na kartě zobrazují. Každá kategorie má své vlastní nastavení, ve kterém je možné měnit její název nebo kritérium, podle kterého se elementy v dané kategorii budou řadit. Zvolit je možné řazení podle názvu, počtu nasazených dní, začátku či konce nasazení, podle ID (identifikačního) čísla, manuálně atd. Dále je možné v nastavení kategorií stanovit, zda se ID číslo bude k elementům v dané kategorii přiřazovat automaticky, nebo manuálně. Všechna tato nastavení je možné aplikovat plošně na elementy již obsažené v dané kategorii. Další část nastavení umožňuje přidávat ke každému elementu pole pro doplňující informace. Tato funkce se používá nejčastěji u herců, u kterých se přidávají pole pro informace obsahující například jméno a kontaktní informace na herce nebo komentáře k dané roli. Výsledné užití této funkce dovoluje exportovat seznam herců se všemi informacemi o roli, jejím nasazení, s kontakty na herce a s dalšími zadanými informacemi.

Element Manager zobrazuje všechny vytvořené elementy seřazené tak, jak je nastaveno v Category Manageru, nebo podle zvoleného kritéria. Každý element je umístěn v tabulce a jsou u něj zobrazeny informace o pořadovém ID číslu elementu, počtu nasazených dní, začátku a konci nasazení do natáčení nebo celkovém počtu obrazů, ve kterých se element vyskytuje. Pokud se u elementu nastaví, aby se počítaly tzv. Hold days neboli dny mezi prvním a posledním nasazením, ve kterých element není zařazen v plánu, zobrazuje se v seznamu elementů i počet těchto tzv. čekacích dní. Pokud se u elementu s pomocí nástroje Red Flag nastaví dny, které jsou označeny jako cestovní, prázdninové nebo jako zkoušky, zobrazí se v tabulce i počet těchto dní.

Elementy je možné přesouvat do jiných kategorií nebo na ně aplikovat funkci Přechíslování, která všem elementům přiřadí ID čísla vzestupně podle toho, jak je seznam elementů zrovna seřazen.

Každý element je možné rozkliknout a zobrazit nastavení daného elementu, ve kterém lze povolit výše zmíněnou funkci Hold days nebo doplňovat informace o daném elementu do polí, které se spravují v Category manageru.

### 2.2.10 Linkování elementů

Nástroj pro linkování elementů je jedním z pomocných systému využívaných hlavně ve fázi vypisování informacemi ze scénáře do karet. Nástroj umožňuje vytvořit vazbu mezi jakýmkoliv elementy. Díky této vazbě se při zadání daného elementu do karty automaticky přiřadí i elementy, které tvoří druhou část vazby. K jednomu elementu je možné přiřadit libovolný počet dalších.

Tato funkce se v praxi využívá v případě, kdy se jeden element vyskytuje vždy v přítomnosti jiného nebo nezbytně s ním. Například pokud má nějaká postava vždy stejný klobouk, je možné mezi tyto dva elementy, roli a klobouk, vytvořit vazbu a při zadávání role do karty se automaticky objeví v kategorii kostýmů i klobouk. Funkce se často objevuje při přidávání informací pro make-up oddělení. Například, když má nějaká postava tetování, které se musí před natáčením vytvořit nebo když má postava nějakou stálou úpravu vlasů či obličej. Tyto informace se u postavy automaticky objevují v technických složkách, ze kterých jednotlivé profese vycházejí při své práci.

Nástroj má své jednoduché rozhraní se seznamem všech vytvořených vazeb, které je možné kliknutím aktivovat či deaktivovat. Zároveň je možné pracovat s vazbami i dodatečně, už ve fázi sestaveného plánu. Slouží k tomu funkce, která aplikuje vytvořenou vazbu na celý projekt. Přiřadí tak do již vytvořených karet s informacemi elementy s nově zadanými vazbami.

### 2.2.11 Vyhledávání

Nástroj vyhledávání je praktickou součástí programu MMS, která umožňuje vyhledat jakoukoliv informaci zadanou do projektu. Umožňuje filtrovat hledání určením kategorie, ve které hledat, nebo vybráním pole s informacemi z databáze karet.

Často využívanou funkcí je možnost vyhledat a nahradit informaci, která umožňuje například při změně jména některé postavy vyhledat výskyt daného jména v celém projektu, ve všech synopsích, zmínkách a seznamech a nahradit ho za jiné jméno.

Tato funkce výrazně zkracuje čas potřebný při nečekané změně a následné manipulaci s plánem.

Dále se vyhledávání používá ve spojitosti s tiskem vybraných obrazů obsahující hledanou informaci. Je možné vyhledat například všechny scény, ve kterých se objevuje zvolená role, nastavit aby program dané scény našel a označil a následně lze vybrané scény vytisknout.



## 2.3 VÝSTUPY PROGRAMU MOVIE MAGIC SCHEDULING

Třetí fází plánování v programu MMS je výroba výstupů vycházejících z vytvořeného projektu s natáčecím plánem. I přes to, že se jedná o poslední fázi, neděje se nezbytně na konci procesu plánování, ale i v jeho průběhu.

Výstupy slouží k předávání informací příslušným složkám štábu nebo k producentské kontrole vytiženosti a účinnosti všech aspektů natáčení.

### 2.3.1 Druhy výstupů

Každá produkce může pracovat s různými výstupy. Standardně se ale pracuje s těmito druhy:

- natáčecí plán – seznam natáčecích dnů s plánovaným denním programem,
- malý natáčecí plán – kalendář s přehledně zobrazeným natáčecím plánem a denním programem,
- scénosled – seznam obrazů v pořadí shodném se scénářem,
- hercodny – seznam herců a jejich nasazení,
- technické složky – výrobní informace o každém obraze ze scénáře rozepsané na jednotlivé listy, nebo natáčecí plán rozšířený o výrobní informace pro jednotlivé profese,
- seznam prostředí a lokací – seznam všech prostředí z příběhu scénáře a jejich přiřazení k reálným lokacím (Může obsahovat i počet plánovaných natáčecích dní na dané lokaci.),
- seznamy rekvizit, kostýmů, hracích aut, zvířat, komparzu atd. (Mohou být doplněny o termíny denního nasazení.).

Informace obsažené v jednotlivých výstupech se mohou s každou produkcí lišit. Program MMS disponuje plnou kontrolou nad nastavením těchto výstupů a umožňuje tak přizpůsobit každý z nich vlastním preferencím.

### 2.3.2 Nástroje pro výstupy plánu

Výstup natáčecího plánu může mít mnoho vizuálních podob. Program MMS disponuje nástrojem Strip Layouts neboli nákres proužků, ve kterém je možné libovolně měnit rozložení informací zobrazujících se na proužcích. Program MMS umožňuje ukládat různé nákresy a ty následně sdílet mezi jinými projekty. Je také možné u jednoho plánu překlíkávat

mezi dalšími nákresy a zobrazovat tak různé informace. Při exportu natáčecího plánu do tiskové podoby je možné zvolit v jakém nákresu bude plán zobrazen.

Všechny výstupy lze upravovat skrze nástroj Report Layouts neboli nákres výstupů, ve kterém je možné plně upravovat informace zobrazující se na jakémkoli výstupu. Je tak možné mít v hercodnech kromě seznamu rolí i informace o jednotlivých hercích a jejich fotky nebo v technických listech mít zobrazeny obrázky ze storyboardu. Program MMS dává nezměrný počet možností, jak lze výstupy upravovat.

Velmi praktická a produkcemi často využívaná funkce programu MMS je možnost exportovat kalendář nebo také malý natáčecí plán, který obsahuje přehledné informace o rozložení natáčecích a volných dní a o denním programu.

Program MMS umí všechny výstupy exportovat ve standardním formátu pro tisk PDF a v nástroji Print/View neboli Tisk/Náhled nastavovat, zda má daný výstup být barevně, nebo černobíle, jakého rozsahu dní se má daný výstup týkat, případně jaké části se mají zobrazovat a jaké ne. Nástroj disponuje také řadou tiskových nastavení, které optimalizují každý výstup dle vlastních preferencí.

### 2.3.3 Day Out of Days

Funkce Day Out of Days nebo také volně přeložené Výpis denního nasazení je praktickou funkcí programu MMS, která dává producentům možnost mít kompletní přehled o nasazení jakéhokoliv elementu do výroby. Funkce umožňuje exportovat seznam libovolné kategorie elementů a zobrazit jej v tabulce s časovou osou projektu. Na té je znázorněno v jaký den je element nasazen do plánu, všechny dny ve kterých je element využíván a den, ve který končí jeho nasazení. Pokud se v nástroji Element Manager povolí u elementu nastavení Hold Days neboli čekací dny, zobrazí se v tabulce i tyto dny, ve kterých element není v plánu, ale ještě nenastalo jeho poslední plánované nasazení. V zahraničních produkcích se u herců, rekvizit a dalších složek platí i za tyto dny, proto je v programu MMS funkce k dispozici. V českých podmínkách však nemá přílišné využití. Pokud se v nástroji Red Flag označí u elementu dny s plánovanými zkouškami, prázdninami, nebo cestovními dny, zobrazí se tyto dny v celkovém přehledu denního nasazení.

Funkce má své vlastní nastavení, ve kterém je možné měnit, jak se budou určité dny zobrazovat. Možnost úpravy je libovolná, ale standardně se nechává, že políčko s dnem, ve kterém je element obsažen v denním programu, je označené písmenem W jako work (práce).

V nastavení je možné upravovat informace zobrazené v hlavičce výpisu denního nasazení. Praktická je možnost zobrazit přesný čas a datum, ve kterém byl výstup vytvořen, aby při případné změně plánu nedošlo k práci se starší verzí výpisu. Například při vyplácení, jelikož výpis denního nasazení producenti často využívají k přehledu o nasazeném elementu a tudíž i k jeho vyplácení.

### 3 POSTUP PRO SESTAVENÍ NATÁČECÍHO PLÁNU

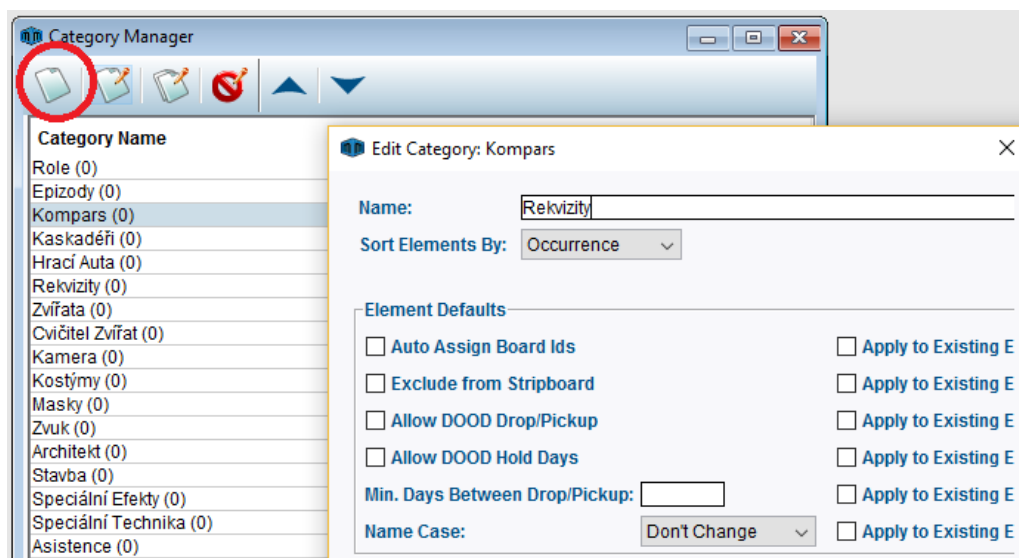
V této části práce popisují, jak sestavit natáčecí plán v programu MMS, od vložení prvních dat do programu, až po finální exporty. Pro znázornění postupů používám scénář ke svému bakalářskému filmu „Krystalová hra“, který je dostatečně obsáhlý pro znázornění žádoucích funkcí programu MMS.

Postup je psán chronologicky a je možné na něj nahlížet jako na návod „krok za krokem“ pro sestavení natáčecího plánu. Návod je zaměřen na základní sestavení plánu bez rozšířených funkcí, kterými program disponuje, a které jsou popsány v kapitole 2.2 Nástroje a sestavení plánu.

#### 3.1.1 Vložení dat ze scénáře

Prvním krokem při stavbě plánu je vypsání všech dat ze scénáře do karet programu MMS.

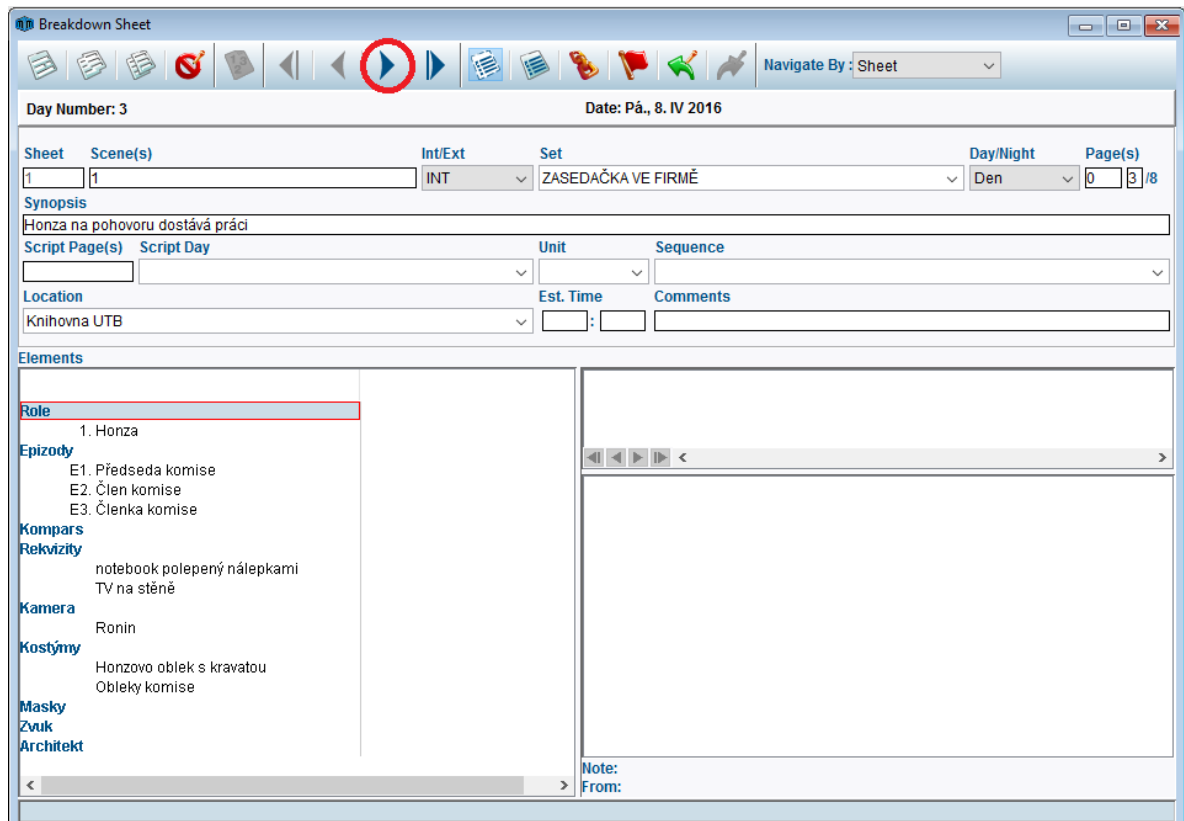
Ještě před tím je třeba přizpůsobit karty potřebám scénáře v nástroji Category Manager (Design > Category Manager). V něm pomocí tlačítka New Category (obr. 3.1) je možné přidávat kategorie, do kterých se budou vypisovat jednotlivé elementy ze scénáře.



Obrázek 3.1 - Nástroj Category Manager

Ve fázi vkládání dat ze scénáře se doporučuje postupovat chronologicky podle scénáře a rozepisovat do karet scény, jak jdou za sebou, aby nedošlo k vynechání některého obrazu. Každý obraz ze scénáře se rozebere na elementy a informace o daném obrazu se umístí do příslušných políček v kartě. Karty se otevírají v záložce Breakdown > Breakdown Sheet. Po vyplnění příslušných informací z prvního obrazu se kliknutím na šipku (obr. 3.2) vytvoří

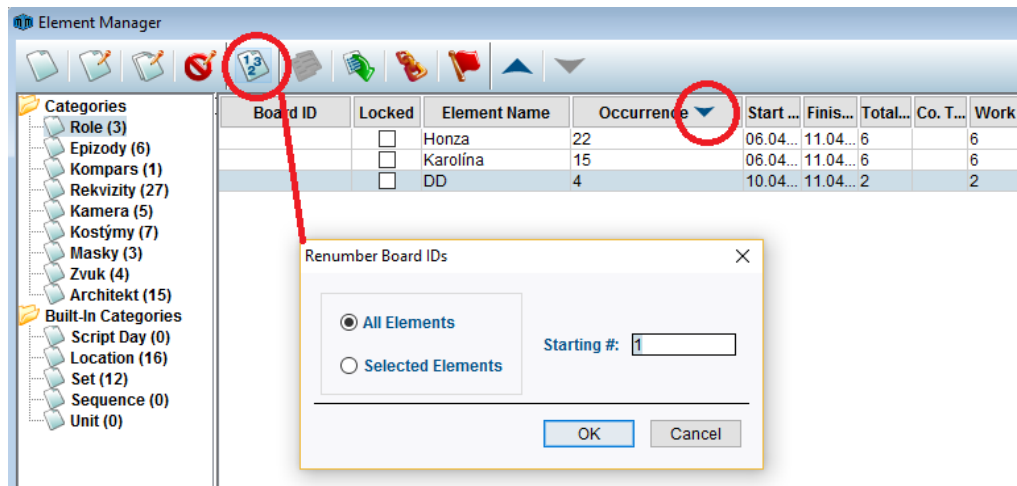
nová karta, do které se vyplňují informace z dalšího obrazu a tak se pokračuje, dokud nejsou všechny obrazy přepsány do jednotlivých karet programu.



Obrázek 3.2 - Přidání nové karty

### 3.1.2 Board ID

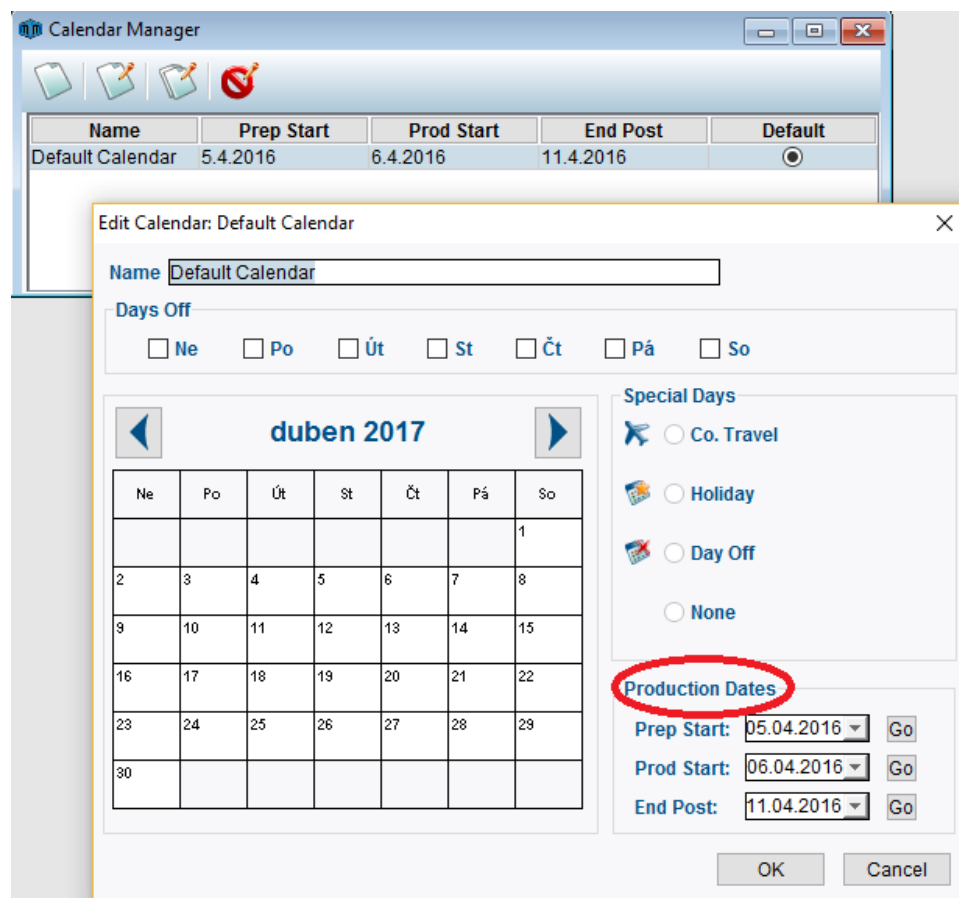
V následujícím kroce je ideální přiřadit k jednotlivým hereckým rolím identifikační čísla, pod kterými se budou zobrazovat v plánu. Po otevření nástroje Element Manager (Breakdown > Element Manager) a zvolení kategorie s rolemi, je možné seřadit všechny role podle toho, kolikrát se v plánu objevují (obr. 3.3 vpravo). Nástroj Renumber Board Ids následně přiřadí seřazeným rolím vzestupná čísla (obr. 3.3 nahoře).



Obrázek 3.3 - Přiřazení identifikačních čísel v nástroji Element Manager

### 3.1.3 Kalendář výroby

Sestavení plánu je závislé na konkrétních datumech, které se do projektu vloží v nástroji Calendar Manager (Schedule > Calendar Manager). Po otevření primárního kalendáře je možné nastavit časový rámec natáčení (obr. 3.4).



Obrázek 3.4 - Nastavení termínů natáčení v nástroji Calendar Manager

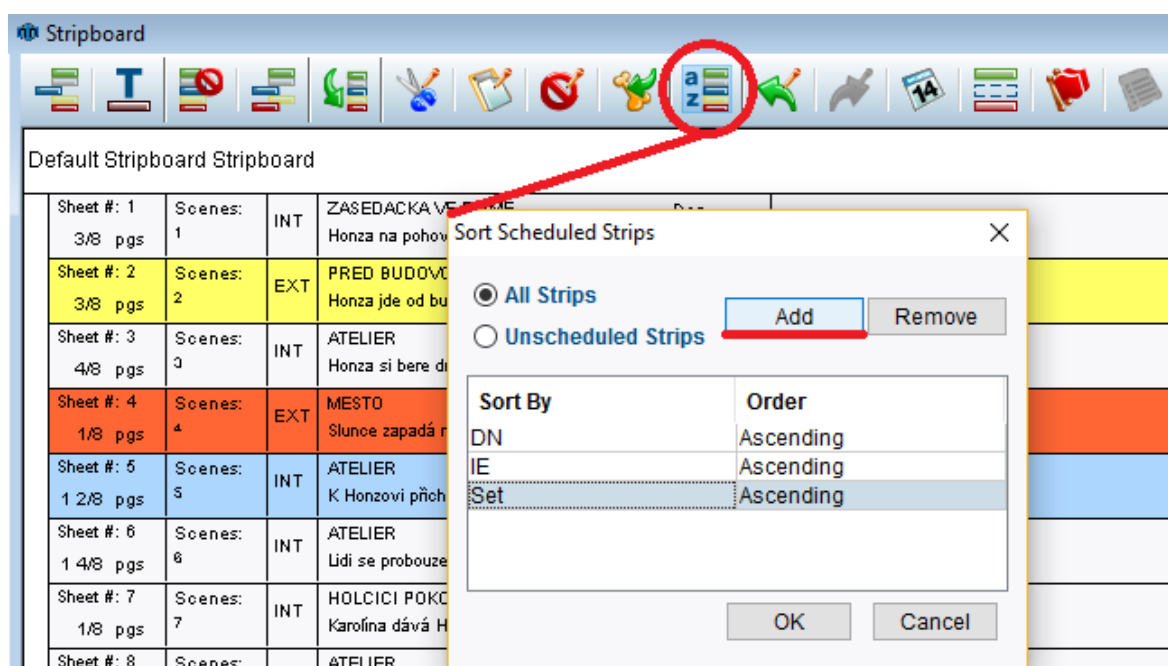
### 3.1.4 Seřazení proužků

Během fáze zadávání informací do karet program automaticky přepisuje jednotlivé karty do pracovních proužků. Všechny proužky se zobrazují v pracovním rozhraní Board, do kterého je možné se dostat kliknutím na ikonu Board (obr. 3.5) nebo v záložce Schedule > Stripboard.



Obrázek 3.5 - Ikona pro vstup do rozhraní Board

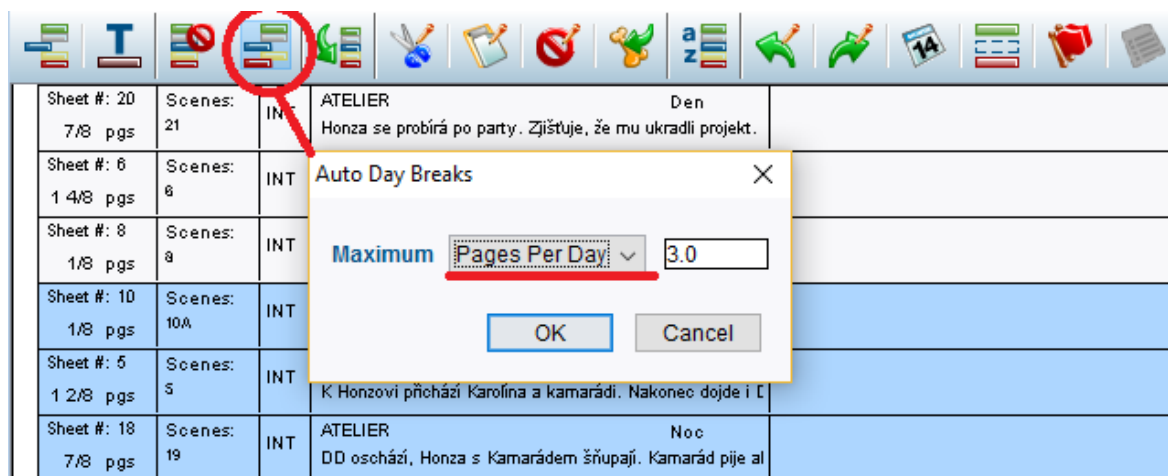
Na seřazení proužků se používá nástroj Sort Scheduled Strips (obr. 3.6), který umožňuje zadat různá kritéria (tlačítko Add), podle nichž se proužky seřadí. V mém případě jsem nastavil seřazení podle denní doby, prostředí a rozdělení INT/EXT.



Obrázek 3.6 - Nástroj Sort Scheduled Strips

### 3.1.5 Automatické plánování

Praktický nástroj používaný v této fázi plánování je Auto Day Breaks (obr. 3.7). Nástroj rozdělí seřazené proužky na natáčecí dny podle zvoleného počtu stránek scénáře na den, nebo podle odhadovaného času na natočení (pokud jsou tyto údaje uvedeny v kartách).

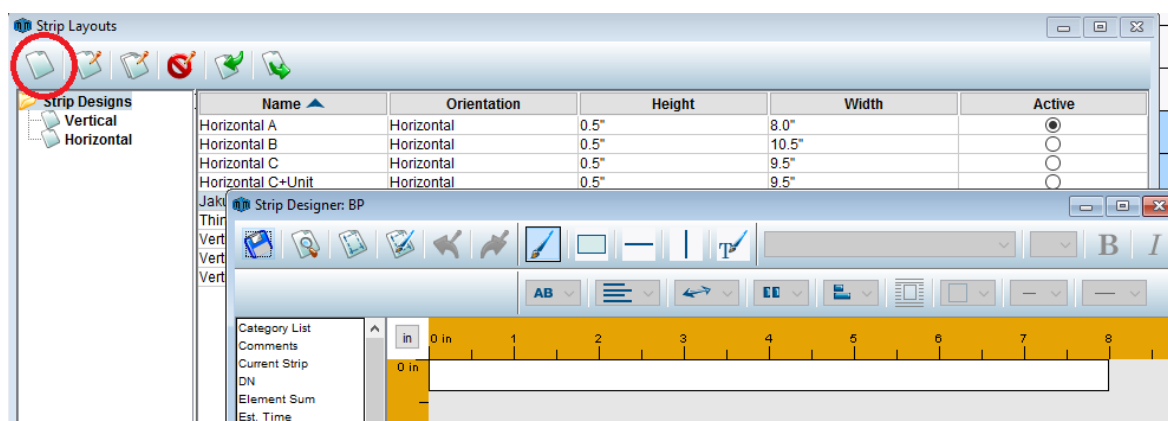


Obrázek 3.7 - Nástroj Auto Day Breaks

Doladit rozdělení proužků je možné manuálním přesouváním proužků pomocí myši do jednotlivých dnů.

### 3.1.6 Design proužků

Program MMS umožňuje libovolně upravovat vzhled a rozvržení informací na proužcích. K nástroji, který umožňuje tyto úpravy, se lze dostat v záložce Design > Strip Layouts. Nový náčrt lze vytvořit kliknutím na tlačítko New Layout (obr. 3.8). Následně se po pojmenování nového návrhu otevře nástroj Strip Designer, který umožňuje přidávat a upravovat informace zobrazující se na proužcích.

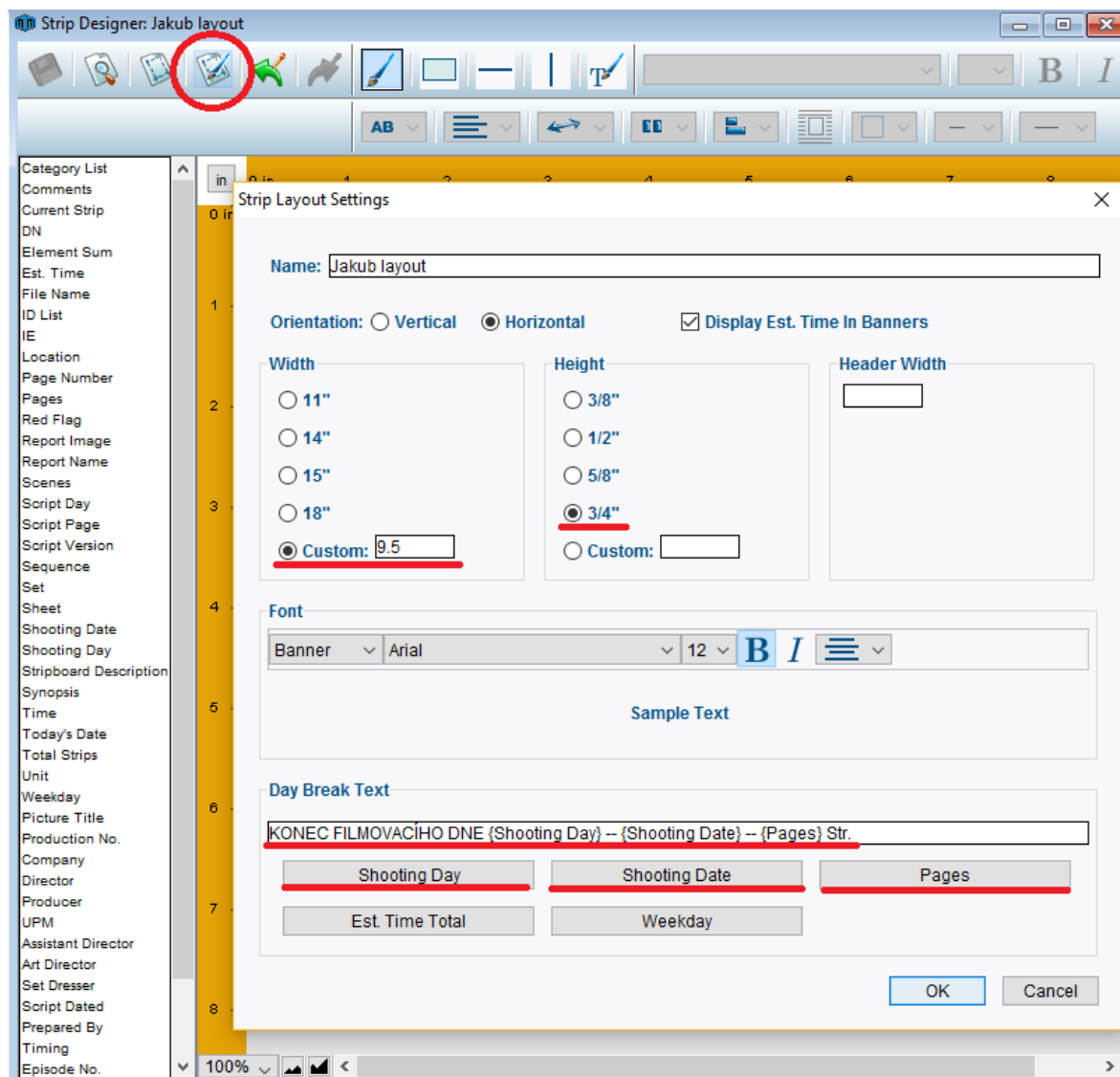


Obrázek 3.8 - Nový náčrt v nástroji Strip Layouts

Prvním krokem při úpravě proužků je změna jejich velikosti v nastavení (obr. 3.9). Pro potřeby svého plánu jsem nastavil šířku proužků na 9,5 palců a výšku na 3/4 palce. V nastavení je rovněž možné upravit informace, které se zobrazují na proužcích označující konec natáčecího dne. V mém případě jsem zvolil zobrazovat text „KONEC

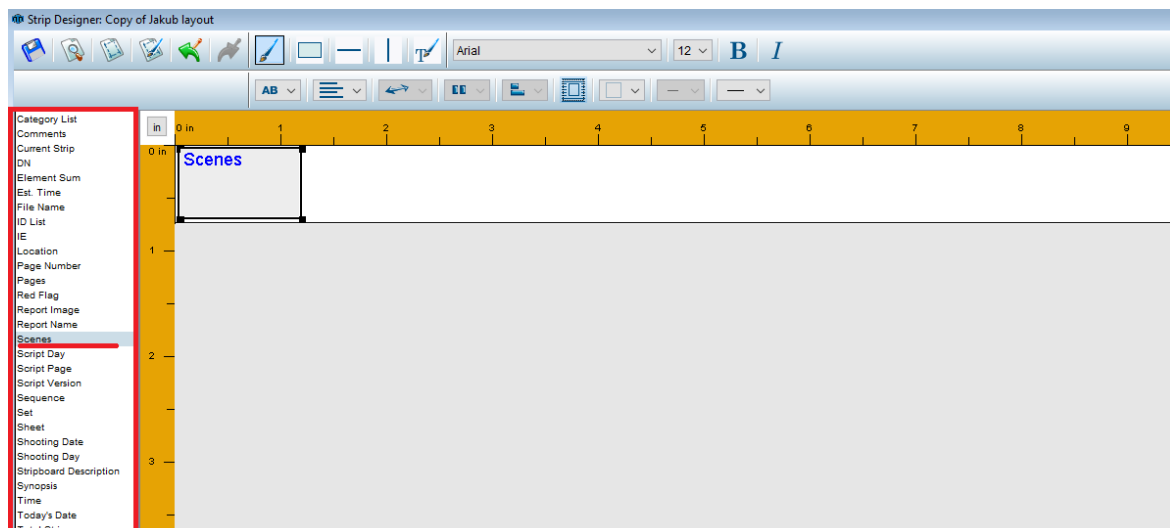


FILMOVACÍHO DNE“, číslo označující pořadí natáčecího dne (Shooting Day), datum natáčení (Shooting Date) a součet stránek scénáře v daném dni (Pages). Za údaj označující počet stránek v daném dni (Pages) jsem dopsal zkratku „Str.“ aby bylo v plánu zřejmé o jaký údaj se jedná.



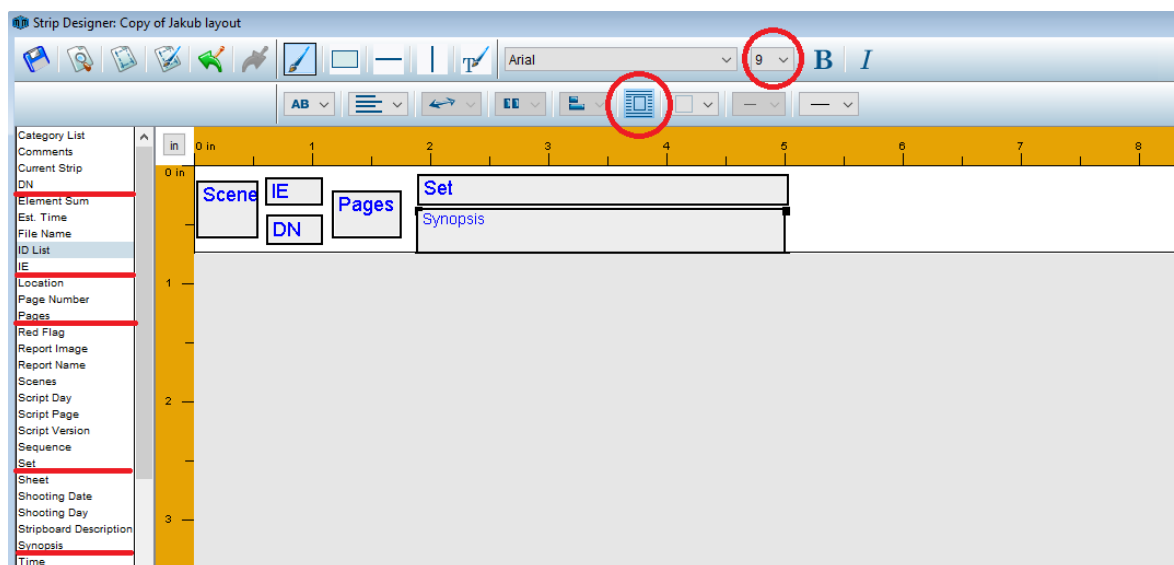
Obrázek 3.9 - Nastavení proužků v nástroji Strip Designer

V dalším kroku se v nástroji Strip Designer přidávají informace na prázdný proužek. V levém sloupci nástroje jsou umístěny kategorie s informacemi, které je možné přetažením pomocí myši vložit do proužku a následně upravovat jejich velikost a v rámci proužku je přemísťovat (obr. 3.10). První informaci, kterou jsem vložil do svého návrhu je Scenes, která zobrazuje číslo obrazu, kterou daný proužek představuje.



Obrázek 3.10 - Vložení kategorie Scenes do návrhu proužku

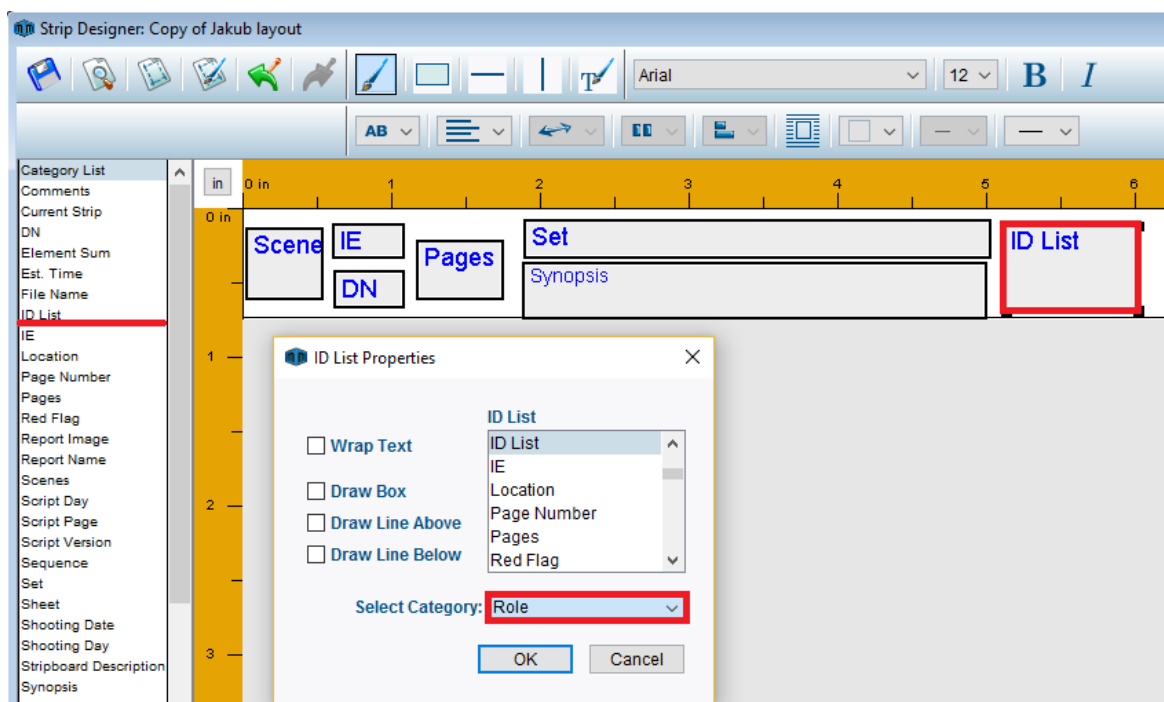
Následně jsem přidal kategorii IE, která označuje, zda se daný obraz odehrává v interiéru nebo v exteriéru. Pod ní jsem umístil kategorii DN, označující denní dobu obrazu. Vedle nich jsem dal kategorii Pages, která zobrazuje počet stránek v daném obraze a následně jsem pod sebe vložil kategorie Set, která označuje prostředí daného obrazu, a kategorii Synopsis, která zobrazuje informace o ději. U kategorie Synopsis jsem zvolil menší písmo zobrazených informací a nastavil jsem zalomení textu na další řádek, aby se text zobrazoval celý (obr. 3.11).



Obrázek 3.11 - Přidání kategorií do návrhu proužku a nastavení zalomení textu

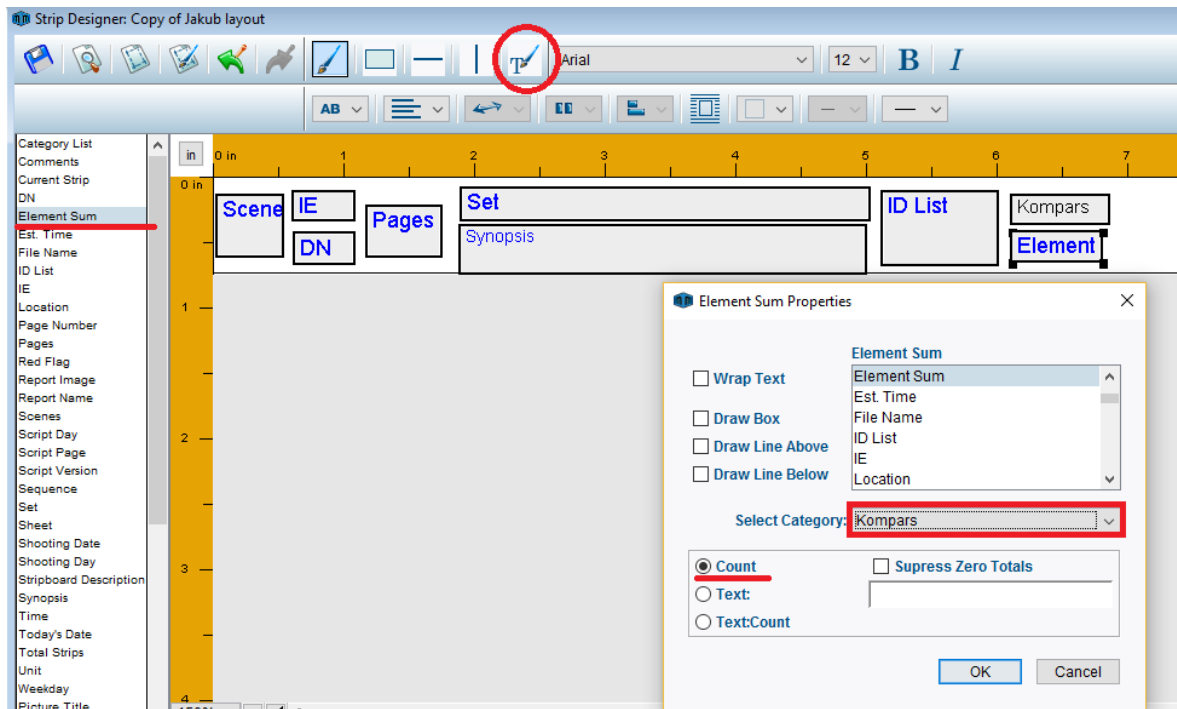
V dalším kroku jsem přidal kategorii ID List, která zobrazuje přidělená identifikační čísla zvolených elementů obsažených v daném obraze. Po kliknutí na umístěný box ID List se

otevře nastavení, ve kterém jsem zvolil, aby ID List zobrazoval identifikační čísla obsažených rolí (obr. 3.12)



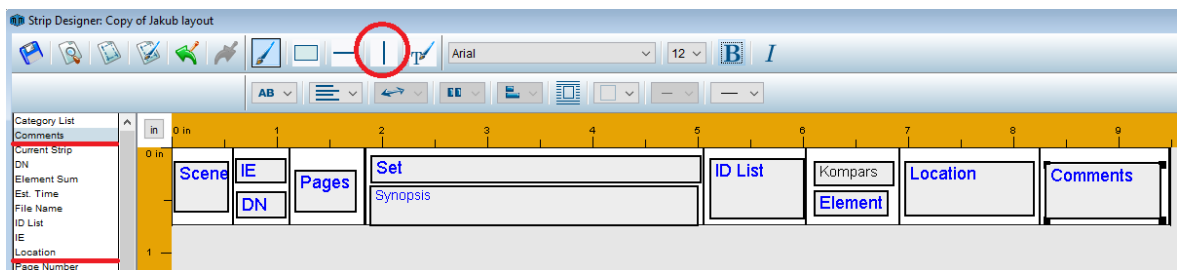
Obrázek 3.12 - Nastavení kategorie ID List

V dalším kroku jsem přidal textový box (obr. 3.13 nahoře), do kterého jsem napsal „Kompars“ a pod něj jsem vložil kategorii Element Sum, která umožňuje zobrazit součet zvolených elementů umístěných v kartě daného obrazu. Stačí zvolit kategorii, kterou má program sčítat, a zvolit požadavek Count (obr. 3.13). Program umí do součtu započítat i číslovky umístěné v názvu elementů. Pokud jsou například v kartě v kategorii Kompars dva elementy a jeden je označen jako 10 lidí a druhý jako postávající osoba, program informace sečte a zobrazí součet 11.



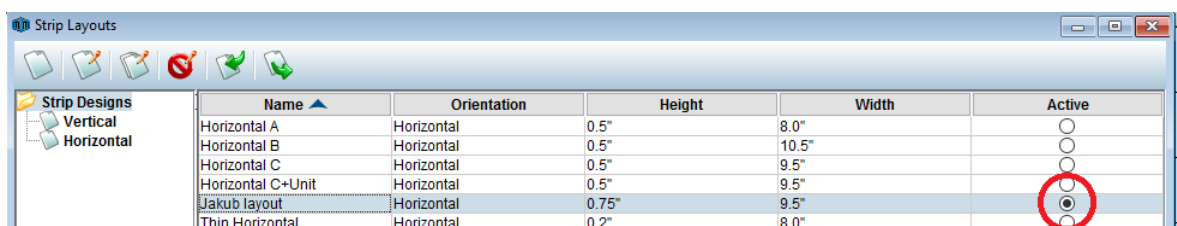
Obrázek 3.13 - Přidání textového pole a nastavení kategorie Element Sum

Poslední úpravou v mém nákresu bylo přidání kategorie Location, která zobrazuje lokaci přidělenou danému obrazu, a kategorie Comments, která zobrazí přidělené komentáře. Abych rozložení informací na proužku vizuálně oddělil, použil jsem nástroj vertikální čára, pomocí které jsem narýsoval čáry, rozdělující kategorie do samostatných částí (obr. 3.14).



Obrázek 3.14 - Rozdělení kategorií pomocí vertikální čáry

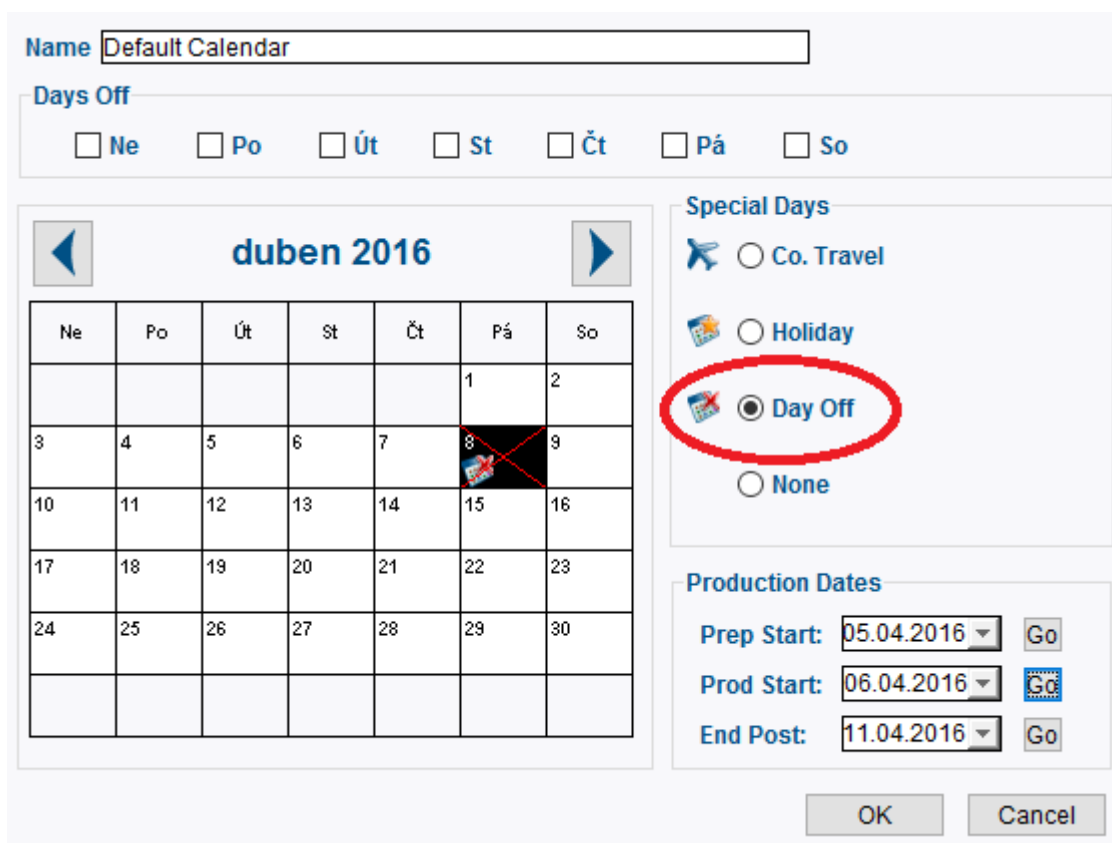
Po uložení je třeba zvolit vytvořený návrh jako aktivní (obr. 3.15). Návrhy je možné kdykoliv editovat a měnit jejich roložení dodatečně.



Obrázek 3.15 - Označení návrhu jako aktivní

### 3.1.7 Volné dny

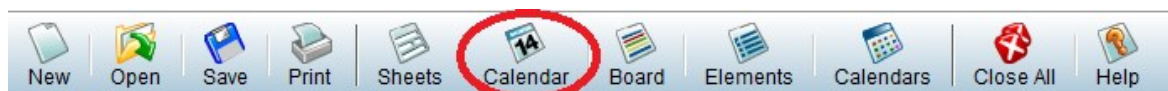
Přidání volných dnů do natáčecího plánu je nejsnazší v nástroji Kalendář. Po otevření nástroje v záložce Schedule > Calendar Manager a kliknutí na aktuální kalendář se otevře nastavení, ve kterém je možné vybrat libovolný den a označit ho jako Day Off neboli volný den (obr. 3.16). Provedené změny se v plánu ihned objeví.



Obrázek 3.16 - Označení vybraného dne jako Day Off v nástroji Kalendář

### 3.1.8 Manipulace s plánem

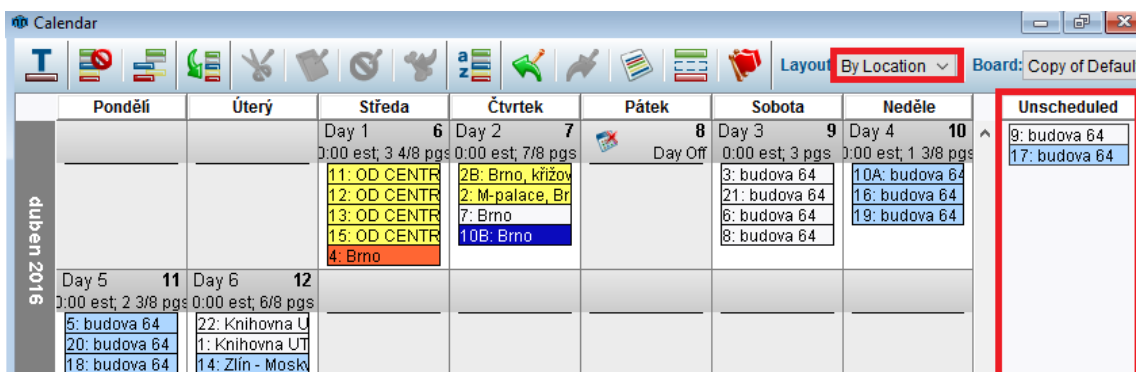
K manipulaci s proužky a pro stavbu natáčecích dní se dá kromě rozhraní Board použít i rozhraní Calendar (obr. 3.17).



Obrázek 3.17 - Ikona pro vstup do rozhraní Kalendář

V něm je celý plán zobrazen v přehledném kalendáři a umožňuje přesouvat kromě jednotlivých proužků i celé dny. Proužky jsou zjednodušené a je možné zvolit, aby se zobrazovaly informace o lokaci nebo o prostředí, ve kterých se obrazy odehrávají (obr. 3.18

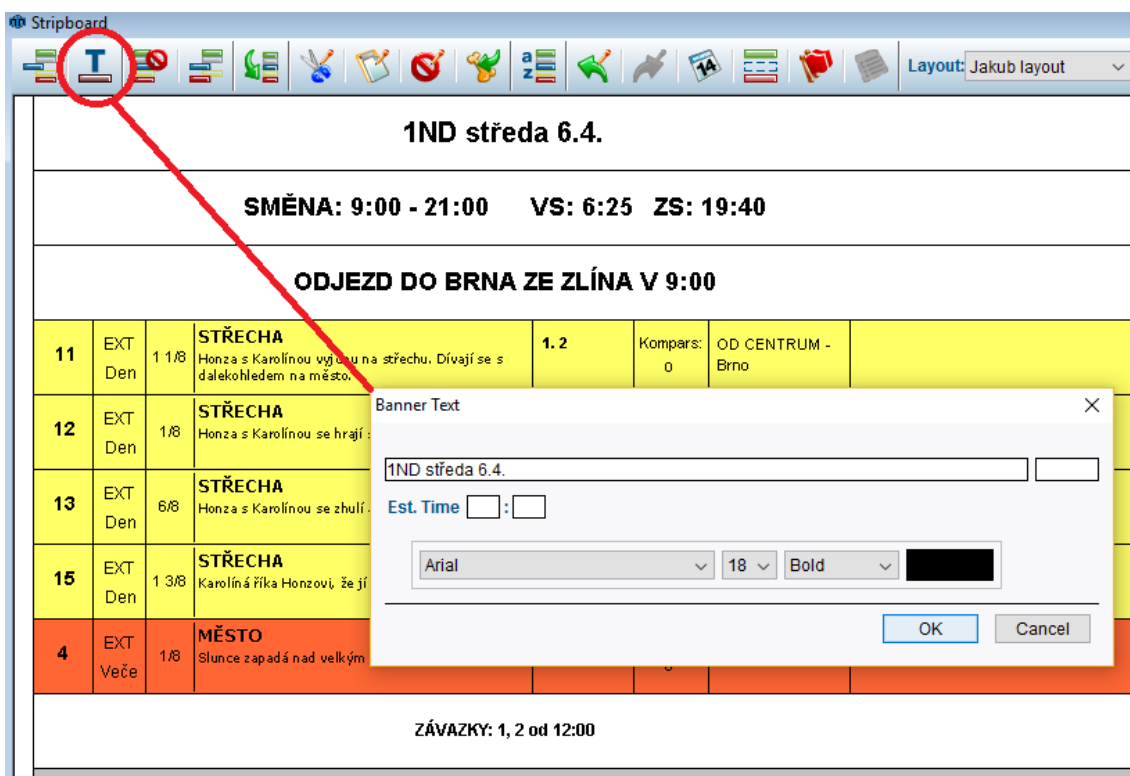
nahore vpravo). V tomto rozhraní je možné odkládat nezaplánované proužky do sloupce Uncheduled a volně s nimi manipulovat (obr. 3.18 vpravo).



Obrázek 3.18 - Zvolení varianty zobrazení a sekce nezaplánovaných proužků

### 3.1.9 Vkládání bannerů

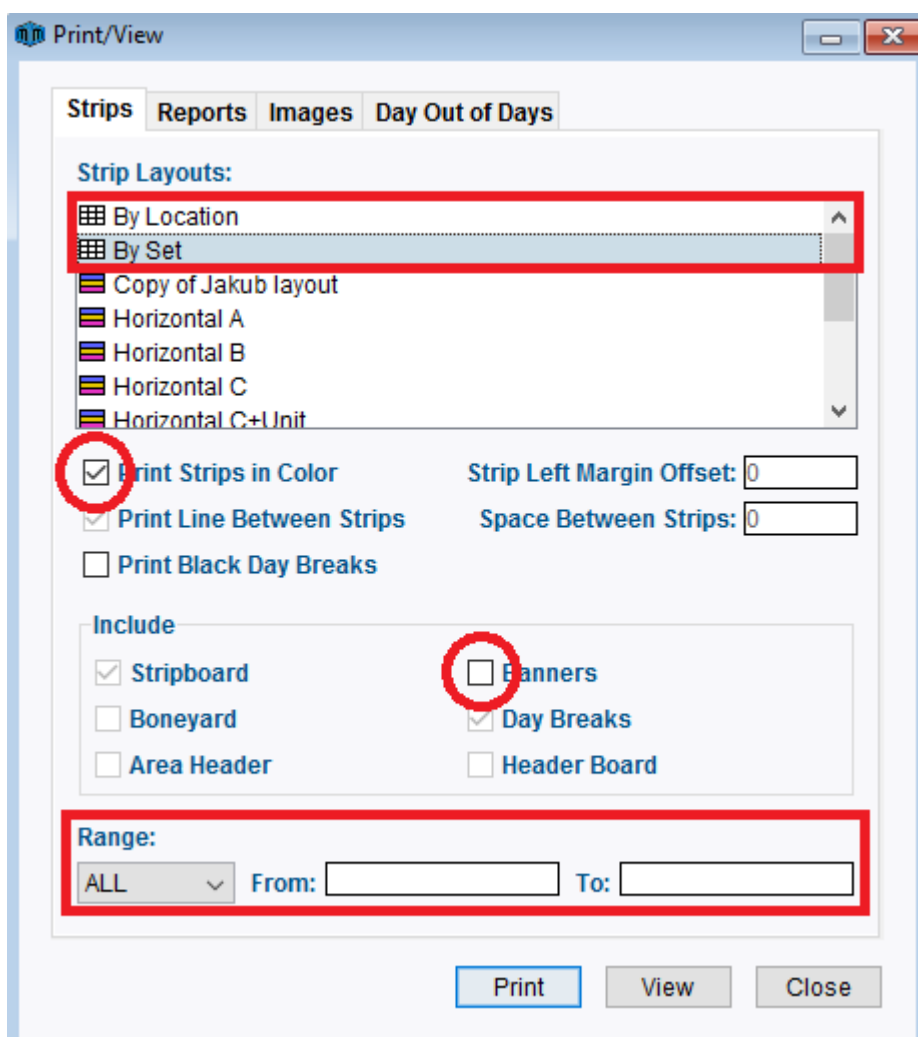
Program MMS disponuje praktickou funkcí vkládání bannerů (obr. 3.19) neboli prázdných proužků, do kterých je možné umístit libovolný text. Ve svém natáčecím plánu jsem tuto funkci použil pro umístění informace o pořadí natáčecího dne, datumu, ve kterém se má natáčet, informace o začátku směny, času východu a západu slunce, informace o časových závazcích herců a doplňující informace pro štáb.



Obrázek 3.19 - Nástroj pro přidání bannerů

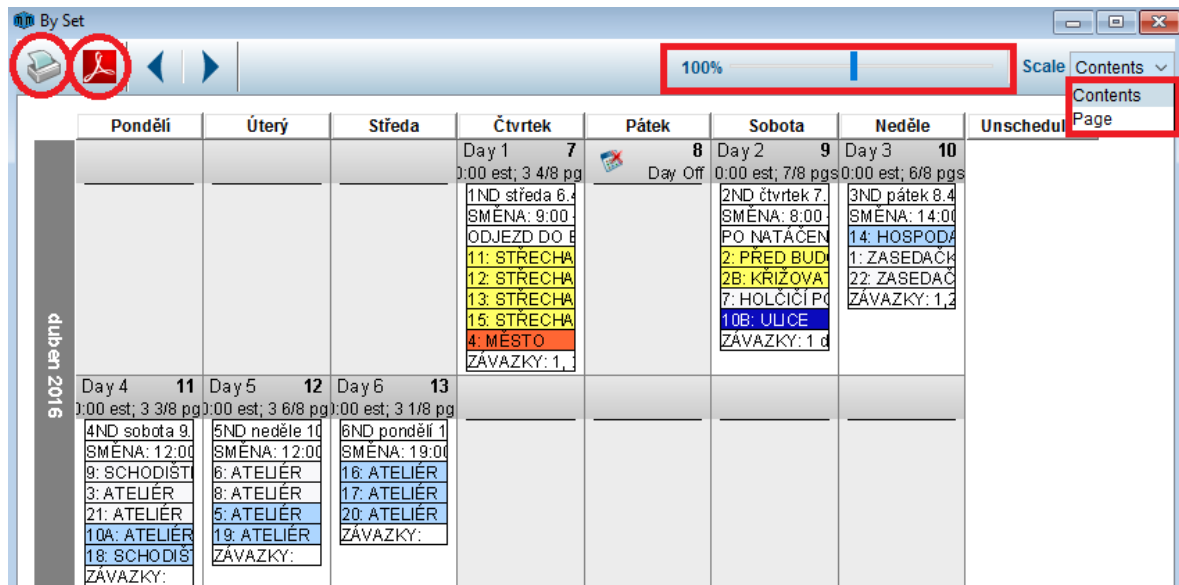
### 3.1.10 Export malého natáčecího plánu

Za malý natáčecí plán se považuje stručná a přehledná verze natáčecího plánu. K nastavení exportu se lze dostat v záložce File > Print/View. Program MMS umožňuje zvolit, zda se budou na zjednodušených prouzcích zobrazovat informace o lokaci nebo o prostředí obrazu (obr. 3.20 nahoře). Po vybrání jedné z variant je možné nastavit v dolní části zda bude export barevný nebo černobílý a zda se budou v plánu zobrazovat banery. Také je možné zvolit Range neboli rozsah zobrazení plánu. (obr. 3.20 dole).



Obrázek 3.20 - Nastavení exportu malého natáčecího plánu

Poté lze zobrazit náhled exportu stisknutím tlačítka View. V náhledu je možné, při zvolené záložce Page, posuvníkem měnit celkovou velikost exportu vzhledem ke stránce (obr. 3.21 vpravo). Nebo je možné, při zvolené záložce Contents, měnit velikost obsahu. Tlačítko tiskárny spustí tisk náhledu a tlačítko Adobe uloží náhled do formátu PDF (obr. 3.21 vlevo). Tyto nástroje lze použít téměř v jakémkoliv náhledu, kterými program MMS disponuje.

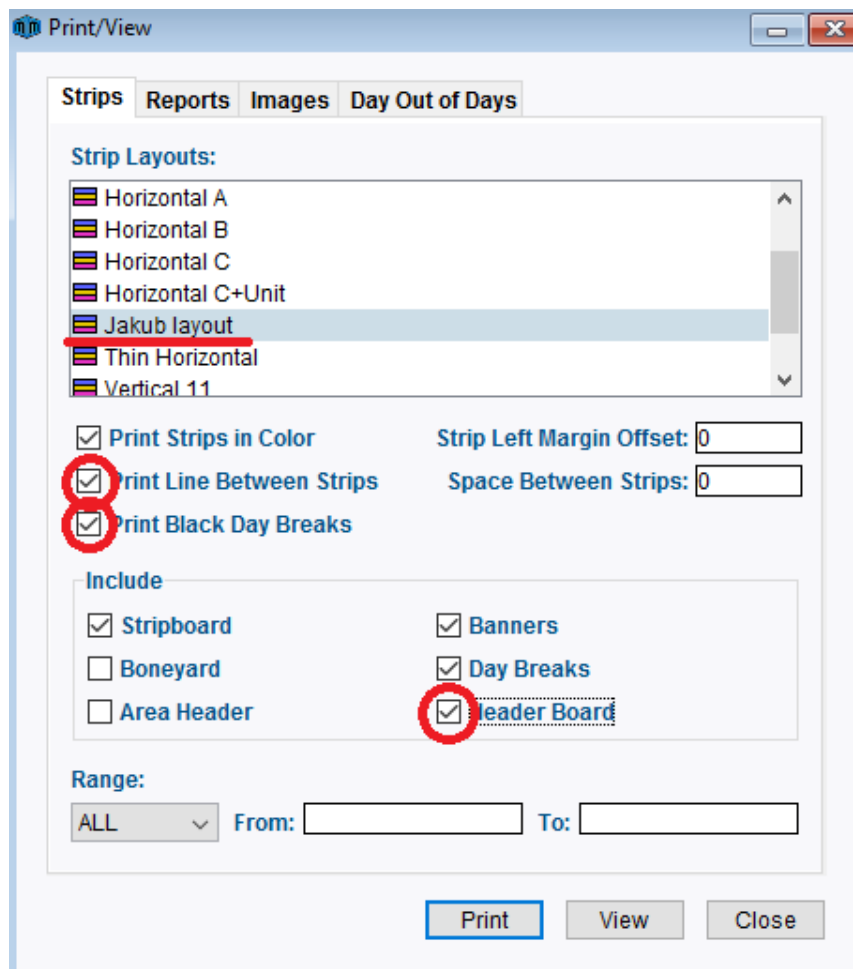


Obrázek 3.21 - Nástroje pro manipulaci s náhledem

### 3.1.11 Export velkého natáčecího plánu

Postup pro export velkého natáčecího plánu je podobný jako u malého. V záložce File > Print/View lze vybrat podle jakého návrhu proužků bude natáčecí plán exportován. Nastavit lze stejně jako u malého plánu barevnost exportu, zobrazování bannerů a rozsah zobrazení. Navíc lze zaškrtnout políčko Print Line Between Strips, které ohraničuje jednotlivé proužky černými čarami, nebo políčko Print Black Day Breaks, které šetří toner tiskárny a černé proužky ukončující natáčecí den zobrazí pouze jako obrys s textem. Užitečné je zaškrtnutí políčka Header Board, které přidá do natáčecího plánu první stránku se seznamem všech rolí v plánu (obr. 3.22).

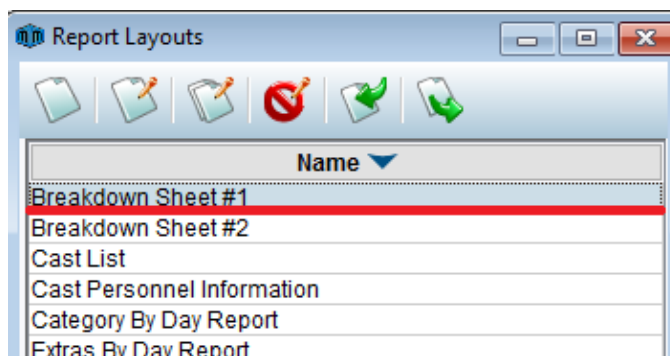




Obrázek 3.22 - Nastavení exportu velkého natáčecího plánu

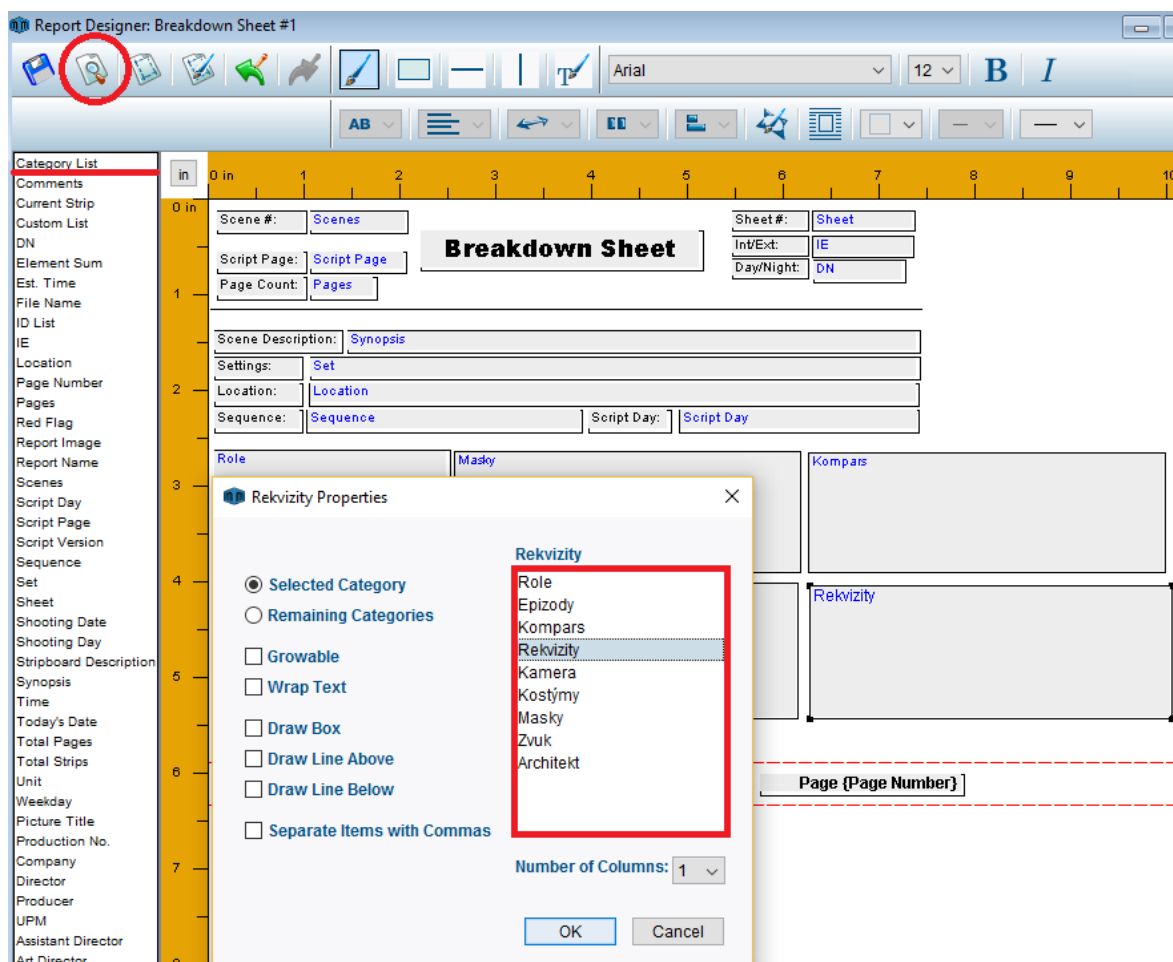
### 3.1.12 Nastavení a export složek

Program MMS umožňuje upravovat návrhy Reportů neboli výkazů podobným způsobem jako návrhy proužků. Nástroj lze otevřít v záložce Design > Report Layouts. Po otevření přednastaveného výkazu s názvem Breakdown Sheet#1 (obr. 3.23) se otevře rozhraní pro úpravu rozložení informací ve složkách.



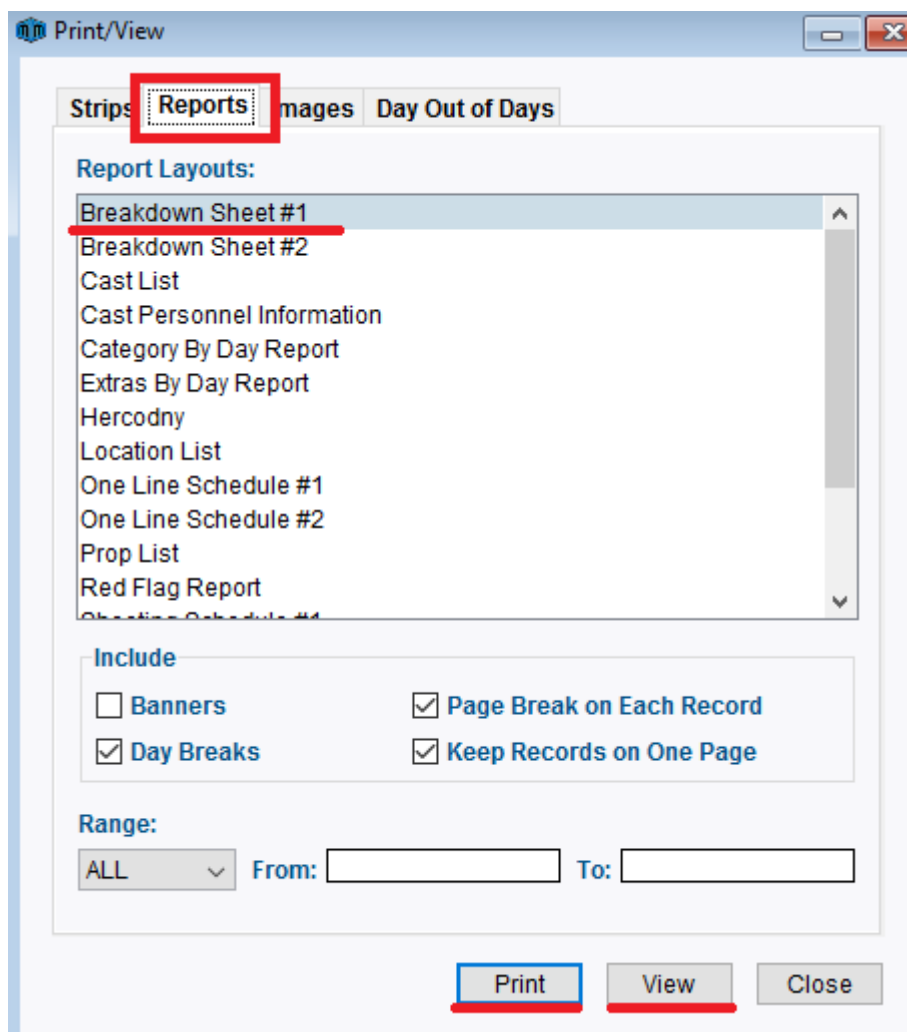
Obrázek 3.23 - Otevření nástroje pro úpravu složek

V rozhraní pro úpravu složek je v horní části přednastavená hlavička s informacemi. Nepotřebné informace je možné smazat a textové boxy se mohou po kliknutí přepsat, například do českého jazyka. V prostřední části jsou boxy, které zobrazují všechny elementy ze zvolené kategorie. Je možné změnit velikost boxů a uspořádat je podle potřeby. Přidat nový box lze přetáhnutím záložky Category List z levého sloupce (obr. 3.24) na libovolné místo. Po kliknutí na box se otevře jeho nastavení, ve kterém je možné zvolit kategorii, ze které se budou elementy zobrazovat. Po kliknutí na ikonu s lupou v horní části se zobrazí náhled.



Obrázek 3.24 - Nastavení záložky Category List a ikona pro náhled rozložení

Export složek lze provést přímo z náhledu v rozhraní úprav anebo z nástroje pro export v záložce File > Print/View > Reports (obr. 3.25). Po kliknutí na návrh Breakdown Sheet#1 lze zobrazit náhled (View) nebo rovnou tisk (Print).



Obrázek 3.25 - Nastavení exportu složek

### 3.1.13 Export podrobného plánu

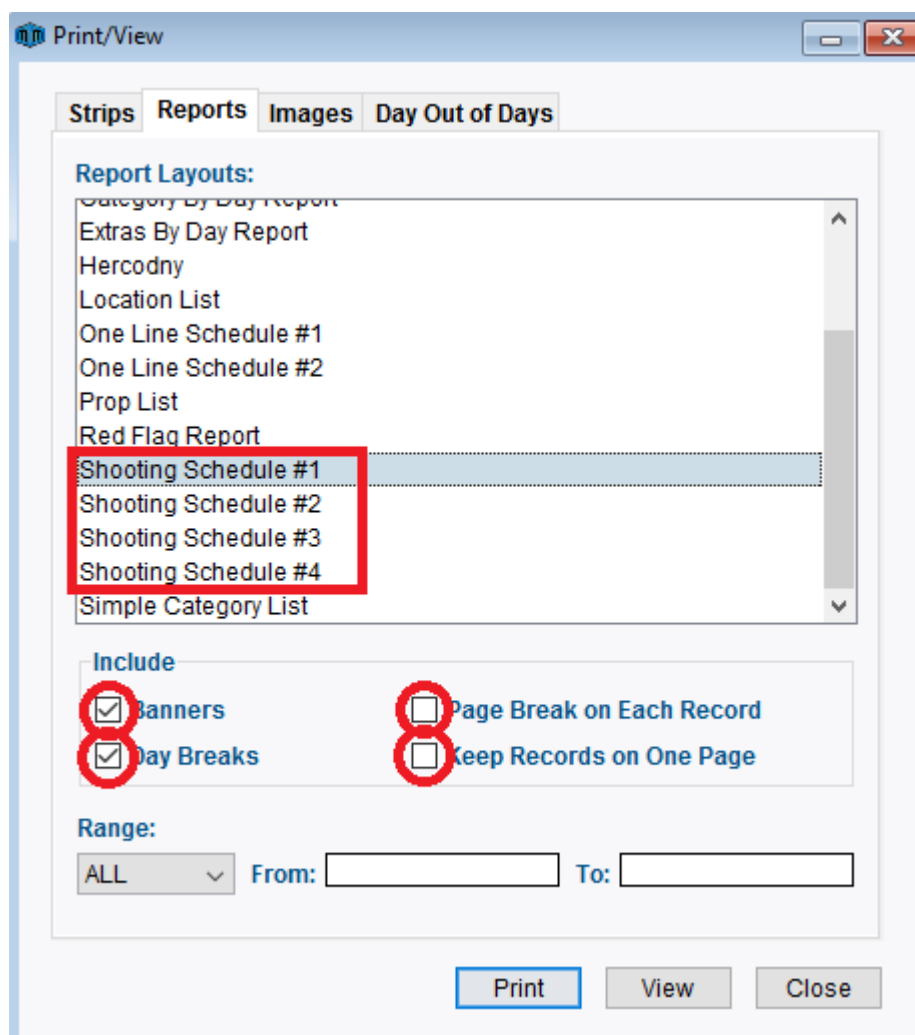
Další variantou exportu je podrobný natáčecí plán. Obrazy se nezobrazují v proužcích, ale v podrobném rozpisu všech elementů, které daný obraz obsahuje. Obrazy jsou seřazené stejně jako v pracovním plánu a od sebe je odděluje černá čára. Export podrobného plánu se vyvolává v nástroji pro export v záložce File > Print/View > Reports. V nabídce jsou čtyři přednastavené varianty rozložení informací (obr. 3.26). Nastavení umožňuje přidat nebo odebrat textové bannery obsažené v plánu. Zaškrtnutím políčka Day Breaks se do zobrazení plánu přidají informace o natáčecích dnech. Kolonka Page Break on Each Record nechá zobrazit každý obraz na vlastní stránce. Kolonka Keep Records on One Page zamezí rozdělení informací jednoho obrazu na dvě stránky (obr. 3.26 dole).

Shooting Schedule #1 a Shooting Schedule #2 jsou výpisy obrazů z natáčecího plánu s informacemi o obsažených elementech.

Shooting Schedule #3 je rozložení s vyhrazeným prostorem pro komentáře k jednotlivým obrazům.

Shooting Schedule #4 je návrh, který sloučí všechny obrazy v jednom natáčecím dni do seznamu, který obsahuje všechny obsažené elementy v daném dni.

Návrhy rozložení informací se dají měnit v nástroji Design > Report Layouts stejně jako v návodu pro úpravu složek v kapitole 3.1.12 Nastavení a export složek.

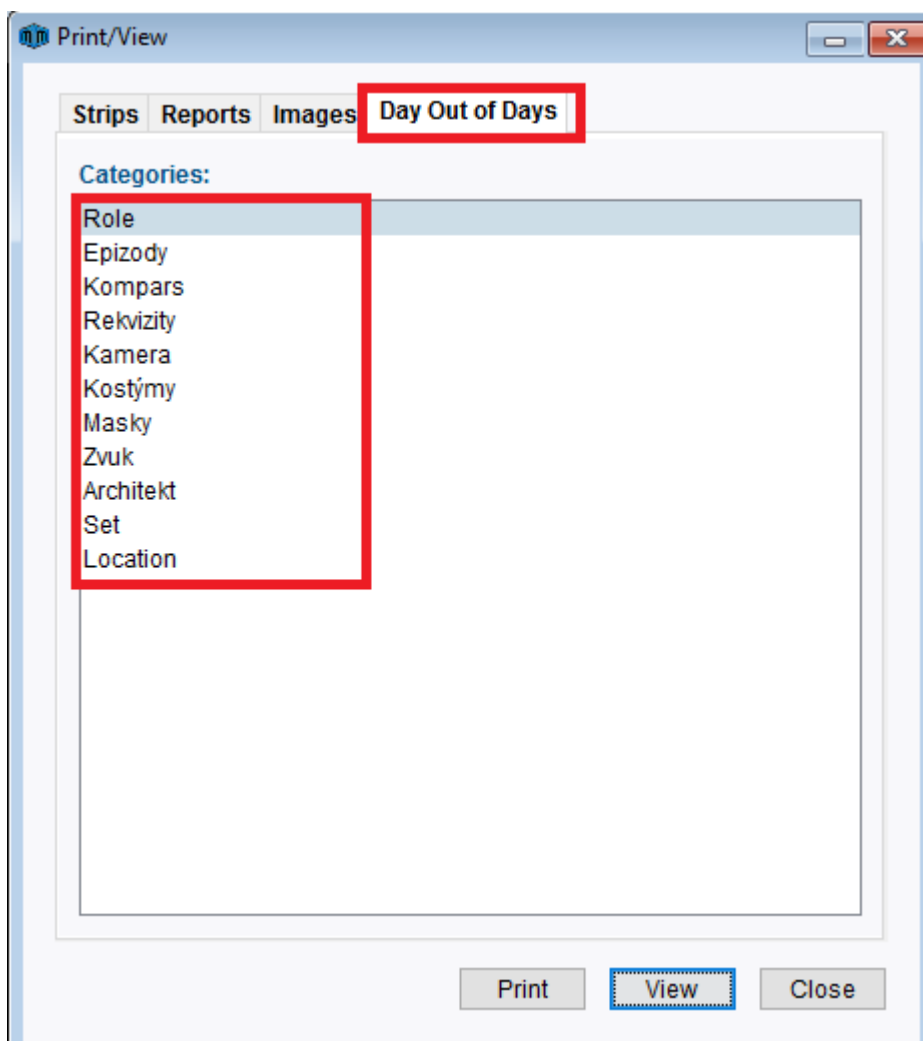


Obrázek 3.26 - Nastavení exportu podrobného natáčecího plánu

### 3.1.14 Export a nastavení DOOD

DOOD nebo také Day Out of Days je výpis nasazení jednotlivých elementů do konkrétních natáčecích dnů. K exportu se lze dostat v záložce File > Print/View > Day Out of Days a je možné zvolit výpis jakékoliv kategorie elementů, která je v plánu vytvořena (obr. 3.27). Po zvolení kategorie a kliknutí na náhled (View) se zobrazí výpis elementů z dané kategorie.

Šedá políčka označují volné dny. SW označuje den, ve kterém začíná nasazení elementu, a WF označuje jeho poslední den. W označuje každý den, ve kterém je element nasazen.



Obrázek 3.27 - Vybrání kategorie pro výpis DOOD

Nastavení těchto výstupů lze v záložce Schedule > Day Out of Days Preferences. Nástroj umožňuje měnit znaky, které označují nasazení elementů (obr. 3.28 nahoře). Je možné měnit informace, které se zobrazují v záhlaví a v patičce každého výpisu (obr. 3.28 uprostřed). Po kliknutí na Page Setup (obr. 3.28. dole) je možné nastavit formát stránky, na které se bude výpis zobrazovat. V nástroji je možné kontrolovat prováděné změny stisknutím tlačítka pro náhled (Preview) (obr. 3.28. dole).

Day Out of Days Preferences

**Abbreviations**

Start:  Hold:  Pickup:  Holiday:   Skip Names After First Page

Work:  Drop:  Finish:  Co. Travel:   Print (DOOD)

Travel (DOOD):  Rehearsal (DOOD):  Fitting (DOOD):

**Header**

12 pt. Arial ( Bold ) Font...

{Today's Date} {Picture Title} Page {Page Number} of {Total Pages}

{Time} {Report Name}

**Footer**

12 pt. Arial ( Bold ) Font...

Time Today's Date Page Number Total Pages File Name Report Name

Company Episode No. Picture Title Prepared By Script Dated Script Version

Page Setup... Preview... OK Cancel

Obrázek 3.28 - Nastavení nástroje Day Out of Days Preferences

## 4 METODY PLÁNOVÁNÍ

Program Movie Magic Scheduling je specializovaný placený software, který disponuje mnoha nástroji určenými ke zjednodušení stavby natáčecího plánu. Ne všechny audiovizuální produkce ho však k sestavení natáčecího plánu využívají. Tato část práce je zaměřena na jiné metody, používané pro stavbu natáčecího plánu, za účelem porovnání s programem MMS.

### 4.1 Production board

Production board neboli produkční tabule, často také používaný výraz proužkování, je původní metoda pro plánování natáčení. Základem jsou pevné desky, které se dají složit ve stylu harmoniky a na které jsou umístovány na papíru nebo kartonu natištěné nebo tužkou popsané proužky s informacemi o jednotlivých obrazech. Proužky se mezi sebou přesouvají nebo se mezi ně vkládají doplňující informace na čistých proužkách. Rozhraní programu MMS v zásadě vychází z této původní metody, pouze ji převádí do digitální podoby.

Tato metoda dostala v průběhu vývoje audiovizuálních produkcí více podob. Proužky na papíru se mohou vkládat do knihy s nalepenými okraji, do kterých se proužky zasouvají. Mohou se umístit na nástěnku nebo se vytištěné proužky umísťují pomocí magnetů na magnetickou tabuli. Princip zůstává stejný. Fyzická manipulace s proužky je přehledná, nedává však mnoho možností modifikovat plán nebo z něj připravovat další výstupy. Navíc připravovat s touto metodou různé varianty plánu je z časového hlediska velmi náročné.

### 4.2 Excel

Často využívaným softwarem pro stavbu natáčecího plánu je program Excel z programového balíčku Microsoft Office. Používá se spíše na nízkorozpočtových nebo krátkometrážních projektech.

Program Excel je software založený na práci s tabulkami. Ty se dají různě upravovat a je v nich jednoduché připravit pracovní rozhraní pro stavbu natáčecího plánu. Systém tabulek nabízí mnoho možností optimalizovat rozložení jednotlivých proužků s informacemi a manipulace s proužky je také velmi snadná. Výhodou jsou funkce nabízené softwarem, které umožňují sčítat stránky a obrazy, přidávat komentáře, nebo libovolně měnit vzhled informací obsažených v plánu. Program také umí vkládat obrázky k plánu a ovládá export do standardovaného formátu pro tisk PDF. Audiovizuální produkce v programu Excel často

vytvářejí denní dispozice a denní zprávy a výhodou je tedy případná integrace těchto tří dokumentů do jednoho programu.

Program však nedisponuje žádným nástrojem optimalizovaným pro účely plánování a pro práci na rozsáhlejším projektu je software Excel spíše nedostačující.

### **4.3 Programy pro plánování**

V současné době se na trhu objevuje spousta programů specializovaných na stavbu natáčecího plánu. Jsou to programy CeltX, LightSPEED eps, Gorilla, Chimpanzee Budgeting & Scheduling atd. Některé jsou velmi pokročilé a obsahují velké množství praktických nástrojů. Některé jsou umístěny na webové platformě a veškerá data jsou automaticky ukládána na úložiště a veškeré změny v projektu jsou synchronizovány, takže systém podporuje stavbu natáčecího plánu v týmu lidí. Rozhraní všech programů a práce s nimi se vzájemně příliš neliší a vychází ze zaběhlých standardů. Celosvětově nejpoužívanějším softwarem pro stavbu natáčecího plánu zůstává Movie Magic Scheduling. Často je program MMS označován jako standard v přípravě AV díla a v českých podmínkách se pro stavbu natáčecího plánu hraného filmu a televizního seriálu používá výhradně program MMS.



## 5 PLÁNOVÁNÍ V ČESKÝCH PODMÍNKÁCH

V oblasti stavby natáčecího plánu se české audiovizuální produkční společnosti řídí zcela jinými podmínkami než je tomu v zahraničí. Finanční možnosti dovolují zahraničním produkcím plánovat natáčení do více dnů než českým produkcím. Herci jsou na zahraničních projektech placeni za období od začátku do konce jejich nasazení do natáčení, bez ohledu na plánovaný denní program. Zavazují se tak, že budou po celé období k dispozici. V českých podmínkách není možné tento způsob finančně pokrýt a plán tak vzniká s ohledem na tzv. závazky herců neboli termíny, ve kterých je herec na jiném natáčení, v divadle nebo na zkoušce. Při plánování scén s více herci na scéně může být obtížné scénu naplánovat s ohledem na vytíženost lokace a závazky herců. Na základě této skutečnosti vznikla v českých podmínkách dohoda o tzv. půldnu neboli zkrácení denního honoráře herce na půlku z klasické sazby, pokud jeho denní nasazení nepřesáhlo předem dojednaný počet hodin. Z této dohody se stalo další kritérium při stavbě natáčecího plánu. Jednou z odlišností v podmínkách a kritériích při stavbě natáčecího plánu je posloupnost scén. Zatímco zahraniční produkce se snaží plánovat s ohledem na herecký výkon, české produkce dbají především na vytíženost elementů a redukci finanční náročnosti. Je sice běžné plánovat natáčení mimo chronologičnost, ale spousta lidí preferuje natáčet s pořadím scén co nejbližší ke scénáři kvůli věrohodnějším výkonům, které herci podávají.<sup>4</sup>

### 5.1 Ideální podmínky a kritéria pro stavbu natáčecího plánu

V ideálních podmínkách pro stavbu natáčecího plánu jsou všichni obsazení herci bez závazků a jsou k dispozici každý den natáčení. Lokace nejsou časově limitované a umožňují natáčení ve dne i v noci dle potřeby. Ideální podmínky také znamenají neomezený rozpočet, který dovoluje natáčet scény chronologicky a bez ohledu na počet natáčecích dní nebo vytíženost herců a lokací. Není však možné, aby se takové podmínky sešly na českém audiovizuálním projektu. Prací producenta je přistupovat k rozložení financí do projektu účelně a efektivně. Čím méně financí je na daný projekt k dispozici, tím více kritérií pro

---

<sup>4</sup> SCHENK, Sonja a Ben LONG. The digital filmmaking handbook. 4th ed. Boston, Mass.: Course Technology, Cengage Learning, 2011, 29. ISBN 1435459113.

stavbu plánu je producent nucen nastavit. Kritéria mají za účel zminimalizovat náklady na výrobu a nastavit mantinely pro účelnou a efektivní výrobu z hlediska finančních nároků.

Jedním z kritérií je vytíženost lokací. V plánování se projevuje seskupením všech obrazů, které se odehrávají v jednom prostředí, do plánu za sebe. Natočení pospolu všech scén z jednoho prostředí výrazně šetří čas, který je jinak vyžadován při přesunech štábu a šetření času je z producentského hlediska i šetření financí. Výběr lokace, na které je možné natáčet více prostředí ze scénáře najednou, je součástí tohoto kritéria, které má za účel maximálně zredukovat přesuny štábu. Posledním určujícím faktorem tohoto kritéria jsou scény odehrávající se v ateliéru nebo na zeleném plátně. Je logické takové scény uskupit v plánu za sebe z finančních i technických důvodů.

Dalším kritériem je vytíženost herců. Snaha producenta je naplánovat nasazení herců s nejvyšším honorářem do denního programu tak, aby celkový počet natáčecích dní s takovým hercem byl co nejmenší. Producent musí rozhodnout, zda je v nastalých případech levnější přesun štábu, vracení se na lokaci, nebo nasazení finančně nákladného herce na více dnů. Další situace spadající do tohoto kritéria je plánování obrazů, ve kterých se vyskytuje větší množství herců. Natáčecí dny se dle tohoto kritéria plánují s maximální možnou koncentrací herců v minimálním možném počtu dní.

V českých podmínkách se často vyskytuje kritérium vyžadující zmenšení celkového počtu natáčecích dní. Kritérium přichází ve chvíli, kdy producent nedisponuje dostatečnými financemi na zaplacení původního počtu plánovaných dní, a je nucen sestavit plán, který bude mít obsáhlejší denní program a menší počet natáčecích dní. Často se v českých podmínkách stává, že je producent nucen předimenzovat denní program a platit štábu přesčasové hodiny, než aby přidal natáčecí dny, které by denní program uvolnily. V této situaci se často přepisují některé scény ze scénáře tak, aby byl natáčecí plán optimálnější. Například přepisy prostředí nebo denní doby, ve kterých se scény odehrávají tak, aby se zvýšila vytíženost herců a lokací.

Různá specifika vyplývající ze scénáře nastavují další kritéria při stavbě natáčecího plánu. Pokud jsou součástí scénáře např. letecké pohledy kamery, je logické uskupit všechny obrazy, kterých se týkají, do jednoho nebo více potřebných dní. Stejně tak může být pronájem drahé rekvizity nebo vozidla určující při sestavování denního programu.

Speciální efekty nebo davové scény většinou vyžadují samostatné natáčecí dny na jejich realizaci a z hlediska celkové stavby natáčecího plánu se nedají považovat za kritéria.

## 5.2 Rozdílnosti v natáčecím plánu dle zadaných kritérií

Tato část práce se zaměřuje na stavbu natáčecího plánu v českých podmínkách, s kritérii danými producentem. Jsou zde prezentovány čtyři varianty natáčecího plánu, sestavené na základě daných kritérií. Za účelem znázornění rozdílností mezi jednotlivými variantami je použit skutečný natáčecí plán ze seriálu Kapitán Exner z produkční společnosti Daniel Severa Production, s.r.o., který je do požadovaných variant přetvořen. Varianty jsou v tabulce porovnány na základě vzešlého celkového počtu natáčecích dní, celkového počtu nasazených dní čtyř hlavních rolí a počtu navštívených lokací, které jsou počítány jako jednotky sčítající se při každém přesunu štábu na lokaci. Nejnižší hodnota v daném kritériu je pro lepší přehlednost vždy označena tučně. Všechny příslušné dokumenty jsou uvedeny v příloze této práce.

První verze natáčecího plánu je sestavena bez jakýchkoliv daných kritérií. Stavba plánu je podmíněna pouze účelností denního programu

Druhá verze je sestavena na základě kritéria maximální možné vytíženosti lokací a minimální množství vracení se na stejnou lokaci i za cenu předimenzovaného denního programu, který by v konečném důsledku generoval přesčasové hodiny.

Třetí verze natáčecího plánu je podmíněna maximální vytížeností herců s ID číslem 2 a 3, bez ohledu na přesuny štábu nebo vracení se na lokace.

Čtvrtá verze natáčecího plánu je kombinací všech kritérií a jedná se o plán, který byl použit při natáčení seriálu.

	Celkový počet natáčecích dní	Celkový počet hereckých dnů čtyř hlavních rolí	Celkový počet navštívených lokací
Natáčecí plán verze 1	41	96	64
Natáčecí plán verze 2	<b>35</b>	83	<b>58</b>
Natáčecí plán verze 3	39	<b>74</b>	81
Natáčecí plán verze 4	36	85	73

Tabulka 5.1 - Porovnání hodnot u variant natáčecích plánů

## 5.3 Porovnání

### 5.3.1 Varianta č. 1

Natáčecí plán sestavený bez zadaných kritérií je v konečném důsledku plán s nejvyššími naměřenými hodnotami. Nejvyšší počet natáčecích dní poukazuje na nejvolnější denní program ze všech variant. Tomu odpovídá i celkový počet hereckých dnů čtyř hlavních rolí, které se v plánu objevují neovlivněni jakýmkoliv kritériem. Denní nasazení herců je tak nejvyšší ze všech měřených variant. Hodnota celkového počtu navštívených lokací je druhá nejnižší a značí, že v tomto ideálně sestaveném natáčecím plánu je malé množství vracení se s natáčecím štábem na stejnou lokaci. Lokací je pevně daných 57, takže nezbytných vracení se na stejnou lokaci je v tomto plánu pouze 7.

První varianta natáčecího plánu je sestavena v ideálně daných podmínkách. Takto nastavený natáčecí plán by výrazně zvedal finanční náročnost realizace. Natáčení by však s nevyšší pravděpodobností neprovázely přesčasové hodiny.

### 5.3.2 Varianta č. 2

Natáčecí plán číslo 2 byl sestavený s daným kritériem maximální možné vytíženosti lokací. V plánu se kritérium projevuje seskupením všech lokací a eliminací vracení se na stejnou lokaci. V praxi se objevuje několik situací, ve kterých je producent nucen nastavit toto kritérium. Nejčastější je situace, ve které je nájem lokace abnormálně drahý a snaha producenta je takovou lokaci pronajímat na co nejméně dnů. Další situací může být nedostupnost lokace. Daný je termín, ve kterém je možné lokaci za účelem natáčení navštívit, ale již není možné se na ni vrátit.

Tato varianta plánu má v měřených hodnotách dvě prvenství. Prvním je nejmenší počet vracení se na stejnou lokaci, což byl záměr při budování plánu. Druhým je nejmenší počet vzešlých natáčecích dní. Důvodem je redukce dní, které v ideální variantě plánu sloužily jako dny uvolňující denní program na vytížených lokacích.

Z hlediska finanční náročnosti na realizaci se může druhá varianta zdát jako nejlevnější. Tento natáčecí plán má však mnoho úskalí. Předimenzovaný denní program by generoval přesčasové a vyrovnávací hodiny pro štáb, které v plánu hrozí. S náročným denním programem také přichází riziko, že bude klesat umělecká hodnota AV díla, a hrozí, že nastanou chyby v technickém zpracování, které generují finanční náklady v postprodukční

fázi výroby. Producent by měl v tomto případě natáčecího plánu také zvážit, zda do nejvytíženějších dnů nasadit druhý štáb nebo více lidí, kteří by pomohli denní program naplnit.

### 5.3.3 Varianta č. 3

Varianta číslo 3 vznikla s kritériem maximální vytíženosti hereckých rolí s ID číslem 2 a 3. Tyto dvě role se ve scénáři objevují nejproměnlivěji a jejich upřednostnění při stavbě plánu viditelně ovlivnilo výsledné hodnoty. V měření se počítají první 4 role. Role s ID 1 se objevuje téměř ve všech obrazech a role s ID 4 pouze v několika, takže jejich případné upřednostnění by na výsledné měření nemělo vliv. V měření jsou uvedeny z důvodů objektivního porovnání tohoto kritéria ve všech vzniklých variantách a také z důvodu, že výskyt rolí s ID 2 a 3 mnohdy ovlivňuje výskyt rolí s ID 1 a 4.

Ve třetí variantě natáčecího plánu je denní program ovlivněn výskytem rolí s ID 2 a 3. Natáčecí dny, do kterých jsou tyto dvě role nasazeny, mají denní program s maximální koncentrací obrazů, ve kterých se role vyskytují. Upřednostnění rolí je i za cenu vracení se na stejnou lokaci v jiný den, který již neobsahuje vybrané role. To se projevuje v poslední hodnotě navštívených lokací, která je naopak ze všech měřených variant nejvyšší.

Průměrně mají ostatní 3 plány bez tohoto kritéria 47 nasazení dvou vybraných rolí. Ve variantě číslo 3, která je upřednostňuje, je dnů pouze 28.

Producent toto kritérium zadává v případě, že má herec dané role abnormálně vysoký honorář, nebo je k dispozici pouze na určitou dobu natáčení. V každém případě musí producent zvážit, do jaké míry je upřednostnění rolí výhodné a kdy už je ztrátové. Upřednostnění zcela prokazatelně navyšuje nutnost vracení se na stejné lokace pro dotočení obsahu bez upřednostněné role.

### 5.3.4 Varianta č. 4

Natáčecí plán s číslem 4 byl pro natáčení seriálu skutečně použit. Hodnoty jsou v měření průměrem ostatních variant. Plán je optimalizovaným výsledkem všech daných kritérií. Jeho denní program generoval mnoho přesčasových hodin, ale z rozhodnutí producenta bylo levnější zvolit tuto variantu, než přidat natáčecí dny, které by program uvolnily.

Důležité je však zmínit jev, který se v českých podmínkách často objevuje a dá se zde dobře demonstrovat. Natáčecí plán musí v českých podmínkách vznikat s ohledem na závazky

obsazených herců. Při jeho budování tak dochází ke dnům v plánu, do kterých nejde naplánovat žádný denní program, protože nejsou k dispozici potřební herci. V plánu tak vznikají několikadenní, nebo často se objevující volné dny, které způsobí, že se celá realizace protáhne. První 3 simulované varianty, které se zde prezentují, na závazky herců ohledy neberou. Pouze dodržují pravidla povinných volných dnů. Jejich realizace se všemi volnými dny by dle plánu trvala 44 – 53 dnů. Varianta číslo 4, která ze závazků vycházela, vyžadovala k realizaci 70 dní. Tato skutečnost výrazně ovlivňuje producenty audiovizuálních děl, kteří působí v České republice. V širším časovém rozmezí je zřejmé, že taková situace brání producentům ve frekventovanější výrobě audiovizuálních děl.

## ZÁVĚR

Cílem této práce bylo přiblížení tématu stavby natáčecího plánu. Zabývám se strukturou, kterou natáčecí plán může mít, výstupy, které z natáčecího plánu vycházejí a dalšími aspekty související s tématem.

Stěžejním prvkem teoretické části jsou rozebrané možnosti a nástroje programu Movie Magic Scheduling chronologicky uspořádané tak, jak je uživatel potřebuje při stavbě natáčecího plánu a následně i návod k jejich užívání. Součástí je i porovnání práce v programu MMS s dalšími možnostmi plánování. U nástrojů se věnuji jejich prospěšnosti v českých podmínkách. Výsledkem této části je přiblížení, jak nástroje programu Movie Magic Scheduling zefektivňují výrobu a manipulaci s plánem. Zároveň tato část práce slouží jako návod pro stavbu natáčecího plánu.

V druhé části práce jsem aplikoval prezentované nástroje na natáčecí plán českého televizního seriálu. Na základě kritérií, které se v českých podmínkách často objevují a které jsou v práci popsány, jsem sestavil různé varianty natáčecího plánu. S pomocí výstupů z natáčecích plánů jsem měřil hodnoty, které vypovídají o náročnosti realizace vzniklých plánů.

Výsledkem práce je zjištění, jak se vlastnosti natáčecího plánu vzájemně ovlivňují. Pro autory natáčecích plánů může tato práce sloužit k přiblížení ideální optimalizace natáčecího plánu.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

CLEVE, Bastian. Film production management. 3rd ed. Boston: Elsevier, 2006. ISBN 0240806956.

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

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.

Movie Magic Scheduling/breakdown: Classic Movie Magic Scheduling. Burbank, CA: Screenplay Systems, 2002.

MICHAEL K. HUGHES. Digital filmmaking for beginners: a practical guide to video production. 2012. ISBN 9780071791373.

GASPARD, J. Tell them it's a dream sequence: And other smart advice from top filmmakers. United States: Createspace. 2008. ISBN 1440460825.

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.



**SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK**

Obrázek 3.1 - Nástroj Category Manager .....	26
Obrázek 3.2 - Přidání nové karty .....	27
Obrázek 3.3 - Přiřazení identifikačních čísel v nástroji Element Manager .....	28
Obrázek 3.4 - Nastavení termínů natáčení v nástroji Calendar Manager .....	28
Obrázek 3.5 - Ikona pro vstup do rozhraní Board .....	29
Obrázek 3.6 - Nástroj Sort Scheduled Strips .....	29
Obrázek 3.7 - Nástroj Auto Day Breaks .....	30
Obrázek 3.8 - Nový nákras v nástroji Strip Layouts.....	30
Obrázek 3.9 - Nastavení proužků v nástroji Strip Designer .....	31
Obrázek 3.10 - Vložení kategorie Scenes do návrhu proužku.....	32
Obrázek 3.11 - Přidání kategorií do návrhu proužku a nastavení zalomení textu .....	32
Obrázek 3.12 - Nastavení kategorie ID List .....	33
Obrázek 3.13 - Přidání textového pole a nastavení kategorie Element Sum .....	34
Obrázek 3.14 - Rozdělení kategorií pomocí vertikální čáry .....	34
Obrázek 3.15 - Označení návrhu jako aktivní .....	34
Obrázek 3.16 - Označení vybraného dne jako Day Off v nástroji Kalendář .....	35
Obrázek 3.17 - Ikona pro vstup do rozhraní Kalendář .....	35
Obrázek 3.18 - Zvolení varianty zobrazení a sekce nezaplánovaných proužků.....	36
Obrázek 3.19 - Nástroj pro přidání bannerů .....	36
Obrázek 3.20 - Nastavení exportu malého natáčecího plánu.....	37
Obrázek 3.21 - Nástroje pro manipulaci s náhledem.....	38
Obrázek 3.22 - Nastavení exportu velkého natáčecího plánu.....	39
Obrázek 3.23 - Otevření nástroje pro úpravu složek .....	39
Obrázek 3.24 - Nastavení záložky Category List a ikona pro náhled rozložení.....	40
Obrázek 3.25 - Nastavení exportu složek .....	41
Obrázek 3.26 - Nastavení exportu podrobného natáčecího plánu .....	42
Obrázek 3.27 - Vybrání kategorie pro výpis DOOD .....	43
Obrázek 3.28 - Nastavení nástroje Day Out of Days Preferences .....	44
Tabulka 5.1 Porovnání hodnot u variant natáčecích plánů .....	49

## **SEZNAM PŘÍLOH**

**PŘÍLOHA P I: NATÁČECÍ PLÁN PRVNÍ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P II: NATÁČECÍ PLÁN DRUHÉ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P III: NATÁČECÍ PLÁN TŘETÍ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P IV: NATÁČECÍ PLÁN ČTVRTÉ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P V: HERCODNY PRVNÍ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P VI: HERCODNY DRUHÉ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P VII: HERCODNY TŘETÍ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P VIII: HERCODNY ČTVRTÉ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P IX: VÝSTUP LOKACÍ PRVNÍ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P X: VÝSTUP LOKACÍ DRUHÉ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P XI: VÝSTUP LOKACÍ TŘETÍ VARIANTY**

**PŘÍLOHA P XII: VÝSTUP LOKACÍ ČTVRTÉ VARIANTY**

## **PŘÍLOHA P I: NATÁČECÍ PLÁN PRVNÍ VARIANTY**

Kapitán Exner - plán verze 1						
0409	Ext	DEN	4/8	Klouduv krám-Před krámem	Exner pozoruje Kloudu jak otevírá roletu svého obchodu a pak vchází dovnitř	1, 41
0410	Int	DEN	4 2/8	Klouduv krám	Exner nabízí Denár ale Klouda pozná, že je to policajt.	1, 41
0426	Int	DEN	4/8	Klouduv krám	Klouda kouká na aukce mincí na počítači a volá cizinci v cizí řeči	41
0432	Int	DEN	2 5/8	Klouduv krám	Klouda vysvětluje proč koupil dvoudublon právě teď a zlobí se na Vička	2, 41
0340	Int	NOC	1 5/8	Klouduv krám	Maizl se od Kludy se Sedlákem dozví o krádeži a vraždě	37, 39, 41
End of Shooting Day 1 – Pondělí, 12. září 2016 – 9 4/8 Pages						
0121	Int	DEN	3 4/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Veberová oznamuje smrt Václavíkovi a hned ho chce vystěhovat	8, 16
0136	Int	DEN	1 1/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	0136A - Václavíkovi volá Veberová, chce aby opustil ateliér	16
0229	Int	DEN	2 6/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Václavík potvrzuje Exnerovi možný vztah Berkové a Vebera	1, 16
0127	Int	VEČER	2 7/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Exner vyzvídá od Václavíka o vlastnictví ateliéru, ale sám se zdráhá mluvit	1, 16
End of Shooting Day 2 – Úterý, 13. září 2016 – 10 2/8 Pages						
0502	Ext	DEN	1 6/8	Park	Exner se Steinovou se procházejí. Steinová odejde a už mu zvoní mobil. Prosim	1, 4
0525	Ext	DEN	2 7/8	Filmová projekce	Machar je našťavaný na Sekeru, že Borise nepřeobsadí. Exner chce seznam komparzistů	1, 52, 58
0525A	Ext	DEN	1/8	Filmová projekce	Do obrazu 525 Materna na plátně směje a monologuje	68
0604	Ext	DEN	1 5/8	Filmová projekce	Koukáme na kus filmu. Historiky z natáčení-Boris a Adlerová a Snášelová seděli u ohně	1, 52, 58
0527	Ext	DEN	3 1/8	BARRANDOV - Parkoviště	Exner odchytné Marchara a ptá se na Materna a Snášelovou. Macharovi málem padá brada	1, 52
0524	Ext	DEN	1/8	BARRANDOV - Před starými halami	K charakteristické budově starých hal se blíží Exnerův automobil	1
End of Shooting Day 3 – Středa, 14. září 2016 – 9 5/8 Pages						
0120	Ext	DEN	2	Zahradní restaurace	Libšerová balí Exnera a prozrazuje drby z kanceláře	1, 24
0618	Int	DEN	2 2/8	ROZHLAS - Chodba	Steinburg představuje Exnera Hajnové. On by jí rád vyzpovídal	1, 62, 74
0621	Int	DEN	1 5/8	ROZHLAS - Chodba	Beránek identifikuje mrtvého Chalupu a našel prý Soumara v penzionu	1, 3, 74
0617	Int	DEN	1 3/8	ROZHLAS - Studio	Steinburg čte Havlíčka, má tam šum. Hajnová ho nutí opakovat	62, 74
0619	Int	DEN	3 3/8	ROZHLAS - Studio	Hajnová dělala Borisovi alibi a on byl šťastnější. Beránek si žádá Exnera	1, 3, 74
End of Shooting Day 4 – Čtvrtek, 15. září 2016 – 10 5/8 Pages						
0428	Ext	DEN	5/8	Ulice v autě Exnera	Exner jezdí městem a vzpomíná na to co prožil. Pak volá Beránka.	1, 3 m.o.
0101A	Ext	VEČER	1/8	Ulice-Automobil	Exner jede autem na Stross	1dbi
0336	Ext	NOC	1 5/8	Bylaves- okreska s křižovatkou	Prázdný rozhovor se Steinovou v jedoucím autě a pak Exner málem mine odbočku.	1, 4 m.o.
0337	Ext	NOC	4/8	Bylaves-náves	Exner dorazil na náves a dál jede podle šipky Archeologický výzkum	1
0628	Ext	NOC	1/8	Pražské ulice	Exnerův vůz se svým majitelem za volantem se propíletá noční Prahou.	1, 1dbi
0531	Ext	NOC	1/8	Ulice Exner	Večerním provozem se propíletá kapitán Exner ve svém autě	1
0626	Ext	NOC	7/8	Silnice v lese-Exnerovo auto	Exner cestou volá Beránkovi o ostrahu Soumara a svolává poradu k sobě	1, 3 m.o.
0418	Ext	NOC	3/8	Bylaves cesta autem	Exner jede na jisto Bylavi	1
0533	Ext	NOC	1/8	Byt Exnera - před garáží/před bytem	Exner přijíždí domů, ale tam už někdo je	1, 1dbi
0627	Int	NOC	6/8	Byt Exnera	Už víme kdo je vrah podle otisků, ale teď to musíme dokázat. Exner je plánovač	1, 2, 3
0534	Int	NOC	3 2/8	Byt Exnera	Sumarizace - chceme vidět film Pozdní lítost	1, 2, 3
End of Shooting Day 5 – Pátek, 16. září 2016 – 8 4/8 Pages						
0521B	Int	DEN	4/8	Byt Exnera	Beránek volá Exnerovi	
0130	Int	VEČER	2/8	Byt Exnera - před garáží/před bytem	Exner si otevře garáž a vjede	1
0215	Int	VEČER	3 3/8	Byt Exnera	Shmutí situace. Veber měl na plášt vlas tizlanový a své sperma. A Buš po vraždě zmizel	1, 2, 3
0131	Int	VEČER	4 2/8	Byt Exnera	Víček s Beránkem sežrali Exnerovi ledvinky. Ten je úkoluje návštěvami podezřelých	1, 2, 3
0417	Int	NOC	6/8	Byt Exnera	Exner poslouchá Jazz, kouká na emally, volá Gabriela a pak odjíždí	1
0431	Int	NOC	2 7/8	Byt Exnera	Víček i Beránek mají své teorie o Broučkově i Kloudovi.	1, 2, 3
End of Shooting Day 6 – Sobota, 17. září 2016 – 12 Pages						
0523	Int	DEN	1 3/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Beránek ukazuje Maternově fotku Snášelové- Ona jí nezná	3, 53
0526	Int	DEN	7/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Soumar volá do redakce časopisu s článkem o úmrtí Matery, chce Info jak se to stalo	61
0528	Int	DEN	1 1/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Soumar jede, Soumarová ne, Soumar zapomněl, že točí v televzi, Soumarová ne	61, 71
0522	Int	DEN	3 1/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Sál	Soumar neví, že je Materna mrtv. Beránek vejde a chce mluvit s Maternovou	3, 49, 53, 60, 61, 64
0530	Int	VEČER	4	DIVADLO POD VĚŽÍ- Sál	Exner se od Steinburga dozvídá o Štuparské a Sykovské	1, 62, 64
End of Shooting Day 7 – Úterý, 20. září 2016 – 10 4/8 Pages						
0206	Int	DEN	1 2/8	ZOO - ředitelství	Vránová volá ředitel, že to Jlnak našlo a bere mu u toho doutník. Kašle na něj	5
0208	Int	DEN	2 4/8	ZOO - ředitelství	U ředitelů se potkají kriminalisté. Kroupa je podvodník, ale asi ne vrah a zloděj	1, 2, 3, 5
0210	Int	DEN	3 6/8	ZOO - ředitelství	Boblu přivedl policista, Beánek jí poznává. Je to bývalá Kroupy. Berka se představuje	1, 2, 3, 10, 12, E10
0520	Int	DEN	2 4/8	TV ATELIÉR - Dekorace bytu	Pelíšková vysvětluje Nechlebovi jak si poradí se smrtí Matery v jejich seriálu	54, 56
0529	Int	DEN	3 2/8	TV ATELIÉR - Dekorace bytu	Víček se ptá na nenávist k Maternovi. No jasně Steinburg to po něm vezme vše	2, 49, 54
End of Shooting Day 8 – Středa, 21. září 2016 – 13 2/8 Pages						
0306	Int	DEN	3 3/8	Archeologický ústav-kancelář Slánského	Slánský se dozvídá nálezu a ruší Franci a svolává Soudka a Rainlerovi	44, 45
0427	Ext	DEN	3 7/8	Před garážemi	Exner vyslýchá Linhart. Stopaře vezl a Lautererovou chce dostat a je trpělivý	1, 28
0105	Int	NOC	1 6/8	Soudní patologie-pítavna	Buble našel vpich na zadku. Chce rychle šéfa mladíka Beránka	3, 21, E8
0107	Int	NOC	1 7/8	Soudní patologie-pítavna	Podle Bubleho si někdo spletl Vebera se slonem a střelil ho uspávacíkou	1, 3, 21, E8
End of Shooting Day 9 – Čtvrtek, 22. září 2016 – 10 7/8 Pages						
0321	Ext	DEN	1 3/8	Vila Lautererové-u branky	Linhart překvapí Lautererovou-výkop je zaházen .To si u ní šplhnul	28, 29
0435	Ext	DEN	3 3/8	Vila Lautererové	Zatýkáni Linhart. Vše bylo zbytečné	1, 2, 3, 28, 29, 30
0416	Int	NOC	2 1/8	Vila Lautererové	Beránek se vyzpovídá na Linhart. Herečka ochotnický spolupracuje. Je hodnej fíká	3, 29
0415	Ext	NOC	2 2/8	Vila Lautererové	Beránkovi nikdo neotvírá a tak překvapí vysprchovanou Lautererovou.	3, 29
0312	Ext	NOC	2 1/8	Vila Lautererové-cesta k ní v autě	Lautererová se domluví s Linhartem aby jí zakopal výkop a pokud jí nezajímá	28, 29
End of Shooting Day 10 – Pátek, 23. září 2016 – 11 2/8 Pages						
0521A	Int	DEN	1 4/8	BYT EICHOVÉ	Exner se probudí u Elchové a volá mu Beránek, že taxikář nenašel	1, 3 m.o., 47
0516	Int	NOC	5/8	BYT EICHOVÉ	Elchová stojí u velkého okna s výhledem na Prahu a v tom jí někdo volá na mobil	47
0518	Int	NOC	3 1/8	BYT EICHOVÉ	Snášelová se s Maternou znala a Exner dělá morální podporu Elchové	1, 47
0642	Int	NOC	3/8	BYT EICHOVÉ	Elchová někomu volá, někdo nezvedá sto věží	47
0517B	Ext	NOC	3/8	BYT EICHOVÉ	Exner volá Elchové a ohlašuje jí svou rychlou návštěvu	47
0535	Ext	NOC	1 3/8	Ulice - mrtvej Chalupa	Lída s Mirkem najdou mrtvého Chalupu	67, 69, 72
0537	Ext	NOC	1	Ulice - mrtvej Chalupa	Zehnal se rozčiluje na dceru a fackuje Mirka. Ale tam je mrtvola	57, 67, 69, 72
0539	Ext	NOC	2 3/8	Ulice - mrtvej Chalupa	Výslech mladých nikam nevede a způsob vraždy je parašutistický	1, 2, 3, 57, 67, 69
0639E	Ext	NOC	1/8	Ulice - mrtvej Chalupa	Kadlec zezadu vraždí Chalupu.	50, 72



End of Shooting Day 11 – Sobota, 24. září 2016 – 10 7/8 Pages						
0605	Int	DEN	2 2/8	ANTIKVARIÁT	Tausseg ukřídí a Erti se chystá opravit elektriku. Oba umí parašutarmrt.Erti chce kafe	48, 63
0609B	Int	DEN	4/8	ANTIKVARIÁT	Tausseg volá Beránkovi ,že umí prašutarmrt	63
0610	Int	DEN	6/8	ANTIKVARIÁT	Erti je spokojen,že se Tausseg přiznal ale bude mu muset sekat elektriku asi možná nejepší	48, 63
0612	Int	DEN	1 6/8	ANTIKVARIÁT	Erti si myslí,že si někdo zoušel vyhazovat pojistky.Tausseg tu není	1, 48
0614	Int	DEN	2 3/8	ANTIKVARIÁT	Erti vrhá stín podezření i na sebe.Byli s Maternou spolužáci.On a Soumar. Exner šponuje uši	1, 48
0639C	Int	DEN	1/8	ANTIKVARIÁT	Maternová strká zkratovač do zásuvky. V nastalé tmě poznáváme tvář Kadlece.	50, 53
0501A	Int	DEN	1 3/8	ANTIKVARIÁT-u knih/u pultu	Erti tepe Taussega,že prodal monografii,Maternová chce k obrázkům	48, 50, 53, 63, 68
0503A	Int	DEN	3/8	ANTIKVARIÁT-u knih/u pultu	Exner vchází do antikvariátu.Pozoruje svědky a hlavně Eichovou	1, 2, 3, 21, 47, 48, 50, 53, 63,
0501B	Int	DEN	1 3/8	ANTIKVARIÁT-u litografií	Zhasne světlo.Erti nahodí pojistky a Materna je v krvi a na zemi	47, 48, 50, 53, 63, 68
0503B	Int	DEN	3	ANTIKVARIÁT-u litografií	Maternu zabil parašutista a našel se zkratovač a světlo zase zhasne	1, 2, 3, 21, 47, 48, 50, 53, 63,
End of Shooting Day 12 – Úterý, 27. září 2016 – 13 7/8 Pages						
0137	Int	DEN	2 2/8	Kavárna	Víček s Beránkem mají jasno-byl to Václavík,tak ho vemte k nám ,já se zdržím-říká Exner	1, 2, 3, 18
0140	Int	DEN	1 1/8	Kavárna	Steinová přijde za Exnerem do kavárny, a už jedou bonmoty	1, 4, 18
0142	Int	DEN	2 2/8	Kavárna	Exner je odvolán z rande Beránkem. Číšník prozrazuje Steinové kdo je Exner	1, 3, 4, 18
0616	Int	DEN	3	Kavárna	Porada. Milenka Materny, jeho půjčky a totožnost mrtvého právě někdo volá	1, 2, 3
0236	Int	VEČER	2 4/8	Kavárna	Exner odvypráví okolnosti případu a pak si uvědomí a odejde	1, 4, 18
End of Shooting Day 13 – Středa, 28. září 2016 – 11 1/8 Pages						
0414	Int	VEČER	3 4/8	Strip bar	Maizi přiznává ,že na miních vydělal,ale ex ho voškube a on není vrah	1, 39
0243	Int	NOC	5/8	Kavárna	Steinová odešla se vzkazem do budoucna. Exner povečeří	1, 18
0507	Int	NOC	2	Kavárna	Kriminalisté mají 14 výpovědí svědků.Asi dva další odešli když se zhaslo	1, 2, 3, 18
0509	Int	NOC	1 7/8	Kavárna	Popisujeme způsob vraždy Materny.Motiv je neznámý.Eichová je profesorka na FFUK	1, 2, 3, 18
0511	Int	NOC	2 3/8	Kavárna	Časová osa vraždy, zkratovač.Pachatel přišel nebo nepřišel.A musí platit a odjezd	1, 2, 3, 18
0244	Ext	NOC	3/8	kavárna - z venku	Číšník dokonale skládá jídelní lístek k rukám Exnera. Dokonale Dokonal konec.....	1, 18
End of Shooting Day 14 – Čtvrtek, 29. září 2016 – 10 6/8 Pages						
0602	Ext	DEN	3/8	ULICE - u Snášelové vraždy	Beránek s fotkou obchází domy v ulici kde se vraždilo	3
0603	I/E	DEN	4	BYT ADLEROVÉ -Před bytem	V ulici vraždy Snášelové-Kulhánková pozná Snášelovou a ukáže na dveře Adlerové	3, 51
0508	Ext	NOC	1 3/8	ULICE - Snášelová vražda	Snášelové kdosi volá,že Materna už nepřijde a pak jí silueta muže parašutisticky zabije	50, 70
0510	Ext	NOC	5/8	ULICE - Snášelová vražda	Zulá Lebedová vystoupí z taxi a objeví mrtvou	66, 70
0512	Ext	NOC	2 3/8	ULICE - Snášelová vražda	Ohledání mrtvé.Stejný způsob jako u Materny.V kabelce obvyklosti Boleslavské dívky	1, 2, 3, 21, 66, 70
0639D	Ext	NOC	1/8	ULICE - Snášelová vražda	V mužské postavě vraždičí Snášelovou poznáváme Kadlece.	50, 70
0514	Ext	NOC	3	ULICE /Dům Lebedové - Snášelová vražda	Lebedová přiznává,že šla z vinárny a muž není doma a mrtvou nezná	1, 2, 3, 66
0517A	Ext	NOC	4/8	ULICE /Dům Lebedové - Snášelová vražda	Exner volá Eichové a ohlašuje jí svou rychlou návštěvu	1, 2, 3
End of Shooting Day 15 – Pátek, 30. září 2016 – 12 3/8 Pages						
0434	Int	DEN	2	Vila Steinové	Steinová vzala Exnera na milost,ale on jí uteče,páč viděl noviny a palmu	1, 4
0638	Int	NOC	2 2/8	Vila Steinové	Steinová chce dělat volavku.Exner je z toho nervózní	1, 4
0643	Int	NOC	3/8	Vila Steinové	Exnerovi zvoní telefon a Steinová mu přeje	1, 4
0641	Int	NOC	2 5/8	Vila Steinové-Obývací,Kuchyň,Koupelna	Exner vysvětluje případ. Pak usne a volá mu Eichová .Steinová ho přikryje	1, 4
0106	Ext	NOC	2 2/8	Před vilou Steinové / Automobil	Autem dojedou až před Steinovou,kde telefon pokazí slibnou kávu.Exner jí opouští	1, 4
0639	Ext	NOC	2 3/8	Vila Steinové-Před vilou	Exner zatkne Maternovou při pokusu ubířtvovat Steinovou	1, 2, 3, 4, 53
0640	Ext	NOC	1 1/8	Ulice-aut Beránka	Beránek s Víčkem odvázejí Maternovou.Její otec není mrtvý a Exner lhal	2, 3, 53
0336	Ext	NOC	5/8	Vila Steinové	Prázdný rozhovor se Steinovou v jedoucím autě a pak Exner málem mine odbočku do Býlavy: 1 m.o., 4	
End of Shooting Day 16 – Sobota, 1. říjen 2016 – 13 5/8 Pages						
0606	Ext	DEN	2/8	Chata Materny - Před chatou	Maleček ukazuje v diskuzi na Maternovic chatu	3, E12
0609A	Ext	DEN	2 1/8	Chata Materny - Před chatou	Beránek odchází.Dědek zvěďává kouká.Tausseg volá ,že umí prašutarmrt	3, 50, 63 m.o., E12
0633	Ext	DEN	1 3/8	Chata Materny - Před chatou	Exner s Beránkem se nechají pozvat do chalupy kvůli Chalupovi	1, 3, 50, E12
0635	Ext	DEN	6/8	Chata Materny - Před chatou	Maleček slyší výstřel a Exner říká,že se Kadlec zastřelil	1, E12
0607	Int	DEN	1 5/8	Chata Materny	Kadlec tu bydlí a má zvěďavého souseda. Beránek mu naslouchá	3, 50
0634	Int	DEN	1 2/8	Chata Materny	Exner donutí lstí Kadlece zaútočit.Chce život za dopls od Materny	1, 50
End of Shooting Day 17 – Úterý, 4. říjen 2016 – 7 3/8 Pages						
0505	Int	DEN	4 4/8	VILA MATERNY - Chodba a Obývací	Materna neměl kamaráda parašutistu, měl u sebe 56lts. a nemohl mít děti	1, 50, 53
0504	Ext	DEN	7/8	VILA MATERNY - Před vilou	Exner přjel před vilu. Maternová ho probzučí dovnitř.	1, 53 m.o.
0506	Ext	DEN	2	VILA MATERNY - Před vilou	Pelíšek se pam tuší ,že smrt je konkurenční boj kvůli seriálu co točí tady produkční Exner	1, 55
0615	Ext	DEN	2 5/8	VILA MATERNY - Před vilou	Pelíšková umí brečet jako Maternová.Neplše detektivky a neuvěřitelné Exnerky	55, 56
End of Shooting Day 18 – Středa, 5. říjen 2016 – 10 Pages						
0230	Int	DEN	1 6/8	Ordinace Steinové	Pacient balí Steinovou,ale ta čeká tajemný hovor nebo sms	4, 22, 23
0235	Int	DEN	2 4/8	Ordinace Steinové	Steinové volá Exner a zve ji na rande	1 m.o., 4, 22
0307	Int	DEN	3 1/8	Ordinace Steinové	Steinová odzubařila Víčka ,kterému poslal Maizele fotku z nálezů denárů. Všichni tpují počet	1, 2, 4, 22
0406	Int	DEN	4/8	Ordinace Steinové	0406A - Steinová si volá s Exnerem,kde byl v noci, když nebyl v Praze?	4
0437	Int	DEN	1 6/8	Ordinace Steinové	Steinová ošetřil Víčka a pak dostane koňak jako výhru. treflila počet mincí	2, 4
0632	Int	DEN	1 3/8	Ordinace Steinové	Exner je pacientem u Steinové,ale chce s ní jen mluvit.Sestřička půjde na kafe	1, 4, 22
End of Shooting Day 19 – Čtvrtek, 6. říjen 2016 – 11 Pages						
0242	Ext	VEČER	5/8	Pražské ulice/ Automobil	Buš shme filosofii tohoto obrazu. On by rozbil hubu.On má nervy	1, 9
0236	I/E	VEČER	1 5/8	Ulice-Automobil	Exner nechá Buše jít a ten mu řekne životní filosofii	1, 9
0129	Ext	VEČER	3 6/8	Vila Kruleho - před vilou	Krule nepustí Exnera dál a tk je výslech předbrankový.Za Krulem přijede Veberová	1, 15
0239	Ext	VEČER	2 2/8	Vila Kruleho - před vilou	Exner vypráví Krulemu a Veberové detektivku o láskách	1, 8, 9, 15
0241	Ext	VEČER	3 5/8	Vila Kruleho - před vilou	Exner dosvědčí Krulemu a Veberové podstatu celého případu.	1, 8, 9, 15
0240	Ext	VEČER	3/8	vila Kruleho - před vilou za rohem	Buš za domem, s očima navrch hlavy, poslouchá Exnerovo vyprávění jako detektivku.	1, 8, 9, 15
End of Shooting Day 20 – Pátek, 7. říjen 2016 – 12 2/8 Pages						
0608	Int	DEN	1 5/8	VILA SMETANY - Obývací	Smetana preluduje a byl v Antiku a vidl venku parkovat Pelíška	59, 60
0636	Int	DEN	4	VILA SMETANY - Obývací	Exner si z pozvaných dělá legraci.Materna má dítě se Steinovou,vraždil Řehák atd..	1, 53, 55, 56, 59, 60
0513	Ext	NOC	1 2/8	VILA SMETANY -Před vilou	Kadlec prosí Smetanu aby odvezl Magtemovu na chatu	50, 59
0538	Ext	NOC	1 5/8	VILA SMETANY -Před vilou	Pelíšek si taky půjčil od Borise,ale jen sto.Kdežto Smetana dvě sta	55, 56
0629	Ext	NOC	5/8	VILA SMETANY -Před vilou	Exner zastaví před Smetanovic vilou a chce dál	1, 59
End of Shooting Day 21 – Sobota, 8. říjen 2016 – 9 1/8 Pages						
0515	Int	NOC	2	VILA SMETANY - Obývací	U smetanů se pije na Borise.Smetana pochopí,že Kadlec není blázen	55, 56, 59, 60



0532	Int	NOC	3 3/8	VILA SMETANY - Obývací	Exner je duch, ale nevyšetřuje a povídá si o Borisovi	1, 55, 56, 59, 60
0536	Int	NOC	2 1/8	VILA SMETANY - Obývací	Smetana skládá hudbu.Chce přiznat dluh k Borisovi,ale Smetanová nechce	59, 60
0630	Int	NOC	3 2/8	VILA SMETANY - Obývací	Smetana přiznává půjčku od Materny.Exner chce svolat všechny sousedy	1, 59
End of Shooting Day 22 – Neděle, 9. říjen 2016 – 10 8/8 Pages						
0325	Ext	DEN	4 1/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner s Vičkem a Beránkem rekapituluji informace o pokladu	1, 2, 3, 31
0405	Ext	DEN	3 2/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Lehká rekapitulace o Danovi, Hodačové a Denáru v aukci.Exner volá Steinové	1, 2, 3, 31
0406	Ext	DEN	4/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	0406B - Exner telefonuje se Steinovou,V noci nepřijel a teď ví, že to byla chyba	1, 2, 3, 31
0327	Ext	DEN	3 1/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Rozebíráme vraždu-máme 4 motivy Iveta byla těhotná.Exner rozděluje úkoly	1, 2, 3, 31
End of Shooting Day 23 – Středa, 12. říjen 2016 – 11 Pages						
0425	Ext	DEN	2 5/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Maiz přiznává Ivetino těhotenství,ale na den vraždy má alibi, které potvrzuje Beránek	1, 3, 39
0423	Ext	DEN	2 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Beránek dává adresu Linhartu Exnerovi a sevírka říká, že Maiz si objednal pokoj a nepřijel	1, 2, 3, 31
0407	Ext	DEN	3 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Viček vypráví o Sadílkovi,Kloudovi a Maizovi a jejich motivaci krást	1, 2, 3, 31
0433	Ext	DEN	3 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Brouček vyvrací podezření. Kamarádky dcery nepoznává a švábna našel ráno	3, 34
End of Shooting Day 24 – Čtvrtek, 13. říjen 2016 – 11 6/8 Pages						
0324	Ext	DEN	2 2/8	Libín - U řeky	Hodačová osvětluje význam nálezu a že se všichni archeo znají	1, 25
0301	Ext	DEN	3/8	Libín - Les	Iveta běží lesem a funí	32
0303	Ext	DEN	6/8	Libín - U řeky	Iveta doběhla pro Hodačovou.Má jít s ní .Bagr něco našel.Ha Ha mrtvolu	25, 32
0318	Ext	DEN	3 5/8	Libín - U řeky	Viček šplhá u Exnera znakovými vodohospodářskými,Brouček to borí.Ukazují mu Broučka	1, 2, 3, 34
0320	Ext	DEN	1 4/8	Libín - U řeky	Brouček přijel za dcerou Jitkou.Obět bude od archeologů ježišmajra	1, 3, 34
0604A	Ext	DEN	2/8	U řeky-film s Maternou	Materna chytá ryby a kanoe se Snášelovou a Adlerovou mu zamotají šňůry.	65, 68, 70
0315	Ext	RÁNO	2 5/8	Libín - Na řece u řeky	Rybář převáží obrovitého Broučka a už ho nechce vidět.Zato Brouček něco vidí	34, 46
0316	Ext	RÁNO	4/8	Libín - U řeky u křoví	Brouček běží až doběhne k ženskému tělu ve křoví u břehu	32, 34
End of Shooting Day 25 – Pátek, 14. říjen 2016 – 11 7/8 Pages						
0302	Ext	DEN	2/8	Libín - U památníku	Mužská ruka předělává lakem číslo 895 na 886 na památníku	26
0323	Ext	DEN	1 1/8	Libín - U památníku	Hodačová se málem hroutl a pigluje památník od vandala	1, 25
0329	Ext	DEN	1 7/8	Libín - U památníku	Hádka kolem letopočtu je ukonče.Depot někdo ukradl.Slánský vybíhá	1, 26, 44
0403	Ext	DEN	3 3/8	Libín - U památníku	Exner zpovídá Dana a jeho náhody s mobilem, vlakem a zkouškou.A hlavně Iveta byla těhot 1, 33	1, 33
0413	Ext	DEN	2 3/8	Libín - U památníku	Dan chce své auto a žvejkačky.Pak pozná Lauterarovou v časopise.Vyprávěl mu to ten řidič	2, 33
0422	Ext	DEN	1 2/8	Libín - U památníku	Exner potká Hodačovou u památníku.Večer nechá na osudu	1, 25
0226	Int	DEN	1 1/8	Byt Čadkové	Beránek se dozvídá, že Honza se s Berkovou jen viděl,bude se totiž ženit	3, 11
0234	Int	DEN	3/8	Byt Čadkové	Čadková se dívá do otevřeného katalogu svatebních šatů.	11
0128	Int	VEČER 2		Byt Čadkové	Čadková ukazuje rodinné album a v tom otec Honza matka Manka	7, 11, 14
0221	Int	NOC	1 2/8	Byt Čadkové	Manka s Čadkovou vybírají svatební šaty.Honza míčky pozoruje je	7, 11, 14
End of Shooting Day 26 – Sobota, 15. říjen 2016 – 15 Pages						
0326	Ext	DEN	5/8	U chaty Lauterarové	Lauterarová si přivazla obdivovatelku chaty .Výkop je hotov	29, 30
0331	Ext	DEN	1	U chaty Lauterarové	Lauterarová označuje Linhartu za sluhu a směje se na Nehybovou	29, 30
0429	Ext	VEČER 4 3/8		U chaty Lauterarové	Prohlídka chaty nikam nevede,pak z výkopu najdou jen starou lopatu.Linhart je pokojen	1, 2, 3, 28, 29, 30, E9
0430	Ext	VEČER 2		U chaty Lauterarové	Linharta asi budou muset pustit,ale prohledaj mu garáž.Exner bude o herečkách mlčet	1, 2, 3, 28, 29, 30, E9
0408	I/E	DEN	1 2/8	Auto Linhart / Natáčecí plac	Cestou v autě Lauterarová děkuje Linhartovi za květinářství a dokonce se ho dotýká	28, 29
0424	Ext	DEN	2 2/8	Natáčecí plac	Linhart se dozví, že ho hledala policie. Lauterarová chce vyzvednout v televizi	28, 29, E4, E7
0310	Ext	NOC	1 5/8	Natáčecí plac	Škrcení hereček ve filmu, Lauterarová se převléká a odjíždí s Linhartem	28, 29, 30, E4, E7
End of Shooting Day 27 – Neděle, 16. říjen 2016 – 13 1/8 Pages						
0101	Ext	VEČER 4		Ulice-Automobil	Exner málem srazí Steinovou a tak jí svezí domů.	1, 4
0639B	Int		1/8	BYT CHALUPY	Na posteli souloží dvě těla. Když se ženské postava otočí, poznáme v ní Kláru Maternovou	53, 72
0620	Int	DEN	1 5/8	BYT CHALUPY	Dívka ,partnerka Chalupy nevěděla čím se žví Chalupa a od bytu neměl klíče	2, 73
0116	Int	DEN	4	Vila Vebera	Exner vyslýchá vdovu Veberovou.Ta po chvíli hovor utne.Nemá motiv k vraždě	1, 8
0126	Int	DEN	1	Vila Vebera	Veberová volá tajemný ženský hlas.Veberová hlásá smrt svého muže	8
0136	Int	DEN	1 1/8	Vila Vebera	0136B- Veberová mluví s Václavíkem o opuštění ateliéru.Jakto,že se neozval tu noc co.....	8
End of Shooting Day 28 – Úterý, 18. říjen 2016 – 11 7/8 Pages						
0114	Ext	DEN	3 2/8	Cirkus - Před Wohnwagenem krotitele	Beránek zíná na provazochodkyně.Krotitel dá Beránkovi pušku a náboj a poradí mu ZOO	3, 17
0111	Ext	DEN	2	Cirkus - Před cirkusem	Kroupa "našel" psa Mühlové a už se s ní seznamuje.Boblna je pozoruje	6, 10, 20
0113	Ext	DEN	1 4/8	Cirkus - Před cirkusem	Boblna odchytí Kroupu a láme ho do společného projektu zlaté duli	6, 10
0225	Ext	DEN	3 7/8	Cirkus - Před cirkusem-mezí maringotkami	Exner mladstvě překvapí Kroupu u cirkusu a donutí ho vypovídat	1, 6
0112	Int	DEN	1 4/8	Cirkus - Šapitó v tygří klecy	Pracné - krotitel krotí tygry když v tom Beránek za mříží ptá se na pušku úspěšvačku	3, 17
End of Shooting Day 29 – Středa, 19. říjen 2016 – 12 1/8 Pages						
0317	Ext	DEN	1	Libín silnice	Linhart vezme Dana stopaře s krosnou jako ušitou na odnešení pokladu	28, 33
0304	Ext	DEN	1 6/8	Libín - Vykopávky	V sondě je díra,kolem díry Denáry a pak dál? Je to obrovský? Přeje kamerka	25, 27, 32
0322	Ext	DEN	1 5/8	Libín - Vykopávky	Hodačová se hroutl ze smrti I krádeže. Vysvětluje hodnotu depotu	1, 25
0404	Ext	DEN	2 5/8	Libín - Vykopávky	Slánský tape Hodačovou, která má alespoň fotku depotu od policie	25, 42, 43, 44
0330	Ext	DEN	3 3/8	Libín - Vykopávky	Malík si vzpomene na rybáře na řece a ředou Dacl co Jela k řece	1, 26, 44
0411	Ext	DEN	1 7/8	Libín - Vykopávky	Slánský s Reinerovými tepou Hodačovou.Beránek přerušuje Slánského kvůli zkoušení	3, 25, 42, 43, 44
End of Shooting Day 30 – Čtvrtek, 20. říjen 2016 – 12 2/8 Pages						
0305	Ext	DEN	2 3/8	Libín - Vykopávky	Kamera potvrzuje velký nález.Jsou to Denáry... a hodně a podepřít to nepotřebuje. Jupii	25, 26, 27, 32, 33, 36, E13
0319	Ext	DEN	3 5/8	Libín - Vykopávky	Vykopaná díra -První nedočkavci se sjíždějí,ale depot někdo vybral.	2, 25, 27, 36, 42, 43
0308	Ext	VEČER 1 7/8		Libín - Vykopávky	Mezi Danem a Jitkou to je klid. Rozdělení si noční hlídání	25, 32, 33, 36
0311	Ext	NOC	1 3/8	Libín - Vykopávky	Dan překvapí Jitku a zlobí jí	33, 36
0313	Ext	NOC	2 6/8	Libín - Vykopávky	Dan načapá profesora Soudka, který chce nález včel dříve než přijede komise.	33, 35
0435A	Ext	NOC	3/8	Libín - Vykopávky	Flashback- Linhart uškrtí Ivetu u ukradené denáry	28, 32
End of Shooting Day 31 – Pátek, 21. říjen 2016 – 12 3/8 Pages						
0328	Ext	DEN	4 3/8	Libín - Nádrazí	Exner odchytí Malíka a ten se rafne se Slánským o Slavníkovcích.Exner je rozetne	1, 26, 44
0402	Ext	DEN	2 4/8	Libín - Nádrazí	Exner odchytne Dana a vpálí mu krádež a vraždu.Dan je z toho hyn	1, 33
0332	Ext	NOC	1 6/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Hodačová vypráví o Slánském a tvorní plevale.Viček volá Exnerovi	1, 25, 31
0333	Ext	NOC	5/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner telefonuje s Vičkem-Denár je v aukci a číslo neexistuje	1, 25
0335	Ext	NOC	2	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner ukazuje nalezený DENár z auta Dana.Hodačová potvrzuje je z depotu	1, 25
0334	Ext	NOC	1	Libín- Hotel u řeky- Parkoviště	Exner dotelefonuje s Vičkem. Objeví auto Dana-je otevřené s bahnem a Denárem.	1, 25
0341	Ext	NOC	1 5/8	Libín- Hotel u řeky- Parkoviště	Ohledání auta Dana-Beránek volá Exnerovi, že Dan zmizel	2, 3



End of Shooting Day 32 – Sobota, 22. říjen 2016 – 13 7/8 Pages						
0118	Int	DEN	3 7/8	ARCHITEKTONICKÝ ATELIÉR	Exner po exnerovsku vyslechne Kruleho kolegu Vebera	1, 15, 24
0110	Ext	RÁNO	2 4/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Ohledání místa- Hovno na pláši a plakát na cirkus na lampě	1, 2, 3, E3
0102	Ext	NOC	1 2/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Veberová slyší vyzvánění mobilu z keře-Jardo?	8
0236C	Ext	NOC	1/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Z tramvaje vystupuje Veber... a několik kroků za ním Horza."	7, E8
0103	Ext	NOC	5/8	Park-okraj Prahy	Vzpátlí - Veber těžce dýchající umře v keři před Veberovou	8, E8
0104	Ext	NOC	1 6/8	ZOO - castička-podobné místo jako vražda	Honza spěchá.Manka chce vědět s kým byl,když tu nebyl.S tamtou nebyl a tak ho líbá	7, 14
End of Shooting Day 33 – Neděle, 23. říjen 2016 – 10 1/8 Pages						
0236D	Int	DEN	1/8	ZOO - u hrocha	Ruka Manky otevírá závtačku mezi výběhy	14
0236A	Ext	DEN	1/8	ZOO - loučka s keřky	Veber se s Berkovou dotýká	7, 13, E8
0138	Ext	DEN	4/8	ZOO - prázdný výběh-Berková	Je Sobola - Buš pozoruje Berkovou jak kreslí antilopy	9, 13
0119	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - výběh Berkové	Berková kreslí klokany a Marková na ní plje špinu.Kroupa rozumí	6, 9, 11, 13
0143	Ext	DEN	7/8	ZOO - výběh Berkové	Zvíře udupalo Berkovou,ošetřovatelé se snaží ho zahnat	6, 13
0202	Ext	DEN	3 3/8	ZOO - výběh Berkové	Exner dostává hlášení.Asi vražda jako Sparta, Václavík je nevinen	1, 2, 3, 5
0204	Ext	DEN	1 5/8	ZOO - výběh Berkové	Vránová je z toho všeho hyn.Poukazuje na Honzu Marka-pejska Berkové	1, 5
0141	Ext	DEN	3/8	ZOO - castička nedaleko od Berkové	Buš míří od místa čehosi,ostatní míří k místu čehosi-u jedné ohrady se cosi stalo	6, 9, 13
0207	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - castička nedaleko od Berkové	Bobina z davu ukradne 3 peněženky a u koše je porcuje.Berka bloumá mezi lidmi	10, 12
0209	Ext	DEN	2	ZOO - castička nedaleko od Berkové	Policista chytí Bobinu okradváší Berku a to je průser	10, 12, E10
0134	Ext	DEN	7/8	ZOO - castička různé motivy	Kroupa s Bobinou spolupracují na krádeži peněženky neopatrné návštěvnice	6, 9, 10
End of Shooting Day 34 – Středa, 26. říjen 2016 – 12 7/8 Pages						
0205	Ext	DEN	2 6/8	ZOO - Restaurace terasa u slonů	Beránek zahlédne Kroupu v kavárně a tak hned vyzvídá jak je to s Kroupou	3, 6
0211	Int	DEN	3 6/8	ZOO - Restaurace terasa u slonů	Exner vyslyší Berku a ten mříž ,ale nedomíží.Exner vše prokoukne.Berková měla milence	1, 12
0233	Ext	DEN	6/8	ZOO - loučka s keřky	Honzu s Mankou odvázejí a z Exnera si kolegové dělají legraci	1, 2, 3, 7, 14
0232	Ext	DEN	6 2/8	ZOO - loučka s keřky/ starý sloninec	Exner usvědčí Honzu i Manku a dostane usávačku pro hrochy.3 hodiny bude mimo chlapa	1, 2, 3, 7, 14, 19
0236B	Ext	DEN	1/8	ZOO - cesta	Setkání Honzy Čadka a Berkové vZOO. Berková si nese desky s papíry.	7, 13
End of Shooting Day 35 – Čtvrtek, 27. říjen 2016 – 13 5/8 Pages						
0139	Ext	DEN	2/8	ZOO - Před Zoo	Berka dovezl taxik do ZOO	12
0122A	Ext	DEN	1 1/8	ZOO - Před ředitelstvím	122A -Vránová odhaduje důvod návštěvy Exnera,ale ten chce vidět její pušku	1, 5
0122B	Ext	DEN	1 2/8	ZOO - Před ředitelstvím	122B- Vránová odhaduje důvod návštěvy Exnera,ale ten chce vidět její pušku	1, 5
0212	Ext	DEN	1 6/8	ZOO - Před ředitelstvím	Bobina se snaží zavděčit informací o feťáčích řediteli a sekretářce	2, 3, 10, E10
0125B	Ext	DEN	1/8	ZOO - U brány	125B - Berková odchází .Někdo jí nevolá telefon	13
0125A	Ext	DEN	2/8	ZOO - U tumiketů	125A - Berková odchází .Někdo jí nevolá telefon	13
0214	Ext	VEČER	1 4/8	ZOO - cesta / mostek u lvů	Vránová volá řediteli informace o vraždě a spadne jí mobil do jezírka	5
0213	Ext	VEČER	4/8	ZOO - cesta ke lvům	Z místa místaVránová volá řediteli informace o vraždě a spadne jí mobil do jezírka	5
End of Shooting Day 36 – Pátek, 28. říjen 2016 – 6 6/8 Pages						
0227	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - U lemuru	Honza si myslí,že Berkovou zabil ten zedník Buš	1, 7, 14
0228	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - U lemuru	Mance se líbí ,že Berková umřela.Je to znamení pro ně dva s Honzou Adlerem	7, 14
0117	Ext	DEN	1 2/8	ZOO - Před výběhem-Jako obraz 0116	Kroupa balí Čadkovou jako doktor nepraktický	6, 11
0115	Ext	DEN	2 6/8	ZOO - Výběh zvířete kus od výběhu Berkové	Honza kape oči oplóče a pak mu matka vycítá couru. Ale on byl s Mankou.	6, 7, 10, 11, 13, 14
0231	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - castička nad lemury	0231A- Exner odtáhne Buše k identifikaci Honzy,ten si podle fotky vybaví Vebera.	1, 7, 9
0231	Ext	DEN	2 2/8	ZOO - castička/u pavilonu opic	0231B-Exner odtáhne Buše k identifikaci Honzy,ten si podle fotky vybaví Vebera.	1, 7
0237	Int	VEČER	1 2/8	ZOO - Starý sloninec	Exner chce po Bušovi pomoci odhalit tajemného rybáře od Honzy	1, 9
0216	Ext	NOC	3/8	ZOO - Před starým slonincem	Exner s baterkou vstupuje na staveniště	1
0217A	Int	NOC	1/8	ZOO - Starý sloninec	0217A- Exner prochází staveništěm.	1
0217B	Int	NOC	2/8	ZOO - Starý sloninec	0217B-Exner prochází staveništěm.Je tu postel a věc! Buše	1
End of Shooting Day 37 – Sobota, 29. říjen 2016 – 12 6/8 Pages						
0124	Int	DEN	3	ZOO - Veterina	Exner dostal pušku a žádá nahlédnout do záznamu o počtu střel	1, 5, 14, 19
0133	Int	DEN	1	ZOO - Veterina	Višek s policisty prohledávají veterinu.Veterinář si je jistý počtem střel	2, 19
0123	Ext	DEN	2/8	ZOO - před veterinou	Oba vcházejí do odemčených dveří veteriny.Rozpačtá chvílka	1, 5
0218	Int	NOC	1 3/8	ZOO - Veterina	Exner objeví spícího Buše. Je policajt si dělá prdel.Ne nedělá	1, 9
0223	Int	NOC	2 3/8	ZOO - Veterina	Vránová připouští, že někdo vypustil hrocha do výběhu	1, 5
0220	Int	NOC	3 1/8	ZOO - Veterina	Exner hovořícího s Bušem přepadne Vránová s puškou.Ještě,že se vše vysvětlilo	1, 5, 9
0219	Ext	NOC	2/8	ZOO - před veterinou	Vránová se s narkotizační puškou plíží ke dvěřím veteriny	5 dbl
End of Shooting Day 38 – Neděle, 30. říjen 2016 – 11 3/8 Pages						
0613	Int	DEN	1 1/8	PENZION - Pokoj	DOktor vyšetřil těhuly Adlerovou. Doporučil jí prášky,SOumar není otec	61, 65, 75
0611	Int	DEN	1 3/8	PENZION - Pokoj	Soumar se stará o Adlerovou ,ale ona nic nechce ani doktory,Asi chce Borise	61, 65
0624	Int	NOC	3	PENZION - Jídlna	Boris si u Soumara ukládal peníze a pak schovával Těhulu na penzionu.Přijde Adlerová	1, 61, 65
0625	Int	NOC	2 7/8	PENZION - Pokoj	Adlerová byla s Matemou a on jí chtěl a Snášelová byla kavka pro lidi	1, 61, 65
0623	Int	NOC	1 3/8	PENZION - Recepce	Exner se Soumarovi představí jako poutník a pak ho vede do Jídelny	1, 61
0622	Ext	NOC	1/8	PENZION - Před penzionem	Před malý penzion dojíždí automobil kapitána Exnera.	1, 61
End of Shooting Day 39 – Pondělí, 31. říjen 2016 – 9 7/8 Pages						
0436	Int	DEN	7/8	Bylaves - Výzkumák	Exner sype denárů do mísy a u toho se na něj všichni smějou.Je to pašák	1, 25, 35, 42, 43
0339	Int	NOC	5 5/8	Bylaves - Výzkumák	Soudek osvětluje noční návštěvu depotu.	1, 35
0420	Int	NOC	4	Bylaves - Výzkumák	Exner ukazuje všem Denár Depot je ještě vzácnější než si myslí	1, 35, 42, 43
0419	Ext	NOC	1 5/8	Bylaves - Před výzkumem	Exner si hraje se psem, když Soudek chce aby se vrah Rainer přiznal	1, 35, 42
0338	Ext	NOC	3 4/8	Bylaves - Před výzkumem	Exner si hraje s hřidacím psem a pak je Sudkem s pistolí odviečen do domku	1, 35
End of Shooting Day 40 – Středa, 2. listopad 2016 – 15 5/8 Pages						
0412	Int	DEN	3 1/8	Byt Sadlilka - Obyvák	Exner to zkouší s Denárem i na Sadlilka. Ten chce volat policii.A ten mladík co stěhoval je	1, 37
0309	Int	NOC	3 4/8	Byt Sadlilka - Obyvák	Sadlíek ukazuje Linhartovi denár a pak fotky z nálezů denárů-stejnou jako měl Višek	28, 37
0135	Int	DEN	1 4/8	Byt Berky - Kuchyně	Berka se chystá siedoat Berkovou do Zoo. Ona autem jede ,on si tadk bere	12, 13
0108	Int	NOC	1 2/8	Byt Berky - Dílna	Berková chce místo Berky krokodýla aby pak mohla na klokany	12, 13
0222	Int	NOC	5/8	Byt Berky - Dílna	Berka rozbíjí sošky po nepřítelům hovoru	12
End of Shooting Day 41 – Čtvrtek, 3. listopad 2016 – 10 Pages						

## **PŘÍLOHA P II: NATÁČECÍ PLÁN DRUHÉ VARIANTY**



Kapitán Exner - plán verze 2						
0409	Ext	DEN	4/8	Kloubův krám-Před krámem	Exner pozoruje Kloubu jak otevírá roletu svého obchodu a pak vchází dovnitř	1, 41
0410	Int	DEN	4 2/8	Kloubův krám	Exner nabízí Danár ale Klouda pozná, že je to policajt.	1, 41
0426	Int	DEN	4/8	Kloubův krám	Klouda kouká na aukce mincí na počítači a volá cizinc v cizí řeči	41
0432	Int	DEN	2 5/8	Kloubův krám	Klouda vysvětluje proč koupil dvoudublon právě teď a zlobí se na Vlčka	2, 41
0340	Int	NOC	1 5/8	Kloubův krám	Mažl se od Kludy se Sedlíkem dozví o krádeži a vraždě	37, 39, 41
End of Shooting Day 1 – Pondělí, 12. září 2016 – 9 4/8 Pages						
0121	Int	DEN	3 4/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Veberová oznamuje smrt Václavíkovi a hned ho chce vystěhovat	8, 16
0136	Int	DEN	1 1/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	0136A - Václavíkovi volá Veberová, chce aby opustil ateliér	16
0229	Int	DEN	2 6/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Václavík potvrzuje Exnerovi možný vztah Berkové a Vebera	1, 16
0127	Int	VEČER	2 7/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Exner vyzvídá od Václavíka o vlastnictví ateliéru, ale sám se zdráhá mluvit	1, 16
End of Shooting Day 2 – Úterý, 13. září 2016 – 10 2/8 Pages						
0525	Ext	DEN	2 7/8	Filmová projekce	Machar je navštíván na Sekeru, že Borise nepřeobsladí. Exner chce seznam komparzistů	1, 52, 58
0525A	Ext	DEN	1/8	Filmová projekce	Do obrazu 525 Materna na plátně směje a monologí	68
0604	Ext	DEN	1 5/8	Filmová projekce	Koukáme na kus filmu. Historiky z natáčení-Boris a Adlerová a Snášelová seděli u ohně	1, 52, 58
0618	Int	DEN	2 2/8	ROZHLAS - Chodba	Steinburg představuje Exnera Hajnové. On by jí rád vyzpovídal	1, 62, 74
0621	Int	DEN	1 5/8	ROZHLAS - Chodba	Beránek identifikuje mrtvého Chalupu a našel prý Soumara v penzionu	1, 3
0617	Int	DEN	1 3/8	ROZHLAS - Studio	Steinburg čte Havlíčka, má tam šumí. Hajnová ho nutí opakovat	62, 74
0619	Int	DEN	3 3/8	ROZHLAS - Studio	Hajnová dělá Borisovi alibi a on byl šťastnější. Beránek si žádá Exnera	1, 3, 74
0527	Ext	DEN	3 1/8	BARRANDOV - Parkoviště	Exner odchytné Machara a ptá se na Maternu a Snášelovou. Macharoví málem padá brada	1, 52
0524	Ext	DEN	1/8	BARRANDOV - Před starými halami	K charakteristické budově starých hal se blíží Exnerův automobil	1
End of Shooting Day 3 – Středa, 14. září 2016 – 16 4/8 Pages						
0523	Int	DEN	1 3/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Beránek ukazuje Materně fotku Snášelové- Ona ji nezná	3, 53
0526	Int	DEN	7/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Soumar volá do redakce časopisu s článkem o úmrtí Materny, chce info jak se to stalo	61
0528	Int	DEN	1 1/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Soumar jede, Soumarová ne, Soumar zapoměl, že točí v televzi, Soumarová ne	61, 71
0522	Int	DEN	3 1/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Sál	Soumar neví, že je Materna mrtvá. Beránek vejde a chce mluvit s Maternou	3, 49, 53, 60, 61, 64
0530	Int	VEČER	4	DIVADLO POD VĚŽÍ- Sál	Exner se od Steinburga dozvídá o Štuparské a Sykovské	1, 62, 64
End of Shooting Day 4 – Čtvrtek, 15. září 2016 – 10 4/8 Pages						
0502	Ext	DEN	1 6/8	Park	Exner se Steinovou se procházejí. Steinová odejde a už mu zvoní mobil. Prosim	1, 4
0414	Int	VEČER	3 4/8	Strip bar	Mažl přiznává, že na miních vydělal, ale ex ho voškube a on není vrah	1, 39
0428	Ext	DEN	5/8	Ulice v autě Exnera	Exner jezdí městem a vzpomíná na to co prožil. Pak volá Beránka.	1, 3 m.o.
0101A	Ext	VEČER	1/8	Ulice-Automobil	Exner jede autem na Stross	1dbl
0338	Ext	NOC	1 5/8	Bylaves- okreska s křižovatkou	Prázdný rozhovor se Steinovou v jedoucím autě a pak Exner málem mine odbočku.	1, 4 m.o.
0337	Ext	NOC	4/8	Bylaves-náves	Exner dorazil na náves a dál jede podle šipky Archeologický výzkum	1
0628	Ext	NOC	1/8	Pražské ulice	Exnerův vůz se svým majitelem za volantem se propíetá noční Prahou.	1, 1dbl
0531	Ext	NOC	1/8	Ulice Exner	Vočerním provozem se propíetá kapitán Exner ve svém autě	1
0626	Ext	NOC	7/8	Silnice v lese-Exnerovo auto	Exner cestou volá Beránkovi o ostrahu Soumara a svolává poradu k sobě	1, 3 m.o.
0418	Ext	NOC	3/8	Bylaves cesta autem	Exner jede na jisto Bylavsi	1
End of Shooting Day 5 – Pátek, 16. září 2016 – 9 5/8 Pages						
0521B	Int	DEN	4/8	Byt Exnera	Beránek volá Exnerovi	
0130	I/E	VEČER	2/8	Byt Exnera - před garáží/před bytem	Exnersi otevře garáž a vjede	1
0215	Int	VEČER	3 3/8	Byt Exnera	Shrnutí situace. Veber měl na plátně vlas tziánový a své sperma. A Buš po vraždě zmizel	1, 2, 3
0131	Int	VEČER	4 2/8	Byt Exnera	Vlček s Beránkem sežral Exnerovi ledvinky. Ten je úkoluje návštěvami podezřelých	1, 2, 3
0417	Int	NOC	6/8	Byt Exnera	Exner poslouchá Jazz, kouká na emaily, volá Gabriela a pak odjíždí	1
0431	Int	NOC	2 7/8	Byt Exnera	Vlček i Beránek mají své teorie o Broučkoví a Kloudovi.	1, 2, 3
0627	Int	NOC	6/8	Byt Exnera	UŽ víme kdo je vrah podle otisků, ale teď to musíme dokázat. Exner je plánovač	1, 2, 3
0534	Int	NOC	3 2/8	Byt Exnera	Sumarizace - chceme vidět film Pozdní lítoat	1, 2, 3
0533	Ext	NOC	1/8	Byt Exnera - před garáží/před bytem	Exner přijíždí domů, ale tam už někdo je	1, 1dbl
End of Shooting Day 6 – Sobota, 17. září 2016 – 16 1/8 Pages						
0206	Int	DEN	1 2/8	ZOO - ředitelství	Vránová volá ředitele, že to jinak nešlo a bere mu u toho doutník. Kašle na něj	5
0208	Int	DEN	2 4/8	ZOO - ředitelství	U ředitele se potkají kriminalisté. Kroupa je podvodník, ale asi ne vrah a zloděj	1, 2, 3, 5
0210	Int	DEN	3 6/8	ZOO - ředitelství	Bobinů přivedl policista, Beránek jí poznává. Je to bývalá Kroupy. Berka se představuje	1, 2, 3, 10, 12, E10
0520	Int	DEN	2 4/8	TV ATELIÉR - Dekorace bytu	Pelíšková vysvětluje Nechlebovi jak si poradí se smrtí Materny v jejích seriálu	54, 56
0529	Int	DEN	3 2/8	TV ATELIÉR - Dekorace bytu	Vlček se ptá na nenávist k Materně. No jasně Steinburg to po něm vezme vše	2, 49, 54
End of Shooting Day 7 – Úterý, 20. září 2016 – 13 2/8 Pages						
0306	Int	DEN	3 3/8	Archeologický ústav-kancelář Slánského	Slánský se dozvídá nálezů a ruší Franci a svolává Soudka a Rainierovi	44, 45
0427	Ext	DEN	3 7/8	Před garážemi	Exner vyslýchá Linhart. Stopaře vezl a Lautererovou chce dostat a je trpělivý	1, 28
0105	Int	NOC	1 6/8	Soudní patologie-převna	Buble našel vpích na zadku. Chce rychle šéfa mladíka Beránka	3, 21, E8
0107	Int	NOC	1 7/8	Soudní patologie-převna	Podle Bubleho si někdo splel Vebera se slonem a sřelil ho uspávacíku	1, 3, 21, E8
End of Shooting Day 8 – Středa, 21. září 2016 – 10 7/8 Pages						
0321	Ext	DEN	1 3/8	Vila Lautererové-u branky	Linhart překvapí Lautererovou-výkop je zaházen .To si u ní šplhnul	28, 29
0435	Ext	DEN	3 3/8	Vila Lautererové	Zatýkáni Linhart. Vše bylo zbytečné	1, 2, 3, 28, 29, 30
0416	Int	NOC	2 1/8	Vila Lautererové	Beránek se vyzpovídá na Linhart. Heročka ochotně spolupracuje. Je hodnej-říká	3, 29
0415	Ext	NOC	2 2/8	Vila Lautererové	Beránkovi nikdo neovírá a tak překvapí vysprchovanou Lautererovou.	3, 29
0312	Ext	NOC	2 1/8	Vila Lautererové-cesta k ní v autě	Lautererová se domluví s Linhartem aby jí zakopal výkop a pokud jí nezajímá	28, 29
End of Shooting Day 9 – Čtvrtek, 22. září 2016 – 11 2/8 Pages						
0603	I/E	DEN	4	BYT ADLEROVÉ -Před bytem	V ulici vraždy Snášelové-Kulhánková pozná Snášelovou a ukáže na dveře Adlerové	3, 51
0602	Ext	DEN	3/8	ULICE - u Snášelové vraždy	Beránek s fotkou obchází domy v ulici kde se vraždilo	3
0508	Ext	NOC	1 3/8	ULICE - Snášelová vražda	Snášelové kdosi volá, že Materna už nepřijde a pak jí silueta muže parašutistcky zabije	50, 70
0510	Ext	NOC	5/8	ULICE - Snášelová vražda	Zutá Lebedová vystoupí z taxi a objeví mrtvou	68, 70
0512	Ext	NOC	2 3/8	ULICE - Snášelová vražda	Ohledání mrtvé. Stejný způsob jako u Materny. V kabelce obvyklosti Boleslavské dívky	1, 2, 3, 21, 66, 70
0639D	Ext	NOC	1/8	ULICE - Snášelová vražda	V mužské postavě vraždící Snášelovou poznáváme Kadlece.	50, 70
0514	Ext	NOC	3	ULICE /Dům Lebedové - Snášelová vražda	Lebedová přiznává, že šla z vinárny a muž není doma a mrtvou nezná	1, 2, 3, 66
0517A	Ext	NOC	4/8	ULICE /Dům Lebedové - Snášelová vražda	Exner volá Elchové a ohlašuje jí svou rychlou návštěvu	1, 2, 3



End of Shooting Day 10 – Pátek, 23. září 2016 – 12 3/8 Pages						
0521A	Int	DEN	1 4/8	BYT EICHOVÉ	Exner se probudí u Eichové a volá mu Beránek, že taxikář nenašel	1, 3 m.o., 47
0516	Int	NOC	5/8	BYT EICHOVÉ	Eichová stojí u velkého okna s výhledem na Prahu a v tom jí někdo volá na mobil	47
0518	Int	NOC	3 1/8	BYT EICHOVÉ	SNášelová se s Matemou znala a Exner dělá morální podporu Eichové	1, 47
0642	Int	NOC	3/8	BYT EICHOVÉ	Eichová někomu volá, někdo nezvedá sto věží	47
0517B	Ext	NOC	3/8	BYT EICHOVÉ	Exner volá Eichové a ohlašuje jí svou rychlou návštěvu	47
0535	Ext	NOC	1 3/8	Ulice - mrtvého CHalupa	Lída s Mirkem najdou mrtvého Chalupu	67, 69, 72
0537	Ext	NOC	1	Ulice - mrtvého CHalupa	Zehnal se rozčiluje na dceru a fackuje Mirka. Ale tam je mrtvola	57, 67, 69, 72
0539	Ext	NOC	2 3/8	Ulice - mrtvého CHalupa	Výlech mladých nikam nevede a způsob vraždy je parašutistický	1, 2, 3, 57, 67, 69
0639E	Ext	NOC	1/8	Ulice - mrtvého CHalupa	Kadlec zezadu vraždí Chalupu.	50, 72
End of Shooting Day 11 – Sobota, 24. září 2016 – 10 7/8 Pages						
0605	Int	DEN	2 2/8	ANTIKVARIÁT	Taussig uklízí a Ertl se chystá opravit elektriku. Oba umí parašutismrt. Ertl chce kafe	48, 63
0609B	Int	DEN	4/8	ANTIKVARIÁT	Taussig volá Beránkovi, že umí prašutismrt	63
0610	Int	DEN	6/8	ANTIKVARIÁT	Ertl je spokojen, že se Tausseg přiznal ale bude mu muset sekat elektriku aai možná nejlepší	48, 63
0612	Int	DEN	1 6/8	ANTIKVARIÁT	Ertl si myslí, že si někdo zoušel vyházovat polistky. Tausseg tu není	1, 48
0614	Int	DEN	2 3/8	ANTIKVARIÁT	Ertl vrhá stín podezření i na sebe. Byl s Matemou spolužáci. On a Soumar. Exner šponuje uší	1, 48
0639C	Int	DEN	1/8	ANTIKVARIÁT	Matemová strká zkratovač do zásuvky. V nastalé tmě poznáváme tvář Kadlece.	50, 53
0501A	Int	DEN	1 3/8	ANTIKVARIÁT-u knih/u pultu	Ertl tepe Taussega, že prodal monografii, Matemová chce k obrázkům	48, 50, 53, 63, 68
0503A	Int	DEN	3/8	ANTIKVARIÁT-u knih/u pultu	Exner vchází do antikvariátu. Pozoruje svědky a hlavně Eichovou	1, 2, 3, 21, 47, 48, 50, 53, 63,
0501B	Int	DEN	1 3/8	ANTIKVARIÁT-u litografií	Zhaane světlo. Ertl nahodí polistky a Materna je v krvi a na zemi	47, 48, 50, 53, 63, 68
0503B	Int	DEN	3	ANTIKVARIÁT-u litografií	Maternu zabil parašutista a našel se zkratovač a světlo zase zhasne	1, 2, 3, 21, 47, 48, 50, 53, 63,
End of Shooting Day 12 – Úterý, 27. září 2016 – 13 7/8 Pages						
0120	Ext	DEN	2	Zahradní restaurace	Libšerová balí Exnera a prozrazuje drby z kanceláře	1, 24
0606	Ext	DEN	2/8	Chata Materny - Před chatou	Maleček ukazuje v diskuzi na Maternovic chatu	3, E12
0609A	Ext	DEN	2 1/8	Chata Materny - Před chatou	Beránek odchází. Dědek zvědavá kouká. Tausseg volá, že umí prašutismrt	3, 50, 63 m.o., E12
0633	Ext	DEN	1 3/8	Chata Materny - Před chatou	Exner s Beránkem se nechají pozvat do chalupy kvůli Chalupovi	1, 3, 50, E12
0635	Ext	DEN	6/8	Chata Materny - Před chatou	Maleček slyší výstřel a Exner říká, že se Kadlec zastřelil	1, E12
0607	Int	DEN	1 5/8	Chata Materny	Kadlec tu bydlí a má zvědavého souseda. Beránek mu naslouchá	3, 50
0634	Int	DEN	1 2/8	Chata Materny	Exner donutí lsti Kadlece zařačit. Chce život za dopis od Materny	1, 50
End of Shooting Day 13 – Středa, 28. září 2016 – 9 3/8 Pages						
0230	Int	DEN	1 6/8	Ordinace Stejnové	Pacient balí Stejnovou, ale ta čeká tajemný hovor nebo sms	4, 22, 23
0235	Int	DEN	2 4/8	Ordinace Stejnové	Štajnové volá Exner a zve ji na rande	1 m.o., 4, 22
0307	Int	DEN	3 1/8	Ordinace Stejnové	Stejnová odzubařila Vlčka, kterému poslal Meizel fotku z nálezů denárů. Všichni tipují počet	1, 2, 4, 22
0406	Int	DEN	4/8	Ordinace Stejnové	0406A - Stejnová si volá s Exnerem, kde byl v noci, když nebyl v Praze?	4
0437	Int	DEN	1 6/8	Ordinace Stejnové	Stejnová ošetřil Vlčka a pak dostane koňak jako výhru. trefila počet mincí	2, 4
0632	Int	DEN	1 3/8	Ordinace Stejnové	Exner je pacientem u Stejnové, ale chce s ní jen mluvit. Sestřička půjde na kafe	1, 4, 22
End of Shooting Day 14 – Čtvrtek, 29. září 2016 – 11 Pages						
0505	Int	DEN	4 4/8	VILA MATERNY - Chodba a Obývací	Materna neměl kamaráda parašutistu, měl u sebe 56tis. a nemohl mít děti	1, 50, 53
0504	Ext	DEN	7/8	VILA MATERNY - Před vilou	Exner přijel před vilu. Matemová ho probuzí dovnitř.	1, 53 m.o.
0506	Ext	DEN	2	VILA MATERNY - Před vilou	Pelíšek se psem tuší, že smrt je konkurenční boj kvůli seriálu co točí tady produkční Exner	1, 55
0615	Ext	DEN	2 5/8	VILA MATERNY - Před vilou	Pelíšková umí brečet jako Matemová. Nepíše detektivky a neuvěřitelné Exnery	55, 56
End of Shooting Day 15 – Pátek, 30. září 2016 – 10 Pages						
0101	Ext	VEČER	4	Ulice-Automobil	Exner málem srazí Stejnovou a tak jí svezí domů.	1, 4
0639B	Int	DEN	1/8	BYT CHALUPY	Na posteli souloží dvě těla. Když se ženská postava otočí, poznáme v ní Kláru Maternovi	53, 72
0620	Int	DEN	1 5/8	BYT CHALUPY	Dívka, partnerka Chalupy nevěděla čím se živí Chalupa a od bytu neměl klíče	2, 73
0116	Int	DEN	4	Vila Vebera	Exner vyslýchá vdovu Veberovou. Ta po chvíli hovor utne. Nemá motiv k vraždě	1, 8
0126	Int	DEN	1	Vila Vebera	Veberová volá tajemný ženský hlas. Veberová hlásá smrt svého muže	8
0136	Int	DEN	1 1/8	Vila Vebera	0136B- Veberová mluví s Václavíkem o opuštěném ateliéru. Jakto, že se neozval tu noc co.....	8
End of Shooting Day 16 – Sobota, 1. říjen 2016 – 11 7/8 Pages						
0242	Ext	VEČER	5/8	Pražské ulice/ Automobil	Buš shrne filosofii tohoto obrazu. On by rozbil hubu. On má nervy	1, 9
0238	I/E	VEČER	1 5/8	Ulice-Automobil	Exner nechá Buše řídit a ten mu řekne životní filosofii	1, 9
0129	Ext	VEČER	3 6/8	Vila Kruleho - před vilou	Krule nepustí Exnera dál a tk je výslech předbrankový. Za Krulem přijede Veberová	1, 15
0239	Ext	VEČER	2 2/8	Vila Kruleho - před vilou	Exner vypráví Krulemu a Veberový detektivku o láskách	1, 8, 9, 15
0241	Ext	VEČER	3 5/8	Vila Kruleho - před vilou	Exner dosvědčí Krulemu a Veberové podstatu celého případu.	1, 8, 9, 15
0240	Ext	VEČER	3/8	vila Kruleho - před vilou za rohem	Buš za domem, s očima navrch hlavy, poslouchá Exnerovo vyprávění jako detektivku.	1, 8, 9, 15
End of Shooting Day 17 – Neděle, 2. říjen 2016 – 12 2/8 Pages						
0137	Int	DEN	2 2/8	Kavárna	Vlček s Beránkem mají jasno- byl to Václavík, tak ho vemte k nám já se zdržím- říká Exner	1, 2, 3, 18
0140	Int	DEN	1 1/8	Kavárna	Stejnová přijde za Exnerem do kavárny, a už jedou bonmoty	1, 4, 18
0142	Int	DEN	2 2/8	Kavárna	Exner je odvolán z rande Beránkem. Číšník prozrazuje Stejnové kdo je Exner	1, 3, 4, 18
0616	Int	DEN	3	Kavárna	Porada. Milenka Materny, jeho půjčky a totožnost mrtvého právě někdo volá	1, 2, 3
0236	Int	VEČER	2 4/8	Kavárna	Exner odvypráví okolnosti případu a pak si uvědomí a odejde	1, 4, 18
0243	Int	NOC	5/8	Kavárna	Stejnová odešla se vzkazem do budoucna. Exner povečeří	1, 18
0507	Int	NOC	2	Kavárna	Kriminalisté mají 14 výpovědí svědků. Aai dva další odešli když se zhaalo	1, 2, 3, 18
0509	Int	NOC	1 7/8	Kavárna	Popisujeme způsob vraždy Materny. Motiv je neznámý. Eichová je profesorka na FFUK	1, 2, 3, 18
0511	Int	NOC	2 3/8	Kavárna	Časová osa vraždy, zkratovač. Pachatel přišel nebo nepřišel. A musí platit a odjezd	1, 2, 3, 18
0244	Ext	NOC	3/8	kavárna - z venku	Číšník dokonale sídláá jídelní lístek k rukám Exnera. Dokonale Dokonal konec.....	1, 18
End of Shooting Day 18 – Úterý, 4. říjen 2016 – 18 3/8 Pages						
0124	Int	DEN	3	ZOO - Veterina	Exner dostal pušku a žádá nahlédnout do záznamu o počtu střel	1, 5, 14, 19
0133	Int	DEN	1	ZOO - Veterina	Vlček s policisty prohledávají veterinu. Veterinář si je jistý počtem střel	2, 19
0123	Ext	DEN	2/8	ZOO - před veterinou	Oba vchází do odemčených dveří veteriny. Rozpačitá chvíle	1, 5
0218	Int	NOC	1 3/8	ZOO - Veterina	Exner objeví spícího Buše. Je policajt si dělá prdel. Ne nedělá	1, 9
0223	Int	NOC	2 3/8	ZOO - Veterina	Vránová připouští, že někdo vypustil hrocha do výběhu	1, 5
0220	Int	NOC	3 1/8	ZOO - Veterina	Exner hovoří s Bušem předpadne Vránová s puškou. Ještě, že se vše vysvětlilo	1, 5, 9
0219	Ext	NOC	2/8	ZOO - před veterinou	Vránová se s narkotizační puškou plíží ke dveřím veteriny	5 dbí



End of Shooting Day 19 – Středa, 5. říjen 2016 – 11 3/8 Pages						
0434	Int	DEN	2	Vila Steinové	Steinová vzala Exnera na milost, ale on jí uteče, páč viděl noviny a palmu	1, 4
0638	Int	NOC	2 2/8	Vila Steinové	Steinová chce dělat volavku. Exner je z toho nervózní	1, 4
0643	Int	NOC	3/8	Vila Steinové	Exnerovi zvoní telefon a Steinová mu přeje	1, 4
0641	Int	NOC	2 5/8	Vila Steinové-Obývací, Kuchyň, Koupelna	Exner vysvětluje případ. Pak usne a volá mu Elchová. Steinová ho přikryje	1, 4
0108	Ext	NOC	2 2/8	Před vilou Steinové / Automobil	Autem dojedou až před Steinovou, kde telefon pokazí silnou kávu. Exner ji opouští	1, 4
0639	Ext	NOC	2 3/8	Vila Steinové-Před vilou	Exner zatkne Maternovou při pokusu ubířkovat Steinovou	1, 2, 3, 4, 53
0640	Ext	NOC	1 1/8	Ulice-aut Beránka	Beránek s Vlčkem odváží Maternovou. Její otec není mrtvý a Exner lhal	2, 3, 53
0336	Ext	NOC	5/8	Vila Steinové	Prázdný rozhovor se Steinovou v jedoucím autě a pak Exner málem míne odbočku do Bylavy 1 m.o., 4	
End of Shooting Day 20 – Čtvrtek, 6. říjen 2016 – 13 5/8 Pages						
0118	Int	DEN	3 7/8	ARCHITEKTONICKÝ ATELJÉR	Exner po exnerovsku vyslechne Krulého kolegu Vebera	1, 15, 24
0110	Ext	RÁNO	2 4/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Ohledání místa- Hovno na plášti a plakát na cirkus na lampě	1, 2, 3, E3
0102	Ext	NOC	1 2/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Veberová slyší vyzvánění mobilu z kafe-Jardo?	8
0236C	Ext	NOC	1/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Z tramvaje vystupuje Veber... a několik kroků za ním Honza."	7, E8
0103	Ext	NOC	5/8	Park-okraj Prahy	Vzápětí - Veber těžce dýchající umře v kaň před Veberovou	8, E8
0104	Ext	NOC	1 6/8	ZOO - cestička-podobné místo jako vražda	Honza spěchá. Manka chce vědět s kým byl, když tu nebyl. S tamtou nebyl a tak ho líbá	7, 14
End of Shooting Day 21 – Pátek, 7. říjen 2016 – 10 1/8 Pages						
0608	Int	DEN	1 5/8	VILA SMETANY - Obývací	Smetana preluduje a byl v Antiku a vidí venku parkovat Peliška	59, 60
0636	Int	DEN	4	VILA SMETANY - Obývací	Exner si z pozvaných dělá legraci. Materna má dítě se Steinovou, vraždil Řehák atd..	1, 53, 55, 56, 59, 60
0515	Int	NOC	2	VILA SMETANY - Obývací	U smetanů se pije na Borise. Smetana pochopí, že Kadlec není blázen	55, 56, 59, 60
0532	Int	NOC	3 3/8	VILA SMETANY - Obývací	Exner je duch, ale nevyšetřuje a povídá si o Borsovi	1, 55, 56, 59, 60
0536	Int	NOC	2 1/8	VILA SMETANY - Obývací	Smetana skládá hudbu. Chce přiznat dluh k Borisovi, ale Smetanová nechce	59, 60
0630	Int	NOC	3 2/8	VILA SMETANY - Obývací	Smetana přiznává půjčku od Materny. Exner chce svolat všechny sousedy	1, 59
0513	Ext	NOC	1 2/8	VILA SMETANY -Před vilou	Kadlec prosí Smetanu aby odvezl Magtemovou na chatu	50, 59
0538	Ext	NOC	1 5/8	VILA SMETANY -Před vilou	Pelišek si taky půjčil od Borise, ale jen sto. Kdežto Smetana dvě sta	55, 56
0629	Ext	NOC	5/8	VILA SMETANY -Před vilou	Exner zastaví před Smetanovic vilou a chce dál	1, 59
End of Shooting Day 22 – Sobota, 8. říjen 2016 – 19 7/8 Pages						
0438	Int	DEN	7/8	Bylaves - Výzkumák	Exner sype denáry do mísy a u toho se na něj všichni smějou. Je to pašák	1, 25, 35, 42, 43
0339	Int	NOC	5 5/8	Bylaves - Výzkumák	Soudek osvětluje noční návštěvu depotu.	1, 35
0420	Int	NOC	4	Bylaves - Výzkumák	Exner ukazuje všem Denár Depot je ještě vzácnější než si mysleli	1, 35, 42, 43
0419	Ext	NOC	1 5/8	Bylaves - Před výzkumem	Exner si hraje se psem, když Soudek chce aby se vrah Rainer přiznal	1, 35, 42
0338	Ext	NOC	3 4/8	Bylaves - Před výzkumem	Exner si hraje s hlídačím psem a pak je Sudkem s pistolí odvíčen do domku	1, 35
End of Shooting Day 23 – Neděle, 8. říjen 2016 – 15 5/8 Pages						
0114	Ext	DEN	3 2/8	Cirkus - Před Wohnwagenem krotitele	Beránek zírá na provozochodkyně. Krotitel dá Beránkovi pušku a náboj a poradí mu ZOO	3, 17
0111	Ext	DEN	2	Cirkus - Před cirkusem	Kroupa "našel" psa Mühlově a už se s ní seznamuje. Bobina je pozoruje	6, 10, 20
0113	Ext	DEN	1 4/8	Cirkus - Před cirkusem	Bobina odchytil Kroupu a láme ho do společného projektu zlatý důl	6, 10
0225	Ext	DEN	3 7/8	Cirkus - Před cirkusem-mezi maringotkami	Exner mladstvě překvapí Kroupu a cirkusu a donutí ho vypovídat	1, 6
0112	Int	DEN	1 4/8	Cirkus - Šapitů v tygří kleci	Pracné - krotitel krotí tygry když v tom Beránek za mříží ptá se na pušku uspávačku	3, 17
End of Shooting Day 24 – Středa, 12. říjen 2016 – 12 1/8 Pages						
0302	Ext	DEN	2/8	Libín - U památníku	Mužská ruka předělává lakem číslo 995 na 996 na památníku	26
0323	Ext	DEN	1 1/8	Libín - U památníku	Hodačová se málem hroučí a pigluje památník od vandala	1, 25
0329	Ext	DEN	1 7/8	Libín - U památníku	Hádka kolem letopočtu je ukončena. Depot někdo ukradl. Slánský vybíhá	1, 26, 44
0403	Ext	DEN	3 3/8	Libín - U památníku	Exner zpovídá Dana a jeho náhody s mobillem, vlakem a zkouškou. A hlavně Iveta byla těžhot	1, 33
0413	Ext	DEN	2 3/8	Libín - U památníku	Dan chce své auto a žvejkačky. Pak pozná Lautererovou v časopise. Vyprávěl mu to ten řidič	2, 33
0422	Ext	DEN	1 2/8	Libín - U památníku	Exner potká Hodačovou u památníku. Večer nechá na osudu	1, 25
0226	Int	DEN	1 1/8	Byt Čadkové	Beránek se dozvídá, že Honza se s Berkovou jen vídal, bude se totiž ženit	3, 11
0234	Int	DEN	3/8	Byt Čadkové	Čadková se dívá do otevřeného katalogu svatebních šatů.	11
0128	Int	VEČER 2		Byt Čadkové	Čadková ukazuje rodinné album a v tom otac Honza matka Manka	7, 11, 14
0221	Int	NOC	1 2/8	Byt Čadkové	Manka s Čadkovou vybírají svatební šaty. Honza mlčky pozoruje je	7, 11, 14
End of Shooting Day 25 – Čtvrtek, 13. říjen 2016 – 15 Pages						
0317	Ext	DEN	1	Libín silnice	Linhart vezme Dana stopaře s krosnou jako ušitou na odnešení pokladu	28, 33
0604A	Ext	DEN	2/8	U řeky-film s Maternou	Materna chytá ryby a kanoe se Snášelovou a Adlerovou mu zamotají šňůry.	65, 68, 70
0324	Ext	DEN	2 2/8	Libín - U řeky	Hodačová osvětluje význam nálezu a že se všichni archeo znají	1, 25
0301	Ext	DEN	3/8	Libín - Les	Iveta běží lesem a funí	32
0303	Ext	DEN	6/8	Libín - U řeky	Iveta doběhla pro Hodačovou. Má jít s ní. Bagr něco našel. Ha Ha mrtvolu	25, 32
0318	Ext	DEN	3 5/8	Libín - U řeky	Vlček šplhá u Exnera znalostmi vodozodpádky. Brouček to bortí. Ukazují mu Broučka	1, 2, 3, 34
0320	Ext	DEN	1 4/8	Libín - U řeky	Brouček přijel za dcerou Jitkou. Oběť bude od archeologů ježšmajra	1, 3, 34
0315	Ext	RÁNO	2 5/8	Libín - Na řece u řeky	Rybář převáží obrovitého Broučka a už ho nechce vidět. Zato Brouček něco vidí	34, 46
0316	Ext	RÁNO	4/8	Libín - U řeky v křoví	Brouček běží až doběhne k ženskému tělu ve křoví u břehu	32, 34
End of Shooting Day 26 – Pátek, 14. říjen 2016 – 12 7/8 Pages						
0325	Ext	DEN	4 1/8	Libín- Hotel u řeky- Zahrádka	Exner s Vlčkem a Beránkem rekapitulují informace o pokladu	1, 2, 3, 31
0405	Ext	DEN	3 2/8	Libín- Hotel u řeky- Zahrádka	Lehká rekapitulace o Danovi, Hodačové a Denáru v aukci. Exner volá Steinové	1, 2, 3, 31
0406	Ext	DEN	4/8	Libín- Hotel u řeky- Zahrádka	0406B - Exner telefonuje se Steinovou, v noci nepřijel a teď ví, že to byla chyba	1, 2, 3, 31
0327	Ext	DEN	3 1/8	Libín- Hotel u řeky- Zahrádka	Rozeberáme vraždu-máme 4 motivy Iveta byla těžhotná. Exner rozděluje úkoly	1, 2, 3, 31
0425	Ext	DEN	2 5/8	Libín- Hotel u řeky- Zahrádka	Maizi přiznává Ivetino těhotenství, ale na den vraždy má alibi, které potvrzuje Beránek	1, 3, 39
0423	Ext	DEN	2 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahrádka	Beránek dává adresu Linharta Exnerovi a sevírka říká, že Maizi si objednal pokoj a nepřijel	1, 2, 3, 31
0407	Ext	DEN	3 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahrádka	Vlček vypráví o Sadilkovi, Kloudovi a Maizlovi a jejich motivaci krást	1, 2, 3, 31
0433	Ext	DEN	3 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahrádka	Brouček vypráví podezření. Kamarádky dcery nepoznává a švábna našel ráno	3, 34
End of Shooting Day 27 – Sobota, 16. říjen 2016 – 22 6/8 Pages						
0304	Ext	DEN	1 6/8	Libín - Vykopávky	V sondě je díra, kolem díry Denáry a pak dál? Je to obrovský? Přijede kamera	25, 27, 32
0305	Ext	DEN	2 3/8	Libín - Vykopávky	Kamera potvrzuje velký nález. Jsou to Denáry... a hodně a podepřít to nepotřebuje. Jupíí	25, 26, 27, 32, 33, 36, E13
0319	Ext	DEN	3 5/8	Libín - Vykopávky	Vykopaná díra -První nedočkavci se sjíždějí, ale depot někdo vybral.	2, 25, 27, 38, 42, 43
0322	Ext	DEN	1 5/8	Libín - Vykopávky	Hodačová se hroučí ze smrti i krádeže. Vysvětluje hodnotu depotu	1, 25
0330	Ext	DEN	3 3/8	Libín - Vykopávky	Malik si vzpomene na rybáře na řece a šedou Daclíí co jela k řece	1, 26, 44



0404	Ext	DEN	2 5/8	Libín - Vykopávky	Slánský tepe Hodačovou, která má alespoň fotku depotu od policie	25, 42, 43, 44
0411	Ext	DEN	1 7/8	Libín - Vykopávky	Slánský s Reinerovými tepou Hodačovou. Beránek přerušuje Slánského kvůli zkoušení	3, 25, 42, 43, 44
0308	Ext	VEČER	1 7/8	Libín - Vykopávky	Mazl Danem a Jitkou to Jiskři. Rozdělili si noční hlídání	25, 32, 33, 36
0311	Ext	NOC	1 3/8	Libín - Vykopávky	Dan překvapí Jitku a zlobá jí	33, 36
0313	Ext	NOC	2 6/8	Libín - Vykopávky	Dan načapá profesora Soudka, který chce nálezu vidět dřív než přijde komise.	33, 35
0435A	Ext	NOC	3/8	Libín - Vykopávky	Flashback- Linhart uškrtí lveťa a ukradne denáry	28, 32
End of Shooting Day 28 – Neděle, 16. říjen 2016 – 23 5/8 Pages						
0328	Ext	DEN	4 3/8	Libín - Nádraží	Exner odchytí Malika a ten se rafne se Slánským o Slavníkovcích. Exner je rozetne	1, 26, 44
0402	Ext	DEN	2 4/8	Libín - Nádraží	Exner odchytne Dana a vpálí mu krádež a vraždu. Dan je z toho hyn	1, 33
0332	Ext	NOC	1 6/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Hodačová vypráví o Slánském a teorii plevelu. Víček volá Exnerovi	1, 25, 31
0333	Ext	NOC	5/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner telefonuje s Víčkem- Denár je v aukci a číslo neexistuje	1, 25
0335	Ext	NOC	2	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner ukazuje nalezený DENár z auta Dana. Hodačová potvrzuje-je z depotu	1, 25
0334	Ext	NOC	1	Libín- Hotel u řeky- Parkoviště	Exner dotelefonuje s Víčkem. Objeví auto Dana-je otevřené s bahnem a Denárem.	1, 25
0341	Ext	NOC	1 5/8	Libín- Hotel u řeky- Parkoviště	Ohledání auta Dana- Beránek volá Exnerovi, že Dan zmizel	2, 3
End of Shooting Day 29 – Pondělí, 17. říjen 2016 – 13 7/8 Pages						
0233	Ext	DEN	6/8	ZOO - loučka s keřky	Honzu s Mankou odvázejí a z Exnera si kolegové dělají legraci	1, 2, 3, 7, 14
0232	Ext	DEN	6 2/8	ZOO - loučka s keřky/ starý sloninec	Exner usvědčí Honzu i Manku a dostane uspávacíku pro hrochy. 3 hodiny bude mirmo chlapa	1, 2, 3, 7, 14, 19
0236B	Ext	DEN	1/8	ZOO - cesta	Setkání Honzy Čadka a Berkové v ZOO. Berková si nese desky s papíry.	7, 13
0205	Ext	DEN	2 6/8	ZOO - Restaurace terasa u slonů	Beránek zahlédne Kroupu v kavárně a tak hned vyzvídá jak je to s Kroupou	3, 6
0211	Int	DEN	3 6/8	ZOO - Restaurace terasa u slonů	Exner vyslýchá Berku a ten mizí ,ale nedomizí. Exner vše prokoukne. Berková měla milence	1, 12
0134	Ext	DEN	7/8	ZOO - cestička různě motly	Kroupa s Boblnou spolupracují na krádeži peněženky neopatrné návštěvnice	6, 9, 10
0139	Ext	DEN	2/8	ZOO - Před Zoo	Berka dovezl taxik do ZOO	12
End of Shooting Day 30 – Čtvrtek, 20. říjen 2016 – 14 6/8 Pages						
0236D	Int	DEN	1/8	ZOO - u hrocha	Ruka Manky otvírá závláčku mezi výběhy	14
0236A	Ext	DEN	1/8	ZOO - loučka s keřky	Veber se s Berkovou dotýká	7, 13, E8
0138	Ext	DEN	4/8	ZOO - prázdný výběh- Berková	Je Sobota - Buš pozoruje Berkovou jak kreslí antilopy	9, 13
0119	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - výběh Berkové	Berková kreslí klokany a Marková na ní plije špinu. Kroupa rozumí	6, 9, 11, 13
0143	Ext	DEN	7/8	ZOO - výběh Berkové	Zvíře udupalo Berkovou, ošetřovatelé se snaží ho zahnat	6, 13
0202	Ext	DEN	3 3/8	ZOO - výběh Berkové	Exner dostává hlášení. Asi vražda jako Sparta, Václavík je nevinen	1, 2, 3, 5
0204	Ext	DEN	1 5/8	ZOO - výběh Berkové	Vránová je z toho všeho hyn. Poukazuje na Honzu Marka- pejeka Berkové	1, 5
0141	Ext	DEN	3/8	ZOO - cestička nedaleko od Berkové	Buš miffí od místa čehosí, ostatní miffí k místu čehosí- u jedné ohrady se cosí stalo	6, 9, 13
0207	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - cestička nedaleko od Berkové	Boblna z davu ukradne 3 peněženky a u koše je porcuje. Berka bloumá mezi lidmi	10, 12
0209	Ext	DEN	2	ZOO - cestička nedaleko od Berkové	Policista chytí Boblnu ukradší Berku a to je průser	10, 12, E10
0122A	Ext	DEN	1 1/8	ZOO - Před ředitelstvím	122A - Vránová odhaduje důvod návštěvy Exnera, ale ten chce vidět její pušku	1, 5
0122B	Ext	DEN	1 2/8	ZOO - Před ředitelstvím	122B - Vránová odhaduje důvod návštěvy Exnera, ale ten chce vidět její pušku	1, 5
0212	Ext	DEN	1 6/8	ZOO - Před ředitelstvím	Boblna se snaží zavděčit Informaci o feťáčích ředitel a sekretářce	2, 3, 10, E10
0125B	Ext	DEN	1/8	ZOO - U brány	125B - Berková odchází . Někdo jí nevezl telefon	13
0125A	Ext	DEN	2/8	ZOO - U tumikeů	125A - Berková odchází . Někdo jí nevezl telefon	13
End of Shooting Day 31 – Pátek, 21. říjen 2016 – 16 4/8 Pages						
0227	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - U lemuru	Honza si myslí, že Berkovou zabil ten zedník Buš	1, 7, 14
0228	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - U lemuru	Mance se líbí ,že Berková umřela. Je to znamení pro ně dva s Honzou Adlerem	7, 14
0117	Ext	DEN	1 2/8	ZOO - Před výběhem- Jako obraz 0116	Kroupa balí Čadkovou jako doktor nepraktický	6, 11
0115	Ext	DEN	2 6/8	ZOO - Výběh zvířeta kus od výběhu Berkové	Honza kape oči opláče a pak mu matka vyčítá couru. Ale on byl s Mankou.	6, 7, 10, 11, 13, 14
0231	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - cestička nad lemury	0231A- Exner odťáhne Buše k identifikaci Honzy, ten si podle fotky vybaví Vebera.	1, 7, 9
0231	Ext	DEN	2 2/8	ZOO - cestička/ u pavilonu opic	0231B- Exner odťáhne Buše k identifikaci Honzy, ten si podle fotky vybaví Vebera.	1, 7
0214	Ext	VEČER	1 4/8	ZOO - cesta / mostek u lvů	Vránová volá ředitele informace o vraždě a spadne jí mobil do jezírka	5
0213	Ext	VEČER	4/8	ZOO - cesta ke lvům	2 místa místa Vránová volá ředitele informace o vraždě a spadne jí mobil do jezírka	5
0237	Int	VEČER	1 2/8	ZOO - Starý sloninec	Exner chce po Bušovi pomoci odhalit tajemného rybáře od Honzy	1, 9
0216	Ext	NOC	3/8	ZOO - Před starým slonincem	Exner s baterkou vstupuje na staveniště	1
0217A	Int	NOC	1/8	ZOO - Starý sloninec	0217A- Exner prochází staveništěm.	1
0217B	Int	NOC	2/8	ZOO - Starý sloninec	0217B- Exner prochází staveništěm. Je tu postel a věci Buše	1
End of Shooting Day 32 – Sobota, 22. říjen 2016 – 14 6/8 Pages						
0326	Ext	DEN	5/8	U chaty Lautererové	Lautererová si přivezla obdivovatelku chaty . Výkop je hotov	29, 30
0331	Ext	DEN	1	U chaty Lautererové	Lautererová označuje Linhartu za sluhu a směje se na Nehybovou	29, 30
0429	Ext	VEČER	4 3/8	U chaty Lautererové	Prohlídka chaty nikam nevede, pak z výkopu najdou jen starou lopatu. Linhart je pokojen	1, 2, 3, 28, 29, 30, E9
0430	Ext	VEČER	2	U chaty Lautererové	Linhart asi budou muset pustit, ale prohlédá mu garáž. Exner bude o herečkách mičet	1, 2, 3, 28, 29, 30, E9
0408	I/E	DEN	1 2/8	Auto Linhartu / Natáčecí plac	Cestou v autě Lautererová děkuje Linhartovi za květinářství a dokonce se ho dotýká	28, 29
0424	Ext	DEN	2 2/8	Natáčecí plac	Linhart se dozví, že ho hledala policie. Lautererová chce vyzvednout v televizi	28, 29, E4, E7
0310	Ext	NOC	1 5/8	Natáčecí plac	Škrtení hereček ve filmu, Lautererová se převléká a odjíždí s Linhartem	28, 29, 30, E4, E7
End of Shooting Day 33 – Neděle, 23. říjen 2016 – 13 1/8 Pages						
0412	Int	DEN	3 1/8	Byt Sadilka - Obyvák	Exner to zkouší s Denárem i na Sadilka. Ten chce volat policii. A ten mladík co stěhoval je	1, 37
0309	Int	NOC	3 4/8	Byt Sadilka - Obyvák	Sadilek ukazuje Linhartovi denár a pak fotku z nálezu denárů- stejnou jako měl Víček	28, 37
0135	Int	DEN	1 4/8	Byt Berky - Kuchyně	Berka se chystá sledovat Berkovou do Zoo. Ona autem jede ,on si taxik bere	12, 13
0108	Int	NOC	1 2/8	Byt Berky - Dílna	Berková chce místo Berky krokodýta aby pak mohla na klokany	12, 13
0222	Int	NOC	5/8	Byt Berky - Dílna	Berka rozbíjí sošky po nepřítelém hovoru	12
End of Shooting Day 34 – Pondělí, 24. říjen 2016 – 10 Pages						
0613	Int	DEN	1 1/8	PENZION - Pokoj	Doktor vyšetřil těhulu Adlerovou. Doporučil jí prášky. Soumar není otec	61, 65, 75
0611	Int	DEN	1 3/8	PENZION - Pokoj	Soumar se stará o Adlerovou ,ale ona nic nechce ani doktory, Asi chce Borise	61, 65
0624	Int	NOC	3	PENZION - Jídlna	Boris si u Soumara ukládal peníze a pak schovával Těhulu na penzionu. Přijde Adlerová	1, 61, 65
0625	Int	NOC	2 7/8	PENZION - Pokoj	Adlerová byla s Matemou a on jí chtěl a Snášelová byla kavka pro lidi	1, 61, 65
0623	Int	NOC	1 3/8	PENZION - Recepce	Exner se Soumarovi představí jako poutník a pak ho vede do jídelny	1, 61
0622	Ext	NOC	1/8	PENZION - Před penzionem	Před malý penzion dojíždí automobil kapitána Exnera.	1, 61
End of Shooting Day 35 – Úterý, 25. říjen 2016 – 9 7/8 Pages						

## **PŘÍLOHA P III: NATÁČECÍ PLÁN TŘETÍ VARIANTY**



Kapitán Exner - plán verze 3						
0526	Int	DEN	7/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Soumar volá do redakce časopisu s článkem o úmrtí Materny, chce info jak se to stalo	61
0528	Int	DEN	1 1/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Soumar jede, Soumarová ne, Soumar zapoměl, že točí v televizi, Soumarová ne	61, 71
0530	Int	VEČER	4	DIVADLO POD VĚŽÍ- Sál	Exner se od Steinburga dozvídá o Štuparské a Sykovské	1, 62, 64
0408	Ext	DEN	4/8	Klouduv krám-Před krámem	Exner pozoruje Kloudu jak otvírá roletu svého obchodu a pak vchází dovnitř	1, 41
0410	Int	DEN	4 2/8	Klouduv krám	Exner nabízí Denár ale Klouda pozná, že je to policajt.	1, 41
0426	Int	DEN	4/8	Klouduv krám	Klouda kouká na aukce mincí na počítači a volá cizinci v cizí řeči	41
0340	Int	NOC	1 5/8	Klouduv krám	Maizl se od Kludy se Sadlíkem dozví o krádeži a vraždě	37, 38, 41
End of Shooting Day 1 – Pondělí, 12. září 2016 – 12 7/8 Pages						
0121	Int	DEN	3 4/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Veberová oznamuje smrt Václavíkoví a hned ho chce vystěhovat	8, 16
0136	Int	DEN	1 1/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	0136A - Václavíkoví volá Veberová, chce aby opustil ateliér	16
0228	Int	DEN	2 6/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Václavík potvrzuje Exnerovi možný vztah Berkové a Vebera	1, 16
0127	Int	VEČER	2 7/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Exner vyzvídá od Václavíka o vlastnictví ateliéru, ale sám se zdráhá mluvit	1, 16
End of Shooting Day 2 – Úterý, 13. září 2016 – 10 2/8 Pages						
0525	Ext	DEN	2 7/8	Filmová projekce	Machar je naštvanej na Sekeru, že Borise nepřeobsadí. Exner chce seznam komparzistů	1, 52, 58
0525A	Ext	DEN	1/8	Filmová projekce	Do obrazu 525 Materna na plátně směje a monoloží	68
0604	Ext	DEN	1 5/8	Filmová projekce	Koukáme na kus filmu. Historiky z natáčení-Boris a Adlerová a Snášelová seděli u ohně	1, 52, 58
0618	Int	DEN	2 2/8	ROZHLAS - Chodba	Steinburg představuje Exnera Hajnové. On by ji rád vyzpovídal	1, 62, 74
0617	Int	DEN	1 3/8	ROZHLAS - Studio	Steinburg čte Havlíčka, má tam šum. Hajnová ho nutí opakovat	62, 74
0527	Ext	DEN	3 1/8	BARRANDOV - Parkoviště	Exner odchytné Marchara a ptá se na Maternu a Snášelovou. Macharovi málem padá brada	1, 52
0524	Ext	DEN	1/8	BARRANDOV - Před starými halami	K charakteristické budově starých hal se blíží Exnerův automobil	1
End of Shooting Day 3 – Středa, 14. září 2016 – 11 4/8 Pages						
0432	Int	DEN	2 5/8	Klouduv krám	Klouda vysvětluje proč koupil dvoudublon právě teď a zlobí se na Vlčka	2, 41
0621	Int	DEN	1 5/8	ROZHLAS - Chodba	Beránek identifikuje mrtvého Chalupu a našel prý Soumara v penzionu	1, 3
0619	Int	DEN	3 3/8	ROZHLAS - Studio	Hajnová dělala Borisovi alibi a on byl šťastnější. Beránek si žádá Exnera	1, 3, 74
0523	Int	DEN	1 3/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Beránek ukazuje Maternové fotku Snášelové. Ona ji nezná	3, 53
0522	Int	DEN	3 1/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Sál	Soumar neví, že je Materna mrtvá. Beránek vejde a chce mluvit s Maternovou	3, 49, 53, 60, 61, 64
End of Shooting Day 4 – Čtvrtek, 15. září 2016 – 12 1/8 Pages						
0502	Ext	DEN	1 6/8	Park	Exner se Steinovou se procházejí. Steinová odejde a už mu zvoní mobil. Prosim	1, 4
0414	Int	VEČER	3 4/8	Strip bar	Maizl přiznává, že na miních vydělal, ale ex ho voškube a on není vrah	1, 39
0428	Ext	DEN	5/8	Ulice v autě Exnera	Exner jezdí městem a vzpomíná na to co prožil. Pak volá Beránka.	1, 3 m.o.
0101A	Ext	VEČER	1/8	Ulice-Automobil	Exner jede autem na Stroas	1dbl
0336	Ext	NOC	1 5/8	Bylaves- okreska s křižovatkou	Prázdný rozhovor se Steinovou v jedoucím autě a pak Exner málem mine odbočku.	1, 4 m.o.
0337	Ext	NOC	4/8	Bylaves-náves	Exner dorazil na náves a dává podle šipky Archeologický výzkum	1
0628	Ext	NOC	1/8	Pražské ulice	Exnerův vůz se svým majitelem za volantem se proplétá noční Prahou.	1, 1dbl
0531	Ext	NOC	1/8	Ulice Exner	Večerním provozem se proplétá kapitán Exner ve svém autě	1
0626	Ext	NOC	7/8	Silnice v lese-Exnerovo auto	Exner cestou volá Beránkovi o ostrahu Soumara a svolává poradu k sobě	1, 3 m.o.
0418	Ext	NOC	3/8	Bylaves cesta autem	Exner jede na jisto Bylavi	1
End of Shooting Day 5 – Pátek, 16. září 2016 – 9 5/8 Pages						
0215	Int	VEČER	3 3/8	Byt Exnera	Shrnutí situace. Veber měl na plášt vlas tlizanový a své sperma. A Buš po vraždě zmizel	1, 2, 3
0131	Int	VEČER	4 2/8	Byt Exnera	Vlček s Beránkem sežrali Exnerovi ledvinky. Ten je úkoluje návštěvami podezřelých	1, 2, 3
0431	Int	NOC	2 7/8	Byt Exnera	Vlček i Beránek mají své teorie o Broučkoví a Kloudovi.	1, 2, 3
0627	Int	NOC	6/8	Byt Exnera	Už víme kdo je vrah podle otluků, ale teď to musíme dokázat. Exner je plánovač	1, 2, 3
0534	Int	NOC	3 2/8	Byt Exnera	Sumarizace - chceme vidět film Pozdní lítost	1, 2, 3
End of Shooting Day 6 – Sobota, 17. září 2016 – 14 4/8 Pages						
0206	Int	DEN	1 2/8	ZOO - ředitelství	Vránová volá ředitele, že to Jlnak nešlo a bere mu u toho doutník. Kašle na něj	5
0208	Int	DEN	2 4/8	ZOO - ředitelství	U ředitele se potkají kriminalisté. Kroupa je podvodník, ale asi ne vrah a zloděj	1, 2, 3, 5
0210	Int	DEN	3 6/8	ZOO - ředitelství	Boblnu přivedl policista, Beánek jí poznává. Je to bývalá Kroupy. Berka se představuje	1, 2, 3, 10, 12, E10
0520	Int	DEN	2 4/8	TV ATELIÉR - Dekorace bytu	Pelíšková vysvětluje Nechlebovi jak si poradí se smrtí Materny v jejích seriálu	54, 56
0529	Int	DEN	3 2/8	TV ATELIÉR - Dekorace bytu	Vlček se ptá na nenávist k Maternovi. No jasně Steinburg to po něm vezme vše	2, 49, 54
End of Shooting Day 7 – Úterý, 20. září 2016 – 13 2/8 Pages						
0605	Int	DEN	2 2/8	ANTIKVARIÁT	Taussig ukřídí a Ertl se chystá opravit elektriku. Oba umí parašutism. Ertl chce kafe	48, 63
0609B	Int	DEN	4/8	ANTIKVARIÁT	Taussig volá Beránkovi, že umí prašutism	63
0610	Int	DEN	6/8	ANTIKVARIÁT	Ertl je spokojen, že se Taussig přiznal ale bude mu muset sekat elektriku asi možná nejspíš	48, 63
0612	Int	DEN	1 6/8	ANTIKVARIÁT	Ertl si myslí, že si někdo zoušel vyházet poljstky. Taussig tu není	1, 48
0614	Int	DEN	2 3/8	ANTIKVARIÁT	Ertl vrhá stín podezření i na sebe. Byl s Maternou spoluzáci. On a Soumar. Exner šponuje uši	1, 48
0639C	Int	DEN	1/8	ANTIKVARIÁT	Maternová strká zkratovač do zásuvky. V nastalé tmě poznáváme tvář Kadlece.	50, 53
0501A	Int	DEN	1 3/8	ANTIKVARIÁT-u knih/u pultu	Ertl tepe Taussiga, že prodal monografi, Maternová chce k obrázkům	48, 50, 53, 63, 68
0501B	Int	DEN	1 3/8	ANTIKVARIÁT-u litografii	Zhasne světlo. Ertl nahodí poljstky a Materna je v krvi a na zemi	47, 48, 50, 53, 63, 68
End of Shooting Day 8 – Středa, 21. září 2016 – 10 4/8 Pages						
0120	Ext	DEN	2	Zahradní restaurace	Libšerová balí Exnera a prozrazuje drby z kanceláře	1, 24
0505	Int	DEN	4 4/8	VILA MATERNY - Chodba a Obývací	Materna neměl kamaráda parašutistu, měl u sebe 56tis. a nemohl mít děti	1, 50, 53
0504	Ext	DEN	7/8	VILA MATERNY - Před vilou	Exner přijel před vilu. Maternová ho probuzí dovnitř.	1, 53 m.o.
0506	Ext	DEN	2	VILA MATERNY - Před vilou	Pelíšek se psem tuší, že smrt je konkurenční boj kvůli seriálu co točí tady produkční Exner	1, 55
0615	Ext	DEN	2 5/8	VILA MATERNY - Před vilou	Pelíšková umí brečet jako Maternová. Nepíše detektivky a neuvěřitelně Exner	55, 56
End of Shooting Day 9 – Čtvrtek, 22. září 2016 – 12 Pages						
0307	Int	DEN	3 1/8	Ordinace Stelnové	Steinová odzubařila Vlčka, kterému poslal Maizel fotku z nálezů denárů. Všichni tipují počet	1, 2, 4, 22
0437	Int	DEN	1 6/8	Ordinace Stelnové	Steinová ošetřil Vlčka a pak dostane koňak jako výhru. třelila počet mincí	2, 4
0606	Ext	DEN	2/8	Chata Materny - Před chatou	Maleček ukazuje v diskuzi na Maternovic chatu	3, E12
0609A	Ext	DEN	2 1/8	Chata Materny - Před chatou	Beránek odchází. Dědek zvěděvá kouká. Taussig volá, že umí prašutism	3, 50, 63 m.o., E12
0633	Ext	DEN	1 3/8	Chata Materny - Před chatou	Exner s Beránkem se nechají pozvat do chalupy kvůli Chalupovi	1, 3, 50, E12
0607	Int	DEN	1 5/8	Chata Materny	Kadlec tu bydlí a má zvědavého souseda. Beránek mu naslouchá	3, 50
0105	Int	NOC	1 6/8	Soudní patologie-pitvna	Buble našel vpich na zadku. Chce rychle šéfa mladíka Beránka	3, 21, E8
0107	Int	NOC	1 7/8	Soudní patologie-pitvna	Podle Bubleho si někdo spletl Vebera se slonem a střelil ho uspávacíkou	1, 3, 21, E8
End of Shooting Day 10 – Pátek, 23. září 2016 – 13 7/8 Pages						
0137	Int	DEN	2 2/8	Kavárna	Vlček s Beránkem mají jasno-byl to Václavík, tak ho vezme k nám. Já se zdržím-flák Exner	1, 2, 3, 18



0142	Int	DEN	2 2/8	Kavárna	Exner je odvolán z rande Beránkem. Číšník prozrazuje Steinové kdo je Exner	1, 3, 4, 18
0616	Int	DEN	3	Kavárna	Porada. Milenka Materny, jeho půjčky a totožnost mrtvého právě někdo volá	1, 2, 3
0507	Int	NOC	2	Kavárna	Kriminalisté mají 14 výpovědí svědků. Asi dva další odešli když se zhaslo	1, 2, 3, 18
0509	Int	NOC	1 7/8	Kavárna	Popisujeme způsob vraždy Materny. Motiv je neznámý. Eichová je profesorka na FFUK	1, 2, 3, 18
0511	Int	NOC	2 3/8	Kavárna	Časová osa vraždy, zkratovač. Pachatel přišel nebo nepřišel. A musí platit a odjezd	1, 2, 3, 18
<b>End of Shooting Day 11 – Sobota, 24. září 2016 – 19 8/8 Pages</b>						
0639B	Int	DEN	1/8	BYT CHALUPY	Na posteli souložili dvě těla. Když se ženské postava otočí, poznáme v ní Kláru Maternovu	53, 72
0116	Int	DEN	4	Vila Vebera	Exner vyslyší vodu Veberovou. Ta po chvíli hovor utne. Nemá motiv k vraždě	1, 8
0126	Int	DEN	1	Vila Vebera	Veberová volá tajemný ženský hlas. Veberová hlásá smrt svého muže	8
0136	Int	DEN	1 1/8	Vila Vebera	0136B- Veberová mluví s Václavíkem o opuštění ateliéru. Jakto, že se neozval tu noc co....	8
0101	Ext	VEČER	4	Ulice-Automobil	Exner málem srazí Steinovou a tak jí sváže domů.	1, 4
<b>End of Shooting Day 12 – Úterý, 27. září 2016 – 10 2/8 Pages</b>						
0620	Int	DEN	1 5/8	BYT CHALUPY	Dívka ,partnerka Chalupy nevěděla čím se živí Chalupa a od bytu nemá klíče	2, 73
0503A	Int	DEN	3/8	ANTIKVARIÁT-u knih/u pultu	Exner vchází do antikvariátu. Pozoruje svědky a hlavně Eichovou	1, 2, 3, 21, 47, 48, 50, 53, 63,
0503B	Int	DEN	3	ANTIKVARIÁT-u litografií	Maternu zabil parašutista a našel se zkratovač a světló zase zhasne	1, 2, 3, 21, 47, 48, 50, 53, 63,
0429	Ext	VEČER	4 3/8	U chaty Lautererové	Prohlídka chaty nikam nevede, pak z výkopu najdou jen starou lopatu. Linhart je pokojen	1, 2, 3, 28, 29, 30, E9
0430	Ext	VEČER	2	U chaty Lautererové	Linhart asi budou muset posít, ale prohlédaj mu garáž Exner bude o herečkách mlčet	1, 2, 3, 28, 29, 30, E9
<b>End of Shooting Day 13 – Středa, 28. září 2016 – 11 3/8 Pages</b>						
0306	Int	DEN	3 3/8	Archeologický ústav-kancelář Stánského	Slánský se dozvídá nálezu a ruší Franici a svolává Soudka a Rainierovi	44, 45
0326	Ext	DEN	5/8	U chaty Lautererové	Lautererová si přivezla obdivovatelku chaty .Výkop je hotov	29, 30
0331	Ext	DEN	1	U chaty Lautererové	Lautererová označuje Linhartu za sluhu a směje se na Nehybovou	29, 30
0408	IE	DEN	1 2/8	Auto Linhart / Natáčecí plac	Cestou v autě Lautererová děkuje Linhartovi za květinářství a dokonce se ho dotýká	28, 28
0424	Ext	DEN	2 2/8	Natáčecí plac	Linhart se dozví, že ho hledala policie. Lautererová chce vyzvednout v televizi	28, 28, E4, E7
0310	Ext	NOC	1 5/8	Natáčecí plac	Škroení hereček ve filmu, Lautererová se převléká a odjíždí s Linhartem	28, 28, 30, E4, E7
<b>End of Shooting Day 14 – Čtvrtek, 29. září 2016 – 10 1/8 Pages</b>						
0230	Int	DEN	1 6/8	Ordinace Steinové	Pacient balí Steinovou, ale ta čeká tajemný hovor nebo sms	4, 22, 23
0235	Int	DEN	2 4/8	Ordinace Steinové	Štainové volá Exner a zve ji na rande	1 m.o., 4, 22
0408	Int	DEN	4/8	Ordinace Steinové	0408A - Steinová si volá s Exnerem, kde byl v noci, když nebyl v Praze?	4
0632	Int	DEN	1 3/8	Ordinace Steinové	Exner je pacientem u Steinové, ale chce s ní jen mluvit. Sestřička přijde na kafe	1, 4, 22
0321	Ext	DEN	1 3/8	Vila Lautererová-u branky	Linhart překvapí Lautererovou-výkop je zaházen .To si u ní šplnul	28, 28
0312	Ext	NOC	2 1/8	Vila Lautererová-cesta k ní v autě	Lautererová se domluví s Linhartem aby jí zakopal výkop a pokud ji nezajímá	28, 28
<b>End of Shooting Day 15 – Pátek, 30. září 2016 – 9 5/8 Pages</b>						
0603	IE	DEN	4	BYT ADLEROVÉ -Před bytem	V ulici vraždy Snášelové-Kulhánková pozná Snášelovou a ukáže na dveře Adlerové	3, 51
0602	Ext	DEN	3/8	ULICE - u Snášelové vraždy	Beránek s fotkou obchází domy v ulici kde se vraždilo	3
0512	Ext	NOC	2 3/8	ULICE - Snášelová vražda	Ohledání mrtvé. Stejný způsob jako u Materny. V kabelce obvyklosti Boleslavské dívky	1, 2, 3, 21, 66, 70
0514	Ext	NOC	3	ULICE /Dům Lebedová - Snášelová vražda	Lebedová přiznává, že šla z vináry a muž není doma a mrtvou nezná	1, 2, 3, 86
0517A	Ext	NOC	4/8	ULICE /Dům Lebedová - Snášelová vražda	Exner volá Eichové a ohlašuje jí svou rychlou návštěvu	1, 2, 3
<b>End of Shooting Day 16 – Sobota, 1. říjen 2016 – 10 2/8 Pages</b>						
0521A	Int	DEN	1 4/8	BYT EICHOVÉ	Exner se probudí u Eichové a volá mu Beránek, že taxikáře nenašel	1, 3 m.o., 47
0516	Int	NOC	5/8	BYT EICHOVÉ	Eichová stojí u velkého okna s výhledem na Prahu a v tom jí někdo volá na mobil	47
0518	Int	NOC	3 1/8	BYT EICHOVÉ	Snášelová se s Maternou znala a Exner dává morální podporu Eichové	1, 47
0642	Int	NOC	3/8	BYT EICHOVÉ	Eichová někomu volá, někdo nezvedá sto věží	47
0517B	Ext	NOC	3/8	BYT EICHOVÉ	Exner volá Eichové a ohlašuje jí svou rychlou návštěvu	47
0535	Ext	NOC	1 3/8	Ulice - mrtvej CHalupa	Lída s Mirkem najdou mrtvého Chalupu	67, 69, 72
0537	Ext	NOC	1	Ulice - mrtvej CHalupa	Zehnal se rozčiluje na oeru a fackuje Mirka. Ale tam je mrtvola	57, 67, 69, 72
0639E	Ext	NOC	1/8	Ulice - mrtvej CHalupa	Kadlec zezadu vraždí Chalupu.	50, 72
0508	Ext	NOC	1 3/8	ULICE - Snášelová vražda	Snášelové kdosi volá, že Materna už nepřijde a pak jí silueta muže parašutisticky zabije	50, 70
0510	Ext	NOC	5/8	ULICE - Snášelová vražda	Zutá Lebedová vystoupí z taxi a objeví mrtvou	66, 70
0639D	Ext	NOC	1/8	ULICE - Snášelová vražda	V mužské postavě vraždící Snášelovou poznáváme Kadlece.	50, 70
<b>End of Shooting Day 17 – Neděle, 2. říjen 2016 – 10 5/8 Pages</b>						
0242	Ext	VEČER	5/8	Pražské ulice/ Automobil	Buš shrme filosofii tohoto obrazu. On by rozbil hubu. On má nervy	1, 9
0236	IE	VEČER	1 5/8	Ulice-Automobil	Exner nechá Buše řídit a ten mu řekne životní filosofii	1, 9
0129	Ext	VEČER	3 6/8	Vila Kruleho - před vilou	Krule nepustí Exnera dál a říká výslech předbrankou. Za Krulem přijede Veberová	1, 15
0239	Ext	VEČER	2 2/8	Vila Kruleho - před vilou	Exner vypráví Krulemu a Veberový detektivku o láskách	1, 8, 9, 15
0241	Ext	VEČER	3 5/8	Vila Kruleho - před vilou	Exner dosvědčí Krulemu a Veberové podstatu celého případu.	1, 8, 9, 15
0240	Ext	VEČER	3/8	vila Kruleho - před vilou za rohem	Buš za domem, s očima navrch hlavy, poslouchá Exnerovo vyprávění jako detektivku.	1, 8, 9, 15
<b>End of Shooting Day 18 – Středa, 5. říjen 2016 – 12 2/8 Pages</b>						
0635	Ext	DEN	6/8	Chata Materny - Před chatou	Maleček slyší výstřel a Exner říká, že se Kadlec zastřelil	1, E12
0634	Int	DEN	1 2/8	Chata Materny	Exner donutí latí Kadlece zařít. Chce život za dopis od Materny	1, 50
0118	Int	DEN	3 7/8	ARCHITEKTONICKÝ ATELIER	Exner po exnerovsku vyslechne Kruleho kolegu Vebera	1, 15, 24
0140	Int	DEN	1 1/8	Kavárna	Steinová přijde za Exnerem do kavárny, a už jedou bonmoty	1, 4, 18
0236	Int	VEČER	2 4/8	Kavárna	Exner odvypráví okolnosti případu a pak si uvědomí a odejde	1, 4, 18
0243	Int	NOC	5/8	Kavárna	Steinová odešla se vzkazem do budoucna. Exner povečeří	1, 18
0244	Ext	NOC	3/8	kavárna - z venku	Číšník dokonale skládá jidevní lístek k rukám Exnera. Dokonale Dokonal konec....	1, 18
<b>End of Shooting Day 19 – Čtvrtek, 6. říjen 2016 – 10 4/8 Pages</b>						
0133	Int	DEN	1	ZOO - Veterina	Vlček s policisty prohledávají veteřinu. Veterinář si je jistý počtem střel	2, 19
0114	Ext	DEN	3 2/8	Cirkus - Před Wohnwagenem krotitele	Beránek zírá na provazochodkyně. Krotitel dá Beránkovi pušku a náboj a poradí mu ZOO	3, 17
0112	Int	DEN	1 4/8	Cirkus - Šapitlo v tygří kleci	Pracné - krotitel krotí tygry když v tom Beránek za mříží ptá se na pušku uspávačku	3, 17
0539	Ext	NOC	2 3/8	Ulice - mrtvej CHalupa	Výslech mladých nikam nevede a způsob vraždy je parašutistický	1, 2, 3, 57, 67, 69
<b>End of Shooting Day 20 – Pátek, 7. říjen 2016 – 8 1/8 Pages</b>						
0124	Int	DEN	3	ZOO - Veterina	Exner dostal pušku a žádá nahlédnout do záznamu o počtu střel	1, 5, 14, 19
0123	Ext	DEN	2/8	ZOO - před veterinou	Oba vchází do odemčených dveří veteriny. Rozpačtá chvíle	1, 5
0218	Int	NOC	1 3/8	ZOO - Veterina	Exner objeví spícího Buše. Je polkají si dělá prdel. Ne nedělá	1, 9
0223	Int	NOC	2 3/8	ZOO - Veterina	Vránová připouští, že někdo vypustil hrocha do výběhu	1, 5
0220	Int	NOC	3 1/8	ZOO . Veterina	Exner hovořičho s Bušem předpadne Vránová a puškou. Ještě, že se vše vysvětlilo	1, 5, 9
0219	Ext	NOC	2/8	ZOO - před veterinou	Vránová se s narkotizační puškou plíží ke dveřím veteriny	5 dbí



End of Shooting Day 21 – Sobota, 8. říjen 2016 – 10 3/8 Pages						
0434	Int	DEN	2	Vila Steinová	Steinová vzala Exnera na milost,ale on jí uteče,páč viděl noviny a palmu	1, 4
0638	Int	NOC	2 2/8	Vila Steinová	Steinová chce dělat volavku.Exner je z toho nervózní	1, 4
0643	Int	NOC	3/8	Vila Steinová	Exnerovi zvoní telefon a Steinová mu přeje	1, 4
0641	Int	NOC	2 5/8	Vila Steinová-Obyvák,Kuchyň,Koupelna	Exner vysvětluje případ. Pak uane a volá mu Eichová .Steinová ho přikryje	1, 4
0106	Ext	NOC	2 2/8	Před vilou Steinové / Automobil	Autem dojedou až před Steinovou,kde telefon pokazi silbnou kávu.Exner jí opouští	1, 4
0336	Ext	NOC	5/8	Vila Steinová	Prázdný rozhovor se Steinovou v jedoucím autě a pak Exner málem mine odbočku do Bystav 1 m.o., 4	
End of Shooting Day 22 – Neděle, 9. říjen 2016 – 10 1/8 Pages						
0435	Ext	DEN	3 3/8	Vila Lautererová	Zatýkáni Linharta. Vše bylo zbytečné	1, 2, 3, 28, 29, 30
0416	Int	NOC	2 1/8	Vila Lautererová	Beránek se vyzptává na Linharta.Heráčka ochotnický spolupracuje.Je hodnej-řiká	3, 29
0415	Ext	NOC	2 2/8	Vila Lautererová	Beránkovi nikdo neovírá a tak překvapí vysrchanou Lautererovou.	3, 29
0638	Ext	NOC	2 3/8	Vila Steinová-Před vilou	Exner zatkne Maternovou při pokusu ubířovat Steinovou	1, 2, 3, 4, 53
0640	Ext	NOC	1 1/8	Ulice-aut Beránka	Beránek s Vičkem odvázejí Maternovou.Její otec není mrtvý a Exner lhal	2, 3, 53
End of Shooting Day 23 – Pondělí, 10. říjen 2016 – 11 2/8 Pages						
0302	Ext	DEN	2/8	Libín - U památníku	Mušská ruka předělává lakem číslo 895 na 886 na památníku	26
0323	Ext	DEN	1 1/8	Libín - U památníku	Hodačová se málem hroufá a pigluje památník od vandala	1, 25
0328	Ext	DEN	1 7/8	Libín - U památníku	Hádka kolem letopočtu je ukonče.Depot někdo ukradl.Slánský vybíhá	1, 26, 44
0403	Ext	DEN	3 3/8	Libín - U památníku	Exner zpovídá Dana a jeho náhody s mobilem, vlakem a zkouškou.A hlavně Iveta byla těhotn 1, 33	
0422	Ext	DEN	1 2/8	Libín - U památníku	Exner potká Hodačovou u památníku.Večer nechá na osudu	1, 25
0234	Int	DEN	3/8	Byt Čadkové	Čadková se dívá do otevřeného katalogu svatebních šatů.	11
0128	Int	VEČER	2	Byt Čadkové	Čadková ukazuje rodinné album a v tom otec Honza matka Manka	7, 11, 14
0221	Int	NOC	1 2/8	Byt Čadkové	Manka s Čadkovou vybírají svatební šaty.Honza mlčky pozoruje je	7, 11, 14
End of Shooting Day 24 – Čtvrtek, 13. říjen 2016 – 11 4/8 Pages						
0413	Ext	DEN	2 3/8	Libín - U památníku	Dan chce své auto a žvejkačky.Pak pozná Lautererovu v časopise.Vyprávěl mu to ten řidič	2, 33
0226	Int	DEN	1 1/8	Byt Čadkové	Beránek se dozvídá, že Honza se s Berkovou jen vidal,bude se totiž ženit	3, 11
0102	Ext	NOC	1 2/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Veberová slyší vyzvánění mobilu z kefe-Jardo?	8
0236C	Ext	NOC	1/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Z tramvaje vystupuje Veber... a několik kroků za ním Honza."	7, E8
0103	Ext	NOC	5/8	Park-okraj Prahy	Vzápětí - Veber těžce dýchající umře v keř před Veberovou	8, E8
0104	Ext	NOC	1 6/8	ZOO - cestička-podobné místo jako vražda	Honza spěchá.Manka chce vědět s kým byl,když tu nebyl.S tamtou nebyl a tak ho líbá	7, 14
0110	Ext	RÁNO	2 4/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Ohledání místa- Hovno na pláště a plakát na lampě	1, 2, 3, E3
End of Shooting Day 25 – Pátek, 14. říjen 2016 – 9 6/8 Pages						
0412	Int	DEN	3 1/8	Byt Sadílka - Obyvák	Exner to zkouší s Denárem i na Sadílka. Ten chce volat policii.A ten mladík co stěhoval je	1, 37
0309	Int	NOC	3 4/8	Byt Sadílka - Obyvák	Sadlíek ukazuje Linhartovi denár a pak fotku z nálezu denárů-stejnou jako měl Viček	28, 37
0135	Int	DEN	1 4/8	Byt Berky - Kuchyně	Berka se chystá sledovat Berkovou do Zoo. Ona autem jede ,on si taxik bere	12, 13
0108	Int	NOC	1 2/8	Byt Berky - Dílna	Berková chce místo Berky krokodýla aby pak mohla na kloakany	12, 13
0222	Int	NOC	5/8	Byt Berky - Dílna	Berka rozbíjí sošky po nepřísatém hovoru	12
End of Shooting Day 26 – Sobota, 15. říjen 2016 – 10 Pages						
0111	Ext	DEN	2	Cirkus - Před cirkusem	Kroupa "našel" psa Mühlové a už se s ní seznamuje.Bobina Je pozoruje	6, 10, 20
0113	Ext	DEN	1 4/8	Cirkus - Před cirkusem	Bobina odchyti Kroupu a láme ho do společného projektu zlatej dól	6, 10
0225	Ext	DEN	3 7/8	Cirkus - Před cirkusem-mezi maringotkami	Exner mladistvé překvapí Kroupu u cirkusu a donutí ho vypovídat	1, 6
0521B	Int	DEN	4/8	Byt Exnera	Beránek volá Exnerovi	
0130	I/E	VEČER	2/8	Byt Exnera - před garáží/před bytem	Exnersi otevře garáž a vjede	1
0417	Int	NOC	6/8	Byt Exnera	Exner poslouchá Jazz, kouká na emally, volá Gabriela a pak odjíždí	1
0533	Ext	NOC	1/8	Byt Exnera - před garáží/před bytem	Exner přijíždí domů,ale tam už někdo je	1, 1dbl
End of Shooting Day 27 – Neděle, 16. říjen 2016 – 9 Pages						
0608	Int	DEN	1 5/8	VILA SMETANY - Obyvák	Smetana preluduje a byl v Antiku a vidí venku parkovat Pelíška	59, 60
0636	Int	DEN	4	VILA SMETANY - Obyvák	Exner si z pozvaných dělá legraci.Materna má dítě se Steinovou,vraždil Řehák atd..	1, 53, 55, 56, 59, 60
0515	Int	NOC	2	VILA SMETANY - Obyvák	U smetaně se pije na Borise.Smetana pochopí,že Kadlec není blázen	55, 56, 59, 60
0532	Int	NOC	3 3/8	VILA SMETANY - Obyvák	Exner je duch ,ale nevyšetřuje a povídá si o Borisovi	1, 55, 56, 59, 60
0536	Int	NOC	2 1/8	VILA SMETANY - Obyvák	Smetana skládá hudbu.Chce přiznat dluh k Borisovi,ale Smetanová nechce	59, 60
0630	Int	NOC	3 2/8	VILA SMETANY - Obyvák	Smetana přiznává půjčku od Matery.Exner chce svolat všechny sousedy	1, 59
0513	Ext	NOC	1 2/8	VILA SMETANY -Před vilou	Kadlec prosí Smetanu aby odvezl Magternovu na chatu	50, 59
0538	Ext	NOC	1 5/8	VILA SMETANY -Před vilou	Pelíšek si taky půjčil od Borise,ale jen sto.Kdežto Smetana dvě sta	55, 56
0629	Ext	NOC	5/8	VILA SMETANY -Před vilou	Exner zastaví před Smetanovic vilou a chce dál	1, 59
End of Shooting Day 28 – Pondělí, 17. říjen 2016 – 19 7/8 Pages						
0328	Ext	DEN	4 3/8	Libín - Nádraží	Exner odchyti Malíka a ten se rafne se Slánským o Slavníkovcích.Exner je rozetne	1, 26, 44
0402	Ext	DEN	2 4/8	Libín - Nádraží	Exner odchytn Dana a vpálí mu krádež a vraždu.Dan je z toho hyn	1, 33
0324	Ext	DEN	2 2/8	Libín - U řeky	Hodačová osvětluje význam nálezu a že se všichni archeo znají	1, 25
0301	Ext	DEN	3/8	Libín - Les	Iveta běží lesem a funí	32
0303	Ext	DEN	6/8	Libín - U řeky	Iveta doběhla pro Hodačovou.Má jít s ní .Bagr něco našel.Ha Ha mrtvolu	25, 32
0315	Ext	RÁNO	2 5/8	Libín - Na řece u řeky	Rybář převáží obrovitého Broučka a už ho nechce vidět.Zato Brouček něco vidí	34, 46
0316	Ext	RÁNO	4/8	Libín - U řeky v křoví	Brouček běží až doběhne k ženskému tělu ve křoví u břehu	32, 34
End of Shooting Day 29 – Čtvrtek, 20. říjen 2016 – 13 3/8 Pages						
0325	Ext	DEN	4 1/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner s Vičkem a Beránkem rekapitulují informace o pokladu	1, 2, 3, 31
0405	Ext	DEN	3 2/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Lehká rekapitulace o Danovi, Hodačové a Denáru v aukci.Exner volá Steinové	1, 2, 3, 31
0406	Ext	DEN	4/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	0406B - Exner telefonuje se Steinovou,V noci nepřijel a teď ví, že to byla chyba	1, 2, 3, 31
0327	Ext	DEN	3 1/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Rozebíráme vraždu-máme 4 motivy Iveta byla těhotná.Exner rozděljuje úkoly	1, 2, 3, 31
0425	Ext	DEN	2 5/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Malzi přiznává lveřto těhotenství,ale na den vraždy má alibi, které potvrzuje Beránek	1, 3, 39
0423	Ext	DEN	2 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Beránek dává adresu Linharta Exnerovi a sevrka říká, že Malzi si objednal pokoj a nepřijel	1, 2, 3, 31
0407	Ext	DEN	3 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Viček vypráví o Sadílkovi,Klouďovi a Malzovi a jejich motivač krást	1, 2, 3, 31
0433	Ext	DEN	3 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Brouček vyvrací podezření. Kamarádky dcery nepoznává a švába našel ráno	3, 34
End of Shooting Day 30 – Pátek, 21. říjen 2016 – 22 8/8 Pages						
0319	Ext	DEN	3 5/8	Libín - Vykopávky	Vykopaná díra -První nedočkavci se sjíždějí,ale depot někdo vybral.	2, 25, 27, 36, 42, 43
0411	Ext	DEN	1 7/8	Libín - Vykopávky	Slánský s Reinerovými tepou Hodačovou.Beránek přerušuje Slánského kvůli zkoušení	3, 25, 42, 43, 44
0318	Ext	DEN	3 5/8	Libín - U řeky	Viček šplhá u Exnera znalostmi vodo hospodářskými,Brouček to bortí.Ukazují mu Broučka	1, 2, 3, 34
0320	Ext	DEN	1 4/8	Libín - U řeky	Brouček přijel za dcerou Jitkou.Obět bude od archeologů ježšmajra	1, 3, 34



0341	Ext	NOC	1 5/8	Libín- Hotel u řeky- Parkoviště	Ohledání auta Dana-Beránek volá Exnrovi, že Dan zmizel	2, 3
<b>End of Shooting Day 31 – Sobota, 22. říjen 2016 – 12 2/8 Pages</b>						
0304	Ext	DEN	1 6/8	Libín - Vykopávky	V sondě je díra,kolem díry Denáry a pak dáí? je to obrovský? Přijede kamerka	25, 27, 32
0305	Ext	DEN	2 3/8	Libín - Vykopávky	Kamera potvrzuje velký nálezk.Jsou to Denáry... a hodně a podepřít to nepotřebuje. Jupii	25, 26, 27, 32, 33, 36, E13
0322	Ext	DEN	1 5/8	Libín - Vykopávky	Hodačová se hroučí ze smrti i krádeže. Vysvětluje hodnotu depotu	1, 25
0330	Ext	DEN	3 3/8	Libín - Vykopávky	Malík si vzpomene na rybáře na řece a šedou Daci co jela k řece	1, 26, 44
0404	Ext	DEN	2 5/8	Libín - Vykopávky	Slánský tepe Hodačovou,Merá má alespoň fotku depotu od policie	25, 42, 43, 44
0308	Ext	VEČER	1 7/8	Libín - Vykopávky	Mezi Danem a Jitkou to jiskří. Rozdělili si noční hlídání	25, 32, 33, 36
0311	Ext	NOC	1 3/8	Libín - Vykopávky	Dan překvapí Jitku a zlobá jí	33, 36
0313	Ext	NOC	2 6/8	Libín - Vykopávky	Dan načapá profesora Soudka, který chce nálezk vidět dřív než přijede komisa.	33, 35
0435A	Ext	NOC	3/8	Libín - Vykopávky	Flashback- Linhart uškrtí lvetu a ukradne denáry	28, 32
<b>End of Shooting Day 32 – Neděle, 23. říjen 2016 – 18 1/8 Pages</b>						
0317	Ext	DEN	1	Libín silnice	Linhart vezme Dana stopaře s krosnou jako ušitou na odnešení pokladu	28, 33
0604A	Ext	DEN	2/8	U řeky-film s Maternou	Materna chytá ryby a kanoe se Snášelovou a Adlerovou mu zamotají šňůry.	65, 68, 70
0332	Ext	NOC	1 6/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Hodačová vypráví o Slánském a teorii plevelu.Viček volá Exnerovi	1, 25, 31
0333	Ext	NOC	5/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner telefonuje s Vičkem-Denár je v aukci a číslo neexistuje	1, 25
0335	Ext	NOC	2	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner ukazuje nalezený DENár z auta Dana.Hodačová potvrzuje-je z depotu	1, 25
0334	Ext	NOC	1	Libín- Hotel u řeky- Parkoviště	Exner dotelefonuje s Vičkem. Objeví auto Dana-je otevřené s bahnem a Denárem.	1, 25
<b>End of Shooting Day 33 – Pondělí, 24. říjen 2016 – 6 5/8 Pages</b>						
0436	Int	DEN	7/8	Bylaves - Výzkumák	Exner sype denáry do mísy a u toho se na něj všichni smějou.Je to pašák	1, 25, 35, 42, 43
0339	Int	NOC	5 5/8	Bylaves - Výzkumák	Soudek osvětluje noční návštěvu depotu.	1, 35
0420	Int	NOC	4	Bylaves - Výzkumák	Exner ukazuje všem Denár Depot je ještě vzácnější než si mysleli	1, 35, 42, 43
0418	Ext	NOC	1 5/8	Bylaves - Před výzkumem	Exner si hraje se psem, když Soudek chce aby se vrah Rainer přiznal	1, 35, 42
0338	Ext	NOC	3 4/8	Bylaves - Před výzkumem	Exner si hraje s hlídačím psem a pak je Sudkem s pistolí odveden do domku	1, 35
<b>End of Shooting Day 34 – Úterý, 25. říjen 2016 – 15 5/8 Pages</b>						
0139	Ext	DEN	2/8	ZOO - Před Zoo	Berka dovezl taxik do ZOO	12
0202	Ext	DEN	3 3/8	ZOO - výběh Berkové	Exner dostává hlášení.Asi vražda jako Sparta, Václavík je nevinen	1, 2, 3, 5
0211	Int	DEN	3 6/8	ZOO - Restaurace terasa u slonů	Exner vyslýchá Berku a ten mtlží ,ale nedomlží.Exner vše prokoukne.Berková měla milence	1, 12
0205	Ext	DEN	2 6/8	ZOO - Restaurace terasa u slonů	Beránek zahlédne Kroupu v kavárně a tak hned vyzvídá jak je to s Kroupou	3, 6
<b>End of Shooting Day 35 – Pátek, 28. říjen 2016 – 10 1/8 Pages</b>						
0236D	Int	DEN	1/8	ZOO - u hrocha	Ruka Manky otevřít závlačku mezi výběhy	14
0236A	Ext	DEN	1/8	ZOO - loučka s keřky	Veber se s Berkovou dotýká	7, 13, E8
0138	Ext	DEN	4/8	ZOO - prázdný výběh-Berková	Je Sobota - Buš pozoruje Berkovou jak kreslí antilopy	9, 13
0119	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - výběh Berkové	Berková kreslí kdokany a Marková na ní plije špinu.Kroupa rozumí	6, 9, 11, 13
0143	Ext	DEN	7/8	ZOO - výběh Berkové	Zvíře udupalo Berkovou,ošetřovatelé se snaží ho zahnat	6, 13
0204	Ext	DEN	1 5/8	ZOO - výběh Berkové	Vránová je z toho všeho hyn.Poukazuje na Honzu Marka-pejska Berkové	1, 5
0141	Ext	DEN	3/8	ZOO - cestička nedaleko od Berkové	Buš mří od místa čehosi,ostatní mří k místu čehosi-u jedné ohrady se cosi stalo	6, 9, 13
0207	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - cestička nedaleko od Berkové	Bobina z davu ukradne 3 peněženky a u koše je porouje.Berka bloumá mezi lidmi	10, 12
0209	Ext	DEN	2	ZOO - cestička nedaleko od Berkové	Polidsta chytí Boblnu ukradší Berku a to je průser	10, 12, E10
0122A	Ext	DEN	1 1/8	ZOO - Před ředitelstvím	122A -Vránová odhaduje důvod návštěvy Exnera,ale ten chce vidět její pušku	1, 5
0122B	Ext	DEN	1 2/8	ZOO - Před ředitelstvím	122B- Vránová odhaduje důvod návštěvy Exnera,ale ten chce vidět její pušku	1, 5
0125B	Ext	DEN	1/8	ZOO - U brány	125B - Berková odchází .Někdo jí nezval telefon	13
0125A	Ext	DEN	2/8	ZOO - U tumiketů	125A - Berková odchází .Někdo jí nezval telefon	13
<b>End of Shooting Day 36 – Sobota, 29. říjen 2016 – 11 3/8 Pages</b>						
0134	Ext	DEN	7/8	ZOO - cestička různé motývy	Kroupa s Boblnou spolupracují na krádeži peněženky neopatrné návštěvnice	6, 9, 10
0212	Ext	DEN	1 6/8	ZOO - Před ředitelstvím	Boblna se snaží zavděčit Informací o fetáčích ředitel a sekretářce	2, 3, 10, E10
0236B	Ext	DEN	1/8	ZOO - cesta	Setkání Honzy Čadka a Berkové vZOO. Berková si nese desky s papíry.	7, 13
0233	Ext	DEN	6/8	ZOO - loučka s keřky	Honzu s Mankou odváží a z Exnera si kolegové dělají legraci	1, 2, 3, 7, 14
0232	Ext	DEN	6 2/8	ZOO - loučka s keřky/ starý sloninec	Exner usvědčí Honzu I Manku a dostane uspávačku pro hrochy.3 hodlny bude mimo chlapa	1, 2, 3, 7, 14, 19
<b>End of Shooting Day 37 – Neděle, 30. říjen 2016 – 9 6/8 Pages</b>						
0227	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - U lemuru	Honza si myslí,že Berkovou zabíl ten zedník Buš	1, 7, 14
0226	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - U lemuru	Mance se líbí ,že Berková umřela.Je to znamení pro ně dva s Honzou Adlerem	7, 14
0117	Ext	DEN	1 2/8	ZOO - Před výběhem-Jako obraz 0116	Kroupa balí Čadkovou Jako doktor nepraktický	6, 11
0115	Ext	DEN	2 6/8	ZOO - Výběh zvířete kus od výběhu Berkové	Honza kape oči oplóče a pak mu matka vylítá couru. Ale on byl s Mankou.	6, 7, 10, 11, 13, 14
0231	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - cestička nad lemury	0231A- Exner odtáhne Buše k Identifikaci Honzy,ten si podle fotky vybaví Vebera.	1, 7, 9
0231	Ext	DEN	2 2/8	ZOO - cestička/u pavilonu opic	0231B-Exner odtáhne Buše k Identifikaci Honzy,ten si podle fotky vybaví Vebera.	1, 7
0214	Ext	VEČER	1 4/8	ZOO - cesta / mostek u lvů	Vránová volá ředitel informace o vraždě a spadne jí mobil do jezírka	5
0213	Ext	VEČER	4/8	ZOO - cesta ke lvům	2 místa místaVránová volá ředitel informace o vraždě a spadne jí mobil do jezírka	5
0237	Int	VEČER	1 2/8	ZOO - Starý sloninec	Exner chce po Bušovi pomoci odhalit tajemného rybáře od Honzy	1, 9
0216	Ext	NOC	3/8	ZOO - Před starým slonincem	Exner s baterkou vstupuje na staveniště	1
0217A	Int	NOC	1/8	ZOO - Starý sloninec	0217A- Exner prochází staveništěm.	1
0217B	Int	NOC	2/8	ZOO - Starý sloninec	0217B-Exner prochází staveništěm.Je tu postel a věci Buše	1
<b>End of Shooting Day 38 – Pondělí, 31. říjen 2016 – 14 6/8 Pages</b>						
0427	Ext	DEN	3 7/8	Před garážemi	Exner vyslýchá Linharta.Stopaře vezl a Lautererovou chce dostat a je trpělivý	1, 28
0613	Int	DEN	1 1/8	PENZION - Pokoj	DOKtor vyšetří těhulu Adlerovou. Doporučil jí prášky.Soumar není otec	61, 65, 75
0611	Int	DEN	1 3/8	PENZION - Pokoj	Soumar se stará o Adlerovou ,ale ona nic nechce ani doktory,Asi chce Borše	61, 65
0624	Int	NOC	3	PENZION - Jídlna	Boris si u Soumara ukádal peníze a pak schovával Těhulu na penzionu.Přijde Adlerová	1, 61, 65
0625	Int	NOC	2 7/8	PENZION - Pokoj	Adlerová byla s Maternou a on jí chtěl a Snášelová byla kavka pro lidi	1, 61, 65
0623	Int	NOC	1 3/8	PENZION - Recepce	Exner se Soumarovi představí jako poutník a pak ho vede do Jídelny	1, 61
0622	Ext	NOC	1/8	PENZION - Před penzionem	Před malý penzion dojíždí automobil kapitána Exnera.	1, 61
<b>End of Shooting Day 39 – Úterý, 1. listopad 2016 – 13 6/8 Pages</b>						

## **PŘÍLOHA P IV: NATÁČECÍ PLÁN ČTVRTÉ VARIANTY**



Kpt.Exner - plán verze 4						
0139	Ext	DEN	2/8	ZOO - Před Zoo	Berka dovezl taxik do ZOO	12
0125A	Ext	DEN	2/8	ZOO - U tumketů	125A - Berková odchází .Někdo jí nevolal telefon	13
0125B	Ext	DEN	1/8	ZOO - U brány	125B - Berková odchází .Někdo jí nevolal telefon	13
0134	Ext	DEN	7/8	ZOO - cestička různé motýly	Kroupa s Bobinou spolupracují na krádeži peněženky neopatrné návštěvnice	6, 9, 10
0115	Ext	DEN	2 6/8	ZOO - Výběh zvířete kus od výběhu Berkové	Honza kape oči opíče a pak mu matka vyčítá couru. Ale on byl s Mankou.	6, 7, 10, 11, 13, 14
0117	Ext	DEN	1 2/8	ZOO - Před výběhem-Jako obraz 0116	Kroupa balí Čadkovou jako doktor nepraktický	6, 11
0227	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - U lemuru	Honza si myslí,že Berkovou zabil ten zedník Buš	1, 7, 14
0228	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - U lemuru	Mance se líbí ,že Berková umřela.Je to znamení pro ně dva s Honzou Adlerem	7, 14
0231	Ext	DEN	2 2/8	ZOO - cestička/u pavilonu optc	0231B- Exner odťáhne Buše k identifikaci Honzy,ten si podle fotky vybaví Vebera.	1, 7
0231	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - cestička nad lemury	0231A- Exner odťáhne Buše k identifikaci Honzy,ten si podle fotky vybaví Vebera.	1, 7, 9
0236B	Ext	DEN	1/8	ZOO - cesta	Setkání Honzy Čadka a Berkové vZOO. Berková si nese desky s papíry.	7, 13
End of Shooting Day 1 – Úterý, 20. září 2016 – 12 3/8 Pages						
0202	Ext	DEN	3 3/8	ZOO - výběh Berkové	Exner dostává hlášení.Asi vražda jako Sparta, Václavík je nevinen	1, 2, 3, 5
0204	Ext	DEN	1 5/8	ZOO - výběh Berkové	Vránová je z toho všeho hyn.Poukazuje na Honzu Marka-pejska Berkové	1, 5
0119	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - výběh Berkové	Berková kreslí klokany a Marková na ní plije špínu.Kroupa rozumí	6, 9, 11, 13
0138	Ext	DEN	4/8	ZOO - prázdný výběh-Berková	Je Sobota - Buš pozoruje Berkovou jak kreslí antilopy	9, 13
0141	Ext	DEN	3/8	ZOO - cestička nedaleko od Berkové	Buš míří od místa čehosi,ostatní míří k místu čehosi-u jedné ohrady se cosi stalo	6, 9, 13
0143	Ext	DEN	7/8	ZOO - výběh Berkové	Zvíře udupalo Berkovou,ošetřovatelé se snaží ho zahnat	6, 13
0236D	Int	DEN	1/8	ZOO - u hrocha	Ruka Manky otváří závětku mezi výběhy	14
0236A	Ext	DEN	1/8	ZOO - loučka s keřky	Veber se s Berkovou dotýká	7, 13, E8
End of Shooting Day 2 – Středa, 21. září 2016 – 8 4/8 Pages						
0122A	Ext	DEN	1 1/8	ZOO - Před ředitelstvím	122A -Vránová odhaduje důvod návštěvy Exnera,ale ten chce vidět její pušku	1, 5
0122B	Ext	DEN	1 2/8	ZOO - Před ředitelstvím	122B- Vránová odhaduje důvod návštěvy Exnera,ale ten chce vidět její pušku	1, 5
0212	Ext	DEN	1 6/8	ZOO - Před ředitelstvím	Bobina se snaží zavděčit Informací o feťáčích ředitel a sekretářce	2, 3, 10, E10
0211	Int	DEN	3 6/8	ZOO - Restaurace terasa u slonů	Exner vyslychá Berku a ten mizí ,ale nedomtlí.Exner vše prokoukne.Berková měla milence	1, 12
0237	Int	VEČER	1 2/8	ZOO - Starý sloninec	Exner chce po Bušovi pomoci odhalit tajemného rybáře od Honzy	1, 9
0217A	Int	NOC	1/8	ZOO - Starý sloninec	0217A- Exner prochází stavenišťm.	1
0217B	Int	NOC	2/8	ZOO - Starý sloninec	0217B-Exner prochází stavenišťm.Je tu postel a věci Buše	1
0216	Ext	NOC	3/8	ZOO - Před starým slonincem	Exner s baterkou vstupuje na staveniště	1
End of Shooting Day 3 – Čtvrtek, 22. září 2016 – 9 7/8 Pages						
0232	Ext	DEN	6 2/8	ZOO - loučka s keřky/ starý sloninec	Exner usvědčí Honzu i Manku a dostane uspávačku pro hrochy.3 hodiny bude mlmo chlapa	1, 2, 3, 7, 14, 19
0233	Ext	DEN	6/8	ZOO - loučka s keřky	Honzu s Mankou odvázejí a z Exnera si kolegové dělají legraci	1, 2, 3, 7, 14
0205	Ext	DEN	2 6/8	ZOO - Restaurace terasa u slonů	Beránek zahlédne Kroupu v kavárně a tak hned vyzvídá jak je to s Kroupou	3, 6
0213	Ext	VEČER	4/8	ZOO - cesta ke lvům	2 místa místaVránová volá řediteli informace o vraždě a spadne jí mobil do jezírka	5
0214	Ext	VEČER	1 4/8	ZOO - cesta / mostek u lvů	Vránová volá řediteli informace o vraždě a spadne jí mobil do jezírka	5
0207	Ext	DEN	1 4/8	ZOO - cestička nedaleko od Berkové	Bobina z davu ukradne 3 peněženky a u koše je porcuje.Berka bloumá mezi lidmi	10, 12
0209	Ext	DEN	2	ZOO - cestička nedaleko od Berkové	Policista chytí Bobinu okradvší Berku a to je průser	10, 12, E10
End of Shooting Day 4 – Pátek, 23. září 2016 – 15 2/8 Pages						
0120	Ext	DEN	2	Zahradní restaurace	Liběrová balí Exnera a prozrazuje drby z kanceláře	1, 24
0118	Int	DEN	3 7/8	ARCHITEKTONICKÝ ATELIÉR	Exner po exnerovsku vyslechne Kruleho kolegu Vebera	1, 15, 24
0101	Ext	VEČER	4	Ulice-Automobil	Exner málem srazí Steinovou a tak jí sveze domů.	1, 4
End of Shooting Day 5 – Úterý, 27. září 2016 – 9 7/8 Pages						
0308	Int	DEN	3 3/8	Archeologický ústav-kancelář Slánského	Slánský se dozvídá nálezu a ruší Franci a svolává Soudka a Rainierovi	44, 45
0428	Ext	DEN	5/8	Ulice v autě Exnera	Exner jezdí městem a vzpomíná na to co prožil. Pak volá Beránka.	1, 3 m.o.
0110	Ext	RÁNO	2 4/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Ohledání místa- Hovno na pláští a plakat na cirkus na lampě	1, 2, 3, E3
0102	Ext	NOC	1 2/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Veberová slyší vyzvánění mobilu z kofe-Jardo?	8
0103	Ext	NOC	5/8	Park-okraj Prahy	Vzápětí - Veber těžce dýchající umře v keř před Veberovou	8, E8
0236C	Ext	NOC	1/8	Park-Tramvajová zastávka-okraj Prahy	Z tramvaje vystupuje Veber.. a několik kroků za ním Honza.*	7, E8
0104	Ext	NOC	1 6/8	ZOO - cestička-podobné místo jako vražda	Honza spěchá.Manka chce vědět s kým byl,když tu nebyl.S tamtou nebyl a tak ho líbá	7, 14
End of Shooting Day 6 – Středa, 28. září 2016 – 10 2/8 Pages						
0127	Int	VEČER	2 7/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Exner vyzvídá od Václavíka o vlastnictví ateliéru,ale sám se zdráhá mluvit	1, 16
0229	Int	DEN	2 6/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Václavík potvrzuje Exnerovi možný vztah Berkové a Vebera	1, 16
0121	Int	DEN	3 4/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	Veberová oznamuje smrt Václavíkoví a hned ho chce vystěhovat	8, 16
0136	Int	DEN	1 1/8	ATELIÉR VÁCLAVÍKA	0136A - Václavíkovi volá Veberová,choce aby opustil ateliér	16
0135	Int	DEN	1 4/8	Byt Berky - Kuchyně	Berka se chystá sledovat Berkovou do Zoo. Ona autem jede ,on si taxik bere	12, 13
0108	Int	NOC	1 2/8	Byt Berky - Dílna	Berková chce místo Berky krokodýla aby pak mohla na klokany	12, 13
0222	Int	NOC	5/8	Byt Berky - Dílna	Berka rozbíjí sošky po nepřítelém hovoru	12
End of Shooting Day 7 – Pátek, 30. září 2016 – 13 5/8 Pages						
0116	Int	DEN	4	Vila Vebera	Exner vyslychá vdovu Veberovou.Ta po chvíli hovor utne.Nemá motiv k vraždě	1, 8
0126	Int	DEN	1	Vila Vebera	Veberové volá tajemný ženský hlas.Veberová hlásá smrt svého muže	8
0136	Int	DEN	1 1/8	Vila Vebera	0136B- Veberová mluví s Václavíkem o opuštění ateliéru.Jakto,že se neozval tu noc co.....	8
0238	Ext	VEČER	2 2/8	Vila Kruleho - před vilou	Exner vypráví Krulemu a Veberovy detektivku o láskách	1, 8, 9, 15
0241	Ext	VEČER	3 5/8	Vila Kruleho - před vilou	Exner dosvědčí Krulemu a Veberové podstatu celého případu.	1, 8, 9, 15
0240	Ext	VEČER	3/8	vila Kruleho - před vilou za rohem	Buš za domem, s očima navrch hlavy, poslouchá Exnerovo vyprávění jako detektivku.	1, 8, 9, 15
End of Shooting Day 8 – Pátek, 3. říjen 2016 – 12 3/8 Pages						
0414	Int	VEČER	3 4/8	Strip bar	Maizi přiznává ,že na miních vydělal,ale ex ho voškube a on není vrah	1, 39
0432	Int	DEN	2 5/8	Kloudův krám	Klouda vysvětluje proč koupil dvoudublon právě teď a zlobí se na Vlčka	2, 41
0408	Ext	DEN	4/8	Kloudův krám-Před krámem	Exner pozoruje Kloudu jak otevírá roletu svého obchodu a pak vchází dovnitř	1, 41
0410	Int	DEN	4 2/8	Kloudův krám	Exner nabízí Danář ale Kloudu pozná, že je to policajt.	1, 41
0426	Int	DEN	4/8	Kloudův krám	Klouda kouká na aukce mincí na počítači a volá cizinci v cizí řeči	41
0340	Int	NOC	1 5/8	Kloudův krám	Maizi se od Kludy se Sadilkem dozví o krádeži a vraždě	37, 39, 41
End of Shooting Day 9 – Středa, 5. říjen 2016 – 13 Pages						
0208	Int	DEN	2 4/8	ZOO - ředitelstvi	U ředitele se potkají kriminalisté.Kroupa je podvodník,ale asi ne vrah a zloděj	1, 2, 3, 5



0210	Int	DEN	3 6/8	ZOO - ředitelství	Bobinu přivedl policista, Beármek jí poznává. Je to bývalá Kroupy. Berka se představuje	1, 2, 3, 10, 12, E10
0206	Int	DEN	1 2/8	ZOO - ředitelství	Vránová volá ředitele, že to jinak nešlo a bere mu u toho doutník. Kašle na něj	5
0238	I/E	VEČER	1 5/8	Ulice - Automobil	Exner nechá Bušu řídit a ten mu řekne životní filosofii	1, 9
0242	Ext	VEČER	5/8	Pražské ulice/ Automobil	Buš shme filosofii tohoto obrazu. On by rozbil hubu. On má nervy	1, 9
<b>End of Shooting Day 10 – Sobota, 6. říjen 2016 – 9 6/8 Pages</b>						
0429	Ext	VEČER	4 3/8	U chaty Lautererové	Prohlídka chaty nikam nevede, pak z výkopu najdou jen starou lopatu. Linhart je pokojen	1, 2, 3, 28, 29, 30, E9
0430	Ext	VEČER	2	U chaty Lautererové	Linharta asi budou muset pustit, ale prohledají mu garáž. Exner bude o herečkách mluvit	1, 2, 3, 28, 29, 30, E9
0326	Ext	DEN	5/8	U chaty Lautererové	Lautererová si přivezla obdivovatelku chaty. Výkop je hotov	28, 30
0331	Ext	DEN	1	U chaty Lautererové	Lautererová označuje Linharta za sluhu a směje se na Nehybovou	29, 30
0408	I/E	DEN	1 2/8	Auto Linhartů / Natáčecí plac	Cestou v autě Lautererová děkuje Linhartovi za květinářství a dokonce se ho dotýká	28, 29
0424	Ext	DEN	2 2/8	Natáčecí plac	Linhart se dozví, že ho hledala policie. Lautererová chce vyzvednout v televizi	28, 29, E4, E7
0310	Ext	NOC	1 5/8	Natáčecí plac	Škrtení hereček ve filmu, Lautererová se převléká a odjíždí s Linhartem	28, 29, 30, E4, E7
<b>End of Shooting Day 11 – Pondělí, 10. říjen 2016 – 13 1/8 Pages</b>						
0321	Ext	DEN	1 3/8	Vila Lautererové-u branky	Linhart překvapí Lautererovou-výkop je zaházen. To sl u ní šplhnu	28, 29
0435	Ext	DEN	3 3/8	Vila Lautererové	Zatýkáni Linharta. Vše bylo zbytečné	1, 2, 3, 28, 29, 30
0415	Ext	NOC	2 2/8	Vila Lautererové	Beránkovi nikdo neotvírá a tak překvapí vysprchovanou Lautererovou.	3, 29
0418	Int	NOC	2 1/8	Vila Lautererové	Beránek se vypyává na Linharta. Herečka ochotnický spolupracuje. Je hodnej-říká	3, 29
0312	Ext	NOC	2 1/8	Vila Lautererové-cesta k ní v autě	Lautererová se domluví s Linhartem aby jí zakopal výkop a poklad jí nezajímá	28, 29
<b>End of Shooting Day 12 – Středa, 12. říjen 2016 – 11 2/8 Pages</b>						
0402	Ext	DEN	2 4/8	Libín - Nádraží	Exner odchytné Dana a vpálí mu krádež a vraždu. Dan je z toho hyn	1, 33
0328	Ext	DEN	4 3/8	Libín - Nádraží	Exner odchytl Malíka a ten se rafne se Slánským o Slevníkovcích. Exner je rozetne	1, 26, 44
0332	Ext	NOC	1 6/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Hodačová vypráví o Slánském a teorii plevelu. Viček volá Exnerovi	1, 25, 31
0333	Ext	NOC	5/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner telefonuje s Vičkem-Denár je v aukci a číslo neexistuje	1, 25
0335	Ext	NOC	2	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner ukazuje nalezený DENár z auta Dana. Hodačová potvrzuje-je z depotu	1, 25
0334	Ext	NOC	1	Libín- Hotel u řeky- Parkoviště	Exner dotelefonuje s Vičkem. Objeví auto Dana-je otevřené s bahnem a Denárem.	1, 25
0341	Ext	NOC	1 5/8	Libín- Hotel u řeky- Parkoviště	Ohledání auta Dana-Beránek volá Exnerovi, že Dan zmizel	2, 3
<b>End of Shooting Day 13 – Čtvrtek, 13. říjen 2016 – 13 7/8 Pages</b>						
0318	Ext	DEN	3 5/8	Libín - U řeky	Viček šplhá u Exnera znalostmi vodo hospodářskými. Brouček to bortí. Ukazují mu Broučka	1, 2, 3, 34
0320	Ext	DEN	1 4/8	Libín - U řeky	Brouček přijel za dcerou Jitkou. Oběť bude od archeologů ježišmajra	1, 3, 34
0316	Ext	RÁNO	4/8	Libín - U řeky v křoví	Brouček běží až doběhne k ženskému tělu ve křoví u běhu	32, 34
0315	Ext	RÁNO	2 5/8	Libín - Na řece u řeky	Rybář převáží obrovitého Broučka a už ho nechce vidět. Zato Brouček něco vidí	34, 46
0604A	Ext	DEN	2/8	U řeky-film s Maternou	Materna chytá ryby a kanoe se Snášelovou a Adlerovou mu zamotají šňůry.	65, 68, 70
0525A	Ext	DEN	1/8	Filmová projekce	Do obrazu 525 Materna na plátně směje a monoloží	68
<b>End of Shooting Day 14 – Pondělí, 17. říjen 2016 – 8 5/8 Pages</b>						
0325	Ext	DEN	4 1/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Exner s Vičkem a Beránkem rekapituluji informace o pokladu	1, 2, 3, 31
0327	Ext	DEN	3 1/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Rozelbráme vraždu-máme 4 motivy Ivetta byla těhotná. Exner rozděluje úkoly	1, 2, 3, 31
0405	Ext	DEN	3 2/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Lehká rekapitulace o Danovi, Hodačové a Denáru v aukci. Exner volá Steinové	1, 2, 3, 31
0406	Ext	DEN	4/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	0406B - Exner telefonuje se Steinovou, v noci nepřišel a teď ví, že to byla chyba	1, 2, 3, 31
0407	Ext	DEN	3 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Viček vypráví o Sadilkovi, Kloudovi a Maizlovi a jejich motivaci krást	1, 2, 3, 31
0423	Ext	DEN	2 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Beránek dává adresu Linharta Exnerovi a sevírka říká, že Maizl si objednal pokoj a nepřišel	1, 2, 3, 31
0425	Ext	DEN	2 5/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Maizl přiznává Ivetino těhotenství, ale na den vraždy má alibi, které potvrzuje Beránek	1, 3, 39
0433	Ext	DEN	3 3/8	Libín- Hotel u řeky- Zahradka	Brouček vyvrací podezření. Kamarádky dcery nepoznává a švába našel ráno	3, 34
<b>End of Shooting Day 15 – Úterý, 18. říjen 2016 – 22 6/8 Pages</b>						
0225	Ext	DEN	3 7/8	Cirkus - Před cirkusem-mezí maringotkami	Exner mladistvě překvapí Kroupu u cirkusu a donutí ho vypovídat	1, 6
0111	Ext	DEN	2	Cirkus - Před cirkusem	Kroupa "našel" psa Múhlové a už se s ní seznamuje. Bobina je pozoruje	6, 10, 20
0113	Ext	DEN	1 4/8	Cirkus - Před cirkusem	Bobina odchytl Kroupu a láme ho do společného projektu zlaté důl	6, 10
0114	Ext	DEN	3 2/8	Cirkus - Před Wohnwagenem krotitele	Beránek zírá na provazochodkyně. Krotitel dá Beránkovi pušku a náboj a poradí mu ZOO	3, 17
0112	Int	DEN	1 4/8	Cirkus - Šaplů v tygří kleci	Pracné - krotitel krotí tygry když v tom Beránek za mříží ptá se na pušku uspávačku	3, 17
<b>End of Shooting Day 16 – Čtvrtek, 20. říjen 2016 – 12 1/8 Pages</b>						
0137	Int	DEN	2 2/8	Kavárna	Viček s Beránkem mají jasno-byt to Váciavík, tak ho vemte k nám. Já se zdržím-říká Exner	1, 2, 3, 18
0140	Int	DEN	1 1/8	Kavárna	Steinová přijde za Exnerem do kavárny, a už jedou bonmoty	1, 4, 18
0142	Int	DEN	2 2/8	Kavárna	Exner je odvolán z rande Beránkem. Číšník prozrazuje Steinové kdo je Exner	1, 3, 4, 18
0236	Int	VEČER	2 4/8	Kavárna	Exner odvypráví okolnosti případu a pak si uvědomí a odejde	1, 4, 18
0507	Int	NOC	2	Kavárna	Kriminalisté mají 14 výpovědí svědků. Asi dva další odešli když se zhaslo	1, 2, 3, 18
0509	Int	NOC	1 7/8	Kavárna	Popisujeme způsob vraždy Materny. Motiv je neznámý. Eichová je profesorka na FFUK	1, 2, 3, 18
0511	Int	NOC	2 3/8	Kavárna	Časová osa vraždy, zkratovač. Pachatel přišel nebo nepřišel. A musí platit a odjezd	1, 2, 3, 18
0243	Int	NOC	5/8	Kavárna	Steinová odešla se vzkatem do budoucna. Exner povečeří	1, 18
0244	Ext	NOC	3/8	kavárna - z venku	Číšník dokonale sidává Jdelní lístek k rukám Exnera. Dokonale Dokonal konec.....	1, 18
<b>End of Shooting Day 17 – Pátek, 21. říjen 2016 – 15 3/8 Pages</b>						
0302	Ext	DEN	2/8	Libín - U památníku	Mušská ruka předělává lakem číslo 995 na 996 na památníku	28
0329	Ext	DEN	1 7/8	Libín - U památníku	Hádka kolem letopočtu je ukonče. Depot někdo ukradl. Slánský vybíhá	1, 26, 44
0323	Ext	DEN	1 1/8	Libín - U památníku	Hodačová se málem hroutí a pigluje památník od vandala	1, 25
0403	Ext	DEN	3 3/8	Libín - U památníku	Exner zpovídá Dana a jeho náhody s mobilem, vlakem a zkouškou. A hlavně Ivetta byla těhotn	1, 33
0422	Ext	DEN	1 2/8	Libín - U památníku	Exner potká Hodačovou u památníku. Večer nechá na osudu	1, 25
0413	Ext	DEN	2 3/8	Libín - U památníku	Dan chce své auto a žvejkačky. Pak pozná Lautererovou v časopise. Vyprávěl mu to ten řidič	2, 33
0226	Int	DEN	1 1/8	Byt Čadkové	Beránek se dozvídá, že Honza se s Berkovou jen vídal, bude se totiž ženit	3, 11
0234	Int	DEN	3/8	Byt Čadkové	Čadková se dívá do otevřeného katalogu svatebních šatů.	11
0128	Int	VEČER	2	Byt Čadkové	Čadková ukazuje rodinné album a v tom otec Honza matka Manka	7, 11, 14
0221	Int	NOC	1 2/8	Byt Čadkové	Manka s Čadkovou vybírá šatební šaty. Honza mlčky pozoruje je	7, 11, 14
<b>End of Shooting Day 18 – Neděle, 23. říjen 2016 – 15 Pages</b>						
0301	Ext	DEN	3/8	Libín - Les	Ivetta běží lesem a funí	32
0303	Ext	DEN	6/8	Libín - U řeky	Ivetta doběhla pro Hodačovou. Má jít s ní. Bagr něco našel. Ha Ha mrtvolu	25, 32
0304	Ext	DEN	1 6/8	Libín - Vykopávky	V sondě je díra, kolem díry Denáry a pak dá? je to obrovský? Přijede kamerka	25, 27, 32
0305	Ext	DEN	2 3/8	Libín - Vykopávky	Kamera potvrzuje velký nález. Jsou to Denáry... a hodně a podepřít to nepotřebuje. Jupí	25, 26, 27, 32, 33, 36, E13



0308	Ext	VEČER	1 7/8	Libín - Vykopávky	Mezi Danem a Jitkou to jiskří. Rozdělili si noční hlídání	25, 32, 33, 36
0317	Ext	DEN	1	Libín silnice	Linhart vezme Dana stopaře s krosnou jako úšitou na odnešení pokladu	28, 33
0313	Ext	NOC	2 6/8	Libín - Vykopávky	Dan načapá profesora Soudka, který chce nálezy vidět dřív než přijde komise.	33, 35
0311	Ext	NOC	1 3/8	Libín - Vykopávky	Dan překvapí Jitku a zlobá jí	33, 36
0435A	Ext	NOC	3/8	Libín - Vykopávky	Flashback- Linhart uskrtí lveťa a ukradne denáry	28, 32
End of Shooting Day 19 – Pondělí, 24. říjen 2016 – 12 5/8 Pages						
0404	Ext	DEN	2 5/8	Libín - Vykopávky	Slánský tape Hodačovou, která má alespoň fotku depotu od policie	25, 42, 43, 44
0411	Ext	DEN	1 7/8	Libín - Vykopávky	Slánský s Reinerovými tepou Hodačovou. Beránek přerušuje Slánského kvůli zkoušení	3, 25, 42, 43, 44
0330	Ext	DEN	3 3/8	Libín - Vykopávky	Malík si vzpomene na rybáře na řece a šedou Dacll co Jela k řece	1, 26, 44
0319	Ext	DEN	3 5/8	Libín - Vykopávky	Vykopaná díra - První nedočkavci se sjíždějí, ale depot někdo vybral.	2, 25, 27, 36, 42, 43
0322	Ext	DEN	1 5/8	Libín - Vykopávky	Hodačová se hroutí ze smrti i krádeže. Vysvětluje hodnotu depotu	1, 25
0324	Ext	DEN	2 2/8	Libín - U řeky	Hodačová osvětluje význam nálezu a že se všichni archeo znají	1, 25
End of Shooting Day 20 – Středa, 26. říjen 2016 – 15 3/8 Pages						
0436	Int	DEN	7/8	Bylaves - Výzkumák	Exner sype denáry do mísy a u toho se na něj všichni smějou. Je to pašák	1, 25, 35, 42, 43
0101A	Ext	VEČER	1/8	Ulice-Automobil	Exner jede autem na Stros	1 dbl
0626	Ext	NOC	7/8	Silnice v lese-Exnerovo auto	Exner cestou volá Beránkoví o ostrahu Soumara a svolává poradu k sobě	1, 3 m.o.
0420	Int	NOC	4	Bylaves - Výzkumák	Exner ukazuje všem Denár Depot je ještě vzácnější než si mysleli	1, 35, 42, 43
0339	Int	NOC	5 5/8	Bylaves - Výzkumák	Soudek osvětluje noční návštěvu depotu.	1, 35
0338	Ext	NOC	3 4/8	Bylaves - Před výzkumem	Exner si hraje s hlídacím psem a pak je Soudkem a pistolí odvečen do domku	1, 35
0419	Ext	NOC	1 5/8	Bylaves - Před výzkumem	Exner si hraje se psem, když Soudek chce aby se vrah Ralner přiznal	1, 35, 42
End of Shooting Day 21 – Čtvrtek, 27. říjen 2016 – 16 5/8 Pages						
0639E	Ext	NOC	1/8	Ulice - mrtvej CHalupa	Kadlec zezadu vraždí Chalupu.	50, 72
0535	Ext	NOC	1 3/8	Ulice - mrtvej CHalupa	Lída s Mirkem najdou mrtvého Chalupu	67, 69, 72
0537	Ext	NOC	1	Ulice - mrtvej CHalupa	Zahnal se rozčiluje na dceru a fackuje Mirka. Ale tam je mrtvola	57, 67, 69, 72
0539	Ext	NOC	2 3/8	Ulice - mrtvej CHalupa	Výslech mladých nikam nevede a způsob vraždy je parašutistický	1, 2, 3, 57, 67, 69
0520	Int	DEN	2 4/8	TV ATELIÉR - Dekorace bytu	Pelíšková vysvětluje Nechlebovi jak si poradí se smrtí Matery v jejích seriálu	54, 56
0529	Int	DEN	3 2/8	TV ATELIÉR - Dekorace bytu	Víček se ptá na nenávisť k Maternovi. No jasně Steinburg to po něm vezme vše	2, 49, 54
End of Shooting Day 22 – Pátek, 28. říjen 2016 – 10 5/8 Pages						
0309	Int	NOC	3 4/8	Byt Sadilka - Obyvák	Sadilek ukazuje Linhartovi denár a pak fotku z nálezu denárů- stejnou jako měl Víček	28, 37
0412	Int	DEN	3 1/8	Byt Sadilka - Obyvák	Exner to zkouší s Denárem i na Sadilka. Ten chce volat policii. A ten mladík co stěhoval je	1, 37
0427	Ext	DEN	3 7/8	Před garážemi	Exner vyslýchá Linharta. Stopaře vezí a Lauterarovou chce dostat a je trpělivý	1, 28
0105	Int	NOC	1 6/8	Soudní patologie-pitevna	Buble našel vpich na zadku. Chce rychle šéfa mladíka Beránka	3, 21, E8
0107	Int	NOC	1 7/8	Soudní patologie-pitevna	Podle Bubleho si někdo spleť Vebera se slonem a štelil ho úspěšně	1, 3, 21, E8
End of Shooting Day 23 – Pondělí, 31. říjen 2016 – 14 1/8 Pages						
0616	Int	DEN	3	Kavárna	Porada. Milenka Matery, jeho půjčky a totožnost mrtvého právě někdo volá	1, 2, 3
0530	Int	VEČER	4	DIVADLO POD VĚŽÍ- Sál	Exner se od Steinburga dozvídá o Štuparské a Sykovské	1, 62, 64
0522	Int	DEN	3 1/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Sál	Soumar neví, že je Materna mrtev. Beránek vejde a chce mluvit s Maternovou	3, 49, 53, 60, 61, 64
0526	Int	DEN	7/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Soumar volá do redakce časopisu s článkem o úmrtí Matery, chce info jak se to stalo	61
0528	Int	DEN	1 1/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Soumar jede, Soumarová ne, Soumar zapoměl, že točí v televizi, Soumarová ne	61, 71
0523	Int	DEN	1 3/8	DIVADLO POD VĚŽÍ- Chodba k hledišti	Beránek ukazuje Maternově fotku Snášelové- Ona ji nezná	3, 53
End of Shooting Day 24 – Úterý, 1. listopad 2016 – 13 4/8 Pages						
0434	Int	DEN	2	Vila Steinové	Steinová vzala Exnera na milost, ale on jí uteče, páč viděl noviny a palmu	1, 4
0638	Int	NOC	2 2/8	Vila Steinové	Steinová chce dělat volavku. Exner je z toho nervózní	1, 4
0641	Int	NOC	2 5/8	Vila Steinové-Obyvák, Kuchyň, Koupelna	Exner vysvětluje případ. Pak usne a volá mu Eichová. Steinová ho přikryje	1, 4
0336	Ext	NOC	5/8	Vila Steinové	Prázdný rozhovor se Steinovou v jedoucím autě a pak Exner málem mine odbočku do Bylavs 1 m.o., 4	
0643	Int	NOC	3/8	Vila Steinové	Exnerovi zvoní telefon a Steinová mu přeje	1, 4
0639	Ext	NOC	2 3/8	Vila Steinové-Před vilou	Exner zatkne Maternovou při pokusu ubíťvovat Steinovou	1, 2, 3, 4, 53
0640	Ext	NOC	1 1/8	Ulice-aut Beránka	Beránek s Víčkem odváží Maternovou. Její otec není mrtvý a Exner lhal	2, 3, 53
0106	Ext	NOC	2 2/8	Před vilou Steinové / Automobil	Autem dojedou až před Steinovou, kde telefon pokazí silbnou kávu. Exner ji opouští	1, 4
End of Shooting Day 25 – Středa, 2. listopad 2016 – 13 5/8 Pages						
0608	Int	DEN	1 5/8	VILA SMETANY - Obyvák	Smetana preluduje a byl v Antiku a vidl venku parkovat Peliška	59, 60
0636	Int	DEN	4	VILA SMETANY - Obyvák	Exner si z pozvaných dělá legraci. Materna má dítě se Steinovou, vraždil Řehák atd..	1, 53, 55, 56, 59, 60
0630	Int	NOC	3 2/8	VILA SMETANY - Obyvák	Smetana přiznává půjčku od Matery. Exner chce svolat všechny sousedy	1, 59
0515	Int	NOC	2	VILA SMETANY - Obyvák	U smetaně se pje na Borise. Smetana pochopí, že Kadlec není blázen	55, 56, 59, 60
0532	Int	NOC	3 3/8	VILA SMETANY - Obyvák	Exner je duch, ale nevyšetřuje a povídá si o Borisovi	1, 55, 56, 59, 60
0536	Int	NOC	2 1/8	VILA SMETANY - Obyvák	Smetana skládá hudbu. Chce přiznat dluh k Borisovi, ale Smetanová nechce	59, 60
End of Shooting Day 26 – Pátek, 4. listopad 2016 – 18 3/8 Pages						
0123	Ext	DEN	2/8	ZOO - před veterínou	Oba vchází do odemčených dveří veteriny. Rozpačitá chvíle	1, 5
0124	Int	DEN	3	ZOO - Veterina	Exner dostal pušku a žádá nahlédnout do záznamu o počtu střel	1, 5, 14, 19
0133	Int	DEN	1	ZOO - Veterina	Víček s policisty prohledávají veterinu. Veterinář si je jistý počtem střel	2, 19
0219	Ext	NOC	2/8	ZOO - před veterínou	Vránová se s narkotizační puškou plíží ke dveřím veteriny	5 dbl
0218	Int	NOC	1 3/8	ZOO - Veterina	Exner objeví spícího Buše. Je policajt si dělá prdel. Ne nedělá	1, 9
0220	Int	NOC	3 1/8	ZOO - Veterina	Exner hovořičho s Bušem předpadne Vránová s puškou. Ještě, že se vše vysvětlilo	1, 5, 9
0223	Int	NOC	2 3/8	ZOO - Veterina	Vránová přpouští, že někdo vypustil hrocha do výběhu	1, 5
0418	Ext	NOC	3/8	Bylaves cesta autem	Exner jede na Jisto Bylavsí	1
0336	Ext	NOC	1 5/8	Bylaves- okreska s křižovatkou	Prázdný rozhovor se Steinovou v jedoucím autě a pak Exner málem mine odbočku.	1, 4 m.o.
0337	Ext	NOC	4/8	Bylaves-náves	Exner dorazil na náves a dál jede podle šipky Archeologický výzkum	1
End of Shooting Day 27 – Sobota, 5. listopad 2016 – 13 7/8 Pages						
0611	Int	DEN	1 3/8	PENZION - Pokoj	Soumar se stará o Adlerovou, ale ona nic nechce ani doktory. Asi chce Borise	61, 65
0613	Int	DEN	1 1/8	PENZION - Pokoj	DOKTOR vyšetřil těhuly Adlerovou. Doporučil jí prášky. Soumar není otec	61, 65, 75
0625	Int	NOC	2 7/8	PENZION - Pokoj	Adlerová byla s Maternou a on jí chtěl a Snášelová byla kavka pro lidi	1, 61, 65
0623	Int	NOC	1 3/8	PENZION - Recepce	Exner se Soumarovi představí jako poutník a pak ho vede do jídelny	1, 61
0622	Ext	NOC	1/8	PENZION - Před penzionem	Před malý penzion dojíždí automobil kapitána Exnera.	1, 61
0624	Int	NOC	3	PENZION - Jídlna	Boris si u Soumara ukládal peníze a pak schovával Těhull na penzionu. Přijde Adlerová	1, 61, 65



0628	Ext	NOC	1/8	Pražské ulice	Exnerův vůz se svým majitelem za volantem se propletá noční Prahou.	1, 1dbl
0531	Ext	NOC	1/8	Ulice Exner	Večerním provozem se propletá kapitán Exner ve svém autě	1
End of Shooting Day 28 – Pondělí, 7. listopad 2016 – 10 1/8 Pages						
0615	Ext	DEN	2 5/8	VILA MATERNY -Před vilou	Pelíšková umí brečet jako Maternová.Nepíše detektivky a neuvěřitelné Exnery	55, 56
0504	Ext	DEN	7/8	VILA MATERNY -Před vilou	Exner přijel před vilu. Maternová ho probuzení dovnitř.	1, 53 m.o.
0506	Ext	DEN	2	VILA MATERNY -Před vilou	Pelíšek se psem tuší ,že smrt je konkurenční boj kvůli seriálu co točí tady produkční Exner	1, 55
0505	Int	DEN	4 4/8	VILA MATERNY - Chodba a Obývací	Materna neměl kamaráda parašutistu, měl u sebe 56tis. a nemohl mít děti	1, 50, 53
0629	Ext	NOC	5/8	VILA SMETANY -Před vilou	Exner zastaví před Smetanovic vilou a chce dál	1, 59
0513	Ext	NOC	1 2/8	VILA SMETANY -Před vilou	Kadlec prosí Smetanu aby odvezl Maglemovnu na chatu	50, 59
0538	Ext	NOC	1 5/8	VILA SMETANY -Před vilou	Pelíšek si taky půjčil od Borše,ale jen sto.Kdežto Smetana dvě sta	55, 56
End of Shooting Day 29 – Úterý, 8. listopad 2016 – 13 4/8 Pages						
0602	Ext	DEN	3/8	ULICE - u Snášelové vraždy	Beránek s fotkou obchází domy v ulici kde se vraždilo	3
0603	I/E	DEN	4	BYT ADLEROVÉ -Před bytem	V ulici vraždy Snášelové-Kulhánková pozná Snášelovou a ukáže na dveře Adlerové	3, 51
0508	Ext	NOC	1 3/8	ULICE - Snášelová vražda	Snášelové kdosi volá,že Materna už nepjde a pak jí allueta muže parašutistky zabije	50, 70
0639D	Ext	NOC	1/8	ULICE - Snášelová vražda	V mužské postavě vraždící Snášelovou poznáváme Kadlece.	50, 70
0510	Ext	NOC	5/8	ULICE - Snášelová vražda	Zutá Lebedová vystoupí z taxi a objeví mrtvou	68, 70
0512	Ext	NOC	2 3/8	ULICE - Snášelová vražda	Ohledání mrtvé.Stejný způsob jako u Materny.V kabelce obvyklosti Boleslavské dívky	1, 2, 3, 21, 66, 70
0514	Ext	NOC	3	ULICE /Dům Lebedové - Snášelová vražda	Lebedová přizává,že šla z vinárny a muž není doma a mrtvou nezná	1, 2, 3, 66
0517A	Ext	NOC	4/8	ULICE /Dům Lebedové - Snášelová vražda	Exner volá Eichové a ohlašuje jí svou rychlou návštěvu	1, 2, 3
End of Shooting Day 30 – Čtvrtek, 10. listopad 2016 – 12 3/8 Pages						
0524	Ext	DEN	1/8	BARRANDOV - Před starými halami	K charakteristické budově starých hal se blíží Exnerův automobil	1
0604	Ext	DEN	1 5/8	Filmová projekce	Koukáme na kus filmu. Historiky z natáčení-Boris a Adlerová a Snášelová seděli u ohně	1, 52, 58
0525	Ext	DEN	2 7/8	Filmová projekce	Machar je naštvanej na Sekeru,že Borise nepřeošadí. Exner chce seznam komparzistů	1, 52, 58
0527	Ext	DEN	3 1/8	BARRANDOV - Parkoviště	Exner odchytne Marčhara a ptá se na Maternu a Snášelovou. Macharovi málem padá brada	1, 52
0621	Int	DEN	1 5/8	ROZHLAS - Chodba	Beránek identifikuje mrtvého Chalupu a našel prý Soumara v penzionu	1, 3
0618	Int	DEN	2 2/8	ROZHLAS - Chodba	Steinburg představuje Exnera Hajnové.On by jí rád vyzpovídal	1, 62, 74
0619	Int	DEN	3 3/8	ROZHLAS - Studio	Hajnová dělala Borisovi aibi a on byl šťastnější.Beránek si žádá Exnera	1, 3, 74
0617	Int	DEN	1 3/8	ROZHLAS - Studio	Steinburg čte Havíčka,má tam šumí.Hajnová ho nutí opakovat	62, 74
End of Shooting Day 31 – Středa, 16. listopad 2016 – 16 3/8 Pages						
0521A	Int	DEN	1 4/8	BYT EICHOVÉ	Exner se probudí u Eichové a volá mu Beránek,že taxikáře nenašel	1, 3 m.o., 47
0518	Int	NOC	3 1/8	BYT EICHOVÉ	Snášelová se s Maternou znala a Exner dělá morální podporu Eichové	1, 47
0516	Int	NOC	5/8	BYT EICHOVÉ	Eichová stojí u velkého okna s výhledem na Prahu a v tom jí někdo volá na mobil	47
0517B	Ext	NOC	3/8	BYT EICHOVÉ	Exner volá Eichové a ohlašuje jí svou rychlou návštěvu	47
0642	Int	NOC	3/8	BYT EICHOVÉ	Eichová někomu volá,někdo nezvedá sto věží	47
0620	Int	DEN	1 5/8	BYT CHALUPY	Dívka ,partnerka Chalupy nevěděla čím se živí Chalupa a od bytu neměl klíče	2, 73
0639B	Int	1/8	BYT CHALUPY	Na posteli souloží dvě těla. Když se ženské postava otočí, poznáme v ní Kláru Maternovu	53, 72	
End of Shooting Day 32 – Čtvrtek, 17. listopad 2016 – 7 6/8 Pages						
0501A	Int	DEN	1 3/8	ANTIKVARIÁT-u knih/u pultu	Ertl tepe Tausiga,že prodal monografii,Maternová chce k obrázkům	48, 50, 53, 63, 68
0501B	Int	DEN	1 3/8	ANTIKVARIÁT-u litografii	Zhasne světo.Ertl nahodí pojistky a Materna je v krvi a na zemi	47, 48, 50, 53, 63, 68
0639C	Int	DEN	1/8	ANTIKVARIÁT	Maternová strká zkratovač do zásuvky. V nastalé tmě poznáváme tvář Kadlece.	50, 53
0503A	Int	DEN	3/8	ANTIKVARIÁT-u knih/u pultu	Exner vchází do antikvariátu.Pozoruje svědky a hlavně Eichovou	1, 2, 3, 21, 47, 48, 50, 53, 63,
0503B	Int	DEN	3	ANTIKVARIÁT-u litografii	Maternu zabil parašutista a našel se zkratovač a světo zase zhasne	1, 2, 3, 21, 47, 48, 50, 53, 63,
0612	Int	DEN	1 6/8	ANTIKVARIÁT	Ertl si myslí,že si někdo zoušel vyházovat pojistky.Tausig tu není	1, 48
0614	Int	DEN	2 3/8	ANTIKVARIÁT	Ertl vrhá stůl podezření i na sebe.Byli s Maternou spolužáci.On a Soumar. Exner šponuje uši	1, 48
0605	Int	DEN	2 2/8	ANTIKVARIÁT	Tausig uklízí a Ertl se chystá opravit elektriku. Oba umí parašutismrt.Ertl chce kafe	48, 63
0609B	Int	DEN	4/8	ANTIKVARIÁT	Tausig volá Beránkovi ,že umí prašutsmrt	63
0610	Int	DEN	6/8	ANTIKVARIÁT	Ertl je spokojen,že se Tausig přiznal ale bude mu muset sekát elektriku asi možná nejspíš	48, 63
End of Shooting Day 33 – Pátek, 18. listopad 2016 – 13 7/8 Pages						
0129	Ext	VEČER	3 6/8	Vila Krulého - před vilou	Krula nepustí Exnera dál a tk je výslech předbrankový.Za Krulem přijede Veberová	1, 15
0606	Ext	DEN	2/8	Chata Materny - Před chatou	Maleček ukazuje v diskuzi na Maternovic chatu	3, E12
0633	Ext	DEN	1 3/8	Chata Materny - Před chatou	Exner s Beránkem se nechají pozvat do chalupy kvůli Chalupovi	1, 3, 50, E12
0634	Int	DEN	1 2/8	Chata Materny	Exner donutí latí Kadlece zařít.Chce život za dopis od Materny	1, 50
0607	Int	DEN	1 5/8	Chata Materny	Kadlec tu bydlí a má zvědavého souseda. Beránek mu naslouchá	3, 50
0635	Ext	DEN	6/8	Chata Materny - Před chatou	Maleček slyší výstřel a Exner říká,že se Kadlec zastřelil	1, E12
0609A	Ext	DEN	2 1/8	Chata Materny - Před chatou	Beránek odchází.Dědek zvědavá kouká.Tausig volá ,že umí prašutsmrt	3, 50, 63 m.o., E12
End of Shooting Day 34 – Sobota, 19. listopad 2016 – 11 1/8 Pages						
0502	Ext	DEN	1 6/8	Park	Exner se Steinovou se procházejí.Steinová odejde a už mu zvoní mobil. Prosim	1, 4
0230	Int	DEN	1 6/8	Ordinace Steinové	Pacient baíl Steinovou,ale ta čeká tajemný hovor nebo ama	4, 22, 23
0235	Int	DEN	2 4/8	Ordinace Steinové	Štalnové volá Exner a zve ji na rande	1 m.o., 4, 22
0307	Int	DEN	3 1/8	Ordinace Steinové	Steinová odzubařila Vlčka ,kterému poslal Maizel fotku z nálezů denárů. Všichni tipují počet	1, 2, 4, 22
0632	Int	DEN	1 3/8	Ordinace Steinové	Exner je pacientem u Steinové,ale chce s ní jen mluvit.Sestřička půjde na kafe	1, 4, 22
0406	Int	DEN	4/8	Ordinace Steinové	0406A - Steinová si volá s Exnerem,kde byl v noci, když nebyl v Praze?	4
0437	Int	DEN	1 6/8	Ordinace Steinové	Steinová ošetřil Vlčka a pak dostane koňak jako výhru. trefila počet mincí	2, 4
End of Shooting Day 35 – Neděle, 20. listopad 2016 – 12 6/8 Pages						
0521B	Int	DEN	4/8	Byt Exnera	Beránek volá Exnerovi	
0215	Int	VEČER	3 3/8	Byt Exnera	Shrnutí situace.Veber měl na plášti vlas tizianový a své sperma. A Buš po vraždě zmizel	1, 2, 3
0130	I/E	VEČER	2/8	Byt Exnera - před garáží/před bytem	Exnersi otevře garáž a vjede	1
0131	Int	VEČER	4 2/8	Byt Exnera	Vlček s Beránkem sežrali Exnerovi ledvinky. Ten je úkoluje návštěvami podezřelých	1, 2, 3
0533	Ext	NOC	1/8	Byt Exnera - před garáží/před bytem	Exner přijíždí domů,ale tam už někdo je	1, 1dbl
0417	Int	NOC	6/8	Byt Exnera	Exner poslouchá Jazz, kouká na emally, volá Gabriela a pak odjíždí	1
0431	Int	NOC	2 7/8	Byt Exnera	Vlček i Beránek mají své teorie o Broučkoví a Kloudovi.	1, 2, 3
0534	Int	NOC	3 2/8	Byt Exnera	Sumarizace - choeme vidět film Pozdní lítost	1, 2, 3
0627	Int	NOC	6/8	Byt Exnera	Už víme kdo je vrah podle otisků,ale teď to musíme dokázat.Exner je plánovač	1, 2, 3
End of Shooting Day 36 – Neděle, 27. listopad 2016 – 18 1/8 Pages						

# PŘÍLOHA P V: HERCODNY PRVNÍ VARIANTY

verze 1

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 1 of 7

Day.Month	12.09	13.09	14.09	15.09	16.09	17.09	18.09	19.09	20.09
Day of Week	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út
Shooting Day	1	2	3	4	5	6			7
1. Exner	SW	W	W	W	W	W			W
2. Vlček	SW				W	W			
3. Beránek				SW	W	W			W
4. Steinová			SW						

verze 1

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 2 of 7

Day.Month	21.09	22.09	23.09	24.09	25.09	26.09	27.09	28.09	29.09
Day of Week	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt
Shooting Day	8	9	10	11			12	13	14
1. Exner	W	W	W	W			W	W	W
2. Vlček	W		W	W			W	W	W
3. Beránek	W	W	W	W			W	W	W
4. Steinová								W	

verze 1

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 3 of 7

Day.Month	30.09	01.10	02.10	03.10	04.10	05.10	06.10	07.10	08.10
Day of Week	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So
Shooting Day	15	16			17	18	19	20	21
1. Exner	W	W			W	W	W	W	W
2. Vlček	W	W					W		
3. Beránek	W	W			W				
4. Steinová		W					W		

verze 1

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 4 of 7

Day.Month	09.10	10.10	11.10	12.10	13.10	14.10	15.10	16.10	17.10
Day of Week	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po
Shooting Day	22			23	24	25	26	27	
1. Exner	W			W	W	W	W	W	
2. Vlček				W	W	W	W	W	
3. Beránek				W	W	W	W	W	
4. Steinová									

verze 1

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 5 of 7

Day.Month	18.10	19.10	20.10	21.10	22.10	23.10	24.10	25.10	26.10
Day of Week	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St
Shooting Day	28	29	30	31	32	33			34
1. Exner	W	W	W		W	W			W
2. Vlček	W			W	W	W			W
3. Beránek		W	W		W	W			W
4. Steinová	WF								

verze 1

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 6 of 7

Day.Month	27.10	28.10	29.10	30.10	31.10	01.11	02.11	03.11	Co.
Day of Week	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Travel
Shooting Day	35	36	37	38	39		40	41	
1. Exner	W	W	W	W	W		W	WF	
2. Vlček	W	W		WF					
3. Beránek	W	WF							
4. Steinová									

verze 1

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 7 of 7

Day.Month						
Day of Week	Work	Hold	Holiday	Start	Finish	TOTAL
Shooting Day						
1. Exner	40			12.09	03.11	40
2. Vlček	25			12.09	30.10	25
3. Beránek	26			15.09	28.10	26
4. Steinová	5			14.09	18.10	5

# PŘÍLOHA P VI: HERCODNY DRUHÉ VARIANTY

verze 2

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 1 of 6

Day.Month	12.09	13.09	14.09	15.09	16.09	17.09	18.09	19.09	20.09
Day of Week	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út
Shooting Day	1	2	3	4	5	6			7
1. Exner	SW	W	W	W	W	W			W
2. Vlček	SW					W			W
3. Beránek			SW	W		W			W
4. Steinová					SW				

verze 2

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 2 of 6

Day.Month	21.09	22.09	23.09	24.09	25.09	26.09	27.09	28.09	29.09
Day of Week	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt
Shooting Day	8	9	10	11			12	13	14
1. Exner	W	W	W	W			W	W	W
2. Vlček		W	W	W			W		W
3. Beránek	W	W	W	W			W	W	
4. Steinová									W

verze 2

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 3 of 6

Day.Month	30.09	01.10	02.10	03.10	04.10	05.10	06.10	07.10	08.10
Day of Week	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So
Shooting Day	15	16	17		18	19	20	21	22
1. Exner	W	W	W		W	W	W	W	W
2. Vlček		W			W	W	W	W	
3. Beránek					W		W	W	
4. Steinová		W			W		WF		

verze 2

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 4 of 6

Day.Month	09.10	10.10	11.10	12.10	13.10	14.10	15.10	16.10	17.10
Day of Week	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po
Shooting Day	23			24	25	26	27	28	29
1. Exner	W			W	W	W	W	W	W
2. Vlček					W	W	W	W	W
3. Beránek				W	W	W	W	W	W
4. Steinová									

verze 2

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 5 of 6

Day.Month	18.10	19.10	20.10	21.10	22.10	23.10	24.10	25.10	Co.
Day of Week	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	Travel
Shooting Day			30	31	32	33	34	35	
1. Exner			W	W	W	W	W	WF	
2. Vlček			W	W		WF			
3. Beránek			W	W		WF			
4. Steinová									

verze 2

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 6 of 6

Day.Month						
Day of Week	Work	Hold	Holiday	Start	Finish	TOTAL
Shooting Day						
1. Exner	35			12.09	25.10	35
2. Vlček	21			12.09	23.10	21
3. Beránek	22			14.09	23.10	22
4. Steinová	5			16.09	06.10	5



# PŘÍLOHA P VII: HERCODNY TŘETÍ VARIANTY

verze 3

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 1 of 6

Day.Month	12.09	13.09	14.09	15.09	16.09	17.09	18.09	19.09	20.09	21.09
Day of Week	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St
Shooting Day	1	2	3	4	5	6			7	8
1. Exner	SW	W	W	W	W	W			W	W
2. Vlček				SW		W			W	
3. Beránek				SW		W			W	
4. Steinová					SW					

verze 3

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 2 of 6

Day.Month	22.09	23.09	24.09	25.09	26.09	27.09	28.09	29.09	30.09	01.10
Day of Week	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So
Shooting Day	9	10	11			12	13	14	15	16
1. Exner	W	W	W			W	W		W	W
2. Vlček		W	W				W			W
3. Beránek		W	W				W			W
4. Steinová		W	W			W			W	

verze 3

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 3 of 6

Day.Month	02.10	03.10	04.10	05.10	06.10	07.10	08.10	09.10	10.10	11.10
Day of Week	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út
Shooting Day	17			18	19	20	21	22	23	
1. Exner	W			W	W	W	W	W	W	
2. Vlček						W			W	
3. Beránek						W			W	
4. Steinová					W			W	WF	

verze 3

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 4 of 6

Day.Month	12.10	13.10	14.10	15.10	16.10	17.10	18.10	19.10	20.10	21.10
Day of Week	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá
Shooting Day		24	25	26	27	28			29	30
1. Exner		W	W	W	W	W			W	W
2. Vlček			W							W
3. Beránek			W							W
4. Steinová										

verze 3

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 5 of 6

Day.Month	22.10	23.10	24.10	25.10	26.10	27.10	28.10	29.10	30.10	31.10
Day of Week	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po
Shooting Day	31	32	33	34			35	36	37	38
1. Exner	W	W	W	W			W	W	W	W
2. Vlček	W						W		WF	
3. Beránek	W						W		WF	
4. Steinová										

verze 3

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Herci

Page 6 of 6

Day.Month	01.11	Co.							
Day of Week	Út	Travel	Work	Hold	Holiday	Start	Finish	TOTAL	
Shooting Day	39								
1. Exner	WF		38			12.09	01.11	38	
2. Vlček			14			15.09	30.10	14	
3. Beránek			14			15.09	30.10	14	
4. Steinová			8			16.09	10.10	8	

# PŘÍLOHA P VIII: HERCODNY ČTVRTÉ VARIANTY

verze 4

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 1 of 7

Day.Month	20.09	21.09	22.09	23.09	24.09	25.09	26.09	27.09	28.09	29.09	30.09
Day of Week	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá
Shooting Day	1	2	3				4	5	6		7
1. Exner	SW	W	W				W	W	W		W
2. Vlček		SW	W				W		W		
3. Beránek		SW	W				W		W		
4. Steinová								SW			

verze 4

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 2 of 7

Day.Month	01.10	02.10	03.10	04.10	05.10	06.10	07.10	08.10	09.10	10.10	11.10
Day of Week	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út
Shooting Day			8		9			10		11	
1. Exner			W		W			W		W	
2. Vlček					W			W		W	
3. Beránek								W		W	
4. Steinová											

verze 4

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 3 of 7

Day.Month	12.10	13.10	14.10	15.10	16.10	17.10	18.10	19.10	20.10	21.10	22.10
Day of Week	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So
Shooting Day	12	13				14	15		16	17	
1. Exner	W	W				W	W		W	W	
2. Vlček	W	W				W	W			W	
3. Beránek	W	W				W	W		W	W	
4. Steinová										W	

verze 4

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 4 of 7

Day.Month	23.10	24.10	25.10	26.10	27.10	28.10	29.10	30.10	31.10	01.11	02.11
Day of Week	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St
Shooting Day	18	19		20	21	22			23	24	25
1. Exner	W			W	W	W			W	W	W
2. Vlček	W			W		W				W	W
3. Beránek	W			W		W			W	W	W
4. Steinová											W

verze 4

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 5 of 7

Day.Month	03.11	04.11	05.11	06.11	07.11	08.11	09.11	10.11	11.11	12.11	13.11
Day of Week	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne
Shooting Day		26	27		28	29		30			
1. Exner		W	W		W	W		W			
2. Vlček			W					W			
3. Beránek								W			
4. Steinová											

verze 4

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 6 of 7

Day.Month	14.11	15.11	16.11	17.11	18.11	19.11	20.11	21.11	22.11	23.11	24.11
Day of Week	Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne	Po	Út	St	Čt
Shooting Day			31	32	33	34	35				
1. Exner			W	W	W	W	W				
2. Vlček				W	W	W	W				
3. Beránek			W		W	W					
4. Steinová							WF				

verze 4

**Kpt. Exner**  
**Day Out of Days Report for Herci**

Page 7 of 7

Day.Month	25.11	26.11	27.11	Co.						
Day of Week	Pá	So	Ne	Travel	Work	Hold	Holiday	Start	Finish	TOTAL
Shooting Day			36							
1. Exner			WF		35			20.09	27.11	35
2. Vlček			WF		23			21.09	27.11	23
3. Beránek			WF		23			21.09	27.11	23
4. Steinová					4			27.09	20.11	4

# PŘÍLOHA P IX: VÝSTUP LOKACÍ PRVNÍ VARIANTY

verze 1

Kpt. Exner  
Day Out of Days Report for Location

Day.Month							
Day of Week	Work	Hold	Holiday	Start	Finish	TOTAL	
Shooting Day							
Albertov	1			22.09	22.09	1	
Albertov garáže	1			22.09	22.09	1	
Albertov,P2	1			22.09	22.09	1	
ALMA-Praha 1	1			12.09	12.09	1	
AVU Praha 7	1			13.09	13.09	1	
Barrandov	1			14.09	14.09	1	
Barrandov - dabling	1			15.09	15.09	1	
Barrandov parkoviště	1			14.09	14.09	1	
Borek u Berouna	2			20.10	21.10	2	
Bráník	1			20.09	20.09	1	
Cesta	1			16.09	16.09	1	
Dlouhá, P2	1			21.09	21.09	1	
fr.křížka 1, P7	1			23.10	23.10	1	
Holešovice	1			24.09	24.09	1	
Holešovice atelier	1			21.09	21.09	1	
Horoměřice	1			30.10	30.10	1	
Hot Peppers,P1	1			29.09	29.09	1	
Hybernská	1			27.09	27.09	1	
Jasná P6	1			24.09	24.09	1	
Jirsíkova	1			30.09	30.09	1	
Jižní I Spořilov	1			23.09	23.09	1	
Kavárna Mánes ,P1	2			28.09	29.09	2	
Kavčí hory	1			14.09	14.09	1	
Káraný	1			04.10	04.10	1	
Letenský zámek,P7	1			15.09	15.09	1	
Malovanka	1			23.10	23.10	1	
Na Babě 1	1			05.10	05.10	1	
Na Babě 2	2			08.10	09.10	2	
Na Vlčovce 6,P6	1			03.11	03.11	1	
Nad šárkou,P6	1			07.10	07.10	1	
P10-Šrobárova	1			03.11	03.11	1	
P9 střížkov	1			01.10	01.10	1	
Podkovka-podolí	1			06.10	06.10	1	
Průhonice	1			02.11	02.11	1	
Salabka	1			31.10	31.10	1	
směr Koněprusy/silnice u vykopávek	1			20.10	20.10	1	
Srbsko	3			12.10	22.10	3	
Srbsko - nádraží	1			22.10	22.10	1	
Srbsko louka	1			14.10	14.10	1	
Srbsko u řeky	1			14.10	14.10	1	
Strossmayerovo nám.,P7	1			18.10	18.10	1	
Střížkov	1			19.10	19.10	1	
Tehov	1			16.10	16.10	1	
Tehov chata	1			16.10	16.10	1	
Vinařice	1			15.10	15.10	1	
Vinařice - byt	1			15.10	15.10	1	
Vostrovského P6	1			18.10	18.10	1	
ZOO konečná bus	1			28.10	28.10	1	
ZOO restaurace	1			27.10	27.10	1	
ZOO u goril	1			26.10	26.10	1	
ZOO u hrochů	1			26.10	26.10	1	
ZOO u lemurů	1			29.10	29.10	1	
ZOO u lvů	1			28.10	28.10	1	
ZOO-louka	1			27.10	27.10	1	
ZOO-před ředitelstvím	1			28.10	28.10	1	
ZOO-starý sloninec	1			29.10	29.10	1	
Čerpadlová 536,P9	2			16.09	17.09	2	

# PŘÍLOHA P X: VÝSTUP LOKACÍ DRUHÉ VARIANTY

verze 2

## Kpt. Exner Day Out of Days Report for Location

Day.Month							
	Day of Week	Work	Hold	Holiday	Start	Finish	TOTAL
	Shooting Day						
Albertov		1			21.09	21.09	1
Albertov garáže		1			21.09	21.09	1
Albertov,P2		1			21.09	21.09	1
ALMA-Praha 1		1			12.09	12.09	1
AVU Praha 7		1			13.09	13.09	1
Barrandov		1			14.09	14.09	1
Barrandov - dabing		1			14.09	14.09	1
Barrandov parkoviště		1			14.09	14.09	1
Borek u Berouna		1			16.10	16.10	1
Bráník		1			15.09	15.09	1
Cesta		1			16.09	16.09	1
Dlouhá, P2		1			20.09	20.09	1
fr.křížka 1, P7		1			07.10	07.10	1
Holešovice		1			24.09	24.09	1
Holešovice ateliér		1			20.09	20.09	1
Horoměřice		1			05.10	05.10	1
Hot Peppers,P1		1			16.09	16.09	1
Hybernská		1			27.09	27.09	1
Jasná P6		1			24.09	24.09	1
Jirsíkova		1			23.09	23.09	1
Jižní I Sporilov		1			22.09	22.09	1
Kavárna Mánes ,P1		1			04.10	04.10	1
Kavčí hory		1			16.09	16.09	1
Káraný		1			28.09	28.09	1
Letenský zámek,P7		1			28.09	28.09	1
Malovanka		1			07.10	07.10	1
Na Babě 1		1			30.09	30.09	1
Na Babě 2		1			08.10	08.10	1
Na Vlčovce 6,P6		1			24.10	24.10	1
Nad šárkou,P6		1			02.10	02.10	1
P10-Šrobárova		1			24.10	24.10	1
P9 strážkov		1			06.10	06.10	1
Podkovka-podolí		1			29.09	29.09	1
Průhonice		1			09.10	09.10	1
Salabka		1			25.10	25.10	1
směr Koněprusy/silnice u vykopávek		1			14.10	14.10	1
Srbsko		2			15.10	17.10	2
Srbsko - nádraží		1			17.10	17.10	1
Srbsko louka		1			14.10	14.10	1
Srbsko u řeky		1			14.10	14.10	1
Strossmayerovo nám.,P7		1			01.10	01.10	1
Strážkov		1			12.10	12.10	1
Tehov		1			23.10	23.10	1
Tehov chata		1			23.10	23.10	1
Vinařice		1			13.10	13.10	1
Vinařice - byt		1			13.10	13.10	1
Vostrovského P6		1			01.10	01.10	1
ZOO konečná bus		1			20.10	20.10	1
ZOO restaurace		1			20.10	20.10	1
ZOO u goril		1			20.10	20.10	1
ZOO u hrochů		1			21.10	21.10	1
ZOO u lemurů		1			22.10	22.10	1
ZOO u lvů		1			22.10	22.10	1
ZOO-louka		1			20.10	20.10	1
ZOO-před ředitelstvím		1			21.10	21.10	1
ZOO-starý sloninec		1			22.10	22.10	1
Čerpadlová 536,P9		1			17.09	17.09	1

# PŘÍLOHA P XI: VÝSTUP LOKACÍ TŘETÍ VARIANTY

verze 3

Kpt. Exner  
Day Out of Days Report for Location

Day.Month						
Day of Week	Work	Hold	Holiday	Start	Finish	TOTAL
Shooting Day						
Albertov	1			23.09	23.09	1
Albertov garáže	1			01.11	01.11	1
Albertov,P2	1			29.09	29.09	1
ALMA-Praha 1	2			12.09	15.09	2
AVU Praha 7	1			13.09	13.09	1
Barrandov	1			14.09	14.09	1
Barrandov - dabing	2			14.09	15.09	2
Barrandov parkoviště	1			14.09	14.09	1
Borek u Berouna	2			22.10	23.10	2
Bráník	2			12.09	15.09	2
Cesta	1			16.09	16.09	1
Dlouhá, P2	1			20.09	20.09	1
fr.křížka 1, P7	1			06.10	06.10	1
Holešovice	2			02.10	07.10	2
Holešovice ateliér	1			20.09	20.09	1
Horoměřice	2			07.10	08.10	2
Hot Peppers,P1	1			16.09	16.09	1
Hybernská	2			21.09	28.09	2
Jasná P6	1			02.10	02.10	1
Jirsíkova	2			01.10	02.10	2
Jižní I Sporilov	2			30.09	10.10	2
Kavárna Mánes ,P1	2			24.09	06.10	2
Kavčí hory	1			16.09	16.09	1
Káraný	2			23.09	06.10	2
Letenský zámeček,P7	1			22.09	22.09	1
Malovanka	1			14.10	14.10	1
Na Babě 1	1			22.09	22.09	1
Na Babě 2	1			17.10	17.10	1
Na Vlčovce 6,P6	1			15.10	15.10	1
Nad šárkou,P6	1			05.10	05.10	1
P10-Šrobárova	1			15.10	15.10	1
P9 střížkov	2			09.10	10.10	2
Podkovka-podolí	2			23.09	30.09	2
Pruhonice	1			25.10	25.10	1
Salabka	1			01.11	01.11	1
směr Koněprusy/silnice u vykopávek	1			24.10	24.10	1
Srbsko	3			21.10	24.10	3
Srbsko - nádraží	1			20.10	20.10	1
Srbsko louka	2			20.10	22.10	2
Srbsko u řeky	1			24.10	24.10	1
Strossmayerovo nám.,P7	1			27.09	27.09	1
Střížkov	2			07.10	16.10	2
Tehov	1			29.09	29.09	1
Tehov chata	2			28.09	29.09	2
Vinařice	2			13.10	14.10	2
Vinařice - byt	2			13.10	14.10	2
Vostrovského P6	2			27.09	28.09	2
ZOO konečná bus	1			28.10	28.10	1
ZOO restaurace	1			28.10	28.10	1
ZOO u goril	1			30.10	30.10	1
ZOO u hrochů	2			28.10	29.10	2
ZOO u lemurů	1			31.10	31.10	1
ZOO u lvů	1			31.10	31.10	1
ZOO-louka	1			30.10	30.10	1
ZOO-před ředitelstvím	2			29.10	30.10	2
ZOO-starý sloninec	1			31.10	31.10	1
Čerpadlová 536,P9	2			17.09	16.10	2

# PŘÍLOHA P XII: VÝSTUP LOKACÍ ČTVRTÉ VARIANTY

verze 4

Kpt. Exner  
Day Out of Days Report for Location

Day.Month						
Day of Week	Work	Hold	Holiday	Start	Finish	TOTAL
Shooting Day						
Albertov	1			31.10	31.10	1
Albertov garáže	1			31.10	31.10	1
Albertov,P2	1			28.09	28.09	1
ALMA-Praha 1	1			05.10	05.10	1
AVU Praha 7	1			30.09	30.09	1
Barrandov	2			17.10	16.11	2
Barrandov - dabing	1			16.11	16.11	1
Barrandov parkoviště	1			16.11	16.11	1
Borek u Berouna	2			24.10	26.10	2
Bráník	1			01.11	01.11	1
Cesta	4			28.09	07.11	4
Dlouhá, P2	1			08.10	08.10	1
fr.křížka 1, P7	1			27.09	27.09	1
Holešovice	1			28.10	28.10	1
Holešovice atelier	1			28.10	28.10	1
Horoměřice	1			05.11	05.11	1
Hot Peppers,P1	1			05.10	05.10	1
Hyberská	1			18.11	18.11	1
Jasná P6	1			17.11	17.11	1
Jirsikova	1			10.11	10.11	1
Jižní I Spořilov	1			12.10	12.10	1
Kavárna Mánes ,P1	2			21.10	01.11	2
Kavčí hory	1			20.11	20.11	1
Káraný	1			19.11	19.11	1
Letenský zámek,P7	1			27.09	27.09	1
Malovanka	1			28.09	28.09	1
Na Babě 1	1			08.11	08.11	1
Na Babě 2	2			04.11	08.11	2
Na Vlčovce 6,P6	1			30.09	30.09	1
Nad šarkou,P6	3			03.10	19.11	3
P10-Šrobárova	1			31.10	31.10	1
P9 střížkov	1			02.11	02.11	1
Podkovka-podolí	1			20.11	20.11	1
Pruhonice	1			27.10	27.10	1
Salabka	1			07.11	07.11	1
směr Koněprusy/silnice u vykopávek	1			24.10	24.10	1
Srbsko	2			13.10	18.10	2
Srbsko - nádraží	1			13.10	13.10	1
Srbsko louka	3			17.10	26.10	3
Srbsko u řeky	1			17.10	17.10	1
Strossmayerovo nám.,P7	1			27.09	27.09	1
Střížkov	1			20.10	20.10	1
Tehov	1			10.10	10.10	1
Tehov chata	1			10.10	10.10	1
Vinařice	1			23.10	23.10	1
Vinařice - byt	1			23.10	23.10	1
Vostrovského P6	2			03.10	17.11	2
ZOO konečná bus	1			20.09	20.09	1
ZOO restaurace	2			22.09	26.09	2
ZOO u goril	1			20.09	20.09	1
ZOO u hrochů	2			21.09	26.09	2
ZOO u lemuru	1			20.09	20.09	1
ZOO u lvů	1			26.09	26.09	1
ZOO-louka	2			20.09	26.09	2
ZOO-před ředitelstvím	2			20.09	22.09	2
ZOO-starý sloninec	1			22.09	22.09	1
Čerpadlová 536,P9	1			27.11	27.11	1