

Редакционное задание для фотографа на Чистых Играх



1. Время пребывания фотографа и общая вовлечённость в процесс

1.1 Заранее прочитать редакционное задание и прояснить все вопросы за день до мероприятия.

1.2 Прийти на место старта в день мероприятия за 30 минут до начала регистрации.

1.3 Игра проходит в несколько этапов, которые надо отразить на фотографиях:

1 этап регистрация и выдача инвентаря участникам, викторина от ведущего, приветственное слово от организаторов, партнёров, VIP гостей, *Фотографии всех команд на старте может делать другой, не основной фотограф, который привязан к команде регистрации (например, волонтер при штабе). Потому что в это время происходит еще много всего интересного, что тоже надо снимать*

2 этап общий старт, процесс игры (около 2 часов)

3 этап финиш, пикник, конкурсы, награждение

1.4 Уходить можно после финального фото всех организаторов (уже после награждения)

2. Пожелания к фотографиям (что хотим видеть на снимках)

2.1 Эмоции, динамика, драйв

2.2 Природа, пейзажи

2.3 Красивые девушки, дети

2.3 Игроки разных возрастов (дети, молодёжь, взрослые, семьи, пенсионеры)

- 2.4** Игроки разного рода деятельности (волонтёрские отряды, школьники, студенты и т.д.)
- 2.5** Большое количество участников
- 2.6** Интересные моменты
- 2.7** Игроки используют мобильное приложение
- 2.8** Игроки торгуются со скупщиком за артефакты
- 2.9** Яркая обработка фотографий.

3. Что нужно сфотографировать обязательно

- 3.1** Всех руководителей из администрации, партнеров, VIP
- 3.2** Общий старт
- 3.3** Загрязненные места до игры (или к моменту прихода команды на это место) и их состояние после игры (или после действий команды) (было грязным - стало чистым, одно и то же место)
- 3.4** Деятельность игроков (как они собирают мусор, тащат мешки, предметы, как пользуются мобильным приложением)
- 3.5** Фото общее собранных мешков на складах
- 3.6** Артефакты (интересные находки) (отдельный конкурс проходит в штабе после финиша)
- 3.7** Победителей при награждении
- 3.8** Общее фото всех участников
- 3.9** Команда организаторов и волонтеров (по отдельности за работой и общее фото в конце игры)

4. Что сфотографировать при возможности

- 4.1** Отразить как в интеграции с участниками и действием, так и отдельно, на фоне штаба или окружающего пейзажа:
 - 4.1.1** Инвентарь - тележки, лопаты, мешки, перчатки
 - 4.1.2** Раздаточные материалы - карты, бейджики
 - 4.1.3** Сувениры для игроков (например, магниты с изображением команд)
- 4.2** Выдача инвентаря и регистрация
- 4.3** Взаимодействие ведущего с игроками
- 4.4** Взаимодействие скупщиков (волонтеров) на складах с игроками
- 4.5** Игроков с табличками "мемы в лесу"

4.6 На пикнике после игры - людей, поедających пироги и т.д., пар от бойлеров в кадре, круто, если на фоне баннера партнёра, который предоставил питание.

4.7 Если партнёр предоставил призы, сувениры, повесил свои баннеры - надо отразить это на фотографиях (уточнить конкретные действия у организатора).

4.8 Как грузят мешки и увозят мусор

5. Обработка и передача фотографий от фотографа организаторам

5.1 10 (можно меньше) фотографий нужно предоставить для пострелиза организаторам в день мероприятия до 17-00, лучше прямо на мероприятии!.

5.1.1 Сюжеты для фото на пострелиз:

Массовые (много людей) в движении - например, старт; ребенок держит в руках интересное; взаимодействие со скупщиком; кто-то что-то раскрашивает; победители с призами и дипломами радостные.

5.2 Остальные фото (100 - 200 шт.) - в течении двух дней после мероприятия.

5.3 Фотографии залить на yandex диск, предоставленный организаторами (фотографу выдаётся логин и пароль от диска и ссылка на общую папку для фотографий).

В общей фотограф создаёт 2 папки

- 1) для фото в полном размере для печати
- 2) для фото в разрешении для Web (1600kb) с логотипом Чистые Игры в углу фотографии

5.4 Рекомендации по обработке фото от фотографа Ирины Мининой:

5.4.1 Съёмка в raw

5.4.2 Проявка в Lightroom, с примерными параметрами:

5.4.2.1 небольшая S-образная кривых во всех каналах

5.4.2.2 Баланс белого приближенный к условиям съёмки

5.4.2.3 Vibrance увеличить больше, чем насыщенность

5.4.3 Резкость добавлять в Фотошопе

Пример хороших фоток: <https://yadi.sk/d/Dc6fql0f5lRfRg/Избранные%202018>