

# 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 постстрелиза организаторам в день мероприятия до 17-00, лучше прямо на мероприятии!.

**5.1.1** Сюжеты для фото на постстрелиз:

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>