

Second Life® Photography Guide

By Yann Mip

FOTO.com

D'une étonnante simplicité au départ, la photo dans Second Life s'avère vite une source de créativité intarissable. Passionnés de beaux paysages en 3D, reporters en herbe, paparazzis ou encore fans des studios obscures, Second Life vous offre un outil passionnant.

Cette première partie ne traitera que de la prise de vue. La photo en studio et le post-traitement feront l'objet d'autres tutos.

Pour débiter, et pour répondre à une question récurrente, dans Second Life, pas besoin d'appareil photo. Vous photographiez ce que vous voyez à l'écran. Il y a bien des appareils à vendre ou en freebies, mais c'est juste pour faire «comme si».

En revanche la photo SL n'est pas gratuite. Il vous coûtera la toute petite somme de 10 L\$ pour enregistrer chaque photo dans votre inventaire. Ceci me semble assez normal. Les images occupent de l'espace disque, qui n'est pas gratuit. si vous prenez 100 photos, cela vous allègera de $100 \times 10 \text{ L\$} = 1000 \text{ L\$} = 4\$$. Vous pouvez donc vous faire ce petit plaisir.

Pour les fans de photos en studio, vous trouverez à la vente (pas donné d'ailleurs) des STUDIOS clés en main. C'est un excellent investissement pour débiter, pour apprendre les rudiments. Mais un beau jour vous le rangerez dans votre inventaire (et gagnerez par la même occasion un soixantaine de prims) et constuirez le votre.

CONTROLE DE LA CAMERA

Bien entendu vous savez déjà vous déplacer. Dans le cas contraire, stoppez votre lecture ici, et retournez sur Gaia

•Alt

La première des touches à connaître est la touche Alt de votre clavier.

Cliquez sur un objet et maintenez la touche Alt. Vous savez maintenant tournez autour d'un objet (mouvement droit et gauche de la souris) et faire un zoom sur cet objet (mouvements haut et bas de la souris).

•Alt + Ctrl

Ajoutez la touche Ctrl et vous naviguerez sous tous les angles autour de l'objet. Relachez la touche ctrl pour retrouver la possibilité de zoomer.

•Alt+Ctrl+Shift

Ajoutez la touche Shift et votre caméra se déplacera dans le plan de l'écran.

•Roulette de la souris

La roulette de votre souris sert de zoom avant et arrière, mais vous pouvez aussi utiliser les combinaisons suivantes : Ctrl + 0 (zoom avant) et ctrl + 8 (zoom arrière) et Ctrl + 9 pour rétablir.

•Mode mouselook

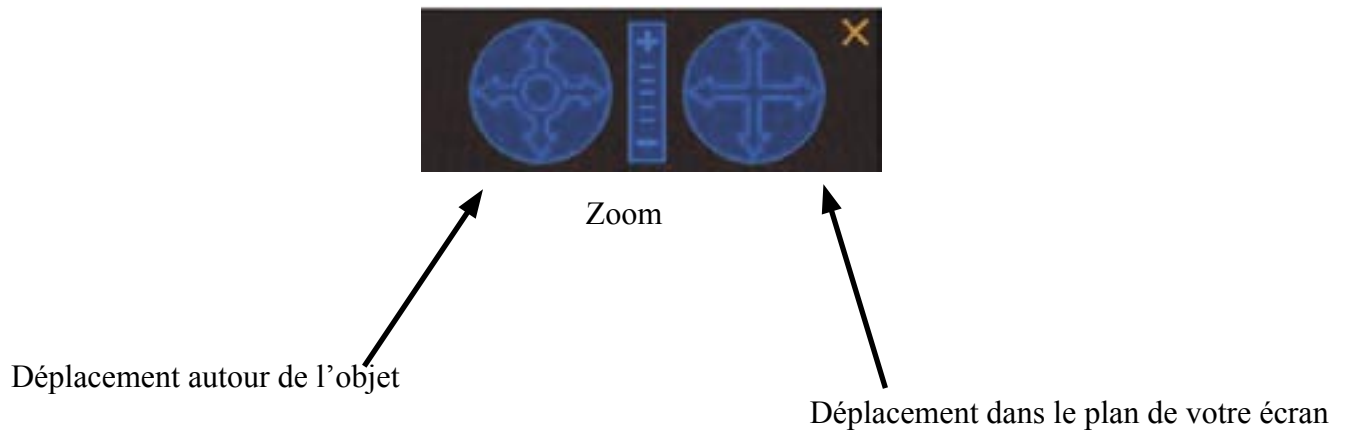
Comme si vous voyiez avec les yeux de votre avatar. Bougez votre souris vers la droite, vous regarderez vers la droite. Pour entrer dans ce mode, soit vous roulez votre souris au maximum, soit vous utiliser la touche M du clavier, à condition que le chat soit inactif

•Esc

Ramène la caméra en position initiale, derrière votre avatar.

Tous ces mouvements sont également possible grâce à une petite interface précise, «Camera controls», que vous trouverez dans

AFFICHAGE >> CONTROLE DE LA CAMERA / VIEW >> CAMERA CONTROL.



Voilà pour les commandes basiques de déplacement de la caméra. Tous les cadrages sont possible, et en toute discrétion...

Astuces de cadrage :

Pour rajouter de l'angle à votre cadre, je vous propose simplement de créer un cube et de vous asseoir dessus. Editez ensuite ce cube et modifiez l'angle de l'axe parallèle à vos épaules... oulala, qu'est ce qu'il raconte celui là :



Ensuite passez en mode Mouselook (touche M du clavier, avec le chat inactif). Voilà un joli cadre en diagonal... Pour sortir du Mode Mouselook, ESC ou roulette de la souris.

SOURCES LUMINEUSES

Pas de photo sans lumière. Les deux sources d'éclairage pour le SL photographe, sont les prims lumineux et le soleil.

1 - Le soleil

Vous avez remarqué que la lumière varie suivant les heures du jour. Tout cela n'étant que virtuel, vous pouvez contrôler le temps, la position du soleil et ainsi l'éclairage extérieur.... Il est possible de forcer l'éclairage général à différents moments de la journée : soleil levant,

midi, soleil couchant et minuit. Pour cela, ouvrez le menu MONDE >> FORCER LE SOLEIL. Woaw, il fait nuit alors qu'il est midi !!!!

Mieux, vous allez vous prendre pour dieu et déplacer vous même le soleil :

D'abord il faut ajouter le menu CLIENT dans la barre des menus.... Ctrl + Alt + d . Deux menus

apparaissent en fait, CLIENT et SERVER.

Dans le menu CLIENT, descendez sur WORLD et cochez la ligne Mouse Move Sun.

Ensuite passez en Mode Mouselook (M) et bougez votre souris.... WOAW !!!! vous êtes le maître du monde. Sortez du mode Mouselook (ESC ou roulette de la souris) , le soleil est resté en position... Placez votre model et shootez....

Pour rétablir les paramètres d'éclairage de la région : MONDE >> FORCER LE SOLEIL >> REVENIR AUX VALEURS PAR DEFALT DE LA REGION.

2 - Eclairage artifi ciel :

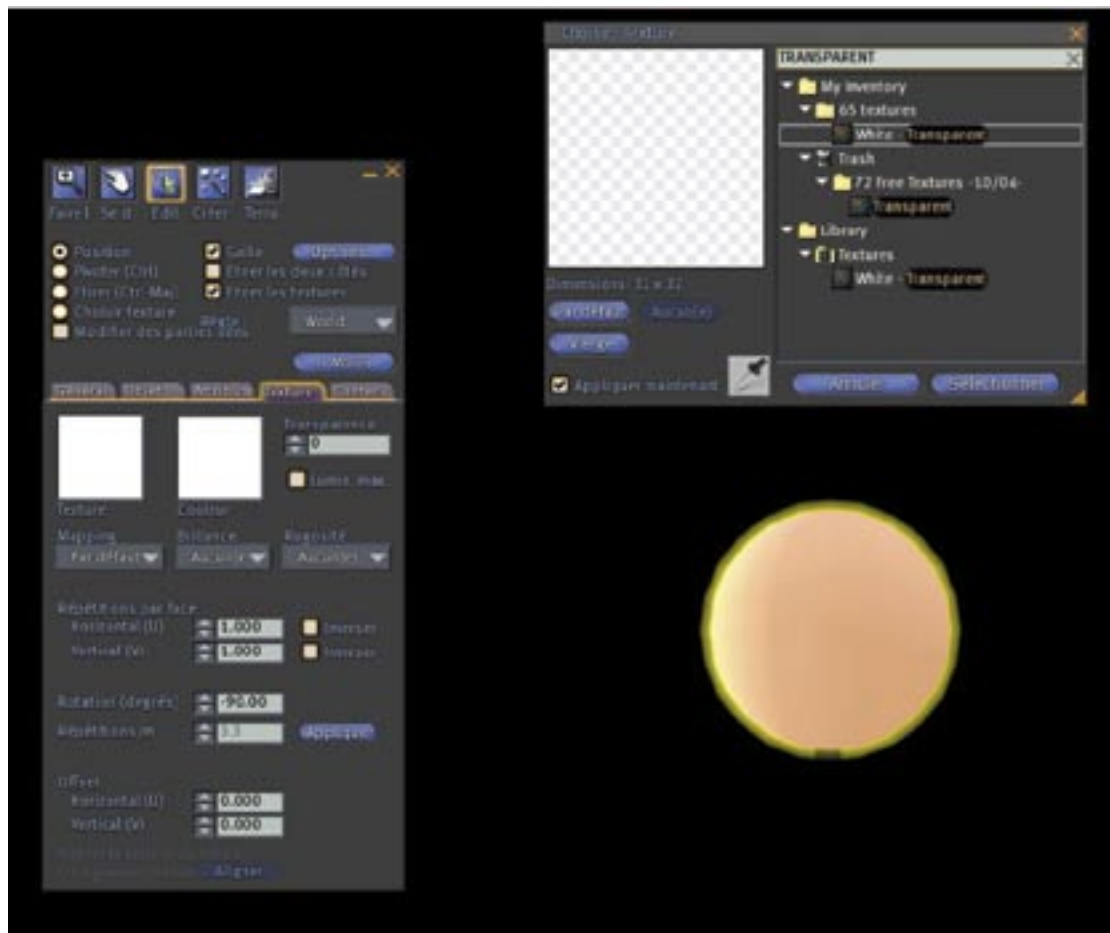
Toute la puissance de la photo sur SL prend sa dimension avec l'utilisation de la lumière « artifi cielle ». En studio, c'est à dire dans un espace dépourvu de toute source lumineuse, vos talents d'éclairagiste n'auront aucunes limites. Douches, Contre, Rasant, Lateraux, Plongée, Contre plongée, tout est possible. Rayon, intensité, filtre de couleur, position, tout est minutieusement paramétrables. Attention tout de même, vos modèles vont vite s'impatienter... Pensez à faire vos réglages avant !

NON, il n'est absolument pas nécessaire d'acheter des projecteurs !!! Encore une fois c'est pour faire «comme si»... La création d'une lumière est un jeu d'enfant.

- Crée un forme (une sphère par exemple)
- Dans l'onglet ATTRIBUT, cochez la case **Light / Lumière**
- Choisissez ensuite la couleur de votre lumière, ce qui représente en fait une gélatine ou un filtre que l'on ajouterait.
- Trois paramètres permettent de régler le faisceau lumineux :
 - . L'intensité
 - . Le rayon de la source
 - . Le falloff, c'est à dire la portée en mètre du faisceau.

En jouant sur ces trois paramètres et en mélangeant plusieurs sources, tout est possible.

• Si votre sphère lumineuse est dans le champs, rendez la transparente : il faut lui appliquer une texture transparente. Onglet Texture, cliquez dans le carré de texture. Dans la fenêtre du choix de texture, cherchez une texture transparente. Si vous n'en trouvez pas, il y en a chez tout bon magasin de freebies...



Evidement , on ne voit plus la sphère. C'est pratique pour prendre la photo, mais pas pratique pour la retrouver... Linden a tout prévu.

AFFICHAGE >> MONTRER TRANSPARENCES ou ctrl + Alt + T

-Il ne reste plus qu'à déplacer la lumière. Bien plus facile sur SL que dans un vrai studio. Ajouter autant de source que vous voulez. Je vous conseille tout de même de vous exercer avec une seule source. Deplacez la tout autour du modèle, et observez. Vous verrez que les ennuis de lumières, et d'ombres disgracieuses sont toujours les même, et vous y trouverez vite les bonnes parades.

L'INTERFACE PHOTO

Pour appeler l'interface Photo de Second Life, cliquez sur **INSTANTANE** dans la barre d'outils.

Cette interface permettra d'envoyer une photo par email, d'enregistrer une photo directement dans votre inventaire ou encore de l'enregistrer sur votre disque dur.

Pour vous passer de cette interface et envoyer directement l'instantané sur le disque dur, sélectionnez **Snapshot to disk** dans le menu File (fichier) ou par le raccourci clavier : ctrl + ' (clavier américain) ou ctrl + ` (clavier français).

Envoyer une carte postale / send a postcard :

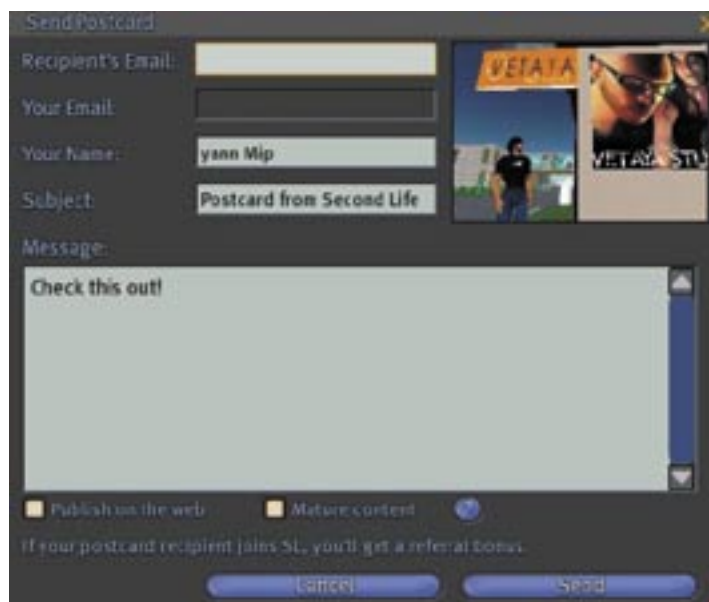
De façon complètement gratuite, vous pouvez envoyer à une adresse email (donc extérieur à SL) la photo que vous venez de prendre.

Une fois **Send a postcard** coché, vous devez choisir la résolution pixelle de votre image (j'y reviendrais un peu plus bas) ainsi que la qualité de l'image, autrement dit, le taux de compression du fichier qui sera envoyé.

Prenez votre photo en cliquant sur nouvel instantané, vérifier le dans la fenêtre de prévisualisation (bon elle est pas grande, mais finalement ce n'est pas plus petit que l'écran d'un reflex numérique), puis cliquez sur **Send**. La fenêtre **Send Postcard** s'ouvre. Renseignez l'email du destinataire, le sujet du message et le corps du message. A noter que votre email et votre nom sont automatiquement remplis.

Notez la phrase du bas !!! Si le destinataire de votre carte postale s'inscrit sur sl, vous aurez un bonus.

Cochez la case publier sur le web, pour autoriser votre cliché, votre nom dans SL, le sujet, le lieu et le message sur le site de second life.



Voilà ce que vous recevrez :

Cet instantané a été pris en 1024 x 721 avec une qualité d'image de 100 %.

Cette image est un fichier jpg de 29,8 Ko.

Vous ne pouvez pas envoyer de photo supérieur à 1 Mo.



Uploader un instantané / Upload a snapshot :

Cochez la ligne **Upload a Snapshot**.

Cette fois votre instantané va être envoyé directement dans votre inventaire, et il vous en coûtera 10 L\$.

Prenez votre photo en cliquant sur nouvel instantané, vérifiez-le dans la fenêtre de prévisualisation, puis cliquez sur **Upload(L\$10)**

Au milieu de votre écran apparaît la superbe photo que vous venez de prendre, cliquez ensuite sur ok dans la fenêtre bleu en haut à droite qui vous rappellera que vous venez de payer 10 L\$.

Vous retrouverez votre superbe cliché dans le dossier «Photo Album» et il portera le doux nom de «snapshot», renommez le rapidement...clic droit et renommer.



Enregistrer instantané sur disque :

Ah, voilà qui va intéresser les SL photographes ... Tout simplement cochez cette ligne pour enregistrer vos instantanés sur votre disque dur. De cette manière vous pourrez les posttraiter, les archiver, les imprimer etc.....

Prenez votre photo en cliquant sur New Snapshot / Nouvel Instantané, vérifiez-le dans la fenêtre de prévisualisation, puis cliquez sur Save / Enregistrer. Vous n'êtes pas forcé de passer par la prévisualisation, vous pouvez enregistrer directement sur le disque :

FICHER> ENREGISTRER INSTANTANE SUR DISQUE DUR ou Ctrl+` (Ctrl + à, pour clavier français)

Pour la première photo, la traditionnelle fenêtre «Enregistrer sous» vous demandera où vous voulez enregistrer l'instantané sur votre disque dur, et comment vous voulez le nommer... Par défaut, il sera enregistré sous le nom «Snapshot_001.bmp» Pour le snapshot suivant, seul le suffixe 001 changera pour 002.

Les Fichiers BMP sont très gourmands en espace disque, voilà pourquoi si vous avez l'intention de commencer une carrière de photographe SL, il va vous falloir un gros disque dur !!!

Un instantané en 1024 x 721 occupera quand même 2.11 Mo. En 3000 x 2000, on arrive à 19 Mo...

Plus bas dans l'Interface de Snapshot, 5 options s'offrent aux SL photographes :

-Show interface in snapshot / montrer l'interface sur l'instantané

Laissera apparaître sur votre instantané toute l'interface de SL : barre d'outils, barre de menus, fenêtre, etc....

-Show HUD objects in snapshot / montrer les HUD sur l'instantané

Laissera apparaître les objets HUD si vous en portez.

-Keep open after saving / laisse ouvert après avoir shooté

Si cette ligne est décochée, l'interface se fermera tout de suite après que vous ayez pris votre cliché.

-Keep specified aspect ratio / conserve les proportions spécifiées.

Cochez cette ligne pour que le cliché ait réellement les proportions que vous avez spécifiées dans la taille souhaitée de l'image. (chapitre suivant)

-freeze frame (fullscreen preview) / figer l'image (plein écran)

Voilà une option bien pratique. Si vous êtes photographe RL, vous allez apprécier... Au moment du cliché, la vue sera figée, et vous pourrez tourner autour indéfiniment et prendre autant de photo que vous voulez. Si quelqu'un pouvait développer ça en RL !!!! Toutes ces options ne seront valables qu'après rafraichissement de l'instantané.

LA TAILLE DE L'IMAGE

Que vous vouliez envoyer votre photo par mail, l'envoyer directement dans votre inventaire ou encore sur votre disque dur, il faudra dans tous les cas choisir la taille en pixel de votre instantané.

Petit rappel : L'image numérique est constituée d'une multitude de pixels (petits carrés). Si votre image comprend 1024 pixels (petits carrés) en horizontal (H) et 768 pixels en vertical (V) , elle aura une **résolution** pixel de $1024 \times 768 = 786432$ pixels.

Par défaut dans la fenêtre de snapshot, les valeurs sont celles de la résolution pixel de votre écran. Vous pouvez modifier la largeur et la hauteur, la taille en octet du fichier s'en verra également révisée ainsi que son temps d'affichage.

Quelle taille Choisir ?

La taille 1024 x 768 est le standard. En tout cas pour un **upload dans l'inventaire/ Upload a snapshot et Envoyer une carte postale / send a postcard**. Une taille supérieure ralentirait inutilement l'affichage.

Dans le cas d'un enregistrement sur disque dur, les choses se compliquent un peu. Tout dépend de ce que vous allez faire de cet instantané.

- **Souvenir avec affichage uniquement sur écran** : laisser en 1024 x 768
- **Post traitement destiné à être re-uploader et sauvegardé en jpg, mais uniquement pour affichage écran** : Voilà le cas typique du SL photographe. Lors d'une séance , il enregistre tous les «clichés» sur son disque dur. Ils seront ensuite traités grâce à un logiciel de retouche photo. Il est bien évidemment plus aisé de travailler sur une image comprenant beaucoup de pixels qu'une image qui en est pauvre. 1024 x 768 est très insuffisant pour travailler. Mais attention, plus de pixels il y aura, plus votre fichier sera lourd en octet et plus votre carte graphique aura de mal à «afficher». Avec une carte graphique que je qualifierais de moyenne, j'ai l'habitude de prendre mes clichés en 3000 x 2000. Je suis assez à l'aise à la retouche. J'ai rencontré certains photographes qui shoot jusqu'en 4000.

A vous de tester et de choisir la taille qui vous conviendra.

Pour prendre des instantanés en Haute résolution, vous devez activer le debug mode : Ctrl + Shift + d.

Le menu «CLIENT» est maintenant disponible dans la barre des menus. Ouvrez le et sélectionnez la 4eme ligne : «high-res snapshots».

Ce portrait de Sayara Suen a été pris dans une taille d'image de 3000 x 2000. Le travail d'anti-aliasing fut aisé et les détails ressortent correctement.



IMPORTER UNE IMAGE DANS SL

Une fois l'image post-traitée, il faut l'importer dans Second Life. Cette opération nécessite quelques précautions :

1- Quelle taille d'image ?

Après retouche et post-traitements diverses, vous êtes normalement en possession d'une image en haute résolution pixel (par exemple 3000 x 2000). Comme on l'a vu précédemment, il ne sert à rien d'importer une image dont la résolution pixel est supérieure à 1024, elle serait inutilement longue à afficher in world. Donc avant d'importer une image, vous devez la redimensionner, avec 1024 pixel pour le plus grand des côtés.
(En résumé, on prend une photo dans une grande résolution pixels dans SL, puis après la retouche on la redimensionne en 1024 pour la renvoyer dans SL).

2- Quel format d'image ?

Les formats supportés par Second Life : JPG , BMP et TGA.

Linden , nous conseille d'utiliser le format TGA. D'abord parce qu'il est le seul des trois à supporter la transparence, et parce qu'il est le mieux adapté à la 3D. Il prend en charge des profondeurs de couleurs de 1 à 32 bits. Il est moins volumineux qu'un BMP et fait moins de dégâts qu'un JPEG.

Au moment de la création du fichier tga, vous devrez faire un choix. 8, 24 ou 32 bits ? Il s'agit de la profondeur de couleur de l'image. Une image 2 bits, signifie que chaque pixel de l'image pourra être codé par 2 bits (1 ou 0), et pourra donc prendre la valeur 00 ou 11 ou 01 ou 10, c'est à dire 4 valeurs possibles, 2^2

Dans une image 8 bits, $2^8 = 256$ valeurs peuvent être attribuées à chaque pixels, c'est à dire 256 couleurs différentes.

Pour une image à 24 bits, chaque pixel peut prendre $2^{24} = 16.7$ millions de couleurs différentes.

32 bits est la profondeur qui permet de gérer la transparence.

Donc si vous n'importez pas une image transparente (texture, vêtement, tatouage, etc...) aucune raison d'importer en 32 bits, mais en 24 bits.

Si vous voulez faire une galerie d'image SL , faites bien attention à tout cela. Vous avez remarqué que le lagg est souvent important dans les galeries ou chez les photographes. En voici la cause :

Une image en 2048 x 2048 à 32 bits occupera $2048 \times 2048 \times 32 = 134217728$ bits / 8 = 16,7 Mo. Ca fait lourd l'image. Alors qu'en 1024 x 1024 et à 24 bits, elle ne fait plus que 3 Mo, pour la même qualité d'affichage. Fort est à parier que nombre de galeries sont composées d'images inutilement trop lourdes...

Une fois votre **TGA 24 bits** prêt, il ne reste plus qu'à l'importer dans SL.

Fichier >> Uploader image (10L\$)

Notez qu'une petite prévisualisation de l'image est dispo avant l'import et le débit de 10 L\$, pratique. Cliquez sur Uploader(10 L\$) pour commencer le chargement.

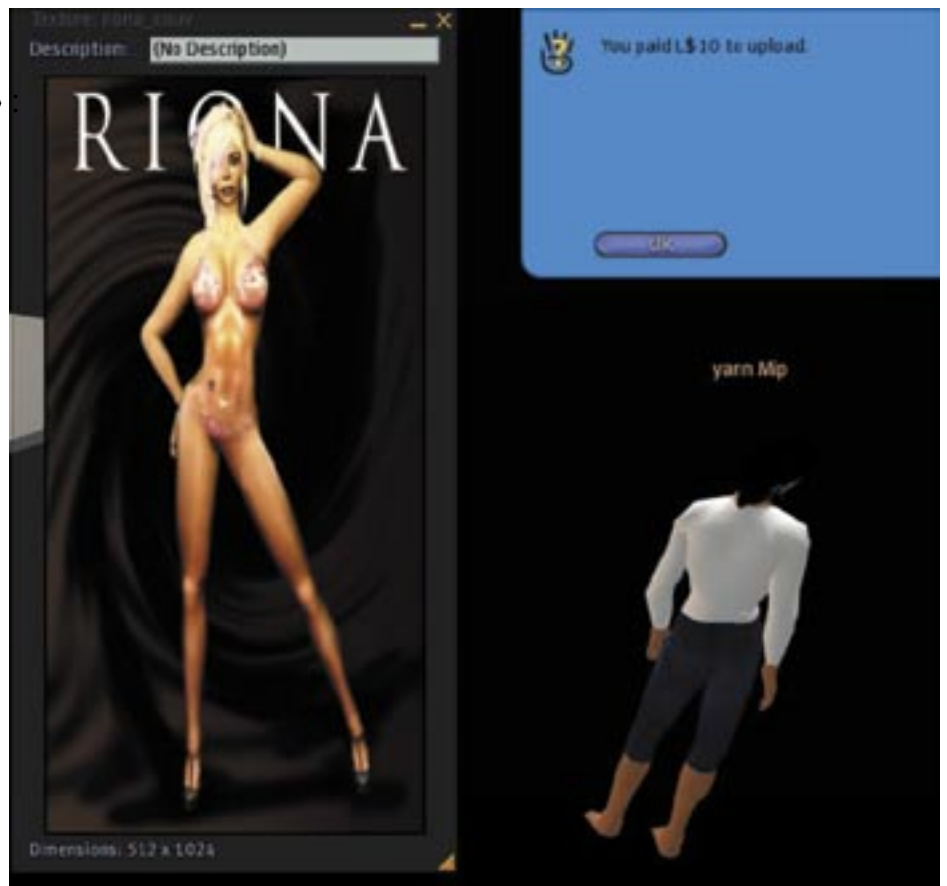
Une fois l'upload terminé, votre image s'ouvrira avec des dimensions un peu étrange. Ne prenez pas peur, vous pourrez rétablir les bonnes proportions une fois votre image appliquée sur un prim. A vous de dimensionner le prim convenablement.

Pour appliquer l'image sur une face d'un prim , il suffit de la glisser dessus (à partir de l'inventaire). Vous retrouverez votre image dans le dossier texture.



Fenêtre de Prévisualisation de l'image que vous allez uploader. Confirmez en cliquant sur **Upload(10L\$)**

Dimensions étranges du fichier Uploadé. En fait ce sont des dimensions «rondes» : 1024, 512,256, 128....



About Yann Mipp

Monday june 9, 2007 to Sunday september 2, 2007

10 000 L\$
per week!

FOTO.com

SL Foto contest

+ A printed album of your work!

+ 100 free photos development
package on Foto.com

<http://secondlife.foto.com>

A female avatar with long black hair styled in a bun, wearing a grey and white vertically striped shirt. She is holding a black DSLR camera with a white flash attached to the top. The background of the avatar is a solid light green color.