



GUIDA RAPIDA PER USARE SECOND LIFE



INDICE

- **BENVENUTI IN SECOND LIFE**
- **MUOVERSI**
- **MAP**
- **SEARCH**
- **LANDMARK**
- **NOTECARD**
- **FRIENDS/GROUPS**
- **COMMUNICAZIONE:CHAT/IM/VOICE**
- **FRUIZIONE DI DOCUMENTI E MEDIA**
- **USARE LA TELECAMERA**
- **APPEARANCE/PROFILE**
- **INVENTORY**

BENVENUTI IN SECOND LIFE

Second Life è un mondo virtuale tridimensionale, online, interamente creato dai suoi residenti.

Una volta creato il vostro account Second Life via web, eseguite il download del software di Second Life e installatelo sul vostro computer.

A questo punto siete pronti per aprire il software e iniziare ad esplorare l'universo di Second Life.

Questo tutorial vi darà le basi per iniziare la vostra esperienza virtuale, e compiere tutte le azioni di base per “vivere” in Second Life: muovervi, comunicare, interagire con i contenuti, personalizzare il vostro Avatar.

Ricordate che Second Life segue un proprio orario chiamato SLT (Second Life Time): il sole cambia la sua posizione, quindi, in base a quest'orario, e vedrete trascorrere il giorno e la notte proprio come nella realtà.

Potete però sempre **personalizzare la luce e l'atmosfera** da voi visualizzata, seguendo pochi semplici passaggi:

- dal menu della barra superiore cliccate **World**, e poi **Environment Settings**
- dal menu a tendina che vi compare scegliete il momento della giornata che preferite (Sunrise, Midday, Sunset, Midnight), o cliccate su Environment Editor per personalizzare tutte le impostazioni dell'ambiente.
- cliccando su **Revert to Region Default**, invece, ripristinerete l'atmosfera di Second Life in quel momento.

MUOVERSI

Per muoversi in Second Life basta semplicemente utilizzare le frecce della tastiera.

E' anche possibile, tuttavia, attivare un'interfaccia di comandi utilizzabili con il mouse, selezionando dalla barra del Menu superiore **View, Movement Controls**.

Per **correre**, selezionare, sempre dalla barra superiore, **World, Always run**, oppure cliccare Ctrl+R.

In Second Life è anche possibile **volare**: utilizzate Pag Up/Pag Down, oppure **World, Fly**, dal Menu in alto.

Per sedersi, invece, cliccate su una sedia, o su una superficie adatta, cliccate con il tasto destro del mouse, e selezionate **Sit Here**.

Per spostarsi direttamente da un luogo a un altro, specialmente se si vuole esplorare l'intero mondo di Second Life, si utilizza il comando **Teleport**. Questo può essere attivato in diversi modi:

- usando i Landmark memorizzati nel proprio Inventario (vedere sezione Landmark);
- usando la Mappa (vedere sezione Map);
- accettando l'offerta di Teleport ricevuta da un altro utente;
- utilizzando i dispositivi di trasporto all'interno di un edificio, per passare da un punto a un altro e, in particolare, da un piano all'altro (vedere slide successiva).

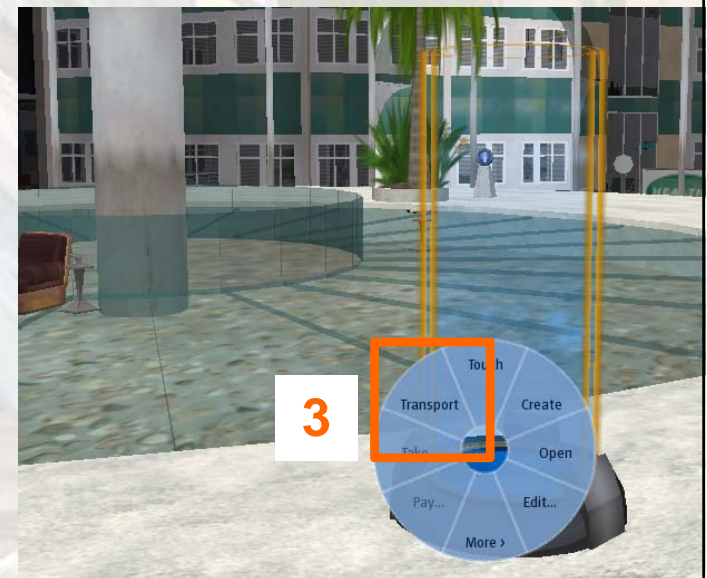
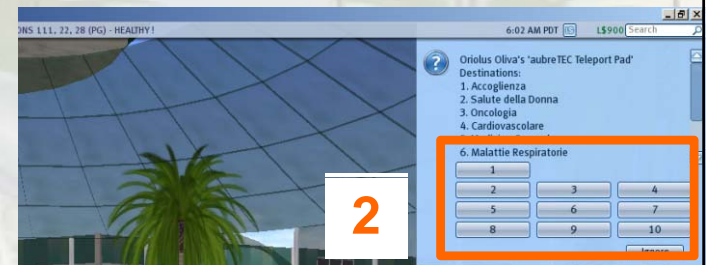
MUOVERSI

I DISPOSITIVI DI TELEPORT

Per spostarsi da un piano all'altro di un edificio, o più in generale da un punto ad un altro, vengono spesso usati dei dispositivi ad hoc, che possono essere paragonati ad un "ascensore" virtuale.

Ecco nei dettagli come utilizzarli:

- Si presentano come dischi posizionati sul pavimento, simili a quelli in figura (1)
- **Cliccate una volta sul dispositivo**, con il tasto sinistro del mouse: apparirà sul vostro schermo, in alto a destra, una finestra (2) con una serie di pulsanti, e la relativa legenda che descrive a che piano/luogo corrisponde ciascun pulsante/numero.
- **NOTA:** se non vi compare un menu di scelta, significa che il dispositivo vi trasporta in un unico punto. Sarà sufficiente, in questo caso, cliccare con il tasto destro sul dispositivo, e premere **Teleport** dal menu a torta
- **Scegliete a che piano/luogo volete recarvi** e cliccate sul pulsante relativo
- Dopo pochi secondi dal click, comparirà sul dispositivo di Teleport un **fascio di luce blu**: significa che il dispositivo è pronto per trasportarvi al punto da voi scelto
- A questo punto cliccate con il **tasto destro del mouse sul fascio di luce blu**: comparirà un menu a torta (3)
- Selezionate dal menu a torta **Transport**
- Vi trovate così teletrasportati nel punto scelto. Nel punto di arrivo troverete un altro dispositivo di Teleport, da utilizzare per recarvi in una nuova destinazione o tornare al punto di partenza.



MAP

La Mappa si apre con il pulsante in basso a destra **Map**.

Il punto giallo indica la propria posizione: sono visibili la direzione in cui si è orientati e la portata del proprio sguardo. Un punto rosso indica invece l'eventuale destinazione, stabilita da una serie di coordinate, da un Landmark, oppure da una ricerca effettuata.

Sul lato destro della finestra della Mappa, compaiono diverse opzioni, che permettono di visualizzare determinate attività o presenze, la posizione dei propri amici e dei propri Landmark.

Il doppio clic su un punto della mappa attiverà il Teleport (cioè ci trasporterà) verso quel punto.

Per individuare invece un punto preciso sulla Mappa si può utilizzare lo strumento **Search** presente a destra della mappa, inserendo il nome della Land che si desidera cercare.

Se si conoscono le coordinate, inserirle nei campi **Location**.

Cliccare infine il pulsante **Teleport**.



SEARCH

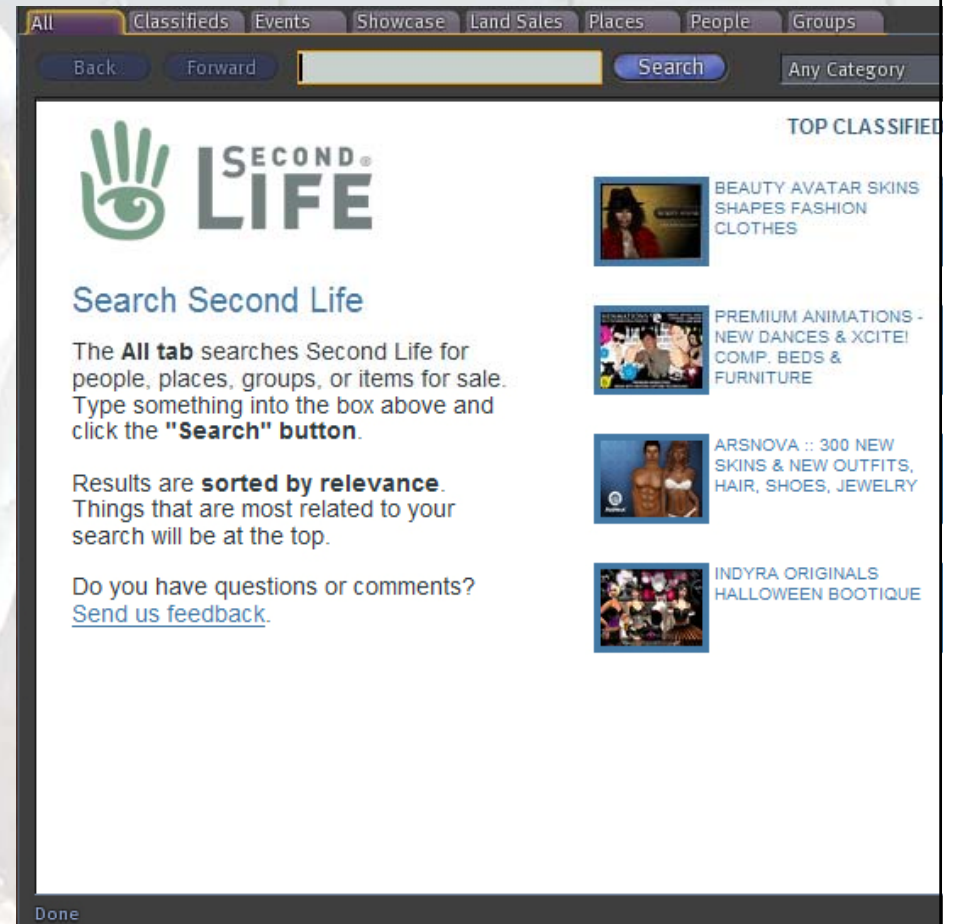
Come recarsi nei vari luoghi di Second Life, partecipare a un evento o cercare qualcuno.

Fra i comandi della barra inferiore, trovate **Search**.

Premendolo, si aprirà una finestra che consente di cercare tutti i luoghi, eventi o persone presenti in Second Life, tramite una serie di comandi:

- ALL - per effettuare una ricerca in tutti i campi;
- CLASSIFIED - per cercare luoghi di attività tra annunci a pagamento;
- EVENTS - per cercare eventi (concerti, mostre, etc.);
- POPULAR PLACE – contiene i luoghi più frequentati da tutta la popolazione di Second Life;
- LAND SALES - per cercare terre in vendita;
- PLACE - per cercare luoghi specifici;
- PEOPLE - per cercare persone (inserendo il nome dell'avatar);
- GROUPS - per cercare gruppi.

Una volta scelto in quale campo effettuare la ricerca, editato un testo da cercare, e premuto Search, compariranno una serie di risultati. Cliccando su quello desiderato a destra apparirà l'immagine del luogo, la sua descrizione e altre informazioni. Se si decide di visitare il luogo trovato, sarà sufficiente cliccare su **Teleport** e si verrà teletrasportati nel punto desiderato.



LANDMARK

Per memorizzare un luogo di interesse, ed averlo sempre a portata di mano qualora lo si voglia raggiungere, si utilizzano i **Landmark**. Un Landmark è un link diretto ad un preciso luogo, un “biglietto da visita di un luogo” che può contenere anche la sua descrizione ed un'immagine.

Un Landmark può essere allegato a una Notecard (vedi sezione Notecard); inviati da un utente; creato da noi stessi.

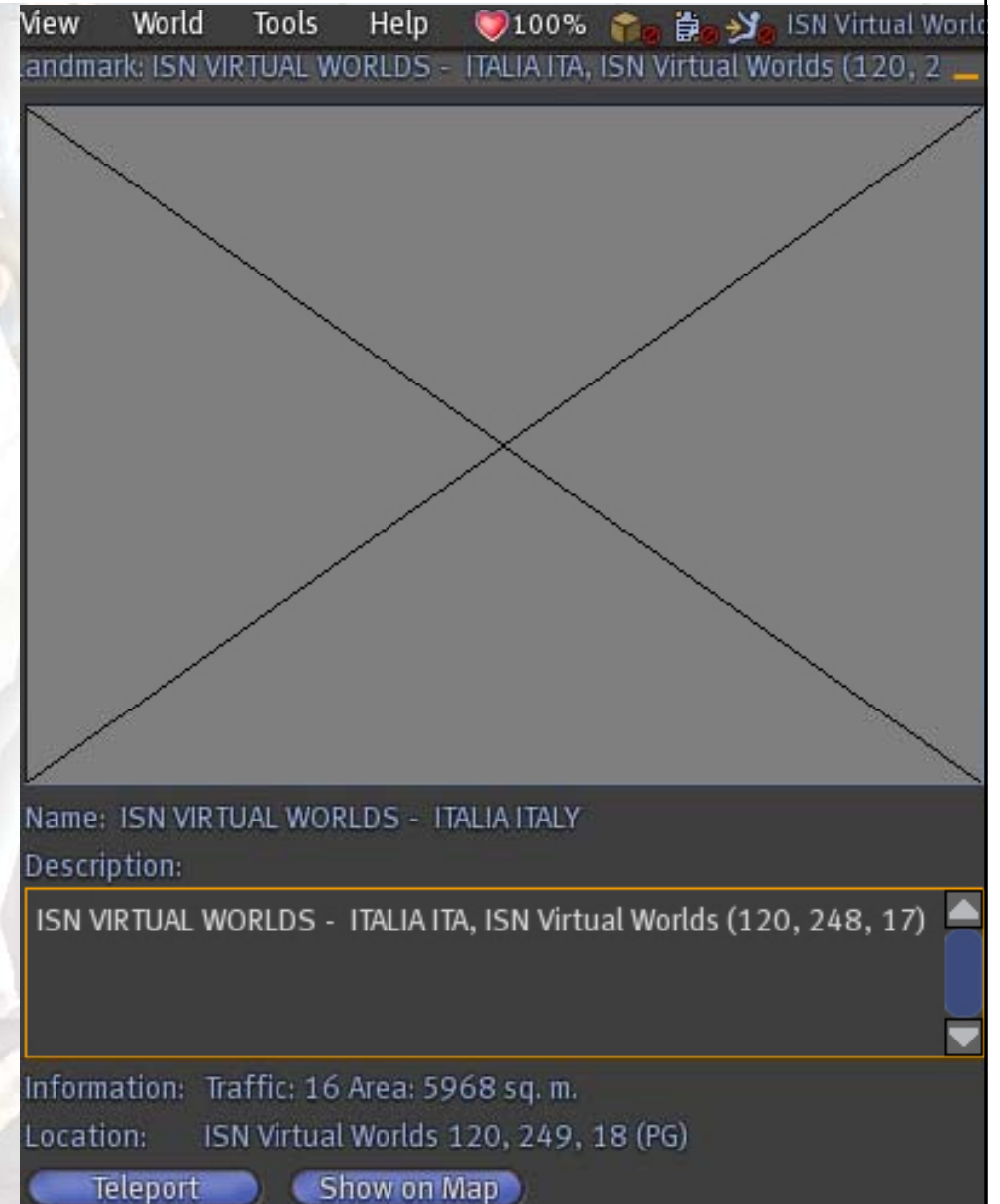
Nel momento in cui si riceve, o si crea un Landmark, questo viene salvato nella relativa sezione dell'**Inventario** (vedi sezione Inventario), dove può essere ritrovato e aperto in qualsiasi momento.

Per **creare un Landmark**, recarsi nel posto di cui si vuole prendere nota e selezionare dal menu **World** (barra superiore) la voce **Create Landmark Here**.

Apparirà una piccola finestra che mostrerà il Landmark così come verrà salvato nel proprio Inventario (immagine qui a fianco).

Aperto un Landmark, è possibile trasportarsi direttamente in quel luogo, premendo **Teleport**, oppure visualizzare il posto sulla Mappa, premendo **Show on Map**.

Nota: A volte il Landmark non porta al punto indicato, per accedere basta andare verso la **colonna rossa di luce** che è il punto indicato dal Landmark.



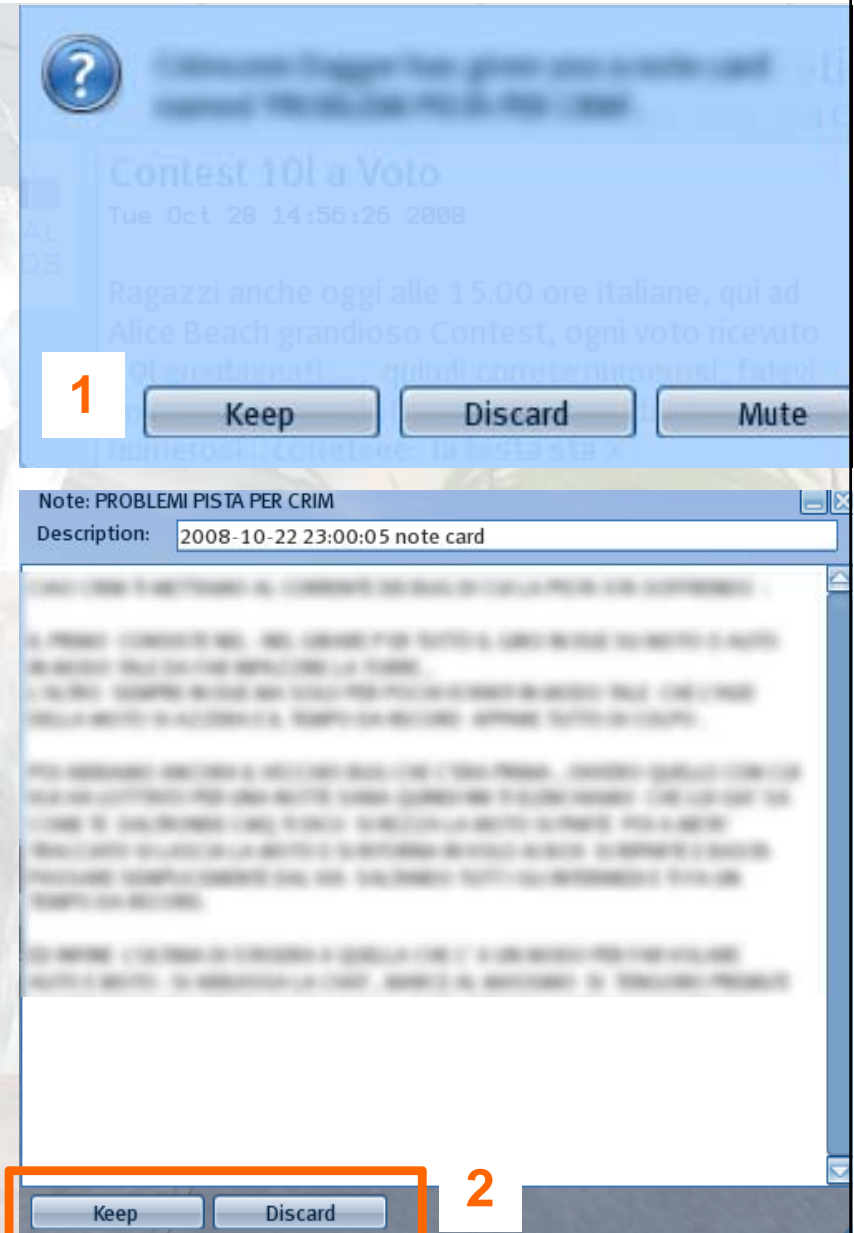
NOTECARD

Le **Notecard** sono documenti di testo destinati principalmente a fornire informazioni su oggetti, luoghi o altro.

Se acquisite nel proprio **Inventory** vengono automaticamente archiviate nella cartella **Notecards**, dove possono essere recuperate, aperte e consultate in qualsiasi momento.

- Quando vi viene inviata una Notecard, vi compare un avviso in alto a destra del vostro schermo (1)
- Cliccate su **Keep** per aprire la Notecard: vi si apre la finestra contenente il testo della Notecard
- A questo punto avete due opzioni: cliccare il pulsante **Keep** (2) (nella parte inferiore della finestra della Notecard), salvando così la Notecard nel vostro **Inventory**, dove potrete recuperarla in qualsiasi momento: oppure premere **Discard** per eliminare la Notecard.

E' possibile creare nuove Notecard dal menù dell'Inventory (**Create, New Note**) oppure, se i diritti/permessi lo consentono, copiare, modificare e rinominare una Notecard esistente.



FRIENDS/GROUPS

Per visualizzare la propria lista di Contatti, cliccare **Communicate**, in basso a Sinistra, e selezionare la sezione **Contacts**.

Per aggiungere un avatar nella propria lista Friends, posizionarsi nella finestra **Friends**, premere **Add** ed editare il nome dell'avatar che si intende cercare. Una volta trovato, tra i risultati della ricerca, selezionarlo e cliccare il pulsante **Select**. Il Contatto riceverà un messaggio che gli segnala che gli state offrendo la vostra **Friendship**. Se lui accetterà, il suo nome comparirà tra i vostri Contatti.

A questo punto potete settare le impostazioni per ogni singolo contatto, selezionando o deselegionando le caselline a fianco al suo nome.

Se l'avatar che volete aggiungere tra i vostri amici si trova vicino a voi, potete cliccare su di esso con il tasto destro del mouse e selezionare **Add Friend**.

Ecco tutte le azioni che è possibile effettuare verso un contatto presente nella vostra lista:

- **IM:** inviare messaggi privati (vedi sezione LA COMUNICAZIONE)
- **Teleport:** inviargli un Teleport, ovvero offrirgli di teletrasportarsi nel punto in cui vi trovate
- **Profile:** vedere il suo profilo
- **PAY:** pagarlo
- **Remove:** toglierlo dalla lista

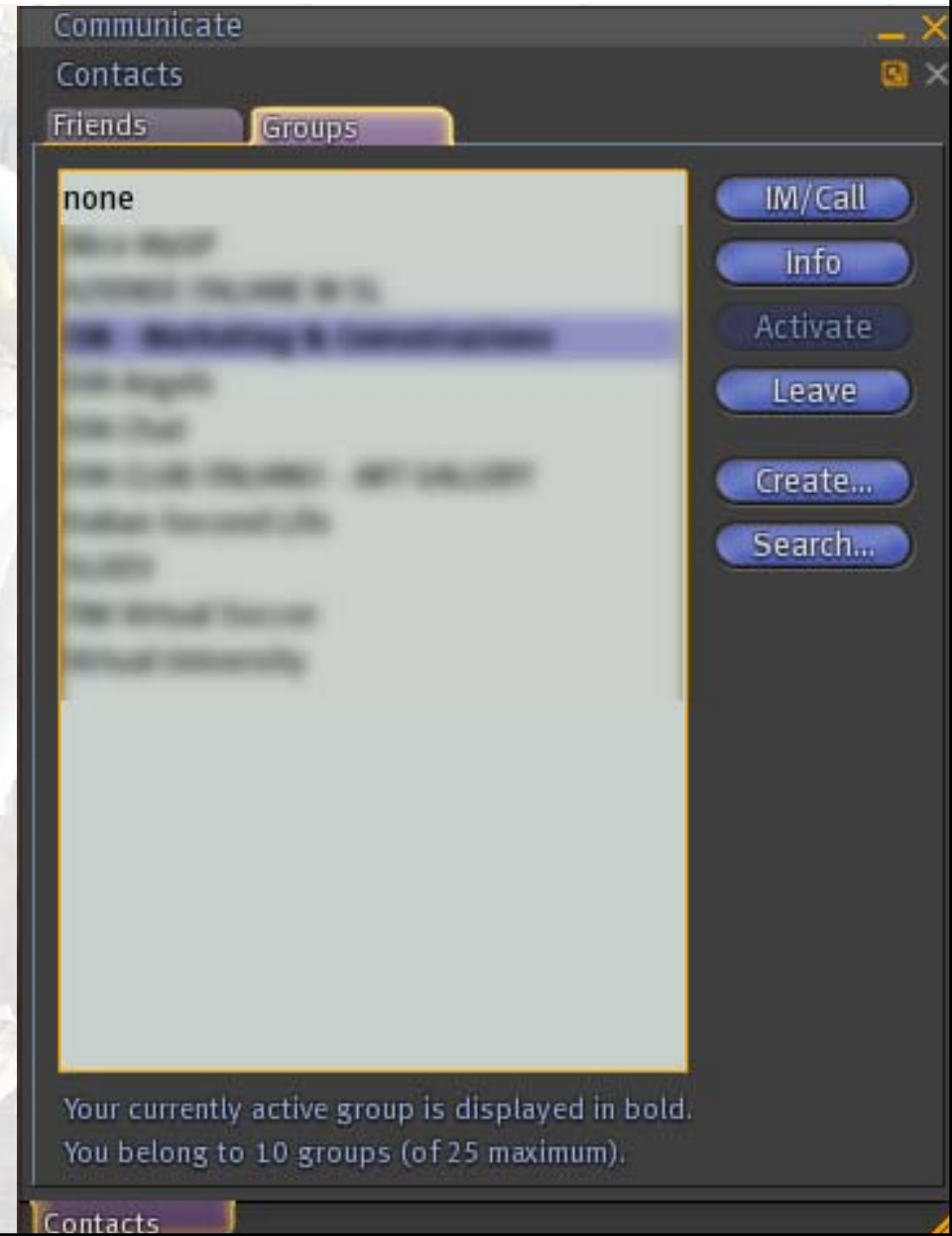


FRIENDS/GROUPS

Lo stesso procedimento può essere seguito per cercare ed aggiungersi ai Gruppi, dalla finestra **Groups**. Quando si aderisce ad un Gruppo, compare sulla propria testa il **TAG** del Gruppo, visibile da tutti gli altri utenti. Per rimuoverlo, nella finestra Groups selezionate un altro Gruppo presente nella vostra lista e premete **Activate**, o selezionate **none** se non volete visualizzare di appartenere ad alcun Gruppo.

Ecco tutte le azioni che è possibile effettuare verso un gruppo presente nella vostra lista:

- **Activate**: attivare il gruppo selezionato sulla vostra testa
- **Info**: leggere le informazioni relative al gruppo e ai partecipanti
- **Leave**: abbandonare il gruppo
- **Create**: creare un gruppo
- **Search**: cercare un gruppo



COMUNICAZIONE: CHAT/IM/VOICE

La comunicazione in Second Life avviene tramite **Chat**, **Instant Message (IM)** o **Voice**.

La **CHAT** permette a tutti gli utenti presenti attorno a voi, all'interno di un raggio limitato, di leggere quello che scrivete.

Per attivare la Chat, cliccate sulla nuvoletta in basso a sinistra del vostro schermo, ed editate il vostro testo all'interno della barra. Vedrete il testo da voi digitato e le risposte di chi vi sta attorno comparire sullo schermo in basso a sinistra. Le conversazioni possono anche essere visualizzate nella finestra **Local Chat**, che si apre premendo sul relativo tasto, a sinistra della barra di editing.

L'**IM** consiste in messaggi di testo privati inviati ad un singolo utente o ad un Gruppo, visualizzati quindi SOLO dagli avatar che lo ricevono.

Per inviare un **IM ad un Avatar** ci sono diversi metodi:

- cliccate su di esso con il tasto destro del mouse e selezionate Send IM;
- cliccate il pulsante **Communicate** nella barra inferiore, selezionate la finestra **Friends** nella sezione Contacts, cliccate una volta sul contatto desiderato e schiacciate il pulsante **IM/Call**, nella parte destra della finestra; oppure cliccate semplicemente due volte sul contatto.

Per inviare un **IM ad un Gruppo**,

- cliccate il pulsante **Communicate** nella barra inferiore, selezionate la finestra **Groups** nella sezione Contacts, cliccate una volta sul gruppo desiderato e schiacciate il pulsante **IM/Call**, nella parte destra della finestra; oppure cliccate semplicemente due volte sul gruppo. In questo modo tutte le persone che fanno parte di quel gruppo leggeranno il vostro messaggio.

Se inviate un IM ad un contatto che non è in linea, leggerà il vostro messaggio non appena si collegherà.

COMUNICAZIONE: CHAT/IM/VOICE

Il Voice consente invece di comunicare attraverso la voce, invece che digitando un testo. Per poter parlare e sentire gli altri, occorre che il vostro computer sia provvisto di microfono e casse.

Per utilizzare il Voice, controllate innanzitutto che l'opzione Voice sia attivata.

Selezionate dalla barra del Menu superiore **Edit, Preferences**. Andate poi nella sezione **Voice Chat**, e selezionate (se non lo è già) l'opzione in alto **Enable voice chat**.

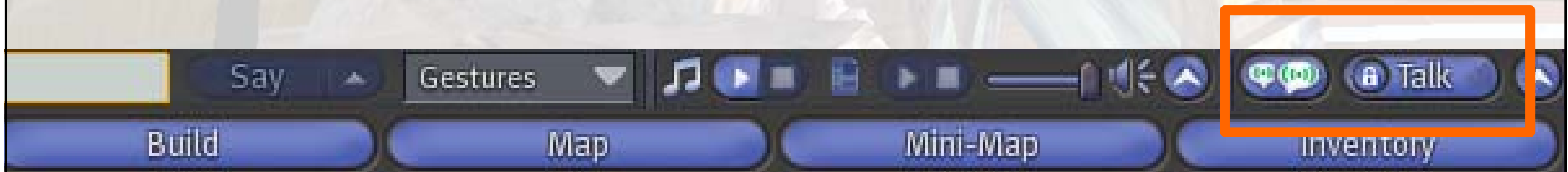
Vi compariranno, a questo punto, i comandi per gestire il Voice, in basso a destra dello schermo, e un puntino bianco sulla vostra testa.

Per parlare, tenete premuto il pulsante **Talk**; potrete capire quando state parlando perché il punto sulla vostra testa lampeggerà di luce verde.

Se invece impostate **Use Push-to-Talk in toggle mode**, da **Edit, Preferences, Voice chat**, non dovrete tenere premuto il tasto Talk, ma sarà sufficiente premerlo una volta per iniziare a parlare e ripremerlo quando si vuole interrompere.

Usando in Voice in questo modo, tutti gli utenti attorni a voi (provvisi di casse) vi sentiranno.

Per comunicare privatamente in Voice, invece, con un singolo utente/gruppo, selezionate il Contatto desiderato e cliccate **IM/Call**, poi premete il pulsante **Call** (con la cornetta verde).



FRUIZIONE DI DOCUMENTI E MEDIA


In Second Life vengono condivisi e offerti al pubblico svariate tipologie di contenuti: documenti, link a siti web, audio, video, etc.

LINK A SITI WEB (O A DOCUMENTI PDF):

- vi potrà capitare di vedere delle locandine o dei poster, con una grafica informativa
- se posizionandovi col cursore su uno di questi oggetti, il cursore si trasforma in una manina, significa che quell'oggetto contiene un link da aprire (o un pdf da visualizzare). Cliccate una volta sull'oggetto con il tasto sinistro del mouse;
- vi si apre una finestra in alto a destra, che mostra il link;
- se decidete di visitare il link indicato, cliccate **Go to page**, altrimenti selezionate Cancel;
- cliccando Go to page si aprirà una pagina web (o un documento pdf) sul vostro web browser.

ISN VISIONS 126, 40, 74 (PG) - HEALTHY!

6:44 AM PDT L\$900 Search

 Load web page
[Faded text]
See more about this
From object: Object, owner: Oriolus Oliva?


Associazione Italiana
di Oncologia medica

FRUIZIONE DI DOCUMENTI E MEDIA

VISUALIZZARE VIDEO:

- se in Second Life trovate uno schermo (1), molto probabilmente esiste un contenuto video da visualizzare su di esso.
- se è presente del contenuto video, comparirà, nella barra inferiore, l'icona del video ed i relativi comandi (2) (se non vedete quest'icona, leggete la nota qui sotto)
- cliccate sul simbolo Play per avviare il video: sullo schermo di fronte a voi verrà visualizzato il video
- regolate il volume utilizzando il pulsante dell'audio
- per interrompere o mettere in pausa il video, utilizzate i tasti con le icone Stop e Pause.

! IMPORTANTE: se non compaiono i comandi illustrati in figura, significa che non avete la funzione video abilitata. Per abilitarla fate come segue:

- Cliccate **Edit** dal Menu della barra superiore e selezionate **Preferences**
- Tra le voci elencate nella parte sinistra della finestra Preferences, selezionate Audio & Video
- Controllate che siano selezionate le caselle **Play Streaming Music when available** e **Play Streaming Media when available** (3). Queste opzioni devono essere selezionate per poter visualizzare i contenuti video.
- Se selezionate anche la casellina Automatically play media, i video, quando presenti, partiranno automaticamente, senza che dobbiate attivarli manualmente cliccando Play dalla barra dei comandi.



USARE LA TELECAMERA

Saper controllare la propria visuale è molto importante per un utilizzo fluido ed efficace di Second Life. Molte volte è necessario visualizzare dei punti specifici, leggere dei cartelli, o semplicemente si vuole guardare vicino o lontano senza doversi spostare, con il solo utilizzo della Camera.

Per attivare i comandi relativi alla Camera, selezionate dalla barra del Menu superiore **View, Camera Control**.

Apparirà sul vostro schermo un piccolo rettangolo blu con una serie di frecce, dalle quali potete controllare la vostra telecamera, ovvero la vostra visuale. Dalla ghiera di sinistra ruotate, da quella di destra vi spostate in alto/in basso/di lato, al centro aumentate o diminuite lo zoom.

Per tornare ad una visuale normale, potete selezionare **Reset View** dalla sezione View in alto.

Una volta che avete dimestichezza con il software di Second Life e con i comandi, potrete imparare ad utilizzare il mouse, insieme ai tasti Alt, Shift e Ctrl della tastiera, per controllare più rapidamente la Camera.

- **Per zoommare:** tenete premuto **Alt**, cliccate con il tasto sinistro del mouse su un punto che sarà il vostro centro e, tenendo premuto, muovete il mouse. Per avvicinare e allontanare il punto di vista è anche possibile utilizzare rispettivamente le funzioni **Ctrl + 0** (zero), **Ctrl + 8** e **Ctrl + 9** per tornare alla visuale normale.
- **Per ruotare:** oltre a premere Alt, premete contemporaneamente Ctrl.
- **Per spostarsi:** oltre a premere Alt, premete contemporaneamente anche Ctrl e Shift.

Per una visione in prima persona, ossia come se si stesse guardando tutto con gli occhi dell'avatar, selezionate dal Menu superiore **View, Mouselook**. La funzione Mouselook si usa solitamente per giocare, in particolare quando è necessario prendere la mira oppure colpire oggetti.

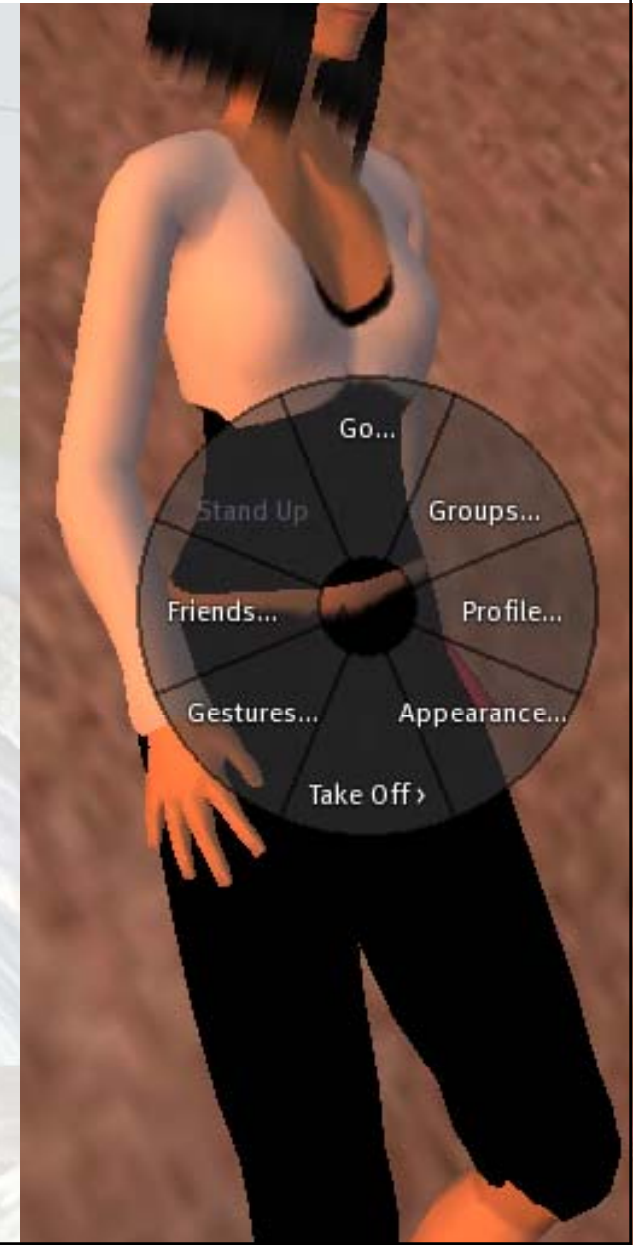
APPEARANCE/PROFILE

Una delle primissime azioni che si compiono in Second Life, è modificare e personalizzare l'aspetto del proprio avatar, oltre che arricchire le informazioni nel proprio **Profilo**, che possono essere visualizzate dagli altri utenti.

Se cliccate sul vostro avatar con il tasto destro del mouse, comparirà una torta con una serie di comandi:

- **Group**: per visualizzare i gruppi a cui apparteni;
- **Profile**: per vedere il tuo profilo ed aggiornarlo;
- **Appearance**: per modificare il tuo aspetto;
- **Take Off**: per togliere vestiti (Clothes) o oggetti (Detach) dal proprio corpo;
- **Gesture**: per visualizzare tutte le Gestures (movimenti, azioni) che possiedi e attivarle;
- **Friends**: per vedere la tua lista di amici;
- **Go**: per visualizzare sullo schermo la finestra con i comandi relativi al movimento.

Quando modificate il vostro aspetto, utilizzando la finestra che compare cliccando **Appearance**, potete salvare l'insieme delle impostazioni scelte, se vi piacciono, in modo da poter richiamare un particolare aspetto da voi creato in qualsiasi momento. Per richiamare le impostazioni salvate, sarà sufficiente cercarle nell'**Inventory** (vedi sezione Inventory). Oltre ad utilizzare le parti del corpo e i vestiti presenti di default nel proprio account, sarà possibile acquistarne di nuovi e originali nei numerosi negozi presenti nel mondo virtuale.



INVENTORY

L'**Inventario** (Inventory) è l'archivio di tutti gli elementi e gli oggetti che si possiedono. Si tratta degli elementi posseduti all'atto della creazione del proprio avatar (Cartella **Library**), più quelli, che possono diventare numerosissimi, aggiunti successivamente (Cartella **Inventory**).

Per aprire l'Inventory, cliccate il relativo pulsante in basso a destra del vostro schermo.

Poiché gli elementi contenuti nell'Inventario possono diventare numerosi, è opportuno imparare a **creare Cartelle** per mantenere una buona organizzazione degli elementi, oltre che cancellare periodicamente elementi considerati non più utili.

Per creare una cartella, cliccate con il tasto destro all'interno della finestra **Inventory** e selezionate **New Folder**.

