

Pikaopas:

Miten mukaan ensimmäiseen Second Life -tilaisuuteen?

Second Life on kolmiulotteinen virtuaalimaailma, jossa toimitaan avatarien välityksellä. Second Life koostuu erilaisista saarista, joita asukkaat kehittävät muokkaamalla ja rakentamalla maata, rakennuksia ja muita tiloja sekä luomalla sisältöjä.

Second Lifessa voidaan järjestää monenlaisia tilaisuuksia kuten luentoja, kokouksia, muita tapaamisia, kiertokäyntejä, konsertteja, jne. – vain asukkaiden mielikuvitus on rajana!

Second Life -maailmaan osallistuminen edellyttää käyttäjätilin ja avatarin luomista sekä Second Life Viewer -ohjelman asentamista koneelle.

Tämä opas tarjoaa apua ensiaskelten ottamiseen Second Lifessa. Valmistaudu hyvissä ajoin, sillä ohjelman asennukseen, avatarin luomiseen ja maailmaan tutustumiseen kannattaa varata hetki aikaa. Saatat tarvita työpaikkasi tietoteknistä tukea, jos käyttöoikeutesi eivät riitä ohjelmien asennukseen työkoneellesi.



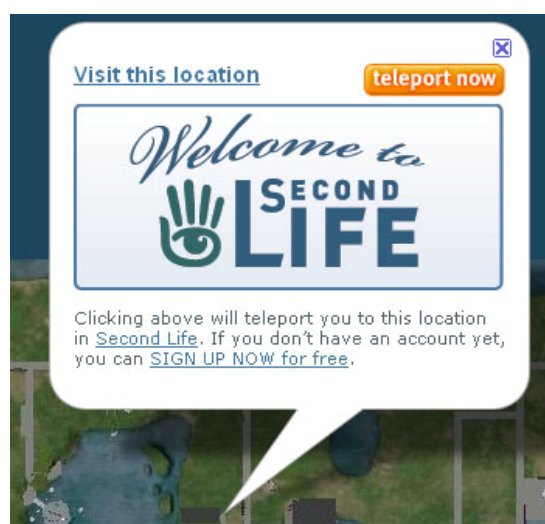
! Tarkista, että koneesi vastaa vähintään minimivaatimuksia: Liite - Järjestelmävaatimukset.

SLurl – linkki Second Lifeen

Kun saat kutsun Second Lifessa järjestettävään tilaisuuteen, viestissä usein esitetään tapahtumapaikka SLurl-linkkinä.

Kirjoittamalla SLurl-linkki selaimen tai klikkaamalla esim. sähköpostiviestissä olevaa linkkiä saavut SLurl-palvelun karttasivulle.

Jos Second Life Viewer -ohjelmaa ei ole asennettu koneelle, voit jatkaa Second Lifen kirjautumis- ja asennussivulle karttasivun *Sign Up* -linkistä:

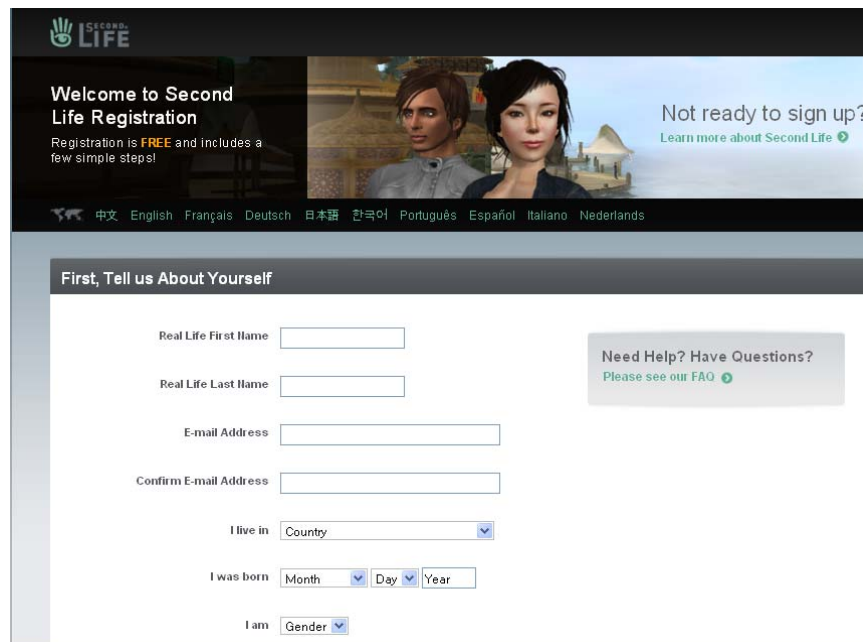


Kun Second Life Viewer on asennettu koneelle, voit jatkaa Second Lifeen klikkaamalla joko *Visit this location* tai *teleport now* -linkkiä. Viewer -ohjelma aukeaa automaattisesti silloin, kun se on asennettu koneelle.

Pikaopas: Miten mukaan ensimmäiseen Second Life -tilaisuuteen? Katja Hilska-Keinänen. 29.1.2010. AVO-projekti.

Luo avatar

Klikkaamalla Sign Up -painiketta siirryt Second Lifen *Join*-sivulle: <https://join.secondlife.com>



Täytä lomakkeeseen henkilötietosi: nimi, sähköpostiosoite (kahteen kertaan), syntymäaika, asuinpaikka ja sukupuoli. Avatarin etunimen voit valita vapaasti. Kirjoita *Create a First Name* -kenttään haluamasi etunimi.



Klikkaamalla *Find Last Names* -painiketta saat esille sukunimilistan. Sukunimi tulee valita kontrolloidusta listasta noin 40 vaihtoehdon joukosta. Etunimen muuttaminen vaikuttaa myös annettuihin sukunimivaihtoehtoihin - kokeile eri yhdistelmiä kunnes löydät mieleisesi. Saat myös samalle etunimelle uusia sukunimivaihtoehtoja painamalla uudestaan *Find Last Names* -painiketta.

Jos kokeilet avatarin etunimeksi hyvin yleistä nimeä, kuten Mary tai John, saatat saada virheilmoituksen: *Sorry, all the last names are taken. Please try a different first name.* Kokeile muuta etunimeä - kaikki avatarit ovat Second Lifessa uniikkeja.

Avatarin ulkonäön pohjaksi on tarjolla muutamia vaihtoehtoja. Valitse sopiva aloitusasu - ulkonäköä voit muokata milloin tahansa Second Life -maailmassa.

Valitse vielä turvakysymys (*Security Question*) ja kirjoita siihen vastaus. Täytä *Security Check* -kohtaan laatikossa näkyvät kirjaimet. Lopuksi klikkaa *Create Account* -painiketta. Saat antamaasi sähköpostiosoitteeseen varmistusviestin, jonka linkkiä klikkaamalla vahvistat käyttäjätilin luomisen. Jos sähköpostia ei kuulu, tarkista roskapostikansiosi.

Vahvistettuasi käyttäjätilin luomisen siirryt Second Life Viewer -ohjelman asennukseen. Lataa ohjelma koneellesi ja seuraa asennusohjelman ohjeita.

Pikaopas: Miten mukaan ensimmäiseen Second Life -tilaisuuteen? Katja Hilska-Keinänen. 29.1.2010. AVO-projekti.

Lisäohjeita

Katso suomenkielinen video Avatarin luominen Second Lifeen:

<http://www.youtube.com/watch?v=T3vovvNm7UM>

Quick Start Guide

Second Lifen Support-sivulla on linkki erittäin hyödylliseen *Quick Start Guide* -ohjeeseen, jossa opastetaan SL-maailmassa liikkumiseen, kommunikointiin, avatarin ulkonäön muokkaamiseen, pikanäppäinten käyttöön, jne. Ohje kannattaa tallentaa omalle koneelle.

Support in Second Life

<https://secure-web12.secondlife.com/support/index.php?lang=en>

Siirry Second Lifeen SLurlilla

Mikäli et ole saanut kutsua tai SLurlia, tai jos haluat harjoitella Second Lifessa toimimista ennen tapahtuman alkua, voit siirtyä Second Lifeen esimerkiksi EduFinland-saariston

Orientaatioosaaren kautta: <http://slurl.com/secondlife/ORIENTAATIO%20SAARI/210/120/21>

EduFinland on suomalaisten oppilaitosten alue Second Lifessa.

Klikkaamalla linkkiä saavut karttasivulle. Klikkaa joko *Visit this location* tai *teleport now* -linkkiä. Second Life Viewer -ohjelma aukeaa automaattisesti koneeltasi (kun SL Viewer on asennettu koneelle). Kirjaudu sisään avatarisi etu- ja sukunimellä sekä salasalla. Klikattuasi Log In siirryt suoraan SLurlin osoittamaan paikkaan.

Ota ensiaskeleesi Second Lifessa

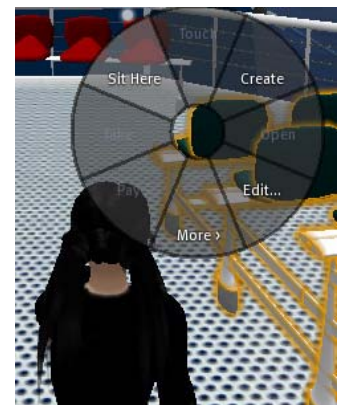


Koska olet ensimmäistä kertaa Second Lifessa, vieresi ilmestyy tutorial-opas. Tämä lyhyt opas kertoo liikkumisesta, lentämisestä, katseen (eli kameran) suuntaamisesta, ystävien lisäämisestä ja kommunikoinnista. Kokeile liikkumista ja kameran suuntaamista, jotta saat tuntumaa virtuaalimaailmassa toimimiseen.

Tutorial-oppaan saat tarvittaessa myöhemmin esille *Help*-valikosta.

Siirry tapahtumapaikalle

Teleporttaus on tuonut avatarisi joko tapahtumapaikalle tai sen välittömään läheisyyteen. Kävele paikalle nuolinäppäimillä tai kirjainnäppäimillä: W (eteenpäin), S (taaksepäin), A (oikealle) ja D (vasemmalle).



Pikaopas: Miten mukaan ensimmäiseen Second Life -tilaisuuteen? Katja Hilska-Keinänen. 29.1.2010. AVO-projekti.

Kun löydät sopivan istuinpaikan (mikäli tilaisuudessa on tarkoitus istua), klikkaa istuinta hiiren oikealla näppäimellä ja *valitse Sit Here*.

Jos istuinta klikatessasi näkyviin ilmestyy muistilappu, jossa lukee esim. "Case Dirval's seat 9 - Pick One", valitse avatarisi sukupuolta vastaava valinta (*Female/Male*), niin avatarisi istuu luontevassa istuma-asennossa.

Kuuntele ja keskustele...

Tunnistat puhujan avatarin päällä näkyvistä vihreistä kaarista. Jos näet merkit mutta et kuule ääntä, tarkista että koneessasi on äänet päällä ja säädä äänenvoimakkuus sopivaksi.

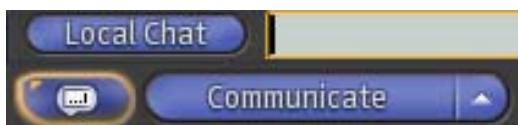
Second Lifen ääniasetukset löytyvät alapalkin oikeasta kulmasta. Säädä äänenvoimakkuus sopivaksi niin että kuulet puhujan äänen.

Tarkista, että oman *Talk*-painikkeesi vieressä oleva lukko on kiinni etkä vahingossa paina *Talk*-näppäintä pohjaan. (Tarvitset *Talk*-näppäintä kun haluat puhua Second Lifessa kuulokemikrofonilla.)



Puheen lisäksi luennolla saatetaan kommunikoida *Local Chat* -viesteillä, jolloin kaikki lähialueella olevat "kuulevat", ts. näkevät, chattiin kirjoitetun tekstin. (Valinta *Say* kantaa sanoman 20 SL-metrin päähän, kun taas *Shout* kuuluu noin 100 SL-metrin päähän.)

Luennoitsijan ja muiden osallistujien chattiin kirjoittamat viestit näkyvät hetken aikaa ruudulla ja tallentuvat *Communicate* -valikon *Local Chat* -välilehdelle.



Jos haluat lähettää jollekin toiselle henkilölle/avatarille yksityisviestin, klikkaa avatarita hiiren oikealla näppäimellä ja valitse *Send IM*.

...ja katsele

Voit katsella ympärillesi ja zoomata esimerkiksi esitysmateriaaliin liikuttamatta avatartasi. Liikuta kameraa nuolinäppäimillä (suunta) ja hiiren rullalla (zoomaus). Voit myös valita *View*-valikosta *Camera Controls* -hallintapaneelin. Huom! Jos kamerasi eksyy, saat palautettua sen takaisin oletusasentoon eli avatarisi taakse painamalla *Esc*-näppäintä (joskus tarvitaan kaksi painallusta).

Muuta huomionarvoista

Vaikka huomaisit kiusallisesti, että edessäsi istuvalla avatarilla on täsmälleen samanlainen vaatetus kuin itselläsi, älä muokkaa avatarisi ulkonäköä kesken luennon. Muokkaaminen nimittäin näkyy kaikille. Ehdit muokata ulkonäköä ja etsiä uusia vaatteita tilaisuuden jälkeenkin, ja kaikki ymmärtävät ensikertalaisten samanlaisen ulkonäön.

Jos avatarisi pää alkaa nuokkua ja nimen perään ilmestyy teksti *Away*, se tarkoittaa että avatarisi on ollut epäaktiivisena. Estät "luennolle nukahtamisen" esimerkiksi liikuttelemalla hiirtä ja suuntaamalla kameraa.

Kun haluat nousta seisomaan, paina *Stand Up* -painiketta tai klikkaa istuinta hiiren oikealla näppäimellä ja valitse *Stand Up*.



Ongelmatilanteita?

- Jos paikassa, johon saavut, on yö, voit asettaa päiväasetuksen *World*-valikosta valitsemalla *Environment Settings* => *Midday* tai pikanäppäimillä Ctrl+Shift+Y.
- Jos kamerasi "eksyy", saat palautettua sen oletusasentoon painamalla ESC-näppäintä.
- Jos avatarisi liikkuu omituisesti, valitse *World*-valikosta *Stop Animating My Avatar*.
- Jos avatarisi ei hievahtakaan paikaltaan huolimatta kirjain- ja nuolinäppäimillä ohjailusta, tarkista onko Second Life -ikkunassasi jokin valikko tai ikkuna auki ja aktiivisena. Näppäinkomentosi kohdistuvat oletuksena avoinna olevaan ikkunaan.
- Jos avatarisi jää loukkuun esim. rakennuksen lattian alle, pääset pois esim. teleporttautumalla. Voit käyttää joko SLurl-linkki tai maamerkkiä (*Landmark*).
- Second Life saattaa toimia hitaasti johtuen grafiikan lataamisesta, johon vaikuttavat mm. ympärillä olevat hahmot ja esineet. Voit nopeuttaa ohjelman toimintaa asettamalla ohjelman asetukset mahdollisimman vaatimattomiksi valikosta *Edit* => *Preferences*. Vähennä näytönohjaimeen kohdistuvaa rasiusta pienentämällä auki oleva Second Life -ikkuna.
- Myös avatarin ulkonäön ja vaatteiden latautuminen voi olla hidasta, joten älä säikähdä jos ilmaannut ruudulle kaljuna. Samoin ulkonäköä muokatessa, esim. vaatteita vaihtaessa, voit joutua odottamaan uuden ulkoasun latautumista.
- Jos yrität käyttää voice chatia eivätkä keskustelukumppanisi kuule sinua, tarkista että yhteytesi äänipalvelimeen on kunnossa. Avatarisi pään päällä pitäisi näkyä valkoinen piste. Jos pistettä ei näy, kirjaudu uudestaan sisään.

LIITE - Järjestelmävaatimukset

Windows XP tai Vista	Vähimmäisvaatimukset	Suosituks
Proessori	800 MHz Pentium III tai Athlon, tai parempi	1.5 GHz (XP), 2-GHz (Vista) 32-bit (x86), tai parempi
Muisti	512 MB tai enemmän	1GB tai enemmän
Näytön resoluutio	1024x768 pikseliä	1024x768 pikseliä tai korkeampi
Näytönohjain XP:lle	NVIDIA GeForce 6600 ATI Radeon 8500, 9250 Intel 945 chipset	NVIDIA: 6600, 6700, 6800, 7600, 7800, 7900, 8500, 8600, 8800 / GeForce Go: 7600, 7800, 7900 / ATI Graphics Cards: X800, X900, X1600, X1700, X1800, X1900, x2600, x2900, x3650, x3850
Näytönohjain Vistalle	NVIDIA GeForce 6600 ATI Radeon 9500 Intel 945 chipset	NVIDIA: 7600, 7800, 7900, 8500, 8600, 8800 / GeForce Go: 7600, 7800, 7900 / ATI: X1600, X1700, X1800, X1900, x2600, x2900, x3650, x3850

Mac OS X 10.4.11 / 10.5.4 =>	Vähimmäisvaatimukset	Suosituks
Proessori	1 GHz G4 tai parempi	1.25 GHz G4 tai parempi
Muisti	512 MB tai enemmän	1 GB tai enemmän
Näytön resoluutio	1024x768 pikseliä	1024x768 pikseliä tai korkeampi
Näytönohjain	ATI Radeon 9200 tai parempi / ATI Radeon X Series / NVIDIA GeForce 2 tai 4	ATI: X1600, X1900, X2400, X2600 / NVIDIA: 6800, 7600, 7800, 8800

Linux 32-bit	Vähimmäisvaatimukset	Suosituks
Proessori	800 MHz Pentium III tai Athlon, tai parempi	1.5 GHz tai parempi
Muisti	512 MB tai enemmän	1 GB tai enemmän
Näytön resoluutio	1024x768 pikseliä	1024x768 pikseliä tai korkeampi
Näytönohjain	ATI Radeon 8500, 9250 tai parempi / NVIDIA GeForce 6600 tai parempi	NVIDIA: 6600, 6700, 6800, 7600, 7800, 7900, 8500, 8600, 8800 GeForce Go: 7600, 7800, 7900,



Avoimet verkostot oppimiseen - AVO -hanke. MannerSuomen ESR ohjelman Valtakunnallinen osio, Toimintalinja 3, Rahoittava viranomainen Lapin ELY-keskus.

Pikaopas: Miten mukaan ensimmäiseen Second Life -tilaisuuteen? Katja Hilska-Keinänen. 29.1.2010. AVO-projekti.