

Przedmowa

- Autorzy
- Zaproszeni autorzy

1. Na początku był grid

- Konto/Account
- Klient
- Pierwsze kroki awatara
- No to do dzieła!

2. Awatar

- Moje pierwsze wirtualne ja
- Elementy „istnienia”
- Włosy/Hair
- Oczy/Eyes
- Ubrania/Clothes

3. Inwentarz

- Inwentarz/Inventory
- Przemieszczanie rzeczy w inwentarzu
- Wczytywanie inwentarza
- Pasek menu w oknie inwentarza
- Przeszukiwanie inwentarza
- Animacje/Animations
- Części ciała/Body Parts
- Wizytówki/Calling Cards
- Odzież/Clothing
- Gesty/Gestures
- Punkty orientacyjne/Landmarks
- Zgubione i znalezione/Lost & Found
- Notatki/Notecards
- Obiekty/Objects
- Album fotograficzny/Photoalbum
- Skrypty/Scripts
- Dźwięki/Sounds
- Tekstury/Textures
- Kosz/Trash
- Biblioteka/Library

4. Porozumiewanie się w Second Life

- Szacunek
- Kanały komunikacji

- Prywatne wiadomości
- Przesyłanie prywatnych wiadomości na e-mail
- Czat grupowy
- Konferencje/Conferences
- Komunikaty/Notices
- Rozmowa głosowa w SL
- Ustawienia urządzeń/Device Settings
- Kreator ustawień dźwięku/Voice Setup Wizard
- Wyciszenie awatara lub obiektu

5. Grupy w Second Life

- Grupy centrów handlowych
- Grupa opierająca się na grze z podziałem na role
- Grupy fanów
- Grupy i społeczności
- Informacje o grupie/Group Information
- Tworzenie grupy
- Przyłączenie się do grupy
- Pozyskiwanie nowych członków
- Przydzielanie ról
- Opuszczenie grupy
- Zdefiniowane wstępnie role w grupie
- Definiowanie nowych ról
- Przydzielanie uprawnień
- Porozumiewanie się w grupach

6. Animacja i interakcja w Second Life

- Animacje, gesty i postawa
- Akcesoria
- Broń
- Noszenie akcesoriów
- Przekazywanie obiektów

7. Poruszanie się w Second Life

- Chodzenie
- Latanie
- Spadanie
- Poruszanie się z perspektywy pierwszej osoby
- Teleportacja
- Przydatne narzędzia
- Ruchy kamery

8. Ubranie

- Standardowe ubranie
- Jak nosić ubranie?
- Części ubrania dostosowane do poszczególnych części ciała
- Ubranie tekturowe oraz oparte na kształtach podstawowych: Na czym polega różnica?
- Jak zdobyć ubranie
- Kupowanie ubrań

- Projektowanie ubrań we własnym zakresie
- Tworzenie ubrań za pomocą szablonów z Second Life
- Struktura szablonów
- Uczesanie, makijaż, buty i dodatki
- Gdzie kupić ubrania dobrej jakości

9. Budowanie w Second Life

- Bryły, czyli tzw. kształty podstawowe (primitives)
- Podstawowe bryły geometryczne
- Przekształcanie bryły
- Menu budowania
- Zakładka Ogólne/General
- Zakładka Obiekt/Object
- Kształt podstawowy jako wydrążona bryła
- Właściwości kształtów podstawowych
- Tekstury/Textures
- Zawartość bryły
- Modelowane kształty podstawowe/Sculpted Prims

10. Tekstury

- Tekstury w Second Life
- Przygotowanie obrazów do użycia w Second Life
- Załączanie trybu edycji tekstury
- Pole koloru/Color
- Grafika teksturowa uzupełniona o przezroczystość (kanał alfa)
- Rekomendacje – w przedstawionych lokalizacjach w Second Life możesz zaopatrzyć się w tekstury

11. Ziemia w Second Life

- Wirtualna ziemia
- Zakup ziemi
- Sprzedaż/Sell
- Menu informacja o gruntach/About Land
- Region/Nieruchomości / Region/Esteta

12. Krajobrazy w Second Life

- Kształtowanie nowego świata
- Zagospodarowanie za pomocą obiektów
- Tekstury powierzchni

13. LSL – Linden Scripting Language

- Hello, Word
- Kilka porad i wskazówek
- Wprowadzenie do podstaw programowania

14. Zarabianie pieniędzy w Second Life

- Wirtualny rynek w Second Life
- Jak zdobyć linden dolary?
- Zakup linden dolarów
- Stan konta

- Praca zawodowa jako źródło dochodu
- Sprzedaż własnych produktów i usług
- Linden Dolar Exchange – LindeX
- Limity dla wystawiania rachunku i transakcji kupna-sprzedaży
- LindeX: dane rynkowe
- Prawa autorskie

15. Media w Second Life

- Strumieniowe transmisja muzyki/radio
- Strumieniowa transmisja wideo/telewizja

16. Prawo w Second Life

- Raport o nadużyciu
- Rzeczywiste prawo w Second Life
- Stosunek z Second Life (Uli Menges)
- Media (Willy Pennell)
- Regulacje karne (Ralf Toll)

17. Czym jest Teen Second Life?

- Rejestracja i środki bezpieczeństwa
- Reguły współżycia – The Big Ten
- Dlaczego Teen Second Life jest atrakcyjny dla nastolatków?
- Młodzieżowe portale zapewniające kształcenie i ochronę młodych ludzi
- Perspektywa

18. Marketing w Second Life

19. Przyszłość Second Life

- Znak czasu
- Konkurencja nie śpi
- Co przyniesie przyszłość?
- Second Life jako narzędzie przyszłości?

20. Wskazówki I triki

- Słownik

21. Indeks