



Entwicklerhandbuch

AWS DeepRacer



AWS DeepRacer: Entwicklerhandbuch

Copyright © 2024 Amazon Web Services, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

Die Handelsmarken und Handelsaufmachung von Amazon dürfen nicht in einer Weise in Verbindung mit nicht von Amazon stammenden Produkten oder Services verwendet werden, durch die Kunden irregeführt werden könnten oder Amazon in schlechtem Licht dargestellt oder diskreditiert werden könnte. Alle anderen Handelsmarken, die nicht Eigentum von Amazon sind, gehören den jeweiligen Besitzern, die möglicherweise zu Amazon gehören oder nicht, mit Amazon verbunden sind oder von Amazon gesponsert werden.

Table of Contents

| | |
|---|----|
| Was ist AWSDeepRacer? | 1 |
| Die DeepRacer AWS-Konsole | 1 |
| Das DeepRacer AWS-Fahrzeug | 2 |
| Die DeepRacer AWS-Liga | 2 |
| Entdecken Sie Reinforcement Learning | 3 |
| Konzepte und Terminologie | 4 |
| Terminologie von Rennveranstaltungen | 10 |
| Funktionsweise | 12 |
| Bestärkendes Lernen | 12 |
| Aktionsraum und Belohnungsfunktion | 15 |
| Trainingsalgorhythmen | 18 |
| DeepRacer AWS-Arbeitsablauf | 19 |
| S imulated-to-real Leistungslücken | 21 |
| Erste Schritte | 22 |
| Trainiere dein erstes Model | 22 |
| Trainieren Sie ein Reinforcement Learning-Modell mithilfe der DeepRacer AWS-Konsole | 22 |
| Geben Sie den Modellnamen und die Umgebung an | 23 |
| Wähle einen Renntyp und einen Trainingsalgorithmus | 23 |
| Definieren Sie den Aktionsraum | 25 |
| Wähle ein virtuelles Auto | 30 |
| Passen Sie Ihre Belohnungsfunktion an | 30 |
| Evaluieren Sie Modelle in der Simulation | 33 |
| Modelle trainieren und evaluieren | 39 |
| Renntypen verstehen und Sensoren aktivieren | 41 |
| Wählen Sie Sensoren | 42 |
| Konfigurieren Sie Ihren Agenten für das Training | 44 |
| Maßgeschneidertes Training für Zeitfahren | 46 |
| Maßgeschneidertes Training für Rennen zur Objektvermeidung | 47 |
| Maßgeschneidertes Training für head-to-bot Rennen | 49 |
| Modelle mithilfe der DeepRacer AWS-Konsole trainieren und auswerten | 51 |
| Erstelle deine Belohnungsfunktion | 52 |
| Erkunde den Aktionsraum | 55 |
| Hyperparameter abstimmen | 57 |
| Untersuchen Sie den Fortschritt der Ausbildung am Arbeitsplatz | 62 |

| | |
|--|-----|
| Klonen Sie ein trainiertes Modell | 64 |
| Evaluieren Sie Modelle in Simulationen | 65 |
| Optimieren Sie das Training für reale Umgebungen | 66 |
| Referenz zur Prämienfunktion | 69 |
| Eingabeparameter der Belohnungsfunktion | 69 |
| Beispiele für Belohnungsfunktionen | 85 |
| | 90 |
| Kopieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Modell nach Amazon S3 | 90 |
| Importieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Modell in die Konsole | 93 |
| Fehlerbehebung | 95 |
| Bediene dein Fahrzeug | 99 |
| Lernen Sie Ihr Fahrzeug kennen | 99 |
| Untersuchen Sie Ihr Fahrzeug | 100 |
| Batterien aufladen und einlegen | 102 |
| Testen Sie das Rechenmodul | 104 |
| Schalten Sie Ihr Gerät | 105 |
| LED-Indikatoren | 106 |
| Ersatzteile für Geräte | 108 |
| Einrichten Ihres Fahrzeug Ihres Fahrzeug | 118 |
| Machen Sie sich bereit, WLAN einzurichten | 119 |
| WLAN einrichten und Software aktualisieren | 120 |
| Gerätekonsole starten | 121 |
| Kalibrieren Sie Ihr Fahrzeug | 123 |
| Laden Sie Ihr Modell hoch | 133 |
| Fahren Sie Ihr Fahrzeug | 134 |
| Fahren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug manuell | 135 |
| Fahren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug autonom | 136 |
| Überprüfen und verwalten Sie die Fahrzeugeinstellungen | 138 |
| Fahrzeugprotokollen | 143 |
| Ihr DeepRacer AWS-Gerät aktualisieren und wiederherstellen | 146 |
| Überprüfen Sie die Softwareversion Ihres Geräts | 146 |
| Erstellen Sie das Ubuntu 20.04-Installationsmedium | 147 |
| | 147 |
| Voraussetzungen | 147 |
| Vorbereitung | 148 |
| Bereiten Sie ein bootfähiges USB-Laufwerk vor | 148 |

| | |
|--|-----|
| Gerät auf Ubuntu 20.04 aktualisieren | 160 |
| Baue deinen physischen Track auf | 162 |
| Materialien und Werkzeuge | 162 |
| Materialien, die Sie möglicherweise benötigen | 162 |
| Tools, die Sie möglicherweise benötigen | 163 |
| Lege deine Spur | 163 |
| Abmessungsanforderungen | 164 |
| Überlegungen zur Modelleistung | 165 |
| Schritte zum Bau der Strecke | 166 |
| Vorlagen für das Track-Design | 170 |
| Speedway-Streckenvorlage (Basic) von A bis Z | 171 |
| Streckenvorlage für AWS DeepRacer Smile Speedway (Fortgeschrittene) | 172 |
| RL Speedway (Advanced) Streckenvorlage | 173 |
| Vorlage für eine einzelne Runde | 174 |
| Vorlage für eine S-Kurve | 175 |
| Loop-Track-Vorlage | 176 |
| Nehmen Sie an einem Rennen teil. | 179 |
| Typen von Rennveranstaltungen Typen aus. | 179 |
| Teilnahme an einem online oderAWS von der Community gesponserten Rennen | 180 |
| Nehmen Sie an einem Virtual Circuit-Rennen teil | 180 |
| Nimm an einem Community-Rennen teil | 181 |
| Nehmen Sie als Rennteilnehmer an einem DeepRacer AWS-Community-Rennen teil | 183 |
| Nimm an einem LIVE-Rennen teil | 192 |
| Organisieren Sie ein Rennen | 196 |
| | 196 |
| Erstelle einen Schnellstart für ein Rennen | 196 |
| Passe ein Rennen an | 201 |
| Führen Sie ein LIVE-Rennen durch | 208 |
| Ein LIVE-Rennen übertragen | 214 |
| Rollen der Organisatoren | 214 |
| Szenen des Senders | 215 |
| DeepRacer AWS-Szenenvorlagen | 216 |
| Verwalte ein Rennen | 221 |
| Organisiere eine Veranstaltung | 226 |
| Was ist eine DeepRacer AWS-Veranstaltung? | 226 |
| Wie Veranstaltungen funktionieren und was zu erwarten ist | 226 |

| | |
|--|-----|
| Was Sie beachten sollten, bevor Sie beginnen | 227 |
| Arten von DeepRacer AWS-Rennen | 229 |
| Bewährte Methoden | 230 |
| Erste Schritte mit deiner Veranstaltung | 231 |
| Beispiele für DeepRacer AWS-Veranstaltungen | 232 |
| Weitere Ressourcen | 236 |
| Mehrbenutzermodus | 238 |
| Admin-Setup | 238 |
| Stakeholder, die mehrere Benutzer verwenden | 239 |
| Schritt 1. Voraussetzungen für den DeepRacer AWS-Mehrbenutzermodus | 240 |
| Schritt 2: Aktiviere den Mehrbenutzer-Kontomodus | 242 |
| Schritt 3: Laden Sie die Teilnehmer ein, gesponsert zu werden | 243 |
| Schritt 4: Legen Sie Nutzungskontingente fest | 244 |
| Schritt 5: Nutzung überwachen | 244 |
| Nächste Schritte | 246 |
| Einrichtung der Teilnehmer | 247 |
| Voraussetzungen | 247 |
| Schritt 1. Melden Sie sich mit den AWS Anmeldeinformationen des Sponsorenkontos an der Konsole an | 248 |
| Schritt 2. Erstellen Sie ein AWS Spielerkonto oder melden Sie sich an | 248 |
| Schritt 3. Passen Sie Ihr Profil an | 249 |
| Schritt 4. Eisenbahnmodelle | 250 |
| Schritt 5. Gesponserte Nutzung anzeigen | 250 |
| Schritt 6: (Optional) Zusätzliche gesponserte Stunden anfragen | 250 |
| Tools für Pädagogen | 251 |
| Integrieren Sie AWS DeepRacer Student in den Unterricht | 251 |
| Erstellen Sie Community-Rennen für Schüler | 251 |
| Erstellen Sie ein Studentenrennen | 252 |
| Passen Sie ein Studentenrennen an | 254 |
| Organisieren Sie ein Studentenrennen | 257 |
| Sicherheit | 260 |
| Datenschutz | 260 |
| DeepRacerAWS-abhängige Dienste | 261 |
| Erforderliche IAM-Rollen | 263 |
| AWS Identity and Access Management | 264 |
| Zielgruppe | 264 |

| | |
|--|-----|
| Authentifizierung mit Identitäten | 265 |
| Zugriff mithilfe von Richtlinien verwalten | 269 |
| Wie AWS DeepRacer funktioniert mit IAM | 271 |
| Beispiele für identitätsbasierte Richtlinien | 279 |
| Von AWS verwaltete Richtlinien | 282 |
| Dienstübergreifende Confused-Deputy-Prävention | 286 |
| Fehlerbehebung | 288 |
| Markierung | 292 |
| Hinzufügen, Anzeigen und Bearbeiten von Tags für eine neue Ressource | 293 |
| Hinzufügen, anzeigen und bearbeiten von Tags für eine vorhandene -Ressource | 295 |
| bei von von von. | 298 |
| So lösen Sie häufig auftretende AWS DeepRacer LIVE-Probleme | 298 |
| Ich kann das Rennvideo auf der LIVE-Rennseite nicht sehen | 298 |
| Der Name eines Rennfahrers in der Startwarteschlange ist rot | 299 |
| Ich laufe ein LIVE-Rennen und kann die Racer nicht starten | 300 |
| Ich verwende einen Chrome- oder Firefox-Browser, habe aber immer noch Probleme, das LIVE-Rennen zu sehen | 302 |
| Warum kann ich mit einer USB-Verbindung zwischen meinem Computer und dem Fahrzeug keine Verbindung zur Gerätekonsole herstellen? | 303 |
| So schalten Sie die Stromquelle des DeepRacer AWS-Rechenmoduls von der Batterie auf eine Steckdose um | 308 |
| So verwenden Sie ein USB-Flash-Laufwerk, um AWS mit Ihrem Wi-Fi-Netzwerk DeepRacer zu verbinden | 309 |
| So laden Sie die Batterie des Antriebsmoduls des Fahrzeugs auf | 314 |
| So laden Sie die Batterie des Rechenmoduls des Fahrzeugs auf | 318 |
| Meine Batterie ist geladen, aber mein Fahrzeug bewegt sich nicht | 318 |
| Fehler bei der Sperrung der Fahrzeugbatterie beheben | 321 |
| So verhindern Sie das Aussperren der -Fahrzeugbatterie | 322 |
| So entsperren Sie DeepRacer AWS-Fahrzeugbatterien | 323 |
| So wickeln Sie ein Dell-Batterieanschlusskabel bei der Installation eines LiDAR-Sensors ein ... | 325 |
| So halten Sie die Verbindung Ihres Fahrzeugs aufrecht | 330 |
| So beheben Sie Probleme mit der Wi-Fi-Verbindung, wenn die Wi-Fi-LED-Anzeige Ihres Fahrzeugs blau blinkt, dann zwei Sekunden lang rot wird und schließlich erlischt | 331 |
| Was bedeutet es, wenn die WLAN- oder Power-LED-Anzeige des Fahrzeugs blau blinkt? .. | 332 |
| Wie kann ich mit dem Hostnamen eine Verbindung zur Gerätekonsole des Fahrzeugs herstellen? | 332 |

| | |
|--|---------|
| So stellen Sie mithilfe der IP-Adresse eine Verbindung zur Gerätekonsole des Fahrzeugs her | 332 |
| So erhalten Sie die Mac-Adresse Ihres Geräts | 333 |
| So stellen Sie das Standardkennwort des Gerätecontrollers wieder her | 334 |
| So aktualisieren Sie Ihr Gerät manuell | 335 |
| So diagnostizieren und lösen Sie häufig auftretende Gerätebetriebsprobleme | 336 |
| Warum zeigt der Videoplayer auf der Gerätekonsole nicht den Videostream von der Kamera meines Fahrzeugs an? | 337 |
| Warum bewegt sich mein DeepRacer AWS-Fahrzeug nicht? | 337 |
| Warum sehe ich das neueste Geräte-Update nicht? sind sind die ersten Schritte? | 338 |
| Warum ist mein DeepRacer AWS-Fahrzeug nicht mit meinem Wi-Fi-Netzwerk verbunden? | 338 |
| Warum dauert das Laden der DeepRacer AWS-Gerätekonsole lange? | 339 |
| Warum funktioniert ein Modell nicht gut, wenn es in einem DeepRacer AWS-Fahrzeug eingesetzt wird? | 339 |
| Dokumentverlauf | 341 |
| AWS-Glossar | 345 |
| | cccxlvi |

Was ist AWSDeepRacer?

AWS DeepRacer ist ein vollständig autonomer Rennwagen im Maßstab 1:18, der durch [Reinforcement Learning](#) angetrieben wird. Die Lösung umfasst die folgenden Komponenten:

- DeepRacerAWS-Konsole: Ein [AWS Machine Learning-Service](#) für das [Training und die Bewertung von Reinforcement Learning-Modellen](#) in einer dreidimensionalen simulierten Umgebung für autonomes Fahren.
- DeepRacerAWS-Fahrzeug: Ein RC-Car im Maßstab 1:18, [das Inferenzen auf einem trainierten DeepRacer AWS-Modell für autonomes Fahren ausführen](#) kann.
- AWS DeepRacer League: Die weltweit erste globale, autonome Rennliga. Renne um Preise, Ruhm und die Chance, in den Weltmeisterschaftspokal aufzusteigen. Weitere Informationen finden Sie in den [Allgemeinen Geschäftsbedingungen](#).

Themen

- [Die DeepRacer AWS-Konsole](#)
- [Das DeepRacer AWS-Fahrzeug](#)
- [Die DeepRacer AWS-Liga](#)
- [Nutzen Sie AWSDeepRacer, um Reinforcement Learning zu erkunden](#)
- [DeepRacerAWS-Konzepte und -Terminologie](#)

Die DeepRacer AWS-Konsole

Die DeepRacer AWS-Konsole ist eine grafische Benutzeroberfläche für die Interaktion mit dem DeepRacer AWS-Service. Sie können die Konsole verwenden, um ein Reinforcement Learning-Modell zu trainieren und die Modellleistung im DeepRacer AWS-Simulator zu bewerten. In der Konsole können Sie auch ein trainiertes Modell für die Bereitstellung in Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug für autonomes Fahren in einer physischen Umgebung herunterladen.

Zusammengefasst unterstützt die DeepRacer AWS-Konsole die folgenden Funktionen:

- Erstellen eines Trainingsjobs, um ein Reinforcement-Learning-Modell mit einer definierten Belohnungsfunktion, einem Optimierungsalgorithmus, einer Umgebung und Hyperparametern zu trainieren.

- Wählen Sie eine simulierte Strecke aus, um ein Modell zu trainieren und zu bewerten, indem Sie es verwenden SageMaker.
- Klonen eines trainierten Modells, um das Training über die Anpassung der Hyperparameter zu verbessern und die Leistung Ihres Modells zu optimieren.
- Laden Sie ein trainiertes Modell für den Einsatz in Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug herunter, damit es in einer physischen Umgebung eingesetzt werden kann.
- Einreichen Ihres Modells für ein virtuelles Rennen und Einordnung seiner Leistung im Vergleich zu anderen Modellen in einer virtuellen Rangliste.

Wenn Sie die DeepRacer AWS-Servicekonsole verwenden, werden Ihnen die Kosten für das Trainieren, Evaluieren und Speichern von Modellen auf Grundlage Ihrer Nutzung berechnet.

Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, bietet DeepRacer AWS DeepRacer AWS-Erstbenutzern ein [kostenloses Kontingent](#). Das ist genug Zeit, um Ihr erstes Modell zu trainieren und zu tunen und der AWS DeepRacer League beizutreten. Für die Einreichung eines Modells zur Teilnahme an einer virtuellen Veranstaltung der AWS DeepRacer League fallen keine Kosten an.

Einzelheiten zu den Preisen finden Sie auf der [DeepRacerAWS-Service-detailseite](#).

Das DeepRacer AWS-Fahrzeug

Das DeepRacer AWS-Fahrzeug ist ein Wi-Fi-fähiges, physisches Fahrzeug, das mithilfe eines Reinforcement Learning-Modells selbstständig auf einer physischen Strecke fahren kann.

- Sie können das Fahrzeug manuell steuern oder ein Modell einsetzen, damit das Fahrzeug autonom fahren kann.
- Der autonome Modus führt über das Computing-Modul des Fahrzeugs Inferenzen aus. Inferenzen verwenden Bilder, die von der Frontkamera des Fahrzeugs aufgenommen werden.
- Eine WLAN-Verbindung ermöglicht das Herunterladen von Software auf das Fahrzeug. Über die Verbindung kann der Benutzer außerdem auf die Gerätekonsole zugreifen, um das Fahrzeug über einen Computer oder ein Mobilgerät zu steuern.

Die DeepRacer AWS-Liga

Die AWS DeepRacer League ist ein wichtiger Bestandteil von AWS DeepRacer. Die AWS DeepRacer League soll die Gemeinschaft und den Wettbewerb fördern.

Mit der AWS DeepRacer League können Sie Ihre ML-Fähigkeiten mit denen anderer DeepRacer AWS-Entwickler bei einer physischen oder virtuellen Rennveranstaltung vergleichen. Sie haben nicht nur die Möglichkeit, Preise und Erfolge zu erzielen, Sie haben auch die Möglichkeit, Ihre Reinforcement Learning-Modelle zu messen. Sie können sich mit anderen Teilnehmern messen, voneinander lernen und sich gegenseitig inspirieren. Wenn Sie Erfolge für Ihre Leistung in der AWS DeepRacer League gewinnen, können Sie diese in den sozialen Netzwerken mit Ihrer Community teilen. Weitere Informationen finden Sie in den [Allgemeinen Geschäftsbedingungen](#).

[Nehmen Sie an einem Rennen teil oder lernen Sie, wie Sie ein Modell in der Liga schulen.](#)

Nutzen Sie AWSDeepRacer, um Reinforcement Learning zu erkunden

Das Reinforcement Learning, insbesondere das Deep Reinforcement Learning, hat sich für eine Vielzahl von Problemen aus dem Bereich der autonomen Entscheidungsfindung bewährt. Es gibt Anwendungen im Finanzhandel, in der Kühlung von Rechenzentren, in der Flottenlogistik und im autonomen Rennsport, um nur einige zu nennen.

Reinforcement Learning hat das Potenzial, Probleme aus der Praxis zu lösen. Aufgrund seines umfassenden technologischen Umfangs und seiner Tiefe weist es jedoch eine steile Lernkurve auf. Experimente in der realen Welt erfordern, dass Sie einen physikalischen Agenten konstruieren, z. B. einen autonomen Rennwagen. Es erfordert auch, dass Sie eine physische Umgebung sichern, z. B. eine Fahrstrecke oder eine öffentliche Straße. Die Einrichtung einer entsprechenden Umgebung kann kostspielig, gefährlich und zeitaufwendig sein. Es ist also mehr erforderlich als bloßes Wissen zum Thema Reinforcement Learning.

Um die Lernkurve zu verkürzen, DeepRacer vereinfacht AWS den Prozess auf drei Arten:

- step-by-stepBeratung bei der Schulung und Bewertung von Reinforcement Learning-Modellen. Die Anleitung umfasst vordefinierte Umgebungen, Zustände und Aktionen sowie anpassbare Belohnungsfunktionen.
- Bereitstellung eines Simulators zur Emulierung von Interaktionen zwischen einem virtuellen [Agenten](#) und einer virtuellen Umgebung.
- Verwendung eines DeepRacer AWS-Fahrzeugs als physisches Mittel. Verwenden Sie das Fahrzeug, um ein trainiertes Modell in einer physischen Umgebung zu evaluieren. Dies ähnelt stark einem realen Anwendungsfall.

Wenn Sie ein erfahrener Machine-Learning-Experte sind, finden Sie in AWS DeepRacer eine willkommene Gelegenheit, Reinforcement Learning-Modelle für autonome Rennen sowohl in virtuellen als auch in physischen Umgebungen zu entwickeln. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Sie AWS verwenden, DeepRacer um Reinforcement Learning-Modelle für autonome Rennen mit den folgenden Schritten zu erstellen:

1. Trainieren eines individuellen Reinforcement-Learning-Modells für den autonomen Rennsport. Verwenden Sie dazu die integrierte DeepRacer AWS-Konsole SageMaker.
2. Verwenden Sie den DeepRacer AWS-Simulator, um ein Modell zu evaluieren und autonome Rennen in einer virtuellen Umgebung zu testen.
3. Stellen Sie ein trainiertes Modell für DeepRacer AWS-Modellfahrzeuge bereit, um autonome Rennen in einer physischen Umgebung zu testen.

DeepRacerAWS-Konzepte und -Terminologie

AWS DeepRacer baut auf den folgenden Konzepten auf und verwendet die folgende Terminologie.

DeepRacerAWS-Service

AWS DeepRacer ist ein AWS-Dienst für maschinelles Lernen zur Erforschung von Reinforcement Learning, der sich auf autonome Rennen konzentriert. Der DeepRacer AWS-Service unterstützt die folgenden Funktionen:

1. Training eines Verstärkungslernmodells in der Cloud.
2. Bewerten Sie ein trainiertes Modell in der DeepRacer AWS-Konsole.
3. Einreichen eines trainierten Modells für ein virtuelles Rennen und Aufnahme von qualifizierten Modellen in die Rangliste der Veranstaltung.
4. Klonen Sie ein trainiertes Modell, um das Training fortzusetzen und die Leistung zu verbessern.
5. Laden Sie die trainierten Modellartefakte herunter, um sie auf ein DeepRacer AWS-Fahrzeug hochzuladen.
6. Platzieren des Fahrzeugs auf einer physischen Strecke für autonomes Fahren und bewerten der Leistung des Modells für die Praxis.
7. Eliminieren unnötiger Gebühren durch das Löschen nicht benötigter Modelle.

AWS DeepRacer

„AWSDeepRacer“ kann sich auf drei verschiedene Fahrzeuge beziehen:

- Der virtuelle Rennwagen kann die Form des ursprünglichen DeepRacer AWS-Geräts, des Evo-Geräts oder verschiedener digitaler Prämien annehmen, die durch die Teilnahme an AWS DeepRacer League Virtual Circuit-Rennen verdient werden können. Sie können das virtuelle Auto auch anpassen, indem Sie seine Farbe ändern.
- Das ursprüngliche DeepRacer AWS-Gerät ist ein physisches Modellauto im Maßstab 1:18. Es verfügt über eine montierte Kamera und ein Onboard-Rechenmodul. Das Rechenmodul sorgt für die Inferenz für das Fahren entlang der Strecke. Das Rechenmodul und das Fahrzeugchassis werden von speziellen Akkus versorgt, die als Rechenmodul-Akku bzw. Antriebsmodul-Akku bezeichnet werden.
- Das AWS DeepRacer Evo-Gerät ist das Originalgerät mit einem optionalen Sensorkit. Das Kit enthält eine zusätzliche Kamera und LIDAR (Light Detection and Ranging), mit denen das Auto Objekte hinter und neben sich selbst erkennen kann. Das Kit enthält auch eine neue Schale.

Bestärkendes Lernen

Reinforcement Learning ist eine Methode des maschinellen Lernens, die sich auf die autonome Entscheidungsfindung durch einen Agenten konzentriert, um bestimmte Ziele durch Interaktionen mit einer Umgebung zu erreichen. Beim bestärkenden Lernen wird der Lerneffekt durch Versuch und Fehlschlag erreicht und das Training erfordert keine beschrifteten Eingaben. Das Training basiert auf der Belohnungshypothese, die besagt, dass alle Ziele erreicht werden können, indem eine zukünftige Belohnung nach Aktionssequenzen maximiert wird. Beim bestärkenden Lernen ist die Gestaltung der Belohnungsfunktion entscheidend. Besser gestaltete Belohnungsfunktionen führen zu besseren Entscheidungen des Agenten.

Für das autonome Rennen ist der Agent ein Fahrzeug. Die Umgebung umfasst Reiserouten und Verkehrsbedingungen. Das Ziel besteht darin, dass das Fahrzeug schnell und ohne Unfälle sein Ziel erreicht. Belohnungen sind Punkte, die dazu dienen, eine sichere und schnelle Reise zum Ziel zu ermöglichen. Die Punktzahl bestraft gefährliches und verschwenderisches Fahren.

Zur Unterstützung des Lernens während des Trainings muss der Lernagent manchmal Aktionen durchführen können, die nicht zu Belohnungen führen. Dies ist der Kompromiss zwischen Erkundung und Nutzen. Er hilft dabei, die Wahrscheinlichkeit zu verringern oder zu beseitigen, dass der Agent zu falschen Zielen irreführt wird.

Eine formale Definition finden Sie unter [Reinforcement Learning \(dt: Bestärkendes Lernen\)](#) auf Wikipedia.

Reinforcement-Learning-Modell

Ein Reinforcement Learning-Modell ist eine Umgebung, in der ein Agent handelt, die drei Dinge festlegt: Die Zustände, die der Agent hat, die Maßnahmen, die der Agent ergreifen kann, und die Belohnungen, die er durch das Ergreifen von Maßnahmen erhält. Die Strategie, mit der der Agent über sein Handeln entscheidet, wird als Richtlinie bezeichnet. Die Richtlinie nimmt den Umgebungszustand als Eingabe und gibt die jeweiligen Aktionen aus. Beim Reinforcement Learning wird die Strategie häufig durch ein tiefes neuronales Netzwerk repräsentiert. Wir bezeichnen dies als Reinforcement Learning-Modell. Jeder Trainingsauftrag erzeugt ein Modell. Auch bei vorzeitiger Beendigung des Trainingsauftrags kann ein Modell erstellt werden. Ein Modell ist unveränderlich, d. h. es kann nach der Erstellung nicht mehr geändert oder überschrieben werden.

DeepRacerAWS-Simulation

Der DeepRacer AWS-Simulator ist eine virtuelle Umgebung zur Visualisierung, Schulung und Bewertung von DeepRacer AWS-Modellen.

DeepRacerAWS-Fahrzeug

Siehe [AWS DeepRacer](#).

DeepRacerAWS-Auto

Bei diesem [DeepRacerAWS-Fahrzeugtyp](#) handelt es sich um ein Modellauto im Maßstab 1:18.

Leaderboard

Eine Bestenliste ist eine Rangliste der Leistungen von DeepRacer AWS-Fahrzeugen in einer AWS DeepRacer League-Rennveranstaltung. Das Rennen kann ein virtuelles Event sein, das in der simulierten Umgebung durchgeführt wird, oder ein physisches Event, das in einer realen Umgebung durchgeführt wird. Die Leistungskennzahl hängt vom Renntyp ab. Dabei kann es sich um die schnellste Rundenzeit, Gesamtzeit oder durchschnittliche Rundenzeit handeln, die von DeepRacer AWS-Benutzern eingereicht wurde, die ihre trainierten Modelle auf einer Strecke bewertet haben, die mit der angegebenen Strecke des Rennens identisch oder ähnlich ist.

Wenn ein Fahrzeug drei aufeinander folgende Runden absolviert hat, kann es auf dem Leaderboard eingetragen werden. Die durchschnittliche Rundenzeit der ersten drei aufeinanderfolgenden Runden wird an das Leaderboard übermittelt.

Frameworks für maschinelles Lernen

Frameworks für maschinelles Lernen sind die Softwarebibliotheken, die zum Erstellen von Algorithmen für maschinelles Lernen verwendet werden. Zu den unterstützten Frameworks für AWS DeepRacer gehört Tensorflow.

Richtliniennetzwerk

Ein Richtliniennetzwerk ist ein neuronales Netzwerk, das trainiert wird. Das Richtliniennetzwerk nimmt Videobilder als Eingabe und prognostiziert die nächsten Aktionen für den Agenten. Je nach Algorithmus kann es auch den Wert des aktuellen Zustands des Agenten auswerten.

Optimierungsalgorithmus

Ein Optimierungsalgorithmus ist der Algorithmus, mit dem ein Modell trainiert wird. Beim überwachten Training wird der Algorithmus optimiert, indem eine Verlustfunktion mit einer bestimmten Strategie zur Aktualisierung von Gewichtungen minimiert wird. Beim bestärkenden Lernen wird der Algorithmus optimiert, indem die erwarteten zukünftigen Belohnungen mit einer bestimmten Belohnungsfunktion maximiert werden.

Neuronales Netz

Ein neuronales Netzwerk (auch bekannt als künstliches neuronales Netzwerk) ist eine Sammlung verbundener Einheiten oder Knoten, die verwendet werden, um ein auf biologischen Systemen basierendes Informationsmodell aufzubauen. Jeder Knoten wird als künstliches Neuron bezeichnet und ahmt ein biologisches Neuron nach, indem er eine Eingabe (Stimulus) empfängt, aktiviert wird, wenn das Eingangssignal stark genug ist (Aktivierung), und einen Ausgang erzeugt, der auf der Eingabe und Aktivierung basiert. Neuronale Netzwerke werden häufig beim maschinellen Lernen verwendet, da ein neuronales Netzwerk als universelle Näherung für jegliche Funktion dienen kann. Maschinen das Lernen beizubringen bedeutet, die optimale Funktionsapproximation für die gegebene Eingabe und Ausgabe zu finden. Beim tief gehenden bestärkenden Lernen stellt das neuronale Netzwerk die Strategie dar und wird oft als „Richtliniennetzwerk“ bezeichnet. Die Schulung des politischen Netzwerks läuft auf die Wiederholung von Schritten hinaus, bei denen Erfahrungen auf der Grundlage der aktuellen Politik gesammelt und anschließend das politische Netzwerk anhand der neu gewonnenen Erfahrungen optimiert werden. Der Prozess wird fortgesetzt, bis bestimmte Leistungsmetriken die geforderten Kriterien erfüllen.

Hyperparameter

Hyperparameter sind algorithmusabhängige Variablen, die die Leistung des Trainings neuronaler Netzwerke steuern. Ein Beispiel für einen Hyperparameter ist die Lernrate, die steuert, wie viele

neue Erfahrungen beim Lernen in jedem Schritt berücksichtigt werden. Eine höhere Lernrate führt zu einem schnelleren Training, kann aber zu einer schlechteren Qualität des trainierten Modells führen. Hyperparameter sind empirischer Natur und erfordern eine systematische Abstimmung für jedes Training.

DeepRacerAWS-Track

Eine Strecke ist ein Pfad oder Kurs, auf dem ein DeepRacer AWS-Fahrzeug fährt. Die Strecke kann entweder in einer simulierten Umgebung oder in einer realen, physischen Umgebung existieren. Sie verwenden eine simulierte Umgebung, um ein DeepRacer AWS-Modell auf einer virtuellen Strecke zu trainieren. Die DeepRacer AWS-Konsole stellt virtuelle Tracks zur Verfügung. Sie verwenden eine reale Umgebung, um ein DeepRacer AWS-Fahrzeug auf einer physischen Strecke zu betreiben. Die AWS DeepRacer League bietet den Veranstaltungsteilnehmern physische Strecken, an denen sie teilnehmen können. Sie müssen Ihre eigene physische Strecke erstellen, wenn Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug in einer anderen Situation einsetzen möchten. Weitere Informationen darüber, wie du deinen eigenen Track erstellst, findest du unter [Build Your Physical Track](#).

Belohnungsfunktion

Eine Belohnungsfunktion ist ein Algorithmus innerhalb eines Lernmodells, der dem Agenten mitteilt, ob die ausgeführte Aktion zu Folgendem geführt hat:

- Ein gutes Ergebnis, das verstärkt werden sollte.
- Ein neutrales Ergebnis.
- Ein schlechtes Ergebnis, das vermieden werden sollte.

Die Belohnung ist ein wichtiger Bestandteil des bestärkenden Lernens. Sie bestimmt das Verhalten, das der Agent erlernt, indem sie bestimmte Aktionen anderen gegenüber bevorzugt. Der Benutzer stellt die Belohnungsfunktion mit Python bereit. Diese Belohnungsfunktion wird von einem Optimierungsalgorithmus zum Training des Bestärkungslernmodells verwendet.

Erfahrungsepisode

Eine Erlebnis-Episode ist ein Zeitraum, in dem der Agent Erlebnisse als Trainingsdaten aus der Umgebung sammelt, indem er von einem bestimmten Startpunkt bis zur Fertigstellung des Tracks läuft oder von der Strecke abkommt. Episoden können unterschiedliche Längen haben. Dies wird auch als Episode oder erfahrungsgenerierende Episode bezeichnet.

Erfahrungsiteration

Bei der Erfahrungs-Iteration (auch als erfahrungsgenerierende Iteration bezeichnet) handelt es sich um eine Reihe aufeinanderfolgender Erlebnisse zwischen jeder Policy-Iteration, bei der die Gewichtungen des Richtliniennetzwerks aktualisiert werden. Am Ende jeder Erfahrungsiteration werden die erfassten Episoden einem Erfahrungs-Replay oder Puffer hinzugefügt. Die Größe kann in einem der Hyperparameter für das Training festgelegt werden. Das neuronale Netz wird anhand zufälliger Beispiele von Erfahrungen aktualisiert.

Richtlinieniteration

Bei der Richtlinieniteration (auch bekannt als Iteration zur Aktualisierung von Richtlinien) handelt es sich um eine beliebige Anzahl von Durchläufen der nach dem Zufallsprinzip ausgewählten Trainingsdaten, um die Gewichtungen des neuronalen Netzwerks der Richtlinie während des Gradientenanstiegs zu aktualisieren. Ein einziger Durchlauf der Trainingsdaten zur Aktualisierung der Gewichte wird auch als Epoche bezeichnet.

Trainingsauftrag

Ein Trainingsjob ist ein Workload, bei dem ein Reinforcement Learning-Modell trainiert und trainierte Modellartefakte erstellt werden, auf deren Grundlage Inferenzen ausgeführt werden können. Jeder Trainingsauftrag enthält zwei Unterprozesse:

1. Starten des Agenten zum Befolgen der aktuellen Richtlinie. Der Agent untersucht die Umgebung in einer Reihe von [Episoden](#) und erstellt Trainingsdaten. Diese Datengenerierung ist selbst ein iterativer Prozess.
2. Anwenden der neuen Trainingsdaten zur Berechnung neuer Richtliniengradienten. Aktualisieren der Netzwerk-Gewichtungen und Fortsetzen des Trainings. Wiederholen von Schritt 1, bis eine Stopp-Bedingung erfüllt ist.

Jeder Trainingsauftrag erstellt ein trainiertes Modell und gibt die Modellartefakte zu einem bestimmten Datenspeicher aus.

Auswertungsauftrag

Ein Evaluierungsauftrag ist ein Workload, mit dem die Leistung eines Modells getestet wird. Die Leistung wird anhand von bestimmten Metriken gemessen, nachdem der Trainingsauftrag abgeschlossen ist. Die standardmäßige DeepRacer AWS-Leistungskennzahl ist die Fahrzeit, die ein Agent benötigt, um eine Runde auf einer Strecke zu absolvieren. Eine weitere Metrik ist der Prozentsatz der abgeschlossenen Runde.

Terminologie von Rennveranstaltungen

Bei DeepRacer AWS-Rennveranstaltungen werden die folgenden Konzepte und Begriffe verwendet.

Liga/Wettbewerb

Im Zusammenhang mit Veranstaltungen der AWS DeepRacer League beziehen sich die Begriffe Liga und Wettbewerb auf die Wettbewerbsstruktur. AWS sponsert die AWS DeepRacer League, was bedeutet, dass sie uns gehört, gestaltet und betrieben wird. Ein Wettbewerb hat ein Start- und Enddatum.

Saison

Ein Wettbewerb kann sich in den folgenden Jahren wiederholen. Wir rufen die verschiedenen Saison aus (zum Beispiel die Saison 2019 oder 2020). Regeln können sich von Saison zu Saison ändern, sind aber üblicherweise innerhalb einer Saison konsistent. Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der AWS DeepRacer League können von Saison zu Saison variieren.

Die virtuelle Schaltung

Der Virtual Circuit bezieht sich auf die Rennen, die während der AWS DeepRacer League-Saison in der DeepRacer AWS-Konsole gesponsert werden. AWS

Veranstaltung

Gemäß den Regeln handelt es sich bei einer Veranstaltung um eine Veranstaltung der AWS DeepRacer League, an der Sie an einem Rennen teilnehmen können. Eine Veranstaltung hat ein Start- und Enddatum. Virtual Circuit-Veranstaltungen dauern in der Regel einen Monat. In einer Saison kann es viele Events geben, und einige Regeln — wie wir die Teilnehmer eines Events einstufen, wer gewinnt und was danach passiert — können sich ändern.

Renntyp

Alle Rennfahrer können an Zeitfahren (TT), Objektvermeidungsrennen (OA) oder head-to-bot (H2B) teilnehmen. Jeder Renntyp gibt die Anzahl der Runden und die Rangfolge der Rennfahrer an.

Nationale Saisontabelle

Eine nationale Saisonwertung bezieht sich auf die Bestenliste eines Rennfahrers unter anderen Rennfahrern in seinem Land. Alle Rennfahrer können in monatlichen virtuellen Rennen gegen andere Rennfahrer in ihrem Land antreten.

Regionale Saisontabelle

Eine regionale Saisonwertung bezieht sich auf die Bestenliste eines Rennfahrers unter anderen Rennfahrern in seiner Region.

Weltmeisterschaft

Die monatliche Bestenliste des Virtual Circuit der AWS DeepRacer League ist nach Ländern und Regionen unterteilt. Die besten Rennfahrer aus jeder Region haben die Möglichkeit, sich bei AWS re:Invent für die Weltmeisterschaften zu qualifizieren. Weitere Informationen finden Sie in den [Allgemeinen Geschäftsbedingungen](#).

So DeepRacer funktioniert AWS

Ein DeepRacer AWS-Fahrzeug ist ein Fahrzeug im Maßstab 1:18, das autonom auf einer Strecke fahren oder gegen ein anderes Fahrzeug antreten kann. Das Fahrzeug kann mit verschiedenen Sensoren ausgestattet werden, darunter eine Frontkamera, Stereokameras, Radargeräte oder eine LiDAR. Die Sensoren erfassen Daten über die Umgebung, in der das Fahrzeug operiert. Unterschiedliche Sensoren bieten Anzeigen in verschiedenen Maßstäben.

AWS DeepRacer verwendet Reinforcement-Learning, um autonomes Fahren für das DeepRacer AWS-Fahrzeug zu ermöglichen. Um dies zu erreichen, trainieren und evaluieren Sie ein Reinforcement-Learning-Modell in einer virtuellen Umgebung mit einer simulierten Strecke. Nach dem Training laden Sie die trainierten Modellartefakte auf Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug hoch. Sie können das Fahrzeug dann in einer physischen Umgebung mit einer echten Strecke autonom fahren lassen.

Das Trainieren eines Reinforcement-Learning-Modells kann eine Herausforderung sein, insbesondere wenn Sie neu auf diesem Gebiet sind. AWS DeepRacer vereinfacht den Prozess, indem es die erforderlichen Komponenten zusammenführt und easy-to-follow assistentenähnliche Aufgabenvorlagen bereitstellt. Es ist jedoch hilfreich, ein gutes Verständnis der Grundlagen der in AWS implementierten Reinforcement-Learning-Schulungen zu haben DeepRacer.

Themen

- [Verstärktes Lernen in AWS DeepRacer](#)
- [DeepRacer AWS-Aktionsraum und Belohnungsfunktion](#)
- [DeepRacerAWS-Schulungsalgorithmen](#)
- [Arbeitsablauf DeepRacer für AWS-Lösungen](#)
- [Simulated-to-real Leistungslücken](#)

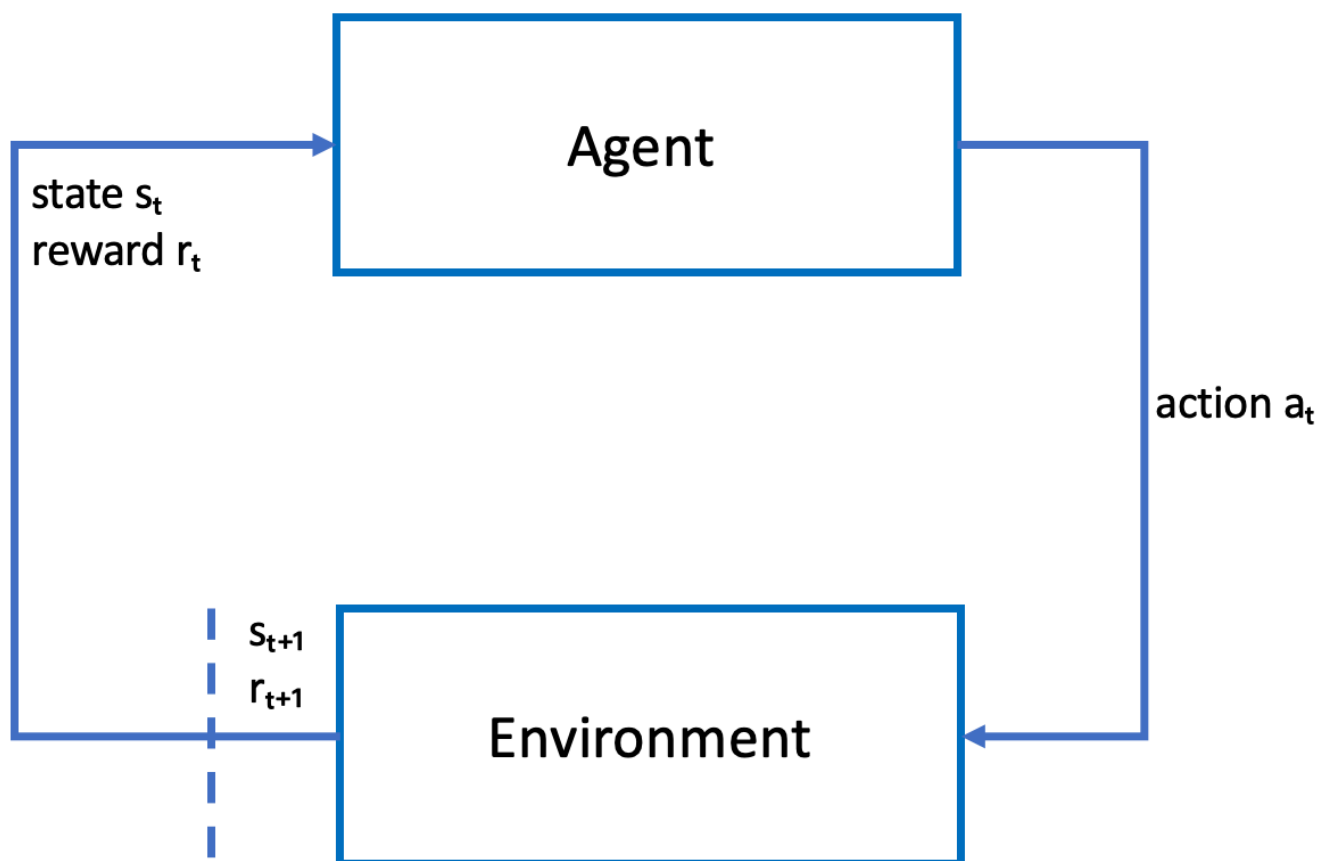
Verstärktes Lernen in AWS DeepRacer

Beim Reinforcement-Learning interagiert ein Agent, z. B. ein physisches oder virtuelles DeepRacer AWS-Fahrzeug, mit dem Ziel, ein angestrebtes Ziel zu erreichen, mit einer Umgebung, um die Gesamtvergütung des Agenten zu maximieren. Der Agent führt eine Aktion aus. Dabei wird er von einer Strategie (Policy) angeleitet. Die Aktion findet aus einem gegebenen Umgebungszustand statt und führt zu einem neuen Zustand. Mit jeder Aktion ist eine direkte Belohnung verbunden.

Die Belohnung ist ein Maß für die Zweckmäßigkeit der Aktion. Diese direkte Belohnung wird als Feedback der Umwelt betrachtet.

Das Ziel des Reinforcement-Learnings in AWS DeepRacer besteht darin, die optimale Richtlinie in einer bestimmten Umgebung zu erlernen. Das Lernen ist ein iterativer Prozess aus Versuchen und Fehlern. Der Agent führt eine zufällige Anfangsaktion aus, um in einen neuen Zustand zu gelangen. Dann wiederholt der Agent den Schritt vom neuen Zustand zum nächsten. Im Laufe der Zeit entdeckt der Agent Aktionen, die zu den größten langfristigen Belohnungen führen. Die Interaktion des Agenten von einem Ausgangszustand zu einem Endzustand wird als Episode bezeichnet.

Die folgende Skizze veranschaulicht diesen Lernprozess:



Der Agent ist ein neuronales Netzwerk, das eine Funktion zur Annäherung an die Strategie des Agenten darstellt. Das Bild der Frontkamera des Fahrzeugs stellt den Umgebungszustand dar. Die Aktion des Agenten wird durch die Geschwindigkeit und den Lenkwinkel des Agenten definiert.

Der Agent erhält positive Belohnungen, wenn er auf der Strecke bleibt und das Rennen beenden kann. Er erhält eine negative Belohnung für das Verlassen der Strecke. Zum Beginn einer Episode

befindet sich der Agent irgendwo auf der Rennstrecke. Sie endet, wenn der Agent entweder von der Strecke abkommt oder eine Runde absolviert.

Note

Streng genommen bezieht sich der Umgebungszustand auf alles, was für das Problem relevant ist. Zum Beispiel die Position des Fahrzeugs auf der Strecke sowie die Form der Strecke. Das Bild, das durch die an der Fahrzeugfront montierte Kamera übertragen wird, erfasst nicht den gesamten Zustand der Umgebung. Aus diesem Grund wird davon ausgegangen, dass die Umgebung nur teilweise beobachtet wurde, und die Informationen, die dem Agenten übermittelt werden, werden als Beobachtung und nicht als Zustand bezeichnet. Der Einfachheit halber verwenden wir in dieser Dokumentation die Begriffe Zustand und Beobachtung austauschbar.

Das Training des Agenten in einer simulierten Umgebung hat folgende Vorteile:

- Die Simulation kann abschätzen, wie viel Fortschritt der Agent gemacht hat und wann er von der Strecke abkommt. So kann sie eine Belohnung berechnen.
- Die Simulation entlastet den Entwickler/Trainer. Er muss das Fahrzeug nicht wie bei einer physischen Strecke bei jedem Verlassen der Strecke neu platzieren.
- Die Simulation kann das Training beschleunigen.
- Die Simulation ermöglicht eine bessere Kontrolle der Umgebungsbedingungen, z. B. die Auswahl verschiedener Strecken, Hintergründe und Fahrzeugbedingungen.

Die Alternative zum Reinforcement Learning ist das überwachte Lernen (auch Imitationslernen oder "Modelllernen"). Hier wird ein in einer bestimmten Umgebung gesammelter bekannter Datenbestand (aus [Bild, Aktion]-Tupeln) zum Training des Agenten verwendet. Modelle, die per Imitationslernen trainiert werden, können für das autonome Fahren eingesetzt werden. Sie funktionieren nur dann gut, wenn die Bilder der Kamera den Bildern im Trainingsdatenbestand ähnlich sehen. Für eine zuverlässige Fahrweise muss der Trainingsdatenbestand umfassend sein. Im Gegensatz dazu erfordert das Reinforcement Learning keinen so großen Erfassungsaufwand. Bei diesem Ansatz kann vollständig in der Simulation trainiert werden. Da das Reinforcement Learning mit zufälligen Aktionen startet, lernt der Agent eine Vielzahl von Umgebungs- und Streckenbedingungen kennen. Dies macht das trainierte Modell robust.

DeepRacer AWS-Aktionsraum und Belohnungsfunktion

Aktionsraum

Beim Reinforcement-Learning wird die Gesamtheit aller gültigen Aktionen oder Wahlmöglichkeiten, die einem Agenten bei der Interaktion mit einer Umgebung zur Verfügung stehen, als Aktionsraum bezeichnet. In der DeepRacer AWS-Konsole können Sie Agenten entweder in einem diskreten oder kontinuierlichen Aktionsbereich schulen.

Diskreter Aktionsraum

Ein diskreter Aktionsraum stellt alle möglichen Aktionen eines Agenten für jeden Zustand in einer endlichen Menge dar. Für AWS bedeutet dies DeepRacer, dass das neuronale Netzwerk des Agenten für jede inkrementell unterschiedliche Umgebungssituation eine Geschwindigkeit und Richtung für das Fahrzeug auswählt, basierend auf den Eingaben seiner Kamera (s) und des (optionalen) LiDAR-Sensors. Die Auswahl ist auf eine Gruppe von vordefinierten Kombinationen von Lenkwinkel- und Drosselklappenwerten beschränkt.

Ein DeepRacer AWS-Fahrzeug in einem diskreten Aktionsraum, das sich einer Kurve nähert, kann wählen, ob es beschleunigen oder bremsen und nach links, rechts oder geradeaus abbiegen möchte. Diese Aktionen sind als eine Kombination aus Lenkwinkel und Geschwindigkeit definiert, wodurch ein Optionsmenü (0-9) für den Agenten erstellt wird. Beispielsweise könnte 0 für -30 Grad und 0,4 m/s stehen, 1 für -30 Grad und 0,8 m/s, 2 für -15 Grad und 0,4 m/s, 3 für -15 Grad und 0,8 m/s usw. bis 9. Negative Grade drehen das Auto nach rechts, positive Grade drehen das Auto nach links und 0 hält die Räder gerade.

Der DeepRacer standardmäßige AWS-Bereich für diskrete Aktionen enthält die folgenden Aktionen:

DeepRacer AWS-Standardbereich für diskrete Aktionen

| Aktionsnummer | Lenken | Geschwindigkeit |
|---------------|----------|-----------------|
| 0 | -30 Grad | 0,4 m/s |
| 1 | 0,4 m/s | 0,8 m/s |
| 2 | -15 Grad | 0,4 m/s |
| 3 | -15 Grad | 0,8 m/s |

| Aktionsnummer | Lenken | Geschwindigkeit |
|---------------|---------|-----------------|
| 4 | 0 Grad | 0,4 m/s |
| 5 | 0 Grad | 0,8 m/s |
| 6 | 15 Grad | 0,4 m/s |
| 7 | 15 Grad | 0,8 m/s |
| 8 | 30 Grad | 0,4 m/s |
| 9 | 30 Grad | 0,8 m/s |

Kontinuierlicher Aktionsraum

Ein kontinuierlicher Aktionsbereich ermöglicht es dem Agenten, für jeden Status eine Aktion aus einem Wertebereich auszuwählen. Genau wie bei einem diskreten Aktionsraum bedeutet dies, dass das neuronale Netzwerk des Agenten für jede inkrementell unterschiedliche Umgebungssituation eine Geschwindigkeit und Richtung für das Auto auf der Grundlage der Eingaben seiner Kamera (s) und des (optionalen) LiDAR-Sensors auswählt. In einem kontinuierlichen Aktionsraum können Sie jedoch den Bereich der Optionen definieren, aus denen der Agent seine Aktion auswählt.

In diesem Beispiel kann das DeepRacer AWS-Auto in einem Raum mit kontinuierlicher Aktion, das sich einer Kurve nähert, eine Geschwindigkeit von 0,75 m/s bis 4 m/s wählen und nach links, rechts oder geradeaus abbiegen, indem es einen Lenkwinkel von -20 bis 20 Grad wählt.

Diskret oder kontinuierlich

Der Vorteil eines kontinuierlichen Aktionsraums besteht darin, dass Sie Belohnungsfunktionen schreiben können, mit denen Modelle trainiert werden, um an bestimmten Punkten auf einer Strecke Anreize für Geschwindigkeits- und Lenkaktionen zu schaffen und so die Leistung zu optimieren. Die Auswahl aus einer Reihe von Aktionen ermöglicht auch sanfte Änderungen der Geschwindigkeit und der Lenkwerte, die bei einem gut trainierten Modell unter realen Bedingungen zu besseren Ergebnissen führen können.

Wenn Sie die Auswahl eines Agenten auf eine begrenzte Anzahl vordefinierter Aktionen beschränken, liegt es in Ihrer Verantwortung, die Auswirkungen dieser Aktionen zu verstehen und

sie auf der Grundlage der Umgebung (Strecke, Rennformat) und Ihrer Belohnungsfunktionen zu definieren. In einer Einstellung mit kontinuierlichem Aktionsbereich lernt der Agent jedoch, anhand der Min-/Max-Grenzen, die Sie im Training festlegen, die optimalen Werte für Geschwindigkeit und Lenkung auszuwählen.

Obwohl es die bessere Option zu sein scheint, dem Modell eine Reihe von Werten zur Auswahl zu geben, muss der Agent länger trainieren, um zu lernen, die optimalen Aktionen auszuwählen. Der Erfolg hängt auch von der Definition der Belohnungsfunktion ab.

Belohnungsfunktion

Während der Agent die Umgebung erkundet, lernt der Agent eine Wertfunktion kennen. Die Wertfunktion hilft Ihrem Agenten, anhand der Beobachtung der Umgebung zu beurteilen, wie gut eine ergriffene Maßnahme ist. Die Wertfunktion verwendet die Belohnungsfunktion, die Sie in die DeepRacer AWS-Konsole schreiben, um die Aktion zu bewerten. Beispiel: Bei der Funktion „Follow the center line“ in der DeepRacer AWS-Konsole würde eine gute Aktion den Agenten in der Mitte des Tracks halten und höher bewertet werden als eine schlechte Aktion, wodurch der Agent von der Mitte des Tracks wegbewegt würde.

Im Laufe der Zeit hilft die Wertfunktion dem Agenten dabei, sich mit den Richtlinien vertraut zu machen, die die Gesamtpremie erhöhen. Die optimale oder beste Richtlinie würde die Zeit, die der Agent mit der Erkundung der Umgebung verbringt, mit der Zeit, die er damit verbringt, das, was die Richtlinie durch Erfahrung gelernt hat, auszunutzen oder optimal zu nutzen, abwägen.

Im [Beispiel der DeepRacer AWS-Beispielbelohnungsfunktion](#) „Follow the center line“ führt der Agent zunächst zufällige Aktionen durch, um die Umgebung zu erkunden, was bedeutet, dass er nicht besonders gut darin ist, in der Mitte des Tracks zu bleiben. Mit der Zeit beginnt der Agent zu lernen, welche Aktionen ihn in der Nähe der Mittellinie halten. Wenn er dies jedoch tut, indem er weiterhin zufällige Aktionen ausführt, wird es lange dauern, bis er gelernt hat, die gesamte Runde in der Mitte der Strecke zu bleiben. Wenn die Richtlinie also anfängt, gute Aktionen zu erlernen, beginnt der Agent, diese Aktionen zu verwenden, anstatt zufällige Aktionen zu ergreifen. Wenn der Agent jedoch immer die guten Aktionen verwendet oder ausnutzt, macht er keine neuen Entdeckungen, weil er die Umgebung nicht mehr erkundet. Dieser Kompromiss wird in RL oft als das Problem der Erforschung und Ausbeutung bezeichnet.

Experimentieren Sie mit den Standard-Aktionsräumen und Beispielbelohnungsfunktionen. Sobald Sie sie alle erforscht haben, können Sie Ihr Wissen nutzen, indem Sie Ihre eigenen [benutzerdefinierten Aktionsräume](#) und [benutzerdefinierten Belohnungsfunktionen](#) entwerfen.

DeepRacerAWS-Schulungsalgorithmen

Proximal Policy Optimization (PPO) versus Soft Actor Critic (SAC)

Die Algorithmen SAC und PPO lernen beide gleichzeitig eine Richtlinie und eine Wertfunktion, aber ihre Strategien unterscheiden sich in dreierlei Hinsicht:

| PPO | SAC |
|---|--|
| Funktioniert sowohl in diskreten als auch in kontinuierlichen Aktionsräumen | Funktioniert in einem kontinuierlichen Aktionsraum |
| Entspricht den Richtlinien | Nicht richtlinienkonform |
| Verwendet die Regularisierung der Entropie | Fügt dem Maximierungsziel Entropie hinzu |

Stabil oder datenhungrig

Die Informationen, die durch die Richtlinien der PPO- und SAC-Algorithmen bei der Erkundung einer Umgebung gewonnen werden, werden unterschiedlich genutzt. PPO nutzt politisches Lernen, was bedeutet, dass es seine Wertfunktion aus Beobachtungen lernt, die im Rahmen der aktuellen Umweltpolitik gemacht wurden. SAC nutzt außerpolitisches Lernen, was bedeutet, dass es auf Beobachtungen zurückgreifen kann, die im Rahmen der Umwelterkundung früherer politischer Maßnahmen gemacht wurden. Der Kompromiss zwischen außerpolitischem und politikinternem Lernen besteht häufig in Stabilität und Dateneffizienz. Politische Algorithmen sind tendenziell stabiler, aber datenhungriger, wohingegen Algorithmen außerhalb der Politik eher das Gegenteil bewirken.

Erkundung versus Ausbeutung

Exploration versus Ausbeutung ist eine zentrale Herausforderung in RL. Ein Algorithmus sollte bekannte Informationen aus früheren Erfahrungen nutzen, um höhere kumulative Belohnungen zu erzielen, aber er muss auch forschen, um neue Erfahrungen zu sammeln, die genutzt werden können, um die optimale Strategie für die future zu finden. Wenn eine Politik in mehreren Iterationen trainiert wird und mehr über ein Umfeld lernt, wird sie sicherer, ob sie eine Aktion für eine bestimmte Beobachtung auswählt. Wenn die Politik jedoch nicht genug erforscht, wird sie sich wahrscheinlich an bereits gewonnene Informationen halten, auch wenn diese nicht optimal sind. Der PPO-Algorithmus fördert die Exploration mithilfe der Entropie-Regularisierung, wodurch verhindert wird, dass Agenten

zu lokalen Optima konvergieren. Der SAC-Algorithmus schafft ein außergewöhnliches Gleichgewicht zwischen Exploration und Ausbeutung, indem er seinem Maximierungsziel die Entropie hinzufügt.

Entropie

In diesem Zusammenhang ist „Entropie“ ein Maß für die Unsicherheit in der Politik. Sie kann also als Maß dafür interpretiert werden, wie sicher eine Politik bei der Wahl einer Maßnahme für einen bestimmten Staat ist. Eine Politik mit niedriger Entropie ist bei der Wahl einer Maßnahme sehr zuversichtlich, wohingegen eine Politik mit hoher Entropie sich nicht sicher ist, welche Aktion sie wählen soll.

Die Strategie des SAC-Algorithmus zur Maximierung der Entropie hat ähnliche Vorteile wie die Verwendung der Entropie durch den PPO-Algorithmus als Regularisierer. Wie PPO fördert er eine umfassendere Erforschung und vermeidet die Konvergenz zu einem schlechten lokalen Optimum, indem er den Agenten dazu anregt, eine Aktion mit höherer Entropie zu wählen. Im Gegensatz zur Entropieregulation hat die Entropiemaximierung einen einzigartigen Vorteil. Sie neigt dazu, Strategien aufzugeben, die kein vielversprechendes Verhalten wählen. Dies ist ein weiterer Grund dafür, dass der SAC-Algorithmus tendenziell dateneffizienter ist als PPO.

Passen Sie das Ausmaß der Entropie in SAC mithilfe des SAC-Alpha-Hyperparameters an. Der maximale SAC-Alpha-Entropiewert (1,0) begünstigt die Exploration. Der Mindestwert (0,0) stellt das Standard-RL-Ziel wieder her und neutralisiert den Entropiebonus, der Anreize zur Erkundung bietet. Ein guter SAC-Alpha-Wert, um mit dem Experimentieren zu beginnen, ist 0,5. Passen Sie Ihre Modelle entsprechend an, während Sie an Ihren Modellen iterieren.

Probieren Sie sowohl PPO- als auch SAC-Algorithmen aus, experimentieren Sie mit ihren Hyperparametern und erkunden Sie sie in verschiedenen Aktionsräumen.

Arbeitsablauf DeepRacer für AWS-Lösungen

Die Schulung eines DeepRacer AWS-Modells umfasst die folgenden allgemeinen Aufgaben:

1. Der DeepRacer AWS-Service initialisiert die Simulation mit einer virtuellen Strecke, einem Agenten, der das Fahrzeug repräsentiert, und dem Hintergrund. Der Agent ist ein neuronales Strategienetz, das mit Hyperparametern angepasst werden kann (wie im [PPO-Algorithmus](#) definiert).
2. Der Agent agiert (wie per Lenkwinkel und einer Geschwindigkeit festgelegt) basierend auf einem bestimmten Zustand (das Bild der Frontkamera).

3. Die simulierte Umgebung aktualisiert die Position des Agenten basierend auf der Aktion des Agenten und gibt eine Belohnung und ein aktualisiertes Kamerabild zurück. Die in Form von Zustand, Aktion, Belohnung und neuem Zustand gesammelten Erfahrungen werden genutzt, um das neuronale Netz regelmäßig zu aktualisieren. Die aktualisierten Netzwerkmodelle werden verwendet, um weitere Erfahrungen zu erzeugen.
4. Sie können das laufende Training auf der simulierten Strecke mit einer First-Person-Ansicht aus der Sicht des Agenten verfolgen. Sie können Metriken wie Belohnungen pro Episode, den Wert der Verlustfunktion und die Entropie der Strategie anzeigen. Auch die CPU- oder Speicherauslastung im Trainingsverlauf kann angezeigt werden. Darüber hinaus werden detaillierte Protokolle zur Analyse und zum Debuggen aufgezeichnet.
5. Der DeepRacer AWS-Service speichert das neuronale Netzwerkmodell regelmäßig im persistenten Speicher.
6. Das Training endet entsprechend einer zeitlichen Begrenzung.
7. Sie können das trainierte Modell in einem Simulator evaluieren. Reichen Sie dazu das trainierte Modell für Zeitversuche mit einer ausgewählten Anzahl von Läufen auf der ausgewählten Strecke ein.

Nachdem das Modell erfolgreich trainiert und bewertet wurde, kann es auf einen physischen Agenten (ein DeepRacer AWS-Fahrzeug) hochgeladen werden. Der Prozess umfasst die folgenden Schritte:

1. Laden Sie das trainierte Modell aus seinem persistenten Speicher (einem Amazon S3 S3-Bucket) herunter.
2. Verwenden Sie die Gerätesteuerkonsole des Fahrzeugs, um das trainierte Modell auf das Gerät hochzuladen. Verwenden Sie die Konsole, um das Fahrzeug zu kalibrieren und so den simulierten Aktionsraum auf den physischen Aktionsraum abzubilden. Sie können die Konsole außerdem verwenden, um die Drosselbarkeit zu überprüfen, den Feed der Frontkamera zu betrachten, ein Modell in die Inferenz-Engine zu laden und das Fahrzeug auf einer echten Strecke zu beobachten.

Die Gerätesteuerkonsole des Fahrzeugs ist ein Webserver, der auf dem Computing-Modul des Fahrzeugs gehostet wird. Sie können per WLAN über die Fahrzeug-IP-Adresse mit einem Webbrowser auf einem Computer oder einem Mobilgerät auf die Konsole zugreifen.

3. Experimentieren Sie mit dem Fahrzeug. Lassen Sie es mit unterschiedlichen Lichtverhältnissen, Batterieladezuständen, Oberflächentexturen und -farben fahren.

Die Leistung des Geräts in einer physischen Umgebung entspricht aufgrund von Modellbeschränkungen oder unzureichendem Training möglicherweise nicht der Leistung in einer

simulierten Umgebung. Dieses Phänomen wird als sim2real-Leistungslücke bezeichnet. Mehr zur Verringerung dieser Abweichung erfahren Sie unter [the section called “Simulated-to-real Leistungslücken”](#).

Simulated-to-real Leistungslücken

Da die Simulation nicht alle Aspekte der realen Welt genau abbilden kann, funktionieren die in der Simulation trainierten Modelle in der realen Welt möglicherweise nicht zufriedenstellend. Solche Diskrepanzen werden oft als simulated-to-real (sim2real) -Leistungslücken bezeichnet.

In AWS wurden Anstrengungen unternommen, DeepRacer um die Leistungslücke von sim2real zu minimieren. So ist beispielsweise der simulierte Agent so programmiert, dass er etwa 10 Aktionen pro Sekunde ausführt. Dies entspricht der Häufigkeit, mit der das DeepRacer AWS-Gerät Inferenzen ausführt, etwa 10 Inferenzen pro Sekunde. Außerdem wird beispielsweise zu Beginn jeder Episode im Training die Position des Agenten zufällig bestimmt. Dies maximiert die Wahrscheinlichkeit, dass der Agent alle Teile der Spur gleichmäßig lernt.

Um die real2sim-Leistungsunterschiede zu verringern, sollten Sie sowohl für die simulierten Strecken als auch für die echten Strecken Spuren derselben Farben, Formen und Abmessungen verwenden. Um visuelle Ablenkungen zu reduzieren, platzieren Sie Barrikaden um die reale Strecke herum. Kalibrieren Sie außerdem die Geschwindigkeits- und Lenkwinkelbereiche des Geräts sorgfältig, sodass der beim Training genutzte Aktionsraum der realen Welt entspricht. Die Evaluierung der Modellleistung auf einer anderen Simulationsstrecke als der im Training verwendeten kann den Umfang der real2real-Leistungslücke aufzeigen.

Weitere Informationen darüber, wie Sie die sim2real-Lücke beim Training eines DeepRacer AWS-Modells verringern können, finden Sie unter [the section called “Optimieren Sie das Training für reale Umgebungen”](#)

Erste Schritte mit AWS DeepRacer

Lassen Sie uns zunächst die Schritte zur Verwendung der DeepRacer AWS-Konsole durchgehen. DeepRacer, um einen Agenten mit geeigneten Sensoren für Ihre Anforderungen an das autonome Fahren zu konfigurieren, ein Reinforcement Learning-Modell für den Agenten mit den angegebenen Sensoren zu trainieren und das trainierte Modell auszuwerten, um die Qualität des Modells zu bestimmen. Sobald Sie Ihr Modell trainiert haben, können Sie es iterieren und es einem Rennen unterziehen.

Themen

- [Trainiere dein erstes DeepRacer AWS-Modell](#)
- [Bewerten Sie Ihre DeepRacer AWS-Modelle in der Simulation](#)

Trainiere dein erstes DeepRacer AWS-Modell

In dieser Anleitung wird gezeigt, wie Sie Ihr erstes Modell mit der DeepRacer AWS-Konsole trainieren.

Trainieren Sie ein Reinforcement Learning-Modell mithilfe der DeepRacer AWS-Konsole

Erfahren Sie, wo Sie in der DeepRacer AWS-Konsole die Schaltfläche Modell erstellen finden, um Ihre Modellschulung zu beginnen.

Um ein Reinforcement Learning-Modell zu trainieren

1. Wenn Sie AWS zum ersten Mal verwenden DeepRacer, wählen Sie auf der Service-Landingpage die Option Modell erstellen aus oder wählen Sie im Hauptnavigationsbereich unter der Überschrift Reinforcement Learning die Option Get started aus.
2. Wählen Sie auf der Seite Erste Schritte mit Reinforcement Learning unter Schritt 2: Erstellen eines Modells die Option Modell erstellen aus.

Sie können auch Ihre Modelle unter der Überschrift Reinforcement -Lernen aus dem Hauptnavigationsbereich auswählen. Wählen Sie auf der Seite Your Models (Ihre Modelle) die Option Create model (Modell erstellen) aus.

Geben Sie den Modellnamen und die Umgebung an

Benennen Sie Ihr Modell und erfahren Sie, wie Sie die für Sie passende Simulationsstrecke auswählen.

Um den Modellnamen und die Umgebung anzugeben

1. Geben Sie auf der Seite Modell erstellen unter Trainingsdetails einen Namen für Ihr Modell ein.
2. Sie können optional auch eine Beschreibung des Ausbildungsberufs hinzufügen.
3. Weitere Informationen zum Hinzufügen optionaler Tags finden Sie unter [Markierung](#).
4. Wählen Sie unter Umgebungssimulation eine Strecke aus, die als Trainingsumgebung für Ihren DeepRacer AWS-Agenten dienen soll. Wählen Sie unter Spurrichtung die Option Im Uhrzeigersinn oder Gegen den Uhrzeigersinn aus. Wählen Sie anschließend Next (Weiter) aus.

Wählen Sie für die erste Ausführung eine Strecke mit einer einfachen Form und sanften Kurven aus. In späteren Iterationen können Sie komplexere Strecken auswählen, um die Modelle schrittweise zu verbessern. Um ein Modell für eine bestimmte Rennveranstaltung zu trainieren, wählen Sie die Strecke aus, die der Strecke der Veranstaltung am ähnlichsten ist.

5. Wählen Sie unten auf der Seite Next (Weiter).

Wähle einen Renntyp und einen Trainingsalgorithmus

In der DeepRacer AWS-Konsole stehen drei Renntypen und zwei Trainingsalgorithmen zur Auswahl. Erfahren Sie, welche für Ihr Qualifikationsniveau und Ihre Trainingsziele geeignet sind.

Um einen Renntyp und einen Trainingsalgorithmus auszuwählen

1. Wählen Sie auf der Seite Modell erstellen unter Renntyp die Option Zeitfahren, Objektvermeidung oder H ausead-to-bot.

Für deinen ersten Lauf empfehlen wir, Zeitfahren zu wählen. Hinweise zur Optimierung der Sensorkonfiguration Ihres Agenten für diesen Renntyp finden Sie unter [the section called "Maßgeschneidertes Training für Zeitfahren"](#).

2. Wählen Sie bei späteren Läufen optional Objektvermeidung, um stationäre Hindernisse zu umgehen, die an festen oder zufälligen Stellen entlang der ausgewählten Strecke platziert sind. Weitere Informationen finden Sie unter [the section called "Maßgeschneidertes Training für Rennen zur Objektvermeidung"](#).

- a. Wählen Sie Fester Standort, um Boxen an festen, benutzerdefinierten Positionen auf den beiden Fahrspuren der Strecke zu erzeugen, oder wählen Sie Zufällige Position, um Objekte zu erzeugen, die zu Beginn jeder Episode Ihrer Trainingssimulation zufällig auf den beiden Fahrspuren verteilt werden.
 - b. Wählen Sie als Nächstes einen Wert für die Anzahl der Objekte auf einer Spur.
 - c. Wenn Sie „Feste Position“ ausgewählt haben, können Sie die Platzierung der einzelnen Objekte auf der Spur anpassen. Wählen Sie für die Platzierung der Fahrspur zwischen der inneren Spur und der äußeren Fahrbahn. Standardmäßig werden Objekte gleichmäßig über die Spur verteilt. Um zu ändern, wie weit ein Objekt zwischen der Start- und Ziellinie ist, geben Sie in das Feld Position (%) zwischen Start und Ziel einen Prozentsatz dieser Entfernung zwischen sieben und 90 ein.
3. Für anspruchsvollere Läufe kannst du optional ead-to-bot H-Rennen wählen, um gegen bis zu vier Bot-Fahrzeuge anzutreten, die sich mit konstanter Geschwindigkeit bewegen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [the section called “Maßgeschneidertes Training für head-to-bot Rennen”](#).
- a. Wählen Sie unter Wählen Sie die Anzahl der Bot-Fahrzeuge aus, mit wie vielen Bot-Fahrzeugen Ihr Agent trainieren soll.
 - b. Wählen Sie als Nächstes die Geschwindigkeit in Millimetern pro Sekunde, mit der die Bot-Fahrzeuge auf der Strecke fahren sollen.
 - c. Markieren Sie optional das Feld Spurwechsel aktivieren, um den Bot-Fahrzeugen die Möglichkeit zu geben, alle 1-5 Sekunden nach dem Zufallsprinzip die Spur zu wechseln.
4. Wählen Sie unter Trainingsalgorithmus und Hyperparameter den Algorithmus Soft Actor Critic (SAC) oder Proximal Policy Optimization (PPO) aus. In der DeepRacer AWS-Konsole müssen SAC-Modelle in Räumen mit kontinuierlicher Aktion trainiert werden. PPO-Modelle können entweder in kontinuierlichen oder diskreten Aktionsräumen trainiert werden.
5. Verwenden Sie unter Trainingsalgorithmus und Hyperparameter die Hyperparameter-Standardwerte unverändert.

Um die Schulungsleistung zu verbessern, erweitern Sie später Hyperparameters (Hyperparameter) und ändern Sie die Standardwerte für Hyperparameter wie folgt:

- a. Wählen Sie für Gradient Descent Batch Size (Gradientenabstieg-Batchgröße) die Option [Available options \(Verfügbare Optionen\)](#) aus.
- b. Legen Sie für Number of epochs (Anzahl der Epochen) einen [gültigen Wert](#) fest.

- c. Legen Sie für Learning rate (Lernrate) einen [gültigen Wert](#) fest.
- d. Geben Sie für den SAC-Alpha-Wert (nur SAC-Algorithmus) einen [gültigen Wert](#) ein.
- e. Legen Sie für Entropy (Entropie) einen [gültigen Wert](#) fest.
- f. Legen Sie für Discount factor (Abschlagfaktor) einen [gültigen Wert](#) fest.
- g. Wählen Sie für Loss type (Loss-Typ) [verfügbare Optionen](#) aus.
- h. Legen Sie für Number of experience episodes between each policy-updating iteration (Anzahl der Erfahrungsepisoden zwischen den einzelnen Strategieaktualisierungs-Iterationen) einen [gültigen Wert](#) fest.

Weitere Informationen zu Hyperparametern finden Sie unter [Systematische Abstimmung von Hyperparametern](#).

6. Wählen Sie Next (Weiter).

Definieren Sie den Aktionsraum

Wenn Sie sich auf der Seite Aktionsraum definieren dafür entschieden haben, mit dem Soft Actor Critic (SAC) -Algorithmus zu trainieren, ist Ihr Standard-Aktionsraum der kontinuierliche Aktionsraum. Wenn Sie sich für das Training mit dem PPO-Algorithmus (Proximal Policy Optimization) entschieden haben, wählen Sie zwischen Kontinuierlicher Aktionsraum und Diskreter Aktionsraum. Weitere Informationen darüber, wie die einzelnen Aktionsbereiche und Algorithmen das Trainingserlebnis des Agenten beeinflussen, finden Sie unter [the section called "Aktionsraum und Belohnungsfunktion"](#).

Um den kontinuierlichen Aktionsraum zu definieren (SAC- oder PPO-Algorithmen)

1. Wählen Sie unter Kontinuierlichen Aktionsraum definieren die Grade Ihres linken Lenkwinkelbereichs und des rechten Lenkwinkelbereichs aus.

Versuchen Sie, für jeden Lenkwinkelbereich unterschiedliche Grade einzugeben, und beobachten Sie, wie sich Ihre Reichweite visuell ändert, um Ihre Auswahl im dynamischen Sektoradiogramm darzustellen.

Define continuous action space [Info](#)

In a continuous action space setting, the agent learns to pick the optimal speed and steering values from the min/max bounds you provide through training. Providing a range of values for the model to pick from seems to be the better option but the agent has to train longer to learn to choose the optimal actions.

Steering angle

The steering angle determines the range of steering angles in which the front wheels of your agent can turn.

Left steering angle range

degrees

Values are between 0 and 30.

Right steering angle range

degrees

Values are between -30 and 0.

Speed

The speed determines how fast your agent can drive.

Min/max speed defines the range of speeds available to the agent while training.

Minimum speed

m/s

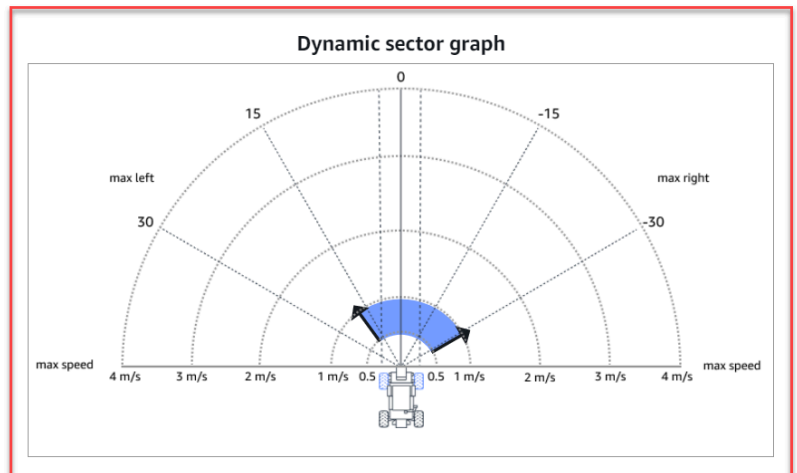
Values are between 0.5 and 4.

Maximum speed

m/s

Values are between 0.5 and 4.

[Reset to default values](#)



Cancel

Previous

Next

2. Geben Sie unter Geschwindigkeit eine Mindest- und Höchstgeschwindigkeit für Ihren Agenten in Millimetern pro Sekunde ein.

Beachten Sie, wie sich Ihre Änderungen im dynamischen Sektordiagramm widerspiegeln.

3. Wählen Sie optional Auf Standardwerte zurücksetzen, um unerwünschte Werte zu löschen. Wir empfehlen, verschiedene Werte in der Grafik auszuprobieren, um zu experimentieren und zu lernen.
4. Wählen Sie Next (Weiter).

Um einen diskreten Aktionsraum zu definieren (nur PPO-Algorithmus)

1. Wählen Sie einen Wert für die Granularität des Lenkwinkels aus der Dropdown-Liste aus.
2. Wählen Sie einen Wert in Grad zwischen 1 und 30 für den maximalen Lenkwinkel Ihres Agenten.
3. Wählen Sie einen Wert für die Geschwindigkeitsgranularität aus der Dropdown-Liste.
4. Wählen Sie einen Wert in Millimetern pro Sekunde zwischen 0,1—4 für die Höchstgeschwindigkeit Ihres Agenten.
5. Verwenden Sie die standardmäßigen Aktionseinstellungen in der Aktionsliste oder schalten Sie optional auf Erweiterte Konfiguration um, um Ihre Einstellungen zu optimieren. Wenn Sie nach der Anpassung der Werte die Option Zurück wählen oder die Option Erweiterte Konfiguration deaktivieren, gehen Ihre Änderungen verloren.

Select action space [Info](#)

Action spaces

Continuous action space
A continuous action space allows the agent to select an action from a range of values for each state.

Discrete action space
A discrete action space represents all of the agent's possible actions for each state in a finite set.

Define discrete action space [Info](#)

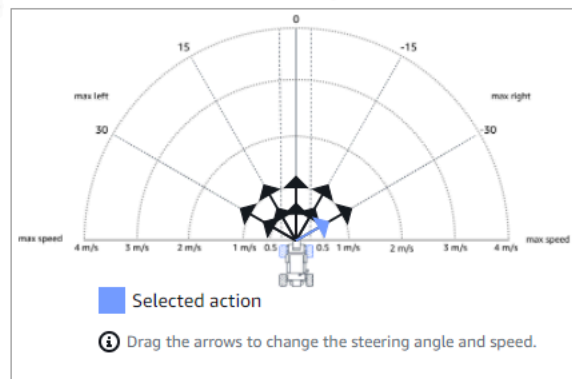
Action list

Advanced configuration

| Action | Steering angle Choose between -30 and 30 | Speed Choose between 0.1 and 4 |
|--------|---|---|
| 0 | <input type="text" value="-30"/> degrees | <input type="text" value="0.5"/> m/s <input type="button" value="X"/> |
| 1 | <input type="text" value="-30"/> degrees | <input type="text" value="1"/> m/s <input type="button" value="X"/> |
| 2 | <input type="text" value="-15"/> degrees | <input type="text" value="0.5"/> m/s <input type="button" value="X"/> |
| 3 | <input type="text" value="-15"/> degrees | <input type="text" value="1"/> m/s <input type="button" value="X"/> |
| 4 | <input type="text" value="0"/> degrees | <input type="text" value="0.5"/> m/s <input type="button" value="X"/> |
| 5 | <input type="text" value="0"/> degrees | <input type="text" value="1"/> m/s <input type="button" value="X"/> |
| 6 | <input type="text" value="15"/> degrees | <input type="text" value="0.5"/> m/s <input type="button" value="X"/> |
| 7 | <input type="text" value="15"/> degrees | <input type="text" value="1"/> m/s <input type="button" value="X"/> |
| 8 | <input type="text" value="30"/> degrees | <input type="text" value="0.5"/> m/s <input type="button" value="X"/> |
| 9 | <input type="text" value="30"/> degrees | <input type="text" value="1"/> m/s <input type="button" value="X"/> |

A new action will be added with the values of the last action in the table.
You can add up to 11 more actions.

Radial polar graph



Cancel

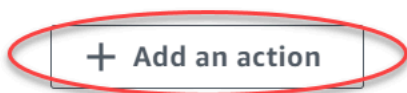
Previous

Next

- Geben Sie in der Spalte Lenkwinkel einen Wert in Grad zwischen -30 und 30 ein.
- Geben Sie in der Spalte Geschwindigkeit einen Wert zwischen 0,1 und 4 in Millimetern pro Sekunde für bis zu neun Aktionen ein.

- c. Wählen Sie optional Aktion hinzufügen aus, um die Anzahl der Zeilen in der Aktionsliste zu erhöhen.

| | | | | |
|----|--------------------------------|---------|--------------------------------|-------|
| 5 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 6 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 7 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 8 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 9 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 10 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 11 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 12 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 13 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 14 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |
| 15 | <input type="text" value="0"/> | degrees | <input type="text" value="1"/> | m/s ✕ |



A new action will be added with the values of the last action in the table. You can add up to 5 more actions.

- d. Wählen Sie optional X in einer Zeile aus, um sie zu entfernen.
6. Wählen Sie Next (Weiter).

Wähle ein virtuelles Auto

Informationen zu den ersten Schritten mit virtuellen Autos. Verdiane dir neue maßgeschneiderte Autos, Lackierungen und Modifikationen, indem du jeden Monat an der Open Division teilnimmst.

Um ein virtuelles Auto zu wählen

1. Wähle auf der Seite „Fahrzeugschale und Sensorkonfiguration auswählen“ eine Schale aus, die zu deinem Renntyp und deinem Aktionsraum kompatibel ist. Wenn du kein passendes Auto in deiner Garage hast, gehe im Hauptnavigationbereich unter der Überschrift Reinforcement Learning zu Deine Garage, um eines zu erstellen.

Für das Zeitfahrtraining benötigen Sie lediglich die Standardsensorkonfiguration und die Kamera mit einem Objektiv von The Original DeepRacer, aber alle anderen Granaten und Sensorkonfigurationen funktionieren, solange der Aktionsraum passt. Weitere Informationen finden Sie unter [the section called “Maßgeschneidertes Training für Zeitfahren”](#).

Für das Training zur Objektvermeidung sind Stereokameras hilfreich, aber eine einzelne Kamera kann auch verwendet werden, um stationären Hindernissen an festen Orten auszuweichen. Ein LiDAR-Sensor ist optional. Siehe [the section called “Aktionsraum und Belohnungsfunktion”](#).

Für das ead-to-both-Training eignet sich zusätzlich zu einer Einzelkamera oder einer Stereokamera eine LiDAR-Einheit optimal, um tote Winkel zu erkennen und zu vermeiden, wenn Sie an anderen fahrenden Fahrzeugen vorbeifahren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [the section called “Maßgeschneidertes Training für head-to-bot Rennen”](#).

2. Wählen Sie Next (Weiter).

Passen Sie Ihre Belohnungsfunktion an

Die Belohnungsfunktion steht im Mittelpunkt des Reinforcement Learning. Lernen Sie, damit Ihr Auto (Agent) zu bestimmten Aktionen anzuregen, während es die Strecke (Umgebung) erkundet. Sie können dieses Tool verwenden, um Ihr Auto zu ermutigen, eine Runde so schnell wie möglich zu beenden, und es davon abzuhalten, von der Strecke abzukommen oder mit Objekten zu kollidieren, wie Sie es ermutigen, bestimmte Verhaltensweisen bei einem Haustier zu fördern oder zu verhindern.

Um deine Belohnungsfunktion anzupassen

1. Verwenden Sie auf der Seite Create model (Modell erstellen) unter Reward function (Belohnungsfunktion) das Standard-Belohnungsfunktionsbeispiel für Ihr erstes Modell unverändert.

Reward function [Info](#)

The reward function describes immediate feedback (as a score for reward or penalty) when the vehicle takes an action to move from a given position on the track to a new position. Its purpose is to encourage the vehicle to make moves along the track to reach its destination quickly. The model training process will attempt to find a policy which maximizes the average total reward the vehicle experiences.

Code editor

Reward function examples

Reset

Validate

```
1 def reward_function(params):
2     """
3     Example of rewarding the agent to follow center line
4     """
5
6     # Read input parameters
7     track_width = params['track_width']
8     distance_from_center = params['distance_from_center']
9
10    # Calculate 3 markers that are at varying distances away from the center line
11    marker_1 = 0.1 * track_width
12    marker_2 = 0.25 * track_width
13    marker_3 = 0.5 * track_width
14
15    # Give higher reward if the car is closer to center line and vice versa
16    if distance_from_center <= marker_1:
17        reward = 1.0
18    elif distance_from_center <= marker_2:
19        reward = 0.5
20    elif distance_from_center <= marker_3:
21        reward = 0.1
22    else:
23        reward = 1e-3 # likely crashed/ close to off track
24
25    return float(reward)
```

Später können Sie Reward function examples (Belohnungsfunktionsbeispiele) wählen, um eine andere Beispielfunktion auszuwählen und dann Use code (Code verwenden), um die ausgewählte Belohnungsfunktion zu akzeptieren.

Es gibt vier Beispielfunktionen, mit denen Sie beginnen können. Sie veranschaulichen, wie Sie der Gleismitte folgen (Standard), wie Sie den Agenten innerhalb der Gleisgrenzen halten, wie Sie Zickzackfahren verhindern und wie Sie vermeiden, gegen stehende Hindernisse oder andere sich bewegende Fahrzeuge zu stoßen.

Weitere Informationen zur Belohnungsfunktion finden Sie unter [the section called “Referenz zur Prämienfunktion”](#).

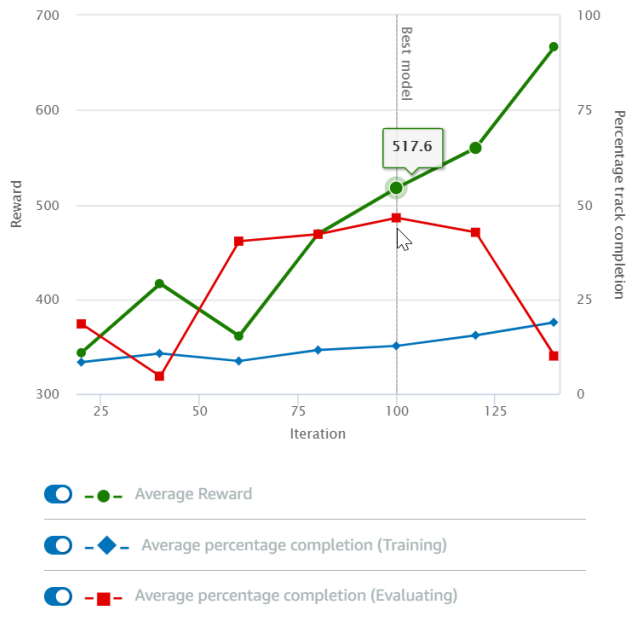
2. Lassen Sie unter Stoppbedingungen den Standardwert für die maximale Zeit unverändert, oder legen Sie einen neuen Wert fest, um den Trainingsjob zu beenden, um lang andauernde (und möglicherweise außer Kontrolle geratene) Trainingsjobs zu vermeiden.

Beim Experimentieren in der frühen Phase des Trainings sollten Sie mit einem kleinen Wert für diesen Parameter beginnen und dann das Training schrittweise verlängern.

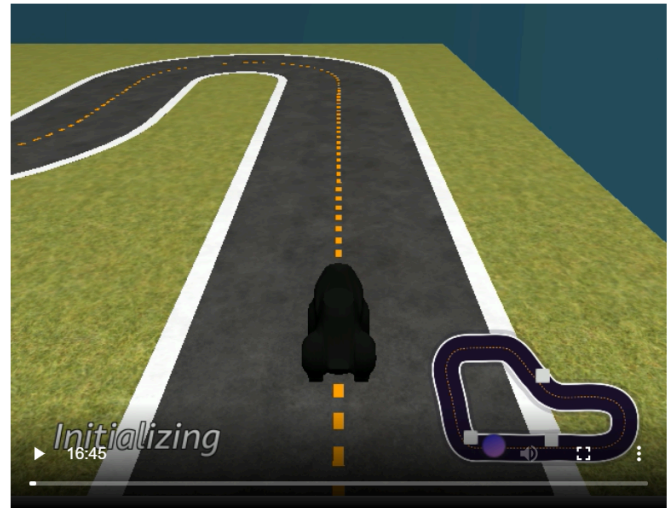
3. Unter Automatisch an die AWS DeepRacer senden ist standardmäßig die Option Dieses Modell nach Abschluss der Schulung DeepRacer automatisch an die AWS senden und die Chance, Preise zu gewinnen, aktiviert. Optional können Sie die Eingabe Ihres Modells abbestellen, indem Sie das Häkchen anklicken.
4. Wähle unter Liga-Anforderungen dein Wohnsitzland aus und akzeptiere die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, indem du das Kästchen anklickst.
5. Wählen Sie Modell erstellen, um mit der Erstellung des Modells und der Bereitstellung der Trainingsjob-Instanz zu beginnen.
6. Achten Sie nach der Übermittlung darauf, dass der Schulungsauftrag initialisiert und anschließend ausgeführt wird.

Es dauert einige Minuten, bis der Initialisierungsprozess von Initialisierung zu Wird ausgeführt wechselt.

7. In Reward graph (Belohnungsdiagramm) und Simulation video stream (Simulationsvideo-Stream) können Sie den Fortschritt der Trainingsaufgabe beobachten. Sie können regelmäßig die Aktualisierungsschaltfläche neben Reward graph (Belohnungsdiagramm) auswählen, um Reward graph (Belohnungsdiagramm) zu aktualisieren, bis die Trainingsaufgabe beendet ist.

Reward graph [Info](#)

Simulation video stream



Der Trainingsjob wird in der AWS Cloud ausgeführt, sodass Sie die DeepRacer AWS-Konsole nicht geöffnet lassen müssen. Während der Arbeit können Sie jederzeit zur Konsole zurückkehren, um Ihr Modell zu überprüfen.

Wenn das Simulationsvideostream-Fenster oder die Anzeige des Belohnungsdiagramms nicht mehr reagieren, aktualisieren Sie die Browserseite, um den Trainingsfortschritt zu aktualisieren.

Bewerten Sie Ihre DeepRacer AWS-Modelle in der Simulation

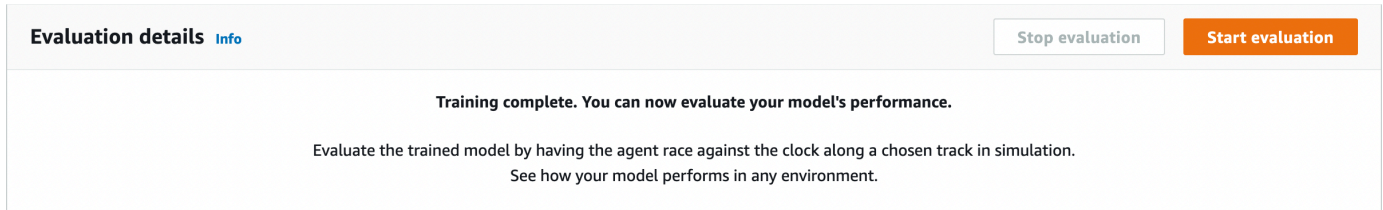
Nachdem Ihr Schulungsauftrag abgeschlossen ist, sollten Sie das geschulte Modell evaluieren, um dessen Konvergenzverhalten zu bewerten. Die Evaluierung erfolgt, indem eine Reihe von Läufen auf einer ausgewählten Strecke abgeschlossen und der Agent auf der Strecke nach wahrscheinlichen Aktionen, die vom geschulten Modell abgeleitet werden, bewegt wird. Die Leistungsmetriken umfassen den Prozentsatz der vollständigen Bewältigung der Strecke und die Zeit, die auf den einzelnen Strecken vom Start bis zum Ende oder außerhalb der Strecke gefahren wird.

Um Ihr trainiertes Modell zu evaluieren, können Sie die DeepRacer AWS-Konsole verwenden. Führen Sie hierzu die Schritte in diesem Thema aus.

Um ein trainiertes Modell in der DeepRacer AWS-Konsole zu evaluieren

1. Öffnen Sie die DeepRacer AWS-Konsole unter <https://console.aws.amazon.com/deepracer>.

2. Wählen Sie im Hauptnavigationbereich Models (Modelle) und dann das gerade geschulte Modell aus der Liste Models (Modelle) aus, um die Modelldetailseite zu öffnen.
3. Wählen Sie den Tab Bewertung aus.
4. Wählen Sie unter Bewertungsdetails die Option Bewertung starten aus.



Sie können eine Evaluierung starten, nachdem sich der Schulungsauftragsstatus zu Completed (Abgeschlossen) oder der Status des Modells zu Ready (Bereit) geändert hat, wenn der Schulungsauftrag nicht abgeschlossen wurde.

Ein Modell ist bereit, wenn der Schulungsauftrag abgeschlossen ist. Wenn die Schulung nicht abgeschlossen wurde, kann sich das Modell auch im Zustand Ready (Bereit) befinden, wenn es bis zum Fehlerpunkt geschult wurde.

5. Geben Sie auf der Seite Modell bewerten unter Renntyp einen Namen für Ihre Bewertung ein und wählen Sie dann den Renntyp aus, den Sie für das Training des Modells ausgewählt haben.

Für die Evaluierung können Sie einen anderen Renntyp als den in der Schulung verwendeten Renntyp auswählen. Sie können beispielsweise ein Modell für head-to-bot Rennen trainieren und es dann für Zeitfahren auswerten. Im Allgemeinen muss das Modell gut generalisieren, wenn sich der Schulungstyp vom Renntyp für die Evaluierung unterscheidet. Für den ersten Lauf sollten Sie den gleichen Renntyp sowohl für die Evaluierung als auch für die Schulung verwenden.

6. Wählen Sie auf der Seite Modell evaluieren unter Bewertungskriterien die Anzahl der Versuche aus, die Sie ausführen möchten, und wählen Sie dann eine Spur aus, auf der das Modell bewertet werden soll.

Evaluate criteria [Info](#)

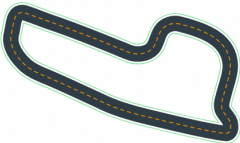
Choose the track you want to use to evaluate your model.

Choose number of trials to evaluate your model

3 trials

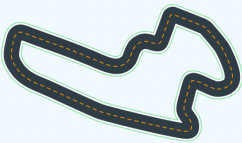
Simulated environment emulates a track to train your model.

Jennens Family Speedway
The Jennens Family Speedway (49.56 m) is named in honor of the first ever racing family and 2021 re:Invent finalists James "JJ" and Timothy "Flatearth" Jennens. This track features two blistering fast drag strips right into unforgiving 90 degree sweeping turns that can spin out even the most skilled developers.



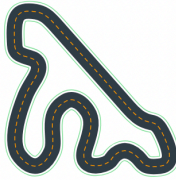
Open division qualifier

Jennens Super Speedway
The Jennens Super Speedway (62.07 m) is named in honor of the first ever racing family and 2021 re:Invent finalists James "JJ" and Timothy "Flatearth" Jennens. Pros this month will need to navigate the technical section without off tracks, and apply top speeds on the drag strips to climb the leaderboard.



Pro division qualifier

2022 re:Invent Championship
Get ready to rev your engines on the official 2022 re:Invent Championship track! This is an intensely difficult track (35.87 m) featuring a technical chicane section that will challenge even the most skilled developers.



re:Invent track

[View more race track options](#)

Normalerweise sollten Sie eine Strecke auswählen, die der entspricht, die Sie beim [Training des Modells](#) verwendet haben (bzw. dieser ähnlich ist). Sie können zur Evaluierung Ihres Modells eine beliebige Strecke auswählen. Die beste Leistung ist jedoch auf einer Strecke zu erwarten, die derjenigen im Training am nächsten kommt.

Um zu sehen, ob Ihr Modell gut generalisiert, wählen Sie eine andere Evaluierungsstrecke als die in der Schulung verwendete Strecke aus.

- Deaktivieren Sie auf der Seite Evaluate model (Modell evaluieren) unter Virtual Race Submission (Virtuelle Renneinreichung) für Ihr erstes Modell die Option Submit model after evaluation (Modell nach Evaluierung senden). Wenn Sie später an einer Rennveranstaltung teilnehmen möchten, lassen Sie diese Option aktiviert.

Virtual race submission**Virtual races** [Info](#)

Congratulations training your model, now see how your model stacks up. Submit your model to participate in the virtual race. Your model will be ranked based on the average time it takes to complete a lap on the race track. Your results will be displayed on the leaderboard. Win prizes, no fees or costs for entering the virtual league and unlimited race submissions.

Submit model after evaluation

Win prizes, no fees or costs for submitting a model to the virtual league.

8. Wählen Sie auf der Seite Evaluate model (Modell evaluieren) die Option Start evaluation (Evaluierung starten), um mit der Erstellung und Initialisierung des Evaluierungsauftrags zu beginnen.

Dieser Initialisierungsprozess dauert etwa 3 Minuten.

9. Während die Bewertung voranschreitet, werden die Evaluierungsergebnisse, einschließlich der Testzeit und der Erfolgsquote, nach jeder Studie unter Bewertungsdetails angezeigt. Im Fenster Simulation Video Stream (Simulationsvideostream) können Sie sehen, wie der Agent auf der gewählten Strecke funktioniert.

Sie können einen Evaluierungsauftrag beenden, bevor er abgeschlossen wird. Um einen Evaluierungsauftrag zu beenden, wählen Sie Stop evaluation (Evaluierung stoppen) in der oberen rechten Ecke der Karte Evaluation (Evaluierung) und bestätigen Sie dies dann, um die Evaluierung zu stoppen.

10. Nachdem der Evaluierungsauftrag abgeschlossen ist, untersuchen Sie die Leistungsmetriken aller Läufe unter Evaluation results (Evaluierungsergebnisse). Der dazugehörige Simulationsvideostream ist nicht mehr verfügbar.

Eine Historie der Bewertungen Ihres Modells ist in der Bewertungsauswahl verfügbar. Um die Details einer bestimmten Bewertung anzuzeigen, wählen Sie die Bewertung aus der Auswahlliste „Bewertung“ aus und wählen Sie dann in der oberen rechten Ecke der Auswahlkarte „Bewertung laden“ aus.


Evaluation selector (1/1) Load evaluation

< 1 > ⚙️

| Name | Evaluation date | Lap time | Track | Race type |
|-------------|-----------------|-----------|------------------------|------------|
| Doc-Example | 11/14/2022 | 00:54.858 | Jennens Super Speedway | Time trial |

Doc-Example evaluation details [Info](#) Download logs Stop evaluation Start new evaluation

Simulation video stream



Evaluation results

| Trial | Time (MM:SS.mmm) | Trial results (% track completed) | Status |
|-------|------------------|-----------------------------------|---------|
| 1 | 00:54.858 | 100% | Lap com |
| 2 | 01:03.531 | 100% | Lap com |
| 3 | 01:03.132 | 100% | Lap com |

Für diesen speziellen Bewertungsjob schließt das trainierte Modell die Versuche mit einer erheblichen Zeitstrafe außerhalb der Strecke ab. Beim ersten Durchlauf ist das nicht ungewöhnlich. Mögliche Gründe dafür sind, dass die Schulung nicht konvergiert hat und mehr Zeit benötigt, der Aktionsbereich vergrößert werden muss, um dem Agenten mehr Raum für Reaktionen zu geben, oder dass die Belohnungsfunktion aktualisiert werden muss, um unterschiedliche Umgebungen zu bewältigen.

In diesem Fall können Sie das Modell weiter verbessern, indem Sie ein zuvor geschultes Modell klonen, die Belohnungsfunktion ändern, Hyperparameter optimieren und dann den Prozess wiederholen, bis die Gesamtbelohnung konvergiert und sich die Leistungsmetriken verbessern. Weitere Informationen zur Verbesserung des Trainings finden Sie unter [Modelle trainieren und evaluieren](#).

Um Ihr vollständig trainiertes Modell für DeepRacer das Fahren in einer physischen Umgebung auf Ihr AWS-Gerät zu übertragen, müssen Sie die Modellartefakte herunterladen. Wählen Sie dazu auf der Detailseite des Modells **Download model (Modell herunterladen)** aus. Wenn Ihr DeepRacer physisches AWS-Gerät keine neuen Sensoren unterstützt und Ihr Modell mit den neuen Sensortypen

trainiert wurde, erhalten Sie eine Fehlermeldung, wenn Sie das Modell auf Ihrem DeepRacer AWS-Gerät in einer realen Umgebung verwenden. Weitere Informationen zum Testen eines DeepRacer AWS-Modells mit einem physischen Gerät finden Sie unter [Bediene dein Fahrzeug](#).

Sobald Sie Ihr Modell auf einer Strecke trainiert haben, die mit der in einem AWS DeepRacer League-Rennevent oder einem DeepRacer AWS-Community-Rennen angegebenen Strecke identisch oder ähnlich ist, können Sie das Modell für die virtuellen Rennen in der DeepRacer AWS-Konsole einreichen. Folgen Sie dazu der AWSvirtuellen Rennstrecke oder den Community-Rennen im Hauptnavigationbereich. Weitere Informationen finden Sie unter [Nehmen Sie an einem Rennen teil..](#)

Um ein Modell für die Vermeidung von Hindernissen oder für head-to-bot Rennen zu trainieren, müssen Sie dem Modell und dem physischen Gerät möglicherweise neue Sensoren hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter [the section called “Renntypen verstehen und Sensoren aktivieren”](#).

DeepRacerAWS-Modelle schulen und evaluieren

Wenn Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug eigenständig eine Strecke entlangfährt, erfasst es mit der an der Vorderseite montierten Kamera Umgebungszustände und ergreift Maßnahmen als Reaktion auf die Beobachtungen. Ihr DeepRacer AWS-Modell ist eine Funktion, die die Beobachtungen und Aktionen der erwarteten Belohnung zuordnet. Ihr Modell zu trainieren bedeutet, die Funktion zu suchen oder zu erlernen, die die erwartete Belohnung maximiert, sodass das optimierte Modell vorgibt, welche Aktionen (Kombinationen aus Geschwindigkeit und Lenkwinkel) Ihr Fahrzeug ausführen kann, um sich vom Anfang bis zum Ende entlang der Strecke zu bewegen.

In der Praxis ist diese Funktion ein neuronales Netz. Das Training des Netzes umfasst das Finden der optimalen Netzwerkgewichtungen anhand von Sequenzen beobachteter Umgebungszustände und der Aktionen des reagierenden Fahrzeugs. Die zugrunde liegenden Optimalitätskriterien werden durch die Belohnungsfunktion des Modells beschrieben. Diese fördert das korrekte und produktive Fahren des Fahrzeugs, ohne dass es zu Unfällen oder Regelverletzungen kommt. Eine einfache Belohnungsfunktion könnte eine Belohnung von 0 zurückgeben, wenn sich das Fahrzeug auf der Strecke befindet. Sie könnte -1 zurückgeben, wenn es sich außerhalb der Strecke befindet. Sie könnte außerdem +1 zurückgeben, wenn es die Ziellinie erreicht. Mit dieser Belohnungsfunktion wird das Fahrzeug für das Verlassen der Strecke bestraft und für das Erreichen des Ziels belohnt. Dies kann eine gute Belohnungsfunktion sein, wenn Zeit oder Geschwindigkeit kein Thema ist.

Angenommen, Sie sind daran interessiert, das Fahrzeug so schnell wie möglich zu fahren, ohne von einer geraden Spur zu kommen. Während das Fahrzeug beschleunigt und bremst, kann es nach links oder rechts lenken, um Hindernisse zu umgehen oder auf der Strecke zu bleiben. Eine Kurve bei hoher Geschwindigkeit zu weit zu nehmen, könnte das Fahrzeug leicht von der Strecke abbringen. Eine zu enge Kurve führt jedoch möglicherweise zur Kollision mit einem Hindernis oder einem anderen Fahrzeug. Im Allgemeinen wäre eine optimale Aktion, eine größere Kurve bei geringerer Geschwindigkeit zu machen oder in einer schärferen Kurve weniger zu lenken. Um dieses Verhalten zu fördern, muss Ihre Belohnungsfunktion kleineren Kurven mit einer höheren Geschwindigkeit eine positive Bewertung zuweisen und/oder größere Kurven mit einer höheren Geschwindigkeit mit einer negativen Bewertung bestrafen. Ebenso kann die Belohnungsfunktion eine positive Belohnung für die Beschleunigung auf einer geradlinigeren Strecke oder das Abbremsen in der Nähe eines Hindernisses zurückgeben.

Die Belohnungsfunktion ist ein wichtiger Bestandteil Ihres DeepRacer AWS-Modells. Sie müssen es bei der Schulung Ihres DeepRacer AWS-Modells angeben. Das Training umfasst wiederholte Episoden entlang der Strecke, von deren Anfang bis zu deren Ende. In einer Episode interagiert der

Agent mit der Strecke, um die optimalen Aktionen zu erlernen, indem er die erwartete kumulative Belohnung maximiert. Am Ende des Trainings wird ein Verstärkungs-Lernmodell erstellt. Nach dem Training kann der Agent autonom fahren, indem er Inferenzen über das Modell ausführt, um in jedem beliebigen Zustand eine optimale Aktion durchzuführen. Dies kann entweder in der simulierten Umgebung mit einem virtuellen Agenten oder in einer realen Umgebung mit einem physischen Agenten, z. B. einem Fahrzeug DeepRacer im AWS-Maßstab, erfolgen.

Um ein Reinforcement-Learning-Modell in der Praxis zu trainieren, müssen Sie einen Lernalgorithmus auswählen. Derzeit unterstützt die DeepRacer AWS-Konsole nur die Algorithmen Proximal Policy Optimization ([PPO](#)) und Soft Actor Critic (SAC). Sie können dann ein Deep-Learning-Framework wählen, das den ausgewählten Algorithmus unterstützt, es sei denn, Sie möchten eines von Grund auf neu schreiben. AWS DeepRacer integriert sich in SageMaker, um einige beliebte Deep-Learning-Frameworks, z. B. in der [TensorFlow](#) AWS-Konsole, sofort verfügbar zu machen. DeepRacer Die Verwendung eines Frameworks vereinfacht die Konfiguration und Ausführung von Trainingsjobs und ermöglicht es Ihnen, sich auf die Erstellung und Erweiterung von Belohnungsfunktionen zu konzentrieren, die speziell auf Ihre Probleme zugeschnitten sind.

Das Training eines Reinforcement-Learning-Modells ist ein iterativer Prozess. Erstens ist es eine Herausforderung, eine Belohnungsfunktion zu definieren, die alle wichtigen Verhaltensweisen eines Agenten in einer Umgebung auf einmal abdeckt. Zweitens werden Hyperparameter oft so eingestellt, dass eine zufriedenstellende Trainingsleistung gewährleistet ist. Beides erfordert Experimente. Ein umsichtiger Ansatz besteht darin, mit einer einfachen Belohnungsfunktion zu beginnen und diese dann schrittweise zu verbessern. AWS DeepRacer erleichtert diesen iterativen Prozess, indem es Ihnen ermöglicht, ein trainiertes Modell zu klonen und es dann zu verwenden, um die nächste Trainingsrunde zu starten. Bei jeder Iteration können Sie eine oder mehrere komplexere Behandlungen in die Belohnungsfunktion einführen, um mit zuvor ignorierten Variablen umzugehen, oder Sie können Hyperparameter systematisch anpassen, bis das Ergebnis konvergiert.

Genau wie bei allen Verfahren maschinellen Lernens müssen Sie ein trainiertes Reinforcement-Learning-Modell evaluieren, um seine Wirksamkeit zu überprüfen, bevor Sie es an einen physischen Agenten weitergeben, der Inferenzen in einer realen Situation nutzt. Bei autonomen Fahrten kann die Evaluierung darauf basieren, wie oft ein Fahrzeug von Anfang bis Ende auf einer bestimmten Strecke bleibt oder wie schnell es die Strecke beenden kann, ohne von der Strecke abzukommen. Mit der DeepRacer AWS-Simulation können Sie die Bewertung durchführen und die Leistungskennzahlen zum Vergleich mit Modellen, die von anderen DeepRacer AWS-Benutzern trainiert wurden, in einer [Bestenliste](#) veröffentlichen.

Themen

- [Grundlegendes zu den Renntypen und Aktivierung von Sensoren, die von AWS unterstützt werden DeepRacer](#)
- [Trainieren und evaluieren Sie DeepRacer AWS-Modelle mithilfe der DeepRacer AWS-Konsole](#)
- [Referenz zur DeepRacer AWS-Prämienfunktion](#)

Grundlegendes zu den Renntypen und Aktivierung von Sensoren, die von AWS unterstützt werden DeepRacer

In der AWS DeepRacer League können Sie an den folgenden Arten von Rennveranstaltungen teilnehmen:

- Time Trial: Rennen gegen die Uhr auf einer Strecke ohne Hindernisse mit dem Ziel, eine Runde möglichst schnell zu absolvieren.
- Objektvermeidung: Rennen gegen die Uhr auf einer Strecke mit stationären Hindernissen und dem Ziel, eine Runde möglichst schnell zu absolvieren.
- head-to-bot H-Rennen: Trete gegen ein oder mehrere andere Fahrzeuge auf derselben Strecke an und versuche, die Ziellinie vor anderen Fahrzeugen zu überqueren.

AWS DeepRacer Community Races unterstützt derzeit nur Zeitfahren.

Sie sollten mit verschiedenen Sensoren an Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug experimentieren, damit es für einen bestimmten Renntyp über ausreichende Funktionen verfügt, um seine Umgebung zu beobachten. Im nächsten Abschnitt werden die von [AWS DeepRacer unterstützten Sensoren](#) beschrieben, die die unterstützten Arten von autonomen Rennveranstaltungen ermöglichen können.

Themen

- [Wählen Sie Sensoren für DeepRacer AWS-Renntypen](#)
- [Agenten für das Training von DeepRacer AWS-Modellen konfigurieren](#)
- [Maßgeschneidertes DeepRacer AWS-Training für Zeitfahren](#)
- [Maßgeschneidertes DeepRacer AWS-Training für Rennen zur Objektvermeidung](#)
- [Maßgeschneidertes DeepRacer AWS-Training für head-to-bot Rennen](#)

Wählen Sie Sensoren für DeepRacer AWS-Renntypen

Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug ist mit einer nach vorne gerichteten monokularen Kamera als Standardsensor ausgestattet. Sie können eine weitere nach vorne gerichtete Monokularkamera hinzufügen, um nach vorne gerichtete Stereokameras zu erhalten oder um die Monokular- oder Stereokameras mit einer LiDAR-Einheit zu ergänzen.

Die folgende Liste fasst die Funktionsmöglichkeiten der von AWS DeepRacer unterstützten Sensoren zusammen mit kurzen cost-and-benefit Analysen zusammen:

Nach vorne gerichtete Kamera

Eine nach vorne gerichtete Kamera mit einem Objektiv kann Bilder der Umgebung vor dem Hostfahrzeug aufnehmen, einschließlich Streckenbegrenzungen und -formen. Dies ist der kostengünstigste Sensor, der sich für einfachere autonome Fahraufgaben wie Time Trials ohne Hindernisse auf gut markierten Strecken eignet. Bei richtiger Schulung kann es stationäre Hindernisse an festen Stellen auf der Strecke vermeiden. Die Informationen zur Positionen von Hindernissen sind jedoch in das geschulte Modell integriert, weshalb das Modell wahrscheinlich übermäßig ausgestattet ist und möglicherweise keine Generalisierungen für andere Hindernisorte durchführen kann. Bei stationären Objekten an zufälligen Stellen oder anderen sich bewegenden Fahrzeugen auf der Strecke, ist es unwahrscheinlich, dass das Modell konvergiert.

In der realen Welt ist das DeepRacer AWS-Fahrzeug mit einer Frontkamera mit einem Objektiv als Standardsensor ausgestattet. Die Kamera verfügt über ein 120-Grad-Weitwinkelobjektiv und erfasst RGB-Bilder, die dann in Graustufenbilder von 160 x 120 Pixeln bei 15 Bildern pro Sekunde (fps) konvertiert werden. Diese Sensoreigenschaften bleiben im Simulator erhalten, um die Möglichkeit zu maximieren, dass das geschulte Modell gut von der Simulation in die reale Welt übertragen werden kann.

Nach vorne gerichtete Stereokamera

Eine Stereokamera hat zwei oder mehr Objektive, die Bilder mit der gleichen Auflösung und Frequenz aufnehmen. Bilder von beiden Objektiven werden verwendet, um die Tiefe der beobachteten Objekte festzustellen. Die Tiefeninformationen von einer Stereokamera sind wertvoll für das Hostfahrzeug, um Kollisionen mit Hindernissen oder anderen Fahrzeugen nach vorn zu vermeiden, besonders in dynamischeren Umgebungen. Zusätzliche Tiefeninformationen führen jedoch zu einer langsameren Konvergenz bei der Schulung.

Auf dem DeepRacer physischen AWS-Fahrzeug wird die Stereokamera mit zwei Objektiven aufgebaut, indem eine weitere Kamera mit einem Objektiv hinzugefügt und jede Kamera an

der linken und rechten Seite des Fahrzeugs montiert wird. Die DeepRacer AWS-Software synchronisiert Bildaufnahmen von beiden Kameras. Die erfassten Bilder werden in Graustufen umgewandelt, gestapelt und zu Inferenzzwecken in das neuronale Netzwerk eingespeist. Der gleiche Mechanismus wird im Simulator dupliziert, um das Modell zu schulen, damit es brauchbare Generalisierungen für eine reale Umgebung leisten kann.

LiDAR-Sensor

Ein LiDAR-Sensor verwendet rotierende Laser, um Lichtimpulse außerhalb des sichtbaren Spektrums auszusenden, wobei die Zeit bis zur Rückkehr des Impulses gemessen wird. Die Richtung und Entfernung zu den Objekten, auf die ein bestimmter Impuls trifft, werden als Punkt in einer großen 3D-Karte aufgezeichnet, die um die LiDAR-Einheit zentriert ist.

LiDAR hilft beispielsweise bei der Erkennung von toten Winkeln des Hostfahrzeugs, um Kollisionen zu vermeiden, während das Fahrzeug die Fahrspur wechselt. Durch die Kombination von LiDAR mit Mono- oder Stereokameras können Sie dem Hostfahrzeug ermöglichen, genügend Informationen erfassen, um geeignete Maßnahmen zu ergreifen. Ein LiDAR-Sensor kostet jedoch mehr im Vergleich zu Kameras. Das neuronale Netzwerk muss lernen, die LiDAR-Daten zu interpretieren. Dadurch dauert die Schulung länger bis zur Konvergenz.

Auf dem DeepRacer physischen AWS-Fahrzeug ist ein LiDAR-Sensor auf der Rückseite montiert und um 6 Grad nach unten geneigt. Er dreht sich mit einer Winkelgeschwindigkeit von 10 Umdrehungen pro Sekunde und hat einen Bereich von 15 cm bis 2 m. Er kann Objekte hinter und neben dem Hostfahrzeug sowie hohe Objekte erkennen, die von den Fahrzeugteilen an der Vorderseite nicht behindert werden. Winkel und Reichweite sind so gewählt, dass die LiDAR-Einheit weniger anfällig für Umgebungslärm ist.

Sie können Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug mit der folgenden Kombination der unterstützten Sensoren konfigurieren:

- Nur nach vorne gerichtete Kamera mit einem Objektiv

Diese Konfiguration eignet sich sowohl für Time Trials, als auch für die Hindernisvermeidung mit Objekten an festen Standorten.

- Nur nach vorne gerichtete Stereokamera

Diese Konfiguration eignet sich gut zur Hindernisvermeidung bei Objekten an festen oder zufälligen Orten.

- Nach vorne gerichtete Kamera mit einem Objektiv und LiDAR.

Diese Konfiguration eignet sich gut zur Hindernisvermeidung oder für head-to-bot Rennen.

- Nach vorne gerichtete Stereokamera mit LiDAR.

Diese Konfiguration ist gut für die Vermeidung von Hindernissen oder für head-to-bot Rennen, aber wahrscheinlich nicht die wirtschaftlichste für Zeitfahren.

Wenn Sie weitere Sensoren hinzufügen, damit Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug von Zeitfahren über Objektvermeidung bis hin zu head-to-bot Rennen eingesetzt werden kann, sammelt das Fahrzeug mehr Daten über die Umgebung, die beim Training in das zugrunde liegende neuronale Netzwerk eingespeist werden. Dies macht die Schulung anspruchsvoller, da das Modell mit mehr Komplexität umgehen muss. Für Sie wird es dadurch anspruchsvoller, Modelle zu schulen.

Um schrittweise zu lernen, sollten Sie zuerst mit dem Training für Zeitfahren beginnen, bevor Sie zur Vermeidung von Objekten und dann zum head-to-bot Rennen übergehen. Ausführlichere Empfehlungen finden Sie im nächsten Abschnitt.

Agenten für das Training von DeepRacer AWS-Modellen konfigurieren

Um ein Reinforcement Learning-Modell für das DeepRacer AWS-Fahrzeug zu trainieren, damit es Hindernisvermeidung oder head-to-bot Rennen fahren kann, müssen Sie den Agenten mit den entsprechenden Sensoren konfigurieren. Für einfache Time Trials können Sie den Standardagenten verwenden, der mit einer Kamera mit einem Objektiv konfiguriert ist. Bei der Konfiguration des Agenten können Sie den Aktionsbereich anpassen und eine neuronale Netzwerktopologie auswählen, damit diese besser mit den ausgewählten Sensoren arbeiten, um die jeweiligen Fahranforderungen zu erfüllen. Darüber hinaus können Sie das Erscheinungsbild des Agenten zur visuellen Identifizierung während der Schulung ändern.

Nach der Konfiguration wird die Agentenkonfiguration als Teil der Metadaten des Modells für Schulung und Evaluierung aufgezeichnet. Zur Auswertung ruft der Agent automatisch die aufgezeichnete Konfiguration ab, um die angegebenen Sensoren, den Aktionsbereich und die neuronale Netzwerktechnologie zu verwenden.

In diesem Abschnitt wird das Schritte zur Konfiguration eines Agenten AWS DeepRacer erklärt.

So konfigurieren Sie einen DeepRacer AWS-Agenten in der DeepRacer AWS-Konsole

1. Melden Sie sich bei der [DeepRacerAWS-Konsole](#) an.
2. Wählen Sie im primären Navigationsbereich die Option Garage aus.

3. Wenn Sie Garage zum ersten Mal verwenden, wird Ihnen das Dialogfeld WELCOME TO THE GARAGE (WILLKOMMEN IN DER GARAGE) angezeigt. Wählen Sie > oder <, um die Einführung zu den verschiedenen Sensoren zu lesen, die für das DeepRacer AWS-Fahrzeug unterstützt werden, oder klicken Sie auf X, um das Dialogfeld zu schließen. Diese einleitenden Informationen finden Sie im Hilfebereich in Garage.
4. Wählen Sie auf der Seite Garage die Option Build new vehicle (Neues Fahrzeug bauen).
5. Wählen Sie auf der Seite Mod your own vehicle (Eigenes Fahrzeug modifizieren) unter Mod specifications (Mod-Spezifikationen) einen oder mehrere Sensoren aus, um die beste Kombination zu erlernen, die Ihren beabsichtigten Renntypen entspricht.

Um für Ihre DeepRacer AWS-Fahrzeugzeitfahren zu trainieren, wählen Sie Kamera. Um Hindernissen auszuweichen oder head-to-bot Rennen zu fahren, sollten Sie andere Sensortypen verwenden. Um eine Stereokamera zu wählen, stellen Sie sicher, dass Sie eine zusätzliche Kamera mit einem Objektiv erworben haben. AWS DeepRacer stellt die Stereokamera aus zwei Kameras mit einem Objektiv her. Sie können entweder eine Kamera mit einem Objektiv oder eine Stereokamera mit zwei Objektiven an einem Fahrzeug haben. In beiden Fällen können Sie dem Agenten einen LiDAR-Sensor hinzufügen, wenn das trainierte Modell lediglich in der Lage sein soll, tote Winkel bei Hindernisvermeidung oder head-to-bot Rennen zu erkennen und zu vermeiden.

6. Wählen Sie auf der Seite Garage und unter Neural network topologies (Neuronale Netzwerktopologien) eine unterstützte Netzwerktopologie aus.

Im Allgemeinen ist ein tieferes neuronales Netzwerk (mit mehr Ebenen) besser geeignet, um auf komplizierteren Strecken mit zahlreichen und scharfen Kurven zu fahren, um stationäre Hindernisse zu vermeiden oder um gegen andere fahrende Fahrzeuge zu konkurrieren. Die Schulung eines tieferen neuronalen Netzwerks ist jedoch teurer und es dauert länger, bis das Modell konvergiert. Andererseits kostet ein flacheres Netzwerk (mit weniger Ebenen) weniger und benötigt eine kürzere Zeit für die Schulung. Das geschulte Modell ist in der Lage, einfachere Streckenbedingungen oder Fahranforderungen zu bewältigen, wie Time Trials auf einer hindernisfreien Strecke ohne Konkurrenten.

Insbesondere DeepRacer unterstützt AWS 3-Layer-CNN oder 5-Layer-CNN.

7. Wählen Sie auf der Seite Garage die Option Next (Weiter), um mit der Einrichtung des Aktionsbereichs des Agenten fortzufahren.
8. Lassen Sie auf der Seite Action space (Aktionsbereich) die Standardeinstellungen für Ihre erste Schulung unverändert. Experimentieren Sie für nachfolgende Schulungen mit verschiedenen

- Einstellungen für Lenkwinkel, Höchstgeschwindigkeit und ihre Granularitäten. Wählen Sie anschließend Next (Weiter) aus.
- Geben Sie auf der Seite Farbe Ihres Fahrzeugs, um sich von der Masse abzuheben, einen Namen in das Feld Name your ein DeepRacer und wählen Sie dann eine Farbe für den Agenten aus der Fahrzeugfarbliste aus. Wählen Sie dann Submit (Senden).
 - Überprüfen Sie auf der Seite Garage die Einstellungen des neuen Agenten. Um weitere Änderungen vorzunehmen, wählen Sie Mod vehicle (Fahrzeug modifizieren) und wiederholen Sie die vorherigen Schritte ab Schritt 4.

Jetzt ist Ihr Agent bereit zur Schulung.

Maßgeschneidertes DeepRacer AWS-Training für Zeitfahren

Wenn Sie AWS zum ersten Mal verwenden DeepRacer, sollten Sie mit einem einfachen Zeitfahren beginnen, um sich damit vertraut zu machen, wie Sie DeepRacer AWS-Modelle für das Führen Ihres Fahrzeugs trainieren. Auf diese Weise erhalten Sie eine behutsame Einführung in grundlegende Konzepte der Belohnungsfunktion sowie zu den Begriffen Agent, Umgebung usw. Ihr Ziel ist es, ein Modell zu schulen, um das Fahrzeug auf der Strecke zu halten und eine Runde so schnell wie möglich zu absolvieren. Anschließend können Sie das trainierte Modell auf Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug einsetzen, um das Fahren auf einer physischen Strecke ohne zusätzliche Sensoren zu testen.

Um ein Modell für dieses Szenario zu trainieren, können Sie den Standard-Agenten aus Garage auf der DeepRacer AWS-Konsole auswählen. Der Standard-Agent wurde mit einer einzigen nach vorne gerichteten Kamera, einem Standard-Aktionsbereich und einer standardmäßigen neuronalen Netzwerktopologie konfiguriert. Es ist hilfreich, mit dem Training eines DeepRacer AWS-Modells mit dem Standard-Agenten zu beginnen, bevor Sie zu anspruchsvolleren Modellen übergehen.

Befolgen Sie die folgenden Empfehlungen, um Ihr Modell mit dem Standard-Agenten zu schulen.

- Beginnen Sie die Schulung Ihres Modells mit einer einfachen Strecke mit regelmäßigeren Formen und weniger scharfen Kurven. Verwenden Sie die Standard-Belohnungsfunktion. Schulen Sie das Modell für 30 Minuten. Evaluieren Sie Ihr Modell nach dem Schulungsauftrag auf derselben Strecke, um zu sehen, ob der Agent eine Runde beenden kann.
- Lesen Sie mehr über [die Belohnungsfunktionsparameter](#). Setzen Sie die Schulung mit verschiedenen Anreizen fort, um den Agenten dafür zu belohnen, schneller zu fahren. Verlängern Sie die Schulungszeit für das nächste Modell auf 1 bis 2 Stunden. Vergleichen

Sie die Belohnungsgrafik zwischen der ersten Schulung und dieser zweiten Schulung. Experimentieren Sie weiter, bis sich das Belohnungsdiagramm nicht mehr verbessert.

3. Lesen Sie mehr über den [Aktionsbereich](#). Trainieren Sie das Modell zum ^{dritten} Mal, indem Sie die Höchstgeschwindigkeit erhöhen (z. B. 1 m/s). Um den Aktionsbereich zu ändern, müssen Sie unter Garage einen neuen Agenten erstellen, wenn Sie die Möglichkeit haben, die Änderung vorzunehmen. Beachten Sie bei der Aktualisierung der Höchstgeschwindigkeit Ihres Agenten, dass je höher die Höchstgeschwindigkeit ist, desto schneller kann der Agent die Teststrecke absolvieren und desto schneller kann Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug eine Runde auf einer physischen Strecke beenden. Eine höhere Höchstgeschwindigkeit bedeutet jedoch oft eine längere Zeit bis zur Konvergenz der Schulung, da der Agent dabei eher in einer Kurve überschießt und von der Strecke abkommt. Möglicherweise möchten Sie die Granularitäten verringern, um dem Agenten mehr Raum zum Beschleunigen und Abbremsen zu geben oder die Belohnungsfunktion in anderer Weise zu ändern, damit die Schulung schneller konvergiert. Nachdem die Schulung konvergiert ist, evaluieren Sie das 3. Modell, um zu sehen, ob sich die Rundenzeit verbessert. Fahren Sie so fort, bis es keine Verbesserung mehr gibt.
4. Wählen Sie eine kompliziertere Strecke und wiederholen Sie Schritt 1 bis Schritt 3. Evaluieren Sie Ihr Modell auf einer Strecke, die sich von der Schulungsstrecke unterscheidet, um zu sehen, wie das Modell auf verschiedene virtuelle Strecken verallgemeinert werden kann, um [Generalisierungen für reale Umgebungen durchzuführen](#).
5. (Optional) Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Werten der [Hyperparameter](#), um den Schulungsprozess zu verbessern, und wiederholen Sie Schritt 1 bis Schritt 3.
6. (Optional) Untersuchen und analysieren Sie die DeepRacer AWS-Protokolle. Beispielcode, mit dem Sie die Protokolle analysieren können, finden Sie unter <https://github.com/aws-samples/aws-deepracer-workshops/tree/master/log-analysis>.

Maßgeschneidertes DeepRacer AWS-Training für Rennen zur Objektvermeidung

Nachdem Sie sich mit Time Trials vertraut gemacht und einige konvergierte Modelle geschult haben, gehen Sie zur nächsten anspruchsvolleren Herausforderung über: zur Hindernisvermeidung. Hier ist Ihr Ziel, ein Modell zu schulen, das eine Runde so schnell wie möglich absolvieren kann, ohne von der Strecke zu geraten, und dabei Kollisionen mit Objekten auf der Strecke zu vermeiden. Dies ist offensichtlich ein schwierigeres Problem für den Agenten und die Schulung dauert länger bis zur Konvergenz.

Die DeepRacer AWS-Konsole unterstützt zwei Arten von Hindernisvermeidungstrainings: Hindernisse können an festen oder zufälligen Stellen entlang der Strecke platziert werden. Bei festen Standorten bleiben die Hindernisse während des Schulungsauftrags an der gleichen Stelle fixiert. Bei zufälligen Standorten ändern die Hindernisse ihre jeweiligen Orte zufällig von Episode zu Episode.

Es ist einfacher für die Schulung, ortsfeste Hindernisse zu vermeiden, da das System dabei einen niedrigeren Freiheitsgrad hat. Modelle können jedoch übermäßig angepasst werden, wenn die Standortinformationen in die geschulten Modelle integriert sind. Infolgedessen können die Modelle übermäßig angepasst sein und möglicherweise schlechter generalisieren. Bei der Vermeidung zufällig positionierter Hindernisse ist die Konvergenz schwieriger zu erreichen, da der Agent weiterhin lernen muss, an Orten, die er noch nicht gesehen hat, Kollisionen mit Hindernissen zu vermeiden. Modelle, die mit dieser Option geschult wurden, neigen jedoch dazu, besser zu generalisieren, und können gut auf reale Rennen übertragen werden. Platzieren Sie zu Beginn Hindernisse an festen Standorten, machen Sie sich mit den Verhaltensweisen vertraut und gehen Sie dann zu zufälligen Standorten über.

Im DeepRacer AWS-Simulator sind die Hindernisse quaderförmige Boxen mit den gleichen Abmessungen (9,5 Zoll (L) x 15,25 Zoll (B) x 10/5 Zoll (H)) wie die Paketbox des DeepRacer AWS-Fahrzeugs. Dies macht es einfacher, das geschulte Modell vom Simulator in die reale Welt zu übertragen, wenn Sie die Verpackungsbox als Hindernis auf der physischen Spur platzieren.

Um mit der Hindernisvermeidung zu experimentieren, befolgen Sie die empfohlene Vorgehensweise, die in den folgenden Schritten beschrieben wird:

1. Verwenden Sie den Standard-Agenten oder experimentieren Sie mit neuen Sensoren und Aktionsbereichen, indem Sie einen vorhandenen Agenten anpassen oder einen neuen erstellen. Sie sollten die Höchstgeschwindigkeit auf unter 0,8 m/s und die Geschwindigkeitsgranularität auf 1 oder 2 Stufen begrenzen.

Beginnen Sie mit der Schulung eines Modells für ca. 3 Stunden mit zwei Objekten an festen Standorten. Verwenden Sie die Beispiel-Belohnungsfunktion und schulen Sie das Modell auf der Strecke, auf der Sie fahren werden, oder auf einer Strecke, die dieser ähnelt. Die Strecke des AWS DeepRacer Smile Speedway (Intermediate) ist eine einfache Strecke, was sie zu einer guten Wahl für die Vorbereitung auf das Gipfelrennen macht. Evaluieren Sie das Modell auf der gleichen Strecke mit der gleichen Anzahl von Hindernissen. Beobachten Sie, wie die gesamte erwartete Belohnung konvergiert, wenn überhaupt.

2. Lesen Sie mehr über [die Belohnungsfunktionsparameter](#). Experimentieren Sie mit Variationen Ihrer Belohnungsfunktion. Erhöhen Sie die Zahl der Hindernisse auf vier. Schulen Sie

den Agenten, um zu sehen, ob die Schulung in der gleichen Schulungszeit konvergiert.

Wenn dies nicht der Fall ist, optimieren Sie Ihre Belohnungsfunktion erneut, senken Sie die Höchstgeschwindigkeit oder reduzieren Sie die Anzahl der Hindernisse und schulen Sie den Agenten erneut. Wiederholen Sie die Experimente, bis es keine signifikante Verbesserung mehr gibt.

3. Gehen Sie nun zur Schulung zur Vermeidung von Hindernissen an zufälligen Orten über. Sie müssen den Agenten mit zusätzlichen Sensoren konfigurieren, die in der Garage in der DeepRacer AWS-Konsole verfügbar sind. Sie können eine Stereokamera verwenden. Oder Sie können eine LiDAR-Einheit entweder mit einer Kamera mit einem Objektiv oder einer Stereokamera kombinieren. Sie sollten dabei jedoch eine längere Schulungszeit einkalkulieren. Stellen Sie den Aktionsraum auf eine relativ niedrige Höchstgeschwindigkeit (z. B. 2 m/s) ein, damit das Training schneller zusammenläuft. Verwenden Sie für die Netzwerkarchitektur ein flaches neuronales Netzwerk, das als für die Vermeidung von Hindernissen ausreichend befunden wurde.
4. Beginnen Sie die Schulung mit vier Stunden für den neuen Agenten zur Hindernisvermeidung mit vier zufällig platzierten Objekten auf einer einfachen Strecke. Evaluieren Sie dann Ihr Modell auf der gleichen Strecke, um zu sehen, ob es Runden mit zufällig positionierten Hindernissen absolvieren kann. Wenn dies nicht der Fall ist, können Sie Ihre Belohnungsfunktion optimieren, andere Sensoren ausprobieren und längere Schulungszeiten verwenden. Ein weiterer Tipp: Sie können versuchen, ein bestehendes Modell zu klonen, um die Schulung fortzusetzen und dafür zuvor erlernte Erfahrungen zu nutzen.
5. (Optional) Wählen Sie eine höhere Höchstgeschwindigkeit für den Aktionsbereich oder lassen Sie mehr Hindernisse zufällig auf der Strecke platzieren. Experimentieren Sie mit verschiedenen Sensoren und optimieren Sie die Belohnungsfunktionen und Hyperparameterwerte. Experimentieren Sie mit der 5-layer CNN-Netzwerktopologie. Schulen Sie das Modell anschließend neu, um zu bestimmen, wie sich dies auf die Konvergenz der Schulung auswirkt.

Maßgeschneidertes DeepRacer AWS-Training für head-to-bot Rennen

Nachdem Sie das Training zur Vermeidung von Hindernissen bestanden haben, sind Sie nun bereit, sich der nächsten Herausforderung zu stellen: Trainingsmodelle für head-to-bot Rennen. Im Gegensatz zu Hindernisvermeidungsveranstaltungen herrscht im head-to-bot Rennsport ein dynamisches Umfeld mit sich bewegenden Fahrzeugen. Ihr Ziel ist es, Modelle für Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug zu trainieren, damit es gegen andere fahrende Fahrzeuge antreten kann, um als Erster die Ziellinie zu erreichen, ohne von der Strecke abzukommen oder mit einem der anderen Fahrzeuge zu kollidieren. In der DeepRacer AWS-Konsole können Sie ein head-to-bot Rennmodell

trainieren, indem Sie Ihren Agenten gegen 1-4 Bot-Fahrzeuge antreten lassen. Allgemein sollten Sie dabei mehr Hindernisse auf einer längeren Strecke platzieren.

Jedes Bot-Fahrzeug folgt einem vordefinierten Weg mit konstanter Geschwindigkeit. Sie können Ihrem Fahrzeug möglichen, Fahrspuren zu wechseln oder es auf seiner Startspur bleiben lassen. Ähnlich wie bei der Schulung zur Vermeidung von Hindernissen können Sie die Bot-Fahrzeuge gleichmäßig über die Strecke auf beiden Spuren verteilen. Die Konsole beschränkt dich auf bis zu 4 Bot-Fahrzeuge auf der Strecke. Mehr konkurrierende Fahrzeuge auf der Strecke geben dem Lernagenten mehr Möglichkeiten, unterschiedlichen Situationen mit anderen Fahrzeugen zu begegnen. Auf diese Weise lernt es mehr in einem Schulungsauftrag und der Agent wird schneller geschult. Allerdings wird jede Schulung wahrscheinlich länger dauern, bis Konvergenz erreicht ist.

Um einen Agenten mit Bot-Fahrzeugen zu schulen, sollten Sie die Höchstgeschwindigkeit des Aktionsbereichs des Agenten höher einstellen als die (konstante) Geschwindigkeit der Bot-Fahrzeuge, so dass der Agent während der Schulung mehr Überholmöglichkeiten hat. Als guten Ausgangspunkt sollten Sie die Höchstgeschwindigkeit des Agenten auf 0,8 m/s und die Bewegungsgeschwindigkeit des Bot-Fahrzeugs auf 0,4 m/s einstellen. Wenn Sie es den Bots ermöglichen, die Fahrspuren zu wechseln, wird die Schulung schwieriger, weil der Agent nicht nur lernen muss, wie man eine Kollision mit einem fahrenden Fahrzeug vorne auf der gleichen Spur vermeiden kann, sondern auch, wie man eine Kollision mit einem anderen fahrenden Fahrzeug vorne auf der anderen Spur vermeiden kann. Sie können die Bots so einstellen, dass sie die Spuren in zufälligen Intervallen ändern. Die Länge eines Intervalls wird nach dem Zufallsprinzip aus einem Zeitraum (z. B. 1s bis 5s) ausgewählt, den Sie vor Beginn des Trainingsjobs angeben. Dieses Verhalten beim Spurwechsel ähnelt eher dem realen head-to-bot Rennverhalten und der trainierte Agent sollte besser generieren. Es dauert jedoch länger, bis das Modell zur Konvergenz kommt.

Folge diesen empfohlenen Schritten, um dein Training für den head-to-bot Rennsport zu wiederholen:

1. Erstellen Sie in der Garage der DeepRacer AWS-Konsole einen neuen Trainingsagenten, der sowohl mit Stereokameras als auch mit einer LiDAR-Einheit konfiguriert ist. Es ist möglich, ein relativ gutes Modell nur mit einer Stereokamera gegen Bot-Fahrzeuge zu schulen. LiDAR hilft dabei, blinde Flecken zu reduzieren, wenn der Agent die Fahrspuren wechselt. Stellen Sie die Höchstgeschwindigkeit nicht zu hoch ein. Ein guter Ausgangspunkt ist 1 m/s.
2. Um für das head-to-bot Rennen zu trainieren, beginnen Sie mit zwei Bot-Fahrzeugen. Stellen Sie die Bewegungsgeschwindigkeit des Bots niedriger als die Höchstgeschwindigkeit Ihres Agenten ein (z. B. 0,5 m/s, wenn die Höchstgeschwindigkeit des Agenten 1 m/s beträgt). Deaktivieren Sie die Option „Spurwechsel“ und wählen Sie dann den gerade erstellten Schulungsagent aus. Verwenden Sie eines der Beispiele für Belohnungsfunktionen oder nehmen Sie die minimal

notwendigen Änderungen vor und schulen Sie dann für drei Stunden. Verwenden Sie die Strecke, auf der Sie fahren werden, oder eine Strecke, die genau dieser Strecke entspricht. Die Strecke des AWS DeepRacer Smile Speedway (Intermediate) ist eine einfache Strecke, was sie zu einer guten Wahl für die Vorbereitung auf das Gipfelrennen macht. Nachdem die Schulung abgeschlossen ist, evaluieren Sie das geschulte Modell auf derselben Strecke.

3. Für anspruchsvollere Aufgaben klonen Sie Ihr trainiertes Modell für ein zweites head-to-bot Rennmodell. Experimentieren Sie entweder mit mehr Bot-Fahrzeugen oder aktivieren Sie die Spurwechsoptionen. Beginnen Sie mit langsamen Spurwechselvorgängen in zufälligen Intervallen, die länger als zwei Sekunden sind. Sie können auch mit benutzerdefinierten Belohnungsfunktionen experimentieren. Im Allgemeinen kann Ihre benutzerdefinierte Belohnungsfunktionslogik mit der zur Vermeidung von Hindernissen vergleichbar sein, wenn Sie nicht den Ausgleich zwischen dem Überholen anderer Fahrzeuge und dem Verbleiben auf der Strecke berücksichtigen. Je nachdem, wie gut das vorherige Modell ist, müssen Sie möglicherweise weitere drei bis sechs Stunden schulen. Evaluieren Sie Ihre Modelle und prüfen Sie, wie gut das Modell funktioniert.

Trainieren und evaluieren Sie DeepRacer AWS-Modelle mithilfe der DeepRacer AWS-Konsole

Um ein Reinforcement Learning-Modell zu trainieren, können Sie die DeepRacer AWS-Konsole verwenden. Erstellen Sie in der Konsole einen Trainingsjob, wählen Sie ein unterstütztes Framework und einen verfügbaren Algorithmus aus, fügen Sie eine Belohnungsfunktion hinzu und konfigurieren Sie die Trainingseinstellungen. Sie können das Training in einem Simulator beobachten. Die step-by-step Anweisungen finden Sie [in the section called "Trainiere dein erstes Modell"](#).

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie ein DeepRacer AWS-Modell trainiert und bewertet wird. Er zeigt außerdem, wie man eine Belohnungsfunktion erstellt und verbessert, wie ein Aktionsraum die Modellleistung beeinflusst und wie Hyperparameter die Trainingsleistung beeinflussen. Sie erfahren zudem, wie Sie ein Trainingsmodell klonen können, um eine Trainingseinheit zu erweitern, wie Sie den Simulator zur Evaluierung der Trainingsleistung verwenden und wie Sie einige der Simulationen an die Herausforderungen der realen Welt anpassen können.

Themen

- [Erstelle deine Belohnungsfunktion](#)
- [Erkunde den Actionraum, um ein robustes Modell zu trainieren](#)
- [Systematische Abstimmung von Hyperparametern](#)

- [Untersuchen Sie die Fortschritte bei der DeepRacer AWS-Schulung](#)
- [Klonen Sie ein trainiertes Modell, um einen neuen Trainingspass zu starten](#)
- [Bewerten Sie DeepRacer AWS-Modelle in Simulationen](#)
- [Optimieren Sie die DeepRacer AWS-Schulungsmodelle für reale Umgebungen](#)

Erstelle deine Belohnungsfunktion

Eine [Belohnungsfunktion](#) beschreibt sofortiges Feedback (als Belohnung oder Strafpunkte), wenn sich Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug von einer Position auf der Strecke zu einer neuen Position bewegt. Der Zweck der Funktion ist es, das Fahrzeug dazu zu bringen, ein Ziel durch Bewegungen entlang der Strecke schnell und ohne Unfall oder Regelverstöße zu erreichen. Eine wünschenswerte Bewegung bringt eine bessere Bewertung für die entsprechende Aktion oder den Zielstatus. Eine illegale oder unnötige Bewegung führt zu einer niedrigeren Bewertung. Beim Training eines DeepRacer AWS-Modells ist die Belohnungsfunktion der einzige anwendungsspezifische Teil.

Im Allgemeinen gestalten Sie Ihre Belohnungsfunktion so, dass sie wie ein Incentive-Plan funktioniert. Verschiedene Incentive-Strategien können zu einem unterschiedlichen Fahrzeugverhalten führen. Um die Fahrt des Fahrzeugs zu beschleunigen, sollte die Funktion das Folgen der Strecke belohnen. Die Funktion sollte Strafen verteilen, wenn das Fahrzeug zum Beenden einer Runde zu lange braucht oder die Strecke verlässt. Um Zickzack-Fahrmuster zu vermeiden, könnte das Fahrzeug dafür belohnt werden, auf geraden Abschnitten der Strecke weniger zu lenken. Die Belohnungsfunktion kann positive Werte liefern, wenn das Fahrzeug bestimmte Meilensteine passiert (über [waypoints](#)). Dies könnte verhindern, dass das Fahrzeug abwartet oder in die falsche Richtung fährt. Vermutlich werden Sie die Belohnungsfunktion verändern, um die Streckenbedingungen zu berücksichtigen. Je stärker Ihre Belohnungsfunktion umgebungsspezifische Informationen berücksichtigt, desto wahrscheinlicher ist es jedoch, dass Ihr trainiertes Modell zu stark angepasst und weniger universell einsetzbar ist. Um Ihr Modell universeller einsetzbar zu gestalten, können Sie [Aktionsräume](#) ausprobieren.

Wenn ein Incentive-Plan nicht sorgfältig geprüft wird, kann er zu [unbeabsichtigten Folgen mit gegenteiliger Wirkung](#) führen. Dies liegt daran, dass das direkte Feedback eine notwendige, aber nicht ausreichende Voraussetzung für das Reinforcement Learning ist. Eine individuelle direkte Belohnung allein zeigt nicht, ob eine Aktion wünschenswert ist. An einer bestimmten Position kann eine Aktion beispielsweise eine hohe Belohnung erzielen. Eine nachfolgende Aktion könnte das Fahrzeug von der Strecke führen und eine niedrige Bewertung erzielen. In diesem Fall sollte das Fahrzeug die Bewegung mit der höchsten Bewertung an dieser Position vermeiden. Erst wenn alle

zukünftigen Bewegungen von einer bestimmten Position zu einer hohen Durchschnittsbewertung führen, sollte der Wechsel zur nächsten Position als wünschenswert erachtet werden. Das zukünftige Feedback wird niedriger bewertet. So werden weniger zukünftige Bewegungen oder Positionen in die Berechnung der durchschnittlichen Belohnung einbezogen.

Zum Erstellen einer [Belohnungsfunktion](#) empfiehlt es sich, mit einer einfachen Funktion zu beginnen, die grundlegende Szenarien abdeckt. Sie können die Funktion erweitern, um mehr Aktionen zu verarbeiten. Schauen wir uns nun einige einfache Belohnungsfunktionen an.

Themen

- [Einfache Beispiele für Belohnungsfunktionen](#)
- [Verbessern Sie Ihre Belohnungsfunktion](#)

Einfache Beispiele für Belohnungsfunktionen

Wir können mit der Erstellung der Belohnungsfunktion beginnen, indem wir zuerst die grundlegendste Situation berücksichtigen. Das ist eine Situation, in der von Anfang bis Ende auf einer geraden Strecke gefahren wird, ohne die Strecke zu verlassen. In diesem Szenario hängt die Logik der Belohnungsfunktion nur von `on_track` und `progress` ab. Als Versuch könnten Sie mit der folgenden Logik beginnen:

```
def reward_function(params):
    if not params["all_wheels_on_track"]:
        reward = -1
    else if params["progress"] == 1 :
        reward = 10
    return reward
```

Diese Logik bestraft den Agenten, wenn er die Strecke verlässt. Sie belohnt den Agenten, wenn er zur Ziellinie fährt. Es ist sinnvoll, das gesteckte Ziel zu erreichen. Der Agent bewegt sich jedoch frei zwischen dem Startpunkt und der Ziellinie (einschließlich der Rückwärtsfahrt auf der Strecke). Das Training könnte nicht nur lange dauern, sondern das trainierte Modell würde beim Einsatz in einem realen Fahrzeug auch zu einer weniger effizienten Fahrweise führen.

In der Praxis lernt ein Agent effektiver, wenn er dies bit-by-bit im Laufe des Trainings tun kann. Dies bedeutet, dass eine Belohnungsfunktion Schritt für Schritt auf der Strecke kleinere Belohnungen ausgeben sollte. Damit der Agent auf der geraden Strecke fährt, können wir die Belohnungsfunktion wie folgt verbessern:

```
def reward_function(params):
    if not params["all_wheels_on_track"]:
        reward = -1
    else:
        reward = params["progress"]
    return reward
```

Mit dieser Funktion erhält der Agent umso mehr Belohnung, je näher er die Ziellinie erreicht. Dies sollte unproduktive Versuche der Rückwärtsfahrt reduzieren oder beseitigen. Im Allgemeinen wollen wir, dass die Belohnungsfunktion die Belohnung gleichmäßiger über den Aktionsraum verteilt. Das Entwickeln einer effektiven Belohnungsfunktion kann eine Herausforderung sein. Sie sollten mit einer einfachen Funktion beginnen und diese schrittweise erweitern oder verbessern. Durch systematisches Experimentieren kann die Funktion stabiler und effizienter werden.

Verbessern Sie Ihre Belohnungsfunktion

Nachdem Sie Ihr DeepRacer AWS-Modell erfolgreich für die einfache gerade Strecke trainiert haben, kann das DeepRacer AWS-Fahrzeug (virtuell oder physisch) von selbst fahren, ohne von der Strecke abzuweichen. Wenn Sie das Fahrzeug auf einer Ringstrecke fahren lassen, bleibt es nicht auf der Strecke. Die Belohnungsfunktion hat die Aktionen ignoriert, um Kurven zu lenken und so der Strecke zu folgen.

Damit Ihr Fahrzeug diese Aktionen ausführen kann, müssen Sie die Belohnungsfunktion erweitern. Die Funktion muss eine Belohnung gewähren, wenn der Agent eine zulässige Drehung macht, und eine Strafe vorsehen, wenn der Agent eine unzulässige Drehung macht. Dann sind Sie bereit, eine weitere Trainingsrunde zu beginnen. Um die Vorteile des vorherigen Trainings zu nutzen, können Sie das neue Training beginnen, indem Sie das vorher trainierte Modell klonen und so das zuvor erlernte Wissen weitergeben. Sie können diesem Muster folgen, um die Belohnungsfunktion schrittweise um weitere Funktionen zu erweitern, um Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug so zu trainieren, dass es in immer komplexeren Umgebungen fährt.

Weitere erweiterte Belohnungsfunktionen finden Sie in den folgenden Beispielen:

- [the section called “Beispiel 1: Bei Zeitfahren der Mittellinie folgen”](#)
- [the section called “Beispiel 2: Bleiben Sie beim Zeitfahren innerhalb der beiden Grenzen”](#)
- [the section called “Beispiel 3: Zickzack bei Zeitfahren verhindern”](#)
- [the section called “Beispiel 4: Bleiben Sie auf einer Fahrspur, ohne gegen stehende Hindernisse oder fahrende Fahrzeuge zu stoßen”](#)

Erkunde den Actionraum, um ein robustes Modell zu trainieren

In der Regel sollten Sie Ihr Modell so zuverlässig wie möglich trainieren. Nur so können Sie es in möglichst vielen Umgebungen einsetzen. Ein zuverlässiges Modell ist ein Modell, das in einer Vielzahl von Streckenformen und -bedingungen eingesetzt werden kann. Ein zuverlässiges Modell ist grundsätzlich nicht "intelligent", denn seine Belohnungsfunktion deckt kein explizites, umgebungsspezifisches Wissen ab. Wenn dies der Fall wäre, würde Ihr Modell wahrscheinlich nur in einer Umgebung anwendbar sein, die der trainierten Umgebung ähnlich ist.

Die explizite Einbeziehung umgebungsspezifischer Informationen in die Belohnungsfunktion wird als Feature-Engineering (Funktionalitätsentwicklung) bezeichnet. Mit dem Feature-Engineering können Sie die Trainingszeit verkürzen. Sie können es für Lösungen einsetzen, die auf eine bestimmte Umgebung zugeschnitten sind. Um ein allgemein einsetzbares Modell zu trainieren, sollten Sie jedoch auf den großzügigen Einsatz von Feature-Engineering verzichten.

Wenn Sie beispielsweise ein Modell auf einer Rundstrecke trainieren, können Sie kein trainiertes Modell erwarten, das auf einer nicht kreisförmigen Strecke einsetzbar ist (sofern Sie entsprechende geometrische Eigenschaften in die Belohnungsfunktion integriert haben).

Wie würden Sie ein Modell so zuverlässig wie möglich trainieren und gleichzeitig die Belohnungsfunktion so einfach wie möglich halten? Eine Methode besteht darin, den Aktionsraum mit den möglichen, vom Agenten durchführbaren Aktionen zu analysieren. Eine weitere ist das Experimentieren mit [Hyperparametern](#) für den zugrunde liegenden Trainingsalgorithmus. Meistens kommen beide Methoden zur Anwendung. Hier konzentrieren wir uns darauf, wie Sie den Aktionsraum erkunden können, um ein robustes Modell für Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug zu trainieren.

Beim Training eines DeepRacer AWS-Modells ist eine Aktion (a) eine Kombination aus Geschwindigkeit (t Meter pro Sekunde) und Lenkwinkel (s Grad). Der Aktionsraum des Agenten definiert die möglichen Geschwindigkeitsbereiche und Lenkwinkel des Agenten. Für einen diskreten Aktionsraum von m Geschwindigkeiten ((v_1, \dots, v_n)) und n Lenkwinkeln ((s_1, \dots, s_m)) umfasst der Aktionsraum $m*n$ mögliche Aktionen:

```
a1:      (v1, s1)
...
an:      (v1, sn)
...
a(i-1)*n+j: (vi, sj)
```

```
...  
a(m-1)*n+1: (vm, s1)  
...  
am*n: (vm, sn)
```

Die tatsächlichen Werte von (v_i, s_j) hängen von den Bereichen von v_{\max} und $|s_{\max}|$ ab und sind nicht einheitlich verteilt.

Jedes Mal, wenn Sie mit dem Training oder der Iteration Ihres DeepRacer AWS-Modells beginnen, müssen Sie zunächst die Verwendung von v_{\max} , $|s_{\max}|$ und/oder der Verwendung ihrer Standardwerte zustimmen. Basierend auf Ihrer Auswahl generiert der DeepRacer AWS-Service die verfügbaren Aktionen, die Ihr Agent im Rahmen der Schulung auswählen kann. Die erzeugten Aktionen sind nicht gleichmäßig über den Aktionsraum verteilt.

Im Allgemeinen geben eine größere Anzahl von Aktionen und größere Aktionsbereiche Ihrem Agenten mehr Raum oder Möglichkeiten, um auf unterschiedlichste Streckenbedingungen zu reagieren (z. B. eine Kurvenstrecke mit unregelmäßigen Kurvenwinkeln oder -richtungen). Je mehr Optionen dem Agenten zur Verfügung stehen, desto besser kann er mit Streckenvariationen umgehen. Infolgedessen können Sie erwarten, dass das trainierte Modell auch mit einer einfachen Belohnungsfunktion umfassender einsetzbar ist.

So kann Ihr Agent mithilfe eines grob eingeteilten Aktionsraums mit wenigen Geschwindigkeiten und Lenkwinkeln beispielsweise den Umgang mit einer geradlinigen Strecke schnell erlernen. Bei einer Strecke mit Kurven wird dieser grob eingeteilte Aktionsraum jedoch vermutlich dazu führen, dass der Agent bei Kurvenfahrten über die Streckenbegrenzung hinausfährt. Dies liegt daran, dass ihm nicht genügend Möglichkeiten zur Verfügung stehen, um die Geschwindigkeit oder die Lenkung zu ändern. Wenn Sie die Anzahl der Geschwindigkeiten oder der Lenkwinkel bzw. beides erhöhen, sollte der Agent in der Lage sein, durch Kurven zu manövrieren und innerhalb der Begrenzungen zu bleiben. Wenn sich Ihr Agent im Zickzack bewegt, können Sie außerdem versuchen, die Anzahl der Lenkbereiche zu erhöhen. So können Sie das Auftreten extremer Drehungen bei einem einzelnen Schritt reduzieren.

Wenn der Aktionsraum zu groß ist, kann die Trainingsleistung leiden. Denn in diesem Fall kann die Erkundung des Aktionsraums länger dauern. Stellen Sie sicher, dass Sie die Vorteile der allgemeinen Einsetzbarkeit eines Modells mit den Anforderungen an die Trainingsleistung in Einklang bringen. Diese Optimierung umfasst systematisches Experimentieren.

Systematische Abstimmung von Hyperparametern

Eine Möglichkeit zur Verbesserung der Leistung Ihres Modells besteht darin, einen besseren oder effektiveren Trainingsprozess zu implementieren. Um ein zuverlässiges Modell zu erhalten, muss das Training beispielsweise mehr oder weniger gleichmäßig über den Aktionsraum des Agenten verteilte Stichproben generieren. Dies erfordert eine ausreichende Mischung aus Erkundung und Förderung. Zu den diesbezüglichen Variablen gehören die Menge der verwendeten Trainingsdaten (`number of episodes between each training` und `batch size`), die Lerngeschwindigkeit des Agenten (`learning rate`) und der Erkundungsanteil (`entropy`). Um das Training praxisnah zu gestalten, können Sie den Lernprozess beschleunigen. Zu den entsprechenden Variablen gehören `learning rate`, `batch size`, `number of epochs` und `discount factor`.

Die Variablen mit Einfluss auf den Trainingsprozess werden als Hyperparameter des Trainings bezeichnet. Diese Algorithmusattribute stellen keine Eigenschaften des zugrunde liegenden Modells dar. Leider sind Hyperparameter empirischer Natur. Ihre optimalen Werte sind nicht für alle Anwendungszwecke bekannt und erfordern systematisches Experimentieren.

Bevor wir uns mit den Hyperparametern befassen, die angepasst werden können, um die Trainingsleistung Ihres DeepRacer AWS-Modells zu optimieren, definieren wir zunächst die folgende Terminologie.

Datenpunkt

Ein Datenpunkt (auch Erfahrung) ist ein Tupel von (s,a,r,s') , wobei s für eine Beobachtung (oder einen Zustand) steht, die von der Kamera erfasst wird. a steht für eine vom Fahrzeug durchgeführte Aktion. r steht für die erwartete Belohnung, die durch die Aktion ausgelöst wird. s' steht für die neue Beobachtung, nachdem die Aktion durchgeführt wurde.

Episode

Eine Episode ist ein Zeitraum, in dem das Fahrzeug von einem bestimmten Ausgangspunkt aus startet und die Strecke an deren Ende abschließt bzw. die Strecke verlässt. Sie stellt eine Abfolge von Erfahrungen dar. Episoden können unterschiedliche Längen haben.

Erfahrungspuffer

Ein Erfahrungspuffer besteht aus einer Reihe von geordneten Datenpunkten, die über eine feste Anzahl von Episoden unterschiedlicher Länge während des Trainings gesammelt werden. Für AWS entspricht es den Bildern DeepRacer, die von der an Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug montierten Kamera aufgenommen wurden, und den vom Fahrzeug ausgeführten Aktionen. Es

dient als Quelle, aus der Informationen für die Aktualisierung der zugrunde liegenden neuronalen Netzwerke (Richtlinien und Werte) stammen.

Stapel

Ein Batch ist eine geordnete Liste von Erfahrungen, die einen Teil der Simulation über einen bestimmten Zeitraum darstellen und zur Aktualisierung der Gewichtung der Strategienetzwerke verwendet werden. Es handelt sich um eine Teilmenge des Erfahrungspuffers.

Trainingsdaten

Trainingsdaten sind eine Reihe von Batches, die nach dem Zufallsprinzip aus einem Erfahrungspuffer entnommen und für das Training der Gewichtung der Strategienetzwerke verwendet werden.

Algorithmische Hyperparameter und ihre Auswirkungen

| Hyperparameter | Beschreibung |
|-------------------------------|--|
| Gradientenabstiegs-Batchgröße | <p>Die Anzahl der letzten Fahrzeugerfahrungen, die zufällig aus einem Erfahrungspuffer entnommen und zur Aktualisierung der zugrunde liegenden Gewichtung der neuronalen Deep-Learning-Netze verwendet wurden. Zufallsstichproben helfen, die in den Eingangsdaten enthaltenen Korrelationen zu reduzieren. Verwenden Sie eine größere Batchgröße, um stabilere und reibungslosere Aktualisierungen der Gewichtungen der neuronalen Netze zu fördern. Bedenken Sie jedoch, dass das Training länger dauern bzw. langsamer sein kann.</p> <p>Erforderlich</p> <p>Ja</p> <p>Zulässige Werte</p> <p>Positive ganze Zahl von (32, 64, 128, 256, 512)</p> <p>Standardwert</p> <p>64</p> |
| Number of epochs | Die Anzahl der Durchläufe durch die Trainingsdaten zur Aktualisierung der Gewichtungen des neuronalen Netzes während des Gradientenabstiegs. Die |

| Hyperparameter | Beschreibung |
|--------------------------|---|
| (Anzahl der Epochen) | <p>Trainingsdaten entsprechen Stichproben aus dem Erfahrungspuffer. Verwenden Sie eine größere Anzahl von Epochen, um zuverlässigere Aktualisierungen zu fördern. Bedenken Sie jedoch, dass das Training länger dauern bzw. langsamer sein kann. Wenn die Batchgröße klein ist, können Sie eine kleinere Epochenanzahl verwenden.</p> <p>Erforderlich</p> <p>Nein</p> <p>Zulässige Werte</p> <p>Positive ganze Zahl zwischen [3 - 10]</p> <p>Standardwert</p> <p>3</p> |
| Learning rate (Lernrate) | <p>Bei jeder Aktualisierung kann ein Teil der neuen Gewichtung aus dem Gradientenabstieg (oder Aufstieg) stammen. Der Rest kann dem vorhandenen Gewichtungswert entnommen werden. Die Lernrate steuert, wie stark ein Gradientenabstieg (oder Aufstieg) zur Gewichtung der Netze beiträgt. Verwenden Sie eine höhere Lernrate, um mehr Daten aus dem Gradientenabstieg einzubeziehen. So wird das Training schneller. Bedenken Sie jedoch, dass sich die erwartete Belohnung möglicherweise nicht annähert, wenn die Lernrate zu hoch ist.</p> <p>Erforderlich</p> <p>Nein</p> <p>Zulässige Werte</p> <p>Zahl zwischen 0.00000001 (oder 10^{-8}) und 0.001 (oder 10^{-3})</p> <p>Standardwert</p> <p>0.0003</p> |

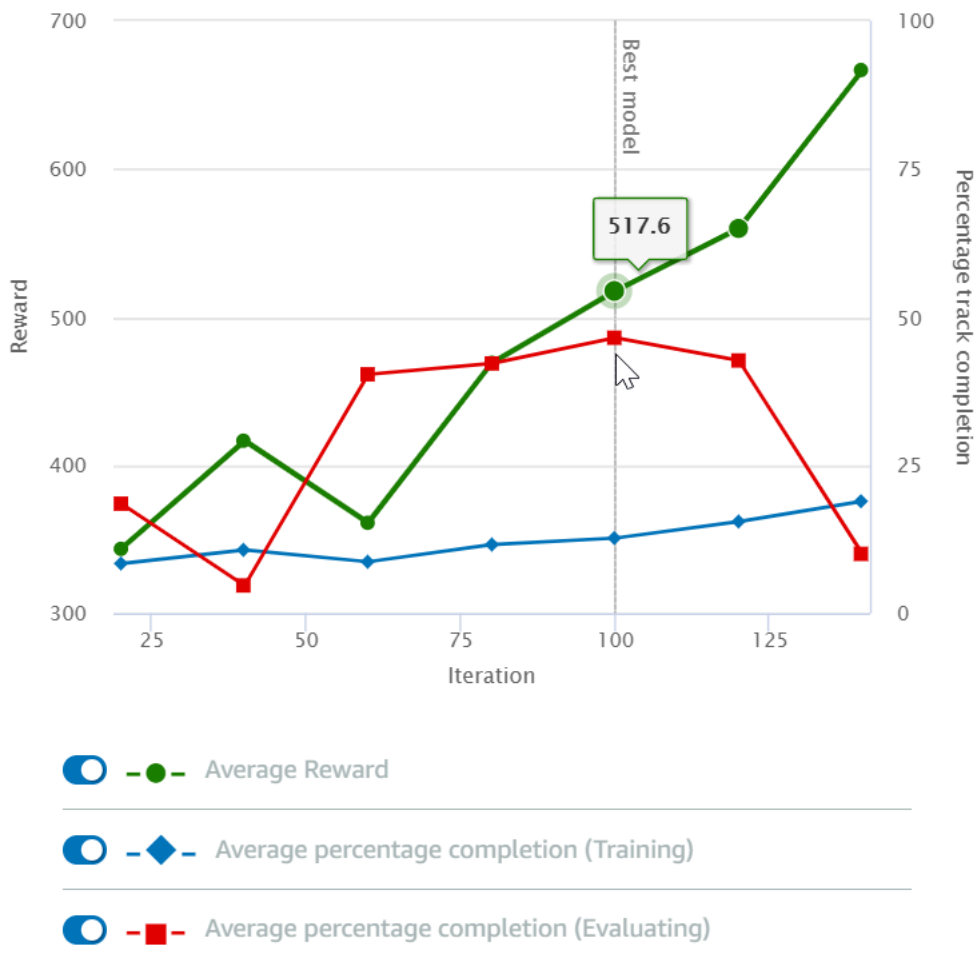
| Hyperparameter | Beschreibung |
|--------------------------------|--|
| Entropy | <p>Ein gewisses Maß an Unsicherheit, das für einen Zufallsfaktor in der Strategieverteilung verwendet wird. Die zusätzliche Unsicherheit hilft dem DeepRacer AWS-Fahrzeug, den Aktionsraum umfassender zu erkunden. Ein größerer Entropiewert veranlasst das Fahrzeug, den Aktionsraum gründlicher zu erforschen.</p> <p>Erforderlich</p> <p>Nein</p> <p>Zulässige Werte</p> <p>Zahl zwischen 0 und 1.</p> <p>Standardwert</p> <p>0.01</p> |
| Discount factor (Rabattfaktor) | <p>Ein Faktor gibt an, wie viele der zukünftigen Belohnungen zu der erwarteten Belohnung beitragen. Je größer der Discount factor (Abschlagfaktor)-Wert ist, desto weiter entfernt liegen die Beiträge, die das Fahrzeug für eine Bewegung berücksichtigt, und desto langsamer ist das Training. Mit dem Abschlagfaktor 0,9 berücksichtigt das Fahrzeug Belohnungen aus einer Schrittlänge von 10 für zukünftige Bewegungen. Mit dem Abschlagfaktor 0,999 berücksichtigt das Fahrzeug Belohnungen aus einer Schrittlänge von 1000 für zukünftige Bewegungen. Die empfohlenen Werte für den Abschlagfaktor sind 0,99, 0,999 und 0,9999.</p> <p>Erforderlich</p> <p>Nein</p> <p>Zulässige Werte</p> <p>Zahl zwischen 0 und 1.</p> <p>Standardwert</p> <p>0.999</p> |

| Hyperparameter | Beschreibung |
|-------------------------|---|
| Loss type (Schadensart) | <p>Typ der Zielfunktion, mit der die Netzwerkgewichte aktualisiert werden. Ein guter Trainingsalgorithmus sollte schrittweise Änderungen an der Strategie des Agenten vornehmen, sodass er allmählich von zufälligen Aktionen zu strategischen Aktionen übergeht, um die Belohnung zu erhöhen. Aber wenn es eine zu große Veränderung bewirkt, dann wird das Training instabil und der Agent lernt am Ende nicht. Die Typen Huber loss (Huber-Verlust) und Mean squared error loss (Mittlerer quadratischer Fehlerverlust) verhalten sich für kleine Updates ähnlich. Aber wenn die Updates größer werden, nimmt Huber loss (Huber-Verlust) kleinere Inkremente im Vergleich zu Mean squared error loss (Mittlerer quadratischer Fehlerverlust) vor. Wenn Sie Konvergenzprobleme haben, verwenden Sie den Typ Huber loss (Huber-Verlust). Wenn die Konvergenz gut ist und Sie schneller trainieren wollen, verwenden Sie den Typ Mean squared error loss (Mittlerer quadratischer Fehlerverlust).</p> <p>Erforderlich</p> <p>Nein</p> <p>Zulässige Werte</p> <p>(Huber loss (Huber-Verlust), Mean squared error loss (Mittlerer quadratischer Fehlerverlust))</p> <p>Standardwert</p> <p>Huber loss (Huber-Verlust)</p> |

| Hyperparameter | Beschreibung |
|--|--|
| Anzahl der Erfahrungsepisoden zwischen den einzelnen Iterationen zur Strategieaktualisierung | <p>Die Größe des Erfahrungspuffers, aus dem Trainingsdaten zum Lernen der Gewichtung der Strategienetzwerke entnommen werden. Eine Episode ist ein Zeitraum, in dem der Agent von einem bestimmten Ausgangspunkt aus startet und die Strecke an deren Ende abschließt bzw. die Strecke verlässt. Sie besteht aus einer Reihe von Erfahrungen. Episoden können unterschiedliche Längen haben. Bei einfachen Reinforcement-Learning-Problemen kann ein kleiner Erfahrungspuffer ausreichen. Der Lernprozess ist schnell. Bei komplexeren Problemen mit mehr lokalen Maximallösungen ist ein größerer Erfahrungspuffer erforderlich, um mehr unkorrelierte Datenpunkte bereitzustellen. In diesem Fall ist das Training langsamer, aber stabiler. Die empfohlenen Werte sind 10, 20 und 40.</p> <p>Erforderlich</p> <p>Nein</p> <p>Zulässige Werte</p> <p>Ganzzahl zwischen 5 und 100</p> <p>Standardwert</p> <p>20</p> |

Untersuchen Sie die Fortschritte bei der DeepRacer AWS-Schulung

Nachdem Sie Ihren Trainingsauftrag gestartet haben, können Sie die Trainingsmetriken der Belohnungen und des Streckenabschlusses pro Episode prüfen, um die Leistung des Trainingsauftrags Ihres Modells zu ermitteln. In der DeepRacer AWS-Konsole werden die Metriken im Prämiendiagramm angezeigt, wie in der folgenden Abbildung dargestellt.

Reward graph [Info](#)

Sie können die pro Episode erworbene Belohnung, die gemittelte Belohnung pro Iteration, den Fortschritt pro Episode, den gemittelten Fortschritt pro Iteration oder eine beliebige Kombination hiervon anzeigen. Schalten Sie dazu die Schalter Reward (Episode, Average) (Belohnung (Episode, Durchschnitt)) oder Progress (Episode, Average) (Fortschritt (Episode, Durchschnitt)) unten im Reward graph (Belohnungsdiagramm) um. Die Belohnung und der Fortschritt pro Episode werden als Streudiagramme in verschiedenen Farben angezeigt. Die gemittelte Belohnung und der Streckenabschluss werden in Liniendiagrammen angezeigt und beginnen nach der ersten Iteration.

Der Belohnungsbereich wird auf der linken Seite des Diagramms angezeigt und der Fortschrittsbereich (0 - 100) auf der rechten Seite. Um den genauen Wert einer Trainingsmetrik zu lesen, bewegen Sie den Mauszeiger in die Nähe des Datenpunkts auf dem Diagramm.

Die Diagramme werden während des Trainings automatisch alle 10 Sekunden aktualisiert. Sie können die Schaltfläche „Refresh (Aktualisieren)“ auswählen, um die Metrikanzeige manuell zu aktualisieren.

Ein Trainingsauftrag ist gut, wenn die gemittelte Belohnung und der Streckenabschluss die Tendenz zeigen, zu konvergieren. Insbesondere ist das Modell wahrscheinlich konvergiert, wenn der Fortschritt pro Episode kontinuierlich 100 % erreicht und die Belohnung ausgeglichen ist. Wenn dies nicht der Fall ist, klonen Sie das Modell und trainieren Sie es neu.

Klonen Sie ein trainiertes Modell, um einen neuen Trainingspass zu starten

Wenn Sie ein zuvor trainiertes Modell als Ausgangspunkt für eine neue Trainingsrunde klonen, können Sie die Trainingseffizienz verbessern. Modifizieren Sie dazu die Hyperparameter, um das bereits erlernte Wissen zu nutzen.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie ein trainiertes Modell mithilfe der DeepRacer AWS-Konsole klonen.

Um das Training des Reinforcement Learning-Modells mithilfe der AWS-Konsole zu wiederholen
DeepRacer

1. Melden Sie sich bei der DeepRacer AWS-Konsole an, falls Sie noch nicht angemeldet sind.
2. Wählen Sie auf der Seite Modelle ein trainiertes Modell aus und wählen Sie dann in der Dropdownmenüliste Aktion die Option Klonen aus.
3. Gehen Sie für Model details (Modelldetails) wie folgt vor:
 - a. Geben Sie `RL_model_1` als Model name (Modellname) ein, wenn Sie nicht möchten, dass ein Name für das geklonte Modell generiert wird.
 - b. Geben Sie optional eine Beschreibung für das to-be-cloned Modell unter Modellbeschreibung ein — optional.
4. Wählen Sie für die Umgebungssimulation eine andere Track-Option.
5. Wählen Sie für die Reward function (Belohnungsfunktion) eines der verfügbaren Beispiele für Belohnungsfunktionen aus. Modifizieren Sie die Belohnungsfunktion. Berücksichtigen Sie zum Beispiel das Lenken.
6. Erweitern Sie Algorithm settings (Algorithmeinstellungen) und probieren Sie verschiedene Optionen aus. Ändern Sie beispielsweise den Wert Gradient descent batch size (Gradientenabstieg-Batchgröße) von 32 auf 64 oder erhöhen Sie die Learning Rate (Lernrate), um das Training zu beschleunigen.

7. Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen der Stop conditions (Stopbedingungen).
8. Wählen Sie Start training (Training starten) aus, um eine neue Runde des Trainings zu beginnen.

Wie beim Training eines robusten Machine-Learning-Modells im Allgemeinen ist es wichtig, dass Sie systematische Experimente durchführen, um die beste Lösung zu finden.

Bewerten Sie DeepRacer AWS-Modelle in Simulationen

Ein Modell auszuwerten bedeutet, die Leistung eines trainierten Modells zu testen. In AWS DeepRacer ist die Standard-Leistungskennzahl die durchschnittliche Zeit, in der drei aufeinanderfolgende Runden gefahren werden. Bei Verwendung dieser Metrik ist für zwei beliebige Modelle ein Modell besser als das andere, wenn es dazu führen kann, dass der Agent auf derselben Strecke schneller vorankommt.

Im Allgemeinen umfasst die Bewertung eines Modells die folgenden Aufgaben:

1. Konfigurieren und starten Sie einen Auswertungsauftrag.
2. Beobachten Sie die laufende Auswertung, während der Auftrag läuft. Dies kann im DeepRacer AWS-Simulator erfolgen.
3. Überprüfen Sie die Auswertungszusammenfassung, nachdem der Auswertungsauftrag abgeschlossen ist. Sie können einen laufenden Auswertungsauftrag jederzeit abbrechen.

Note

Die Bewertungszeit hängt von den ausgewählten Kriterien ab. Wenn Ihr Modell die Bewertungskriterien nicht erfüllt, wird die Bewertung so lange ausgeführt, bis das 20-Minuten-Limit erreicht ist.

4. Senden Sie das Bewertungsergebnis optional an eine qualifizierte [DeepRacerAWS-Bestenliste](#). Das Ranglistenergebnis auf der Rangliste zeigt Ihnen, wie gut sich Ihr Modell im Vergleich zu anderen Teilnehmern schlägt.

Testen Sie ein DeepRacer AWS-Modell mit einem DeepRacer AWS-Fahrzeug, das auf einer physischen Strecke fährt, siehe [Bediene dein Fahrzeug](#).

Optimieren Sie die DeepRacer AWS-Schulungsmodelle für reale Umgebungen

Viele Faktoren beeinflussen die praktische Leistung eines trainierten Modells. Dazu gehören beispielsweise der [Aktionsraum](#), die [Belohnungsfunktion](#) und die [Hyperparameter](#) im Training, die [Fahrzeugkalibrierung](#) und die Bedingungen der [Strecke in der echten Welt](#). Darüber hinaus ist die Simulation nur eine (oft grobe) Annäherung an die Praxis. Diese Faktoren sorgen dafür, dass das Training eines Modells in der Simulation und dessen späterer Einsatz in der echten Welt mit einer zufriedenstellenden Leistung schwierig ist.

Das Trainieren eines Modells für eine solide Leistung in der Praxis erfordert oft zahlreiche Iterationen zur Erforschung der [Belohnungsfunktion](#), [Aktionsräume](#), [Hyperparameter](#) und [Bewertungen](#) in der Simulation sowie dem [Testen](#) in einer realen Umgebung. Der letzte Schritt beinhaltet den sogenannten simulation-to-realWelttransfer (sim2real) und kann sich unhandlich anfühlen.


Berücksichtigen Sie die folgenden Punkte, um den sim2real-Vorgang einfacher zu gestalten:

- Stellen Sie sicher, dass Ihr Fahrzeug sauber kalibriert ist.

Dies ist wichtig, da die simulierte Umgebung höchstwahrscheinlich eine teilweise Darstellung der realen Umgebung ist. Außerdem führt der Agent bei jedem Schritt eine Aktion durch, die auf der aktuellen von der Kamera aufgenommenen Streckenbedingung basiert. Es kann nicht weit genug sehen, um seine Route schnell zu planen. Um dies zu berücksichtigen, setzt die Simulation Grenzen für die Geschwindigkeit und Lenkung. Um sicherzustellen, dass das trainierte Modell in der realen Welt funktioniert, muss das Fahrzeug entsprechend diesen und anderen Simulationseinstellungen kalibriert sein. Weitere Informationen zur Kalibrierung Ihres Fahrzeugs finden Sie unter [the section called “Kalibrieren Sie Ihr Fahrzeug”](#).

- Testen Sie Ihr Fahrzeug zunächst mit dem Standardmodell.

Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug verfügt über ein vortrainiertes Modell, das in die Inferenz-Engine geladen ist. Bevor Sie Ihr eigenes Modell in der realen Welt testen, vergewissern Sie sich, dass das Fahrzeug mit dem Standardmodell recht gut funktioniert. Wenn nicht, überprüfen Sie das physische Strecken-Setup. Das Testen eines Modells in einer falsch gebauten physischen Strecke führt wahrscheinlich zu einer schlechten Leistung. In solchen Fällen sollten Sie Ihre Strecke neu konfigurieren oder reparieren, bevor Sie mit dem Testen beginnen oder den Test fortsetzen.

 Note

Beim Betrieb Ihres DeepRacer AWS-Fahrzeugs werden die Aktionen anhand des geschulten Richtliniennetzwerks abgeleitet, ohne dass die Belohnungsfunktion aufgerufen wird.

- Stellen Sie sicher, dass das Modell in der Simulation funktioniert.

Wenn Ihr Modell in der realen Welt nicht gut funktioniert, könnten das Modell oder die Strecke fehlerhaft sein. Zur Klärung der Ursachen sollten Sie zunächst [das Modell in Simulationen](#) evaluieren, um zu prüfen, ob der simulierte Agent mindestens eine Runde beenden kann, ohne von der Strecke abzukommen. Sie können dies tun, indem Sie die Konvergenz der Belohnungen überprüfen, während Sie die Bewegungsbahn des Agenten im Simulator beobachten. Wenn die Belohnung das Maximum erreicht und wenn die simulierten Agenten ohne Unterbrechung eine Runde beenden, ist das Modell wahrscheinlich in Ordnung.

- Trainieren Sie das Modell nicht zu stark.

Das Fortfahren mit dem Training, nachdem das Modell die Strecke in der Simulation konsequent absolviert hat, führt zu einer Überanpassung des Modells. Ein übertrainiertes Modell funktioniert in der realen Welt nicht besonders gut. Es kann selbst geringe Abweichungen zwischen der simulierten Strecke und der realen Umgebung nicht bewältigen.

- Verwenden Sie mehrere Modelle aus verschiedenen Iterationen.

Eine typische Trainingseinheit produziert eine Reihe von Modellen, die irgendwo zwischen Unter- und Überanpassung liegen. Da es keine standardmäßigen Kriterien zur Bestimmung eines genau passenden Modells gibt, sollten Sie einige Modellkandidaten zwischen dem Zeitpunkt auswählen, an dem der Agent eine einzelne Runde im Simulator beendet, und dem Zeitpunkt, an dem er die Runde konsistent absolviert.

- Beginnen Sie langsam und erhöhen Sie die Fahrgeschwindigkeit im Test schrittweise.

Wenn Sie das in Ihrem Fahrzeug eingesetzte Modell testen, beginnen Sie mit einem niedrigen Höchstgeschwindigkeitswert. Beispielsweise können Sie die Testgeschwindigkeit auf weniger als 10 % der Trainingsgeschwindigkeit festlegen. Erhöhen Sie dann schrittweise die Testgeschwindigkeitsbegrenzung, bis sich das Fahrzeug in Bewegung setzt. Die Testgeschwindigkeitsbegrenzung legen Sie bei der Kalibrierung des Fahrzeugs über die Gerätesteuerkonsole fest. Wenn das Fahrzeug zu schnell fährt, zum Beispiel wenn die

Geschwindigkeit die Geschwindigkeit übersteigt, die beim Training im Simulator gemessen wurde, ist es unwahrscheinlich, dass das Modell auf der realen Strecke gut abschneidet.

- Testen Sie ein Modell mit Ihrem Fahrzeug in verschiedenen Ausgangspositionen.

Das Modell lernt, einen bestimmten Weg in der Simulation zu nehmen, und kann auf seine Position innerhalb der Strecke reagieren. Sie sollten die Fahrzeugtests mit verschiedenen Positionen innerhalb der Streckenbegrenzungen (links, Mitte, rechts) starten, um zu sehen, ob das Modell von bestimmten Positionen aus gut funktioniert. Die meisten Modelle neigen dazu, das Fahrzeug nahe an der Seite einer der weißen Linien zu halten. Um den Weg des Fahrzeugs zu analysieren, zeichnen Sie Schritt für Schritt die Positionen des Fahrzeugs (x, y) aus der Simulation auf. So können Sie mögliche Wege identifizieren, die Ihr Fahrzeug in einer realen Umgebung zurücklegen muss.

- Beginnen Sie die Tests mit einer geraden Strecke.

Eine gerade Strecke ist viel einfacher zu bewältigen als eine kurvige Strecke. Mit einer geraden Strecke zu beginnen bietet die Möglichkeit, schlechte Modelle schnell auszusortieren. Wenn ein Fahrzeug meistens daran scheitert, einer geraden Strecke zu folgen, wird das Modell auch auf kurvenreichen Strecken nicht gut funktionieren.

- Achten Sie auf Verhaltensweisen, bei denen das Fahrzeug nur eine Art von Aktionen ausführt.

Wenn Ihr Fahrzeug nur eine Art von Aktion ausführen kann, z. B. das Fahrzeug nur nach links zu lenken, ist das Modell wahrscheinlich über- oder unterausgestattet. Zu viele Trainings-Iterationen bei gegebenen Modellparametern können dazu führen, dass das Modell übermäßig angepasst wird. Zu wenig Iterationen können dazu führen, dass es nicht richtig angepasst ist.

- Achten Sie auf die Fähigkeit des Fahrzeugs, seinen Weg entlang einer Streckenbegrenzung zu korrigieren.

Ein gutes Modell bewirkt, dass sich das Fahrzeug bei Annäherung an die Streckenbegrenzungen selbst korrigiert. Die meisten gut trainierten Modelle verfügen über diese Fähigkeit. Wenn sich das Fahrzeug an beiden Streckenbegrenzungen selbst korrigieren kann, gilt das Modell als stabiler und hochwertiger.

- Achten Sie auf ein inkonsistentes Verhalten des Fahrzeugs.

Ein Strategiemodell stellt eine Wahrscheinlichkeitsverteilung für das Ergreifen einer Aktion in einem bestimmten Zustand dar. Wenn das trainierte Modell in die Inferenz-Engine geladen wird, wählt ein Fahrzeug schrittweise entsprechend den Vorgaben des Modells die wahrscheinlichste Aktion aus. Wenn die Aktionswahrscheinlichkeiten gleichmäßig verteilt sind, kann das Fahrzeug

alle Aktionen mit identischen oder sehr ähnlichen Wahrscheinlichkeiten durchführen. Dies führt zu einem unregelmäßigen Fahrverhalten. Wenn das Fahrzeug beispielsweise manchmal einer geraden Strecke folgt (z. B. die Hälfte der Zeit) und zu anderen Zeiten unnötige Kurven fährt, ist das Modell entweder zu wenig oder zu stark ausgestattet.

- Achten Sie darauf, dass das Fahrzeug nur eine Art von Abbiegung (links oder rechts) ausführt.

Wenn das Fahrzeug sehr gut nach links abbiegt, aber nicht nach rechts lenkt (oder andersrum), müssen Sie die Lenkung Ihres Fahrzeugs sorgfältig kalibrieren oder neu kalibrieren. Alternativ können Sie versuchen, ein Modell zu verwenden, das mit Einstellungen trainiert wurde, die den zu testenden physischen Einstellungen entsprechen.

- Achten Sie darauf, dass das Fahrzeug plötzlich abbiegt und von der Strecke abkommt.

Wenn das Fahrzeug den größten Teil des Weges korrekt zurücklegt, aber plötzlich von der Strecke abkommt, liegt dies wahrscheinlich an Ablenkungen in der Umgebung. Zu den häufigsten Ablenkungen gehören unerwartete oder unbeabsichtigte Lichtreflexionen. Verwenden Sie in solchen Fällen Barrieren um die Strecke herum oder andere Mittel, um grelles Licht zu reduzieren.

Referenz zur DeepRacer AWS-Prämienfunktion

Im Folgenden finden Sie die technische Referenz der DeepRacer AWS-Prämienfunktion.

Themen

- [Eingabeparameter der DeepRacer AWS-Belohnungsfunktion](#)
- [Beispiele AWS DeepRacer AWS-Belohnungsfunktionen](#)

Eingabeparameter der DeepRacer AWS-Belohnungsfunktion

Die DeepRacer AWS-Belohnungsfunktion verwendet ein Wörterbuchobjekt als Eingabe.

```
def reward_function(params) :  
  
    reward = ...  
  
    return float(reward)
```

Das `params`-Dictionary-Objekt enthält die folgenden Schlüssel/Werte-Paare:

```

{
  "all_wheels_on_track": Boolean,      # flag to indicate if the agent is on the
  track
  "x": float,                          # agent's x-coordinate in meters
  "y": float,                          # agent's y-coordinate in meters
  "closest_objects": [int, int],      # zero-based indices of the two closest
  objects to the agent's current position of (x, y).
  "closest_waypoints": [int, int],    # indices of the two nearest waypoints.
  "distance_from_center": float,      # distance in meters from the track center
  "is_crashed": Boolean,              # Boolean flag to indicate whether the agent
  has crashed.
  "is_left_of_center": Boolean,        # Flag to indicate if the agent is on the
  left side to the track center or not.
  "is_offtrack": Boolean,             # Boolean flag to indicate whether the agent
  has gone off track.
  "is_reversed": Boolean,             # flag to indicate if the agent is driving
  clockwise (True) or counter clockwise (False).
  "heading": float,                  # agent's yaw in degrees
  "objects_distance": [float, ],      # list of the objects' distances in meters
  between 0 and track_length in relation to the starting line.
  "objects_heading": [float, ],       # list of the objects' headings in degrees
  between -180 and 180.
  "objects_left_of_center": [Boolean, ], # list of Boolean flags indicating whether
  elements' objects are left of the center (True) or not (False).
  "objects_location": [(float, float),], # list of object locations [(x,y), ...].
  "objects_speed": [float, ],         # list of the objects' speeds in meters per
  second.
  "progress": float,                 # percentage of track completed
  "speed": float,                   # agent's speed in meters per second (m/s)
  "steering_angle": float,          # agent's steering angle in degrees
  "steps": int,                     # number steps completed
  "track_length": float,            # track length in meters.
  "track_width": float,             # width of the track
  "waypoints": [(float, float), ]    # list of (x,y) as milestones along the
  track center
}

```

Es folgt eine detaillierte technische Referenz der Eingangsparameter.

all_wheels_on_track

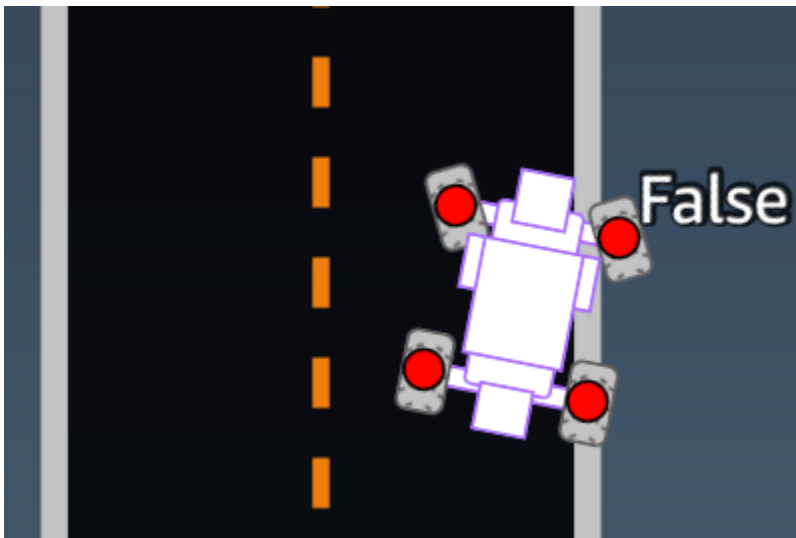
Typ: Boolean

Bereich (True:False)

Ein Boolean-Flag, das anzeigt, ob sich der Agent auf der Strecke oder außerhalb der Strecke befindet. Es ist außerhalb der Strecke (False), wenn sich eines seiner Räder außerhalb der Streckenbegrenzungen befindet. Es ist auf der Strecke (True), wenn sich alle Räder innerhalb der beiden Streckenbegrenzungen befinden. Die folgende Abbildung zeigt, dass sich der Agent auf der Strecke befindet.



Die folgende Abbildung zeigt, dass sich der Agent außerhalb der Strecke befindet.



Beispiel: Eine Belohnungsfunktion mit dem Parameter *all_wheels_on_track*.

```
def reward_function(params):
    #####
    '''
    Example of using all_wheels_on_track and speed
    '''

    # Read input variables
    all_wheels_on_track = params['all_wheels_on_track']
    speed = params['speed']

    # Set the speed threshold based your action space
    SPEED_THRESHOLD = 1.0

    if not all_wheels_on_track:
        # Penalize if the car goes off track
        reward = 1e-3
    elif speed < SPEED_THRESHOLD:
        # Penalize if the car goes too slow
        reward = 0.5
    else:
        # High reward if the car stays on track and goes fast
        reward = 1.0

    return float(reward)
```

closest_waypoints

Typ: [int, int]

Bereich: [(0:Max-1), (1:Max-1)]

Die nullbasierten Indizes der beiden benachbarten waypoints, die der aktuellen Position (x, y) des Agenten am nächsten liegen. Die Entfernung wird über den euklidischen Abstand von der Mitte des Fahrzeugs aus gemessen. Das erste Element bezieht sich auf den nächsten Wegpunkt hinter dem Agenten und das zweite Element bezieht sich auf den nächsten Wegpunkt vor dem Agenten. Max ist die Länge der Wegpunktliste. In der in [waypoints](#) gezeigten Abbildung wären die `closest_waypoints` [16, 17].

Beispiel: Eine Belohnungsfunktion mit dem Parameter `closest_waypoints`.

Die folgende exemplarische Belohnungsfunktion zeigt, wie man mit waypoints und `closest_waypoints` sowie `heading` direkte Belohnungen berechnet.

AWS DeepRacer unterstützt die folgenden Bibliotheken: `math`, `random`, `NumPy` `SciPy`, und `Shapely`. Um eine zu verwenden, fügen Sie über Ihrer Funktionsdefinition eine Importanweisung hinzudef `function_name(parameters).import supported library`

```
# Place import statement outside of function (supported libraries: math, random, numpy,
  scipy, and shapely)
# Example imports of available libraries
#
# import math
# import random
# import numpy
# import scipy
# import shapely

import math

def reward_function(params):
    #####
    ...
    Example of using waypoints and heading to make the car point in the right direction
    ...

    # Read input variables
    waypoints = params['waypoints']
    closest_waypoints = params['closest_waypoints']
    heading = params['heading']

    # Initialize the reward with typical value
    reward = 1.0

    # Calculate the direction of the center line based on the closest waypoints
    next_point = waypoints[closest_waypoints[1]]
    prev_point = waypoints[closest_waypoints[0]]

    # Calculate the direction in radius, arctan2(dy, dx), the result is (-pi, pi) in
    radians
    track_direction = math.atan2(next_point[1] - prev_point[1], next_point[0] -
    prev_point[0])
    # Convert to degree
    track_direction = math.degrees(track_direction)
```

```
# Calculate the difference between the track direction and the heading direction of
the car
direction_diff = abs(track_direction - heading)
if direction_diff > 180:
    direction_diff = 360 - direction_diff

# Penalize the reward if the difference is too large
DIRECTION_THRESHOLD = 10.0
if direction_diff > DIRECTION_THRESHOLD:
    reward *= 0.5

return float(reward)
```

closest_objects

Typ: [int, int]

Bereich: [(0:len(objects_location)-1), (0:len(objects_location)-1)]

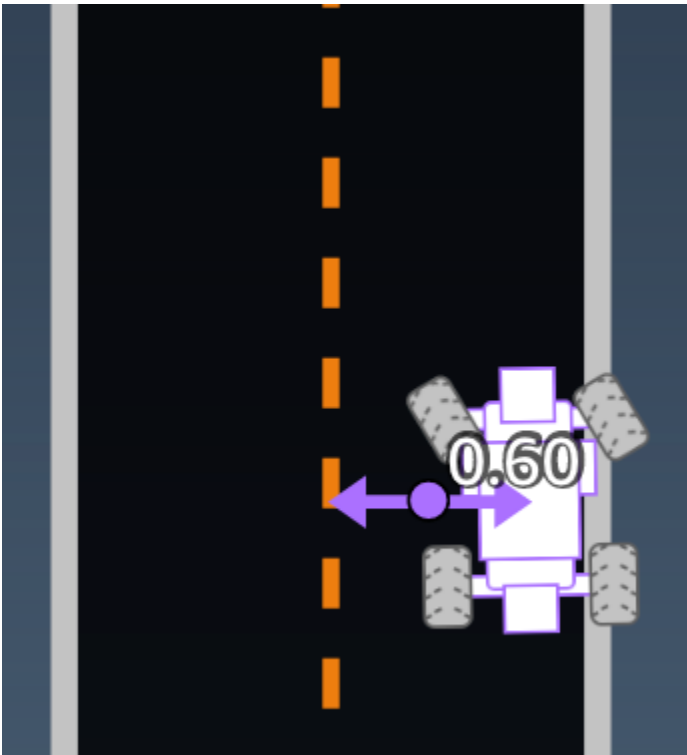
Die nullbasierten Indizes der beiden Objekte, die der aktuellen Position des Agenten (x, y) am nächsten liegen. Der erste Index bezieht sich auf das nächste Objekt hinter dem Agenten und der zweite Index bezieht sich auf das nächste Objekt vor dem Agenten. Wenn nur ein Objekt vorhanden ist, sind beide Indizes 0.

distanz_from_center

Typ: float

Bereich: 0:~track_width/2

Verschiebung zwischen der Mitte des Agenten und der Streckenmitte in Metern. Die feststellbare maximale Verschiebung tritt auf, wenn sich eines der Räder des Agenten außerhalb einer Streckenbegrenzung befindet. Je nach Breite der Streckenbegrenzung kann sie etwas kleiner oder größer als die Hälfte von track_width sein.



Beispiel: Eine Belohnungsfunktion mit dem *distance_from_center*-Parameter.

```
def reward_function(params):
    #####
    ...
    Example of using distance from the center
    ...

    # Read input variable
    track_width = params['track_width']
    distance_from_center = params['distance_from_center']

    # Penalize if the car is too far away from the center
    marker_1 = 0.1 * track_width
    marker_2 = 0.5 * track_width

    if distance_from_center <= marker_1:
        reward = 1.0
    elif distance_from_center <= marker_2:
        reward = 0.5
    else:
        reward = 1e-3 # likely crashed/ close to off track

    return float(reward)
```

heading

Typ: float

Bereich: -180:+180

Fahrtrichtung des Agenten in Grad in Bezug auf die x-Achse des Koordinatensystems.



Beispiel: Eine Belohnungsfunktion mit dem *heading*-Parameter.

Weitere Informationen finden Sie unter [closest_waypoints](#).

is_crashed

Typ: Boolean

Bereich: (True:False)

Ein boolesches Flag, das angibt, ob der Agent als Abschlussstatus mit einem anderen Objekt kollidiert ist (True) oder nicht ist (False).

is_left_of_center

Typ: Boolean

Bereich: [True : False]

Ein Boolean-Flag, das anzeigt, ob sich der Agent auf der linken Seite (True) oder rechten Seite (False) der Streckenmitte befindet.

is_offtrack

Typ: Boolean

Bereich: (True:False)

Ein boolesches Flag, das angibt, ob sich der Agent als Abschlussstatus außerhalb der Spur (True) oder nicht (False) befindet.

is_reversed

Typ: Boolean

Bereich: [True:False]

Ein boolesches Flag, das anzeigt, ob der Agent im Uhrzeigersinn (True) oder gegen den Uhrzeigersinn (False) fährt.

Es wird verwendet, wenn Sie die Richtungsänderung für jede Episode aktivieren.

objects_distance

Typ: [float, ...]

Bereich: [(0:track_length), ...]

Eine Liste der Abstände zwischen Objekten in der Umgebung in Bezug auf die Startlinie. Das i-te Element misst den Abstand in Metern zwischen dem i-ten Objekt und der Startlinie entlang der Streckenmittellinie.

Note

$\text{abs} | (\text{var1}) - (\text{var2}) |$ = how close the car is to an object , WENN $\text{var1} = [\text{"objects_distance"}]$ $[\text{index}]$ und $\text{var2} = \text{params} [\text{"progress"}] * \text{params} [\text{"track_length"}]$

Mit dem Parameter „closest_objects“ erhalten Sie einen Index des nächstgelegenen Objekts vor dem Fahrzeug und des nächstgelegenen Objekts hinter dem Fahrzeug.

objects_heading

Typ: [float, ...]

Bereich: [(-180:180), ...]

Liste der Fahrkurse von Objekten in Grad. Das i-te Element misst den Fahrkurs des i-ten Objekts. Bei stationären Objekten sind ihre Fahrkurse 0. Bei einem Bot-Fahrzeug ist der Wert des entsprechenden Elements der Kurswinkel des Fahrzeugs.

objects_left_of_center

Typ: [Boolean, ...]

Bereich: [True|False, ...]

Liste der booleschen Flags. Der i-te Elementwert gibt an, ob sich das i-te Objekt links (True) oder rechts (False) von der Streckenmitte befindet.

objects_location

Typ: [(x,y), ...]

Bereich: [(0:N,0:N), ...]

Liste aller Objektpositionen, jede Position ist ein n-Tupel von [\(x, y\)](#).

Die Größe der Liste entspricht der Anzahl der Objekte auf der Strecke. Beachten Sie, dass das Objekt ein stationäres Hindernis oder ein sich bewegendes Bot-Fahrzeug sein könnte.

objects_speed

Typ: [float, ...]

Bereich: [(0:12.0), ...]

Liste der Geschwindigkeiten (Meter pro Sekunde) für die Objekte auf der Strecke. Bei stationären Objekten sind ihre Geschwindigkeiten 0. Bei einem Bot-Fahrzeug entspricht der Wert der Geschwindigkeit, die Sie im Training festgelegt haben.

progress

Typ: float

Bereich: 0:100

Prozentsatz der abgeschlossenen Strecke.

Beispiel: Eine Belohnungsfunktion mit dem *progress*-Parameter.

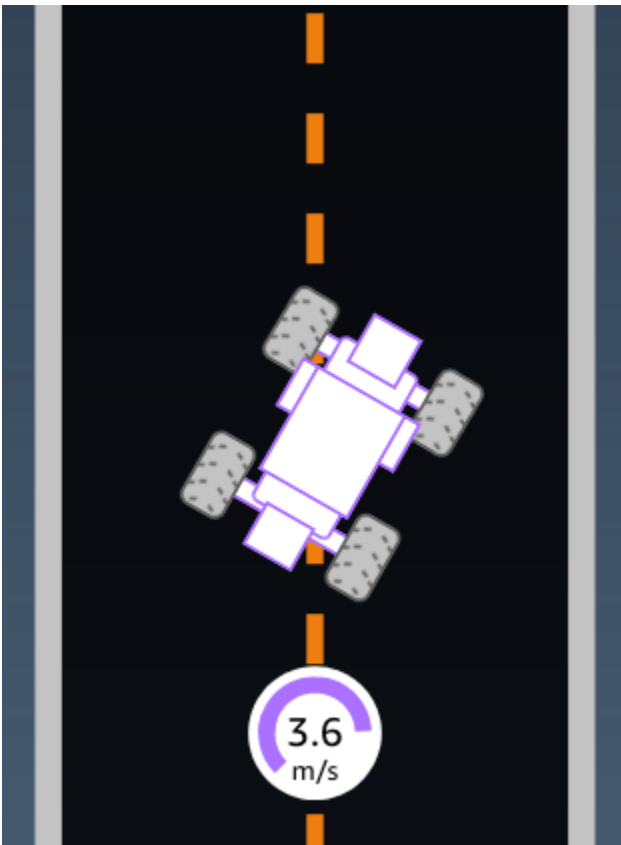
Weitere Informationen finden Sie unter [Schritte](#).

speed

Typ: float

Bereich: 0.0:5.0

Die beobachtete Geschwindigkeit des Agenten in Metern pro Sekunde (m/s).



Beispiel: Eine Belohnungsfunktion mit dem *speed*-Parameter.

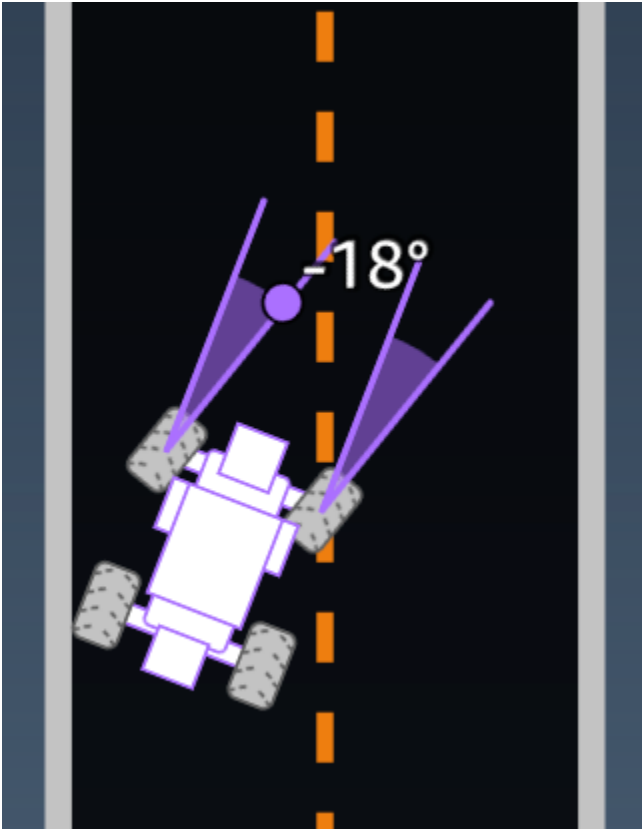
Weitere Informationen finden Sie unter [all_wheels_on_track](#).

steering_angle

Typ: float

Bereich: -30:30

Lenkwinkel der Vorderräder in Grad von der Mittellinie des Agenten aus. Das negative Vorzeichen (-) steht für eine Lenkung nach rechts. Das positive (+) Vorzeichen steht für eine Lenkung nach links. Die Mittellinie des Agenten ist nicht unbedingt parallel zur Streckenmittellinie, wie in der folgenden Abbildung dargestellt.



Beispiel: Eine Belohnungsfunktion mit dem *steering_angle*-Parameter.

```
def reward_function(params):  
    ...  
    Example of using steering angle  
    ...  
  
    # Read input variable  
    abs_steering = abs(params['steering_angle']) # We don't care whether it is left or  
    right steering  
  
    # Initialize the reward with typical value  
    reward = 1.0  
  
    # Penalize if car steer too much to prevent zigzag
```



```

ABS_STEERING_THRESHOLD = 20.0
if abs_steering > ABS_STEERING_THRESHOLD:
    reward *= 0.8

return float(reward)

```

steps

Typ: int

Bereich: $0:N_{\text{step}}$

Anzahl der abgeschlossenen Schritte. Ein Schritt entspricht einer Aktion, die der Agent gemäß der aktuellen Richtlinie durchführt.

Beispiel: Eine Belohnungsfunktion mit dem *steps*-Parameter.

```

def reward_function(params):
    #####
    ...
    Example of using steps and progress
    ...

    # Read input variable
    steps = params['steps']
    progress = params['progress']

    # Total num of steps we want the car to finish the lap, it will vary depends on the
    track length
    TOTAL_NUM_STEPS = 300

    # Initialize the reward with typical value
    reward = 1.0

    # Give additional reward if the car pass every 100 steps faster than expected
    if (steps % 100) == 0 and progress > (steps / TOTAL_NUM_STEPS) * 100 :
        reward += 10.0

    return float(reward)

```

track_length

Typ: float

Bereich: $[0:L_{\max}]$

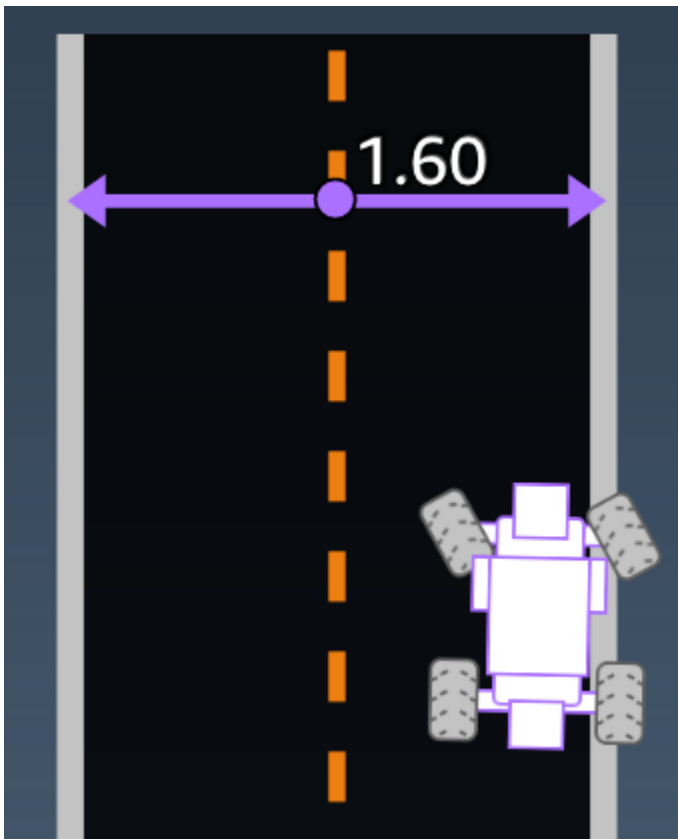
Die Streckenlänge in Metern. L_{\max} is track-dependent.

track_width

Typ: float

Bereich: $0:D_{\text{track}}$

Streckenbreite in Metern.



Beispiel: Eine Belohnungsfunktion mit dem *track_width*-Parameter.

```
def reward_function(params):  
    #####  
    ...
```

```
Example of using track width
```

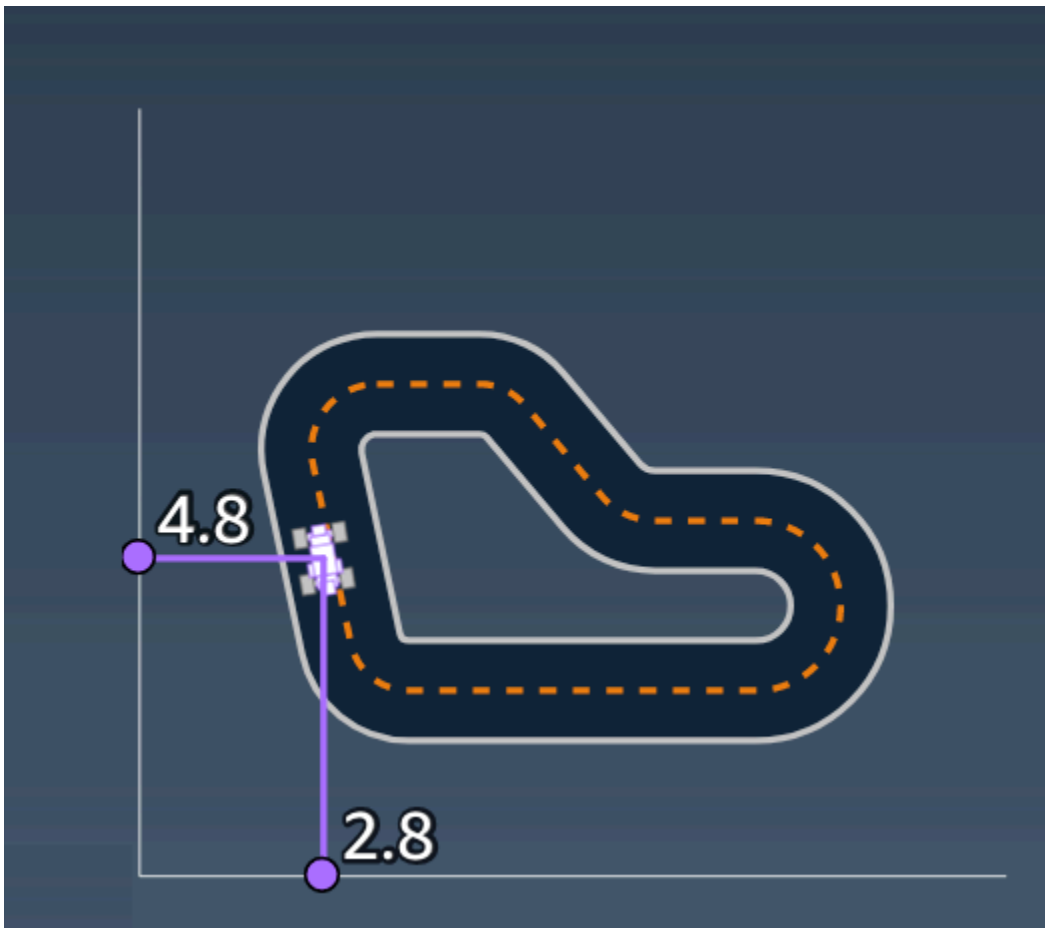
```
'''  
  
# Read input variable  
track_width = params['track_width']  
distance_from_center = params['distance_from_center']  
  
# Calculate the distance from each border  
distance_from_border = 0.5 * track_width - distance_from_center  
  
# Reward higher if the car stays inside the track borders  
if distance_from_border >= 0.05:  
    reward = 1.0  
else:  
    reward = 1e-3 # Low reward if too close to the border or goes off the track  
  
return float(reward)
```

x, y

Typ: float

Bereich: 0:N

Position der Mitte des Agenten zur x- und y-Achse der simulierten Umgebung mit der Strecke in Metern. Der Nullpunkt liegt in der unteren linken Ecke der simulierten Umgebung.

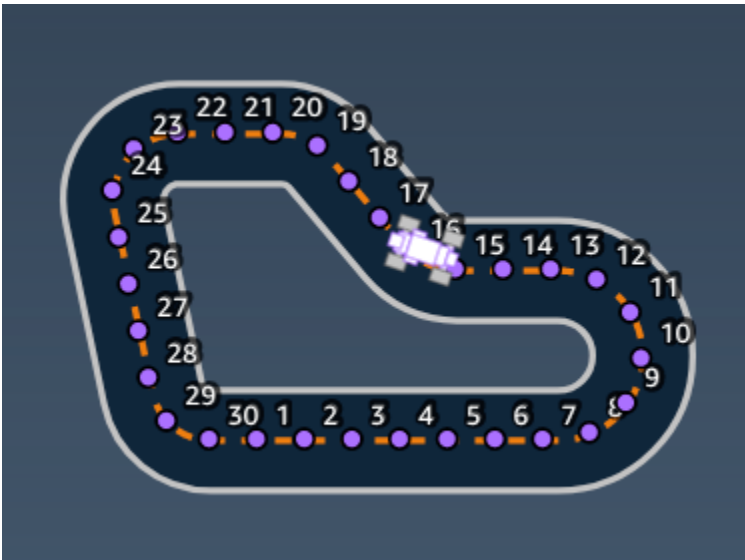


waypoints

Typ: list mit [float, float]

Bereich: $[[x_{w,0}, y_{w,0}] \dots [x_{w,Max-1}, y_{w,Max-1}]]$

Eine sortierte Liste von streckenabhängigen Max-Meilensteinen entlang der Streckenmitte. Jeder Meilenstein wird durch eine Koordinate von $(x_{w,i}, y_{w,i})$ beschrieben. Bei einer Schleife sind die ersten und die letzte Zwischenposition identisch. Bei einer geraden Strecke oder einer Strecke, die keine Schleife bildet, unterscheiden sich die erste und die letzte Zwischenposition.



Beispiel Eine Belohnungsfunktion mit dem Parameter *waypoints*.

Weitere Informationen finden Sie unter [closest_waypoints](#).

Beispiele AWS DeepRacer AWS-Belohnungsfunktionen

Im Folgenden sind einige Beispiele für die DeepRacer AWS-Belohnungsfunktion aufgeführt.

Themen

- [Beispiel 1: Bei Zeitfahren der Mittellinie folgen](#)
- [Beispiel 2: Bleiben Sie beim Zeitfahren innerhalb der beiden Grenzen](#)
- [Beispiel 3: Zickzack bei Zeitfahren verhindern](#)
- [Beispiel 4: Bleiben Sie auf einer Fahrspur, ohne gegen stehende Hindernisse oder fahrende Fahrzeuge zu stoßen](#)

Beispiel 1: Bei Zeitfahren der Mittellinie folgen

In diesem Beispiel wird festgestellt, wie weit der Agent von der Mittellinie entfernt ist, und er erhält eine höhere Belohnung, wenn er näher an der Mitte der Spur liegt; dadurch wird er veranlasst, der Mittellinie möglichst genau zu folgen.

```
def reward_function(params):
    """
    Example of rewarding the agent to follow center line
    """
```

```
# Read input parameters
track_width = params['track_width']
distance_from_center = params['distance_from_center']

# Calculate 3 markers that are increasingly further away from the center line
marker_1 = 0.1 * track_width
marker_2 = 0.25 * track_width
marker_3 = 0.5 * track_width

# Give higher reward if the car is closer to center line and vice versa
if distance_from_center <= marker_1:
    reward = 1
elif distance_from_center <= marker_2:
    reward = 0.5
elif distance_from_center <= marker_3:
    reward = 0.1
else:
    reward = 1e-3 # likely crashed/ close to off track

return reward
```

Beispiel 2: Bleiben Sie beim Zeitfahren innerhalb der beiden Grenzen

Dieses Beispiel bietet einfach hohe Belohnungen, wenn der Agent innerhalb der Grenzen bleibt, und lässt ihn herausfinden, wie er eine Runde am besten beenden kann. Es ist einfach zu programmieren und zu verstehen, aber es dauert wahrscheinlich länger, bis es konvergiert.

```
def reward_function(params):
    """
    Example of rewarding the agent to stay inside the two borders of the track
    """

    # Read input parameters
    all_wheels_on_track = params['all_wheels_on_track']
    distance_from_center = params['distance_from_center']
    track_width = params['track_width']

    # Give a very low reward by default
    reward = 1e-3

    # Give a high reward if no wheels go off the track and
    # the car is somewhere in between the track borders
```

```
if all_wheels_on_track and (0.5*track_width - distance_from_center) >= 0.05:
    reward = 1.0

# Always return a float value
return reward
```

Beispiel 3: Zickzack bei Zeitfahren verhindern

In diesem Beispiel wird der Agent belohnt, wenn er der Mittellinie folgt, bei zu vielen Lenkbewegungen wird er jedoch bestraft, wodurch Zick-Zack-Bewegungen vermieden werden sollen. Der Agent lernt, im Simulator reibungslos zu fahren, und behält wahrscheinlich dasselbe Verhalten bei, wenn er auf das physische Fahrzeug eingesetzt wird.

```
def reward_function(params):
    """
    Example of penalize steering, which helps mitigate zig-zag behaviors
    """

    # Read input parameters
    distance_from_center = params['distance_from_center']
    track_width = params['track_width']
    abs_steering = abs(params['steering_angle']) # Only need the absolute steering
    angle

    # Calculate 3 marks that are farther and father away from the center line
    marker_1 = 0.1 * track_width
    marker_2 = 0.25 * track_width
    marker_3 = 0.5 * track_width

    # Give higher reward if the car is closer to center line and vice versa
    if distance_from_center <= marker_1:
        reward = 1.0
    elif distance_from_center <= marker_2:
        reward = 0.5
    elif distance_from_center <= marker_3:
        reward = 0.1
    else:
        reward = 1e-3 # likely crashed/ close to off track

    # Steering penalty threshold, change the number based on your action space setting
    ABS_STEERING_THRESHOLD = 15

    # Penalize reward if the car is steering too much
```

```
if abs_steering > ABS_STEERING_THRESHOLD:
    reward *= 0.8

return float(reward)
```

Beispiel 4: Bleiben Sie auf einer Fahrspur, ohne gegen stehende Hindernisse oder fahrende Fahrzeuge zu stoßen

Diese Belohnungsfunktion belohnt den Agenten dafür, dass er sich innerhalb der Streckengrenzen aufhält, und bestraft ihn, wenn er Objekten vor der Strecke zu nahe kommt. Der Agent kann sich von Spur zu Spur bewegen, um Kollisionen zu vermeiden. Die Gesamtbelohnung ist eine gewichtete Summe aus den Belohnungen und Bestrafungen. In dem Beispiel wird der Strafe mehr Gewicht beigemessen, um Abstürze zu vermeiden. Experimentiere mit unterschiedlichen Durchschnittsgewichten, um unterschiedliche Verhaltensergebnisse zu trainieren.

```
import math
def reward_function(params):
    """
    Example of rewarding the agent to stay inside two borders
    and penalizing getting too close to the objects in front
    """
    all_wheels_on_track = params['all_wheels_on_track']
    distance_from_center = params['distance_from_center']
    track_width = params['track_width']
    objects_location = params['objects_location']
    agent_x = params['x']
    agent_y = params['y']
    _, next_object_index = params['closest_objects']
    objects_left_of_center = params['objects_left_of_center']
    is_left_of_center = params['is_left_of_center']
    # Initialize reward with a small number but not zero
    # because zero means off-track or crashed
    reward = 1e-3
    # Reward if the agent stays inside the two borders of the track
    if all_wheels_on_track and (0.5 * track_width - distance_from_center) >= 0.05:
        reward_lane = 1.0
    else:
        reward_lane = 1e-3
    # Penalize if the agent is too close to the next object
    reward_avoid = 1.0
```



```
# Distance to the next object
next_object_loc = objects_location[next_object_index]
distance_closest_object = math.sqrt((agent_x - next_object_loc[0])**2 + (agent_y -
next_object_loc[1])**2)
# Decide if the agent and the next object is on the same lane
is_same_lane = objects_left_of_center[next_object_index] == is_left_of_center
if is_same_lane:
    if 0.5 <= distance_closest_object < 0.8:
        reward_avoid *= 0.5
    elif 0.3 <= distance_closest_object < 0.5:
        reward_avoid *= 0.2
    elif distance_closest_object < 0.3:
        reward_avoid = 1e-3 # Likely crashed
# Calculate reward by putting different weights on
# the two aspects above
reward += 1.0 * reward_lane + 4.0 * reward_avoid
return reward
```

Modelle in der DeepRacer AWS-Konsole importieren und exportieren

Es gibt Szenarien, in denen Sie möglicherweise ein DeepRacer AWS-Modell importieren oder exportieren müssen. Rennfahrer, die an einer vom Arbeitgeber gesponserten Veranstaltung teilgenommen haben, können ihre Modelle exportieren, um zu verhindern, dass sie den Zugriff auf sie verlieren. Rennadministratoren können den Teilnehmern vorab geschulte Modelle zur Verfügung stellen, die sie importieren und während der Veranstaltung verwenden können. Verwenden Sie die Seite „Ihre Modelle“, um DeepRacer AWS-Modelle in der Konsole zu importieren und zu exportieren.

Themen

- [Kopieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Modell nach Amazon S3](#)
- [Importieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Modell in die Konsole](#)
- [Fehlerbehebung](#)

Kopieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Modell nach Amazon S3

Um ein DeepRacer AWS-Modell nach Amazon S3 zu kopieren

1. Melden Sie sich bei der [DeepRacer AWS-Konsole](#) an.
2. Wählen Sie im Navigationsbereich unter Reinforcement Learning die Option Ihre Modelle aus.
3. Wählen Sie das Modell aus, das Sie importieren möchten, indem Sie das Kontrollkästchen neben dem Modellnamen aktivieren. Sie können jeweils nur ein Modell von der Konsole auf Amazon S3 kopieren.
4. Wählen Sie das Drop-down-Menü mit der Schaltfläche „Aktionen“ und dann „Nach S3 kopieren“.

Eine neue Seite „Nach Amazon S3 kopieren“ wird geöffnet.

5. Verwenden Sie auf der Seite Nach Amazon S3 kopieren die Dropdownauswahl für Amazon S3 S3-Bucket, um einen Amazon S3 S3-Bucket auszuwählen, in den das Modell exportiert werden soll. AWS DeepRacer S3-Buckets müssen Deepacer im Namen enthalten.
 - Wenn Sie keinen gültigen Amazon S3 S3-Bucket haben, erstellen Sie einen, indem Sie Neuen Bucket erstellen wählen. Die Dropdownauswahl füllt einen Bucket-Namen mit dem folgenden Format aus. `aws-deepracer-assets-XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXXXXX`

6. Fügen Sie dem Amazon S3-Objekt im Feld S3-Objektpräfix ein optionales Ordnerpräfix hinzu.
7. Nachdem Sie den S3-Bucket eingerichtet haben, wählen Sie aus, welche Assets Sie einbeziehen möchten. Sie müssen mindestens einen Asset-Typ auswählen, um fortzufahren.
 - **Modell:** Der Modellordner enthält alle erforderlichen Dateien für einen Modellimport.
 - **Protokolle:** Kopiert die Trainings- und Evaluierungsprotokolle für das Modell. Diese Option umfasst die `sim-trace/` Ordner `logs/metrics/`, und.
 - **Video:** Diese Option kopiert den Videoordner in Ihren Amazon S3 S3-Bucket. Der Videoordner enthält die `training/` Ordner `evaluation/` und. Diese Ordner enthalten Videos aus der Draufsicht, einer 45-Grad-Ansicht und einer 45-Grad-Ansicht, wobei das Konsolen-Overlay die Position des Fahrzeugs auf der Strecke anzeigt.
8. Nachdem Sie auf Kopieren geklickt haben, wird ein Pop-up angezeigt, das Sie darüber informiert, dass Sie für die Amazon S3 S3-Datenspeicherkosten verantwortlich sind. Wenn Sie mit den Bedingungen einverstanden sind, klicken Sie im Pop-up auf die Schaltfläche Kopieren.
9. Sobald der Kopiervorgang gestartet ist, kehren Sie in der Konsole zur Seite „Ihre Modelle“ zurück. Ein Banner oben auf der Seite zeigt den aktuellen Status an. Wenn der Exportvorgang abgeschlossen ist, bestätigt das Banner den erfolgreichen Export.

Erforderliche Dateien für den Modellimport

Um einen Modellordner für ein Modell hochzuladen, das außerhalb der Konsole trainiert wurde, folgen Sie den Schritten auf der Seite [Objekte hochladen](#) der Amazon S3 S3-Dokumentation. Die folgende Tabelle enthält eine Liste der Dateien, die für den Modellimport erforderlich sind. Wenn eine der erforderlichen Dateien fehlt, schlägt der Modellimport fehl.

In der DeepRacer AWS-Konsole trainierte Modelle haben das Ordnernamenformat `DAY/MONTH/YEAR/TIME GMT`. Unser Beispielmodell wurde am 30. November 2023 exportiert und der Ordnername lautet `Thu, 30 Nov 2023 19:01:24 GMT`. In diesem Beispiel bezeichnen wir diesen Ordner als Root.

Erforderliche Dateien für Modellimporte

| Dateiname | Ordnerpfad | Beschreibung |
|--------------------------------|----------------|--|
| <code>.coach_checkpoint</code> | Wurzel/Modell/ | Die Coach-Checkpoint-Datei enthält den Schlüssel für den |

| Dateiname | Ordnerpfad | Beschreibung |
|----------------------------------|---------------|--|
| | | Modell-Checkpoint, der beim Import verwendet wurde. |
| CKPT-Dateien | Stamm/Modell/ | Checkpoint-Dateien sind Schnappschüsse der Modellgewichte, die in verschiedenen Phasen des Trainings aufgenommen wurden. Sie enthalten die Dateien <code>ckpt.index</code> <code>ckpt.data</code> , und <code>ckpt.meta</code> . |
| <code>model_metadata.json</code> | wurzel/ | Die Modell-Metadatei enthält Einstellungen, zu denen Definitionen des Aktionsraums, die Sensorkonfiguration und die Auswahl des Trainingsalgorithmus gehören. |
| <code>reward_function.py</code> | wurzel/ | Eine Python-Datei, die die Belohnungsfunktion enthält, mit der das Modell trainiert wurde. |

Metrikdateien sind für den Import Ihres Modells nicht erforderlich. Wenn diese Dateien nicht enthalten sind, sind die Trainingsmetriken und das Belohnungsdiagramm für das Modell nicht auf der Konsole verfügbar.

Optionale Dateien für Modellimporte

| Dateiname | Pfad des Ordners | Beschreibung |
|-----------------------------------|------------------|---|
| <code>training_params.yaml</code> | wurzel/ | Die Datei <code>training_params</code> enthält Trainingsauftragsd |

| Dateiname | Pfad des Ordners | Beschreibung |
|----------------------|-------------------------------------|--|
| | | aten, darunter Strecken- und Fahrzeuginformationen, Namen von Rennfahrern und Modellen sowie Ordnerpfade für Trainingsartefakte. |
| hyperparameters.json | root/ip/ | Enthält die Hyperparameterinformationen des Modells wie Chargengröße, Verlusttyp, Lernrate und Anzahl der Epochen. |
| training-*.json | Stammverzeichnis/Metriken/Schulung/ | Wird verwendet, um die Trainingsmetriken des Modells in der DeepRacer AWS-Konsole zu visualisieren. |

Importieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Modell in die Konsole


In diesem Abschnitt werden Sie Schritt für Schritt durch den Import eines DeepRacer AWS-Modells in die Konsole geführt. Bevor Sie ein Modell importieren können, müssen Sie die Amazon S3 S3-URL für den Modellordner kopieren.

Kopieren Sie die URL des AWS DeepRacer Amazon S3 S3-Buckets

1. Melden Sie sich bei der [Amazon S3 S3-Konsole](#) an und rufen Sie die Buckets-Seite auf.
2. Wählen Sie den Amazon S3 S3-Bucket aus, den Sie für Ihr DeepRacer AWS-Modell erstellt haben, indem Sie auf den Link im Namen des Buckets klicken. Das Format der in der DeepRacer AWS-Konsole erstellten S3-Buckets ist `istaws-deepracer-assets-XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXXXXX`.
3. Gehen Sie auf der Registerkarte Objekte des DeepRacer AWS-Buckets wie folgt vor:
 - a. Wählen Sie das Modell aus, das Sie importieren möchten, indem Sie im Feld Name auf den Link mit dem Namen des Modellobjekts klicken.

Eine Liste mit Unterordnern wird angezeigt.

- b. Wählen Sie das Stammverzeichnis des Modellordners aus, indem Sie das Kontrollkästchen neben dem Ordernamen aktivieren. In der DeepRacer AWS-Konsole trainierte Modelle haben das Ordernamenformat `DAY/MONTH/YEAR/TIME GMT`.
4. Sobald Sie zum Stammverzeichnis des Modellordners navigiert haben, klicken Sie auf die Schaltfläche `S3-URL kopieren`. Die Schaltflächen `S3-URL kopieren`, `URL kopieren`, `Öffnen` und `Löschen` sind ausgegraut, bis Sie das Kontrollkästchen neben dem Modellnamen aktivieren.

 Note

Wenn Sie während des Vorgangs „Nach S3 kopieren“ ein Präfix hinzugefügt haben, z. B. `my_model/version_2`, lautet der Pfad Ihres Modellordners. `deep_racer_bucket/model_name/my_model/version_2/root/`

Importieren Sie Ihr Modell in die DeepRacer AWS-Konsole

1. Rufen Sie in der [DeepRacer AWS-Konsole](#) die Seite Ihre Modelle auf.
2. Wählen Sie im Modellcontainer die Schaltfläche `Modell importieren` aus.

Die Seite „Modell importieren“ wird angezeigt.

3. Im Bereich `Import`:
 - Geben Sie die Amazon S3 S3-URL für den Modellordner ein, den Sie importieren möchten. Die Amazon S3 S3-URL hat das Format `3://deep_racer_bucket/model_name/prefix/root`.
4. Im Abschnitt „Details“:
 - a. Geben Sie den Modellnamen ein.
 - b. Fügen Sie eine optionale Beschreibung für das Modell hinzu.
 - c. Wenn Sie ein Administratorkonto im Mehrbenutzermodus verwenden, wählen Sie den Benutzer, für den Sie das Modell importieren, aus der Dropdownauswahl aus.
5. Wählen Sie unten auf dem Bildschirm die Schaltfläche `Importieren` aus.
6. Sobald der Importvorgang gestartet wird, kehren Sie zur Seite „Ihre Modelle“ in der Konsole zurück. Ein Banner oben auf der Seite zeigt den aktuellen Status an und das Modell wird in Ihrer Modellliste mit `Import` als Status. Wenn der Importvorgang abgeschlossen ist,

bestätigt das Banner den erfolgreichen Import und der Status Ihres Modells ändert sich von Import.. auf Bereit.

Fehlerbehebung

Fehler beim Kopieren des Modells

Wir konnten Ihr Modell trotz mehrerer Versuche nicht kopieren. Wenn sich das Modell immer noch in Ihrem S3-Bucket befindet, wiederholen Sie den Modellimport, indem Sie das Modell aus der Tabelle mit den Modellfehlern auswählen, Aktualisieren und dann Importieren auswählen. Oder, wenn Sie eine lokale Kopie des Modells haben, können Sie es manuell importieren, indem Sie den Schritten auf der Seite [Objekte hochladen](#) der Amazon S3 S3-Dokumentation folgen.

Der Amazon S3 S3-Bucket ist nicht vorhanden

Wir konnten das Modell nicht kopieren, da der S3-Bucket, in dem dieses Modell gespeichert war, gelöscht wurde. Wenn Sie eine Kopie des Modells haben, platzieren Sie es in einem S3-Bucket mit dem `deepracer` Namen und versuchen Sie erneut, es zu importieren, indem Sie die Schritte im [Importieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Modell in die Konsole](#) Abschnitt befolgen.

Ich kann nicht auf den Amazon S3 S3-Bucket zugreifen

Die Berechtigungen für den Amazon S3 S3-Bucket, in dem dieses Modell gespeichert ist, haben sich geändert, sodass wir das Modell nicht kopieren konnten. Dies kann aus zwei Gründen geschehen: Sie haben die Berechtigungen für die AWS DeepRacer S3- oder die DeepRacer AWS-Servicerollenrichtlinie direkt bearbeitet. Wenn Sie die Berechtigungen für Ihren AWS DeepRacer S3-Bucket direkt bearbeitet haben, stellen Sie die Bucket-Berechtigungen wieder her, indem Sie die Schritte unter [Hinzufügen einer Bucket-Richtlinie mithilfe der Amazon S3 S3-Konsole](#) mithilfe der folgenden Richtlinie ausführen:

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "Stmt1586917903457",
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": "deepracer.amazonaws.com"
      },
    },
  ],
}
```

```
    "Action": [
      "s3:GetObjectAcl",
      "s3:GetObject",
      "s3:PutObject",
      "s3:PutObjectAcl"
    ],
    "Resource": [
      "arn:aws:s3:::your-bucket-name",
      "arn:aws:s3:::your-bucket-name/*"
    ]
  }
]
```

Um das Modell nach dem Wiederherstellen der Bucket-Berechtigungen zu importieren, wählen Sie das Modell aus der Tabelle mit den Modellfehlern aus und klicken Sie auf Aktualisieren. Wenn die Modellimportseite angezeigt wird, wählen Sie Import.

Die Modelldatei ist nicht vorhanden

Wir können das Modell nicht kopieren, da es aus dem Amazon S3 S3-Bucket gelöscht wurde. Wenn Sie die Datei immer noch haben, versuchen Sie, sie in Ihrem DeepRacer AWS-Bucket wiederherzustellen, wählen Sie dann das Modell aus der Tabelle mit den Modellfehlern aus und klicken Sie auf Aktualisieren. Wenn die Seite zum Modellimport angezeigt wird, wählen Sie Import. Wenn Sie über eine lokale Kopie des Modells verfügen, können Sie die Dateien manuell importieren, indem Sie den Schritten auf der Seite [Objekte hochladen](#) der Amazon S3 S3-Dokumentation folgen.

Die Coach-Datei existiert nicht

Wir können das Modell nicht kopieren, da die Metadaten des Coach-Checkpoints aus dem Amazon S3 S3-Bucket gelöscht wurden. Wenn Sie die Datei immer noch haben, versuchen Sie, sie in Ihrem DeepRacer AWS-Bucket wiederherzustellen, wählen Sie dann das Modell aus der Tabelle mit den Modellfehlern aus und klicken Sie auf Aktualisieren. Wenn die Seite zum Modellimport angezeigt wird, wählen Sie Import. Wenn Sie über eine lokale Kopie des Modells verfügen, können Sie die Dateien manuell importieren, indem Sie den Schritten auf der Seite [Objekte hochladen](#) der Amazon S3 S3-Dokumentation folgen.

Die Checkpoint-Datei existiert nicht

Wir können das Modell nicht kopieren, da die Checkpoint-Dateien aus dem Amazon S3 S3-Bucket gelöscht wurden. Wenn Sie die Dateien immer noch haben, versuchen Sie, sie in Ihrem

DeepRacer AWS-Bucket wiederherzustellen, wählen Sie dann das Modell aus der Tabelle mit den Modellfehlern aus und wählen Sie Aktualisieren aus. Wenn die Seite zum Modellimport angezeigt wird, wählen Sie Import aus. Wenn Sie über eine lokale Kopie der Dateien verfügen, können Sie sie manuell importieren, indem Sie den Schritten auf der Seite [Objekte hochladen](#) der Amazon S3 S3-Dokumentation folgen.

Die Modelldatei ist zu groß

Ihre Modelldatei überschreitet die Dateigrößenbeschränkung von 1 GB, die der Service erstellen kann, sodass Ihre Datei bearbeitet wurde. Dieses Modell wird nicht importiert. Um diese Meldung zu entfernen, wählen Sie das Modell aus der Tabelle mit den Modellfehlern aus und klicken Sie auf Löschen.

Die Checkpoint-Datei ist zu groß

Ihre Checkpoint-Datei überschreitet die Dateigrößenbeschränkung von 1 GB, die der Service erstellen kann, sodass Ihre Datei bearbeitet wurde. Dieses Modell wird nicht importiert. Um diese Meldung zu entfernen, wählen Sie das Modell aus der Tabelle mit den Modellfehlern aus und klicken Sie auf Löschen.

Die Metadatendatei ist zu groß

Ihre YAML-Datei überschreitet die Dateigrößenbeschränkung von 10 MB, die der Dienst erstellen kann, sodass Ihre Datei bearbeitet wurde. Dieses Modell wird nicht importiert. Um diese Meldung zu entfernen, wählen Sie das Modell aus der Tabelle mit den Modellfehlern aus und klicken Sie auf Löschen.

Das Modell ist nicht gültig

Wir können Ihr Modell nicht validieren, da es bearbeitet wurde. Wenn Sie über eine Kopie des Modells verfügen, versuchen Sie, diese in Ihrem AWS DeepRacer S3-Bucket zu ersetzen. Wählen Sie dann das Modell aus der Tabelle mit den Modellfehlern aus und wählen Sie Aktualisieren aus. Wenn die Seite zum Modellimport angezeigt wird, wählen Sie Import.

Fehlende oder falsche Berechtigungen

Wir konnten das Modell nicht kopieren, da die Berechtigungen, die bei AWS verfügbar waren, DeepRacer als Sie es trainiert haben, entfernt wurden. Um AWS zu autorisieren, die erforderlichen Berechtigungen neu DeepRacer zu erstellen, wählen Sie das Modell aus der Tabelle mit den

Modellfehlern aus und klicken Sie dann auf Aktualisieren. Wenn die Seite zum Modellimport angezeigt wird, wählen Sie Import. AWS DeepRacer erstellt die Berechtigungen neu und kopiert dann das Modell.

Betreiben Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug

Nachdem Sie das Training und die Evaluierung eines DeepRacer AWS-Modells im DeepRacer AWS-Simulator abgeschlossen haben, können Sie das Modell in Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug einsetzen. Sie können das Fahrzeug so einrichten, dass es auf einer Strecke fährt, und die Leistung des Modells in einer physischen Umgebung bewerten. Dies entspricht einem autonomen Rennen in einer echten Umgebung.

Bevor Sie Ihr Fahrzeug zum ersten Mal fahren lassen, müssen Sie das Fahrzeug einrichten, Softwareupdates installieren und das Antriebskettensubsystem kalibrieren.

Um Ihr Fahrzeug auf einer physischen Strecke fahren zu lassen, benötigen Sie eine Strecke. Weitere Informationen finden Sie unter [Baue deinen physischen Track auf](#)

Themen

- [Kennenlernen Ihres DeepRacer AWS-Fahrzeugs](#)
- [Wählen Sie ein Wi-Fi-Netzwerk für Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug](#)
- [Starten Sie die Gerätekonsole des DeepRacer AWS-Fahrzeugs](#)
- [Kalibrieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug](#)
- [Laden Sie ein Modell auf Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug hoch](#)
- [Fahren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug](#)
- [Prüfen und verwalten Sie Ihre DeepRacer AWS-Fahrzeugeinstellungen](#)
- [Sehen Sie sich Ihre DeepRacer AWS-Fahrzeugprotokolle an](#)

Kennenlernen Ihres DeepRacer AWS-Fahrzeugs

Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug ist ein mit maschinellem Lernen ausgestattetes, batteriebetriebenes und mit WLAN verbundenes Allradmodell im Massstab 1:18 mit einer an der Vorderseite montierten 4-Megapixel-Kamera und einem Ubuntu-basierten Rechenmodul.

Das Fahrzeug kann autonom fahren, indem es eine Inferenz ausführt, die auf einem Reinforcement-Learning-Modell in seinem Computing-Modul basiert. Sie können das Fahrzeug auch manuell ohne ein Reinforcement-Learning-Modell fahren. Wenn Sie noch kein DeepRacer AWS-Fahrzeug erworben haben, können Sie [hier eines bestellen](#).

Das DeepRacer AWS-Fahrzeug wird von einem Bürstenmotor angetrieben. Die Fahrgeschwindigkeit wird von einem Spannungsregler geregelt. Dieser steuert, wie schnell sich der Motor dreht. Der [Servomechanismus \(Servo\)](#), der das Lenksystem bedient, ist durch die schwarze Abdeckung im DeepRacer AWS-Fahrzeuggehäuse geschützt.

Themen

- [Untersuchen Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug](#)
- [Laden und installieren Sie Ihre DeepRacer AWS-Batterien](#)
- [Testen Sie Ihr DeepRacer AWS-Rechenmodul](#)
- [Schalten Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug aus](#)
- [DeepRacer AWS-Fahrzeug-LED-Anzeigen](#)
- [Ersatzteile für DeepRacer AWS-Geräte](#)

Untersuchen Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug

Wenn Sie Ihre DeepRacer AWS-Fahrzeugbox öffnen, sollten Sie die folgenden Komponenten und Zubehörteile finden:



| Komponenten | Kommentare |
|--|--|
| Fahrzeugchassis [1] | Enthält eine Frontkamera zur Erfassung von Fahrerfahrten im Fahrzeug und das Computing-Modul für autonomes Fahren. Sie können die von der Kamera aufgenommenen Bilder über die Gerätekonsole des Fahrzeugs als Streaming-Video ansehen. Das Chassis enthält einen Elektro-Bürstenmotor, einen elektronischen Drehzahlregler (Electronic Speed Controller, ESC) und eine Servomechanik (Servo). |
| Fahrzeugkarosserie [2] | Entfernen Sie diese bei der Einrichtung des Fahrzeugs. |
| Adapterkabel Micro-USB auf USB-A [3] | Verwenden Sie dieses Kabel für die USB-OTG -Funktionalität. |
| Verarbeitungsbatterie [4] | Verwenden Sie dies, um das Rechenmodul mit Strom zu versorgen, das Inferenz auf einem heruntergeladenen DeepRacer AWS-Reinforcement-Learning-Modell ausführt. |
| Anschlusskabel Verarbeitungsbatterie [5] | Verwenden Sie dieses USB C/USB C-Kabel, um das Datenverarbeitungsmodul an das Netzteil anzuschließen. Wenn Sie eine Dell-Verarbeitungsbatterie haben, ist dieses Kabel länger. |
| Netzstromkabel [6a] | Mit dieser Komponente schließen Sie das Netzteil an eine Steckdose an. |
| Netzteil [6b] | Mit dieser Komponente laden Sie Verarbeitungsbatterie und das Datenverarbeitungsmodul auf. |

| Komponenten | Kommentare |
|---|--|
| Stifte (Ersatzteile) [7] | Mit dieser Komponente befestigen Sie das Datenverarbeitungsmodul am Fahrzeugchassis. Dies ist Sonderzubehör. |
| Fahrzeugbatterie [8] | Ein LiPo 7,4-V-Akku zur Stromversorgung des Motors. |
| Ladeadapter für Fahrzeugbatterie [9a] | Verwenden Sie diese Komponente, um die Fahrzeugbatterie für den Fahrzeugantrieb aufzuladen. |
| Ladekabel für die Fahrzeugbatterie [9b] | Verwenden Sie das Netzteil, um das Fahrzeugbatterieladegerät mit einer Steckdose zu verbinden. |
| Batterieentsperrkabel [10] | Verwenden Sie diese Option, wenn Ihre Batterie in den Sperrzustand wechselt. |

Um Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug einzurichten, müssen Sie außerdem die folgenden Elemente bereithalten:

- Einen Computer mit USB-Anschluss und Internetzugang.
- Ein WLAN, das mit dem Internet verbunden ist.
- Ein AWS-Konto.

Befolgen Sie nun die Anweisungen im [nächsten Abschnitt](#), um sicherzustellen, dass die Fahrzeugbatterie und die Power-Bank geladen sind.

Laden und installieren Sie Ihre DeepRacer AWS-Batterien

Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug hat zwei Energiequellen: die Fahrzeugbatterie und die Powerbank des Rechenmoduls.

Die Power-Bank versorgt das Computing-Modul. Das Rechenmodul hält die Wi-Fi-Verbindung aufrecht, führt eine Inferenz für ein DeepRacer bereitgestelltes AWS-Modell durch und gibt einen Befehl aus, damit das Fahrzeug eine Aktion ausführen kann.

Die Fahrzeugbatterie versorgt den Motor, um das Fahrzeug zu bewegen. Es gibt zwei Sätze von Kabeln. Der zweiadrige Satz der roten und schwarzen Kabel wird verwendet, um eine Verbindung zum ESC des Fahrzeugs herzustellen, und die dreiadrigen blauen (oder schwarzen), weißen und roten Kabel dienen zum Verbinden mit dem Ladegerät. Für die Fahrt sollte nur der zweiadrige Kabelsatz mit dem Fahrzeug verbunden werden.

Nach dem vollständigen Aufladen sinkt die Batteriespannung, während sich die Batterien entladen. Durch den Spannungsabfall sinkt auch das verfügbare Drehmoment. Daher hat dieselbe Geschwindigkeitseinstellung eine langsamere Geschwindigkeit auf der Strecke zur Folge. Wenn die Batterie vollständig leer ist, stoppt das Fahrzeug. Für autonomes Fahren unter normalen Bedingungen hält die Batterie in der Regel 15 bis 25 Minuten. Um ein konsistentes Verhalten sicherzustellen, sollte die Batterie jeweils nach 15 Minuten Nutzung aufgeladen werden.

Um die Fahrzeugbatterie und die Power-Bank zu montieren und aufzuladen, führen Sie die folgenden Schritte aus.

1. Entfernen Sie Ihre DeepRacer AWS-Fahrzeughülle.
2. Entfernen Sie die vier Chassisstifte. Heben Sie das Fahrzeugchassis mit den noch verbundenen Kabeln vorsichtig an.
3. Gehen Sie wie folgt vor, um die Fahrzeugbatterie aufzuladen und einzusetzen:
 - a. Um die Batterie aufzuladen, schließen Sie den dreiadrigen Kabelsatz von der Batterie an das Ladegerät an, um die Batterie mit dem Netzteil zu verbinden, und schließen das Netzteil dann an eine Steckdose oder an einen USB-Anschluss an, wenn zum Laden der Batterie ein USB-Kabel verwendet wird.

Eine grafische Darstellung, wie Sie die Fahrzeugbatterie mit dem beigefügten Ladegerät aufladen, finden Sie unter [the section called “So laden Sie die Batterie des Antriebsmoduls des Fahrzeugs auf”](#).

- b. Schließen Sie nach dem Laden der Batterie den zweiadrigen Kabelsatz des Fahrzeugbatteriekabels an den schwarzen und roten Kabelanschluss Ihres Fahrzeugs an.
 - c. Um die Fahrzeugbatterie zu sichern, befestigen Sie diese mit den beiliegenden Befestigungsbändern unter dem Fahrzeugchassis.

Achten Sie darauf, dass sich alle Kabel im Fahrzeuginneren befinden.

- d. Um zu überprüfen, ob die Fahrzeugbatterie geladen ist, gehen Sie wie folgt vor:
 - i. Bewegen Sie den Netzschalter des Fahrzeugs, um das Fahrzeug einzuschalten.

- ii. Warten Sie auf zwei kurze Pieptöne.

Wenn Sie die Pieptöne nicht hören, ist das Fahrzeug nicht aufgeladen. Entfernen Sie die Batterie aus dem Fahrzeug und wiederholen Sie Schritt 1 oben, um die Batterie wieder aufzuladen.

- iii. Wenn Sie das Fahrzeug nicht verwenden, schieben Sie den Netzschalter des Fahrzeugs zurück, um die Fahrzeugbatterie auszuschalten.

4. Um den Ladezustand des Netzteils zu überprüfen, gehen Sie wie folgt vor:

- a. Drücken Sie den Netzschalter am Netzteil.
- b. Prüfen Sie die vier LED-Leuchten neben dem Netzschalter, um den Ladezustand zu bestimmen.

Wenn alle vier LED-Leuchten leuchten, ist das Netzteil vollständig geladen. Wenn keine der LED-Leuchten leuchtet, muss das Netzteil aufgeladen werden.

- c. Um das Netzteil aufzuladen, stecken Sie den USB-C-Stecker des Netzteils in den USB-C-Anschluss des Netzteils. Es dauert einige Zeit, bis das Netzteil vollständig aufgeladen ist. Wenn es aufgeladen ist, wiederholen Sie Schritt 4, um zu prüfen, ob das Netzteil vollständig aufgeladen ist.

5. Um die Power-Bank zu montieren, gehen Sie wie folgt vor:

- a. Stecken Sie das Netzteil in die Halterung. Netzschalter und USB-C-Anschluss müssen zur Rückseite des Fahrzeugs ausgerichtet sein.
- b. Verwenden Sie das Befestigungsband, um das Netzteil sicher am Fahrzeugchassis zu befestigen.

 Note

Schließen Sie in diesem Schritt noch nicht das Netzteil an das Computing-Modul an.

Testen Sie Ihr DeepRacer AWS-Rechenmodul

Testen Sie das Computing-Modul, um sicherzustellen, dass es erfolgreich gestartet werden kann. Um das Modul mit einer externen Stromquelle zu testen, führen Sie die folgenden Schritte aus:

So testen Sie das Computing-Modul Ihres Fahrzeugs:

1. Schließen Sie das Computing-Modul an eine Stromquelle an. Schließen Sie das Netzkabel an das Netzteil an, stecken Sie das Netzkabel in eine Steckdose und stecken Sie den USB-C-Stecker des Netzteils in den USB-C-Anschluss des Computing-Moduls.
2. Schalten Sie das Computing-Modul des Fahrzeugs ein, indem Sie den Netzschalter am Modul drücken.
3. Um den Status des Computing-Moduls zu überprüfen, überprüfen Sie die LED-Leuchten:

- Durchgehend blau

Das Computing-Modul ist gestartet, mit dem angegebenen WLAN verbunden und betriebsbereit.

In diesem Status können Sie sich am Computing-Modul anmelden. Sie müssen es nur mit einem HDMI-Kabel an einen Monitor anschließen und mit einer USB-Maus und einer USB-Tastatur verbinden. Verwenden Sie für die erstmalige Anmeldung `deepracer` sowohl für den Benutzernamen als auch für das Passwort. Sie werden dann aufgefordert, das Passwort für zukünftige Anmeldungen zurückzusetzen. Wählen Sie aus Sicherheitsgründen ein starkes neues Passwort.

- Blinkend rot

Das Computing-Modul befindet sich im Einrichtungsmodus.

- Durchgehend gelb

Das Computing-Modul wird initialisiert.

- Durchgehend rot

Das Computing-Modul konnte sich nicht mit dem WLAN verbinden.

4. Wenn Sie mit dem Test fertig sind, drücken Sie den Netzschalter am Computing-Modul, um es auszuschalten. Trennen Sie es dann von der externen Stromquelle.

Schalten Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug aus

Um Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug auszuschalten, trennen Sie das Fahrzeug von der externen Stromquelle. Sie können auch den Netzschalter am Gerät drücken, bis die Stromanzeige erlischt.

DeepRacer AWS-Fahrzeug-LED-Anzeigen

Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug verfügt über zwei Sätze von LED-Anzeigen für den Fahrzeugstatus bzw. für die anpassbare visuelle Identifizierung Ihres Fahrzeugs.



Die Details werden wie folgt erläutert.

Themen

- [LED-Anzeigen für das DeepRacer AWS-Fahrzeugsystem](#)
- [AWS-LEDs zur DeepRacer Fahrzeugidentifikation](#)

LED-Anzeigen für das DeepRacer AWS-Fahrzeugsystem

Die LED-Anzeigen des DeepRacer AWS-Fahrzeugsystems befinden sich auf der linken Seite des Fahrzeuggehäuses, wenn sich das Fahrzeug in der vorderen Position vor Ihnen befindet.

Die drei System-LEDs befinden sich nach der RESET-Taster. Die erste LED (links im Sichtfeld) zeigt den Status der Systemleistung an. Die zweite (mittlere) LED ist für die zukünftige Verwendung reserviert. Die letzte (rechte) LED zeigt den Status der WLAN-Verbindung an.

| LED-Typ | Farbe | Status |
|-----------------|---|---|
| Stromversorgung | Aus | Es ist kein Netzteil vorhanden. |
| | Gelb blinkend | BIOS und Betriebssystem werden geladen. |
| | Dauerhaft gelb | Betriebssystem ist geladen. |
| | Dauerhaft blau | Eine Anwendung wird ausgeführt. |
| | Blau blinken | Eine Softwareaktualisierung wird ausgeführt. |
| WLAN | Dauerhaft rot | Beim Hochfahren des Systems oder beim Starten einer Anwendung tritt ein Fehler auf. |
| | Aus | Es besteht keine WLAN-Verbindung. |
| | Blau blinken | Das Fahrzeug stellt eine Verbindung mit dem WLAN-Netzwerk her. |
| | Dauerhaft rot für 2 Sekunden und dann aus | Die WLAN-Verbindung ist fehlgeschlagen. |
| | Dauerhaft blau | Die WLAN-Verbindung wurde hergestellt. |

AWS-LEDs zur DeepRacer Fahrzeugidentifikation


Die benutzerdefinierten LEDs für das DeepRacer AWS-Fahrzeug befinden sich am Heck des Fahrzeugs. Sie dienen zur Identifizierung Ihres Fahrzeugs in Rennen, wenn mehrere Fahrzeuge vorhanden sind. Sie können die DeepRacer AWS-Gerätekonsole verwenden, [um ihnen eine unterstützte Farbe](#) Ihrer Wahl zuzuweisen.


Ersatzteile für DeepRacer AWS-Geräte

Note

Das DeepRacer AWS-Gerät verwendet die [WLtoys A949 und A979](#) Remote Control (RC) - Fahrzeuggehäuse. Besuchen Sie die [DeepRacer AWS-Storefront](#), um eine [aktuelle Liste der verfügbaren Teile für Ihr DeepRacer AWS-Gerät](#) zu durchsuchen.

Ersatzteile für DeepRacer AWS-Geräte

| Teil | Name |
|--|--|
|  | Reserve-Rechenbatterie |

| Teil | Name |
|--|---|
|  | <p><u>Ersatzrechenmodul</u></p> |

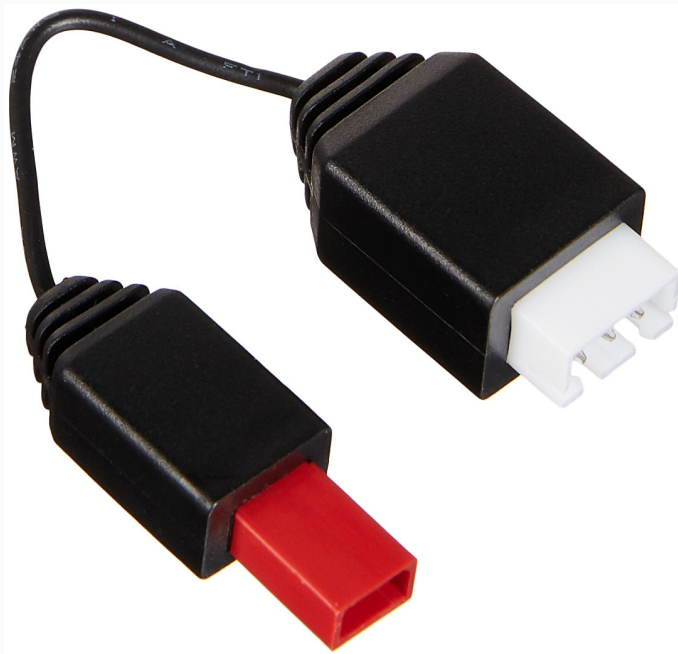
| Teil | Name |
|--|---|
|  | <u>Reserve-Rechenbatterie</u> |

Teil

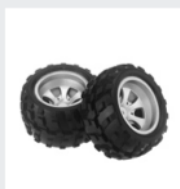
Name



Lithium-Batterie mit 7,4 V, 1100 mAh










AWS-Entsperrkabel für DeepRacer Autobatterien





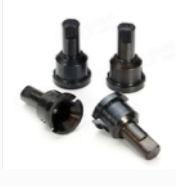










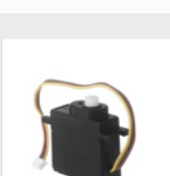
Reifen






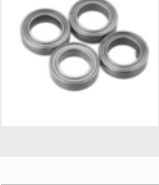





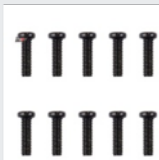

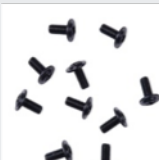
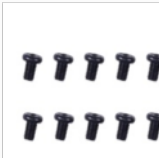
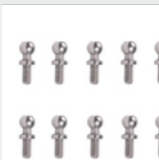
Frontstoßstange








| Teil | Name |
|---|---------------------------------------|
|  | Querlenker |
|  | Zugstange |
|  | C-Stil-Halterung |
|  | Antriebswelle |
|  | Rundkopfschraube, M2 x 17,5 mm |
|  | Fahrzeugchassis-Boden |
|  | Lenkgestänge |





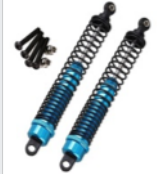

| Teil | Name |
|---|--|
|  | Hinterradaufhängungsrahmen |
|  | Metall-Sechskantset |
|  | Getriebegehäuse |
|  | Differenzialgehäuse |
|  | Differenzialantriebsschale |
|  | Heckschürze vorne |
|  | Servohalterung |

| Teil | Name |
|---|---|
|  | Zentralantriebswelle |
|  | Stoßdämpferrahmen |
|  | Servoarm |
|  | Differentialmechanismus |
|  | Untersetzungsgetriebe |
|  | Motorsocket |
|  | 17g Lenkmotor |

| Teil | Name |
|---|---|
|  | Schraubendichtung für Motor |
|  | 390 Motor |
|  | Sechskantverbinder 4 x 8 x 3 mm |
|  | Sechskantverbinder 8 x 12 x 3,5 mm |
|  | Kugellager 7 x 11 x 3 mm |
|  | Kugellager 8 x 12 x 3,5 mm |
|  | Mittelachsenscheibenplatte |

| Teil | Name |
|---|---|
|  | Schraube 2,6 x 6 mm |
|  | Schraube 2 x 7 mm |
|  | Schraube 2,5 x 8 mm |
|  | Schraube 2 x 16 mm |
|  | Schraube 2,5 x 6 mm |
|  | Schraube M3 x 5 mm |
|  | Kugelschraube 10,8 x 4 mm |

| Teil | Name |
|---|------------------------------------|
|  | Schraube 2 x 6 mm |
|  | Schraube 2 x 9,5 mm |
|  | M3-Kontermutter |
|  | Achsen gelenkstift |
|  | Antriebswelle |
|  | Schwenkarmstift |
|  | Schraube 2 x 29 KM |

| Teil | Name |
|---|--|
|  | Haarstift |
|  | Frontstoßdämpfer |
|  | Ladegerät |
|  | Motorritzel aus Metall |
|  | Heckstoßdämpfer |
|  | ESC |

Wählen Sie ein Wi-Fi-Netzwerk für Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug

Wenn Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug zum ersten Mal öffnen, müssen Sie es so einrichten, dass es eine Verbindung zu einem Wi-Fi-Netzwerk herstellt. Schließen Sie dieses Setup ab, um die

Fahrzeugsoftware zu aktualisieren und die IP-Adresse für den Zugriff auf die Gerätekonsole des Fahrzeugs zu erhalten.

In diesem Abschnitt werden Sie durch die Schritte für die folgenden Aufgaben geführt:

- Verbinden Sie Ihren Notebook- oder Desktop-Computer mit dem Fahrzeug.
- Richten Sie die WLAN-Verbindung des Fahrzeugs ein.
- Aktualisieren Sie die Software des Fahrzeugs.
- Ermitteln Sie die IP-Adresse des Fahrzeugs.
- Führen Sie eine Probefahrt mit dem Fahrzeug durch.

Verwenden Sie einen Notebook- oder Desktop-Computer, um die Setup-Aufgaben auszuführen. Wir bezeichnen diesen Setup-Computer als "Ihren Computer", um mögliche Verwechslungen mit dem Computing-Modul des Fahrzeugs zu vermeiden (setzt Ubuntu ein).

Nach der ersten Einrichtung der WLAN-Verbindung können Sie denselben Anweisungen folgen, um ein anderes WLAN auszuwählen.

Note

AWS unterstützt DeepRacer kein Wi-Fi-Netzwerk, für das eine aktive [Captcha-Überprüfung](#) für die Nutzungsanmeldung erforderlich ist.

Themen

- [Machen Sie sich bereit, die Wi-Fi-Verbindung für Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug einzurichten](#)
- [Richten Sie eine Wi-Fi-Verbindung ein und aktualisieren Sie die Software Ihres DeepRacer AWS-Fahrzeugs](#)

Machen Sie sich bereit, die Wi-Fi-Verbindung für Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug einzurichten

Um die WLAN-Verbindung Ihres Fahrzeugs einzurichten, schließen Sie Ihren Notebook- oder Desktop-Computer über das mitgelieferte Kabel USB-auf-USB C an das Computing-Modul Ihres Fahrzeugs an.

Um Ihren Computer mit dem Computing-Modul Ihres Fahrzeugs zu verbinden, führen Sie die folgenden Schritte aus.

1. Stellen Sie sicher, dass Ihr Computer vom WLAN getrennt ist, bevor Sie Ihr Gerät anschließen.
2. Stecken Sie das USB-Ende des Kabels USB-auf-USB C in den USB-Anschluss Ihres Computers.
3. Stecken Sie das USB-C-Ende des Kabels in den USB-C-Anschluss Ihres Fahrzeugs.

Jetzt können Sie die WLAN-Verbindung Ihres Fahrzeugs einrichten.

Richten Sie eine Wi-Fi-Verbindung ein und aktualisieren Sie die Software Ihres DeepRacer AWS-Fahrzeugs

Bevor Sie die Schritte zum Einrichten der WLAN-Verbindung ausführen, vergewissern Sie sich, dass Sie die Schritte unter [the section called “Machen Sie sich bereit, WLAN einzurichten”](#) abgeschlossen haben.

1. Schauen Sie sich die Unterseite Ihres Fahrzeugs an und notieren Sie sich das unter Host name aufgeführte Passwort. Sie benötigen es, um sich an der Gerätekonzole anzumelden und die Einrichtung durchzuführen.
2. Wechseln Sie auf Ihrem Computer zu `https://deeperacer.aws`, um die Gerätesteuerkonsole Ihres Fahrzeugs zu starten.
3. Wenn angezeigt wird, dass die Verbindung nicht privat oder sicher ist, führen Sie einen der folgenden Schritte aus.
 - a. Wählen Sie in Chrome Erweitert und dann Weiter mit **<ip_adresse_der_gerätekonzole>** (unsicher) aus.
 - b. Wählen Sie in Safari Details aus, folgen Sie dem Link Diese Website besuchen und wählen Sie Websites besuchen aus. Wenn Sie zur Eingabe Ihres Passworts aufgefordert werden, um Einstellungen für die Zertifikatsvertrauensstellungen zu aktualisieren, geben Sie das Passwort ein. Wählen Sie dann Einstellungen aktualisieren aus.
 - c. Wählen Sie in Opera Trotzdem fortfahren aus, wenn Sie vor einem ungültigen Zertifikat gewarnt werden.
 - d. Wählen Sie in Edge Details und dann Weiter zur Webseite (nicht empfohlen) aus.

- e. Wählen Sie in Firefox Erweitert aus. Wählen Sie dann Ausnahme hinzufügen aus und wählen Sie Sicherheitsausnahme bestätigen aus.
4. Geben Sie unter DeepRacer AWS-Fahrzeug entsperren das in Schritt 1 angegebene Passwort ein und wählen Sie dann Auf Fahrzeug zugreifen.
5. Wählen Sie im Bereich Connect your vehicle to your Wi-Fi network (Verbinden Sie Ihr Fahrzeug mit Ihrem WLAN) Ihren WLAN-Namen aus dem Dropdown-Menü Wi-Fi network name (SSID) (WLAN-Name (SSID)) aus, geben Sie das Passwort Ihres WLANs unter Wi-Fi-password (WLAN-Passwort) ein und wählen Sie Connect (Verbinden) aus.
6. Warten Sie, bis sich der Status der WLAN-Verbindung von Connecting to Wi-Fi network... (Verbinden mit dem WLAN...) zu Connected (Verbunden) ändert. Wählen Sie anschließend Next (Weiter) aus.
7. Wenn im Bereich Software Update ein Softwareupdate erforderlich ist, schalten Sie das Computing-Modul des Fahrzeugs mit dem mitgelieferten Netzkabel und dem Netzteil ein und wählen Sie dann Install software update (Softwareupdate installieren) aus.

Die Stromversorgung des Fahrzeugs mit einer externen Stromquelle sorgt dafür, dass eine Unterbrechung des Softwareupdates aufgrund einer leeren Batterie des Computing-Moduls vermieden wird.

8. Warten Sie, bis sich der Status des Softwareupdates von Installing software update (Softwareupdate wird installiert) zu Software update installed successfully (Softwareupdate erfolgreich installiert) ändert.
9. Notieren Sie die unter Wi-Fi network details (WLAN-Details) angezeigte IP-Adresse. Sie benötigen diese, um die Gerätesteuerkonsole des Fahrzeugs nach der Erstinstallation und jeder späteren Änderung der WLAN-Einstellungen zu öffnen.

Starten Sie die Gerätekonzole des DeepRacer AWS-Fahrzeugs

Nachdem Sie die WLAN-Verbindung des Fahrzeugs eingerichtet und die erforderlichen Softwareupdates installiert haben, sollten Sie die Gerätekonzole öffnen, um zu überprüfen, ob die Netzwerkverbindung des Fahrzeugs funktioniert. Später können Sie die Gerätekonzole starten, um die anderen Einstellungen des Fahrzeugs zu überprüfen, zu kalibrieren und zu verwalten. Der Prozess umfasst die Anmeldung bei der Gerätekonzole Ihres Fahrzeugs unter Verwendung der IP-Adresse Ihres Fahrzeugs.

Die Gerätesteuerkonsole wird im Fahrzeug gehostet und über die IP-Adresse aufgerufen, die Sie am Ende des Abschnitts [WLAN-Einrichtung](#) erhalten haben.

Um über die Wi-Fi-Verbindung auf die Gerätekonsole Ihres DeepRacer AWS-Fahrzeugs zuzugreifen

1. Um auf die Gerätekonsole Ihres Fahrzeugs zuzugreifen, öffnen Sie einen Webbrowser auf Ihrem Computer, Tablet oder Smartphone und geben Sie die IP-Adresse Ihres Fahrzeugs in die Adressleiste ein.

Sie können diese IP-Adresse beim [Einrichten der WLAN-Verbindung des Fahrzeugs abrufen](#). Zur Veranschaulichung verwenden wir 10.92.206.61 als Beispiel.

Wenn eine Warnmeldung angezeigt wird, dass die Verbindung ist nicht privat oder sichere ist, ignorieren Sie die Meldung fahren mit der Verbindung zur Gerätekonsole fort.

2. Geben Sie unter Entsperren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug in das Feld Passwort das Passwort der Gerätekonsole ein und wählen Sie dann Fahrzeug aufrufen aus.



Unlock your AWS DeepRacer vehicle

The default AWS DeepRacer password can be found printed on the bottom of your vehicle.

Password

Access vehicle

[Forgot password](#) 

Sie finden das Standardpasswort auf der Unterseite Ihres Fahrzeugs (unter Host Name).

3. Wenn Sie erfolgreich angemeldet sind, sehen Sie die folgende Startseite der Gerätekonsole.

AWS DeepRacer Vehicle ×

Control vehicle Full screen

Control vehicle

Models

Calibration

Settings

Logs

Build a track [↗](#)

Train a model [↗](#)

IP: 192.168.15.9 [↗](#)

IP: 10.6.24.122 [↗](#)

Vehicle battery level: Green

Logout

Camera stream

Controls

Autonomous driving

Manual driving

Select a model

Select a model

Maximum speed

◀ 50 % ▶

Start vehicle Stop vehicle

Video stream

Nun können Sie Ihr Fahrzeug kalibrieren und betreiben. Wenn dies Ihre erste Inbetriebnahme des Fahrzeugs ist, fahren Sie jetzt mit [Kalibrieren des Fahrzeugs](#) fort.

Kalibrieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug

Um die beste Leistung zu erzielen, ist es wichtig, dass Sie einige physische Teile Ihres DeepRacer AWS-Fahrzeugs kalibrieren. Wenn Sie ein nicht kalibriertes Fahrzeug verwenden, kann dies zu zusätzlicher Unsicherheit beim Testen Ihres Modells führen. Wenn die Leistung des Fahrzeugs nicht optimal ist, sind Sie möglicherweise versucht, nur den Deep-Learning-Modellcode anzupassen. Bei einer mechanischen Ursache können Sie jedoch die Fahrzeugleistung auf diese Art nicht verbessern. Justieren Sie die Mechanik mittels Kalibrierung.

Um Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug zu kalibrieren, stellen Sie [den Arbeitszyklusbereich](#) für das elektronische Steuersystem (ECS) des Fahrzeugs bzw. seinen Servomechanismus (Servo) ein. Sowohl der Servo als auch das ECS akzeptieren [PWM-Signale \(Pulsweitenmodulation\)](#) als Steuereingang vom Computing-Modul des Fahrzeugs. Das Computing-Modul passt sowohl die Geschwindigkeit als auch den Lenkwinkel des Fahrzeugs an, indem es das Tastverhältnis der PWM-Signale ändert.

Die maximale Geschwindigkeit und der Lenkwinkel definieren den Umfang des Aktionsraums. Sie können die maximale Geschwindigkeit und den maximalen Lenkwinkel während des Trainings in der Simulation festlegen. Wenn Sie das trainierte Modell auf Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug

einsetzen, um auf einer realen Strecke zu fahren, müssen die Höchstgeschwindigkeit und der Lenkwinkel des Fahrzeugs so kalibriert werden, dass sie den im Simulationstraining verwendeten Werten entsprechen.

Um sicherzustellen, dass die realen Erfahrungen mit den simulierten Erfahrungen übereinstimmen, sollten Sie Ihr Fahrzeug so kalibrieren, dass die maximale Geschwindigkeit und der maximale Lenkwinkel zwischen Simulation und der realen Welt übereinstimmen. Im Allgemeinen gibt es zwei Möglichkeiten, diese Kalibrierung durchzuführen:

- Definieren Sie den Aktionsraum im Training und kalibrieren Sie das physische Fahrzeug entsprechend den Einstellungen.
- Messen Sie die tatsächliche Leistung Ihres Fahrzeugs und ändern Sie die Einstellungen des Aktionsraums in der Simulation.

Ein robustes Modell kann bestimmte Unterschiede zwischen der Simulation und der realen Welt ausgleichen. Sie sollten jedoch mit beiden Ansätzen und Iterationen experimentieren, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

Schalten Sie das Computing-Modul ein, bevor Sie mit der Kalibrierung beginnen. Nachdem es gestartet ist und die Betriebs-LED dauerhaft blau leuchtet, schalten Sie die Fahrzeugbatterie ein. Nachdem Sie zwei kurze und einen langen Piepton gehört haben, können Sie mit der Kalibrierung fortfahren.

Um Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug so zu kalibrieren, dass es den Trainingseinstellungen entspricht:

1. Befolgen Sie [diese Anweisungen](#), um auf Ihr Fahrzeug zuzugreifen und die Gerätesteuerkonsole zu öffnen.
2. Wählen Sie im Hauptmenü Calibration (Kalibrierung) aus.

Calibration

Calibrate your vehicle to improve its accuracy, reliability and driving behaviors. [Learn more](#)

| Steering | | | Calibrate |
|----------|-----------------------------|------------------------------|-----------|
| Center | Maximum left steering angle | Maximum right steering angle | |
| -2 | 22 | -19 | |

| Speed | | | Calibrate |
|---------|-----------------------|------------------------|-----------|
| Stopped | Maximum forward speed | Maximum backward speed | |
| -3 | 36 | -42 | |

3. Wählen Sie auf der Seite Calibration (Kalibrierung) Calibrate (Kalibrieren) in Steering (Steuerung) aus und führen Sie dann die folgenden Schritte aus, um die maximalen Lenkwinkel des Fahrzeugs zu kalibrieren.
 - a. Stellen Sie das Fahrzeug auf den Boden oder eine andere harte Oberfläche, auf der Sie die Räder während der Lenkkalibrierung sehen können. Wählen Sie Next (Weiter).

Calibration > Calibrate steering angle

Step 1
Set your vehicle on the ground

Step 2
Calibrate center

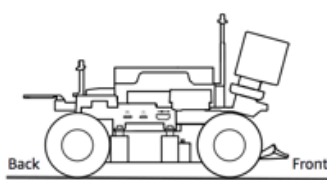
Step 3
Calibrate maximum left steering

Step 4
Calibrate maximum right steering

Calibrate steering angle

Set vehicle on the ground

Place your vehicle on the ground or other hard surface within eyesight. You must be able to see the wheels during steering calibration.



Cancel **Next**

Das Lenken eines Fahrzeugs auf einer Strecke erfordert viel kleinere Lenkwinkel als bei Rädern in der Luft. Um die tatsächlichen Lenkwinkel der Räder zu messen, ist es daher wichtig, dass Sie das Fahrzeug auf der Fahrbahnoberfläche abstellen.

- b. Bewegen Sie unter Center steering (Lenkmitte) den Regler schrittweise oder drücken Sie den linken oder rechten Pfeil, bis mindestens eines der Vorderräder am Hinterrad auf derselben Seite ausgerichtet ist. Wählen Sie Next (Weiter).

AWS DeepRacer verwendet die [Ackermann-Frontlenkung](#), um die Räder an der Innen- und Außenseite einer Kurve zu drehen. Das bedeutet, dass sich das linke und rechte Vorderrad im Allgemeinen in unterschiedlichen Winkeln drehen. In AWS DeepRacer erfolgt die Kalibrierung anhand des Mittelwerts. Daher müssen Sie die Räder auf der ausgewählten Seite so einstellen, dass sie in einer geraden Linie ausgerichtet sind.

Note

Stellen Sie sicher, dass [Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug gut kalibrieren](#), damit die Mittellenkung so gerade wie möglich bleibt. Sie können dies testen, indem Sie das Fahrzeug von Hand schieben, um sicherzustellen, dass es gerade fährt.

- c. Bewegen Sie unter Maximum left steering (Maximale linker Lenkwinkel) den Schieberegler allmählich nach links oder drücken Sie den linken Pfeil, bis sich die Vorderräder des Fahrzeugs nicht mehr weiter nach links drehen. Es gibt ein leises Geräusch. Wenn Sie ein lautes Geräusch hören, sind Sie zu weit. Die Position entspricht dem maximalen linken Lenkwinkel. Wenn Sie Ihren Lenkwinkel im simulierten Aktionsraum begrenzt haben, passen Sie hier den entsprechenden Wert an. Wählen Sie Next (Weiter).

Calibration > Calibrate steering angle

Step 1
Set your vehicle on the ground

Step 2
Calibrate center

Step 3
Calibrate maximum left steering

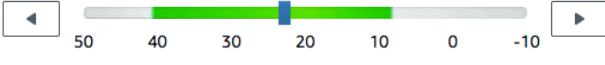
Step 4
Calibrate maximum right steering

Calibrate steering angle

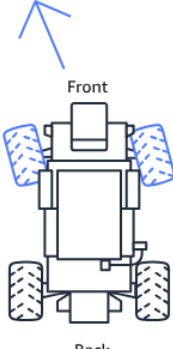
Maximum left steering

Increase the **Value** to turn the front wheels to the left until they stop turning.

Value



Estimated angle: 26-32°

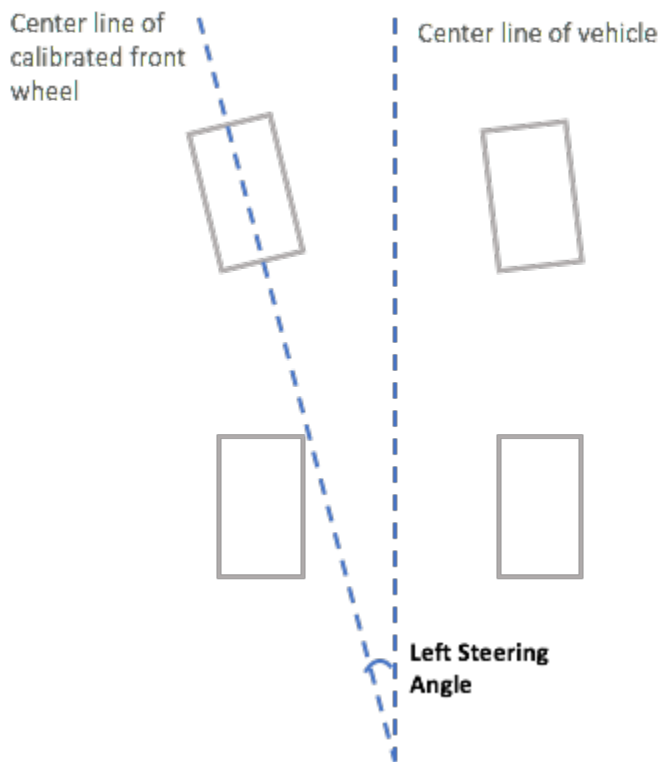


Front

Back

Cancel Previous Next

Um den tatsächlichen maximalen linken Lenkwinkel zu ermitteln, zeichnen Sie eine Mittellinie für das Fahrzeug. Markieren Sie die beiden Randpunkte des zur Kalibrierung ausgewählten Vorderrads und ziehen Sie die Mittellinie dieses Vorderrads, bis diese die Mittellinie des Fahrzeugs schneidet. Verwenden Sie einen Winkelmesser, um den Winkel zu messen. Mehr dazu in der folgenden Abbildung. Wenn Sie in Ihrem Training den tatsächlichen Winkel verwenden möchten, können Sie in Ihrem nächsten Trainingsjob denselben Wert für den Aktionsradius festlegen.



- d. Abbildung: Bestimmen Sie bei der Kalibrierung für das Fahrzeug einen maximalen rechten Lenkwinkel. Es gibt ein leises Geräusch. Wenn Sie ein lautes Geräusch hören, sind Sie zu weit. Die Position entspricht dem maximalen rechten Lenkwinkel. Wenn Sie Ihren Lenkwinkel im simulierten Aktionsraum begrenzt haben, passen Sie hier den entsprechenden Wert an. Wählen Sie Done (Erledigt) aus.

Calibration > Calibrate steering angle

Step 1
Set your vehicle on the ground

Step 2
Calibrate center

Step 3
Calibrate maximum left steering

Step 4
Calibrate maximum right steering

Calibrate steering angle

Maximum right steering

Decrease the **Value** to turn the front wheels to the right until they stop turning.

Value

10 0 -10 -20 -30 -40 -50

Estimated angle: 26-32°

Front

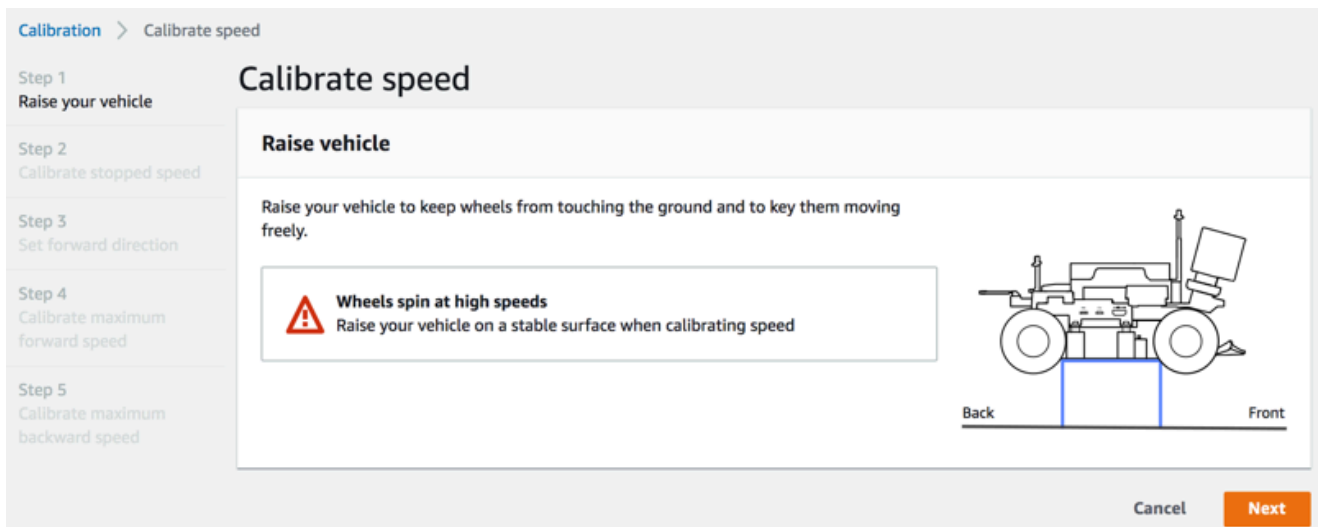
Back

Cancel Previous Done

Um den tatsächlichen maximalen rechten Lenkwinkel zu bestimmen, folgen Sie den gleichen Schritten wie bei der Messung des maximalen linken Lenkwinkels.

Damit ist die Lenkungskalibrierung für Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug abgeschlossen.

4. Um die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs zu kalibrieren, wählen Sie Calibrate (Kalibrieren) in Speed (Geschwindigkeit) auf der Seite Calibration (Kalibrierung) und führen Sie dann die folgenden Schritte aus.
 - a. Heben Sie das Fahrzeug so an, dass sich die Räder frei drehen können. Wählen Sie in der Gerätesteuerkonsole Next (Weiter) aus.



Calibration > Calibrate speed

Step 1
Raise your vehicle

Step 2
Calibrate stopped speed

Step 3
Set forward direction

Step 4
Calibrate maximum forward speed

Step 5
Calibrate maximum backward speed

Calibrate speed

Raise vehicle

Raise your vehicle to keep wheels from touching the ground and to key them moving freely.

Wheels spin at high speeds
Raise your vehicle on a stable surface when calibrating speed

Back Front

Cancel Next

Note

Wenn die Geschwindigkeit des Fahrzeugs zu hoch eingestellt wurde, kann es während der Kalibrierung zu schnell fahren und Schäden an der Umgebung, dem Fahrzeug oder Personen in der Nähe verursachen. Sie sollten das Fahrzeug, wie hier beschrieben, anheben. Sie sollten es jedoch nicht in den Händen halten.

- b. Um die Geschwindigkeit im Stillstand zu kalibrieren, drücken Sie den Pfeil nach links oder rechts, um in der Gerätesteuerungskonsole Stopped value (Gestoppter Wert) unter Stopped speed (Gestoppte Geschwindigkeit) zu ändern, bis sich die Räder nicht mehr drehen. Wählen Sie Next (Weiter).

Calibration > Calibrate speed

Step 1
Raise your vehicle

Step 2
Calibrate stopped speed

Step 3
Set forward direction

Step 4
Calibrate maximum forward speed

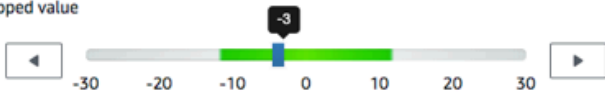
Step 5
Calibrate maximum backward speed

Calibrate speed

Stopped speed

With the vehicle's wheels free to spin, increase or decrease the **Stopped value** below until the wheels stop spinning.

Stopped value



Optimal range -20 through 20

Cancel Previous Next

Note

Wenn Sie Geräusche hören, während Sie den Stopped value (Gestoppten Wert) weiter nach links oder rechts verschieben, bewegen sich die Räder. Der ideale Nullpunkt liegt in der Mitte der beiden Werte. Wenn Sie beispielsweise bei 16 auf der linken Seite und bei -4 auf der rechten Seite ein Geräusch hören, ist der optimale Stoppwert 10.

- c. Um die Vorwärtsrichtung des Fahrzeugs festzulegen, platzieren Sie das Fahrzeug wie auf der Seite und auf der Abbildung hier. Drücken Sie dann den Pfeil nach links oder rechts, damit sich die Räder drehen. Wenn sich die Räder im Uhrzeigersinn drehen, ist die Vorwärtsrichtung festgelegt. Wenn nicht, schalten Sie die Reverse direction (Richtungsumkehr) um. Wählen Sie Next (Weiter).

Calibration > Calibrate speed

Step 1
Raise your vehicle

Step 2
Calibrate stopped speed

Step 3
Set forward direction

Step 4
Calibrate maximum forward speed

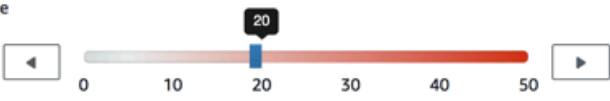
Step 5
Calibrate maximum backward speed

Calibrate Speed

Set forward direction

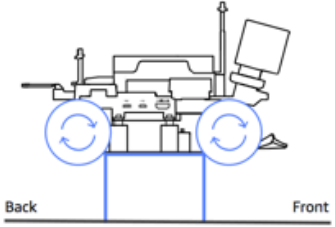
Point the vehicle's front to the right as shown in the diagram. Push the left or right arrow to make the wheels turn. The vehicle will drive forward if the wheels turn clock-wise.

Value



⚠️ If the wheels turn counter clock-wise, toggle on Reverse direction.

Reverse direction



Back Front

Cancel Previous Next

Note

Bei Fahrzeugen, die auf der AWS re:Invent 2018 vertrieben wurden, könnte die Vorwärtsrichtung in umgekehrter Richtung eingestellt werden. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass Sie die Reverse direction (Richtungsumkehr) umschalten.

- d. Um die maximale Vorwärtsgeschwindigkeit zu kalibrieren, bewegen Sie den Schieberegler unter Maximum forward speed (Maximale Vorwärtsgeschwindigkeit) vorsichtig nach links oder rechts, um den Maximum forward speed value (Wert für maximale Vorwärtsgeschwindigkeit) schrittweise auf einen so positiven Wert zu justieren, dass der Estimated speed (Geschätzte Geschwindigkeit)-Wert gleich oder ähnlich der in der Simulation angegebenen maximalen Geschwindigkeit ist. Wählen Sie Next (Weiter).

Calibration > Calibrate speed

Step 1
Raise your vehicle

Step 2
Calibrate stopped speed

Step 3
Set forward direction

Step 4
Calibrate maximum forward speed

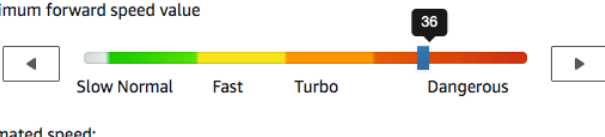
Step 5
Calibrate maximum backward speed

Calibrate speed

Maximum forward speed

Move the slider to set the maximum forward speed on the vehicle so that the **Estimated speed** value matches, precisely or approximately, the value specified in training the model that is or will be loaded to the vehicle's inference engine.

Maximum forward speed value



Estimated speed:
1.6 - 2.1 meters/second

Cancel Previous Next

Note

Die tatsächliche Höchstgeschwindigkeit Ihres Fahrzeugs hängt von der Reibung der Fahrbahnoberfläche sowie dem Batteriezustand des Fahrzeugs ab. Für mehr Flexibilität können Sie die Drosselung des Fahrzeugs 20-30 Prozent über der für das Training in der Simulation festgelegten Höchstgeschwindigkeit festlegen. Generell sollten Sie den Wert für die Höchstgeschwindigkeit innerhalb des grünen Bereichs festlegen. Bei höheren Werten kann es vorkommen, dass Ihr Fahrzeug zu schnell fährt und ein erhöhtes Risiko für Beschädigungen besteht. Außerdem unterstützt der Aktionsraum für das Training keine Höchstgeschwindigkeit von mehr als 2 m/s.

- e. Um die maximale Rückwärtsgeschwindigkeit zu kalibrieren, bewegen Sie den Schieberegler unter Maximum backward speed (Maximale Rückwärtsgeschwindigkeit) vorsichtig nach links oder rechts, um den Maximum backward speed value (Wert für maximale Rückwärtsgeschwindigkeit) schrittweise so auf einen negativen Wert zu justieren, dass der Wert Estimated speed (Geschätzte Geschwindigkeit) gleich oder ähnlich der in der Simulation angegebenen maximalen Geschwindigkeit ist. Wählen Sie Done (Erledigt) aus.

Calibration > Calibrate speed

Step 1
Raise your vehicle

Step 2
Calibrate stopped speed

Step 3
Set forward direction

Step 4
Calibrate maximum forward speed

Step 5
Calibrate maximum backward speed

Calibrate speed

Maximum backward speed

Move the slider to set the maximum backward speed on the vehicle so that the **Estimated speed** value matches, precisely or approximately, the value specified in training the model that is or will be loaded to the vehicle's inference engine.

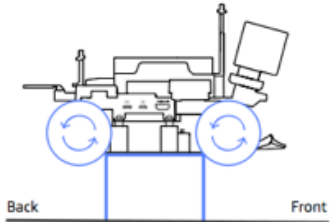
Maximum backward speed value

← 42 →

Dangerous Turbo Fast Normal Slow

Estimated speed

1.6 - 2.1 meters/second



Cancel Previous Done

Note

Das DeepRacer AWS-Fahrzeug verwendet im autonomen Fahrmodus keine Rückwärtsgeschwindigkeit. Sie können die Rückwärtsgeschwindigkeit auf einen beliebigen Wert festlegen, mit dem Sie das Fahrzeug im manuellen Fahrmodus steuern können.

Damit ist die Kalibrierung der Höchstgeschwindigkeit Ihres DeepRacer AWS-Fahrzeugs abgeschlossen.

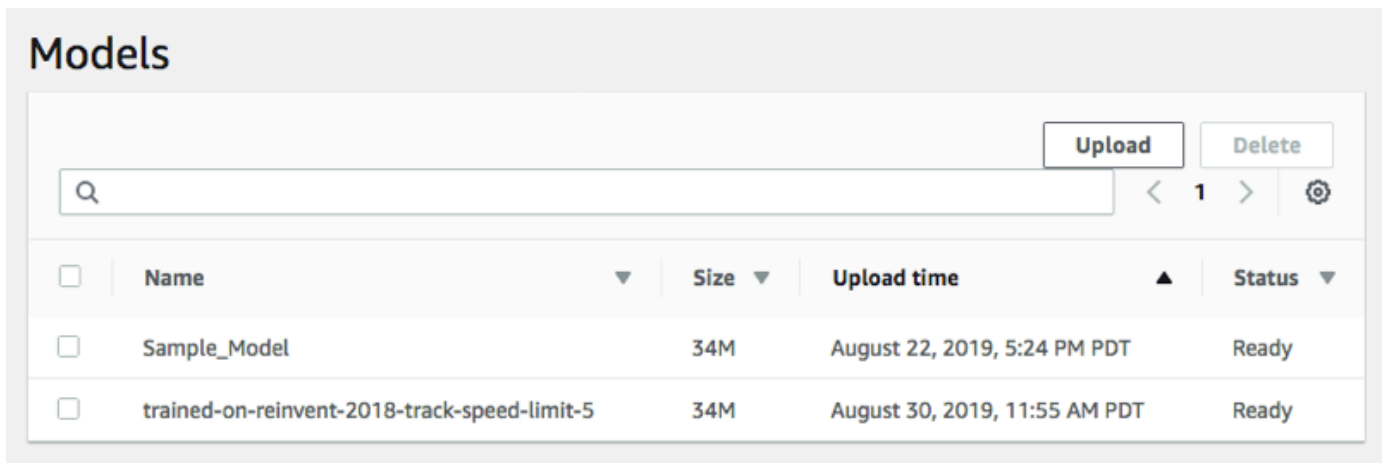
Laden Sie ein Modell auf Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug hoch

Um Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug auf autonomes Fahren umzustellen, müssen Sie mindestens ein DeepRacer AWS-Modell in Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug hochgeladen haben.

Um ein Modell hochzuladen, müssen Sie [das Modell trainiert und bewertet](#) haben. Sie können das Modell mit der DeepRacer AWS-Konsole trainieren. Danach müssen Sie die Modellartefakte aus dem Amazon S3 S3-Speicher auf ein (lokales oder Netzwerk-) Laufwerk herunterladen, auf das Ihr Computer zugreifen kann.

So laden Sie ein trainiertes Modell auf Ihr Fahrzeug hoch:

1. Wählen Sie im Hauptnavigationsbereich der Gerätekonsole Models (Modelle) aus.



- Wählen Sie auf der Seite Modelle oberhalb der Modellliste die Option Hochladen aus.
- Navigieren Sie in der Dateiauswahl zu dem Laufwerk oder der Freigabe, auf das/die Sie Ihre Modellartefakte heruntergeladen haben, und wählen Sie die komprimierte Modelldatei (mit der Erweiterung `*.tar.gz`) aus, die hochgeladen werden soll.

Nur ein erfolgreich hochgeladenes Modell wird der Liste Models (Modelle) hinzugefügt und kann von Ihnen im autonomen Fahrmodus in die Inferenz-Engine des Fahrzeugs geladen werden. Anweisungen zum Laden eines Modells in die Inferenz-Engine Ihres Fahrzeugs finden Sie unter [Fahren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug autonom](#).

Fahren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug

Nachdem Sie [Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug eingerichtet](#) haben, können Sie beginnen, Ihr Fahrzeug manuell zu fahren oder es autonom fahren lassen, indem Sie die Gerätekonsole des Fahrzeugs verwenden.

Für autonomes Fahren müssen Sie ein DeepRacer AWS-Modell trainiert haben und die trainierten Modellartefakte im Fahrzeug installiert haben. Im autonomen Rennmodus steuert das im Inferenzmodul laufende Modell die Fahrtrichtungen und die Geschwindigkeit des Fahrzeugs. Ohne dass ein trainiertes Modell in das Fahrzeug heruntergeladen wurde, können Sie die Gerätekonsole des Fahrzeugs verwenden, um das Fahrzeug manuell zu steuern.

Die Leistung des Fahrzeugs beim autonomen Fahren wird durch viele Faktoren beeinflusst. Dazu gehören das trainierte Modell, die Fahrzeugkalibrierung, die Streckenbedingungen wie z. B. die Oberflächenreibung, Farbkontraste und Lichtreflexionen u.v.m. Damit Ihr Fahrzeug eine optimale Leistung erreicht, müssen Sie sicherstellen, dass die Abbildung des Modells aus der Simulation auf

die echte Welt präzise, relevant und aussagekräftig ist. Weitere Informationen finden Sie unter [the section called “Optimieren Sie das Training für reale Umgebungen”](#).

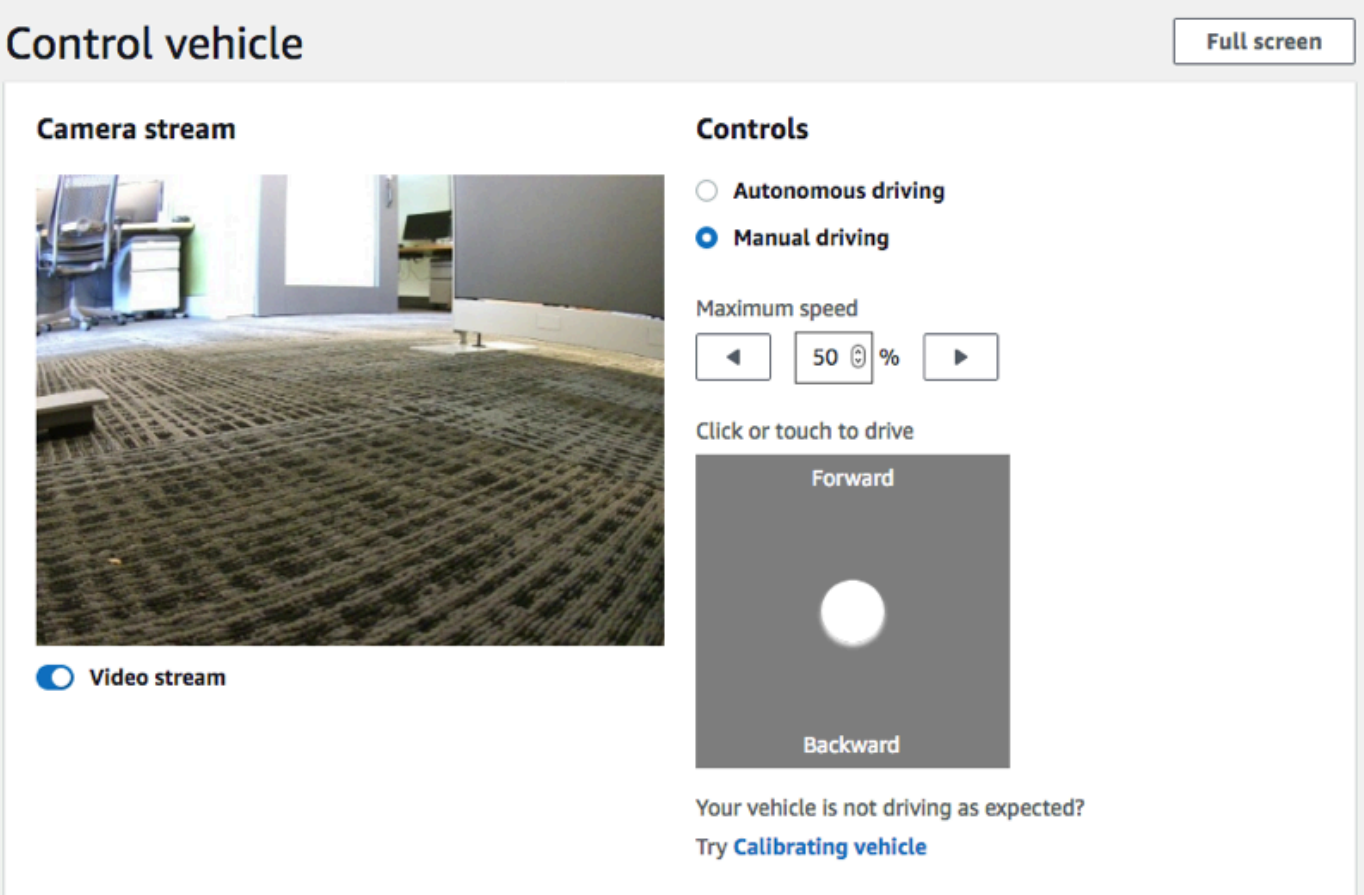
Fahren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug manuell

Wenn Sie kein Modell trainiert oder kein trainiertes Modell für Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug bereitgestellt haben, können Sie es nicht selbst fahren lassen. Sie können es aber dennoch manuell fahren.

Um ein DeepRacer AWS-Fahrzeug manuell zu fahren, führen Sie die folgenden Teilschritte aus.

So steuern Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug manuell

1. Wenn Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug mit dem Wi-Fi-Netzwerk verbunden ist, folgen Sie [den Anweisungen](#), um sich bei der Gerätesteuerungskonsole des Fahrzeugs anzumelden.
2. Wählen Sie auf der Seite Steuerfahrzeug unter Steuerung die Option Manuelles Fahren aus.



The screenshot displays the 'Control vehicle' interface. On the left, there is a 'Camera stream' section with a video feed of a room and a 'Video stream' toggle switch. On the right, the 'Controls' section includes radio buttons for 'Autonomous driving' and 'Manual driving' (selected), a 'Maximum speed' slider set to 50%, and a 'Click or touch to drive' pad with 'Forward' and 'Backward' labels. A message at the bottom states 'Your vehicle is not driving as expected? Try [Calibrating vehicle](#)'.

3. Klicken oder tippen Sie auf Click or touch to drive (Zum Fahren klicken oder tippen) und klicken oder tippen Sie auf eine Position innerhalb des Fahrpads, um das Fahrzeug zu fahren. Bilder,

die von der Frontkamera des Fahrzeugs aufgenommen wurden, werden im Videoplayer unter Camera stream (Kamera-Stream) angezeigt.

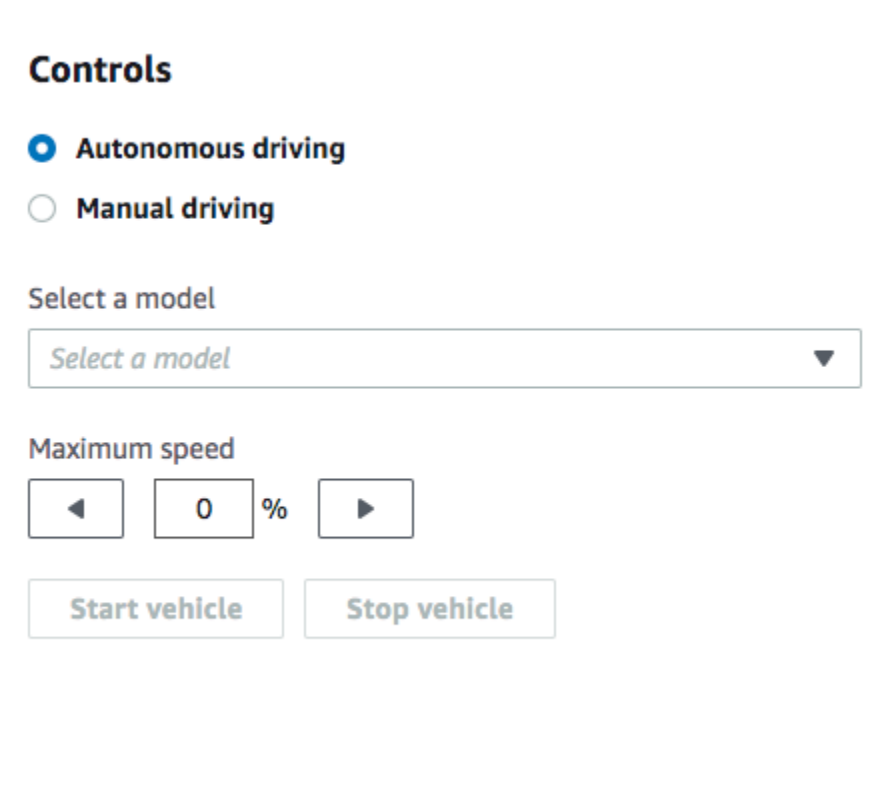
- Um den Videostream auf der Gerätekonsole zu aktivieren oder zu deaktivieren, während Sie das Fahrzeug fahren, schalten Sie die Option Video Stream unter der Anzeige Camera stream (Kamera-Stream) um.
- Wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 3, um das Fahrzeug an verschiedene Positionen zu fahren.

Fahren Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug autonom

Um mit dem autonomen Fahren zu beginnen, stellen Sie das Fahrzeug auf eine physische Strecke und gehen Sie wie folgt vor:

Um Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug autonom zu fahren

- Befolgen Sie [die Anweisungen](#), um sich an der Gerätekonsole des Fahrzeugs anzumelden. Führen Sie dann die folgenden Schritte für autonomes Fahren durch:
- Wählen Sie auf der Seite Steuerfahrzeug unter Steuerung die Option Autonomes Fahren aus.



The screenshot shows the 'Controls' section of the DeepRacer interface. It features two radio buttons: 'Autonomous driving' (selected) and 'Manual driving'. Below this is a dropdown menu labeled 'Select a model' with the placeholder text 'Select a model'. Underneath is a 'Maximum speed' control consisting of a left arrow button, a text input field containing '0', a '%' symbol, and a right arrow button. At the bottom are two buttons: 'Start vehicle' and 'Stop vehicle'.

3. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste Select a model (Modell auswählen) ein hochgeladenes Modell aus. Wählen Sie dann Load model (Modell laden) aus. Dadurch wird das Modell in die Inferenz-Engine geladen. Der Vorgang dauert etwa 10 Sekunden.
4. Legen Sie die Einstellung Maximum speed (Maximalgeschwindigkeit) des Fahrzeugs auf einen Prozentsatz der beim Training des Modells verwendeten Maximalgeschwindigkeit fest.

Bestimmte Faktoren, wie z. B. die Oberflächenreibung der realen Strecke, können die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs gegenüber der im Training verwendeten Höchstgeschwindigkeit reduzieren. Sie müssen experimentieren, um die optimale Einstellung zu finden.

5. Wählen Sie Start vehicle (Fahrzeug starten) aus, um das Fahrzeug für das autonome Fahren einzustellen.
6. Um den Videostream auf der Gerätekonsole zu aktivieren oder zu deaktivieren, während Sie das Fahrzeug fahren, schalten Sie die Option Video Stream unter der Anzeige Camera stream (Kamera-Stream) um.
7. Beobachten Sie die Fahrt des Fahrzeugs auf der physischen Strecke oder im Streaming-Videoplayer in der Gerätekonsole.
8. Um das Fahrzeug anzuhalten, wählen Sie Stop vehicle (Fahrzeug anhalten) aus.

Wiederholen Sie die Schritte ab Schritt 3 für einen weiteren Lauf mit demselben oder einem anderen Modell.

Prüfen und verwalten Sie Ihre DeepRacer AWS-Fahrzeugeinstellungen

Nach der ersten Einrichtung können Sie die DeepRacer AWS-Gerätesteuerungskonsole verwenden, um die Einstellungen Ihres Fahrzeugs zu verwalten. Die Aufgaben umfassen folgende Schritte:

- Auswahl eines anderen WLANs
- Zurücksetzen des Passworts für die Gerätekonsole
- Aktivieren oder Deaktivieren der Geräte-SSH-Einstellungen
- Konfigurieren der LED-Farbe des Rücklichts des Fahrzeugs
- Überprüfen der Gerätesoftware- und -hardwareversionen
- Überprüfen des Batteriestands des Fahrzeugs.

Im Folgenden werden Sie durch diese Aufgaben geführt.

So überprüfen und verwalten Sie die Einstellungen Ihres Fahrzeugs

1. Wenn Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug mit dem Wi-Fi-Netzwerk verbunden ist, folgen Sie [den Anweisungen](#), um sich bei der Gerätesteuerungskonsole des Fahrzeugs anzumelden.
2. Wählen Sie Settings (Einstellungen) im Hauptnavigationbereich aus.
3. Führen Sie auf der Seite Settings (Einstellungen) eine oder mehrere der folgenden Aufgaben Ihrer Wahl aus.

Settings

Network settings Edit

| | |
|--------------------|--------------------|
| Wi-Fi network SSID | Vehicle IP address |
|--------------------|--------------------|

Device console password Edit

| |
|-------------------|
| Password ***** |
|-------------------|

Device SSH Edit


| | |
|------------------------|---------------|
| SSH server Disabled | Password - |
|------------------------|---------------|

LED color Edit

| |
|-------------------|
| Color No color |
|-------------------|

About

AWS DeepRacer vehicle 1/18th scale 4WD monster truck chassis
Ubuntu OS 16.04.3 LTS, Intel® OpenVINO™ toolkit, ROS Kinetic

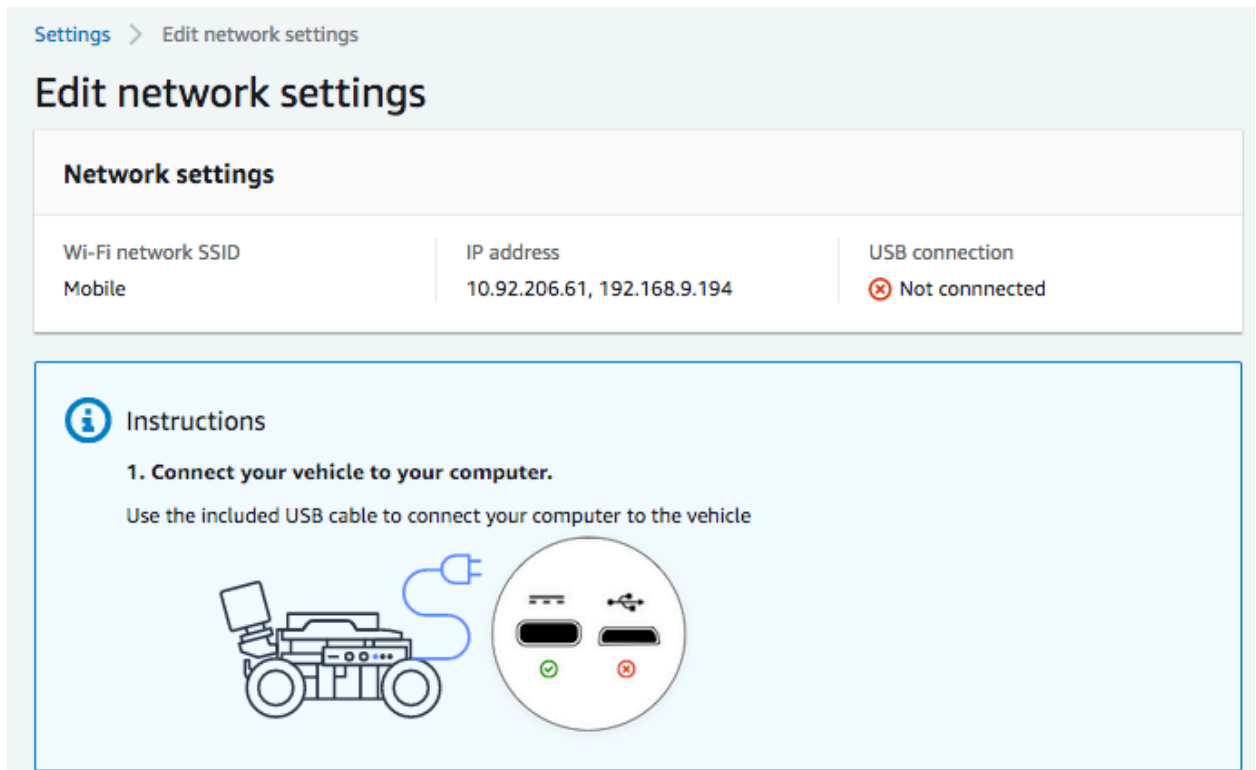
 Software up-to-date

Software version
Hardware version

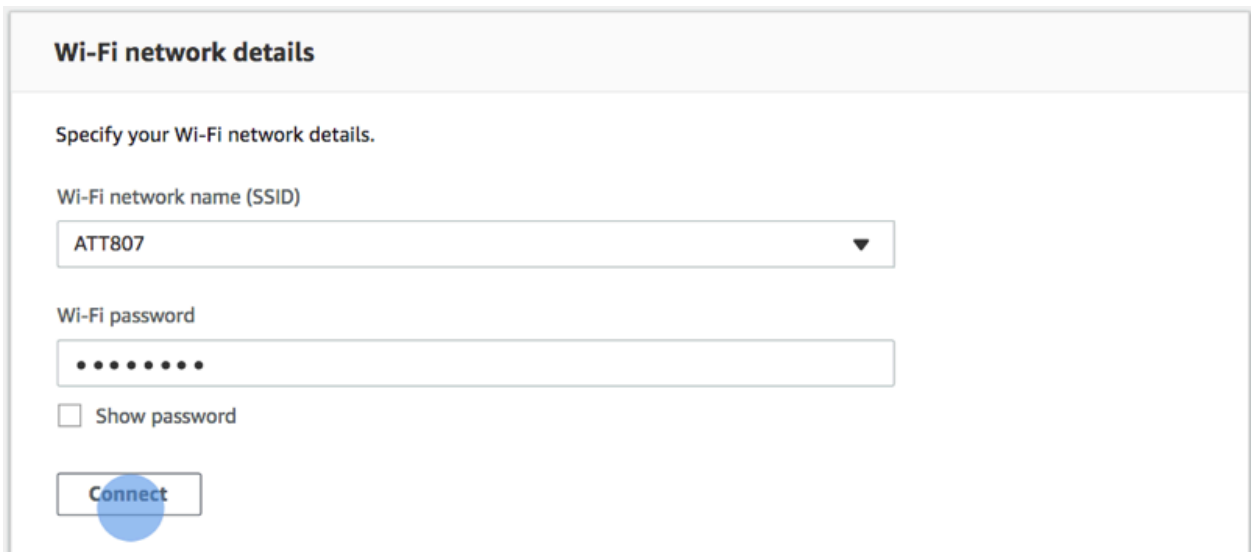
Processor Intel Atom™ Processor
Memory 4GB RAM/Storage 32 GB memory (expandable)
Camera 4MP with MJPEG

- a. Um ein anderes Wi-Fi-Netzwerk auszuwählen, wählen Sie unter Netzwerkeinstellungen die Option Bearbeiten und führen Sie dann die folgenden Schritte aus.
 - i. Folgen Sie den Anweisungen, die unter Edit network settings (Netzwerkeinstellungen bearbeiten) angezeigt werden, um Ihr Fahrzeug über das USB-auf-USB-C-Kabel mit Ihrem Computer zu verbinden. Nachdem sich der USB connection (USB-Verbindung)-Status auf Connected (Verbunden) geändert hat, wählen Sie die Schaltfläche Go

to deepracer.aws (Zu deepracer.aws wechseln) aus, um die Anmeldeseite der Gerätekonsole zu öffnen.



- ii. Geben Sie auf der Anmeldeseite der Gerätekonsole das auf der Unterseite Ihres Fahrzeugs aufgedruckte Passwort ein und wählen Sie dann Access vehicle (Auf Fahrzeug zugreifen) aus.
- iii. Wählen Sie unter Wi-Fi network details (WLAN-Details) ein WLAN aus der Dropdown-Liste aus, geben Sie das Passwort des ausgewählten Netzwerks ein und wählen Sie dann Connect (Verbinden) aus.



Wi-Fi network details

Specify your Wi-Fi network details.

Wi-Fi network name (SSID)

ATT807 ▼

Wi-Fi password

•••••••

Show password

Connect

- iv. Nachdem der Vehicle status (Fahrzeugstatus) der WLAN-Verbindung zu Connecte (Verbunden) wechselt, wählen Sie Next (Weiter) aus, um zur Seite Settings (Einstellungen) der Gerätekonsole zurückzukehren. Dort sehen Sie die neue IP-Adresse des Fahrzeugs.
- b. Um das Passwort für die Anmeldung an der Gerätekonsole zurückzusetzen, wählen Sie Bearbeiten als Gerätekonsolenkennwort und führen Sie dann die folgenden Schritte aus.
 - i. Geben Sie auf der Seite Edit device console password (Gerätekonsolenpasswort bearbeiten) unter New password (Neues Passwort) ein neues Passwort ein.
 - ii. Geben Sie das neue Passwort in Confirm password (Passwort bestätigen) erneut ein, um die Änderung zu bestätigen. Sie können erst fortfahren, wenn die Passwörter identisch sind.
 - iii. Wählen Sie Change password (Passwort ändern) aus, um die Aufgabe abzuschließen. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie in den obigen Schritten ein gültiges Passwort eingegeben und bestätigt haben.

Settings > Edit device console password

Edit device console password

You are required to setup a password to protect access to your AWS DeepRacer vehicle. If you forget your password, [reset your password](#).

Old password

New password

Confirm password

Show passwords

[Change password](#)

- c. Um die SSH-Verbindung zum Fahrzeug zu aktivieren oder zu deaktivieren, wählen Sie „Bearbeiten“ für Geräte-SSH und dann „Aktivieren“ oder „Deaktivieren“.

Settings > Edit device SSH

Edit device SSH

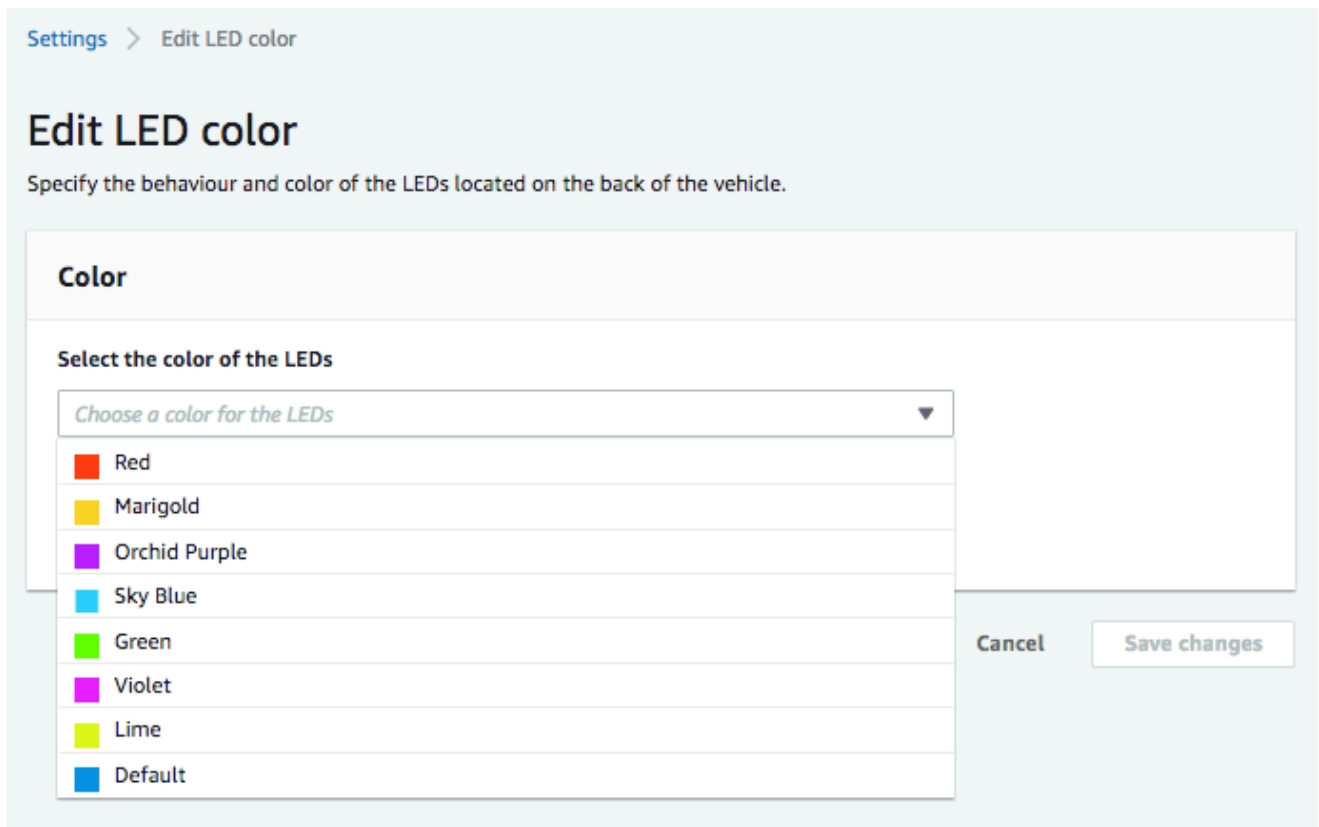
SSH Server

Enable the SSH server on your device to enable login via CLI to execute command

Disabled Enabled

[i](#) Certain device functions such as software update are not supported over SSH.

4. Um die LED-Farbe des Rücklichts des Fahrzeugs zu ändern, um Ihr Fahrzeug auf einer Strecke zu unterscheiden, wählen Sie Edit (Bearbeiten) für LED color (LED-Farbe) auf der Seite Settings (Einstellungen) aus und gehen Sie wie folgt vor.
- a. Wählen Sie eine verfügbare Farbe aus der Dropdown-Liste Select the color of the LEDs (Farbe der LEDs auswählen) auf der Seite Edit LED color (LED-Farbe bearbeiten) aus.



Sie sollten eine Farbe auswählen, mit der Sie Ihr Fahrzeug von anderen Fahrzeugen auf der Strecke unterscheiden können.

- b. Wählen Sie **Save changes** (Änderungen speichern) aus, um die Aufgabe abzuschließen.

Die Funktionalität **Save changes** (Änderungen speichern) ist erst aktiviert, wenn Sie eine Farbe ausgewählt haben.

5. Um die Gerätesoftware- und -hardwareversionen zu überprüfen und die System- und Kamerakonfigurationen zu ermitteln, lesen Sie den Abschnitt **About** (Informationen) unter **Settings** (Einstellungen).
6. Überprüfen Sie den unteren Teil des primären Navigationsbereichs, um den Ladezustand der Fahrzeugbatterie zu überprüfen.


Sehen Sie sich Ihre DeepRacer AWS-Fahrzeugprotokolle an

Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug protokolliert Betriebsereignisse, die bei der Behebung von Problemen beim Betrieb Ihres Fahrzeugs hilfreich sein können. Es gibt zwei Arten von DeepRacer AWS-Fahrzeugprotokollen:

- Das Systemereignisprotokoll verfolgt die Vorgänge, die im Computerbetriebssystem des Fahrzeugs stattfinden, wie z. B. Prozessmanagement, WLAN-Verbindung oder Passwortrücksetzung.
- Das Robot-Betriebssystemprotokoll protokolliert die Zustände von Vorgängen, die im Betriebssystemknoten für Robot-Operationen des Fahrzeugs stattfinden (einschließlich Fahrzeugführung, Video-Streaming und Strategieinferenzierung).

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die Geräteprotokolle anzuzeigen.

1. Wenn Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug mit dem Wi-Fi-Netzwerk verbunden ist, folgen Sie [den Anweisungen](#), um sich bei der Gerätesteuerungskonsole des Fahrzeugs anzumelden.
2. Wählen Sie im Hauptnavigationsbereich der Gerätekonzole die Option Protokolle (Logs) aus.
3. Um die Systemereignisse anzuzeigen, scrollen Sie in der Ereignisliste unter System event log (Systemereignisprotokoll) nach unten.

System event log 

```

Apr 8 15:16:07 amss-42im login: message repeated 2 times: [ <INFO> Status returned from login proxy: 200]
Apr 8 15:16:07 amss-42im wifi_settings: <INFO> Check OTG Link State: not connected
Apr 8 15:16:07 amss-42im wifi_settings: <INFO> host: https://10.92.206.61/home otg_connected: not connected is_usb_connected: not
connected
Apr 8 15:16:07 amss-42im login: <INFO> Status returned from login proxy: 200
Apr 8 15:16:07 amss-42im login: message repeated 2 times: [ <INFO> Status returned from login proxy: 200]
Apr 8 15:16:07 amss-42im vehicle_control: <INFO> Changed the vehicle state to auto
Apr 8 15:16:07 amss-42im login: <INFO> Status returned from login proxy: 200
Apr 8 15:16:07 amss-42im wifi_settings: <INFO> Check OTG Link State: not connected
Apr 8 15:16:08 amss-42im utility: <INFO> Command executing: hostname -l
Apr 8 15:16:08 amss-42im utility: <INFO> ['10.92.206.61 192.168.9.194 ', '']
Apr 8 15:16:11 amss-42im login: <INFO> Status returned from login proxy: 200
Apr 8 15:16:41 amss-42im login: message repeated 3 times: [ <INFO> Status returned from login proxy: 200]
Apr 8 15:16:41 amss-42im ssh_api: <INFO> Providing ssh enabled as response
Apr 8 15:16:41 amss-42im utility: <INFO> Command executing: /bin/systemctl --no-pager status ssh
Apr 8 15:16:41 amss-42im wifi_settings: <INFO> Check OTG Link State: not connected
Apr 8 15:16:41 amss-42im utility: <INFO> ● ssh.service - OpenBSD Secure Shell server#012 Loaded: loaded (/lib/systemd/system/ssh.service;
enabled; vendor preset: enabled)#012 Active: active (running) since Fri 2019-04-05 15:43:20 EDT; 2 days ago#012 Main PID: 16466 (sshd)#012
CGroup: /system.slice/ssh.service#012 └─16466 /usr/sbin/sshd -D#012#012Apr 08 14:37:07 amss-42im sshd[11396]: Accepted password for

```

4. Um die Robot-Betriebssystemereignisse anzuzeigen, scrollen Sie in der Ereignisliste unter Robot operating system log (Robot-Betriebssystemprotokoll) nach unten.

Robot operating system log

```
1554750920.064320544 Node Startup
1554750920.131309136 INFO [/opt/workspace/AwsSilverstoneDeviceLib/ros-src/servo_pkg/src/servo_node.cpp:439(LedMgr::LedMgr) [topics: /rosout] LedMgr pwm channel creation
1554750920.201161384 INFO [/tmp/binarydeb/ros-kinetic-roscpp-1.12.14/src/libros/service.cpp:80(service::exists) [topics: /rosout] waitForService: Service [/media_state] has not been advertised, waiting...
1554750920.640698003 INFO [/tmp/binarydeb/ros-kinetic-roscpp-1.12.14/src/libros/service.cpp:122(service::waitForService) [topics: /rosout] waitForService: Service [/media_state] is now available.
1554750920.578106989 INFO [/opt/workspace/AwsSilverstoneDeviceLib/ros-src/web_video_server /src/web_video_server.cpp:96(WebVideoServer::spin) [topics: /rosout] Waiting For connections on 0.0.0.0:8080
1554750921.752294063 INFO [navigation_node.py:154(set_action_space_scales) [topics: /auto_drive, /rosout, /rl_results] Action space scale set: {'steering_max': 30.0, 'speed_max': 0.8}
Mapping equation params a: -1.875 b: 2.75
1554750930.167246103 INFO [software_update_process.py:25(logger) [topics: /rosout] /software_update: [04/08/19 15:15:30] Setup Ethernet over OTG.
1554750930.174333095 INFO [software_update_process.py:25(logger) [topics: /rosout] /software_update: [04/08/19 15:15:30] Entering daemon loop.
1554750930.205965042 INFO [software_update_process.py:25(logger) [topics: /rosout] /software_update: [04/08/19 15:15:30] Updating network information.
1554750930.209075927 INFO [software_update_process.py:25(logger) [topics: /rosout] /software_update: [04/08/19 15:15:30] Checking software update...
1554750938.287539958 INFO [software_update_process.py:25(logger) [topics: /rosout] /software_update: [04/08/19 15:15:38] Verifying package aws-deeracer-core...
```

Ihr DeepRacer AWS-Gerät aktualisieren und wiederherstellen

Aktualisieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät auf den neuesten Software-Stack, einschließlich Ubuntu 20.04 Focal Fossa, Intel® OpenVINO™ Toolkit 2021.1.110, ROS2 Foxy Fitzroy und Python 3.8. Dieses Update ist erforderlich, um DeepRacer AWS-Open-Source-Projekte auszuführen, ist aber ansonsten optional. AWS unterstützt DeepRacer nur Ubuntu 20.04 Focal Fossa und ROS2 Foxy Fitzroy.

Important

Durch die Aktualisierung auf den neuen DeepRacer AWS-Software-Stack werden alle Daten auf Ihrem DeepRacer AWS-Gerät gelöscht.

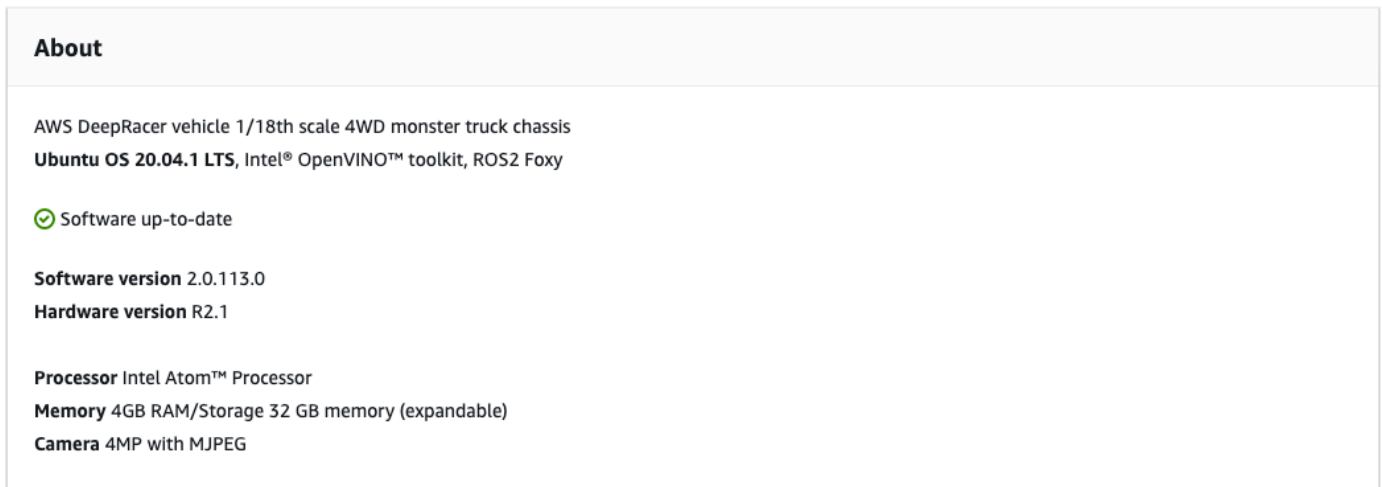
Themen

- [Prüfen Sie, welche Softwareversion auf Ihrem DeepRacer AWS-Gerät gerade läuft](#)
- [Bereiten Sie sich darauf vor, Ihr DeepRacer AWS-Gerät auf den Ubuntu 20.04-Softwarestack zu aktualisieren](#)
- [Aktualisieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät auf den Ubuntu 20.04-Softwarestack](#)

Prüfen Sie, welche Softwareversion auf Ihrem DeepRacer AWS-Gerät gerade läuft

Um zu überprüfen, welche Softwareversion Ihr DeepRacer AWS-Gerät derzeit läuft

1. Anmelden an der DeepRacer AWS-Gerätekonsole Um zu erfahren, wie das geht, folgen Sie den Schritten unter [the section called “Gerätekonsole starten”](#).
2. Wählen Sie im Navigationsbereich die Option Einstellungen.
3. Sehen Sie im Abschnitt Über uns nach, um zu überprüfen, welche Softwareversion Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug derzeit ausführt.



Bereiten Sie sich darauf vor, Ihr DeepRacer AWS-Gerät auf den Ubuntu 20.04-Softwarestack zu aktualisieren

Dieses Thema führt Sie durch den Prozess zur Erstellung des AWS DeepRacer Ubuntu-Installationsmediums. Für die Vorbereitung des bootfähigen USB-Laufwerks ist zusätzliche Hardware erforderlich.

Voraussetzungen

Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass Sie die folgenden Dinge parat haben:

- Ein DeepRacer AWS-Gerät
- Ein USB-Flash-Laufwerk (32 GB oder größer)
- Ein benutzerdefiniertes DeepRacer [AWS-Ubuntu-ISO-Image](#).
- Das neueste DeepRacer [AWS-Softwareupdatepaket](#).
- Eine Kopie von [UNetbootin](#), die mit Ihrem Betriebssystem kompatibel ist.
- Ein Computer, auf dem Ubuntu, Windows oder macOS ausgeführt wird, um das USB-Installationsmedium vorzubereiten. Sie können das Rechenmodul auf Ihrem DeepRacer AWS-Gerät auch als Linux-Computer verwenden, indem Sie Maus, Tastatur und Monitor mit einem HDMI-Typ-A-Kabel verbinden.

Vorbereitung

Um die DeepRacer AWS-Update-Medien vorzubereiten, führen Sie die folgenden Aufgaben aus:

- Formatieren Sie das USB-Laufwerk in die folgenden zwei Partitionen:
 - Eine 4 GB FAT32-Startpartition
 - Eine NTFS-Datenpartition von mindestens 18 GB
- Machen Sie das USB-Laufwerk bootfähig, um das Update beim Neustart zu starten:
 - Brennen Sie das erforderliche benutzerdefinierte Ubuntu-ISO-Image auf die Startpartition
 - Kopieren Sie die erforderlichen Aktualisierungsdateien auf die Datenpartition des USB-Laufwerks

Bereiten Sie ein bootfähiges USB-Laufwerk vor

Folgen Sie diesen Anweisungen, um Ihr DeepRacer AWS-Aktualisierungsmedium auf Ubuntu (Linux), Windows oder macOS vorzubereiten. Je nachdem, welchen Computer Sie verwenden, können sich die einzelnen Aufgaben von Betriebssystem zu Betriebssystem unterscheiden. Wählen Sie die Registerkarte, die Ihrem Betriebssystem entspricht.

Ubuntu

Folgen Sie den Anweisungen hier, um einen Ubuntu-Computer, einschließlich des Rechenmoduls Ihres DeepRacer AWS-Geräts, zu verwenden, um das Aktualisierungsmedium für Ihr DeepRacer AWS-Gerät vorzubereiten. Wenn Sie eine andere Linux-Distribution verwenden, ersetzen Sie die `apt-get` * Befehle durch Befehle, die mit dem Paketmanager Ihres Betriebssystems kompatibel sind.

Um das USB-Laufwerk zu löschen und zu partitionieren

1. Führen Sie die folgenden Befehle aus, um GParted zu installieren und zu starten.

```
sudo apt-get update; sudo apt-get install gparted
sudo gparted
```

2. Um Ihr USB-Laufwerk zu löschen, benötigen Sie seinen Gerätepfad. Gehen Sie wie folgt vor, um es auf der GParted-Konsole zu finden und das USB-Laufwerk zu löschen:

- a. Wählen Sie in der Menüleiste „Ansicht“ und anschließend „Geräteinformationen“. Eine Seitenleiste mit dem Modell, der Größe und dem Pfad der ausgewählten Festplatte wird angezeigt.
- b. Wählen Sie Ihr USB-Laufwerk aus, indem Sie in der Menüleiste zu GParted und dann zu Geräten gehen. Wählen Sie schließlich Ihr USB-Laufwerk aus der Liste aus. Passen Sie die Größe und das Modell in der Gerätebeschreibung Ihrem USB-Laufwerk an.
- c. Wenn Sie sicher sind, dass Sie die richtige Festplatte ausgewählt haben, löschen Sie alle vorhandenen Partitionen.

Wenn die Partitionen gesperrt sind, öffnen Sie das Kontextmenü (rechte Maustaste) und wählen Sie unmount (Mounting aufheben).

3. Um die FAT32-Startpartition mit einer Kapazität von 4 GB zu erstellen, wählen Sie das Dateisymbol oben links aus, stellen Sie die folgenden Parameter ein und wählen Sie Hinzufügen.

Free space preceding (Freier Platz vorher): **1**

New size (Neue Größe):**4096**

Free space following (Freier Platz danach): **<remaining size>**

Align to (Ausrichten auf): **MiB**

Create as (Erstellen als): **Primary Partition**

Partition name (Partitionsname):

File system (Dateisystem): **fat32**

Label (Bezeichnung): **BOOT**

4. Um die NTFS-Datenpartition mit einer Mindestkapazität von 18 GB zu erstellen, wählen Sie das Dateisymbol, stellen Sie die folgenden Parameter ein und wählen Sie Hinzufügen.

Free space preceding (Freier Platz vorher): **0**

New size (Neue Größe):**<remaining size>**

Free space following (Freier Platz danach): **0**

Align to (Ausrichten auf): **MiB**

Create as (Erstellen als): **Primary Partition**

Partition name (Partitionsname):

File system (Dateisystem): **nfts**

Label (Bezeichnung): **Data**

5. Wählen Sie in der Menüleiste „Bearbeiten“ und dann „Alle Operationen anwenden“. Es erscheint eine Warnmeldung, in der Sie gefragt werden, ob Sie die Änderungen übernehmen möchten. Wählen Sie Apply (Anwenden) aus.
6. Nachdem die FAT32- und NTFS-Partitionen erstellt wurden, werden die Partitionsinformationen des USB-Laufwerks in der GParted-Konsole angezeigt. Notieren Sie sich den Laufwerkspfad der B00T Partition, den Sie benötigen, um den nächsten Schritt auszuführen.

Um das USB-Laufwerk von der FAT32-Partition aus bootfähig zu machen

1. Stellen Sie sicher, dass Sie das [benutzerdefinierte Ubuntu-ISO-Image](#) aus dem Abschnitt mit den Voraussetzungen heruntergeladen haben.
2. Wenn Sie Ubuntu 20.04 verwenden, müssen Sie UNetbootin mit seiner Binärdatei ausführen. So gehen Sie vor:
 - a. Laden Sie die neueste [UNetbootin-Binärdatei](#) in Ihren Downloads-Ordner herunter. In unserem Beispiel verwenden wir `unetbootin-linux64-702.bin`.
 - b. Drücken Sie Strg+Alt+T, um ein neues Terminalfenster zu öffnen. Wählen Sie alternativ Aktivitäten in der Menüleiste aus, geben Sie **terminal** in die Suchleiste ein und wählen Sie dann das Terminalsymbol.
 - c. Verwenden Sie die folgenden Befehle, um zum Speicherort der Binärdatei zu navigieren, der Datei die Ausführungsberechtigung zu erteilen und UNetbootin auszuführen. Stellen Sie sicher, dass Sie den Dateinamen in den Befehlen anpassen, wenn die Version nicht mit der in Ihrer heruntergeladenen Binärdatei übereinstimmt.

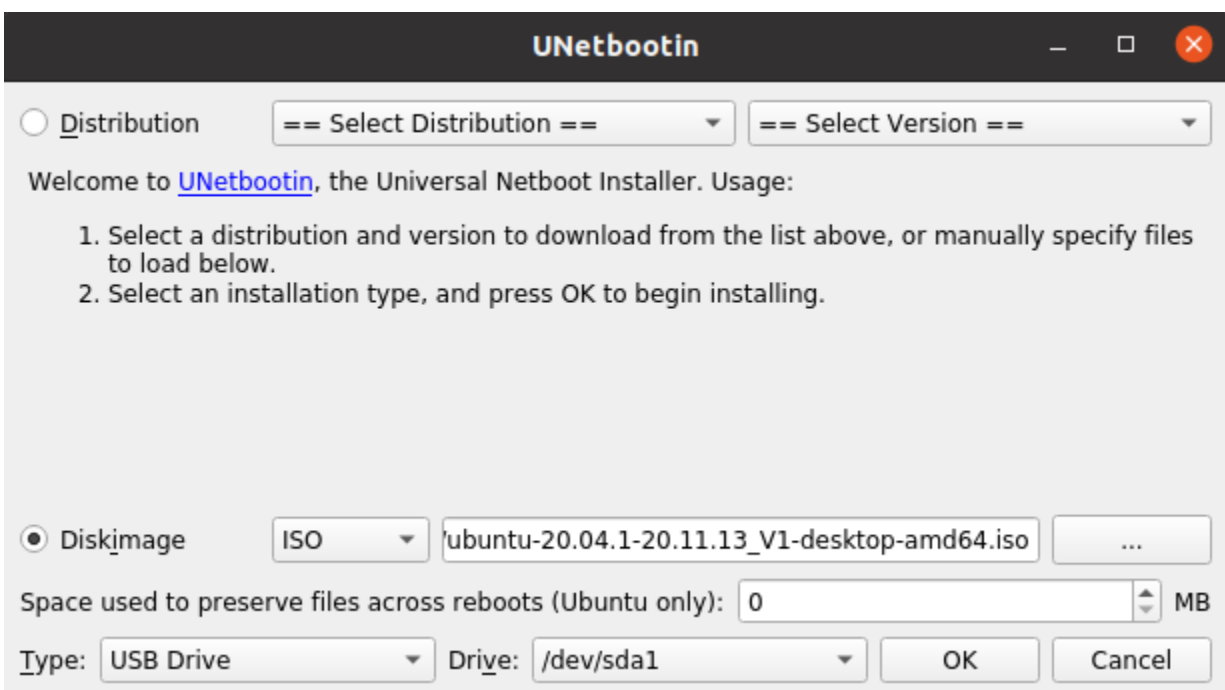
```
cd Downloads
sudo chmod +x ./unetbootin-linux64-702.bin
```

```
sudo ./unetbootin-linux64-702.bin
```

Installieren Sie bei Verwendung einer älteren Version von Ubuntu die Option UNetbootIN aus seinem Repository die folgenden Befehle:

```
sudo add-apt-repository ppa:gezakovacs/ppa
sudo apt-get update; sudo apt-get install unetbootin
sudo unetbootin
```

3. Gehen Sie in der UNetbootin-Konsole wie folgt vor:
 - a. Wählen Sie das Optionsfeld Disk Image aus.
 - b. Wählen Sie bei Verwendung des Disk-Images die Option ISO aus der Dropdown-Liste die Option ISO aus.
 - c. Öffnen Sie die Dateiauswahl und wählen Sie die im Abschnitt Voraussetzungen angegebene [Ubuntu-ISO](#) aus.
 - d. Wählen Sie als Typ (Type) USB Drive (USB-Laufwerk) aus.
 - e. Wählen Sie in unserem Fall für Laufwerk den Laufwerkspfad für Ihre **BOOT** Partition / **dev/sda1**.
 - f. Wählen Sie OK.



i Tip

Wenn Sie eine Warnmeldung erhalten, dass `/dev/sda1` nicht gemountet ist, wählen Sie OK, um die Meldung zu schließen, ziehen Sie das USB-Laufwerk ab, schließen Sie das Laufwerk erneut an und folgen Sie dann den vorherigen Schritten, um das Ubuntu-ISO-Image zu erstellen.

Um die DeepRacer AWS-Aktualisierungsdateien auf die NTFS-Partition zu extrahieren

1. Entpacken Sie das [Softwareupdatepaket](#), das Sie im Abschnitt mit den Voraussetzungen heruntergeladen haben.
2. Extrahieren Sie den Inhalt des Aktualisierungspakets in das Stammverzeichnis der Datenpartition (NTFS) Ihres USB-Laufwerks.

Windows

Folgen Sie den Anweisungen hier, um einen Windows-Computer zu verwenden, um das Aktualisierungsmedium für Ihr DeepRacer AWS-Gerät vorzubereiten.

Um das USB-Laufwerk zu löschen

1. Öffnen Sie die Windows-Befehlszeile `diskpart`, geben Sie die Eingabetaste ein und wählen Sie OK, um Windows zu starten DiskPart.
2. Sobald das Terminal für Microsoft DiskPart geöffnet ist, listen Sie die verfügbaren Festplatten auf, um das USB-Laufwerk zu finden, das Sie reinigen möchten, indem Sie `list disk` nach der Eingabeaufforderung `DISKPART>` den Befehl eingeben.
3. Wählen Sie die Festplatte aus, die Ihrem USB-Laufwerk entspricht. Zum Beispiel haben wir `select Disk 2` nach der `DISKPART>`-Eingabeaufforderung eingegeben. Lesen Sie die Ausgabe sorgfältig durch, um sicherzustellen, dass Sie die Festplatte ausgewählt haben, die Sie reinigen möchten, da der nächste Schritt irreversibel ist.
4. Wenn Sie sicher sind, dass Sie die richtige Festplatte ausgewählt haben, geben Sie `Clean` nach der Eingabeaufforderung `DISKPART>` den Befehl ein.
5. Geben Sie `list disk` nach der `DISKPART>`-Eingabeaufforderung erneut ein. Suchen Sie die gereinigte Festplatte in der Tabelle und vergleichen Sie die Festplattengröße mit dem freien Speicherplatz. Stimmen die beiden Werte überein, war die Reinigung erfolgreich.

6. Beenden Sie die DiskPartWindows-Konsole, indem Sie `Exit` nach der `DISKPART>` -Eingabeaufforderung den Befehl eingeben.

Um das USB-Laufwerk zu partitionieren

1. Öffnen Sie die Windows-Befehlszeile `diskmgmt.msc`, geben Sie die Eingabetaste ein und wählen Sie OK, um die Disk Management Console zu starten.
2. Wählen Sie in der Disk Management Console Ihr USB-Laufwerk aus.
3. Um die FAT32-Partition mit einer Kapazität von 4 GB zu erstellen, öffnen Sie das Kontextmenü (Rechtsklick) auf dem nicht zugewiesenen Speicherplatz Ihres USB-Laufwerks und wählen Sie New Simple Volume. Der Assistent zum Erstellen neuer einfacher Volumes wird angezeigt.
4. Gehen Sie bei Anzeige des Assistenten zum Erstellen neuer einfacher Volumes die folgenden Schritte aus:
 - a. Stellen Sie auf der Seite „Volumengröße angeben“ den folgenden Parameter ein und wählen Sie dann Weiter.

Einfache Volumengröße in MB:**4096**

- b. Aktivieren Sie auf der Seite „Laufwerksbuchstabe oder Pfad zuweisen“ das Optionsfeld „Folgenden Laufwerksbuchstabe zuweisen:“ und wählen Sie einen Laufwerksbuchstaben aus der Drop-down-Liste aus und wählen Sie dann „Weiter“. Notieren Sie sich den zugewiesenen Laufwerksbuchstaben, Sie benötigen ihn später, um die FAT32-Partition bootfähig zu machen.
- c. Aktivieren Sie auf der Seite Partition formatieren das Optionsfeld Dieses Volumen mit den folgenden Einstellungen formatieren, stellen Sie die folgenden Parameter ein und wählen Sie dann Weiter.

File system (Dateisystem): **FAT32**

Größe der Zuweisungseinheit:**Default**

Datenträgerbezeichnung:**BOOT**

Lassen Sie die Option Schnellformat ausführen aktiviert.

5. Um die NTFS-Partition mit der verbleibenden Festplattenkapazität zu erstellen, öffnen Sie das Kontextmenü (Rechtsklick) auf dem verbleibenden nicht zugewiesenen Speicherplatz

Ihres USB-Laufwerks und wählen Sie New Simple Volume. Der Assistent zum Erstellen neuer einfacher Volumes wird angezeigt.

6. Gehen Sie bei Anzeige des Assistenten zum Erstellen neuer einfacher Volumes die folgenden Schritte aus:
 - a. Stellen Sie auf der Seite „Volume-Größe angeben“ die einfache Volume-Größe in MB so ein, dass sie mit dem maximalen Festplattenspeicher in MB übereinstimmt, und wählen Sie dann Weiter.
 - b. Aktivieren Sie auf der Seite „Laufwerksbuchstabe oder Pfad zuweisen“ das Optionsfeld „Folgenden Laufwerksbuchstabe zuweisen:“ und wählen Sie einen Laufwerksbuchstaben aus der Drop-down-Liste aus und wählen Sie dann „Weiter“.
 - c. Aktivieren Sie auf der Seite Partition formatieren das Optionsfeld Dieses Volumen mit den folgenden Einstellungen formatieren, stellen Sie die folgenden Parameter ein und wählen Sie dann Weiter.

File system (Dateisystem): **NTFS**

Größe der Zuweisungseinheit: **Default**

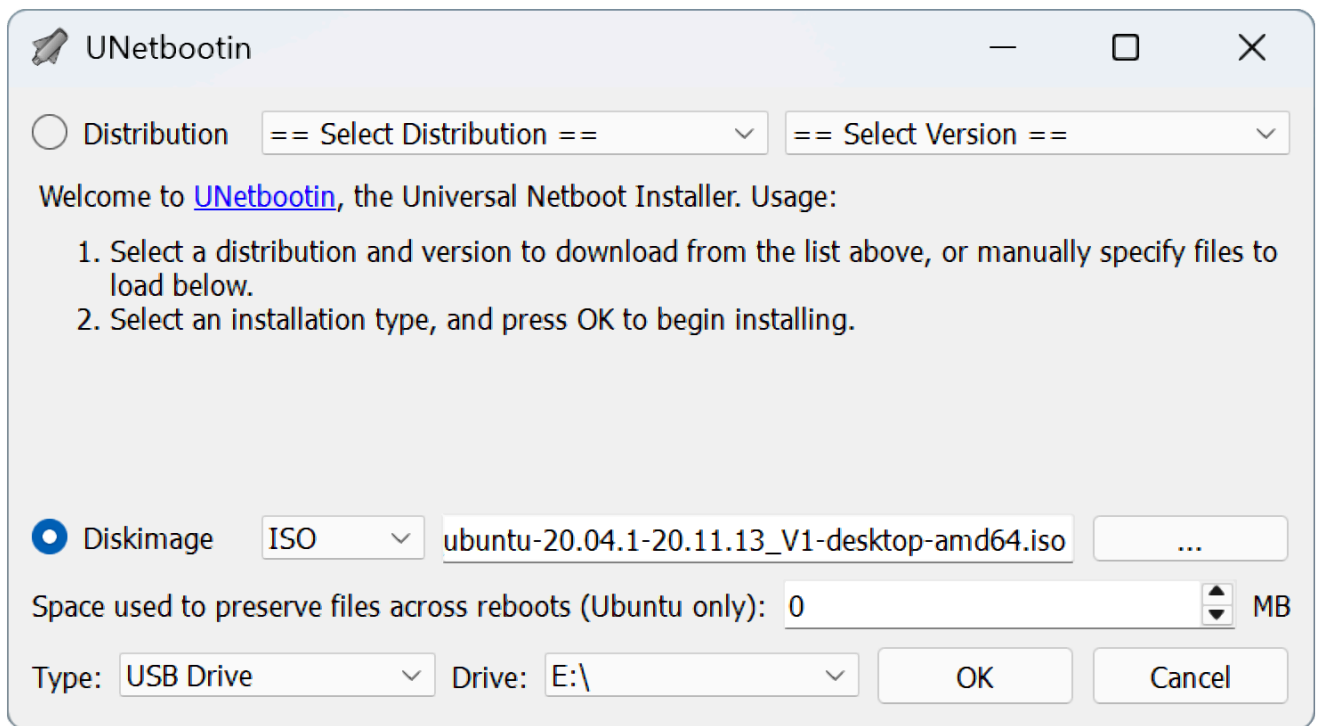
Datenträgerbezeichnung: **Data**

Lassen Sie die Option Schnellformat ausführen aktiviert.

Um das USB-Laufwerk von der FAT32-Partition aus bootfähig zu machen

1. Stellen Sie sicher, dass Sie das [benutzerdefinierte Ubuntu-ISO-Image](#) aus dem Abschnitt mit den Voraussetzungen heruntergeladen haben.
2. Starten Sie nach dem Herunterladen von [UNetbootin](#) die UNetbootin-Konsole.
3. Gehen Sie in der UNetbootin-Konsole wie folgt vor:
 - a. Aktivieren Sie das Optionsfeld Disk Image.
 - b. Wählen Sie bei Disk-Image die Option ISO aus der Dropdown-Liste die Option ISO aus.
 - c. Öffnen Sie den Dateiwähler und wählen Sie die benutzerdefinierte Ubuntu-ISO-Datei aus.
 - d. Wählen Sie als Typ (Type) USB Drive (USB-Laufwerk) aus.
 - e. Wählen Sie unter Laufwerk den Laufwerksbuchstaben aus, der der von Ihnen erstellten FAT32-Partition entspricht. In unserem Fall ist es E : \.

- f. Wählen Sie OK.



Um die DeepRacer AWS-Aktualisierungsdateien auf die NTFS-Partition zu extrahieren

1. Entpacken Sie das [Softwareupdatepaket](#), das Sie im Abschnitt mit den Voraussetzungen heruntergeladen haben.

i Tip

Wenn Ihr bevorzugtes Tool die Datei nicht erfolgreich entpacken kann, versuchen Sie es mit dem Befehl PowerShell [Expand-Archive](#).

2. Extrahieren Sie den Inhalt des Aktualisierungspakets in das Stammverzeichnis der Datenpartition (NTFS) Ihres USB-Laufwerks.

macOS

Folgen Sie den Anweisungen hier, um das Aktualisierungsmedium für Ihr DeepRacer AWS-Gerät mit einem Mac vorzubereiten.

Um das USB-Laufwerk zu löschen und zu partitionieren

1. Stecken Sie das USB-Laufwerk in Ihren Mac.
2. Drücken Sie die Befehlstaste+Leertaste, um das Spotlight-Suchfeld zu öffnen, und geben Sie dann die Eingabetaste ein `Disk Utility`.

Alternativ können Sie Finder > Applications > Utilities > Disk Utility wählen, um das Festplattendienstprogramm zu öffnen.

3. Wählen Sie in der Menüleiste „Ansicht“ und dann „Alle Geräte anzeigen“.
4. Wählen Sie in der Seitenleiste unter Extern das USB-Laufwerk aus, das Sie formatieren möchten, und wählen Sie dann Löschen.
5. In einem neuen Fenster werden Sie aufgefordert, zu bestätigen, dass Sie Ihr USB-Laufwerk löschen möchten. In diesem Fenster können Sie den Namen, das Format und das Partitionsschema ändern. Sie müssen den Namen noch nicht ändern. Wählen Sie für Format und Schema die folgenden Optionen aus und wählen Sie Löschen.

- Format: Mac OS Extended (Journaled)
- Schema: GUID-Partitionskarte

Sobald der Löschvorgang abgeschlossen ist, wählen Sie im Dialogfenster die Option Fertig.

6. Wählen Sie im Hauptfenster des Festplattendienstprogramms Ihr USB-Laufwerk in der Seitenleiste aus und wählen Sie in der oberen Werkzeugleiste Partition aus. Ein Fenster mit dem Titel Partitionsgerät "**YOUR-USB-DRIVE** „?“ wird auftauchen. Wählen Sie die Schaltfläche Hinzufügen (+), um eine neue Partition zu erstellen.
7. Nachdem Sie die neue Partition erstellt haben, wählen Sie unter Partitionsinformationen Folgendes aus und geben Sie es ein:
 - Name:**BOOT**
 - Format: MS-DOS (FAT)
 - Größe:**4 GB**

i Tip

Wenn das Eingabefeld Größe ausgegraut ist, nachdem Sie MS-DOS (FAT) als Format ausgewählt haben, können Sie das Steuerelement zur Größenänderung auf dem Partitionsdiagramm ziehen, bis die **BOOT** Partition 4 GB groß ist.

Klicken Sie noch nicht auf Anwenden.

- Wählen Sie die andere Partition ohne Titel aus, wählen Sie die folgenden Optionen aus und geben Sie sie unter Partitionsinformationen ein:
 - Name: **Data**
 - Format: exFAT
 - Größe: der verbleibende Speicherplatz des USB-Laufwerks (in GB)

Wählen Sie Apply (Anwenden) aus.

- Ein neues Fenster wird geöffnet, in dem Sie die Änderungen sehen, die am USB-Laufwerk vorgenommen werden. Stellen Sie sicher, dass diese Änderungen korrekt sind. Um die Erstellung der neuen Partitionen zu bestätigen und mit der Erstellung zu beginnen, wählen Sie Partition.
- Wählen Sie auf der Disk Utility-Konsole in der Seitenleiste die BOOT-Partition und dann in der Werkzeugleiste die Option Info aus. Notieren Sie sich den BSD-Geräteknottenwert, er könnte sich von dem in diesem Tutorial verwendeten unterscheiden. In unserem Fall lautet der zugewiesene Wert `disk4s2`. Diesen Pfad müssen Sie angeben, wenn Sie das USB-Laufwerk von der FAT32-Partition bootfähig machen wollen.

Um das USB-Laufwerk von der FAT32-Partition aus bootfähig zu machen

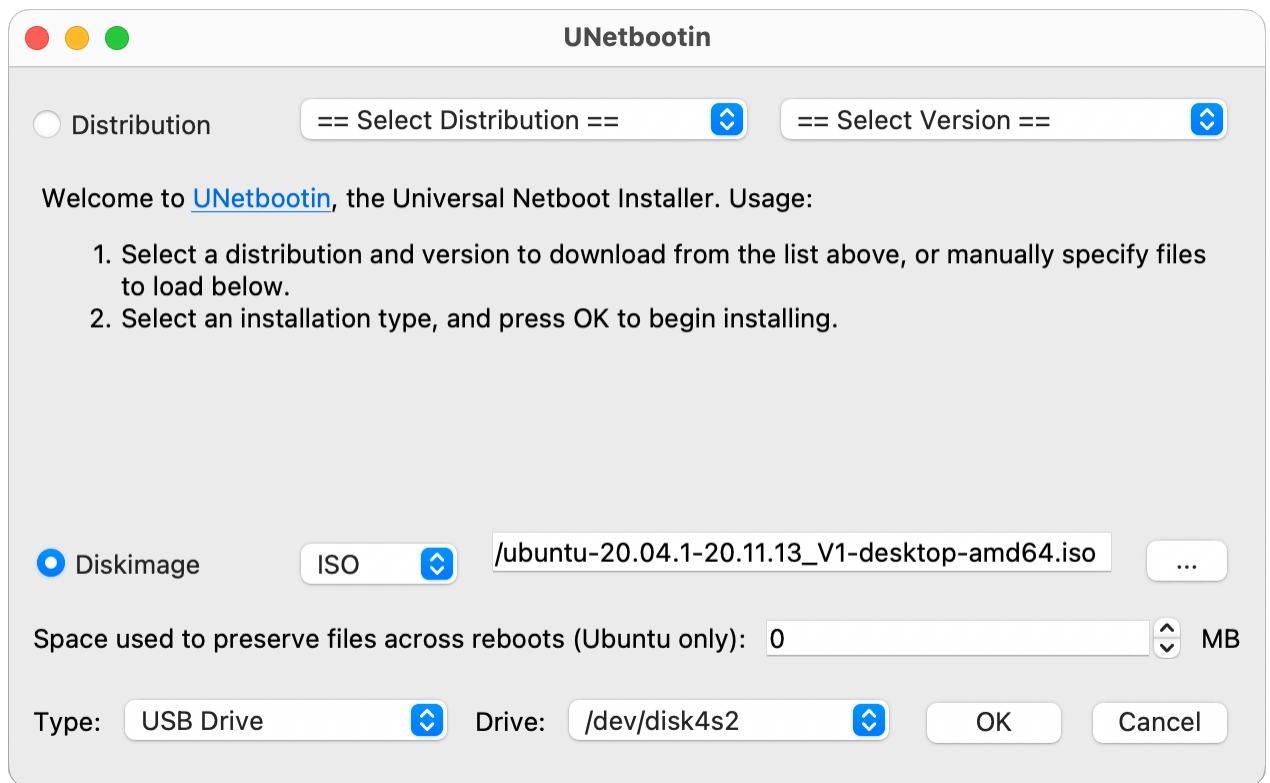
- Stellen Sie sicher, dass Sie das [benutzerdefinierte Ubuntu-ISO-Image](#) aus dem Abschnitt mit den Voraussetzungen heruntergeladen haben.
- Wählen Sie nach dem Herunterladen von [UNetbootin](#) die Option Öffnen aus dem Kontextmenü (mit Rechtsklick). Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt, in der Sie gefragt werden, ob Sie die Anwendung öffnen möchten. Wählen Sie Öffnen, um die UNetbootin-Konsole zu starten.

Wenn Sie einen [Mac mit Apple Silicon](#) verwenden und die UNetbootin-Konsole nach dem Auswählen von Öffnen nicht angezeigt wird, stellen Sie sicher, dass Rosetta 2 installiert ist, indem Sie die folgenden Schritte ausführen:

- a. Öffnen Sie ein Terminalfenster, indem Sie Finder > Anwendungen > Dienstprogramme > Terminal wählen.
- b. Geben Sie den folgenden Befehl ein, um Rosetta 2 zu installieren:

```
softwareupdate --install-rosetta
```

- c. Versuchen Sie erneut, UNetbootin zu öffnen.
3. Gehen Sie in der UNetbootin-Konsole wie folgt vor:
- a. Aktivieren Sie das Optionsfeld Disk Image.
 - b. Wählen Sie bei Disk-Image die Option ISO aus der Dropdown-Liste die Option ISO aus.
 - c. Öffnen Sie den Dateiwähler und wählen Sie die benutzerdefinierte Ubuntu-ISO-Datei aus.
 - d. Wählen Sie als Typ (Type) USB Drive (USB-Laufwerk) aus.
 - e. Wählen Sie für Drive den BSD-Geräteknoten für Ihre BOOT-Partition aus, in unserem Fall `/dev/disk4s2`.
 - f. Wählen Sie OK.

**i** Tip

Wenn Sie eine Warnmeldung erhalten, dass `/dev/disk4s2` nicht gemountet ist, wählen Sie OK, um die Meldung zu schließen, trennen Sie das USB-Laufwerk, schließen Sie das Laufwerk erneut an und folgen Sie dann den obigen Schritten, um das Ubuntu-ISO-Image zu erstellen.

Um die DeepRacer AWS-Aktualisierungsdateien auf die exFAT-Partition zu extrahieren

1. Entpacken Sie das [Softwareupdatepaket](#), das Sie im Abschnitt mit den Voraussetzungen heruntergeladen haben.
2. Extrahieren Sie den Inhalt des Aktualisierungspakets in das Stammverzeichnis der Datenpartition (exFAT) Ihres USB-Laufwerks.

Aktualisieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät auf den Ubuntu 20.04-Softwarestack

Sobald Sie das USB-Aktualisierungsmedium wie in den vorherigen Schritten beschrieben erstellt haben, können Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät auf den neuesten Software-Stack aktualisieren, einschließlich Ubuntu 20.04 Focal Fossa, Intel® OpenVINO™ Toolkit 2021.1.110, ROS2 Foxy Fitzroy und Python 3.8.

Important

Durch die Aktualisierung auf den neuen DeepRacer AWS-Software-Stack werden alle Daten auf Ihrem DeepRacer AWS-Gerät gelöscht.

So aktualisieren Sie Ihre DeepRacer AWS-Gerätesoftware auf den Ubuntu 20.04-Stack

1. Connect Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät mit einem Monitor. Sie benötigen ein HDMI-auf-HDMI-, HDMI-auf-DVI- oder ein ähnliches Kabel. Stecken Sie das HDMI-Ende des Kabels in den HDMI-Anschluss des Rechenmoduls und das andere Ende in einen kompatiblen Anschluss am Monitor.
2. Schließen Sie eine USB-Tastatur und -Maus an. Das Rechenmodul des DeepRacer AWS-Geräts verfügt über drei USB-Anschlüsse an der Vorderseite des Fahrzeugs, an beiden Seiten und einschließlich des Anschlusses, an den die Kamera angeschlossen ist. Ein vierter USB-Anschluss befindet sich an der Rückseite des Fahrzeugs, im Raum zwischen der Rechenbatterie und dem LED-Rücklicht.
3. Stecken Sie das USB-Aktualisierungsmedium in einen verfügbaren USB-Anschluss Ihres Rechenmoduls. Schalten Sie das Gerät ein oder setzen Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät zurück und drücken Sie wiederholt die ESC-Taste, um das BIOS aufzurufen.
4. Wählen Sie im BIOS-Fenster Boot From File und wählen Sie dann die Option mit dem Namen Ihrer Startpartition, in unserem Fall heißt sie BOOT, und wählen Sie <EFI>dann <BOOT>, und schließlich BootX64.efi.
5. Nach dem Booten des Rechenmoduls erscheint auf dem Desktop ein Terminalfenster, in dem der Fortschritt angezeigt wird. Das DeepRacer AWS-Gerät beginnt den Aktualisierungsvorgang automatisch nach zehn Sekunden. Sie müssen zu diesem Zeitpunkt keine Eingabe vornehmen.

Wenn ein Fehler auftritt und das Update fehlschlägt, starten Sie den Vorgang ab Schritt 1 erneut. Detaillierte Fehlermeldungen finden Sie in der `result.log` Datei, die auf der Datenpartition des USB-Laufwerks generiert wurde.

6. Warten Sie bis die Aktualisierung abgeschlossen ist. Wenn das Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen abgeschlossen ist, wird das Terminalfenster automatisch geschlossen.
7. Nachdem die Gerätesoftware aktualisiert wurde, trennen Sie das USB-Laufwerk vom Rechenmodul. Sie können Ihr DeepRacer AWS-Gerät jetzt neu starten oder herunterfahren.
8. Das DeepRacer AWS-Gerät verwendet nach dem Update standardmäßig die folgenden Benutzeranmeldeinformationen. Bei Ihrer ersten Anmeldung werden Sie aufgefordert, Ihr Passwort zu ändern.

Benutzer: Deepracer

Passwort:deepracer

Erstellen Sie Ihren physischen Track für AWS DeepRacer

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einen physischen Track für ein DeepRacer AWS-Modell erstellen können. Um Ihr AWS DeepRacer autonom zu betreiben und Ihr Reinforcement Learning-Modell in einer physischen Umgebung zu testen, benötigen Sie einen physischen Track. Ihr Track ähnelt dem simulierten Track, der für das Training verwendet wurde, und repliziert die Umgebung, in der das bereitgestellte DeepRacer AWS-Modell trainiert wurde.

Für ein optimales Erlebnis empfehlen wir die Verwendung von vorgedruckten Gleisen und Gleisbarrieren. Die Verwendung vorgedruckter Gleise und Barrieren erleichtert die reibungslose Einrichtung und Installation der DeepRacer AWS-Track-Umgebung. Anstatt ein Gleis von Grund auf neu zu bauen, montieren Sie vorgedruckte Abschnitte von Gleisen und Gleisschranken. Wenn Ihre Veranstaltung vorbei ist, können Sie die vorgedruckten Gleise und Barrieren zerlegen und für zukünftige Veranstaltungen wiederverwenden. Vorgeschnittene Strecken und Barrieren sowie Informationen zur Schätzung der Platzkapazität und anderer Anforderungen für Veranstaltungen sind auf [AWS DeepRacer](#) Storefront verfügbar.

Themen

- [Materialien nachverfolgen und Werkzeuge bauen](#)
- [Legen Sie den Grundstein für AWS DeepRacer](#)
- [DeepRacerAWS-Track-Designvorlagen](#)

Materialien nachverfolgen und Werkzeuge bauen

Bevor Sie mit dem Bau Ihrer Strecke beginnen, bereiten Sie die folgenden Materialien und Werkzeuge vor.

Themen

- [Materialien, die Sie möglicherweise benötigen](#)
- [Tools, die Sie möglicherweise benötigen](#)

Materialien, die Sie möglicherweise benötigen

Um eine Strecke zu bauen, benötigen Sie die folgenden Materialien:

- Für Streckenbegrenzungen:

Sie können eine Strecke mit Klebeband erstellen, das etwa 5 cm (2 Zoll) breit und weiß oder cremefarben ist. Damit begrenzen Sie die dunkel gefärbte Strecke. Für eine dunkle Oberfläche verwenden Sie ein weißes oder cremefarbenes Klebeband. Zum Beispiel [1,88 Zoll Klebeband in creme-weiß](#) oder [1,88 Zoll Maskierungsklebeband \(weniger haftfest\)](#).

- Für die Streckenoberfläche:

Sie können eine Strecke auf einem dunkel gefärbten Hartboden wie Hartholz, Teppich, Beton oder [Asphaltvlies](#) erstellen. Letzteres imitiert die reale Fahrbahnoberfläche mit minimaler Reflexion. Auch [verzahnte Schaumstoff- oder Gummiplatten](#) sind eine gute Wahl.

Tools, die Sie möglicherweise benötigen

Die folgenden Werkzeuge sind entweder erforderlich oder hilfreich, um Ihre Strecke zu entwerfen und zu bauen:

- Maßband und Schere

Ein gutes Maßband und eine Schere sind unerlässlich, um Ihre Strecke zu bauen. Wenn Sie noch keine haben, können Sie [hier ein Maßband](#) und [hier eine Schere](#) bestellen.

- Optionale Designwerkzeuge

Um Ihre eigene Strecke zu entwerfen, benötigen Sie möglicherweise einen [Winkelmesser](#), ein [Lineal](#), einen [Bleistift](#), ein [Messer](#) und einen [Kompass](#).

Legen Sie den Grundstein für AWS DeepRacer

Wenn Sie Ihre Strecke bauen, ist es sinnvoll, mit einem einfachen Design zu beginnen – beispielsweise einer geraden Strecke oder einer Strecke mit nur einer Kurve. Danach können Sie zu den Rundstrecken übergehen. Hier führen wir Sie am Beispiel einer Strecke mit nur einer Kurve durch die Schritte zum Bau Ihrer eigenen Strecke. Betrachten wir zunächst die Abmessungsanforderungen an eine Strecke.

Themen

- [Abmessungsanforderungen](#)
- [Überlegungen zur Modellleistung](#)

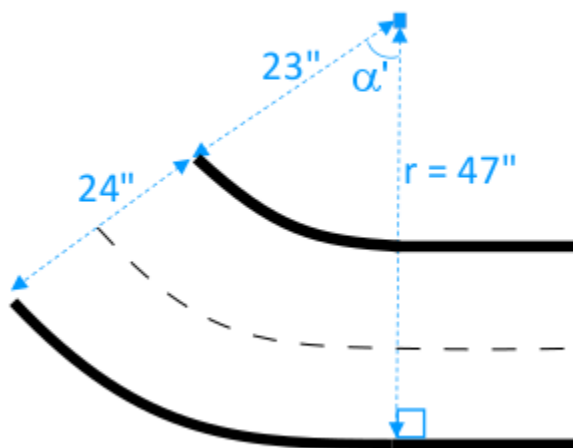
- [Schritte zum Bau der Strecke](#)

Abmessungsanforderungen

Sie können eine Strecke in beliebiger Form bauen. Sie muss jedoch die folgenden Anforderungen erfüllen.

- Minimaler Kurvenradius:

Bei einer Strecke mit Kurven wird der Kurvenradius (r) von der Kreismitte bis zur Außenkante gemessen (wie unten dargestellt).



Der Mindestwenderadius (r_{\min}) hängt vom Gleisbiegewinkel (α) an einer Ecke ab und sollte den folgenden Grenzwerten entsprechen:

- Wenn der Kurvenradius der Strecke $\alpha \leq 90$ degrees beträgt,

$$r_{\min} \geq 25 \text{ inches}$$

Wir empfehlen 76 cm (30 Zoll).

- Wenn der Drehwinkel der Strecke ist $\alpha > 90$ degrees, α

$$r_{\min} \geq 30 \text{ inches.}$$

Wir empfehlen 89 cm (35 Zoll).

- Streckenbreite.

Die Streckenbreite (w_{track}) sollte den folgenden Grenzwert einhalten:

$$w_{\text{track}} \geq 24 \pm 3 \text{ inches.}$$

- Streckenoberfläche:

Die Streckenoberfläche sollte glatt und von einheitlicher dunkler Farbe sein. Der minimale umschlossene Bereich sollte eine Größe von 30 inches x 60 inches haben.

Teppichböden und Holzböden eignen sich gut. [Verzahnte Schaumstoff- oder Gummiplatten](#) passen sich der simulierten Umgebung besser an als Holz. Dies ist jedoch nicht zwingend erforderlich. Betonböden können aufgrund von Lichtreflexionen auf der Oberfläche problematisch sein.

- Streckenabspernung

Obwohl nicht erforderlich, empfehlen wir Ihnen, die Strecke mit gleichfarbigen Barrieren zu umfassen, die mindestens 76 cm (2,5 Fuß) hoch und überall 60 cm (2 Fuß) von der Strecke entfernt sind.

Überlegungen zur Modelleistung

Der Bau einer Strecke kann sich auf die Zuverlässigkeit und Leistung eines trainierten Modells auswirken. Die folgenden Faktoren sollten Sie bei der Erstellung Ihrer eigenen Strecken berücksichtigen.

1. Platzieren Sie keine weißen Objekte auf oder in der Nähe Ihrer Strecke. Entfernen Sie bei Bedarf weiße Gegenstände von der Strecke oder aus ihrer Umgebung. Das Training in der simulierten Umgebung geht davon aus, dass nur die Streckenbegrenzungen weiß sind.
2. Verwenden Sie sauberes und durchgehendes Klebeband, um die Streckenbegrenzungen zu markieren. Durchtrennte oder geknickte Streckenbegrenzungen können die Leistung des trainierten Modells beeinträchtigen.
3. Vermeiden Sie die Verwendung einer reflektierenden Oberfläche als Streckenuntergrund. Reduzieren Sie Blendeffekte durch helle Lichter. Spiegelungen an geraden Kanten können als Objekte oder Begrenzungen fehlinterpretiert werden.
4. Verwenden Sie keinen Streckenuntergrund mit von den Streckenlinien abweichenden Linienmarkierungen. Das Modell könnte die zusätzlichen Linien als Teil der Strecke interpretieren.

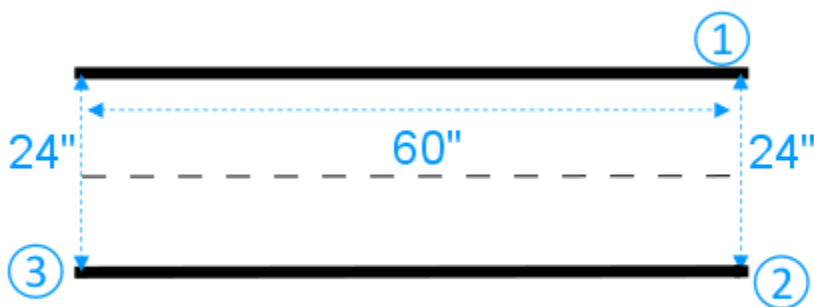
5. Platzieren Sie Barrieren um die Strecke herum, um Ablenkungen durch Hintergrundobjekte zu reduzieren.

Schritte zum Bau der Strecke

Zur Veranschaulichung verwenden wir die einfachste Strecke mit einer Kurve. Sie können die Anweisungen so modifizieren, dass eine komplexere Strecke wie eine S-Kurve, eine Schleife oder die AWS re:invent 2018 Strecke entsteht.

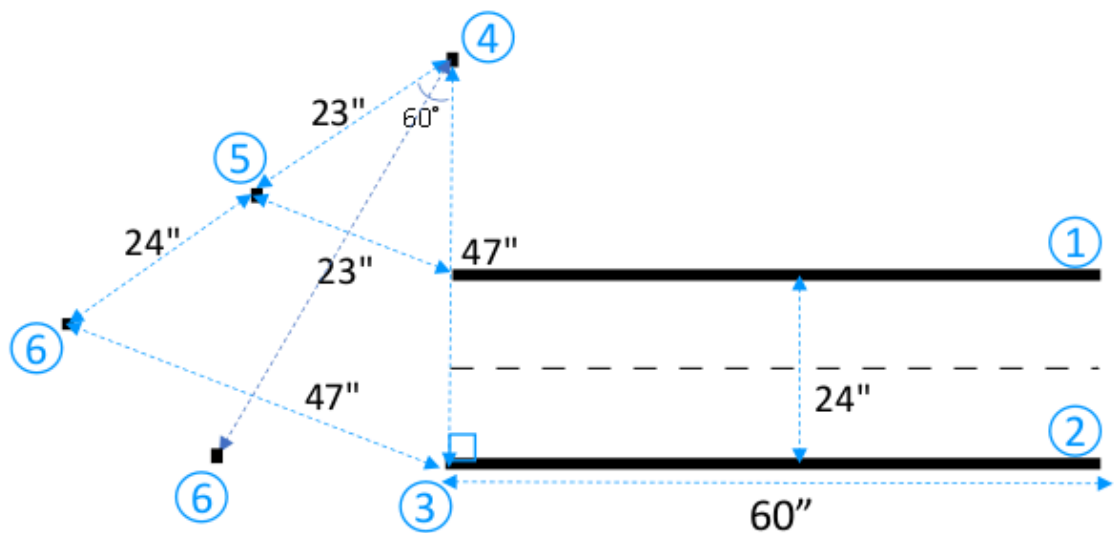
Um ein DeepRacer AWS-Singleturn-Gleis zu bauen

1. Um den geraden Abschnitt der Schiene zu konstruieren, führen Sie die folgenden Schritte aus und orientieren Sie sich an der Abbildung.
 - a. Legen Sie ein 152 cm (60 Zoll) langes Stück Klebeband auf den Boden, um die erste Begrenzung in einer geraden Linie (1) zu platzieren.
 - b. Verwenden Sie ein Maßband, um die beiden Endpunkte (2) und (3) der zweiten Begrenzung zu bestimmen. Platzieren Sie diese 60 cm (24 Zoll) von den beiden Enden der ersten Begrenzung entfernt.
 - c. Platzieren Sie ein weiteres 60 cm (24 Zoll) langes Stück Klebeband auf dem Boden, um die zweite Begrenzung zur Verbindung der beiden Endpunkte (2) und (3) zu verlegen.



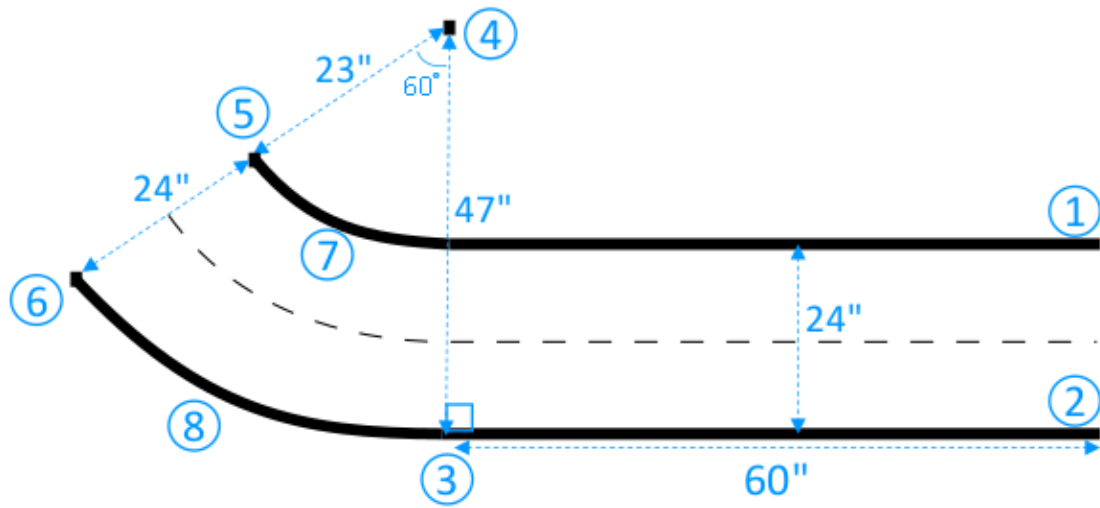
Wir gehen davon aus, dass das gerade Streckensegment 152 cm (60 Zoll) lang und 60 cm (24 Zoll) breit ist. Sie können die Länge und Breite an Ihren Raum anpassen, sofern die Abmessungsanforderungen erfüllt sind.

2. Um die Strecke mit einer Kurve im Winkel von 60 Grad zu verlegen, gehen Sie wie folgt vor (siehe Diagramm):
 - a. Verwenden Sie das Maßband, um die Mitte (4) des Kurvenradius (4-3 oder 4-6) zu bestimmen. Markieren Sie die Mitte mit einem Stück Klebeband.
 - b. Zeichnen Sie ein gleichseitiges Dreieck. Die drei Seiten sind (3-4), (4-6) und (6-3).

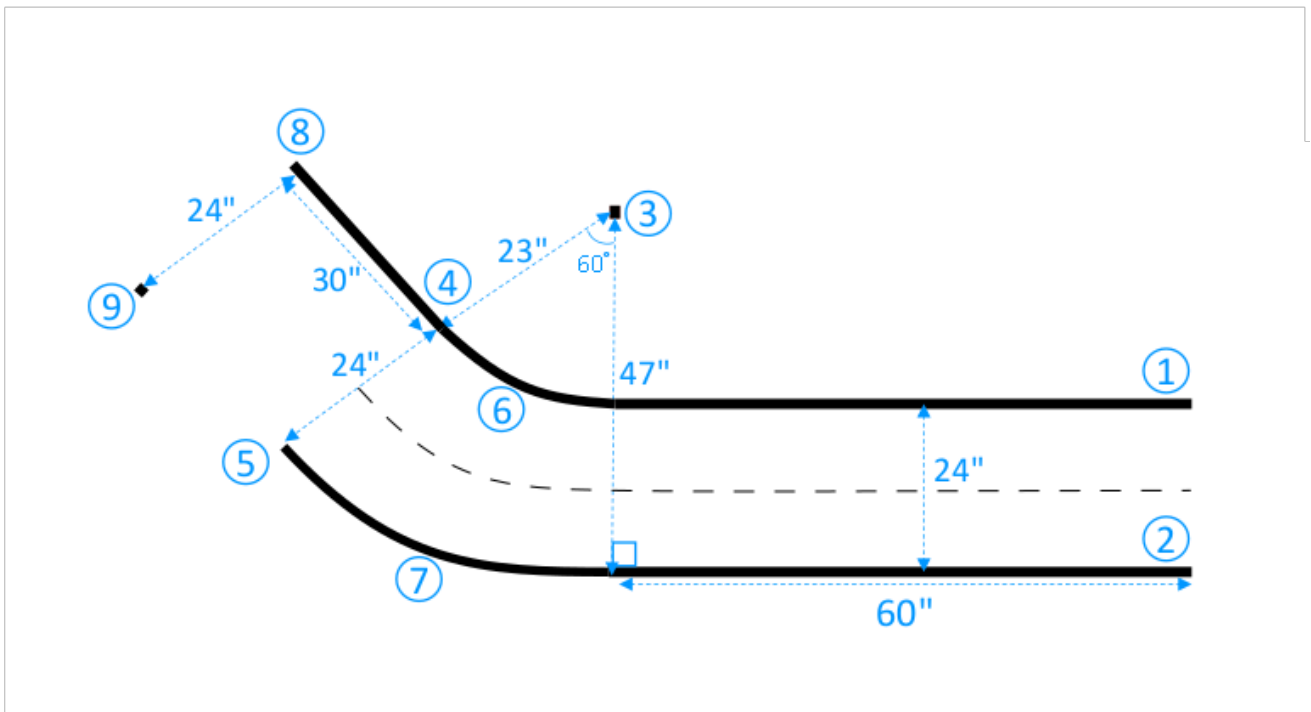


Um eine 60-Grad-Kurve entlang der Strecke zu erstellen, verwenden Sie das gleichseitige Dreieck (3-4-6) zur Bestimmung der Positionen der beiden letzten Endpunkte (5) und (6) für das gekrümmte Streckensegment. Für Kurven mit einem anderen Winkel können Sie mit einem Winkelmesser (oder einer Winkelmesser-App) die beiden Endpunkte (5) und (6) des Kurven-Streckensegments bestimmen. Kurven mit abweichendem Radius sind akzeptabel, solange die in Schritt 2 vorgeschriebenen Mindestkurvenradien eingehalten werden.

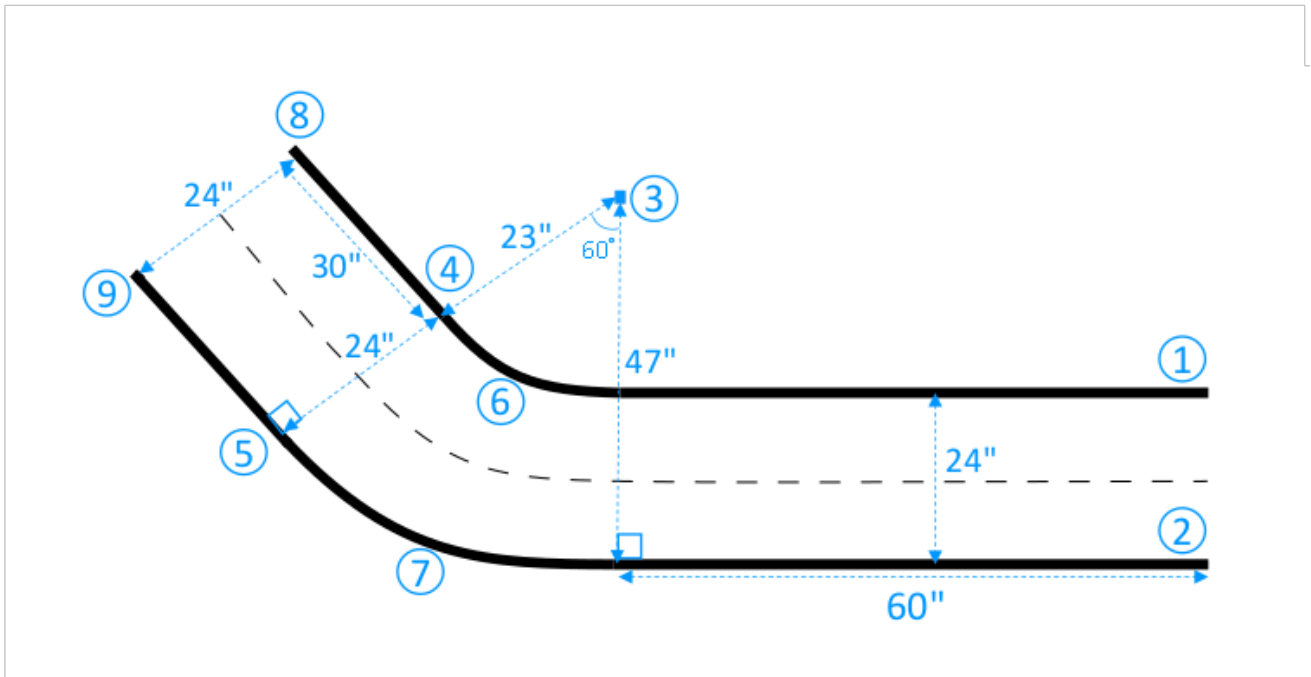
- c. Platzieren Sie kleine Klebebandsegmente, z. B. je 10 cm (4 Zoll), auf dem Boden, um die Begrenzungen der Kurvensegmente (7) und (8) zu verlegen und mit den geraden Begrenzungen zu verbinden. Die beiden Kurvenbegrenzungen müssen nicht parallel sein.



3. Um die Strecke mit dem nächsten geraden Segment von 76 cm (30 Zoll) Länge und 60 cm (24 Zoll) Breite zu verlängern, gehen Sie wie folgt vor:
 - a. Platzieren Sie ein 76 cm (30 Zoll) langes Stück Klebeband auf dem Boden, um die erste Begrenzung (4-8) senkrecht zur Kante (3-5) zu verlegen.



- b. Verwenden Sie das Maßband, um den Endpunkt der zweiten Begrenzung (9) zu bestimmen. Sie können die Länge der geraden Linien an den verfügbaren Platz anpassen.
- c. Platzieren Sie ein weiteres 76 cm (30 Zoll) langes Stück Klebeband auf den Boden, um die zweite Begrenzung (5-9) senkrecht zur Kante (3-5) zu verlegen.



Wir gehen davon aus, dass das zweite gerade Streckensegment 76 cm (30 Zoll) lang und 60 cm (24 Zoll) breit ist. Sie können die Länge und Breite an Ihren Platz anpassen. Es müssen jedoch die Abmessungsanforderungen erfüllt sein und die Abmessungen müssen mit den anderen Streckensegmenten übereinstimmen.

4. Optional können Sie Klebebandsegmente von 10 cm (4 Zoll) Länge zuschneiden und dann die Klebebandsegmente 5 cm (2 Zoll) auseinander entlang der Streckenmitte platzieren, um die gestrichelte Mittellinie zu bilden.

Sie haben nun den Bau der Strecke mit einer Kurve abgeschlossen. Damit Ihr Fahrzeug die befahrbaren Oberflächen besser von nicht befahrbaren Oberflächen unterscheiden kann, sollten Sie die nicht befahrbare Oberfläche mit einer Farbe versehen, die einen ausreichenden Kontrast zur Oberflächenfarbe auf der Strecke aufweist. Um die Sicherheit zu gewährleisten, können Sie die Strecke mit gleichfarbigen Barrieren umrunden, die an jeder Stelle mindestens 76 cm (2,5 Fuß) hoch und 60 cm (2 Fuß) von der Strecke entfernt sind.

Sie können die Anweisungen nutzen, um die Strecke auf [komplexere Formen](#) zu erweitern.

DeepRacerAWS-Track-Designvorlagen

Die folgenden Vorlagen für das Track-Design zeigen DeepRacer AWS-Tracks, die Sie erstellen können, indem Sie den [Anweisungen](#) in diesem Abschnitt folgen.

Note

In diesem Abschnitt werden auch Vorlagen für Titel vorgestellt, die vorgedruckt erhältlich sind. Die Montage vorgedruckter Schienen erfordert weniger Zeit und ist einfacher als die Konstruktion von Gleisen mit eigenen Materialien. Wir empfehlen die Verwendung von vorgedruckten Gleisen und Barrieren. Informationen zum Kauf von vorgedruckten Tracks finden Sie im [DeepRacerAWS-Storefront](#).

Verwenden Sie für alle Tracks die folgenden Spezifikationen, um dieselbe Farbwiedergabe zu reproduzieren:

- Grün: PMS 3395C
- Orange: PMS 137C
- Schwarz: PMS 432C
- Weiß: CMYK 0-0-2-2-9

Diese Spuren wurden mit den folgenden Materialien für ihre Oberflächen getestet:

- PVC

Die Tracks wurden auf 13-Unzen-Scrim-Vinyl mit einer matten Oberfläche gedruckt, um Blendung zu reduzieren. PVC ist in der Regel billiger als Teppiche und bietet eine gute Leistung. PVC ist nicht so langlebig wie Teppiche.

- Teppichboden

Die Tracks wurden auf einem 8-Unzen-Teppich mit Farbsublimierung, Polyesterbeschichtung und gummierter Latexrückseite gedruckt. Teppiche sind langlebig und bieten eine hervorragende Leistung, sind aber teuer.

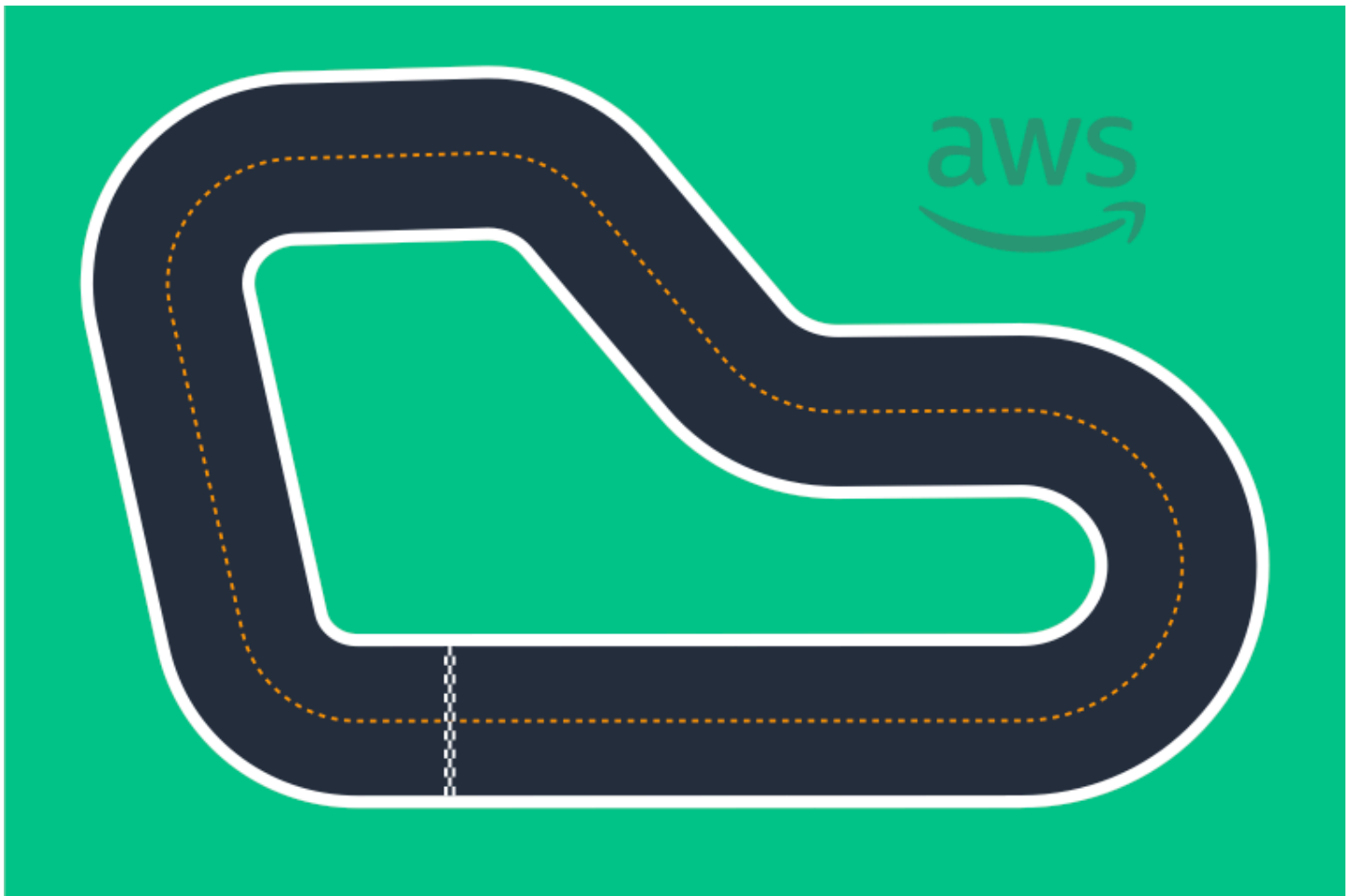
Aufgrund ihrer Größe können die Tracks nicht einfach auf ein einziges Stück Material gedruckt werden. Richten Sie die Streckenlinien beim Verbinden der Teile gut aus.

Themen

- [AWS Speedway-Streckenvorlage \(Basic\) von DeepRacer A bis Z](#)
- [Streckenvorlage für AWS DeepRacer Smile Speedway \(Fortgeschrittene\)](#)
- [Streckenvorlage für AWS DeepRacer RL Speedway \(Advanced\)](#)
- [AWS-Vorlage für DeepRacer Single-Turn-Tracks](#)
- [Vorlage für DeepRacer AWS-S-Kurven-Tracks](#)
- [DeepRacerAWS-Loop-Track-Vorlage](#)

AWS Speedway-Streckenvorlage (Basic) von DeepRacer A bis Z

Die Strecke AWS DeepRacer A bis Z Speedway (Basic) ist die beliebteste Strecke für physische Wettkämpfe in der DeepRacer Geschichte von AWS. Es wurde ursprünglich auf der AWS re:invent 2018 veröffentlicht und weist von allen DeepRacer physischen AWS-Wettkampfstrecken den geringsten Platzbedarf auf. Es ist vorgedruckt und kann bei [AWS DeepRacer Storefront](#) gekauft werden.

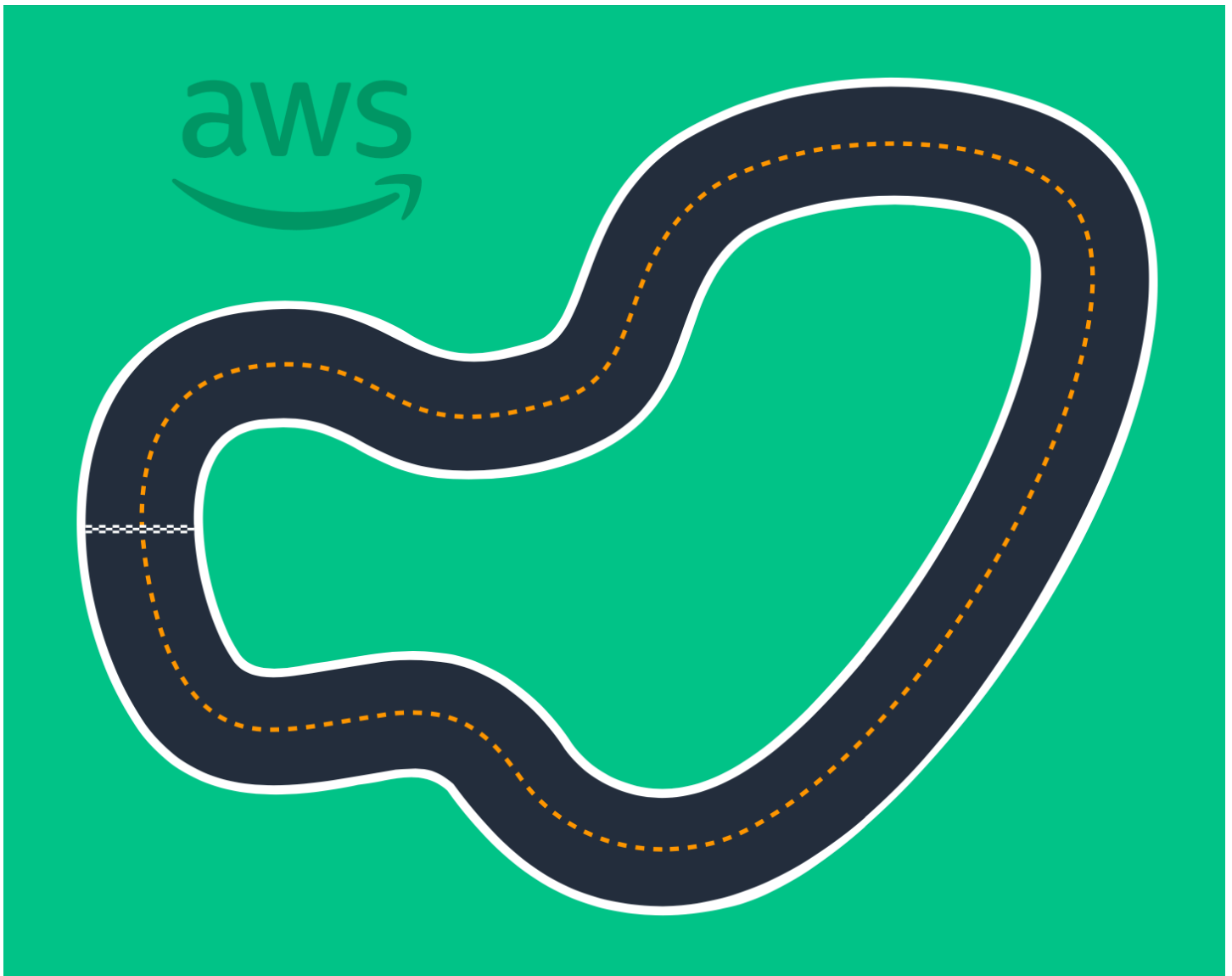


Wir empfehlen diese Strecke für Anfängerveranstaltungen und Rennanfängern. Mit einer Vielzahl von Läufen und Geraden bietet es sowohl für Einsteiger als auch für erfahrene Rennfahrer eine fesselnde Herausforderung. Die Strecke von AWS DeepRacer A bis Z Speedway (Basic) ist eine physische 1:1 -Reproduktion der in der Konsole verfügbaren virtuellen Strecke. Es bietet Rennfahrern die Möglichkeit, ein Modell in einer virtuellen Umgebung zu trainieren und das Modell dann auf einem physischen DeepRacer AWS-Gerät für autonome Rennen auf einer physischen Strecke bereitzustellen.

Laden Sie diese [AWS A to Z Speedway-Datei \(Basic\) herunter, um Ihre eigene Speedway-Strecke \(Basic\) von DeepRacer A bis Z zu](#) drucken oder zu erstellen.

Streckenvorlage für AWS DeepRacer Smile Speedway (Fortgeschrittene)

Die Strecke AWS DeepRacer Smile Speedway wurde ursprünglich als Strecke der AWS DeepRacer Championship 2019 veröffentlicht. Es ist vorgedruckt und kann bei [AWS DeepRacer Storefront](#) gekauft werden.



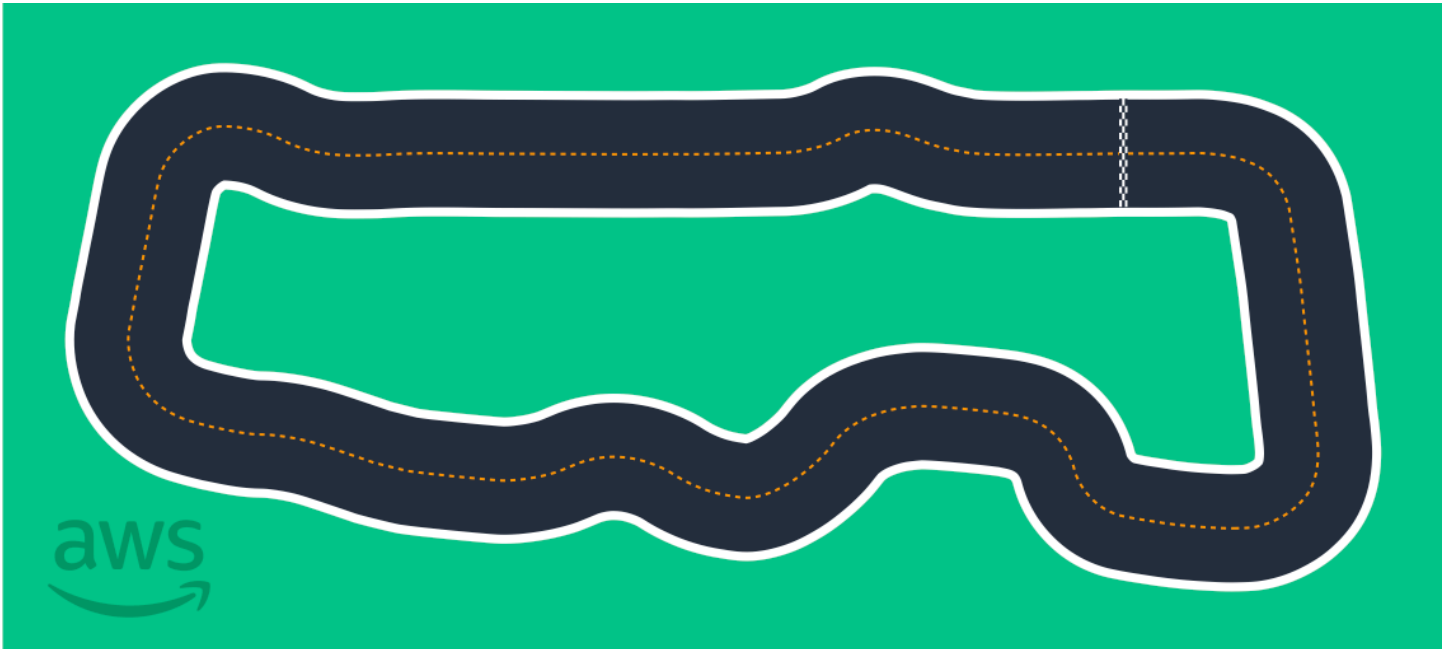
Wir empfehlen diese mittelschwere Strecke für Veranstaltungen mit erfahrenen Rennfahrern und größeren physischen Räumen. Es ist eine physische 1:1 -Reproduktion des virtuellen Tracks, der in der Konsole verfügbar ist. Es bietet Rennfahrern die Möglichkeit, ein Modell in einer virtuellen Umgebung zu trainieren und das Modell dann auf einem physischen DeepRacer AWS-Gerät für autonome Rennen auf einer physischen Strecke bereitzustellen.

Laden Sie diese [AWS DeepRacer Smile Speedway \(Intermediate\) -Trackdatei](#) herunter, um Ihren eigenen [AWS DeepRacer Smile Speedway \(Intermediate\) Track](#) zu drucken oder zu erstellen.

Streckenvorlage für AWS DeepRacer RL Speedway (Advanced)

Die Strecke AWS DeepRacer RL Speedway (Advanced) (auch bekannt als AWS DeepRacer Summit Speedway) wurde ursprünglich für DeepRacer AWS-Gipfel im Jahr 2022 veröffentlicht und ist die

längste physische Strecke in der Geschichte von AWS. DeepRacer Es ist vorgedruckt und kann bei [AWS DeepRacer Storefront](#) gekauft werden.

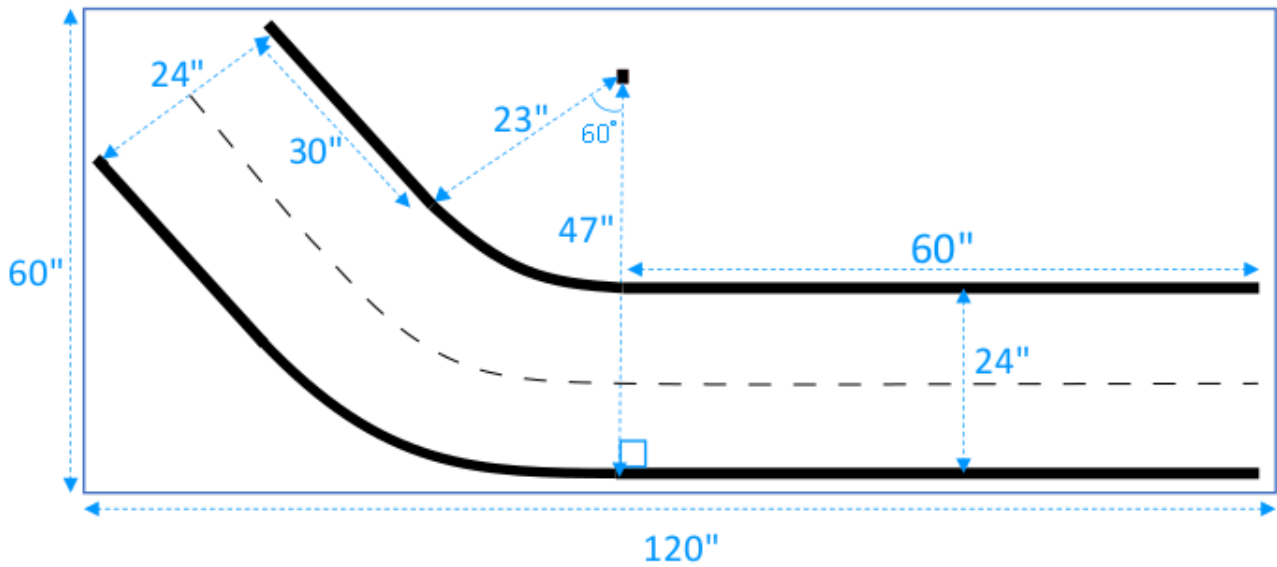


Wir empfehlen die Strecke AWS DeepRacer RL Speedway (Advanced) für Veranstaltungen mit erfahrenen Rennfahrern. Es bietet eine überzeugende Herausforderung für Rennfahrer, die es genießen, auf Geraden schnell zu fahren. Die Strecke von AWS DeepRacer RL Speedway (Advanced) ist eine physische 1:1 -Reproduktion der virtuellen Strecke, die in der Konsole verfügbar ist. Es bietet Rennfahrern die Möglichkeit, ein Modell in einer virtuellen Umgebung zu trainieren und das Modell dann auf einem physischen DeepRacer AWS-Gerät für autonome Rennen auf einer physischen Strecke bereitzustellen.

Laden Sie diese [AWS AWS RL Speedway \(Advanced\) -Trackdatei](#) herunter, um Ihre eigene [DeepRacer RL Speedway \(Advanced\) -Strecke](#) zu drucken oder zu erstellen.

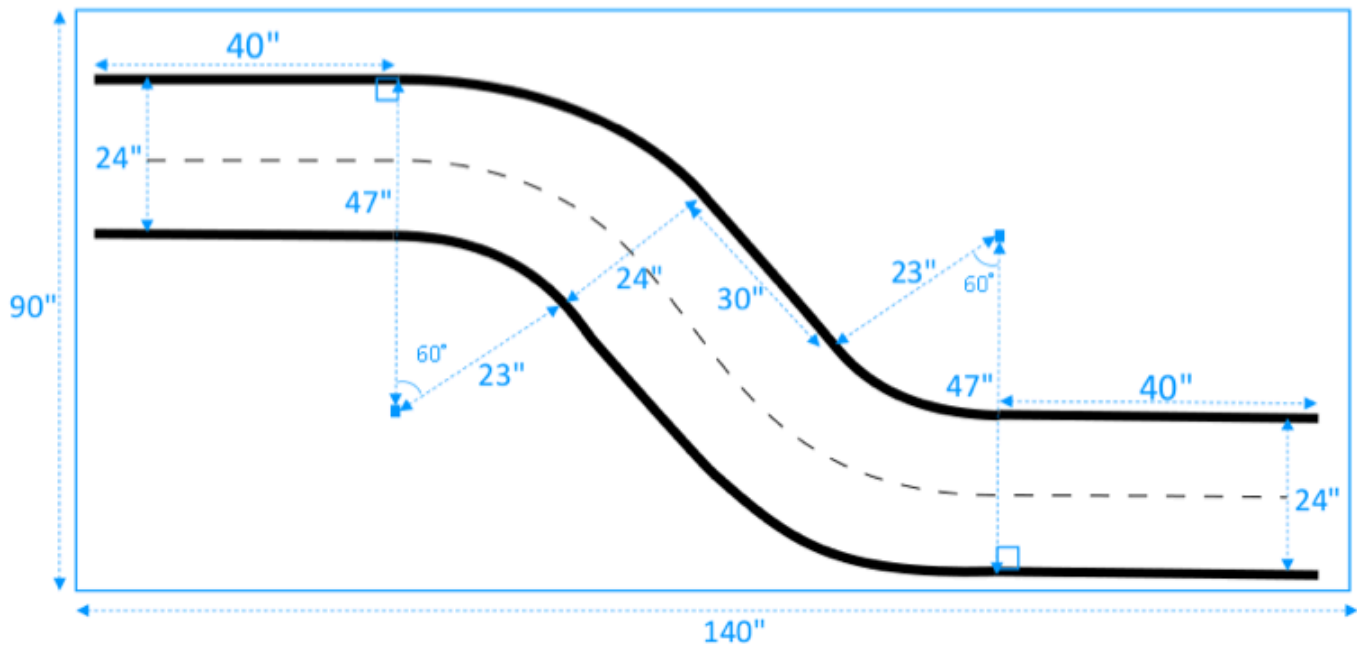
AWS-Vorlage für DeepRacer Single-Turn-Tracks

Diese Basis-Streckenvorlage besteht aus zwei geraden Streckensegmenten, die durch ein Kurven-Streckensegment verbunden sind. Modelle, die mit dieser Strecke trainiert wurden, sollten Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug in einer geraden Linie fahren lassen oder in eine Richtung abbiegen.



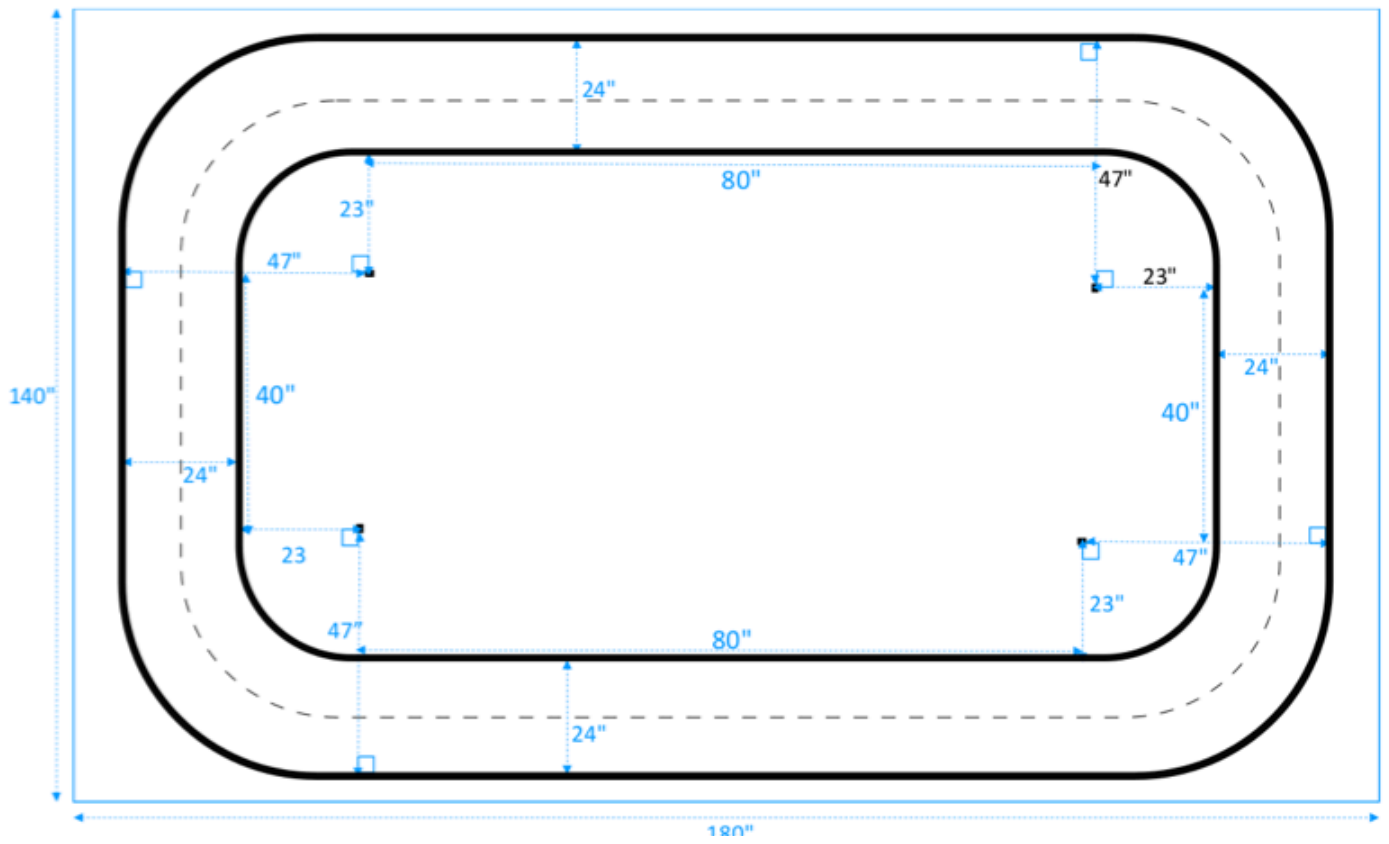
Vorlage für DeepRacer AWS-S-Kurven-Tracks

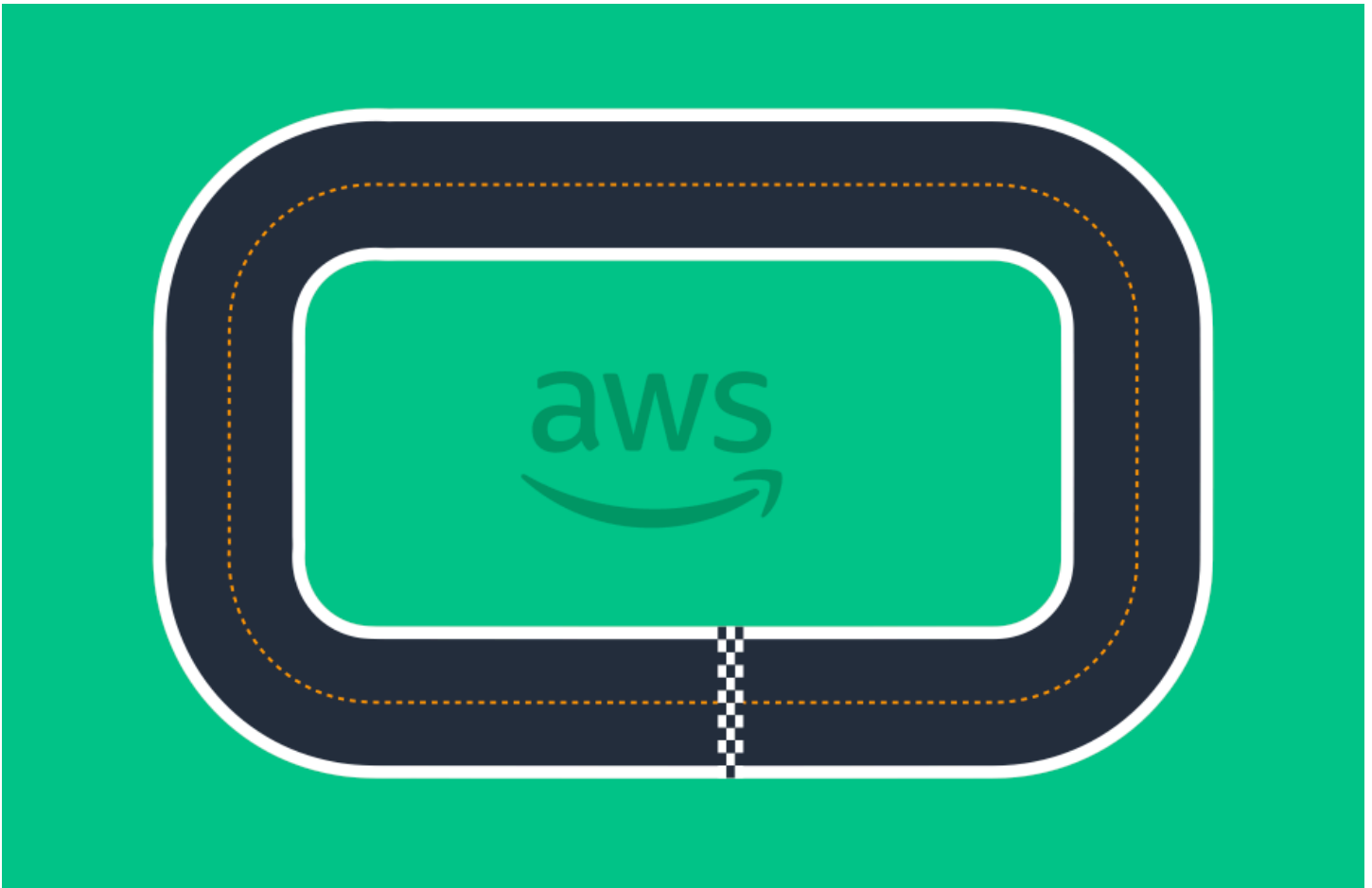
Die Strecke ist komplexer als die mit einer Kurve, da das Modell lernen muss, Kurven in zwei Richtungen zu fahren. Sie können die Bauanleitung für eine Strecke mit einer Kurve leicht auf diese Strecke erweitern, indem Sie nach der ersten Kurve eine Kurve in die entgegengesetzte Richtung einbauen.



DeepRacerAWS-Loop-Track-Vorlage

Dieser normale Rundkurs besteht aus wiederkehrenden Kurven im Winkel von 90 Grad. Es erfordert eine größere Umfassungsfläche für die Verlegung der gesamten Strecke.





Nehmen Sie an einem DeepRacer AWS-Rennen teil

Nachdem Sie Ihr Modell erfolgreich trainiert und in der Simulation bewertet haben, vergleichen Sie die Leistung Ihres Modells mit den Modellen anderer Rennfahrer, indem Sie an einem Rennen teilnehmen. Rennen sind eine unterhaltsame Möglichkeit, Feedback zu Ihrem Modell zu erhalten, Auszeichnungen und Preise zu gewinnen, andere Mitglieder der DeepRacer AWS-Community zu treffen, sich über Möglichkeiten zum Lernen und Verbessern Ihrer Fähigkeiten zu informieren und Spaß zu haben.

Rennen können vor Ort oder online (virtuell) stattfinden, und virtuelle Rennen können synchron als LIVE-Rennen oder asynchron als klassische Rennen formatiert werden. LIVE- und klassische virtuelle Rennen können privat oder öffentlich übertragen werden.

In diesem Abschnitt werden die Teilnahme an einem AWS DeepRacer League Virtual Circuit-Rennen oder einem Community-basierten virtuellen Rennen sowie Ihre verschiedenen Formatierungsoptionen erläutert.

Arten AWS DeepRacer AWS-Rennveranstaltungen

Eine Veranstaltung kann von ihrem Sponsor oder Veranstalter kategorisiert werden. Sowohl AWS DeepRacer League- als auch Community-Rennveranstaltungen können persönlich auf einer physischen Strecke oder online auf einer virtuellen Strecke stattfinden.

- **AWS-gesponserte Rennveranstaltungen** — Rennveranstaltungen, die von AWS gesponsert werden, werden als AWS DeepRacer League-Events bezeichnet und stehen allen DeepRacer AWS-Benutzern offen. Anfänger können ihre Ligareise beginnen, indem sie an einem monatlichen virtuellen Rennen teilnehmen. Sobald ein Rennfahrer ein Modell für das Rennen eingereicht hat, sammelt er Punkte und erhält seine nationale und regionale Saisonwertung.
- **Von der Community gesponserte Rennveranstaltungen** — Von DeepRacer AWS-Benutzern erstellte Rennveranstaltungen werden als Community-Rennveranstaltungen bezeichnet.

Teilnahme an einem online oder AWS von der Community gesponserten Rennen

Sie können die DeepRacer AWS-Konsole verwenden, um an einem AWS DeepRacer League Virtual Circuit-Event oder einem Community-basierten Online-Rennen teilzunehmen.

- Jeder DeepRacer AWS-Benutzer kann an einem Online-Rennen DeepRacer der AWS League Virtual Circuit teilnehmen.
- Nur eingeladene Benutzer können auf virtuelle Veranstaltungen im Community-Rennen zugreifen oder an diesen teilnehmen. Benutzer werden eingeladen, wenn sie einen Einladungslink erhalten, der vom Veranstalter gesendet oder von einem anderen Rennteilnehmer weitergeleitet wird.

Themen

- [the section called “ Nehmen Sie an einem Virtual Circuit-Rennen teil ”](#)
- [the section called “ Nimm an einem Community-Rennen teil ”](#)
- [the section called “ Nimm an einem LIVE-Rennen teil ”](#)
- [the section called “Terminologie von Rennveranstaltungen”](#)

Nehmen Sie an einem AWS DeepRacer League Virtual Circuit-Rennen teil

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie mit der DeepRacer AWS-Konsole Ihr trainiertes Modell für ein Virtual Circuit-Rennen einreichen.

So nehmen Sie am AWS DeepRacer League Virtual Circuit teil

1. Melden Sie sich bei der [DeepRacer AWS-Konsole](#) an.
2. Wählen Sie im Hauptnavigationsfenster AWS Virtual Circuit Virtual Circuit aus.
3. Wählen Sie auf der Seite AWS Virtual Circuit im Bereich Open Races die Option Rennen starten aus.
4. Wenn Sie zum ersten Mal an einer Rennveranstaltung der AWS DeepRacer League teilnehmen, geben Sie Ihren Alias im Feld Rennfahrername unter AWS DeepRacer League-Rennfahrername ein.

5. Wählen Sie unter Modell auswählen das Modell, das Sie verwenden möchten, aus der Modellliste aus. Stellen Sie sicher, dass Ihr Modell für den Umgang mit der Schienenform trainiert wurde.
6. Wenn Sie zum ersten Mal an einer AWS DeepRacer League-Veranstaltung teilnehmen, wählen Sie unter League-Anforderungen Ihr Wohnsitzland aus. Sobald Sie Ihr Wohnsitzland ausgewählt und Ihr erstes Modell eingereicht haben, ist es für die Rennsaison gesperrt und wird bei der Preisverleihung überprüft. Akzeptieren Sie dann die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, indem Sie das Kontrollkästchen aktivieren.
7. Wählen Sie Am Rennen teilnehmen, um die Einreichung abzuschließen. Die Einreichungsquote für jedes Rennen beträgt 50.

Nachdem Ihr Modell eingereicht wurde, beginnt die DeepRacer AWS-Konsole mit der Evaluierung. Der Vorgang kann bis zu 10 Minuten dauern.

8. Sieh dir auf der Rennseite die Renndetails an.
9. Notiere dir auf der Rennseite deinen Einreichungsstatus unter deinem Rennfahrernamen.
10. Sieh dir auf der Rennseite die Rangliste in der Bestenliste an, um zu sehen, wie dein Modell im Vergleich zu anderen abschneidet.

Wenn Ihr Modell die Strecke in drei aufeinanderfolgenden Prüfungen nicht beendet, wird es nicht in die Rangliste der Bestenliste aufgenommen. Ihr Leaderboard-Ranking spiegelt Ihren Beitrag mit der besten Leistung wider. Sie erhalten auch eine nationale und regionale Saisonwertung, anhand derer Sie beurteilen können, wo Sie im Vergleich zu anderen Rennfahrern in Ihrem Land und Ihrer Region stehen.

Nachdem Sie ein Modell eingereicht haben, versuchen Sie, dessen Leistung zu verbessern, indem Sie Ihre Belohnungsfunktion verfeinern und Ihr Modell iterieren. Sie können auch ein neues Modell mit einem anderen Algorithmus oder Aktionsraum trainieren. Lernen Sie, passen Sie sich an und fahren Sie erneut, um Ihre Chancen auf Belohnungen zu erhöhen.

Um an einem DeepRacer AWS-Community-Rennen teilzunehmen

Note

Um an einem DeepRacer AWS-Community-Rennen teilnehmen zu können, benötigen Sie zunächst vom Rennveranstalter einen Link zum Rennen.

Wenn Sie eine Einladung zu einem DeepRacer AWS-Rennen erhalten, finden Sie heraus, ob es sich um ein LIVE-Rennen oder ein klassisches Rennen handelt.

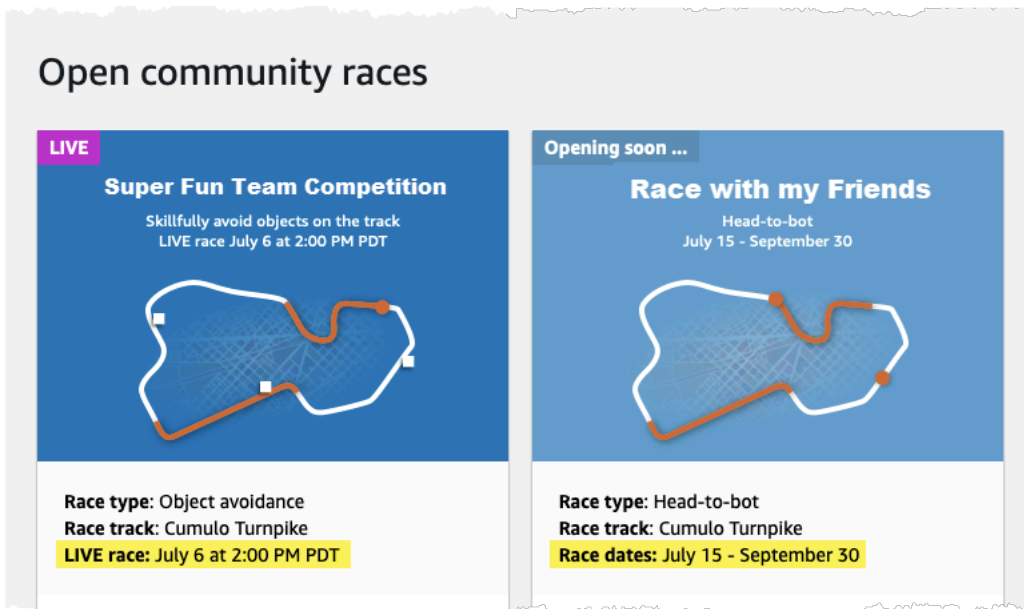
Classic Rennen

Klassische Rennen sind asynchrone Ereignisse, für die keine Interaktion in Echtzeit erforderlich ist. Ihr Einladungslink gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Modell für das Rennen einzureichen und die Bestenliste einzusehen. Du kannst innerhalb der Eröffnungs- und Endtermine des Rennens jederzeit eine unbegrenzte Anzahl von Modellen einreichen, um deinen besten Platz in der Rangliste zu erreichen. Die Ergebnisse und Videos der klassischen Rennen sind für die eingereichten Modelle auf der Leaderboard-Seite sichtbar, sobald das Rennen gestartet wird. Alle klassischen Rennen sind private Veranstaltungen.

LIVE-Rennen

LIVE-Rennen sind Rennveranstaltungen in Echtzeit, bei denen du dich virtuell mit anderen Rennfahrern triffst, die abwechselnd um die schnellste Zeit auf der Bestenliste kämpfen. Sie können mehrere Modelle eingeben, es wird jedoch nur das letzte Modell verwendet, das Sie vor dem Schließen des Einreichungsfensters eingereicht haben. Während Ihres Rennens haben Sie die Möglichkeit, interaktive Geschwindigkeitskontrollen auszuprobieren, die vorübergehend die Geschwindigkeitsparameter Ihres Modells überschreiben, sodass Sie strategische Anpassungen in Echtzeit vornehmen können. LIVE-Rennen können privat unter eingeladenen Rennfahrern oder öffentlich übertragen werden, damit jeder sie sehen kann.

Wenn das Wettbewerbsformat in Ihrer Einladung nicht angegeben ist, überprüfen Sie Ihre Startkarte. LIVE-Rennen sagen „LIVE“ und geben dir das Datum und die Uhrzeit des synchronen Events. Klassische Rennen geben Ihnen den Zeitraum für den asynchronen Wettbewerb.



Nehmen Sie als Rennteilnehmer an einem DeepRacer AWS-Community-Rennen teil

Wenn Sie neu bei uns sind AWS und eine Einladung zu einem DeepRacer AWS-Community-Rennen erhalten haben, folgen Sie den Schritten unter So nehmen Sie als neuer Benutzer teil. Wenn Sie zu einem aktiven Community-Rennen eingeladen wurden und schon einmal an einem DeepRacer AWS-Rennen teilgenommen haben, folgen Sie den nachfolgenden Schritten unter So nehmen Sie an einem klassischen Rennen teil oder Nehmen Sie an einem LIVE-Rennen teil, je nachdem, wie es für Ihr Wettbewerbsformat geeignet ist.

Um als neuer Benutzer beizutreten.

Wenn Sie neu bei uns sind AWS und einen Einladungslink zu einem DeepRacer AWS-Community-Rennen erhalten, wählen Sie den Link, um zur DeepRacer AWS-Konsole zu gelangen, und registrieren Sie sich dann für ein AWS Konto, bevor Sie am Rennen teilnehmen.

Folgen Sie als neuer DeepRacer AWS-Benutzer oder als Erstteilnehmer eines DeepRacer AWS-Rennens den Schritten, um an einem Community-Rennen in der DeepRacer AWS-Konsole teilzunehmen.

Um als neuer Benutzer an einem Rennen teilzunehmen

1. Erstellen Sie ein AWS Konto in der [DeepRacer AWS-Konsole](#).

2. Sobald Sie eingerichtet und angemeldet sind, wählen Sie den Link, den der Rennorganisator mit Ihnen geteilt hat, um die Rennseite zu öffnen.
3. Wenn Sie aufgefordert werden, einen DeepRacer AWS-Rennfahrernamen zu erstellen, geben Sie einen Namen ein, den Sie als Identifikation in allen DeepRacer AWS-Bestenlisten verwenden werden. Sobald Sie einen Rennfahrernamen ausgewählt haben, können Sie ihn nicht mehr ändern.
4. Erweitern Sie auf der Seite mit den Renndetails die Option Get started racing.
5. Wählen Sie Get started with RL, um eine kurze Einführung in das Training eines DeepRacer AWS-Modells für autonomes Fahren zu erhalten.
6. Trainiere und bewerte dein Modell für das Rennen in der DeepRacer AWS-Konsole.

Weitere Informationen zur Schulung Ihres Modells finden Sie unter [Trainiere dein erstes DeepRacer AWS-Modell](#).

7. Navigiere zu Community-Rennen.
8. Finde das Rennen, zu dem du eingeladen bist. Wähle auf der Rennkarte „Rennen starten“.

AWS DeepRacer × New: DeepRacer LIVE enables in-console real-time virtual races. [Create your race now!](#)

AWS DeepRacer > Community races

Welcome to the 2021 AWS DeepRacer community races, racer1!

▼ Racing League

- AWS Virtual Circuit
- Community races** New!
- Your racer profile

▼ Reinforcement learning

- Get started
- Your models
- Your garage

▼ Resources

- About the league [↗](#)
- Schedules & standings [↗](#)
- Rules & prizes [↗](#)
- Developer guide [↗](#)
- Tips & tricks [↗](#)
- Forum [↗](#)
- Community Slack channel [↗](#)
- Buy AWS DeepRacer [↗](#)

▼ Next challenge

- Try a robotics project New!
- Try computer vision [↗](#)
- Try generative AI [↗](#)

Open community races

Manage races
Create race

6 hours to LIVE race

LIVE! LIVE! LIVE!

Skillfully avoid objects on the track
LIVE race July 8 at 12:00 AM PDT

1 day to LIVE race

College vs. Colleg...

Race against AWS bot cars
LIVE race July 9 at 12:00 AM PDT

23 days remaining!

Super Team Time Fu...

Head-to-bot
July 7 - July 31

Race type: Object avoidance
Race track: Cumulo Turnpike
LIVE race: July 8 at 12:00 AM PDT

Race type: Head-to-bot
Race track: Cumulo Turnpike
LIVE race: July 9 at 12:00 AM PDT

Race type: Head-to-bot
Race track: re:Invent 2018
Race dates: July 7 - July 31

Race entries open

racer1

Your rank: --/-- Gap to fastest: --

Leaderboard
Race again

Model submitted: Tagris-terminator

Race entries open

racer1

Your rank: --/-- Gap to fastest: --

Leaderboard
Enter race

Race entries open

racer1

Your rank: 1/1 Gap to fastest: +00:00.000

Leaderboard
Race again

▶ **Completed races (18)**

9. Folgen Sie den Anweisungen unter Um an einem klassischen Rennen teilzunehmen oder An einem LIVE-Rennen teilzunehmen, je nachdem, wie es für das Wettbewerbsformat Ihres Rennens geeignet ist.

Um an einem klassischen Rennen teilzunehmen

1. Wählen Sie den Link aus, den Sie vom Rennveranstalter erhalten haben. Wenn Sie in der [DeepRacer AWS-Konsole](#) noch nicht bei Ihrem Konto angemeldet sind, werden Sie aufgefordert, sich anzumelden.
2. Sobald Sie sich bei der DeepRacer AWS-Konsole angemeldet haben, gelangen Sie über den Link zur Rennseite. Auf der Rennseite werden die Renndetails, die Bestenliste und deine Rennfahrer-Informationen angezeigt. Wähle Am Rennen teilnehmen.

The screenshot shows the AWS DeepRacer console interface for a community race titled "Super Team Time Fun!".

Left Sidebar:

- AWS DeepRacer** (with close button)
- Racing League**
 - AWS Virtual Circuit
 - Community races
 - Your racer profile
- Reinforcement learning**
 - Get started
 - Your models
 - Your garage
- Resources**
 - About the league
 - Schedules & standings
 - Rules & prizes
 - Developer guide
 - Tips & tricks
 - Forum
 - Community Slack channel
 - Buy AWS DeepRacer
- Next challenge**
 - Try a robotics project *New!*
 - Try computer vision
 - Try generative AI

Main Content Area:

Navigation: AWS DeepRacer > Community races > Super Team Time Fun!

Super Team Time Fun!

Enter race (highlighted with a red circle)

Race details

| | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--------------------|------------|---------------|----------------|-----------------|--------------------|-------------------|------------------|-------------------|-----------|
| Race hosting Classic race | Competition track Inspired by Monza, re:Invent 2018 was the first Championship Cup track. This short, classic speedway remains a perennial rookie favorite. Length: 17.6 m (57.97') Width: 76 cm (30") | Rules <table border="1"> <tr> <td>Ranking method</td> <td>Total time</td> </tr> <tr> <td>Style</td> <td>Individual lap</td> </tr> <tr> <td>Entry criteria</td> <td>3 consecutive laps</td> </tr> <tr> <td>Resets</td> <td>Unlimited resets</td> </tr> <tr> <td>Off-track penalty</td> <td>3 seconds</td> </tr> </table> | Ranking method | Total time | Style | Individual lap | Entry criteria | 3 consecutive laps | Resets | Unlimited resets | Off-track penalty | 3 seconds |
| Ranking method | Total time | | | | | | | | | | | |
| Style | Individual lap | | | | | | | | | | | |
| Entry criteria | 3 consecutive laps | | | | | | | | | | | |
| Resets | Unlimited resets | | | | | | | | | | | |
| Off-track penalty | 3 seconds | | | | | | | | | | | |
| Race type Head-to-bot | | Head-to-bot rules <table border="1"> <tr> <td>Number of bot cars</td> <td>3 cars</td> </tr> <tr> <td>Bot car speed</td> <td>0.75 m/s</td> </tr> <tr> <td>Bot lane change</td> <td>Disabled</td> </tr> <tr> <td>Collision penalty</td> <td>3 seconds</td> </tr> </table> | Number of bot cars | 3 cars | Bot car speed | 0.75 m/s | Bot lane change | Disabled | Collision penalty | 3 seconds | | |
| Number of bot cars | | 3 cars | | | | | | | | | | |
| Bot car speed | 0.75 m/s | | | | | | | | | | | |
| Bot lane change | Disabled | | | | | | | | | | | |
| Collision penalty | 3 seconds | | | | | | | | | | | |
| Race dates Start July 7, 2021 at 12:00 AM End July 31, 2021 at 12:00 AM | Time zone UTC-07:00 (Pacific Daylight Time) America/Los_Angeles | | | | | | | | | | | |

User Profile: racer1 (Your rank) ---/--

Start your engines

Train a model

To increase your chances of a good ranking, ensure you train a model type that matches the race type, and that your training setup (track and bots) mimics the race setup. Good luck in the race!

Train a model (button)

Super Team Time Fun! leaderboard

Search by racer alias: [input field]

Rank | Racer | Time | Gap to 1st | Video | Off-track | Collision

No entries.


Be the first to make it onto this leaderboard!

3. Wählen Sie auf der Seite „Rennen teilnehmen“ unter Modell auswählen ein trainiertes Modell aus und wählen Sie dann „Rennen starten“.

AWS DeepRacer > Community races > Super Team Time Fun! > Enter race

Enter race

Super Team Time Fun!

| | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--------------------|------------|---------------|----------------|-----------------|--------------------|-------------------|------------------|-------------------|-----------|
| Race hosting Classic race | Competition track Inspired by Monza, re:Invent 2018 was the first Championship Cup track. This short, classic speedway remains a perennial rookie favorite. Length: 17.6 m (57.97') Width: 76 cm (30") | Rules <table border="1"> <tr> <td>Ranking method</td> <td>Total time</td> </tr> <tr> <td>Style</td> <td>Individual lap</td> </tr> <tr> <td>Entry criteria</td> <td>3 consecutive laps</td> </tr> <tr> <td>Resets</td> <td>Unlimited resets</td> </tr> <tr> <td>Off-track penalty</td> <td>3 seconds</td> </tr> </table> | Ranking method | Total time | Style | Individual lap | Entry criteria | 3 consecutive laps | Resets | Unlimited resets | Off-track penalty | 3 seconds |
| Ranking method | Total time | | | | | | | | | | | |
| Style | Individual lap | | | | | | | | | | | |
| Entry criteria | 3 consecutive laps | | | | | | | | | | | |
| Resets | Unlimited resets | | | | | | | | | | | |
| Off-track penalty | 3 seconds | | | | | | | | | | | |
| Race type Head-to-bot |  | Head-to-bot rules <table border="1"> <tr> <td>Number of bot cars</td> <td>3 cars</td> </tr> <tr> <td>Bot car speed</td> <td>0.75 m/s</td> </tr> <tr> <td>Bot lane change</td> <td>Disabled</td> </tr> <tr> <td>Collision penalty</td> <td>3 seconds</td> </tr> </table> | Number of bot cars | 3 cars | Bot car speed | 0.75 m/s | Bot lane change | Disabled | Collision penalty | 3 seconds | | |
| Number of bot cars | | 3 cars | | | | | | | | | | |
| Bot car speed | 0.75 m/s | | | | | | | | | | | |
| Bot lane change | Disabled | | | | | | | | | | | |
| Collision penalty | 3 seconds | | | | | | | | | | | |
| Race dates Start July 7, 2021 at 12:00 AM End July 31, 2021 at 12:00 AM | | | | | | | | | | | | |
| Time zone UTC-0700 (Pacific Daylight Time) America/Los_Angeles | | | | | | | | | | | | |

Choose model

Selection and submission
Submit your model to participate in the virtual race. Your time and rank will be displayed on the race leaderboard alongside other competitors.

Tagris-terminator ▲

asjdfhasdf

dafdsfasdfasdf

Tagris-terminator

Fabulous-mud

Action-Space-Activator
Trains a convolutional neural network for reinforcement learning

Cancel Enter race

4. Wenn Ihr Modell anhand der Regenerieren erfolgreich evaluiert wurde, sehen Sie sich die Bestenliste der Veranstaltung an, um zu sehen, wo Ihr Modell gegenüber anderen Teilnehmern steht.
5. Wählen Sie optional Ansehen, um ein Video über die Leistung Ihres Fahrzeugs anzusehen, oder wählen Sie Bewertungsprotokolle herunterladen, um einen detaillierten Überblick über die erzielten Ergebnisse zu erhalten.

AWS DeepRacer Submission successful! Watch your video. View Video

AWS DeepRacer > Community races > Super Team Time Fun!

Super Team Time Fun!

Race details

Race hosting
Classic race

Race type
Head-to-bot

Race dates
Start July 7, 2021 at 12:00 AM
End July 31, 2021 at 12:00 AM

Time zone
UTC-0700 (Pacific Daylight Time)
America/Los_Angeles

Competition track
Inspired by Monza, re:Invent 2018 was the first Championship Cup track. This short, classic speedway remains a perennial rookie favorite.
Length: 17.6 m (57.97') Width: 76 cm (30")

Rules

| | |
|-------------------|--------------------|
| Ranking method | Total time |
| Style | Individual lap |
| Entry criteria | 3 consecutive laps |
| Resets | Unlimited resets |
| Off-track penalty | 3 seconds |

Head-to-bot rules

| | |
|--------------------|-----------|
| Number of bot cars | 3 cars |
| Bot car speed | 0.75 m/s |
| Bot lane change | Disabled |
| Collision penalty | 3 seconds |

Super Team Time Fun! leaderboard (1)

Search by racer alias

| Rank | Racer | Time | Gap to 1st | Video | Off-track | Collision |
|------|--------|-----------|------------|-------|-----------|-----------|
| 1 | racer1 | 01:47.821 | | Watch | 12 | 2 |

Your best model
Tagris-terminator

Latest model submitted

Name
Tagris-terminator

Total lap time
01:47.821

Submission time
7/7/2021, 12:51:56 PM PDT

Status
Completed 3 laps
Watch video

Download evaluation logs

- Wählen Sie erneut Rennen, um ein anderes Modell einzugeben. Du kannst innerhalb der Eröffnungs- und Endtermine des Rennens jederzeit eine unbegrenzte Anzahl von Modellen einreichen, um deinen besten Platz in der Rangliste zu erreichen.

Um an einem LIVE-Rennen teilzunehmen

- Wählen Sie den Link aus, den Sie vom Rennveranstalter erhalten haben. Wenn Sie in der [DeepRacer AWS-Konsole](#) noch nicht bei Ihrem Konto angemeldet sind, werden Sie aufgefordert, sich anzumelden.

2. Sobald Sie sich bei der DeepRacer AWS-Konsole angemeldet haben, gelangen Sie über den Link zur Rennseite. Auf der Rennseite werden die Renndetails und die Bestenliste angezeigt. Wähle Am Rennen teilnehmen.

AWS DeepRacer ×


- ▼ **Racing League**
 - [AWS Virtual Circuit](#)
 - [Community races](#)
 - [Your racer profile](#)
- ▼ **Reinforcement learning**
 - [Get started](#)
 - [Your models](#)
 - [Your garage](#)
- ▼ **Resources**
 - [About the league](#) ↗
 - [Schedules & standings](#) ↗
 - [Rules & prizes](#) ↗
 - [Developer guide](#) ↗
 - [Tips & tricks](#) ↗
 - [Forum](#) ↗
 - [Community Slack channel](#) ↗
 - [Buy AWS DeepRacer](#) ↗
- ▼ **Next challenge**
 - [Try a robotics project](#) New!
 - [Try computer vision](#) ↗
 - [Try generative AI](#) ↗

AWS DeepRacer > Community races > LIVE! LIVE! LIVE!


LIVE! LIVE! LIVE!

Enter race

Race details

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|----------------|---------------|-------|----------------|----------------|--------------------|--------|------------------|-------------------|-----------|----------------|-----------|---------------------|---|-------------------|-----------|
| <p>Race hosting LIVE race</p> <p>Race type Object avoidance</p> <p>LIVE race date Start on July 7, 2021 at 12:00 AM (PDT)</p> | <p>Competition track The Cumulo Tumpike shifts from high-speed straightaways to challenging corners. It requires a perfect storm of exceptional navigation skill and speed control. Length: 60 m (197') Width: 106 cm (42")</p>  | <p>Rules</p> <table border="0" style="width: 100%; font-size: 0.8em;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px dashed #ccc;">Ranking method</td> <td>Best lap time</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px dashed #ccc;">Style</td> <td>Individual lap</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px dashed #ccc;">Entry criteria</td> <td>3 consecutive laps</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px dashed #ccc;">Resets</td> <td>Unlimited resets</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px dashed #ccc;">Off-track penalty</td> <td>3 seconds</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px dashed #ccc;">Time per racer</td> <td>3 minutes</td> </tr> </table> <p>Object avoidance rules</p> <table border="0" style="width: 100%; font-size: 0.8em;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px dashed #ccc;">Number of obstacles</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px dashed #ccc;">Collision penalty</td> <td>3 seconds</td> </tr> </table> | Ranking method | Best lap time | Style | Individual lap | Entry criteria | 3 consecutive laps | Resets | Unlimited resets | Off-track penalty | 3 seconds | Time per racer | 3 minutes | Number of obstacles | 4 | Collision penalty | 3 seconds |
| Ranking method | Best lap time | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Style | Individual lap | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entry criteria | 3 consecutive laps | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Resets | Unlimited resets | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Off-track penalty | 3 seconds | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Time per racer | 3 minutes | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Number of obstacles | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Collision penalty | 3 seconds | | | | | | | | | | | | | | | | | |


Racers (1)



racer1
Awaiting Submission


LIVE Race starts July 7 at 12:00 AM PDT

TUNE IN
Leaderboard results posted here as soon as the race starts



12:00 AM PDT

Calendar



heat-jr
Your rank
--/--

Start your engines

Train a model

To increase your chances of a good ranking, ensure you train a model type that matches the race type, and that your training setup (track and obstacles) mimics the race setup. Good luck in the race!

Train a model

LIVE! LIVE! LIVE! leaderboard

↻

< 1 >
⊙


| Rank ▾ | Racer ▾ | Time ▾ | Gap to 1st ▾ | Video | Off-track ▾ | Collision ▾ |
|--|---------|--------|--------------|-------|-------------|-------------|
| <p style="font-size: 0.8em; color: #666;">Live racing results in on 7/7/2021, 12:00:00 AM. Results from live racing will appear on leaderboard</p> | | | | | | |

3. Wählen Sie auf der Seite „Rennen teilnehmen“ unter Modell auswählen ein trainiertes Modell aus und wählen Sie dann „Rennen starten“.

[AWS DeepRacer](#) > [Community races](#) > [LIVE! LIVE! LIVE!](#) > Enter race

Enter race

LIVE! LIVE! LIVE!

| | | |
|--|---|---|
| <p>Race hosting LIVE race</p> <p>Race type Object avoidance</p> <p>LIVE race date Start on July 7, 2021 at 12:00 AM (PDT)</p> | <p>Competition track The Cumulo Turnpike shifts from high-speed straightaways to challenging corners. It requires a perfect storm of exceptional navigation skill and speed control. Length: 60 m (197') Width: 106 cm (42")</p>  | <p>Rules</p> <p><u>Ranking method</u> Style</p> <p><u>Entry criteria</u> Resets</p> <p><u>Off-track penalty</u> Time per racer</p> <p>Best lap time Individual lap 3 consecutive laps Unlimited resets 3 seconds 3 minutes</p> <p>Object avoidance rules <u>Number of obstacles</u> <u>Collision penalty</u></p> <p>4 3 seconds</p> |
|--|---|---|

Choose model

Selection and submission
Submit your model to participate in the virtual race. Your time and rank will be displayed on the race leaderboard alongside other competitors.

Fabulous-mud ▲

asjdfhasdf

dafdsfasdfasdf

Tagris-terminator

Fabulous-mud

Action-Space-Activator

Cancel Enter race

4. Wenn Ihr Modell anhand der Regenerieren erfolgreich evaluiert wurde, sehen Sie sich die Bestenliste der Veranstaltung an, um zu sehen, wo Ihr Modell gegenüber anderen Teilnehmern steht.
5. Wählen Sie für LIVE-Rennen optional Kalender aus, um das LIVE-Rennereignis zu Ihrem Kalender hinzuzufügen.
6. Wählen Sie erneut Rennen, um ein anderes Modell einzugeben. Sie können mehrere Modelle eingeben, es wird jedoch nur das letzte Modell verwendet, das Sie vor dem Schließen des Einreichungsfensters eingereicht haben.

Nehmen Sie an einem AWS DeepRacer LIVE-Rennen teil

Note

Reichen Sie Ihr Modell mindestens eine Stunde vor der Startzeit des LIVE-Rennens ein. Sie können mehrere Modelle eingeben, es wird jedoch nur das letzte Modell verwendet, das Sie vor dem Schließen des Einreichungsfensters eingereicht haben.

Bevor Sie beginnen

- Verwenden Sie einen Chrome- oder Firefox-Browser (überprüfen Sie, ob Ihr Browser auf dem neuesten Stand ist).
- Trennen Sie das virtuelle private Netzwerk (VPN), falls Sie eines verwenden.
- Schließen Sie alle zusätzlichen Tabs.

Um an einem LIVE-Rennen teilzunehmen

1. Melden Sie sich bei der [DeepRacer AWS-Konsole](#) an.
2. Wenn du noch kein Modell eingereicht hast, suche die Startkarte für das Rennen, an dem du teilnehmen möchtest, und wähle Gehe zum LIVE-Rennen.

The screenshot shows the AWS DeepRacer community races interface. On the left is a navigation menu with categories like 'Racing League', 'Reinforcement learning', and 'Resources'. The main content area features a 'Welcome to the 2021 AWS DeepRacer community races, racer1!' message. Below this is a 'Official-DBS-DeepRacer-League' section with a race details card and a leaderboard table. The 'Open community races' section displays three race cards: 'Race with Friends', 'LIVE! LIVE! LIVE!', and 'College vs. Colleg...'. Each card includes the race type, track name, and a 'Go to LIVE race' button. The 'Go to LIVE race' button for the 'Race with Friends' card is circled in red.

Official-DBS-DeepRacer-League

Race details

Time trial
This AWS DeepRacer League is open to anyone in the bank! Checkout what's happening, how to get points and rewards, training calendar and etc at: <https://go.db.com/deepracer>

Release 2018
Length | 17.6 mi (283)
Road width | 76 cm (30")

Rules
Ranking method | Single lap time
Style | Individual lap
Entry criteria | 1 lap
Rewards | No rewards

Time remaining
64 days left to race

Race alias
davisia

Your rank
--/1103

Start your engines

| Rank | Racer | Time | Gap to 1st | Video |
|------|------------|-----------|------------|-------|
| 1 | RayG | 00:07.635 | | Watch |
| 2 | Klemmizian | 00:07.866 | +00:00.231 | Watch |

Open community races

[Manage races](#) [Create race](#)

LIVE

Race with Friends

Skillfully avoid objects on the track
LIVE race July 7 at 7:10 PM PDT

Race type: Object avoidance
Race track: Cumulo Turnpike
LIVE race: July 7 at 7:10 PM PDT

Good luck today!
racer1

Your rank: --/-- Gap to fastest: --

[Leaderboard](#) [Go to LIVE race](#)

5 hours to LIVE race

LIVE! LIVE! LIVE!

Skillfully avoid objects on the track
LIVE race July 8 at 12:00 AM PDT

Race type: Object avoidance
Race track: Cumulo Turnpike
LIVE race: July 8 at 12:00 AM PDT

Race entries open
racer1

Your rank: --/-- Gap to fastest: --

[Leaderboard](#) [Race again](#)

Model submitted: Tagris-terminator

1 day to LIVE race

College vs. Colleg...

Race against AWS bot cars
LIVE race July 9 at 12:00 AM PDT

Race type: Head-to-bot
Race track: Cumulo Turnpike
LIVE race: July 9 at 12:00 AM PDT

Race entries open
racer1

Your rank: --/-- Gap to fastest: --


[Leaderboard](#) [Enter race](#)

3. Wähle auf der Seite Rennen die Option Rennen starten aus.
4. Wählen Sie auf der Seite „Rennen teilnehmen“ unter Modell auswählen das Modell, das Sie einreichen möchten, aus dem Drop-down-Menü aus und wählen Sie „Rennen starten“.

AWS DeepRacer > Community races > Race with Friends > Enter race

Enter race

Race with Friends

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|----------------|---------------|-------|----------------|----------------|-------------------|--------|------------------|-------------------|-----------|----------------|-----------|---------------------|---|-------------------|-----------|
| <p>Race hosting LIVE race</p> <p>Race type Object avoidance</p> <p>LIVE race date Start on July 7, 2021 at 7:10 PM (PDT)</p> | <p>Competition track The Cumulo Tumpike shifts from high-speed straightaways to challenging corners. It requires a perfect storm of exceptional navigation skill and speed control. Length: 60 m (197') Width: 106 cm (42")</p>  | <p>Rules</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr><td>Ranking method</td><td>Best lap time</td></tr> <tr><td>Style</td><td>Individual lap</td></tr> <tr><td>Entry criteria</td><td>1 consecutive lap</td></tr> <tr><td>Resets</td><td>Unlimited resets</td></tr> <tr><td>Off-track penalty</td><td>3 seconds</td></tr> <tr><td>Time per racer</td><td>3 minutes</td></tr> </table> <p>Object avoidance rules</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr><td>Number of obstacles</td><td>4</td></tr> <tr><td>Collision penalty</td><td>3 seconds</td></tr> </table> | Ranking method | Best lap time | Style | Individual lap | Entry criteria | 1 consecutive lap | Resets | Unlimited resets | Off-track penalty | 3 seconds | Time per racer | 3 minutes | Number of obstacles | 4 | Collision penalty | 3 seconds |
| Ranking method | Best lap time | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Style | Individual lap | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entry criteria | 1 consecutive lap | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Resets | Unlimited resets | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Off-track penalty | 3 seconds | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Time per racer | 3 minutes | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Number of obstacles | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Collision penalty | 3 seconds | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Choose model

Selection and submission
Submit your model to participate in the virtual race. Your time and rank will be displayed on the race leaderboard alongside other competitors.

Tagris-terminator ▲

asjdfhasdf

dafdsfasdfasdf

Tagris-terminator

Fabulous-mud

Action-Space-Activator

Cancel Enter race

5. Wähle auf der Rennseite Gehe zum LIVE-Rennen.
6. Auf der LIVE-Rennseite siehst du eine Wartenachricht. Navigiere zur Konferenzbrücke, die dir dein Rennorganisor zur Verfügung gestellt hat.

Welcome to Race with Friends LIVE!

Your race organizer is prepping the race. When it starts, look for your racer alias in the COMING UP section under the LEADERBOARD to find your live race time. If you need assistance, contact your race organizer.

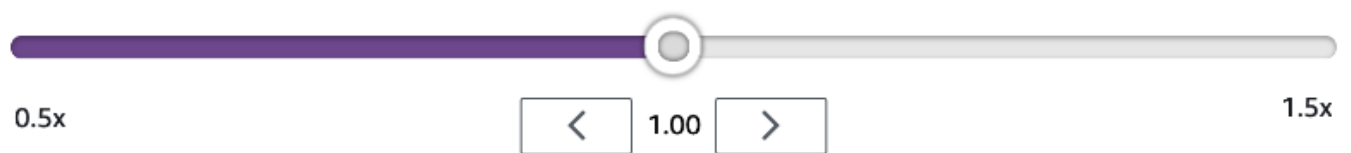
Back to leaderboard details

7. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Rennorganisor, der die Rennregeln überprüft und Fragen der Rennfahrer beantwortet.
8. Schaut im Abschnitt BESTENLISTE nach, um eure Live-Rennzeit zu sehen und seid bereit, wenn der Organisator des Rennens ankündigt, dass ihr als Nächstes an der Reihe seid.
9. Wenn Sie an der Reihe sind, gibt es eine 10, 9, 8, 7, 6... Der Countdown wird in der Konsole animiert, wenn der Rennveranstalter Ihr Rennen startet. Auf los! Sie haben Zugriff auf die optionale Geschwindigkeitskontrolle. Um wichtige Momente auszuwählen, um die

Geschwindigkeit Ihres Modells zu erhöhen oder zu verlangsamen. Es gibt drei Möglichkeiten, die Geschwindigkeitskontrollfunktion zu bedienen:

- Ziehen Sie den Schieberegler mit der Maus Ihres Computers.
- Wählen Sie alternativ die Pfeiltasten </> in der Konsole.
- Sie können auch den Schieberegler auswählen, um den Schieberegler zu aktivieren, und dann Ihre Pfeiltasten# und die Pfeiltasten der# Tastatur verwenden.

Speed control



- Setzen Sie den Multiplikator auf 1 zurück, um wieder die Geschwindigkeitsparameter Ihres Modells zu verwenden.
- Schauen Sie sich während des Rennens das Video-Overlay Ihres LIVE-Rennens an, um Ihre Leistung zu optimieren. Das Trackmap-Overlay ist in drei Sektoren unterteilt, deren Farbe sich je nach Tempo ändert. Grün steht für den Abschnitt der Strecke, in dem Sie Ihre persönliche Bestzeit erzielt haben, Gelb steht für den langsamsten Abschnitt, der gefahren wurde, und Violett steht für eine Sitzungsbestzeit. Du findest auch Statistiken zu deiner besten Rundenzeit, der verbleibenden Zeit in m/s, den Resets und der aktuellen Rundenzeit.



Track map overlay key:

- Green - Personal best
- Yellow - Slowest sector
- Purple - Session best

- Das Rennen endet, wenn Sie das Zielflaggensymbol in der Konsole sehen. Die Geschwindigkeitskontrolle ist deaktiviert und eine Wiederholung Ihres Rennens wird auf dem Videobildschirm gestartet. Sie werden in der Bestenliste nach Ihrer besten Rundenzeit eingestuft.

Organisieren Sie ein DeepRacer AWS-Community-Rennen

Community-Rennen sind Rennen, die von DeepRacer AWS-Benutzern organisiert werden, die nicht offiziell von gesponsert werdenAWS.

Sie können Ihr eigenes Community-Rennen erstellen und Ihre Kollegen, Klassenkameraden oder Freunde einladen, indem Sie einen Link zur Einladung zu einem Rennen teilen.

Wenn du ein Rennen für Schüler organisieren möchtest, sieh dir das an [Tools für Lehrkräfte für AWS-Studierende DeepRacer](#) .

Themen

- [the section called “Erstelle einen Schnellstart für ein Rennen”](#)
- [the section called “Passe ein Rennen an”](#)
- [the section called “Führen Sie ein LIVE-Rennen durch”](#)
- [the section called “Verwalte ein Rennen”](#)
- [the section called “Terminologie von Rennveranstaltungen”](#)

Erstellen Sie ein virtuelles Community-Rennen: eine Schnellstartanleitung

Mit den Standardeinstellungen für Community-Rennen kannst du schnell ein virtuelles Rennen einrichten. Wenn du bereit bist, mehr über all deine Optionen zu erfahren, gehe zu [the section called “Passe ein Rennen an”](#) .

Bevor du ein virtuelles Rennen erstellst, solltest du dir überlegen, ob ein Classic - oder ein LIVE-Rennen am besten zu deiner Gruppe passt. Falls du dich für ein LIVE-Rennen entscheidest, ob du es privat oder öffentlich teilst?

Klassisches Rennen

Klassische Rennen sind asynchrone Ereignisse, für die keine Interaktion in Echtzeit erforderlich ist. Die Teilnehmer müssen einen Einladungslink erhalten, um ein Modell für das Rennen einzureichen und sich die Bestenliste anzusehen. Rennfahrer können innerhalb eines bestimmten Zeitraums jederzeit eine unbegrenzte Anzahl von Modellen einreichen, um in der Bestenliste

nach oben zu klettern. Geschwindigkeitskontrollen sind nicht verfügbar. Ergebnisse und Videos für klassische Rennen können für eingereichte Modelle auf der Bestenlisten-Seite eingesehen werden, sobald das Rennen gestartet wird. Alle klassischen Rennen sind private Veranstaltungen.

LIVE-Rennen

LIVE-Rennen sind synchrone Ereignisse, die zu einer bestimmten Zeit stattfinden und in ihrem Umfang von kleinen Veranstaltungen, bei denen ein Rennorganisator eine private Videokonferenz moderiert, bis hin zu großen Veranstaltungen reichen, die von einem kleinen Team von Organisatoren, Kommentatoren und Sendern öffentlich übertragen werden. Sie können die Tür für die Einreichung von Modellen jederzeit öffnen und schließen. Teilen Sie den Rennfahrern daher die Frist mit. Die Teilnehmer können mehrere Modelle einreichen, aber nur das letzte Modell, das sie einreichen, bevor Sie die Tür schließen, kann während der Veranstaltung Rennen fahren. Bei LIVE-Rennen haben Teilnehmer in der Warteschlange die Möglichkeit, interaktive Geschwindigkeitskontrollen zu verwenden, um ihrem Modell einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen, wenn sie an der Reihe sind. Teilnehmer an LIVE-Rennen müssen außerdem einen Einladungslink erhalten, um ein Modell für das Rennen einzureichen. Du kannst jedoch wählen, ob du die Veranstaltung nur für eingeladene Teilnehmer privat oder öffentlich über einen LIVE-Streaming-Dienst wie Twitch übertragen möchtest. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [the section called “Ein LIVE-Rennen übertragen”](#).

Um mit der Erstellung eines Community-Rennens zu beginnen

1. Öffnen Sie die [DeepRacer AWS-Konsole](#).
2. Wählen Sie Community-Rennen.
3. Wähle auf der Seite Community-Rennen die Option Rennen erstellen.

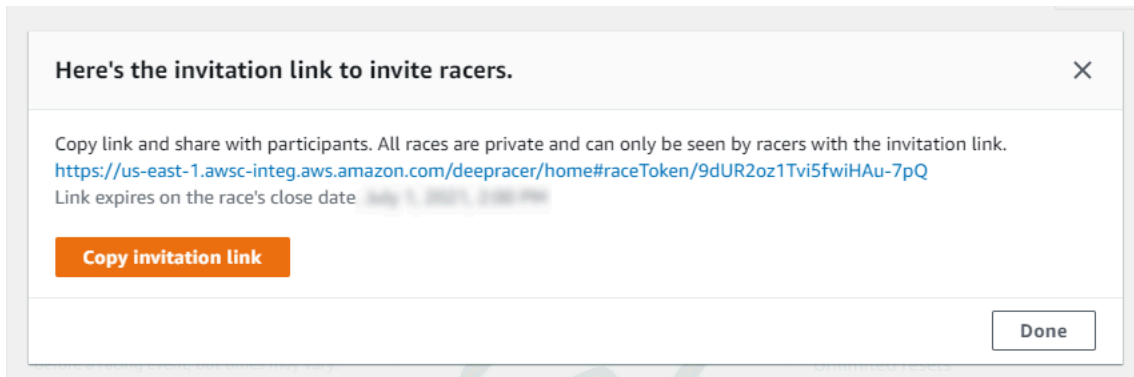
The screenshot shows the AWS DeepRacer Community Races interface. On the left is a navigation sidebar with sections: Racing League (AWS Virtual Circuit, Community races, Your racer profile), Reinforcement learning (Get started, Your models, Your garage), Resources (About the league, Schedules & standings, Rules & prizes, Developer guide, Tips & tricks, Forum, Community Slack channel, Buy AWS DeepRacer), and Next challenge (Try a robotics project, Try computer vision, Try generative AI). The main content area has a breadcrumb 'AWS DeepRacer > Community races' and a welcome message. A central image shows a DeepRacer robot. To the right are five links: 'Create your own DeepRacer virtual race', 'Race for prizes and glory', 'Get rolling with machine learning', 'Join an AWS DeepRacer community race', and 'Connect with the community'. Below is the 'Open community races' section with three race cards and buttons for 'Manage races' and 'Create race'.

- Wählen Sie auf der Seite mit den Renndetails ein Wettbewerbsformat aus: ein klassisches Rennen, an dem Ihre Gäste innerhalb des von Ihnen festgelegten Zeitrahmens nach ihrem eigenen Zeitplan teilnehmen können, oder ein LIVE-Rennen, das privat oder öffentlich als Echtzeit-Event übertragen werden kann.

Um weiterhin ein klassisches Rennen zu erstellen

- Wähle einen Renntyp. Die Komplexität der Renntypen nimmt von Zeitfahren über Objektvermeidung bis hin zu Head-to-bot. Für Erstfahrer empfehlen wir Zeitfahren. Für Zeitfahrrennen ist nur eine Kamera erforderlich, sodass die Sensorkonfiguration einfacher ist und die Modelle mit Reinforcement-Learning (RL), die für diese Art von Rennen trainiert wurden, schneller konvergieren. Weitere Informationen zu Renntypen finden Sie unter [Tailor AWS DeepRacer Training for Time Trials, Object Avoidance und Head-to-bot Races](#).
- Geben Sie einen originellen, aussagekräftigen Namen für das Rennen ein.
- Geben Sie das Startdatum und die Uhrzeit der Veranstaltung im 24-Stunden-Format an. Die DeepRacer AWS-Konsole erkennt Ihre Zeitzone automatisch. Geben Sie für klassische Rennen auch ein Enddatum und eine Endzeit ein. LIVE-Rennen haben eine Standarddauer von vier Stunden. Wenden Sie sich an den Kundensupport, um ein längeres Rennen zu vereinbaren. Falls dein LIVE-Rennen vorzeitig endet, kannst du nichts unternehmen.
- Um die Standard-Renneinstellungen zu verwenden, wähle Weiter.

- Überprüfe auf der Seite mit den Renndetails überprüfen die Rennspezifikationen. Um Änderungen vorzunehmen, wähle Bearbeiten oder Zurück, um zur Seite mit den Renndetails zurückzukehren. Wenn du bereit bist, den Einladungslink zu erhalten, wähle Absenden.
- Um dein Rennen zu teilen, wähle im Modal den Einladungslink kopieren und füge ihn in E-Mails, Textnachrichten und deine bevorzugten Social-Media-Anwendungen ein. Alle klassischen Rennen sind privat und können nur von Rennfahrern mit dem Einladungslink gesehen werden. Der Link läuft am Schlusstag des Rennens ab.



- Wählen Sie Erledigt aus. Die Seite „Rennen verwalten“ wird angezeigt.
- Wenn sich dein klassischer Rennzeitraum dem Ende zuneigt, notiere dir unter Rennfahrer auf der Detailseite zur Bestenliste, wer ein Modell eingegeben hat und wer dies noch tun muss.

Um mit der Erstellung eines LIVE-Rennens fortzufahren

- Wähle einen Renntyp. Die Komplexität der Renntypen nimmt von Zeitfahren über Objektvermeidung bis hin zu Head-to-bot. Für Erstfahrer empfehlen wir Zeitfahren. Für Zeitfahrrennen ist nur eine Kamera erforderlich, sodass die Sensorkonfiguration einfacher ist und die Modelle mit Reinforcement-Learning (RL), die für diese Art von Rennen trainiert wurden, schneller konvergieren. Weitere Informationen zu Renntypen finden Sie unter [Tailor AWS DeepRacer Training for Time Trials, Object Avoidance und Head-to-bot Races](#).
- Geben Sie einen originellen, aussagekräftigen Namen für das Rennen ein.
- Geben Sie das Startdatum und die Uhrzeit der Veranstaltung im 24-Stunden-Format an. Die DeepRacer AWS-Konsole erkennt Ihre Zeitzone automatisch. Geben Sie für klassische Rennen auch ein Enddatum und eine Endzeit ein. LIVE-Rennen haben eine Standarddauer von vier Stunden. Wenden Sie sich an den Kundensupport, um ein längeres Rennen zu vereinbaren. Falls dein LIVE-Rennen vorzeitig endet, kannst du nichts unternehmen.
- Um die Standard-Renneinstellungen zu verwenden, wähle Weiter.

- Überprüfe auf der Seite mit den Renndetails überprüfen die Rennspezifikationen. Um Änderungen vorzunehmen, wähle Bearbeiten oder Zurück, um zur Seite mit den Renndetails zurückzukehren. Wenn du bereit bist, den Einladungslink zu erhalten, wähle Absenden.
- <Your Race Name>Wähle auf der Seite den Tab Einladung, um dein Rennen mit anderen zu teilen.

The screenshot shows the AWS DeepRacer console interface. On the left is a navigation sidebar with categories like 'Racing League', 'Reinforcement learning', 'Resources', and 'Next challenge'. The main content area is titled 'TestLiveRace' and has three tabs: 'Race details', 'Invitation' (which is circled in red), and 'Racers'. Under the 'Invitation' tab, there is a section for 'Invitation details' containing a 'Share with race participants' link, a 'Reset invitation link' button, and a 'Suggested email template' section with a 'Copy' button.

- Wähle unter Einladungsdetails die Option Kopieren aus, um den Einladungslink in E-Mails, Textnachrichten und deine bevorzugten Social-Media-Anwendungen einzufügen.
- Wählen Sie optional neben der vorgeschlagenen E-Mail-Vorlage „Kopieren“ aus und geben Sie Ihre Preise, den Zeitrahmen für die Einreichung des Modells und den Link zur Konferenzbrücke ein, über den sich Ihre Fahrer treffen, um sich in die Warteschlange zu stellen und sich auf das Rennen vorzubereiten.

LIVE-Rennen sind privat und können nur von Rennfahrern mit dem Einladungslink gesehen werden, es sei denn, du entscheidest dich dafür, sie öffentlich zu übertragen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [the section called “Ein LIVE-Rennen übertragen”](#). Der Link läuft am Schlußtag des Rennens um 12:00 Uhr MESZ ab.

- Wähle den Tab Renndetails.
- Notiere dir unter Renndetails die Optionen für die Übertragung deines LIVE-Rennens. Sobald Sie sich entschieden haben, ob Sie Ihr Rennen öffentlich oder privat übertragen möchten, verwenden Sie zunächst Playbooks, die vom AWS DeepRacer League-Team erstellt wurden. Mit der Schaltfläche „Übertragungsmodus anzeigen“ können Sie die Seite des LIVE-Rennens so

formatiert sehen, dass sie mit markenspezifischen grafischen Overlays verwendet werden kann, die Ausschnitte für Kommentatoren-Streams enthalten.

11. <Your Race Name>Wenn Ihr LIVE-Renntermin näher rückt, notieren Sie sich unter dem Tab Einladung auf der Seite, wer ein Model angemeldet hat und wer dies noch tun muss.

Um die gewählte Rennstrecke zu ändern, eine Rennbeschreibung hinzuzufügen, eine Rangierungsmethode auszuwählen, zu entscheiden, wie viele Resets Rennfahrer erlaubt sind, die Mindestanzahl an Runden festzulegen, die ein RL-Modell absolvieren muss, um sich für Ihr Rennen zu qualifizieren, die Off-Track-Strafe festzulegen und andere Renndetails anzupassen, wählen Sie unter [Community-Rennen verwalten](#) die Option Renndetails bearbeiten.

Passe ein Rennen an

Um ein Rennen zu erstellen, das auf deine Gruppe zugeschnitten ist, erweitere Rennanpassungen auf der Seite mit den Renndetails. Die Einstellungen für ein Zeitfahrrennen gelten auch für die Vermeidung von Objekten und head-to-bot Rennen, aber für Objektvermeidung und head-to-bot Renntypen gibt es zusätzliche Einstellungen, mit denen Sie Rennumgebungen einrichten können, die speziell auf Ihre Veranstaltungsziele abgestimmt sind.

Um ein Rennen individuell zu gestalten

1. Öffnen Sie die [DeepRacer AWS-Konsole](#).
2. Wählen Sie Community-Rennen.
3. Wähle auf der Seite Community-Rennen die Option Rennen erstellen aus.

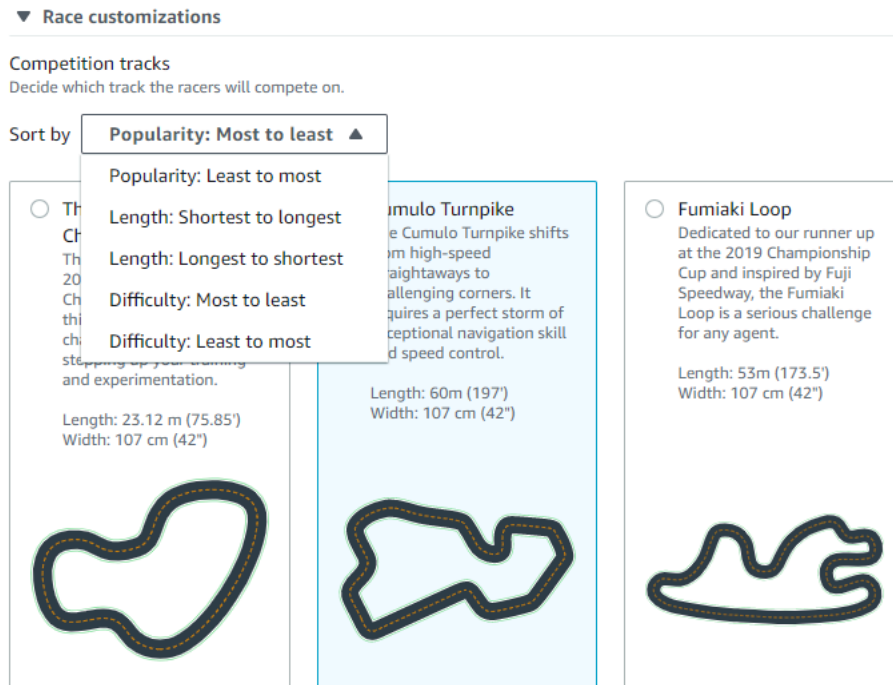
The screenshot shows the AWS DeepRacer Community Races interface. On the left is a navigation menu with categories like 'Racing League', 'Reinforcement learning', 'Resources', and 'Next challenge'. The main content area features a 'Welcome to the 2021 AWS DeepRacer community races' message, a photo of a DeepRacer robot, and several action links such as 'Create your own DeepRacer virtual race', 'Race for prizes and glory', 'Get rolling with machine learning', 'Join an AWS DeepRacer community race', and 'Connect with the community'. Below this is a section titled 'Open community races' with three race cards: '4 hours to LIVE race', 'Opening soon ...', and '9 days to LIVE race'. A 'Create race' button is highlighted with a red circle.

- Wählen Sie auf der Seite mit den Renndetails ein Wettbewerbsformat aus: ein klassisches Rennen, an dem Ihre Gäste innerhalb des von Ihnen festgelegten Zeitrahmens nach ihrem eigenen Zeitplan teilnehmen können, oder ein LIVE-Rennen, das privat oder öffentlich als Echtzeit-Event übertragen werden kann.
- Folgen Sie je nach Wahl des Wettbewerbsformats den Schritten 1—3 von So erstellen Sie ein klassisches Rennen weiter oder So erstellen Sie weiterhin ein LIVE-Rennen in [the section called “Erstelle einen Schnellstart für ein Rennen”](#).
- Nachdem du deine Renndaten ausgewählt hast, erweitere die Renn-Anpassungen.

The screenshot shows the 'Race customizations' section. It includes a 'Race dates' section with 'Start date' and 'End date' fields. Below is the 'Race customizations' section with a 'Competition tracks' list. Three tracks are visible: 'Cumulo Tumpike', 'Asia Pacific Bay Loop', and 'The 2019 DeepRacer Championship Cup'. The 'Race customizations' section is circled in red.

- Wählen Sie eine Wettkampfstrecke aus. Du kannst Strecken nach Beliebtheit sortieren: Am meisten bis am wenigsten, am wenigsten bis am meisten, Schwierigkeitsgrad: am meisten bis am wenigsten, am wenigsten bis am meisten und Länge: am längsten bis am kürzesten. Um alle

Strecken in jeder Kategorie zu sehen, wähle „Weitere Rennstreckenoptionen anzeigen“. Um das erweiterte Menü zu schließen, wähle „Weniger Rennstreckenoptionen anzeigen“.



8. Schreiben Sie optional eine Beschreibung für Ihr Rennen, in der die Ziele und Regeln der Veranstaltung für die Teilnehmer zusammengefasst sind. Fügen Sie bei LIVE-Rennen den Link für die Videokonferenz oder den LIVE-Stream Ihrer Veranstaltung hinzu. Die Beschreibung erscheint in den Details deiner Bestenliste.
9. Wählen Sie für die Ranglistenmethode für ein klassisches Rennen zwischen der besten Rundenzeit, bei der der Gewinner der Fahrer ist, der die schnellste Runde gefahren hat, der Durchschnittszeit, bei der nach mehreren Versuchen innerhalb des Zeitrahmens der Rennfahrer mit der besten Durchschnittszeit der Gewinner ist, oder Gesamtzeit, bei der der Fahrer mit dem schnellsten Gesamtdurchschnitt der Gewinner ist. Die Bestenlisten aller Live-Rennen werden nach der besten Rundenzeit geordnet, sodass dieses Feld nicht angezeigt wird.
10. Wählen Sie für klassische Rennen einen Wert für „Mindestrunden“. Dabei handelt es sich um die Anzahl der aufeinanderfolgenden Runden, die ein Rennfahrer zurücklegen muss, um sich für die Einreichung des Ergebnisses in der Bestenliste des Rennens zu qualifizieren. Wählen Sie für ein Anfängerrennen eine kleinere Zahl. Für fortgeschrittene Benutzer wählen Sie eine größere Anzahl. Diese Anpassung ist für LIVE-Rennen nicht verfügbar, da die Standardeinstellung eine Runde ist.
11. Wählen Sie für die Strafe außerhalb der Strecke die Anzahl der Sekunden aus, die zur Zeit eines Rennfahrers hinzugefügt werden soll, wenn sein RL-Modell von der Strecke abkommt.

12. Du hast jetzt alle Anpassungsoptionen für ein Zeitfahren abgeschlossen. Wenn du dich für ein Zeitfahren-Format entschieden hast, wähle Weiter, um die Renndetails zu überprüfen. Wenn Sie sich für das Format [Objektvermeidung](#) oder [ead-to-bothH-Rennen](#) entschieden haben, fahren Sie mit dem entsprechenden Verfahren fort, um die Anpassung Ihres Rennens abzuschließen.
13. Überprüfe auf der Seite „Renndetails überprüfen“ die Rennspezifikationen. Um Änderungen vorzunehmen, wähle Bearbeiten oder Zurück, um zur Seite mit den Renndetails zurückzukehren. Wenn du bereit bist, den Einladungslink zu erhalten, wähle Absenden.
14. Um dein Rennen zu teilen, wähle im Modal in deine Zwischenablage die Option Einladungslink kopieren und füge ihn in E-Mails, Textnachrichten und deine bevorzugten Social-Media-Anwendungen ein. Du kannst auch den Tab Einladung wählen, um dein Rennen auf der <Your Race Name>Seite zu teilen. Der Link läuft am Schlußtag des Rennens ab.

The screenshot shows the AWS DeepRacer console interface. On the left is a navigation sidebar with categories like 'Racing League', 'Reinforcement learning', and 'Resources'. The main content area displays the 'TestLiveRace' page. At the top, there's a blue notification banner. Below it, the breadcrumb trail reads 'AWS DeepRacer > Community races > Manage races > TestLiveRace'. The page title is 'TestLiveRace' with a 'Go to race' button. There are three tabs: 'Race details', 'Invitation' (highlighted with a red circle), and 'Racers'. The 'Invitation details' section includes a 'Reset invitation link' button, a 'Share with race participants' section with a text input containing a URL and a 'Copy' button, and a 'Suggested email template' section with a table of email content and another 'Copy' button.

15. Wählen Sie Erledigt aus. Die Seite „Rennen verwalten“ wird angezeigt.

Unter Community-Rennen [verwalten](#) erfährst du, wie du unsere E-Mail-Vorlage verwenden kannst, um neue Rennfahrer einzuladen, Rennfahrer aus deinem Rennen zu entfernen, den Status der eingereichten Modelle von Rennfahrern zu überprüfen und mehr.

Um das Anpassen eines Wettlaufs zur Vermeidung von Objekten abzuschließen

1. Wählen Sie für die Kollisionsstrafe die Anzahl der Sekunden aus, die der Rennfahrer für die Kollision mit einem Objekt oder einem Bot zur Zeit hinzugerechnet hat. Je mehr Sekunden hinzugefügt werden, desto größer ist die Herausforderung.

Collision penalty
Choose the number of seconds added to a racer's time for colliding with an object.

3

Number of objects.
Choose the number of objects a racer must avoid on the track.

4


Include random objects
Make the race more challenging by placing objects on the track.

Obstacle 1
Lane placement: Outside lane | Location (%) between start and finish: 20

Obstacle 2
Lane placement: Inside lane | Location (%) between start and finish: 40

Obstacle 3
Lane placement: Outside lane | Location (%) between start and finish: 60

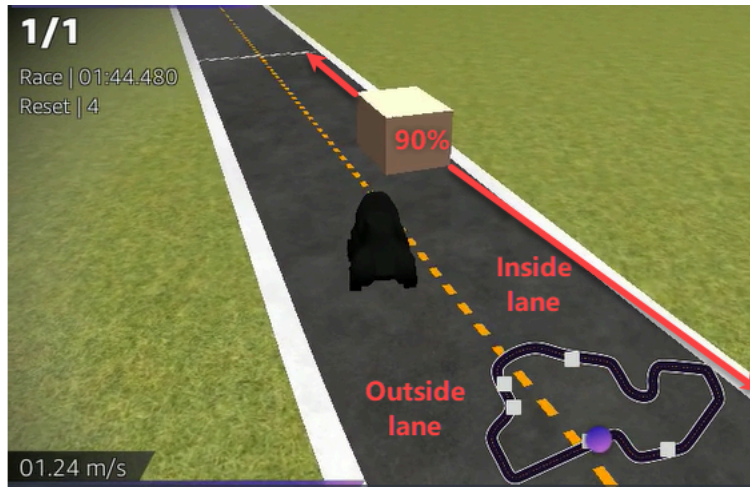
Obstacle 4
Lane placement: Outside lane | Location (%) between start and finish: 80

 **Community races visibility**
Races are private. Only racers that are invited to a race can view it. To invite racers to your race, you share a link. Racers you've invited can forward the link to other racers. As the race organizer, you can revoke any racer's permission to race.

Cancel Next

2. Wählen Sie unter Anzahl der Objekte aus, wie vielen Hindernissen ein Rennfahrer auf der Strecke ausweichen muss. Je mehr Objekte, desto schwieriger das Rennen.
3. Um der Rennstrecke zufällige Objekte hinzuzufügen, die für jeden Rennfahrer an unterschiedlichen Orten erscheinen, wähle „Zufällige Objekte einbeziehen“. Das ist für die Teilnehmer schwieriger, da man länger trainiert und die Funktion Versuch und Irrtum belohnt, um RL-Modelle zu erstellen, die sich gut auf zufällige Ereignisse wie unerwartete Objekte auf einer Rennstrecke verallgemeinern lassen.
4. Wählen Sie aus, wo jedes Objekt platziert werden soll, indem Sie eine Fahrspurnummer oder eine Objektposition für die Spurplatzierung auswählen. Die Spur ist an der Mittellinie in zwei

Hälften geteilt, wodurch innere und äußere Fahrspuren entstehen. Sie können ein Objekt entweder auf der inneren oder äußeren Fahrbahn platzieren.



5. Wählen Sie für jedes Objekt einen Wert für den Standort (%) zwischen Start und Ziel. Die Zahl steht für die Position, ausgedrückt als Prozentsatz, zwischen der Start- und Ziellinie Ihrer Strecke, an der Sie das Objekt platzieren möchten.
6. Sie haben jetzt alle einzigartigen Anpassungsoptionen für ein Rennen zur Vermeidung von Objekten abgeschlossen. Wählen Sie Weiter.
7. Überprüfe auf der Seite mit den Renndetails die Rennspezifikationen. Um Änderungen vorzunehmen, wähle Bearbeiten oder Zurück, um zur Seite mit den Renndetails zurückzukehren. Wenn du bereit bist, den Einladungslink zu erhalten, wähle Absenden.
8. Um dein Rennen zu teilen, wähle Einladungslink kopieren und füge ihn in E-Mails, Textnachrichten und deine bevorzugten Social-Media-Anwendungen ein. Alle Rennen sind privat und können nur von Rennfahrern mit dem Einladungslink gesehen werden. Der Link läuft am Schlußtag des Rennens ab.
9. Wählen Sie Erledigt aus. Die Seite Rennen verwalten wird angezeigt.

Unter [Community-Rennen verwalten erfährst du, was du mit deinem Rennen](#) machen kannst.

Um die Anpassung eines head-to-bot Rennens abzuschließen

1. Wählen Sie unter Anzahl der Bot-Autos die Anzahl der Autos aus, die Sie gegen die AWS DeepRacer RL-Modelle Ihrer Teilnehmer antreten möchten. Bot-Autos ähneln KI-Fahrzeugen für Videospiele. Da es sich um zufällige Objekte handelt, die sich bewegen, weisen sie gegenüber stationären Objekten eine höhere Komplexität auf. Je mehr Bots auf der Strecke sind, desto herausfordernder ist das Rennen. Wähle bis zu sechs.

Number of bot cars

The number of bot cars must be between 1-6.

Bot car speed

The speed must be between 0.2-6 meters per second.


Enable lane change
Enable bot cars to change lanes.

Minimum lane change time

The minimum time between lane changes must be between 1-8 meters per second.

Maximum lane change time

The maximum time between lane changes must be between 1-8 meters per second.

 **Community races visibility**
Races are private. Only racers that are invited to a race can view it. To invite racers to your race, you share a link. Racers you've invited can forward the link to other racers. As the race organizer, you can revoke any racer's permission to race.

[Cancel](#) [Next](#)

2. Wählen Sie für die Geschwindigkeit der Bot-Autos aus, wie schnell sich die Bot-Autos auf der Strecke bewegen sollen. Die Geschwindigkeit wird in Metern pro Sekunde gemessen. Die Geschwindigkeit muss zwischen 0,2 und 6 Metern pro Sekunde liegen.
3. Wenn Sie Bots den Spurwechsel ermöglichen möchten, was die Herausforderung für die DeepRacer AWS-RL-Modelle Ihrer Rennfahrer noch komplexer macht, wählen Sie „Spurwechsel aktivieren“.
4. Wählen Sie für Minimale Spurwechselzeit die Mindestanzahl von Sekunden aus, die zwischen den Instanzen vergehen, in denen die Bot-Autos die Spur wechseln.
5. Wählen Sie für Maximale Spurwechselzeit die maximale Anzahl von Sekunden aus, die zwischen den Instanzen vergehen, in denen die Bot-Autos die Spur wechseln.
6. Du hast jetzt alle einzigartigen Anpassungsoptionen für ein head-to-bot Rennen abgeschlossen. Wählen Sie Weiter.
7. Überprüfe auf der Seite „Renndetails überprüfen“ die Rennspezifikationen. Um Änderungen vorzunehmen, wähle Bearbeiten oder Zurück, um zur Seite mit den Renndetails zurückzukehren. Wenn du bereit bist, den Einladungslink zu erhalten, wähle Absenden.

8. Um dein Rennen zu teilen, wähle Einladungslink kopieren und füge ihn in E-Mails, Textnachrichten und deine bevorzugten Social-Media-Anwendungen ein. Alle Rennen sind privat und können nur von Rennfahrern mit dem Einladungslink gesehen werden. Der Link läuft am Schlußtag des Rennens ab.
9. Wählen Sie Erledigt aus. Die Seite Rennen verwalten wird angezeigt.

Unter [Community-Rennen verwalten](#) erfährst du, wie du dein Rennen bearbeiten und löschen kannst.

Führen Sie ein DeepRacer LIVE-AWS-Community-Rennen durch

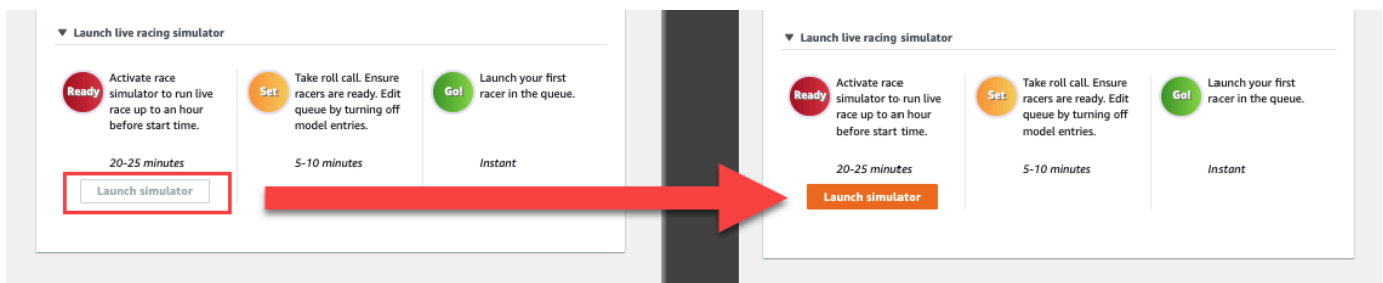
Du hast ein LIVE-Rennen erstellt und Rennfahrer eingeladen. Sie haben entschieden, ob Sie Ihre Veranstaltung privat oder öffentlich mit Unterstützung von [the section called “Ein LIVE-Rennen übertragen”](#) übertragen möchten. Erfahre jetzt, wie du die Warteschlange verwaltest, den Rennsimulator einrichtest und deine Rennfahrer startest.

Bevor Sie beginnen

- Verwenden Sie einen Chrome- oder Firefox-Browser (stellen Sie sicher, dass Ihr Browser auf dem neuesten Stand ist).
- Trennen Sie das virtuelle private Netzwerk (VPN), falls Sie eines verwenden.
- Schließen Sie alle zusätzlichen Tabs.

Um ein virtuelles LIVE-Rennen zu veranstalten

1. Suchen Sie auf der Seite Community-Rennen die Rennkarte für das Rennen, das Sie moderieren möchten, und wählen Sie Jetzt beitreten, um das Rennen anzusehen.
2. Wähle auf der <Your Race Name>Seite LIVE: unter dem Kontrollpanel Rennorganisator die Option Simulator starten aus. Diese Schaltfläche ist eine Stunde vor dem Start des Rennens nutzbar. Du kannst diesen Bereich im Kontrollpanel des Rennorganistors ausblenden, indem du den Header LIVE-Rennsimulator starten auswählst.



3. Schalten Sie unter DEMNÄCHST die Option Modelleinträge öffnen aus, um Einreichungen zu schließen. Dadurch werden die eingereichten Modelle geschlossen und unterhalb des Schalters eine Warteschlange für Rennfahrer erstellt, die bearbeitet werden kann. Du kannst Rennfahrer erst starten, wenn der Schalter ausgeschaltet ist.

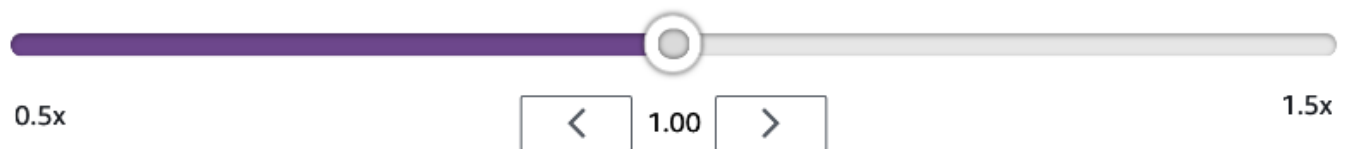
The screenshot shows the AWS DeepRacer interface for a live race. At the top, there's a breadcrumb trail: AWS DeepRacer > Community races > TestLiveRace > LIVE. Below this, a purple circle indicates the race is 'LIVE: TESTLIVERACE'. A 'View leaderboard' button is in the top right. The main content area is divided into several sections:

- Start time:** 2:00 PM local, July 2. Race type: Time trial race. Track: Cumulo Turnpike track. Metrics: Best lap time, Unlimited resets.
- LEADERBOARD:** A table with 8 rows, each labeled #1 through #8, with placeholder dashes for names and times.
- COMING UP:** A section with a toggle switch for 'Model entries open' (currently turned on, circled in red) and an 'Edit' button. Below it, there are columns for 'Racer up next' and 'Time'.
- Race organizer control panel:** Contains buttons for 'Open broadcast mode' and 'Declare winner!'. It also shows 'Race simulator' status as 'Not created' and a 'Reset simulator' button.
- Launch live racing simulator:** A section with three steps: 'Ready' (20-25 minutes), 'Set' (5-10 minutes), and 'Go!' (Instant). Each step has a 'Launch simulator' button.

4. Öffnen Sie die Videokonferenz, die Sie erstellt haben, um Ihre Rennfahrer zu versammeln.
5. Initiieren Sie einen Roll-Call für die Rennfahrer:
 - a. Erkundigen Sie sich bei den Rennfahrern, ob sie Sie deutlich hören können.
 - b. Verwenden Sie zunächst ein Video, um sich vorzustellen. Möglicherweise möchten Sie es später ausschalten, um die Bandbreite zu optimieren.
 - c. Vergewissern Sie sich, dass die Liste der Teilnehmer des Anrufs mit der Liste der Rennfahrer in Ihrer Gruppe übereinstimmt.
6. Initiieren Sie einen Model-Roll-Call:

- a. Vergewissere dich, dass die Liste der Aliase in der Rennfahrer-Warteschlange mit denen deiner Rennfahrer übereinstimmt und dass keiner von ihnen rot markiert ist, was bedeutet, dass ihr Modell nicht erfolgreich eingereicht wurde.
 - b. Erkundigen Sie sich bei Ihren Rennfahrern, ob sie Probleme beim Einreichen ihrer Modelle haben.
7. Überprüfe den Rennplan und die Regeln. Teilen Sie den Rennfahrern mit, wie viel Zeit sie für das Rennen haben, wenn sie an der Reihe sind, und erinnern Sie sie daran, dass die Bestenliste von ihrer schnellsten Runde in diesem Zeitraum abhängt.
 8. Erklären Sie, dass sie mithilfe der Geschwindigkeitsregelungsfunktion, die nur für den Rennfahrer während des Rennens sichtbar ist, die Höchstgeschwindigkeit manuell über den Geschwindigkeitsregler einstellen können. Dadurch werden vorübergehend die Geschwindigkeitsparameter des Modells außer Kraft gesetzt, nicht jedoch der Lenkwinkel. Das Modell lenkt immer noch, aber die Rennfahrer können jetzt wichtige Momente wählen, um die Geschwindigkeit ihres Autos zu erhöhen oder zu verringern, indem sie die Geschwindigkeit multiplizieren. Um wieder die Geschwindigkeitsparameter des Modells zu verwenden, können Rennfahrer den Multiplikator auf 1 zurücksetzen. Erinnern Sie die Rennfahrer daran, dass der Schieberegler für die Geschwindigkeitssteuerung nicht das Gaspedal ist, sondern eine Gelegenheit für eine strategische Anpassung in Echtzeit bietet.

Speed control



9. Erklären Sie als Nächstes, dass das Video-Overlay des Rennfensters Informationen enthält, mit deren Hilfe die Leistung eines Rennfahrers optimiert werden kann. Das Streckenkarten-Overlay ist in drei Sektoren unterteilt, deren Farbe sich je nach Tempo des Rennfahrers ändert. Grün steht für den Abschnitt der Strecke, in dem ein Rennfahrer seine persönliche Bestzeit erzielt hat, Gelb steht für den am langsamsten gefahrenen Sektor und Violett für die beste Trainingseinheit. Rennfahrer finden hier auch Statistiken mit Angaben zu ihrer besten Rundenzeit, ihrer verbleibenden Geschwindigkeit in m/s, zu Resets und zur aktuellen Rundenzeit.



Track map overlay key:

- **Green** - Personal best
- **Yellow** - Slowest sector
- **Purple** - Session best

10. Beantworten Sie Fragen von Rennfahrern.

11. Wählen Sie optional unter DEMNÄCHST die Option Bearbeiten aus, um Ihre Rennwarteschlange neu zu ordnen, indem Sie die Namen der Rennfahrer eingeben und dort ablegen.

AWS DeepRacer > Community races > TestLiveRace > LIVE

LIVE: TESTLIVERACE View leaderboard

Welcome to TestLiveRace LIVE!
Your race organizer is prepping the race. When it starts, look for your racer alias in the COMING UP section under the LEADERBOARD to find your live race time. If you need assistance, contact your race organizer.
Back to leaderboard details

Race organizer control panel Open broadcast mode Declare winner!

Race simulator Refresh
✓ Status: Running (Updated: 4 seconds ago)
Reset simulator

Current ranked submissions: 0
 Leaderboard can be cleared when no submissions are in progress.
Clear leaderboard ranking

▼ Launch live racing simulator

| | | |
|---|---|--|
| Ready Activate race simulator to run live race up to an hour before start time. 20-25 minutes Launch simulator | Set Take roll call. Ensure racers are ready. Edit queue by turning off model entries. 5-10 minutes | Go! Launch your first racer in the queue. Instant |
|---|---|--|

Start time: 2:00 PM local, July 2
 Time trial race
 Cumulo Turnpike track
 Best lap time
 Unlimited resets

LEADERBOARD

| | |
|----|-----|
| #1 | --- |
| #2 | --- |
| #3 | --- |
| #4 | --- |
| #5 | --- |
| #6 | --- |
| #7 | --- |
| #8 | --- |

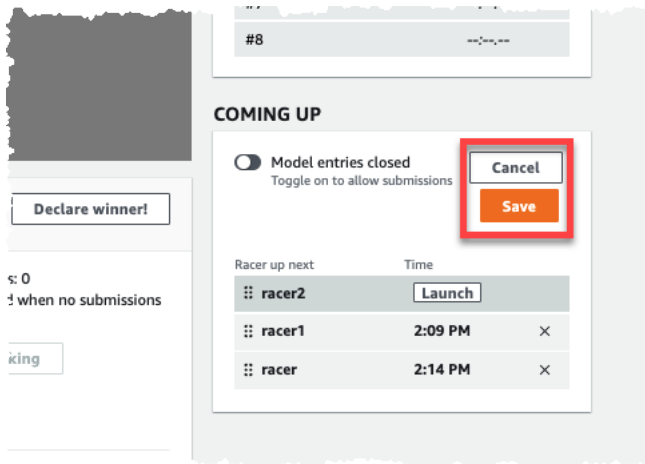
COMING UP

Model entries closed
 Toggle on to allow submissions Cancel

Racer up next | Time

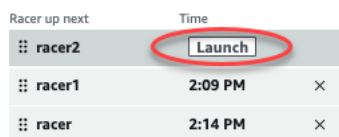
| | | |
|--------|---------|--------|
| racers | Time | |
| racers | | Launch |
| racers | 2:14 PM | × |
| racers | 2:09 PM | × |

12. Wenn du Änderungen an deiner Rennfahrer-Warteschlange vornimmst, wähle Speichern, um deine Änderungen beizubehalten, oder Abbrechen, um sie zu verwerfen.



13. Starte den ersten Rennfahrer in deiner Warteschlange:

- Starte jeden Rennfahrer manuell, indem du auf die Schaltfläche Starten neben dem Namen der obersten Rennfahrer-Warteschlange klickst. In der Runde jedes Rennfahrers gibt es 10, 9, 8, 7, 6... Der Countdown wird nach dem Start in der Konsole animiert.
- Auf dem Sprung! , das Modell läuft für die von Ihnen gewählte Zeit und wird gleichzeitig in Echtzeit ausgewertet.
- Falls ein Modell mitten im Rennen ausfällt, musst du den Rennfahrer neu starten, indem du in der Racer-Warteschlange auf die Schaltfläche Starten neben seinem Alias klickst.
- Etwa 2 Minuten bevor der aktuelle Rennfahrer fertig ist, kontaktiere die nächsten 2 Rennfahrer in der Warteschlange über deine Konferenzbrücke und bestätige, dass sie bereit für das Rennen sind.
- 30 Sekunden vor dem Ziel des aktuellen Rennfahrers sollten Sie den nächsten Fahrer 30 Sekunden lang warnen.
- Starte den nächsten Rennfahrer, sobald du siehst, dass der aktuelle Rennfahrer fertig ist. Das Ende des Rennens wird durch ein kariertes Flaggensymbol in der Konsole angezeigt. Die Geschwindigkeitskontrolle des Rennfahrers ist deaktiviert und eine Wiederholung des Rennens wird auf dem Videobildschirm gestartet.



14. Wählen Sie optional „Simulator zurücksetzen“, wenn Sie Probleme mit dem Simulator haben.

15. Du kannst auch „Rangliste löschen“ wählen, wenn du aus irgendeinem Grund die Bestenliste zurücksetzen möchtest, wodurch alle Einträge gelöscht werden.
16. Wähle am Ende deines Rennens den Gewinner ausfindig machen! klicken Sie auf die Schaltfläche, machen Sie den Rennfahrern letzte Bemerkungen, erklären Sie, wie die Preise verteilt werden, beantworten Sie Fragen und schließen Sie die Videokonferenz.

Übertragen Sie ein LIVE-Community-Rennen mithilfe von AWS DeepRacer League-Produktions-Playbooks

LIVE-Rennen sind Ereignisse in Echtzeit, die an einem bestimmten Datum und zu einer bestimmten Uhrzeit stattfinden. Ihr Umfang reicht von kleinen Veranstaltungen, bei denen ein Rennorganisator eine private Videokonferenz veranstaltet, bis hin zu großen Veranstaltungen, die von einem kleinen Team von Organisatoren, Kommentatoren und Sendern über einen LIVE-Streaming-Dienst wie Twitch öffentlich übertragen werden.

Rollen der Organisatoren

Im Folgenden finden Sie Vorschläge für Rollen, die Organisatoren während einer AWS DeepRacer LIVE-Veranstaltung spielen können. Je komplexer die Veranstaltung, die Sie planen, desto mehr Hilfe benötigen Sie möglicherweise, um sich anzumelden.

Organisatoren

Die Organisatoren des Rennens organisierten das Rennen und die dazugehörige Videokonferenz, um die Rennfahrer zu organisieren und zu begleiten. Während eines LIVE-Rennens nutzen die Organisatoren die Steuerung des Organizers, um sich in die Warteschlange zu stellen, die Rennfahrer zu starten und einen Gewinner auszurufen. Die Organisatoren erscheinen nicht auf dem LIVE-Kanal.

Kommentatoren

Kommentatoren besprechen das Rennen, während es stattfindet, und bieten eine Reihe play-by-play von Ereignissen, zusätzliche Informationen und Insiderwissen über die Veranstaltung und ihre Teilnehmer. Kommentatoren sind die Hauptredner der öffentlichen Veranstaltung.

Rundfunkveranstalter

Rundfunkveranstalter verwenden Streaming-Software, um Szenen im Voraus zu erstellen und sie während des LIVE-Rennens zu überspielen. Ein Sender verwaltet auch die Video-Feeds. Die Sender

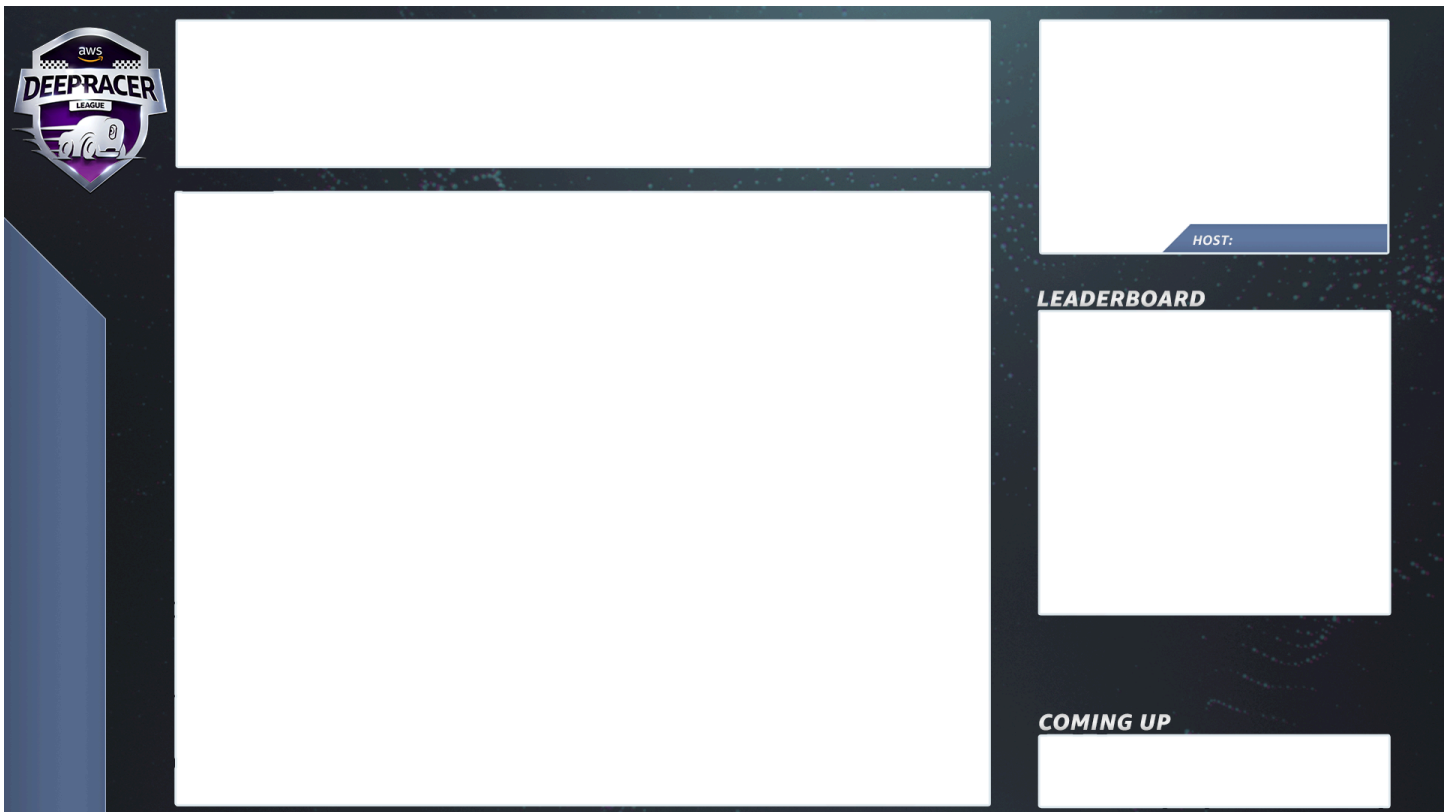
erscheinen nicht auf dem LIVE-Kanal. Sie agieren während der Veranstaltung als Produzenten von Inhalten.

Szenen des Senders

Der LIVE-Stream einer DeepRacer AWS-Veranstaltung erzählt die Geschichte Ihres Rennens. Verwenden Sie Szenen, um das Engagement zu Beginn, in der Mitte und am Ende Ihrer Veranstaltung zu fördern. Dabei handelt es sich um Animationen und Layouts, die aus grafischen Überlagerungen und Videostreams bestehen und die verschiedenen Segmente Ihrer Veranstaltung unterstreichen.

Ein Overlay ist eine Grafik (normalerweise eine transparente PNG-Datei), die sich über dem Broadcaster-Modus-Fenster Ihres Rennens und den (optionalen) Webcam-Streams oder Ihren Kommentatoren befindet. Es ist wie eine Maske für deinen Stream. Platzieren Sie Ihre Inhalte darunter, sodass alles nahtlos angeordnet ist und ein einheitliches Layout entsteht.

Verwende Streaming-Software wie OBS, um deine Szenen vor der Übertragung einzurichten. Wechseln Sie während der Veranstaltung reibungslos durch sie, um für ein dynamisches Tempo zu sorgen und das Publikum zu begeistern. Verwenden Sie zum Beispiel eine Intro-Animationsszene, um die Veranstaltung einzuleiten. Gehen Sie dann zu Ihrer primären Inhaltsszene (PCS) über. Dabei handelt es sich um das Hauptlayout, das die Rennansicht und ein oder zwei Fenster für Kommentatoren enthält. Wechseln Sie zu einer Szene mit dualem Kommentator oder Kommentator und Interviewpartner im Vollbildmodus, um das Ganze lebendig zu halten, und beenden Sie mit einer Bestenlisten-Szene. Erstelle optional Werbeszenen, um zwischen den Rennen zu schneiden.



DeepRacer AWS-Szenenvorlagen

Das AWS DeepRacer League Virtual Circuit-Team hat eine Sammlung von Vorlagendateien erstellt, die Sie für Ihre LIVE-Community-Rennen verwenden können. Laden Sie die [DeepRacer AWS-Szenenvorlagen](#) herunter und verwenden Sie sie, um eine professionell aussehende Veranstaltung zu übertragen.

Szenentypen und wie man sie verwendet

1. Einführung in die DeepRacer AWS-Schildanimation
2. Ansicht „Nur zum Teilen auf der Konsole“:
 - Basisebene — Bildschirmübertragung der URL deines Rennens im Broadcaster-Modus. Passen Sie die Größe an die Einzelbilder der Szene an.
3. Einzelkommentator-Ansicht (1up):
 - Basisebene — Bildschirmübertragung der URL deines Rennens im Broadcaster-Modus. Passen Sie die Größe an die Einzelbilder der Szene an.

- Nächste Ebene — OBS Ninja oder lokale Webcam, falls sich der Kommentator, den Sie filmen, im selben Raum befindet. Ziehen Sie die Maus hinein und ändern Sie die Größe unter dem Szenenrahmen im oberen rechten Bild-im-Bild-Fenster (PIP).
4. Kommentator plus Interviewpartner oder Doppelkommentator (2up):
- Basisebene — Bildschirmübertragung der URL deines Rennens im Broadcaster-Modus. Passen Sie die Größe an die Einzelbilder der Szene an.
 - Nächste Ebene — OBS Ninja oder lokale Webcam, falls sich der Kommentator, den Sie filmen, im selben Raum befindet. Ziehen Sie die Maus hinein und ändern Sie die Größe unter dem Szenenrahmen im oberen rechten Bild-im-Bild-Fenster (PIP).
 - Ziehen Sie Dual-Webcam-Feeds oder Ninja-Feeds in die oberen rechten Fenster, deren Größe an die Größe angepasst werden kann (im Setup eine Woche vor Ihrer Veranstaltung — AV überprüft alle Ihre Feeds und weist Kameras in OBS zu)
5. Doppelter Kommentator im Vollbildmodus (keine Rennansicht, nur Interview):
- Keine Baselayer-Konsole, nur zwei Kamera-Feeds.
6. Ende der Bestenlisten:
- Geben Sie die Ergebnisse der Bestenliste in Echtzeit manuell über den Szenen-Layer ein.

Tipps AWS DeepRacer AWS-Szenenvorlagendateien

- 34 — Konfigurieren Sie Ihre Titel für Kommentatoren (vorgefertigte Szenen mit Namen in PIPs)
- 234 — Rennansichten
 - Erwägen Sie, das AWS DeepRacer League-Logo oben links durch Ihr Firmenlogo zu ersetzen.
 - Ersetzen Sie den Text unten links durch Ihren Rennnamen und Ihre Informationen im vertikalen Text.

Um eine private LIVE-Sendung zu produzieren — ein 5-minütiges Setup

Eine private Übertragung eines AWS DeepRacer LIVE Community Race eignet sich gut für ein kleines, informelles Rennen.

Rollen der Organisatoren

- Für ein Standardrennen benötigen Sie nur einen Organisator.

Hardware (Hardware)

- Empfohlene Hardware: mindestens 16 GB RAM
- (Optional) Hochwertige Mikrofone, Headsets oder AirPods
- (Optional) LED-Ringlicht — Um zu vermeiden, dass das Ringlicht auf der Brille reflektiert wird, positionieren Sie es in einem Winkel zum Gesicht des Brillenträgers.
- (Optional) Webcams und — um das Filmmaterial abwechslungsreicher zu gestalten GoPros

Tipps

- Verwenden Sie einen Chrome- oder Firefox-Browser (stellen Sie sicher, dass Ihr Browser auf dem neuesten Stand ist)
- Trennen Sie die Verbindung zum VPN, wenn Sie
- Schließen Sie alle zusätzlichen Tabs

Um ein privates LIVE DeepRacer AWS-Event durchzuführen

1. Öffnen Sie die [DeepRacer AWS-Konsole](#).
2. Wählen Sie Community-Rennen.
3. Wähle auf der Seite Community-Rennen die Option Rennen erstellen.
4. Entscheide, an welchem Datum und zu welcher Uhrzeit du ein normales LIVE-Community-Rennen veranstalten möchtest.
5. Bevor du den Schritten zur Erstellung eines LIVE-Community-Rennens folgst, überprüfe unter Renndatum, ob dieser Zeitrahmen verfügbar ist. LIVE-Community-Rennen können bis zu vier Stunden dauern. Wenden Sie sich an den Kundensupport, um ein längeres Rennen zu vereinbaren.
6. Wenn Sie sich für ein verfügbares Datum und eine Uhrzeit entschieden haben, erstellen Sie eine entsprechende Videokonferenz für die Organisatoren und Teilnehmer des Rennens. Wenn Sie ein kleines Rennen mit wenig bis gar keinem Publikum veranstalten, ist eine Videokonferenz alles, was Sie benötigen. Wenn Sie ein größeres privates Rennen veranstalten möchten, richten Sie eine weitere Videokonferenz ein, um Ihr Rennen vor einem Publikum zu übertragen.
7. Folgen Sie den Anweisungen unter [the section called “Erstelle einen Schnellstart für ein Rennen”](#) und wählen Sie „Um mit der Erstellung eines LIVE-Rennens fortzufahren“ aus.

- Wählen Sie optional in Schritt 8 neben der E-Mail-Vorlage „Vorgeschlagene E-Mail“ die Option Kopieren aus und erstellen Sie eine E-Mail für Rennfahrer und Rennorganisatoren. Geben Sie Ihre Preise, den Zeitrahmen für die Einreichung des Modells und den Link zur Konferenzbrücke ein, über den sich Ihre Rennfahrer treffen, um sich in die Warteschlange zu stellen und sich auf das Rennen vorzubereiten.
8. Folgen Sie am Renntag den Anweisungen zu [the section called “Führen Sie ein LIVE-Rennen durch”](#).
 9. Verteilen Sie gegebenenfalls Preise an die Rennteilnehmer.

Um eine öffentliche LIVE-Übertragung zu produzieren — Dauer: 2 Stunden

Eine Premium-Übertragung eines AWS DeepRacer LIVE-Community-Rennens verwendet mehrere Übertragungsszenen, eine Crew von drei oder mehr Personen, um ein Rennen auf einer globalen Streaming-Plattform zu übertragen. In der folgenden Anleitung wird Twitch als Beispiel verwendet.

Rollen von Organisatoren

- Organisatoren
- Kommentatoren/MC
- Rundfunkveranstalter
- Twitch-Moderator — fakultativ

Hardware (Hardware)

- Empfohlene Hardware: Sie sollten mindestens 16 GB RAM haben
- (Optional) Hochwertige Mikrofone, Headsets oder AirPods
- (Optional) LED-Ringlicht: Um zu vermeiden, dass das Ringlicht auf der Brille reflektiert wird, positionieren Sie es in einem Winkel zum Gesicht des Brillenträgers.
- (Optional) Webcams und GoPros: Verwenden Sie diese, um das Filmmaterial zu diversifizieren.

Tipps

- Verwenden Sie einen Chrome- oder Firefox-Browser (stellen Sie sicher, dass Ihr Browser auf dem neuesten Stand ist).
- Trennen Sie die Verbindung zum VPN, falls Sie eines verwenden.

- Schließen Sie alle zusätzlichen Tabs.

Voraussetzungen

- [Twitch-Konto](#) - LIVE-Video-Streaming-Dienst.
- Twitch-Stream-Key — teilt der Software mit, wohin dein Video gesendet werden soll.
- [Open Broadcaster Software \(OBS\)](#) — Kostenlose Open-Source-Software für Videoaufnahmen und LIVE-Streaming.
- (Optional) [VDO Ninja \(ehemals OBS Ninja\)](#) — Tool zum Hinzufügen und Umschalten zu und von zusätzlichen Video-Feeds, wenn Sie Kommentatoren und Interviewpartner einbeziehen möchten.

Um ein öffentliches LIVE DeepRacer AWS-Event durchzuführen

1. Richten Sie ein [Twitch-Konto](#) ein, indem Sie den Schritten unter [So melden Sie sich für ein Twitch-Konto](#) an.
2. Finde deinen Twitch-Stream-Schlüssel. Erfahre, wie du deinen [Twitch-Stream-Schlüssel](#) findest.
3. Laden Sie [die Open Broadcaster Software \(OBS\)](#) herunter.
4. Erfahren Sie, wie Sie mit [OBS](#) Ihre Szenen verwalten können. Richte sie im Voraus ein. Wir empfehlen, deine Ausrüstung mindestens eine Woche vor deinem Rennen vorzubereiten:
 - a. Laden Sie die mitgelieferten DeepRacer AWS-Szenenvorlagen herunter.
 - b. Laden Sie Szenen und ändern Sie sie.
 - c. Aktualisiere die Quelle mit deiner Renn-URL.
 - d. Überprüfe deine Kameras.
 - e. Weisen Sie Personen ihren Feeds zu.
5. Falls Kommentatoren und Interviewpartner Teil deiner Übertragung sind, kannst du optional [VDO Ninja \(ehemals OBS Ninja\)](#) verwenden, um mehrere Video-Feeds zu verwalten. [Erfahre, wie du OBS Ninja verwendest.](#)
6. Navigieren Sie zur [DeepRacerAWS-Konsole](#), um ein Rennen zu erstellen.
7. Wählen Sie Community-Rennen aus.
8. Wähle auf der Seite Community-Rennen die Option Rennen erstellen aus.
9. Entscheide, an welchem Datum und zu welcher Uhrzeit du ein öffentliches LIVE-Community-Rennen veranstalten möchtest.

10. Bevor du den Schritten zur Erstellung eines LIVE-Community-Rennens folgst, überprüfe unter Renndatum, ob dieser Zeitrahmen verfügbar ist. LIVE-Community-Rennen haben eine Standarddauer von vier Stunden. Wenden Sie sich an den Kundensupport, um ein längeres Rennen zu vereinbaren. Wenn dein LIVE-Rennen weniger als vier Stunden dauert, kannst du nichts unternehmen.
11. Wenn Sie sich für ein verfügbares Datum und eine verfügbare Uhrzeit entschieden haben, erstellen Sie eine entsprechende Videokonferenz für die Organisatoren und Teilnehmer des Rennens.
12. Erstellen Sie als Nächstes eine weitere Videokonferenz für Ihre Sender.
13. Folgen Sie den Schritten, um ein LIVE-Community-Rennen einzurichten.
 - a. Fügen Sie optional in Schritt 8 unter Beschreibung des Rennens den Link für Ihren LIVE-Stream hinzu, den die Rennfahrer mit ihren Familien und Freunden teilen können. Du kannst auch die Konferenzbrücke im Racer Room für Rennfahrer hinzufügen. Die Beschreibung wird in Ihren Bestenlistendetails angezeigt, sodass Sie leicht auf die Links zugreifen können.
 - b. Wählen Sie optional in Schritt 12 neben der E-Mail-Vorlage für Vorschläge die Option Kopieren aus und erstellen Sie eine E-Mail für Rennfahrer und Rennorganisatoren. Geben Sie Ihre Preise, den Zeitrahmen für die Einreichung des Modells und den Link zur Konferenzbrücke ein, über den sich Ihre Rennfahrer treffen, um sich in die Warteschlange zu stellen und sich auf das Rennen vorzubereiten.
 - c. Erstelle eine weitere E-Mail oder einen Chat für dein Organisationsteam.
14. Folgen Sie am Renntag den Anweisungen [the section called “Führen Sie ein LIVE-Rennen durch”](#)
15. Feiere Gewinner und Teilnehmer, verteile Preise, schreibe Blogs, tweete, poste und verbreite.

Managen Sie ein DeepRacer AWS-Community-Rennen

Alle Community-Rennen sind privat. Sie sind nur für Personen sichtbar, die über einen Einladungslink verfügen. Teilnehmer können Einladungslinks nach Belieben weiterleiten. Um an einem Rennen teilnehmen zu können, benötigen die Teilnehmer jedoch ein AWS Konto. Erstbenutzer müssen den Kontoerstellungsprozess abschließen, bevor sie am Rennen teilnehmen können.

Als Organisator des Rennens können Sie die Renndetails, einschließlich der Start- und Enddaten, bearbeiten und Teilnehmer entfernen.

Um ein DeepRacer AWS-Community-Rennen zu organisieren

1. Melden Sie sich bei der DeepRacer AWS-Konsole an.
2. Wählen Sie Community-Rennen aus.
3. Wähle auf der Seite Rennen verwalten unter Rennen das Rennen aus, das du verwalten möchtest. Die Details des ausgewählten Rennens, einschließlich der Teilnehmerliste, werden angezeigt.

AWS DeepRacer > Community races > Manage races

Manage races

Races (9) Actions ▾ Create race

< 1 >

| | Name ▾ | Status ▾ |
|----------------------------------|------------------------|--------------|
| <input type="radio"/> | TESTSrFUN | Open |
| <input checked="" type="radio"/> | MyRaceName | Open |
| <input type="radio"/> | Fun2LearnRL | Opening soon |
| <input type="radio"/> | adfdas | Opening soon |
| <input type="radio"/> | Supa Awesome Fast Race | Opening soon |
| <input type="radio"/> | Need4Speed | Opening soon |
| <input type="radio"/> | BestRaceEver | Closed |
| <input type="radio"/> | AnotherRace | Closed |
| <input type="radio"/> | EasyRace | Closed |

MyRaceName Copy invitation link

| | | |
|--------|-------------------------|-----------------|
| Status | Race dates (GMT) | Race track |
| Open | 09/30/2020 - 10/01/2020 | Cumulo Turnpike |

Racers (0) Remove racer

< 1 >

| | Alias ▾ | Date joined ▲ |
|--|---------|---------------|
|--|---------|---------------|

- Um die Renndetails zu bearbeiten, wählen Sie unter Aktionen die Option Renndetails bearbeiten aus.

AWS DeepRacer > Community races > Manage races

Manage races

Races (9) Actions ▲ Create race

Search races

| | Name | Status |
|----------------------------------|------------------------|--------------|
| <input type="radio"/> | TESTSrFUN | Open |
| <input checked="" type="radio"/> | MyRaceName | Open |
| <input type="radio"/> | Fun2LearnRL | Opening soon |
| <input type="radio"/> | adfdas | Opening soon |
| <input type="radio"/> | Supa Awesome Fast Race | Opening soon |
| <input type="radio"/> | Need4Speed | Opening soon |
| <input type="radio"/> | BestRaceEver | Closed |
| <input type="radio"/> | AnotherRace | Closed |
| <input type="radio"/> | EasyRace | Closed |

- View leaderboard
- Reset invitation link
- Export race participants to CSV
- Edit race details
- Close race
- Delete race

MyRaceName Copy invitation link

| | | |
|--------|-------------------------|-----------------|
| Status | Race dates (GMT) | Race track |
| Open | 09/30/2020 - 10/01/2020 | Cumulo Turnpike |

Racers (0) Remove racer

Search racers

< 1 > ⚙️

| Alias | Date joined |
|-------|-------------|
|-------|-------------|

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Bearbeitung abzuschließen.

5. Um die Bestenliste der Veranstaltung einzusehen, wählen Sie unter Aktionen die Option Bestenliste anzeigen aus.
6. Um den Einladungslink des Events zurückzusetzen, wähle unter Aktionen die Option Einladungslink zurücksetzen aus. Durch das Zurücksetzen des Einladungslinks wird verhindert, dass Personen, die den ursprünglichen Link noch nicht ausgewählt haben, auf das Rennen zugreifen können. Alle Benutzer, die bereits auf den Link geklickt und ein Modell eingereicht haben, bleiben im Rennen.

Du kannst den Link auch kopieren, um ihn mit eingeladenen Teilnehmern zu teilen.

7. Um ein offenes Rennen zu beenden, wähle unter Aktionen die Option Rennen schließen aus. Dadurch wird das Rennen unmittelbar vor dem angegebenen Schlusstermin beendet.
8. Um die Veranstaltung zu löschen, wählen Sie unter Aktionen die Option Rennen löschen. Dadurch werden dieses Rennen und die Details dauerhaft aus den Community-Rennen aller Teilnehmer entfernt.
9. Um einen Teilnehmer zu entfernen, wählen Sie einen oder mehrere Rennteilnehmer aus, wählen Sie Remove participants (Teilnehmer entfernen) und bestätigen Sie dann, dass der Teilnehmer entfernt werden soll.

Das Entfernen eines Teilnehmers aus einer Veranstaltung widerruft die Berechtigung des Benutzers zum Zugriff auf die Rennveranstaltung.

Organisieren Sie eine DeepRacer AWS-Veranstaltung

Was ist eine DeepRacer AWS-Veranstaltung?

AWS DeepRacer ist ein Bildungsservice, der eine unterhaltsame Möglichkeit bietet, mit künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen (KI/ML) praktisch zu lernen. AWS DeepRacer kann Ihnen helfen, die Lücke zwischen KI/ML-Talenten in Ihrem Unternehmen zu schließen und KI/ML auf Ihre Geschäftsanforderungen anzuwenden.

AWS vermittelt Ihrem Team DeepRacer nicht nur KI/ML-Kenntnisse, sondern ermöglicht es Ihnen auch, Veranstaltungen zu veranstalten, um Teambildung und freundschaftlichen Wettbewerb zu fördern. Diese Veranstaltungen helfen sowohl technischen als auch nichttechnischen Teilnehmern, die Grundlagen des maschinellen Lernens zu erlernen, indem sie praktische Erfahrungen mit der Erstellung von Reinforcement Learning-Modellen bieten, mit denen DeepRacer AWS-Fahrzeuge persönlich oder virtuell in der AWS League eingesetzt werden können. DeepRacer DeepRacerAWS-Veranstaltungen helfen Führungskräften auch dabei, ihre Teams dazu zu bewegen, die Visionen und Ziele ihrer Organisation im Bereich KI/ML zu erreichen.

Dieser Leitfaden enthält Ressourcen, Tools und Beispiele, die Ihnen helfen sollen, Ihre eigenen virtuellen oder persönlichen DeepRacer AWS-Veranstaltungen zu planen und auszurichten. Wenn Sie Ihre DeepRacer AWS-Veranstaltung mit 50 oder weniger Teilnehmern planen möchten, lesen Sie den Abschnitt [Was Sie beachten sollten, bevor Sie beginnen](#). Wenn du eine größere Veranstaltung planst (mit mehr als 50 Teilnehmern), empfehlen wir dir, mit deinem AWS Account-Team zusammenzuarbeiten und [eine Veranstaltung anzufordern](#).

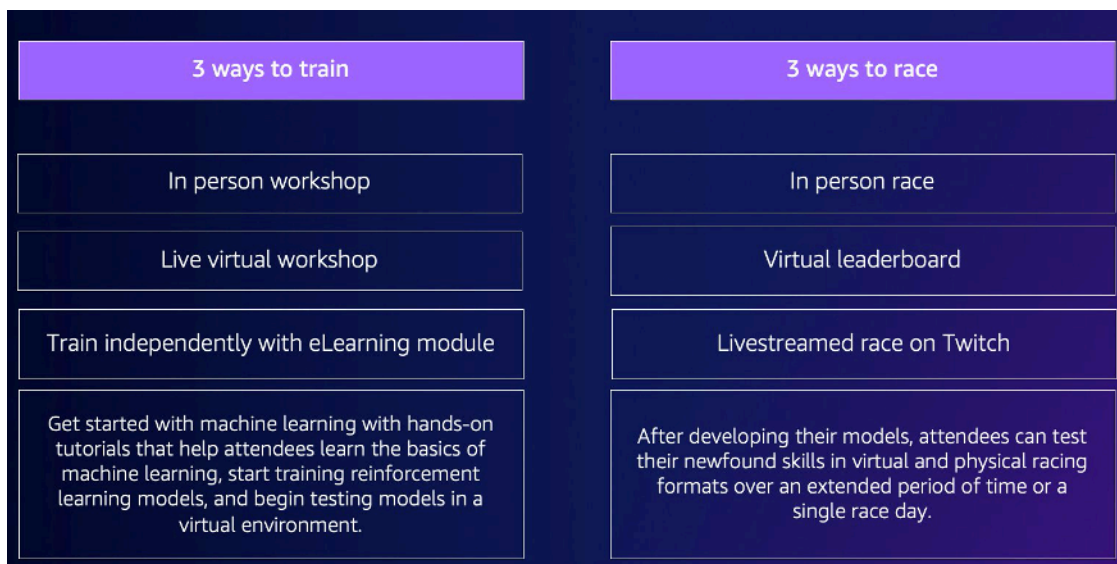
Weitere Informationen zu den Vorteilen von DeepRacer AWS-Veranstaltungen und Kundenreferenzen finden Sie unter [AWS-Veranstaltungen für DeepRacer Unternehmen](#).

Wie DeepRacer AWS-Veranstaltungen funktionieren und was Sie erwartet

Ganz gleich, ob Sie Ihrem Team Schulungen und praktische Übungen mit Reinforcement Learning anbieten, Ihr Unternehmen fördern möchten, um neue Talente zu gewinnen, oder eine Kombination aus beidem, dieser Leitfaden bietet die Tools und Ressourcen, mit denen Sie Ihre eigene DeepRacer AWS-Veranstaltung erstellen und anpassen können.

DeepRacerAWS-Veranstaltungen können flexibel an Ihre Bedürfnisse und Ziele angepasst werden. Die Grundformel für eine DeepRacer AWS-Veranstaltung umfasst jedoch:

- Eine Bildungskomponente, z. B. ein [Online-Kurs zum DeepRacer Reinforcement Learning von AWS](#) oder ein persönlicher Workshop mit einem Experten der AWS DeepRacer Pit Crew.
- Praktisches Modelltraining an der AWS Konsole und Zeit für die Teilnehmer, ihre Modelle zu erstellen und zu trainieren.
- Ein DeepRacer AWS-Rennen, z. B. ein einzelnes Rennen vor Ort oder mehrere virtuelle Rennen, damit die Teilnehmer ihre trainierten Modelle für maschinelles Lernen in Aktion sehen können. Weitere Informationen zu den Arten von Rennen, die Sie veranstalten können, finden Sie unter [Arten von DeepRacer AWS-Rennen](#).
- Eine Zusammenfassung der Veranstaltung oder eine Mitteilung über die nächsten Schritte für die Veranstaltungsteilnehmer.



Weitere Informationen darüber, was Sie von DeepRacer AWS-Veranstaltungen und Kunden-Highlights erwarten können, finden Sie im [YouTubeVideo DeepRacer zu AWS Accelerate](#).

Was Sie beachten sollten, bevor Sie beginnen

Der erste Schritt bei der Planung Ihrer Veranstaltung besteht darin, Ihre Geschäftsziele und Ziele für Ihr Unternehmen zu definieren und anschließend einen Projektplan zu entwickeln. Ein Beispiel für ein Ziel ist: „Ich möchte die Teambildung in meiner Organisation auf unterhaltsame und lehrreiche Weise fördern.“

Ihr Projektplan sollte die folgenden Fragen beantworten:

- Wer sind Ihre Eventleiter?

Finden Sie heraus, wer in Ihrer Organisation an der Planung und Durchführung dieser Veranstaltung mitwirkt. Zu den Eventleitern können Teams wie Einrichtungen, Personalabteilung, PR/Marketing, ein Executive Sponsor oder AWS ein Account-Team gehören

- Wer sind die Eigentümer der Veranstaltung?

Identifizieren Sie, wem in Ihrer Organisation die Veranstaltung gehört. Diese Person oder dieses Team sollte der Hauptorganisator sein und bei der Planung dieser Veranstaltung an allen Entscheidungen beteiligt sein.

- Was ist der Veranstaltungstermin?

Geben Sie an, wann Sie die Veranstaltung abhalten möchten. Wenn Sie eine große Veranstaltung (mit mehr als 100 Teilnehmern) in Betracht ziehen, müssen Sie Ihren Veranstaltungstermin weiter im Voraus planen, um genügend Vorlaufzeit für die Planung und Durchführung der Veranstaltung zu haben. Ein Beispiel für einen Zeitplan finden Sie in den [Beispielen für DeepRacer AWS-Veranstaltungen](#).

- Wie hoch ist das geschätzte Budget?

Schätzen Sie ein Budget für Ihre Veranstaltung ab. Es gibt zwei Kostenaspekte, die Sie bei einer Veranstaltung berücksichtigen sollten.

- Die Veranstaltung kostet: Wenn Sie eine persönliche Veranstaltung veranstalten, kann dies alles beinhalten, vom Veranstaltungsort, dem Track und dem Kauf von Geräten bis hin zu Speisen, Getränken und Veranstaltungspreisen.
- Kosten für Modellschulungen: Diese Kosten entstehen durch die Schulung von Reinforcement Learning-Modellen durch Ihre Mitarbeiter bei der AWS Management Console Nutzung des DeepRacer AWS-Service. Beispielsweise benötigt jeder Teilnehmer ungefähr 10 Stunden, um ein oder mehrere Modelle in der DeepRacer AWS-Konsole zu trainieren. Weitere Informationen zu den Kosten finden Sie unter [DeepRacerAWS-Preise](#).
- Welcher Ort ist für die Veranstaltung erforderlich?

Wenn Sie eine persönliche Veranstaltung abhalten, müssen Sie einen physischen Ort für den Workshop und das Rennen besorgen. Die Art der physischen Strecke, die Sie auswählen, muss auch zum Standort passen.

- Wie hoch ist die geschätzte Teilnehmerzahl?

Schätzen Sie die Anzahl der Teilnehmer, die an Ihrer Veranstaltung teilnehmen. Die Anzahl der Teilnehmer fließt auch in Ihr geschätztes Budget ein.

- Haben Sie vor, nach der Veranstaltung einen Rückblick abzuhalten, um den Erfolg zu messen?

Um die Teilnehmer zu ermutigen, ihre ML-Fähigkeiten weiter auszubauen und weiter zusammenzuarbeiten, sollten Sie erwägen, die nächsten Schritte mitzuteilen und die Teilnehmer um Feedback zu bitten. Senden Sie beispielsweise eine Umfrage an die Teilnehmer, um das Interesse zu ermitteln und KI/ML-Führungskräfte innerhalb des Unternehmens zu rekrutieren. Dies kann auch bestimmen, wer an zukünftigen DeepRacer AWS-Veranstaltungen beteiligt ist.

- Was ist die Kommunikationsstrategie, um die Veranstaltung in Ihrer Organisation zu bewerben?

Die Kommunikation dieses Ereignisses innerhalb Ihrer Organisation kann so einfach sein wie eine interne E-Mail oder eine Kalendereinladung.

- Wer sind die Stakeholder der Geschäftsleitung?

Identifizieren Sie die Führungskräfte, die die Veranstaltung sponsern und die Vordenkerrolle und Zusammenarbeit innerhalb Ihres Unternehmens fördern.

Arten von DeepRacer AWS-Rennen

Nachdem Sie die wichtigsten Fragen für Ihren Projektplan beantwortet haben, entscheiden Sie, welche Art von Rennen Sie an Ihrer Veranstaltung teilnehmen möchten. Die Art des von Ihnen veranstalteten Rennens sollte auf Ihrem geschätzten Budget und der Anzahl der Teilnehmer für die Veranstaltung basieren. Du kannst die folgenden zwei Arten von Rennen veranstalten.

Virtuelles Rennen

Virtuelle Rennen sind eine großartige Möglichkeit für Teams mit mehreren Regionen oder an entfernten Standorten, zusammenzuarbeiten und ihre trainierten Modelle in einer virtuellen Umgebung zu testen. Da virtuelle Rennen keine physischen Geräte und Strecken erfordern, bietet es Flexibilität bei der Gruppengröße und ist eine großartige Lösung für Organisationen, die Standort- und Budgetbeschränkungen haben.

Es gibt zwei Arten von virtuellen Rennen: klassische Rennen und Live-Rennen. Der Hauptunterschied zwischen klassischen Rennen und Live-Rennen besteht darin, dass die Teilnehmer an klassischen Rennen ihre Modelle trainieren und sie in ihrer Freizeit einreichen können. Bei Live-Rennen fahren die Teilnehmer innerhalb einer bestimmten Zeit nacheinander mit ihren Modellen.

Beide Arten von Rennen können privat oder öffentlich geteilt werden und es werden Bestenlisten verwendet, um die Rangliste der Teilnehmer zu ermitteln. AWS bietet auch Tools, mit denen du deine Rennen auf Twitch übertragen kannst.

Virtuelle Rennen sind der schnellste Weg, um mit DeepRacer AWS-Rennen zu beginnen. Die Teilnehmer können den Einstiegsprozess durchlaufen, der eine Einführung in maschinelles Lernen und Reinforcement Learning in der Konsole beinhaltet. Die Konsole führt die Teilnehmer durch die Erstellung ihres ersten Modells. Weitere Informationen zum Einrichten eines virtuellen Rennens findest du unter [Ein Rennen erstellen](#).

Persönliches Rennen

Veranstalten Sie ein persönliches Rennen, um eine ansprechende Veranstaltung zu bieten, an der Ihr Team persönlich teilnehmen kann. Präsenzrennen beinhalten eine physische Strecke und DeepRacer AWS-Fahrzeuggeräte. AWS bietet Optionen für den Bau Ihrer Strecke und die Beschaffung von Fahrzeugen für Ihre Veranstaltung.

Weitere Informationen zu DeepRacer AWS-Geräten finden Sie unter [Bedienen Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug](#). Weitere Informationen zum Erstellen und Ordnen Ihrer physischen Gleise und Barrieren finden Sie unter [Erstellen Ihrer physischen Gleise](#).

Zusätzlich zu diesen beiden Arten von Rennen kannst du auch Online-Schulungen oder Workshops anbieten und deine Rennveranstaltungen auf Twitch live streamen.

Bewährte Methoden

Um Ihre DeepRacer AWS-Veranstaltungsplanung noch effizienter zu gestalten, empfehlen wir außerdem die folgenden Best Practices.

- Holen Sie sich die Unterstützung interner Führungskräfte. Die Unterstützung durch die Unternehmensleiter fördert die Teambeteiligung und erhöht das Engagement und die allgemeine Zufriedenheit der Teilnehmer.
- Wenn Sie einen AWS Account Manager haben, kontaktieren Sie ihn, um ihn über Ihre Veranstaltung zu informieren und zu besprechen, ob Sie Unterstützung benötigen.
- Wenn Sie eine große Veranstaltung planen (mit mehr als 50 Teilnehmern), setzen Sie sich frühzeitig und häufig mit Ihren AWS Account Managern in Verbindung. Reichen Sie eine Anfrage ein, wenn Sie sich nicht sicher sind, an wen Sie sich in Ihrem AWS Account-Team wenden sollen. Informationen zum Einreichen einer [Anfrage finden Sie unter Veranstaltung anfragen](#). Weitere

Ressourcen der DeepRacer AWS-Community zu Veranstaltungen und Schulungen finden Sie im [DeepRacerAWS-Slack-Kanal](#).

- Legen Sie ein Budget fest, das Ihren DeepRacer AWS-Veranstaltungszielen entspricht. Ihr Budget kann sich auf die Art der Veranstaltung auswirken, die Sie planen, aber AWS DeepRacer bietet Tools wie den [Mehrbenutzermodus](#), um die Kosten zu begrenzen und zu verwalten.
- Stellen Sie Ihren Teilnehmern Preise zur Verfügung. Egal, ob Ihr Team am traditionellen Meisterschaftspokal oder an NFTs interessiert ist, stellen Sie sicher, dass Ihre Preise attraktiv sind, um die Teilnahme zu fördern.

Erste Schritte mit Ihrer DeepRacer AWS-Veranstaltung

Sobald Sie die Ziele Ihres Unternehmens definiert haben, können Sie anhand Ihres Projektplans beginnen, die Art der Veranstaltung, die Sie durchführen möchten, einzugrenzen. Die folgenden Beispielziele zeigen, wie Sie eine Veranstaltung auf der Grundlage Ihrer Anforderungen und der Vorteile, die Sie von AWS nutzen möchten, einrichten können DeepRacer.

Teambildung

Wenn Sie eine einmalige lokale Veranstaltung veranstalten möchten, die die Teambildung für kleinere Gruppen fördert, sollten Sie eine persönliche oder virtuelle Veranstaltung in Betracht ziehen. Ein Beispiel für die Art von Veranstaltung, die dieses Ziel erfüllt, finden Sie unter [Beispiele für virtuelle Veranstaltungen](#).

Investition in KI/ML-Bildung

Wenn Sie möchten, dass Ihre technischen und nicht-technischen Mitarbeiter sich besser mit maschinellem Lernen vertraut machen und diese Fähigkeiten anwenden, sollten Sie erwägen, mehr Unterstützung von Führungskräften in Anspruch zu nehmen und darüber nachzudenken, Ihre Veranstaltung zu einer teamübergreifenden Veranstaltung zu machen, an der mehr Teilnehmer teilnehmen, um eine größere organisatorische Wirkung zu erzielen. Diese Veranstaltung kann sowohl persönliche als auch virtuelle Eventkomponenten beinhalten, um eine Skalierung der Teilnehmer zu ermöglichen. Ein Beispiel für die Art von Veranstaltung, die dieses Ziel erreicht, finden Sie unter [Beispiele für persönliche Veranstaltungen](#).

Förderung und Steigerung des Unternehmensbewusstseins

Wenn Sie Ihr Unternehmen als innovativ und als Vordenker positionieren möchten, um mehr Talente anzuziehen und das allgemeine Bewusstsein innerhalb Ihres Unternehmens zu fördern, sollten Sie

erwägen, Ihre virtuelle oder persönliche Veranstaltung live zu streamen oder eine maßgeschneiderte Veranstaltung zu organisieren. Ein Beispiel für den Ereignistyp, der dieses Ziel erfüllt, finden Sie unter [Beispiel für ein benutzerdefiniertes Ereignis](#).

Beispiele für DeepRacer AWS-Veranstaltungen

In den folgenden Abschnitten finden Sie einige Beispiele für die verschiedenen Arten von Veranstaltungen, die Sie auf der Grundlage Ihrer Ziele und Anforderungen an den Projektplan erstellen können. Diese Zeitpläne für die Veranstaltung werden auf der Grundlage der Komponenten Bildung und Rennen geplant. Sie können Ihren Veranstaltungszeitplan jedoch für eine beliebige Anzahl von Eventkomponenten an Ihre organisatorischen Anforderungen anpassen.

Beispiele für virtuelle Veranstaltungen

Virtuelle Veranstaltungen sind eine großartige Möglichkeit für Organisationen an mehreren Standorten oder für multiregionale Teams, sich auf bequeme und kostengünstige Weise zu treffen. Virtuelle Ereignisse sind praktischer und kostengünstiger, da sie weniger Abhängigkeiten aufweisen. Sie müssen beispielsweise keine physischen Tracks, Geräte oder einen Ort berücksichtigen, wie Sie es bei einer persönlichen Veranstaltung tun würden. Die folgenden Beispiele für virtuelle Veranstaltungen konzentrieren sich auf verschiedene Elemente des Projektplans, wie z. B. den Zeitplan und die Anzahl der Teilnehmer.

| | Virtual classic | Virtual live | Leaderboard + LIVE |
|---------------------------------|--|--------------|--------------------|
| Lead time | 4 weeks | 4 weeks | 6-8 weeks |
| Cost | Organizing and submitting models in any virtual race is free. Costs incurred include: training a model, evaluating a model, and S3 storage of models. | | |
| Recommended number of attendees | 10-1000 | <30 | 10-1000 |

- **Zweiwöchiges virtuelles klassisches Rennen:**

Das folgende Beispiel für einen zweiwöchigen Veranstaltungsplan ist eine großartige Option für Organisationen, die nach einer einfachen Möglichkeit suchen, eine Veranstaltung mit vielen Teilnehmern und Teams, die am Rennen teilnehmen möchten, auszurichten, da es keine Begrenzung für die Einreichung klassischer Rennen und keine Zeitbeschränkungen für Live-Rennen gibt. Alle Teilnehmer können ihre Modelle jederzeit, auch gleichzeitig, innerhalb des Rennfensters einreichen. In diesem Event-Beispiel wird der Bereich Community-Rennen in der

AWS Konsole verwendet, um ein privates klassisches Rennen zu erstellen, und das Training und die Rennen werden in zwei separate Wochen geplant. Wie du ein Community-Rennen einrichtest, erfährst du unter [Deine Rennen verwalten](#).

- Tag 1: Die Teilnehmer nehmen an einem kostenlosen virtuellen On-Demand-Workshop für alle Teilnehmer teil. Weitere Informationen zur Online-Workshop-Ressource finden Sie unter [AWSDeepRacer: Driven by Reinforcement Learning](#). Sie können auch einen AWS DeepRacer Pit Crew-Experten mit der Durchführung eines virtuellen Workshops vereinbaren.
- Tage 1—5: Die Teilnehmer trainieren, aktualisieren und testen ihre Modelle in der DeepRacer AWS-Konsole. Sie reichen ihre Modelle ein, um an den Tagen 1-5 an einem privaten virtuellen Rennen teilzunehmen. Informationen zum Einrichten der AWS Konsole für mehrere Teilnehmer unter einem AWS Konto finden Sie unter [Mehrbenutzermodus](#).
- Tage 5 bis 10: Die zehn besten Gewinner werden an Tag 5 ermittelt und erhalten in der darauffolgenden Woche Zugang zu einem neuen privaten virtuellen Rennen auf einer neuen Strecke.
- Tag 10: Die drei besten Gewinner werden an Tag 10 ermittelt und das Rennen und die Veranstaltung sind abgeschlossen.
- Einwöchiges virtuelles Live-Rennen:

Das folgende Beispiel für ein virtuelles Live-Rennevent ist eine großartige Möglichkeit, kleineren Teams die Spannung und den Spaß von Rennen in Echtzeit näher zu bringen. Diese Art von Veranstaltung ist kostengünstig und ermöglicht es jedem, in Echtzeit Rennen zu fahren. Weitere Informationen zur Durchführung eines Live-Rennens findest du unter [Ein LIVE-Rennen durchführen](#).

- Tag 1: Die Teilnehmer nehmen an einem virtuellen Workshop mit einem Experten von AWS DeepRacer Pit Crew teil. Weitere Informationen zu Workshops finden Sie unter [DeepRacerAWS-Veranstaltungen](#).
- Tage 1—5: Die Teilnehmer trainieren, aktualisieren und testen ihre Modelle in der DeepRacer AWS-Konsole an den Tagen 1—5.
- Tag 5: Die Teilnehmer treffen sich für 1-2 Stunden online, um ihre Modelle einzureichen und an Tag 5 an einem virtuellen Live-Rennen teilzunehmen.
- Virtuelles klassisches Rennen und Live-Rennveranstaltung:

Das folgende Veranstaltungsbeispiel ist eine hervorragende Option für Organisationen, die viele multiregionale Teilnehmer oder Teilnehmer zusammenbringen möchten, die remote in mehreren Büros online arbeiten. Bei dieser Art von Veranstaltung haben Ihre Teilnehmer mehr Möglichkeiten,

das Training ihrer Modelle und Rennen zu üben, da die Veranstaltung auf zwei Wochen verteilt ist. Wir empfehlen außerdem, bei Ihren Live-Rennveranstaltungen einen Ansager zu haben, um Ihre Veranstaltung für die Teilnehmer, die den Livestream verfolgen, aufregender zu gestalten. Schaut euch den [Twitch-Stream des Pro Division Finales](#) an, um zu sehen, wie die Final-Sender das Rennen noch spannender machen.

- Tag 1: Die Teilnehmer nehmen an einem virtuellen Workshop mit einem Experten von AWS DeepRacer Pit Crew teil. Weitere Informationen zu Workshops finden Sie unter [DeepRacerAWS-Veranstaltungen](#).
- Tage 1—5: Die Teilnehmer trainieren, aktualisieren und testen ihre Modelle in der DeepRacer AWS-Konsole und reichen dann Modelle ein, um an den Tagen 1 bis 5 an einem privaten Liga-Rennen teilzunehmen.
- Tag 5: Die zehn besten Gewinner werden ermittelt und erhalten Zugang zu einem neuen privaten Liga-Rennen auf einer neuen Strecke.
- Tage 5—10: In der darauffolgenden Woche werden die zehn besten Gewinner ermittelt und treten an, während das Event live auf Twitch gestreamt wird. Weitere Informationen findest du unter [Ein LIVE-Rennen](#) übertragen.

Beispiele für persönliche Veranstaltungen

Für Organisationen, die in der Lage sind, ihre Teilnehmer an einem einzigen physischen Ort zu versammeln, gibt es keine bessere Möglichkeit, AWS zu erleben DeepRacer als eine persönliche Veranstaltung. Es gibt nichts Schöneres, als den Nervenkitzel und die Aufregung zu erleben, wenn Sie an der Strecke stehen und Ihr Modell auf einem echten Auto abfahren sehen. Im Allgemeinen benötigen persönliche Veranstaltungen mehr Ressourcen und sind teurer als virtuelle Veranstaltungen. Für jede Organisation mit mehr als 50 Teilnehmern und dem erforderlichen Budget empfehlen wir dringend, die Vorteile der persönlichen DeepRacer AWS-Erfahrung zu nutzen. Wir empfehlen außerdem, bei diesen Präsenzveranstaltungen einen Ansager zu haben, um Ihre Rennen noch spannender zu gestalten, da die Wettbewerbsergebnisse in Echtzeit für die Teilnehmer bekannt gegeben werden, die von der Strecke aus zuschauen.

| | One-day workshop + race | Two-day workshop + race | Custom format |
|---------------------------------|-------------------------|-------------------------|---------------|
| Lead time | 6+ weeks | 6+ weeks | 10+ weeks |
| Recommended number of attendees | 51–100 | 100–500 | 500–1,000 |

- Eintägige persönliche Veranstaltung:

Das folgende Beispiel für eine persönliche Veranstaltung eignet sich hervorragend für lokale Teams und stellt sicher, dass alle Teilnehmer ihr erstes Modell in der trainieren AWS Management Console und an einem Tag antreten können. Eine typische eintägige persönliche Veranstaltung besteht aus einem persönlichen Workshop und einem Rennen für alle Teilnehmer. Der Workshop wird in der Regel von einem Experten der AWS DeepRacer Pit Crew geleitet, der die Grundlagen von Reinforcement Learning erläutert und den Teilnehmern die Möglichkeit gibt, ihr erstes Modell zu trainieren. Im Anschluss an den Workshop können die Teilnehmer ihre Modelle einreichen und sie auf ein DeepRacer AWS-Gerät hochladen und am selben Tag an den Rennen teilnehmen.

- Die Teilnehmer nehmen an einem persönlichen DeepRacer AWS-Workshop teil, der von einem Experten der AWS DeepRacer Pit Crew geleitet wird (90-120 Minuten). Weitere Informationen zum Anfordern von DeepRacer AWS-Workshops finden Sie unter [Veranstaltung anfragen](#).
- Persönliches Rennen im Anschluss an den Workshop (120 Minuten oder ~5 Minuten pro Rennen).
- Zweitägige persönliche Veranstaltung:

Das folgende Beispiel für eine zweitägige Präsenzveranstaltung ähnelt der eintägigen Veranstaltung, mit dem Unterschied, dass die Teilnehmer mehr Zeit haben, ihre Modelle zu trainieren und zu aktualisieren, während sie sich auf das Rennen vorbereiten. Es ist üblich, dass Organisationen diese Veranstaltungen im Abstand von einigen Tagen oder sogar Wochen veranstalten, um den Teilnehmern mehr Zeit zu geben, ihre Modelle zu trainieren und zu verfeinern. Wenn zwischen den Workshops und Rennen mehr Zeit bleibt, können die Teilnehmer einen wettbewerbsfähigeren Renntag verbringen.

- Tag 1: Die Teilnehmer nehmen an einem persönlichen DeepRacer AWS-Workshop teil, der von einem Experten der AWS DeepRacer Pit Crew geleitet wird (90-120 Minuten). Weitere Informationen dazu, wie Sie persönliche Workshops anfragen können, finden Sie unter [Veranstaltung anfragen](#).

- Tag 2: Die Teilnehmer nehmen im Anschluss an den Workshop an einem persönlichen Rennen teil (120 Minuten oder ungefähr 5 Minuten pro Rennen).

Beispiel für ein benutzerdefiniertes Ereignis

Wie bei virtuellen Veranstaltungen sind benutzerdefinierte Veranstaltungen eine großartige Option für größere Organisationen (100 Teilnehmer oder mehr), die eine Veranstaltung für Teams an mehreren Standorten veranstalten müssen. Benutzerdefinierte Events ermöglichen es dir, bei Schulungen, Workshops und Rennen flexibler zu sein, da es keine zeitliche Begrenzung und keine Rennformate gibt. Sie können sowohl virtuelle als auch persönliche Rennen in diese Veranstaltungen einbeziehen. Diese Rennen können sich über mehrere Wochen erstrecken, sodass die weltweiten Teilnehmer mehr Zeit damit verbringen können, ihre Modelle zu trainieren und zusammenzuarbeiten. Diese Art von maßgeschneiderter Veranstaltung ist erfolgreicher, wenn Sie zunächst einige kleinere Veranstaltungen durchführen, um sich auf mögliche logistische Probleme vorzubereiten. Diese Art von Veranstaltung oder Veranstaltungsreihe hilft auch dabei, ein Team von Evangelisten für maschinelles Lernen in Ihrer eigenen Organisation aufzubauen.

- Im folgenden Beispiel wird das benutzerdefinierte Ereignis auf drei Monate verteilt, um Mitarbeitern aus verschiedenen Regionen gerecht zu werden.
 - Monat 1: Weltweite Workshops an mehreren Standorten.
 - Monat 2: Einmonatige Qualifikationsrennen der virtuellen Liga, die Teilnehmern in mehreren Regionen zur Verfügung stehen.
 - Monat 3: Persönliches Rennen und virtuelles Championship Cup-Rennen. Dieses persönliche Rennen kann live gestreamt werden, sodass Ihre globalen Teams es verfolgen können.

Wenn Sie daran interessiert sind, eine maßgeschneiderte Veranstaltung auszurichten, wenden Sie sich an, AWS um Unterstützung für die Veranstaltung zu erhalten. Siehe [Veranstaltung anfragen](#).

Weitere Ressourcen

Weitere Ressourcen zu DeepRacer AWS-Veranstaltungen finden Sie in der folgenden Liste:

- [DeepRacerAWS-Blog](#)
- [DeepRacerAWS-Liga](#)
- [DeepRacerSlack-Kanal der AWS-Community](#)
- [Schulung zum maschinellen Lernen](#)

- [Zertifizierung für maschinelles Lernen](#)
- [DeepRacerAWS-Schulung](#)
- [DeepRacerGitHubAWS-Repositorium](#)
- [Tipps zum Rennsport](#)
- [DeepRacerYouTubeAWS-Kanal](#)
- [DeepRacerAWS-Storefront](#)

Mehrbenutzermodus

Die Kontoeinrichtung im Mehrbenutzermodus bietet Unternehmen eine spannende Möglichkeit, mehrere DeepRacer AWS-Teilnehmer unter einem AWS Konto zu sponsern. Für die gesponserten Teilnehmer entstehen keine eigenen Kosten, stattdessen werden ihre Trainingsstunden und Lagerkosten dem AWS Sponsorkonto in Rechnung gestellt. Mit der Einrichtung eines Kontos im Mehrbenutzermodus können die Organisatoren von DeepRacer AWS-Veranstaltungen Budgets festlegen und die Ausgaben überwachen und kontrollieren, indem sie die Standardkontingente für Schulungsstunden und -modelle für einzelne Teilnehmer, Gruppen oder für alle Teilnehmer aktualisieren.

In den folgenden Abschnitten wird beschrieben, wie Sie als Administrator oder Teilnehmer mit dem DeepRacer AWS-Mehrbenutzermodus loslegen können.

Note

Der Mehrbenutzermodus mit Account-Sponsoring ist nur im AWS DeepRacer Service verfügbar.

Themen

- [Mehrbenutzermodus einrichten \(admin\)](#)
- [DeepRacer AWS-Mehrbenutzererlebnis \(Teilnehmer\)](#)

Mehrbenutzermodus einrichten (admin)

Bei der Einrichtung eines Mehrbenutzerkontos können Organisatoren (z. B. Kontoadministratoren) Teilnehmern unter ihrer Konto-ID Zugriff auf den DeepRacer AWS-Service gewähren. Sie können auch Nutzungskontingente für die Trainingsstunden der Teilnehmer festlegen, die Ausgaben für Schulung und Speicherplatz überwachen, Schulungen starten und beenden sowie Modelle für jeden Benutzer in ihrem Konto von der DeepRacer AWS-Konsole aus anzeigen und verwalten.

Der Mehrbenutzermodus ist besonders nützlich für große Veranstaltungen mit mehreren Teilnehmern, die keine individuellen Konten haben. AWS Anstatt Konten für jeden Teilnehmer einer Veranstaltung zu erstellen und zu verwalten, kann ein DeepRacer AWS-Administrator alle seine gesponserten Teilnehmer über ein einziges AWS Konto hosten.

Im Mehrbenutzermodus können gesponserte Teilnehmer an Wettkämpfen teilnehmen und trainieren, ohne dass ihnen eigene Kosten entstehen. Ihre Schulungs- und Lagergebühren werden mit der Abrechnung des Mehrbenutzerkontos der Sponsoren in Rechnung gestellt. AWS Wenn ein Administrator aufhört, die Nutzung der Teilnehmer zu sponsern, behalten die Teilnehmer ihre Racer-Aliasnamen und -profile.

Stakeholder, die mehrere Benutzer verwenden

Diese exemplarische Vorgehensweise bezieht sich auf die folgenden typischen Mehrbenutzer-Stakeholder für die Einrichtung und Verwendung des Mehrbenutzermodus.

- AWS Administrator für die IAM/SSO-Konfiguration. Der AWS Administrator für die IAM/SSO-Konfiguration richtet IAM oder SSO ein, damit der DeepRacer AWS-Administrator und die Teilnehmer den Mehrbenutzermodus verwenden können. Der AWS Administrator für IAM/SSO verfügt über IAM- und SSO-Administratorrechte. Informationen zum Erstellen von IAM-Benutzern finden Sie unter [Einen IAM-Benutzer in Ihrem AWS-Konto erstellen](#).
- DeepRacer AWS-Administrator. Der DeepRacer AWS-Administrator verwaltet das Sponsoring DeepRacer der AWS-Teilnehmer und kann das Sponsoring unterbrechen und wieder aufnehmen, Modelle und Artefakte löschen, virtuelle Rennen konfigurieren und veranstalten sowie den Mehrbenutzermodus aktivieren und deaktivieren. Der DeepRacer AWS-Administrator hat [AWSDeepRacerAccountAdminAccess](#)Berechtigungen.
- DeepRacer AWS-Teilnehmer. DeepRacer AWS-Teilnehmer sind eingeladen, unter einem AWS Administratorkonto im Mehrbenutzermodus an Veranstaltungen teilzunehmen. Die Teilnehmer sind [AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccess](#)berechtigt, Modelle im Konto des Sponsors zu trainieren, zu testen und zu speichern. Die Teilnehmer konfigurieren auch ihr Rennfahrerprofil, nehmen an virtuellen Rennen teil und laden ihre Modelle für den Einsatz auf einem physischen DeepRacer AWS-Fahrzeug herunter.

In dieser exemplarischen Vorgehensweise führen Sie die folgenden Schritte aus:

- Schritt 1. Führen Sie die Voraussetzungen aus.
- Schritt 2. Aktivieren Sie den Mehrbenutzermodus auf Ihrem DeepRacer AWS-Konto.
- Schritt 3. Laden Sie Teilnehmer ein.
- Schritt 4. Legen Sie Nutzungskontingente fest.
- Schritt 5. Überwachen Sie die Nutzung Ihrer gesponserten Teilnehmer.

Schritt 1. Voraussetzungen für den DeepRacer AWS-Mehrbenutzermodus

Erfüllen Sie die folgenden Voraussetzungen für den Mehrbenutzermodus

- [Richten Sie Ihr Konto mit DeepRacer AWS-Administratorberechtigungen für mehrere Benutzer ein.](#) Wenn Sie ein Rennen im Mehrbenutzermodus organisieren und typische DeepRacer AWS-Administratortasks ausführen, müssen Sie Ihr Konto als DeepRacer AWS-Administrator mit entsprechender [AWSDeepRacerAccountAdminAccess](#) Genehmigung einrichten.
- [AWS Gewähren Sie den Teilnehmern, die Sie sponsern möchten, Zugriff auf die Konsole und die Autorisierungsberechtigungen für Rennfahrer.](#)

Richten Sie Ihr Konto mit DeepRacer AWS-Administratorberechtigungen für mehrere Benutzer ein

Um sich als DeepRacer AWS-Administrator für den Mehrbenutzermodus einzurichten, muss Ihrem Benutzer, [AWSDeepRacerAccountAdminAccess](#) Ihrer Gruppe oder Rolle die DeepRacer IAM-AWS-Administratordirektive zugewiesen sein. Abhängig von Ihrer Organisation können Sie die Administratordirektive selbst einrichten, indem Sie über die Konsole einen Benutzer oder eine Rolle erstellen und die erforderliche IAM-Richtlinie anhängen, oder Sie können sie von Ihrem IT-Administrator bereitstellen lassen. Informationen zu den erforderlichen Administratordirektiven finden Sie unter [AWSDeepRacerAccountAdminAccess](#). Weitere Informationen zu IAM-Richtlinien finden Sie unter [Access Management](#) im IAM-Benutzerhandbuch.

Bieten Sie Ihren gesponserten Teilnehmern AWS Konsolenzugriff

Um Rennfahrern, die Sie sponsern, Zugriff auf die DeepRacer AWS-Konsole zu gewähren, empfehlen wir die Verwendung von AWS Standardautorisierungsprotokollen wie [AWS IAM Identity Center](#) oder [AWS Identity and Access Management](#). Sie können den Zugriff auch über das bereits bestehende SSO Ihrer Organisation gewähren. Wenn sich Teilnehmer mit den von Ihnen angegebenen Anmeldeinformationen an der DeepRacer AWS-Konsole anmelden, werden sie aufgefordert, ein AWS Spielerkonto zu erstellen, um sich anzumelden und unter Ihrem AWS Konto auf die DeepRacer AWS-Konsole zuzugreifen. Weitere Informationen zu AWS Spielerkonten finden Sie unter [AWS Spielerkonten](#).

Bieten Sie gesponserten Teilnehmern mithilfe von IAM AWS Konsolenzugriff

Warning

IAM-Benutzer verfügen über langfristige Anmeldeinformationen, was ein Sicherheitsrisiko darstellt. Um dieses Risiko zu minimieren, empfehlen wir, diesen Benutzern nur die Berechtigungen zu gewähren, die sie für die Ausführung der Aufgabe benötigen, und diese Benutzer zu entfernen, wenn sie nicht mehr benötigt werden.

1. Erstellen Sie für jeden Teilnehmer einen IAM-Benutzernamen und ein Passwort. Weitere Informationen finden Sie unter [Einen IAM-Benutzer in Ihrem AWS-Konto erstellen](#).
2. Erteilen Sie jedem Teilnehmer die Berechtigungen in [AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccess](#). Weitere Informationen finden Sie unter [AWS Verwaltete Richtlinien für AWS DeepRacer](#).
3. Senden Sie den Teilnehmern eine E-Mail mit IAM-Benutzernamen und -Passwörtern sowie einem Link zur Konsole. Über den bereitgestellten Link und die Eingabe ihrer IAM-Benutzernamen und -Passwörter können die Teilnehmer auf die Konsole zugreifen. Informationen zum Erstellen von IAM-Benutzern finden Sie unter [Einen IAM-Benutzer in Ihrem AWS-Konto erstellen](#).

Bieten Sie gesponserten Teilnehmern mithilfe von IAM Identity Center AWS Konsolenzugriff

1. Öffnen Sie die IAM Identity Center-Konsole unter <https://console.aws.amazon.com/singlesignon/>, erstellen Sie einen benutzerdefinierten Berechtigungssatz und weisen Sie dem Konto Benutzer zu. Weitere Informationen finden Sie unter [Berechtigungssätze](#).
2. Geben Sie beim Erstellen des benutzerdefinierten Berechtigungssatzes die folgenden Werte an:
 - Relaisstatus: `https://console.aws.amazon.com/deepracer/home?region=us-east-1#getStarted`

Note

Der Relay-Status leitet Teilnehmer innerhalb des Kontos an eine angegebene URL weiter. In diesem Fall werden sie zur DeepRacer AWS-Konsole weitergeleitet.

- AWS verwaltete Richtlinien: `AWS DeepRacerDefaultMultiUserAccess`

Nachdem Sie die Voraussetzungen erfüllt haben, können Sie den Mehrbenutzermodus aktivieren und die Teilnehmer über Ihr Konto zum Rennen einladen.

Schritt 2: Aktiviere den Mehrbenutzer-Kontomodus

Nachdem Sie Ihr DeepRacer AWS-Administratorkonto eingerichtet und Ihren gesponserten Teilnehmern Konsolenzugriff und Berechtigungen gewährt haben, können Sie den Mehrbenutzermodus in Ihrem DeepRacer AWS-Konto aktivieren.

Note

Standardmäßig gibt es Kontingente für Konten, die Teilnehmer im Mehrbenutzermodus sponsern. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt über Kontokontingente unter Nutzung [überwachen](#).

1. Navigieren Sie im linken Navigationsbereich zur Mehrbenutzerverwaltung und zur Einrichtungsseite.
2. Aktivieren Sie unter Mehrbenutzerkontenmodus aktivieren die Option Mehrbenutzermodus aktivieren.
3. Wählen Sie im Dialogfeld Mehrbenutzermodus aktivieren die Kontrollkästchen aus, um zu bestätigen, dass Ihre gesponserten Teilnehmer Zugriff und Berechtigungen benötigen.
4. Wählen Sie Mehrbenutzermodus aktivieren aus.

Wenn Sie die Voraussetzungen erfüllen und den Mehrbenutzermodus aktivieren, kann jeder Ihrer gesponserten Teilnehmer Rennen und Zugmodelle erstellen, wobei alle Schulungs- und Lagergebühren dem Konto des Administrators in Rechnung gestellt werden. AWS Standardmäßig hat ein Teilnehmer ein Kontingent von 3 gleichzeitigen Modellen und kann bis zu 10 offene oder future Rennen gleichzeitig verwalten (einschließlich LIVE-, Classic- und Student-Rennen).

Deaktivieren Sie den Mehrbenutzerkontenmodus

Durch die Deaktivierung des Mehrbenutzermodus wird sichergestellt, dass unter Ihrem Administratorkonto keine neuen Profile erstellt werden können und dass die Profile von zuvor gesponserten Teilnehmern nicht mehr auf dem Administratorkonto sichtbar sind. Die Teilnehmer

werden nicht mehr aufgefordert, sich mit ihren AWS Spielerkonten anzumelden, und können nicht auf Modelle zugreifen oder diese trainieren, die unter dem Administratorkonto erstellt wurden.

Der Administrator kann die Modelle der gesponserten Teilnehmer herunterladen, speichern und importieren.

1. Navigieren Sie zur Mehrbenutzerverwaltung und zur Einrichtungsseite.
2. Wählen Sie unter Mehrbenutzerkontenmodus deaktivieren die Option Mehrbenutzermodus deaktivieren aus.
3. Aktivieren Sie im Dialogfeld „Mehrbenutzermodus deaktivieren“ das Kontrollkästchen, um zu bestätigen, dass Sie den Mehrbenutzermodus deaktivieren möchten. Wählen Sie Mehrbenutzermodus deaktivieren.

Der Mehrbenutzermodus ist deaktiviert.

Note

Alle Modelle, die im Rahmen eines AWS Mehrbenutzerkontos als Sponsoring erstellt wurden, bleiben bestehen, und die Kosten für die Modellspeicherung bleiben auf dem AWS Konto bestehen, bis die Modelle gelöscht werden.

Schritt 3: Laden Sie die Teilnehmer ein, gesponsert zu werden

Mithilfe der bereitgestellten E-Mail-Vorlage kannst du Teilnehmer dazu einladen, als gesponserte Teilnehmer zu trainieren und Rennen zu fahren.

Um Teilnehmer einzuladen

1. Navigieren Sie im linken Navigationsbereich zur Mehrbenutzerverwaltung und zur Einrichtungsseite. Wählen Sie im Abschnitt Benutzer einladen unter Mehrbenutzermodus einrichten die Option Einladungsvorlage anzeigen aus.
2. Kopieren Sie die angezeigte E-Mail-Vorlage in Ihre E-Mail-Client-Anwendung und erstellen Sie daraus eine E-Mail, die Sie an die Teilnehmer senden können, die Sie zum Sponsern einladen möchten. Wenn Sie das bestehende SSO Ihres Unternehmens verwenden, können Sie eine SSO-URL angeben, die Ihre Teilnehmer verwenden können. Alternativ können Sie IAM-Anmeldeinformationen angeben, mit denen sich die Teilnehmer an der AWS Konsole anmelden können.

Schritt 4: Legen Sie Nutzungskontingente fest

Nachdem Ihre gesponserten Teilnehmer ihre Einladungs-E-Mail erhalten und ihre Profile unter Ihrem Konto erstellt haben, werden sie in der Liste der gesponserten Nutzer im Bildschirm „Nutzung überwachen“ angezeigt. Auf diesem Bildschirm können Sie dann Nutzungskontingente für die Anzahl der verfügbaren Trainingsstunden und Modelle für gesponserte Teilnehmer festlegen. Durch die Festlegung von Kontingenten können Sie die Kosten pro Teilnehmer in Ihrem Konto kontrollieren und sicherstellen, dass die Teilnehmer ihr Nutzungskontingent nicht überschreiten können. Sie können die Nutzungsquoten auch nach Bedarf erhöhen oder verringern, um gesponserten Teilnehmern die Stunden zur Verfügung zu stellen, die sie benötigen, um ein DeepRacer AWS-Modell effektiv zu trainieren.

Note

Standardmäßig erhalten gesponserte Teilnehmer im Mehrbenutzermodus 5 Stunden Schulungszeit.

Um Nutzungskontingente für gesponserte Rennfahrer zu bearbeiten

1. Navigieren Sie im linken Navigationsbereich zu Mehrbenutzerverwaltung und zum Bildschirm Nutzung überwachen. Wählen Sie im Bildschirm „Nutzung überwachen“ unter Gesponserte Benutzer die Teilnehmer aus, für die Sie Kontingente festlegen möchten. Wählen Sie Aktionen aus, um die Drop-down-Liste zu öffnen, und wählen Sie Nutzungskontingente festlegen.
2. Geben Sie im Popup-Fenster „Nutzungskontingente festlegen“ die maximale Anzahl an Trainingsstunden und die maximale Modellanzahl für die ausgewählten Teilnehmer ein. Wählen Sie Bestätigen, um Ihre Änderungen beizubehalten, oder Abbrechen, um sie zu verwerfen.

Schritt 5: Nutzung überwachen

Sie können die Nutzung Ihrer gesponserten Teilnehmer überwachen, einschließlich der geschätzten Ausgaben und der Stunden des Schulungsmodells. Sie können auch das Sponsoring von Teilnehmern unterbrechen, Modelle löschen und Zusammenfassungen der Nutzung einsehen. Sie führen alle Aufgaben im Zusammenhang mit der Überwachung der Nutzung in der DeepRacer AWS-Mehrbenutzerverwaltung auf der Seite Nutzung überwachen aus.

Alle Informationen über die Ausgaben für gesponserte Rennfahrer sind nur Schätzungen und sollten nicht für Budgetierungs- oder Kostenrechnungszwecke verwendet werden. Die Schätzungen sind in

USD angegeben und beinhalten keine Sonderpreise. Weitere Informationen über die Preise finden Sie unter [– Preise](#).

Kontokontingente für den Mehrbenutzermodus

Standardmäßig hat ein Sponsoring-Konto im Mehrbenutzermodus die folgenden Kontingente, die auf alle gesponserten Profile aufgeteilt werden:

- 100 gleichzeitige Schulungsjobs
- 100 gleichzeitige Bewertungsjobs
- 100 offene oder future Rennen (einschließlich LIVE-, Classic- und Studentenrennen)
- 1000 Autos
- 50 private Bestenlisten

Um diese Kontingente anzupassen, wenden Sie sich an [den Kundendienst](#).

Um eine Schätzung der Ausgaben einzusehen

Auf der Seite Nutzung überwachen können Sie unter Nutzung überwachen eine geschätzte Zusammenfassung der Nutzung durch Ihre Teilnehmer einsehen.

So richten Sie Abrechnungsbenachrichtigungen ein

Sie können Abrechnungsbenachrichtigungen für Ihr Konto einrichten.

Abrechnungsbenachrichtigungen helfen Ihnen, über Ausgaben auf dem Laufenden zu bleiben.

Weitere Informationen finden Sie unter [Abrechnung](#).

Um das Sponsoring zu unterbrechen

Sie können das Sponsoring eines einzelnen Teilnehmers, mehrerer Teilnehmer oder aller Teilnehmer unterbrechen. Wenn du das Sponsoring pausierst, können deine gesponserten Teilnehmer in deinem Konto keine neuen Modelle oder Trainingsmodelle erstellen. Laufende Schulungen werden bis zum Abschluss abgeschlossen und sind in den Ausgabenschätzungen enthalten. Sie können die Patenschaft jederzeit wieder aufnehmen. Teilnehmer, deren Mehrbenutzerzugriff pausiert wurde, können ihre Modelle weiterhin ansehen und Modelle in Bestenlisten posten, aber sie können keine kostenverursachenden Aktivitäten durchführen.

1. Wählen Sie auf der Seite Nutzung überwachen unter Nutzung überwachen im Bereich Gesponserte Nutzer die Nutzer aus, für die Sie das Sponsoring unterbrechen möchten.

2. Wählen Sie Sponsoring pausieren aus.
3. Wählen Sie im Dialogfeld Sponsoring pausieren die Option Sponsoring pausieren aus, um das Sponsoring zu unterbrechen. Wählen Sie Abbrechen, wenn Sie entscheiden, dass Sie das Sponsoring nicht unterbrechen möchten.

Um das Sponsoring wieder aufzunehmen

Sie können das Sponsoring von Rennfahrern wieder aufnehmen, für die Sie das Sponsoring unterbrochen haben.

1. Wählen Sie auf der Seite Nutzung überwachen unter Nutzung überwachen im Bereich Gesponserte Nutzer die Rennfahrer aus, für die Sie das Sponsoring wieder aufnehmen möchten.
2. Wählen Sie Sponsoring fortsetzen aus.

Um sich die Modelle der Rennfahrer anzusehen

- Auf der Seite „Meine Modelle“ können Sie sich unter Modelle Ihre Modelle und die Modelle Ihrer Benutzer ansehen.

Nächste Schritte

Nachdem Sie den Mehrbenutzermodus eingerichtet und aktiviert haben, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- Erstelle ein Community-Rennen.
- Fordern Sie einen DeepRacer AWS-Workshop an.

Richten Sie ein Community-Rennen ein

Community-Rennen bieten Ihren gesponserten Teilnehmern eine spannende Möglichkeit, Reinforcement-Learning zu erleben.

Sie können Community-Rennen erstellen und Ihre gesponserten Teilnehmer einladen.

Weitere Informationen finden Sie unter [the section called “Erstelle einen Schnellstart für ein Rennen”](#).

Fordere einen Workshop an

Sie können einen Workshop anfragen, um mehr über AWS DeepRacer mit einem 60-minütigen Online- oder Präsenzworkshop zu erfahren.

[Weitere Informationen finden Sie unter Workshop.](#)

DeepRacerAWS-Mehrbenutzererlebnis (Teilnehmer)

In dieser exemplarischen Vorgehensweise wird die Erfahrung eines einzelnen Teilnehmers, dessen Profil vom Konto einer Organisation gesponsert wird, im Mehrbenutzermodus veranschaulicht.

AWS DeepRacer bietet Ihnen eine spannende Möglichkeit, Reinforcement Learning (RL) zu erleben, indem Sie DeepRacer AWS-Modelle trainieren und an Wettkämpfen teilnehmen. Ihre Organisation bietet Ihnen möglicherweise die Möglichkeit, Ihr Profil unter ihrem AWS Konto sponsern zu lassen. Alle von Ihnen anfallenden Gebühren, einschließlich Schulung, Bewertung und Speicherung von Modellen, werden über das AWS Konto abgerechnet, mit dem Sie sich angemeldet haben. Der Administrator des AWS Accounts, der dein Profil sponsert, kann deine Modelle, Autos und Bestenlisten einsehen, deine Trainingszeiten pausieren, deine Trainingszeiten und Speicherkontingente anpassen und das Sponsoring deines Profils beenden.

Im Rahmen Ihres Anmeldevorgangs für gesponserte Rennfahrer erstellen Sie ein AWS Spielerkonto. Das Konto ist ein tragbares Profil, das Sie behalten und das Sie mit einer Reihe anderer AWS Dienste verwenden können. Weitere Informationen findest du unter [AWSSpielerkonten](#).

Voraussetzungen

Der Veranstaltungskordinator Ihrer Organisation sendet Ihnen eine Einladung zur Teilnahme an AWSDeepRacer, die Anmeldeinformationen für die AWS Konsole enthält. Verwenden Sie diese Anmeldeinformationen, um sich an der Konsole anzumelden. Im Rahmen Ihres Setups erstellen Sie auch ein Rennfahrerprofil und ein AWS Spielerkonto.

In dieser exemplarischen Vorgehensweise werden die folgenden Schritte behandelt:

- Melden Sie sich mit den Anmeldeinformationen des Sponsorenkontos an der AWS Konsole an.
- Erstellen Sie ein AWS Spielerkonto oder melden Sie sich an.
- Passen Sie Ihr Profil an.
- Trainieren von -Modellen.

- Gesponserte Nutzung anzeigen.
- (Optional) Fordern Sie zusätzliche gesponserte Stunden an.

Schritt 1. Melden Sie sich mit den AWS Anmeldeinformationen des Sponsorenkontos an der Konsole an

Um DeepRacer als gesponserter Teilnehmer mit AWS zu beginnen, melden Sie sich mit den Anmeldeinformationen in der Einladung, die Sie vom Veranstaltungskordinator erhalten haben, bei der Konsole an.

So melden Sie sich als gesponserter Teilnehmer an der AWS Konsole an

1. Verwenden Sie die Anmeldeinformationen, die Sie in der Einladung angegeben haben, die Sie vom Veranstaltungskordinator erhalten haben.
2. Navigieren Sie in der Konsole zu AWS DeepRacer.

Die Seite mit dem AWS Spielerkonto wird angezeigt.

Schritt 2. Erstellen Sie ein AWS Spielerkonto oder melden Sie sich an

1. Erstellen Sie auf der AWSSpielerkontoseite ein vorhandenes AWS Spielerkonto oder melden Sie sich an.
 - Wenn Sie noch kein Konto haben, wählen Sie Konto erstellen, geben Sie Ihre E-Mail-Adresse und ein Passwort ein und wählen Sie dann Konto erstellen.
 - Wenn Sie bereits ein AWS Spielerkonto haben, geben Sie Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Passwort ein und wählen Sie Anmelden.
2. Eine Nachricht wird an die von Ihnen angegebene E-Mail-Adresse gesendet, um die Kontoeinrichtung zu bestätigen.
3. Geben Sie in das Feld Bestätigungscode den Code ein, den Sie in der E-Mail erhalten haben, und wählen Sie Registrierung bestätigen.

Note

Bleiben Sie auf der aktuellen Seite, bis Sie Ihren Bestätigungscode eingegeben haben.

Sie sind jetzt als gesponserter Teilnehmer bei der DeepRacer AWS-Konsole angemeldet.

4. Fahren Sie mit Schritt 3 fort, um Ihr Rennfahrerprofil anzupassen.

Schritt 3. Passen Sie Ihr Profil an

Passen Sie dein Profil an, indem du dein Profilbild bearbeitest und einen Rennfahrernamen hinzufügst. Du kannst dein Rennfahrer-Profil jederzeit aktualisieren und ändern. Sie können auch Ihr Wohnsitzland und eine Kontakt-E-Mail hinzufügen, um Mitteilungen über in der AWS DeepRacer League gewonnene Preise zu erhalten. Wenn Sie für Ihre Leistung in der AWS DeepRacer League Erfolge erhalten, können Sie diese außerdem auf der Profilseite Ihres Rennfahrers in sozialen Netzwerken teilen.

Note

Um an Rennveranstaltungen und Zugmodellen der AWS DeepRacer League teilzunehmen, müssen Sie einen Namen für den Rennfahrer erstellen und Ihr Wohnsitzland hinzufügen. Ihr Rennfahrername muss weltweit einzigartig sein. Sobald Sie Ihr Wohnsitzland ausgewählt haben, ist es für die Rennsaison gesperrt.

Um das Bild deines Rennfahrer-Profiles anzupassen

1. Navigiere im linken Navigationsbereich zur Seite Dein Rennfahrer-Profil.
2. Wähle auf der Seite „Dein Rennfahrer-Profil“ Bearbeiten aus.
3. Passen Sie im Dialogfeld Ihr Rennfahrer-Profil Ihr Rennfahrer-Profilbild an, indem Sie Elemente aus den Dropdown-Listen auswählen.
4. Wählen Sie Speichern aus.

Um deinen Rennfahrernamen anzupassen

1. Navigiere im linken Navigationsbereich zur Seite Dein Rennfahrer-Profil.
2. Wähle auf der Seite „Dein Rennfahrer-Profil“ Bearbeiten aus.
3. Wählen Sie im Dialogfeld Ihr Rennfahrerprofil die Option Namen Ihres Rennfahrers ändern aus und geben Sie einen Namen für Ihr Profil ein.

4. Wählen Sie Speichern aus.

Schritt 4. Eisenbahnmodelle

Wenn Sie Ihr Profil angepasst haben, können Sie mit dem Training von Modellen beginnen. Weitere Informationen finden Sie unter [DeepRacerAWS-Modelle schulen und evaluieren](#).

Schritt 5. Gesponserte Nutzung anzeigen

Du solltest den Überblick über deine gesponserten Stunden und Models behalten, damit du das Beste aus ihnen herausholen kannst.

Um die Nutzung gesponserter Stunden und die gespeicherten Modelle einzusehen

- Auf der Profilsseite deines Rennfahrers findest du unter Gesponserte Nutzung die Gesamtzahl der genutzten Stunden und die Anzahl der gespeicherten Modelle.

Schritt 6: (Optional) Zusätzliche gesponserte Stunden anfragen

Als gesponserter Teilnehmer erhalten Sie fünf Stunden kostenlose Trainingszeit. Wenn dir deine kostenlosen gesponserten Stunden ausgehen, kannst du zusätzliche Stunden bei deinem Kontoadministrator oder Eventorganisor beantragen. Wenn Sie keinen Zugang zu zusätzlichen gesponserten Stunden haben, können Sie Ihre Reise mit AWS fortsetzen, DeepRacer indem Sie Ihr eigenes DeepRacer AWS-Konto erstellen. Informationen zu den Schulungs- und Speicherkosten finden Sie unter [Preise](#).

Tools für Lehrkräfte für AWS-Studierende DeepRacer

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen und Ressourcen, um den DeepRacer AWS-Machine-Learning-Lehrplan in den Unterricht zu integrieren, praktische AWS-Übungen für DeepRacer Schüler abzuhalten und Community-Rennen für Schüler zu organisieren.

Integrieren Sie AWS DeepRacer Student in den Unterricht

Wenn Sie ein Pädagoge sind, der gerade erst mit AWS anfängt DeepRacer, empfehlen wir Ihnen, die AWS DeepRacer Student Educator Playbooks zu lesen.

Playbook zum Lehrplan

Das [AWS DeepRacer Student Curriculum Playbook](#) beschreibt den Überblick über die einzelnen DeepRacer AWS-Studentenmodule, Lernziele, Lernergebnisse, Schlüsselkonzepte, unterstützendes Material sowie Bewertungs- und Aktivitätsvorschläge.

Playbook für Schülerlabore

Das [AWS DeepRacer Student Labs Playbook](#) bietet die Informationen und Ressourcen für Lehrkräfte, um praktische DeepRacer AWS-Student-Labore abzuhalten. Praktische Übungen bestehen aus virtuellen Veranstaltungen wie AWS DeepRacer Student League-Rennen, privaten Community-Rennen, virtuellen Live-Rennen und Präsenzveranstaltungen mit einer physischen Strecke und einem DeepRacer AWS-Gerät.

Erstellen Sie Community-Rennen für Schüler

Nachdem Sie mit den Playbooks für Lehrkräfte begonnen haben, verwenden Sie Community-Rennen in der [DeepRacer AWS-Konsole](#), um Rennen für Schüler in der [AWS DeepRacer Student League](#) zu erstellen. Teilen Sie einen Link zur Einladung zu einem Rennen, um Teilnehmer des Studentenrennens einzuladen.

Lehrkräfte benötigen ein AWS Konto, um sich bei der DeepRacer AWS-Konsole anzumelden, um Rennen zu erstellen und zu organisieren. Studierende benötigen jedoch nur eine E-Mail-Adresse, um sich bei der AWS DeepRacer Student League anzumelden, ihr Profil zu aktualisieren, kostenlose Kurse zu belegen und DeepRacer AWS-Modelle zu erstellen. Lehrkräfte können auch eine E-Mail-Adresse verwenden, um ein Konto in der AWS DeepRacer Student League zu erstellen, um eine

Vorschau des Lehrplans zu erhalten, das Rennerlebnis auszuprobieren und die Fortschritte Ihrer Schüler zu überwachen.

Fahren Sie mit einem der folgenden Themen fort, um ein virtuelles DeepRacer AWS-Studenten-Rennen zu erstellen oder zu verwalten.

Themen

- [the section called “Erstellen Sie ein Studentenrennen”](#)
- [the section called “Passen Sie ein Studentenrennen an”](#)
- [the section called “Organisieren Sie ein Studentenrennen”](#)

Ein AWS-Community-Rennen für DeepRacer Studierende erstellen

Mit den Standardeinstellungen für das Rennen in der Studentengemeinschaft können Sie schnell ein virtuelles Rennen einrichten.

Community-Rennen für Schüler sind asynchrone Ereignisse, für die keine Interaktion in Echtzeit erforderlich ist. Die Teilnehmer müssen einen Einladungslink erhalten, um ein Modell für das Rennen einzureichen und sich die Bestenliste anzusehen. Rennfahrer können innerhalb eines bestimmten Zeitraums jederzeit eine unbegrenzte Anzahl von Modellen einreichen, um in der Bestenliste aufzusteigen. Ergebnisse und Videos für klassische Rennen können für eingereichte Modelle auf der Bestenlisten-Seite eingesehen werden, sobald das Rennen gestartet wird.


Um mit der Erstellung eines Community-Rennens für Studenten zu beginnen

1. Öffnen Sie die [DeepRacer AWS-Konsole](#).
2. Wählen Sie auf der Seite Community Races die Option Student Community Race aus.
3. Wähle Rennen erstellen aus.

4. Geben Sie einen originellen, aussagekräftigen Namen für das Rennen ein.
5. Geben Sie das Startdatum und die Uhrzeit der Veranstaltung im 24-Stunden-Format an. Die DeepRacer AWS-Konsole erkennt Ihre Zeitzone automatisch. Geben Sie auch ein Enddatum und eine Endzeit ein.
6. Um die Standard-Renneinstellungen zu verwenden, wählen Sie Weiter. Wenn du bereit bist, mehr über all deine Optionen zu erfahren, gehe zu [the section called "Passen Sie ein Studentenrennen an"](#).
7. Überprüfe auf der Seite mit den Renndetails die Rennspezifikationen. Um Änderungen vorzunehmen, wähle Bearbeiten oder Zurück, um zur Seite mit den Renndetails zurückzukehren. Wenn du bereit bist, den Einladungslink zu erhalten, wähle Absenden.
8. Um dein Rennen mit anderen zu teilen, wähle den Link kopieren und füge ihn in die vorgeschlagene E-Mail-Vorlage, Textnachrichten und deine bevorzugten Social-Media-Anwendungen ein. Alle Rennen können nur von Rennfahrern mit einem Einladungslink gesehen werden. Der Link läuft am Schlusstag des Rennens ab.

9. Wenn der Zeitraum für dein Studentenrennen abläuft, notiere dir unter Rennfahrer auf der Seite Rennen verwalten, wer ein Modell eingereicht hat und wer das noch tun muss.

Wähle [Rennen verwalten](#), um die gewählte Rennstrecke zu ändern, eine Rennbeschreibung hinzuzufügen, eine Rangierungsmethode auszuwählen, zu entscheiden, wie viele Rennfahrer zurückgesetzt werden dürfen, die Mindestanzahl an Runden festzulegen, die ein RL-Modell absolvieren muss, um sich für dein Rennen zu qualifizieren, die Off-Track-Strafe festzulegen und weitere Renndetails anzupassen.

 Note

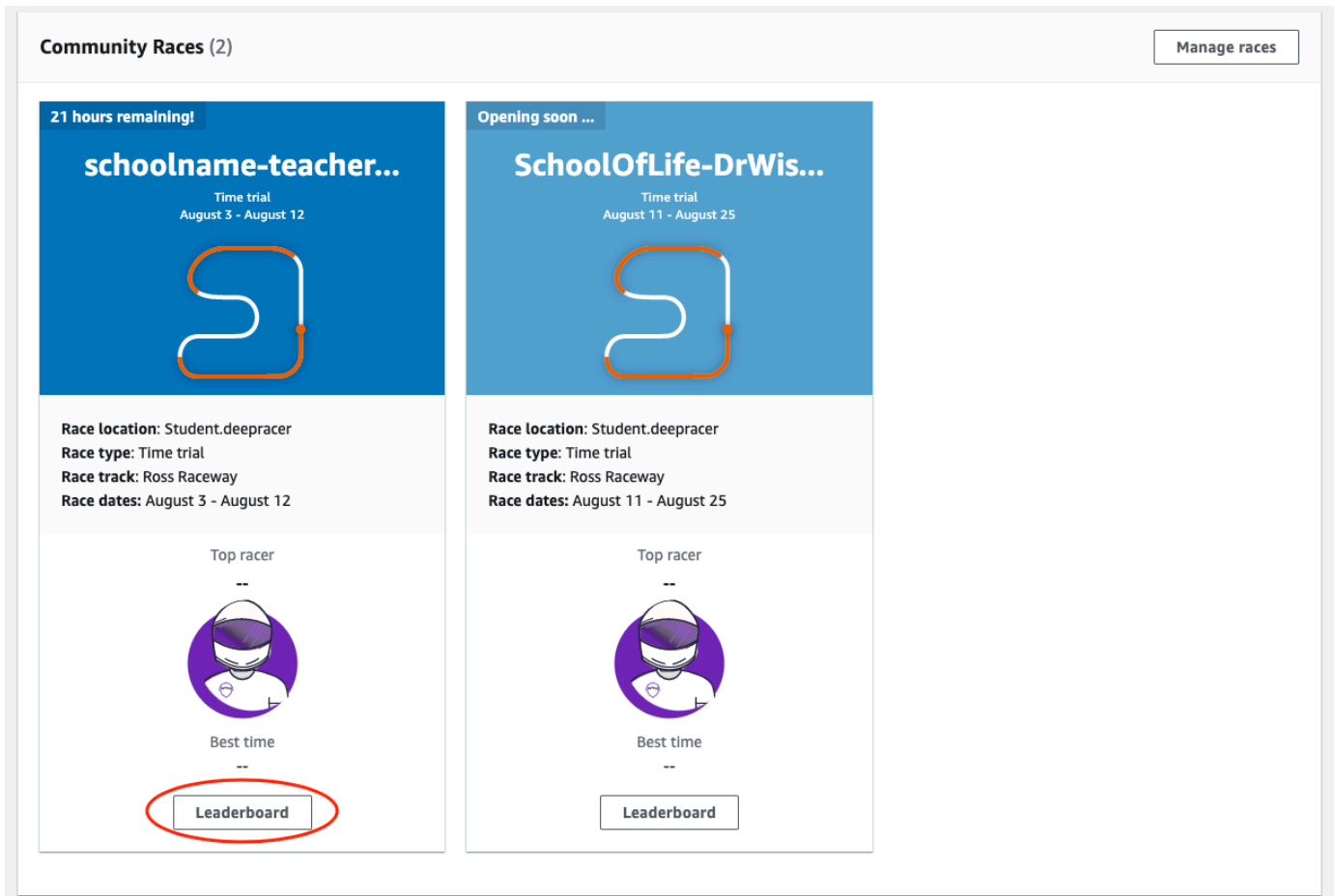
Du siehst nur die Aliasnamen deiner Schüler auf dem Reiter Rennfahrer und in der Bestenliste. Notiere dir also, welcher Alias welchem Schüler zugeordnet ist.

Passen Sie ein AWS-Community-Rennen für DeepRacer Studenten an

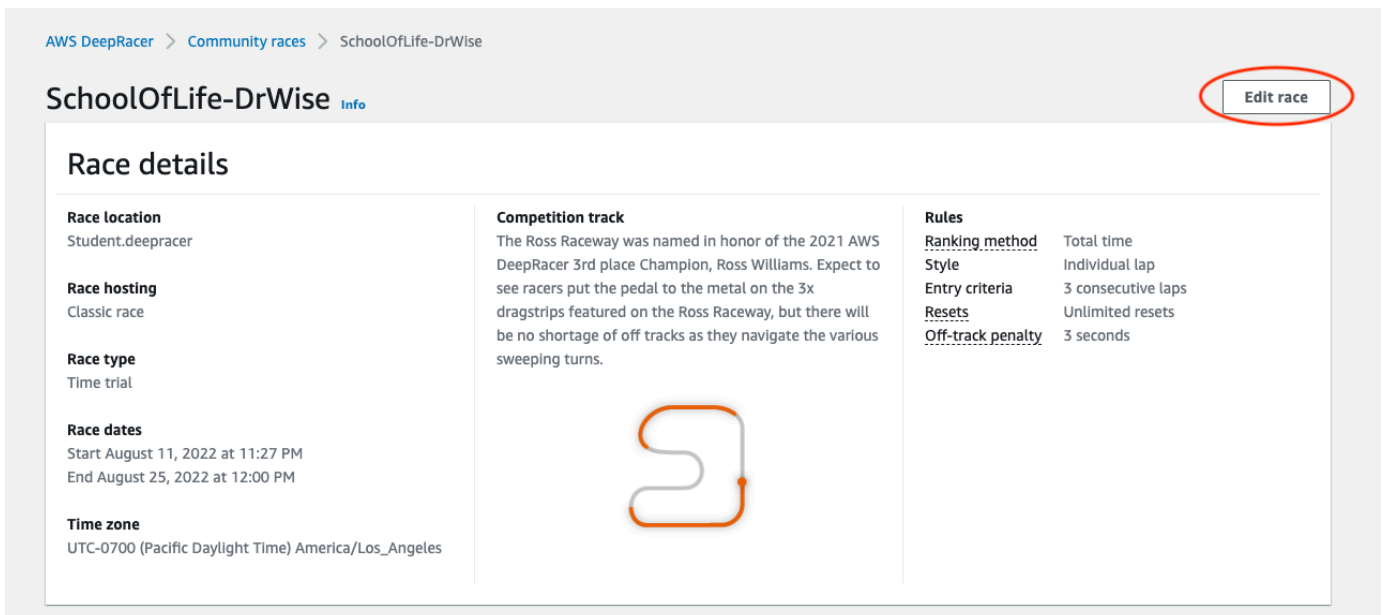
Um ein Rennen zu erstellen, das auf Ihre Gruppe zugeschnitten ist, fügen Sie Anpassungen hinzu, die die Komplexität und Herausforderung eines Rennens erhöhen oder verringern.

Um ein Studentenrennen individuell anzupassen

1. Öffnen Sie die [DeepRacer AWS-Konsole](#).
2. Wählen Sie Community-Rennen.
3. Wähle auf der Seite „Community-Rennen“ die Bestenliste für das Rennen aus, das du anpassen möchtest.



4. Wähle auf der Seite mit den Renndetails die Option Rennen bearbeiten aus.



5. Erweitere die Renn-Anpassungen.

Search for services, features, blogs, docs, and more [Option+S]

▼ Race customizations

Description of the racing event- optional
The race description will only be displayed under the race details in the AWS DeepRacer console.

Summarize the goals and rules of the event for participants.

Ranking method
Choose between Best lap time (the winner is the racer who posts the fastest lap) or Total time (the winner is the racer with the fastest overall average).

Total time ▼

Minimum laps
Choose the number of laps required for a model to pass evaluation.

3 consecutive laps ▼

Off-track penalty
Choose the number of seconds added to a racer's time for driving off track.

3 seconds ▼

Community races visibility
Races are private. Only racers that are invited to a race can view it. To invite racers to your race, you share a link. Racers you've invited can forward the link to other racers. As the race organizer, you can revoke any racer's permission to race.

- Schreiben Sie optional eine Beschreibung für Ihr Rennen, in der die Ziele und Regeln der Veranstaltung für die Teilnehmer zusammengefasst sind. Die Beschreibung wird in den Details deiner Bestenliste angezeigt.
- Wählen Sie für die Ranglistenmethode für ein klassisches Rennen zwischen der besten Rundenzeit, bei der der Gewinner der Fahrer ist, der die schnellste Runde gefahren hat, der Durchschnittszeit, bei der nach mehreren Versuchen innerhalb des Zeitrahmens der Rennfahrer mit der besten Durchschnittszeit der Gewinner ist, oder Gesamtzeit, bei der der Fahrer mit dem schnellsten Gesamtdurchschnitt der Gewinner ist.
- Wählen Sie einen Wert für „Mindestrunden“. Dies ist die Anzahl der aufeinanderfolgenden Runden, die ein Rennfahrer absolvieren muss, um sich für die Einreichung des Ergebnisses in die Bestenliste des Rennens zu qualifizieren. Wählen Sie für ein Anfängerrennen eine kleinere Zahl. Für fortgeschrittene Benutzer wählen Sie eine größere Anzahl.
- Wählen Sie für die Strafe außerhalb der Strecke die Anzahl der Sekunden aus, die zur Zeit eines Rennfahrers hinzugefügt werden soll, wenn sein RL-Modell von der Strecke abkommt.
- Sie haben jetzt alle Anpassungsoptionen für Ihr Community-Rennen für Schüler abgeschlossen. Wähle Weiter, um die Renndetails zu überprüfen.

- Überprüfe auf der Seite „Renndetails überprüfen“ die Rennspezifikationen. Um Änderungen vorzunehmen, wähle Bearbeiten oder Zurück, um zur Seite mit den Renndetails zurückzukehren. Wenn du bereit bist, den Einladungslink zu erhalten, wähle Absenden.
- Wählen Sie Done (Erledigt) aus. Die Seite Rennen verwalten wird angezeigt.

Unter Community-Rennen [verwalten](#) erfährst du, wie du unsere E-Mail-Vorlage verwenden kannst, um neue Rennfahrer einzuladen, Rennfahrer aus deinem Rennen zu entfernen, den Status der eingereichten Modelle von Rennfahrern zu überprüfen und mehr.

Organisieren Sie ein AWS-Community-Rennen für DeepRacer Studenten

Alle Community-Rennen für Studenten sind nur für Personen sichtbar, die einen Einladungslink erhalten haben. Die Teilnehmer können Einladungslinks frei weiterleiten. Um an einem Rennen teilnehmen zu können, benötigen die Teilnehmer jedoch ein [DeepRacer AWS-Studentenkonto](#). Erstbenutzer müssen den Kontoerstellungsprozess abschließen, bevor sie am Rennen teilnehmen können. Die Schüler benötigen lediglich eine E-Mail-Adresse, um ein Konto einzurichten.

Als Organisator des Rennens können Sie:

- Renndetails bearbeiten (einschließlich Start- und Enddatum)
- Teilnehmer entfernen
- Rennen beenden
- Rennen löschen

Note

Du siehst nur die Aliase deiner Schüler im Reiter Rennfahrer und in der Bestenliste. Notiere dir also, welcher Alias welchem Schüler zugeordnet ist.

So verwalten Sie ein AWS-Community-Rennen für DeepRacer Studenten


- Melden Sie sich bei der DeepRacer AWS-Konsole an.
- Wählen Sie Community-Rennen.
- Wähle Rennen verwalten aus.

Community Races (2) Manage races

21 hours remaining!


schoolname-teacher...

Time trial
August 3 - August 12



Race location: Student.deepracer
Race type: Time trial
Race track: Ross Raceway
Race dates: August 3 - August 12

Top racer
--




Best time
--

Leaderboard

Opening soon ...


SchoolOfLife-DrWis...

Time trial
August 11 - August 25



Race location: Student.deepracer
Race type: Time trial
Race track: Ross Raceway
Race dates: August 11 - August 25

Top racer
--



Best time
--

Leaderboard

4. Wählen Sie auf der Seite Rennen verwalten das Rennen aus, das Sie verwalten möchten.
5. Wähle Renndetails und dann Bearbeiten.

AWS DeepRacer > Community races > Manage races

Manage races Info

Races (21) Race details Create race

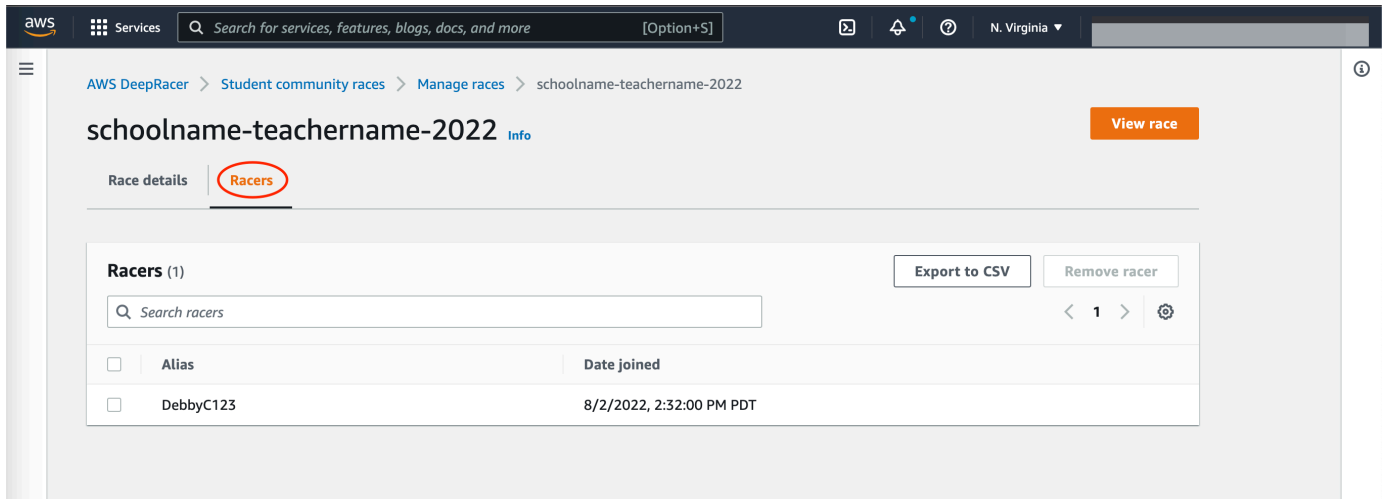
🔍 Search race name

| Name | Status | Competition format | Start date | End date |
|--|----------------|--------------------|----------------------------|-----------------------|
| <input checked="" type="radio"/> schoolname-teachername-2022 | 🕒 Opening soon | Classic | 8/3/2022, 6:40:00 PM PDT | 8/12/2022, 12:00:00 P |
| <input type="radio"/> AnotherRace | 🚫 Closed | Classic | 9/25/2020, 4:40:00 AM PDT | 9/25/2020, 12:00:00 P |
| <input type="radio"/> EasyRace | 🚫 Closed | Classic | 9/26/2020, 12:00:00 PM PDT | 9/26/2020, 4:00:00 PM |

6. Um die Bestenliste des Events einzusehen, wähle Rennen anzeigen.
7. Um den Einladungslink des Events zurückzusetzen, wähle Einladungslink zurücksetzen. Durch das Zurücksetzen des Einladungslinks wird verhindert, dass Spieler, die den ursprünglichen

Link noch nicht ausgewählt haben, aus dem Rennen teilnehmen. Das Zurücksetzen des Einladungslinks hat keine Auswirkungen auf bestehende Teilnehmer des Rennens.

8. Um ein Rennen zu beenden, wähle Rennen beenden. Dadurch wird das Rennen sofort beendet.
9. Um das Event zu löschen, wähle Rennen löschen. Dadurch wird dieses Rennen dauerhaft von der AWS Konsole und von AWS DeepRacer Student entfernt.
10. Um einen Teilnehmer zu entfernen, wählen Sie die Registerkarte Rennfahrer, wählen Sie einen oder mehrere Teilnehmer aus und wählen Sie Rennfahrer entfernen aus. Wenn ein Teilnehmer von einer Veranstaltung entfernt wird, kann er nicht am Rennen teilnehmen.



The screenshot shows the AWS DeepRacer console interface. The breadcrumb navigation is: AWS DeepRacer > Student community races > Manage races > schoolname-teachername-2022. The main heading is 'schoolname-teachername-2022' with an 'Info' link and a 'View race' button. Below this, there are two tabs: 'Race details' and 'Racers' (which is selected and circled in red). The 'Racers' section shows a list of racers with a search bar, 'Export to CSV', and 'Remove racer' buttons. The list contains one entry: 'DebbyC123' with a 'Date joined' of '8/2/2022, 2:32:00 PM PDT'.

| <input type="checkbox"/> | Alias | Date joined |
|--------------------------|-----------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | DebbyC123 | 8/2/2022, 2:32:00 PM PDT |

Sicherheit für AWS DeepRacer

DeepRacer Um AWS zum Trainieren und Evaluieren von Reinforcement Learning verwenden zu können, muss Ihr AWS Konto über die entsprechenden Sicherheitsberechtigungen für den Zugriff auf abhängige AWS Ressourcen verfügen, darunter Amazon VPC für die Ausführung von Trainingsjobs und einen Amazon S3 S3-Bucket zum Speichern trainierter Modellartefakte.

Die DeepRacer AWS-Konsole bietet Ihnen die Möglichkeit, die erforderlichen Sicherheitseinstellungen für die abhängigen Dienste einzurichten. In diesem Abschnitt werden die AWS Dienste dokumentiert, von denen AWS DeepRacer abhängig ist, sowie die IAM-Rollen und -Richtlinien, die die erforderlichen Berechtigungen für den Zugriff auf die abhängigen Dienste definieren.

Themen

- [Datenschutz in AWS DeepRacer](#)
- [DeepRacer AWS-abhängige Dienste AWS](#)
- [Erforderliche IAM-Rollen, DeepRacer damit AWS abhängige Services aufrufen kann AWS](#)
- [AWS Identity and Access Management for AWS DeepRacer](#)

Datenschutz in AWS DeepRacer

AWS DeepRacer folgt dem [Modell der AWS übergreifenden Verantwortlichkeit](#), das Vorschriften und Richtlinien für den Datenschutz beinhaltet. AWS ist verantwortlich für den Schutz der globalen Infrastruktur, die alle AWS Services ausführt. AWS besitzt die Kontrolle über die Daten, die in dieser Infrastruktur gehostet werden. Dies gilt auch für die Steuerelemente zur Sicherheitskonfiguration für den Umgang mit Kundeninhalten und persönlichen Daten. AWS Kunden und APN-Partner, die entweder als Daten-Controller oder als Datenverarbeiter agieren, sind für alle personenbezogenen Daten verantwortlich, die sie in der AWS Cloud speichern.

Zum Zweck des Datenschutzes empfehlen wir, die Anmeldeinformationen für das AWS -Konto zu schützen und individuelle Benutzerkonten mit AWS Identity and Access Management (IAM) einzurichten, damit jeder Benutzer nur die Berechtigungen besitzt, die er für seine beruflichen Aufgaben benötigt. Außerdem sollten Sie die Daten mit folgenden Methoden schützen:

- Verwenden Sie für jedes Konto die Multi-Factor Authentication (MFA).
- Verwenden Sie SSL/TLS für die Kommunikation mit AWS-Ressourcen.

- Richten Sie die API und die Protokollierung von Benutzeraktivitäten mit ein AWS CloudTrail.
- Verwenden Sie AWS-Verschlüsselungslösungen zusammen mit allen Standardsicherheitskontrollen in AWS-Services.
- Verwenden Sie erweiterte verwaltete Sicherheitsservices wie Amazon Macie, die dabei helfen, in Amazon S3 gespeicherte persönliche Daten zu erkennen und zu sichern.

Wir empfehlen dringend, in Freitextfeldern wie z. B. im Feld Name keine sensiblen, identifizierenden Informationen wie Kontonummern von Kunden einzugeben. Dies gilt auch, wenn Sie mit AWS DeepRacer oder anderen AWS -Services unter Verwendung von Konsole, API AWS CLI, oder AWS SDKs arbeiten. Alle Daten, die Sie in AWS DeepRacer oder andere Services eingeben, werden möglicherweise in Diagnoseprotokolle aufgenommen. Wenn Sie eine URL für einen externen Server bereitstellen, schließen Sie keine Anmeldeinformationen zur Validierung Ihrer Anforderung an den betreffenden Server in die URL ein.

Weitere Informationen zum Datenschutz enthält der Blog-Beitrag [AWS Shared Responsibility Model and GDPR](#) im AWS-Sicherheitsblog.

DeepRacer AWS-abhängige Dienste AWS

AWS DeepRacer verwendet die folgenden AWS-Services, um die erforderlichen Ressourcen zu verwalten:

Amazon Simple Storage Service

Um trainierte Modellartefakte in einem Amazon S3-Bucket zu speichern.

AWS Lambda

Zum Erstellen und Ausführen der Belohnungsfunktionen.

AWS CloudFormation

Um Ausbildungsplätze für DeepRacer AWS-Modelle zu schaffen.

SageMaker

Um die DeepRacer AWS-Modelle zu trainieren.

Die abhängig sind AWS Lambda und AWS CloudFormation SageMaker wiederum andere AWS Dienste nutzen, darunter Amazon CloudWatch und Amazon CloudWatch Logs.

Die folgende Tabelle zeigt AWS Dienste DeepRacer, die direkt oder indirekt von AWS genutzt werden.

AWS Dienste, die AWS direkt oder indirekt DeepRacer nutzt

| AWS-Service-Prinzipal | Kommentare |
|--|---|
| <u>application-autoscaling</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Indirekt aufgerufen von SageMaker, um den Betrieb automatisch zu skalieren. |
| <u>cloudformation</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Wird direkt von AWS aufgerufen DeepRacer, um Kontoressourcen zu erstellen. |
| <u>cloudwatch</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Wird direkt von AWS aufgerufen DeepRacer, um seinen Betrieb zu protokollieren. • Indirekt aufgerufen von SageMaker, um den Betrieb zu protokollieren. |
| <u>ec2</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Indirekt aufgerufen von AWS CloudFormation und SageMaker, um Trainingsaufträge zu erstellen und auszuführen. |
| <u>kinesisvideo</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Wird direkt von AWS aufgerufen DeepRacer, um zwischengespeicherte Trainingsstreams einzusehen. |
| <u>lambda</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Wird direkt von AWS aufgerufen DeepRacer, um die Belohnungsfunktionen zu erstellen und auszuführen. |
| <u>logs</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Wird direkt von AWS aufgerufen DeepRacer, um seinen Betrieb zu protokollieren. • Indirekt aufgerufen von AWS Lambda, um den Betrieb zu protokollieren. |
| <u>s3</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Indirekt aufgerufen von SageMaker zum Ausführen von SageMaker-spezifischen Speicheroperationen. |

| AWS-Service-Prinzipal | Kommentare |
|---------------------------|--|
| sagemaker | <ul style="list-style-type: none"> • Wird direkt von AWS aufgerufen, DeepRacer um Buckets zu erstellen, aufzulisten und zu löschen, deren Namen mit <code>beginneDeepRacer</code> . Wird auch aufgerufen, um Objekte aus den Buckets herunterzuladen, Objekte in die Buckets hochzuladen oder Objekte aus den Buckets zu löschen. • Wird direkt von AWS angerufen DeepRacer , um Reinforcement Learning-Modelle zu trainieren. |

Um diese Services mithilfe DeepRacer von AWS aufrufen zu können, müssen Sie über entsprechende IAM-Rollen verfügen, denen die erforderlichen Richtlinien zugeordnet sind. Sie erfahren mehr über die Details zu diesen Richtlinien und Rollen unter [Erforderliche IAM-Rollen, DeepRacer damit AWS abhängige Services aufrufen kann AWS](#).

Erforderliche IAM-Rollen, DeepRacer damit AWS abhängige Services aufrufen kann AWS

Bevor Sie ein Modell erstellen, verwenden Sie die DeepRacer AWS-Konsole, um Ressourcen für Ihr Konto einzurichten. Während Sie dies tun, erstellt die DeepRacer AWS-Konsole die folgenden IAM-Rollen:

[AWSDeepRacerServiceRole](#)

Ermöglicht AWSDeepRacer, die erforderlichen Ressourcen zu erstellen und AWS Dienste in Ihrem Namen anzurufen.

[AWSDeepRacerSageMakerAccessRole](#)

Ermöglicht AmazonSageMaker, die erforderlichen Ressourcen zu erstellen und AWS Dienste in Ihrem Namen anzurufen.

[AWSDeepRacerLambdaAccessRole](#)

Ermöglicht AWS Lambda-Funktionen den Aufruf von AWS-Services in Ihrem Namen.

[AWSDeepRacerCloudFormationAccessRole](#)

Ermöglicht AWS CloudFormation das Erstellen und Verwalten von AWS-Stacks und -Ressourcen in Ihrem Namen.

Folgen Sie den Links, um detaillierte Zugriffsberechtigungen in der AWS IAM-Konsole einzusehen.

AWS Identity and Access Management for AWS DeepRacer

AWS Identity and Access Management (IAM) ist ein AWS-Service das hilft einem Administrator, den Zugriff auf sicher zu kontrollieren AWS Ressourcen schützen. IAMAdministratoren kontrollieren, wer authentifiziert (angemeldet) und autorisiert werden kann (über Berechtigungen verfügt), um DeepRacer Ressourcen zu verwenden. IAM ist ein AWS-Service das Sie ohne zusätzliche Kosten nutzen können.

Themen

- [Zielgruppe](#)
- [Authentifizierung mit Identitäten](#)
- [Zugriff mithilfe von Richtlinien verwalten](#)
- [Wie AWS DeepRacer funktioniert mit IAM](#)
- [Beispiele für identitätsbasierte Richtlinien für AWS DeepRacer](#)
- [AWSverwaltete Richtlinien für AWSDeepRacer](#)
- [Dienstübergreifende Confused-Deputy-Prävention](#)
- [Fehlerbehebung AWS DeepRacer Identität und Zugriff](#)

Zielgruppe

Wie benutzt du AWS Identity and Access Management (IAM) unterscheidet sich je nach der Arbeit, in der Sie arbeiten DeepRacer.

Dienstbenutzer — Wenn Sie den DeepRacer Dienst für Ihre Arbeit verwenden, stellt Ihnen Ihr Administrator die erforderlichen Anmeldeinformationen und Berechtigungen zur Verfügung. Wenn Sie für Ihre Arbeit mehr DeepRacer Funktionen verwenden, benötigen Sie möglicherweise zusätzliche Berechtigungen. Wenn Sie die Funktionsweise der Zugriffskontrolle nachvollziehen, wissen Sie bereits, welche Berechtigungen Sie von Ihrem Administrator anzufordern müssen. Wenn Sie in nicht auf eine

Funktion zugreifen können DeepRacer, finden Sie weitere Informationen unter [Fehlerbehebung AWS DeepRacer Identität und Zugriff](#).

Serviceadministrator — Wenn Sie in Ihrem Unternehmen für die DeepRacer Ressourcen verantwortlich sind, haben Sie wahrscheinlich vollen Zugriff auf DeepRacer. Es ist Ihre Aufgabe, zu bestimmen, auf welche DeepRacer Funktionen und Ressourcen Ihre Servicebenutzer zugreifen sollen. Anschließend müssen Sie Anfragen an Ihren IAM Administrator senden, um die Berechtigungen Ihrer Servicebenutzer zu ändern. Lesen Sie die Informationen auf dieser Seite, um die grundlegenden Konzepte von zu verstehen IAM. Weitere Informationen darüber, wie Ihr Unternehmen IAM mit verwenden kann DeepRacer, finden Sie unter [Wie AWS DeepRacer funktioniert mit IAM](#).

IAM Administrator — Wenn Sie ein IAM Administrator sind, möchten Sie vielleicht mehr darüber erfahren, wie Sie Richtlinien schreiben können, um den Zugriff darauf zu verwalten DeepRacer. Beispiele für DeepRacer identitätsbasierte Richtlinien, die Sie in verwenden können IAM, finden Sie unter [Beispiele für identitätsbasierte Richtlinien für AWS DeepRacer](#)

Authentifizierung mit Identitäten

Authentifizierung ist die Art und Weise, wie Sie sich anmelden AWS mit Ihren Identitätsdaten. Sie müssen authentifiziert (angemeldet) sein AWS) als Root-Benutzer des AWS-Kontos, als IAM Benutzer oder indem Sie eine IAM Rolle übernehmen.

Sie können sich anmelden bei AWS als föderierte Identität mithilfe von Anmeldeinformationen, die über eine Identitätsquelle bereitgestellt wurden. AWS IAM Identity Center (IAM Identity Center) - Nutzer, die Single-Sign-On-Authentifizierung Ihres Unternehmens und Ihre Google- oder Facebook-Anmeldeinformationen sind Beispiele für föderierte Identitäten. Wenn Sie sich als föderierte Identität anmelden, hat Ihr Administrator zuvor einen Identitätsverbund mithilfe von Rollen eingerichtet. IAM Wenn Sie darauf zugreifen AWS Wenn Sie den Verbund verwenden, übernehmen Sie indirekt eine Rolle.

Je nachdem, welcher Benutzertyp Sie sind, können Sie sich bei der anmelden AWS Management Console oder das AWS Zugangsportal. Weitere Informationen zur Anmeldung bei AWS, siehe [So melden Sie sich bei Ihrem an AWS-Konto](#) in der AWS-Anmeldung Benutzerleitfaden.

Wenn Sie darauf zugreifen AWS programmatisch AWS stellt ein Software Development Kit (SDK) und eine Befehlszeilenschnittstelle (CLI) bereit, um Ihre Anfragen mithilfe Ihrer Anmeldeinformationen kryptografisch zu signieren. Wenn Sie es nicht verwenden AWS Tools, Sie müssen Anfragen selbst

unterschreiben. Weitere Informationen zur Verwendung der empfohlenen Methode, um Anfragen selbst zu signieren, finden Sie unter [Signieren AWS APIAnfragen](#) im IAMBenutzerhandbuch.

Unabhängig von der verwendeten Authentifizierungsmethode müssen Sie möglicherweise zusätzliche Sicherheitsinformationen angeben. Zum Beispiel AWS empfiehlt, die Multi-Faktor-Authentifizierung (MFA) zu verwenden, um die Sicherheit Ihres Kontos zu erhöhen. Weitere Informationen finden Sie unter [Multi-Faktor-Authentifizierung](#) im AWS IAM Identity Center Benutzerhandbuch und [Verwendung der Multi-Faktor-Authentifizierung \(\) MFA in AWS](#) im IAM-Benutzerhandbuch.

AWS-Konto Root-Benutzer

Wenn Sie ein AWS-Konto erstellen, beginnen Sie mit einer Anmeldeidentität, die vollständigen Zugriff auf alle AWS-Services und Ressourcen im Konto hat. Diese Identität wird als AWS-Konto Root-Benutzer bezeichnet. Der Zugriff erfolgt, indem Sie sich mit der E-Mail-Adresse und dem Passwort anmelden, mit denen Sie das Konto erstellt haben. Wir raten ausdrücklich davon ab, den Root-Benutzer für Alltagsaufgaben zu verwenden. Schützen Sie Ihre Root-Benutzer-Anmeldeinformationen und verwenden Sie diese, um die Aufgaben auszuführen, die nur der Root-Benutzer ausführen kann. Eine vollständige Liste der Aufgaben, für die Sie sich als Root-Benutzer anmelden müssen, finden Sie im Benutzerhandbuch unter [Aufgaben, für die Root-Benutzeranmeldedaten erforderlich](#) sind. IAM

IAM-Benutzer und -Gruppen

Ein [IAMBenutzer](#) ist eine Identität innerhalb Ihres AWS-Kontos, die über spezifische Berechtigungen für eine einzelne Person oder Anwendung verfügt. Wir empfehlen, sich nach Möglichkeit auf temporäre Anmeldeinformationen zu verlassen, anstatt IAM Benutzer mit langfristigen Anmeldeinformationen wie Passwörtern und Zugriffsschlüsseln zu erstellen. Wenn Sie jedoch spezielle Anwendungsfälle haben, für die langfristige Anmeldeinformationen von IAM Benutzern erforderlich sind, empfehlen wir, die Zugriffsschlüssel abwechselnd zu verwenden. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch unter [Regelmäßiges Rotieren von Zugriffsschlüsseln für Anwendungsfälle, für die IAM langfristige Anmeldeinformationen erforderlich](#) sind.

Eine [IAMGruppe](#) ist eine Identität, die eine Sammlung von IAM Benutzern spezifiziert. Sie können sich nicht als Gruppe anmelden. Mithilfe von Gruppen können Sie Berechtigungen für mehrere Benutzer gleichzeitig angeben. Gruppen vereinfachen die Verwaltung von Berechtigungen, wenn es zahlreiche Benutzer gibt. Sie könnten beispielsweise eine Gruppe benennen IAMAdmins und dieser Gruppe Berechtigungen zur Verwaltung von IAM Ressourcen erteilen.

Benutzer unterscheiden sich von Rollen. Ein Benutzer ist einer einzigen Person oder Anwendung eindeutig zugeordnet. Eine Rolle kann von allen Personen angenommen werden, die sie benötigen. Benutzer besitzen dauerhafte Anmeldeinformationen. Rollen stellen temporäre Anmeldeinformationen bereit. Weitere Informationen finden Sie unter [Wann sollte ein IAM Benutzer \(statt einer Rolle\) erstellt werden?](#) im IAMBenutzerhandbuch.

IAMRollen

Eine [IAMRolle](#) ist eine Identität in deinem AWS-Konto das hat spezifische Berechtigungen. Es ähnelt einem IAM Benutzer, ist jedoch keiner bestimmten Person zugeordnet. Sie können vorübergehend eine IAM Rolle in der übernehmen AWS Management Console indem Sie die [Rollen wechseln](#). Sie können eine Rolle übernehmen, indem Sie einen anrufen AWS CLI or AWS APIOperation oder mithilfe eines benutzerdefiniertenURL. Weitere Informationen zu Methoden zur Verwendung von Rollen finden Sie [unter Verwenden von IAM Rollen](#) im IAMBenutzerhandbuch.

IAMRollen mit temporären Anmeldeinformationen sind in den folgenden Situationen nützlich:

- **Verbundbenutzerzugriff** – Um einer Verbundidentität Berechtigungen zuzuweisen, erstellen Sie eine Rolle und definieren Berechtigungen für die Rolle. Wird eine Verbundidentität authentifiziert, so wird die Identität der Rolle zugeordnet und erhält die von der Rolle definierten Berechtigungen. Informationen zu Rollen für den Verbund finden Sie im IAMBenutzerhandbuch unter [Erstellen einer Rolle für einen externen Identitätsanbieter](#). Wenn Sie IAM Identity Center verwenden, konfigurieren Sie einen Berechtigungssatz. Um zu kontrollieren, worauf Ihre Identitäten nach der Authentifizierung zugreifen können, korreliert IAM Identity Center den Berechtigungssatz mit einer Rolle in. IAM Informationen zu Berechtigungssätzen finden Sie unter [Berechtigungssätze](#) im AWS IAM Identity Center Benutzerleitfaden.
- **Temporäre IAM Benutzerberechtigungen** — Ein IAM Benutzer oder eine Rolle kann eine IAM Rolle übernehmen, um vorübergehend verschiedene Berechtigungen für eine bestimmte Aufgabe zu übernehmen.
- **Kontoübergreifender Zugriff** — Sie können eine IAM Rolle verwenden, um einer Person (einem vertrauenswürdigen Principal) in einem anderen Konto den Zugriff auf Ressourcen in Ihrem Konto zu ermöglichen. Rollen stellen die primäre Möglichkeit dar, um kontoübergreifendem Zugriff zu gewähren. Allerdings mit einigen AWS-Services, Sie können eine Richtlinie direkt an eine Ressource anhängen (anstatt eine Rolle als Proxy zu verwenden). Informationen zum Unterschied zwischen Rollen und ressourcenbasierten Richtlinien für den kontenübergreifenden Zugriff finden Sie [IAMim Benutzerhandbuch unter Kontoübergreifender Ressourcenzugriff](#). IAM

- **Serviceübergreifender Zugriff** — Einige AWS-Services Funktionen in anderen verwenden AWS-Services. Wenn Sie beispielsweise einen Service aufrufen, ist es üblich, dass dieser Service Anwendungen in Amazon ausführt EC2 oder Objekte in Amazon S3 speichert. Ein Dienst kann dies mit den Berechtigungen des aufrufenden Prinzipals mit einer Servicerolle oder mit einer serviceverknüpften Rolle tun.
- **Zugriffssitzungen weiterleiten (FAS)** — Wenn Sie einen IAM Benutzer oder eine Rolle verwenden, um Aktionen auszuführen in AWS, Sie gelten als Principal. Bei einigen Services könnte es Aktionen geben, die dann eine andere Aktion in einem anderen Service initiieren. FASverwendet die Rechte des Prinzipals, der einen aufruft AWS-Service, kombiniert mit der Anfrage AWS-Service um Anfragen an nachgelagerte Dienste zu stellen. FASAnfragen werden nur gestellt, wenn ein Dienst eine Anfrage erhält, die Interaktionen mit anderen erfordert AWS-Services oder zu vervollständigende Ressourcen. In diesem Fall müssen Sie über Berechtigungen zum Ausführen beider Aktionen verfügen. Einzelheiten zu den Richtlinien für FAS Anfragen finden Sie unter [Zugriffssitzungen weiterleiten](#).
- **Servicerolle** — Eine Servicerolle ist eine [IAMRolle](#), die ein Dienst übernimmt, um Aktionen in Ihrem Namen auszuführen. Ein IAM Administrator kann eine Servicerolle von innen heraus erstellen, ändern und löschenIAM. Weitere Informationen finden Sie unter [Erstellen einer Rolle zum Delegieren von Berechtigungen an ein AWS-Service](#) im IAM-Benutzerhandbuch.
- **Dienstverknüpfte Rolle** — Eine dienstverknüpfte Rolle ist eine Art von Servicerolle, die mit einem verknüpft ist AWS-Service. Der Dienst kann die Rolle übernehmen, eine Aktion in Ihrem Namen durchzuführen. Mit Diensten verknüpfte Rollen erscheinen in Ihrem AWS-Konto und gehören dem Dienst. Ein IAM Administrator kann die Berechtigungen für dienstbezogene Rollen anzeigen, aber nicht bearbeiten.
- **Anwendungen, die auf Amazon laufen EC2** — Sie können eine IAM Rolle verwenden, um temporäre Anmeldeinformationen für Anwendungen zu verwalten, die auf einer EC2 Instance ausgeführt werden und AWS CLI or AWS APIAnfragen. Dies ist dem Speichern von Zugriffsschlüsseln innerhalb der EC2 Instanz vorzuziehen. Um eine zuzuweisen AWS Sie erstellen ein EC2 Instanzprofil, das an die Instanz angehängt ist. Sie müssen einer Instanz eine Rolle zuweisen und sie allen ihren Anwendungen zur Verfügung stellen. Ein Instanzprofil enthält die Rolle und ermöglicht Programmen, die auf der EC2 Instanz ausgeführt werden, temporäre Anmeldeinformationen abzurufen. Weitere Informationen finden Sie im IAMBenutzerhandbuch unter [Verwenden einer IAM Rolle zur Erteilung von Berechtigungen für Anwendungen, die auf EC2 Amazon-Instances ausgeführt](#) werden.

Informationen darüber, ob Sie IAM Rollen oder IAM Benutzer verwenden sollten, finden [Sie im Benutzerhandbuch unter Wann sollte eine IAM Rolle \(anstelle eines IAM Benutzers\) erstellt werden](#).

Zugriff mithilfe von Richtlinien verwalten

Sie kontrollieren den Zugriff in AWS indem Sie Richtlinien erstellen und diese anhängen AWS Identitäten oder Ressourcen. Eine Richtlinie ist ein Objekt in AWS das, wenn es einer Identität oder Ressource zugeordnet ist, ihre Berechtigungen definiert. AWS wertet diese Richtlinien aus, wenn ein Prinzipal (Benutzer, Root-Benutzer oder Rollensitzung) eine Anfrage stellt. Berechtigungen in den Richtlinien bestimmen, ob die Anforderung zugelassen oder abgelehnt wird. Die meisten Richtlinien sind gespeichert in AWS als JSON Dokumente. Weitere Informationen zur Struktur und zum Inhalt von JSON Richtliniendokumenten finden Sie im IAMBenutzerhandbuch unter [Überblick über JSON Richtlinien](#).

Administratoren können Folgendes verwenden AWS JSONRichtlinien, um festzulegen, wer Zugriff auf was hat. Das bedeutet, welcher Prinzipal kann Aktionen für welche Ressourcen und unter welchen Bedingungen ausführen.

Standardmäßig haben Benutzer, Gruppen und Rollen keine Berechtigungen. Um Benutzern die Erlaubnis zu erteilen, Aktionen mit den Ressourcen durchzuführen, die sie benötigen, kann ein IAM Administrator IAM Richtlinien erstellen. Der Administrator kann dann die IAM Richtlinien zu Rollen hinzufügen, und Benutzer können die Rollen übernehmen.

IAMRichtlinien definieren Berechtigungen für eine Aktion, unabhängig von der Methode, mit der Sie den Vorgang ausführen. Angenommen, es gibt eine Richtlinie, die Berechtigungen für die `iam:GetRole`-Aktion erteilt. Ein Benutzer mit dieser Richtlinie kann Rolleninformationen von der abrufen AWS Management Console, der AWS CLI, oder der AWS API.

Identitätsbasierte Richtlinien

Identitätsbasierte Richtlinien sind Dokumente mit JSON Berechtigungsrichtlinien, die Sie an eine Identität anhängen können, z. B. an einen IAM Benutzer, eine Benutzergruppe oder eine Rolle. Diese Richtlinien steuern, welche Aktionen die Benutzer und Rollen für welche Ressourcen und unter welchen Bedingungen ausführen können. Informationen zum Erstellen einer identitätsbasierten Richtlinie finden Sie unter [IAMRichtlinien erstellen im Benutzerhandbuch](#). IAM

Identitätsbasierte Richtlinien können weiter als Inline-Richtlinien oder verwaltete Richtlinien kategorisiert werden. Inline-Richtlinien sind direkt in einen einzelnen Benutzer, eine einzelne Gruppe oder eine einzelne Rolle eingebettet. Verwaltete Richtlinien sind eigenständige Richtlinien, die Sie

mehreren Benutzern, Gruppen und Rollen in Ihrem AWS-Konto. Zu den verwalteten Richtlinien gehören AWS verwaltete Richtlinien und vom Kunden verwaltete Richtlinien. Informationen dazu, wie Sie zwischen einer verwalteten Richtlinie oder einer Inline-Richtlinie wählen können, finden Sie im IAMBenutzerhandbuch unter [Auswahl zwischen verwalteten Richtlinien und Inline-Richtlinien](#).

Ressourcenbasierte Richtlinien

Ressourcenbasierte Richtlinien sind JSON Richtliniendokumente, die Sie an eine Ressource anhängen. Beispiele für ressourcenbasierte Richtlinien sind IAM Rollenvertrauensrichtlinien und Amazon S3 S3-Bucket-Richtlinien. In Services, die ressourcenbasierte Richtlinien unterstützen, können Service-Administratoren sie verwenden, um den Zugriff auf eine bestimmte Ressource zu steuern. Für die Ressource, an welche die Richtlinie angehängt ist, legt die Richtlinie fest, welche Aktionen ein bestimmter Prinzipal unter welchen Bedingungen für diese Ressource ausführen kann. Sie müssen in einer ressourcenbasierten Richtlinie [einen Prinzipal angeben](#). Prinzipale können Konten, Benutzer, Rollen, Verbundbenutzer oder AWS-Services.

Ressourcenbasierte Richtlinien sind Richtlinien innerhalb dieses Diensts. Sie können nicht verwenden AWS verwaltete Richtlinien aus IAM einer ressourcenbasierten Richtlinie.

Zugriffskontrolllisten (ACLs)

Zugriffskontrolllisten (ACLs) steuern, welche Principals (Kontomitglieder, Benutzer oder Rollen) über Zugriffsberechtigungen für eine Ressource verfügen. ACLs ähneln ressourcenbasierten Richtlinien, verwenden jedoch nicht das JSON Richtliniendokumentformat.

Amazon S3, AWS WAF, und Amazon VPC sind Beispiele für Dienste, die unterstützen ACLs. Weitere Informationen finden Sie unter [Übersicht über ACLs die Zugriffskontrollliste \(ACL\)](#) im Amazon Simple Storage Service Developer Guide.

Weitere Richtlinientypen

AWS unterstützt zusätzliche, weniger verbreitete Richtlinientypen. Diese Richtlinientypen können die maximalen Berechtigungen festlegen, die Ihnen von den häufiger verwendeten Richtlinientypen erteilt werden können.

- **Berechtigungsgrenzen** — Eine Berechtigungsgrenze ist eine erweiterte Funktion, mit der Sie die maximalen Berechtigungen festlegen, die eine identitätsbasierte Richtlinie einer IAM Entität (IAMBenutzer oder Rolle) gewähren kann. Sie können eine Berechtigungsgrenze für eine Entität festlegen. Die daraus resultierenden Berechtigungen sind der Schnittpunkt der

identitätsbasierten Richtlinien einer Entität und ihrer Berechtigungsgrenzen. Ressourcenbasierte Richtlinien, die den Benutzer oder die Rolle im Feld `Principal` angeben, werden nicht durch Berechtigungsgrenzen eingeschränkt. Eine explizite Zugriffsverweigerung in einer dieser Richtlinien setzt eine Zugriffserlaubnis außer Kraft. Weitere Informationen zu Berechtigungsgrenzen finden Sie im IAMBenutzerhandbuch unter [Berechtigungsgrenzen für IAM Entitäten](#).

- Dienststeuerungsrichtlinien (SCPs) — SCPs sind JSON Richtlinien, die die maximalen Berechtigungen für eine Organisation oder Organisationseinheit (OU) in festlegen AWS Organizations. AWS Organizations ist ein Dienst zur Gruppierung und zentralen Verwaltung mehrerer AWS-Konten den Ihr Unternehmen besitzt. Wenn Sie alle Funktionen in einer Organisation aktivieren, können Sie Richtlinien zur Servicesteuerung (SCPs) auf einige oder alle Ihre Konten anwenden. Das SCP schränkt die Berechtigungen für Entitäten in Mitgliedskonten ein, einschließlich der einzelnen Root-Benutzer des AWS-Kontos. Weitere Informationen zu Organizations und finden Sie SCPs unter [Richtlinien zur Servicesteuerung](#) in der AWS Organizations Benutzerleitfaden.
- Sitzungsrichtlinien – Sitzungsrichtlinien sind erweiterte Richtlinien, die Sie als Parameter übergeben, wenn Sie eine temporäre Sitzung für eine Rolle oder einen verbundenen Benutzer programmgesteuert erstellen. Die resultierenden Sitzungsberechtigungen sind eine Schnittmenge der auf der Identität des Benutzers oder der Rolle basierenden Richtlinien und der Sitzungsrichtlinien. Berechtigungen können auch aus einer ressourcenbasierten Richtlinie stammen. Eine explizite Zugriffsverweigerung in einer dieser Richtlinien setzt eine Zugriffserlaubnis außer Kraft. Weitere Informationen finden Sie im IAMBenutzerhandbuch unter [Sitzungsrichtlinien](#).

Mehrere Richtlinientypen

Wenn mehrere auf eine Anforderung mehrere Richtlinientypen angewendet werden können, sind die entsprechenden Berechtigungen komplizierter. Um zu erfahren, wie AWS bestimmt, ob eine Anfrage zulässig ist, wenn mehrere Richtlinientypen betroffen sind, siehe [Bewertungslogik für Richtlinien](#) im IAMBenutzerhandbuch.

Wie AWS DeepRacer funktioniert mit IAM

Informieren Sie sich vor der Verwendung IAM zur Verwaltung des Zugriffs auf DeepRacer, welche IAM Funktionen zur Verwendung verfügbar sind DeepRacer.

IAMFunktionen, die Sie zusammen verwenden können AWS DeepRacer

| IAMMerkmal | DeepRacer Unterstützung |
|--|-------------------------|
| Identitätsbasierte Richtlinien | Ja |
| Ressourcenbasierte Richtlinien | Nein |
| Richtlinienaktionen | Ja |
| Richtlinienressourcen | Ja |
| Bedingungsschlüssel für die Richtlinie | Ja |
| ACLs | Nein |
| ABAC(Tags in Richtlinien) | Ja |
| Temporäre Anmeldeinformationen | Ja |
| Hauptberechtigungen | Ja |
| Servicerollen | Ja |
| Service-verknüpfte Rollen | Nein |

Um einen allgemeinen Überblick darüber zu erhalten, wie DeepRacer und welche AWS Dienste funktionieren mit den meisten IAM Funktionen, siehe [AWS Dienste, mit denen IAM](#) im IAMBenutzerhandbuch gearbeitet werden kann.

Identitätsbasierte Richtlinien für DeepRacer

Unterstützt Richtlinien auf Identitätsbasis: Ja

Identitätsbasierte Richtlinien sind Dokumente mit JSON Berechtigungsrichtlinien, die Sie an eine Identität anhängen können, z. B. an einen IAM Benutzer, eine Benutzergruppe oder eine Rolle. Diese Richtlinien steuern, welche Aktionen die Benutzer und Rollen für welche Ressourcen und unter welchen Bedingungen ausführen können. Informationen zum Erstellen einer identitätsbasierten Richtlinie finden Sie unter [IAMRichtlinien erstellen im Benutzerhandbuch](#). IAM

Mit IAM identitätsbasierten Richtlinien können Sie zulässige oder verweigernde Aktionen und Ressourcen sowie die Bedingungen angeben, unter denen Aktionen zulässig oder verweigert werden. Sie können den Prinzipal nicht in einer identitätsbasierten Richtlinie angeben, da er für den Benutzer oder die Rolle gilt, dem er zugeordnet ist. Weitere Informationen zu allen Elementen, die Sie in einer JSON Richtlinie verwenden können, finden Sie in der [Referenz zu den IAM JSON Richtlinienelementen](#) im IAMBenutzerhandbuch.

Beispiele für identitätsbasierte Richtlinien für DeepRacer

Beispiele für DeepRacer identitätsbasierte Richtlinien finden Sie unter [Beispiele für identitätsbasierte Richtlinien für AWS DeepRacer](#)

Ressourcenbasierte Richtlinien in DeepRacer

Unterstützt ressourcenbasierte Richtlinien: Nein

Ressourcenbasierte Richtlinien sind JSON Richtliniendokumente, die Sie an eine Ressource anhängen. Beispiele für ressourcenbasierte Richtlinien sind IAM Rollenvertrauensrichtlinien und Amazon S3 S3-Bucket-Richtlinien. In Services, die ressourcenbasierte Richtlinien unterstützen, können Service-Administratoren sie verwenden, um den Zugriff auf eine bestimmte Ressource zu steuern. Für die Ressource, an welche die Richtlinie angehängt ist, legt die Richtlinie fest, welche Aktionen ein bestimmter Prinzipal unter welchen Bedingungen für diese Ressource ausführen kann. Sie müssen in einer ressourcenbasierten Richtlinie [einen Prinzipal angeben](#). Prinzipale können Konten, Benutzer, Rollen, Verbundbenutzer oder AWS-Services.

Um den kontoübergreifenden Zugriff zu ermöglichen, können Sie in einer ressourcenbasierten Richtlinie ein ganzes Konto oder IAM Entitäten in einem anderen Konto als Prinzipal angeben. Durch das Hinzufügen eines kontoübergreifenden Auftraggebers zu einer ressourcenbasierten Richtlinie ist nur die halbe Vertrauensbeziehung eingerichtet. Wenn sich der Prinzipal und die Ressource unterscheiden AWS-Konten, muss ein IAM Administrator des vertrauenswürdigen Kontos auch der Prinzipalentscheidung (Benutzer oder Rolle) die Erlaubnis erteilen, auf die Ressource zuzugreifen. Sie erteilen Berechtigungen, indem Sie der juristischen Stelle eine identitätsbasierte Richtlinie anfügen. Wenn jedoch eine ressourcenbasierte Richtlinie Zugriff auf einen Prinzipal in demselben Konto gewährt, ist keine zusätzliche identitätsbasierte Richtlinie erforderlich. Weitere Informationen finden Sie [IAM im IAMBenutzerhandbuch unter Kontoübergreifender Ressourcenzugriff](#).

Politische Maßnahmen für DeepRacer

Unterstützt Richtlinienaktionen: Ja

Administratoren können verwenden AWS JSONRichtlinien, um festzulegen, wer Zugriff auf was hat. Das bedeutet, welcher Prinzipal kann Aktionen für welche Ressourcen und unter welchen Bedingungen ausführen.

Das `Action` Element einer JSON Richtlinie beschreibt die Aktionen, mit denen Sie den Zugriff in einer Richtlinie zulassen oder verweigern können. Richtlinienaktionen haben normalerweise denselben Namen wie die zugehörigen AWS API-Betrieb. Es gibt einige Ausnahmen, z. B. Aktionen, für die nur Berechtigungen erforderlich sind und für die es keine entsprechende Operation gibt. API Es gibt auch einige Operationen, die mehrere Aktionen in einer Richtlinie erfordern. Diese zusätzlichen Aktionen werden als abhängige Aktionen bezeichnet.

Schließen Sie Aktionen in eine Richtlinie ein, um Berechtigungen zur Durchführung der zugeordneten Operation zu erteilen.

Eine Liste der DeepRacer Aktionen finden Sie unter [Aktionen definiert von AWS DeepRacer](#) in der Referenz zur Serviceautorisierung.

Bei Richtlinienaktionen wird vor der Aktion das folgende Präfix DeepRacer verwendet:

```
deepracer
```

Um mehrere Aktionen in einer einzigen Anweisung anzugeben, trennen Sie sie mit Kommata:

```
"Action": [  
  "deepracer:action1",  
  "deepracer:action2"  
]
```

Beispiele für DeepRacer identitätsbasierte Richtlinien finden Sie unter [Beispiele für identitätsbasierte Richtlinien für AWS DeepRacer](#)

Politische Ressourcen für DeepRacer

Unterstützt Richtlinienressourcen: Ja

Administratoren können Folgendes verwenden AWS JSONRichtlinien, um festzulegen, wer Zugriff auf was hat. Das bedeutet, welcher Prinzipal kann Aktionen für welche Ressourcen und unter welchen Bedingungen ausführen.

Das `Resource` JSON Richtlinienelement gibt das Objekt oder die Objekte an, für die die Aktion gilt. Anweisungen müssen entweder ein `Resource` oder ein `NotResource`-Element enthalten. Es hat sich bewährt, eine Ressource mit ihrem [Amazon-Ressourcennamen \(ARN\)](#) anzugeben. Sie können dies für Aktionen tun, die einen bestimmten Ressourcentyp unterstützen, der als Berechtigungen auf Ressourcenebene bezeichnet wird.

Verwenden Sie für Aktionen, die keine Berechtigungen auf Ressourcenebene unterstützen, z. B. Auflistungsoperationen, einen Platzhalter (*), um anzugeben, dass die Anweisung für alle Ressourcen gilt.

```
"Resource": "*" 
```

Eine Liste der DeepRacer Ressourcentypen und ihrer Eigenschaften ARNs finden Sie unter [Ressourcen definiert von AWS DeepRacer](#) in der Referenz zur Serviceautorisierung. Informationen darüber, mit welchen Aktionen Sie die ARN einzelnen Ressourcen spezifizieren können, finden Sie unter [Aktionen definiert durch AWS DeepRacer](#).

Beispiele für DeepRacer identitätsbasierte Richtlinien finden Sie unter [Beispiele für identitätsbasierte Richtlinien für AWS DeepRacer](#)

Richtlinien-Bedingungsschlüssel für DeepRacer

Unterstützt servicespezifische Richtlinienbedingungsschlüssel: Ja

Administratoren können Folgendes verwenden AWS JSONRichtlinien, um festzulegen, wer Zugriff auf was hat. Das heißt, welcher Prinzipal kann Aktionen für welche Ressourcen und unter welchen Bedingungen ausführen.

Das Element `Condition` (oder `Condition block`) ermöglicht Ihnen die Angabe der Bedingungen, unter denen eine Anweisung wirksam ist. Das Element `Condition` ist optional. Sie können bedingte Ausdrücke erstellen, die [Bedingungsoperatoren](#) verwenden, z. B. `ist gleich` oder `kleiner als`, damit die Bedingung in der Richtlinie mit Werten in der Anforderung übereinstimmt.

Wenn Sie mehrere `Condition` Elemente in einer Anweisung oder mehrere Schlüssel in einem einzelnen `Condition` Element angeben, AWS wertet sie mithilfe einer logischen AND Operation aus. Wenn Sie mehrere Werte für einen einzelnen Bedingungsschlüssel angeben, AWS wertet die Bedingung mithilfe einer logischen OR Operation aus. Alle Bedingungen müssen erfüllt werden, bevor die Berechtigungen der Anweisung gewährt werden.

Sie können auch Platzhaltervariablen verwenden, wenn Sie Bedingungen angeben. Sie können einem IAM Benutzer beispielsweise nur dann Zugriff auf eine Ressource gewähren, wenn sie mit seinem IAM Benutzernamen gekennzeichnet ist. Weitere Informationen finden Sie im IAMBenutzerhandbuch unter [IAMRichtlinienelemente: Variablen und Tags](#).

AWS unterstützt globale Bedingungsschlüssel und dienstspezifische Bedingungsschlüssel. Um alle zu sehen AWS globale Bedingungsschlüssel finden Sie unter [AWS Kontexttasten für globale Bedingungen](#) im IAMBenutzerhandbuch.

Eine Liste der DeepRacer Bedingungsschlüssel finden Sie unter [Bedingungsschlüssel für AWS DeepRacer](#) im IAMBenutzerhandbuch in der Service Authorization Reference. Informationen zu den Aktionen und Ressourcen, mit denen Sie einen Bedingungsschlüssel verwenden können, finden Sie unter [Aktionen definiert von AWS DeepRacer](#).

Beispiele für DeepRacer identitätsbasierte Richtlinien finden Sie unter [Beispiele für identitätsbasierte Richtlinien für AWS DeepRacer](#)

Zugriffskontrolllisten (ACLs) in DeepRacer

UnterstütztACLs: Nein

Zugriffskontrolllisten (ACLs) steuern, welche Principals (Kontomitglieder, Benutzer oder Rollen) über Zugriffsberechtigungen für eine Ressource verfügen. ACLsähneln ressourcenbasierten Richtlinien, verwenden jedoch nicht das JSON Richtliniendokumentformat.

Attributbasierte Zugriffskontrolle (ABAC) mit ABAC DeepRacer

Unterstützt ABAC (Tags in Richtlinien): Ja

Die attributbasierte Zugriffskontrolle (ABAC) ist eine Autorisierungsstrategie, die Berechtigungen auf der Grundlage von Attributen definiert. In AWS, diese Attribute werden Tags genannt. Sie können Tags an IAM Entitäten (Benutzer oder Rollen) und an viele andere anhängen AWS Ressourcen schätzen. Das Markieren von Entitäten und Ressourcen ist der erste Schritt vonABAC. Anschließend entwerfen Sie ABAC Richtlinien, die Operationen zulassen, wenn das Tag des Prinzipals mit dem Tag auf der Ressource übereinstimmt, auf die er zugreifen möchte.

ABACist hilfreich in Umgebungen, die schnell wachsen, und hilft in Situationen, in denen die Richtlinienverwaltung umständlich wird.

Um den Zugriff auf der Grundlage von Tags zu steuern, geben Sie im Bedingungelement einer [Richtlinie Tag-Informationen](#) an, indem Sie die Schlüssel `aws:ResourceTag/key-name`, `aws:RequestTag/key-name`, oder Bedingung `aws:TagKeys` verwenden.

Wenn ein Service alle drei Bedingungsschlüssel für jeden Ressourcentyp unterstützt, lautet der Wert für den Service Ja. Wenn ein Service alle drei Bedingungsschlüssel für nur einige Ressourcentypen unterstützt, lautet der Wert Teilweise.

Weitere Informationen zu finden Sie ABAC unter [Was ist? ABAC](#) im IAMBenutzerhandbuch. Ein Tutorial mit Schritten zur Einrichtung finden Sie im ABAC Benutzerhandbuch unter [Verwenden der attributbasierten Zugriffskontrolle \(ABAC\)](#). IAM

Temporäre Anmeldeinformationen verwenden mit DeepRacer

Unterstützt temporäre Anmeldeinformationen: Ja

Etwas AWS-Services funktioniert nicht, wenn Sie sich mit temporären Anmeldeinformationen anmelden. Für zusätzliche Informationen, einschließlich AWS-Services mit temporären Anmeldeinformationen arbeiten, finden Sie unter [AWS-Services mit denen IAM](#) im IAMBenutzerhandbuch gearbeitet werden kann.

Sie verwenden temporäre Anmeldeinformationen, wenn Sie sich bei der anmelden AWS Management Console mit einer beliebigen Methode außer einem Benutzernamen und einem Passwort. Zum Beispiel, wenn Sie darauf zugreifen AWS Wenn Sie den Single Sign-On-Link (SSO) Ihres Unternehmens verwenden, erstellt dieser Prozess automatisch temporäre Anmeldeinformationen. Sie erstellen auch automatisch temporäre Anmeldeinformationen, wenn Sie sich als Benutzer bei der Konsole anmelden und dann die Rollen wechseln. Weitere Informationen zum Rollenwechsel finden Sie unter [Wechseln zu einer Rolle \(Konsole\)](#) im IAMBenutzerhandbuch.

Sie können temporäre Anmeldeinformationen manuell erstellen, indem Sie AWS CLI or AWS API. Sie können dann diese temporären Anmeldeinformationen für den Zugriff verwenden AWS. AWS empfiehlt, temporäre Anmeldeinformationen dynamisch zu generieren, anstatt langfristige Zugriffsschlüssel zu verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter [Temporäre Sicherheitsanmeldeinformationen unter IAM](#).

Serviceübergreifende Prinzipal-Berechtigungen für DeepRacer

Unterstützt Forward-Access-Sitzungen (FAS): Ja

Wenn Sie einen IAM Benutzer oder eine Rolle verwenden, um Aktionen auszuführen in AWS, gelten Sie als Principal. Bei einigen Services könnte es Aktionen geben, die dann eine andere Aktion in

einem anderen Service initiieren. FAS verwendet die Rechte des Prinzipals, der einen aufruft AWS-Service, kombiniert mit der Anfrage AWS-Service um Anfragen an nachgelagerte Dienste zu stellen. FAS-Anfragen werden nur gestellt, wenn ein Dienst eine Anfrage erhält, die Interaktionen mit anderen erfordert AWS-Services oder zu vervollständigende Ressourcen. In diesem Fall müssen Sie über Berechtigungen zum Ausführen beider Aktionen verfügen. Einzelheiten zu den Richtlinien für FAS Anfragen finden Sie unter [Zugriffssitzungen weiterleiten](#).

Servicerollen für DeepRacer

Unterstützt Servicerollen: Ja

Eine Servicerolle ist eine [IAM-Rolle](#), die ein Dienst übernimmt, um Aktionen in Ihrem Namen auszuführen. Ein IAM Administrator kann eine Servicerolle von innen heraus erstellen, ändern und löschen IAM. Weitere Informationen finden Sie unter [Erstellen einer Rolle zum Delegieren von Berechtigungen an ein AWS-Service](#) im IAM-Benutzerhandbuch.

Warning

Das Ändern der Berechtigungen für eine Servicerolle kann zu DeepRacer Funktionseinschränkungen führen. Bearbeiten Sie Servicerollen nur, DeepRacer wenn Sie dazu eine Anleitung erhalten.

Dienstbezogene Rollen für DeepRacer

Unterstützt serviceverknüpfte Rollen: Ja

Eine dienstbezogene Rolle ist eine Art von Servicerolle, die mit einem verknüpft ist AWS-Service. Der Dienst kann die Rolle übernehmen, eine Aktion in Ihrem Namen durchzuführen. Mit Diensten verknüpfte Rollen erscheinen in Ihrem AWS-Konto und gehören dem Dienst. Ein IAM Administrator kann die Berechtigungen für dienstbezogene Rollen anzeigen, aber nicht bearbeiten.

Einzelheiten zum Erstellen oder Verwalten von dienstbezogenen Rollen finden Sie unter [AWS Dienste, die mit IAM](#) funktionieren. Suchen Sie in der Tabelle nach einem Service mit einem Yes in der Spalte Service-linked role (Serviceverknüpfte Rolle). Wählen Sie den Link Yes (Ja) aus, um die Dokumentation für die serviceverknüpfte Rolle für diesen Service anzuzeigen.

Beispiele für identitätsbasierte Richtlinien für AWS DeepRacer

Standardmäßig sind Benutzer und Rollen nicht berechtigt, Ressourcen zu erstellen oder zu ändern DeepRacer. Sie können auch keine Aufgaben mit dem ausführen AWS Management Console, AWS Command Line Interface (AWS CLI), oder AWS API. Um Benutzern die Erlaubnis zu erteilen, Aktionen mit den Ressourcen durchzuführen, die sie benötigen, kann ein IAM Administrator IAM Richtlinien erstellen. Der Administrator kann dann die IAM Richtlinien zu Rollen hinzufügen, und Benutzer können die Rollen übernehmen.

Informationen zum Erstellen einer IAM identitätsbasierten Richtlinie anhand dieser JSON Beispieldokumente finden Sie unter [IAMRichtlinien erstellen](#) im IAMBenutzerhandbuch.

Einzelheiten zu Aktionen und Ressourcentypen, die von definiert wurden DeepRacer, einschließlich des Formats ARNs für die einzelnen Ressourcentypen, finden Sie unter [Aktionen, Ressourcen und Bedingungsschlüssel für AWS DeepRacer](#) in der Referenz zur Serviceautorisierung.

Themen

- [Bewährte Methoden für Richtlinien](#)
- [Verwenden der DeepRacer Konsole](#)
- [Gewähren der Berechtigung zur Anzeige der eigenen Berechtigungen für Benutzer](#)

Bewährte Methoden für Richtlinien

Identitätsbasierte Richtlinien legen fest, ob jemand DeepRacer Ressourcen in Ihrem Konto erstellen, darauf zugreifen oder sie löschen kann. Diese Aktionen können Kosten für Sie verursachen AWS-Konto. Beachten Sie beim Erstellen oder Bearbeiten identitätsbasierter Richtlinien die folgenden Richtlinien und Empfehlungen:

- Fangen Sie an mit AWS verwaltete Richtlinien und Umstellung auf Berechtigungen mit den geringsten Rechten — Um zu beginnen, Ihren Benutzern und Workloads Berechtigungen zu gewähren, verwenden Sie AWS verwaltete Richtlinien, die Berechtigungen für viele gängige Anwendungsfälle gewähren. Sie sind in Ihrem verfügbar AWS-Konto. Wir empfehlen Ihnen, die Berechtigungen weiter zu reduzieren, indem Sie Folgendes definieren AWS vom Kunden verwaltete Richtlinien, die speziell auf Ihre Anwendungsfälle zugeschnitten sind. Weitere Informationen finden Sie unter [AWS verwaltete Richtlinien](#) oder [AWS verwaltete Richtlinien für Jobfunktionen](#) im IAMBenutzerhandbuch.

- Berechtigungen mit den geringsten Rechten anwenden — Wenn Sie Berechtigungen mit IAM Richtlinien festlegen, gewähren Sie nur die Berechtigungen, die für die Ausführung einer Aufgabe erforderlich sind. Sie tun dies, indem Sie die Aktionen definieren, die für bestimmte Ressourcen unter bestimmten Bedingungen durchgeführt werden können, auch bekannt als die geringsten Berechtigungen. Weitere Informationen zur Verwendung IAM zum Anwenden von Berechtigungen finden Sie [IAM im Benutzerhandbuch unter Richtlinien und Berechtigungen](#). IAM
- Verwenden Sie Bedingungen in IAM Richtlinien, um den Zugriff weiter einzuschränken — Sie können Ihren Richtlinien eine Bedingung hinzufügen, um den Zugriff auf Aktionen und Ressourcen einzuschränken. Sie können beispielsweise eine Richtlinienbedingung schreiben, um anzugeben, dass alle Anfragen mit gesendet werden müssen SSL. Sie können auch Bedingungen verwenden, um Zugriff auf Serviceaktionen zu gewähren, wenn diese über eine bestimmte AWS-Service, wie beispielsweise AWS CloudFormation. Weitere Informationen finden Sie unter [IAM JSON Richtlinien Elemente: Zustand](#) im IAM Benutzerhandbuch.
- Verwenden Sie IAM Access Analyzer, um Ihre IAM Richtlinien zu validieren, um sichere und funktionale Berechtigungen zu gewährleisten. IAM Access Analyzer validiert neue und bestehende Richtlinien, sodass die Richtlinien der IAM Richtlinien Sprache (JSON) und den IAM bewährten Methoden entsprechen. IAM Access Analyzer bietet mehr als 100 Richtlinienprüfungen und umsetzbare Empfehlungen, um Sie bei der Erstellung sicherer und funktionaler Richtlinien zu unterstützen. Weitere Informationen finden Sie unter [IAM Access Analyzer-Richtlinienvalidierung](#) im IAM Benutzerhandbuch.
- Multi-Faktor-Authentifizierung erforderlich (MFA) — Wenn Sie ein Szenario haben, in dem IAM Benutzer oder ein Root-Benutzer in Ihrem AWS-Konto, schalten Sie MFA für zusätzliche Sicherheit ein. Wenn Sie festlegen möchten, MFA wann API Operationen aufgerufen werden, fügen Sie MFA Bedingungen zu Ihren Richtlinien hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter [Konfiguration des MFA-geschützten API Zugriffs](#) im IAM Benutzerhandbuch.

Weitere Informationen zu bewährten Methoden finden Sie unter [Bewährte Sicherheitsmethoden IAM im IAM](#) Benutzerhandbuch. IAM

Verwenden der DeepRacer Konsole

Um auf die zuzugreifen AWS DeepRacer Für die Konsole benötigen Sie ein Mindestmaß an Berechtigungen. Diese Berechtigungen müssen es Ihnen ermöglichen, Details zu den DeepRacer Ressourcen in Ihrem AWS-Konto. Wenn Sie eine identitätsbasierte Richtlinie erstellen, die restriktiver ist als die erforderlichen Mindestberechtigungen, funktioniert die Konsole für Entitäten (Benutzer oder Rollen) mit dieser Richtlinie nicht wie vorgesehen.

Sie müssen Benutzern, die nur Anrufe tätigen, keine Mindestberechtigungen für die Konsole gewähren AWS CLI oder das AWS API. Erlauben Sie stattdessen nur den Zugriff auf die Aktionen, die dem API Vorgang entsprechen, den sie ausführen möchten.

Um sicherzustellen, dass Benutzer und Rollen die DeepRacer Konsole weiterhin verwenden können, fügen Sie auch das DeepRacer ConsoleAccess oder hinzu ReadOnly AWS verwaltete Richtlinie für die Entitäten. Weitere Informationen finden Sie im [Benutzerhandbuch unter Hinzufügen von Berechtigungen für einen IAM Benutzer](#).

Gewähren der Berechtigung zur Anzeige der eigenen Berechtigungen für Benutzer

Dieses Beispiel zeigt, wie Sie eine Richtlinie erstellen könnten, die es IAM Benutzern ermöglicht, die Inline-Richtlinien und verwalteten Richtlinien einzusehen, die mit ihrer Benutzeridentität verknüpft sind. Diese Richtlinie umfasst Berechtigungen zum Ausführen dieser Aktion auf der Konsole oder programmgesteuert mithilfe von AWS CLI or AWS API.

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "ViewOwnUserInfo",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "iam:GetUserPolicy",
        "iam:ListGroupsWithUser",
        "iam:ListAttachedUserPolicies",
        "iam:ListUserPolicies",
        "iam:GetUser"
      ],
      "Resource": ["arn:aws:iam::*:user/${aws:username}"]
    },
    {
      "Sid": "NavigateInConsole",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "iam:GetGroupPolicy",
        "iam:GetPolicyVersion",
        "iam:GetPolicy",
        "iam:ListAttachedGroupPolicies",
        "iam:ListGroupPolicies",
        "iam:ListPolicyVersions",
        "iam:ListPolicies",

```

```
        "iam:ListUsers"
      ],
      "Resource": "*"
    }
  ]
}
```

AWSverwaltete Richtlinien für AWSDeepRacer

Eine von AWS verwaltete Richtlinie ist eine eigenständige Richtlinie, die von AWS erstellt und verwaltet wird. Von AWS verwaltete Richtlinien stellen Berechtigungen für viele häufige Anwendungsfälle bereit, damit Sie beginnen können, Benutzern, Gruppen und Rollen Berechtigungen zuzuweisen.

Beachten Sie, dass AWS-verwaltete Richtlinien möglicherweise nicht die geringsten Berechtigungen für Ihre spezifischen Anwendungsfälle gewähren, da sie für alle AWS-Kunden verfügbar sind. Wir empfehlen Ihnen, die Berechtigungen weiter zu reduzieren, indem Sie [kundenverwaltete Richtlinien](#) definieren, die speziell auf Ihre Anwendungsfälle zugeschnitten sind.

Die Berechtigungen, die in den von AWS verwalteten Richtlinien definiert sind, können nicht geändert werden. Wenn AWS Berechtigungen aktualisiert, die in einer von AWS verwalteten Richtlinie definiert werden, wirkt sich das Update auf alle Prinzipalidentitäten (Benutzer, Gruppen und Rollen) aus, denen die Richtlinie zugeordnet ist. AWS aktualisiert am wahrscheinlichsten eine von AWS verwaltete Richtlinie, wenn ein neuer AWS-Service gestartet wird oder neue API-Operationen für bestehende Services verfügbar werden.

Weitere Informationen finden Sie unter [Von AWS verwaltete Richtlinien](#) im IAM-Benutzerhandbuch.

Das Folgende AWS-verwaltete Richtlinien sind spezifisch für die Verwendung von AWSDeepRacer Mehrbenutzermodus, um mehrere Teilnehmer unter Ihrem Konto zu sponsern AWS Konto.

- `AWSDeepRacerAccountAdminAccess` Zuschüsse erforderlich AWSDeepRacer Berechtigungen für den Administrator eines Mehrbenutzerkontos.
- `AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccess` Zuschüsse erforderlich AWSDeepRacer Berechtigungen zur Nutzung von AWSDeepRacer Konsole.

Themen

- [AWSDeepRacerAccountAdminAccess verwaltete Richtlinie für AWSDeepRacerVerwalter](#)

- [AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccessverwaltete Richtlinie für AWSDeepRacerMehrbenutzer-Rennfahrer](#)
- [AWSDeepRacerAktualisierungen zuAWSverwaltete Richtlinien](#)

AWSDeepRacerAccountAdminAccess verwaltete Richtlinie für AWSDeepRacerVerwalter

Um mehrere Profile für die Verwendung Ihres zu aktivierenAWSKonto-ID und Rechnungsinformationen bei AWSDeepRacer, füge das anAWSDeepRacerAccountAdminAccessPolitik.

Sie können das anhängenAWSDeepRacerAccountAdminAccessRichtlinie zur IAM-Identität, die Sie für das Sponsoring anderer Rennfahrer verwenden möchten.

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "DeepRacerAdminAccessStatement",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "deepracer:*"
      ],
      "Resource": [
        "*"
      ],
      "Condition": {
        "Null": {
          "deepracer:UserToken": "true"
        }
      }
    }
  ]
}
```

AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccessverwaltete Richtlinie für AWSDeepRacerMehrbenutzer-Rennfahrer

Die Politik, `AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccess`, gibt `AWSDeepRacer`Zugriff für Rennfahrer auf alle `AWS-GeräteDeepRacer`Aktionen außer Administratoraktionen für Mehrbenutzerkonten.

Sie können das anhängen `AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccess`Richtlinie zu den IAM-Identitäten von Teilnehmern, die Sie unter Ihrem Konto sponsern möchten.

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "deepracer:Add*",
        "deepracer:Remove*",
        "deepracer:Create*",
        "deepracer:Perform*",
        "deepracer:Clone*",
        "deepracer:Get*",
        "deepracer:List*",
        "deepracer>Edit*",
        "deepracer:Start*",
        "deepracer:Set*",
        "deepracer:Update*",
        "deepracer>Delete*",
        "deepracer:Stop*",
        "deepracer:Import*",
        "deepracer:Tag*",
        "deepracer:Untag*"
      ],
      "Resource": [
        "*"
      ],
      "Condition": {
        "Null": {
          "deepracer:UserToken": "false"
        },
        "Bool": {
          "deepracer:MultiUser": "true"
        }
      }
    }
  ]
}
```

```

},
{
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "deepracer:GetAccountConfig",
    "deepracer:GetTrack",
    "deepracer:ListTracks",
    "deepracer:TestRewardFunction"
  ],
  "Resource": [
    "*"
  ]
},
{
  "Effect": "Deny",
  "Action": [
    "deepracer:Admin*"
  ],
  "Resource": [
    "*"
  ]
}
]
}

```

AWSDeepRacerAktualisierungen zuAWSverwaltete Richtlinien

Details zu Updates für anzeigenAWSverwaltete Richtlinien für AWSDeepRacerseit dieser Dienst damit begonnen hat, diese Änderungen zu verfolgen. Um automatische Benachrichtigungen über Änderungen an dieser Seite zu erhalten, abonnieren Sie den RSS-Feed auf AWSDeepRacerSeite „Verlauf des Dokuments“.

| Änderung | Beschreibung | Datum |
|---|--|------------------|
| AWSDeepRacerAccountAdminAccess undAWSDeepRa | Neue verwaltete Richtlinien wurden hinzugefügt, sodass Sie mehrere Teilnehmer unter einem AWS sponsern | 26. Oktober 2021 |

| Änderung | Beschreibung | Datum |
|---|---|------------------|
| cerDefaultMultiUse rAccess Richtlinien hinzugefügt | könnenDeepRacerKonto im Mehrbenutzermodus. | |
| AWSDeepRacerbeginn, Richtlinienänderungen zu verfolgen. | AWSDeepRacerbeginn, Änderungen für seine von AWS verwalteten Richtlinien zu verfolgen. | 26. Oktober 2021 |

Dienstübergreifende Confused-Deputy-Prävention

Das Confused-Deputy-Problem ist ein Sicherheitsproblem, bei dem eine juristische Stelle, die nicht über die Berechtigung zum Ausführen einer Aktion verfügt, eine privilegiertere juristische Stelle zwingen kann, die Aktion auszuführen. In AWS kann der dienstübergreifende Identitätswechsel zu Confused-Deputy-Problem führen. Ein dienstübergreifender Identitätswechsel kann auftreten, wenn ein Dienst (der Anruf-Dienst) einen anderen Dienst anruft (den aufgerufenen Dienst). Der aufrufende Service kann manipuliert werden, um seine Berechtigungen zu verwenden, um Aktionen auf die Ressourcen eines anderen Kunden auszuführen, für die er sonst keine Zugriffsberechtigung haben sollte. Um dies zu verhindern, bietet AWS Tools, mit denen Sie Ihre Daten für alle Services mit Serviceprinzipalen schützen können, die Zugriff auf Ressourcen in Ihrem Konto erhalten haben.

Wir empfehlen die Verwendung von [aws:SourceArn](#) und [aws:SourceAccount](#) globaler Bedingungskontext Schlüssel in Ressourcenrichtlinien, um die Berechtigungen einzuschränken, die AWSDeepRacerLong der Ressource einen anderen Dienst gewährt. Wenn Sie beide globalen Bedingungskontextschlüssel verwenden, müssen der `aws:SourceAccount`-Wert und das Konto im `aws:SourceArn`-Wert dieselbe Konto-ID verwenden, wenn sie in derselben Richtlinienanweisung verwendet werden.

Der Wert von `aws:SourceArn` muss `s3# :your-bucket-name` sein.

Der effektivste Weg, um sich vor dem verwirrtes Stellvertreterproblem zu schützen, ist die Verwendung von `aws:SourceArn` globalen Bedingungskontextschlüssel mit dem vollständigen ARN der Ressource. Wenn Sie den vollständigen ARN der Ressource nicht kennen oder wenn Sie mehrere Ressourcen angeben, verwenden Sie die `aws:SourceArn` globaler Kontextbedingungsschlüssel mit Platzhaltern (*) für die unbekannt Teile des ARN. Zum Beispiel `arn:aws:service: :123456789012:*`.

Das folgende Beispiel zeigt, wie Sie den `aws:SourceArn` und `aws:SourceAccount` globale Bedingungskontext-Schlüssel in `awsDeepRacer`, um das verwirrte Stellvertreterproblem zu verhindern.

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "Stmt1586917903457",
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": "deepracer.amazonaws.com"
      },
      "Action": [
        "s3:GetObjectAcl",
        "s3:GetObject",
        "s3:PutObject",
        "s3:PutObjectAcl"
      ],
      "Resource": [
        "arn:aws:s3:::your-bucket-name",
        "arn:aws:s3:::your-bucket-name/*"
      ],
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "aws:SourceArn": "arn:${Partition}:deepracer:${Region}:
${Account}:model/reinforcement_learning/${ResourceId}"
        }
      }
    }
  ]
}
```

Wenn Sie eine benutzerdefinierte Verwendung von `AWS Key Management Service (KMS)` -Ressource für diesen Bucket, schließen Sie die `AWS KMS Ressourcenrichtlinie`:

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [{
    "Sid": "statement identifier",
    "Effect": "effect",
    "Principal": "principal",
```

```
"Action": "action",
"Resource": "resource",
"Condition": {
  "StringEquals": {
    "aws:SourceArn": "arn:${Partition}:deepracer:${Region}:${Account}:model/
reinforcement_learning/${ResourceId}"
  }
}
}]
}
```

Fehlerbehebung AWS DeepRacer Identität und Zugriff

Verwenden Sie die folgenden Informationen, um häufig auftretende Probleme zu diagnostizieren und zu beheben, die bei der Arbeit mit DeepRacer und auftreten können IAM.

Themen

- [Ich erhalte einen Autorisierungsfehler im DeepRacer Mehrbenutzerkontenmodus](#)
- [Ich bin nicht berechtigt, eine Aktion durchzuführen in DeepRacer](#)
- [Ich bin nicht berechtigt, iam auszuführen: PassRole](#)
- [Ich möchte meine Zugriffsschlüssel anzeigen](#)
- [Ich bin Administrator und möchte anderen Zugriff gewähren DeepRacer](#)
- [Ich möchte Personen außerhalb meines AWS-Konto um auf meine DeepRacer Ressourcen zuzugreifen](#)

Ich erhalte einen Autorisierungsfehler im DeepRacer Mehrbenutzerkontenmodus

Wenn Sie ein Administrator mit einer [AWSDeepRacerAccountAdminAccess](#) Richtlinie sind, wird möglicherweise ein Autorisierungsfehler angezeigt, wenn Ihrer Sitzung ein Benutzertoken zugeordnet ist. Administratoren sollten keine Benutzertoken mit einer Sitzung verknüpft haben. Um dieses Problem zu beheben, löschen Sie Ihre Cookies.

Wenn sich das Konto im Mehrbenutzermodus befindet und Sie ein Rennfahrer mit einer [AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccess](#) Richtlinie sind, wird möglicherweise ein Autorisierungsfehler angezeigt, wenn Ihrer Richtlinie kein Benutzertoken zugeordnet ist. Um dieses Problem zu beheben, müssen Sie sich bei Ihrem AWS Spielerprofil authentifizieren, bevor Sie die Nutzung fortsetzen AWS DeepRacer.

Wenn sich das Konto im Einzelbenutzermodus befindet und Sie ein Rennfahrer mit einer bestimmten `AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccess` Richtlinie sind, wird möglicherweise ein Autorisierungsfehler angezeigt. Um dieses Problem zu beheben, erkundigen Sie sich bei Ihrem AWS Kontoadministrator, da ein Benutzer mit einer `AWSDeepRacerDefaultMultiUserAccess` Richtlinie im Einzelbenutzermodus Folgendes nicht verwenden kann AWS DeepRacer.

Ich bin nicht berechtigt, eine Aktion durchzuführen in DeepRacer

Wenn das Symbol AWS Management Console teilt Ihnen mit, dass Sie nicht berechtigt sind, eine Aktion auszuführen. Wenden Sie sich dann an Ihren Administrator, um Unterstützung zu erhalten. Ihr Administrator ist die Person, die Ihnen Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort bereitgestellt hat.

Der folgende Beispielfehler tritt auf, wenn der `mateojackson` IAM Benutzer versucht, die Konsole zu verwenden, um Details zu einer fiktiven `my-example-widget` Ressource anzuzeigen, aber nicht über die fiktiven `deepracer:GetWidget` Berechtigungen verfügt.

```
User: arn:aws:iam::123456789012:user/mateojackson is not authorized to perform:
deepracer:GetWidget on resource: my-example-widget
```

In diesem Fall bittet Mateo seinen Administrator um die Aktualisierung seiner Richtlinien, um unter Verwendung der Aktion `my-example-widget` auf die Ressource `deepracer:GetWidget` zugreifen zu können.

Ich bin nicht berechtigt, iam auszuführen: PassRole

Wenn Sie eine Fehlermeldung erhalten, dass Sie nicht berechtigt sind, die `iam:PassRole` Aktion auszuführen, müssen Ihre Richtlinien aktualisiert werden, damit Sie eine Rolle an DeepRacer diese Person übergeben können.

Etwas AWS-Services ermöglichen es Ihnen, eine bestehende Rolle an diesen Dienst zu übergeben, anstatt eine neue Servicerolle oder eine dienstverknüpfte Rolle zu erstellen. Hierzu benötigen Sie Berechtigungen für die Übergabe der Rolle an den Dienst.

Der folgende Beispielfehler tritt auf, wenn ein IAM Benutzer mit dem Namen `marymajor` versucht, die Konsole zu verwenden, um eine Aktion in DeepRacer auszuführen. Die Aktion erfordert jedoch, dass der Service über Berechtigungen verfügt, die durch eine Servicerolle gewährt werden. Mary besitzt keine Berechtigungen für die Übergabe der Rolle an den Dienst.

```
User: arn:aws:iam::123456789012:user/marymajor is not authorized to perform:
iam:PassRole
```

In diesem Fall müssen die Richtlinien von Mary aktualisiert werden, um die Aktion `iam:PassRole` ausführen zu können.

Wenn Sie Hilfe benötigen, wenden Sie sich an AWS Administrator. Ihr Administrator hat Ihnen Ihre Anmeldeinformationen odzur Verfügung gestellt.

Ich möchte meine Zugriffsschlüssel anzeigen

Nachdem Sie Ihre IAM Benutzerzugriffsschlüssel erstellt haben, können Sie Ihre Zugriffsschlüssel-ID jederzeit einsehen. Sie können Ihren geheimen Zugriffsschlüssel jedoch nicht erneut anzeigen. Wenn Sie den geheimen Zugriffsschlüssel verlieren, müssen Sie ein neues Zugriffsschlüsselpaar erstellen.

Zugriffsschlüssel bestehen aus zwei Teilen: einer Zugriffsschlüssel-ID (z. B. AKIAIOSFODNN7EXAMPLE) und einem geheimen Zugriffsschlüssel (z. B. wJa1rXUtnFEMI/K7MDENG/bPxrFiCYEXAMPLEKEY). Ähnlich wie bei Benutzernamen und Passwörtern müssen Sie die Zugriffsschlüssel-ID und den geheimen Zugriffsschlüssel zusammen verwenden, um Ihre Anforderungen zu authentifizieren. Verwalten Sie Ihre Zugriffsschlüssel so sicher wie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort.

Important

Geben Sie Ihre Zugriffsschlüssel nicht an Dritte weiter, auch nicht für die [Suche nach Ihrer kanonischen Benutzer-ID](#). Auf diese Weise können Sie jemandem dauerhaften Zugriff auf Ihre Daten gewähren AWS-Konto.

Während der Erstellung eines Zugriffsschlüsselpaars werden Sie aufgefordert, die Zugriffsschlüssel-ID und den geheimen Zugriffsschlüssel an einem sicheren Speicherort zu speichern. Der geheime Zugriffsschlüssel ist nur zu dem Zeitpunkt verfügbar, an dem Sie ihn erstellen. Wenn Sie Ihren geheimen Zugriffsschlüssel verlieren, müssen Sie Ihrem IAM Benutzer neue Zugangsschlüssel hinzufügen. Sie können maximal zwei Zugriffsschlüssel besitzen. Wenn Sie bereits zwei Zugriffsschlüssel besitzen, müssen Sie ein Schlüsselpaar löschen, bevor Sie ein neues erstellen. Anweisungen dazu finden Sie im IAMBenutzerhandbuch unter [Verwaltung von Zugangsschlüsseln](#).

Ich bin Administrator und möchte anderen Zugriff gewähren DeepRacer

Um anderen den Zugriff zu ermöglichen DeepRacer, müssen Sie den Personen oder Anwendungen, die Zugriff benötigen, die entsprechenden Berechtigungen erteilen. Wenn Sie verwenden AWS IAM Identity Center Um Personen und Anwendungen zu verwalten, weisen Sie Benutzern oder Gruppen

Berechtigungssätze zu, um deren Zugriffsebene zu definieren. Mit Berechtigungssätzen werden automatisch IAM Richtlinien erstellt und IAM Rollen zugewiesen, die der Person oder Anwendung zugeordnet sind. Weitere Informationen finden Sie unter [Berechtigungssätze](#) im AWS IAM Identity Center Benutzerleitfaden.

Wenn Sie IAM Identity Center nicht verwenden, müssen Sie IAM Entitäten (Benutzer oder Rollen) für die Personen oder Anwendungen erstellen, die Zugriff benötigen. Anschließend müssen Sie der Entität eine Richtlinie hinzufügen, die ihnen die richtigen Berechtigungen gewährt DeepRacer. Nachdem die Berechtigungen erteilt wurden, geben Sie die Anmeldeinformationen an den Benutzer oder Anwendungsentwickler weiter. Sie werden diese Anmeldeinformationen für den Zugriff verwenden AWS. Weitere Informationen zum Erstellen von IAM Benutzern, Gruppen, Richtlinien und Berechtigungen finden Sie [IAMim IAMBenutzerhandbuch unter IAMIdentitäten und Richtlinien und Berechtigungen](#).

Ich möchte Personen außerhalb meines AWS-Konto um auf meine DeepRacer Ressourcen zuzugreifen

Sie können eine Rolle erstellen, die Benutzer in anderen Konten oder Personen außerhalb Ihrer Organisation für den Zugriff auf Ihre Ressourcen verwenden können. Sie können festlegen, wem die Übernahme der Rolle anvertraut wird. Für Dienste, die ressourcenbasierte Richtlinien oder Zugriffskontrolllisten (ACLs) unterstützen, können Sie diese Richtlinien verwenden, um Personen Zugriff auf Ihre Ressourcen zu gewähren.

Weitere Informationen dazu finden Sie hier:

- Informationen darüber, ob diese Funktionen DeepRacer unterstützt werden, finden Sie unter [Wie AWS DeepRacer funktioniert mit IAM](#)
- Um zu erfahren, wie Sie Zugriff auf Ihre Ressourcen gewähren können AWS-Konten die Ihnen gehören, finden Sie unter [Gewähren des Zugriffs für einen IAM Benutzer in einem anderen AWS-Konto die Sie besitzen, finden Sie](#) im IAMBenutzerhandbuch.
- Um zu erfahren, wie Sie Dritten Zugriff auf Ihre Ressourcen gewähren können AWS-Konten, siehe Zugriff [gewähren auf AWS-Konten Eigentum Dritter](#) im IAMBenutzerhandbuch.
- Informationen zur [Bereitstellung des Zugriffs über einen Identitätsverbund finden Sie im Benutzerhandbuch unter Zugriff für extern authentifizierte Benutzer \(Identitätsverbund\)](#). IAM
- Informationen zum Unterschied zwischen der Verwendung von Rollen und ressourcenbasierten Richtlinien für den kontenübergreifenden Zugriff finden Sie [IAMim Benutzerhandbuch unter Kontoübergreifender Ressourcenzugriff](#). IAM

Markierung

Ein Tag ist eine benutzerdefinierte Attributbezeichnung, die Sie einer AWS-Ressource zuweisen. Jedes AWS-Tag besteht aus zwei Teilen:

- Ein Tag-Schlüssel (zum Beispiel `companyname`, `costcenter`, `environment`, `project`, oder `secret`). Bei Tag-Schlüsseln wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.
- einem optionalen Feld, das als Tag-Wert bezeichnet wird. Ein nicht angegebener Tag-Wert entspricht einer leeren Zeichenfolge. Wie bei Tag-Schlüsseln wird auch bei Tag-Werten zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

Zusammen werden sie als Schlüssel-Wert-Paare bezeichnet.

Im DeepRacer AWS-Service können Sie Autos, RL-Modellen und Ranglisten von Community-Rennen Tags zuweisen. Kennzeichnen Sie diese und andere AWS Ressourcen, die Tagging unterstützen, um anzuzeigen, dass die Ressourcen miteinander verwandt sind. Zusätzlich zum Identifizieren und Organisieren Ihrer -Ressourcen mit Tags können Sie Tags zum Identifizieren und Organisieren Ihrer -Ressourcen verwenden, um zu steuern, wer Ihre Ressource anzeigen und mit ihr interagieren kann. Verwenden Sie die DeepRacer AWS-Konsole oder die AWS CLI um Tags hinzuzufügen, zu verwalten und zu entfernen.

Weitere Informationen zur Verwendung von Tags finden Sie im Whitepaper [Bewährte Methoden für die Markierung](#).

Tag, um die Kostenzuweisung zu verfolgen

AWS Cost Explorer und Cost and Usage Report unterstützen die Möglichkeit, die AWS-Kosten nach Tags aufzuschlüsseln. Unternehmenskennzeichnungen wie `costcenter`, `businessunit`, oder `project` können verwendet werden, um AWS-Kosten den typischen Finanzberichterstattungskategorien eines Unternehmens zuzuordnen. Ein Kostenzuordnungsbericht kann jedoch ein beliebiges Etikett enthalten, sodass Sie Kosten problemlos technischen oder sicherheitstechnischen Kategorien zuordnen können, z. B. bestimmten Anwendungen, Umgebungen oder Compliance-Programmen. In einer Organisation haben ausschließlich Verwaltungskonten und einzelne Konten, die nicht Mitglied einer Organisation sind, Zugriff auf den Manager für Kostenzuordnungs-Tags in der Konsole für Fakturierung und Kostenmanagement. Weitere Informationen zur Verwendung von Tags zur Verwendung von Tags zur Verwendung von Tags zur

den Schlüssel oder Wert für ein Tag verwenden, um den Zugriff auf diese Ressourcen zu kontrollieren.

Um Tags für ein neues RL-Modell hinzuzufügen, anzuzeigen und zu bearbeiten

Verwenden Sie die DeepRacer AWS-Konsole, um einem neuen RL-Modell Tags hinzuzufügen, anzuzeigen und zu bearbeiten.

1. Wählen Sie unter Ihre Modelle die Option Modell erstellen aus.
2. Erweitern Sie auf der Seite Modell erstellen, nachdem Sie die Trainingsdetails ausgefüllt haben, die Überschrift Tags.
3. Wählen Sie unter der Überschrift Tags die Option Neues Tag hinzufügen aus.
4. Geben Sie für Key (Schlüssel) einen Namen für das Tag ein. Sie können einen optionalen Wert für das Tag unter Value (Wert) hinzufügen. Weitere Informationen zur Benennung von Tags finden Sie im Whitepaper „Bewährte Methoden für die Benennung von Tags und Ressourcen“ im Whitepaper [„Bewährte Methoden zum Benennen von Tags“](#).
5. (Optional) Um ein weiteres Tag hinzuzufügen, wählen Sie erneut Neues Tag hinzufügen.
6. (Optional) Um einen einzelnen Schlüssel oder Wert zu entfernen, wählen Sie das X neben dem Schlüssel oder Wert aus.
7. (Optional) Um ein Schlüssel-Wert-Paar zu entfernen, wählen Sie Entfernen.
8. Wenn Sie mit dem Hinzufügen von Tags fertig sind, wählen Sie unter Umgebungssimulation eine Spur aus und klicken Sie auf Weiter.

Nachdem Sie ein neues Modell markiert und zur Schulung eingereicht haben, können Sie dessen Tags während oder nach dem Training und der Bewertung unter der Überschrift „Schlagworte“ unten auf der Seite verwalten.

1. Wählen Sie Manage tags (Tags (Markierungen) verwalten) aus.
2. Im Popup-Feld Schlagworte verwalten kannst du ein von dir erstelltes Tag entfernen, indem du neben dem Tag, das du entfernen möchtest, auf die Schaltfläche Entfernen klickst, oder indem du Neues Tag hinzufügen wählst, um ein neues Tag hinzuzufügen.
3. Wenn Sie ein neues Tag hinzufügen möchten, geben Sie unter Schlüssel einen Namen für das Tag ein. Sie können einen optionalen Wert für das Tag unter Value (Wert) hinzufügen. Weitere Informationen zur Benennung von Tags finden Sie im Whitepaper „Bewährte Methoden für die

Benennung von Tags und Ressourcen“ im Whitepaper „[Bewährte Methoden zum Benennen von Tags](#)“.

4. Wenn Sie mit dem Entfernen und Hinzufügen von Stichwörtern fertig sind, wählen Sie Senden.

Um Tags für eine neue Community-Rennen-Bestenliste hinzuzufügen, anzusehen und zu bearbeiten

Verwenden Sie die DeepRacer AWS-Konsole, um Tags zu einer neuen Community-Rennen-Bestenliste hinzuzufügen, anzuzeigen und zu bearbeiten.

1. Wähle in Community-Rennen die Option Rennen erstellen aus.
2. Erweitern Sie auf der Seite mit den Renndetails die Überschrift Tags.
3. Wählen Sie unter der Überschrift Tags die Option Neues Tag hinzufügen aus.
4. Geben Sie für Key (Schlüssel) einen Namen für das Tag ein. Sie können einen optionalen Wert für das Tag unter Value (Wert) hinzufügen. Weitere Informationen zur Benennung von Tags finden Sie im Whitepaper „Bewährte Methoden für die Benennung von Tags und Ressourcen“ im Whitepaper „[Bewährte Methoden zum Benennen von Tags](#)“.
5. (Optional) Um ein weiteres Tag hinzuzufügen, wählen Sie erneut Neues Tag hinzufügen.
6. (Optional) Um einen einzelnen Schlüssel oder Wert zu entfernen, wählen Sie das X neben dem Schlüssel oder Wert aus.
7. (Optional) Um ein Schlüssel-Wert-Paar zu entfernen, wählen Sie Entfernen.
8. Wenn Sie mit dem Hinzufügen von Tags fertig sind, wählen Sie unter Umgebungssimulation eine Spur aus und klicken Sie auf Weiter.

Hinzufügen, anzeigen und bearbeiten von Tags für eine vorhandene -Ressource

Das Hinzufügen von Stichwörtern zu einem vorhandenen DeepRacer AWS-RL-Modell oder einer Rangliste für Community-Rennen kann Ihnen dabei helfen, diese Ressourcen zu identifizieren, zu organisieren, die Kostenzuweisung zu verfolgen und den Zugriff auf diese Ressourcen zu verwalten. Fügen Sie einem Modell oder eine oder mehrere Tags (Schlüssel-Paare) zu einem Modell oder einer -Bestenliste hinzu. Jeder Tag muss für jede -Ressource eindeutig sein. Jeder Tag kann nur einen Wert haben, aber eine -Ressource kann bis zu 50 Tags haben.

Erstellen Sie die Tags ressourcenweise in der DeepRacer AWS-Konsole und wenden Sie sie an oder verwenden Sie den [Tag-Editor](#), um mehrere Ressourcen gleichzeitig hinzuzufügen, zu bearbeiten oder zu löschen.

⚠ Important

Das Bearbeiten von Tags für ein RL-Modell oder die Rangliste von Community-Rennen kann sich auf den Zugriff auf diese Ressourcen auswirken. Bevor Sie den Namen (Schlüssel) oder Wert eines Tags bearbeiten, sollten Sie alle IAM-Richtlinien überprüfen, die möglicherweise den Schlüssel oder Wert für ein Tag verwenden, um den Zugriff auf diese Ressourcen zu kontrollieren.

Um Tags für ein vorhandenes RL-Modell hinzuzufügen, anzuzeigen und zu bearbeiten

Sie können die DeepRacer AWS-Konsole verwenden, um Tags für ein vorhandenes RL-Modell hinzuzufügen, anzuzeigen oder zu bearbeiten.

1. Wählen Sie unter Ihre Modelle ein Modell aus der Liste aus, indem Sie seinen Namen wählen.
2. Wählen Sie Aktionen aus.
3. Wählen Sie in der Drop-down-Liste die Option Schlagworte verwalten aus.
4. Im Popup-Feld „Schlagworte verwalten“ können Sie Tags anzeigen, hinzufügen oder entfernen:
 - a. Um einen Tag hinzuzufügen, wählen Sie Add new tag (Neuen Tag hinzufügen). Geben Sie für Key (Schlüssel) einen Namen für das Tag ein. Sie können einen optionalen Wert für das Tag unter Value (Wert) hinzufügen. Weitere Informationen zur Benennung von Tags finden Sie im Whitepaper „Bewährte Methoden für die Benennung von Tags und Ressourcen“ im Whitepaper „[Bewährte Methoden zum Benennen von Tags](#)“.
 - b. (Optional) Zum Hinzufügen eines weiteren Tags wählen Sie Add new tag (Neues Tag hinzufügen) erneut aus.
 - c. Um einen einzelnen Schlüssel oder Wert zu entfernen, wählen Sie das X neben dem Schlüssel oder Wert aus.
 - d. Um ein Schlüssel-Wert-Paar zu entfernen, wählen Sie Entfernen.
5. Wenn Sie mit dem Anzeigen, Hinzufügen und Entfernen von Tags fertig sind, wählen Sie Absenden.

Um Tags für eine bestehende Community-Rennen-Bestenliste hinzuzufügen, anzusehen und zu bearbeiten

1. Wähle in Community-Rennen die Option Rennen verwalten aus.
2. Wähle auf der Seite Rennen verwalten ein Rennen aus.
3. Wählen Sie Aktionen aus.
4. Wählen Sie in der Drop-down-Liste die Option Schlagworte verwalten aus.
5. Im Popup-Feld „Schlagworte verwalten“ können Sie Tags anzeigen, hinzufügen oder entfernen:
 - a. Um einen Tag hinzuzufügen, wählen Sie Add new tag (Neuen Tag hinzufügen). Geben Sie für Key (Schlüssel) einen Namen für das Tag ein. Sie können einen optionalen Wert für das Tag unter Value (Wert) hinzufügen. Weitere Informationen zur Benennung von Tags finden Sie im Whitepaper „Bewährte Methoden für die Benennung von Tags und Ressourcen“ im Whitepaper „[Bewährte Methoden zum Benennen von Tags](#)“.
 - b. (Optional) Zum Hinzufügen eines weiteren Tags wählen Sie Add new tag (Neues Tag hinzufügen) erneut aus.
 - c. Um einen einzelnen Schlüssel oder Wert zu entfernen, wählen Sie das X neben dem Schlüssel oder Wert aus.
 - d. Um ein Schlüssel-Wert-Paar zu entfernen, wählen Sie Entfernen.
6. Wenn Sie mit dem Anzeigen, Hinzufügen und Entfernen von Tags fertig sind, wählen Sie Absenden.

Beheben Sie häufig auftretende DeepRacer AWS-Probleme

Hier finden Sie Tipps zur Fehlerbehebung bei häufig gestellten Fragen sowie aktuelle Fehlerkorrekturen.

Themen

- [So lösen Sie häufig auftretende AWS DeepRacer LIVE-Probleme](#)
- [Warum kann ich mit einer USB-Verbindung zwischen meinem Computer und dem Fahrzeug keine Verbindung zur Gerätekonsole herstellen?](#)
- [So schalten Sie die Stromquelle des DeepRacer AWS-Rechenmoduls von der Batterie auf eine Steckdose um](#)
- [So verwenden Sie ein USB-Flash-Laufwerk, um AWS mit Ihrem Wi-Fi-Netzwerk DeepRacer zu verbinden](#)
- [So laden Sie den Akku des DeepRacer AWS-Antriebsmoduls auf](#)
- [So laden Sie den Akku des DeepRacer AWS-Rechenmoduls auf](#)
- [Meine Batterie ist geladen, aber mein DeepRacer AWS-Fahrzeug bewegt sich nicht](#)
- [Problembehandlung bei der Sperrung der DeepRacer AWS-Fahrzeugbatterie](#)
- [So wickeln Sie ein Dell-Batterieanschlusskabel bei der Installation eines LiDAR-Sensors ein](#)
- [So halten Sie die Wi-Fi-Verbindung Ihres Fahrzeugs aufrecht](#)
- [So erhalten Sie die Mac-Adresse Ihres DeepRacer AWS-Geräts](#)
- [So stellen Sie das Standardkennwort für die DeepRacer AWS-Gerätekonsole wieder her](#)
- [So aktualisieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät manuell](#)
- [So diagnostizieren und lösen Sie häufig auftretende DeepRacer AWS-Betriebsprobleme](#)

So lösen Sie häufig auftretende AWS DeepRacer LIVE-Probleme

Ich kann das Rennvideo auf der LIVE-Rennseite nicht sehen

- Wenn Sie ein VPN verwenden, überprüfen Sie, dass die Verbindung ist, stellen Sie sicher, dass die Verbindung ist, stellen Sie sicher, dass die Verbindung ist, stellen Sie sicher, dass die Verbindung ist).

- Wenn auf deinem Gerät ein Werbeblocker läuft, vergewissere dich, dass die Verbindung während der Rennveranstaltung unterbrochen wurde.
- Wenn in deinem Heimnetzwerk ein Werbeblocker läuft, vergewissere dich, dass die Verbindung während der Rennveranstaltung unterbrochen wurde.

Der Name eines Rennfahrers in der Startwarteschlange ist rot

Wenn der Name eines Rennfahrers im nächsten Abschnitt der LIVE: <Your Race Name>-Seite rot hervorgehoben ist, bedeutet das, dass bei der Einreichung des Modells des Rennfahrers etwas schief gelaufen ist.

- Wenn du ein Rennveranstalter bist, <Your Race Name>wähle im nächsten Abschnitt der LIVE: - Seite Bearbeiten, um das vom Rennfahrer eingereichte Modell zu löschen, indem du in der Zeile, die den Namen des Rennfahrers enthält, ein X auswählst. Wählen Sie anschließend Speichern. [Hilfethe section called “Führen Sie ein LIVE-Rennen durch”](#) zum Neuordnen Ihrer Warteschlange finden Sie in Schritt 11 von.

AWS DeepRacer > Community races > TestLiveRace > LIVE

LIVE: TESTLIVERACE

[View leaderboard](#)

Start time: 2:00 PM local, July 2
 Time trial race
 Cumulo Turnpike track
 Best lap time
 Unlimited resets

LEADERBOARD

| | |
|----|-------|
| #1 | --:-- |
| #2 | --:-- |
| #3 | --:-- |
| #4 | --:-- |
| #5 | --:-- |
| #6 | --:-- |
| #7 | --:-- |
| #8 | --:-- |

COMING UP

Model entries open
 Toggle off to edit race queue [Edit](#)

Racer up next Time

Welcome to TestLiveRace LIVE!

Your race organizer is prepping the race. When it starts, look for your racer alias in the COMING UP section under the LEADERBOARD to find your live race time. If you need assistance, contact your race organizer.

[Back to leaderboard details](#)

Race organizer control panel [Open broadcast mode](#) [Declare winner!](#)

Race simulator
 Status: Not created
[Reset simulator](#)

Current ranked submissions: 0
 Leaderboard can be cleared when no submissions are in progress.
[Clear leaderboard ranking](#)

▼ Launch live racing simulator

Ready Activate race simulator to run live race up to an hour before start time.

20-25 minutes

[Launch simulator](#)

Set Take roll call. Ensure racers are ready. Edit queue by turning off model entries.

5-10 minutes

Go! Launch your first racer in the queue.

Instant

- Vergewissern Sie sich, dass Sie auf der LIVE: <Your Race Name>-Seite unter DEMNÄCHST die Option Modelleinträge öffnen deaktiviert haben, um Einreichungen zu schließen. Weitere Hilfe finden Sie in Schritt drei von [the section called "Führen Sie ein LIVE-Rennen durch"](#).

AWS DeepRacer > Community races > TestLiveRace > LIVE

LIVE: TESTLIVERACE View leaderboard

Start time: 2:00 PM local, July 2
 Time trial race
 Cumulo Turnpike track
 Best lap time
 Unlimited resets

LEADERBOARD

| | |
|----|-----|
| #1 | --- |
| #2 | --- |
| #3 | --- |
| #4 | --- |
| #5 | --- |
| #6 | --- |
| #7 | --- |
| #8 | --- |

COMING UP

Model entries open
 Toggle off to edit race queue Edit

Racer up next Time

Race organizer control panel Open broadcast mode Declare winner!

Race simulator Refresh
 Status: Not created
Reset simulator

Current ranked submissions: 0
 Leaderboard can be cleared when no submissions are in progress.
Clear leaderboard ranking

▼ Launch live racing simulator

Ready Activate race simulator to run live race up to an hour before start time.
20-25 minutes
Launch simulator

Set Take roll call. Ensure racers are ready. Edit queue by turning off model entries.
5-10 minutes

Go! Launch your first racer in the queue.
Instant

Ich verwende einen Chrome- oder Firefox-Browser, habe aber immer noch Probleme, das LIVE-Rennen zu sehen

- Stellen Sie sicher, dass Sie die aktuellste Version des Chrome- oder Fire-Browsers haben) haben. Wenn nicht, aktualisiere deinen Browser auf die neueste Version und versuche erneut, dir das Rennen anzusehen.
- Wenn Sie ein VPN verwenden, überprüfen Sie, ob die Verbindung ist, überprüfen Sie, ob die Verbindung ist, überprüfen Sie, ob die Verbindung ist).
- Wenn auf deinem Gerät ein Werbeblocker läuft, vergewissere dich, dass die Verbindung während der Rennveranstaltung unterbrochen wurde.

- Wenn in deinem Heimnetzwerk ein Werbeblocker läuft, vergewissere dich, dass die Verbindung während der Rennveranstaltung unterbrochen wurde.
- Wenn WebRTC in Ihrem Internetbrowser ausgeschaltet ist, schalten Sie es während der Rennveranstaltung ein.

Warum kann ich mit einer USB-Verbindung zwischen meinem Computer und dem Fahrzeug keine Verbindung zur Gerätekonsole herstellen?

Wenn Sie Ihr Fahrzeug zum ersten Mal einrichten, kann es sein, dass es die Gerätekonsole (auch als Geräte-Webserver bezeichnet, der auf dem Fahrzeug gehostet wird) nicht öffnen kann `https://deeperacer.aws`, nachdem Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug mit einem Micro-USB/USB-Kabel (USB wird auch als USB-A bezeichnet) mit Ihrem Computer verbunden haben.

Dies kann mehrere Ursachen haben. In der Regel können Sie das Problem mit der folgenden einfachen Lösung beheben.

So aktivieren Sie das USB-over-Ethernet-Netzwerks Ihres Geräts

1. Deaktivieren Sie WLAN auf Ihrem Computer und ziehen Sie alle damit verbundenen Ethernet-Kabel ab.
2. Drücken Sie die RESET-Taste am Fahrzeug, um das Gerät neu zu starten.
3. Öffnen Sie die Gerätekonsole, indem Sie auf Ihrem Computer in einem Webbrowser zu `https://deeperacer.aws` navigieren.

Wenn das vorherige Verfahren nicht funktioniert, können Sie die Netzwerkeinstellungen Ihres Computers überprüfen, um sicherzustellen, dass sie so konfiguriert sind, dass der Computer eine Verbindung mit dem Netzwerk des Geräts mit dem Netzwerknamen `Deeperacer` herstellen kann. Führen Sie dazu die Schritte im folgenden Verfahren aus.

Note

In den folgenden Anweisungen wird davon ausgegangen, dass Sie mit einem MacOS-Computer arbeiten. Informationen zu anderen Computersystemen finden Sie in der

Dokumentation zu Netzwerkeinstellungen für das jeweilige Betriebssystem. Verwenden Sie die nachfolgenden Anweisungen als allgemeine Anleitung.

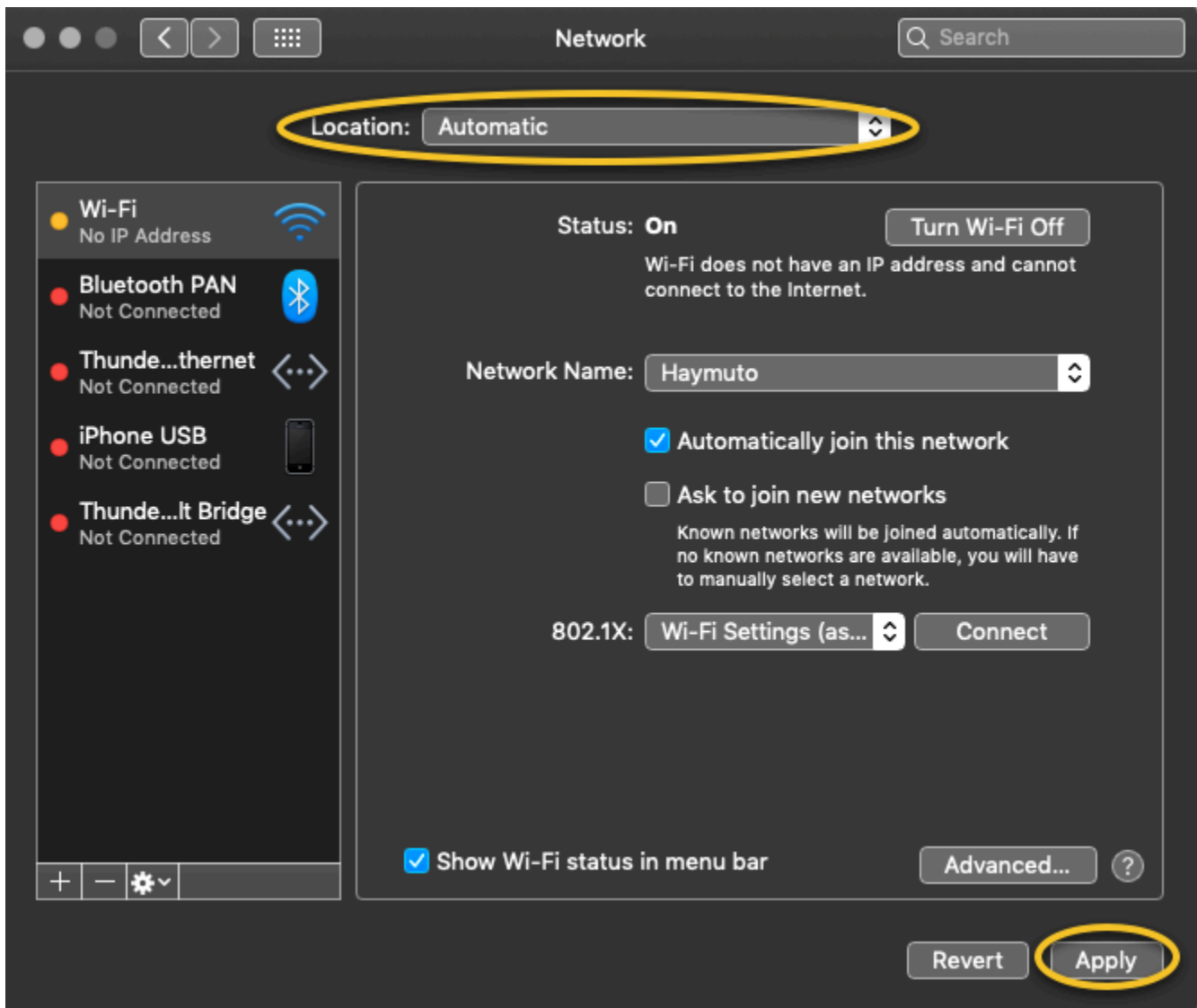
So aktivieren Sie das USB-over-Ethernet-Netzwerk des Geräts auf Ihrem MacOS-Computer

1. Wählen Sie das Netzwerksymbol (oben rechts in der Anzeige), um die Netzwerkeinstellungen zu öffnen.

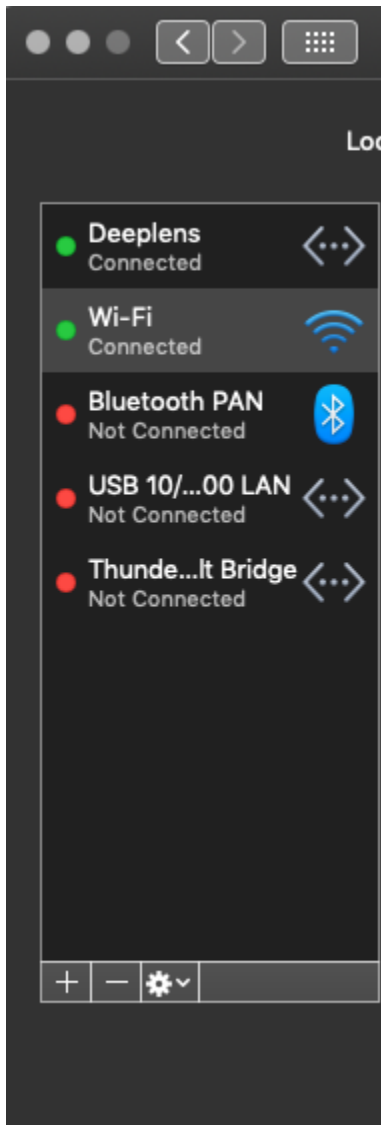


Alternativ können Sie cmd+Leertaste, wählen, Netzwerk eingeben und dann Netzwerksystemeinstellungen auswählen.

2. Prüfen Sie, ob DeepRacer als Connected (Verbunden) aufgelistet ist. Wenn DeepRaceres aufgeführt ist, aber nicht angeschlossen ist, vergewissern Sie sich, dass das Micro-USB/USB-Kabel fest zwischen dem Fahrzeug und Ihrem Computer angeschlossen ist.
3. Wenn das DeepRacer-Netzwerk dort nicht aufgeführt ist oder zwar aufgeführt, aber nicht verbunden ist, wenn das USB-Kabel angeschlossen ist, wählen Sie Automatisch aus der Standorteinstellung und wählen Sie dann Anwenden.



4. Stellen Sie sicher, dass das DeepRacer AWS-Netzwerk als Verbunden betriebsbereit ist.



5. Wenn Ihr Computer mit dem DeepRacer-Netzwerk verbunden ist, aktualisieren Sie die Seite <https://deep racer . aws> im Browser und fahren mit den restlichen Anweisungen im Handbuch „Erste Schritte“ unter Connect to Wi-Fi (Mit dem WLAN verbinden) fort.
6. Wenn das DeepRacer-Netzwerk nicht verbunden ist, trennen Sie Ihren Computer vom DeepRacer AWS-Fahrzeug und verbinden Sie ihn erneut. Wenn das DeepRacer-Netzwerk in den Status Connected (Verbunden) wechselt, fahren Sie mit den Anweisungen im Handbuch „Erste Schritte“ fort.
7. Wenn das DeepRacer-Netzwerk auf dem Gerät immer noch nicht verbunden ist, starten Sie Ihren Computer und Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug neu und wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 1 dieses Verfahrens.

Wenn die oben genannte Lösung das Problem immer noch nicht behebt, ist möglicherweise das Gerätezertifikat beschädigt. Gehen Sie wie folgt vor, um ein neues Zertifikat für Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug zu generieren und die beschädigte Datei zu reparieren.

Um ein neues Zertifikat für das DeepRacer AWS-Fahrzeug zu generieren

1. Beenden Sie die USB-Verbindung zwischen Ihrem Computer und Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug, indem Sie das Micro-USB/USB-Kabel abziehen.
2. Connect Sie Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug an einen Monitor (mit einem HDMI-HDMI-Kabel) und an eine USB-Tastatur und -Maus an.
3. Melden Sie sich beim DeepRacer AWS-Betriebssystem an. Wenn dies die erste Anmeldung beim Betriebssystem des Geräts ist, verwenden Sie `deepracer` als Passwort, wenn Sie zur Eingabe aufgefordert werden. Ändern Sie dann das Passwort bei Bedarf und verwenden Sie das aktualisierte Passwort für die nachfolgenden Anmeldungen.
4. Öffnen Sie ein Terminalfenster, und geben Sie den folgenden Shell-Befehl ein. Sie können die Verknüpfung Terminal unter Anwendungen – > System-Tools auf dem Desktop auswählen, um ein Terminalfenster zu öffnen. Oder Sie verwenden den Dateibrowser, navigieren zum Ordner `/usr/bin` und wählen `gnome-terminal` aus, um es zu öffnen.

```
sudo /opt/aws/deepracer/nginx/nginx_install_certs.sh && sudo reboot
```

Geben Sie das Passwort ein, das Sie im vorherigen Schritt verwendet oder aktualisiert haben, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

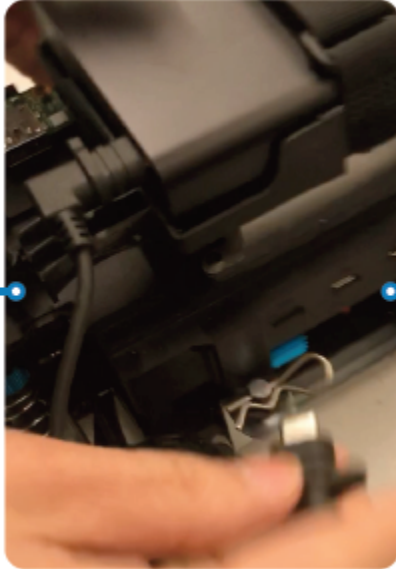
Mit dem Befehl oben wird ein neues Zertifikat installiert und das Gerät neu gestartet. Außerdem wird das Passwort der Gerätekonsole auf den Standardwert zurückgesetzt, der unten am DeepRacer AWS-Fahrzeug aufgedruckt ist.

5. Trennen Sie den Monitor, die Tastatur und die Maus vom Fahrzeug und verbinden Sie ihn mit dem (Micro-)USB-Kabel wieder mit Ihrem Computer.
6. Führen Sie das [zweite Verfahren in diesem Thema](#) durch, um zu überprüfen, ob Ihr Computer tatsächlich mit dem Gerätenetzwerk verbunden ist, bevor Sie die Gerätekonsole (`https://deepracer.aws`) erneut öffnen. Fahren Sie dann mit den Anweisungen Herstellen einer Verbindung mit dem WLAN-Netzwerk im Handbuch zu den ersten Schritten fort.

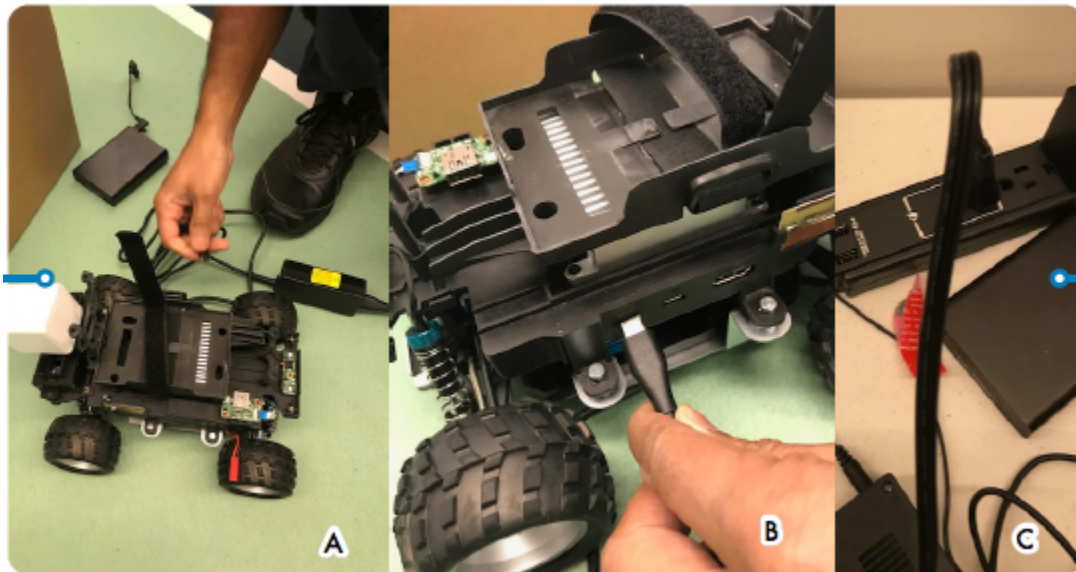
So schalten Sie die Stromquelle des DeepRacer AWS-Rechenmoduls von der Batterie auf eine Steckdose um

Wenn der Akkuladestand des Rechenmoduls bei der ersten Einrichtung Ihres AWS DeepRacer niedrig ist, gehen Sie wie folgt vor, um die Rechenstromversorgung von der Batterie auf eine Steckdose umzuschalten:

1. Ziehen Sie das USB-C-Kabel aus dem Rechenmodul-Netzanschluss des Fahrzeugs.



2. Schließen Sie das Netzkabel und das USB-C-Kabel an das Netzteil (A) des Rechenmoduls an. Schließen Sie das Netzkabel an eine Steckdose (C) an und schließen Sie das USB-C-Kabel an den Stromanschluss (B) des Rechenmoduls des Fahrzeugs an.



So verwenden Sie ein USB-Flash-Laufwerk, um AWS mit Ihrem Wi-Fi-Netzwerk DeepRacer zu verbinden

Um ein DeepRacer AWS-Fahrzeug über ein USB-Flash-Laufwerk mit Ihrem Heim- oder Büro-Wi-Fi-Netzwerk zu verbinden, benötigen Sie Folgendes:

- Ein USB-Flash-Laufwerk
- Der Name (SSID) und das Passwort für das Wi-Fi-Netzwerk, dem Sie beitreten möchten

i Note

AWS unterstützt DeepRacer keine Wi-Fi-Netzwerke, für die eine aktive [Captcha-Überprüfung](#) für die Benutzeranmeldung erforderlich ist.

So verbinden Sie ein DeepRacer AWS-Fahrzeug mithilfe eines USB-Flash-Laufwerks mit einem Wi-Fi-Netzwerk

1. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk an Ihren Computer an.


- Öffnen Sie einen Webbrowser auf Ihrem Computer und navigieren Sie zu <https://aws.amazon.com/deepracer/usbwifi>. Dieser Link öffnet eine Textdatei mit dem Namen `wifi-creds.txt` hosted on GitHub.

40 lines (39 sloc)

3.25 KB

```
1 #####
2 #           Connect the AWS DeepRacer vehicle to Wi-Fi           #
3 # File name: wifi-creds.txt                                     #
4 #                                                                 #
5 # To connect the AWS DeepRacer vehicle to Wi-Fi, type your Wi-Fi name (SSID) and #
6 # password in the appropriate field at the end of this file. Both values are case #
7 # sensitive.                                                  #
8 #                                                                 #
9 # For example:                                               #
10 #     ssid: 'Your-WiFi 100'                                   #
11 #     password: 'Passwd1234'                                  #
12 #                                                                 #
```


- Speichern Sie `wifi-creds.txt` auf Ihrem USB-Flash-Laufwerk. Abhängig vom verwendeten Webbrowser wird die Textdatei möglicherweise auf Ihren Computer heruntergeladen und automatisch in Ihrem Standard-Editor für Code geöffnet. Wenn der Download `wifi-creds.txt` nicht automatisch heruntergeladen wird, öffnen Sie das Kontextmenü (Rechtsklick) und wählen Sie `Save as as as as` (speichern unter), um die Textdatei auf Ihrem USB-Flash-Laufwerk zu speichern) aus.

 Warning

Ändern Sie nicht den Dateinamen.

- Wenn `wifi-creds.txt` nicht bereits geöffnet ist, öffnen Sie es in einem Code-Editor im Klartextmodus. Einige Texteditoren verwenden standardmäßig Rich Text (.rtf) statt Klartext (.txt), wenn der Dateityp nicht angegeben ist. Wenn Sie also Probleme beim Bearbeiten der Datei haben, überprüfen Sie Ihre Einstellungen. Wenn Sie Windows verwenden, können Sie auch versuchen, die Datei mit der Sublime Text-Anwendung zu öffnen, die Sie kostenlos herunterladen können, oder, wenn Sie einen Mac verwenden, die TextEdit Anwendung ausprobieren, die auf den meisten Mac-Geräten vorinstalliert ist und standardmäßig Klartext verwendet.

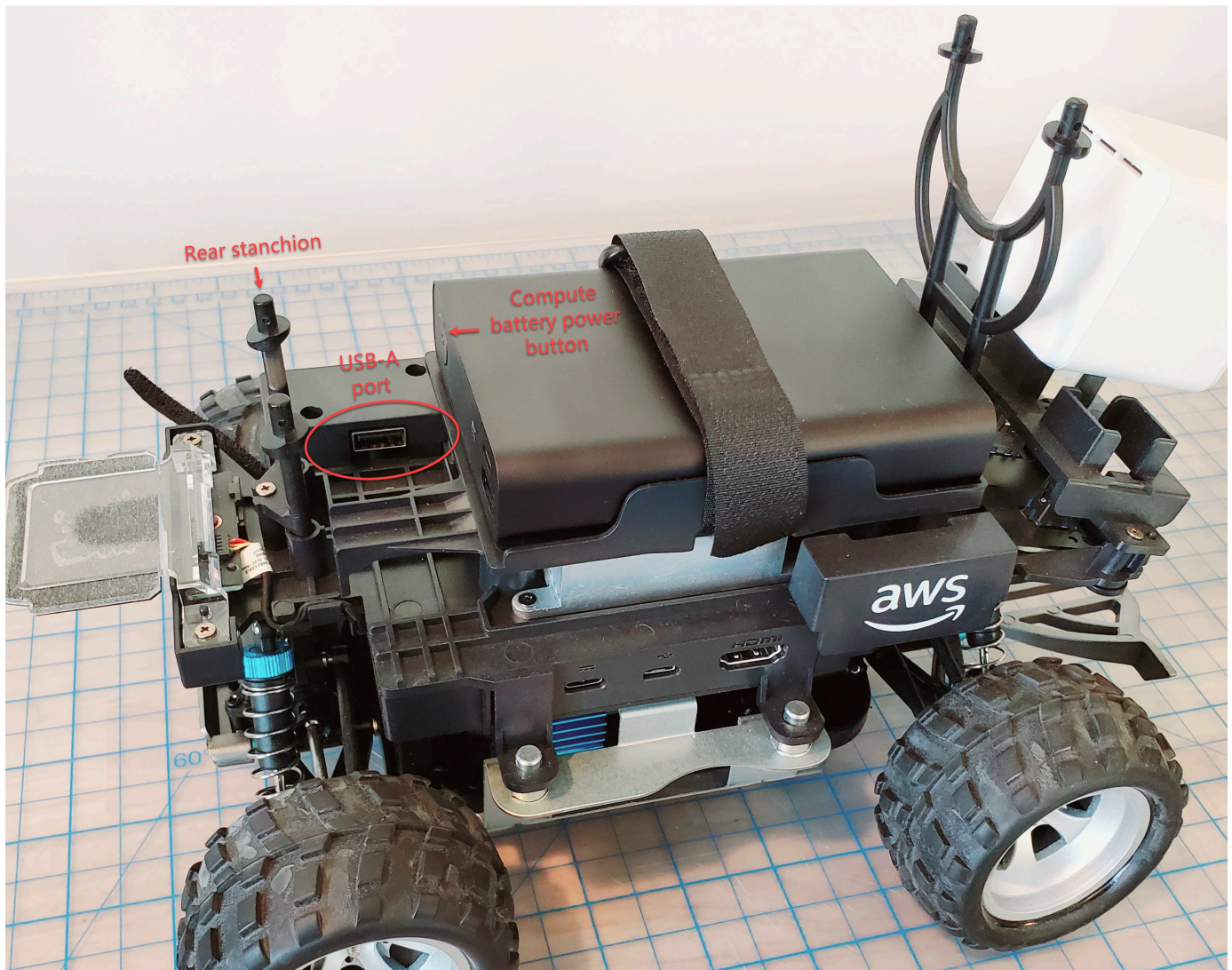
5. Geben Sie zwischen den einfachen Anführungszeichen am Ende der Datei den Namen (SSID) und das Passwort des Wi-Fi-Netzwerks ein, das Sie verwenden möchten. SSID steht für „Service Set Identifier“. Dies ist die technische Bezeichnung des Namens Ihres WLAN-Netzwerks.

 Note

Wenn der Netzwerkname (SSID) oder das Passwort ein Leerzeichen enthält, z. B. in Your-Wi-Fi 100, geben Sie den Namen genau, einschließlich des Leerzeichens, innerhalb der Anführungszeichen („) ein. Wenn kein Leerzeichen vorhanden ist, ist die Verwendung von Anführungszeichen optional. Beispielsweise enthält das Wi-Fi-Passwort Passwd1234 kein Leerzeichen, sodass die Verwendung einfacher Anführungszeichen funktioniert, aber nicht erforderlich ist. Sowohl SSID als auch das Passwort unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.

```
29 # If you have validated the Wi-Fi credentials but the Wi-Fi LED doesn't      #
30 # turn solid blue, try restarting the vehicle by pressing the reset button.  #
31 # When the power LED turns blue, plug the USB drive in again.              #
32 #                                                                           #
33 # To finish setting up, follow the instructions on https://docs.aws.amazon.com/ #
34 # deepracer/latest/developerguide/deepracer-troubleshooting-wifi-connection-first #
35 # -time.                                                                     #
36 #####
37
38 # Enter your Wi-Fi name (SSID) and password:
39 ssid: ''
40 password: ''
```

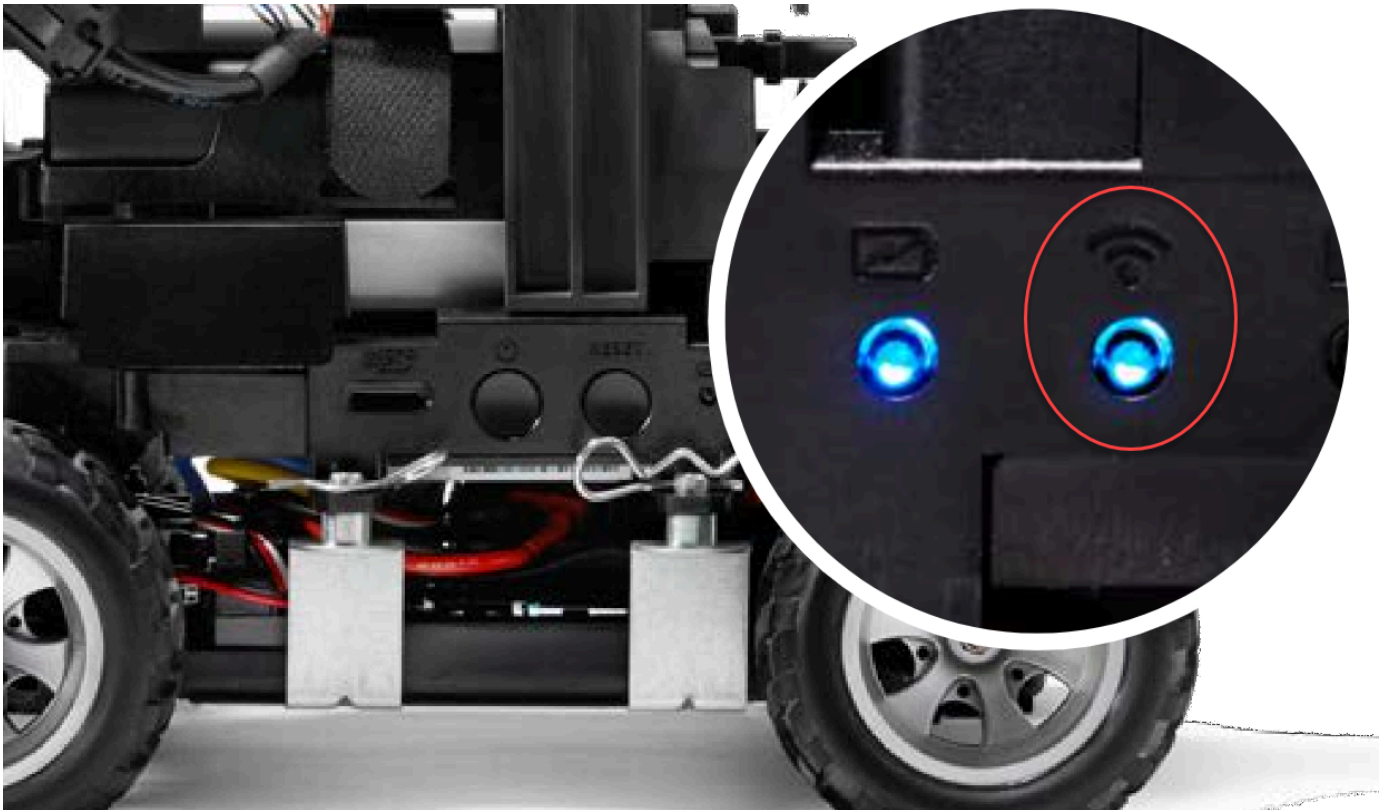
6. Speichern Sie die Datei auf Ihrem USB-Flash-Laufwerk.
7. Werfen Sie das USB-Laufwerk aus Ihrem Computer und schließen Sie es an den USB-A-Anschluss auf der Rückseite des DeepRacer AWS-Fahrzeugs zwischen dem Netzschalter für die Rechenbatterie und der hinteren Stütze an.




8. Stellen Sie sicher, dass AWS eingeschaltet DeepRacer ist.
9. Beobachten Sie die WLAN-LED am Fahrzeug. Wenn es blinkt und dann von weiß auf blau wechselt, ist das Fahrzeug mit dem Wi-Fi-Netzwerk verbunden. Trennen Sie das USB-Laufwerk und fahren Sie mit Schritt 11 fort.

Note

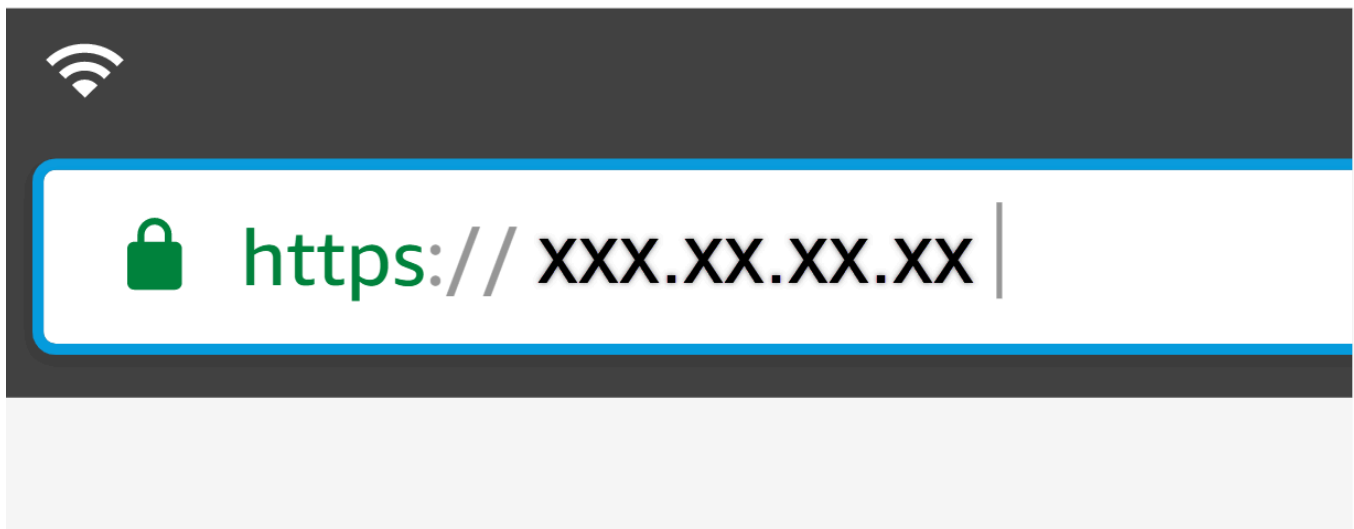
Wenn das USB-Laufwerk an das Fahrzeug angeschlossen war, bevor Sie versucht haben, das Fahrzeug mit einem Wi-Fi-Netzwerk zu verbinden, wird automatisch eine Liste der verfügbaren Wi-Fi-Netzwerke in einer `wifi-creds.txt` Datei auf Ihrem Flash-Laufwerk angezeigt. Entfernen Sie das Kommentieren des Objekts, zu dem Sie eine Verbindung herstellen möchten, indem Sie das Rautenzeichen entfernen.



10. Wenn die Wi-Fi-LED nach dem Blinken rot leuchtet, trennen Sie das USB-Laufwerk vom Fahrzeug und schließen Sie es wieder an Ihren Computer an. Überprüfen Sie den Wi-Fi-Namen und das Passwort, die Sie in die Textdatei eingegeben haben, auf Tippfehler, falsche Groß- und Kleinschreibung von Sätzen oder fehlende oder falsch verwendete einfache Anführungszeichen. Korrigieren Sie die Fehler, speichern Sie die Datei erneut und wiederholen Sie die Schritte 7-9.
11. Wenn die WLAN-LED des Fahrzeugs blau leuchtet, ziehen Sie das USB-Laufwerk vom Fahrzeug ab und schließen es an Ihren Computer an.
12. Öffnen Sie die `wifi-creds.txt` Datei. Suchen Sie am Ende der Textdatei die IP-Adresse Ihres Fahrzeugs und kopieren Sie sie.
13. Stellen Sie sicher, dass sich Ihr Computer im selben Netzwerk wie das Fahrzeug befindet, und fügen Sie dann die IP-Adresse in Ihren Webbrowser ein.

 Note

Wenn Sie macOS Catalina verwenden, verwenden Sie den Firefox-Webbrowser. Chrome wird nicht unterstützt.



14. Wenn Ihnen die Meldung angezeigt wird, dass die Verbindung nicht privat oder sicher ist, akzeptieren Sie die Sicherheitswarnung und fahren zur Host-Seite fort.

Ihr AWS DeepRacer ist jetzt mit WLAN verbunden.

So laden Sie den Akku des DeepRacer AWS-Antriebsmoduls auf

Die Batterie des DeepRacer AWS-Antriebsmoduls verfügt über zwei Kabelsätze mit zwei verschiedenen farbigen JST-Anschlüssen, weiß und rot. Der weiße 3-polige Stecker am Ende der schwarzen, roten und weißen Kabel verbindet die Fahrzeugmodulbatterie mit dem Batterieladegerät. Der rote 2-polige Stecker am Ende der schwarzen und roten Kabel verbindet die Batterie mit dem Fahrzeugantriebsstrang.

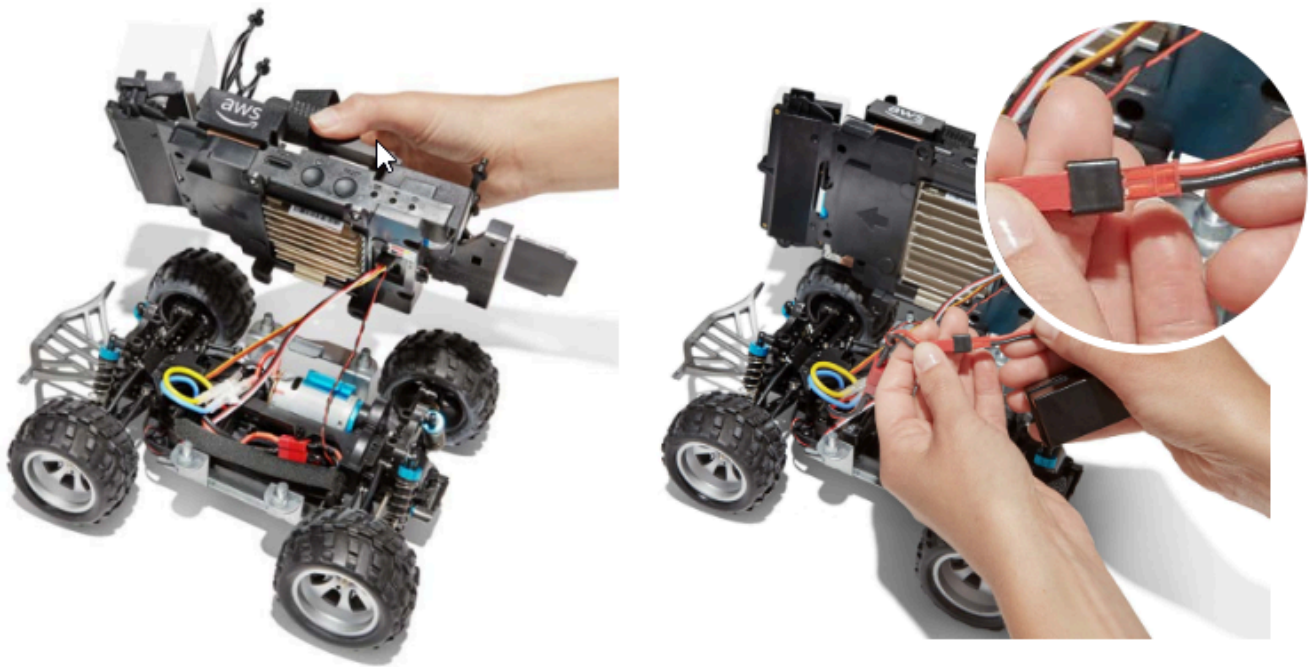


White 3-pin JST Connector
Connects battery to battery charger

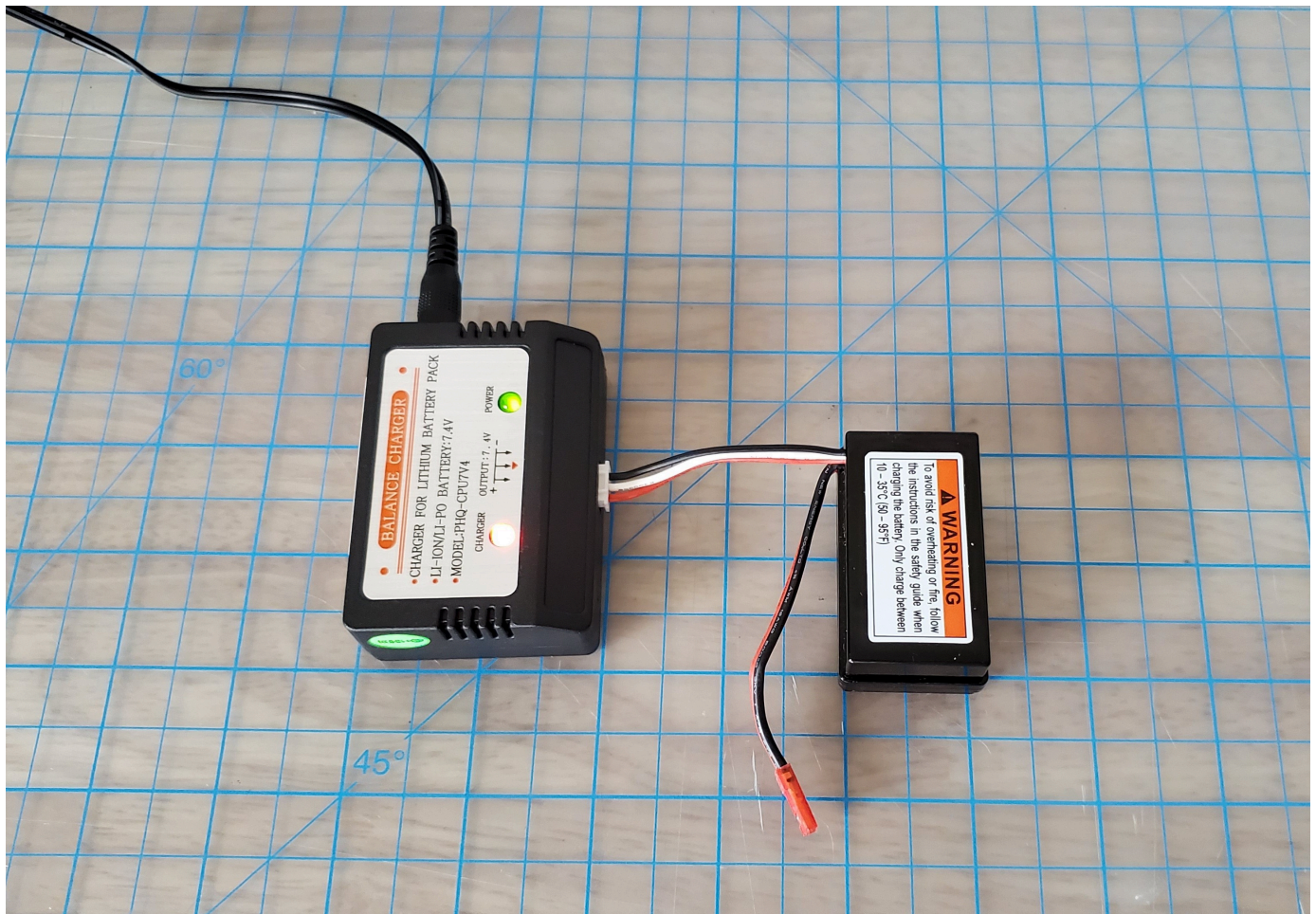
Red 2-pin JST connector
Connects battery to vehicle drive train

Führen Sie die unten genannten Schritte durch, um die Batterie des DeepRacer AW-T-Laufmoduls aufzuladen):

1. Um auf die Batterie des Antriebsmoduls zuzugreifen, falls diese an das Fahrzeug angeschlossen ist, heben Sie das Rechenmodul an und achten Sie darauf, dass die Kabel, die es mit dem Antriebsstrang verbinden, nicht gelöst werden.



2. Um die Batterie des Antriebsmoduls aus dem Fahrzeug zu entfernen, trennen Sie optional den roten 2-poligen Batteriestecker vom schwarzen und roten Antriebsstranganschluss und lösen Sie den Klettverschluss.
3. Schließen Sie den Akku an das Batterieladegerät an, indem Sie den weißen 3-poligen Stecker des Akkus an den Ladeanschluss anschließen.



Rotes Licht+grünes Licht = nicht vollständig aufgeladen

4. Stecken Sie das Netzkabel des Batterieladegeräts in eine Steckdose. Wenn nur das grüne Licht leuchtet, ist Ihr Akku vollständig geladen.
5. Trennen Sie den weißen 3-poligen Stecker der geladenen Fahrzeugbatterie vom Ladeadapter. Wenn Sie die Batterie entfernt haben, um sie aufzuladen (optional), stellen Sie sicher, dass Sie den roten 2-poligen Stecker wieder mit dem Fahrzeugantriebsanschluss verbinden und die Batterie mit dem Klettverschluss am Fahrzeug befestigen.
6. Schalten Sie den Fahrzeugantrieb ein, indem Sie seinen Schalter in die Stellung „Ein“ bringen. Warten Sie auf den Anzeigeton (zwei kurze Pieptöne), um zu bestätigen, dass der Ladevorgang erfolgreich war. Wenn Sie keine zwei Signaltöne hören, versuchen Sie, die [Fahrzeugbatterie zu entsperren](#)

Die Batterie ist ist ist ist ist ist die Antwort. DeepRacer

So laden Sie den Akku des DeepRacer AWS-Rechenmoduls auf

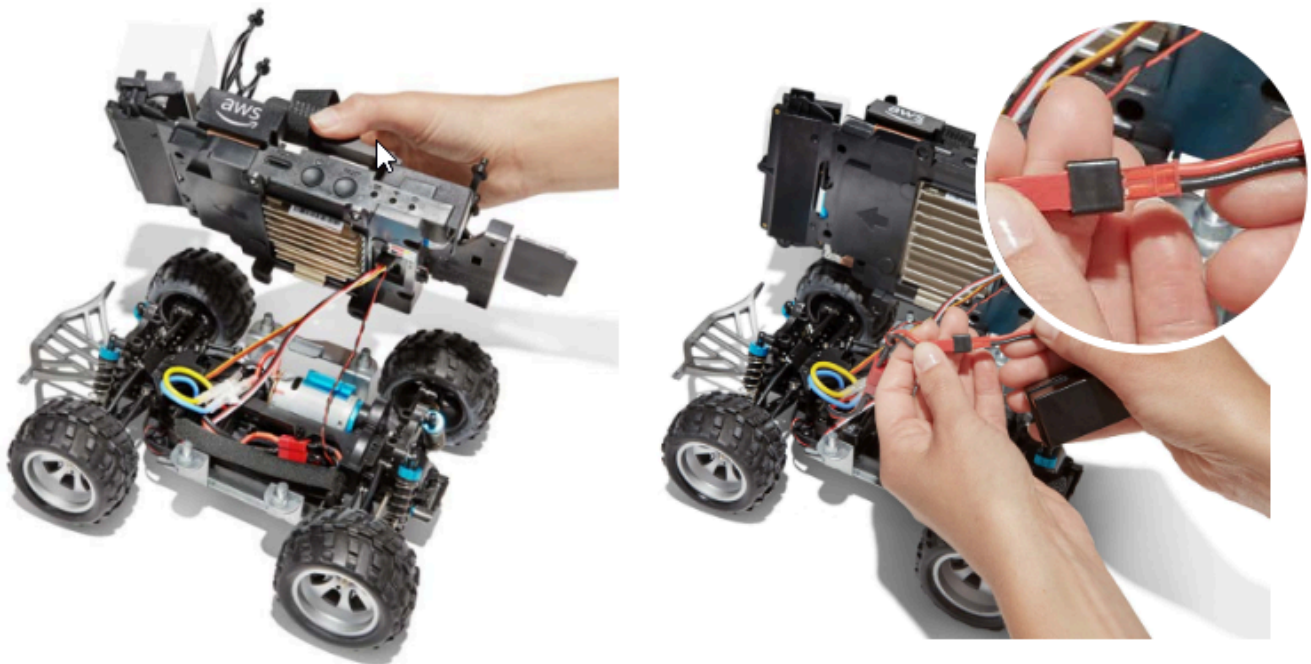
Führen Sie die unten genannten Schritte durch, um den Akku Ihres AW-Bundle DeepRacer - Rechenmoduls aufzuladen):

1. Entfernen Sie optional den Akku des Rechenmoduls aus dem Fahrzeug.
2. Schließen Sie das Ladegerät des Rechenmoduls an den Akku des Rechenmoduls an.
3. Stecken Sie das Netzkabel des Ladegeräts des Rechenmoduls in eine Steckdose.

Meine Batterie ist geladen, aber mein DeepRacer AWS-Fahrzeug bewegt sich nicht

Gehen Sie wie folgt vor, wenn Ihre DeepRacer AWS-Konsole eingerichtet ist, Ihr Rechenakku geladen ist und Ihr WLAN verbunden ist, Ihr Fahrzeug sich aber immer noch nicht bewegt:

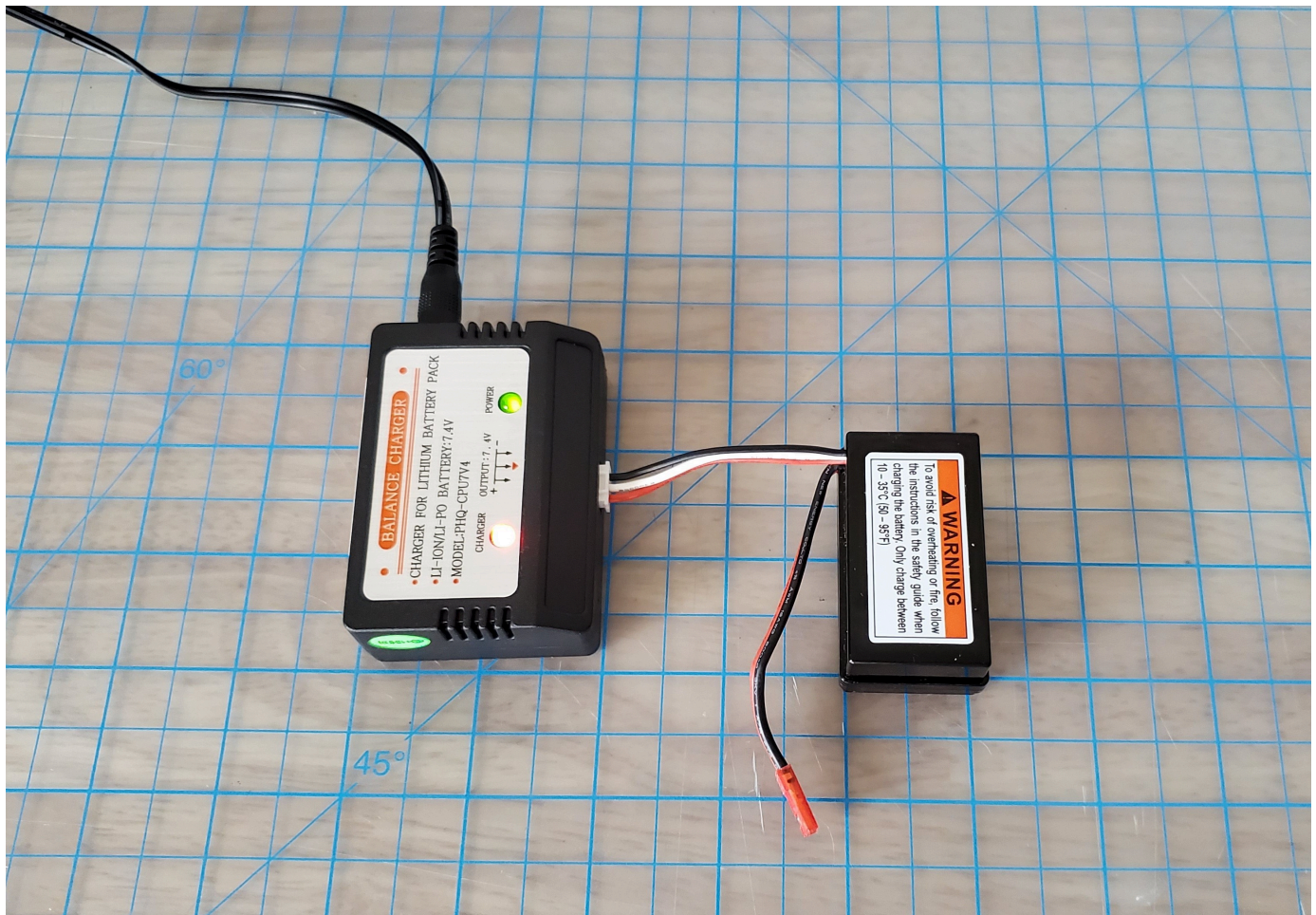
1. Heben Sie das Datenverarbeitungsmodul an und achten Sie darauf, dass sich die Kabel, die es mit dem Antrieb verbinden, nicht lösen. Vergewissern Sie sich, dass die darunter befindliche Fahrzeugbatterie korrekt angeschlossen ist. Der rote 2-polige Stecker ist an den schwarzen und roten Antriebsstrangstecker angeschlossen.



2. Schalten Sie den Fahrzeugantrieb ein, indem Sie den Schalter in die Stellung „Ein“ bringen. Achten Sie auf den Anzeigeton (zwei kurze Pieptöne), um zu bestätigen, dass das Fahrzeug geladen ist. Wenn das Fahrzeug erfolgreich eingeschaltet wird, fahren Sie mit Schritt 4 fort.



3. Wenn Sie beim Einschalten der Fahrzeugbatterie keine zwei Signaltöne hören, vergewissern Sie sich, dass die Batterie vollständig geladen ist. Stecken Sie das weiße Anschlusskabel des Fahrzeugakkus in den Ladeadapter, der durch die roten und grünen LED-Kontrollleuchten vom Adapter des Rechenmoduls unterschieden werden kann. Schließen Sie den Adapter an sein Ladekabel an und stecken Sie ihn in eine Steckdose. Wenn die rote und die grüne Lampe am Fahrzeugladeadapter leuchten, zeigt dies an, dass der Akku noch weiter aufgeladen werden muss.



Rotes Licht + grünes Licht = nicht vollständig aufgeladen

Wenn nur die grüne Lampe leuchtet, ist Ihr Akku vollständig geladen und einsatzbereit. Trennen Sie den weißen Stecker der Autobatterie vom Ladeadapter und schließen Sie den roten Stecker wieder an das Fahrzeug an. Wenn Sie den Akku zum Aufladen (optional) entfernt haben, müssen Sie ihn wieder mit dem Klettband am Antriebsstrang befestigen. Schalten Sie den Fahrzeugantrieb ein, indem Sie seinen Schalter in die Stellung „Ein“ bringen. Wenn Sie immer noch keine zwei Signaltöne hören, versuchen Sie, die [Fahrzeugbatterie zu entsperren](#).

4. Connect Sie Ihr Fahrzeug mit [WLAN](#) und öffnen Sie die DeepRacer AWS-Konsole in Ihrem Browser. Fahren Sie Ihr Fahrzeug manuell mit dem Touch-Joystick, um festzustellen, ob es sich bewegen kann.

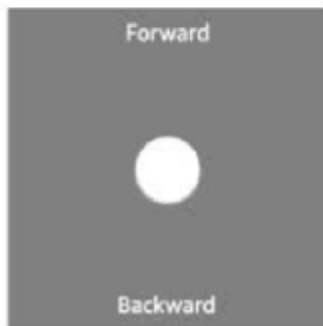
Controls

- Autonomous driving
 Manual driving

Maximum speed



Click or touch to drive



ERINNERUNG: Um die maximale Leistung aus Ihrer Fahrzeugbatterie herauszuholen, stellen Sie sicher, dass Sie den Fahrzeugantriebsstrang ausschalten oder die Batterie abklemmen, wenn Sie Ihr AWS nicht verwenden DeepRacer.

Wenn sich Ihr Fahrzeug immer noch nicht bewegt, wenden Sie sich AWSDeepRacer an - Help@amazon.com.

Problembehandlung bei der Sperrung der DeepRacer AWS-Fahrzeugbatterie

Important

Diese Batterie ist nur für den Einsatz mit dem DeepRacer Auto bestimmt. Diese Batterie muss ordnungsgemäß gehandhabt werden, um Brandgefahr, Explosion oder andere Sicherheitsaspekte zu vermeiden. Folgen Sie allen Anweisungen und beachten Sie alle Warnungen im [AWS DeepRacer Device Safety Guide](#).

Nutzungsbedingungen, Garantien und Hinweise für DeepRacer AWS-Geräte

- [Nutzungsbedingungen für DeepRacer AWS-Geräte](#)
- [Einjährige eingeschränkte Garantie für DeepRacer AWS-Geräte](#)
- [Leitfaden zur DeepRacer AWS-Gerätesicherheit](#)

Themen

- [So verhindern Sie die Sperrung der DeepRacer AWS-Fahrzeuggatterie](#)
- [So entsperren Sie eine DeepRacer AWS-Fahrzeuggatterie nach der Sperrung](#)

So verhindern Sie die Sperrung der DeepRacer AWS-Fahrzeuggatterie

Erfahren Sie, wie Sie eine Sperrung der DeepRacer AWS-Fahrzeuggatterie verhindern können.

Um den Batteriezustand zu erhalten, wechselt die DeepRacer AWS-Fahrzeuggatterie in den Sperrzustand. In diesem Fall versorgt die Batterie Ihr Fahrzeug nicht mit Strom, auch wenn es noch teilweise geladen ist. Um zu verhindern, dass Ihre Autobatterie in den Aussperrzustand wechselt, gehen Sie wie folgt vor:

- Wenn Sie Ihr AWS nicht mehr verwenden DeepRacer, schalten Sie das Fahrzeug aus, um die Batterie nicht zu laden.
- Wenn die Gerätekonsole Sie darüber informiert, dass der Stand Ihrer Fahrzeuggatterie niedrig ist, laden Sie sie so schnell wie möglich auf.
- Wenn Sie denken, dass Sie AWS DeepRacer für eine Weile nicht verwenden werden, trennen Sie die Batterie vom Fahrzeug und laden Sie sie vollständig auf. Wir empfehlen Ihnen, Ihre Fahrzeuggatterie mindestens einmal im Jahr aufzuladen, um sie zu schützen und eine Aussperrung zu verhindern.

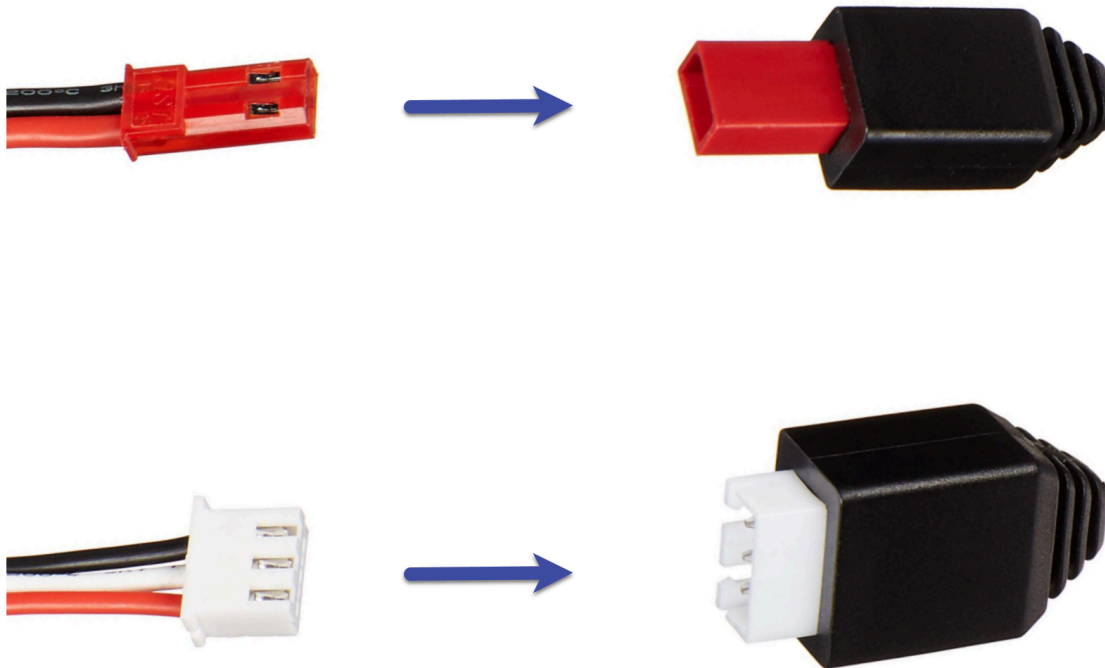
Note

Alle Lithium-Polymer-Batterien (LiPo) entladen sich im Laufe der Zeit langsam, auch wenn sie nicht benutzt werden.

So entsperren Sie eine DeepRacer AWS-Fahrzeugbatterie nach der Sperrung

Verwenden Sie das [Entsperrkabel, um Ihre DeepRacer AWS-Batterie nach der Sperrung zu entsperren](#):

1. Stecken Sie die Batteriestecker in die passenden farbigen Kabelstecker, rot bis rot und weiß nach weiß.





2. Trennen Sie die Batterie vom Kabel.



3. Ihre DeepRacer AWS-Fahrzeugbatterie ist sofort einsatzbereit. Den roten 2-poligen Stecker wieder an den Fahrzeugantriebsanschluss anschließen und die Batterie mit dem Klettverschluss am Fahrzeug befestigen.
4. Schalten Sie den Fahrzeugantrieb ein, indem Sie seinen Schalter in die Stellung „Ein“ bringen. Warten Sie auf den Anzeigeton (zwei kurze Pieptöne), um zu bestätigen, dass die Batterie erfolgreich entsperrt wurde.

So wickeln Sie ein Dell-Batterieanschlusskabel bei der Installation eines LiDAR-Sensors ein

Das Anbringen der Evo-Hülle über einen LiDAR-Sensor, der mit einem DeepRacer AWS-Fahrzeug verbunden ist, indem das extra lange USB-C-/Abgewinkelte USB-C-Anschlusskabel von Dell verwendet wird, ist eine spezielle Kabelwickeltechnik erforderlich.

Ein Video dieses Vorgangs finden Sie unter [AWS DeepRacer: Installieren Sie den LiDAR-Sensor und wickeln Sie das Verbindungskabel des Dell Compute-Akkus](#) auf YouTube. Das Video beginnt mit der Installation des LiDAR-Sensors am DeepRacer AWS-Fahrzeug. Die Akkuwickeltechnik von Dell beginnt bei 00:01:27 Sekunden.



Note

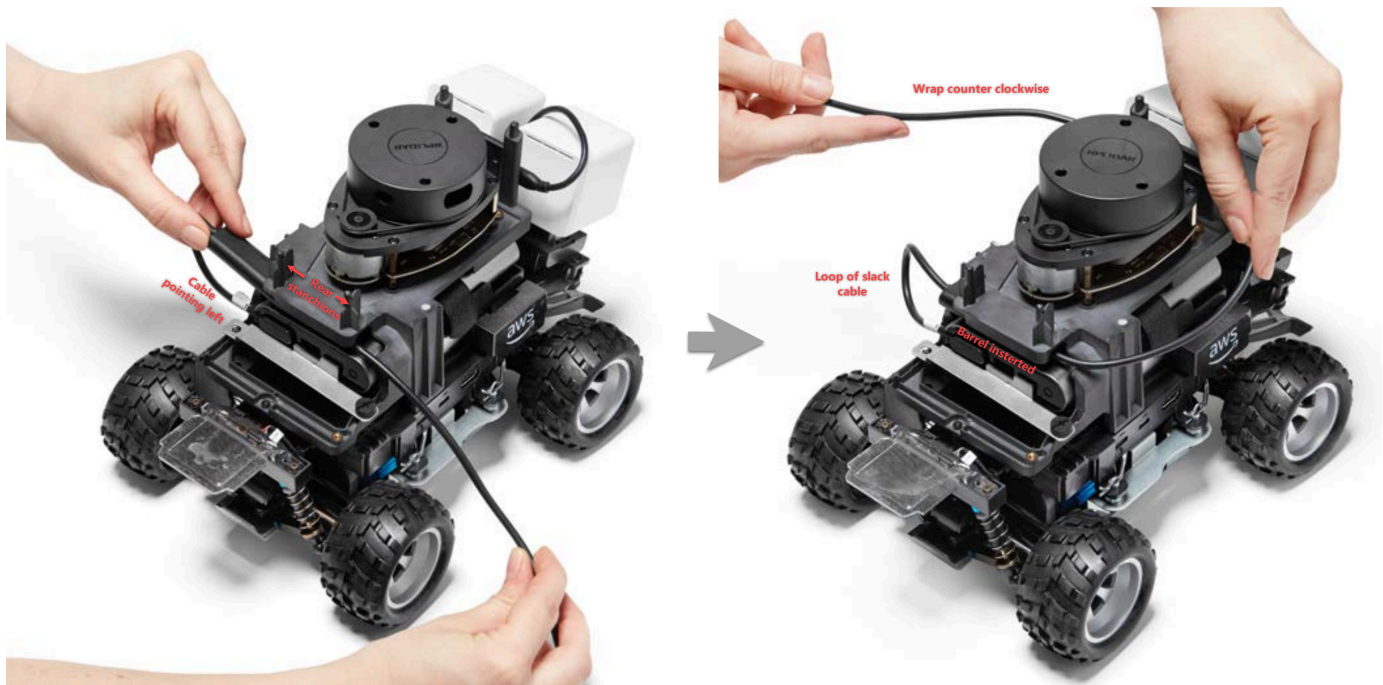
Das Dell Compute-Akkuanschlusskabel hat ein Gehäuse, ein Standard-USB-C-Ende und ein abgewinkeltes USB-C-Ende.

Zum Umwickeln eines Dell-Batteriekabels um einen LiDAR-Sensor zur Aufnahme der Evo-Hülle

1. Stecken Sie das abgewinkelte Ende des Compute-Akku-Anschlusskabels mit der Rückseite des DeepRacer AWS-Fahrzeugs in den USB-C-Anschluss der Rechenbatterie, wobei das Anschlusskabel nach links zeigt.



2. Wenn Sie das Fahrzeug leicht nach links drehen, suchen Sie die Öffnung zum Raum zwischen der LiDAR-Halterung und der Rechenbatterie direkt unter den hinteren Rungen und ziehen Sie das Kabel durch. Hören Sie auf, das Kabel durchzuziehen, wenn das Gehäuse in diesen Raum eingeführt ist. Links vom USB-C-Anschluss sollte sich eine Kabelschleife befinden.



3. Wickeln Sie das Kabel mit Blick auf das Heck des DeepRacer AWS-Fahrzeugs gegen den Uhrzeigersinn um die Basis des LiDAR-Sensors und befestigen Sie das Kabel mithilfe der Kabelclips an sich selbst, um eine gute Passform zu gewährleisten.
4. Drehen Sie das Fahrzeug leicht nach rechts und stecken Sie das Standard-USB-C-Ende des Kabels in den USB-C-Anschluss.



5. Platzieren Sie die Evo-Schale auf Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug und befestigen Sie sie mit Stiften, um die Passform zu testen. Wenn die Schale richtig sitzt, ist der LiDAR-Sensor durch die Aussparung in der Schale vollständig sichtbar, und Sie haben Zugriff auf die Nadellöcher an der Oberseite der Rungen. Entfernen Sie die Hülle und passen Sie das Kabel nach Bedarf an.



Ihr LiDAR-Sensor ist angeschlossen. Sie sind bereit, Ihr Fahrzeug einzuschalten, zu fahren und zu experimentieren.

So halten Sie die Wi-Fi-Verbindung Ihres Fahrzeugs aufrecht

Die folgende Anleitung zur Fehlerbehebung gibt Ihnen Tipps zur Aufrechterhaltung der Verbindung Ihres Fahrzeugs.

So beheben Sie Probleme mit der Wi-Fi-Verbindung, wenn die Wi-Fi-LED-Anzeige Ihres Fahrzeugs blau blinkt, dann zwei Sekunden lang rot wird und schließlich erlischt

Überprüfen Sie die folgenden Punkte, um sicherzustellen, dass Sie über die gültigen Einstellungen für die WLAN-Verbindung verfügen.

- Vergewissern Sie sich, dass das USB-Laufwerk nur eine Festplattenpartition hat, auf der sich nur eine Datei namens `wifi-creds.txt` befindet. Wenn mehrere Dateien namens `wifi-creds.txt` gefunden werden, werden alle in der Reihenfolge verarbeitet, in der sie gefunden wurden, was zu unvorhersehbarem Verhalten führen kann.
- Vergewissern Sie sich, dass die SSID und das Passwort des WLAN-Netzwerks in der Datei `wifi-creds.txt` korrekt angegeben sind. Ein Beispiel für diese Datei ist wie folgt dargestellt:

```
#####
#                               AWS DeepRacer                               #
# File name: wifi-creds.txt                                             #
#                                                                           #
# ...                                                                     #
#####

# Provide your SSID and password below
ssid: ' MyHomeWi-Fi '
password: myWiFiPassword
```

- Überprüfen Sie, dass die Feldnamen, also „ssid“ und „password“, in der Datei `wifi-creds.txt` in Kleinbuchstaben angegeben wurden.
- Stellen Sie sicher, dass alle Feldnamen und Werte durch einen Doppelpunkt (:) getrennt sind. Beispiel: `ssid : ' MyHomeWi-Fi '`
- Stellen Sie sicher, dass Feldwerte, die Leerzeichen enthalten, von einem Paar einfacher Anführungszeichen eingeschlossen sind. Auf dem Mac TextEdit oder einem anderen Texteditor werden einfache Anführungszeichen in der Form `'...'` angezeigt, aber nicht von `'...'`. Wenn der Feldwert keine Leerzeichen enthält, kann der Wert ohne einfache Anführungszeichen angegeben werden.

Was bedeutet es, wenn die WLAN- oder Power-LED-Anzeige des Fahrzeugs blau blinkt?

Wenn der USB-Stick eine Datei namens `wifi-creds.txt` enthält, blinkt die WLAN-LED-Anzeige blau, während das Fahrzeug versucht, sich mit dem in der Datei angegebenen WLAN-Netzwerk zu verbinden.

Wenn der USB-Stick ein Verzeichnis `models` enthält, blinkt die Power-LED blau, während das Fahrzeug versucht, die Modelldateien innerhalb des Verzeichnisses zu laden.

Wenn das USB-Laufwerk sowohl die Datei `wifi-creds.txt` als auch ein Verzeichnis `models` enthält, verarbeitet das Fahrzeug die beiden nacheinander, beginnend mit einem Versuch, sich mit dem WLAN zu verbinden, und dann werden die Modelle geladen.

Die WLAN-LED kann auch für zwei Sekunden rot leuchten, wenn der Versuch einer WLAN-Verbindung fehlschlägt.

Wie kann ich mit dem Hostnamen eine Verbindung zur Gerätekonsole des Fahrzeugs herstellen?

Wenn Sie über den Hostnamen eine Verbindung zur Gerätekonsole des Fahrzeugs herstellen, stellen Sie sicher, dass Sie `https://hostname.local` im Browser eingeben, wobei der `hostname` Wert (des `AMSS-1234` Formats) auf der Unterseite des DeepRacer AWS-Fahrzeugs aufgedruckt ist.)

So stellen Sie mithilfe der IP-Adresse eine Verbindung zur Gerätekonsole des Fahrzeugs her

Stellen Sie sicher, dass zum Verbinden mit der Gerätekonsole über die IP-Adresse, wie in der Datei `device-status.txt` (auf dem USB-Laufwerk) angegeben, die folgenden Bedingungen erfüllt sind.

- Stellen Sie sicher, dass sich Ihr Laptop oder Ihre Mobilgeräte im selben Netzwerk wie das DeepRacer AWS-Fahrzeug befinden.
- Überprüfen Sie, ob Sie sich mit einem VPN verbunden haben; wenn ja, trennen Sie zuerst die Verbindung.
- Probieren Sie ein anderes WLAN-Netzwerk aus. Schalten Sie beispielsweise den persönlichen Hotspot auf Ihrem Handy ein.

So erhalten Sie die Mac-Adresse Ihres DeepRacer AWS-Geräts

Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um die Mac-Adresse Ihres DeepRacer AWS-Geräts abzurufen:

1. Stellen Sie sicher, dass Ihr DeepRacer AWS-Gerät nur mit einem Wi-Fi-Netzwerk verbunden ist.
2. Connect Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät mit einem Monitor. Sie benötigen ein HDMI-auf-HDMI- oder HDMI-auf-DVI-Kabel oder ein ähnliches Kabel. Stecken Sie ein Ende des Kabels in den HDMI-Anschluss am Fahrzeugchassis und das andere Ende in einen unterstützten Anzeigeanschluss am Monitor.
3. Connect Sie eine USB-Tastatur DeepRacer über den USB-Anschluss des Rechenmoduls des Geräts mit Ihrem AWS, nachdem das Rechenmodul gestartet wurde.
4. Geben Sie `deep racer` in das Eingabefeld Benutzername ein.
5. Geben Sie im Eingabefeld Password (Passwort) das SSH-Passwort für das Gerät ein.

Wenn Sie sich zum ersten Mal am Gerät anmelden, geben Sie das Passwort `deep racer` in das Eingabefeld Password ein. Setzen Sie das Passwort bei Bedarf zurück, bevor Sie zum nächsten Schritt übergehen. Sie verwenden das neue Passwort für zukünftige Anmeldungen. Verwenden Sie aus Sicherheitsgründen ein komplexes oder starkes Passwort.

6. Öffnen Sie nach der Anmeldung ein Terminalfenster.

Sie können die Terminalanwendung über die Suchen-Schaltfläche finden.

7. Geben Sie den folgenden Ubuntu-Shell-Befehl im Terminalfenster ein:

```
ifconfig | grep HWaddr
```

Der Befehl erzeugt eine Ausgabe ähnlich der folgenden:

```
m1an0    Link encap:Ethernet    HWaddr    01:2a:34:b5:c6:de
```

Die hexadezimalen Zahlen sind die MAC-Adresse des Geräts.

So stellen Sie das Standardkennwort für die DeepRacer AWS-Gerätekonsole wieder her

Um das Standardkennwort für die DeepRacer AWS-Gerätekonsole wiederherzustellen, müssen Sie das Standardkennwort abrufen oder zurücksetzen. Das Standardkennwort wird an der Unterseite des Geräts dargestellt.



Folgen Sie den Anweisungen im folgenden Verfahren, um das Passwort für Ihren DeepRacer AWS-Gerätewebserver mithilfe eines Ubuntu-Terminalfensters wiederherzustellen.

1. Connect Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät mit einem Monitor. Sie benötigen ein HDMI-auf-HDMI- oder HDMI-auf-DVI-Kabel oder ein ähnliches Kabel. Stecken Sie ein Ende des Kabels in den HDMI-Anschluss am Fahrzeugchassis und das andere Ende in einen unterstützten Anzeigenschluss am Monitor.
2. Connect Sie eine USB-Tastatur DeepRacer über den USB-Anschluss des Rechenmoduls des Geräts mit Ihrem AWS, nachdem das Rechenmodul gestartet wurde.
3. Geben Sie im Feld Benutzername `indeep racer`.
4. Geben Sie unter Password (Passwort) das SSH-Passwort des Geräts ein.

Wenn Sie sich zum ersten Mal am Gerät anmelden, geben Sie `deeptracer` Passwort ein. Setzen Sie das Passwort bei Bedarf zurück, bevor Sie zum nächsten Schritt übergehen. Sie verwenden das neue Passwort für zukünftige Anmeldungen. Verwenden Sie aus Sicherheitsgründen ein komplexes oder starkes Passwort.

5. Öffnen Sie nach Ihrer Anmeldung ein Terminalfenster.

Sie können die Suchschaltfläche verwenden, um die Terminalfensteranwendung zu finden.

6. Um das Standardkonsolenpasswort für das Gerät zu erhalten, geben Sie den folgenden Befehl im Terminalfenster ein:

```
$cat /sys/class/dmi/id/chassis_asset_tag
```

Der Befehl gibt als Ergebnis das Standardpasswort aus.

7. Um das Passwort für die Gerätekonsole auf die Standardeinstellung zurückzusetzen, führen Sie das folgende Python-Skript im Terminalfenster aus:

```
sudo python /opt/aws/deepracer/nginx/reset_default_password.py
```

So aktualisieren Sie Ihr DeepRacer AWS-Gerät manuell

Aufgrund der jüngsten Änderungen am DeepRacer AWS-Service können bestimmte ältere Geräte, wie die auf der AWS re:Invent 2018 vertriebenen, nicht automatisch aktualisiert werden. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um ein solches Gerät manuell zu aktualisieren.

So aktualisieren Sie ein DeepRacer AWS-Gerät manuell

1. Laden Sie es auf Ihren Computer herunter und entpacken Sie dieses [manuelle Aktualisieren eines DeepRacer AWS-Geräteskripts](#).

Der Standardname der unkomprimierten Datei für dieses Skript lautet `deepracer-device-manual-update.sh`. In diesem Thema wird davon ausgegangen, dass Sie den Standard-Skriptdateinamen verwenden.

2. Kopieren Sie die heruntergeladene und unkomprimierte Skriptdatei (`deepracer-device-manual-update.sh`) von Ihrem Computer auf ein USB-Laufwerk.

- Schließen Sie das Gerät über ein HDMI-HDMI-Kabel an einen Monitor an, verbinden Sie es mit einer USB-Tastatur und einer USB-Maus.
- Schalten Sie das Gerät ein und melden Sie sich beim Betriebssystem an, nachdem das Gerät hochgefahren wurde.

Sie müssen das neue Betriebssystem-Passwort festlegen, wenn dies Ihre erste Anmeldung am Gerät ist.

- Schließen Sie das USB-Laufwerk an das Gerät an und kopieren Sie die Skriptdatei in einen Ordner (zum Beispiel: ~/Desktop) auf dem Gerät.
- Geben Sie in einem Terminal auf dem Gerät den folgenden Befehl ein, um zum Ordner der Skriptdatei zu wechseln und der Skriptdatei Ausführungsberechtigung hinzuzufügen:

```
cd ~/Desktop
chmod +x deepracer-device-manual-update.sh
```

- Geben Sie den folgenden Shell-Befehl ein, um das Skript auszuführen:

```
sudo -H ./deepracer-device-manual-update.sh
```

- Wenn Sie mit der Aktualisierung des Geräts fertig sind, öffnen Sie einen Webbrowser auf Ihrem Computer oder auf einem Mobilgerät und navigieren Sie zur IP-Adresse des Geräts, z. B. 192.168.1.11 in einem Heimnetzwerk oder 10.56.101.13 in einem Büronetzwerk.

Stellen Sie sicher, dass Ihr Gerät mit Ihrem WLAN-Netzwerk verbunden ist, und verwenden Sie einen Browser in demselben Netzwerk ohne Tunneling über ein VPN.

- Geben Sie in der Gerätekonsole das Passwort für die Gerätekonsole ein, um sich anzumelden. Warten Sie, bis der Aktualisierungsbildschirm angezeigt wird. Wenn Sie zu weiteren Aktualisierungen aufgefordert werden, befolgen Sie die Anweisungen dort.

So diagnostizieren und lösen Sie häufig auftretende DeepRacer AWS-Betriebsprobleme

Wenn Sie Reinforcement Learning mit Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug ausprobieren, funktioniert das Gerät möglicherweise nicht mehr. Die folgenden Themen zur Fehlerbehebung helfen Ihnen, Probleme zu diagnostizieren und zu beheben.

Themen

- [Warum zeigt der Videoplayer auf der Gerätekonsole nicht den Videostream von der Kamera meines Fahrzeugs an?](#)
- [Warum bewegt sich mein DeepRacer AWS-Fahrzeug nicht?](#)
- [Warum sehe ich das neueste Geräte-Update nicht? sind sind die ersten Schritte?](#)
- [Warum ist mein DeepRacer AWS-Fahrzeug nicht mit meinem Wi-Fi-Netzwerk verbunden?](#)
- [Warum dauert das Laden der DeepRacer AWS-Gerätekonsole lange?](#)
- [Warum funktioniert ein Modell nicht gut, wenn es in einem DeepRacer AWS-Fahrzeug eingesetzt wird?](#)

Warum zeigt der Videoplayer auf der Gerätekonsole nicht den Videostream von der Kamera meines Fahrzeugs an?

Nachdem Sie sich bei der DeepRacer AWS-Gerätekonsole angemeldet haben, sehen Sie im Videoplayer in Device Controls kein Live-Video, das von der am DeepRacer AWS-Fahrzeug montierten Kamera gestreamt wird. Folgendes könnte dieses Problem verursachen:

- Die Verbindung der Kamera zum USB-Anschluss ist möglicherweise locker. Ziehen Sie das Kameramodul vom Fahrzeug ab, schließen Sie es wieder an den USB-Anschluss an, schalten Sie das Gerät aus und dann wieder ein, um es neu zu starten.
- Die Kamera ist möglicherweise fehlerhaft. Verwenden Sie, falls verfügbar, eine bekannte funktionierende Kamera eines anderen DeepRacer AWS-Fahrzeugs, um zu testen, ob dies die Ursache ist.

Warum bewegt sich mein DeepRacer AWS-Fahrzeug nicht?

Sie haben Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug eingeschaltet, können es aber nicht bewegen. Folgendes könnte dieses Problem verursachen:

- Die Power-Bank des Fahrzeugs ist nicht eingeschaltet oder nicht mit dem Fahrzeug verbunden. Stellen Sie sicher, dass das mitgelieferte USB-C-zu-USB-C-Kabel zwischen dem USB-C-Anschluss der Power-Bank und dem USB-C-Anschluss am Fahrzeugchassis angeschlossen ist. Stellen Sie sicher, dass die LED-Anzeigen, die den Ladezustand der Powerbank anzeigen, leuchten. Ist dies nicht der Fall, drücken Sie den Netzschalter an der Power-Bank und dann den Netzschalter am

Fahrzeugchassis, um das Gerät hochzufahren. Das Gerät ist hochgefahren, wenn die Rücklichter leuchten.

- Wenn die Power-Bank eingeschaltet und das Fahrzeug hochgefahren ist, das Fahrzeug sich jedoch weder im manuellen noch im autonomen Fahrmodus bewegt, überprüfen Sie, ob die Batterie des Fahrzeugs unter dem Fahrzeugchassis geladen und eingeschaltet ist. Wenn nicht, laden Sie die Fahrzeugbatterie wieder auf und schalten Sie es ein, nachdem die Batterie vollständig geladen ist.
- Die Kabelstecker der Fahrzeugbatterie ist nicht vollständig an den Stromkabelanschluss des Antriebsmoduls des Geräts angeschlossen. Stellen Sie sicher, dass die Kabelstecker fest angeschlossen sind.
- Die Batteriekabel sind defekt. Testen Sie die Batterie wenn möglich an einem anderen funktionierenden Fahrzeug, um herauszufinden, ob dies der Fall ist.
- Der Netzschalter der Fahrzeugbatterie ist nicht eingeschaltet. Schalten Sie den Netzschalter ein und stellen Sie sicher, dass Sie zwei Signaltöne gefolgt von einem langen Signalton hören.

Warum sehe ich das neueste Geräte-Update nicht? sind sind die ersten Schritte?

Warum ist die Software meines DeepRacer AWS-Fahrzeugs veraltet?

- In letzter Zeit wurde keine automatische Aktualisierung auf dem Gerät durchgeführt. Möglicherweise müssen Sie eine [manuelle Aktualisierung](#) durchführen.
- Das Fahrzeug ist nicht mit dem Internet verbunden. Stellen Sie sicher, dass das Fahrzeug mit einem WLAN- oder Ethernet-Netzwerk mit Internetzugang verbunden ist.

Warum ist mein DeepRacer AWS-Fahrzeug nicht mit meinem Wi-Fi-Netzwerk verbunden?

Wenn ich den Netzwerkstatus auf dem Betriebssystem des Fahrzeugs überprüfe, sehe ich nicht, dass das DeepRacer AWS-Fahrzeug mit einem Wi-Fi-Netzwerk verbunden ist. Dies könnte auf folgende Probleme zurückzuführen sein:

- Für das DeepRacer AWS-Fahrzeug wurde kein WLAN konfiguriert. Befolgen Sie diese [Einrichtungsanweisung](#), um das WLAN-Netzwerk für Ihr Fahrzeug einzurichten.

- Das Fahrzeug befindet sich außerhalb des aktiven Netzwerksignalsbereichs. Stellen Sie sicher, dass Sie das Fahrzeug innerhalb des gewählten WLAN-Netzwerksbereichs betreiben.
- Das vorkonfigurierte WLAN-Netzwerk des Fahrzeugs stimmt nicht mit dem verfügbaren WLAN-Netzwerk überein. Befolgen Sie die [Einrichtungsanweisung](#), um das WLAN-Netzwerk einzurichten, für das kein aktiver [CAPTCHA](#) erforderlich ist.

Warum dauert das Laden der DeepRacer AWS-Gerätekonsole lange?

Als ich versuchte, die Gerätekonsole meines DeepRacer AWS-Fahrzeugs zu öffnen, scheint das Laden der Gerätekonsole lange zu dauern.

- Ihr Fahrzeug ist heruntergefahren oder ausgeschaltet. Stellen Sie sicher, dass das Fahrzeug eingeschaltet ist, wenn die Rücklichter eingeschaltet sind.
- Die IP-Adresse Ihres Fahrzeugs wurde geändert, höchstwahrscheinlich vom DHCP-Server Ihres Netzwerks. Um die neue IP-Adresse des Fahrzeugs zu ermitteln, folgen Sie diesen [Einrichtungsanweisungen](#), um sich mit der USB-US-Kabelverbindung zwischen Ihrem Computer und dem Fahrzeug an der Gerätekonsole anzumelden. Zeigen Sie die neue IP-Adresse unter Settings (Einstellungen) an. Alternativ können Sie die Liste der mit Ihrem Netzwerk verbundenen Geräte durchsuchen, um die neue IP-Adresse zu ermitteln. Wenn Sie kein Netzwerkadministrator sind, bitten Sie den Administrator, dies für Sie zu untersuchen.

Warum funktioniert ein Modell nicht gut, wenn es in einem DeepRacer AWS-Fahrzeug eingesetzt wird?

Nach dem Training eines Modells und dem Einsatz seiner Artefakte in Ihrem DeepRacer AWS-Fahrzeug funktioniert das Fahrzeug manchmal nicht wie erwartet. Was ist schiefgegangen?

Im Allgemeinen ist die Optimierung eines trainierten Modells für die Übertragung auf ein physisches DeepRacer AWS-Fahrzeug ein anspruchsvoller Lernprozess. Häufig ist ein iterativer Prozess durch Ausprobieren erforderlich. Allgemeine Richtlinien zu bewährten Methoden finden Sie unter [Optimieren Sie die DeepRacer AWS-Schulungsmodelle für reale Umgebungen](#).

Im Folgenden sind einige wahrscheinliche häufige Faktoren aufgeführt, die sich auf die Modellleistung Ihres DeepRacer AWS-Fahrzeugs auswirken:

- Ihr Modell ist im Training nicht konvergiert. Klonen Sie das Modell, um das Training fortzusetzen oder das Modell für einen längeren Zeitraum neu zu schulen. Stellen Sie sicher, dass der Agent in

der Simulation Runden kontinuierlich beendet, d. h. der Prozess weist gegen Ende der Schulung 100 % auf.

- Ihr Modell wurde übermäßig geschult (d. h. übermäßig ausgestattet). Es passt zu gut zu den Schulungsdaten, weist aber keine verallgemeinertes Verhalten in unbekanntes Situationen auf. Schulen Sie das Modell mit einer flexibleren oder besser geeigneten [Belohnungsfunktion](#) neu oder erhöhen Sie die Granularität des [Aktionsraums](#). Sie sollten auch ein geschultes Modell auf verschiedenen Strecken auswerten, um zu sehen, ob das Modell gut verallgemeinert wird.
- Ihr DeepRacer AWS-Fahrzeug wurde möglicherweise nicht richtig kalibriert. Um dies zu testen, wechseln Sie zum manuellen Fahren und prüfen Sie, ob das Fahrzeug wie erwartet fährt. Wenn nicht, [kalibrieren Sie das Fahrzeug](#).
- Sie fahren das Fahrzeug autonom auf einer Strecke, die nicht den Anforderungen entspricht. Streckenanforderungen finden Sie unter [Erstellen Sie Ihren physischen Track für AWS DeepRacer](#).
- Es gibt zu viele Objekte in der Nähe der physischen Strecke, wodurch sich die Strecke deutlich von der simulierten Umgebung unterscheidet. Räumen Sie die Umgebung der Strecke frei, damit die physische Strecke der simulierten möglichst ähnlich ist.
- Eine Spiegelung auf der Streckenoberfläche oder einem Objekt in der Nähe kann Blendeffekte erzeugen und die Kamera beeinträchtigen. Passen Sie die Beleuchtung an und vermeiden Sie Strecken auf glatten Betonböden oder anderen glänzenden Materialien.

Dokumentverlauf für den Leitfaden für DeepRacer AWS-Entwickler

Die folgende Tabelle beschreibt die wichtigen Änderungen in der Dokumentation seit der letzten Version von AWS DeepRacer.

| Änderung | Beschreibung | Datum |
|---|--|------------------|
| Updates für die AWS DeepRacer League 2023 | Mehrere Themen, die sich auf die AWS DeepRacer League beziehen, wurden aktualisiert. Weitere Informationen zur AWS DeepRacer League-Saison 2023 finden Sie in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen . | 1. März 2023 |
| Das Thema „Train and Evaluation von DeepRacer AWS-Modellen mithilfe von SageMaker Notebooks“ wurde vorübergehend entfernt | Das Thema „DeepRacer AWS-Modelle mithilfe von SageMaker Notebooks trainieren und evaluieren“ wurde aus entfernt Modelle trainieren und evaluieren . Derzeit werden die Verfahren für die Verwendung eines AWS SageMaker Notebooks mit AWS DeepRacer aktualisiert. | 1. November 2022 |
| Aktualisierungen der von IAM verwalteten Richtlinien für die Mehrbenutzerfunktion | Neue verwaltete Richtlinien <code>awsDeepRacerAccountAdminAccess</code> und <code>awsDeepRacerDefaultMultiUserAccess</code> wurden hinzugefügt, sodass Sie mehrere Teilnehmer unter einem | 26. Oktober 2021 |

DeepRacer AWS-Konto im Mehrbenutzermodus sponsern können, siehe [the section called “AWSDeepRacerAccountAdminAccess”](#).

[Updates für die Mehrbenutzerfunktion](#)

AWS unterstützt DeepRacer jetzt die Mehrbenutzerfunktion, mit der ein AWS Konto mehrere Teilnehmer für Rennen und Training sponsern kann. Weitere Informationen finden Sie unter [Mehrbenutzermodus](#).

26. Oktober 2021

[Updates für Rennen mit mehreren Fahrzeugen und Hindernisvermeidung](#)

AWS unterstützt DeepRacer jetzt neue Sensortypen von Stereokamera und LIDAR, die Rennen mit mehreren Fahrzeugen und die Vermeidung von Hindernissen ermöglichen. Weitere Informationen finden Sie unter [the section called “Rennarten verstehen und Sensoren aktivieren”](#).

02. Dezember 2019

[Updates für Community-Rennen](#)

AWS ermöglicht es DeepRacer AWS-Benutzern DeepRacer jetzt, ihre eigenen Rennveranstaltungen, sogenannte Community-Rennen, zu organisieren. Private Bestenlisten stehen nur eingeladenen Benutzern zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie unter [Nehmen Sie an einem Rennen teil..](#)

02. Dezember 2019

[Updates für die allgemeine Verfügbarkeit](#)

AWS bietet DeepRacer jetzt robustere Methoden zum Trainieren und Bewerten von Deep-Learning-Modellen. Die Benutzeroberfläche wurde aktualisiert und erklärt. Weitere Optionen und präzise Daten stehen zum Erstellen eigener physischer Strecken zur Verfügung. Informationen zur Fehlerbehebung sind verfügbar.

29. April 2019

[Erste Version: DeepRacer
AWS-Entwicklerhandbuch](#)

Erste Version der Dokumentation, die DeepRacer AWS-Benutzern helfen soll, Reinforcement Learning zu erlernen und seine Anwendungen für autonome Rennen zu erkunden, indem sie die DeepRacer AWS-Konsole, den DeepRacer AWS-Simulator und ein DeepRacer maßstabsgereutes AWS-Modellfahrzeug verwenden.

28. November 2018

AWS-Glossar

Die neueste AWS-Terminologie finden Sie im [AWS-Glossar](#) in der AWS-Glossar-Referenz.

Die vorliegende Übersetzung wurde maschinell erstellt. Im Falle eines Konflikts oder eines Widerspruchs zwischen dieser übersetzten Fassung und der englischen Fassung (einschließlich infolge von Verzögerungen bei der Übersetzung) ist die englische Fassung maßgeblich.