

ERS-7M3 für AIBO MIND 3

•• Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player 2.0)

Zum Ausdrucken dieses Dokuments auf Papier des Formats Legal markieren Sie die Option „Seiten automatisch drehen und zentrieren“ im Dialogfeld „Drucken“. Das Dokument wird dann mittig auf den Seiten ausgedruckt.



Inhaltsverzeichnis

Vorbereitungen

Was ist AIBO Entertainment Player Ver. 2.0?	7
Spielen mit Navigator/Mind Scope	7
Verwenden der Kamera	7
Wiedergeben von Musik und Nachrichten mit dem Player	8
Spaß mit dem Tagebuch des AIBO Roboters ..	8
Erläuterungen zu den Bildschirmanzeigen	9
Verbindungsschaltfläche/ Modusauswahlschaltflächen	10
Minimierschaltfläche	10
Akkuanzeige „Battery“/ Schaltfläche „Go Station“	10
Die Betriebsmodi des AIBO® Spielroboters	11
Überprüfen der Systemvoraussetzungen	12
Vorbereitungsschritte	13
Installieren der Software	14
Deinstallieren von AIBO Entertainment Player .	15
Starten und Beenden von AIBO Entertainment Player .	16
Erstmaliges Starten	16
Zweites und weiteres Starten	19
Schließen von AIBO Entertainment Player	19

Verwenden von Navigator

Grundlegende Navigator-Funktionen	21
Schaltflächen „Talk“/„Hear“/„AutoMotion“/ „Rotate“ und Steuerbereich für Kopfbewegungen	22
Aktions-/Bewegungs-/Kommunikationsbereich .	22

Steuern des AIBO® Spielroboters	23
Bewegen des AIBO Roboters	23
Spielen mit dem AIBOne Spielzeug und dem rosa Ball	25
Spielen mit verschiedenen Bewegungsmustern .	26
Überprüfen mithilfe von Mind Scope, was der AIBO® Spielroboter erkennt und wie sein aktueller Zustand ist .	27
Wechseln der Mind Scope-Anzeige	27
Die Kommunikationsfunktion	28
Umschalten des Tons	29
Überwachen der aktuellen Funktion und des Erkennungsstatus im 3D-/Kartenanzeigebereich beim AIBO® Spielroboter	30
Umschalten zwischen 3D- und Kartenanzeige ..	30
Ändern des 3D-Anzeigebereichs	31
Überprüfen der Position von Dingen, an die sich der AIBO Roboter erinnert, mithilfe der Kartenanzeige	31

Verwenden der Kamera

Grundlegende Kamerafunktionen	33
Aufnehmen eines Bildes	34
Aufnehmen eines Films	35
Intervallaufnahmen	36
Anzeigen des Albums	37
Anzeigen von Fotos	37
Anzeigen von Filmen	38

Verwenden des Players

Grundlegende Player-Funktionen	40
Wiedergeben von Musik mit dem AIBO® Spielroboter	41
Auswählen von Musik aus einer Medienliste	41
Wiedergeben von Musik durch einen gesprochenen Befehl an den AIBO® Spielroboter	43
Berühren des AIBO Roboters zum Starten der Musikwiedergabe	43
Wiedergeben von Musikdateien durch Ziehen und Ablegen	44
Registrieren von Musikdateien	44
Wiedergeben von Musik, indem Sie dem AIBO® Spielroboter ein registriertes Bild zeigen (VPR-Funktion)	46
Registrieren eines Bildes (VPR)	46
Wiedergeben von Musik, indem Sie dem AIBO Roboter ein registriertes Bild zeigen	48
Vorlesen von Nachrichten oder Blogs mit dem AIBO® Spielroboter	49
Auswählen der vorzulesenden Inhalte aus der Medienliste	49
Starten der Lesefunktion durch einen gesprochenen Befehl	50
Starten der Lesefunktion durch Berühren des AIBO Roboters	50
So lassen Sie den AIBO Roboter weiterlesen	51
Registrieren des URL einer RSS-Site	51
Wiedergabe von Internet-Radio	54
Wiedergabe von Internet-Radio	54
Wiedergeben von Internet-Radio mithilfe eines gesprochenen Befehls	55
Registrieren eines Internet-Radiosenders	55
Abspielen von Bewegungsmustern	57
Abspielen eines Bewegungsmusters	57

So bringen Sie den AIBO Roboter zum Tanzen (AutoMotion)	58
Vorlesen von Wörtern und Phrasen mit dem AIBO® Spielroboter	59
Registrieren von Wörtern oder Phrasen	59
So lassen Sie den AIBO Roboter vorlesen	60
Wiedergeben von aufgezeichnetem Ton mit dem AIBO® Spielroboter	61
Aufnahme	61
Wiedergeben von aufgezeichnetem Ton mit dem AIBO® Spielroboter	62
Erstellen einer Wiedergabeliste	63
Erstellen einer Wiedergabeliste	63
Starten der Wiedergabe mit einer Wiedergabeliste	64
Speichern von Wiedergabelistendaten	64

Verwenden der Tagebuchfunktion

Grundlegende Tagebuchfunktionen	67
Vorlesen des Tagebuchs durch den AIBO® Spielroboter	68
Vorlesen des Tagebuchs durch den AIBO® Spielroboter	69
Eingeben von Titeln und Kommentaren zu Tagebucheinträgen des AIBO® Spielroboters	70
Hochladen des Tagebuchs in ein Blog	70
Vorlesen des Tagebuchs durch den AIBO® Spielroboter	71
Erstellen eines Terminkalenders	72
Registrieren eines Termins	72
Importieren von Terminen aus Microsoft® Outlook®	74
Bearbeiten und Löschen von Terminen	74

Ansagen der Termine durch den AIBO® Spielroboter .	76
Ansagen der Termine durch den AIBO Roboter	76
So lassen Sie den AIBO Roboter Termine mithilfe eines gesprochenen Befehls ansagen	76
So lassen Sie den AIBO Roboter Termine durch Berührung ansagen	76

Vornehmen von Standardeinstellungen

So ändern Sie Einstellungen	78
Network Settings (Netzwerkeinstellungen)	79
AIBO	80
Diary Settings (Tagebucheinstellungen)	81
Blog Settings (Blog-Einstellungen)	82
Voice Synthesis (Sprachsynthese)	83
Keyword (Schlüsselwort)	84
3D	85
Movie (Film)	86

Störungsbehebung

Störungsbehebung	88
----------------------------	----

Weitere Informationen

Für den AIBO® Spielroboter erkennbare Wörter	96
Steuern des AIBO® Spielroboters über die Berührungssensoren	97
Steuern des AIBO® Spielroboters über die Tastatur	98

- Die Sony® Corporation übernimmt keine Haftung für irgendwelche Probleme, die zwischen dem Benutzer und Dritten im Hinblick auf Bilder und Filme entstehen, die mit dem AIBO® Spielroboter aufgenommen werden. Zeichnen Sie mit dem AIBO Roboter keine Bilder oder Filme auf, die die Gefühle und Rechte anderer verletzen könnten.
- Auf vielen Live-Veranstaltungen und Unterhaltungsshow's usw. ist das Aufzeichnen von Bildern und Filmen eingeschränkt.
- Mit dem AIBO Roboter aufgezeichnete Bilder oder Filme sind nur für den privaten Gebrauch durch den jeweiligen Kunden bestimmt. Verstoßen Sie mit dem AIBO Roboter nicht gegen das Urheberrecht oder sonstige Rechte Dritter. Das Übertragen und Weiterleiten von urheberrechtsgeschützten Bildern und Filmen ist nicht gestattet, es sei denn, es besteht eine ausdrückliche Genehmigung durch den Gesetzgeber.



„OPEN-R“ ist die Standardschnittstelle für das AIBO Spielrobotersystem, die von Sony aktiv gefördert wird. Diese Schnittstelle erweitert die Fähigkeiten des Spielroboters durch eine flexible Kombination aus Hardware und austauschbarer Software und erfüllt auf diese Weise unterschiedliche Anwendungszwecke. Der AIBO Roboter ERS-7M3 erfüllt die Anforderungen von OPEN-R Version 1.1.5.

„AIBO“, das AIBO-Logo , „OPEN-R“ und das OPEN-R-Logo , „Memory Stick“,  und MEMORY STICK sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Sony Corporation.

Microsoft und Windows sind eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Intel und Pentium sind eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Intel Corporation.

Adobe und Adobe Reader sind eingetragene Markenzeichen der Adobe Systems, Inc.

Diese Software enthält von der ARTTEknika, Inc., lizenzierte Audiosoftwarekomponenten.

Alle anderen System-, Produkt- und Dienstleistungsamen sind Markenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

In dieser Anleitung sind die Markenzeichen nicht immer mit TM oder ® markiert.

Weitere Informationen über den AIBO Roboter finden Sie im Internet auf der folgenden Site:

<http://www.aibo.com>

Eine Vervielfältigung komplett oder auszugsweise ohne schriftliche Genehmigung ist untersagt. Alle Rechte vorbehalten.

- Diese Software bzw. das Dokument ist urheberrechtlich geschützt und wird mit Lizenzauflagen vertrieben, die den Gebrauch, die Vervielfältigung und die Verteilung einschränken. Diese Software bzw. dieses Dokument darf weder komplett noch auszugsweise in irgendeiner Form oder durch irgendein Verfahren reproduziert werden und ein Verleih dieser Software kann unzulässig sein, wenn nicht zuvor die schriftliche Genehmigung der Sony Corporation eingeholt wird.
- Die Sony Corporation haftet nicht für Schäden, die aus unsachgemäßem Gebrauch oder einer nicht in diesem Dokument angegebenen Verwendung entstehen.
- Die mitgelieferte Software kann nicht für Geräte verwendet werden, die in dieser Dokumentation nicht angeführt sind.
- Einige mobile Kommunikationsgeräte mit gerätespezifischen Konfigurationen arbeiten unter Umständen nicht mit der Funktion AIBO EYES. Die Sony Corporation haftet nicht für den Fall, dass AIBO EYES mit solchen mobilen Kommunikationsgeräten nicht funktioniert.
- Die Spezifikationen der mitgelieferten Software unterliegen unangekündigten Änderungen.

Bitte lesen Sie vor Gebrauch dieser Software den beiliegenden Endbenutzerlizenzvertrag. Dieser erläutert die Bestimmungen, die für die Nutzung der Software gelten.

Vorbereitungen

Willkommen in der wunderbaren Welt von AIBO Entertainment Player!

Dieses Softwarepaket nutzt die Wireless-LAN-Funktionen Ihres AIBO® Spielroboters ERS-7M3 und bietet Ihnen eine Vielzahl an Unterhaltungsfunktionen, die Ihnen in Kombination mit einem PC zur Verfügung stehen.

Auf den folgenden Seiten werden grundlegende Schritte vorgestellt, anhand derer Sie sich mit den Funktionen der Software vertraut machen können.



Was ist AIBO Entertainment Player Ver. 2.0?

Mithilfe von AIBO Entertainment Player Ver. 2.0 können Sie Ihren AIBO® Spielroboter ganz nach Belieben vom PC aus steuern. Der AIBO Roboter reagiert auf Ihre Befehle und kann so verschiedene Aktionen ausführen. Mit der eingebauten Kamera des AIBO Roboters können Sie ein Bild machen oder einen Film aufnehmen. Oder Sie können über den AIBO Roboter Musik wiedergeben und ihn dazu tanzen lassen. Anhand von Anzeigen am PC-Bildschirm oder mithilfe des Tagebuchs können Sie feststellen, was der AIBO Roboter erkannt hat und wie sein aktueller Zustand ist. Und dies sind nur ein paar Beispiele für all die vielen Funktionen, die aus Ihrem AIBO Roboter einen so interessanten und sympathischen Hausgenossen machen.

Spielen mit Navigator/Mind Scope (Seite 20)

In der Regel funktioniert und bewegt sich der AIBO Roboter eigenständig, aber mit dieser Software können Sie ihn nach Belieben fernsteuern. Sie können den AIBO Roboter mit Freunden spielen lassen. Papa kann im Arbeitszimmer mithilfe des AIBO Roboters schauen, was im Kinderzimmer vor sich geht oder etwas zu den Kindern sagen. Mit Navigator bietet der AIBO Roboter nun tausend neue Anwendungsmöglichkeiten.

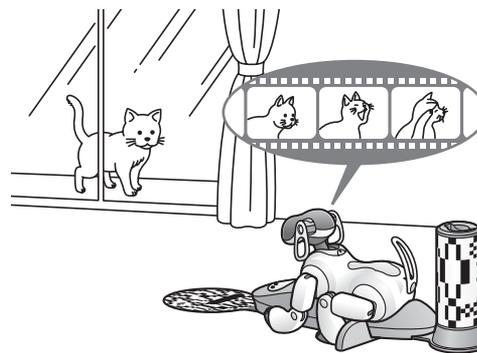
Außerdem können Sie feststellen, was der AIBO Roboter erkannt hat und wie sein aktueller Zustand ist.



- Bewegen des AIBO Roboters Seite 23
- Überprüfen mithilfe von Mind Scope, was der AIBO Spielroboter erkennt und wie sein aktueller Zustand ist Seite 27
- Die Kommunikationsfunktion Seite 28
- Überwachen des AIBO Roboters mit der 3D-Anzeige. . . Seite 30

Verwenden der Kamera (Seite 32)

Sie können Standbilder oder Filme von Dingen aufnehmen, die sich im Sichtfeld des AIBO Roboters befinden. Dadurch erhalten Sie einen Eindruck von der „Perspektive“ des AIBO Roboters. Wenn Sie ausgehen, können Sie den AIBO Roboter das Haus bzw. die Wohnung hüten lassen. Wenn Sie die Haushüterfunktion mit der Filmfunktion kombinieren, startet der AIBO Roboter eine Aufnahme, sobald er Bewegungen oder Geräusche wahrnimmt.



- Aufnahmen eines Bildes Seite 34
- Aufnahmen eines Films Seite 35
- Betrachten der vom AIBO Roboter aufgenommenen Bilder und Filme. Seite 37

Wiedergeben von Musik und Nachrichten mit dem Player (Seite 39)

Sie können den AIBO® Spielroboter Musikdateien oder CDs im PC wiedergeben und ihn dazu tanzen lassen. Oder Sie können den AIBO Roboter Nachrichten aus dem Internet vorlesen lassen. Es gibt viele Möglichkeiten, sich mit dem AIBO Roboter die Zeit zu vertreiben.



- Wiedergeben von Musik-CDs und Musikdateien. Seite 42
- Wiedergeben von Musik, indem Sie dem AIBO Roboter ein registriertes Bild zeigen Seite 48
- Vorlesen von Nachrichten oder Blogs mit dem AIBO Spielroboter Seite 49
- Wiedergabe von Internet-Radio Seite 54
- Abspielen von Bewegungsmustern (Gesten) Seite 57
- Vorlesen von Wörtern und Phrasen mit dem AIBO Roboter. Seite 59
- Wiedergeben von aufgenommenen Tönen Seite 61
- Erstellen einer Wiedergabeliste Seite 63

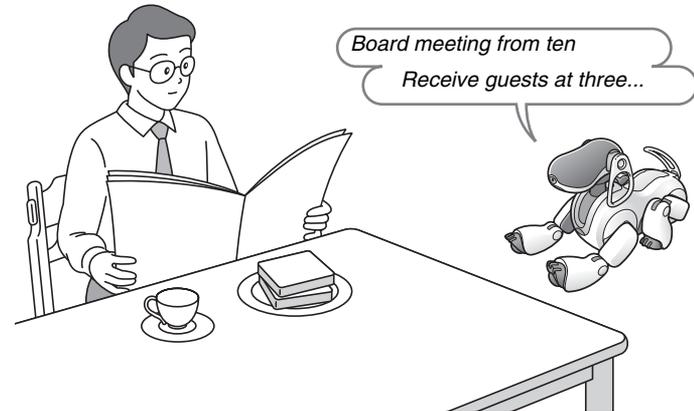
Tipps

- Die verschiedenen Funktionen von AIBO Entertainment Player stehen nur zur Verfügung, wenn der AIBO Roboter und der PC über ein Wireless-LAN miteinander verbunden sind. Überprüfen Sie vor dem Verwenden dieser Software den Verbindungsstatus des Wireless-LAN.
- AIBO Entertainment Player Ver. 2.0 ist Software für die AIBO MIND 3-Software.

Spaß mit dem Tagebuch des AIBO Roboters (Seite 66)

Lassen Sie sich morgens vom AIBO Roboter mit Ihrer Lieblingsmusik wecken. Oder lassen Sie sich beim Frühstück Ihre Termine für den Tag vorlesen.

Wenn Sie abends nach Hause kommen, können Sie AIBOs Tagebuch lesen und Kommentare dazu verfassen. Und Sie können das Tagebuch sogar in ein Blog im Internet hochladen!

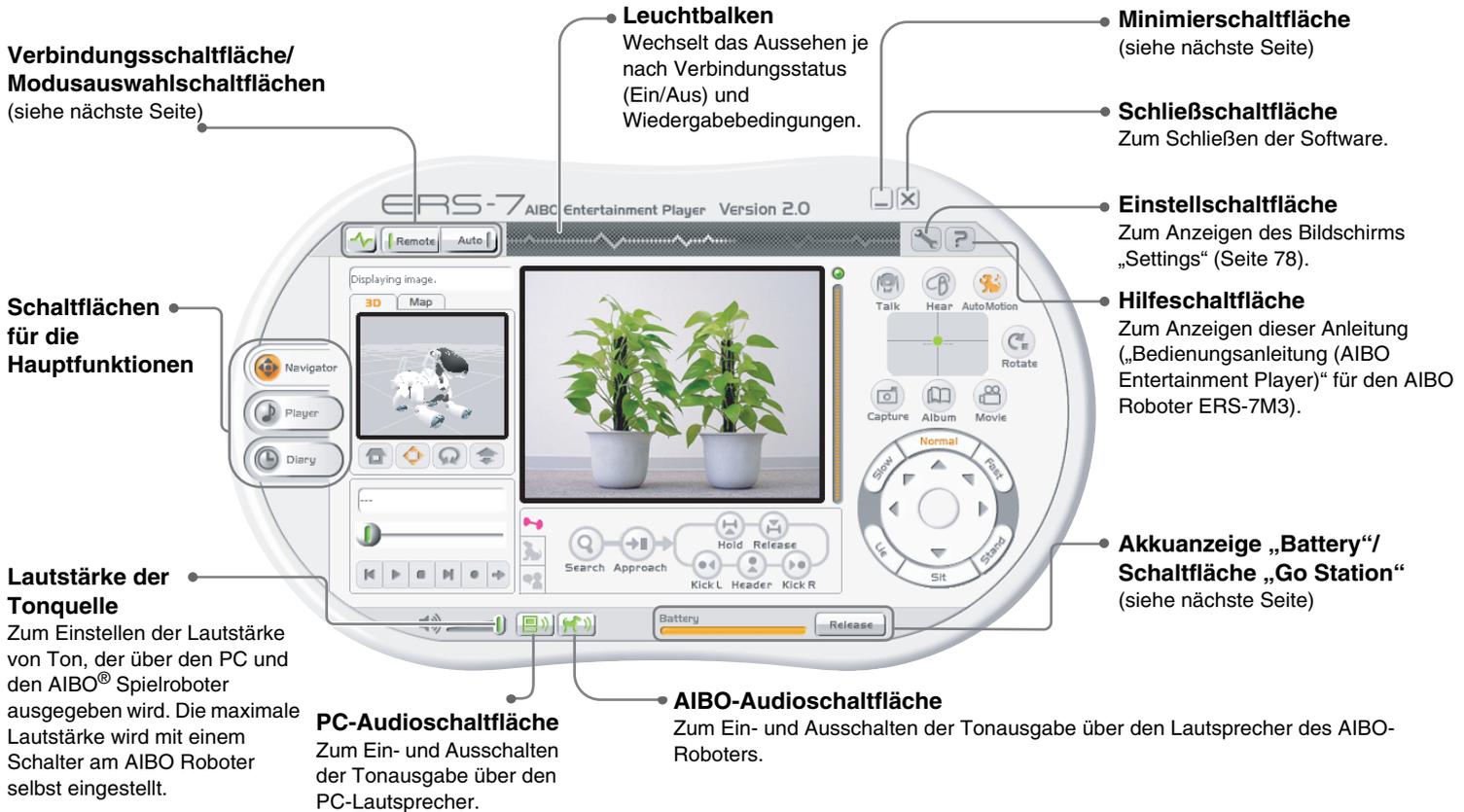


- Vorlesen des Tagebuchs durch den AIBO Spielroboter .. Seite 68
- Erstellen eines Terminkalenders Seite 72
- Importieren eines Terminkalenders aus Microsoft Outlook Seite 74
- Ansagen der Termine durch den AIBO Roboter Seite 76

Erläuterungen zu den Bildschirmanzeigen

Zu den einzelnen Funktionen der Software gibt es verschiedene Bildschirmanzeigen, nämlich den Navigator-Bildschirm, den Player-Bildschirm und den Tagebuchbildschirm. In der Regel wird zum Arbeiten mit der Software die Maus des PCs verwendet, aber Tastenkombinationen stehen ebenfalls zur Verfügung (Seite 98).

In diesem Abschnitt werden einige allgemeine Bildschirmelemente und Funktionen erläutert, wobei der Navigator-Bildschirm als Beispiel dient.



* Solange der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt, ist die Anzahl der möglichen Funktionen begrenzt.

Verbindungsschaltfläche/ Modusauswahlschaltflächen

Mit diesen Schaltflächen können Sie die Verbindung zum AIBO® Spielroboter ein- und ausschalten und den Betriebsmodus für den AIBO Roboter auswählen.



Minimierschaltfläche

In der Windows®-Taskleiste erscheint ein Symbol.



Windows-Taskleiste

(rechts unten auf dem Desktop)



💡 Tipp

Immer wenn AIBO Entertainment Player läuft, erscheint auch das Symbol für VAIBO Server (ein Programm zum Übertragen von Kommunikationsdaten zum AIBO Roboter) in der Windows-Taskleiste. Sie können dieses Symbol ignorieren.

Akkuanzeige „Battery“/Schaltfläche „Go Station“

Dient zum Überprüfen des Akkustatus und Starten des Ladevorgangs.



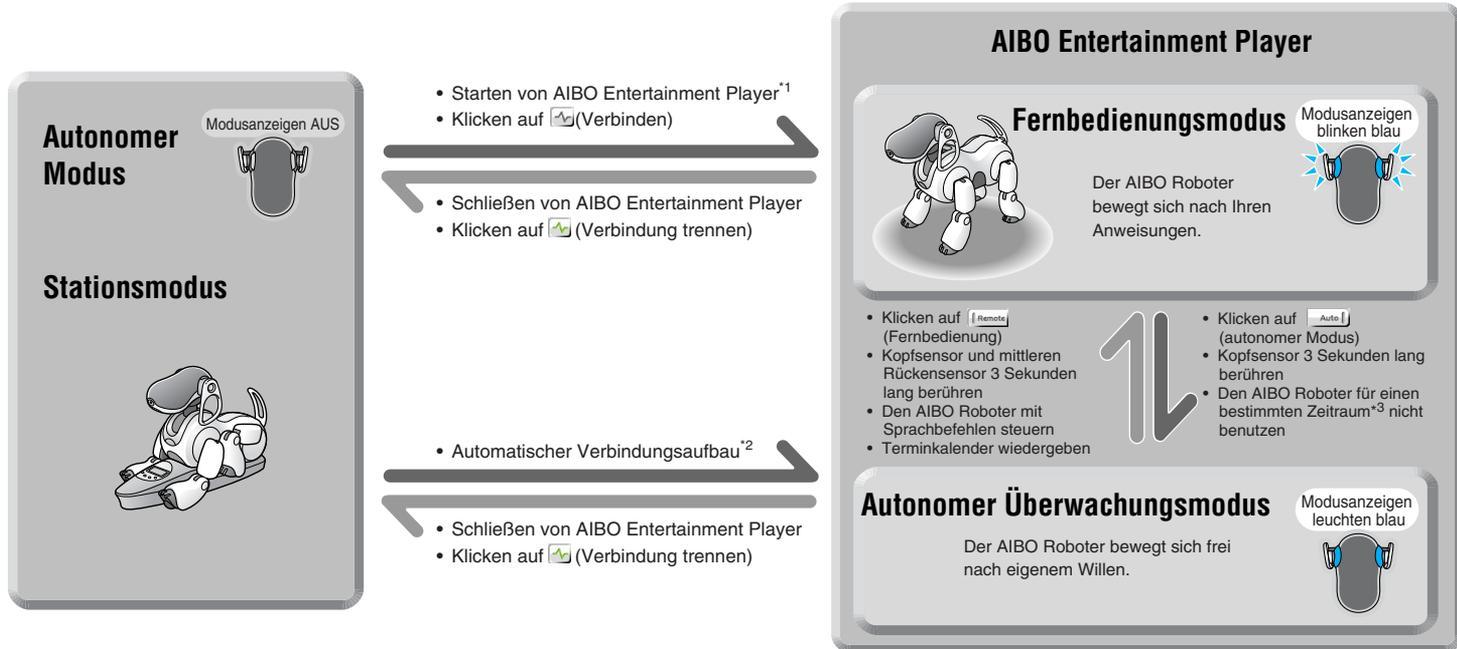
Schaltfläche „Go Station“/„Stop“/„Release“

- Go Station** Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, geht der AIBO Roboter zur Ladestation und lädt sich selbsttätig auf.
- Stop** Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der Ladevorgang gestoppt.
- Release** Diese Schaltfläche ist zu sehen, während der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, klettert der AIBO Roboter von der Ladestation herunter.

Die Betriebsmodi des AIBO[®] Spielroboters

Sie können eine Verbindung zum AIBO Roboter herstellen, während er sich im autonomen Modus oder im Stationsmodus befindet. Wenn der AIBO Roboter mit AIBO Entertainment Player verbunden ist, sind folgende Modi verfügbar.

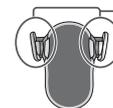
* Erläuterungen zum autonomen Modus bzw. zum Stationsmodus finden Sie in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3.



*1 Wenn AIBO Entertainment Player so konfiguriert ist, dass die Verbindung beim Starten automatisch hergestellt wird (Seite 79)

*2 Wenn AIBO Entertainment Player so konfiguriert ist, dass die Verbindung in regelmäßigen Abständen hergestellt wird (Seite 79)

*3 Die Dauer bis zum Zurückschalten in den autonomen Überwachungsmodus kann eingestellt werden (Seite 80)

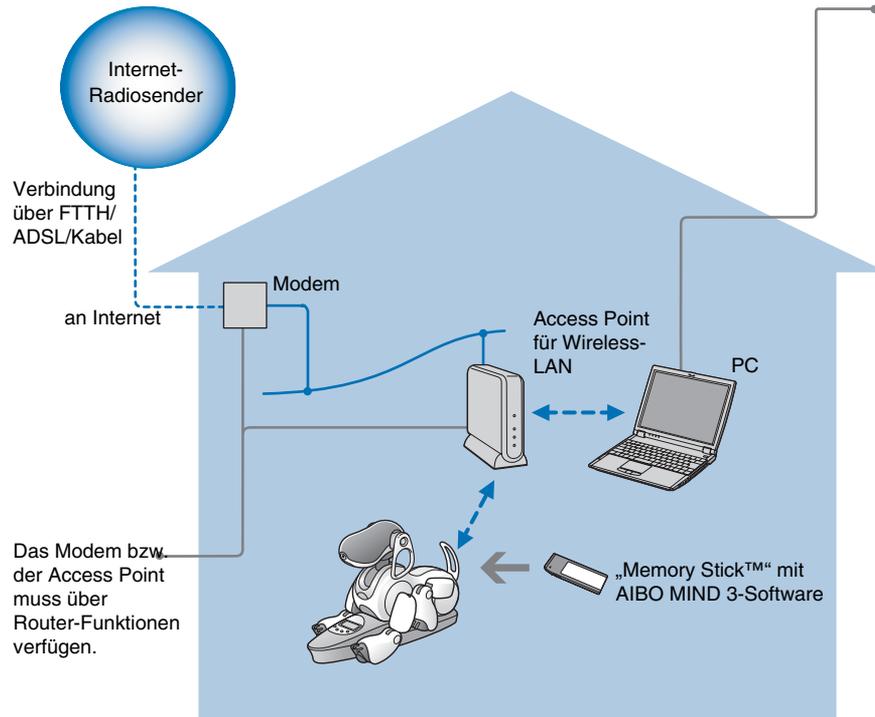


Modusanzeige

Leuchtet blau: autonomer Überwachungsmodus
Blinkt blau: Fernbedienungsmodus

Überprüfen der Systemvoraussetzungen

Für AIBO Entertainment Player müssen folgende Systemvoraussetzungen erfüllt sein.



Voraussetzungen für PC-Umgebung

- Betriebssystem: Microsoft® Windows® XP (SP1, SP2)^{*1}
Microsoft® Windows® 2000 (SP 4)^{*1}
- CPU/Hauptspeicher/Festplatte
Mindestvoraussetzungen:
CPU: Intel® Pentium® III-Prozessor, 800 MHz oder mehr
Hauptspeicher: 256 MB oder mehr
Festplatte: 120 MB oder mehr verfügbarer Speicherplatz
Empfohlene Umgebung^{*2}:
CPU: Intel Pentium 4-Prozessor, 2 GHz oder mehr
Hauptspeicher: 512 MB oder mehr
Festplatte: 1 GB oder mehr verfügbarer Speicherplatz
- Grafikkarte: Microsoft® DirectX-kompatible Grafikkarte
- Microsoft Direct Sound®-kompatible Sound-Karte
- Wireless-LAN-Funktion, IEEE802.11b-konform^{*3}
- „Memory Stick™“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)^{*4}
- Internet-Verbindung^{*5}
- Ist auf dem PC eine Firewall aktiv, so ist es unter Umständen nicht möglich, den AIBO® Spielroboter zu steuern und Bilder von der Kamera des AIBO Roboters anzuzeigen, auch wenn eine Verbindung hergestellt wurde. Zum Verwenden von AIBO Entertainment Player sollten Sie die Firewall deaktivieren.
Wenn die Windows-Firewall-Funktion von Windows XP SP2 (Service Pack 2) aktiviert ist, muss die Verbindung zu AIBO Entertainment Player beim ersten Starten der Software autorisiert werden (Seite 18).
- Je nach CPU-Leistung und Wireless-LAN-Umgebung kann es bei der Wiedergabe von Musik, aufgezeichneten Videoinhalten und Ton zu Aussetzern kommen.

*1 In dieser Anleitung bezieht sich „Windows“ auf Windows XP und Windows 2000.

*2 Wenn Sie die Videoaufnahmefunktion verwenden möchten, wird diese Umgebung empfohlen.

Wenn Ihr System diese Voraussetzungen nicht unterstützt, kann es zu Problemen kommen, beispielsweise zu häufigen Aussetzern bei Ton- und Sprachaufnahmen und einer langsamen Auffrischungsrate bei Videos.

*3 Wenn Ihr Computer über ein Wireless-LAN auf einen Access Point zugreifen soll, muss eine IEEE802.11b-konforme Wireless-LAN-Funktion vorhanden sein.

Vorbereitungsschritte

Um Ihren PC für AIBO Entertainment Player vorzubereiten, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Installieren der Software

- AIBO WLAN Manager 3
- AIBO Entertainment Player Ver. 2.0
- Additional package for AIBO Entertainment Player Ver. 2.0 (Zusatzpaket für AIBO Entertainment Player, nur für Windows 2000)
- Microsoft® DirectX® 9

Erläuterungen dazu finden Sie unter „Installieren der Software“ auf Seite 14.

Installieren von Microsoft® Windows Media® Player 9 oder 10 (wenn nicht bereits auf dem PC installiert).

Microsoft® Internet Explorer 6 (nur für Windows 2000)



Ändern von Netzwerkeinstellungen mit AIBO WLAN Manager

Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3.



Starten von AIBO Entertainment Player und Herstellen der Verbindung mit dem AIBO® Spielroboter

Erläuterungen dazu finden Sie unter „Erstmaliges Starten“ auf Seite 16.

- *1 Mit AIBO WLAN Manager 3 können Sie mühelos Wireless-LAN-Kommunikationseinstellungen für den AIBO Roboter vornehmen. Dies ist für AIBO Entertainment Player erforderlich. Erläuterungen zu AIBO WLAN Manager 3 finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ (PDF-Format) für den AIBO Roboter ERS-7M3.
- *2 Zum Anzeigen der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 und dieser Anleitung benötigen Sie Adobe® Reader. Wenn Adobe Reader noch nicht installiert ist, können Sie ihn von der Website von Adobe Systems (<http://www.adobe.com/>) herunterladen.

Installieren der Software

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie AIBO Entertainment Player und die dazugehörige Software installieren.

Anmerkung

- AIBO Entertainment Player läuft nur unter Windows XP und Windows 2000. Andere Betriebssysteme werden nicht unterstützt.
- Melden Sie sich vor dem Starten der Installation als Administrator oder als Mitglied der Administratorgruppe an.
- Ist AIBO Entertainment Player bereits installiert, wird die Vorversion zunächst deinstalliert. Danach wird die neue Version von AIBO Entertainment Player installiert. Die Medienliste, die Inhaltsliste und die benutzerdefinierten Wörterbuchdaten bleiben erhalten, nicht jedoch die VPR-Registrierungsdaten.

1 Legen Sie die mitgelieferte CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Das Installationsprogramm startet automatisch und der Bildschirm „ERS-7M3 Software Installation Menu“ erscheint.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche für die zu installierende Software.



Die weiteren Schritte führen Sie gemäß den Bildschirmanweisungen aus.

💡Tipp

Wenn Sie Windows 2000 verwenden, muss das Zusatzpaket „Additional package for AIBO Entertainment Player“ (nur für Windows 2000) installiert werden.

3 Installieren Sie Microsoft® Windows Media® Player 9 oder 10.

Laden Sie diese Software, falls erforderlich, von der Microsoft-Website (<http://www.microsoft.com>) herunter und installieren Sie sie gemäß den Anweisungen auf dieser Site. Wenn die Software bereits installiert ist, ist dieser Schritt nicht erforderlich.

Wenn Sie Microsoft Windows 2000 verwenden, fahren Sie mit Schritt 4 fort.

Wenn Sie Microsoft Windows XP verwenden, ist die Softwareinstallation damit abgeschlossen.

4 Installieren Sie Microsoft® Internet Explorer 6.

Laden Sie diese Software, falls erforderlich, von der Microsoft-Website (<http://www.microsoft.com>) herunter und installieren Sie sie gemäß den Anweisungen auf dieser Site. Wenn die Software bereits installiert ist, ist dieser Schritt nicht erforderlich.

Die Softwareinstallation ist damit abgeschlossen.

Deinstallieren von AIBO Entertainment Player

In diesem Abschnitt wird das Deinstallieren am Beispiel von Windows XP erläutert.

Anmerkung

- Melden Sie sich vor dem Starten der Deinstallation als Administrator oder als Mitglied der Administratorgruppe an.
- Wenn Sie die Software deinstallieren, werden im Album auf dem PC gespeicherte Bilder ebenfalls gelöscht.

1 Klicken Sie auf „Start“ - „Systemsteuerung“. Doppelklicken Sie auf „Software“.

2 Klicken Sie auf „AIBO Entertainment Player“ und dann auf „Entfernen“.

Gehen Sie zum Deinstallieren der Software nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor.

3 Wenn der Bildschirm zum Bestätigen der Deinstallation erscheint, klicken Sie auf „OK“.

Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor.

4 Wenn der Bildschirm mit der Bestätigung der Deinstallation erscheint, klicken Sie auf „Fertig gestellt“.

Damit ist die Deinstallation abgeschlossen.

Starten und Beenden von AIBO Entertainment Player

Wenn Sie AIBO Entertainment Player auf dem PC installiert haben und der AIBO® Spielroboter für die Kommunikation über Wireless-LAN bereit ist, können Sie AIBO Entertainment Player starten.

Tipp

Erläuterungen zum Anschließen des AIBO Roboters an ein Wireless-LAN finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ (PDF-Format) für den AIBO Roboter ERS-7M3.

Erstmaliges Starten

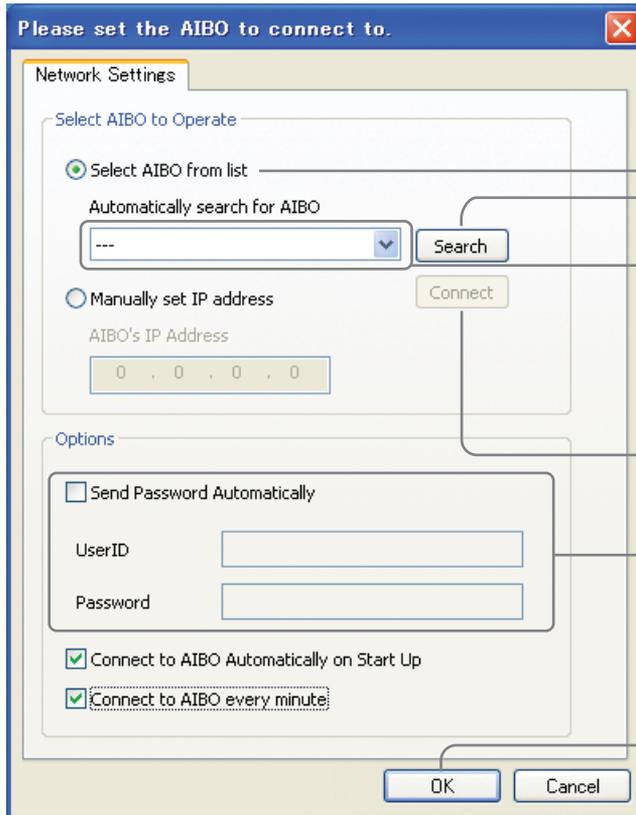
Wenn Sie AIBO Entertainment Player zum ersten Mal starten, erscheint ein Bildschirm, dass Sie den zu steuernden AIBO Roboter auswählen sollen.

1 Doppelklicken Sie auf das Symbol auf dem Desktop.

Oder wählen Sie „Start“ → „Alle Programme“ („Programme“ bei Windows 2000) → „AIBO Entertainment Player“ → „AIBO Entertainment Player“.

Wenn das Programm zum ersten Mal gestartet wird, erscheint der Bildschirm „Network settings“.

2 Wählen Sie den zu steuernden AIBO® Spielroboter aus.



- 1 Wählen Sie diese Option.
Wenn der AIBO Roboter, zu dem Sie eine Verbindung herstellen wollen, über eine feste IP-Adresse verfügt, wählen Sie „Manually set IP address“ und geben die IP-Adresse in das Feld „AIBO's IP Address“ ein.
- 2 Klicken Sie auf diese Schaltfläche.
Die Software sucht nach allen AIBO Robotern, die sich im selben Netzwerk wie der PC befinden.
Es werden nur AIBO Roboter aufgelistet, für die in AIBO WLAN Manager 3 die Option „Enable SSDP“ ausgewählt ist.
- 3 Klicken Sie auf und wählen Sie den gewünschten AIBO Roboter aus der Liste aus, wenn die Suche abgeschlossen ist.
- 4 Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Verbindung zum AIBO Roboter herzustellen.
- 5 Wenn in AIBO WLAN Manager 3 ein Passwort definiert wurde, geben Sie die erforderliche „User ID“ und das „Passwort“ ein und aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Send Password Automatically“.
- 6 Wenn Sie den AIBO Roboter ausgewählt haben, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Tipps

- Wenn der gewünschte AIBO Roboter nicht in der Liste enthalten ist oder mit „Suchen“ unter Windows XP nicht gefunden wird, überprüfen Sie, ob Universelles Plug & Play (UPnP) installiert ist und ob die Option zum Sperren der UPnP-Umgebung in der Windows-Firewall aktiviert ist. Erläuterungen zu den korrekten Einstellungen für die Kommunikation mit dem AIBO Roboter über ein Wireless-LAN finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ (PDF-Format) für den AIBO Roboter ERS-7M3.
- Erläuterungen zum Einstellen der Optionen finden Sie im Abschnitt „Network Settings (Netzwerkeinstellungen)“ (Seite 79).
- Wenn Sie die IP-Adresse des AIBO Roboters nicht kennen, können Sie sie im Klinikmodus abrufen. Erläuterungen finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ (PDF-Format).

AIBO Entertainment Player wird gestartet und der Navigator-Bildschirm erscheint.

Wenn Sie eine Verbindung zum AIBO® Spielroboter herstellen, blinken dessen Modusanzeigen blau und zeigen damit an, dass der AIBO Roboter eine Verbindung zum PC herstellt.

Die aktuelle Haltung des AIBO Roboters sowie das von seiner Kamera aufgenommene Bild werden auf dem Bildschirm angezeigt.



Wenn im Fernbedienungsmodus eine Verbindung hergestellt wurde, wartet der AIBO Roboter darauf, dass Sie eine Aktion initiieren.

Für Benutzer von Windows XP SP2 (Service Pack 2)

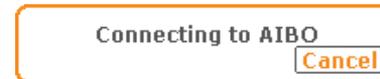
Wenn die Windows-Firewall-Funktion von Windows XP SP2 (Service Pack 2) aktiviert ist, erscheint beim Starten von AIBO Entertainment Player der Bildschirm „Windows-Sicherheitswarnung“.

Solange die Firewall-Funktion aktiviert ist, ist es unter Umständen nicht möglich, Bilder von der Kamera des AIBO Roboters anzuzeigen oder den AIBO Roboter zu steuern. Registrieren Sie AIBO Entertainment Player wie unten erläutert, um eine ordnungsgemäße Verbindung herstellen zu können.

1 Klicken Sie im Bildschirm „Windows-Sicherheitswarnung“ auf „Nicht mehr blocken“.

Der Bildschirm „Windows-Sicherheitswarnung“ wird geschlossen und die Meldung „Verbindungsherstellung mit AIBO“ erscheint auf dem AIBO Entertainment Player-Bildschirm.

2 Wenn Sie die Verbindung zum AIBO Entertainment Player an dieser Stelle abbrechen wollen, klicken Sie auf [Abbrechen].



3 Klicken Sie auf die Schaltfläche [X] (Schließen), um AIBO Entertainment Player zu beenden.

Damit ist die Registrierung abgeschlossen. Starten Sie AIBO Entertainment Player erneut.

Tipp

Wenn Sie im Bildschirm „Windows-Sicherheitswarnung“ versehentlich auf „Weiterhin blocken“ geklickt haben, heben Sie den Blockierstatus folgendermaßen auf.

- ① Klicken Sie auf „Start“ - „Systemsteuerung“.
- ② Doppelklicken Sie auf „Windows-Firewall“.
- ③ Klicken Sie im Bildschirm „Windows-Firewall“ auf die Registerkarte „Ausnahmen“.
- ④ Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „VAIBOserver“ und klicken Sie auf „OK“.

Zweites und weiteres Starten

Doppelklicken Sie auf das Symbol  auf dem Desktop.
Wenn Sie AIBO Entertainment Player erneut starten, wird automatisch eine Verbindung zum ausgewählten AIBO® Spielroboter hergestellt.

Tipp

Sie können die Einstellung auch dahingehend ändern, dass AIBO Entertainment Player beim Starten nicht automatisch eine Verbindung herstellt. Schlagen Sie dazu die Anweisungen auf Seite 79 nach.

Schließen von AIBO Entertainment Player

Klicken Sie auf die Schaltfläche  (Schließen).



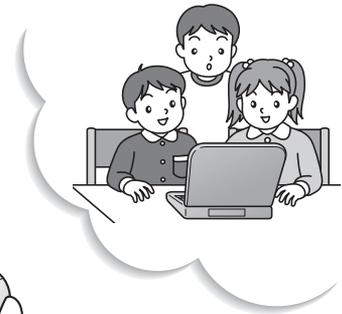
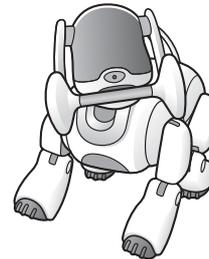
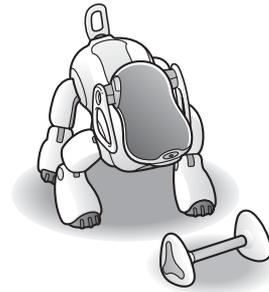
Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Wenn die Verbindung zum AIBO Roboter beendet wird, gibt der AIBO Roboter einen Bestätigungslaut aus und die Modusanzeige erlischt.



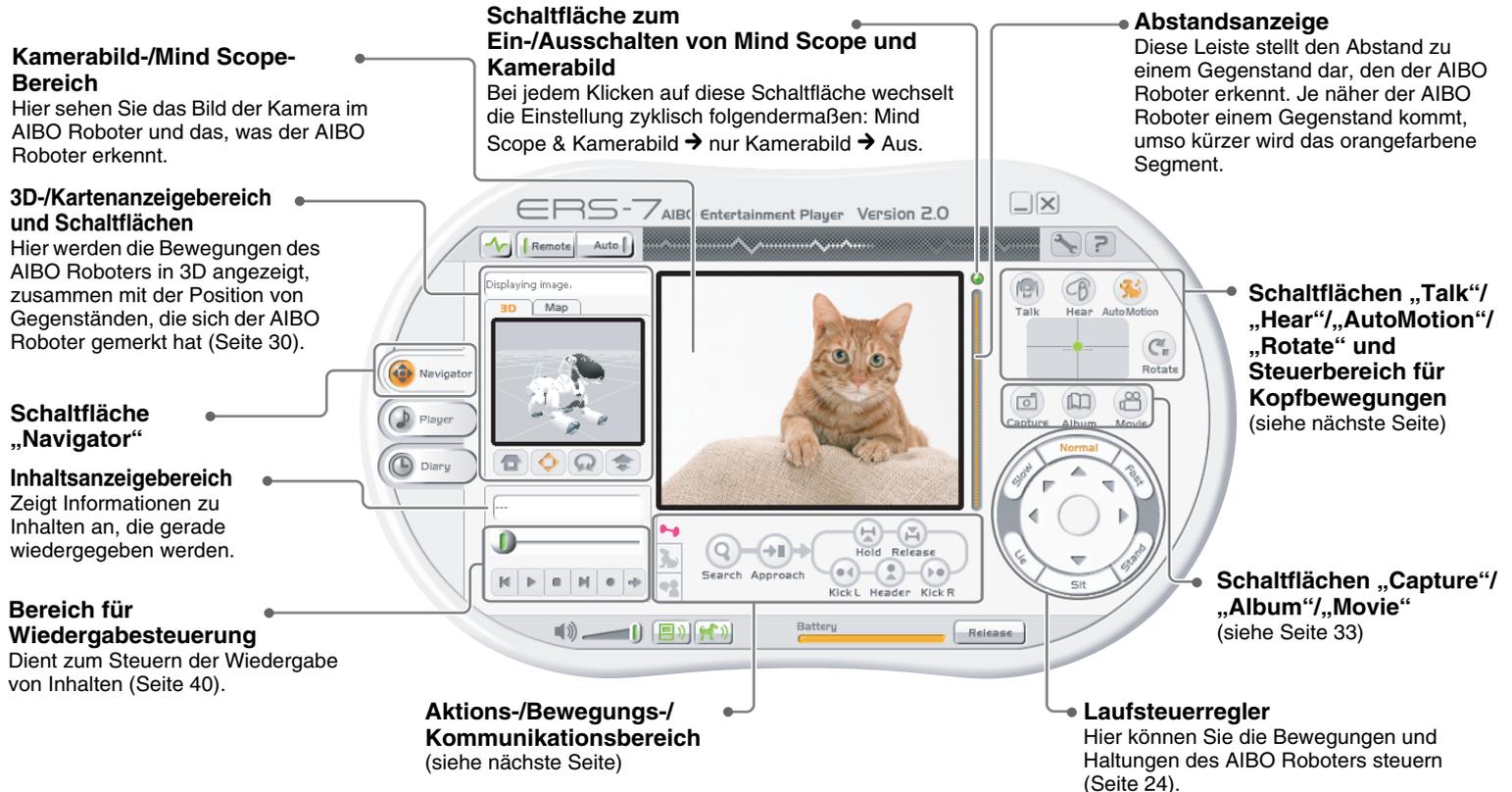
Verwenden von Navigator

Mit Navigator kann der AIBO® Spielroboter ERS-7M3 vom PC aus gesteuert werden. Wenn Sie erst mit der Technik vertraut sind, kann AIBO eine ganze Reihe witziger und nützlicher Funktionen für Sie ausführen. Darüber hinaus können Sie mit Mind Scope überprüfen, was der AIBO Roboter erkennt und in welchem Zustand er ist.



Grundlegende Navigator-Funktionen

Der Navigator-Bildschirm besteht aus einer Reihe von Steuerelementen, mit deren Hilfe Sie Ihren AIBO® Spielroboter steuern können. Darüber hinaus können Sie am PC anzeigen lassen, was AIBO gerade „sieht“, was er erkennt und wie sein Zustand gerade ist. Im Folgenden finden Sie eine allgemeine Einführung zu den Steuerelementen und Bildschirmbereichen.

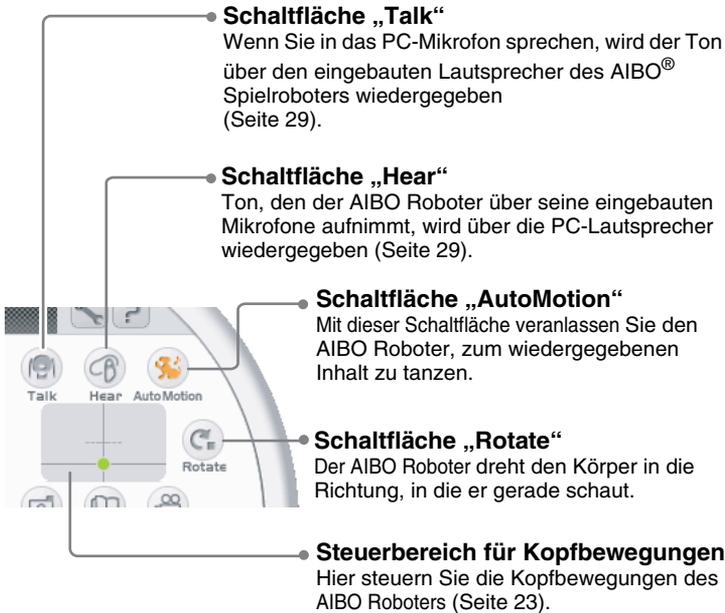


Tipp

Die Steuerelemente von Navigator stehen nur dann zur Verfügung, wenn sich der AIBO Roboter im Fernbedienungsmodus befindet. Im autonomen Überwachungsmodus sind die Bedienschnittflächen und -bereiche des AIBO Roboters nicht aktiviert.

Schaltflächen „Talk“/„Hear“/ „AutoMotion“/„Rotate“ und Steuerbereich für Kopfbewegungen

Diese Schaltflächen und dieser Steuerbereich haben folgende Funktionen.

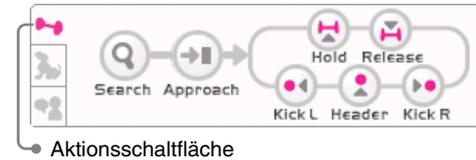


Aktions-/Bewegungs-/ Kommunikationsbereich

Wenn Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, werden folgende Bereiche angezeigt.

Aktionsbereich

In diesem Bereich steuern Sie, wie der AIBO Roboter mit dem AIBOne Spielzeug und dem rosa Ball spielt (Seite 25).



Bewegungsbereich

In diesem Bereich steuern Sie die verschiedenen Bewegungsmuster des AIBO Roboters (Seite 26).



Kommunikationsbereich

Text, den Sie hier eingeben, wird vom AIBO Roboter gesprochen (Seite 28).



Steuern des AIBO® Spielroboters

Im Folgenden werden die verschiedenen Schaltflächen und Regler beschrieben, mit denen Sie die Bewegungen des AIBO Roboters steuern können.

Wenn Sie diese Funktionen zum ersten Mal ausprobieren, sollten Sie den AIBO Roboter und den PC-Bildschirm gleichzeitig beobachten. Wenn Sie nach einiger Zeit mit den Funktionen vertraut sind, können Sie den AIBO Roboter auch steuern, ohne ihn direkt zu sehen, und auf diese Weise unterhaltsame Spiele mit Freunden und Familie machen.



Tipp

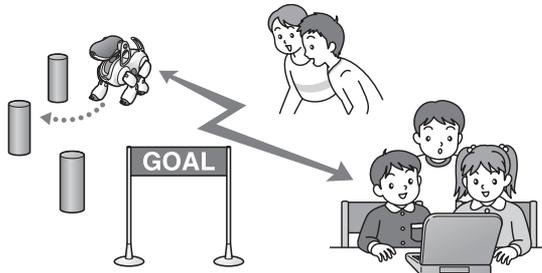
Diese Funktion können Sie nur verwenden, wenn sich der AIBO Roboter im Fernbedienungsmodus befindet.

Bewegen des AIBO Roboters

Zunächst sollten Sie sich mit den Grundfunktionen vertraut machen, also wie Sie den AIBO Roboter bei Kopfbewegungen, beim Laufen, bei Richtungsänderungen und beim Wechseln seiner Haltung steuern können.

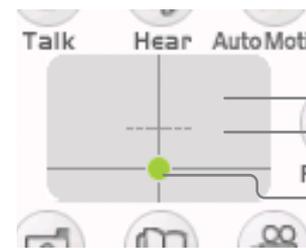
Hier kommt eine tolle Spielidee!

Wenn Sie eine Weile mit dem AIBO Roboter geübt haben, was halten Sie dann zum Beispiel von einem Wohnzimmerslalom?

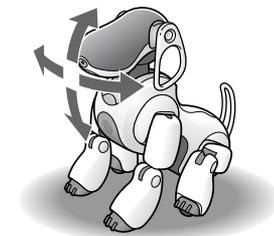


Bewegen des Kopfes

Im Steuerbereich für Kopfbewegungen können Sie die Kopfbewegungen des AIBO Roboters nach Belieben steuern. Der grüne Punkt gibt die aktuelle Position an. Wenn Sie auf eine Stelle im Steuerbereich für Kopfbewegungen klicken oder mit der Maus den Punkt ziehen, bewegt sich der Kopf in die entsprechende Richtung. Wenn Sie im Steuerbereich für Kopfbewegungen mit der rechten Maustaste klicken, schaut der AIBO Roboter geradeaus.



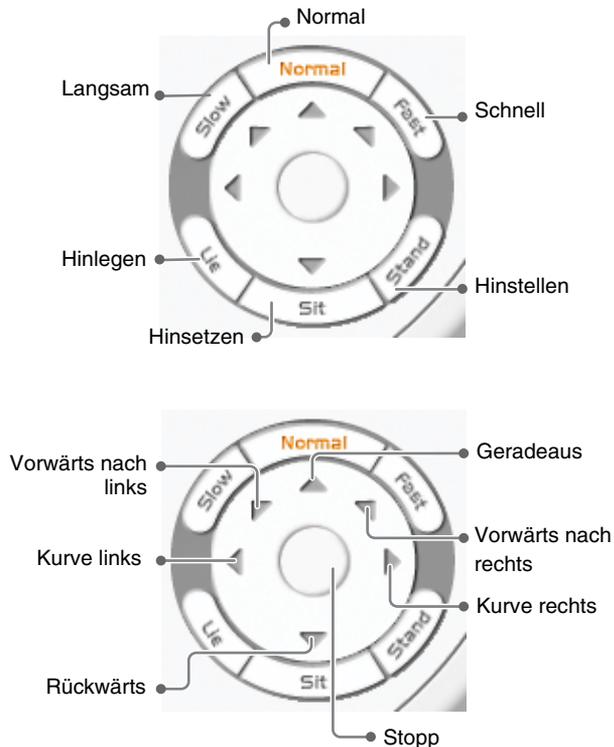
- Klicken Sie in diesem Bereich.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in diesem Bereich.
- Ziehen Sie den Punkt mit der Maus in die gewünschte Richtung.



Laufen, Richtungswechsel, Haltungswechsel

Mit dem Laufsteuerregler können Sie die Laufbewegungen des AIBO® Spielroboters beliebig steuern. Mit dem Regler können Sie dabei die Richtung und die Geschwindigkeit des AIBO Roboters einstellen. Sie können AIBO auch anweisen, seine Laufrichtung oder seine Haltung zu ändern.

Durch das Klicken auf die Schaltflächen des Steuerreglers erzielen Sie folgende Wirkungen.

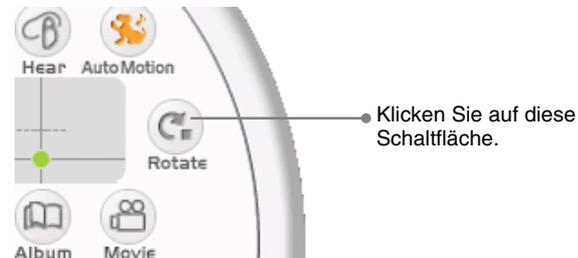


Tipps

- Wenn Sie einmal auf ▲ klicken, läuft der AIBO Roboter so lange geradeaus, bis Sie auf ○ (Stopp) klicken.
- Wenn Sie auf ○ (Stopp) klicken und dann eine Weile keine weiteren Befehle geben, nimmt der AIBO Roboter die stehende Position ein.
- Wenn Sie den AIBO Roboter längere Zeit kontinuierlich laufen lassen, erscheint unter Umständen die Warnmeldung „The AIBO robot has been overloaded“ und der AIBO Roboter bleibt stehen. Warten Sie in diesem Fall mindestens 20 bis 30 Sekunden, bevor Sie den AIBO Roboter wieder loslaufen lassen.

Den AIBO Roboter in die Richtung drehen lassen, in die er gerade schaut

Wenn Sie auf die Schaltfläche ⌂ (Rotate) klicken, dreht der AIBO Roboter den Körper in die Richtung, in die er gerade schaut.



Spielen mit dem AIBOne Spielzeug und dem rosa Ball

Der AIBO® Spielroboter kann den rosa Ball kicken und köpfen und das AIBOne Spielzeug aufheben oder fallen lassen. Je besser Sie mit den Steuerelementen umgehen können, umso virtuoser spielt AIBO mit Ball und Spielzeug.

Für diese Funktionen steht der Aktionsbereich zur Verfügung.

1 Klicken Sie auf die Aktionsschaltfläche .

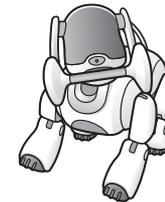
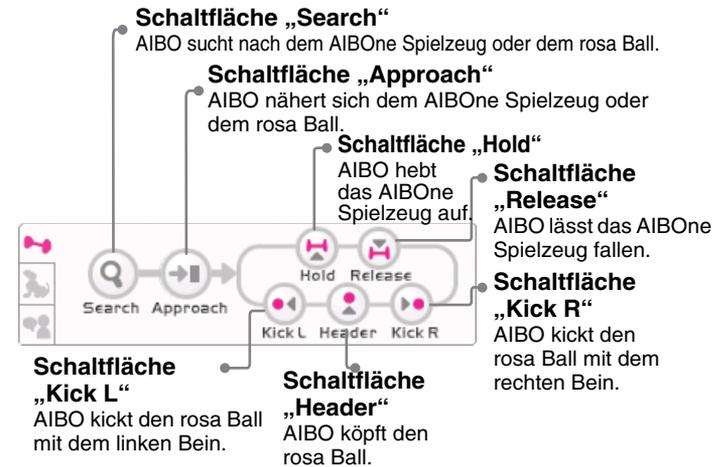


Der Aktionsbereich erscheint.

2 Klicken Sie auf die gewünschte Schaltfläche.

Der AIBO Roboter bewegt sich wie folgt.

Klicken Sie so oft auf die Schaltflächen  (Search) und  (Approach), bis sich der AIBO Roboter nahe an dem gewünschten Objekt befindet, und klicken Sie zum Spielen dann auf die anderen Schaltflächen.



Tipps

- Je nach der aktuellen Aktion des AIBO Roboters stehen unterschiedliche Schaltflächen zur Verfügung. Das Symbol für die Schaltfläche  (Approach) wechselt, je nachdem, ob AIBO den rosa Ball oder das AIBOne Spielzeug findet.
- Wenn der AIBO Roboter den rosa Ball oder das AIBOne Spielzeug nicht finden kann und Sie dann auf die Schaltfläche  (Hold) klicken, macht der AIBO Roboter das Maul auf und zu.

Spielen mit verschiedenen Bewegungsmustern

Im Bewegungsbereich können Sie den AIBO® Spielroboter verschiedene Bewegungsmuster ausführen lassen.

1 Klicken Sie auf die Bewegungsschaltfläche .

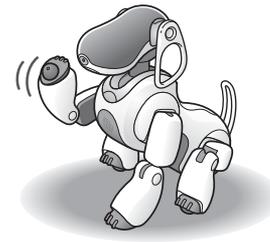


Der Bewegungsbereich erscheint.

2 Wählen Sie das gewünschte Bewegungsmuster aus und klicken Sie auf die Schaltfläche (Bewegung ausführen).



Der AIBO Roboter führt das ausgewählte Bewegungsmuster aus.



Tipp

Die Bewegungsmuster, die unter „Station motion“ aufgelistet sind, können auch ausgeführt werden, wenn der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt.

Überprüfen mithilfe von Mind Scope, was der AIBO® Spielroboter erkennt und wie sein aktueller Zustand ist

Im Kamerabildbereich kann nicht nur angezeigt werden, was der AIBO Roboter gerade sieht, sondern auch, was der AIBO Roboter erkennt und wie sein aktueller Zustand ist.

Mit Mind Scope können Sie also überprüfen, was der AIBO Roboter gerade sieht und wie er diese Informationen verarbeitet.

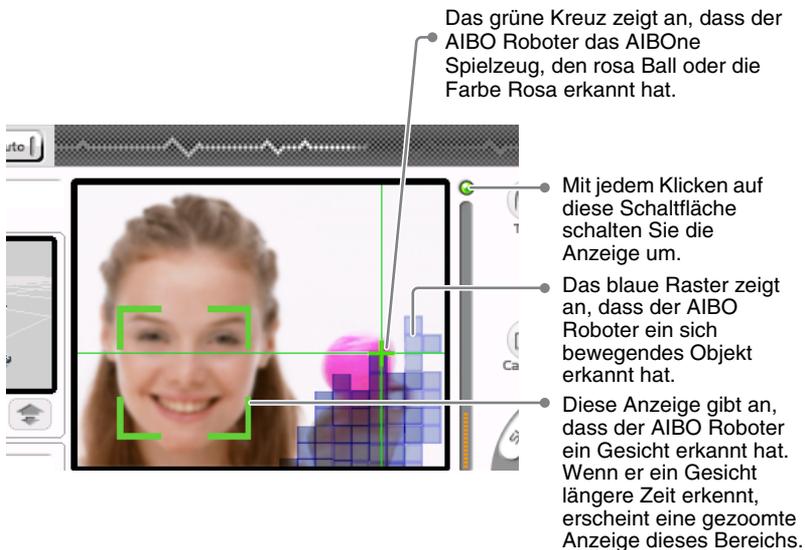
Wechseln der Mind Scope-Anzeige

Wenn Sie auf die Schaltfläche zum Ein-/Ausschalten von Mind Scope und Kamerabild klicken, erscheint im Anzeigebereich zyklisch nacheinander Folgendes:

Mind Scope & Kamerabild → nur Kamerabild → Aus



Mit Mind Scope können Sie Folgendes überprüfen.



Weitere Informationen in dieser Anzeige:

- Wenn AIBO eine Stimme erkennt, erscheint das Wort „VOICE“ in der Richtung, aus der die Stimme kam.
- Wenn der AIBO Roboter an ein Hindernis kommt, erscheint in der Anzeige das Wort „Ouch!“.
- Wenn der AIBO Roboter erkennt, dass er sich an einer Kante befindet und herunterzufallen droht, erscheint in der Anzeige das Wort „WARNING“.
- Wenn der AIBO Roboter das AIBOne Spielzeug aufhebt, erscheint in der Anzeige das Wort „Catch!“.
- Wenn der AIBO Roboter das AIBOne Spielzeug loslässt, erscheint in der Anzeige das Wort „Release“.
- Wenn der AIBO Roboter den Stationspfosten, die Stationsmarkierung, AIBO Karten, registrierte VPR-Bilder, seinen Lieblingsplatz oder Lieblingsgegenstände erkennt, erscheinen orangefarbene Rahmen.

💡 Tipp

Die verbalen Äußerungen, mit denen der AIBO Roboter seinen Zustand mitteilt, verändern sich mit der Entwicklung seiner Persönlichkeit.

Die Kommunikationsfunktion

Sie können sich mittels des AIBO® Spielroboters mit anderen Personen unterhalten. Bei dieser Funktion spricht der AIBO Roboter Texte, die Sie am PC eingeben. Denn schließlich sagt sich manches leichter, wenn man dem anderen nicht direkt gegenübersteht. In solchen Fällen können Sie den AIBO Roboter als Boten einsetzen.

Für diese Funktionen steht der Kommunikationsbereich zur Verfügung.

💡 Tipp

Der AIBO Roboter kann über seine Mikrofone auch Ton aufnehmen, der dann über die Lautsprecher am PC wiedergegeben wird. Auf diese Weise können Sie über den AIBO Roboter eine Konversation mit anderen führen, die sich zum Beispiel im Nebenzimmer aufhalten (Seite 29).

1 Klicken Sie auf die Kommunikationsschaltfläche

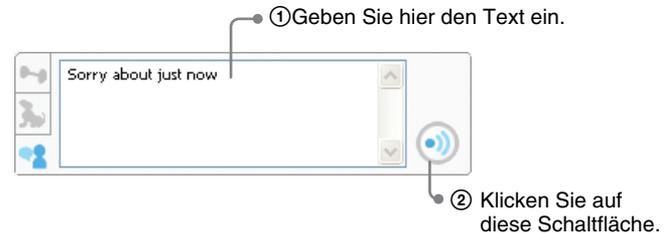


Klicken Sie auf diese Schaltfläche.



Der Kommunikationsbereich erscheint.

2 Geben Sie den gewünschten Text ein und klicken Sie auf die Schaltfläche (Text sprechen).



Der Text, den Sie hier eingeben, wird vom AIBO Roboter gesprochen.



💡 Tipps

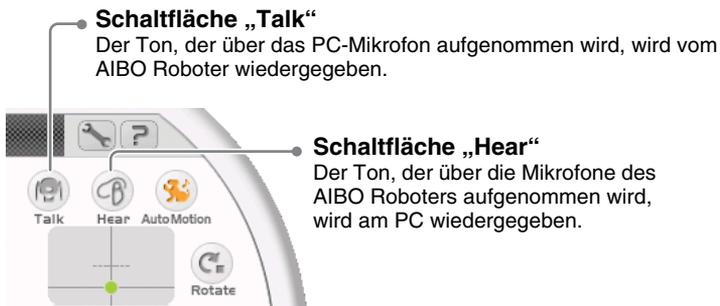
- Wenn Sie den Text eingegeben haben, können Sie ihn auch vom AIBO Roboter vortragen lassen, indem Sie die Eingabetaste auf der Tastatur drücken.
- Die Stimme des AIBO Roboters hängt von den Einstellungen auf der Registerkarte „Voice Synthesis“ auf dem Bildschirm „Settings“ ab. Diese Einstellungen können Sie nach Wunsch ändern (Seite 83).
- Ton, den der AIBO Roboter selbst reproduziert, wird von ihm möglicherweise als ein gesprochener Befehl interpretiert. Um dies zu verhindern, vermeiden Sie Wörter, die unter „Für den AIBO® Spielroboter erkennbare Wörter“ aufgelistet sind (Seite 96).

Umschalten des Tons

Sie können in das PC-Mikrofon sprechen und den Ton über den eingebauten Lautsprecher des AIBO® Spielroboters wiedergeben lassen. Genauso können Sie den AIBO Roboter über seine Mikrofone Ton aufnehmen und diesen über die Lautsprecher am PC wiedergeben lassen.

Zum Umschalten zwischen diesen beiden Funktionen klicken Sie auf  (Talk) oder  (Hear).

Wenn Sie diese Funktionen aktivieren, wechselt die Farbe der betreffenden Schaltflächen zu gelb:  (Talk),  (Hear).



Tipp

Die Schaltfläche  (Talk) steht nur zur Verfügung, wenn sich der AIBO Roboter im Fernbedienungsmodus befindet.

Überwachen der aktuellen Funktion und des Erkennungsstatus im 3D-/Kartenanzeigebereich beim AIBO® Spielroboter

Im 3D-/Kartenanzeigebereich werden der aktuelle Zustand des AIBO Roboters und die Positionen angezeigt, die sich der AIBO Roboter gemerkt hat. Diese Funktion ist sehr praktisch, wenn der AIBO Roboter außer Sicht ist und Sie wissen möchten, wo er sich in Bezug auf Orte, die er kennt, gerade befindet.

Der 3D-/Kartenanzeigebereich funktioniert folgendermaßen.



Statusbereich für AIBO
Zeigt Informationen zum aktuellen Status an.

Displaying image.

3D **Map**

3D-Anzeigebereich

- Wenn Sie „3D“ auswählen, erscheinen in der Anzeige die Bewegungen des AIBO Roboters in Form einer dreidimensionalen Grafik. Hier können Sie ihn beobachten, wenn er gerade außer Sicht ist. Erläuterungen dazu finden Sie auf Seite 85.
- Wenn Sie „Map“ auswählen, erscheint in der Anzeige die Position von Gegenständen, die sich AIBO gemerkt hat, und es wird angezeigt, wo sich diese Gegenstände in Bezug auf AIBOs aktuelle Position befinden.

Registerkarten in der 3D-/Kartenanzeige
Zum Umschalten zwischen 3D- und Kartenanzeige.

Schaltfläche zum Zoomen
Zum Zoomen der 3D-Anzeige.

Schaltfläche zum Drehen

Schaltfläche zum Verschieben
Zum Verschieben der 3D-Anzeige horizontal oder vertikal.

Schaltfläche zum Zurückschalten in die Ausgangsposition
Zum Zurückschalten der 3D-Anzeige in die Ausgangsposition (Standardeinstellung).

Umschalten zwischen 3D- und Kartenanzeige

Klicken Sie auf die Registerkarte [3D], um die 3D-Anzeige aufzurufen, und auf die Registerkarte [Map], um die Kartenanzeige aufzurufen.

3D-Anzeige



Kartenanzeige



Ändern des 3D-Anzeigebereichs

Klicken Sie auf die Schaltfläche  (Drehen) oder  (Verschieben) und ziehen Sie die Maus im 3D-Anzeigebereich, um die 3D-Anzeige in die gewünschte Richtung zu verschieben.

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, wechselt die Farbe der betreffenden Schaltflächen zu gelb:  (Drehen),  (Verschieben).



Anmerkung

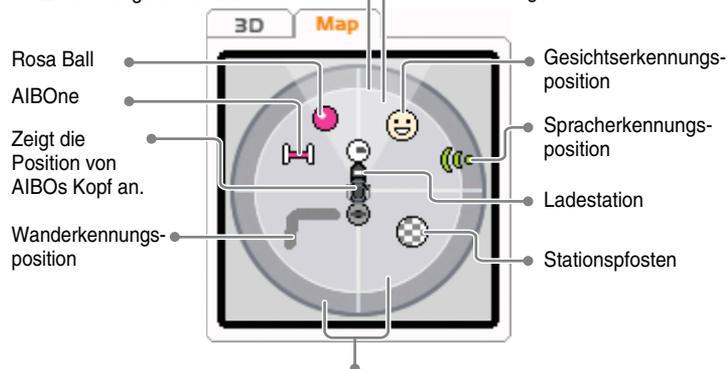
Die 3D-Anzeige und die tatsächlichen Bewegungen des AIBO® Spielroboters sind nicht immer genau synchronisiert.

Überprüfen der Position von Dingen, an die sich der AIBO Roboter erinnert, mithilfe der Kartenanzeige

Auf der Kartenanzeige sehen Sie die Position von Dingen im Umfeld des AIBO Roboters, an die dieser sich erinnert. Der AIBO Roboter befindet sich dabei stets in der Mitte.

Zeigt den Sichtwinkel an, wenn die Kamera im AIBO Roboter horizontal ausgerichtet ist.

Zeigt die Position eines Gegenstandes an, die der AIBO Roboter sich gemerkt hat.



Der Doppelkreis zeigt einen Radius von 90 Zentimetern an. Innerhalb dieses Bereichs werden der Abstand und der Winkel zur Position von Gegenständen, bezogen auf die aktuelle Position des AIBO Roboters, präzise angezeigt. Befindet sich ein Gegenstand außerhalb des Kreises, wird der Abstand in einem verkleinerten Maßstab, der Winkel jedoch korrekt angezeigt.

Wenn der AIBO Roboter die Position eines Gegenstandes langsam zu vergessen beginnt, wird auch die Darstellung in der Anzeige schwächer.

Folgende Elemente erscheinen in der Kartenanzeige.

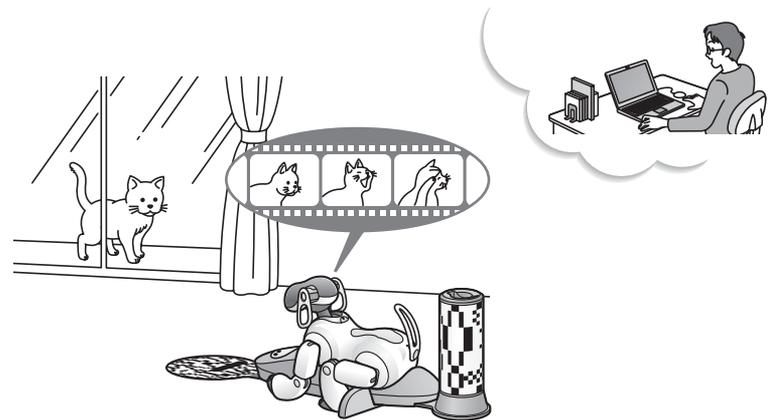
- Darstellung des Weges, den der AIBO Roboter zurückgelegt hat
- Rosa Ball
- AIBOne
- Ladestation (wenn sich der AIBO Roboter auf der Station befindet)
- Spracherkennungsposition
- Gesichtserkennungsposition
- Stationspfosten
- Wanderkennungsposition

Anmerkung

- Die Position von Gegenständen, die sich der AIBO Roboter gemerkt hat, wird in Bezug auf AIBOs aktuelle Position dargestellt und ist nicht absolut präzise.
- Der AIBO Roboter kann sich für jeden Gegenstand immer nur an eine Position erinnern.
- Im Lauf der Zeit vergisst der AIBO Roboter die Position von Gegenständen, die er sich gemerkt hat.
- Manchmal verwechselt der AIBO Roboter andere rosa Gegenstände mit dem rosa Ball oder dem AIBOne Spielzeug, wenn diese nicht präsent sind.

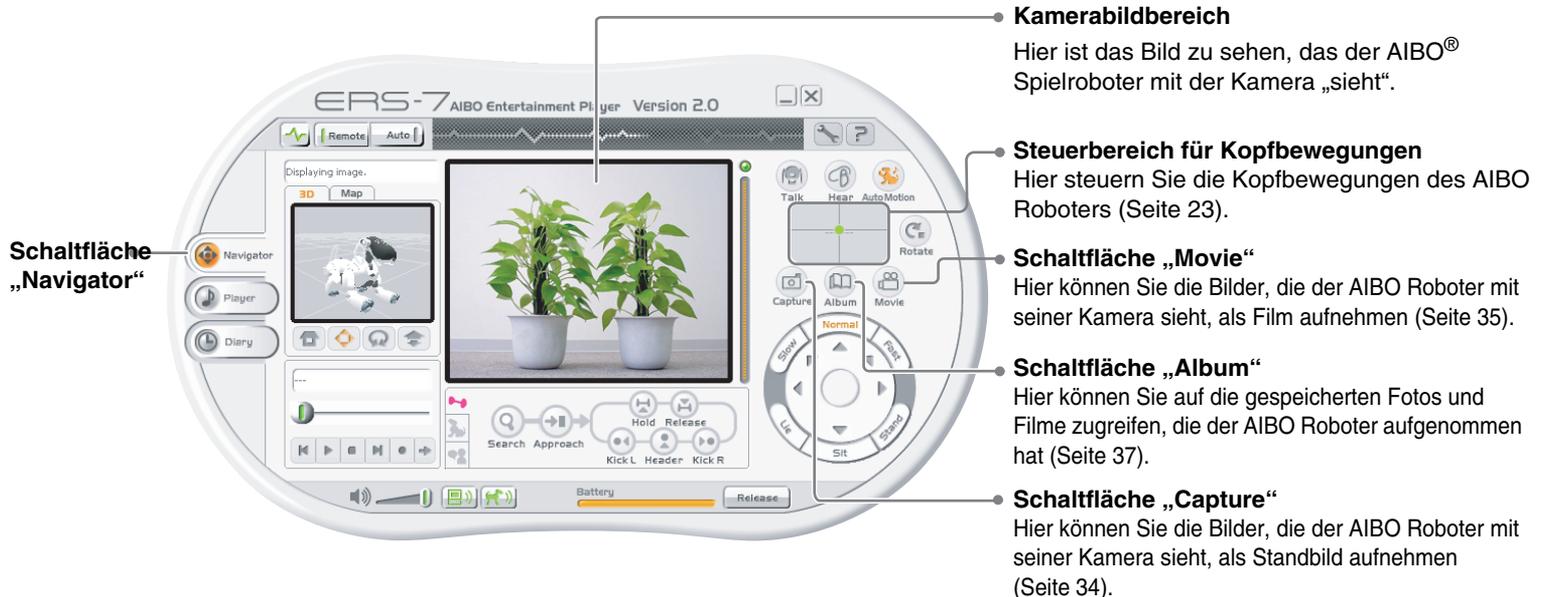
Verwenden der Kamera

Der AIBO® Spielroboter ist mit einer eingebauten Kamera ausgestattet, mit der er Standbilder oder Filme (Videos) aufnehmen kann. Auch dies ist eine Möglichkeit, sich auf unterhaltsame Art mit AIBO zu beschäftigen.



Grundlegende Kamerafunktionen

Über den Navigator-Bildschirm können Sie auch die Kamerafunktionen steuern und auf diese Weise Fotos und Filme aufnehmen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Navigator“, um den Navigator-Bildschirm aufzurufen. Im Folgenden werden die Bedienelemente und Anzeigebereiche für die Kamera beschrieben.



Tipps

- Bilder und Filme, die Sie mit AIBO Entertainment Player aufnehmen, werden auf der Festplatte des PCs gespeichert (Seite 37).
- Bilder und Filme im AIBO Entertainment Player-Album lassen sich nicht mit AIBO Photo Album (einer Funktion, die die Fotos, die der AIBO Roboter aufgenommen hat, in einem Webbrowser aufruft) anzeigen. Erläuterungen zu AIBO Photo Album finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ (PDF-Format) für den AIBO Roboter ERS-7M3.
- Je nach Betriebszustand kann der AIBO Roboter nicht immer ein Bild seiner Kamera im Kamerabildbereich anzeigen. In einem solchen Fall wird stattdessen eine Meldung angezeigt.

Aufnahmen eines Bildes

Hier können Sie Bilder, die der AIBO[®] Spielroboter mit seiner Kamera sieht, als Standbilder aufzeichnen. Die Bilder werden als JPEG-Dateien im Album gespeichert.

Tipps

- Im Album können bis zu 200 Bilder pro Tag gespeichert werden. Wenn Sie versuchen, an einem Tag über 200 Bilder zu speichern, oder wenn der Speicherplatz auf der Festplatte zu Ende geht, erscheint eine Fehlermeldung. Löschen Sie in diesem Fall nicht mehr benötigte Bilder.
- Standbilder enthalten auch einige Mind Scope-Informationen, die im Kamerabildbereich angezeigt werden (zum Beispiel Erkennung von Gesichtern, rosa Ball, AIBOne Spielzeug, bewegten Objekten, Stationspfosten).
- Je nach dem Timing bei der Bilderfassung ist die Mind Scope-Anzeige im gespeicherten Bild nicht unbedingt enthalten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche  (Capture), um ein Bild zu machen. Anhand des Kamerabildbereichs können Sie den besten Blickwinkel für das Bild bestimmen.



Tipps

Zwischen dem Klicken auf die Schaltfläche  (Capture) und der eigentlichen Aufnahme kann es eine geringfügige Verzögerung geben.

Bildqualität

- Je nach Beleuchtungsbedingungen können Artefakte (Flimmern) im Bild zu sehen sein oder das Farbspektrum kann leicht in den Rot- oder Blaubereich verschoben sein.
- Wenn ein sich schnell bewegendes Motiv aufgenommen wird, kann das Bild verschwommen sein.

Tipps

Bilder und Filme, die Sie mit AIBO Entertainment Player aufnehmen, werden auf der Festplatte des PCs gespeichert (Seite 37).

Aufnahmen eines Films

Hier können Sie Bilder, die der AIBO[®] Spielroboter mit seiner Kamera sieht, als Filme (Videos) aufzeichnen. Filme werden als WMV-Dateien (Windows Media Video) oder AVI-Dateien (Motion JPEG) im Album gespeichert.

Im Haushütermodus können Sie AIBO auch automatisch in vorgegebenen Zeitabständen Videos aufnehmen lassen.

Anmerkung

Wenn auf der Festplatte des PCs nicht mehr genug Platz ist, stoppt die Aufnahme. Sie können sie in diesem Fall auch nicht wieder neu starten.

Tipps

- Im Album können bis zu 400 Videodateien gespeichert werden.
- Vorab müssen Sie festlegen, wo die aufgezeichneten Filme gespeichert werden sollen (Seite 86).
- Wenn Sie einen Film aufnehmen und gleichzeitig mit AIBO Entertainment Player Musik wiedergeben lassen und die CPU-Leistung des PCs nicht ausreicht, kann es beim Film zu Tonaussetzern kommen.
- Bilder werden in folgenden Größen aufgezeichnet.
 - Hohe Auflösung: 412 × 320 Pixel bei WMV
412 × 318 Pixel bei AVI
 - Standardauflösung: 204 × 160 Pixel bei WMV
204 × 159 Pixel bei AVI
 - Niedrige Auflösung: 104 × 80 Pixel bei WMV
102 × 79 Pixel bei AVI

Die Einstellungen können Sie auf der Registerkarte „AIBO“ unter „Settings“ konfigurieren (Seite 86).

- Ein aufgezeichnetes Video enthält zusätzlich Mind Scope-Informationen, wie sie im Kamerabildbereich angezeigt werden.
- Die aufgezeichneten Mind Scope-Inhalte variieren je nach der ausgewählten Bildqualität.

Klicken Sie auf die Schaltfläche  (Movie), um die Aufzeichnung eines Videos mit dem AIBO Roboter zu starten.



Zum Stoppen der Aufnahme klicken Sie erneut auf die Schaltfläche  (Movie).

Intervallaufnahmen

Wenn Sie als Aufnahmeverfahren „Interval“ auswählen, können Sie automatisch in vorgegebenen Zeitabständen Aufnahmen machen. Darüber hinaus können Sie den AIBO® Spielroboter so einstellen, dass er bei aktivierter Intervallaufnahmefunktion automatisch kontinuierlich aufnimmt, wenn er eine Bewegung oder ein Geräusch erkennt. Wenn Sie zum Beispiel als Aufnahmeintervall 10 Sekunden eingestellt haben, zeichnet der AIBO Roboter alle 10 Sekunden einen Frame (Vollbild) auf. Erkennt er jedoch eine Bewegung oder ein Geräusch, nimmt er kontinuierlich auf, solange die Bewegung oder das Geräusch anhält. Die Einstellung für Intervallaufnahmen können Sie auf der Registerkarte „Movie“ unter „Settings“ vornehmen (Seite 86).

Hinweise zu Intervallaufnahmen im Haushütermodus

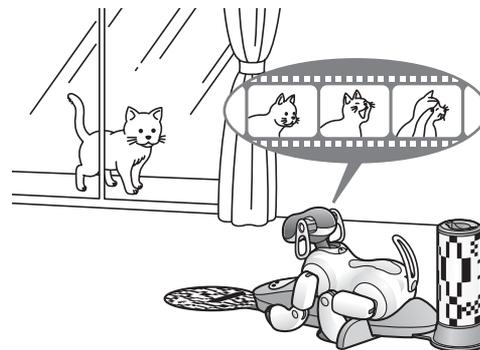
Sie können den AIBO Roboter so einstellen, dass die Funktion für Intervallaufnahmen im Haushütermodus automatisch aktiviert ist (Seite 86).

Erkennt der AIBO Roboter jedoch eine Bewegung oder ein Geräusch, beginnt sofort eine kontinuierliche Aufnahme. Erläuterungen zum Haushütermodus finden Sie in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ (PDF-Format) für den AIBO Roboter ERS-7M3.

Tipps

- Wenn sich der AIBO Roboter im Haushütermodus befindet, haben Aufnahmen mit AIBO Entertainment Player Priorität und Aufnahmen werden gegebenenfalls fortgesetzt.
- Wenn sich der AIBO Roboter im Haushütermodus befindet und eine Intervallaufnahme automatisch gestartet wurde, gilt zum Erkennen von Bewegung und Geräuschen die Empfindlichkeit, die für den Haushütermodus festgelegt wurde. Dies gilt auch, wenn die Erkennungsempfindlichkeit ganz ausgeschaltet wurde.

- Wenn im Haushütermodus eine Videoaufnahme erfolgte, führt der AIBO Roboter automatisch einmal am Tag unmittelbar vor seiner Weckzeit einen Neustart aus. Nach dem Neustart werden die aufgezeichneten Videodateien geteilt und im Album angezeigt. Während des Neustarts, der mehrere Minuten dauert, erfolgt keine Videoaufnahme.

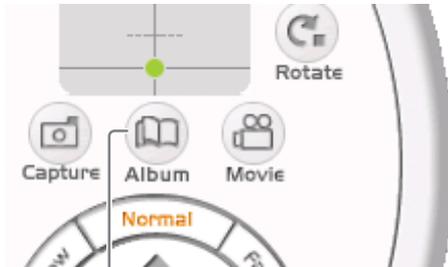


Aufnehmen von Fotos und Filmen

- Die Sony® Corporation übernimmt keine Haftung für irgendwelche Probleme, die zwischen dem Benutzer und Dritten im Hinblick auf Bilder und Filme entstehen, die mit dem AIBO Roboter aufgenommen werden. Zeichnen Sie mit dem AIBO Roboter keine Bilder oder Filme auf, die die Gefühle und Rechte anderer verletzen könnten.
- Auf vielen Live-Veranstaltungen und Unterhaltungsshows usw. ist das Aufzeichnen von Bildern und Filmen eingeschränkt.
- Mit dem AIBO Roboter aufgezeichnete Bilder oder Filme sind nur für den privaten Gebrauch durch den jeweiligen Kunden bestimmt. Verstoßen Sie mit dem AIBO Roboter nicht gegen das Urheberrecht oder sonstige Rechte Dritter. Das Übertragen und Weiterleiten von urheberrechtlich geschützten Bildern und Filmen ist nicht gestattet, es sei denn, es besteht eine ausdrückliche Genehmigung durch den Gesetzgeber.

Anzeigen des Albums

Sie können Fotos und Filme, die der AIBO® Spielroboter aufgenommen hat, anzeigen lassen. Die Fotos und Filme werden im Album gespeichert. Klicken Sie daher auf die Schaltfläche  (Album), wenn Sie sie sehen möchten.



• Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Tipps

Die Fotos und Filme im Album werden auf der PC-Festplatte in folgenden Verzeichnissen gespeichert.

- Bilder: Laufwerk C: → „Programme“ → „Sony“ → „AIBO Entertainment Player“ → „Album“
- Filme: Im unter „Movie“ auf dem Bildschirm „Settings“ ausgewählten Ordner

Anzeigen von Fotos

Klicken Sie auf die Registerkarte „Picture“. Nun können Sie die gespeicherten Fotos eins nach dem anderen ansehen.



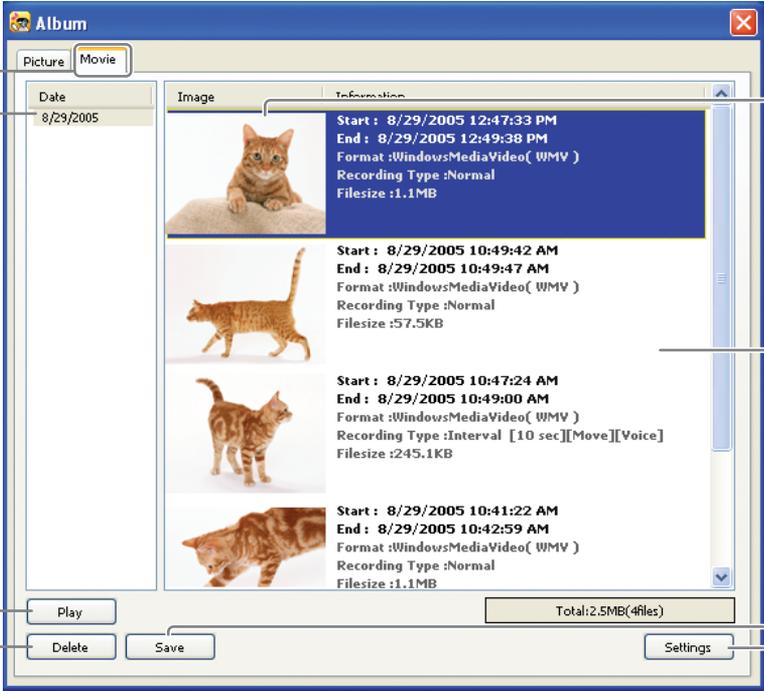
• Klicken Sie hier.

• Datum und Uhrzeit der Fotoaufnahme.

- Im Album gespeicherte Bilder werden als Miniaturbilder angezeigt. Wenn Sie auf ein Miniaturbild klicken, wird es in voller Größe angezeigt.
- Damit können Sie das Bild unter einem angegebenen Namen speichern.
- Damit löschen Sie das angezeigte Bild.
- Mit  lassen Sie das vorhergehende, mit  das nächste Foto anzeigen.

Anzeigen von Filmen

Klicken Sie auf die Registerkarte „Movie“. Eine Liste der gespeicherten Filme wird angezeigt. Um einen Film wiederzugeben, doppelklicken Sie darauf oder wählen Sie ihn aus und klicken auf „Play“. Nun wird der Film mit einer geeigneten Software auf dem PC wiedergegeben.



The screenshot shows a window titled 'Album' with two tabs: 'Picture' and 'Movie'. The 'Movie' tab is active, displaying a list of video files. The list has columns for 'Date' and 'Information'. The 'Date' column shows '8/29/2005'. The 'Information' column shows details for four video files, including start and end times, format (WindowsMediaVideo WMV), recording type, and file size. Below the list are buttons for 'Play', 'Delete', 'Save', and 'Settings'. A status bar at the bottom right shows 'Total: 2.5MB(4files)'. Annotations with arrows point to various parts of the window:

- Top left: 'Klicken Sie hier.' (Click here.)
- Left side, top: 'Datum der Filmaufnahme.' (Recording date.)
- Left side, middle: 'Wählen Sie einen Film aus und klicken Sie hier, um die Wiedergabe zu starten.' (Select a film and click here to start playback.)
- Left side, bottom: 'Wählen Sie einen Film aus und klicken Sie hier, um ihn zu löschen.' (Select a film and click here to delete it.)
- Right side, top: 'Doppelklicken Sie auf das Bild, um die Filmwiedergabe zu starten. Filme, die mit der Intervallaufnahmefunktion aufgenommen wurden, wirken dabei wie Zeitrafferaufnahmen, während kontinuierlich aufgenommene Filme (die auf eine Bewegung oder ein Geräusch hin aufgenommen wurden) mit normaler Geschwindigkeit wiedergegeben werden.' (Double-click the image to start playback. Videos recorded with the interval recording function appear as time-lapse recordings, while continuously recorded videos (recorded on movement or sound) are played back at normal speed.)
- Right side, middle: 'Detaillierte Informationen über den Film.' (Detailed information about the video.)
- Right side, bottom: 'Wählen Sie einen Film aus und klicken Sie hier, um ihn unter einem bestimmten Namen zu speichern.' (Select a video and click here to save it under a specific name.)
- Bottom right: 'Wenn Sie hier klicken, erscheint die Registerkarte „Movie“ auf dem Bildschirm „Settings“. Dort können Sie verschiedene Einstellungen für Filme ändern (Seite 86).' (Clicking here shows the 'Movie' tab on the 'Settings' screen. You can change various video settings there (page 86).)

Tipp

Wenn Sie auf die Titelfelder „Date“ oder „Information“ klicken, werden die Filme nach Aufnahmedatum in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge sortiert.

Verwenden des Players

Mithilfe der Player-Funktion können Sie über den AIBO® Spielroboter ERS-7M3 Musik oder Internet-Radio wiedergeben lassen. Während Sie Ihre Lieblingsmusik hören, zeigt Ihnen der AIBO Roboter einige coole Tanzschritte im Rhythmus der Musik.

Außerdem können Sie sich vom AIBO Roboter die Nachrichten oder ein Blog vorlesen lassen.



Grundlegende Player-Funktionen

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Player“ klicken, wird der Player-Bildschirm angezeigt. Über diesen Bildschirm können Sie den AIBO® Spielroboter Musik oder Internet-Radiosender wiedergeben oder Nachrichten bzw. Blogs vorlesen lassen. Im Folgenden werden die Bedienelemente und Anzeigebereiche für die Player-Funktion beschrieben.

Schaltfläche „Edit“ zum Bearbeiten von Inhalten
Zum Bearbeiten registrierter Inhalte.

Schaltfläche „New“ für neue Inhalte
Zum Registrieren neuer Inhalte (Seite 55).

Schaltfläche „Delete“ zum Löschen von Inhalten
Zum Löschen registrierter Inhalte.

Medienliste
Hier wird eine Liste der Medien angezeigt, die für den Player zur Verfügung stehen. Medien, deren Inhalte nicht bearbeitet werden können, sind mit dem Symbol versehen.

Inhaltsliste
Zeigt den Inhalt der jeweiligen Medien an. Inhalte, die nicht wiedergegeben werden können, sind mit einem „x“ versehen.

Schaltfläche „VPR“ (Visual Pattern Recognition - Erkennung visueller Muster)
Mit dieser Schaltfläche können Sie die Musikwiedergabe starten, indem Sie dem AIBO Roboter eine CD-Hülle oder andere visuelle Informationen zeigen, die er zu erkennen gelernt hat (Seite 46).

Schaltfläche „AutoMotion“
Veranlasst den AIBO Roboter, zum wiedergegebenen Inhalt zu tanzen (Seite 57).

Schaltfläche
Player

Inhaltsanzeigebereich
Hier werden Informationen zum Inhalt, der gerade wiedergegeben wird, angezeigt.

Bereich für Wiedergabesteuerung
Zum Wiedergeben von Inhalten und Aufnahmen von Ton. (Seite 42, Seite 61)

Anzeigebereich für Eigenschaften
Hier wird der Wiedergabestatus angezeigt.

The screenshot shows the AIBO Entertainment Player interface with the following elements:

- Top bar: ERS7 AIBO Entertainment Player Version 2.0
- Buttons: Remote, Auto, New, Edit, Delete
- Left sidebar: Navigator, Player, Diary
- Center: 3D Map showing AIBO robot, a file list (All Music, Radio, Net News (RSS), Motion, Voice Synthesis, Play List, Sample Music, CD Drive(Q)), and a media table.
- Media Table:

Name	Time	Type
ERS7_Mind3_Theme	02:33	MP3
- Bottom: Playback controls (play, stop, next, previous, volume), Battery indicator, and Release button.

Tipps

- Sie können nur dann Musik über den Lautsprecher des AIBO Roboters wiedergeben lassen, wenn sich der AIBO Roboter im Fernbedienungsmodus befindet und die Schaltfläche (AIBO-Audio) aktiviert wurde. Wenn sich der AIBO Roboter im autonomen Überwachungsmodus befindet, wird Ton über die PC-Lautsprecher, aber nicht über den Lautsprecher des AIBO Roboters ausgegeben.
- In den Ordnern „Artist“ und „Album“ in der Wiedergabeliste werden Informationen zu Musikdateien angezeigt, die mit „Microsoft Windows Media Player“ registriert wurden. Dabei handelt es sich um Musikdateien in einem Format, das mit Microsoft® Windows Media® Player abgespielt werden kann (WMA, WAV, MP3). Titel, die in Microsoft Windows Media Player geschützt sind, sowie Titel, die mit DRM-Funktionen (Digital Rights Management) auf den PC heruntergeladen wurden, können nicht abgespielt werden.

Wiedergeben von Musik mit dem AIBO[®] Spielroboter

Der AIBO Roboter kann Ihre Lieblingsmusik abspielen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, diese Funktion zu aktivieren:

- Auswählen aus einer Medienliste
- Anweisen des AIBO Roboters mit einem gesprochenen Befehl
- Berühren des AIBO Roboters
- Ziehen und Ablegen von Musikdateien
- Anweisen des AIBO Roboters durch Zeigen eines registrierten Bildes (Seite 46)



Tipps

- Über den Lautsprecher des AIBO Roboters lässt sich Musik nur wiedergeben, wenn sich der AIBO Roboter im Fernbedienungsmodus befindet. Wenn er sich im autonomen Überwachungsmodus befindet, wird Ton nur über die PC-Lautsprecher ausgegeben.
- Wenn die Schaltfläche  (AutoMotion) aktiviert ist, bewegt sich der AIBO Roboter auf unterschiedliche Weise zur Musik.

Auswählen von Musik aus einer Medienliste

Sie können eine in das CD-ROM-Laufwerk des PCs eingelegte Musik-CD oder mit AIBO Entertainment Player registrierte Musikdateien wiedergeben lassen. Die folgenden Schaltflächen im Bereich für Wiedergabesteuerung stehen dazu zur Verfügung.



-  (Vorheriger Titel): Wiedergeben des vorherigen Titels.
-  (Wiedergabe): Starten der Wiedergabe.
-  (Stopp): Stoppen der Wiedergabe.
-  (Nächster Titel): Wiedergeben des nächsten Titels.
-  (Wiedergabewiederholung aus) /
-  (Wiedergabewiederholung ein): Wiederholtes Wiedergeben der Titel in der Inhaltsliste.

Wiedergeben einer Musik-CD

Anmerkung

Mit AIBO Entertainment Player lassen sich nur Musik-CDs im CD-DA-Format wiedergeben. Kopiergeschützte CDs, CD-Extras und Multisession-CDs können nicht wiedergegeben werden.

1 Legen Sie die Musik-CD in das CD-ROM-Laufwerk des PCs ein.

2 Wählen Sie „CD Drive“ aus der Medienliste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche (Wiedergabe).

① Klicken Sie auf das CD-Laufwerk. Hier werden die Titel auf der CD angegeben.



Die Musik wird abgespielt und ist über den Lautsprecher des AIBO Roboters zu hören.

💡 Tipp

Sie können die Wiedergabe eines Titels auch starten, indem Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Inhaltsliste doppelklicken.

Wiedergeben von Musikdateien

Zum Wiedergeben von mit AIBO Entertainment Player registrierten Musikdateien wählen Sie den Ordner aus der Medienliste aus und klicken auf die Schaltfläche (Wiedergabe).

① Wählen Sie den Ordner oder den Inhalt aus.



💡 Tipp

Wenn die Schaltfläche (AutoMotion) aktiviert ist und Sie während der Musikwiedergabe eine Aktion vom Navigator-Bildschirm aus ausführen, wird die Schaltfläche (AutoMotion) automatisch deaktiviert.

Wiedergeben von Musik durch einen gesprochenen Befehl an den AIBO® Spielroboter

Wiedergeben einer Musik-CD

Wenn Sie zum AIBO Roboter „Play CD“ sagen, wird die Wiedergabe einer in das CD-ROM-Laufwerk des PCs eingelegten CD mit dem ersten Titel gestartet.

Wiedergeben von Musikdateien

Wenn Sie zum AIBO Roboter „Play music“ sagen, wird nach dem Zufallsprinzip ein Titel aus „Album“, „My Library“ oder „Playlist“ für die Wiedergabe ausgewählt.



Tipps

- Wenn Sie dem AIBO Roboter einen der Befehle oben geben, während er sich im autonomen Modus befindet, schaltet er in den Fernbedienungsmodus und gibt die Musik wieder.
- Während der Musikwiedergabe mit dem AIBO Roboter können Sie per gesprochenem Befehl keinen anderen Titel auswählen.
- Wenn keine Musik-CD bzw. Musikdatei vorhanden ist oder ein Problem aufgetreten ist, startet der AIBO Roboter die Musikwiedergabe nicht, auch wenn er den gesprochenen Befehl richtig identifiziert hat.
- Wenn auf dem Bildschirm „Settings“ in der Registerkarte „AIBO“ die Kontrollkästchen „Play Contents by Voice Recognition“ und „Remote control AIBO via Voice/VPR Recognition“ nicht aktiviert sind, gibt der AIBO Roboter keine Musik wieder, auch wenn er den gesprochenen Befehl richtig identifiziert hat (Seite 80).

Berühren des AIBO Roboters zum Starten der Musikwiedergabe

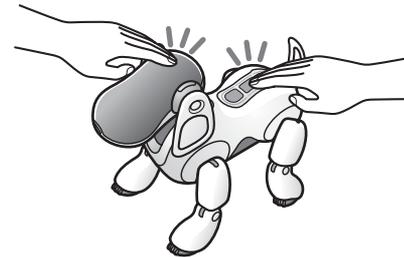
Sie können die Musikwiedergabe aktivieren, indem Sie den AIBO Roboter berühren.

Tipps

Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn sich der AIBO Roboter im Fernbedienungsmodus befindet.

So starten Sie die Musikwiedergabe

Berühren Sie gleichzeitig den Kopfsensor und den mittleren Rückensensor. Zuvor sollten Sie den gewünschten Titel aus der Medienliste auswählen.



So stoppen Sie die Musikwiedergabe

Berühren Sie erneut gleichzeitig den Kopfsensor und den mittleren Rückensensor.

So schalten Sie zurück zum vorherigen Titel

Berühren Sie gleichzeitig den Kopfsensor und den vorderen Rückensensor.

So schalten Sie weiter zum nächsten Titel

Berühren Sie gleichzeitig den Kopfsensor und den hinteren Rückensensor.

Wiedergeben von Musikdateien durch Ziehen und Ablegen

Sie können eine Musikdatei direkt in den Bereich für Wiedergabesteuerung ziehen und dort ablegen, um sie mit dem AIBO® Spielroboter wiederzugeben.



Registrieren von Musikdateien

Vom Internet heruntergeladene und von einer Musik-CD auf den PC übertragene Titel können unter „My Library“ von AIBO Entertainment Player gespeichert werden. Sie können Ordner angeben, die Musikdateien enthalten, oder Sie können Ordner direkt ziehen und ablegen.

Im Folgenden wird als Beispiel erläutert, wie Sie die mit AIBO Entertainment Player gelieferten Beispieldaten registrieren.

Registrieren von Musikdateien

Tipps

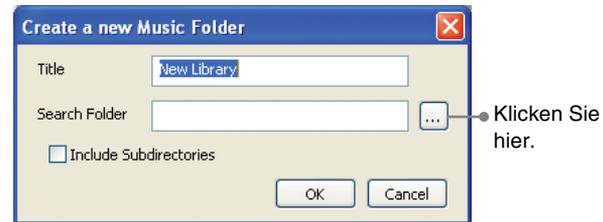
- Bis zu 500 Ordner können registriert werden. Jeder Ordner kann bis zu 300 Inhalte enthalten.
- Mit AIBO Entertainment Player können Musikdateien im WMA-, WAV- und MP3-Format wiedergegeben werden.

- 1 Wählen Sie aus der Medienliste „All Music“ und „My Library“ aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **New** (neue Inhalte).



Der Bildschirm „Create a new Music Folder“ erscheint.

- 2 Klicken Sie auf **...**.



Der Bildschirm „Browse for Folder“ erscheint.

- 3 Wählen Sie den Ordner mit den Beispieldaten (C:\Programme\Sony\AIBO Entertainment Player\Sample Music) aus und klicken Sie auf **„OK“**.



Der Bildschirm „Create a new Music Folder“ erscheint.

Direktes Registrieren eines Ordners

Sie können die Musikdateien in „My Library“ auch registrieren, indem Sie einen Ordner mit Musikdateien direkt in die Medienliste ziehen und ablegen.

1 Ziehen Sie den Ordner mit Musikdateien in die Medienliste und legen Sie ihn dort ab.



Ziehen und Ablegen

Der Bildschirm „Create a new Music Folder“ erscheint.

2 Klicken Sie auf „OK“.

Der Name des ausgewählten Ordners wird automatisch hier angegeben. Sie können diesen, falls gewünscht, in einen anderen Namen ändern.



Klicken Sie hier.

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen auswählen, können Sie alle Musikdateien im angegebenen Ordner hinzufügen.

Die Musikdateien im angegebenen Ordner werden unter „My Library“ registriert.



Die Musikdateien werden zu „My Library“ hinzugefügt.

Wiedergeben von Musik, indem Sie dem AIBO® Spielroboter ein registriertes Bild zeigen (VPR-Funktion)

Wenn Sie ein Bild, wie z. B. eine CD-Hülle, eine Postkarte, ein Foto oder ähnliches, in AIBO Entertainment Player registrieren, können Sie den AIBO Roboter die Wiedergabe der dazugehörigen Musik starten lassen, indem Sie ihm einfach das Bild zeigen.

Registrieren eines Bildes (VPR)

Im Folgenden wird erläutert, wie Sie ein Bild mit AIBO Entertainment Player registrieren können, indem Sie es dem AIBO Roboter zeigen.

💡 Tipps

- Bis zu 20 Bilder können registriert werden.
- Sie sollten ein Bild mit individuellen grafischen Charakteristika von einiger Komplexität verwenden. Ein einfaches Bild, das anderen ähnelt, kann vom AIBO Roboter möglicherweise nicht richtig erkannt werden.

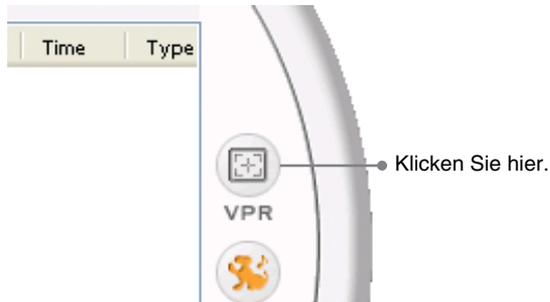
2 Wählen Sie unter „List of Registered Images“ die Stelle aus, an der das Bild gespeichert werden soll.

Klicken Sie auf die Stelle, so dass ein roter Rahmen angezeigt wird.



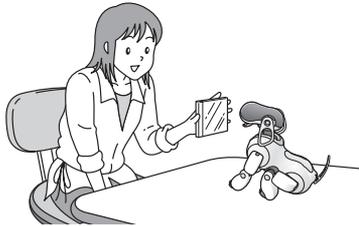
1 Klicken Sie auf die Schaltfläche (VPR).

Der AIBO Spielroboter muss sich im „Fernbedienungsmodus“ befinden, um auf den Bildschirm „VPR Registration“ zugreifen zu können.



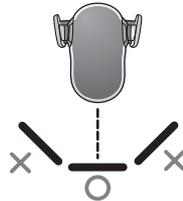
Der Bildschirm „VPR Registration“ erscheint.

3 Beachten Sie die Kamerasicht des AIBO® Spielroboters, die auf dem Bildschirm „VPR Registration“ zu sehen ist, und zeigen Sie ihm wie in der Abbildung unten dargestellt das Bild.



* Achten Sie darauf, dass der AIBO Roboter nicht auf eine Lichtquelle sieht, wenn Sie ihm das Bild zeigen.

Parallel halten



Beachten Sie bitte Folgendes.

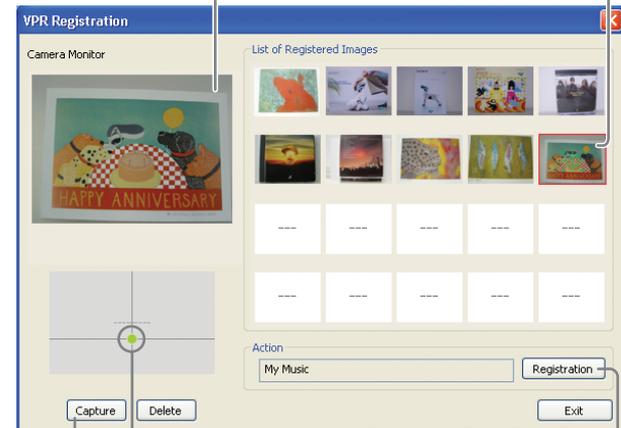
- Halten Sie das Bild nicht zu nahe vor den AIBO Roboter. Der AIBO Roboter muss das ganze Bild sehen können. Der Abstand sollte etwa 8 bis 10 cm betragen.
- Halten Sie das Bild im rechten Winkel zum Kopf des AIBO Roboters, so dass dieser das ganze Bild sehen kann.
- Achten Sie darauf, nicht Teile des Bildes durch die Hand oder Teile der Kleidung zu verdecken.
- Der Raum darf nicht zu dunkel sein und der AIBO Roboter sollte nicht gegen eine Lichtquelle schauen. Vermeiden Sie außerdem Lichtreflexionen, die einen Gegenstand (z. B. eine CD-Hülle) schwer erkennbar machen.
- Beim Registrieren eines Bildes wird auch der Hintergrund als Teil des Patterns gescannt. Sie sollten das Bild so halten, dass kein Hintergrund vorhanden ist, oder das Bild vor einer einfarbigen Wand oder einem ähnlich neutralen Hintergrund zeigen.

4 Wenn das Kamerabild das gesamte Bild zeigt, klicken Sie auf „Capture“ und dann auf „Registration“.

Stellen Sie vor dem Klicken auf „Capture“ die Bildposition und den Winkel des Kopfes von AIBO nach Bedarf so ein, dass das ganze Bild zu sehen ist. Wenn ein Bild registriert wurde, wird es unter „List of Registered Images“ angezeigt.

- ① Vergewissern Sie sich, dass das ganze Bild zu sehen ist.

Wenn ein registriertes Bild erkannt wird, erscheint ein Ausrufezeichen (!).



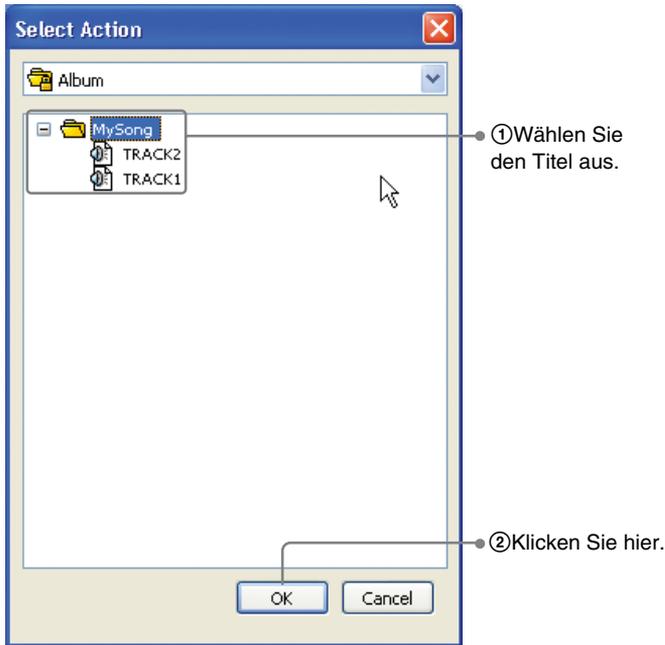
- ② Ziehen Sie den grünen Punkt ●, um den Winkel des Kopfes von AIBO einzustellen.

- ③ Wenn das ganze Bild korrekt angezeigt wird, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

- ④ Wenn das Bild aufgenommen wurde, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Der Bildschirm „Select Action“ erscheint.

- 5** Wählen Sie den Titel aus, den der AIBO® Spielroboter wiedergeben soll, wenn das registrierte Bild erkannt wird, und klicken Sie auf „OK“.



💡Tipp

Sie können nicht nur Musik wiedergeben lassen, sondern auch Bewegungsmuster oder vorzulesenden Text registrieren.

Zum Registrieren weiterer Bilder gehen Sie wie in Schritt 2 - 5 erläutert vor.

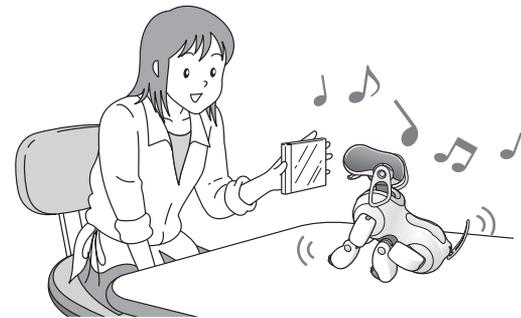
- 6** Wenn die Registrierung abgeschlossen ist, klicken Sie auf „Close“.

Wiedergeben von Musik, indem Sie dem AIBO Roboter ein registriertes Bild zeigen

Sie können dem AIBO Roboter nun ein registriertes Bild zeigen und ihn die ausgewählte Musik wiedergeben lassen. Wenn der AIBO Roboter das Bild erkennt, führt er die registrierte Aktion aus.

💡Tipps

- Halten Sie das Bild so vor den AIBO Roboter, dass dieser es ganz sehen kann. Achten Sie dabei auf den richtigen Abstand und den richtigen Winkel.
- Wenn auf dem Bildschirm „Settings“ in der Registerkarte „AIBO“ die Kontrollkästchen „Play Contents by Voice Recognition“ und „Remote control AIBO via Voice/VPR Recognition“ nicht aktiviert sind, gibt der AIBO Roboter keine Musik wieder, auch wenn er das Bild richtig identifiziert hat (Seite 80).



Vorlesen von Nachrichten oder Blogs mit dem AIBO® Spielroboter

Sie können den AIBO Roboter Inhalte einer Nachrichten-Site oder aus einem Blog im Internet vorlesen lassen.

Wenn  (AutoMotion) aktiviert ist, führt der AIBO Roboter dazu ein paar nette Bewegungsmuster aus.

Anmerkung

Der AIBO Roboter kann nur dann Internet-Nachrichten oder Blogs vorlesen, wenn der PC mit dem Internet verbunden ist. Optimale Ergebnisse erzielen Sie mit einer Standleitung (FTTH/ADSL/Kabel).

💡 Tipp

Nur Sites, die die folgenden RSS*-Versionen unterstützen, können vom AIBO Roboter vorgelesen werden.

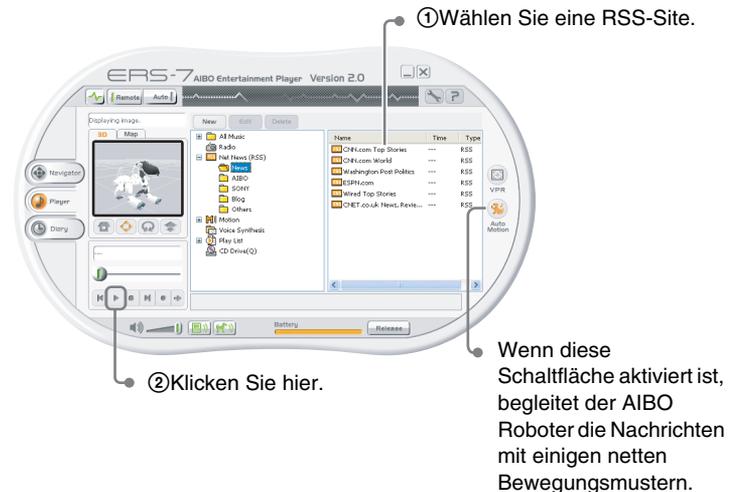
Unterstützte Versionen: RSS 1.0, RSS 2.0, Atom 0.3

* RSS ist eine Technologie zur Distribution ständig aktualisierter Informationen in Form von Artikeln oder Schlagzeilen auf einer Website. Sie wird von zahlreichen Nachrichten-Sites, Blogs (Web-Logs) und ähnlichen Internet-Sites genutzt.

Auswählen der vorzulesenden Inhalte aus der Medienliste

Wählen Sie erst das Genre für die Wiedergabe aus der Medienliste und klicken Sie dann auf  (Wiedergabe), um den AIBO Roboter die Nachrichten, ein Blog oder andere Informationen vorlesen zu lassen.

Sie können eine RSS-Site auch direkt aus der Inhaltsliste auswählen und vom AIBO Roboter vorlesen lassen.



💡 Tipps

- Wenn Sie gleichzeitig den vorderen und den hinteren Rückensensor berühren, während der AIBO Roboter die Nachrichten vorliest, öffnet sich ein Webbrowser und die entsprechende Nachrichtenseite wird angezeigt.
- Wenn Sie den AIBO Roboter über den Navigator-Bildschirm bedienen, während  (AutoMotion) aktiviert ist und der AIBO Roboter Nachrichten oder ein Blog vorliest, wird  (AutoMotion) automatisch deaktiviert.

Starten der Lesefunktion durch einen gesprochenen Befehl

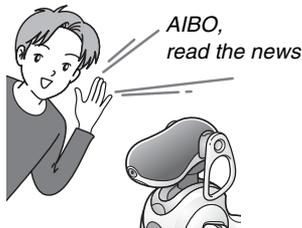
Sie können den AIBO Roboter veranlassen, Nachrichten oder ein Blog vorzulesen, indem Sie „*AIBO, read the news*“ zu ihm sagen.

Daraufhin fragt der AIBO® Spielroboter: „Which category should I read?“. Nun müssen Sie das Genre angeben, indem Sie „*News*“, „*Sony*“, „*AIBO*“, „*Blog*“ oder „*Others*“ antworten.

Nun liest der AIBO Roboter die RSS-Sites des entsprechenden Genres, beginnend mit der ersten, vor.



Die Optionen „Play Contents by Voice Recognition“ und „Remote control AIBO via Voice/VPR Recognition“ in der Registerkarte „AIBO“ auf dem Bildschirm „Settings“ müssen ausgewählt sein. Andernfalls liest der AIBO Roboter die Nachrichten oder das Blog nicht vor, selbst wenn er den Befehl erkennt.



Starten der Lesefunktion durch Berühren des AIBO Roboters

Sie können den AIBO Roboter veranlassen, Nachrichten oder Blogs vorzulesen, indem Sie seine Berührungssensoren berühren.

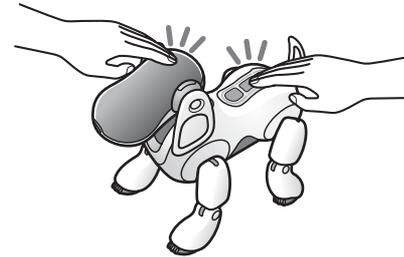


Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn sich der AIBO Roboter im Fernbedienungsmodus befindet.

So beginnt der AIBO Roboter vorzulesen

Berühren Sie gleichzeitig den Kopfsensor und den mittleren Rückensensor.

Die RSS-Site, die der AIBO-Roboter vorlesen soll, müssen Sie zuvor aus der Inhaltsliste auswählen.



So beendet der AIBO Roboter das Vorlesen

Berühren Sie noch einmal gleichzeitig den Kopfsensor und den mittleren Rückensensor.

So liest der AIBO Roboter die vorhergehende Site vor

Berühren Sie gleichzeitig den Kopfsensor und den vorderen Rückensensor.

So liest der AIBO Roboter die nächste Site vor

Berühren Sie gleichzeitig den Kopfsensor und den hinteren Rückensensor.

So lassen Sie den AIBO Roboter weiterlesen

Sie können den AIBO Roboter so konfigurieren, dass er Sie nach einer gewissen Anzahl an Nachrichten fragt, ob er weitere vorlesen soll (Seite 52).

Wenn der AIBO Roboter „Read next?“ fragt, können Sie mit „Yes“ antworten, so dass er weitere Nachrichten vorliest.

Wenn Sie mit „No“ antworten, liest der AIBO Roboter keine weiteren Nachrichten mehr vor.

Wenn Sie mit „Next“ antworten, liest der AIBO Roboter die nächste Seite in der Inhaltsliste vor.



Registrieren des URL einer RSS-Site

💡Tipps

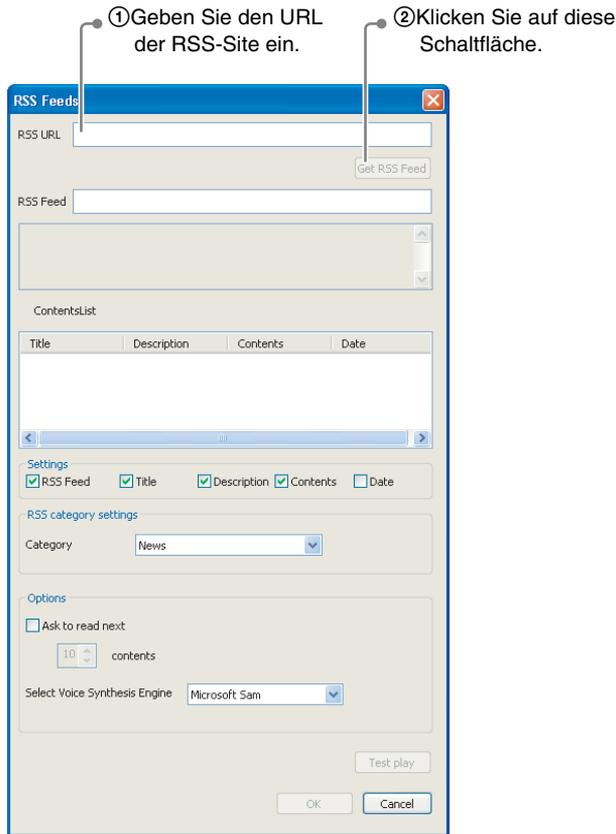
- Pro Genre können bis zu 300 URLs registriert werden.
- Wenn Sie den URL einer RSS-Site in die Zwischenablage kopieren, wird dieser automatisch in das Eingabefeld eingefügt. Sie können die Registrierung auch durchführen, indem Sie ein Symbol auf einem Webbrowser-Bildschirm mit Link zu einem RSS-URL ziehen und ablegen.
- Nach dem Registrieren von URLs können Sie die Reihenfolge der RSS-Sites in einem Genre ändern oder das Genre verschieben.
- Zum Ändern der Reihenfolge ziehen Sie die RSS-Site mit der Maus nach oben oder unten und legen sie an der gewünschten Position ab.

1 Wählen Sie in der Medienliste [Net News (RSS)] aus und klicken Sie auf (Neuer Inhalt).



Der Bildschirm „RSS Feeds“ erscheint.

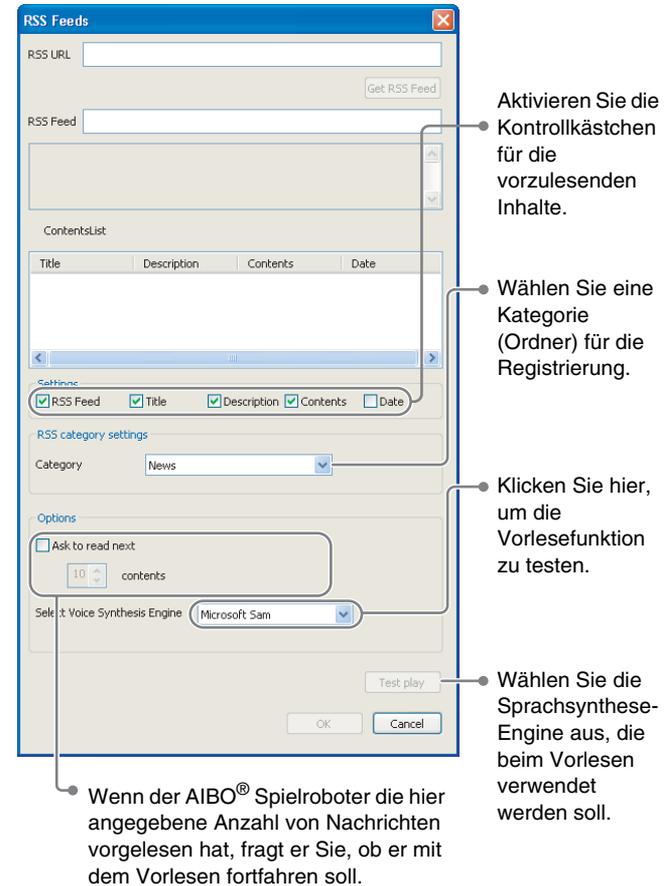
2 Geben Sie den URL ein und klicken Sie auf [Settings].



Die Inhaltsliste wird aus der Internet-Site abgerufen.

3 Nehmen Sie die Einstellungen für die vorzulesenden Inhalte, für die Sprachsynthese-Engine usw. vor.

Klicken Sie auf [Test play.], um zu überprüfen, ob die Inhalte korrekt vorgelesen werden.



4 Klicken Sie auf [OK].

RSS Feeds

RSS URL

RSS Feed

ContentsList

Title	Description	Contents	Date
-------	-------------	----------	------

Settings

RSS Feed Title Description Contents Date

RSS category settings

Category

Options

Ask to read next

10 contents

Select Voice Synthesis Engine

Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Damit ist die RSS-Site im AIBO Entertainment Player registriert.

Tipp

Wenn sich der RSS-Link zu einer zuvor registrierten Site ändert, kann in der Regel keine Verbindung mehr dazu hergestellt werden. Aktualisieren Sie in diesem Fall den URL. Um einen registrierten URL zu ändern, wählen Sie [Net News (RSS)] in der Medienliste und klicken auf (Inhalte bearbeiten).

Wiedergabe von Internet-Radio

Sie können über den AIBO[®] Spielroboter Internet-Radiosender wiedergeben lassen. Wenn die Schaltfläche (AutoMotion) aktiviert ist, bewegt sich der AIBO Roboter auf unterschiedliche Weise zum wiedergegebenen Ton.

Anmerkung

Damit Internet-Radio wiedergegeben werden kann, muss der PC an das Internet angeschlossen sein. Optimale Ergebnisse erzielen Sie mit einer Standleitung (FTTH/ADSL/Kabel).



Tipp

Mit AIBO Entertainment Player können Sie nur Internet-Radiosender wiedergeben lassen, die mit Microsoft[®] Windows Media[®] Player kompatibel sind.

Wiedergabe von Internet-Radio

Wählen Sie einen Internet-Radiosender aus der Medienliste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche (Wiedergabe). Das gerade ausgestrahlte Programm ist zu hören. Sie können das Programm auch direkt aus der Inhaltsliste auswählen.

The screenshot shows the AIBO Entertainment Player interface. It features a central media player window with a list of radio stations on the right and playback controls at the bottom. Annotations with arrows point to specific elements:

- ① Wählen Sie den Radiosender oder das Programm aus. (Points to the radio station list)
- ② Klicken Sie hier. (Points to the play button)
- Hier werden Copyright-Informationen und andere Daten angegeben. (Points to the copyright information area)
- Wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren, bewegt sich der AIBO[®] Spielroboter nach dem Radioton. (Points to the AutoMotion button)

Tipp

- Wenn der ausgewählte Radiosender über einen Webserver Informationen bietet, öffnet sich automatisch der Webbrowser.
- Wenn die Schaltfläche (AutoMotion) aktiviert ist und Sie während der Wiedergabe von Internet-Radio eine Aktion vom Navigator-Bildschirm aus ausführen, wird (AutoMotion) automatisch deaktiviert.

Wiedergeben von Internet-Radio mithilfe eines gesprochenen Befehls

Sie können die Wiedergabe von Internet-Radio auch starten, indem Sie zum AIBO[®] Spielroboter „Play the radio“ sagen.

Tipp

Wenn auf dem Bildschirm „Settings“ in der Registerkarte „AIBO“ die Kontrollkästchen „Play Contents by Voice Recognition“ und „Remote control AIBO via Voice/VPR Recognition“ nicht aktiviert sind, gibt der AIBO Roboter kein Internet-Radio wieder, auch wenn er den gesprochenen Befehl richtig identifiziert hat (Seite 80).

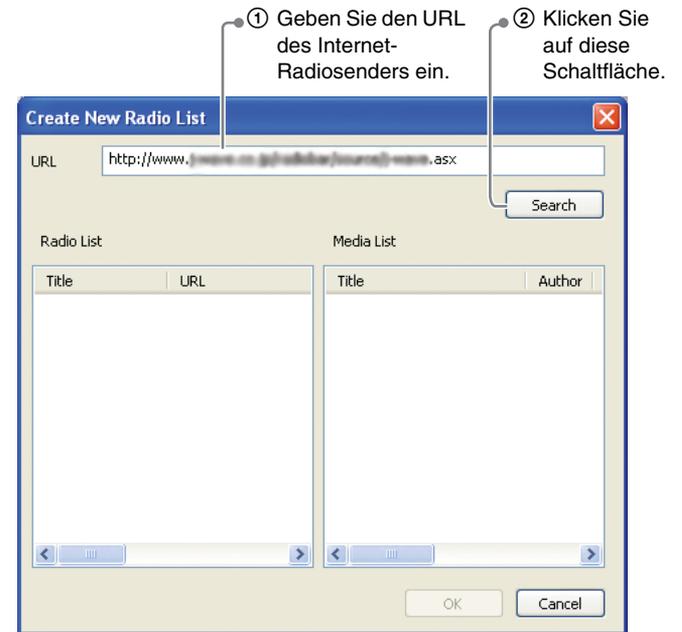
Registrieren eines Internet-Radiosenders

Tipp

Sie können bis zu 100 Radiosender registrieren.

2 Geben Sie den URL oder den Dateinamen (mit der Endung .asx) für den Internet-Radiosender ein und klicken Sie auf „Search“.

Geben Sie den URL einer HTML-Seite ein, die eine Verknüpfung zum Internet-Radiosender enthält, oder geben Sie den Dateinamen (mit der Endung .asx) für den Internet-Radiosender ein. Wenn Sie einen URL eingeben, wird eine Liste der Radiosender auf dieser HTML-Seite angezeigt.



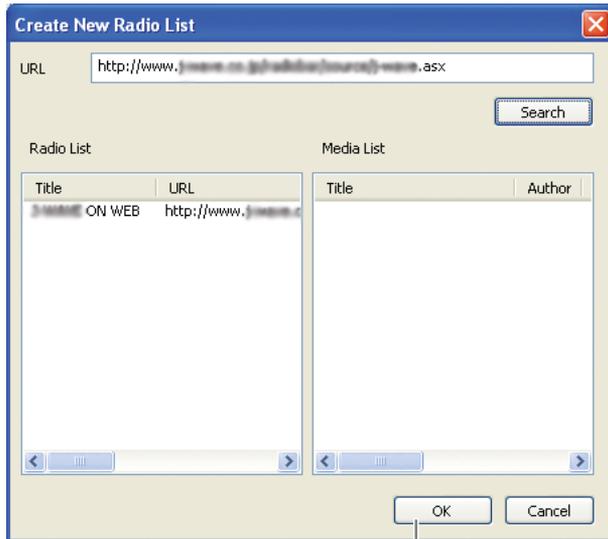
1 Wählen Sie aus der Medienliste „Radio“ aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **New** (neue Inhalte).



Der Bildschirm „Create New Radio List“ erscheint.

Eine Liste der Programme wird aus dem Internet abgerufen.

3 Klicken Sie auf „OK“.



● Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Der Internet-Radiosender wird mit AIBO Entertainment Player registriert.

Tipp

Es kann vorkommen, dass sich der URL (mit HTML) oder die .asx-Dateiinformationen für einen Radiosender ändern und eine Verbindung dann nicht mehr möglich ist. Bearbeiten Sie in diesem Fall die Informationen für den registrierten Radiosender. Zum Ändern des Namens oder der .asx-Dateiinformationen usw. wählen Sie „Radio“ aus der Medienliste und klicken auf die Schaltfläche

 (Inhalt bearbeiten).

Abspielen von Bewegungsmustern

AIBO Entertainment Player bietet verschiedene integrierte Bewegungsmuster (Gesten) für den AIBO® Spielroboter.

💡 Tipp

Sie können keine neuen Bewegungsmuster programmieren.



Abspielen eines Bewegungsmusters

Wählen Sie die Kategorie des Bewegungsmusters aus der Medienliste aus. Wählen Sie dann das Bewegungsmuster aus der Inhaltsliste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche (Wiedergabe), damit der AIBO Roboter das Bewegungsmuster vorführt.

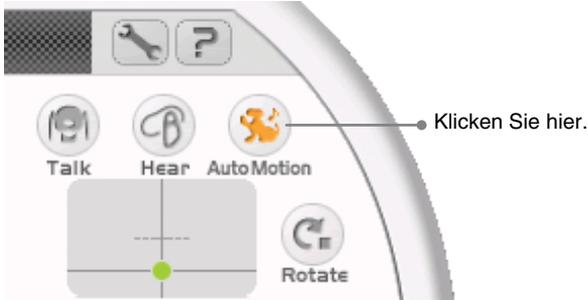


💡 Tipps

- Die Bewegungsmuster, die in der Kategorie „Station motion“ aufgelistet sind, können auch ausgeführt werden, wenn der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt.
- Zu einigen Bewegungsmustern gibt es keinen Ton.

So bringen Sie den AIBO Roboter zum Tanzen (AutoMotion)

Wenn Sie die Schaltfläche  (AutoMotion) aktivieren, führt der AIBO Roboter verschiedene Tanzschritte im Rhythmus der Musik oder zum Ton des Internet-Radios vor.



Tipps

- Wenn über 30 Minuten lang Musik läuft und „AutoMotion“ aktiviert ist, schaltet sich „AutoMotion“ automatisch aus.
- Während „AutoMotion“ nimmt der AIBO® Spielroboter nach bestimmten Intervallen automatisch eine andere Haltung ein.
- Wenn „AutoMotion“ aktiviert ist und Sie vom Navigator-Bildschirm aus eine Aktion ausführen, schaltet sich „AutoMotion“ automatisch aus.

Vorlesen von Wörtern und Phrasen mit dem AIBO® Spielroboter

Wenn Sie Wörter und Phrasen als Text in AIBO Entertainment Player registrieren, können Sie diesen vom AIBO Roboter vorlesen lassen. Wenn der Text Schlüsselwörter enthält, die speziell registriert wurden, führt der AIBO Roboter Bewegungsmuster aus, die den Schlüsselwörtern zugewiesen wurden, und liest dabei den Text vor.

Registrieren von Wörtern oder Phrasen



Tip

Wenn Sie die zulässige Höchstzahl an Zeichen eingegeben haben, können Sie keine weiteren Zeichen mehr eingeben.

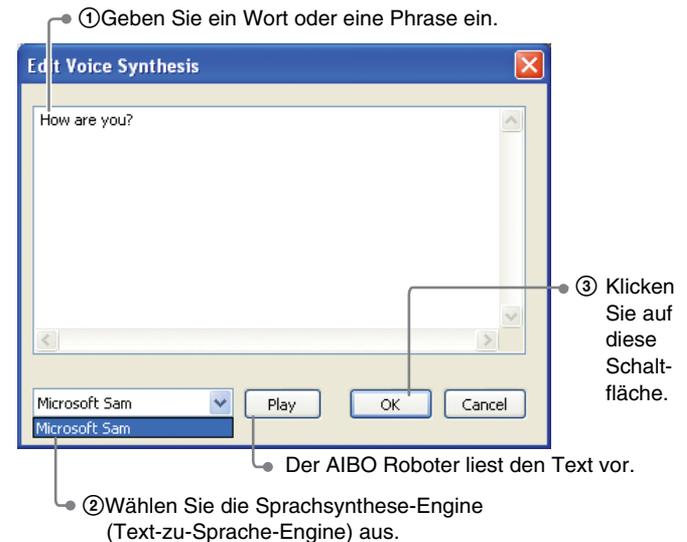
1 Wählen Sie aus der Medienliste „Voice Synthesis“ aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **New** (neue Inhalte).



Der Bildschirm „Edit Voice Synthesis“ erscheint.

2 Geben Sie das Wort oder die Phrase ein, die der AIBO Roboter vorlesen soll, wählen Sie die **Sprachsynthese-Engine (Text-zu-Sprache-Engine)** aus und klicken Sie auf „OK“.

Wenn Sie auf „Play“ klicken, können Sie überprüfen, wie der Text vorgelesen wird.



Tipps

- Sie können die Einstellungen für die Sprachsynthese ändern (Seite 83). Damit ändert sich die Art und Weise, wie der AIBO Roboter den Text vorliest.
- Wörter, die in der Sprachsynthese-Engine (Text-zu-Sprache-Engine) nicht registriert sind, können nicht vorgelesen werden.

- Ton, den der AIBO® Spielroboter selbst reproduziert, wird von ihm möglicherweise als ein gesprochener Befehl interpretiert. Um dies zu verhindern, vermeiden Sie Wörter, die unter „Für den AIBO® Spielroboter erkennbare Wörter“ aufgelistet sind (Seite 96).

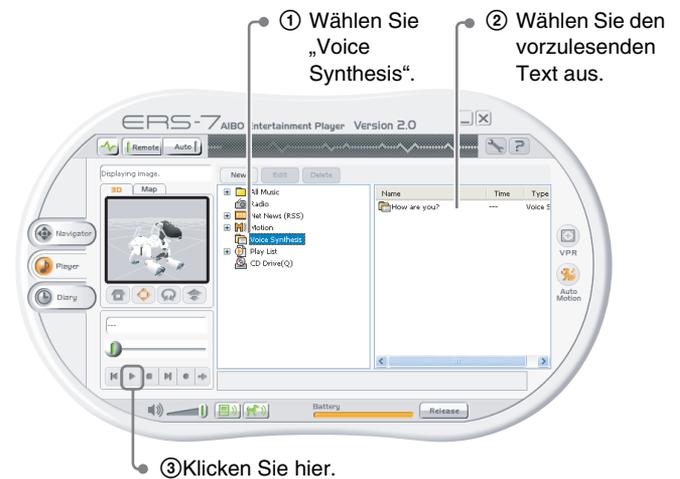
Der eingegebene Text wird unter „Voice Synthesis“ registriert.

Was ist eine Sprachsynthese-Engine (Text-zu-Sprache-Engine)?

- Eine Sprachsynthese-Engine (auch Text-zu-Sprache-Engine genannt) ist eine spezielle Software, die Textdaten in gesprochene Sprache umwandelt.
- Microsoft® Sam ist eine Text-zu-Sprache-Engine für die englische Sprache, die standardmäßig mit Windows XP geliefert wird.

So lassen Sie den AIBO Roboter vorlesen

- 1 Wählen Sie aus der Medienliste „Voice Synthesis“ aus und klicken Sie auf die Schaltfläche  (Wiedergabe).



Der AIBO Roboter liest den Text vor.



Wiedergeben von aufgezeichnetem Ton mit dem AIBO[®] Spielroboter

Mit AIBO Entertainment Player können Sie Ihre Stimme oder andere aufgezeichnete Töne über den AIBO Roboter wiedergeben lassen.

Aufnahme

Anmerkung

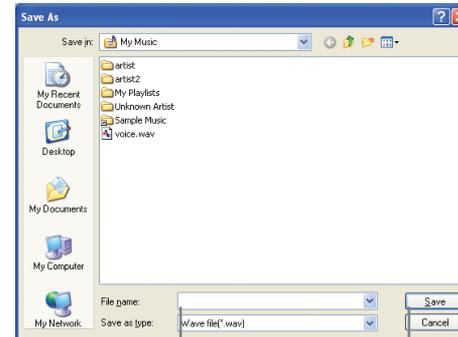
Für diese Funktion muss ein Mikrofon an den PC angeschlossen sein bzw. der PC muss mit einem eingebauten Mikrofon ausgestattet sein.

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche (Aufnahme).



Der Bildschirm „Save as“ erscheint.

2 Geben Sie einen Namen für die Datei ein und klicken Sie auf „Save“.



① Geben Sie einen Dateinamen ein. ② Klicken Sie hier.

 wechselt zu  und die Aufnahme wird gestartet. Sprechen Sie in das Mikrofon am PC.

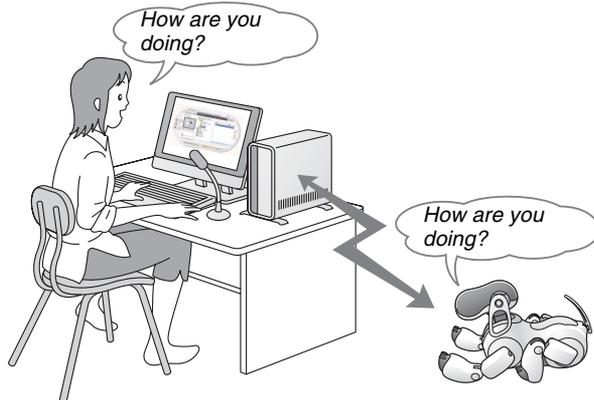
3 Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche (Aufnahme), wenn Sie die Aufnahme stoppen wollen.



Der aufgezeichnete Inhalt wird als Datei mit dem angegebenen Namen unter „My Voice“ gespeichert.

Wiedergeben von aufgezeichnetem Ton mit dem AIBO® Spielroboter

Wählen Sie aus der Medienliste „My Voice“ aus, wählen Sie die gewünschte Datei aus der Inhaltsliste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche  (Wiedergabe). Der aufgezeichnete Ton wird nun über den Lautsprecher des AIBO Roboters wiedergegeben.



Erstellen einer Wiedergabeliste

Sie können Musikdateien, Bewegungsmuster und Sprachsyntheseaktionen nach Belieben kombinieren und damit Ihre eigene Wiedergabeliste für den AIBO® Spielroboter erstellen.

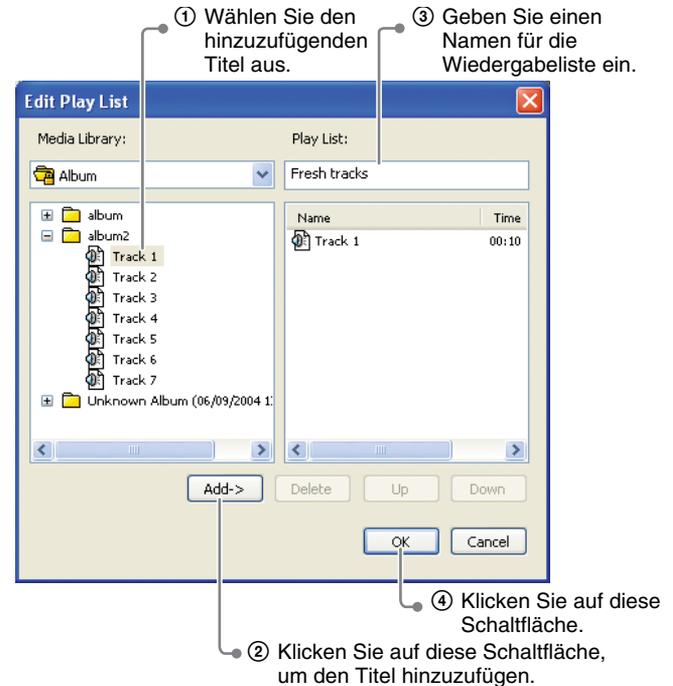
Erstellen einer Wiedergabeliste

- 1 Wählen Sie „Play List“ und klicken Sie auf die Schaltfläche **New** (neue Inhalte).



Der Bildschirm „Edit Play List“ erscheint.

- 2 Wählen Sie den hinzuzufügenden Titel aus und klicken Sie auf „Add“. Geben Sie einen Namen für die Wiedergabeliste ein und klicken Sie auf „OK“.



💡 Tipp

Sie können in der Medienbibliothek auch auf  klicken und ein Bewegungsmuster oder eine Sprachsynthese aus der Liste auswählen und auf dieselbe Weise wie einen Titel zur Wiedergabeliste hinzufügen.

Die Wiedergabeliste wird erstellt.

Starten der Wiedergabe mit einer Wiedergabeliste

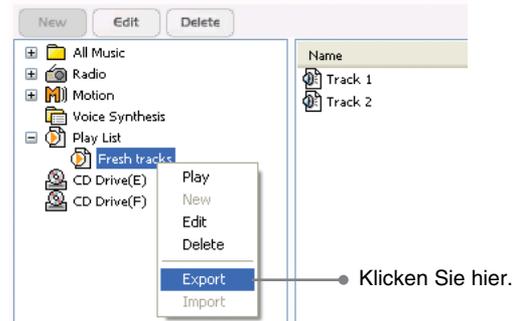
Wählen Sie aus der Medienliste die Wiedergabeliste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche  (Wiedergabe). Der AIBO® Spielroboter gibt die Titel wieder und führt die Bewegungsmuster und andere in der Wiedergabeliste registrierte Aktionen aus.



Speichern von Wiedergabelistendaten

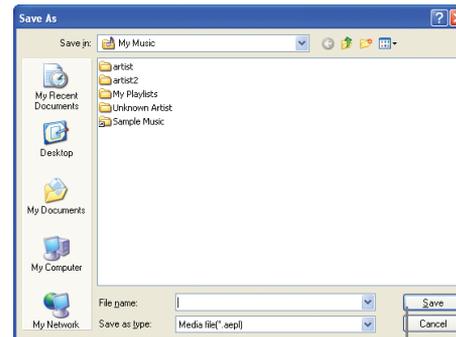
Eine mit AIBO Entertainment Player erstellte Wiedergabeliste kann auf den PC exportiert werden.

- 1 Wählen Sie aus der Medienliste die zuvor erstellte Wiedergabeliste aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Wählen Sie „Export“ aus dem Menü aus, das daraufhin erscheint.**



Der Bildschirm „Save as“ erscheint.

- 2 Geben Sie den Dateinamen ein und klicken Sie auf „Save“.**



Die Wiedergabeliste wird auf dem PC gespeichert.

Tipp

- Folgendermaßen können Sie eine Wiedergabeliste, die auf dem PC gespeichert ist, in AIBO Entertainment Player importieren.
 - ① Wählen Sie die Wiedergabeliste aus der Medienliste aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie in dem Menü, das daraufhin erscheint, die Option [Import].
 - ② Wählen Sie aus den Dateien, die auf dem PC gespeichert sind, die gewünschte Wiedergabelistendatei (*.aepI) aus.

Anmerkung

Wenn eine RSS-Nachrichten-Site in einer Wiedergabeliste registriert wurde, stellt der AIBO Roboter unter Umständen die Frage „Read next?“, je nachdem, ob eine Einstellung für eine Höchstzahl an vorzulesenden Nachrichten vorliegt. Wenn Sie darauf „No“ antworten, stoppt die Wiedergabe der gesamten Wiedergabeliste an dieser Stelle.

Verwenden der Tagebuchfunktion

Mit der Tagebuchfunktion können Sie das Tagebuch lesen, das der AIBO[®] Spielroboter verfasst. Sie können Termine darin eintragen und sich vom AIBO Roboter an anstehende Ereignisse erinnern lassen.



Grundlegende Tagebuchfunktionen

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Diary“ klicken, wird der Tagebuchbildschirm angezeigt. Auf diesem Bildschirm können Sie zum Beispiel das Tagebuch des AIBO® Spielroboters lesen oder den Tagebuchinhalt in Ihr eigenes Blog hochladen. Wenn Sie Termine importiert haben, können Sie sich vom AIBO Roboter mit Bewegungen und/oder Musik spielerisch daran erinnern lassen. Im Folgenden werden die Bedienelemente und Anzeigebereiche für die Tagebuchfunktion beschrieben.

Der aktuelle Tag wird orange angezeigt. Wenn Sie auf einen Tag klicken, wird dieser durch einen blauen Rahmen markiert.

Schaltfläche

„Zurück“

Zurück zum Vormonat.

Anzeigebereich für den Monatsplan

Hier wird der Terminplan für einen Monat angezeigt.

Tage, zu denen Termine eingetragen sind, werden durch Symbole markiert.

Tage mit Tagebucheinträgen werden hellorange angezeigt.

Schaltfläche „Diary“

Terminanzeigebereich

Die Termine für den Tag, den Sie auf dem Monatsplan ausgewählt haben, werden hier angezeigt.

Diese Schaltflächen dienen zum Eingeben und Ändern von Terminen.

- (Importieren):
Importieren eines Terminkalenders aus Microsoft® Outlook®.
- (Neuer Termin):
Eintragen eines neuen Termins.
- (Termin bearbeiten):
Bearbeiten eines Termins.
- (Termin löschen):
Löschen eines Termins.

Schaltfläche „Weiter“
Weiter zum nächsten Monat.

Hier werden Fotos angezeigt, die der AIBO Roboter aufgenommen hat. Manchmal versieht der AIBO Roboter ein Foto auch mit einem Kommentar.

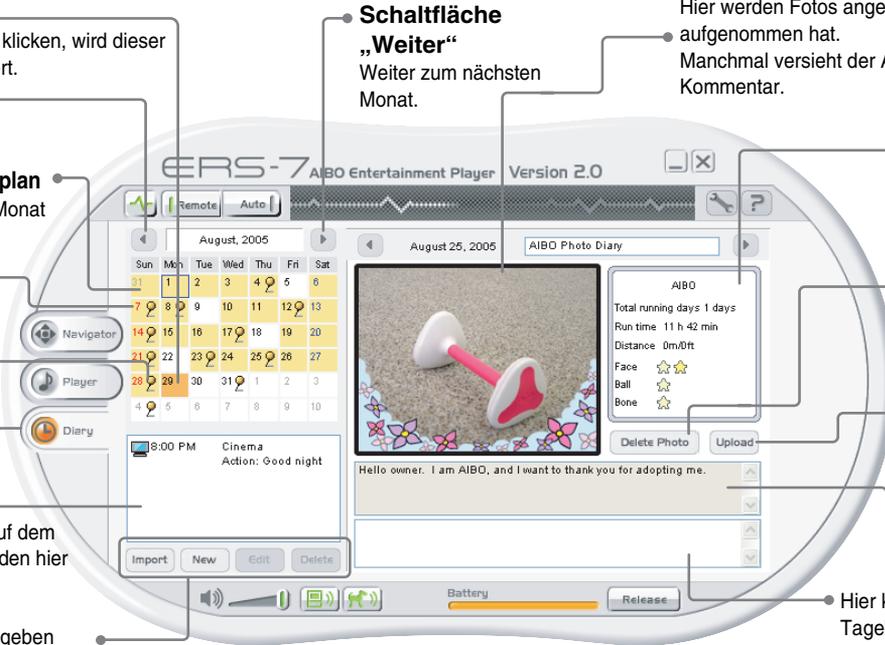
Hier erscheinen Informationen zu den Aktivitäten des AIBO Roboters im Lauf des Tages.

Mit dieser Schaltfläche können Sie das gerade angezeigte Foto löschen.

Mit dieser Schaltfläche können Sie AIBOs Tagebuch in ein Blog hochladen.

Hier erscheint der Tagebucheintrag des AIBO Roboters für den betreffenden Tag.

Hier können Sie Kommentare zum Tagebuch des AIBO Roboters schreiben.



Tipps

- Der AIBO Roboter erinnert Sie nur dann an Termine, wenn er selbst, der PC (verbunden über Wireless-LAN) und AIBO Entertainment Player laufen.
- Aktivieren Sie die Schaltfläche  (AIBO-Audio) in AIBO Entertainment Player und stellen Sie auch am AIBO Roboter selbst eine angemessen hohe Lautstärke ein.
- Vergewissern Sie sich, dass die Uhrzeiteinstellung am PC und am AIBO Roboter übereinstimmen.

Vorlesen des Tagebuchs durch den AIBO[®] Spielroboter

Der AIBO Roboter nimmt täglich ein Foto auf und schreibt einen Tagebucheintrag, und zwar dann, wenn er Lust dazu hat. Auf dem Tagebuchbildschirm können Sie AIBOs Tagebuch lesen, dieses durch Kommentare ergänzen oder Tagebucheinträge in ein Blog hochladen. Sie können den AIBO Roboter auch das Tagebuch vorlesen lassen.

💡 Tipps

- Das tägliche Foto und der Tagebucheintrag des AIBO Roboters werden in AIBO Entertainment Player kopiert und dort registriert, wenn der AIBO Roboter und der PC über ein Wireless-LAN verbunden sind und AIBO Entertainment Player am nächsten Tag oder später gestartet wird. Das Foto und der Tagebucheintrag für einen Tag können nicht bereits an diesem Tag angezeigt werden.
- Wenn AIBO Entertainment Player nicht gestartet wird, speichert der AIBO Roboter seine Tagebucheinträge für bis zu 30 Tage. Wenn Sie AIBO Entertainment Player das nächste Mal starten, werden alle zuvor noch nicht registrierten Einträge auf einmal kopiert. Der AIBO Roboter vergisst Tagebucheinträge, die älter sind als 30 Tage. Diese können nicht mehr in AIBO Entertainment Player kopiert und registriert werden.
- Wenn mehrere AIBO Roboter mit AIBO Entertainment Player verbunden sind, werden die Tagebucheinträge nicht korrekt verwaltet.
- Wenn Sie den AIBO Roboter mit der Funktion „Maturity control“ vom Erwachsenen- ins Welpenstadium zurückversetzen, wird der nächste Tagebucheintrag auf Tag 1 zurückgesetzt. Tagebucheinträge, die bis zu diesem Zeitpunkt entstanden sind, bleiben unverändert erhalten.
- Wenn ein Foto mit der Schaltfläche [Delete Photo] gelöscht wurde, erscheint stattdessen eine Illustration. Es ist nicht möglich, ein anderes Foto in das Tagebuch hineinzukopieren.



Vorlesen des Tagebuchs durch den AIBO® Spielroboter

Sie können nachsehen, welche Fotos der AIBO Roboter aufgenommen und welche Tagebucheinträge er verfasst hat. Wenn Sie unter [Diary Settings] in [Settings] Ihre Profildaten eingegeben haben, verfasst der AIBO Roboter an besonderen Tagen wie zum Beispiel Ihrem Geburtstag möglicherweise einen besonderen Tagebucheintrag und versieht das tägliche Foto mit besonderen Schmuckelementen.

Tipps

- Je nach den Aktivitätsmustern und der Zeit, die der AIBO Roboter bereits aktiv ist, nimmt er nicht unbedingt ein Foto auf. Oder er nimmt zwar ein Foto auf, stellt dieses aber nicht in sein Tagebuch. In diesem Fall erscheint stattdessen eine Illustration.
- Manchmal verwechselt der AIBO Roboter andere rosa Gegenstände mit dem rosa Ball oder dem AIBOne Spielzeug, wenn diese nicht präsent sind.

Fotos, die der AIBO Roboter aufgenommen hat. Der AIBO Roboter kann Fotos auch mit Kommentaren versehen.

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Tagebucheintrag für den Vortag auf.

Tagebuchtitel
Es empfiehlt sich, hier einen Titel einzugeben.

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Tagebucheintrag für den Folgetag auf.

Hier erscheinen Informationen zu den Aktivitäten des AIBO Roboters im Lauf des Tages. Ganz oben ist die Anzahl der Tage seit dem ersten Einschalten des AIBO Roboters angegeben. Als Nächstes erscheinen die Zeit, die AIBO insgesamt schon aktiv war, und die Strecke, die er am betreffenden Tag zurückgelegt hat. Die Sterne geben an, wie oft der AIBO Roboter bereits den rosa Ball, das AIBOne Spielzeug und Gesichter erkannt hat.

Hier erscheint der Tagebucheintrag des AIBO Roboters für den betreffenden Tag. Dieser kann nicht bearbeitet werden.

Hier können Sie Kommentare zum Tagebuch des AIBO Roboters eingeben.

The screenshot shows a web interface for 'AIBO Photo Diary' dated August 25, 2005. It features a photo of a pink AIBO toy, a sidebar with activity statistics (Total running days: 1 days, Run time: 11 h 42 min, Distance: 0m/0ft, Face: 2 stars, Ball: 1 star, Bone: 1 star), and a text area with a pre-written message: 'Hello owner. I am AIBO, and I want to thank you for adopting me.' Navigation arrows and a 'Delete Photo' button are also visible.

Eingeben von Titeln und Kommentaren zu Tagebucheinträgen des AIBO® Spielroboters

Sie können Tagebucheinträge mit einem Titel und einem Kommentar versehen.

Dies ist auch bei älteren Tagebucheinträgen möglich.



Tipp

Der AIBO Roboter ignoriert Kommentare, die Sie verfassen.



Stellen Sie den Cursor in das Kommentarfeld und geben Sie den gewünschten Kommentar direkt ein.

Hochladen des Tagebuchs in ein Blog

Nachdem Sie einen Tagebucheintrag mit einem Titel und einem Kommentar versehen haben, können Sie diesen in ein Blog im Internet hochladen.



Tipp

Vor dem Hochladen von AIBOs Tagebucheinträgen in ein Blog müssen Sie die erforderlichen Blog-Einstellungen vornehmen (Seite 82).

1 Klicken Sie auf [Upload].



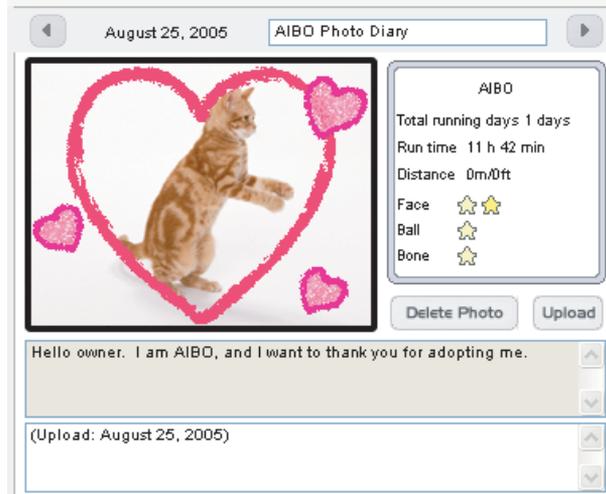
Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Eine Bestätigungsmeldung erscheint.

2 Klicken Sie auf [Yes].

Wenn das Hochladen erfolgreich ausgeführt wurde, erscheint eine Meldung.

Nach dem Hochladen eines Tagebucheintrags in ein Blog erscheint das Datum des Hochladens im Kommentarfeld des Tagebucheintrags.



Vorlesen des Tagebuchs durch den AIBO® Spielroboter

Wenn Sie den AIBO Roboter mit dem Befehl „*AIBO, read the diary*“ dazu auffordern, liest er Ihnen den neuesten Tagebucheintrag vor.



💡Tipp

Die Optionen „Play Contents by Voice Recognition“ und „Remote control AIBO via Voice/VPR Recognition“ in der Registerkarte „AIBO“ auf dem Bildschirm „Settings“ müssen ausgewählt sein. Andernfalls liest der AIBO Roboter den Tagebucheintrag nicht vor, selbst wenn er den Befehl erkennt (Seite 80).

Erstellen eines Terminkalenders

Sie können in AIBO Entertainment Player einen Terminkalender erstellen.

Einen geplanten Termin können Sie mit einem Bewegungsmuster bzw. einer Aktivität des AIBO® Spielroboters verknüpfen. So können Sie sich morgens zum Beispiel vom AIBO Roboter mit Ihrer Lieblingsmusik wecken lassen.

Sie können auch Termine aus Microsoft® Outlook® importieren.

💡 Tipps

- Sie können bis zu 10.000 Termine registrieren.
- Sie können Termine aus Microsoft Outlook in AIBO Entertainment Player importieren (Seite 74), nicht jedoch umgekehrt Termine aus AIBO Entertainment Player in Microsoft Outlook.

Registrieren eines Termins

Einen Termin können Sie wie im Folgenden erläutert in AIBO Entertainment Player registrieren.

1 Wählen Sie Monat und Tag und klicken Sie auf die Schaltfläche **New** (Neuer Termin).

① Wählen Sie den Monat aus.

② Wählen Sie den Tag aus. Wenn Sie auf einen Tag klicken, erhält dieser einen blauen Rahmen.



③ Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

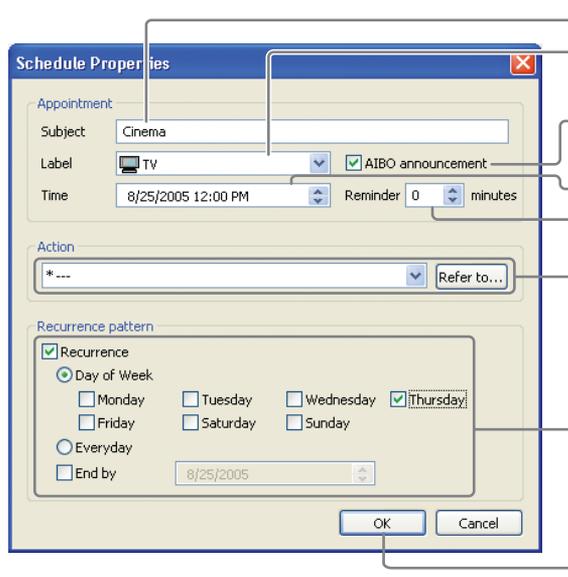
💡 Tipp

Mit der Schaltfläche ◀ (Zurück) können Sie den vorherigen Monat aufrufen.

Mit der Schaltfläche ▶ (Weiter) können Sie den nächsten Monat aufrufen.

Der Bildschirm „Scheduler Properties“ erscheint.

2 Nehmen Sie die Einstellungen für die einzelnen Optionen vor und klicken Sie auf „OK“.



1 Geben Sie eine Bezeichnung für den Termin ein, der in Scheduler angezeigt werden soll.

2 Klicken Sie auf und wählen Sie ein Symbol aus der Liste.

3 Wenn der AIBO® Spielroboter Ihnen einen Termin vorlesen soll, aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen.

4 Wählen Sie Datum und Uhrzeit aus.

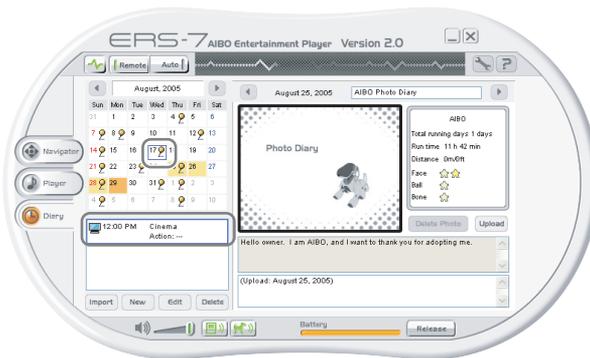
5 Legen Sie fest, wie lange vor dem Termin der AIBO Roboter Sie daran erinnern soll.

6 Wählen Sie die Musik oder das Bewegungsmuster, die AIBO abspielen bzw. das er ausführen soll, nachdem er den Termin vorgelesen hat. Klicken Sie auf „Refer to...“, treffen Sie Ihre Auswahl auf dem Bildschirm „Select Action“ und klicken Sie auf „OK“. Oder klicken Sie auf und wählen Sie eine Aktion aus der Liste.

7 Wenn es sich um einen regelmäßig wiederkehrenden Termin handelt, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Recurrence“ und geben Sie das Intervall an. Wenn nötig, geben Sie auch das Datum an, bis zu dem sich der Termin wiederholt.

8 Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Damit ist der Termin registriert.



Importieren von Terminen aus Microsoft® Outlook®

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Import** (Importieren) klicken, können Sie Termine aus Microsoft Outlook in den Terminkalender von AIBO Entertainment Player übernehmen.



• Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Anmerkung

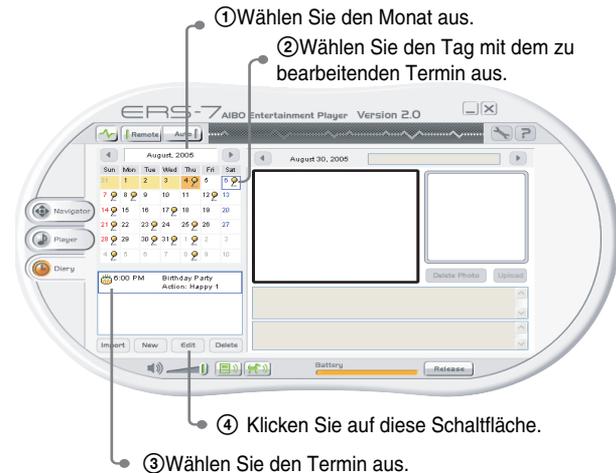
- Termine lassen sich nur aus Microsoft Outlook 2000 und Microsoft Outlook 2003 importieren.
- In folgenden Fällen müssen die Einstellungen geändert oder erneut eingegeben werden. Erläuterungen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt unter „Bearbeiten eines Termins“.
 - Wenn in Microsoft Outlook keine Anfangszeit für einen Termin angegeben ist, wird im Terminkalender von AIBO Entertainment Player als Anfangszeit 8:00 Uhr festgelegt. Ändern Sie dies gegebenenfalls in die richtige Zeit.
 - Wenn in Microsoft Outlook wiederkehrende Termine eingetragen sind, wird nur der erste entsprechende Termin in den Terminkalender von AIBO Entertainment Player übernommen. Legen Sie gegebenenfalls fest, wann und wie lange sich der Termin wiederholen soll.
 - Termine, für die in Microsoft Outlook der Alarm aktiviert ist, werden im Terminkalender von AIBO Entertainment Player automatisch auf „AIBO announcement“ gesetzt.

Bearbeiten und Löschen von Terminen

Sie können Termine nach Bedarf ändern oder löschen.

Bearbeiten eines Termins

- 1 Wählen Sie Monat und Tag und den gewünschten Termin. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Edit** (Termin bearbeiten).**

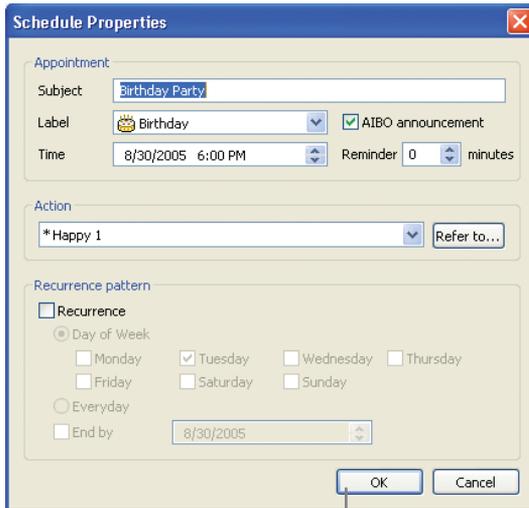


💡 Tipp

Sie können einen Termin auch zum Bearbeiten auswählen, indem Sie darauf doppelklicken.

Der Bildschirm „Scheduler Properties“ erscheint.

2 Ändern Sie die Einstellungen wie gewünscht und klicken Sie auf „OK“.



• Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Damit ist der Termin geändert.

Löschen eines Termins

1 Wählen Sie Monat und Tag und den gewünschten Termin. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Delete** (Termin löschen).



Eine Bestätigungsmeldung erscheint.

2 Klicken Sie auf „OK“.

Damit ist der Termin gelöscht.

Ansagen der Termine durch den AIBO[®] Spielroboter

💡Tipps

- Die Ansagefunktion steht nur zur Verfügung, wenn der AIBO Roboter über ein Wireless-LAN mit dem PC verbunden ist und AIBO Entertainment Player auf dem PC läuft.
- Aktivieren Sie die Schaltfläche  (AIBO-Audio) in AIBO Entertainment Player und stellen Sie auch am AIBO Roboter selbst eine angemessen hohe Lautstärke ein.
- Sie können die Einstellungen für die Sprachsynthese ändern, die den Klang der Stimme von AIBO festlegen (Seite 83).

Ansagen der Termine durch den AIBO Roboter

Der AIBO Roboter kann Sie zur festgelegten Zeit am festgelegten Datum an Termine erinnern. Zunächst liest der AIBO Roboter mit seiner Synthesestimme die Bezeichnung des Termins vor, dann gibt er die zuvor ausgewählte Musik wieder oder führt das Bewegungsmuster aus.

💡Tipps

- Zum Ansagen der Termine verwendet der AIBO Roboter die interne Uhrzeiteinstellung des PCs.
- Wenn sich der AIBO Roboter zum Zeitpunkt eines Termins im Ausruhmodes befindet, kündigt er den Termin nicht an. Der Termin wird in diesem Fall nur am PC angekündigt.

So lassen Sie den AIBO Roboter Termine mithilfe eines gesprochenen Befehls ansagen

Wenn Sie zum AIBO Roboter „*My schedule*“ sagen, liest er Ihnen alle Termine von der aktuellen Uhrzeit bis zum nächsten Tag (einschließlich) vor.

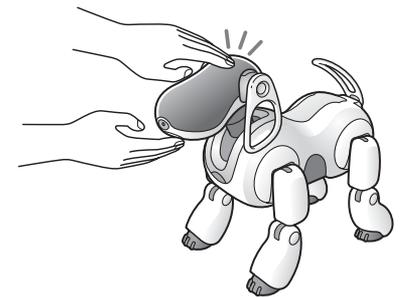


💡Tipp

Wenn auf dem Bildschirm „Settings“ in der Registerkarte „AIBO“ die Kontrollkästchen „Play Contents by Voice Recognition“ und „Remote control AIBO via Voice/VPR Recognition“ nicht aktiviert sind, liest der AIBO Roboter keine Termine vor, auch wenn er den gesprochenen Befehl richtig identifiziert hat (Seite 80).

So lassen Sie den AIBO Roboter Termine durch Berührung ansagen

Wenn Sie Kopf- und Kinnsensor berühren, liest der AIBO Roboter Ihnen alle Termine von der aktuellen Uhrzeit bis zum nächsten Tag (einschließlich) vor.

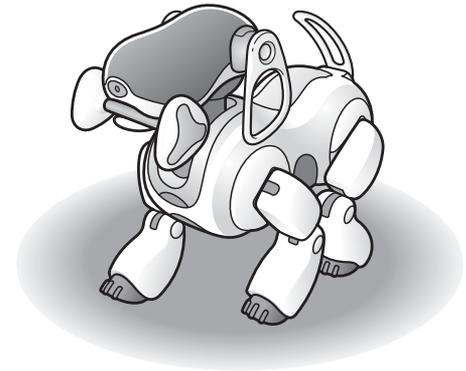


💡Tipp

Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn sich der AIBO Roboter im Fernbedienungsmodus befindet.

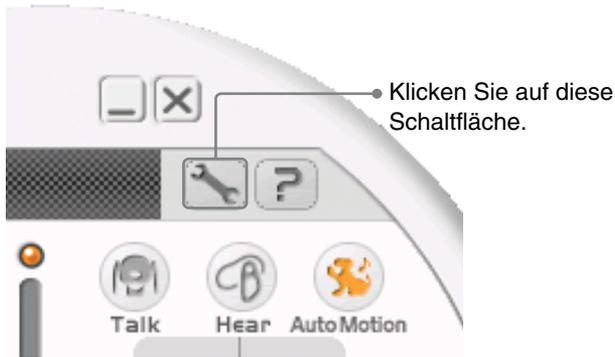
Vornehmen von Standardeinstellungen

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie verschiedene Optionen für AIBO Entertainment Player konfigurieren.



So ändern Sie Einstellungen

Klicken Sie auf die Schaltfläche  (Einstellungen), um den Bildschirm „Settings“ aufzurufen.



Auf den verschiedenen Registerkarten haben Sie Zugriff auf folgende Einstellungen.

- **Network Settings (Netzwerkeinstellungen)**
Zum Ändern von Einstellungen für die Verbindung mit dem AIBO® Spielroboter.
- **AIBO**
Zum Ändern von Einstellungen für den Betrieb des AIBO Roboters.
- **Diary Settings (Tagebucheinstellungen)**
Zum Registrieren von Informationen wie den Namen des Besitzers und den Namen des AIBO Roboters für das Tagebuch.
- **Blog Settings (Blog-Einstellungen)**
Zum Registrieren von Informationen über ein Blog zum Hochladen von AIBOs Tagebuch.
- **Voice Synthesis (Sprachsynthese)**
Zum Ändern von Text-zu-Sprache-Einstellungen für die Kommunikation und das Vorlesen von Text und Terminen.
- **Keyword (Schlüsselwort)**
Zum Registrieren von Schlüsselwörtern, die Sie mit Bewegungsmustern verknüpfen können, die der AIBO Roboter bei der Kommunikation und beim Vorlesen von Text und Terminen ausführt.
- **3D**
Zum Anpassen der dreidimensionalen Anzeige.
- **Movie (Film)**
Zum Ändern von Einstellungen für die Aufnahme von Filmen.

Network Settings (Netzwerkeinstellungen)

Hier können Sie verschiedene Einstellungen für die Verbindung mit dem AIBO[®] Spielroboter vornehmen.

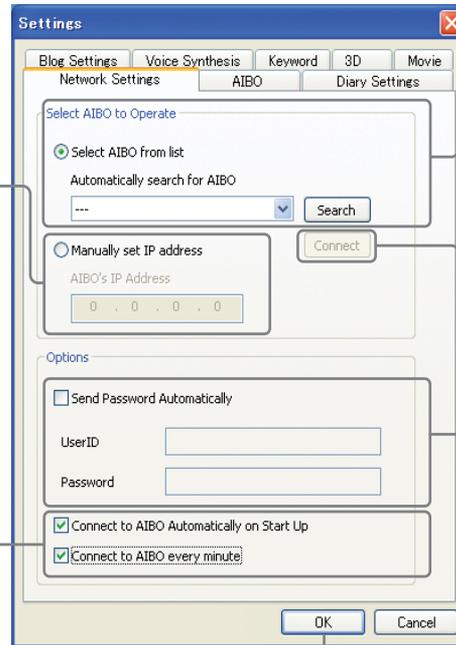
Geben Sie die IP-Adresse des AIBO Roboters ein, zu dem eine Verbindung hergestellt werden soll.



Tipp

Wenn Sie die IP-Adresse des AIBO Roboters nicht kennen, können Sie sie im Klinikmodus abrufen. Erläuterungen finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ (PDF-Format).

Wählen Sie die Verbindungsmethode für AIBO Entertainment Player und den AIBO Roboter aus.



Das System sucht die AIBO Roboter, die sich im selben Netzwerk wie der PC befinden. Sie können dann den AIBO Roboter, zu dem eine Verbindung hergestellt werden soll, aus der Liste auswählen. Wenn Sie auf „Search“ klicken, werden die AIBO Roboter im selben Netzwerk wie der PC aufgelistet. Es werden nur AIBO Roboter aufgelistet, für die in AIBO WLAN Manager 3 die Option „Enable SSDP“ ausgewählt ist. Wählen Sie den AIBO Roboter, zu dem eine Verbindung hergestellt werden soll, aus der Liste aus.

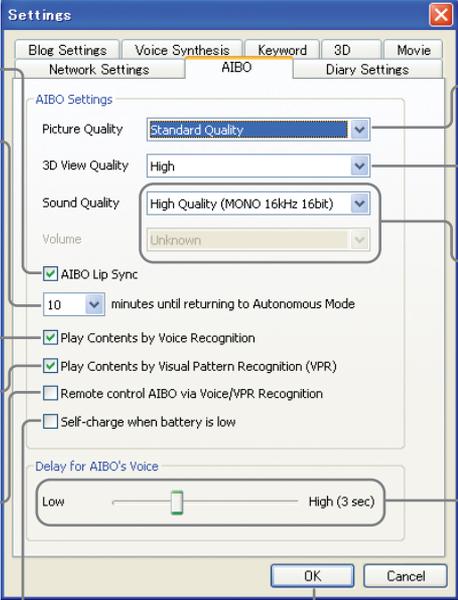
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Verbindung zum AIBO Roboter herzustellen.

Wenn in AIBO WLAN Manager 3 ein Passwort definiert wurde, geben Sie hier die entsprechende Benutzer-ID und das Passwort ein. Geben Sie in die Felder „User ID“ und „Password“ die Benutzer-ID und das Passwort ein und aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Send Password Automatically“. Nun führt das System die Authentifizierung beim Herstellen der Verbindung zum AIBO Roboter automatisch durch.

Klicken Sie nach dem Ändern der Einstellungen auf diese Schaltfläche.

AIBO

Hier können Sie verschiedene Einstellungen für die Funktionen des AIBO[®] Spielroboters, wie z. B. Kamerabild und Tonqualität, vornehmen.



Wenn diese Option ausgewählt ist, bewegt der AIBO Roboter sein Maul synchron zur Musik.

Zum Einstellen des Zeitraums, nach dem der AIBO Roboter automatisch in den autonomen Überwachungsmodus zurückschaltet, wenn keine Aktion ausgeführt wird.

Damit kann der AIBO Roboter auf gesprochene Befehle reagieren und Musik wiedergeben, Bewegungsmuster ausführen oder Termine vorlesen.

Damit kann der AIBO Roboter auf ihm gezeigte, registrierte Bilder reagieren und Musik wiedergeben oder Text vorlesen.

Damit wechselt der AIBO Roboter automatisch in den Fernbedienungsmodus, wenn er angesprochen wird oder ihm registrierte Bilder gezeigt werden oder wenn Musik oder Bewegungsmuster abgespielt werden.*³

Damit sucht der AIBO Roboter die Ladestation und startet den Ladevorgang (Selbstladefunktion).

Zum Einstellen der Bildqualität für die Kamera.*¹

Zum Einstellen der Auffrischungsrate der 3D-Anzeige für die Haltung des AIBO Roboters.*²

Zum Einstellen der Tonqualität und Lautstärke des Tons, der über den Lautsprecher des AIBO Roboters wiedergegeben wird.*¹, *²

Stellen Sie diesen Schieberegler ein, wenn es eine zeitliche Diskrepanz zwischen dem Ton vom Lautsprecher des AIBO Roboters und dem Ton von den PC-Lautsprechern gibt.

Klicken Sie nach dem Ändern der Einstellungen auf diese Schaltfläche.

*¹ Während einer Filmaufnahme können die Einstellungen für „Picture Quality“ und „Sound Quality“ nicht geändert werden.

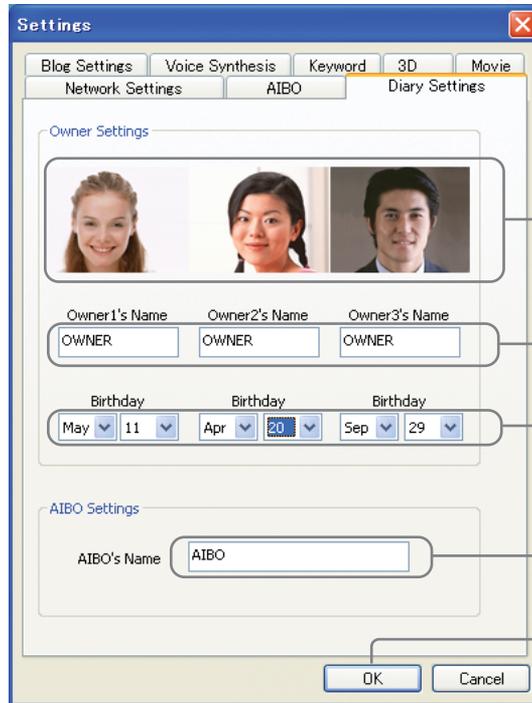
*² Wenn „3D View Quality“ oder „Sound Quality“ auf „High“ bzw. „High Quality“ gesetzt ist und das Wireless-LAN langsamer wird oder gelegentlich aussetzt, versuchen Sie es mit den Einstellungen „Low“ bzw. „Standard Quality“.

*³ Wenn sich der AIBO Roboter im Ausruhmodes befindet oder die Tanzfunktion läuft, schaltet er nicht in den Fernbedienungsmodus.

Diary Settings (Tagebucheinstellungen)

Sie können für das Tagebuch bis zu drei Besitzerprofile registrieren.

Auf dem Bildschirm [Diary Setting] wird das Bild des Besitzers angezeigt, das der AIBO[®] Spielroboter bei der Besitzerregistrierung aufgenommen hat.



Hier erscheint das Gesicht des Besitzers, so wie der AIBO Roboter sich daran erinnert.

Geben Sie hier den Namen des Besitzers ein.

Wählen Sie hier den Geburtstag des Besitzers aus.

Geben Sie hier den Namen des AIBO Roboters ein.

Nehmen Sie die Einstellungen vor und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, um sie zu speichern.

Anmerkung

- Die hier eingegebenen Informationen werden ausschließlich für AIBOs Fototagebuch in AIBO Entertainment Player verwendet. Sie haben keine Auswirkungen auf die Aktionen des AIBO Roboters selbst.
- Das Foto des Besitzers sowie sein Name und sein Geburtstag sollten sich auf die gleiche Person beziehen. Der AIBO Roboter verfasst sein Tagebuch auf der Grundlage dieser Informationen.
- Im Feld für den Namen des AIBO Roboters sollten Sie den Namen eingeben, den Sie für ihn registriert haben.

Blog Settings (Blog-Einstellungen)

Sie können ein Blog angeben, in das die Tagebucheinträge des AIBO[®] Spielroboters hochgeladen werden sollen.

💡 Tipps

- Bevor Sie die Blog-Einstellungen vornehmen können, benötigen Sie ein Blog-Konto. Erläuterungen zu den Blog-Einstellungen finden Sie auf der offiziellen AIBO-Website.
- Die Blog-Site muss eine der folgenden Spezifikationen unterstützen: ATOM, Movable Type API, MetaWeblog API, Blogger API.

The screenshot shows the 'Settings' dialog box with the 'Blog Settings' tab selected. The 'Server Settings' section contains a 'Blog Title' dropdown menu, a 'Blog Service' dropdown menu (currently set to 'TypePad(ATOM)'), and a 'URL' text box containing 'http://www.typepad.com/t/atom/weblog'. The 'Settings' section contains 'UserID' and 'Password' text boxes, an 'Authentication' dropdown menu (currently set to 'WSSE'), and a 'Send Date in GMT.' checkbox. At the bottom of the dialog are 'Test Blog Login', 'OK', and 'Cancel' buttons.

• Klicken Sie auf [Test Blog Login]. Ist die Anmeldung erfolgreich, erscheint hier der Blog-Titel.

• Wählen Sie den Namen des Blog-Dienstes aus.

• Geben Sie den URL zum Hochladen in das Blog ein.
* Dieser URL ist nicht identisch mit dem URL zum Anzeigen des Blog. Der Hochlade-URL wird vom entsprechenden Blog-Dienst festgelegt.

• Geben Sie hier die Informationen zum Blog-Konto ein.

• Wählen Sie die Authentifizierungsmethode für das Blog.

• Testen Sie unbedingt durch Klicken auf diese Schaltfläche, ob die Anmeldung am Blog erfolgreich ist.

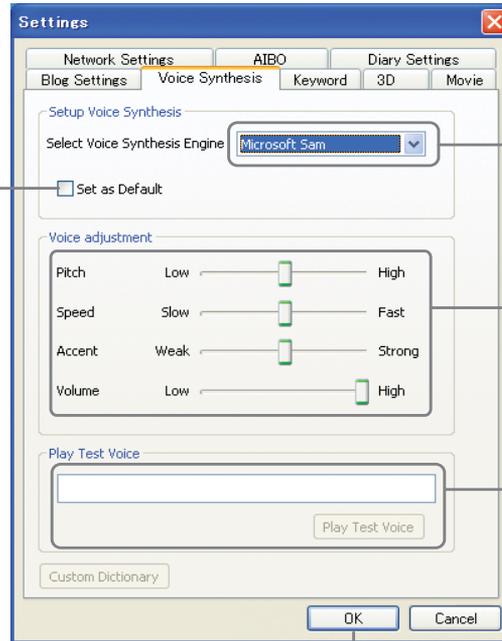
• Nehmen Sie die Einstellungen vor und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, um sie zu speichern.

• Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie für die Angabe der Blog-Hochladezeit die Greenwich-Zeit (GMT - Greenwich Mean Time) verwenden wollen.

Voice Synthesis (Sprachsynthese)

Hier können Sie verschiedene Einstellungen für das Vorlesen von Kommunikationsnachrichten, Text und Terminen vornehmen.

Die Auswahl der Sprachsynthese-Engine für den Kommunikationsbereich im Navigator-Bildschirm und im Player-Bildschirm ist standardmäßig eingestellt.



Zum Auswählen der Sprachsynthese-Engine (Text-zu-Sprache-Engine), die für das Vorlesen von Kommunikationsnachrichten, Text und Terminen verwendet werden soll.

Zum Einstellen von Tonhöhe, Geschwindigkeit, Akzent und Lautstärke für die Synthesestimme beim Vorlesen von Text.

Zum Testen des Klangs der Synthesestimme mit den aktuellen Einstellungen. Geben Sie einen Beispieltext ein und klicken Sie auf „Play Test Voice“.

Klicken Sie nach dem Ändern der Einstellungen auf diese Schaltfläche. Vergewissern Sie sich, dass das Kontrollkästchen [Set as default] ausgewählt ist.

Keyword (Schlüsselwort)

Hier können Sie die Einstellungen für Schlüsselwörter vornehmen, mit denen bestimmte Bewegungsmuster beim AIBO® Spielroboter ausgelöst werden, wenn er Kommunikationsnachrichten, Text oder Termine vorliest.

Liste registrierter Schlüsselwörter



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Schlüsselwort zu registrieren.

Klicken Sie nach dem Ändern der Einstellungen auf diese Schaltfläche.

Zum Löschen eines registrierten Schlüsselworts wählen Sie den Eintrag aus der Liste „Keyword“ und klicken auf diese Schaltfläche.

Geben Sie das Schlüsselwort hier ein.

Wählen Sie das Bewegungsmuster aus, das bei diesem Schlüsselwort ausgeführt werden soll.

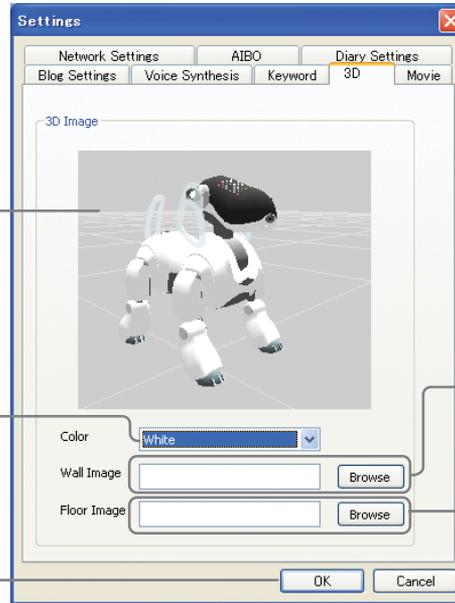
3D

Hier können Sie die 3D-Anzeige individuell einstellen.

Lassen Sie hier eine Vorschau der Änderungen anzeigen.

Wählen Sie die Farbe für den AIBO® Spielroboter aus.

Klicken Sie nach dem Ändern der Einstellungen auf diese Schaltfläche.



Ändern Sie das Aussehen der Wand. Klicken Sie auf „Browse“ und wählen Sie eine Bilddatei (.bmp) für die Darstellung der Wand aus.

Ändern Sie das Aussehen des Bodens. Klicken Sie auf „Browse“ und wählen Sie eine Bilddatei (.bmp) für die Darstellung des Bodens aus.

Movie (Film)

Hier können Sie verschiedene Einstellungen für das Aufnehmen von Filmen vornehmen.

Wählen Sie das Format der Videodatei aus.

Mit dieser Einstellung wird von Anfang bis Ende kontinuierlich aufgenommen.

Mit dieser Einstellung wird in bestimmten Intervallen aufgenommen. Wenn diese Einstellung ausgewählt wird, müssen Sie auch das Aufnahmeintervall eingeben sowie festlegen, ob in die kontinuierliche Aufnahme geschaltet werden soll, wenn Bewegungen oder Geräusche erkannt werden.

Geben Sie hier an, ob der AIBO® Spielroboter im Haushütermodus automatisch die Intervallaufnahme starten soll.

Geben Sie den Zeitraum an, nach dem neue Videodateien erstellt werden sollen. Wenn die hier eingestellte Zeit verstrichen ist, wird eine neue Videodatei erstellt.

Klicken Sie nach dem Ändern der Einstellungen auf diese Schaltfläche.

Geben Sie hier an, ob bei kontinuierlicher Aufnahme auch Ton aufgenommen werden soll.

Geben Sie hier an, ob die Uhrzeit im aufgezeichneten Video angezeigt werden soll.

Geben Sie hier das Intervall für die Aufnahme an.

Wenn Sie bei Bewegungen oder Geräuschen in die kontinuierliche Aufnahme schalten wollen, aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen und stellen Sie hier die Empfindlichkeit ein.*

High: Selbst geringfügige Bewegungen und leise Geräusche werden erkannt.

Normal: Geringfügige Bewegungen und leise Geräusche werden nicht erkannt.

Low: Nur ausladende Bewegungen und laute Geräusche werden erkannt.

Geben Sie den vollständigen Pfad zu dem Ordner an, in dem aufgezeichnete Videodateien gespeichert werden sollen. Sie können auch auf „Browse“ klicken und einen Ordner auswählen.

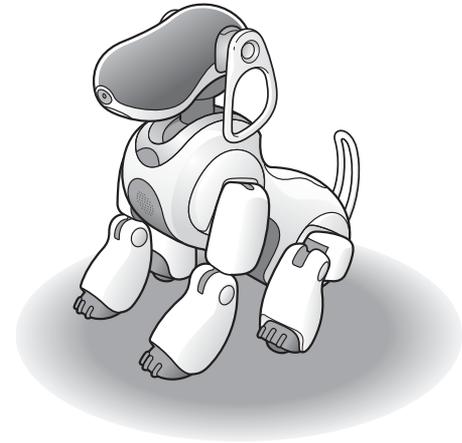
💡 Tipp

Die Einstellungen unter „Movie“ lassen sich nicht ändern, wenn gerade eine Aufnahme läuft.

* Diese Empfindlichkeitseinstellung gilt erst, wenn der AIBO Roboter in den Haushütermodus schaltet. Wenn sich der AIBO Roboter im Haushütermodus befindet und eine Intervallaufnahme automatisch gestartet wurde, gilt zum Erkennen von Bewegung und Geräuschen die Empfindlichkeit, die für den Haushütermodus festgelegt wurde. Dies gilt auch, wenn die Erkennungsempfindlichkeit ganz ausgeschaltet wurde.

Störungsbehebung

Überprüfen Sie die Punkte auf den folgenden Seiten, wenn ein Problem auftritt.



Störungsbehebung

Sollte sich ein Problem ergeben, überprüfen Sie anhand der folgenden Anweisungen mögliche Ursachen, bevor Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung) wenden. Schlagen Sie bitte auch im Abschnitt zur Störungsbehebung in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ und in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 nach. Sollte das Problem bestehen bleiben, wenden Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung). Wie Sie den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung) erreichen, ist in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ angegeben.

Symptom	Ursache → Abhilfemaßnahme
Die Verbindung vom PC zum AIBO® Spielroboter kann nicht hergestellt werden.	<ul style="list-style-type: none">• Die Netzwerkeinstellungen sind fehlerhaft.<ul style="list-style-type: none">→ Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen: siehe die „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3.→ Klicken Sie in der Registerkarte „Network Settings“ auf dem Bildschirm „Settings“ auf „Search“. Überprüfen Sie, ob der AIBO Roboter in der Liste erscheint (Seite 79).
AIBO Entertainment Player lässt sich nicht starten.	<ul style="list-style-type: none">• Die installierten Dateien sind beschädigt.<ul style="list-style-type: none">→ Deinstallieren Sie AIBO Entertainment Player und installieren Sie das Programm dann von der CD-ROM.
Folgende Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, das Programm zu starten: „You need Administrator privileges to run AIBO Entertainment Player.“	<ul style="list-style-type: none">• Wenn der Benutzer ohne Administratorrechte an Windows angemeldet ist, können die Konfigurationsdateien usw. von AIBO Entertainment Player nicht aktualisiert werden.<ul style="list-style-type: none">→ Melden Sie sich als Benutzer mit Administratorrechten an oder weisen Sie dem aktuellen Benutzer Administratorrechte zu. Wählen Sie dazu [Start] → [Systemsteuerung] → [Benutzerkonten].
Der AIBO Roboter wird in der Liste in der Registerkarte „Network Settings“ auf dem Bildschirm „Settings“ nicht angezeigt.	<ul style="list-style-type: none">• Universelles Plug & Play (UPnP) ist unter Windows XP nicht installiert.<ul style="list-style-type: none">→ Installieren Sie Universelles Plug & Play (UPnP): siehe die „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3.

Symptom	Ursache → Abhilfemaßnahme
<p>Die Verbindung zwischen dem PC und dem AIBO® Spielroboter ist unterbrochen oder die Datenübertragungsgeschwindigkeit fällt ab.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es gibt Interferenzen mit einem anderen Access Point oder Wireless-LAN. <ul style="list-style-type: none"> → Versuchen Sie, den vom Access Point verwendeten Wireless-LAN-Kanal zu wechseln: siehe die „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3. • Mehrere Geräte versuchen gleichzeitig, den Access Point zu verwenden. <ul style="list-style-type: none"> → Warten Sie eine Weile und versuchen Sie es dann erneut. • Der AIBO Roboter bzw. der Wireless-LAN-fähige PC ist zu weit entfernt vom Access Point. <ul style="list-style-type: none"> → Die Reichweite eines Wireless-LAN hängt von der Installationsumgebung ab. Stellen Sie den AIBO Roboter und den Wireless-LAN-kompatiblen PC näher am Access Point auf. → Dies kann auftreten, wenn in der Nähe eine Mikrowelle oder ein ähnliches Gerät betrieben wird.
<p>Das Videobild von der Kamera stoppt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siehe „Die Verbindung zwischen dem PC und dem AIBO® Spielroboter ist unterbrochen oder die Datenübertragungsgeschwindigkeit fällt ab“.
<p>Die Mind Scope- oder Kartenanzeige erscheint nicht. Es wird kein Tagebuch erstellt. AIBO Entertainment Player reagiert nicht auf Wörter, die im Rahmen der Spracherkennung zur Verfügung stehen sollten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ein AIBO Roboter mit AIBO Mind 2 ist angeschlossen. <ul style="list-style-type: none"> → AIBO Entertainment Player Version 2.0 ist auf AIBO Mind 3 ausgelegt. Wenn ein AIBO Roboter mit AIBO Mind 2 angeschlossen ist, stehen die neuen und die aktualisierten Funktionen von AIBO Mind 3 nicht zur Verfügung.
<p>Die Bewegungen des AIBO Roboters sind langsam, wenn er mit Navigator gesteuert wird.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siehe „Die Verbindung zwischen dem PC und dem AIBO® Spielroboter ist unterbrochen oder die Datenübertragungsgeschwindigkeit fällt ab“.
<p>Die Musikwiedergabe oder das Vorlesen von Text durch den AIBO Roboter wird gelegentlich unterbrochen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dies kann vorkommen, wenn das Netzwerk stark belastet ist oder wenn der PC eine verarbeitungsintensive Aufgabe durchführt.

Symptom	Ursache → Abhilfemaßnahme
<p>Die aktuelle Haltung des AIBO Roboters und/oder das Kamerabild vom AIBO Roboter werden nicht angezeigt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Firewall-Funktion des PCs ist aktiviert. <ul style="list-style-type: none"> → Wenn die Firewall-Funktion des PCs aktiviert ist, wird die aktuelle Haltung des AIBO Roboters oder das Kamerabild vom AIBO Roboter unter Umständen nicht angezeigt oder der AIBO Roboter lässt sich nicht steuern. Deaktivieren Sie die Firewall, solange Sie AIBO Entertainment Player verwenden.
<p>Der AIBO® Spielroboter wird in der 3D-Anzeige nicht korrekt dargestellt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Der installierte Treiber für die Grafikkarte ist nicht die neueste Version. <ul style="list-style-type: none"> → Die 3D-Anzeige des AIBO Roboters wird mit Microsoft® DirectX implementiert. Je nach Grafikkarte hängt DirectX für die Bildverarbeitung vom Treiber oder der Hardware ab. Einzelheiten dazu erfahren Sie beim Hersteller des PCs oder der Grafikkarte. • Wenn unter Windows XP die Benutzer wechseln, geht die 3D-Anzeige möglicherweise je nach Grafikkarte verloren. <ul style="list-style-type: none"> → Starten Sie AIBO Entertainment Player neu.
<p>Die Konturen von Standbildern oder Filmen weisen einen Blaustich auf.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dies ist auf ein Design-Merkmal der Kamera am AIBO Roboter zurückzuführen. Dabei handelt es sich nicht um einen Defekt.
<p>Bei der Wiedergabe eines aufgezeichneten Films ist der Ton abgehackt oder klingt wie beim Vorwärtsspulen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Der PC verfügt möglicherweise nicht über ausreichend Prozessorleistung. <ul style="list-style-type: none"> → Lassen Sie nicht gleichzeitig mit AIBO Entertainment Player eine weitere Ressourcen-intensive Software auf dem PC laufen. → Lassen Sie beim Aufzeichnen eines Films keine Musik in AIBO Entertainment Player wiedergeben. → Setzen Sie in der Registerkarte „AIBO“ auf dem Bildschirm „Settings“ die Option „Picture Quality“ auf „Low“ und die Option „Sound Quality“ auf „Low (MONO 8 kHz 8 bit)“ (Seite 80). → In einigen Fällen kann es helfen, auf dem Bildschirm „Settings“ in der Registerkarte „Movie“ die Option „Movie Recording Format“ auf „MotionJPEG (AVI)“ zu setzen (Seite 86). • Die Datenübertragungsgeschwindigkeit ist niedrig. <ul style="list-style-type: none"> → Siehe den Abschnitt „Die Verbindung zwischen dem PC und dem AIBO® Spielroboter ist unterbrochen oder die Datenübertragungsgeschwindigkeit fällt ab.“

Symptom

• Ursache → Abhilfemaßnahme

Der AIBO® Spielroboter führt zur voreingestellten Zeit die registrierte Aktion nicht aus.

- Der AIBO Roboter und der PC sind nicht über Wireless-LAN verbunden.
→ Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen: siehe die „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3.
- Der AIBO Roboter oder der PC ist zur voreingestellten Zeit nicht eingeschaltet oder AIBO Entertainment Player läuft nicht.
→ In diesem Fall kann der AIBO Roboter die Aktion zu einem bestimmten Termin nicht ausführen. Vergewissern Sie sich, dass alle Geräte eingeschaltet sind und AIBO Entertainment Player läuft.
- Die Lautstärke am AIBO Roboter ist zu niedrig eingestellt oder stummgeschaltet.
→ Stellen Sie die Lautstärke am AIBO Roboter höher ein.
- Die Schaltfläche  (AIBO-Audio) ist deaktiviert.
→ Aktivieren Sie die Schaltfläche  (AIBO-Audio) (Seite 9).
- Die Lautstärke ist heruntergedreht.
→ Erhöhen Sie die Lautstärkeeinstellung an der Tonquelle (Seite 9).
- Die Uhr am PC ist nicht richtig eingestellt.
→ AIBO Entertainment Player verwendet für das Zeitmanagement die interne Uhr des PCs. Überprüfen Sie, ob die Uhr korrekt eingestellt ist.

**Der AIBO Roboter liest keinen Text, der im Kommunikationsbereich eingegeben wurde.
Der AIBO Roboter liest keine Termine vor, wenn Sie den gesprochenen Befehl „My schedule“ geben.**

- Die Lautstärke am AIBO Roboter ist zu niedrig eingestellt oder stummgeschaltet.
→ Stellen Sie die Lautstärke am AIBO Roboter höher ein.
- Die Schaltfläche  (AIBO-Audio) ist deaktiviert.
→ Aktivieren Sie die Schaltfläche  (AIBO-Audio) (Seite 9).

Symptom	Ursache → Abhilfemaßnahme
<p>Während der AIBO® Spielroboter Musik wiedergibt, wechselt er in den autonomen Überwachungsmodus und die Musikwiedergabe stoppt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn die unter „_ minutes until returning to Autonomous Mode“ eingestellte Zeit verstrichen ist, wechselt der AIBO Roboter in den autonomen Überwachungsmodus, auch wenn gerade Musik wiedergegeben wird. <ul style="list-style-type: none"> → Ändern Sie die eingestellte Zeit bis zum Zurückschalten in den autonomen Überwachungsmodus (max. 120 Minuten) (Seite 80).
<p>Der AIBO Roboter gibt unvermittelt Musik oder ein Radioprogramm von sich.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter hat ein Geräusch als einen gesprochenen Befehl, wie z. B. „Play music“ oder „Play the radio“, interpretiert oder er hat ein Bild als ein für die VPR-Funktion registriertes Muster erkannt. <ul style="list-style-type: none"> → Deaktivieren Sie die Kontrollkästchen „Play Contents by Voice Recognition“ und „Remote control AIBO via Voice/VPR Recognition“ in der Registerkarte „AIBO“ auf dem Bildschirm „Settings“. In diesem Fall startet der AIBO Roboter die Musik- oder Radiowiedergabe nicht, auch wenn er einen gesprochenen Befehl oder ein für die VPR-Funktion registriertes Bild erkennt (Seite 80).
<p>Es wird kein Tagebuch erstellt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • AIBO Entertainment Player erstellt ein Tagebuch auf der Grundlage von Daten, die der AIBO Roboter sendet. <ul style="list-style-type: none"> → Starten Sie AIBO Entertainment Player und den AIBO Roboter gleichzeitig. • Ein Proxy-Server wird verwendet, so dass eine Verbindung zum AIBO Roboter nicht hergestellt werden kann. <ul style="list-style-type: none"> → Bei der Übertragung der Tagebuchdaten vom AIBO Roboter zu AIBO Entertainment Player wird das gleiche HTTP-Protokoll verwendet wie bei Webbrowsern. Überprüfen Sie, ob ein Proxy-Server aktiv ist. Öffnen Sie dazu den Internet Explorer und wählen Sie [Internetoptionen] → [Verbindungen] → [LAN-Einstellungen] → [Proxyserver]. Ist ein Proxy-Server aktiv, deaktivieren Sie ihn oder wechseln Sie zur Registerkarte [Erweitert] und registrieren Sie die IP-Adresse des AIBO-Roboters als eine Adresse, die den Proxy-Server nicht verwendet. • Einstellungen zur Identifikation des AIBO Roboters wurden vorgenommen. <ul style="list-style-type: none"> → Wenn in AIBO WLAN Manager Einstellungen zur Identifikation des AIBO Roboters vorgenommen wurden, müssen diese Einstellungen auch in AIBO Entertainment Player vorgenommen werden. Wählen Sie dazu [Options] → [Connection Settings] → [Connection Options] und aktivieren Sie dann das Kontrollkästchen [Send Password Automatically]. Geben Sie dann die Benutzer-ID und das Passwort ein.

Symptom	Ursache → Abhilfemaßnahme
Manche Tagebucheinträge enthalten kein Foto.	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter nimmt ein Foto auf und entscheidet dann anhand der Ereignisse des Tages, ob er dieses Foto für das Tagebuch nutzt. An manchen Tagen nimmt der AIBO Roboter kein Foto auf oder verwendet es nicht für sein Tagebuch, je nach den Ereignissen des Tages oder den Zeiten, zu denen er aktiv war.
Das Datum von Tagebucheinträgen des AIBO Roboters ist falsch.	<ul style="list-style-type: none"> • Die PC-Uhr oder die Uhr des AIBO-Roboters ist nicht auf die korrekte Uhrzeit eingestellt. <ul style="list-style-type: none"> → Vergewissern Sie sich, dass die Uhrzeiteinstellung am PC und am AIBO Roboter übereinstimmen.
Tagebucheinträge des AIBO Roboters lassen sich nicht in ein Blog hochladen.	<ul style="list-style-type: none"> • Der PC ist nicht mit dem Internet verbunden. <ul style="list-style-type: none"> → Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen des PCs. • Die Blog-Einstellungen sind nicht korrekt. <ul style="list-style-type: none"> → Überprüfen Sie die Einstellungen auf der Seite „Blog Settings“ und führen Sie einen Blog-Anmeldetest durch (Seite 82). • Die Benutzer-ID oder das Passwort ist falsch. <ul style="list-style-type: none"> → Bei manchen Blogs ist die Benutzer-ID oder das Passwort zum Anmelden am Blog mit einem Webbrowser anders als die Benutzer-ID oder das Passwort zum Hochladen von Daten in das Blog. • Möglicherweise arbeitet das Blog mit einer Spezifikation, die vom AIBO Entertainment Player nicht unterstützt wird. <ul style="list-style-type: none"> → Informationen zu Blog-Spezifikationen, die mit AIBO Entertainment Player nachgewiesenermaßen funktionieren, finden Sie auf der offiziellen AIBO-Website.

Symptom

• Ursache → Abhilfemaßnahme

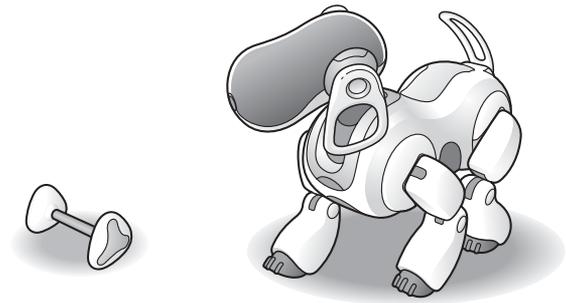
Der AIBO Roboter liest die Nachrichten oder ein Blog nicht vor.

- Der AIBO Roboter und der PC sind nicht über Wireless-LAN verbunden.
→ Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen (siehe „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ zum AIBO Roboter).
- Der PC ist nicht mit dem Internet verbunden.
→ Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen des PCs.
- Der Link zur RSS-Site hat sich geändert, so dass keine Verbindung mehr möglich ist.
→ Ändern Sie den URL, so dass er der neuen RSS-Site entspricht. Um einen registrierten URL zu ändern, wählen Sie [Net News (RSS)] in der Medienliste und klicken auf (Inhalte bearbeiten).
- Die Version der RSS-Site wird nicht unterstützt.
→ AIBO Entertainment Player unterstützt ausschließlich folgende RSS-Versionen: RSS 1.0, RSS 2.0, Atom 0.3.
- Die Tonausgabe am AIBO Roboter ist deaktiviert.
→ Aktivieren Sie die Tonausgabe am AIBO Roboter (Seite 9).

AIBO liest die Nachrichten nicht bis zum Ende.

- RSS-Nachrichten oder Blog-Artikel werden bei der Distribution manchmal abgeschnitten.
→ Wenn Sie gleichzeitig den vorderen und den mittleren Rückensensor berühren, während der AIBO Roboter die Nachrichten vorliest, öffnet sich ein Webbrowser und die entsprechende Nachrichtenseite wird angezeigt. Dort können Sie den vollständigen Text nachlesen.

Weitere Informationen



Für den AIBO® Spielroboter erkennbare Wörter

Dieser Abschnitt enthält eine Liste der Wörter (bzw. der gesprochenen Befehle), die der AIBO Roboter versteht, wenn AIBO Entertainment Player läuft. Welche Wörter der AIBO Roboter in anderen Fällen versteht, ist in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 und in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 erläutert.

Tipps

- Wenn Sie mit dem AIBO Roboter Musik oder ein Internet-Radioprogramm wiedergeben lassen, versteht er keine gesprochenen Befehle.
- Wenn auf dem Bildschirm „Settings“ in der Registerkarte „AIBO“ die Kontrollkästchen „Play Contents by Voice Recognition“ und „Remote control AIBO via Voice/VPR Recognition“ nicht aktiviert sind, führt der AIBO Roboter keine Bewegungsmuster aus, auch wenn er den gesprochenen Befehl richtig identifiziert hat (Seite 80).

● Musikwiedergabe

Play music.

AIBO gibt Musik wieder (Seite 43).

● Musik-CD-Wiedergabe

Play CD.

AIBO gibt eine CD wieder, beginnend mit dem ersten Stück (Seite 43).

● Nachrichtenwiedergabe

AIBO, read the news.

Der AIBO Roboter liest Nachrichten, Blogs oder ähnliche Informationsquellen aus dem Internet vor (Seite 49).

● Internet-Radiowiedergabe

Play the radio.

AIBO gibt einen zufällig ausgewählten Internet-Radiosender wieder (Seite 54).

● Wiedergabe von Inhalten

Play contents.

AIBO gibt einen zuvor am PC ausgewählten Inhalt wieder (Seite 43).

● Tagebuchwiedergabe

AIBO, read the diary.

Der AIBO Roboter liest das Tagebuch vor, das er verfasst hat (Seite 71).

● Vorlesen von Terminen

My schedule.

AIBO liest Ihre Termine von der aktuellen Uhrzeit bis zum nächsten Tag (einschließlich) vor (Seite 76).

Steuern des AIBO[®] Spielroboters über die Berührungssensoren

● Im Fernbedienungsmodus

Berühren folgender Sensoren	Aktion
Kopfsensor 3 Sekunden lang	Schaltet um in den autonomen Modus.
Kopfsensor und vorderen Rückensensor	Gibt den vorherigen Inhalt wieder.
Kopfsensor und mittleren Rückensensor	Startet/stoppt die Wiedergabe von Inhalten.
Kopfsensor und hinteren Rückensensor	Gibt den nächsten Inhalt wieder.
Vorderen und mittleren Rückensensor	Öffnet den Webbrowser und zeigt die vorgelesenen Nachrichten oder Blog-Seiten an.
Kopfsensor und Kinnsensor	Liest die Termine vor.

● Im autonomen Überwachungsmodus

Berühren folgender Sensoren	Aktion
Kopfsensor und mittleren Rückensensor 3 Sekunden lang	Schaltet um in den Fernbedienungsmodus.

Steuern des AIBO[®] Spielroboters über die Tastatur

Tasten-kombination	Aktion
Strg + D	Schaltet die Wireless-LAN-Verbindung zwischen dem AIBO Roboter und dem PC ein oder aus.
Strg + R	Schaltet um in den Fernbedienungsmodus.
Strg + A	Schaltet um in den autonomen Überwachungsmodus.
Strg + G	Beginnt den Ladevorgang/beendet den Ladevorgang/verlässt die Ladestation.
Strg + O	Zeigt den Bildschirm „Settings“ an.
Strg + H	Zeigt dieses Dokument an (Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)).
Strg + B	Gibt den vorherigen Inhalt wieder.
Strg + F	Gibt den nächsten Inhalt wieder.
Strg + M	Schaltet AutoMotion ein/aus.
Strg + P	Gibt Inhalte wieder.
Strg + S	Stoppt die Wiedergabe von Inhalten.
Strg + ↑	Ändert Richtung/Winkel des Kopfs, solange Tastenkombination gedrückt gehalten wird.
Strg + ↓	
Strg + ←	
Strg + →	

Tasten-kombination	Aktion
F1	Reduziert die Laufgeschwindigkeit.
F2	Stellt die normale Laufgeschwindigkeit ein.
F3	Erhöht die Laufgeschwindigkeit.
F4	Legt sich hin.
F5	Setzt sich hin.
F6	Steht auf.
F7	Schaltet die Tonausgabe über die PC-Lautsprecher ein/aus.
F8	Schaltet die Tonausgabe über die Lautsprecher des AIBO-Roboters ein/aus. Steht nur im Fernbedienungsmodus zur Verfügung.
F9	Nimmt ein Bild auf.
F11	Reduziert die Lautstärke.
F12	Erhöht die Lautstärke.
Alt+F4	Beendet AIBO Entertainment Player.
↑	Schnell. Läuft, solange Taste gedrückt wird. Stoppt, wenn Taste losgelassen wird.
↓	Rückwärts. Läuft, solange Taste gedrückt wird. Stoppt, wenn Taste losgelassen wird.
←	Kurve links. Läuft, solange Taste gedrückt wird. Stoppt, wenn Taste losgelassen wird.
→	Kurve rechts. Läuft, solange Taste gedrückt wird. Stoppt, wenn Taste losgelassen wird.
↑ + ←	Vorwärts nach links. Läuft, solange Taste gedrückt wird. Stoppt, wenn Taste losgelassen wird.
↑ + →	Vorwärts nach rechts. Läuft, solange Taste gedrückt wird. Stoppt, wenn Taste losgelassen wird.

