

Nao - VR Stand November 2020

Von Vincenzo Ciullo und Dennis Wiebe

Bisher erledigt:

- Blender installiert, Modell Anpassungen für die Halterung vorgenommen
- Hände auf und zu machen auf Knopfdruck beim Nao
 - Konstant implementiert in Unity
- 3D-Drucker Verbindung hergestellt
 - Kaputtes Teil neu gedruckt
- Titelblatt angefertigt für die Studienarbeit
- Kamera innerhalb vom Gehäuse neu angeschraubt
 - Gehäuse repariert und ordnungsgemäß verschraubt
 - Kameras sind jetzt Stabil eingebaut

Erkenntnisse:

- Unerklärliches Problem mit Unity
 - Durch Neustarten von Unity gelöst
- Gehäuse aufgeschraubt und alle Einzelteile überprüft
 - Kameras funktionieren noch
 - Transmitter müssen auf die richtige Frequenz eingestellt werden
 - Sonst wird kein Bild angezeigt
- Batterien für die Kameras laden nur bei konstantem Rotem Licht
 - Sobald es beim Aufladen Rot blinkt liegt ein Fehler vor
 - Batterie 1 und 3 nicht mehr funktionsfähig
- Problem mit dem HTC Computer
 - Lässt sich nach dem Windows Update nicht mehr hochfahren
 - Problem von Schneider behoben

To-Do's:

- Aufschrauben und Kameras anschauen
 - In der Anwendung sieht das Bild verkehrt aus
 - Evtl Kameras vertauscht
- Hand Modellierung beim auf und zumachen der Hände
 - ODER Idee, nach Positionierung Arme ausblenden, um die echten Arme vom Nao zu sehen