Aufbau:

Wir unterscheiden zwischen folgenden Koordinatensystemen:

* Realität
* Bühnentechnik Koordinatensystem
* Kamera
* Applikation / World (KS bezüglich der Position der Hololens beim Einschalten)
* WorldAnchor

Beziehungen:

* Realitäts-Marker in realer Welt (=Aufkleber)
* Realitäts-Marker relativ zu Bühnen-KS-Ursprung
* Position der Laststange relativ zu Bühnen-KS
* WorldAnchor auf Realitäts-Marker platzieren (manuell)
* Virtuelles Laststangen Model (=Quader) relativ zu WorldAnchor anzeigen.

Ziele:

* Virtuelles Laststangen Model anzeigen
* Informationen zu Laststange virtuell neben Model einblenden
* Virtuelles Poster an Laststange anhängen

Vorgehen:

Phase 1

* Anchor manuell setzen
* Objekt (virtuelle Laststange) relativ zu Anchor platzieren (beliebig)
* Objektinformationen neben Objekt einblenden (beliebig)
* Anchor mit Bühnen-KS abgleichen
* Objekt relativ zu Bühnen-KS platzieren

Phase 2 (bis 20.06.2017)

* Objektinformationen übers Netzwerk empfangen (aus Bühnensteuerung) (LT-NET)
* Objekt anhand der Objektinformationen positionieren (zyklisch)

Phase 3

* Mehrere Objekte