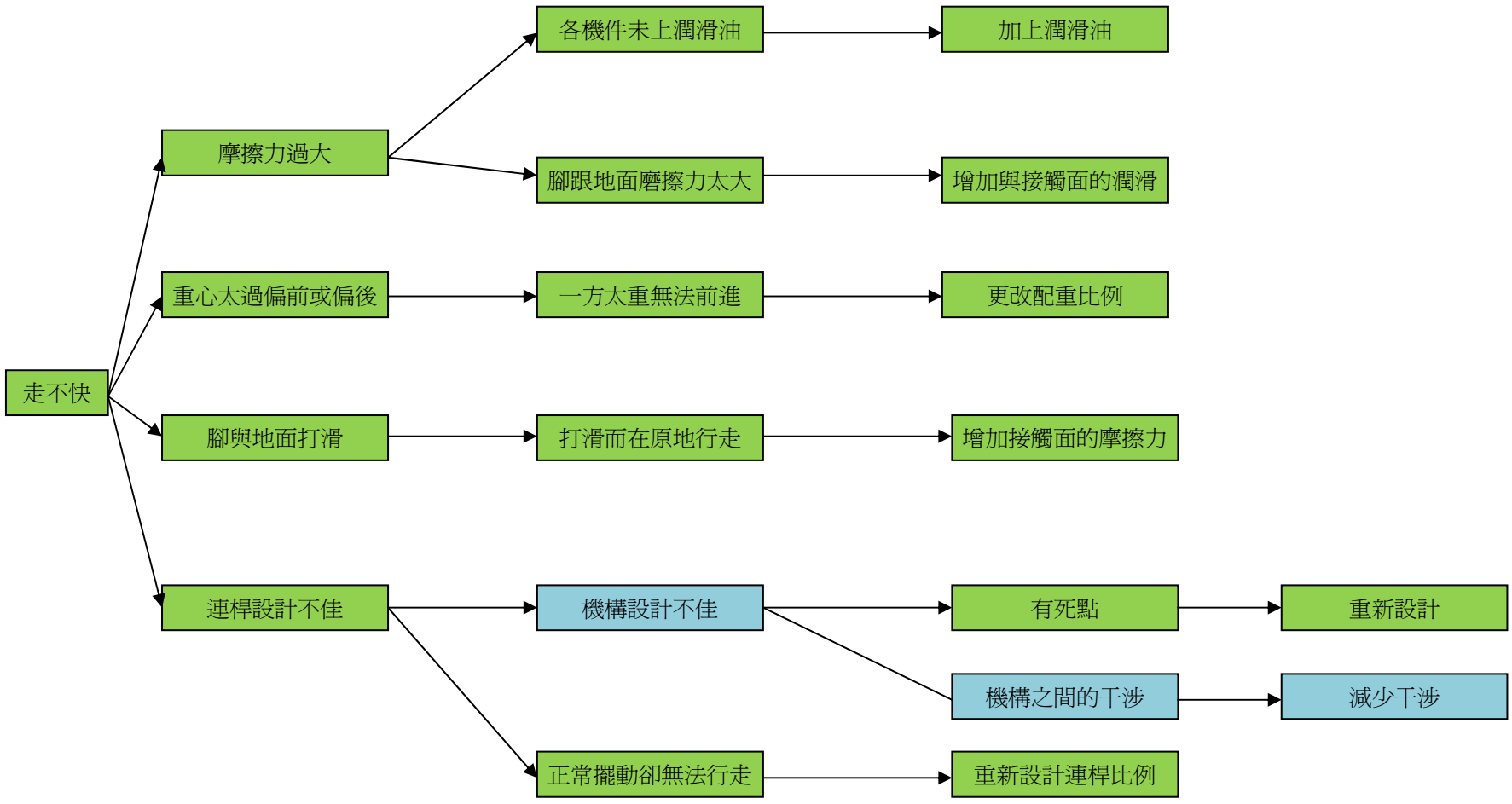
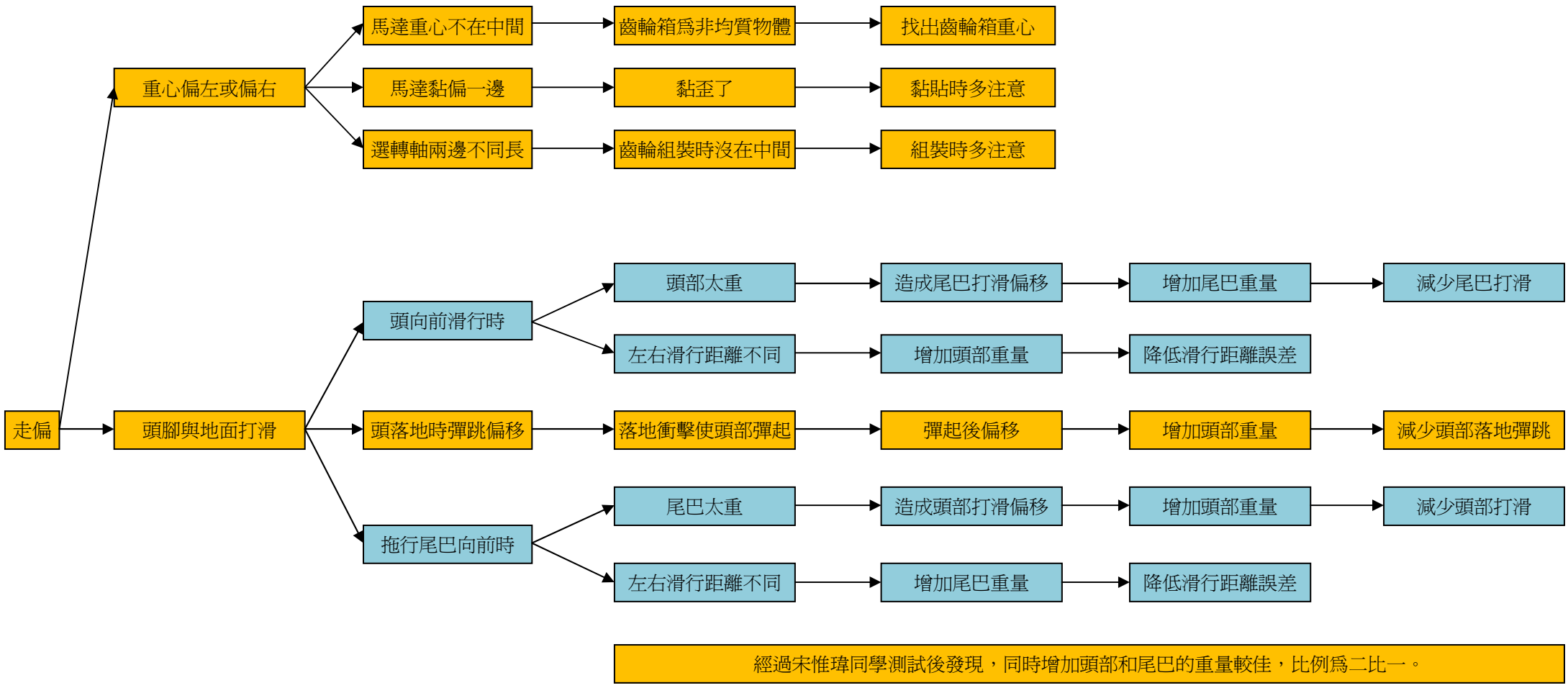
蟲蟲危機問題與解決


走不快
摩擦力過大
各機件未上潤滑油
加上潤滑油
腳跟地面磨擦力太大
增加與接觸面的潤滑
重心太過偏前或偏後
一方太重無法前進
更改配重比例
腳與地面打滑
打滑而在原地行走
增加接觸面的摩擦力
連桿設計不佳
機構設計不佳
有死點
重新設計
機構之間的干涉
減少干涉
正常擺動卻無法行走
重新設計連桿比例


走偏
重心偏左或偏右
馬達重心不在中間
齒輪箱爲非均質物體
找出齒輪箱重心
馬達黏偏一邊
黏歪了
黏貼時多注意
選轉軸兩邊不同長
齒輪組裝時沒在中間
組裝時多注意
頭腳與地面打滑
頭向前滑行時
頭部太重
造成尾巴打滑偏移
增加尾巴重量
減少尾巴打滑
左右滑行距離不同
增加頭部重量
降低滑行距離誤差
頭落地時彈跳偏移
落地衝擊使頭部彈起
彈起後偏移
增加頭部重量
減少頭部落地彈跳
拖行尾巴向前時
尾巴太重
造成頭部打滑偏移
增加頭部重量
減少頭部打滑
左右滑行距離不同
增加尾巴重量
降低滑行距離誤差
經過宋惟瑋同學測試後發現，同時增加頭部和尾巴的重量較佳，比例爲二比一。