

AngularAcceleration

- + Actuator1_X
- + Actuator1_Y
- + Actuator1_Z
- + Actuator2_X
- + Actuator2_Y
- + Actuator2_Z
- + Actuator3_X
- + Actuator3_Y
- + Actuator3_Z
- + Actuator4_X
- and 8 more...

- + InitStruct()