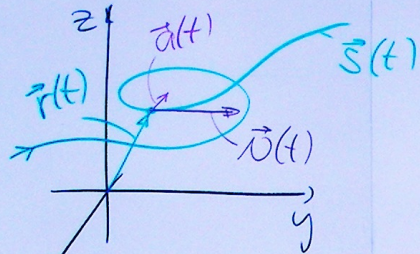


Bewegungen im 3D-Raum



nichts Neues!

$$\vec{r}(t) = (x(t), y(t), z(t))$$

Dynamik

=> Ursache von
Bewegungen

Kraft / Masse

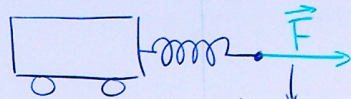
Kraft: ... Wirkung!

- Gewicht heben
- Deformation (Messung!)
- Bewegung

Masse: "Trägheit"

("...Schwieriger in Bewegung zu setzen")

Kraft: Vektor!



Länge, Richtung
Angriffspunkt