

Workstations eine solche Geschwindigkeit rein softwaremäßig ermöglichen.

Die Sequenz (siehe Abb. 32) zeigt ein dreirädriges gefedertes Fahrzeug mit kugelförmigen Rädern, das auf einer leichten Erhöhung steht (realisiert durch einen Quader). Im Hintergrund sieht man ein einfaches Kugelpendel schwingen. Nun wird das Fahrzeug durch ein Drehmoment am Vorderrad beschleunigt. Daraufhin beginnt es sich zu bewegen und fährt über die Stufe hinunter. Hierbei kann man die Federung des Fahrzeuges in Aktion sehen. Nun bewegt sich das Fahrzeug auf den stilisierten Baum zu an dessen Stamm es mit dem linken Hinterrad leicht hängen bleibt. Die Fahrt geht weiter und das Fahrzeug rollt über einen kleinen Hügel, der durch die Kuppe einer großen Kugel gebildet wird und die Fahrtroute nach rechts ablenkt. Zum Schluß nähert sich das Auto einer großen Eisfläche. Hierzu muß es erneut eine kleine Stufe überwinden, was einen kleinen Hüpfen zur Folge hat. Dabei erhält das Fahrzeug zusätzlich einen Drehimpuls und es kommt auf dem Eis mit einer Schleuderbewegung zum Stillstand.

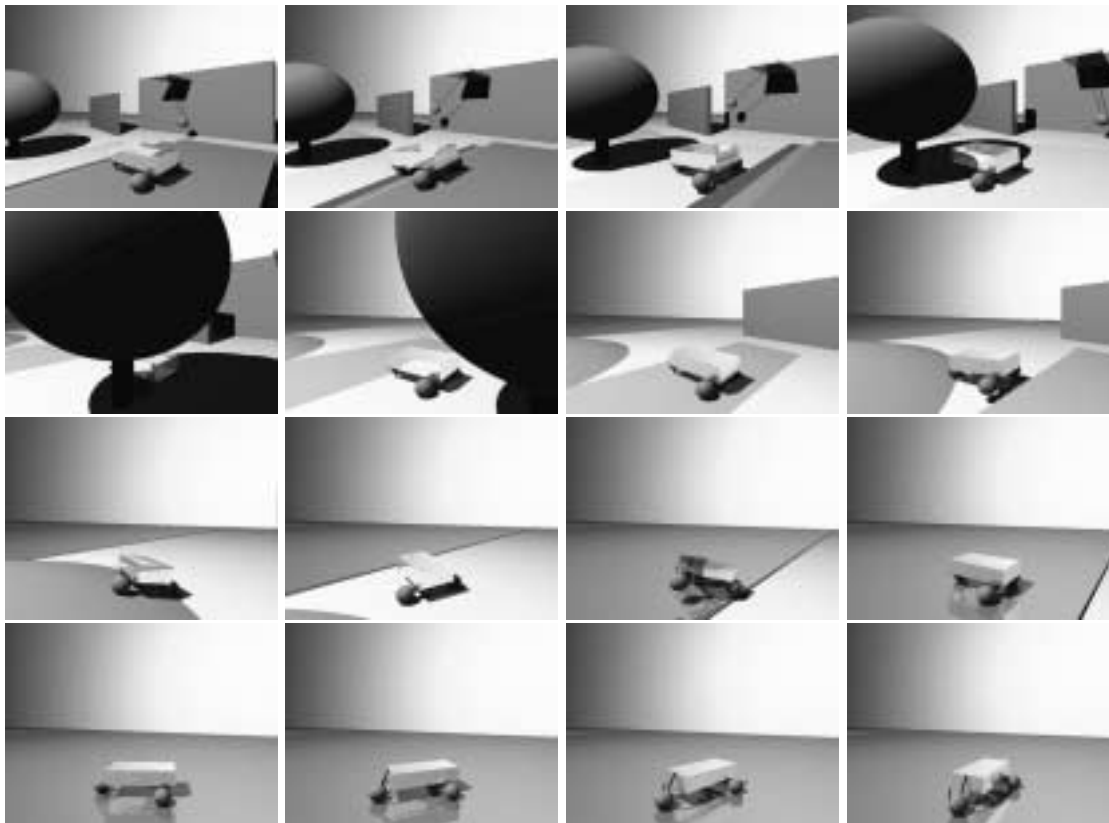


Abbildung 32: Fahrzeugsimulation