
Prinzip der virtuellen Arbeit (PdvA) Allgemeine Vorgehensweise

1. Kinematik einführen, d.h. die gesuchte Größe freischneiden und als Belastung ansetzen.
 - bei Schnittgrößen *ein Paar* ansetzen
 - bei Stabkräften die Stäbe herauslösen
2. Konstruktion der Momentanpole (Polplan).
 - starre Körper identifizieren
 - Zwischenpole identifizieren
 - Momentanpole konstruieren
3. Vorgabe einer virtuellen Verschiebung δr (oder Verdrehung $\delta\varphi$)
→ Konstruktion der Verschiebungsfigur.
 - Körper mit der vorgegebenen Verschiebung δr auslenken
 - über Zwischenpole die Verschiebungen angrenzender Körper konstruieren
 - Prinzip: Verschiebungen immer senkrecht auf den Radius
4. Bindungsgleichungen, d.h. alle Verdrehungen $\delta\varphi_i$ durch eine Verdrehung $\delta\varphi$ ausdrücken.
5. Prinzip der virtuellen Arbeit: $\delta W = 0$