Ende

Integral und Volumen

Ben Siebert

5. Januar 2024



Inhaltsverzeichnis

Rotationskörper

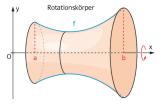
- Rotationskörper
- **Berechnung des Volumens**
- Übungsaufgabe
- Lösungen
- **Ende**



Lösungen

Rotationskörper

- Ein Rotationskörper entsteht, wenn die in einem Intervall eingeschlossene Fläche um die X-Achse rotiert.
- Die Bestimmung des Volumes orientiert sich am Verfahren zur Bestimmung von Flächeninhalten.



Berechnung des Volumens

1. Schritt

- Der Körper wird mit gleichbleibend Zylindern angenähert. Jeder Zylinder hat die Höhe Δx : $V_n = \pi \times (f(x_1))^2 \times \Delta x + \pi \times (f(x_2))^2 \times \Delta x + ... + \pi \times (f(x_n))^2 \times \Delta x$
- Diese Formel entspricht einer Summe wie A_n beim Flächeninhalt, wenn man $g(x) = \pi \times (f(x))^2$ setzt.

2. Schritt

Grenzwert ($\lim_{n\to\infty} V_n$) entspricht dem Integral $\int_a^b g(x)dx = \int_a^b (\pi \times (f(x))^2)dx = \pi \int_a^b (f(x))^2 dx$

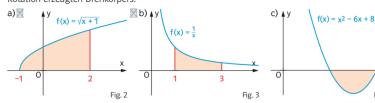


Übungsaufgabe

Rotationskörper

Aufgaben

Die gefärbte Fläche rotiert um die x-Achse. Bestimmen Sie das Volumen des durch die Rotation erzeugten Drehkörpers.





Lösung a)

Rotationskörper

Rechnung

$$V_{n} = \pi \times \int_{-1}^{2} (f(x))^{2} dx$$

$$= \pi \times \int_{-1}^{2} (\sqrt{x+1})^{2} dx = \left[\frac{1}{2}x^{2} + x\right]_{-1}^{2}$$

$$= \pi \times \left(4 - \left(-\frac{1}{2}\right)\right)$$

$$= \pi \times \frac{9}{2}$$



Lösung b)

Rechnung

$$V_{n} = \pi \times \int_{1}^{3} (f(x))^{2} dx = \left[F(3) - F(1) \right]_{1}^{3}$$

$$= \pi \times \int_{1}^{3} (\frac{1}{x})^{2} dx = \left[F(3) - F(1) \right]_{1}^{3}$$

$$= \pi \times \int_{1}^{3} (\frac{1}{x^{2}}) dx = \left[F(3) - F(1) \right]_{1}^{3}$$

$$= \pi \times (\frac{-1}{3} - (-1))$$

$$= \frac{2 \times \pi}{3} \approx 2.0944$$



Lösung c)

Rotationskörper

Rechnung

$$f(x) = x^2 - 6x + 8$$

Nullstellen: $f(x) = 0 \rightarrow x_1 = 2 \land x_2 = 4$
 $\pi \times \int_{2}^{4} (f(x)^2) dx$
 $= \frac{16 \times \pi}{15}$



Übungsaufgabe

Vielen Dank für Eure **Aufmerksamkeit!**