

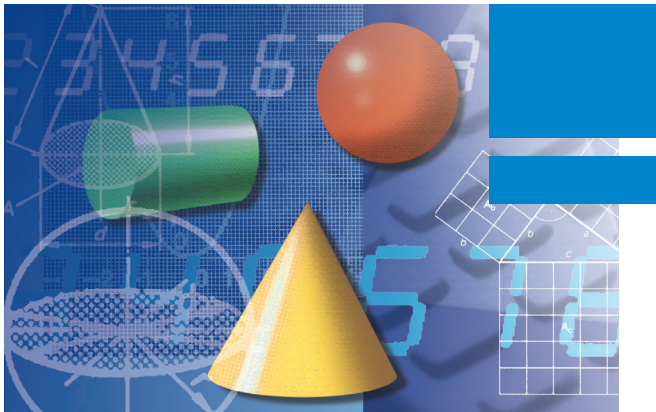
# Leseprobe

**Christiani**

Technisches Institut für  
Aus- und Weiterbildung

## Technische Mathematik

Grundlagen



Dr.-Ing. Paul Christiani GmbH & Co. KG  
[www.christiani.de](http://www.christiani.de)

## Vorwort

Das vorliegende Fachbuch „Technische Mathematik · Grundlagen“ ist in der Christiani Fachbuchreihe und als Fachteil in der Christiani Datenbank erschienen.

Es ist ein Nachschlagewerk für alle technischen Berufe und hilft dem Lernenden, während der Ausbildung und der Weiterbildung, die erforderlichen Kenntnisse zu vermitteln.

Durch die übersichtliche Darstellung in tabellarischer Form, eine große Zahl von Bildern und ein ausführliches Stichwortverzeichnis, wird dieses Fachbuch seinen Benutzern ein wertvoller Helfer sein.

Für Anregungen zur Verbesserung und für kritische Hinweise sind Verfasser und Verlag dankbar.

Konstanz, Frühjahr 2003

## Inhalt

Zahlenarten . . . . .	X	1
Zahlensysteme . . . . .	X	2
Elektronischer Taschenrechner . . . . .	X	6
Berechnungen mit dem Computer . . . . .	X	17
Berechnungen mit dem Computer im Programmbetrieb . . . . .	X	22
Grundrechenarten . . . . .	X	30
Klammerausdrücke . . . . .	X	31
Rechnen mit allgemeinen Zahlen . . . . .	X	32
Rechnen mit positiven und negativen Zahlen . . . . .	X	34
Bruchrechnung . . . . .	X	36
Potenzrechnung . . . . .	X	39
Radizieren . . . . .	X	43
Gleichungen . . . . .	X	46
Proportionen . . . . .	X	50
Formelumstellung . . . . .	X	52
Zahlenwertgleichung, Einheitengleichung und Größengleichung . . . . .	X	54
Funktionen . . . . .	X	55
Zwei- und Dreisatz . . . . .	X	63
Prozent und Promille . . . . .	X	66
Zinsrechnung . . . . .	X	67
Rechnen mit Einheiten . . . . .	X	69
Rechnen mit gesetzlichen Einheiten wichtiger Größen . . . . .	X	73
Rechnen mit Winkelgrößen . . . . .	X	77
Umrechnung von Einheiten . . . . .	X	79
Zahlen und Einheiten in der Computertechnik . . . . .	X	82
Strahlensatz . . . . .	X	84
Lehrsatz des Pythagoras . . . . .	X	85
Ebener Winkel . . . . .	X	87
Trigonometrie . . . . .	X	93
Flächenberechnung . . . . .	X	105
Formeln zur Flächenberechnung . . . . .	X	118
Körperberechnung . . . . .	X	122
Formeln zur Körperberechnung . . . . .	X	129
Berechnen von Geschwindigkeiten . . . . .	X	133
Berechnen von Arbeit, Leistung und Wirkungsgrad . . . . .	X	138
Berechnen von Kräften . . . . .	X	143
Berechnen von Drehmoment, Hebel und Auflagerkraft . . . . .	X	152
Berechnen von steuerungstechnischen Größen in der Hydraulik u. Pneumatik . . . . .	X	155
 Anhang		
Mathematische Zeichen und Begriffe . . . . .	X	166
Gesetzliche Einheiten der Technik . . . . .	X	168
Vorsätze und Vorsatzzeichen für dezimale Teile und Vielfache . . . . .	X	170
Umrechnungstabellen für Einheiten . . . . .	X	171
 Stichwortverzeichnis . . . . .	X	173

**Berechnungen mit dem Computer**

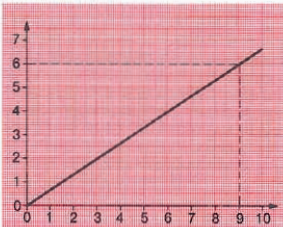
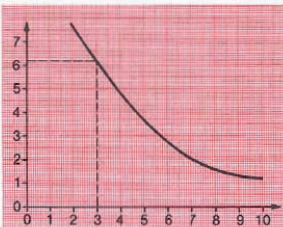
Benennung	Regel/Erklärung	Beispiel
Klammern	Es sind nur runde Klammern zulässig; es können mehrere Klammern geschachtelt werden.	statt $[(28 + 5) - 6] (9 + 12)$ in BASIC: $((28 + 5) - 6) * (9 + 12)$
Anführungszeichen	Werden nach der PRINT-Anweisung die Zeichen in Anführungszeichen gesetzt, dann werden nur die Zeichen ausgegeben, die innerhalb der Anführungszeichen stehen.	PRINT „RADIUS = “ 8 Anzeige: RADIUS = 8
Operatoren und Schlüsselwörter für arithmetische Funktionen in BASIC-Schreibweise	Für das Multiplikationszeichen „*“ ist immer das Sternchen „*“ zu verwenden.  Für das Divisionszeichen „:“ ist immer der schräge Bruchstrich „/“ zu verwenden.	PRINT 4 + 16 <b>ENTER</b> -Taste Anzeige: 20  PRINT 10 - 6 <b>ENTER</b> -Taste Anzeige: 4
Grundrechenarten	Beim unprogrammierten Rechnen beginnt die Eingabe mit PRINT, z. B.: PRINT 4 + 16, danach wird die <b>ENTER</b> -Taste betätigt. Auf dem Bildschirm erscheint dann das Ergebnis (Anzeige) 20.	PRINT 6 * 20 <b>ENTER</b> -Taste Anzeige: 120  PRINT 100/25 <b>ENTER</b> -Taste Anzeige: 4
Exponential-schreibweise	Für die Exponentialschreibweise in BASIC muß für die hochgestellten Ziffern (Exponenten) eine andere Schreibweise, als die in der Algebra übliche angewendet werden.  Die Exponentialschreibweise von Dezimalzahlen wendet der Computer von selbst an, wenn die Zahlenwerte vom Ergebnis sehr groß werden.	
Zehnerpotenz	Die Zehnerpotenz wird durch ein vor den Exponent gestelltes „E“ gekennzeichnet.	statt $18 \cdot 10^8$ in BASIC 18 E8 statt $12 \cdot 10^3$ in BASIC 12 E3

## Radizieren

Benennung	Regel/Erklärung	Beispiel
Allgemein	<p>Die Zerlegung einer Zahl in mehrere gleiche Faktoren kann verkürzt geschrieben werden. Diese verkürzte Schreibweise wird als Wurzel, der Vorgang als Radizieren bezeichnet. Der Wurzelexponent gibt an, wie oft der Radikand in gleiche Faktoren zerlegt wird. Der Radikand ist die Zahl, die in gleiche Faktoren zerlegt werden soll.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Das <b>Radizieren</b> (Wurzelziehen) ist eine <b>Umkehrung</b> des <b>Potenzierens</b>.</p> </div> <p>Anstelle der Schreibweise als Wurzel kann auch die Schreibweise als Potenz angewendet werden, dann ist der Exponent ein Bruch.</p> <p>Fehlt bei der Wurzel der Wurzelexponent, so ist er immer „2“. Diese Wurzeln bezeichnet man als Quadratwurzeln.</p>	$\sqrt[4]{16} = 2$ <p>4 <math>\triangleq</math> Wurzelexponent</p> <p><math>\sqrt{16} \triangleq</math> Wurzel</p> <p>16 <math>\triangleq</math> Radikand</p> <p>2 <math>\triangleq</math> Wurzelwert</p> $\sqrt[4]{16} = 16^{\frac{1}{4}}$ $\sqrt[3]{a^2} = a^{\frac{2}{3}}$ $\sqrt{4} = \sqrt[2]{4} = \sqrt[2]{2 \cdot 2} = 2$
Wurzelwert	Der Wurzelwert wird errechnet, indem man den Radikand entsprechend dem Wurzelexponent in gleiche Faktoren zerlegt.	$\sqrt[3]{27} = \sqrt[3]{3 \cdot 3 \cdot 3} = \sqrt[3]{3^3} = 3$ $\sqrt[n]{a^n} = a$
Vorzeichen Gerader Wurzel- exponent	Wurzeln mit geradem Wurzelexponent ergeben positive Werte, wenn der Radikand positiv ist. Ist der Radikand negativ, dann ist die Wurzel nicht definiert.	$\sqrt{16} = 4$ $\sqrt{9} = 3$
Ungerader Wurzel- exponent	Wurzeln mit ungeradem Wurzelexponent ergeben positive Werte, wenn der Radikand positiv ist, und negative Werte, wenn der Radikand negativ ist.	$\sqrt[3]{27} = +3$ $\sqrt[3]{8} = +2$



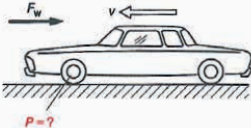
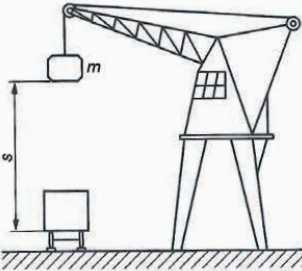
## Zwei- und Dreisatz

Benennung	Regel/Erklärung	Beispiel
Allgemein	<p>Das <b>Dreisatzrechnen</b> ist ein Verfahren, mit dem man Größen bestimmen kann, die zu anderen Größen in einem Abhängigkeitsverhältnis stehen. Man unterscheidet Dreisatzaufgaben mit <b>direktem</b> (gleichen) <b>Verhältnis</b> <math>\triangleq</math> Wachsen der einen Größe sowie auch eine Zunahme der anderen und Dreisatzaufgaben mit <b>indirektem</b> (umgekehrten) <b>Verhältnis</b> <math>\triangleq</math> Wachsen der einen Größe und Abnahme der anderen.</p> <p>Der Dreisatz wird in drei Rechenschritte gegliedert:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Behauptungssatz (BS)</li> <li>– Folgerungssatz (FS)</li> <li>– Schlußsatz (SS)</li> </ul> <p>Die <b>einfache Dreisatzaufgabe</b> enthält <b>drei</b> Zahlenangaben. Kommen in einer Aufgabe zur Schlußrechnung mehr als drei Zahlenangaben vor, dann erfordert die Lösung einen <b>zusammengesetzten Dreisatz</b>, der aus mehreren Folgerungssätzen besteht.</p> <p>Soll bei der Schlußrechnung lediglich auf eine Einheit geschlossen werden, dann erfordert die Lösung nur zwei Sätze. Diesen Rechengang bezeichnet man als <b>Zweisatz</b>.</p>	 <p>Zeichnerische Darstellung eines Dreisatzes mit direktem Verhältnis.</p>  <p>Zeichnerische Darstellung eines Dreisatzes mit indirektem Verhältnis.</p>

Trigonometrie

Benennung	Regel/Erklärung	Beispiel
Trigono- metrische Beziehungen am recht- winkligen Dreieck (Fortsetzung)	<p>Tabelle: Winkelfunktionen</p> <div><math display="block">\sin \alpha = \frac{\text{Gegenkathete des Winkels } \alpha}{\text{Hypotenuse}} = \frac{a}{c};</math><math display="block">\cos \alpha = \frac{\text{Ankathete des Winkels } \alpha}{\text{Hypotenuse}} = \frac{b}{c};</math><math display="block">\tan \alpha = \frac{\text{Gegenkathete des Winkels } \alpha}{\text{Ankathete des Winkels } \alpha} = \frac{a}{b};</math><math display="block">\cot \alpha = \frac{\text{Ankathete des Winkels } \alpha}{\text{Gegenkathete des Winkels } \alpha} = \frac{b}{a};</math><p>Für den Winkel <math>\beta</math> verhalten sich die vier Winkelfunktionen entsprechend, also:</p><math display="block">\sin \beta = \frac{\text{Gegenkathete des Winkels } \beta}{\text{Hypotenuse}} = \frac{b}{c} \text{ usw.}</math></div>	
Seiten- beziehung zum Winkel $\alpha$	<p>Sinus <math>\alpha</math></p> $\sin \alpha = \frac{a}{c}$ $\sin \beta = \frac{b}{c}$ $\sin \beta = \cos \alpha$	
Cosinus $\alpha$	$\cos \alpha = \frac{b}{c}$ $\cos \beta = \frac{a}{c}$ $\cos \beta = \sin \alpha$	

Berechnen von Arbeit, Leistung und Wirkungsgrad

Benennung	Regel/Erklärung	Beispiel
Mechanische Leistung	Um die mechanische Leistung beurteilen zu können, muß man die Zeit mit in Betracht ziehen, die zur Verrichtung einer bestimmten Arbeit gebraucht wird. Das geschieht in der Weise, daß man als Leistung die in der <b>Zeiteinheit</b> (1 s) verrichtete Arbeit angibt. Die Leistung $P$ ist demnach der Quotient aus Arbeit $W$ und der zugehörigen Zeit $t$ .	
Formel	$P = \frac{W}{t} = \frac{F \cdot s}{t} = \frac{G \cdot h}{t}$	<p>Aufgabe:</p> <p>Der skizzierte Kran hebt eine Last von <math>m = 5000 \text{ kg}</math> in 1 min auf eine Höhe von 10 m. Gesucht wird die dafür notwendige Leistung.</p> 
Einheit	<p>Die Einheit der Leistung ist das Watt (W).</p> $1 \text{ W} = 1 \frac{\text{J}}{\text{s}} = 1 \frac{\text{N m}}{\text{s}}$ <p>In der Technik verwendet man häufig als Leistungseinheiten dezimale Teile und Vielfache von 1 W, z.B. mW, kW und MW.</p> $1 \text{ mW} = 0,001 \text{ W};$ $1 \text{ kW} = 1000 \text{ W};$ $1 \text{ MW} = 1000 \text{ kW}.$ <p>Die Leistung zum Bewegen eines Körpers ergibt sich aus dem Produkt Kraft <math>F_w</math> mal Geschwindigkeit <math>v</math>.</p> $P = F_w \cdot v$	<p>Lösung:</p> $P = \frac{W}{t}; \quad W = m \cdot g \cdot h$ $P = \frac{5000 \text{ kg} \cdot 9,81 \text{ m/s}^2 \cdot 10 \text{ m}}{60 \text{ s}}$ $P = \underline{\underline{8175 \text{ W} \approx 8 \text{ kW}}}$