



Lengtes berekenen in 3D

Met behulp van de stelling van Pythagoras bereken je lengtes van zijden in rechthoekige driehoeken. Dat kun je ook toepassen in ruimtelijke figuren. De moeilijkheid is dan vaak het herkennen van de juiste rechthoekige driehoek. Soms moet je dan eerst een **hulplijn** tekenen...

Je kunt bijvoorbeeld in een balk $ABCD.EFGH$ de **li-chamsdiagonaal** AG berekenen. Dat kan zo:

1. Eerst hulplijn AC berekenen in de rechthoekige driehoek ABC .
2. Vervolgens AG berekenen in de rechthoekige driehoek ACG .

