

AFSTANDEN	2 PUNTEN	$ AB = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2 + (z_2 - z_1)^2}$
	PUNT EN EEN VLAK	$d = \frac{ Ax_1 + By_1 + Cz_1 + D }{\sqrt{A^2 + B^2 + C^2}}$
	PUNT EN EEN RECHTE	<p>(0) Nachecken of punt op rechte ligt: invullen --> ja? Afstand = 0. Rekenwerk stopt hier.</p> <p>(1) Richtingsgetallen rechte bepalen</p> <p>(2) Loodvlak op rechte bepalen (je mag de richtingsgetallen van je rechten overnemen aangezien ze nu fungeert als normaalvector!)</p> <p>--> D zoek je door punt in te vullen en af te zonderen</p> <p>(3) Snijpunt loodvlak en gegeven rechte bepalen met stelsel.</p> <p>(4) Afstand tussen het gevonden snijpunt en het gegeven punt bepalen.</p>
	TWEE EVENWIJDIGE RECHTEN	<p>(0) Nachecken of beide rechten niet samenvallen</p> <p>(1) Punt op één van de twee rechten bepalen.</p> <p>(2) Afstand tussen dat punt en de andere rechte bepalen met het stappenplan van 'punt en een rechte'.</p>
	RECHTE EVENWIJDIG MET EEN VLAK	<p>(1) Punt op rechte bepalen</p> <p>(2) Afstand tussen dat punt en vlak bepalen met formule 'punt en een vlak'</p>
	TWEE KRUISENDE RECHTEN	<p>(1) Rechten verplaatsen naar oorsprong</p> <p>(2) Vlak door beide rechten bepalen</p> <p>(3) Loodlijn (normaalvector) op dat vlak bepalen</p> <p>--> Richtingsgetallen loodlijn bepalen = coëfficiënten vlak = (A, B, C)</p> <p>(4) Vlak α bepalen: Vlak bepaald door l en a (je hebt 2 rige's, je moet nog één punt op a zoeken).</p> <p>(5) Vlak β bepalen: Vlak bepaald door l en b (je hebt 2 rige's, je moet nog één punt op b zoeken).</p> <p>(6) $l = \text{stelsel van } \alpha \text{ en } \beta = \begin{cases} \alpha \\ \beta \end{cases}$</p> <p>(7) Snijpunt van rechte a en l bepalen door stelsel = Punt A</p> <p>(8) Snijpunt van rechte b en l bepalen door stelsel = Punt B</p> <p>(9) $AB = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2 + (z_2 - z_1)^2}$</p>
HOEKEN	TWEE RECHTEN	<p>(1) Analytische uitdrukking inproduct toepassen: je hebt 2 punten hiervoor nodig (2 rechten!)</p> <p>(2) Normale uitdrukking inproduct toepassen: !!! $A = \sqrt{(x_2)^2 + (y_2)^2 + (z_2)^2}$</p> <p>(3) Analytische uitdrukking gelijkstellen aan normale uitdrukking, cosinus afzonderen</p> <p>(4) Shift cosinus doen om je hoek in graden te vinden</p>

	TWEE VLAKEN	(1) Richtingsgetallen normaalvectoren van vlakken bepalen (2) Werkwijze hierboven uitvoeren met de richtingsvectoren van de normaalvectoren.
	RECHTE EN EEN VLAK	(1) Richtingsvector normaalvector van vlak bepalen (2) Werkwijze twee rechten uitvoeren om hoek te bepalen (3) Let op: de hoek die je bekomt is het complement van de hoek die je moet hebben (je berekent nu eigenlijk de hoek tussen de normaalvector en de rechte, niet het vlak en de rechten), om de daadwerkelijke hoek te vinden: $90^\circ - \text{gevonden hoek} = \text{daadwerkelijke hoek}$