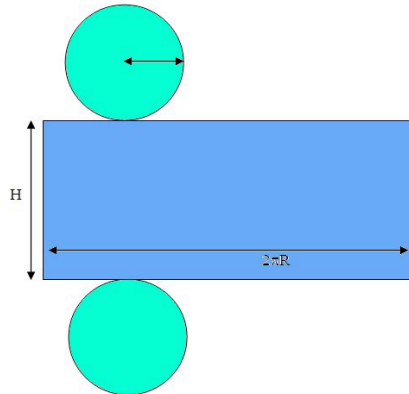


Oppervlakteberekening cilinder sprong 9

De cilinder wordt meestal op 2 verschillende wijzen aangeboden : als ontwikkeling of als driedimensionele voorstelling. Je past je werkwijze aan!

1. Ontwikkeling

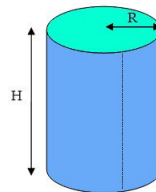


Je berekent de opp. van de 2 schijven = $\pi \times r \times r \times 2$

Je berekent de opp. van de mantel = $B \times H$

Je maakt de som van beide berekeningen om de totale opp. te verkrijgen!

2. Driedimensionele tekening



Je berekent de opp. van de 2 schijven = $\pi \times r \times r \times 2$

Je berekent de opp. van de mantel = de basis van de mantel is gelijk aan omtrek van de schijf

→ dus = $B \times H$ wordt (we vervangen B)

= omtrek schijf $\times H$

= $\pi \times \text{middellijn} \times H$

of = $\pi \times \text{diameter} \times H$

of = $\pi \times 2 \times r \times H$

Je maakt de som van beide berekeningen om de totale opp. te verkrijgen!