

nennen wir den Schrägriß der Strecke pq auf die Gerade G für die Stellung ρ ; ist ρ zu G normal, so nennen wir diese Strecke den Normalriß der Strecke pq auf die Gerade G .

Nehmen wir ein rechtwinkliges Koordinatensystem $(o X_i)$ ($i = 1, 2, 3$) und einen (reellen) Punkt p an und projizieren wir die Strecke op auf die drei Achsen X_i ; die Summe der Quadrate dieser Projektionen $\overline{op_{x_i}}$ ist nach dem Pythagoräischen Lehrsätze gleich \overline{op}^2 und ist daher gegenüber beliebigen Bewegungen (Spiegelungen), denen die Strecke \overline{op} unterworfen wird, invariant; wenn wir diese Strecke vom Punkte o aus auf den drei Achsen abtragen und nun umgekehrt das so erhaltene Dreibein¹ $(o x_i)$ auf die Gerade op projizieren, so erhalten wir in dieser drei Strecken, welche den Strecken $\overline{op_{x_i}}$ gleich sind, nämlich die Länge $\overline{op} \cos \gamma_i$ haben, wobei unter γ_i die Winkel zwischen der Geraden op und den Achsen zu verstehen sind; daher können wir dem Pythagoräischen Lehrsätze auch die folgende Wendung geben:

Satz 1: Die Quadratsumme der Normalrisse der Schenkel eines Dreibeines auf irgend eine (reelle) Gerade ist invariant gegenüber Bewegungen und Spiegelungen des Dreibeins; sie ist dem Quadrate eines Schenkels (Länge r) gleich.

$$\Sigma (o^G x_i^G)^2 = r^2. \quad (1)$$

Sind die projizierenden Ebenen (Stellung ρ) schief gegen die Gerade G , so ergibt sich:

$$\Sigma (o^G x_i^G)^2 = r^2 \sec^2 \varphi, \quad (2)$$

wobei φ der Winkel ist, den die Gerade G mit einer zur Ebene ρ gelegten Senkrechten N einschließt.²

¹ Der Ausdruck »Dreibein« rührt von Steiner her; es besteht aus drei gleich langen Strecken (Schenkeln), die paarweise aufeinander senkrecht stehen.

² Rechnerisch ergibt sich dieses Resultat in einfacher Weise in der Form:

$$\Sigma (o^G x_i^G)^2 = r^2 \frac{\Sigma g_i^2 \Sigma n_i^2}{(\Sigma g_i n_i)^2},$$

wobei die g_i die Richtungskoeffizienten der Geraden G , die n_i jene der Geraden N hinsichtlich des Achsenkreuzes $(o X_i)$ sind.