

Le cube a ..... faces, ..... sommets, ..... arêtes.

Le parallélépipède rectangle a ..... faces, ..... sommets, ..... arêtes.

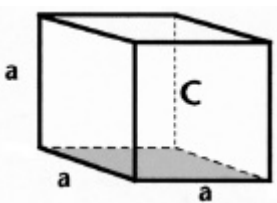
Le tétraèdre a ..... faces, ..... sommets, ..... arêtes.

Le cube et le parallélépipède rectangle font partie de la famille des "prismes droits".

Le tétraèdre fait partie de la famille des "pyramides".

**VOLUME DU CUBE  
VOLUME DU PARALLÉLÉPIPÈDE**

**VOLUME D'UN CUBE**



Volume de **C** =  $a \times a \times a = a^3$

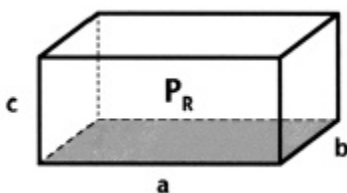
**a** désigne la mesure d'une arête.

**Cas général**

Pour calculer le volume d'un prisme (solide empilable), **on multiplie l'aire de sa base** (ici en gris) **par sa hauteur** :

$V_p = Aire_b \times H$

**VOLUME D'UN PARALLÉLÉPIPÈDE RECTANGLE**



Volume de **P<sub>R</sub>** =  $a \times b \times c$

**a, b, c** désignent les mesures **des arêtes** (longueur, largeur, hauteur) **exprimées dans la même unité.**

*Le cube, le parallélépipède rectangle, et le cylindre sont des prismes droits.*

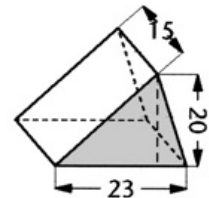
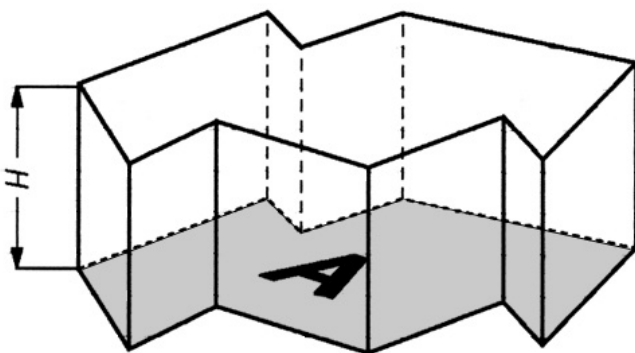
Pour tous les volumes dits "empilables" la démarche est la même:

- 1) Transformer toutes les dimensions dans la même unité
- 2) Calculer l'aire de la base (aire de A)
- 3) Multiplier la réponse de 2) par la hauteur H

Le cube, le parallélépipède rectangle, le cylindre, le "toblerone" sont des prismes droits.

Cas général :

$$V_p = \text{aire de la base (A)} \times \text{Hauteur}$$



Exemple :

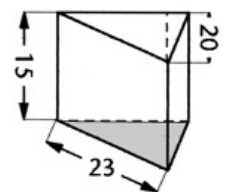
le « toberone »

1) toutes les cotes sont en cm

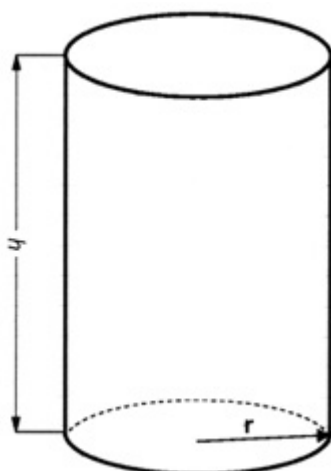
2) Aire de base :

$$A_b = \frac{23 \cdot 20}{2} = 230$$

3)  $V_{pt} = 230 \times 15 = 3450$  (en  $cm^3$ )



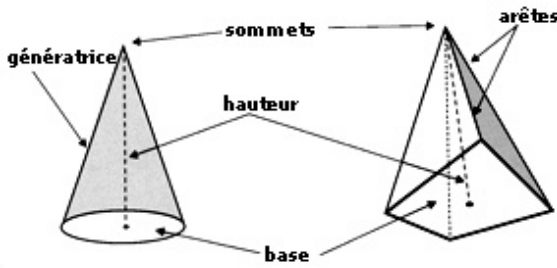
$$\text{Volume de } C_d = p \times r^2 \times h$$



$p \times r^2$  désigne l'aire de la base du disque (Aire<sub>b</sub>)

$h$  désigne la mesure de la hauteur.

- Si  $h$  est exprimé en cm et  $p \times r^2$  en  $cm^2$ , alors le volume est en  $cm^3$ .
- Si  $h$  est en mètres, et  $p \times r^2$  en  $m^2$ , alors le volume est en  $m^3$ .



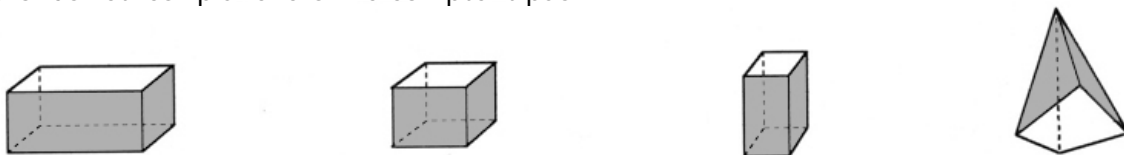
Le volume d'un solide pointu se calcule en multipliant l'aire de sa base par le tiers de sa hauteur :

$$V_p = \frac{\text{Base} \cdot \text{Hauteur}}{3}$$

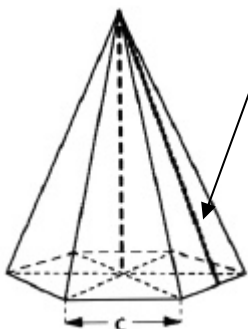
Exemple: Un cône mesure 18 cm de haut. Sa base est un disque de 8 cm de diamètre.

- 1) Calcul de l'aire de la base :  $A_b = \pi \times r^2 \cong 3,14 \times 4 \times 4 \cong 50,24$  (en  $\text{cm}^2$ )
- 2) Calcul du volume :  $V_c = \frac{50,24 \cdot 18}{3} \cong 301,44$  (en  $\text{cm}^3$ )

Sur les figures ci-dessous, l'aire latérale apparaît en gris. Ce sont les faces, les "murs". Les "plafonds" et les "planchers" ne comptent pas.



Pour calculer l'aire latérale des formes régulières, il suffit de trouver celle d'une des faces et de la multiplier par le nombre de faces (pyramides régulières, cubes). Pour le cône et le cylindre, voir ci-dessous.

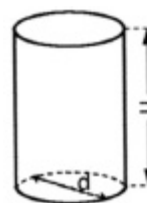


**L'apothème:** c'est la hauteur d'un triangle formant une face d'un solide.

L'apothème permet de calculer l'aire de cette face :

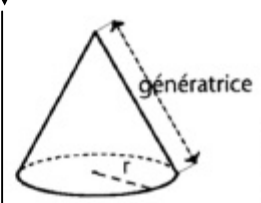
$$\text{Aire}_{1 \text{ face}} = \frac{c \cdot \text{apoth.}}{2}$$

$$\rightarrow \text{Aire lat.} = \text{Aire}_{1 \text{ face}} \times 6$$



Aire latérale

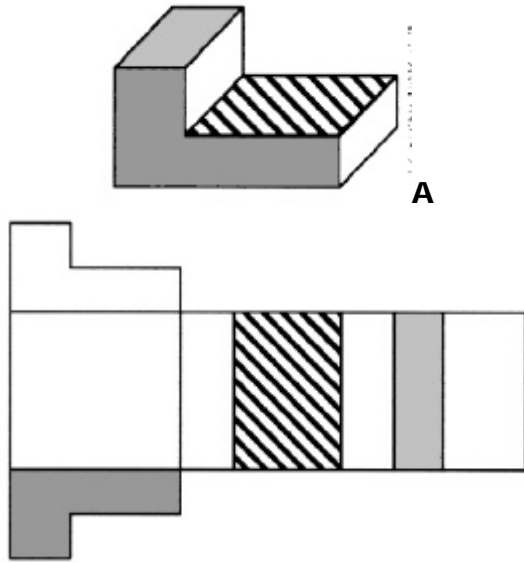
$$\pi \times d \times \text{hauteur}$$




Aire latérale

$$\pi \times d \times \frac{\text{génératrice}}{2}$$

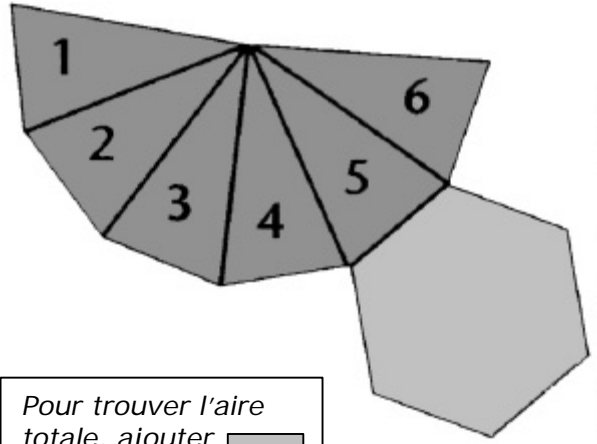
Le **développement** est la représentation d'un solide (d'un volume) "à plat" sur le papier, pour pouvoir le construire.




développement de A

Le **développement** est très pratique pour "calculer" ou "voir" les faces. Elles sont dessinées ici en  (= aire latérale).

1, 2, 3, 4, 5, 6 sont les faces latérales de la pyramide

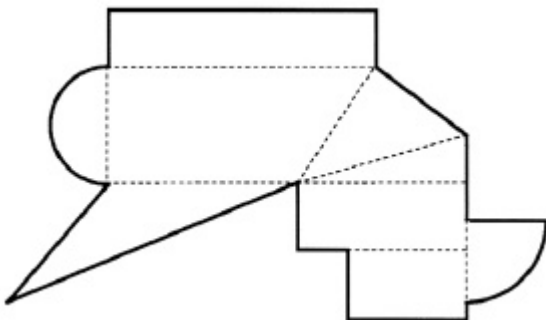


Pour trouver l'aire totale, ajouter  à l'aire latérale.

Aires complexes

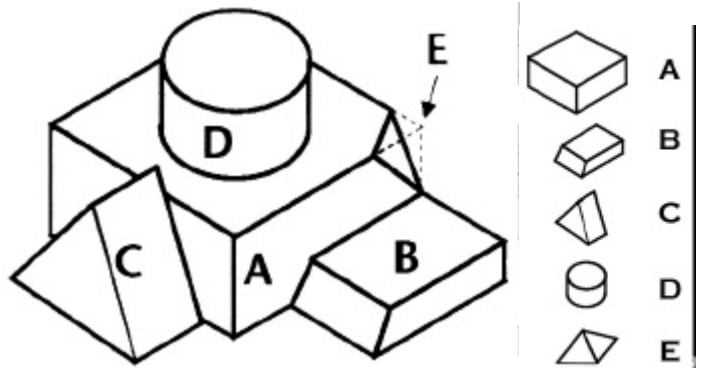
Pour calculer l'aire d'une forme complexe, on découpe cette forme en figures dont on sait calculer l'aire. On additionne ensuite les aires trouvées.

Ci-dessous, un exemple de découpage (il y en a d'autres).



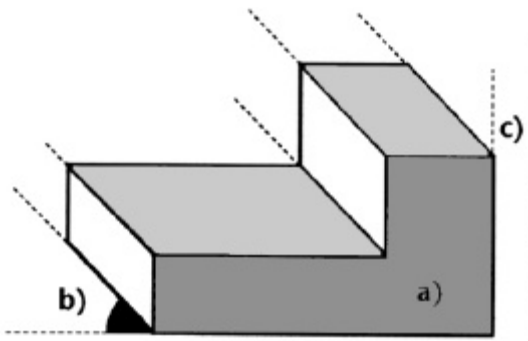
Volumes complexes

Pour calculer le volume d'un solide complexe, on découpe cette forme en solides dont on sait calculer le volume. On additionne ensuite les volumes trouvés



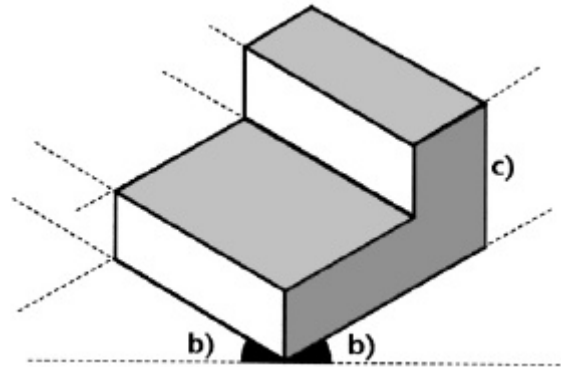
$$V_T = V_A + V_B + V_C + V_D - V_E$$

**Perspective cavalière**



- a) **Une face** au premier plan.
- b) La mesure des fuyantes (à 45°) est divisée par 2.
- c) Horizontales et verticales sont en vraie grandeur

**Perspective isométrique**



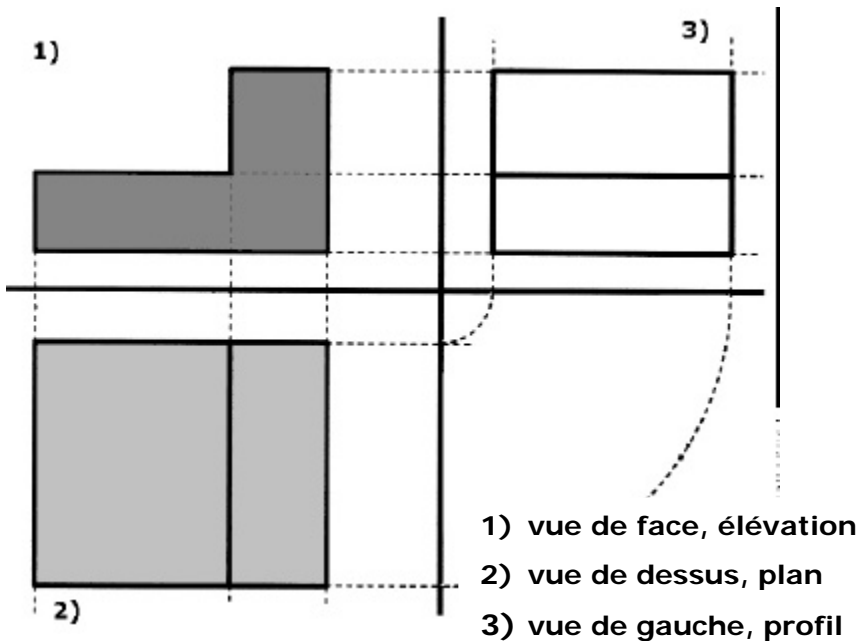
- a) **Une arête** au premier plan.
- b) Les fuyantes, à gauche et à droite, sont à 30° et en vraie grandeur.
- c) Les verticales sont en vraie grandeur.

fiches 67, 70

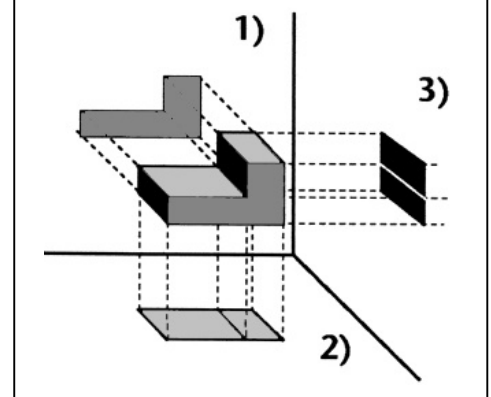
AiMé 71, 72

**PROJECTION ORTHOGONALE**

Elle s'utilise pour représenter un solide selon 3 vues.



C'est comme si on projetait l'ombre du solide contre **les parois d'une chambre**



fiches 67, 69

AiMé 72

**La masse volumique est le rapport entre la masse et le volume d'un corps** (selon les unités données ci-dessous).

**Les unités usuelles sont: le gramme par centimètre cube (g/cm<sup>3</sup>), le kg/dm<sup>3</sup>, la t/m<sup>3</sup>.**

**La masse volumique de l'eau (pure) vaut 1 kg/dm<sup>3</sup>.**

Si la M<sub>vol</sub> d'un corps est plus grande que 1, il est, à volume égal, plus "lourd" que l'eau; si sa M<sub>vol</sub> est plus petite que 1, il est, à volume égal, plus "léger" que l'eau.

Les tables numériques nous renseignent sur la masse volumique des matériaux; parfois le terme de densité est utilisé (cf mémo 9: 7<sub>4</sub>).

**Formules de base**

$$M_{vol} = \frac{\text{masse}}{\text{volume}}$$

$$\text{Masse} = \text{Volume} \times M_{vol}$$

$$\text{Volume} = \frac{\text{masse}}{M_{vol}}$$

**EXEMPLE**

Si un corps "pèse" 5 g et qu'il occupe un volume de 8 cm<sup>3</sup>, sa masse volumique vaut:

$$\frac{5}{8} = 0.625 \text{ g/cm}^3$$

**Masse volumique de quelques substances**

	g/cm <sup>3</sup>
air :	0.00129
argent :	10.5
<b>eau :</b>	<b>1</b>
fer :	7.86
glace :	0.9
mazout :	0.85
neige :	0.078
or :	18.9
pétrole :	0.84
plomb :	11.3

La calculatrice calcule très vite, rassure et permet de vérifier un calcul.

**Lorsqu'on se sert d'une machine, il faut toujours évaluer l'ordre de grandeur du résultat (avant ou après).**

- La calculatrice ne sait pas faire les problèmes;
- La calculatrice ne détecte pas les erreurs;
- La calculatrice est fragile.

Sur la calculatrice, la **virgule** est remplacée par **un point**.

**La touche P permet d'obtenir le nombre Pi (3,14...) avec une bonne précision.**

La calculatrice possède souvent des touches spéciales très utiles :

- x<sup>2</sup>** élever au carré
- √x** racine carrée d'un nombre
- %** pour cent
- sin** sinus
- cos** cosinus
- tan** tangente

**M+, M-, Σ :**  
(des mémoires intermédiaires pour stocker des résultats)

**Il faut savoir utiliser ces touches spéciales.**