

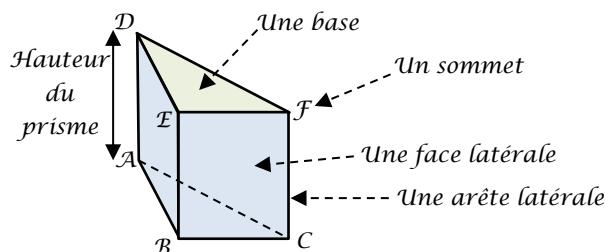
Espace

I] Prisme droit :

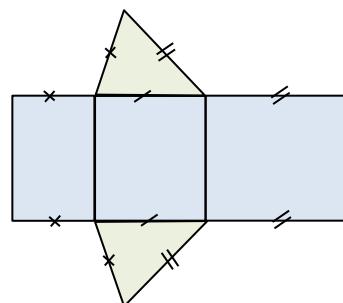
Définition : Un **prisme droit** est un **solide** qui a :

- Deux bases qui sont **parallèles** et **superposables** ;
- Des **faces latérales** qui sont des **rectangles perpendiculaires aux bases**.

Perspective cavalière :



Un patron :

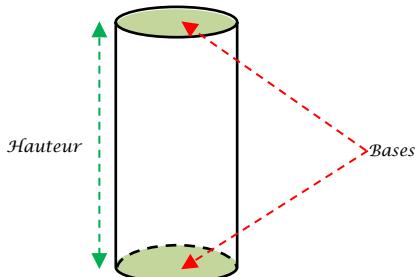


II] Cylindre de révolution :

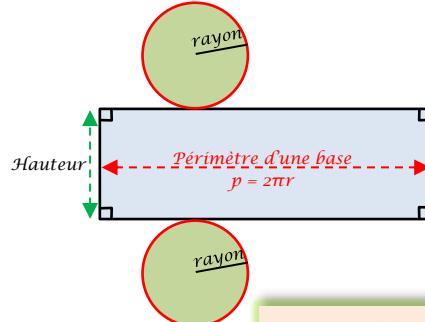
Définition : Un **cylindre de révolution** est un **solide** constitué de :

- Deux bases qui sont des **disques**, **parallèles** et **superposables**, de même **rayon**.
- D'une **surface latérale** qui est un **rectangle**.

Perspective cavalière :



Un patron :



La position des disques est quelconque.

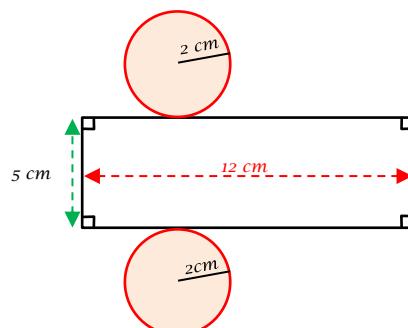
Méthodologie : Tracer le patron d'un cylindre.

On souhaite dessiner le patron d'un cylindre de rayon $R = 2 \text{ cm}$ et de hauteur $h = 5 \text{ cm}$.

Pour cela il faut calculer la longueur du rectangle.

Or : Longueur du rectangle = Périmètre du cercle de base = $2 \times \pi \times R \approx 12,56 \text{ cm}$

La longueur du rectangle est d'environ 12,6 cm.



III] Volume :

<p><u>Cube</u></p> <p>$\mathcal{V} = \textcolor{brown}{c}^3$</p>	<p><u>Pavé droit</u></p> <p>$\mathcal{V} = \textcolor{violet}{L} \times \textcolor{cyan}{l} \times \textcolor{red}{h}$</p>	<p><u>Prisme droit</u></p> <p>$\mathcal{V} = \text{Aire de la base} \times \text{hauteur}$</p>
<p><u>Cylindre</u></p> <p>$\mathcal{V} = \text{Aire de la base} \times \text{hauteur}$</p> <p>$\mathcal{V} = \pi \textcolor{red}{r}^2 \textcolor{red}{h}$</p>		