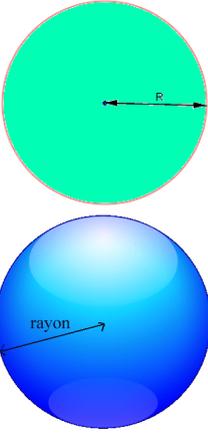
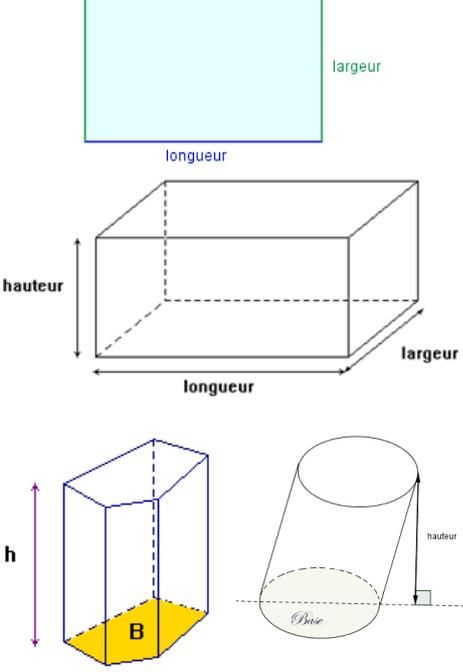


Longueurs, aires et volumes (les essentiels)

On remarquera que :

- Dans la formule d'une aire, il y a *une longueur* × *une longueur* (2D)
- Dans la formule d'un volume, il y a *une longueur* × *une longueur* × *une longueur* (3D)

<p>Périmètre d'un cercle (1D)</p> <p>Aire d'un disque</p> <p>Aire de la surface d'une sphère</p> <p>Volume d'une sphère</p>	<p>$2\pi \times \text{rayon}$ ou $\pi \times \text{diamètre}$</p> <p>$\pi \times \text{rayon}^2$</p> <p>$4\pi \times \text{rayon}^2$ <small>(Il faut donc la surface de 4 disques pour recouvrir une sphère de même rayon)</small></p> <p>$\frac{4}{3} \times \pi \times \text{rayon}^3$</p>	
<p>Aire d'un rectangle</p> <p>Volume d'un parallélépipède rectangle.</p> <p>Volume d'un prisme ou d'un cylindre (droits ou obliques)</p>	<p>$\text{longueur} \times \text{largeur}$</p> <p>$\text{longueur} \times \text{largeur} \times \text{hauteur}$</p> <p>$\text{base} \times \text{hauteur}$</p>	
<p>Aire d'un triangle</p> <p>Volume d'une pyramide ou d'un cône (de révolution ou oblique)</p>	<p>$\frac{1}{2} \times \text{base} \times \text{hauteur}$ (2D)</p> <p>$\frac{1}{3} \times \text{base} \times \text{hauteur}$ (3D)</p>	