

# Géométrie vectorielle dans l'espace

Vallon

5 janvier 2016

- 1 Vecteurs coplanaires
- 2 Existence de l'espace
- 3 Repérage dans l'espace

- Dans l'espace un plan est défini par 3 points **non alignés**
- Dans tout plan de l'espace on peut réutiliser les connaissances de géométrie plane, autrement dit on peut réutiliser le calcul vectoriel

## Définition

Deux vecteurs  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  sont **colinéaires** s'il existe un nombre réel  $\lambda$  tel que  $\vec{u} = \lambda\vec{v}$

- 1 Trois points A,B et C sont alignés si et seulement si  $\overrightarrow{AB}$  et  $\overrightarrow{AC}$  colinéaires
- 2 Deux droites  $(AB)$  et  $(CD)$  sont parallèles si et seulement si  $\overrightarrow{AB}$  et  $\overrightarrow{CD}$  colinéaires

## Définition

- ① Etant donné deux vecteurs  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  **non colinéaires** on construit à partir de  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  l'ensemble des **combinaisons linéaires** de  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  ainsi :  

$$E = \{\alpha\vec{u} + \beta\vec{v} / \alpha \text{ et } \beta \in \mathbb{R}\}$$
- ② Etant donné trois points  $A, B$  et  $C$  **non alignés**, le plan  $(ABC)$  est défini par l'ensemble des points  $M$  tel que  $\overrightarrow{AM}$  est une combinaison linéaire de  $\overrightarrow{AB}$  et  $\overrightarrow{AC}$
- ③  $(A; \overrightarrow{AB}; \overrightarrow{AC}) = \{M / \text{il existe deux réels } x \text{ et } y \text{ tel que}$   

$$\overrightarrow{AM} = x\overrightarrow{AB} + y\overrightarrow{AC}\}$$
- ④ De même la droite  $(AB)$  peut être définie par le point  $A$  et le vecteur  $\overrightarrow{AB}$  ainsi  

$$(A; \overrightarrow{AB}) = \{M / \text{il existe un réel } x \text{ tel que } \overrightarrow{AM} = x\overrightarrow{AB}\}$$

## Définition

- 1 Trois vecteurs  $\vec{u}$ ,  $\vec{v}$  et  $\vec{w}$  sont **coplanaires** si l'un des vecteurs est une combinaison linéaire des deux autres
- 2  $M \in (A; \vec{AB}; \vec{AC}) \iff \vec{AM}, \vec{AB}$  et  $\vec{AC}$  sont coplanaires

## Définition

- 1 Intuitivement "on peut se déplacer dans l'espace suivant trois directions"
- 2 Il existe **trois** vecteurs  $\vec{u}$ ,  $\vec{v}$  et  $\vec{w}$  **non coplanaires**
- 3 L'espace est défini comme l'ensemble des points  $M$  tel que  $\overrightarrow{AM}$  est une combinaison linéaire de  $\vec{u}$ ,  $\vec{v}$  et  $\vec{w}$  à partir de n'importe quel point  $A$

## Définition

- 1 On choisit un point particulier de l'espace  $O$  comme **origine**
- 2 On choisit trois vecteurs **non coplanaires**  $\vec{i}$ ,  $\vec{j}$  et  $\vec{k}$
- 3 L'espace est l'ensemble des points  $M$  tel que  $\overrightarrow{OM}$  est une combinaison linéaire de  $\vec{i}$ ,  $\vec{j}$  et  $\vec{k}$
- 4 Pour tout point  $M$  de l'espace, il existe trois nombres réels  $x, y, z$  tel que  $\overrightarrow{OM} = x\vec{i} + y\vec{j} + z\vec{k}$
- 5  $(x; y; z)$  sont les coordonnées de  $M$  **relativement** au repère  $(O; \vec{i}; \vec{j}; \vec{k})$



- ①  $(A; \overrightarrow{AB}) = \{M / \text{il existe un réel } t \text{ tel que } \overrightarrow{AM} = t\overrightarrow{AB}\}$
- ②  $\overrightarrow{AM} = x\overrightarrow{AB} \iff \overrightarrow{AO} + \overrightarrow{OM} = t\overrightarrow{AB} \iff \overrightarrow{OM} = \overrightarrow{OA} + t\overrightarrow{AB}$
- ③ Ecriture explicite :  $M(x; y; z) \in (A; \overrightarrow{AB}) \iff x, y \text{ et } z \text{ sont solution}$   

$$x = x_A + t x_{\overrightarrow{AB}}$$
 du système 
$$y = y_A + t y_{\overrightarrow{AB}}$$

$$z = z_A + t z_{\overrightarrow{AB}}$$

## Théorème

*Deux plans  $P_1$  et  $P_2$  sécants et contenant deux droites  $d_1$  et  $d_2$  parallèles, se coupent alors en une droite  $d$  parallèle à  $d_1$  et  $d_2$*

### Démonstration.

On peut écrire  $d_1 = (A_1; \vec{u})$  et  $d_2 = (A_2; \vec{u})$  car elles sont parallèles donc elles ont la même direction

On peut écrire  $P_1 = (A_1; \vec{u}; \vec{v})$  avec  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  non colinéaires et  $P_2 = (A_2; \vec{u}; \vec{w})$  avec  $\vec{u}$  et  $\vec{w}$  non colinéaires

Il existe un point  $B$  appartenant à  $P_1 \cap P_2$

Donc  $(B; \vec{u}) = P_1 \cap P_2$

