

Géométrie Analytique dans $\mathbb{R}^2$ et $\mathbb{R}^3$: produits scalaire et vectoriel

(Syllabus Chapitre VII parties 4 et 5 et Chapitre VIII partie 1.)

Contenu de la section

Produit scalaire

Contenu de la section

Produit scalaire

Définition

Inégalité de Cauchy-Schwarz

Application aux équations de droites

Lois trigonométriques

Rappel

Dans tout ce cours on rappelle que $\mathbb{R}^n$ désigne l'ensemble des points représentés par n coordonnées dans $\mathbb{R}$:

$$(x_1, \dots, x_n) \in \mathbb{R}^n.$$

Si $n = 2$ ceci décrit les points ou vecteurs du plan, si $n = 3$ les points ou vecteurs de l'espace.

Définition

Le *produit scalaire* entre deux vecteurs $\vec{v} = (v_1, \dots, v_n)$ et $\vec{w} = (w_1, \dots, w_n)$ de $\mathbb{R}^n$ est donné par

$$\langle \vec{v}, \vec{w} \rangle = v_1 w_1 + \dots + v_n w_n.$$

C'est donc un *nombre réel* (un “scalaire”).

Exemple

$$\langle (2, 1), (2, 5) \rangle = 2 \cdot 2 + 1 \cdot 5 = 9$$

Produit scalaire et norme

Le **produit scalaire** est associé à la **norme** par la relation suivante:

$$\|\vec{v}\| = \sqrt{v_1^2 + \dots + v_n^2} = \sqrt{\langle \vec{v}, \vec{v} \rangle}.$$

En particulier: $\langle \vec{v}, \vec{v} \rangle = 0 \iff \vec{v} = \vec{0}$.

Rappel: La norme d'un vecteur correspond à sa "longueur" d'après le théorème de Pythagore.

Exemple

(pour $n = 2$) Si $(a, b) \in \mathbb{R}^2$, on a $\|(a, b)\| = \sqrt{a^2 + b^2}$. Et indépendamment,

$$\sqrt{\langle (a, b), (a, b) \rangle} = \sqrt{a \cdot a + b \cdot b} = \sqrt{a^2 + b^2}.$$



Propriétés du produit scalaire

Résultat

Pour tous **vecteurs** $\vec{a}, \vec{b}, \vec{c} \in \mathbb{R}^n$ et **scalaires** $\lambda, \mu \in \mathbb{R}$, le produit scalaire vérifie les propriétés suivantes :

1. $\langle (\lambda \vec{a} + \mu \vec{b}), \vec{c} \rangle = \lambda \langle \vec{a}, \vec{c} \rangle + \mu \langle \vec{b}, \vec{c} \rangle$ (linéaire à gauche)
2. $\langle \vec{a}, \vec{b} \rangle = \langle \vec{b}, \vec{a} \rangle$ (symétrique)
3. $\langle \vec{a}, \vec{a} \rangle \geq 0$ et de plus, $\langle \vec{a}, \vec{a} \rangle = 0 \iff \vec{a} = \vec{0}$ (défini positif).

Les deux premières propriétés montrent qu'il y a également linéarité à droite ; on dit alors que le produit scalaire est bilinéaire.

Contenu de la section

Produit scalaire

Définition

Inégalité de Cauchy-Schwarz

Application aux équations de droites

Lois trigonométriques

Inégalité de Cauchy-Schwarz

Résultat (Inégalité de Cauchy-Schwarz)

Pour tous **vecteurs** $\vec{a}, \vec{b}$ de $\mathbb{R}^n$, on a

$$\left| \langle \vec{a}, \vec{b} \rangle \right| \leq \|\vec{a}\| \|\vec{b}\|.$$

C'est **un résultat fondamental**, dont la preuve sera exigible à l'examen.

Il dit que le produit scalaire entre deux vecteurs est au plus égal (en valeur absolue) au produit des deux normes.

Preuve

Pour tout nombre réel t , on calcule la quantité $\langle \vec{a} + t\vec{b}, \vec{a} + t\vec{b} \rangle$. Elle est positive par définition du produit scalaire. Nous pouvons la ré-écrire grâce à la bilinéarité sous la forme :

$$\begin{aligned} \langle \vec{a} + t\vec{b}, \vec{a} + t\vec{b} \rangle &= \langle \vec{a}, \vec{a} + t\vec{b} \rangle + t \langle \vec{b}, \vec{a} + t\vec{b} \rangle \\ &= \langle \vec{a}, \vec{a} \rangle + 2\langle \vec{a}, \vec{b} \rangle t + t^2 \langle \vec{b}, \vec{b} \rangle \\ &= \|\vec{a}\|^2 + 2\langle \vec{a}, \vec{b} \rangle t + t^2 \|\vec{b}\|^2 \geq 0 \end{aligned}$$

linéaire à gauche

lin à droite.



Mais cette expression est un polynôme du second degré. Si elle est positive pour toute valeur de t c'est que son discriminant est négatif:

$$(2\langle \vec{a}, \vec{b} \rangle)^2 - 4\|\vec{a}\|^2 \|\vec{b}\|^2 \leq 0$$

qui donne alors:

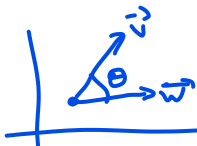
$$|\langle \vec{a}, \vec{b} \rangle| \leq \|\vec{a}\| \|\vec{b}\|$$

qui est l'inégalité annoncée.

← valeur absolue pour en avoir la valeur absolue "entière des cosinus".



Une autre manière de calculer le produit scalaire



Résultat

Si $\vec{v}$ et $\vec{w}$ sont des vecteurs de $\mathbb{R}^n$, alors

$$\langle \vec{v}, \vec{w} \rangle = \|\vec{v}\| \|\vec{w}\| \cos(\theta)$$

où θ est *l'angle orienté* formé par les vecteurs $\vec{v}$ et $\vec{w}$ (qu'on imagine basés au même point!).

La preuve n'est pas à connaître. Si vous êtes intéressé-e-s, voir le syllabus, c'est une application des formules de trigonométrie.

De ce résultat on déduit une propriété fondamentale du produit scalaire:

Corollaire

Le produit scalaire de $\vec{v}$ et $\vec{w}$ s'annule *si et seulement si les vecteurs sont orthogonaux* (c'est-à-dire s'ils font un angle de $\frac{\pi}{2}$) ou si l'un des deux est nul.

Preuve

On utilise le résultat précédent:

$$\langle \vec{v}, \vec{w} \rangle = \|\vec{v}\| \|\vec{w}\| \cos(\theta)$$

Si les vecteurs ne sont pas nuls, alors leur norme n'est pas nulle. Dès lors le produit scalaire est nul si et seulement si le cosinus l'est. Ceci arrive exactement pour des angles $\frac{\pi}{2}$ (des angles droits).

Il faut retenir le principe suivant: le produit scalaire sert à dire quand deux vecteurs sont orthogonaux ou non.

Quand deux vecteurs $\vec{v}$ et $\vec{w}$ sont orthogonaux, on notera parfois

$$\vec{v} \perp \vec{w}.$$

Contenu de la section

Produit scalaire

Définition

Inégalité de Cauchy-Schwarz

Application aux équations de droites

Lois trigonométriques

Comment trouver l'équation d'une droite du plan?

équation cartésienne — $\underline{ax_1 + bx_2 + c = 0}$
 $\langle (a, b), (x_1, x_2) \rangle$

On a vu qu'une droite de $\mathbb{R}^2$ passant par p dans la direction $\vec{v}$ est l'ensemble des points (x_1, x_2) vérifiant

$$(x_1 - p_1)v_2 = (x_2 - p_2)v_1,$$

c'est-à-dire

$$a(x_1 - p_1) + b(x_2 - p_2) = 0$$

pour $a = v_2, b = -v_1$. On réécrit ça comme

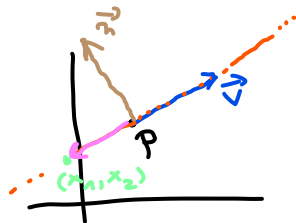
$$\langle \vec{n}, \underline{x - p} \rangle = 0$$

pour $\vec{n} = (a, b) = (v_2, -v_1)$.

$$\vec{n} \perp \underline{x - p}$$

Si x est un point de la droite, le vecteur $\vec{px}$ est orienté dans la direction de la droite. Ce calcul montre donc que $\vec{n}$ est un vecteur perpendiculaire (ou encore "vecteur normal") à la droite. Ecrire

$\langle \vec{n}, x - p \rangle = 0$ est une manière de retrouver l'équation de la droite!



Contenu de la section

Produit scalaire

Définition

Inégalité de Cauchy-Schwarz

Application aux équations de droites

Lois trigonométriques

Loi des cosinus

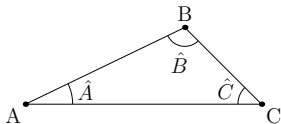
$$\langle \vec{AB}, \vec{AB} \rangle = \langle \vec{AC} - \vec{BC}, \vec{AC} - \vec{BC} \rangle = \dots$$

Résultat

Soit un triangle de sommets A, B, C et d'angles associés $\hat{A}, \hat{B}, \hat{C}$. Alors:

$$AB^2 = AC^2 + BC^2 - 2AC \cdot BC \cdot \cos \hat{C}$$

$\underbrace{\hspace{10em}}$
 $\langle \vec{AC}, \vec{BC} \rangle$



Ceci est un théorème de Pythagore généralisé

Contenu de la section

Produit vectoriel

avec des vecteurs de $\mathbb{R}^3$ et pas $\mathbb{R}^2$

$\mathbb{R}$ ~~$\mathbb{R}^2$~~ $\mathbb{R}^3$ ~~$\mathbb{R}^4$~~ ~~$\mathbb{R}^5$~~ ~~$\mathbb{R}^6$~~ $\mathbb{R}^7$ ~~$\mathbb{R}^8$~~ ...

$\mathbb{R}$ $\notin$ $\mathbb{R}^3$ $\mathbb{H}$; $\mathbb{R}^7$ $\mathbb{O}$ $\mathbb{H}$ $\mathbb{O}$

pas de nb $\mathbb{H}$; pas de nb $\mathbb{O}$ $\mathbb{H}$ $\mathbb{O}$

plus jms de no

Contenu de la section

Produit vectoriel

Définition

Produit vectoriel et colinéarité

Angle entre deux vecteurs

On commence par définir l'angle entre deux vecteurs:

Définition

Soient $\vec{v}$ et $\vec{w}$ deux vecteurs de $\mathbb{R}^2$ ou de $\mathbb{R}^3$. La mesure de l'angle entre deux vecteurs est l'unique nombre θ entre 0 et π tel que

$$\cos \theta = \frac{\langle \vec{v}, \vec{w} \rangle}{\|\vec{v}\| \cdot \|\vec{w}\|}$$

on a isolé $\cos(\theta)$

Dans $\mathbb{R}^2$ cette définition découle directement de la propriété qu'on vient de voir:

$$\langle \vec{v}, \vec{w} \rangle = \|\vec{v}\| \|\vec{w}\| \cos(\theta)$$

quand les vecteurs font un angle θ . On décide alors de la prendre comme définition pour des vecteurs de $\mathbb{R}^3$. On se restreint à $\theta \in [0, \pi]$ par parité de la fonction cosinus.



a retenir.

Le produit vectoriel

Définition

Soient $\vec{a}, \vec{b}$ deux **vecteurs** de $\mathbb{R}^3$. On définit leur *produit vectoriel* comme le **vecteur** dont les composantes sont les suivantes:

$$\vec{a} \times \vec{b} := \begin{pmatrix} a_2 b_3 - a_3 b_2 \\ a_3 b_1 - a_1 b_3 \\ a_1 b_2 - a_2 b_1 \end{pmatrix}$$

En particulier, $\vec{a} \times \vec{b}$ est encore un vecteur de $\mathbb{R}^3$. (D'où le nom produit "vectoriel").

Le produit vectoriel est donc une fonction

$$\cdot \times \cdot : \mathbb{R}^3 \times \mathbb{R}^3 \rightarrow \mathbb{R}^3 : (\vec{a}, \vec{b}) \mapsto \vec{a} \times \vec{b}.$$

Remarque

Le produit vectoriel est parfois noté $\vec{a} \wedge \vec{b}$ au lieu de $\vec{a} \times \vec{b}$. Il n'est bien défini *que pour des vecteurs de $\mathbb{R}^3$* .

Le produit vectoriel

exemples d'applications:

- ▶ Les géologues se servent du produit vectoriel pour analyser et prédire l'activité sismique.
- ▶ De même, en infographie et en animation par ordinateur, on utilise le produit vectoriel pour représenter la lumière par rapport à un plan donné.

Propriétés du produit vectoriel

Résultat

Soient $\alpha, \alpha' \in \mathbb{R}$ et $\vec{a}, \vec{a}', \vec{b} \in \mathbb{R}^3$ des vecteurs, et soit θ l'angle formé par les vecteurs $\vec{a}$ et $\vec{b}$. Alors:

- ▶ $(\alpha \vec{a} + \alpha' \vec{a}') \times \vec{b} = \alpha (\vec{a} \times \vec{b}) + \alpha' (\vec{a}' \times \vec{b})$ (linéaire à gauche)
- ▶ $\vec{a} \times \vec{b} = -\vec{b} \times \vec{a}$ (anti-symétrique);
- ▶ $\|\vec{a} \times \vec{b}\| = \|\vec{a}\| \|\vec{b}\| \sin \theta$;

linéaire à droite.

- ▶ $\vec{a} \times \vec{b} \perp \vec{a}$ et $\vec{a} \times \vec{b} \perp \vec{b}$;

conséquence de $\vec{a} \times \vec{b}$

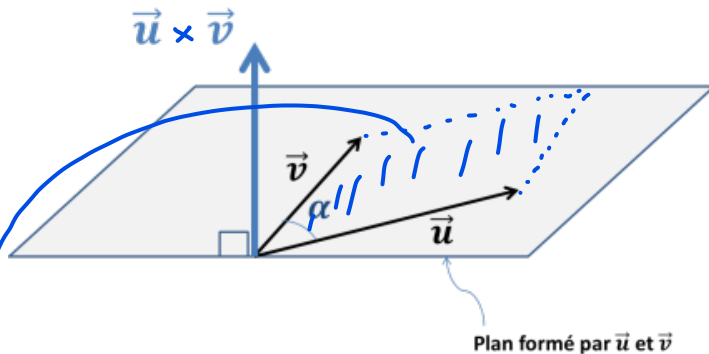
détermine la direction de $\vec{a} \times \vec{b}$

Preuve

Tous ces points se prouvent à partir de la définition. (exercice)

Dans l'égalité $\|\vec{a} \times \vec{b}\| = \|\vec{a}\| \|\vec{b}\| \sin \theta$, le sinus est toujours positif car l'angle θ est, par définition, compris entre 0 et π .

Interprétation graphique

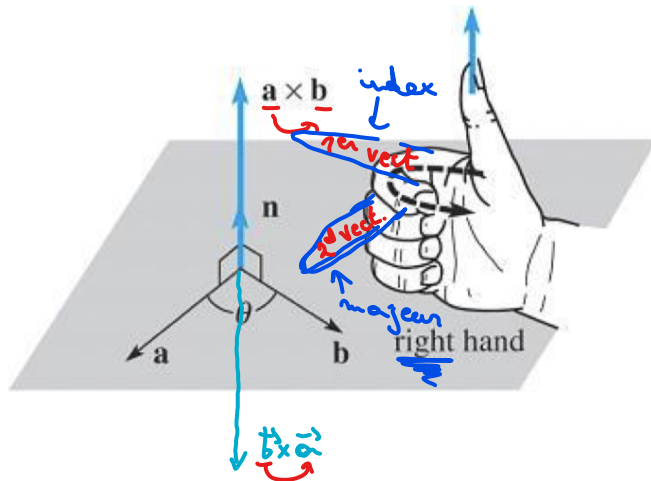


Le produit vectoriel de $\vec{u}$ et $\vec{v}$ est un vecteur qui est orthogonal à $\vec{u}$ et à $\vec{v}$, il est donc **orthogonal au plan formé par $\vec{u}$ et $\vec{v}$** . Sa norme:

$$\|\vec{u} \times \vec{v}\| = \|\vec{u}\| \|\vec{v}\| \sin \alpha$$

est égale à l'aire du **parallélogramme formé par $\vec{u}$ et $\vec{v}$** .

La règle de la main droite

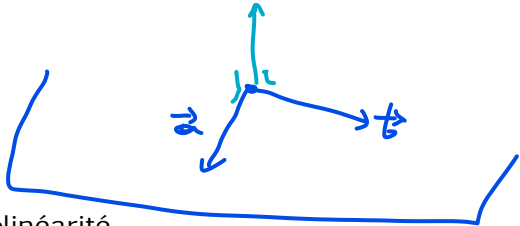


Contenu de la section

Produit vectoriel

Définition

Produit vectoriel et colinéarité



car $\angle$ entre $\vec{a}$ et $\vec{b}$ vaut 0
et $\sin 0 = 0$.

Vecteurs colinéaires de $\mathbb{R}^3$

Définition

On dit que deux vecteurs $\vec{v}$ et $\vec{w}$ **non nuls** de $\mathbb{R}^3$ sont **colinéaires** si il existe $\lambda \in \mathbb{R}$ tel que

$$\vec{v} = \lambda \vec{w}.$$

Ce sont des vecteurs de même direction mais de longueur différente et peut-être de sens opposés (si $\lambda < 0$).

Une convention: le vecteur nul est colinéaire à tout vecteur.

$$\hookrightarrow \underbrace{\vec{0}}_{\in \mathbb{R}^3} = \underbrace{0}_{\in \mathbb{R}} \cdot \vec{w} \quad \forall \vec{w} \in \mathbb{R}^3.$$

Produit vectoriel et vecteurs colinéaires de $\mathbb{R}^3$

L'intérêt du produit vectoriel est de **détecter les vecteurs colinéaires**:

Résultat

Soient $\vec{v}$ et $\vec{w}$ des vecteurs de $\mathbb{R}^3$. Alors $\vec{v}$ et $\vec{w}$ sont colinéaires si et seulement si $\vec{v} \times \vec{w} = \vec{0}$.

Preuve

On utilise: $\|\vec{v} \times \vec{w}\| = \|\vec{v}\| \|\vec{w}\| \sin \theta$, où θ est l'angle entre $\vec{v}$ et $\vec{w}$.

Mais $\vec{v}$ et $\vec{w}$ sont colinéaires si et seulement si $\theta = 0$ ou $\theta = \pi$, et pour ces valeurs $\sin(\theta) = 0$.



Contenu de la section

équations et systèmes dans l'espace

Contenu de la section

équations et systèmes dans l'espace

Généralités

Lien avec les équations cartésiennes

Définition

Une *équation* est une égalité faisant intervenir une ou plusieurs quantités inconnues.

Résoudre une équation revient à déterminer l'ensemble des valeurs possibles pour les quantités inconnues de sorte que l'égalité soit vérifiée. Ces valeurs sont *les solutions de l'équation*.

Dans une de ses formes les plus simples, une équation fait intervenir une unique quantité inconnue : un nombre réel. La “quantité inconnue” (ou simplement “inconnue”) est souvent nommée x , mais ce nom n'a rien de magique.

Exemple

- ▶ L'équation $2x - 3 = 1$ a pour seule solution : $x = 2$.
- ▶ L'équation $t^2 - 1 = 0$ (dont l'inconnue est t) a pour solutions : $t = 1$ et $t = -1$. On peut écrire que l'ensemble des solutions est $S = \{-1, 1\}$.
- ▶ L'équation $\sin(x) = 0$ a pour solution $x = 0$, mais il y en a d'autres. Par exemple $x = \pi$. En fait, l'ensemble des solutions est formé de l'ensemble des multiples entiers de π . On peut noter $S = \{k\pi \text{ t.q. } k \in \mathbb{Z}\}$.
- ▶ L'équation $x^2 + 1 = 0$ n'a pas de solution dans les nombres réels, car tout réel pris au carré est positif, donc $x^2 + 1$ ne peut jamais être égal à 0. L'ensemble des solutions est donc vide. On peut noter $S = \emptyset$.

Une équation peut faire intervenir plusieurs inconnues. Dans ce cas, **une solution** est la donnée d'une valeur pour chaque inconnue.

Exemple

L'équation $x^2 + y^2 = 0$ (dont les inconnues sont x et y) a une solution : $x = y = 0$. Il n'y en a pas d'autres. On peut noter $S = \{(0,0)\}$.

Dans l'exemple ci-dessus, il y avait une équation, deux inconnues, mais une seule solution.

C'est rare. Généralement **une seule** équation avec **deux ou plus inconnues** possède **une**

Exemple

L'équation $x + y^2 = 0$ possède une infinité de solutions : pour chaque nombre réel r , les valeurs $y = r$ et $x = -r^2$ fournissent une solution.

On peut noter $S = \{(-r^2, r) \text{ t.q. } r \in \mathbb{R}\}$.

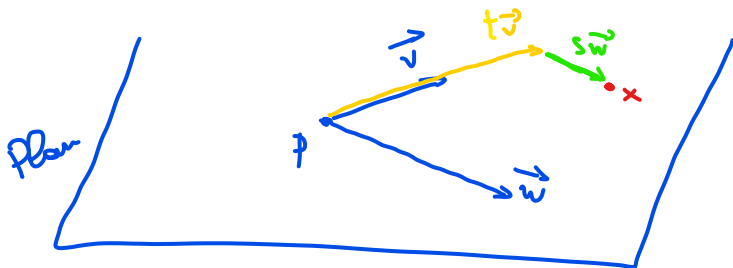


Contenu de la section

équations et systèmes dans l'espace

Généralités

Lien avec les équations cartésiennes



Plans dans l'espace

équation vectorielle

Soient $\vec{v}$ et $\vec{w}$ deux vecteurs **non-colinéaires** (ce qui signifie: $\vec{v} \times \vec{w} \neq 0$). Un plan passant par le point $\mathbf{p}$ dans les directions des vecteurs $\vec{v}$ et $\vec{w}$ est l'ensemble des points $\mathbf{x}$ de la forme

$$\mathbf{x} = \mathbf{p} + t\vec{v} + s\vec{w}.$$

lorsque s, t décrivent $\mathbb{R}$. Les vecteurs $\vec{v}, \vec{w}$ sont appelés **vecteurs directeurs du plan**.

équations paramétriques

Un plan est l'ensemble des points (x_1, x_2, x_3) de la forme

$$x_1 = p_1 + tv_1 + sw_1$$

$$x_2 = p_2 + tv_2 + sw_2$$

$$x_3 = p_3 + tv_3 + sw_3$$

pour certains réel s et t .

ou passe
aux composantes

$$\begin{aligned} \mathbf{p} &= (p_1, p_2, p_3) \\ \vec{v} &= (v_1, v_2, v_3) \\ \vec{w} &= (w_1, w_2, w_3) \end{aligned}$$

équation cartésienne

Un plan consiste en les points (x_1, x_2, x_3) vérifiant

$$ax_1 + bx_2 + cx_3 + d = 0$$

pour certaines constantes a, b, c, d . De manière équivalente :

$$\underline{a}(x_1 - p_1) + \underline{b}(x_2 - p_2) + \underline{c}(x_3 - p_3) = 0$$

où $\mathbf{p} = (p_1, p_2, p_3)$ est un point du plan.

$$\vec{p} = (x_1 - p_1, x_2 - p_2, x_3 - p_3)$$

équation cartésienne, version 2

Un plan passant par $\mathbf{p}$ est l'ensemble des points $\mathbf{x} = (x_1, x_2, x_3)$ vérifiant

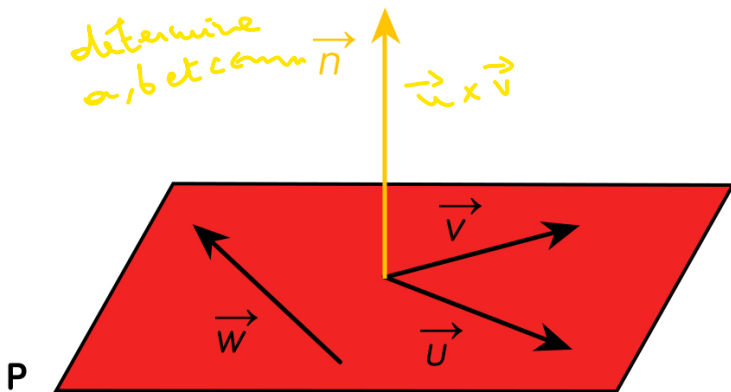
$$\langle \mathbf{x} - \mathbf{p}, \vec{n} \rangle = 0$$

pour un certain vecteur $\vec{n} = (a, b, c)$: le **vecteur normal** (ou encore "orthogonal").

Comment trouver le vecteur normal?

Résultat

Si $\vec{v} = (v_1, v_2, v_3)$ et $\vec{w}$ sont deux vecteurs directeurs d'un plan P , alors leur produit vectoriel *est un vecteur normal à P* .



Un exercice d'application

Question

Quelle est l'équation du plan (P) de $\mathbb{R}^3$ passant par le point $a = (1, 4, 2)$ et perpendiculaire à la droite passant par les points $b = (1, 2, -1)$ et $c = (1, 1, 1)$?

Réponse

étape 1: on calcule un vecteur directeur de la droite (bc) , qui sera donc un **vecteur normal** au plan. Par exemple le vecteur $\overrightarrow{bc}$:

$$\overrightarrow{bc} = c - b = (0, -1, 2).$$

Handwritten notes:
 $0 = 1 - 1$
 $-1 = 1 - 2$
 $2 = 1 - (-1)$
 → eq cartésienne du plan
 $0.x + (-1)y + 2z + d = 0$

étape 2: Un point $p = (x, y, z)$ appartient au plan (P) si et seulement si $\overrightarrow{ap}$ est orthogonal au vecteur $\overrightarrow{bc}$: c'est-à-dire si et seulement si

$$\langle (x-1, y-4, z-2), (0, -1, 2) \rangle = 0.$$

Ceci donne l'équation: $-(y-4) + 2(z-2) = 0$, soit:

$$y = 2z.$$