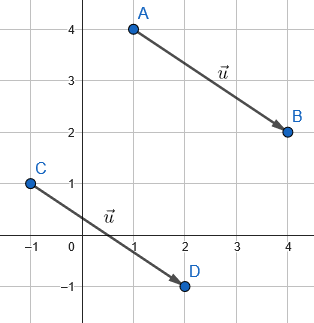
Vecteurs du plan

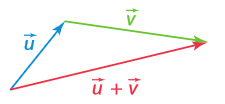
|  |
| --- |
| **Définition.** On note le point du plan de coordonnées et . ( et sont des nombres réels) |

**Définition.** On définit un nouvel objet noté , appelé **vecteur du plan** de coordonnées et .

|  |
| --- |
| **Idées**. Soit un vecteur du plan. |
| représente la translation « se déplacer horizontalement de unités et verticalement de unités ». On représente le vecteur par une flèche qui va à droite/gauche de unités et en haut/bas de unités. Visuellement, deux vecteurs sont identiques s’ils pointent dans la même direction, et ont la même longueur. |

Une image contenant ligne, Tracé, diagramme, capture d’écran

Description générée automatiquement**Exemples**. Sur l’image à gauche, on a représenté plusieurs vecteurs :  **Exemple.** Sur l’image à droite, représente l’idée : « se déplacer de 3 unités à droite et 2 unités vers le bas ». On a . De même, . Les 2 flèches représentent le même vecteur . La position d’un vecteur est sans importance.  
**Définition.** Pour tout point , on note   
Si on fait partir la flèche depuis , alors est le point au bout de la flèche.

**Définition**. On note le **vecteur nul**. Il représente la translation « immobile »

|  |
| --- |
| **Définition**. Pour tous et , . Additionner des vecteurs, c’est appliquer des translations successivement. |

Une image contenant texte, périphérique, jauge

Description générée automatiquementVisuellement il suffit de les mettre bout à bout, car  **Exemples.**

|  |
| --- |
| **Définition**. Pour tout , .  Le vecteur opposé a la même longueur mais pointe dans la direction opposée. |

Une image contenant ligne, diagramme, Tracé, pente

Description générée automatiquement**Exemples.**

|  |
| --- |
| **Définition**. Pour tous et ,   donc soustraire un vecteur, c’est additionner son opposé. |

Une image contenant texte, périphérique, jauge

Description générée automatiquement**Exemple.**

|  |
| --- |
| **Définition.** Pour tout et tout réel ,  Multiplier un vecteur par , c’est multiplier sa longueur par sans changer de sens. Multiplier un vecteur par , c’est multiplier sa longueur par et inverser son sens |

**Exemples.**

**Propriétés algébriques**. Pour tous vecteurs et tous réels et :  
• • • •   
• • • •

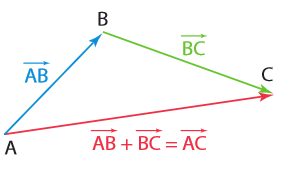
|  |
| --- |
| **Définition**. Etant donnés deux points et on note . |

Une image contenant ligne, diagramme, Tracé, nombre

Description générée automatiquementUne image contenant ligne, Tracé, Police, pente

Description générée automatiquementLe vecteur représente la translation qui déplace notamment le point au point , car .  
La flèche représentant le vecteur est donc souvent représentée allant du point au point .  
**Exemple.** Si et , alors .

|  |
| --- |
| **Propriété.** ssi est un parallélogramme. (Attention à l’ordre des lettres). |

**Propriétés.** • Pour tous points on a . • Pour tout point , on a **Propriétés.** Soit un vecteur .   
• Pour tout point , on peut écrire sous la forme pour un certain point .  
• Pour tout point , on peut écrire sous la forme pour un certain point .

|  |
| --- |
| **Propriété**. **Relation de Chasles.**  Soit trois points. Alors . Attention, . |

Une image contenant ligne, Tracé, reçu, diagramme

Description générée automatiquement**Exemple.** .

|  |
| --- |
| **Définition.** La **norme (ou longueur) d’un vecteur** , est définie par  **Définition.** La **longueur de**  est |

**Exemple.** Soit , alors . est de longueur .

Une image contenant ligne, Tracé, diagramme, capture d’écran

Description générée automatiquement

|  |
| --- |
| **Définition.** est le **milieu d’un segment** ssi  **Propriété.** Les coordonnées du milieu de sont  et |

Une image contenant ligne, diagramme, Tracé

Description générée automatiquement**Exemple.** Si et alors le milieu est

Une image contenant ligne, pente, diagramme

Description générée automatiquement**Remarque**. A ce stade, on peut techniquement définir, la **longueur d’une courbe**, puis **l’angle géométrique entre deux vecteurs** (non nuls).

|  |
| --- |
| **Définition**. Deux vecteurs non nuls sont **colinéaires**, s’ils forment un angle nul ou plat (0° ou 180°), autrement dit s’ils sont alignés, dans le même sens ou de sens opposés. |

Une image contenant ligne, Tracé, diagramme

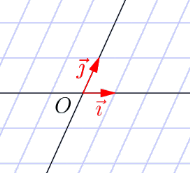
Description générée automatiquement**Exemple.** Les vecteurs et sur l’image ci-contre sont colinéaires entre eux.  
Le vecteur n’est colinéaire avec aucun des autres vecteurs.

|  |
| --- |
| **Définition**. Deux vecteurs non nuls sont **orthogonaux**, s’ils forment un angle droit (90°). |

**Exemple.** Les vecteurs et sur l’image ci-contre sont orthogonaux, car si on les fait partir du même point, ils forment un angle droit.

|  |
| --- |
| **Définition**. Un **repère** désigne la donnée d’un point et de vecteurs et non colinéaires. On note un tel repère. Un repère sert à repérer les coordonnées, les longueurs, aires, angles, etc.. |

Une image contenant ligne, diagramme, Tracé, capture d’écran

Description générée automatiquement**Remarque**. Quand on change de repère, les coordonnées d’un vecteur ou d’un point changent.   
Cependant, les définitions et formules précédentes restent valables, si on les écrit dans un même repère .  
Attention : Les longueurs, aires et angles sont des notions a priori relatives au repère utilisé.  
**Définition**. On note le **repère canonique**. Jusqu’ici, on a toujours utilisé .

|  |
| --- |
| **Définition**. Un **repère** est **orthonormé** si et sont orthogonaux et de longueur (dans . **Propriété.** Les longueurs, aires et angles géométriques sont identiques dans tout repère *orthonormé*. **Exemple.** Le repère canonique est en particulier orthonormé. |

Une image contenant ligne, diagramme, Tracé, texte

Description générée automatiquement **Exemples.** Ici on considère comme le repère de référence.Ci-contre, les repères , et sont orthonormés.   
Les longueurs ont donc la même mesure dans ,, .  
 n’est pas orthonormé car ses vecteurs sont de longueur 2 (en les mesurant dans ).  
 n’est pas orthonormé car ses vecteurs ne sont pas orthogonaux (au sens de ).

Une image contenant texte, diagramme, ligne, Tracé

Description générée automatiquement

|  |
| --- |
| **Définition**. Le **déterminant** de deux vecteurs et est  . (A priori le déterminant dépend du repère ) |

Une image contenant texte, périphérique, jauge

Description générée automatiquement**Exemple.** Si et , alors   
   
**Propriété.** Dans un repère orthonormé, l’aire du parallélogramme formé par et quand on les fait partir d’un même point, vaut    
**Exemple.** En supposant que l’unité de base est le , l’aire du parallélogramme précédent délimité par et est

|  |
| --- |
| **Propriété.** Deux vecteurs non nuls et sont **colinéaires** ssi il existe un réel tel que . |

**Exemples.**  et sont colinéaires car .   
Les vecteurs ci-contre sont colinéaires entre eux puisqu’ils sont proportionnels à .

|  |
| --- |
| **Propriété**. Deux vecteurs sont colinéaires ssi leur déterminant est nul. (dans n’importe quel repère) |

**Exemple.**  donc et sont bien colinéaires.

**Propriété**. Deux droites et sont parallèles ssi et sont colinéaires ssi .  
**Propriété**. Trois points distincts et sont alignés ssi et sont colinéaires ssi .  
**Exemple.** Les points , et sont-ils alignés ?  
. Donc et sont alignés.