

Produit scalaire dans l'espace et applications, cours, terminale S

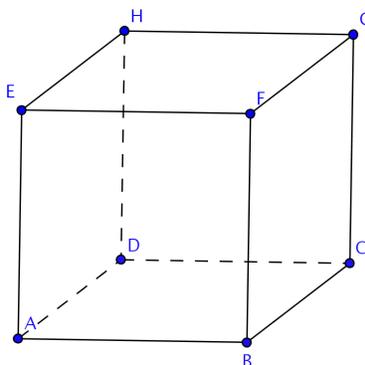
1 Produit scalaire dans l'espace

Définition :

Soient \vec{u} et \vec{v} deux vecteurs de l'espace. Soient A, B et C trois points tels que $\vec{u} = \vec{AB}$ et $\vec{v} = \vec{AC}$. Soit \mathcal{P} un plan contenant les trois points. Alors le **produit scalaire** noté $\vec{u} \cdot \vec{v}$ des vecteurs \vec{u} et \vec{v} et le produit scalaire dans le plan (\mathcal{P}) .

Exemple :

Dans le cube $ABCDEFGH$ ci-dessous, $\vec{AB} \cdot \vec{CH}$ car $\vec{CH} = \vec{BE}$. Donc $\vec{AB} \cdot \vec{CH}$ par projection orthogonale de E sur (AB) dans le plan (ABE) .



Propriétés :

Soient \vec{u} et \vec{v} deux vecteurs non nuls et soient A, B et C trois points tels que $\vec{u} = \vec{AB}$, $\vec{v} = \vec{AC}$.

- Alors dans un plan \mathcal{P} contenant les trois points :

$$\vec{u} \cdot \vec{v} = \dots\dots\dots$$
- Soit H le **projeté orthogonal** de C sur la droite (AB) c'est à dire le point d'intersection de la droite (AB) avec la droite orthogonale à (AB) passant par C , alors :

$$\vec{u} \cdot \vec{v} = \dots\dots\dots$$



Propriété :

Soit $(O; \vec{i}; \vec{j}; \vec{k})$ un repère orthonormal de l'espace (c'est à dire que les axes sont deux à deux perpendiculaires et les vecteurs \vec{i} , \vec{j} et \vec{k} ont une norme égale à 1). Si \vec{u} et \vec{v} ont pour coordonnées $(x; y; z)$ et $(x'; y'; z')$ alors :

$$\vec{u} \cdot \vec{v} = xx' + yy' + zz'$$

Propriétés :

Soient \vec{u} , \vec{v} et \vec{w} des vecteurs et k un réel.

- $\vec{u} \cdot \vec{v} = \dots\dots$;
- $(k\vec{u}) \cdot \vec{v} = \dots\dots$;
- $\vec{u} \cdot (\vec{v} + \vec{w}) = \dots\dots\dots$;

Propriété :

Soit $(O; \vec{i}; \vec{j}; \vec{k})$ un repère orthonormé de l'espace .

- Le vecteur \vec{u} de coordonnées $(a; b; c)$ a pour norme $\|\vec{u}\| = \dots\dots\dots$;
- Soient $A(x_A; y_A; z_A)$ et $B(x_B; y_B; z_B)$ deux points. La distance AB de A à B est donnée par :

$$AB = \dots\dots\dots$$

2 Orthogonalité dans l'espace

2.1 Vecteurs orthogonaux

Définition :

Deux vecteurs \vec{u} et \vec{v} de l'espace sont dits *orthogonaux* si $\vec{u} \cdot \vec{v} = 0$ ou si les droites de vecteurs directeurs \vec{u} et \vec{v} sont orthogonales .

Propriété :

Deux vecteurs \vec{u} et \vec{v} sont orthogonaux si et seulement si $\vec{u} \cdot \vec{v} = 0$.

2.2 Orthogonalité entre une droite et un plan

Propriété et définition :

Une droite (d) est orthogonale à toutes les droites d'un plan (\mathcal{P}) si et seulement si elle est orthogonale
 On dit alors qu'elle est orthogonale au plan (\mathcal{P}) .

Preuve \odot :

Il est évident que si la droite (d) est orthogonale à toutes les droites du plan (\mathcal{P}) , alors elle est en particulier orthogonale aux droites (d_1) et (d_2) du plan.

Montrons la réciproque. Soient \vec{u}_1 et \vec{u}_2 des vecteurs directeurs de (d_1) et (d_2) respectivement. Soit \vec{u} un vecteur directeur de (d) . Alors pour toute droite (d_3) du plan, soit \vec{w} un vecteur directeur de (d_3) . \vec{u}_1, \vec{u}_2 sont des vecteurs directeurs du plan (\mathcal{P}) et \vec{w} leur est coplanaire donc il existe deux réels a et b tels que $\vec{w} = a\vec{u}_1 + b\vec{u}_2$ Par ailleurs, $\vec{u} \cdot \vec{u}_1 = 0$ et $\vec{u} \cdot \vec{u}_2 = 0$ car
 . Donc $\vec{u} \cdot \vec{w} = a(\vec{u} \cdot \vec{u}_1) + b(\vec{u} \cdot \vec{u}_2) = 0$ donc (d) est orthogonale à (d_3) . Ceci étant valable pour toute droite (d_3) du plan, la propriété est bien vraie.

2.3 Vecteur normal à un plan

Définition :

Un vecteur non nul \vec{n} est normal à un plan (\mathcal{P}) lorsque ce vecteur est un vecteur directeur d'une droite

Exemple :

Soient $A(1; 1; 4)$, $B(-1; 1; 2)$ et $C(2; 2; 8)$ trois points et $\vec{u}(1; 3; -1)$ un vecteur. \vec{AB} a pour coordonnées et \vec{AC} a pour coordonnées Ils ne sont de manière évidente par colinéaires et définissent donc un plan (ABC) . Étudions si le vecteur \vec{u} est normal au plan (ABC) .

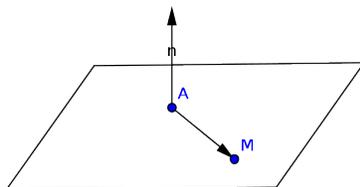
D'une part $\vec{u} \cdot \vec{AB} = 1 \cdot (-2) + 3 \cdot 0 + (-1) \cdot (-2) = -2 + 0 + 2 = 0$ donc \vec{u} et \vec{AB} sont orthogonaux.

D'autre part, $\vec{u} \cdot \vec{AC} = 1 \cdot 1 + 3 \cdot 1 + (-1) \cdot 4 = 1 + 3 - 4 = 0$ donc \vec{u} et \vec{AC} sont orthogonaux.

Par conséquent, \vec{u} est orthogonal à deux vecteurs non colinéaires du plan, il est donc orthogonal à tout vecteur du plan, c'est à dire qu'il est normal au plan.

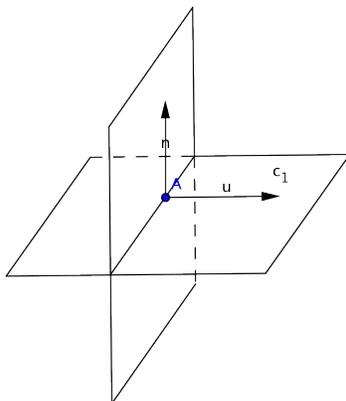
Propriété :

Soit (\mathcal{P}) un plan, A un point de \mathcal{P} et \vec{n} un vecteur normal au plan (\mathcal{P}) . Le plan est l'ensemble des points M tels que



Définition :

Soient (\mathcal{P}) et (\mathcal{P}') des plans et \vec{n} et \vec{n}' des vecteurs normaux à ces deux plans respectivement. (\mathcal{P}) et (\mathcal{P}') sont dits *perpendiculaires* si \vec{n} et \vec{n}' sont



3 Application à la géométrie analytique

Propriété et définition :

Soit $(O; \vec{i}; \vec{j}; \vec{k})$ un repère orthonormal.

- Soit (\mathcal{P}) un plan de vecteur normal $\vec{n}(a; b; c)$. Un point $M(x; y; z)$ appartient à (\mathcal{P}) si et seulement si avec d un réel fixé. Cette équation est appelée *équation cartésienne* du plan (\mathcal{D}) .
- Réciproquement, soient a, b, c et d des réels avec $(a; b; c) \neq (0; 0; 0)$. Alors l'ensemble des points M de coordonnées $(x; y; z)$ tels que est un plan de vecteur normal le vecteur \vec{n} de coordonnées

Preuve \odot :

- Soit $A(x_A; y_A; z_A)$ un point du plan (\mathcal{P}) .
 $M(x; y; z) \in (\mathcal{P}) \Leftrightarrow \vec{AM} \cdot \vec{n} = 0$ équivaut à ce qui montre que la relation $ax + by + cz + d = 0$ caractérise le plan (\mathcal{P}) .
- On peut supposer $a \neq 0$, la démonstration serait identique dans les cas $b \neq 0$ ou $c \neq 0$. Le point $A(\frac{-d}{a}; 0; 0)$ est un point de l'ensemble \mathcal{E} cherché. Soit $M(x; y; z)$ un autre point de \mathcal{E} . Alors et $-\frac{d}{a}a + 0b + 0c + d = \dots$ donnent $a(x + \frac{d}{a}) + by + cz = \dots$ ce qui équivaut à $\vec{AM} \cdot \vec{n} = \dots$ avec \vec{n} de coordonnées $(a; b; c)$. \mathcal{E} est donc bien le plan passant par A et de vecteur normal