

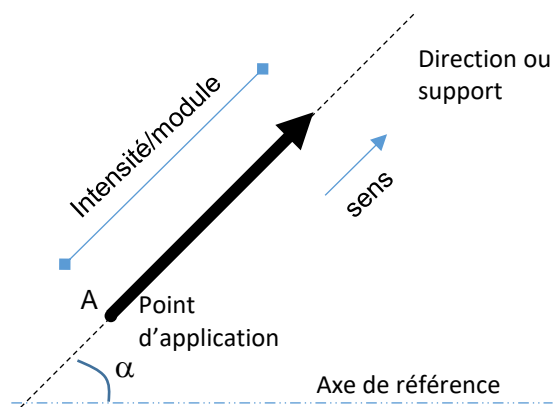
**Fiche de cours**  
**Rappels sur les vecteurs**  
**et les scalaires**

## I- Généralités

### 1.1 Définitions.

Un vecteur est une grandeur définie par une **direction**, un **sens** et une **intensité**. Tous les éléments caractérisés par une direction, un sens et une intensité seront des vecteurs ; la force, la vitesse, les champs électriques ou magnétiques en sont des exemples.

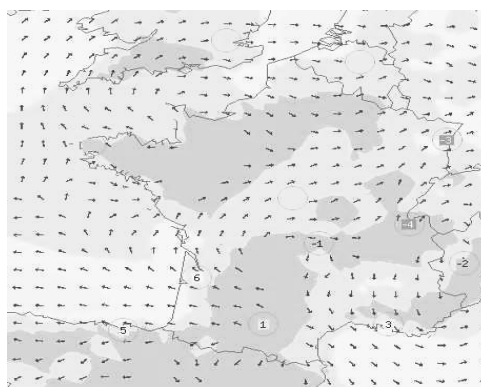
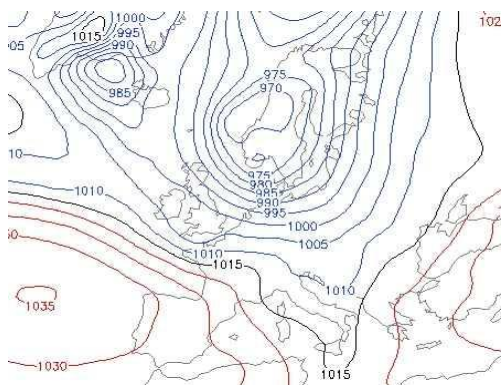
- La direction** est la droite qui porte le vecteur. Elle est définie par un angle  $\alpha$  mesuré entre un axe de référence et le support.
- Le sens** représente l'orientation origine-extrémité du vecteur et est symbolisé par une flèche.
- L'intensité, norme ou module**, représente la valeur de la grandeur mesurée par le vecteur. Graphiquement, elle correspond à la grandeur de celui-ci.
- Le point d'application** est le point qui sert d'origine à un représentant (ou image) du vecteur.



### 1.2 Champs de vecteurs, champs de scalaires.

La notion de « **champ** » est une notion importante en physique. Elle permet d'appréhender dans toute son étendue spatiale une grandeur. Un champ de vecteurs associe à chaque point de l'espace un vecteur tandis qu'un champ de scalaires y associe un réel, voyons deux exemples :

- La figure de gauche est celle d'un champ barométrique, qui est un champ scalaire caractérisant la pression en tout point de l'espace.
- La figure à droite montre un champ vectoriel qui caractérise la vitesse et la direction du vent en tout point de l'espace.



Comme vous le savez les composantes vectorielles d'un vent sont liées aux lignes de pression. Une collection d'opérateurs mathématiques permet de passer de l'un à l'autre.

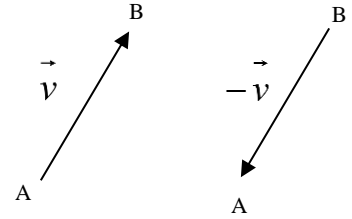
## 1.3 Propriétés.

### 1.3.1 Egalité de deux vecteurs.

Deux vecteurs sont égaux s'ils ont même direction, même sens et même longueur.

### 1.3.2 Vecteurs opposés.

Le vecteur opposé du vecteur  $\vec{v}$  est obtenu en changeant uniquement le sens à  $\vec{v}$ . Si  $\vec{v} = \overrightarrow{AB}$  alors  $-\vec{v} = -\overrightarrow{AB} = \overrightarrow{BA}$ .

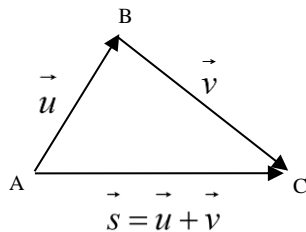


### 1.3.3 Relation de Chasles.

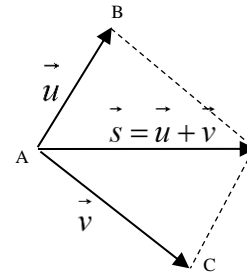
Soit un vecteur  $\overrightarrow{AB}$ . Quel que soit le point C, nous aurons toujours  $\overrightarrow{AB} = \overrightarrow{AC} + \overrightarrow{CB}$ .

### 1.3.4 Addition de deux vecteurs.

Ci-dessous à gauche,  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  sont deux vecteurs représentés respectivement par  $\overrightarrow{AB}$  et  $\overrightarrow{BC}$ . Le vecteur  $\vec{s}$  représenté par  $\overrightarrow{AC}$  est appelé vecteur somme des vecteurs  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$ . On écrit  $\vec{s} = \vec{u} + \vec{v}$

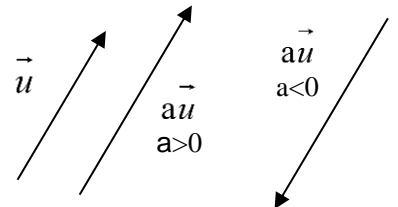


En peut aussi considérer une somme de la manière suivante →



### 1.3.5 Produit d'un vecteur par un réel.

Soit un vecteur  $\vec{u}$  représentés par  $\overrightarrow{AB}$  et un réel a. Si a est positif  $a\vec{u}$  et  $\vec{u}$  ont même direction et même sens. Si a est négatif  $a\vec{u}$  et  $\vec{u}$  ont même direction mais sont de sens contraire.



### 1.3.6 Vecteurs colinéaires.

Deux vecteurs  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  sont dits colinéaires, s'ils existe un réel k tel que  $\vec{u} = k\vec{v}$ .  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  ont alors la même direction.

### 1.3.7 Module d'un vecteur.

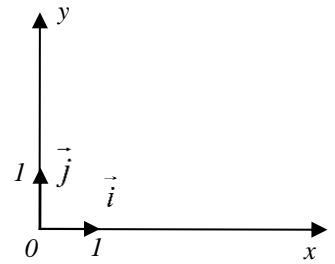
Si  $\overrightarrow{AB}$  est un vecteur représentant  $\vec{u}$ , On appelle module ou norme du vecteur  $\vec{u}$  la longueur du segment AB. On note ce module  $|\overrightarrow{AB}|$  ou  $||\overrightarrow{AB}||$ .

## II- Coordonnées.

### 2.1 Repère dans le plan, repère orthonormé.

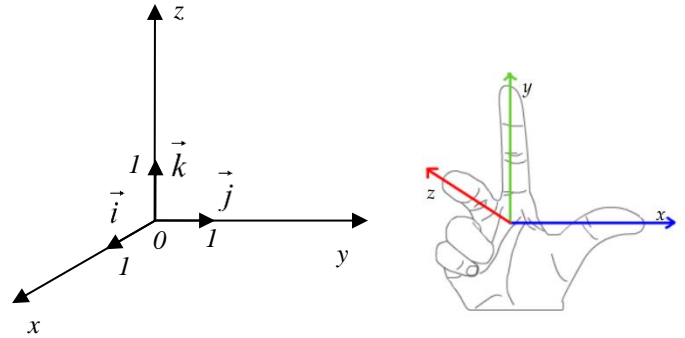
Un repère du plan est déterminé par un point quelconque O, appelé origine du repère, et deux vecteurs  $\vec{i}$  et  $\vec{j}$  non colinéaires.

Le repère (O,  $\vec{i}$ ,  $\vec{j}$ ) est orthogonal si les droites qui portent les vecteurs sont orthogonales. Il est **orthonormal** si, en plus, les vecteurs ont même longueur, celle-ci étant prise comme unité de longueur (on parle alors de **repère orthonormé**).



### 2.2 Repère dans l'espace.

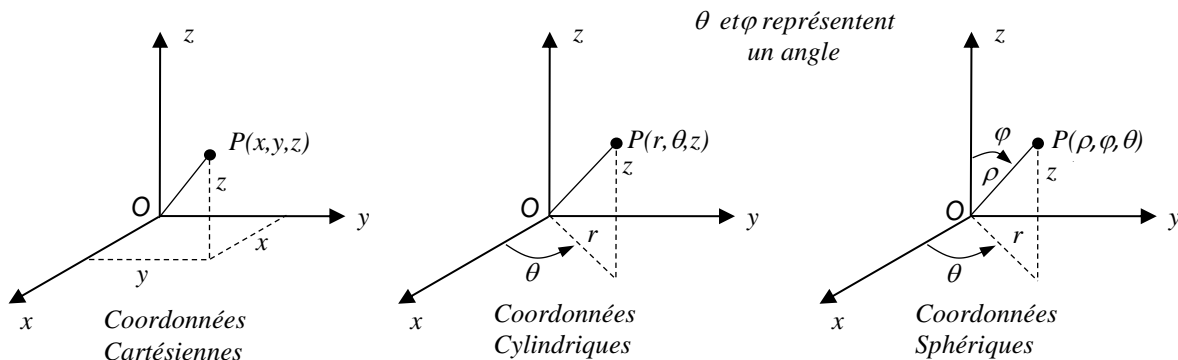
Soit un repère de l'espace où l'on désigne par O un point quelconque et par  $\vec{i}, \vec{j}, \vec{k}$  3 vecteurs non colinéaires 2 à 2 et non coplanaires 2 à 2.



En Sciences Industrielles on note plutôt la base de travail avec le nom des axes soit  $(\vec{x}, \vec{y}, \vec{z})$  au lieu  $(\vec{i}, \vec{j}, \vec{k})$

### 2.3 Les différents systèmes de coordonnées.

Un point P est définissable par trois coordonnées  $(x, y, z)$  dans le système Cartésien,  $(r, \theta, z)$  dans le système cylindrique et  $(\rho, \varphi, \theta)$  dans le système sphérique. Nous utiliserons massivement les coordonnées Cartésiennes en SI.

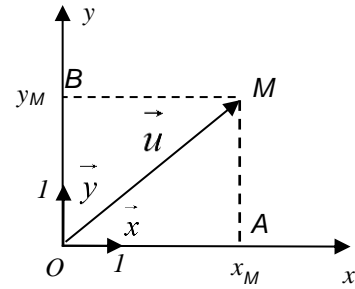


*Précision : Ces notations ne sont pas celles usuellement utilisées en physique où l'usage général est d'inverser les définitions de  $\varphi$  et  $\theta$ .*

## 2.4 Coordonnées Cartésiennes d'un point, d'un vecteur.

### 2.4.1 Dans le plan

A partir de la relation de Chasles qui donne dans la figure ci-contre  $\overrightarrow{OM} = \overrightarrow{OA} + \overrightarrow{OB}$ , on démontre facilement que  $\overrightarrow{OM} = x_M \overrightarrow{x} + y_M \overrightarrow{y}$ . Si  $\overrightarrow{OM}$  est un représentant de  $\vec{u}$  on dit qu'ils sont les coordonnées du vecteur  $\vec{u}$  dans la base  $\beta(\overrightarrow{x}, \overrightarrow{y})$ .



On notera indifféremment  $\vec{u} \begin{pmatrix} x_M \\ y_M \end{pmatrix}_\beta$  ou  $\vec{u} = x_M \overrightarrow{x} + y_M \overrightarrow{y}$  ou  $\vec{u} = (x_M, y_M)$

### Propriétés

- **Norme d'un vecteur dans un repère orthogonal.**

Le triangle OAM étant rectangle A, nous pouvons écrire :

$OM^2 = OA^2 + AM^2 = OA^2 + OB^2$  comme  $AM=OB$  On en déduit que si  $\overrightarrow{OM} \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}_\beta$  alors  $\|\overrightarrow{OM}\| = \sqrt{x^2 + y^2}$

- **Somme de deux vecteurs.**

Si  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}_\beta$  et  $\vec{v} \begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}_\beta$  alors  $\vec{u} + \vec{v} \begin{pmatrix} x + x' \\ y + y' \end{pmatrix}_\beta$

- **Coordonnées d'un vecteur défini par un représentant.**

Soit deux points  $A(x_A, y_A)$  et  $B(x_B, y_B)$ , le vecteur  $\overrightarrow{AB}$  a pour coordonnées  $\overrightarrow{AB} \begin{pmatrix} x_B - x_A \\ y_B - y_A \end{pmatrix}_\beta$

- **Vecteur nul.**

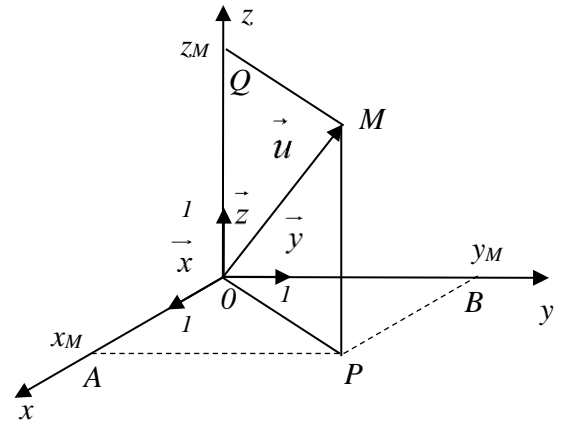
Si  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}_\beta = \vec{0}$  si  $x = y = 0$  Ce vecteur n'a ni direction, ni sens.

- **Egalité.**

Soit  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}_\beta = \vec{v} \begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}_\beta$  si  $x = x', y = y'$

### 2.4.2 Dans l'espace

Les trois éléments  $(x_M, y_M, z_M)$  forment les coordonnées de M dans le repère  $(O, \vec{x}, \vec{y}, \vec{z})$ . Si  $\overrightarrow{OM}$  est un représentant de  $\vec{u}$  on dit qu'ils sont les coordonnées du vecteur  $\vec{u}$  dans la base  $\beta(\vec{x}, \vec{y}, \vec{z})$ .



On notera indifféremment

$$\vec{u} \begin{pmatrix} x_M \\ y_M \\ z_M \end{pmatrix}_{\beta} \quad \text{ou} \quad \vec{u} = x_M \vec{x} + y_M \vec{y} + z_M \vec{z} \quad \text{ou} \quad \vec{u} = (x_M, y_M, z_M)$$

#### Propriétés

##### • Norme d'un vecteur dans un repère orthogonal.

Les triangles OPM et OAP étant rectangles en P et en A, nous pouvons écrire :

$$OM^2 = OP^2 + PM^2 \quad OP^2 = OA^2 + AP^2 = OA^2 + OB^2 \quad \text{comme } PM=OQ \text{ il vient } OM^2 = OA^2 + OB^2 + OQ^2$$

On en déduit que si  $\overrightarrow{OM} \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}_{\beta}$  alors  $\|\overrightarrow{OM}\| = \sqrt{x^2 + y^2 + z^2}$

##### • Somme de deux vecteurs.

Si  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}_{\beta}$  et  $\vec{v} \begin{pmatrix} x' \\ y' \\ z' \end{pmatrix}_{\beta}$  alors  $\vec{u} + \vec{v} \begin{pmatrix} x + x' \\ y + y' \\ z + z' \end{pmatrix}_{\beta}$

##### • Coordonnées d'un vecteur défini par un représentant.

Soit deux points  $A(x_A, y_A, z_A)$  et  $B(x_B, y_B, z_B)$ .

Sachant que  $\overrightarrow{AB} = \overrightarrow{AO} + \overrightarrow{OB} = \overrightarrow{OB} - \overrightarrow{OA}$  on en déduit les coordonnées du vecteur  $\overrightarrow{AB} \begin{pmatrix} x_B - x_A \\ y_B - y_A \\ z_B - z_A \end{pmatrix}_{\beta}$

##### • Vecteur nul.

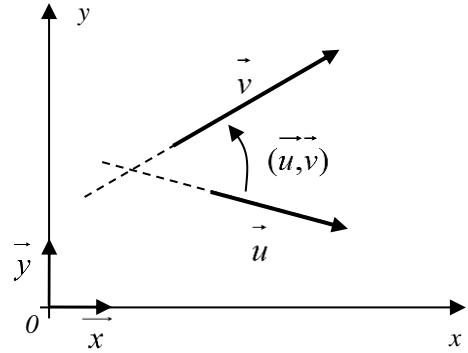
Si  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}_{\beta} = \vec{0}$  si  $x = y = z = 0$  Ce vecteur n'a ni direction, ni sens.

### III- Produit scalaire.

#### 3.1 Définition

Le produit scalaire de deux vecteurs est un nombre (un scalaire) qui est égal au produit des longueurs des deux vecteurs par le cosinus de l'angle de ces deux vecteurs.

$$\vec{u} \cdot \vec{v} = \|\vec{u}\| \cdot \|\vec{v}\| \cos(\vec{u}, \vec{v})$$



#### 3.2 Propriétés

- $\vec{u} \cdot \vec{v} = \vec{v} \cdot \vec{u}$  commutativité, symétrie.
- $(\vec{u}_1 + \vec{u}_2) \cdot \vec{v} = \vec{u}_1 \cdot \vec{v} + \vec{u}_2 \cdot \vec{v}$  distributivité par rapport à l'addition vectorielle.

#### 3.3 Expression analytique du produit scalaire.

**a) Dans un plan orthonormé  $(O, \vec{x}, \vec{y})$ .**

On peut écrire  $\vec{x} \cdot \vec{x} = \vec{y} \cdot \vec{y} = 1$  et  $\vec{x} \cdot \vec{y} = 0$

Soit deux vecteurs  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$  et  $\vec{v} \begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}$  alors  $\vec{u} \cdot \vec{v} = xx' + yy'$

Conséquence : si  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$  alors  $(\vec{u})^2 = \|\vec{u}\|^2 = x^2 + y^2$  d'où  $\|\vec{u}\| = \sqrt{x^2 + y^2}$

**b) Dans une base orthonormée  $(O, \vec{x}, \vec{y}, \vec{z})$**

On peut écrire  $\vec{x} \cdot \vec{x} = \vec{y} \cdot \vec{y} = \vec{z} \cdot \vec{z} = 1$  et  $\vec{x} \cdot \vec{y} = \vec{x} \cdot \vec{z} = \vec{y} \cdot \vec{z} = 0$

Soit deux vecteurs  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}$  et  $\vec{v} \begin{pmatrix} x' \\ y' \\ z' \end{pmatrix}$  alors  $\vec{u} \cdot \vec{v} = xx' + yy' + zz'$

D'où on déduit comme précédemment  $\|\vec{u}\|^2 = x^2 + y^2 + z^2$

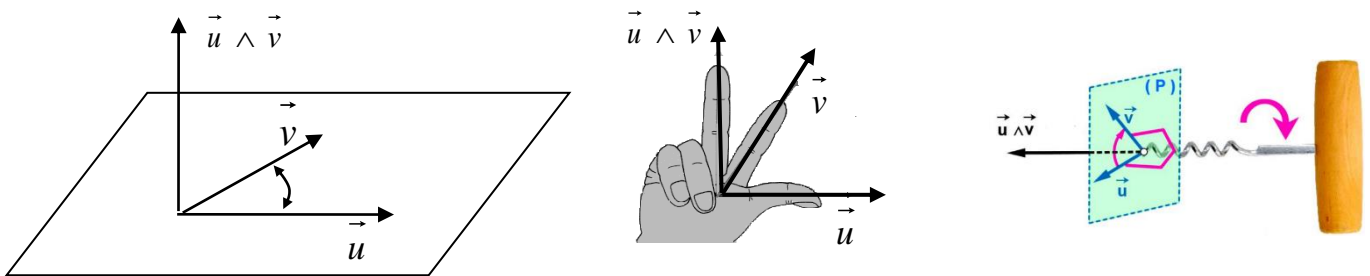
## IV- Produit vectoriel.

Le produit vectoriel de deux vecteurs engendre un autre vecteur situé dans un plan différent. En conséquence nous considérerons uniquement ici les vecteurs à trois composantes c'est-à-dire de la

forme  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}$ .

### 4.1 Définition

Le produit vectoriel de deux vecteurs  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  est un vecteur noté  $\vec{u} \wedge \vec{v}$  qui est défini de la manière suivante :



- La direction de  $\vec{u} \wedge \vec{v}$  est celle de la perpendiculaire au plan défini par les vecteurs  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$ .
- Le sens de  $\vec{u} \wedge \vec{v}$  est celui obtenu par la *règle des trois doigts de la main droite* (dite aussi du *bonhomme d'Ampère* ou du *tire-bouchon*) :  $\vec{u}$  = *pouce*,  $\vec{v}$  = *index* et  $\vec{u} \wedge \vec{v}$  = *majeur*.
- Le module du produit vectoriel est :  $\|\vec{u} \wedge \vec{v}\| = \|\vec{u}\| \cdot \|\vec{v}\| \cdot \sin(\angle \vec{u} \vec{v})$

### 4.2 Propriétés

Si  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  sont colinéaire alors  $\vec{u} \wedge \vec{v} = \vec{0}$ .

$\vec{u} \wedge \vec{v} = - \vec{v} \wedge \vec{u}$       commutativité, symétrie.

### 4.3 Expression analytique du produit vectoriel.

Soit  $(O, \vec{x}, \vec{y}, \vec{z})$  une base orthonormée directe

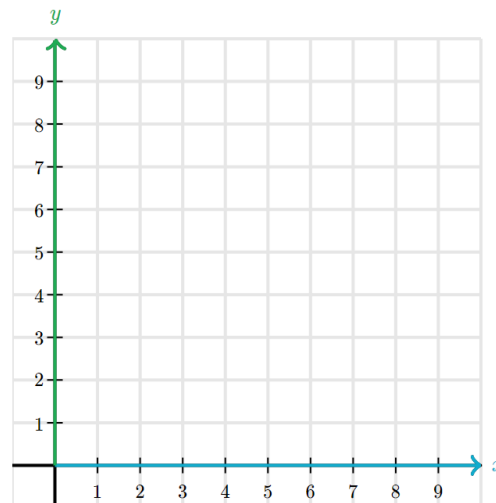
On peut écrire :  $\vec{x} = \vec{y} \wedge \vec{z}$      $\vec{y} = \vec{z} \wedge \vec{x}$  et  $\vec{z} = \vec{x} \wedge \vec{y}$        $\vec{x} \wedge \vec{x} = \vec{0}$      $\vec{y} \wedge \vec{y} = \vec{0}$      $\vec{z} \wedge \vec{z} = \vec{0}$

Soit deux vecteurs  $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}$  et  $\vec{v} \begin{pmatrix} x' \\ y' \\ z' \end{pmatrix}$  Le produit vectoriel entre  $\vec{u}$  et  $\vec{v}$  est  $(\vec{u} \wedge \vec{v}) \begin{pmatrix} yz' - zy' \\ zx' - xz' \\ xy' - yx' \end{pmatrix}$

## V- Exercices.

**5.1** Dans un plan orthonormé.

- Placer les deux vecteurs  $\vec{A} \begin{pmatrix} 5 \\ 2 \end{pmatrix}$  et  $\vec{B} \begin{pmatrix} 2 \\ 7 \end{pmatrix}$  dans le repère ci-contre :
- Construire la somme de  $\vec{A}$  et  $\vec{B}$ , donner les coordonnées du vecteur somme, puis mesurer sa norme.
- Calculer les grandeurs précédentes ainsi que le produit scalaire  $\vec{A} \cdot \vec{B}$



**5.2** Soit un vecteur dirigé du point A (2,-4,1) vers le point M (0,-2,0). Donner ces coordonnées cartésiennes, puis son module.

**5.3** Soit les vecteurs  $\vec{A} = (3,2,1)$  et  $\vec{B} = (1,2,4)$ . Donner les composantes de leur produit vectoriel.

**5.4** Dans un repère orthonormé on donne les points suivants :

$$A(0,1,1) \quad B(1,0,1) \quad C(1,1,0)$$

- Calculer les composantes des vecteurs  $\vec{AB}$  et  $\vec{AC}$
- Calculer les modules des vecteurs  $\vec{AB}$  et  $\vec{AC}$
- Calculer le produit scalaire  $\vec{AB} \cdot \vec{AC}$ . En déduire la valeur de l'angle entre ces deux vecteurs.

**5.5** Utilisation de Geogebra pour les calculs sur les vecteurs

Démarrer la calculatrice graphique sur  
<https://www.geogebra.org/>

**Travail proposé :** Vérifions les principales propriétés de la fiche de cours sur les vecteurs en 2d et en 3d :  
 Additions, multiplication par un réel, module ...

**En 2D :**

- Placer les deux vecteurs  $\vec{A} \begin{pmatrix} 10 \\ 15 \end{pmatrix}$  et  $\vec{B} \begin{pmatrix} 10 \\ 5 \end{pmatrix}$
- Additionner  $\vec{A}$  et  $\vec{B}$ , calculer la norme et l'angle de ce vecteur somme. Vérifier ces grandeurs par un calcul.
- Calculer le produit scalaire  $\vec{A} \cdot \vec{B}$
- Multiplier  $\vec{A}$  et  $\vec{B}$  par 10, quel est l'impact sur la valeur de la norme.
- Modifier le vecteur  $\vec{A}$  pour que la somme soit nul.

**En 3D :** Refaire les mêmes questions à partir des vecteurs  $\vec{A} \begin{pmatrix} 10 \\ 15 \\ 5 \end{pmatrix}$  et  $\vec{B} \begin{pmatrix} 10 \\ 5 \\ 15 \end{pmatrix}$

