

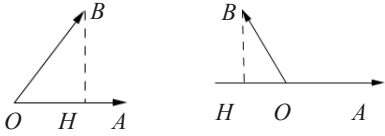
PRODUIT SCALAIRE (dans le plan)

1) PRODUIT SCALAIRE

A) DÉFINITION

→ Soit \vec{u} et \vec{v} deux vecteurs non nuls du plan Ce n'est pas une multiplication !

Le produit scalaire de \vec{u} par \vec{v} noté $\vec{u} \cdot \vec{v}$ est le nombre défini par l'une ou l'autre des égalités ci-dessous :

$\vec{u} \cdot \vec{v} = \frac{1}{2} (\ \vec{u} + \vec{v}\ ^2 - \ \vec{u}\ ^2 - \ \vec{v}\ ^2)$	
$\vec{u} \cdot \vec{v} = xx' + yy' \quad \text{où } \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix} \text{ et } \begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix} \text{ sont les coordonnées respectives de } \vec{u} \text{ et de } \vec{v} \text{ dans un repère orthonormal quelconque.}$	
$\vec{u} \cdot \vec{v} = \vec{OA} \cdot \vec{OB} = OA \times OB \times \cos \widehat{AOB} = \ \vec{u}\ \ \vec{v}\ \cos(\vec{u}, \vec{v})$ <p><i>Le produit scalaire de deux vecteurs est égal au produit de leurs normes par le cosinus de l'angle qu'ils forment.</i></p>	<p>où O, A et B sont trois points du plan tels que $\vec{u} = \vec{OA}$ et $\vec{v} = \vec{OB}$.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p>H est le projeté orthogonal de B sur (OA)</p>
$\vec{u} \cdot \vec{v} = \vec{OA} \cdot \vec{OB} = \begin{cases} OA \times OH & \text{si } \vec{OA} \text{ et } \vec{OH} \text{ sont de même sens} \\ -OA \times OH & \text{si } \vec{OA} \text{ et } \vec{OH} \text{ sont de sens contraire} \end{cases}$	
Le produit scalaire de deux vecteurs est un réel	

→ Si $\vec{u} = \vec{0}$ ou $\vec{v} = \vec{0}$, on pose $\vec{u} \cdot \vec{v} = 0$.

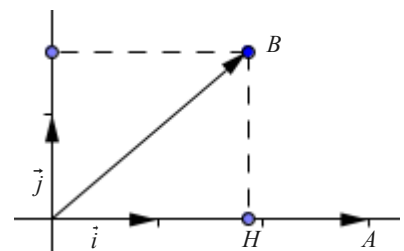
Preuve de l'égalité de ces quatre expressions :

• Montrons que $\vec{u} \cdot \vec{v} = \frac{1}{2} (\|\vec{u} + \vec{v}\|^2 - \|\vec{u}\|^2 - \|\vec{v}\|^2) = xx' + yy'$ où $\begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$ et $\begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}$ sont les coordonnées respectives de \vec{u} et de \vec{v} dans un repère orthonormal quelconque.

• Montrons que $OA \times OB \times \cos \widehat{AOB} = xx' + yy'$ où $\begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$ et $\begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}$ sont les coordonnées respectives de \vec{OA} et \vec{OB} dans un repère orthonormal bien choisi ...

Choisissons un repère orthonormal $(O; \vec{i}; \vec{j})$ tel que \vec{i} et \vec{OA} soient colinéaires et de même sens.

On note $\begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$ et $\begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}$ les coordonnées respectivement de \vec{OA} et \vec{OB} .



- Montrons que $OA \times OB \times \cos \widehat{AOB} = \begin{cases} OA \times OH \text{ si } \vec{OA} \text{ et } \vec{OH} \text{ sont de même sens} \\ -OA \times OH \text{ si } \vec{OA} \text{ et } \vec{OH} \text{ sont de sens contraire} \end{cases}$

Dans le repère défini ci-dessus, l'abscisse de H est celle de B , c'est à dire $OB \cos \widehat{AOB}$.

Ainsi $OA \times OB \times \cos \widehat{AOB} =$

Deux cas se présentent :

- Si \vec{OA} et \vec{OH} sont de même sens, alors i et \vec{OH} sont de même sens et ;

- Si \vec{OA} et \vec{OH} sont de sens contraire, alors i et \vec{OH} sont de sens contraire et ;

Exemple 1 :

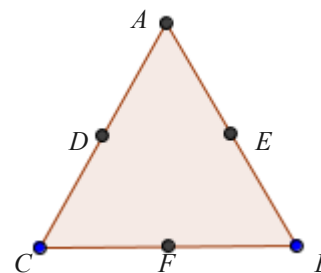
Soit $A(2; 3)$, $B(-1; 4)$ et $C(-2; 1)$ trois points du plan muni d'un repère orthonormal.

Exemple 2 :

Soit ABC un triangle équilatéral tel que $AB = 3$.
(dans l'unité de longueur choisie).

Les points E , F et D sont les milieux des côtés. On a alors:

-
-



B) REMARQUES

- Signe du produit scalaire :

On déduit facilement le signe du produit scalaire $\vec{OA} \cdot \vec{OB}$ suivant la nature de l'angle \widehat{AOB} .

En effet les normes des deux vecteurs \vec{OA} et \vec{OB} sont positives . On en déduit donc que $\vec{OA} \cdot \vec{OB}$ est du signe de $\cos \widehat{AOB}$.

- Si $0 \leq \widehat{AOB} < \frac{\pi}{2}$, $\cos \widehat{AOB} > 0$ et donc $\vec{OA} \cdot \vec{OB} > 0$
- Si $\widehat{AOB} = \frac{\pi}{2}$, c'est à dire $\vec{OA} \perp \vec{OB}$, $\cos \widehat{AOB} = 0$ et donc $\vec{OA} \cdot \vec{OB} = 0$
- Si $\frac{\pi}{2} < \widehat{AOB} \leq \pi$, $\cos \widehat{AOB} < 0$, donc $\vec{OA} \cdot \vec{OB} < 0$

- Le produit scalaire de deux vecteurs dépend de leur norme :

le cosinus d'un angle est un réel compris entre 1 et -1 . On a donc:

- Un cas agréable : les vecteurs colinéaires

- Si \vec{u} et \vec{v} sont **colinéaires et de même sens**, alors $(\vec{u}, \vec{v}) = 0$ et $\cos(\vec{u}, \vec{v}) = 1$, alors $\vec{u} \cdot \vec{v} = \|\vec{u}\| \|\vec{v}\|$
- Si \vec{u} et \vec{v} sont colinéaires et de sens contraire, alors $(\vec{u}, \vec{v}) = \pi$ et $\cos(\vec{u}, \vec{v}) = -1$, alors $\vec{u} \cdot \vec{v} = -\|\vec{u}\| \|\vec{v}\|$

C) COMPLÉMENTS SUR LES PROJECTIONS ORTHOGONALES

- D'après ce qui précède, on peut compléter la quatrième égalité du tableau :

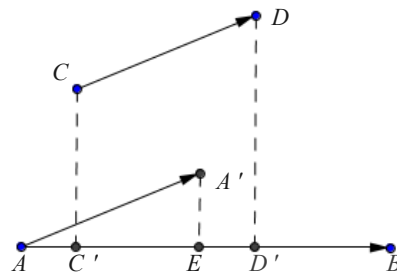
$$\vec{OA} \cdot \vec{OB} = \vec{OA} \cdot \vec{OH}$$

$$\text{En effet } \vec{OA} \cdot \vec{OH} = \begin{cases} OA \times OH & \text{si } \vec{OA} \text{ et } \vec{OH} \text{ sont de même sens} \\ -OA \times OH & \text{si } \vec{OA} \text{ et } \vec{OH} \text{ sont de sens contraires} \end{cases}$$

- On a considéré les vecteurs de même origine, mais le résultat est le même dans les autres cas.

Si C' et D' sont les projetés orthogonaux de C et D sur (AB) ,

$$\text{alors } \vec{AB} \cdot \vec{CD} = \vec{AB} \cdot \vec{C'D'}$$



Pour calculer le produit scalaire de deux vecteurs, on peut remplacer l'un d'eux par son projeté orthogonal sur la droite qui porte l'autre.

2) PROPRIÉTÉS

A) OPÉRATIONS VECTORIELLES

Propriété :

Soit \vec{u} , \vec{v} et \vec{w} trois vecteurs du plan et k un réel, on a :

Symétrie: $\vec{u} \cdot \vec{v} = \vec{v} \cdot \vec{u}$

Linéarité: $\vec{u} \cdot (\vec{v} + \vec{w}) = \vec{u} \cdot \vec{v} + \vec{u} \cdot \vec{w}$ et $(\vec{u} + \vec{v}) \cdot \vec{w} = \vec{u} \cdot \vec{w} + \vec{v} \cdot \vec{w}$
 $(k\vec{u}) \cdot \vec{v} = k(\vec{u} \cdot \vec{v})$ et $\vec{u} \cdot (k\vec{v}) = k(\vec{u} \cdot \vec{v})$

Conséquence :

$$a \cdot \vec{u} \cdot b \cdot \vec{v} = ab \cdot \vec{u} \cdot \vec{v}$$

(où a et b sont deux réels quelconques)

Preuve :

Pour la preuve, on se place dans un repère orthonormal et on note $\begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$, $\begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}$ et $\begin{pmatrix} x'' \\ y'' \end{pmatrix}$ les coordonnées respectives de \vec{u} , \vec{v} et \vec{w} .

- Symétrie:** Immédiat, puisque $\vec{u} \cdot \vec{v} = xx' + yy' = x'x + y'y = \vec{v} \cdot \vec{u}$
- Linéarité:** $\vec{u} \cdot (\vec{v} + \vec{w}) =$

On démontre de même les autres égalités.

Exemples :

- Calculer $(3\vec{u} - 2\vec{v}) \cdot (2\vec{u} + \vec{v}) =$
- Expliquer pourquoi les écritures suivantes n'ont pas de sens :
 - « $\vec{u} \cdot \vec{v} \cdot \vec{w}$ »
 - « $\vec{u} \cdot \vec{v} + \vec{w}$ »
 - « $\vec{u} \cdot (k + \vec{v})$ »

Remarque :

Il y a des ressemblances évidentes entre les règles de calcul du produit scalaire et celles sur les réels, mais **attention** il ne faut pas généraliser :

- En effet, on peut avoir en particulier $\vec{u} \cdot \vec{v} = 0$ avec $\vec{u} \neq \vec{0}$ et $\vec{v} \neq \vec{0}$.
- D'autre part $\vec{u} \cdot \vec{v} = \vec{u} \cdot \vec{w}$ n'implique pas $\vec{v} = \vec{w}$.

B) CARRÉ SCALAIRE ET NORME

Définition :

Pour tout vecteur \vec{u} du plan, le produit scalaire de \vec{u} par lui-même, $\vec{u} \cdot \vec{u}$ est appelé **carré scalaire** de \vec{u} . On le note \vec{u}^2

$$\text{On a : } \vec{u}^2 = \vec{u} \cdot \vec{u} = \|\vec{u}\| \|\vec{u}\| = \|\vec{u}\|^2$$

$$\text{Ce qui donne, pour deux points } A \text{ et } B : \vec{AB}^2 = \|\vec{AB}\|^2 = AB^2$$

Remarques :

- Un vecteur \vec{u} est unitaire si et seulement si $\vec{u}^2 = 1$.
- Après quelques calculs, on retrouve **des produits scalaires remarquables** (bien familiers ...)

$$(\vec{u} + \vec{v})^2 = \vec{u}^2 + \vec{v}^2 + 2\vec{u} \cdot \vec{v}$$

$$(\vec{u} - \vec{v})^2 = \vec{u}^2 + \vec{v}^2 - 2\vec{u} \cdot \vec{v}$$

$$(\vec{u} + \vec{v}) \cdot (\vec{u} - \vec{v}) = \vec{u}^2 - \vec{v}^2$$

3) PRODUIT SCALAIRE ET ORTHOGONALITÉ

Propriété :

Soit \vec{u} et \vec{v} deux vecteurs du plan.
 \vec{u} et \vec{v} sont orthogonaux si et seulement si leur produit scalaire est nul.

$$\vec{u} \perp \vec{v} \Leftrightarrow \vec{u} \cdot \vec{v} = 0$$

Preuve :

- Si $\vec{u} = \vec{0}$ ou $\vec{v} = \vec{0}$, le résultat est évident.
- Supposons $\vec{u} \neq \vec{0}$ et $\vec{v} \neq \vec{0}$.

Remarques:

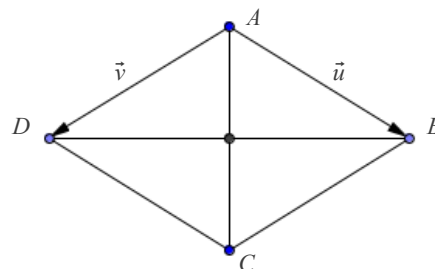
- Le vecteur nul est orthogonal à tout vecteur du plan.
- On ne modifie pas le produit scalaire de deux vecteurs en ajoutant à l'un d'eux un vecteur orthogonal à l'autre.
 Si $\vec{w} \perp \vec{u}$, alors

$$\vec{u} \cdot (\vec{v} + \vec{w}) = \vec{u} \cdot \vec{v} + \vec{u} \cdot \vec{w} = \vec{u} \cdot \vec{v} + 0 = \vec{u} \cdot \vec{v}$$

- Dans un repère orthonormal, le produit scalaire de $\vec{u} \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$ et $\vec{v} \begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}$ est $\vec{u} \cdot \vec{v} = xx' + yy'$.
 On en déduit que: $\vec{u} \perp \vec{v} \Leftrightarrow xx' + yy' = 0$

Exemple :

En posant $\vec{AB} = \vec{u}$ et $\vec{AD} = \vec{v}$, on retrouve que le parallélogramme $ABCD$ est un losange si et seulement si ses diagonales sont perpendiculaires.



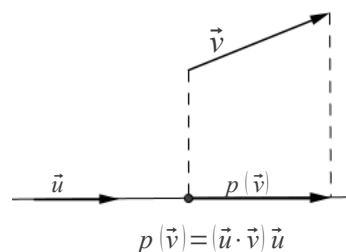
4) COORDONNÉES D'UN VECTEUR

Propriété :

La projection orthogonale d'un vecteur \vec{v} sur un axe d muni d'un vecteur unitaire \vec{u} est $(\vec{u} \cdot \vec{v}) \vec{u}$.

Preuve :

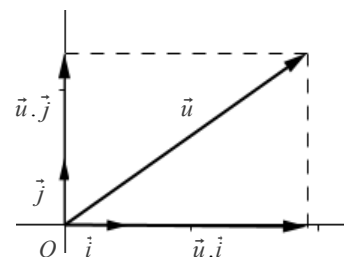
Appelons $p(\vec{v})$ ce projeté.
 $p(\vec{v})$ est colinéaire à \vec{u} , il existe donc un réel k tel que $p(\vec{v}) = k \cdot \vec{u}$.



Une conséquence pour les coordonnées d'un vecteur :

Propriété :

Soit $(O; \vec{i}, \vec{j})$ un repère orthonormal et $\vec{u} \begin{pmatrix} a \\ b \end{pmatrix}$ un vecteur du plan.
 On a : $a = \vec{u} \cdot \vec{i}$ et $b = \vec{u} \cdot \vec{j}$



Le projeté orthogonal de \vec{u} sur $(O; \vec{i})$ est $a \cdot \vec{i}$ mais aussi $(\vec{u} \cdot \vec{i}) \vec{i}$
 De même pour $b \dots$