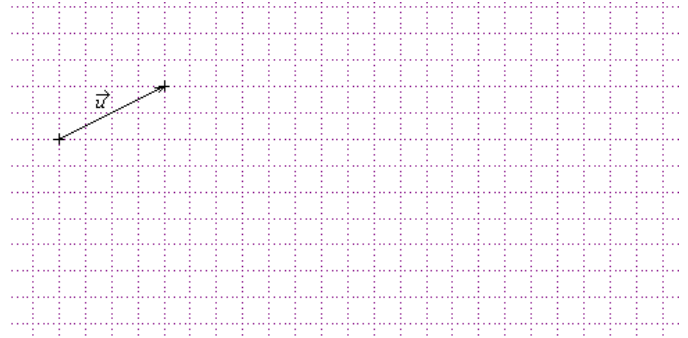


Chapitre X - Multiplication d'un vecteur par un réel et vecteurs colinéaires.

On donne un vecteur \vec{u} .
 Tracer un représentant de chacun des
 vecteurs : $2\vec{u}$, $3\vec{u}$; $\frac{1}{2}\vec{u}$; $\frac{3}{2}\vec{u}$
 $-\vec{u}$; $-3\vec{u}$; $-\frac{1}{2}\vec{u}$



Définition : on dit que deux **vecteurs** \vec{u} et \vec{v} sont **colinéaires** lorsqu'il existe un nombre $k \in \mathbb{R}$ tel que $\vec{u} = k\vec{v}$ ou $\vec{v} = k\vec{u}$.

Remarques : si $k > 0$, \vec{u} et \vec{v} ont même et même
 si $k < 0$, \vec{u} et \vec{v} ont mêmemais sont de
 si $k = 0$, l'un des deux au moins est le vecteur nul.

Propriété : **Dire que deux vecteurs non-nuls sont colinéaires signifie qu'ils ont**

Remarque : le vecteur nul $\vec{0}$ est colinéaire à tous les vecteurs du plan.

On utilise donc la colinéarité pour prouver :

<u>Que deux droites sont parallèles</u>	<u>Que trois points sont alignés</u>
<p style="color: red; font-weight: bold;">\vec{AB} et \vec{CD} colinéaires non-nuls équivaut à $(AB) \parallel (CD)$</p>	<p style="color: red; font-weight: bold;">\vec{AB} et \vec{AC} colinéaires $\Leftrightarrow A, B, C$ sont alignés</p>

Propriétés calculatoires (admises) :

Commutativité de l'addition vectorielle : Pour tous vecteurs \vec{u} et \vec{v} :

Pour faire la différence de deux vecteurs, on additionne l'opposé du second :

Pour tous vecteurs \vec{u} et \vec{v} du plan et pour tous réels k et k' :

$k\vec{u} + k'\vec{u} = \dots\dots\dots$	$k\vec{u} + k\vec{v} = \dots\dots\dots$	$k(k'\vec{u}) = \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$
--	---	--

Astuce pour les problèmes de démonstration : Pour prouver que deux vecteurs sont colinéaires, on peut les exprimer tous deux en fonction de deux vecteurs de base (non-colinéaires) connus.

Exemples : Lorsqu'on travaille dans un triangle ABC, on peut exprimer les vecteurs utiles en fonction de \vec{AB} et \vec{AC} à l'aide de la relation de Chasles (Ex : n°43 p 214)

Lorsqu'on travaille dans un parallélogramme ABCD, on peut exprimer les vecteurs en fonction de \vec{AB} et \vec{AD}