

Chapitre 22 : Repérage dans l'espace

I) Repérage sur un parallélépipède rectangle

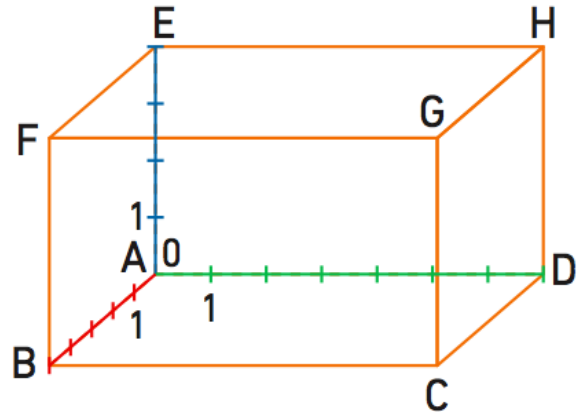
Un parallélépipède rectangle permet de définir un repère de l'espace.

Il faut choisir :

- une origine (ici le point A),
- et trois axes gradués (par exemple avec les droites (AD), (AB) et (AE)).

On peut alors repérer un point dans l'espace avec trois coordonnées :

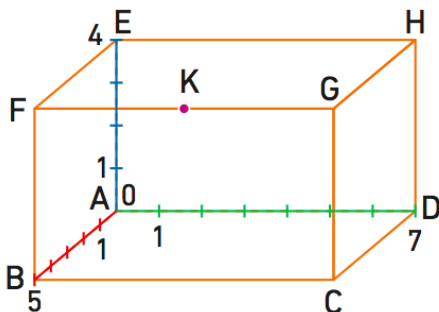
son abscisse x ; son ordonnée y ; sa cote z



Pour chaque point, on note alors dans l'ordre, entre parenthèses, l'abscisse, l'ordonnée et sa cote séparées par un point-virgule :

M (abscisse ; ordonnée ; cote).

Exemple :



A(0 ; 0 ; 0)	F(0 ; 5 ; 4)
B(0 ; 5 ; 0)	G(7 ; 5 ; 4)
C(7 ; 5 ; 0)	H(7 ; 0 ; 4)
D(7 ; 0 ; 0)	K(3,5 ; 5 ; 4)
E(0 ; 0 ; 4)	

