

SE REPÉRER DANS L'ESPACE

Pour repérer la position d'un point dans le plan, on donne ses coordonnées suivant son abscisse et son ordonnée.

Si on veut repérer sa position dans l'espace, on doit ajouter une information.

SE REPÉRER DANS L'ESPACE

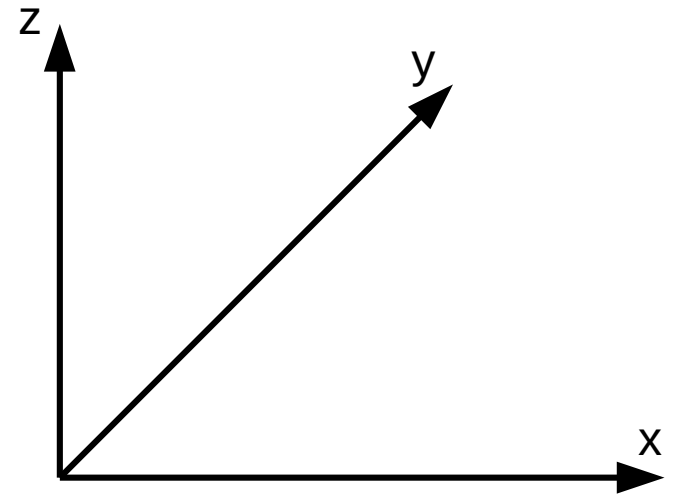
I) Dans un parallélépipède rectangle :

On peut ajouter une altitude aux abscisses et ordonnées. Ainsi on passe à un repère à 3 axes :

axe des abscisses (axe x)

axe des ordonnées (axe y)

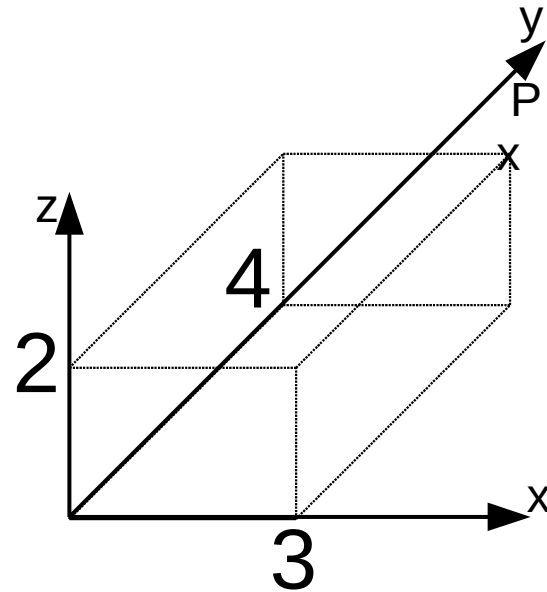
axe des altitudes (axe z)



SE REPÉRER DANS L'ESPACE

Un point est donc repéré par
3 coordonnées : $P(x ; y ; z)$

Par exemple : $P(3 ; 4 ; 2)$



SE REPÉRER DANS L'ESPACE

II) Dans une sphère :

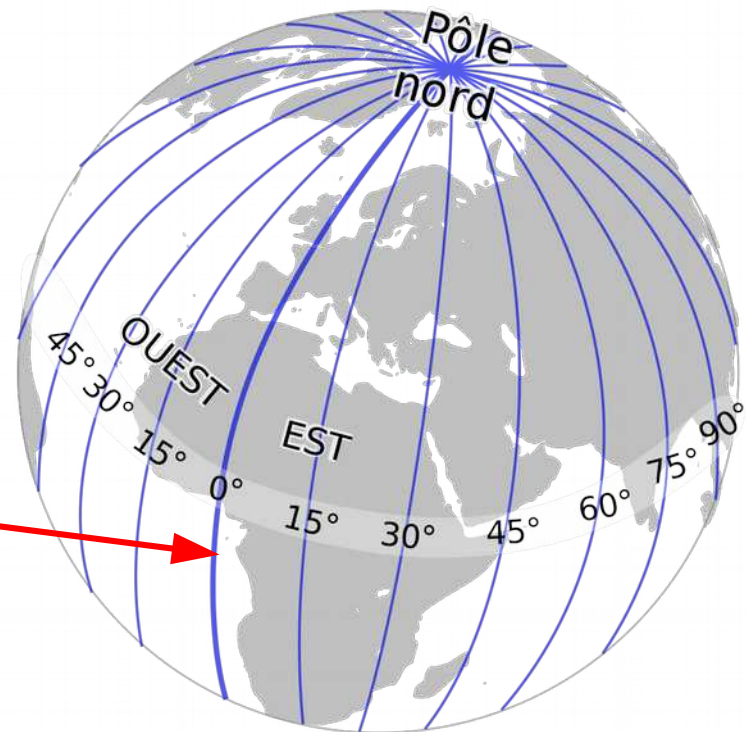
Un autre moyen est de se placer au centre d'une sphère et de repérer la position du point par les angles à prendre pour le rejoindre.

SE REPÉRER DANS L'ESPACE

La sphère est découpée en :

- Méridiens qui donnent la longitude :

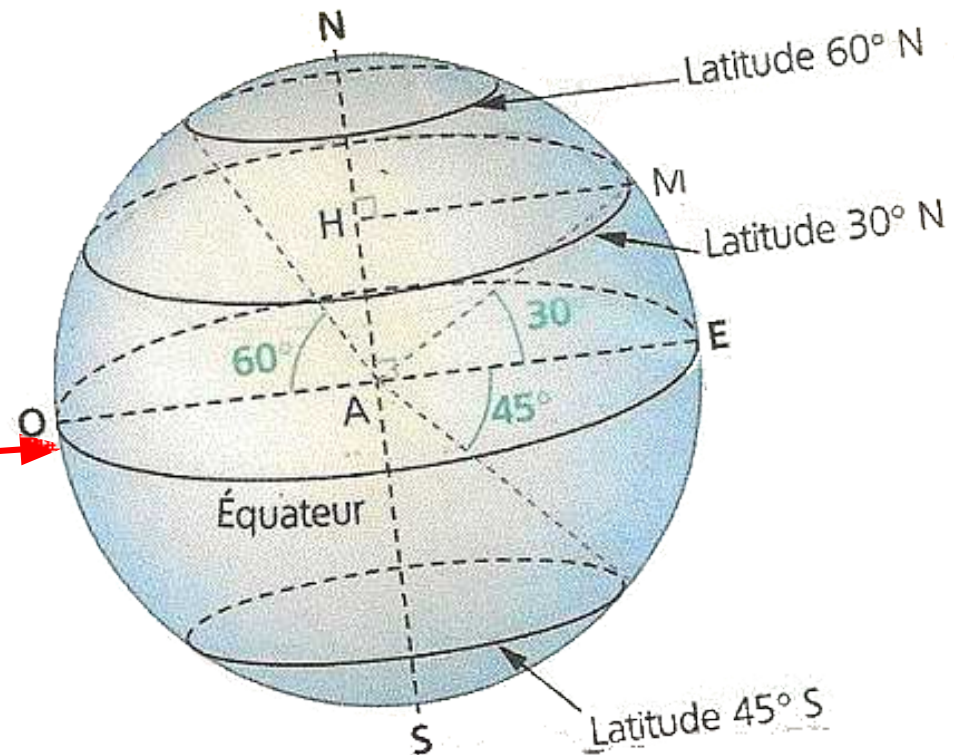
le méridien d'origine
est le méridien de
Greenwich



SE REPÉRER DANS L'ESPACE

- parallèles qui donnent la latitude

le parallèle d'origine
est l'équateur



SE REPÉRER DANS L'ESPACE

- Pour définir la position d'un point on donne alors ses coordonnées par les angles en précisant le côté de la rotation (Est ou Ouest et Nord ou Sud)

Par exemple
(44,7°N ; 4,4°E)

