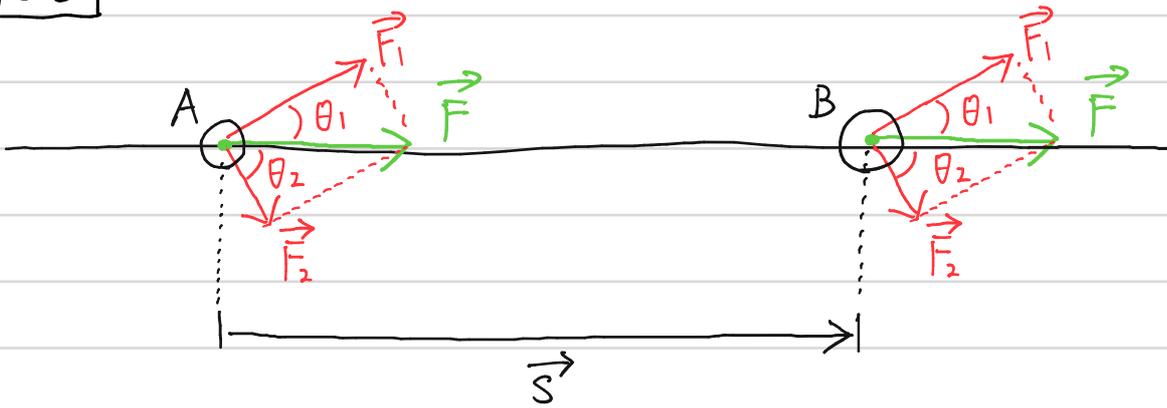


55



(1) $W = Fx$ より

$$W = \underline{Fs}_H$$

(2) 移動方向 \vec{s} の向きに \vec{F}_1, \vec{F}_2 を分解すれば, 仕事ができる.

$$\begin{cases} W_1 = F_1 \cos \theta_1 \cdot S \\ W_2 = F_2 \cos \theta_2 \cdot S \end{cases}$$

$$\begin{aligned} \Rightarrow W_1 + W_2 &= F_1 \cos \theta_1 \cdot S + F_2 \cos \theta_2 \cdot S \\ &= \underline{(F_1 \cos \theta_1 + F_2 \cos \theta_2) S}_H (= \underline{Fs}_H) \end{aligned}$$

(3) $F_1 \cos \theta_1 + F_2 \cos \theta_2 = F$ なので"

$$\underline{W = W_1 + W_2}_H$$

・ 2力を合成してから W を
だしても, それぞれの仕事
だしてから合計しても,
同じ結果が得られる.
という = と.