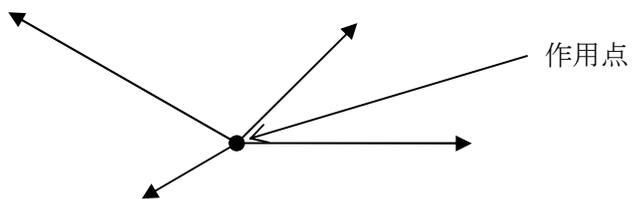
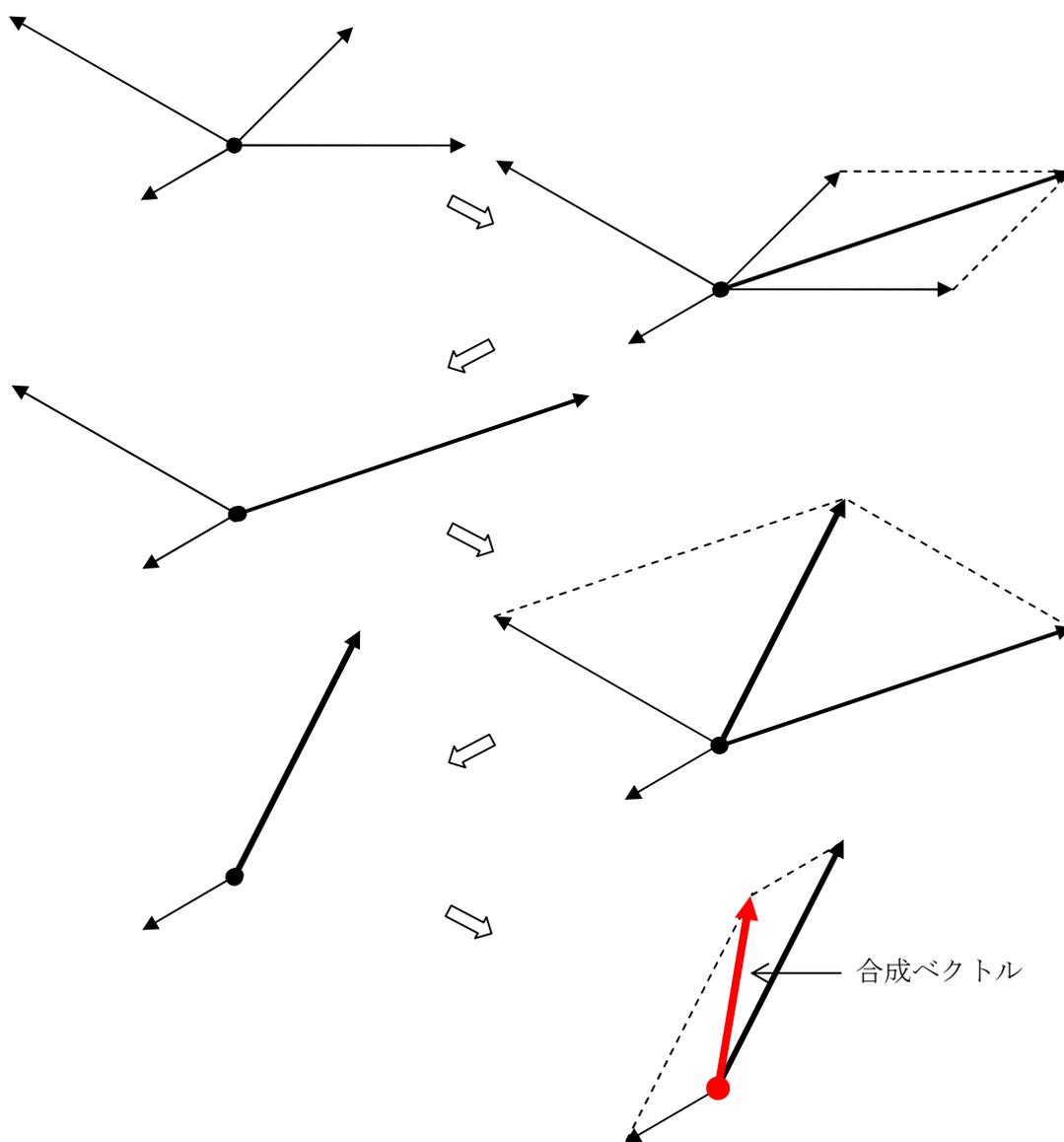


ベクトル継ぎ足し法の便利さ

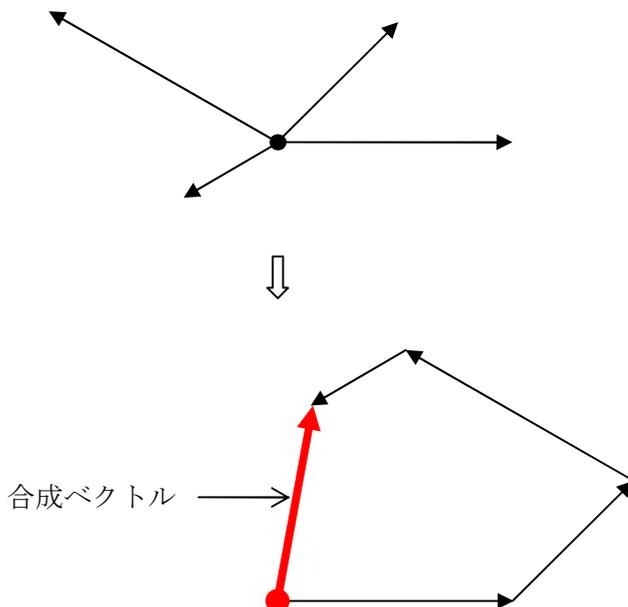
たとえば下図のように、作用点に4つの力がはたらいるときの合力を図示する場合



作用点をベクトルの始点とする正攻法でベクトル合成をするのは面倒（下図）である。



物理的に正しくないが、継ぎ足し法でベクトル合成を行えば、



作用点にはたらく力がつりあっているとき、合成ベクトルが0であるのは明らかであるが、ベクトルの合成をベクトルの継ぎ足しで行うと、継ぎ足したベクトルの終点とベクトルの始点が一致し、ベクトルが3つ以上のときは、下図のような閉じた図形になる。とくに、各ベクトルの大きさと隣り合うベクトルどうしのなす角が等しいときは正多角形になる。これを活かせば力の大きさや向きを求める問題を平面幾何の問題として解くことができる。

