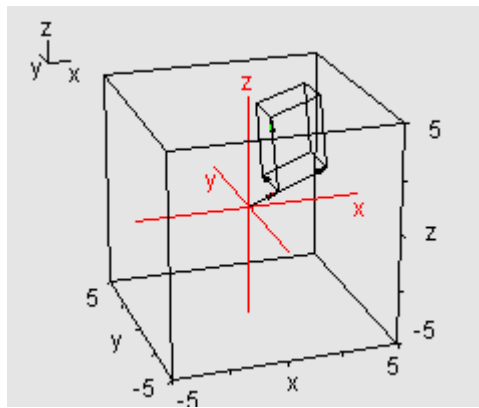


```

#1: Das Spatprodukt, hier Zeichnung eines Spats
#2: -----
#3: LOAD(C:\ProgMath\Derive61\Math\VekSpitz3D.mth)
#4: va und vb seien die Vektoren der Grundfläche.
#5: vc stehe über oder unter dieser Fläche.
#6: vo sei der Anfangsvektor, der von dem va, vb, und vc ausgehen. Das
    muss nicht der Nullvektor sein.
#7: Ich definiere die einzelnen Parallelogramme:
#8: unten := [vo, vo + va, vo + va + vb, vo + vb, vo]
#9: oben := [vo + vc, vo + va + vc, vo + va + vb + vc, vo + vb + vc, vo
    + vc]
#10: links := [vo, vo + va, vo + va + vc, vo + vc, vo]
#11: rechts := [vo + vb, vo + va + vb, vo + va + vb + vc, vo + vc + vb,
    vo + vb]
#12: SpatPlot(vo, va, vb, vc) := {unten, oben, links, rechts}
#13: -----
#14: Beispiel 1
#15: vo1 := [1, -1, 1]
#16: va1 := [3, 2, 0]
#17: vb1 := [0, 2, 0]
#18: vc1 := [0, 1, 3]
#19: Vektor3D([0, 0, 0], vo1, 0.1, 0.6)
#20: Vektor3D(vo1, vo1 + va1, 0.1, 0.6)
#21: Vektor3D(vo1, vo1 + vb1, 0.1, 0.6)
#22: Vektor3D(vo1, vo1 + vc1, 0.1, 0.6)
#23: SpatPlot(vo1, va1, vb1, vc1)

```



#24: -----

#25: Beispiel 2

#26:  $vo2 := [0, 0, 0]$

#27:  $va2 := [3, 2, 1]$

#28:  $vb2 := [0, 2, 1]$

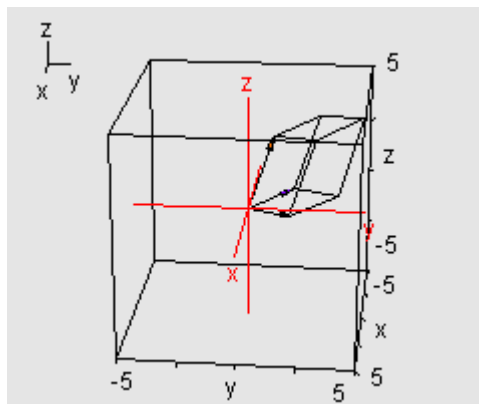
#29:  $vc2 := [-1, 1, 3]$

#30:  $Vektor3D(vo2, vo2 + va2, 0.1, 0.6)$

#31:  $Vektor3D(vo2, vo2 + vb2, 0.1, 0.6)$

#32:  $Vektor3D(vo2, vo2 + vc2, 0.1, 0.6)$

#33:  $SpatPlot(vo2, va2, vb2, vc2)$



#34: -----

#35: Beispiel 3

#36:  $vo3 := [0, 0, 0]$

#37:  $va3 := [3, 2, 1]$

#38:  $vb3 := [0, 2, 1]$

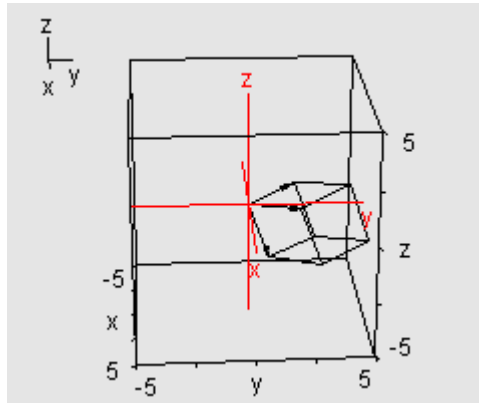
#39:  $vc3 := [-1, 1, -3]$

#40: `Vektor3D(vo3, vo3 + va3, 0.1, 0.6)`

#41: `Vektor3D(vo3, vo3 + vb3, 0.1, 0.6)`

#42: `Vektor3D(vo3, vo3 + vc3, 0.1, 0.6)`

#43: `SpatPlot(vo3, va3, vb3, vc3)`



#44: -----