schwindungspunkt v im Horizonte [§. 10.], folglich auch die orthogonale Projektion vA des Parallelstrales vO'; beschreibt man daher aus dem Verschwindungspunkte v [Fig. 21. Taf. I.] mit dem Halbmesser vO' einen Kreisbogen, bis er im Punkte T den Horizont durchschneidet, so ist T der Theilungspunkt der Geraden dv. Zieht man durch d eine Parallele dk zum Horizonte, so erhält man die orthogonale Projektion dieser Geraden auf der Bildebene [§. 13]. Nun trägt man auf dk die verlangten Theile $d.1 = 1.2 = 2.3 = \ldots$ nach rechts oder links auf und verbindet die Endpunkte $1, 2, 3, \ldots$ [Fusspunkte der Theilungslinien] mit T durch die Linien $1T, 2T, 3T, \ldots$ [Perspektiven der parallelen Theilungslinien], welche auf der Geraden dv die perspektivisch gleichen Theile $dI, III, IIIII, \ldots$ abschneiden.

An merkung. Ist die Anzahl der Theile, die auf einer perspektivischen Geraden aufgetragen werden sollen, zu gross, so dass man dieselben auf der Geraden dk wegen Mangel an Platz nicht auftragen kann, so hilft man sich auf folgende Weise: Aus einem bereits erhaltenen Theilungspunkte [z. B. aus III. Fig. 21.] zieht man eine Parallele III m zu dk, und trägt auf derselben den Abstand III 4_1 [zwischen den nächsten zwei Theilungslinien 3T und 4T] geometrisch weiter auf, so dass III. $4_1 = 4_1.$ 5 = 5.6 = ... gemacht wird, und verbindet die so erhaltenen Punkte 5, 6, wieder mit dem Theilungspunkte T, wodurch man weitere Theile III IV, IV V, V VI, auf der Linie dv erhält-

§. 17. Für Linien, die zur Bildebene senkrecht sind [Fig. 22. Taf. I.], liegt der Theilungspunkt im Distanzpunkte; denn das im §. 15 und §. 16 besprochene gleichschenklige Dreieck vOT wird hier rechtwinklig, weil der Verschwindungspunkt v nach A fällt. Es ist hier gleichgiltig, ob man durch d zum Horizonte oder zur Vertikallinie eine Parallele zieht, und auf dieser die gleichen Theile geometrisch aufträgt, wenn man nur dieselben mit den entsprechenden Distanzpunkten [des Horizonts oder der Vertikallinie] verbindet, wie es Fig. 22. ersichtlich