

Schlussbemerkung. Durch aufmerksame Betrachtung des in den letzten Paragraphen besprochenen Verfahrens bei der perspektivischen Darstellung eines beliebigen Polygons gelangt man zu dem Schlusse, dass man am einfachsten die Perspektive der einzelnen Eckpunkte [somit auch der Seiten] bestimmt, indem man sich das Polygon um die Durchschnittslinie [Grundschnitt] seiner Ebene mit der Bildebene in diese letztere umgelegt denkt, hier sämtliche Eckpunkte in ein Netz von zu dem Grundsnitte parallelen und senkrechten Linien einschliesst (vergattert) und deren Perspektive nach bekannten Regeln ermittelt.

1. **Aufgabe.** Es ist in horizontaler Stellung ein regelmässiges Achteck darzustellen, welches mit einer Ecke die Bildebene berührt.

2. **Aufgabe.** Es ist in vertikaler Lage ein regelmässiges Siebeneck darzustellen, dessen eine Seite in der Bildebene liegt.

2. Perspektive krummer Linien.

§. 28. Die Perspektive einer beliebigen krummen Linie stellt man am einfachsten durch die Ermittlung der Perspektiven bestimmter Punkte derselben dar. Man denkt sich nämlich durch jeden dieser Punkte zwei beliebige gerade Hilfslinien gezogen und deren Perspektive bestimmt; so werden natürlich die Schnittpunkte beider Perspektiven die Perspektive des verlangten Punktes sein. Schnell und richtig gelangt man zum Ziele, wenn man durch die einzelnen Punkte der krummen Linien solche Hilfslinien führt, deren Perspektive ebenso schnell und leicht bestimmt werden kann. Solche Linien sind die zur Bildebene senkrechten, oder parallelen, oder die mit ihr den Winkel von 45° einschliessenden.

§. 29. Die Kreislinie.

Die wichtigste der krummen Linien ist die Kreislinie, weil sie wegen ihrer Einfachheit und Regelmässigkeit