§. 34. Es ist die Perspektive einer dreiseitigen und einer fünfseitigen geraden Pyramide, deren Höhe h ist, darzustellen. *Fig. 14. Taf II.*

Man bestimme zuerst die Perspektive der Grundfläche nach den im Vorhergehenden [§. 22 — §. 27] erläuterten Lehrsätzen, wie selbe übrigens *Fig. 14.* selbst noch ersichtlich macht, wo die Grundflächen in der Grundebene liegen. Auf die im Mittelpunkte m senkrecht zur Grundlinie errichtete Gerade ms ist nun die gegebene Höhe $h = m_0 s_0$ perspektivisch aufzutragen. Zu diesem Behufe verlängert man die Linie Am bis zum Durchschnittspunkte [Fusspunkte] m_0 in der Grundlinie, errichtet hier die Senkreckte $m_0 s_0$ und trägt darauf die gegebene Höhe h auf; den so erhaltenen Punkt s_0 verbindet man mit A [dem Augenpunkte und Theilungspunkte für lothrechte Gerade], wodurch der Punkt s — die Perspektive der Spitze — erhalten wird. Verbindet man s mit allen Eckpunkten der Basis b, c, e ....., so erhält man die Perspektive der Pyramide.

§. 35. Perspektive eines Prisma.

Um das perspektivische Bild eines Prisma zu finden, muss man das Bild einer jeden Kante bestimmen; vortheilhaft ist es jedoch, zuerst die Perspektive der Basis zu ermitteln. *Fig. 15. Taf. II.* stellt die Perspektive eines vierseitigen Prisma vor, dessen Basis ein Quadrat [$a^0 b^0$ wahre Seitenlänge] und dessen Höhe $h = a^0 f^0$ ist.

Fig. 16$_a$ Taf. II. ist die Perspektive eines Würfels, dessen wahre Kantenlänge $a_0 b_0 = b_0 k_0$ ist.

Beide Körper stehen zur Grundebene senkrecht, somit werden auch die Perspektiven ihrer Seitenkanten af, dg, bk und ch zu einander parallel und auf HH' senkrecht sein müssen, da ihr Verschwindungspunkt in unendliche Entfernung zu liegen kommt [§. 8]. Vier Basiskanten stehen zur Bildebene senkrecht, daher verschwinden ihre Perspektiven ad, bc, fg und kh im Augenpunkte A. Die Höhen der Kanten werden in der Weise bestimmt, wie es im §. 19