

же я поступлю с этим ранее описанным лицом иначе, и я оставлю его куб таким, каким он был раньше, но буду изменять деление лица на части посредством перемещения поперечных, отвесных и косых линий и покажу, как можно пользоваться такими изменениями в лице наряду с предыдущими изменениями куба и как много типов лиц можно сделать. Таких способов и путей бесконечно много, поэтому всегда можно сделать сколько угодно различных человеческих фигур.

Возьмем теперь снова описанное первым лицом первой книжечки и будем перемещать в боковом изображении поперечные линии, разделяющие все части в длину. И следует заметить, что важнейшие из линий – три, разделяющие самые большие части: первая верхняя линия *k* касается верха лба, вторая линия *l* проходит через брови и касается ушей, линия же *m* показывает конец носа. Если передвигать эти линии вверх или вниз, друг от друга или друг к другу, то между ними образуются высокие или низкие поля. При этом то, что отнято поперечными линиями у одного поля, добавляется к другому. С помощью такого передвижения ты можешь сделать короче или длиннее всякую часть лица, какую ты пожелаешь. И так же, как ты можешь двигать взад и вперед эти вышеуказанные три линии *klm*, ты можешь передвигать другие поперечные линии между ними – *srqpo* – таким образом, чтобы они оставались парными линиями. Ты можешь также поворачивать их немного наискось, наклонно или проводить их кривыми или в противоположном направлении друг от друга, благодаря чему поля между ними станут в одной части широкими, а в другой части узкими. Таким образом ты можешь изменять все то, что, согласно твоему желанию, может быть сделано длинным, коротким, широким, узким, толстым или тонким, одинаковым или неодинаковым. Ибо каждую поперечную линию можно передвигать тремя разными способами – вверх, вниз или наискось. Можно также сразу передвинуть все поперечные линии вверх или вниз, или половину вверх, половину вниз, или как угодно иначе. То же самое можно сделать и с отвесными линиями.

Но все то, что изменено, должно быть в измененном виде снова разделено пропорционально делениям первого лица, и это надлежит делать при помощи изменителя или избирателя. И кто будет дальше искать в подобных вещах, тот сам откроет удивительные вещи. И исходя из того, какой тип лица ты хочешь получить, ты должен передвигать те прямые линии, которые вызывают соответствующие изменения.

Ибо, как сказано выше, если сдвинуть близко поперечные линии, то все, что будет находиться между ними, получится коротким; если же они раздвинуты далеко друг от друга, то все находящееся между ними станет длинным. Но между отвесными линиями бокового изображения подобное [передвижение] порождает толстое и тонкое. И тот, кто будет пользоваться этим, убедится, что за необыкновенные вещи он может сделать.

Теперь я хочу частично применить к делу вышесказанное. Возьми первую описанную мужскую голову первой книжечки. Оставь все отвесные линии как они есть и действуй сначала поперечными линиями. И передвинь три линии *klm* между *in* так, чтобы они образовали четыре равные части, в которых будут заключены самые большие части лица. Затем размести пропорционально с помощью избирателя другие линии *opqrs*. Мне кажется, что так получится хорошая форма, ибо лицо будет разделено здесь на равные части. И чтобы наставить тебя в этом, я нарисовал здесь такое измененное лицо и его линии сбоку и спереди.

Далее следует заметить, что головы могут иметь длинные и короткие лица. Это следует понимать так: если лицо длинное, то покрытая волосами часть головы над лбом будет совсем малой. И я сделаю такое длинное лицо, что линия *k* совпадет с линией *f*, а затем снова пропорционально распределю между *k* и *n* остальные линии *opqrs*. Здесь совершенно удалена возвышающаяся часть с волосами.