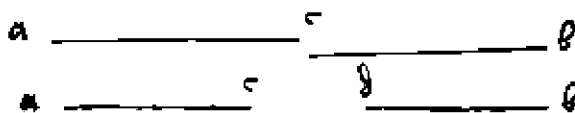


Лице можно передвинуть поперечные линии *k*, *f*, *t* следующим образом: во-первых, так, чтобы верхнее поле между *ink* было самым высоким, другое, между *k* и *f*, более низким, третье, между *f* и *t*, еще более низким и т. д., а между *t* и *m* – самым низким. Другой же квадрат для другого лица должен быть разделен наоборот, по пропорционально первому, как это здесь дальше показано.



Но чтобы понять, что я называю сломанной линией, заметь следующее. Помести на данной линии *ab* точку *c* где ты пожелаешь и в этом месте разломай линию надвое и передвинь половину вверх или вниз. Или помести на вышеназванной линии две точки, пусть они будут *cd*, и выломай этот кусок *cd* и передвинь вверх или вниз. Также можно сломать отвесные линии и передвинуть их вперед или назад, и подобным же образом и косые линии. Дальше я покажу, как можно использовать сломанные косые линии для изменения лиц. Но сначала посмотри здесь внизу изображенные на рисунке сломанные линии, о которых говорилось выше. А раньше нарисованы только что описанные искаженные лица.



И как ранее было указано в первой описанной в первой книжечке голове, поперечные и отвесные линии должны быть проведены параллельно; но все тотчас же исказится, если сломать их или сделать из них наклонные линии. Поэтому следует всесторонне обдумать эти два понятия – «сломанное» и «косое» и то, как ими пользоваться. И прежде всего я хочу применить «косое» во всех поперечных и отвесных линиях следующим образом: я отклоняю каждую поперечную линию либо сзади, либо спереди вверх или вниз. Подобным же образом я отклоняю отвесные линии наверху или внизу вперед или назад. При этом, однако, все они остаются прямыми. Теперь придай каждой из задуманных линий особое искривление в виде дуги или извилистое, вверх или вниз, вперед или назад, и сломай каждую линию там, где тебе это нужно. Мы начнем с линии лба и от-