



И я начну прежде всего с головы, которую я оставлю отвесной, но буду поворачивать в сторону. Сделай это так. Возьми нижний план головы и поверни переднюю часть его немного в сторону от себя так, чтобы квадрат плана был направлен наискось. И обозначив квадрат нижнего плана цифрами 1, 2, 3, 4 в его четырех углах, ты должен провести из этих четырех точек вверх отвесные линии нужной тебе длины. Так будет найдена ширина повернутого наискось квадрата.

Затем разрежь эти четыре отвесные линии длинной поперечной линией cd и помести на ней сбоку от нижнего плана поблизости изображение лица спереди в его квадрате. И протяни все поперечные линии переднего изображения лица через четыре линии, проведенные вверх из четырех углов нижнего плана. Тогда, с помощью проведенных поперечных линий, ты найдешь в этом новом четырехугольнике высоту лба, бровей, глаз, носа, ушей, рта и подбородка. Затем проводи от нарисованного в нижнем плане лица, из всех углов и концов носа, глаз, рта, подбородка, ушей, лба, шеи, головы и прочего, по мере надобности, отвесные парные линии наверх в верхний план, до поперечных линий, на которых и в промежутках между которыми должна быть найдена каждая часть. Где теперь получатся место и конец каждой части, там и следует провести очертания лица. Так будет правильно найден поворот. Чтобы верно сделать это, необходимо прилежание. Но чтобы более понятно показать это, я нарисовал здесь раньше такое повернутое лицо.

