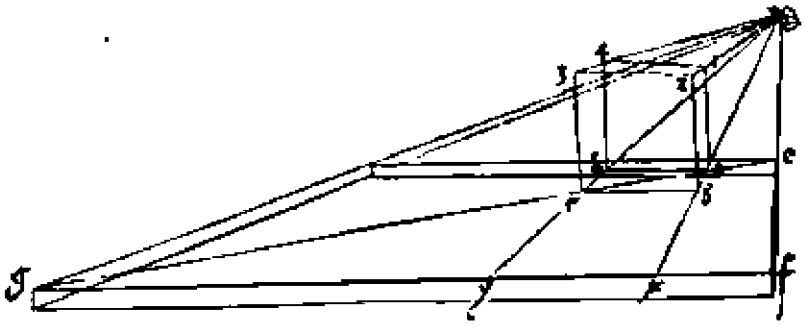
го угла,[96] и поставь *ce* в той точке, где эта отвесная линия перережет длинную линию луча, проведенного из дальнего глаза в острый угол. Проведи из этой точки *cc* поперечную линию через два луча, идущих из ближнего глаза в оба конца нижней поперечной линии квадрата. Там, где линии лучей будут перерезаны, образуются два угла. Теперь эта поверхность правильно спроектирована подобно сделанной раньше. Поэтому обозначь ее четыре угла буквами *efgh*, так же, как ранее сделано в первой. И прежде чем следовать дальше, я нарисовал это здесь.

Когда это изображение квадратного поля в перспективе готово, тогда помести на нем на своем месте куб, подобно тому, как он был помещен раньше на изображенном в перспективе поле. Это следует сделать так.



Возьми длину одной стороны куба из предыдущего нижнего плана и отложи ее двумя точками *xy* на нижней поперечной линии *fg* твоего теперешнего изображенного в перспективе квадрата на таком расстоянии от угла *f*, на каком она отстояла в предыдущем нижнем плане от стороны квадратного поля *ef*. Теперь проведи из глаза две линии лучей в точки *xy*. Между этими двумя линиями, в глубине, на этой поверхности должен быть поставлен своим нижним квадратом куб. Как далеко он отступает назад, ты найдешь следующим образом. Если ты проведешь в предыдущем нижнем плане косую линию *eg*, [97] то эта косая линия будет также косой линией нижнего плана куба, ибо эта линия проходит через два его угла 1a и 3c. Раз это так, проведи в твоем теперешнем изображенном в перспективе поле такую же косую линию и поставь там, где она перережет две линии лучей *x*, *y*, на линии *x* – a и на линии *y* *c*. Проведи затем две поперечные линии из точек *a* и *c*. Там, где поперечная линия *a* перережет линию луча *y*, поставь *d*; там же, где поперечная линия *c* перережет линию луча *x*, поставь *b*. Таким образом, нижняя квадратная плоскость куба поставлена своими четырьмя углами на изображенный в перспективе квадратный план *efgh*, как и в предыдущем случае.

Проведи теперь из четырех углов *abed* вверх четыре отвесные линии, причем две передние протяни вверх настолько, какова длина поперечной линии *be*. И проведи наверху на вышеназванной высоте поперечную линию от одной отвесной линии до другой. Поставь в этих двух углах цифру 2 над *b* и цифру 3 над c. Проведи затем из глаза две линии лучей в два угла 2 и 3. Там, где они перережут *a* и *d*, поставь над *a* цифру 1, над *d* же поставь 4. Теперь куб спроектирован правильно, как и в предыдущем изображении. И прежде чем идти дальше, я нарисовал это здесь.

---

[96] Т. е. угла, который образуют лучи в точке зрения.

[97] В тексте: «Ortlini» – косая линия. Этим термином Дюрер пользуется здесь для обозначения диагонали.