

Les *reflets*, c'est-à-dire les éclairages indirects renvoyés sur l'objet ombré, par le voisinage d'autres objets éclairés.

Or, si vous supposez un corps cylindrique tel qu'un fût de colonne, vous pourrez avoir sur ce cylindre des ombres *portées* et des ombres *propres*. Les ombres portées sont celles qui résultent de l'interception, par un autre solide, de rayons lumineux, qui, sans cela, auraient éclairé le cylindre; les ombres propres sont celles qui résultent de l'absence de lumière sur la

partie du cylindre qui, par position, ne peuvent recevoir les rayons lumineux.

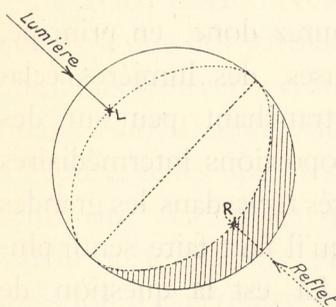


Fig. 17.

Naturellement, les ombres portées sont moins reflétées. En effet, le rejaillissement ou rebondissement de lumière qui crée les reflets provient de corps éclairés, très divers dans la nature, mais qui, en théorie, ne

peuvent être considérés que comme des foyers secondaires de rayons lumineux dont *la résultante* sera une direction identique, mais inverse, à celle de la lumière. A certains égards, on peut dire que, entre les phénomènes de reflets et les phénomènes d'élasticité, il y a identité. Ainsi, tandis que votre éclairage se fera suivant une direction à 45° de haut en bas, et (conventionnellement) de gauche à droite, la direction des reflets sera à 45° , de bas en haut, et de droite à gauche.

Cette convention théorique, trop absolue, mais nécessaire, sera pour vous la règle du modelé. Commençons par les lumières, où les nuances sont plus faciles à comprendre :

Voici un solide en pierre blanche, par exemple une sphère (fig. 17). Il est facile de comprendre que l'éclairage le plus vif s'applique au point mathématique d'intersection de la surface