

Quant aux parties planes, tailloir, architrave, filets, elles recevront moins de lumière que le cylindre en  $\alpha' - \alpha'$ , et sensiblement comme en C—C, mais la pente sera plus éclairée. D'ailleurs, chacune de ces surfaces planes, ombre ou lumière, sera dégradée de haut en bas, à cause du reflet dû au sol, et les distances seront indiquées comme je l'ai dit plus haut.

Pour le détail de chaque partie, il y aura à raisonner de même. Ainsi, pour le *cavet*, il y a ombre portée en bas, mais, en même temps, ombre propre au-dessus de la tangente T. L'ombre se modèlera par une dégradation continue de bas en haut. Pour le *talon*, il y aura ombres portées O et P, ombre propre reflétée en N.

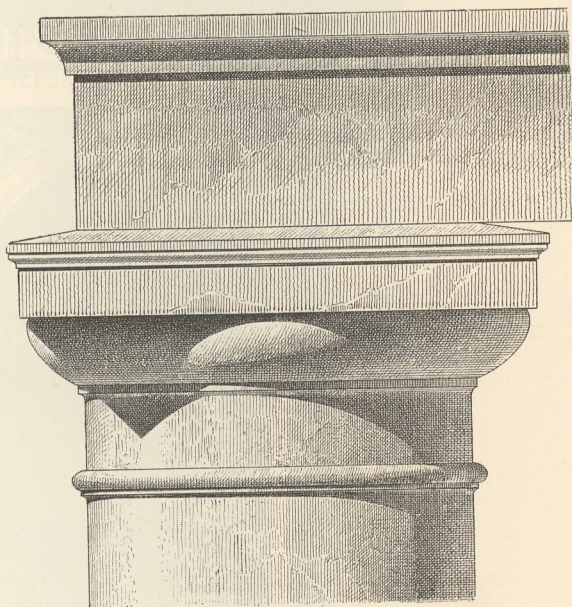


Fig. 19. — Chapiteau de colonne dorique.

D'après tout ce qui précède, on aura enfin un modelé général comme dans l'exemple ci-contre (fig. 19).

Mais un autre élément intervient souvent dans le modelé; ce sont les trous ou renforcements. Un trou est toujours plus noir que les ombres simples, car presque aucun reflet ne vient y atténuer l'ombre. Telles sont les baies dans une façade, comme dans l'exemple tiré des *Procuraties* de Venise (fig. 20). De même, les renforcements moins accessibles aux reflets seront plus