

LETTRE QUATRIÈME.

Mes chers enfants, je vous ai donné tant de détails, dans mes premières Leçons, sur la manière de s'y prendre pour faire le trait, que, si vous les avez lues avec attention, suivant en même temps les modèles qui s'y rapportent, je suis persuadé que vous aurez fait passablement celui de la tête que je vous ai donné à faire, et que vous pouvez commencer à l'ombrer. Mais il est nécessaire auparavant, que je vous fasse copier quelques corps beaucoup plus simples, avec lesquels il vous sera plus facile de suivre l'explication de la manière dont il faut s'y prendre et que je vais vous donner.

Je vous ai dit, dans ma dernière Lettre, page 1^{re}, que les lumières pouvaient être plus ou moins claires, et les ombres plus ou moins noires, ce qui vient de ce que les surfaces qui terminent les corps ne sont jamais parfaitement unies; c'est-à-dire que celles qui le paraissent le plus, étant examinées avec un verre grossissant, présentent des petits creux ou porosités, et de petites aspérités. Cette nature des surfaces est la cause que les rayons lumineux qui leur sont perpendiculaires, les éclairent le plus possible, parce qu'ils pénètrent le fond des petits creux, et dardent depuis le sommet jusqu'à la base des aspérités, et que les rayons qui, au contraire, leur sont obliques, n'éclairent que la moitié, soit des creux, soit des aspérités; d'où il résulte une infinité de petites ombres et de petits clairs alternatifs, dont la réunion forme ce qu'on appelle une demi-teinte, qui est d'autant plus forte, que les rayons sont plus obliques.

La réunion des parties qui sont éclairées perpendiculairement, et celles qui le sont plus ou moins obliquement, forment ce que l'on appelle la masse des lumières.—Aux causes que je viens de vous indiquer des modifications que l'on doit observer dans la masse des lumières, on doit ajouter celle de l'éloignement, qui, à mesure qu'il augmente, en diminue l'éclat.

Pour vous faire une idée nette de ce que je viens de vous expliquer, prenez la planche XV, Fig. 1, et remarquez le cube (g) qui y est représenté; la face du devant est égale de ton, parce que toutes ses parties sont dans le même rapport avec la lumière, et qu'elles sont autant éloignées les unes que les autres; mais la face supérieure ayant ses parties de plus en plus éloignées, diminue d'éclat, quoique d'ailleurs elle soit, d'un bout à l'autre, dans les

(g) Un cube est un corps terminé par six carrés égaux. Un dez à jouer est un cube.