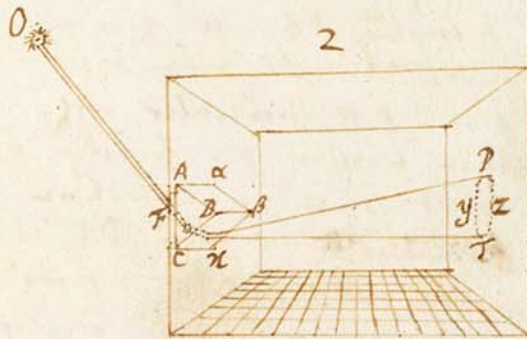


colores intermedios ~~videtur~~ ^{inter} ~~inter~~ ^{inter} carulios ~~inter~~, virides et flavos generant. Et sic radij prout apli sunt ut alij alijs magis atq; magis refringantur, hos ordine colores, rubrum, flavum, viridem, caruleum, et purpureum generant, una cum omnibus intermedijs quos in Jride licet conspiciere. Unde productio colorum Prismatis et Jridis patebit facile: sed his jam ^{perfunctoria} ~~intransite~~ notatis, quae de coloribus dicenda sunt in posterrum differo.

~~Conceptus~~ ^{Sententia} nostris de hac re in genere sic explicatō, ne putatis fabulas pro veris enarratas, rationes et experimenta quibus isthaec innituntur, continuo proferam. Et quoniam experimentum quoddam Prismatis valde obrium mihi primo dedit occasionem excogitandi reliqua, istud primum explicabo. Sit F foramen aliquod in pariete vel fenestra Cubiculi, per quod radij solaris OF trajiciantur, reliquis ubiq; foraminibus diligentur obturatis, ne lux alibi ingrediatur.



Ista autem obscuratio Cubiculi non est omnino necessaria, sed efficit tantum ut Experimentum evadat aliquantō evidentius. Deinde Prisma ^{triangulare} vitreum AaBbCc ad foramen istud applicatur, quod radios OF per se trajectos refringat versus PYZT, quos radios opposito pariete vel papyro aliqua ad distantiam a Prismate satis magnam objectā terminatos, videbis in figuram PYZT valde oblongam efformari: cujus nrmpe longitudo PT sit quadruplex latitudinis YZ, et amplius. Et hinc evinci certo videtur quod radiorum aequaliter incidentium alij majorem alijs refractionem patiuntur. Nam si contrarium esset verum, praedicta Solis imago appareret fore orbicularis, & in quadam positione Prismatis omnino ad sensum orbicularis conspiceretur; Id quod contra omnem experientiam est; Quocunq; enim situ Prisma disposuis nunquam tamen potui efficere, quin longitudo imaginis esset latitudinis plusquam quadrupla: angulo scilicet Prismatis ACB vel aXB existente graduum plus minus sexaginta.

3. Probatur experimento vulgari, per longitudinem imaginis coloratae