Histoire de l’art : la perspective à la Renaissance.

1. Avant la Renaissance, comment créait-on un effet 3D ?

Préhistoire. Antiquité.



Ombres

Taille

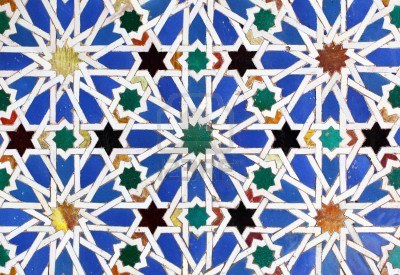
Superpositions

Mélange

profil/face

Panneau de bisons et chevaux, Grotte de Niaux, Ariège. Egypte

Au Moyen Age.



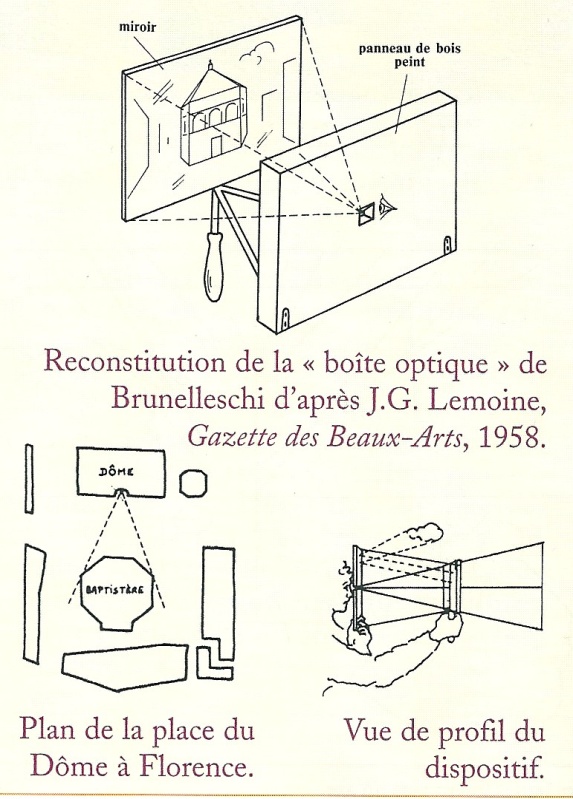
superpositions

Ombres

des draps

Céramique islamique, XIVe siècle, Alcazar, Séville (Espagne).

1. A la Renaissance.



Hans Holbein, Les Ambassadeurs, 1533, Huile sur panneau (207 x 209,5 cm)

Double portrait sur fond de nature morte en trompe l’œil en bas duquel

Apparaît une tête de mort traitée en anamorphose, le reste étant construit

Selon les règles perspectives « normales ».

Ancêtre de

l’appareil photo



**Point de fuite.**

**Ligne de fuite.**

Attribué à Luciano Laurana mais probablement peint par Piero della Francesca, Vue d’une cité idéale, après 1470, Huile sur panneau (60 x 200 cm)

L’architecte Piero della Francesca a trouvé « le truc » pour peindre en 3 D !

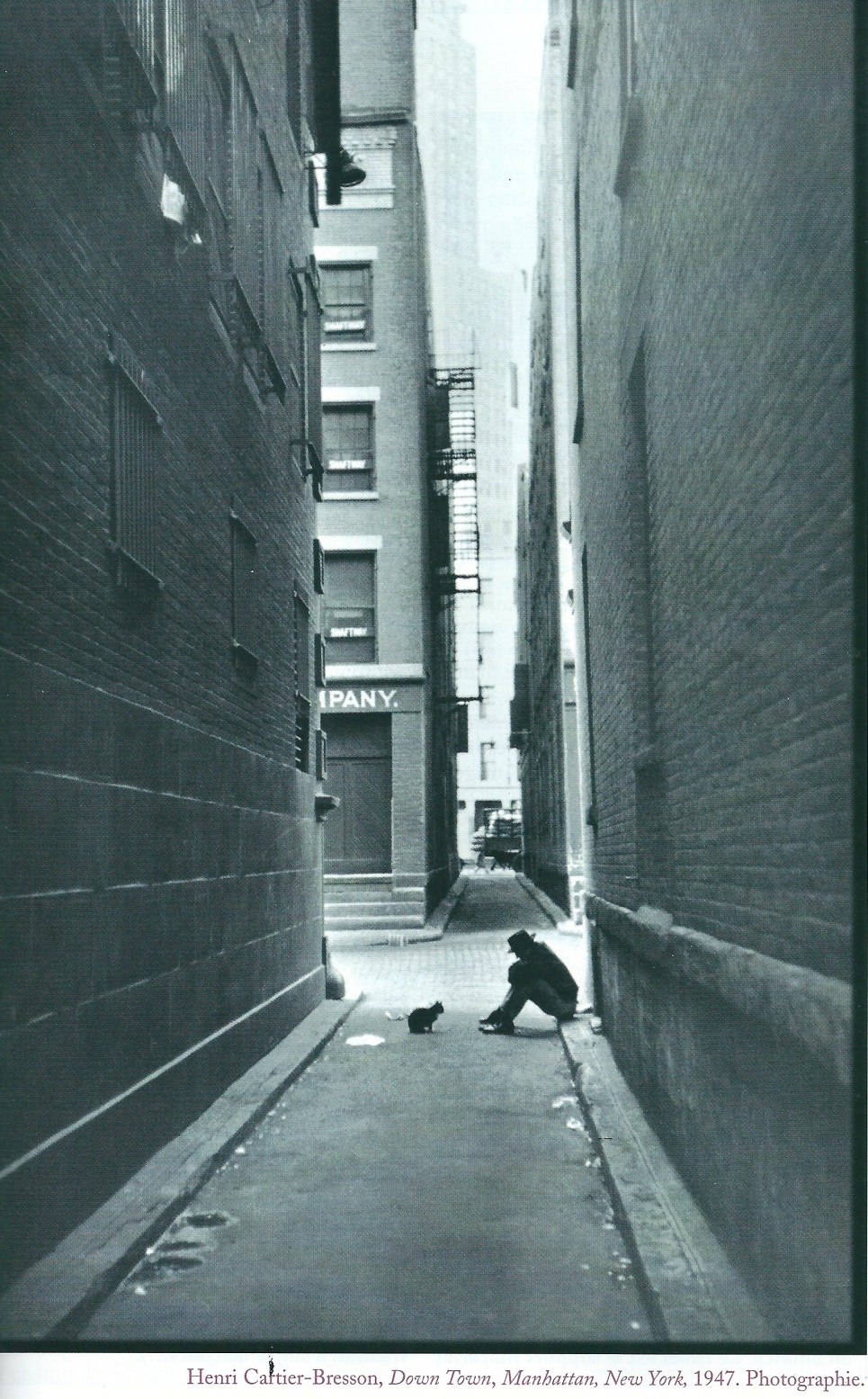
1. Des artistes, de nos jours.

Escher, Mouvement perpétuel, 1961.



Il crée une illusion d’optique en jouant avec la perspective.

1. Trouver les lignes de fuite et le point de fuite.







1. Créer une rue en perspective (en 3D).

