

GUIDO HEINZ

KOPIEN BERÜHRUNGSLOS ERSTELLEN – ZUM ANFASSEN UND VIRTUELL

In: Restaurierung und Archäologie. 3. Jahrgang 2010. Verlag des Römisch-Germanischen Zentralmuseums, Mainz 2010.

Kopien berührungslos erstellen – zum Anfassen und virtuell

Das Herstellen von Kopien bedeutender archäologischer Fundstücke hat eine lange Tradition am Römisch-Germanischen Zentralmuseum (RGZM) in Mainz. Der Artikel beschreibt kurz einige Verfahren und Möglichkeiten zur berührungslosen Erstellung von virtuellen Modellen sowie Kopien als Ergänzung zu den etablierten Verfahren. Anhand mehrerer Beispiele aus dem RGZM werden verschiedene Vorgehensweisen gezeigt. Die beschriebenen Beispiele sind mit den klassischen Methoden der Kopienherstellung nicht möglich. Beschränkungen bestehen noch in der Oberflächenqualität der 3D-Drucke, teilweise in der geometrischen Auflösung feiner Strukturen sowie der Farbe der Drucke.

Non-contact generating of replicas – tangible and virtual

Generating replicas of important archaeological findings has a long tradition at the Römisch-Germanisches Zentralmuseum Mainz (RGZM). This paper briefly describes non-contact methods and procedures to generate virtual models and copies in addition to established procedures. Several approaches are presented. These examples from the RGZM collections would have been impossible using classical techniques. Limitations are still present in the quality of the surfaces, the geometric resolutions of very fine structures and the colour reproduction of the 3Dprints.

Fabriquer des copies sans contact – à toucher et virtuel

La fabrication de copies de trouvailles archéologiques significatives a une longue tradition au Musée romain-germanique de Mayence (RGZM). L'article décrit brièvement quelques procédés et possibilités pour la réalisation sans contact de modèles virtuels et de copies comme complément aux procédés établis. A l'aide de plusieurs exemples du RGZM sont montrées différentes approches. Les exemples décrits ne sont pas réalisables avec les méthodes classiques de la fabrication de copies. Il existe encore des limites dans la qualité des surfaces des impressions en 3D, partiellement dans la résolution géométrique de structures fines ainsi que dans la couleur des impressions.