

---

# L'imagerie 3D en archéologie. De la lecture d'objets d'art celtique à la représentation complexe de monuments de la Turquie antique.

Frédérique Marchand-Beaulieu\*<sup>1</sup>, Thierry Lejars\*<sup>2</sup>, and Benjamin Houal

<sup>1</sup>CNRS – Ecole Normale Supérieure de Paris - ENS Paris, École Pratique des Hautes Études [EPHE] – France

<sup>2</sup>Archéologie et Philologie d'Orient et d'Occident (AOROC) – Centre National de la Recherche Scientifique : UMR8546 – CNRS : UMR8546 - Ecole Normale Supérieure de Paris - ENS Paris - 45 Rue d'Ulm 75230 PARIS CEDEX 05, France

## Résumé

Confrontés à des objets en plein relief dont le regard ne parvient jamais à embrasser la totalité de la forme, l'archéologue n'a d'autre choix que de tourner autour pour en restituer une vision globale. La numérisation 3D permet de surmonter certaines de ces difficultés tout en assurant la pérennisation de l'original au moyen d'une copie numérique. L'avatar numérique permet de manipuler l'objet, de modifier l'échelle, de réaliser des sections, de mesurer des volumes et de procéder au déploiement des surfaces pour faciliter l'observation, sans contact direct avec l'objet lui-même. Certains monuments difficiles d'accès ou dont la lecture est compliquée trouvent une solution pour leur étude grâce à la photogrammétrie réalisée parfois dans des conditions extrêmes.

**Mots-Clés:** archéologie, photogrammétrie, art celte : Turquie, dépliage, 3D, architecture

---

\*Intervenant