



Forum: Python & Plugins

Topic: BlenderGeoAlt - Générer le terrain d'après des coordonnées

Subject: Re: BlenderGeoAlt - Générer le terrain d'après des coordonnées

Posté par: Jambz

Contribution le : 27/10/2021 7:33:08

Ça a l'air pas mal !

Pour info il y a un add-on qui fait ça très bien avec des données de la mission SRTM (couverture mondiale +/- 30m), c'est BlenderGIS.

Je l'utilise justement pour créer des courbes topographiques que je transforme en tableaux de bois ([.BOILISÉ](#))