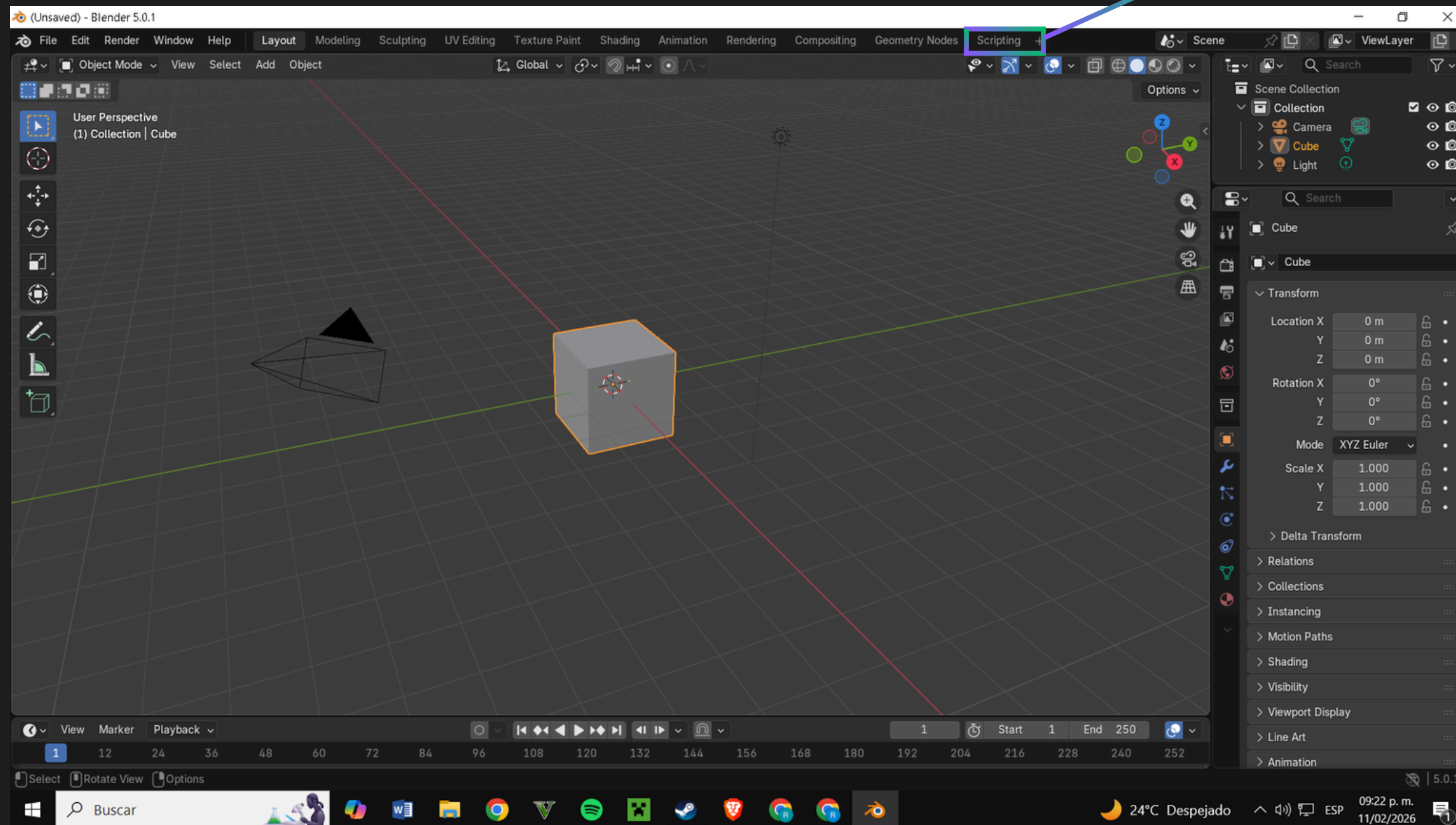
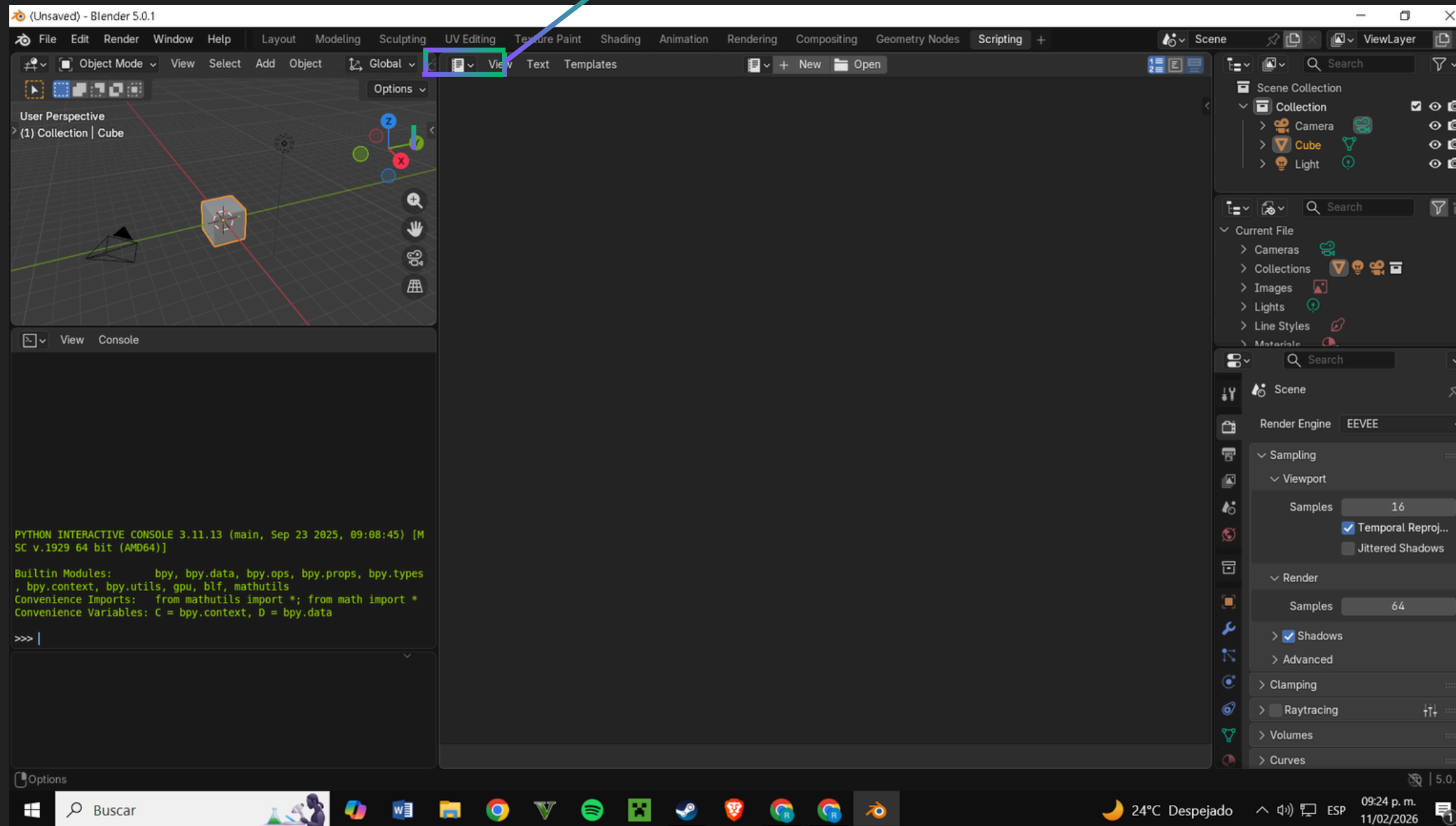


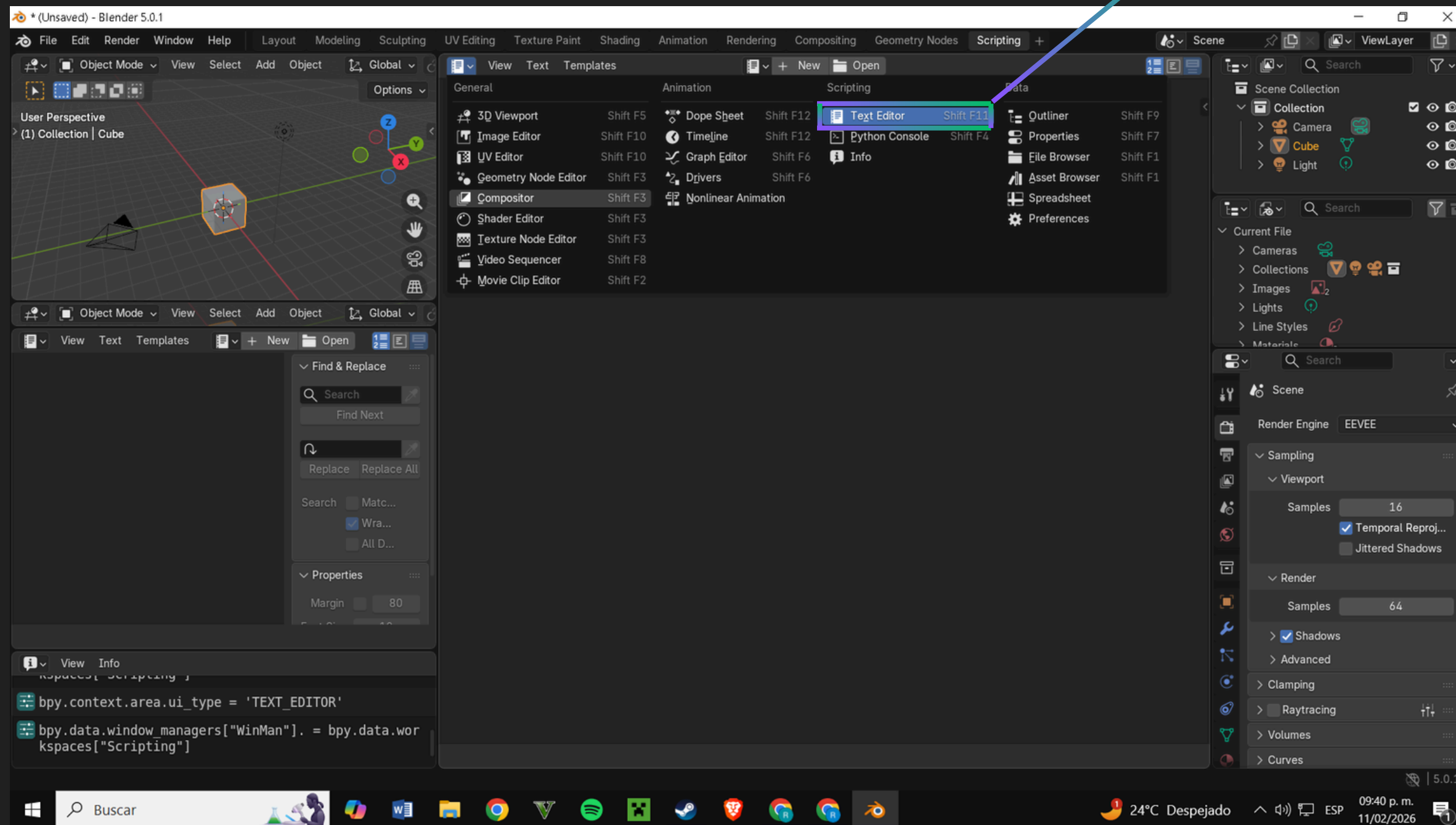
Seleccionamos la sección de scripting en la pantalla principal de Blender.



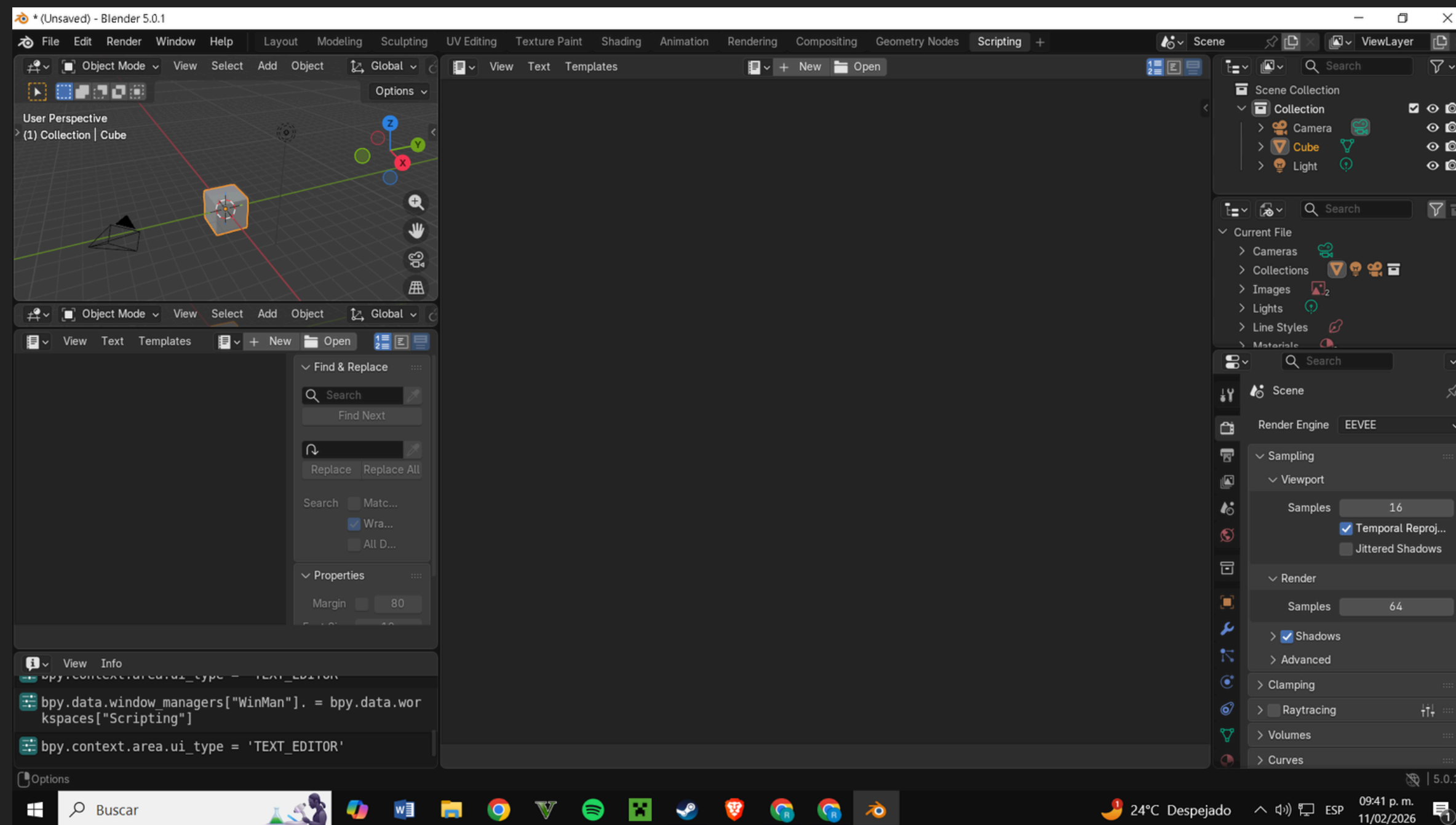
A continuación, hacemos clic en el ícono de texto o en la hoja con texto.



Clickeamos en Text Editor

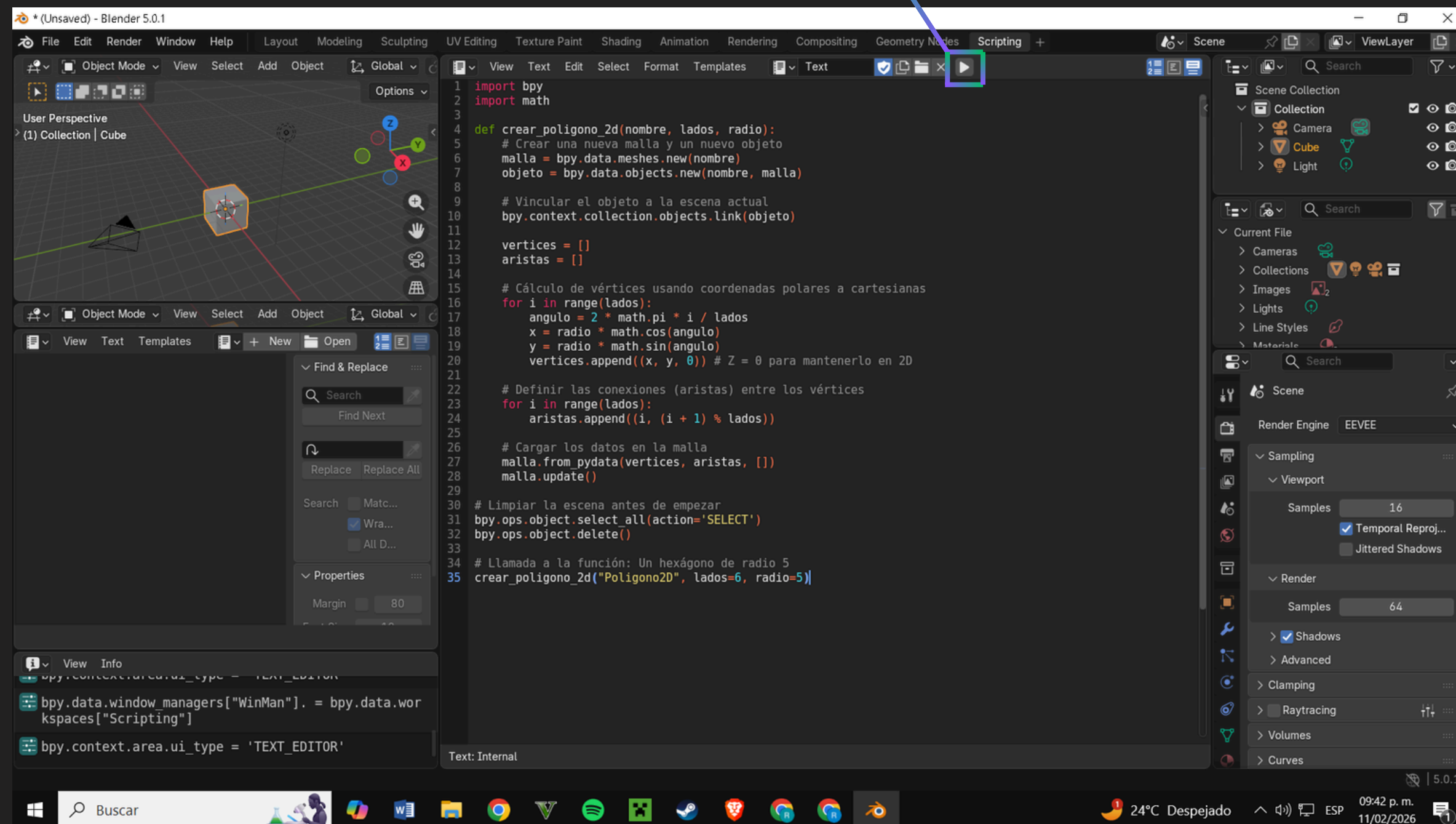


Nos abrirá una pestaña similar a esta;  
procederemos a introducir o escribir  
manualmente el código en lenguaje  
Python.





Una vez que hayamos finalizado la redacción del texto, procedemos a mover el cursor hacia el ícono de reproducción o "run".



Una vez que hagamos clic en "Ejecutar", se generará la figura o forma que hemos desarrollado con el código escrito.

