CODIGO BLENDER

import bpy

import csv

# Ruta del archivo CSV (cambia a la ruta de tu archivo)

ruta\_csv = "C:/Users/Ikasle/Downloads/coordenadas\_recorte.csv"

# Lee los datos desde el archivo CSV

datos = []

with open(ruta\_csv, 'r') as archivo:

lector\_csv = csv.DictReader(archivo)

for fila in lector\_csv:

x = float(fila['x'])

y = float(fila['y'])

z = float(fila['z'])

datos.append((x, y, z))

# Borra todos los objetos existentes en la escena

bpy.ops.object.select\_all(action='DESELECT')

bpy.ops.object.select\_by\_type(type='MESH')

bpy.ops.object.delete()

# Crea un prisma cuadrado en cada punto x, y, z

for x, y, z in datos:

bpy.ops.mesh.primitive\_cube\_add(size=1, location=(x, y, z / 2))

cubo = bpy.context.active\_object

cubo.scale.z = z