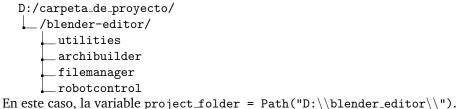
1 Estructura de Addons en Blender

Cada addon está formado por un directorio donde se encuentran múltiples scripts python. Debe existir al menos un fichero __init__.py con dos funciones llamadas register y unregister, que se ejecutan al activar o desactivar el addon, respectivamente. Todos los scripts del addon debe encontrarse comprimido en un fichero zip, que es utilizado en la instalación.

2 Ejecutar addons en modo depuración

Es posible ejecutar los addons en modo depuración, sin necesidad de empaquetarlos e instalarlos. Para ello, hay que ejecutar desde el menú scripting el fichero exec_all.py. Antes de ello, deberemos asegurarnos que las carpetas que contienen los addons y el fichero exec_all.py se encuentran en un directorio llamado blender-editor. El último paso sería modificar la variable project_folder de los ficheros __init__.py y exec.py en cada módulo, y del fichero exec_all.py. En ella debemos colocar la ruta completa hasta el directorio blender-editor donde situamos anteriormente las carpetas de los addons.

Un ejemplo de la estructura del directorio es la siguiente:



3 Empaquetar addons manualmente

Para empaquetar los addons es necesario modificar los imports de ficheros que se encuentran en el mismo proyecto, cambiándolo a un import relativo (cambiar de import modulo a from . import modulo). Estos imports se encuentran encerrados entre un comentario # begin local import y un comentario # end. Además, hay que eliminar el código que solo es utilizado en el modo depuración. Este se encuentra encerrado entre un comentario # begin remove y un comentario # end.

Finalmente, hay que comprimir individualmente cada carpeta en un fichero zip. Estos serán los archivos necesarios para instalar los addons en Blender.

4 Empaquetar addons con script

Los pasos previos también se pueden realizar mediante el script compile.py. El script debe ejecutarse desde el directorio donde se encuentren las carpetas de los addons a empaquetar. Los ficheros zip resultados se encontrarán en la carpeta releases resultante.

