

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:

```
D:/carpeta_de_proyecto/  
└─ /blender-editor/  
    └─ utilities  
    └─ archibuilder  
    └─ filemanager  
    └─ robotcontrol
```

En este caso, la variable `project_folder = Path("D:\\blender_editor\\")`.

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.

```
D:/carpeta_de_proyecto/  
└─ /blender-editor/  
    └─ utilities  
    └─ archibuilder  
    └─ filemanager  
    └─ robotcontrol  
    └─ compile.py
```