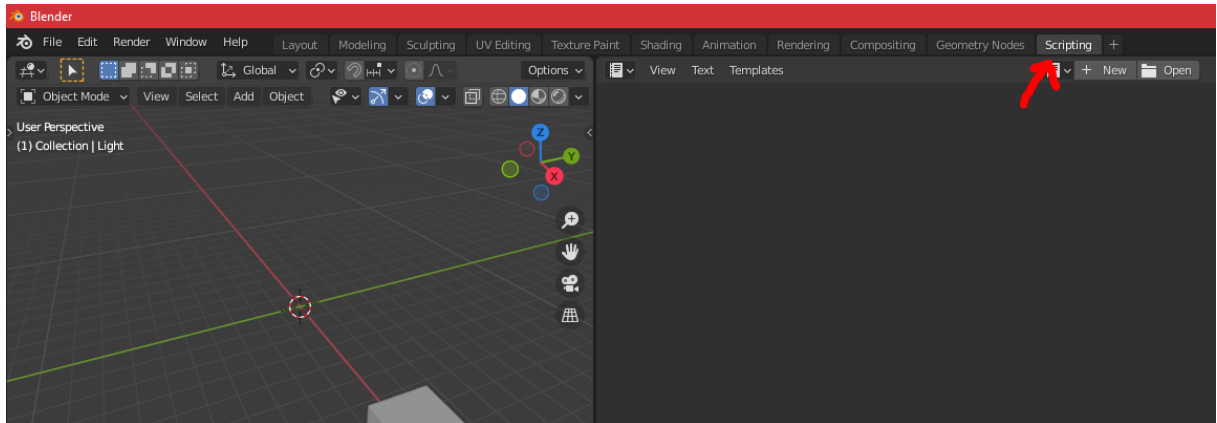


Fiche Explicative : Ajout d'un Add-On simple sur Blender

Tout d'abord :

- Ouvrir Blender
- Accéder à la page de script :

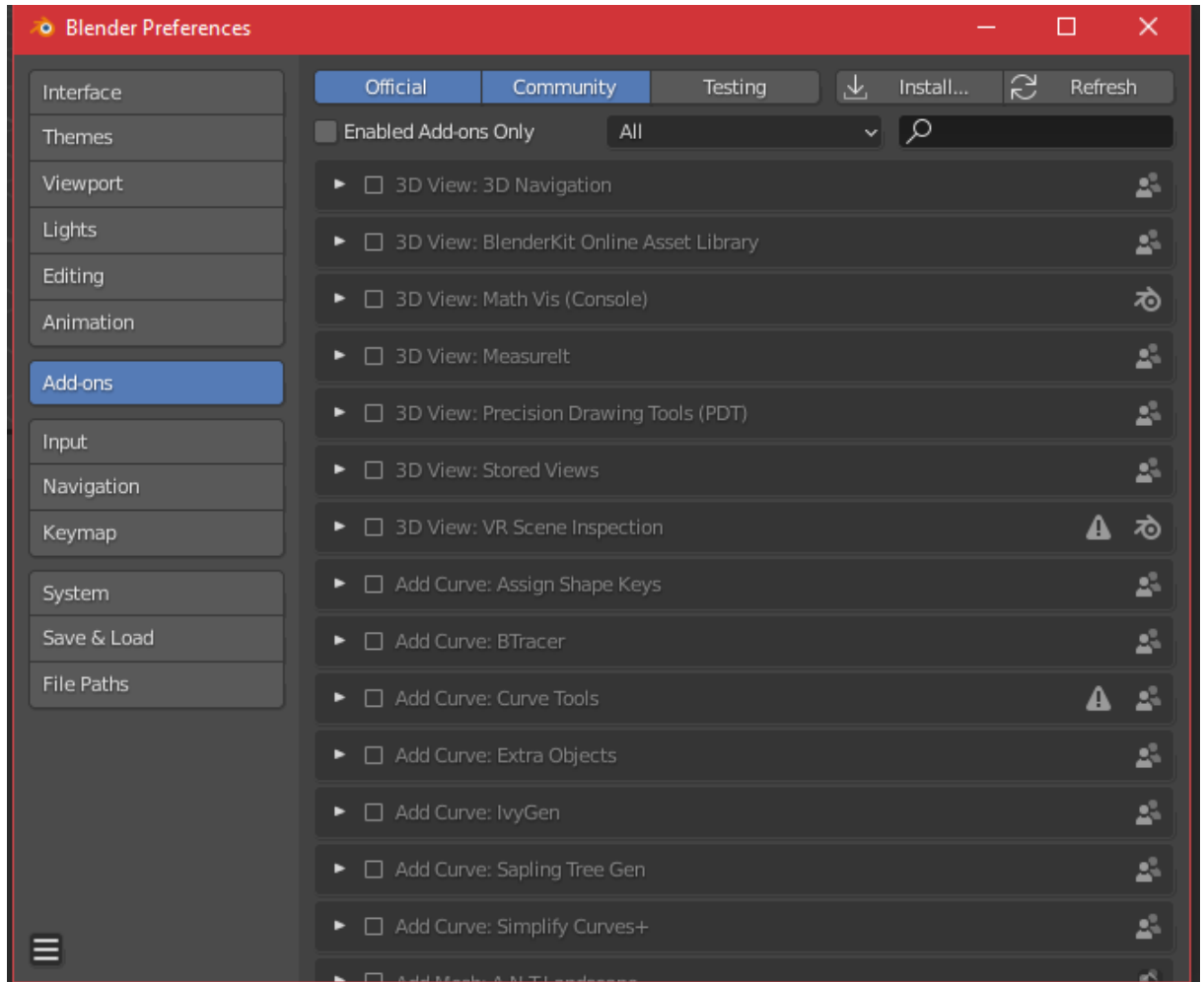


- Pour commencer on va renseigner un petit script qui affichera un message lors de l'activation et la désactivation de l'add-on :

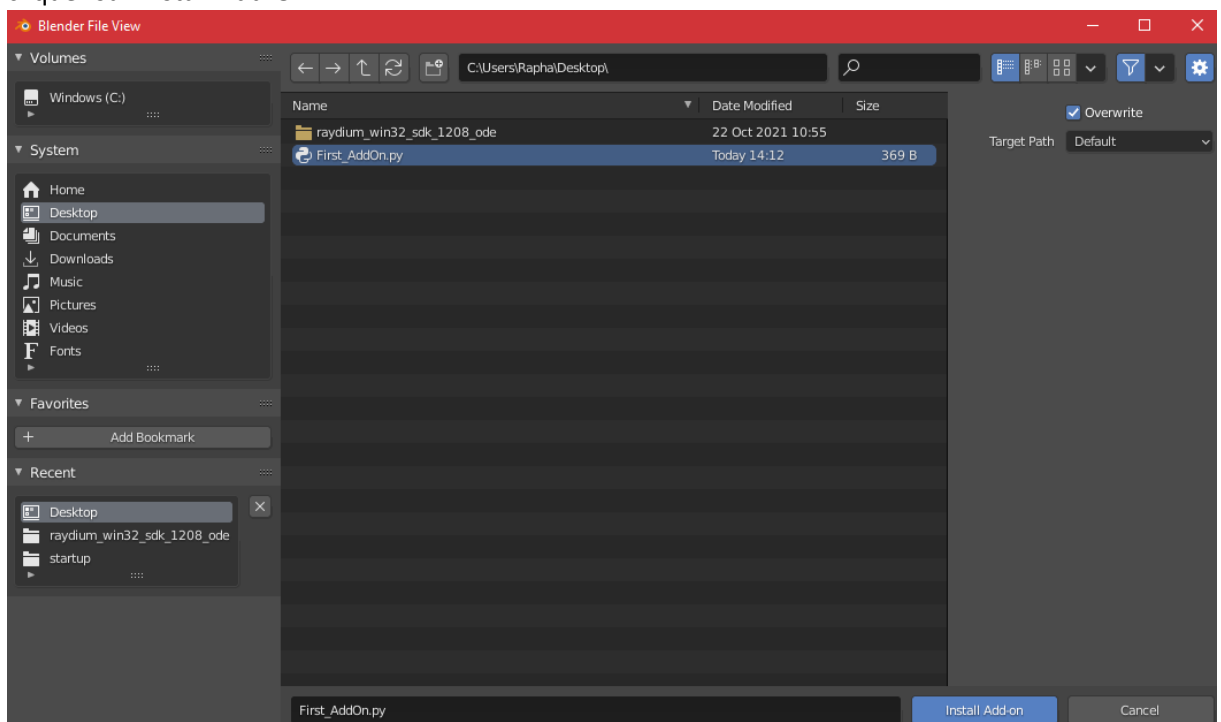
```
1 bl_info = {
2     "name" : "Print Hello World",
3     "blender" : (2, 80, 0),
4     "category" : "Import-Export",
5 } # Description de l'Add-On
6
7 def register(): #Fonction qui s'exécute dès l'activation de l'add-on
8     print("Add-On Test Activer")
9
10 def unregister(): #Fonction qui s'exécute dès la désactivation de l'add-on
11     print("Add-On Test Désactiver")
```

- On peut maintenant, l'enregistrer en allant dans l'onglet Text -> Save as et faire attention au nommage du fichier en ajoutant l'extension .py à la fin.
- Pour ajouter le script en tant qu'Add-on :

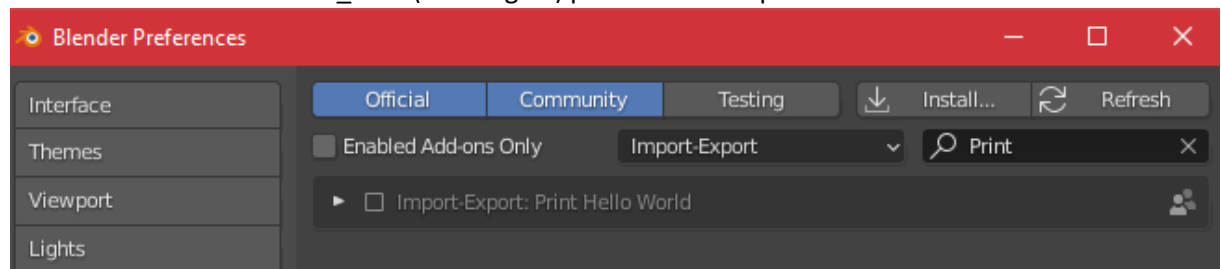
- Dans l'onglet Edit de Blender, cliquer sur Preferences la fenetre suivante s'affiche :



- On va ensuite venir cliquer sur Install, et rechercher le script précédemment enregistrer, cliquer sur Install Add-On.



- Sur la loupe taper le nom de l'add on, le nom se trouve dans le programme dans le champ « name » du dictionnaire bl_info. (Cf. Image 2) pour mon exemple ce sera : « Print Hello World »



- Vous pouvez donc voir l'Add on « grisé » ce qui signifie qu'il n'est pas encore actif, pour l'activer il suffit de cliquer sur le carré. Ensuite pour vérifier qu'il s'est bien exécuter vous pouvez ouvrir la console système, en allant dans Blender -> Window -> Toggle System Console, vous pouvez donc maintenant voir que lorsque vous cocher/décocher la case, la console affiche bien les messages : « Add-On Test Activer »/ « Add-On Test Désactiver »