

Installer le plugin mhx2 pour importer fichier mhx2 de MakeHuman

Introduction

MakeHuman est un logiciel gratuit (et Open Source). Il permet de créer des êtres humains virtuels à l'aide d'une interface graphique.

Les personnages créés peuvent ensuite être exportés vers *Blender* pour être introduits dans une animation. Pour conserver l'armature qui aura été attribuée au personnage il est nécessaire que cette exportation se fasse avec le **format mhx2**

Or, le format n'existe pas lors de l'installation classique de *MakeHuman*. de même il n'existe pas d'importation de fichier mhx2 dans *Blender version 2.79* (la dernière version stable de Blender)

Dans ce tuto nous allons expliquer comment installer les plugins nécessaires à l'utilisation du format mhx2

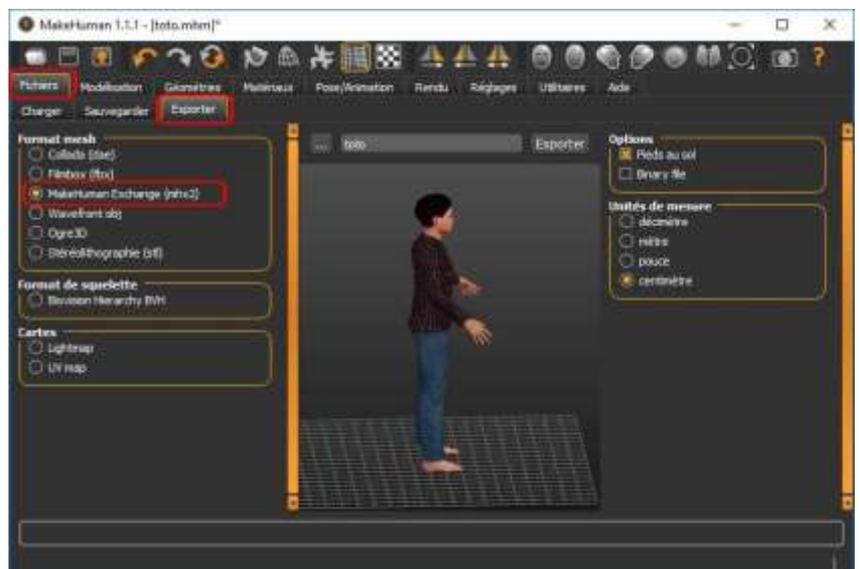
Installation du plugin mhx2 dans MakeHuman

DDescriptif valable au 17 mai 2018 (important à noter, car il y a souvent des évolutions sur le site de Makehuman)

Pour exporter une création de *MakeHuman* vers un autre logiciel, il faut avoir la possibilité de l'exporter avec le **Format mesh MakeHuman Exchange (mhx2)**.

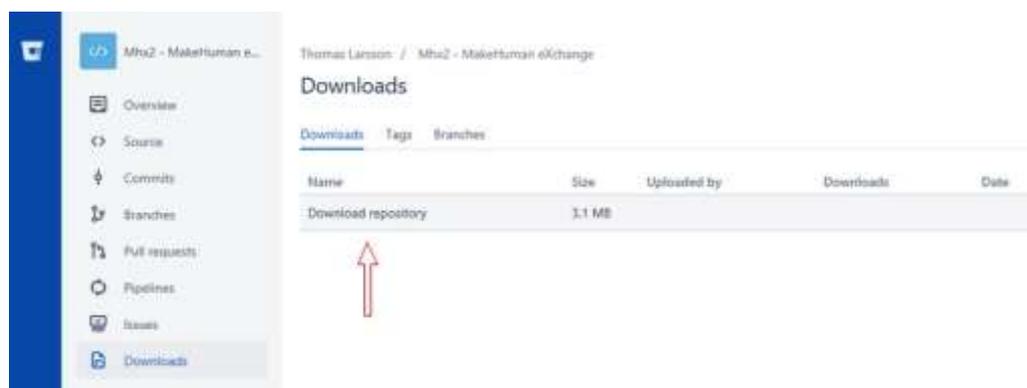
Ce format doit être disponible lors de la mise en oeuvre de l'exportation :

Pour que ce format soit disponible il faut installer le plugin correspondant.



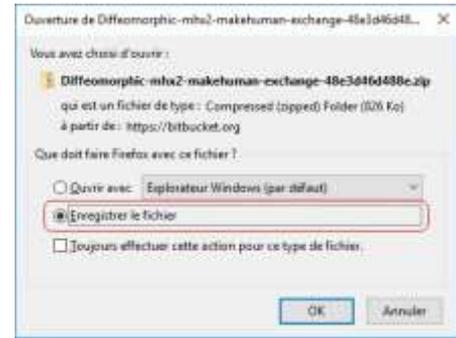
Pour cela :

- Ouvrir la page : <https://bitbucket.org/Diffeomorphic/mhx2-makehuman-exchange/downloads/>
- Cliquer sur le lien **Download repository..**



On obtient ceci

* dans le navigateur *Edge* :



* dans le navigateur *Firefox* :



* ou quelque chose similaire dans un autre navigateur.

- Enregistrer le fichier **Diffeomorphic-mhx2-makehuman-exchange-48e3d46d488e.zip**
- Décompresser ce fichier (qui en fait est un dossier). On obtient l'affichage de 2 dossiers après décompression.

Nom	Modifié le	Type	Taille
9_export_mhx2	17/05/2018 21:33	Dossier de fichiers	
import_runtime_mhx2	17/05/2018 21:33	Dossier de fichiers	
.hg_archival.txt	17/05/2018 21:33	Document texte	1 Ko
README.md	17/05/2018 21:33	Fichier MD	3 Ko

(Info : Le premier dossier concerne *MakeHuman* et le deuxième concerne *Blender*).

- Copier le dossier **9_export_mhx2**
 - Coller le dossier **9_export_mhx2** dans le dossier **Plugins** de **MakeHuman** (si cette manipulation pose problème consulter [ce document](#))
- Au prochain lancement de **MakeHuman** le format *MakeHuman Exchange (mhx2)* sera disponible.

Enregistrement d'un fichier à exporter

- Cocher le Format mesh : **MakeHuman (mhx2)**
- Donner un nom à votre création dans la partie réservée à insérer du texte du panneau central (1)
- Cliquer sur le bouton *Exporter* (2)

Le fichier au **format mhx2** est automatiquement enregistré dans le dossier **makehuman \ v1 \ exports**

Vérifier la destination en cliquant sur le bouton contenant les 3 points (3) qui ouvre une boîte de dialogue *Windows : Enregistrer sous*.

A ce stade, il est possible de modifier le dossier d'enregistrement proposé par défaut.



Installation du plugin mxh2 dans Blender

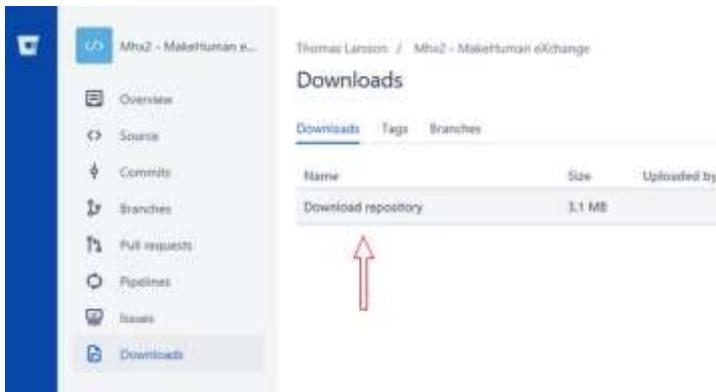
Descriptif valable au 17 mai 2018 (important à noter, car il y a souvent des évolutions sur le site de Blender)

Pour importer une création de **MakeHuman** dans **Blender**, il faut avoir la possibilité de l'importer avec le **Format Makehuman (.mxh2)**. Il faut obtenir cet affichage lors de la demande d'importation :

Pour l'obtenir, il faut installer le plugin correspondant.

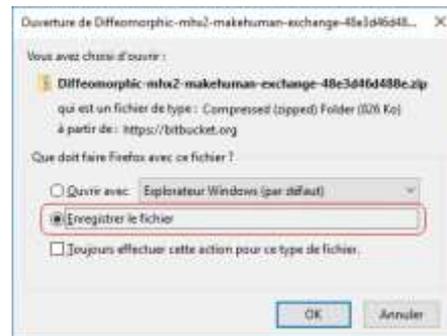
Pour cela :

- Ouvrir la page : <https://bitbucket.org/Diffeomorphic/mhx2-makehuman-exchange/downloads/>
- Cliquer sur le lien **Download repository..**



On obtient ceci

* dans le navigateur *Edge* :



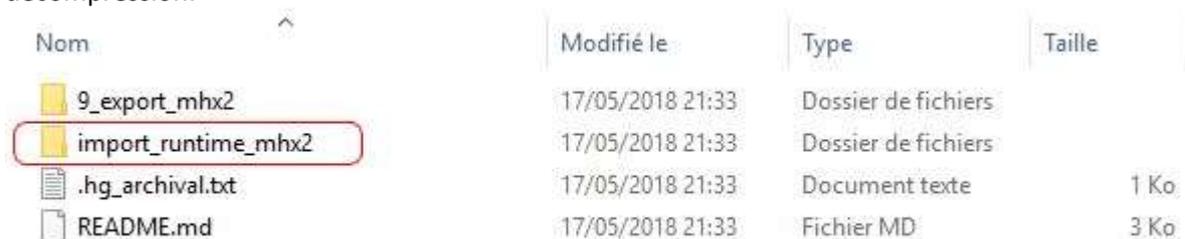
* dans le navigateur *Firefox* :



* ou quelque chose similaire dans un autre navigateur.

- Enregistrer le fichier **Diffeomorphic-mhx2-makehuman-exchange-48e3d46d488e.zip**

- Décompresser ce fichier (qui en fait est un dossier). On obtient l'affichage de 2 dossiers après décompression.

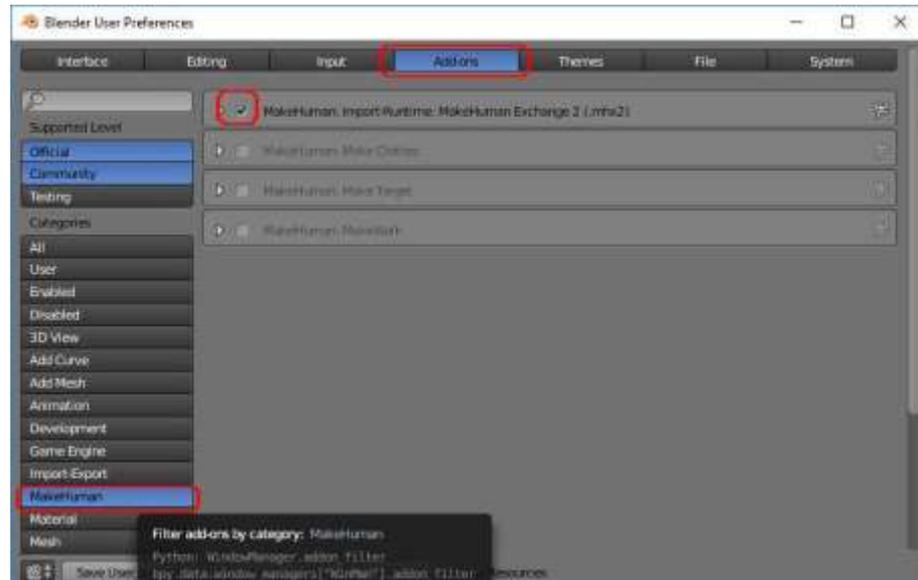


- Copier le dossier **import_runtime_mhx2**
- Coller le dossier **import_runtime_mhx2** dans le dossier **Blender \ 2.79 \ scripts \ addons**
A la prochaine ouverture de **Blender** le format **MakeHuman (.mhx2)** sera disponible pour l'importation.

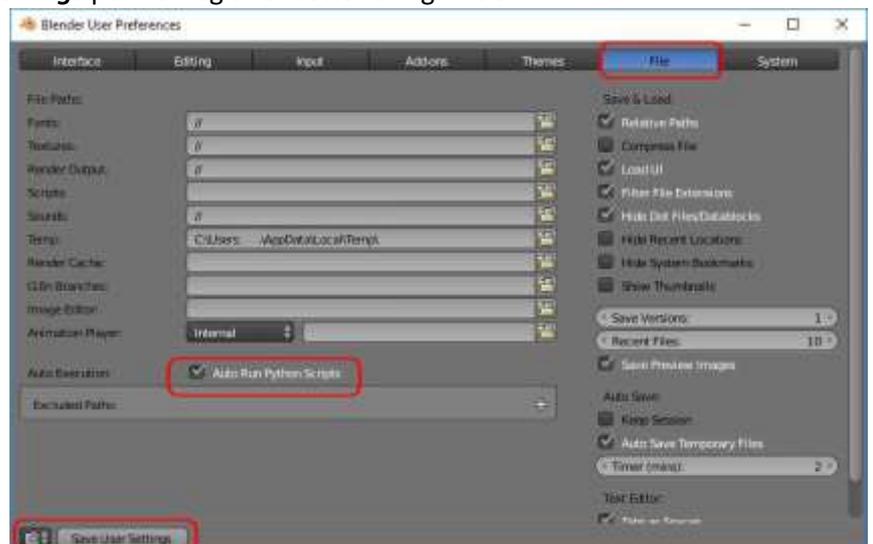
Configuration du menu Préférences dans Blender pour rendre actif le plugin .mhx2

Descriptif valable au 18 mai 2018 (important à noter, car il y a souvent des évolutions sur le site de Blender)

- Activer la commande : **File, Users Preferences, Addons**



- Sélectionner la catégorie **MakerHuman** dans la colonne de gauche
- Cocher **MakerHuman Import Runtime : Makehuman Exchange2 (.mhx2)**
- Sélectionner l'onglet **File**
- Dans la rubrique **Auto Execution** (la dernière option de la liste) cocher **AutoRun Python Scripts**
- Cliquer sur le bouton **Save User Settings** pour enregistrer cette configuration



Blender est maintenant apte à importer des fichiers .mhx2.