

Zone Ergonomie

Exosquelettes, combinaisons de capteurs, logiciels d'ergonomie, casques VR/AR

- [VirtFac et Ergonom.io](#)
- [Exosquelettes](#)
- [Combinaison de capteurs](#)
- [Ergonom.io](#)
- [Réalité Virtuelle](#)

VirtFac et Ergonom.io

Contacts :

- Développeur de la solution chez ICube : romaricmathis@unistra.fr
- Responsable recherche : thierry.blandet@unistra.fr

Il y a 3 applications dans l'environnement VirtFac de simulation pour l'industrie 4.h :

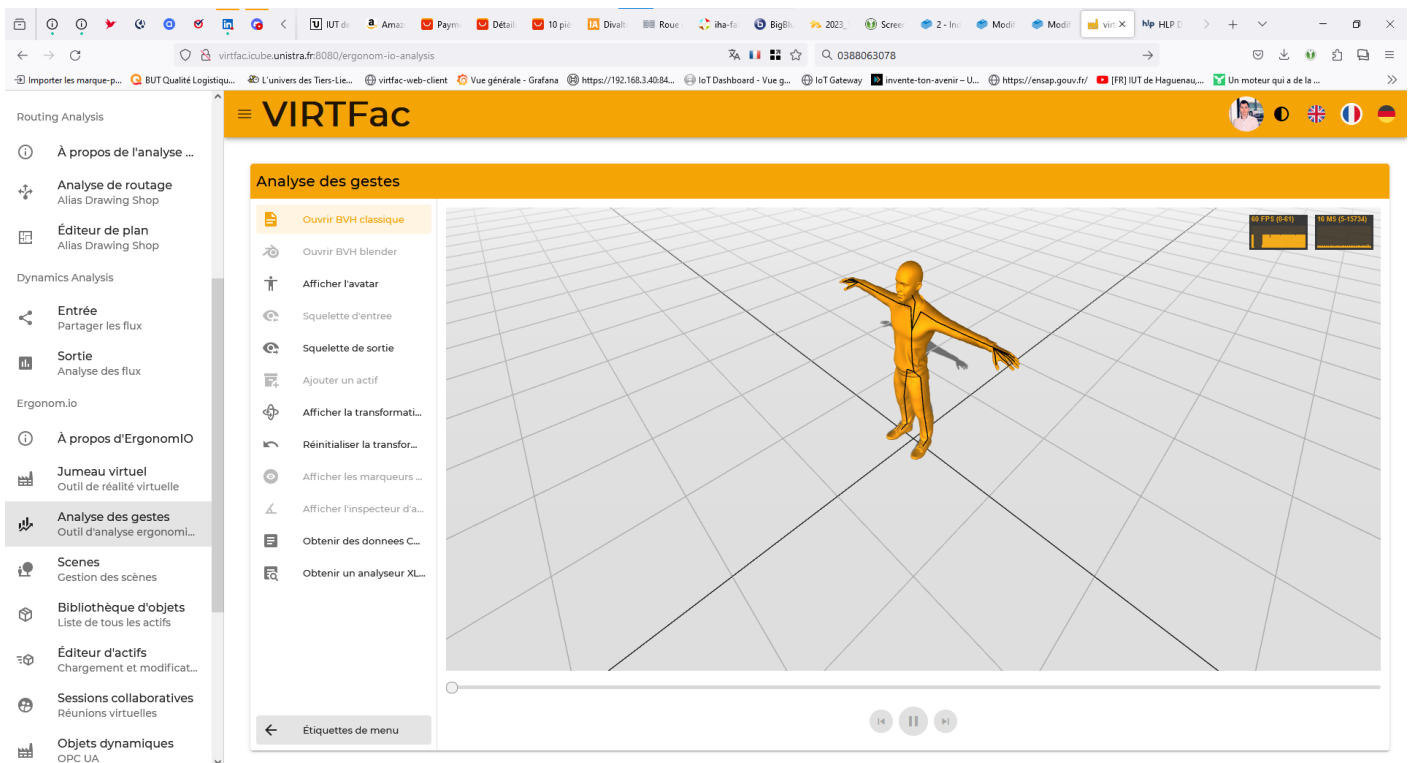
- VIRTFac-API : serveur web sans interface graphique qui gère la base de donnée et sur lequel on peut faire des requêtes HTTP (get, post, patch, delete)
- VIRTFac-WebClient : serveur web avec interface graphique. Le client web <http://virtfac.icube.unistra.fr:8080/>. Il doit être relié à un serveur VIRTFac-API pour le stockage des données.
- Ergonom.io : application client Unreal Engine (.exe). Permet de faire de la VR et de faire l'analyse de mouvement en temps réel. Il permet aussi de charger des assets et des scènes (édité sur VIRTFac-WebClient) depuis VIRTFac-API.

Analyse d'ergonomie en temps réel

Les anciennes combinaisons ne sont plus supportées pour l'analyse en temps réel.

Analyse d'ergonomie hors ligne

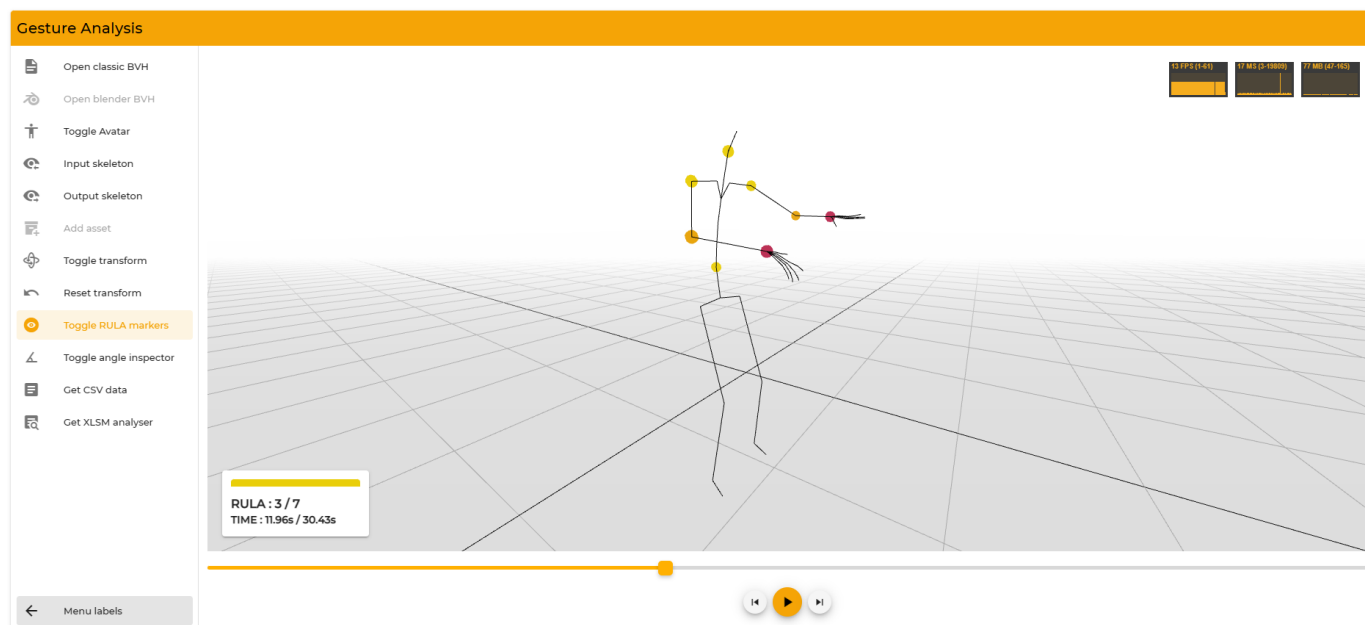
- Capture de mouvements (avec le logiciel de la combinaison ?)
- Enregistrer en format .BVH
- Uploader pour analyse sur le site web <http://virtfac.icube.unistra.fr:8080/about-ergonom-io>
- Menu sandwich > Ergonom.io > Analyse des gestes ("Gesture Analysis") > Ouvrir BVH classique ("Open Classic BVH") <http://virtfac.icube.unistra.fr:8080/ergonom-io-analysis>



- Rejouer les scènes



- Désactiver l'avatar, et output skeleton. Activer Input Skeleton et Rula Markers

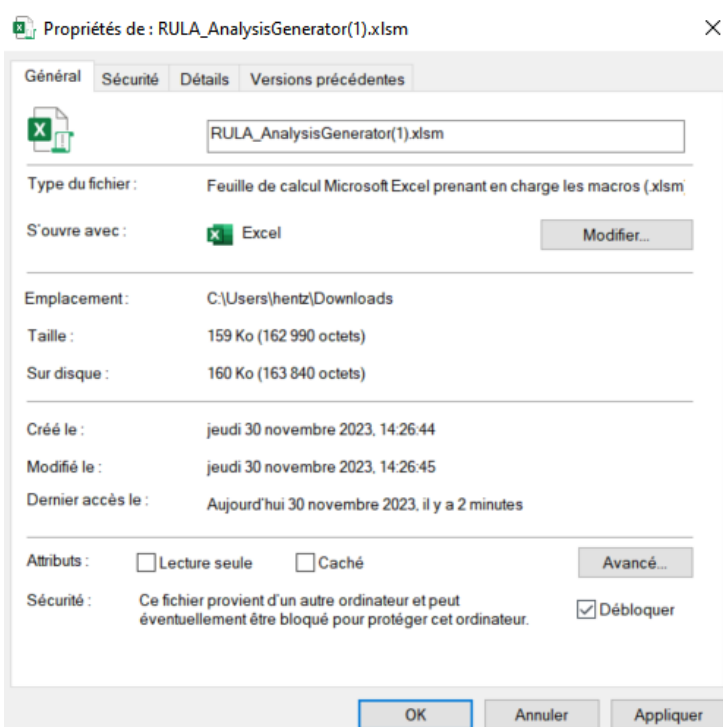


- Télécharger la feuille Excel d'analyse statistique sur les données temporelles RULA "Get XLSM analyzer"

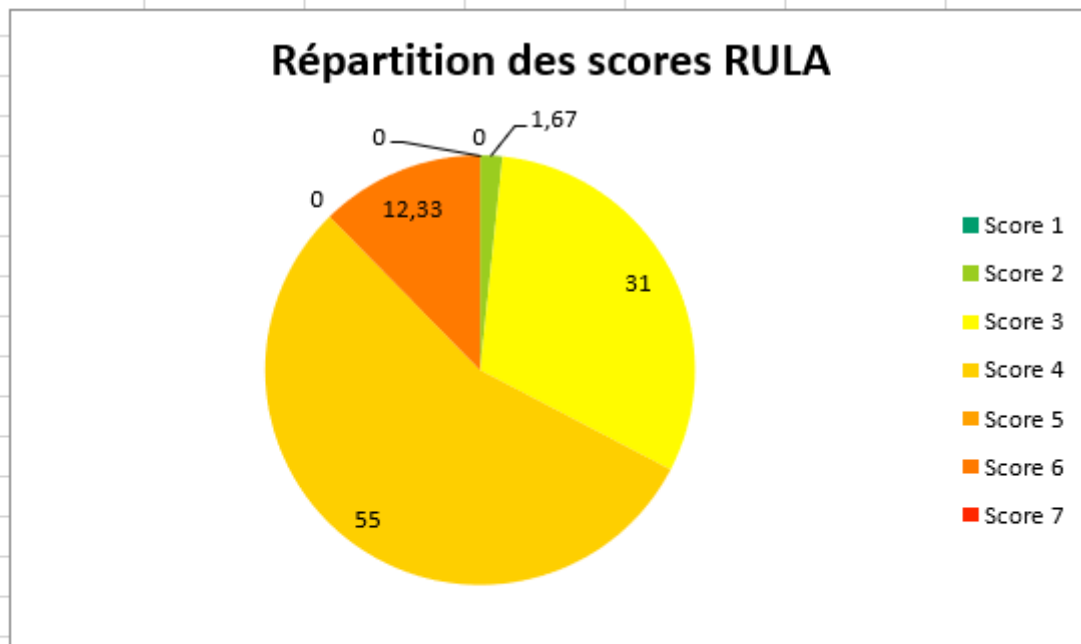
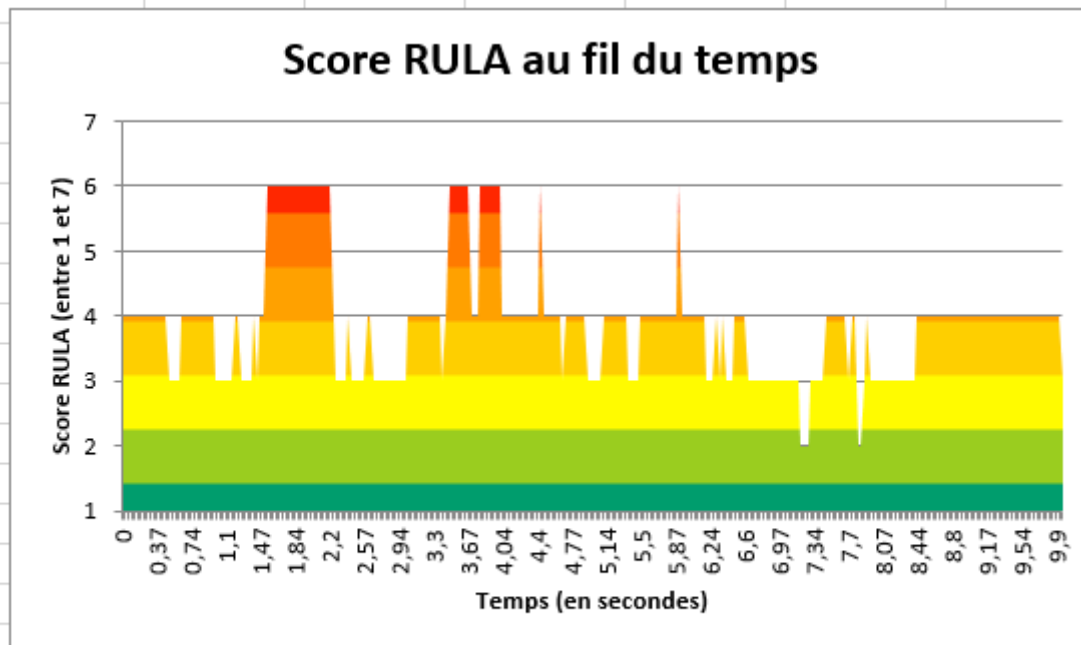


Obtenir un analyseur XL...

- Dans les propriétés du fichier .xslm, cliquer sur "débloquer"



- Exporter des données d'analyse temporelle RULA au format .CSV
- Charger le fichier .CSV depuis la feuille .XLSM
- Voici le résultat de l'analyse RULA



Jumeau Virtuel - sur PC avec Unreal Engine

On peut rejouer une simulation de production sur la Ligne Bosch connectée et se balader dans le jumeau virtuel 3D via le logiciel Ergonom.io installé en local sur l'ordinateur

- Installation de Unreal Engine ?

- Lancer le fichier executable de ergonom.io sur Seafile \Seafile\Ligne Bosch 4.H\Outils 4.0 Bosch\VirtFac\Ergonom_io_Win64\ergonom_io.exe
- Créer un raccourci (sur le bureau par exemple). Faire un clic droit sur le raccourci et rajouter à la fin du chemin de la cible : "oculus -vr".



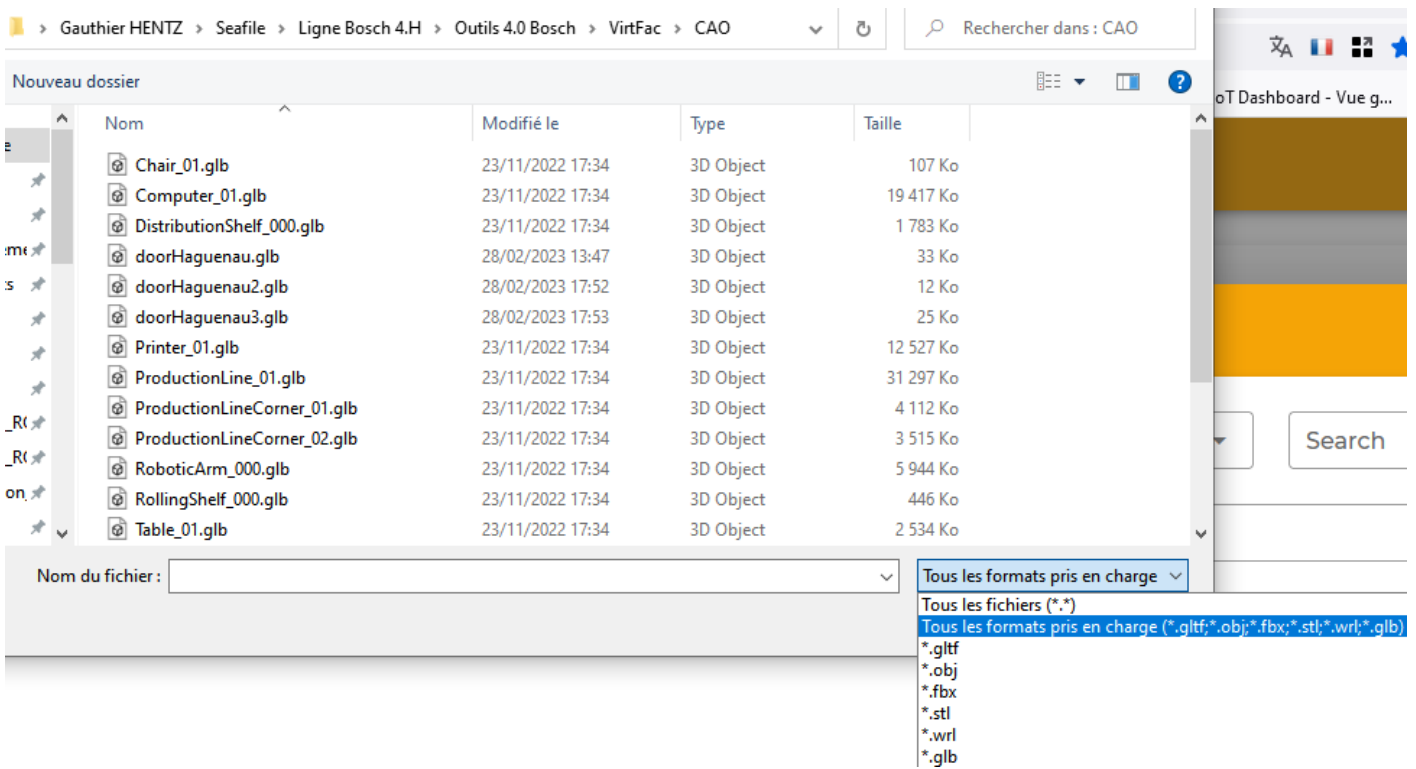
Jumeau Virtuel - Dans le Navigateur

La ligne flexible connectée Bosch a été modélisée en 3D et un environnement de réalité virtuelle est disponible.

Dans l'état actuel, impossible d'ouvrir des scènes, des objets ou encore d'en importer.

Editeur d'actifs

Les Assets sont des objets qui peuvent être manipulés dans l'environnement 3D. Il s'agit principalement d'objets CAO au format .stl, .obj ou encore .gbl. Les fichiers CAO de la ligne Bosch sont disponibles dans Seafile.



Bibliothèque d'objets

Scènes

Jumeau Virtuel

Pistes de résolution de problèmes

- Le message "Unreal context is not detected." peut être ignoré, c'est un message de debug qui n'a pas été retiré
- "cannot connect to VIRTFac server"

Echange avec Romaric

Pour ce qui est du logiciel d'analyse en temps réel je n'ai pas encore fait la compatibilité avec

Pour le moment, tu peux faire la captures de mouvement que tu peux enregistrer sous le format BVH

Pour ça, une fois connecté au site, tu vas dans l'onglet "Gesture Analysis" (

<http://virtfac.icube.unistra.fr:8080/ergonom-io-analysis>

) puis dans Open classic BVH, tu peux uploader et ouvrir des fichiers. tu auras ensuite une inte

Pour obtenir des statistiques sur l'analyse RULA, tu peux télécharger un fichier excel en cliquant sur le lien [ici](#). Ensuite il faut télécharger le CSV ("Get CSV Data") et charger ce CSV dans le fichier XLSM. Tu dois ensuite cliquer sur "Get Statistics".

Pour ton message "cannot connect to VIRTFac server", dans quel contexte l'as-tu reçu ?

Pour le message "Unreal context is not detected." : c'est pas grave, c'est un message de debug qui apparaît quand tu lances l'application.

Et pour de manière général, nous avons 3 applications :

- VIRTFac-API : serveur web sans interface graphique qui gère la base de données et sur lequel on peut accéder aux données.
- VIRTFac-WebClient : serveur web avec interface graphique. C'est sur celui-ci que tu te connectes.

<http://virtfac.icube.unistra.fr:8080/>

. Il doit être relié à un serveur VIRTFac-API pour le stockage des données.

- Ergonom.io : application client Unreal Engine (.exe). Permet de faire de la VR et de faire des captures de données.

Exosquelettes

Combinaison de capteurs

Ergonom.io

Réalité Virtuelle