



# SolidWorks 文件导入到 webots 的方法

# 首先请阅读如下网页

Please read the following website first

# 【webots】solidworks生成urdf文件并导入到webots中\_biped robot的博客-CSDN博客\_solidwork...

首先需要使用两个工具:一个是SolidWorks的插件solidworks\_urdf\_exporter下载地址:Releases · ros/solidworks\_urdf\_exporter · GitHubhttps://github.com/ros/solidworks\_urdf\_exporter/releases另一个是webots官方提供的URDF2WEBOTS1.首先建模,做出装配体。2

c blog.csdn.net

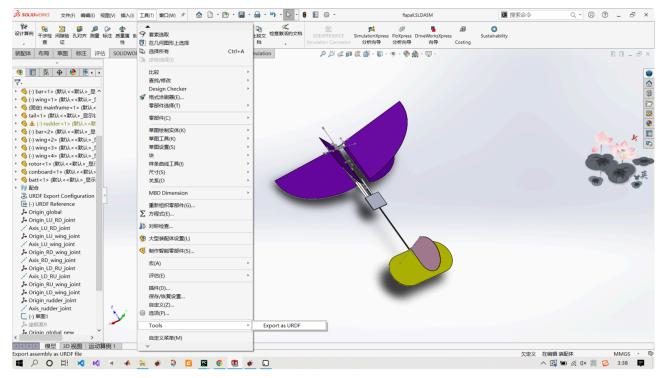
# Releases · ros/solidworks\_urdf\_exporter

SolidWorks to URDF Exporter. Contribute to ros/solidworks\_urdf\_exporter development by creating an account on GitHub.

github.com

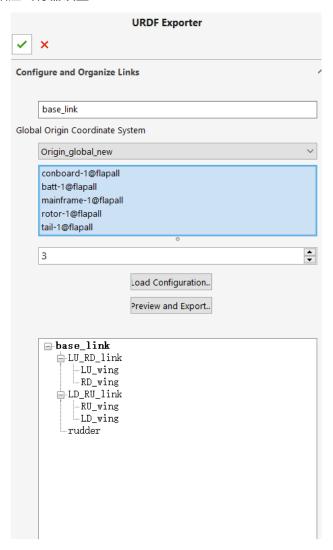
# 然后查看需要生成 proto 的装配体

Then check the assembly to generate proto



sw 的顶栏→ 工具→底部小三角形→导出 urdf

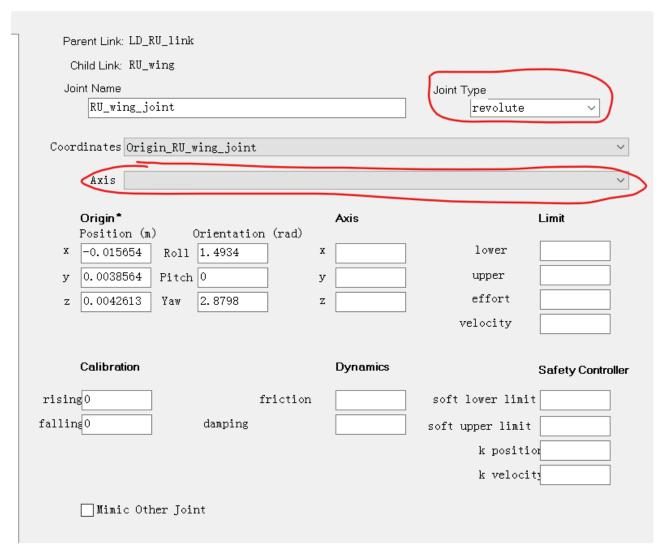
按照机器人的关节树给出相应飞行器设置



如果自动生成的坐标值不正确,我们可以重新绘制相应的轴,并重新编辑相对应的坐标系,需要注意的是最好不要把坐标系轴与转轴重合。



#### 注意如下配置



其中关节形式发生区别,那么根据实际情况适当选出。

axis

# 进一步我们按照指示生成相应的 urdf 文件, 具体生成的 文件如下所示

△ 名称	~ 修改日期	类型	大小
config	2022/9/28 3:25	文件夹	
launch	2022/9/28 3:25	文件夹	
meshes	2022/9/28 3:25	文件夹	
textures	2022/9/28 3:25	文件夹	
📙 urdf	2022/9/28 3:25	文件夹	
CMakeLists.txt	2022/9/28 3:25	文本文档	
export.log	2022/9/28 3:25	日志文件	
package.xml	2022/9/28 3:25	xml 文件	

将 meshes 和 urdf 复制到文件夹

# 如果已有 urdf 文件可从此处开始阅读。

其中 urdf 文件夹目录下是生成的 URDF 文件。

导入 webots 环境需要使用的是 webots 官方提供的 URDF2WEBOTS 工具。 工具需要 python 环境。

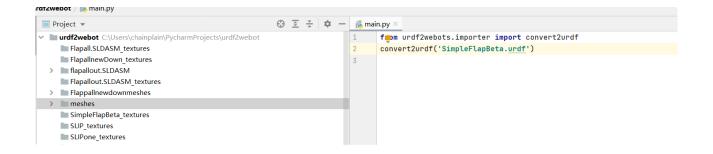
# 安装方法

pip install urdf2webots==1.0.10

建议使用 1.0.x 版本,最新版本生成的 proto 文件可能无法解析 stl 使用方法

from urdf2webots.importer import convert2urdf convert2urdf('G:\模型\link\_mesh\urdf\link\_mesh.urdf')

运行该命令会在运行目录下生成对应的 proto 文件。



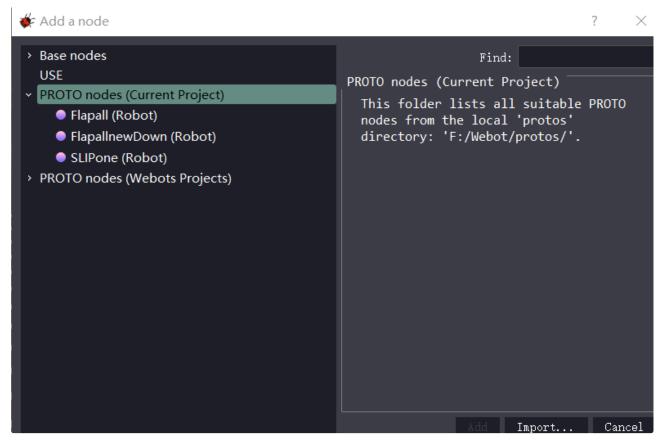
这个时候需要注意 urdf 文件中 meshes 的位置,必要时做出合适修改。

以下是 urdf 文件片段, 红色部分为相应修改地址, 注意这个反复出现可以尝试直接替换。

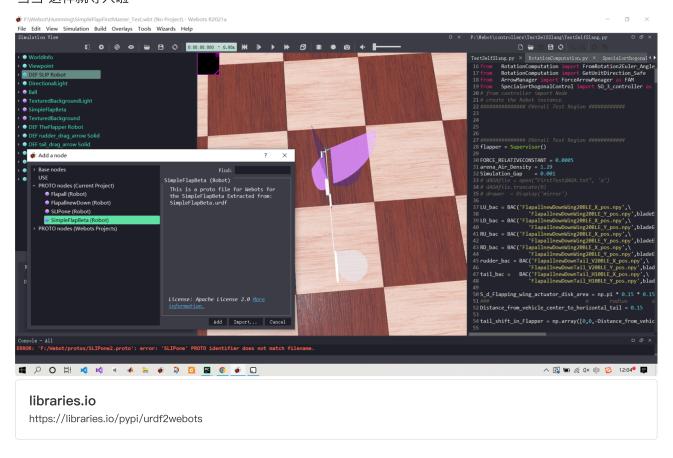
```
纯文本
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!-- This URDF was automatically created by SolidWorks to URDF Exporter! Originally cre
ated by Stephen Brawner (brawner@gmail.com)
     Commit Version: 1.6.0-1-g15f4949 Build Version: 1.6.7594.29634
     For more information, please see http://wiki.ros.org/sw_urdf_exporter -->
<robot
  name="SimpleFlapBeta">
  k
    name="base_link">
    <inertial>
      <origin
        xyz="0.0014681 -9.541E-18 -0.047714"
        rpy="0 0 0" />
      <mass
        value="0.017863" />
      <inertia
        ixx="1.591E-05"
        ixy="-1.8473E-22"
        ixz="6.1248E-09"
        iyy="8.4497E-06"
        iyz="-4.9788E-22"
        izz="7.5219E-06" />
    </inertial>
    <visual>
      <origin
        xyz="0 0 0"
        rpy="0 0 0" />
      <geometry>
          filename="package://SimpleFlapBeta/meshes/base_link.STL" />
      </geometry>
      <material
        name="">
        <color
          rgba="0.89804 0.91765 0.92941 1"
```

```
纯文本
#VRML_SIM R2021a utf8
# license: Apache License 2.0
# license url: http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
# This is a proto file for Webots for the SimpleFlapBeta
# Extracted from: SimpleFlapBeta.urdf
PROTO SimpleFlapBeta [
 field SFVec3f translation 0 0 0
 field SFRotation rotation
                                0 1 0 0
 field SFString name
                                 "SimpleFlapBeta" # Is `Robot.name`.
 field SFString controller
                                "void"
                                                 # Is `Robot.controller`.
 field MFString controllerArgs []
                                                 # Is `Robot.controllerArgs`.
                                 11 11
 field SFString customData
                                                 # Is `Robot.customData`.
 field SFBool supervisor FALSE
                                                 # Is `Robot.supervisor`.
 field SFBool
                 synchronization TRUE
                                                 # Is `Robot.synchronization`.
 field SFBool
                 selfCollision FALSE
                                                 # Is `Robot.selfCollision`.
]
 Robot {
   translation IS translation
   rotation IS rotation
   controller IS controller
   controllerArgs IS controllerArgs
   customData IS customData
   supervisor IS supervisor
   synchronization IS synchronization
   selfCollision IS selfCollision
   children [
     Shape {
       appearance DEF base_lin
```

接下来将 proto 文件复制到 webots, proto 所在文件夹,可以使用如下方法查看



# 当当 这样就导入啦



By chainplain