

MBA EM **ENGENHARIA**  
**DE SOFTWARE**

**Desenvolvimento backend I**

Guilherme Lima

**MBA** USP  
ESALQ

A responsabilidade pela idoneidade, originalidade  
e licitude dos conteúdos didáticos apresentados é do professor.

**Proibida a reprodução**, total ou parcial, sem autorização.

Lei nº 9610/98

**MBA** USP  
ESALQ

# Minhas redes

guilhermeliimadev



guilherme-lima-developer





```
177  
178     default='Y'  
179     )  
180     global_scale_setting = FloatProperty(  
181         name="Scale",  
182         min=0.01, max=1000.0,  
183         default=1.0,  
184         )  
185  
186     def execute(self, context):  
187  
188         # get the folder  
189         folder_path = (os.path.dirname(self.filepath))  
190  
191         # get objects selected in the viewport  
192         viewport_selection = bpy.context.selected_objects  
193  
194         # get export objects  
195         obj_export_list = viewport_selection  
196         if self.use_selection_setting == False:  
197             obj_export_list = [i for i in bpy.context.scene.objects]  
198  
199         # deselect all objects  
200         bpy.ops.object.select_all(action='DESELECT')  
201  
202         for item in obj_export_list:  
203             item.select = True  
204             if item.type == 'MESH':  
205                 file_path = os.path.join(folder_path, "{}.obj".format(item.name))  
206                 bpy.ops.export_scene.obj(filepath=file_path, use_selection=True,  
207                  axis_forward=self.axis_forward_setting,  
208                  axis_up=self.axis_up_setting,  
209                  use_animation=self.use_animation_setting,  
210                  use_mesh_modifiers=self.use_mesh_modifiers_setting,  
211                  use_edges=self.use_edges_setting,  
212                  use_smooth_groups_setting,  
213                  use_smooth_groups_bitflags_setting,
```



# Empresas

A responsabilidade pela idoneidade, originalidade e licitude dos conteúdos didáticos apresentados é do professor.  
**Proibida a reprodução**, total ou parcial, sem autorização. Lei nº 9610/98

# Empresas

---

**Google, YouTube, Dropbox, Yahoo!, Zope Corporation, Walt Disney Feature Animation, Blender 3D, Pixar, NASA, NSA, Red Hat, Nokia, IBM, Netflix, Yelp, Intel, Spotify**



Python é uma linguagem de programação de alto nível, interpretada de script, imperativa, orientada a objetos, funcional, de tipagem dinâmica e forte.



NÃO!

# OBJETIVOS

Mitchel Ribeiro Corrêa 111.965.766-0

# OBJETIVOS

- Ambiente

# OBJETIVOS

- Ambiente
- Criar um programa

# OBJETIVOS

- Ambiente
- Criar um programa
- Tipos de dados

# OBJETIVOS

- Ambiente
- Criar um programa
- Tipos de dados
- Variáveis

# OBJETIVOS

- Ambiente
- Criar um programa
- Tipos de dados
- Variáveis
- Sintaxe

# OBJETIVOS

- Ambiente
- Criar um programa
- Tipos de dados
- Variáveis
- Sintaxe
- Funções

# OBJETIVOS

- Ambiente
- Criar um programa
- Tipos de dados
- Variáveis
- Sintaxe
- Funções
- De forma prática

```
177  
178     default="0.0",  
179     )  
180     global_scale_setting = FloatProperty(  
181         name="Scale",  
182         min=0.01, max=1000.0,  
183         default=1.0,  
184         )  
185  
186     def execute(self, context):  
187  
188         # get the folder  
189         folder_path = (os.path.dirname(self.filepath))  
190  
191         # get objects selected in the viewport  
192         viewport_selection = bpy.context.selected_objects  
193  
194         # get export objects  
195         obj_export_list = viewport_selection  
196         if self.use_selection_setting == False:  
197             obj_export_list = [i for i in bpy.context.scene.objects]  
198  
199         # deselect all objects  
200         bpy.ops.object.select_all(action='DESELECT')  
201  
202         for item in obj_export_list:  
203             item.select = True  
204             if item.type == 'MESH':  
205                 file_path = os.path.join(folder_path, "{}.obj".format(item.name))  
206                 bpy.ops.export_scene.obj(filepath=file_path, use_selection=True,  
207                     axis_forward=self.axis_forward_setting,  
208                     axis_up=self.axis_up_setting,  
209                     use_animation=self.use_animation_setting,  
210                     use_mesh_modifiers=self.use_mesh_modifiers_setting,  
211                     use_edges=self.use_edges_setting,  
212                     use_smooth_groups=self.use_smooth_groups_setting,  
213                     use_smooth_groups_bitflags=self.use_smooth_groups_bitflags_setting,  
214                     use_normals=self.use_normals_setting,  
215                     use_uvs=self.use_uvs_setting,  
216                     use_materials=self.use_materials_setting,
```



# Obrigado!

Guilherme Lima | [linkedin.com/in/guilherme-lima-developer/](https://linkedin.com/in/guilherme-lima-developer/)

