

科目名	CGテクニック技法I	担当教員	阿部 知弘	時間数	48時間	
区分	必修	実験/実習	開講時期	2年次 前期	単位数	3単位
授業概要						
1年次の学習内容をふまえて、ダイナミクス・シェーディングを中心に学習し、MELスクリプトの応用プログラミングについても学習する。						
授業内容						
1	バッチレンダリング① Mayaを起動しないバッチ方式によるレンダリング方法を学習する。					
2	バッチレンダリング② バッチレンダリングデータを作成するMELスクリプトを作成する。					
3	噴水の作成① ダイナミクスによって噴水の作り方を学習し、課題として噴水を制作して提出する。					
4	噴水の作成② 噴水を作成するMELスクリプトを作成する。					
5	クロスシュミレーション① ダイナミクスによって布のシュミレーションを行う方法を学習する。課題として布のアニメーションを提出する。					
6	クロスシュミレーション② 布のシュミレーションを自動化するMELスクリプトを作成する。					
7	パーティクルインスタンス① パーティクルインスタンスをフィールドによってアニメーションさせる方法を学習し、課題として提出する。					
8	パーティクルインスタンス② パーティクルインスタンスをフィールドによってアニメーションさせるMELスクリプトを作成する。					
9	シェーディングネットワーク① samplerInfoを使用したシェーディングネットワークについて学習し、自作したシェーディングネットワークデータを課題として提出する。					
10	シェーディングネットワーク② シェーディングネットワーク①で作成したシェーディングネットワークを作るMELスクリプトを作成する。					
11	シェーディングネットワーク③ ユーティリティノードを利用した複雑なシェーディングネットワークについて学習し、オリジナルのシェーディングネットワークを自作し、課題として提出する。					
12	シェーディングネットワーク④ シェーディングネットワーク③で作成したシェーディングネットワークを作るMELスクリプトを作成する。					
13	Sub Surface Scattering① Sub Surface Scatteringを例としてMentalrayのシェーディングについて学習し、自作のシェーディングネットワークを課題として提出する。					
14	Sub Surface Scattering② Sub Surface Scattering①で作成したシェーディングネットワークを作るMELスクリプトを作成する					
15						
履修前提	※選択、Extのみ記載		テキスト・参考文献			
			MEL教科書 Mayaプログラミング入門 AUTODESK MAYAビジュアルリファレンス			
評価方法			関連科目			
授業後の課題			MEL I、MEL II			