

科目名	MELI	担当教員	阿部 知弘	時間数	48時間
区分	必修	講義・実験／実習	開講時期	1年次 前期	単位数 3単位
授業概要	MAYAにおけるMELスクリプトの基本についての学習とプログラミングを通して、CG制作を効率的かつ論理的に行う方法について学ぶ。				
授業内容					
1	MEL入門 MELの概要について解説する。				
2	簡単なスクリプト スクリプトの初歩的な作り方について学ぶ。				
3	プロシージャの作り方 プロシージャの作り方を練習する。				
4	変数 変数の特徴と使い方の例を練習する。				
5	制御構造(ループ, for, while) 繰り返し処理を、どのように行うかを練習する。				
6	制御構造(if, switch) 条件によって処理内容を変更する方法について学ぶ。				
7	アサイン アサインの意味および、コマンドの実行結果を変数へ代入する方法について学ぶ。				
8	アトリビュート MAYAにおけるアトリビュートの重要性とMELにおける扱い方について学ぶ。				
9	ウインドウの作り方 GUIの作り方の初歩を学ぶ。				
10	スライダーを使ったGUI スライダーによってパラメータの数値を変化させる方法について学ぶ。				
11	項目の選択 (チェックボックス) いくつかの項目を選ぶ方法について学ぶ。				
12	項目の選択 (ラジオボタン) いくつかの項目の中から一つを選ぶ方法について学ぶ。				
13	レイアウト① (rowLayout) GUIの部品を縦・横にレイアウトする方法について学ぶ。				
14	レイアウト②(tabLayout,formLayout)				

	タブを作るタブレイアウトと、部品を任意の位置に配置できるフォームレイアウトについて学ぶ。		
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
評価方法		関連科目	
	授業後の課題・筆記試験		

