

科目名	MEL			週合計駒数	2駒	作成日	1905年7月4日
区分	必修 実習	開講時期	1年次 前期	週講義駒数 週実習等駒数	0駒 2駒	総時間数 総単位数	60時間 2単位
担当教員	阿部知弘						
目標	概要						
Mayaのスクリプト言語MELのプログラミング方法を習得する。	MayaのMELについて基礎から応用までを学習する。						
履修前提	※選択・エクステンションのみ記入			テキスト・参考文献 MEL教科書			
評価方法	講義終わりの課題によって評価する。			関連科目			
1	学習目標 MELによって何が出来るかを理解する。	学習項目 MELの概要と、簡単なコマンドをMaya上で実行する方法について解説する。					
	理解度確認 MELコマンドを実行させて結果を確かめさせる。						
2	学習目標 スクリプトの実行方法を習得する。	学習項目 スクリプトエディタの使用方法を解説し、簡単なスクリプトを書き込んだファイルを作成して、Mayaで読み込む方法を練習する。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
3	学習目標 プロシージャの作り方を習得する。	学習項目 プロシージャの役割と文法を解説し、実際にスクリプトを作成する。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
4	学習目標 変数の使い方を学習する。	学習項目 変数の文法と注意点を解説し、変数を使用したスクリプトを作成する。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
5	学習目標 ループの使い方を習得する。	学習項目 制御構造とは何か、ループの例としてfor, whileなどを解説し、それらを使用したサンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
6	学習目標 条件分岐の方法を習得する。	学習項目 if, switchなどの文法と使い方を解説し、それらを使用したサンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
7	学習目標 アサインの使い方を習得する。	学習項目 アサインの意味と文法を解説し、アサインを使用したサンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
8	学習目標 MELにおけるアトリビュートの扱い方を習得する。	学習項目 アトリビュートの取得・設定の方法を解説し、サンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
9	学習目標 ウィンドウの作り方を習得する。	学習項目 MELによるウィンドウの表示方法と、ボタンの表示とボタン押下時に何かを実行させる方法を解説し、サンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
10	学習目標 スライダの表示・実行方法を習得する。	学習項目 スライダの表示方法を解説し、サンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認						
11	学習目標 チェックボックスの表示・実行方法を習得する。	学習項目 項目の選択をするためのチェックボックスの表示方法を解説し、サンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
12	学習目標 ラジオボタンの表示・実行方法を習得する。	学習項目 項目を一つだけ選択をするためのラジオボタンの表示方法を解説し、サンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
13	学習目標 ウィンドウ上に、より複雑な配置で部品を並べられるように、レイアウトの方法を習得する。	学習項目 部品を横に並べるrowLayoutの使用方法を解説し、サンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
14	学習目標 より高度なレイアウトを習得する。	学習項目 自由な配置が可能なFormLayoutと、タブを作成するtabLayoutの解説し、サンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						
15	学習目標 MELによってキーフレームアニメーションを行う方法を習得する。	学習項目 キーフレームアニメーションを行うためのMELコマンドを解説し、サンプルスクリプトを実行してみる。					
	理解度確認 練習問題を解き、課題を提出。						