

CIEC 第 70 回研究会報告

テーマ: Flash CS3 の教育利用に関するワークショップ
日時: 2007 年 12 月 1 日(土)10 時 00 分～17 時 00 分
場所: 立命館大学びわこ・くさつキャンパス(BKC)
司会: 立田ルミ(獨協大学)
講師: 弓下千佳(StudioCORE インストラクター)
宇都宮正宗(フリーランス Flash クリエーター)
参加人数: 32 名(講師および司会者を含む)

昨年 10 月の合宿研修(第 62 回研究会)の続編として、12 月 1 日立命館大学びわこ・くさつキャンパスを会場として「Flash CS3 の教育利用に関するワークショップ」をテーマとする第 70 回研究会が開催された。今回は、会場となった BKC 情報理工学部実験室の PC にあらかじめ必要なアプリケーションをインストールすることができたので、当日参加者はノート PC を持ち込んで各自インストール作業を行う必要がなく、直ちにワークショップを開始することができた。ただし、午後の体験学習に用いる Flash データを参加者に配布する際に、ファイル共有システムに不具合があって手間取るなど、若干のトラブルはあった。

まず、午前の部では、Adobe 社の Creative Suite 3 Web Premium というパッケージ製品について、Photoshop, Illustrator, Flash をはじめとする主要構成アプリケーションソフトの概要が紹介された。特に、CS3 パッケージの閲覧・連携用ソフトとして Adobe Bridge を活用することにより、各アプリケーション上で作成されたすべてのグラフィック素材ファイルを一元管理できることが示された。また、Photoshop や Illustrator の場合、全般的な画像処理速度の向上に加えて、3D グラフィックスの読み込み、書き出しや動画編集までアプリケーション相互の連携が強化され、各オブジェクトを操作しながら連続的に実行できることも具体的な素材の例を提示しながらわかりやすく説明された。



午前の講演風景

次に、午後の部では、Flash CS3に焦点を絞って、教材開発に関する体験学習が行われた。前半の Part 1 では、まず Flash 教材開発合宿研修の内容レビューが簡単に行われた後、外国語学習教材のサンプルを題材にしたハンズオンが実施された。講師の方から未完成の教材サンプルが提示され、アニメーション制作の基本（描画、部品のシンボル化、レイヤーの活用など）を復習しながら、同時にタイムラインの調整、音声ライブラリの追加など実際の教材制作に必要な各種手続きと操作の説明ならびに実習がなされた。今回のアップデートで加わった新機能、Flash 8 からの変更点まで、ある程度 Flash を使用した経験があることを前提として進められたため、初心者にはややハードルの高い内容となった。



午後の体験学習 Part 1

さらに、後半の Part 2 では、上級者編として、ActionScript（以下 AS）という Flash 標準搭載のプログラム言語を用いた教材開発の技法について、AS2 と AS3 の違いに焦点を絞った解説およびスクリプト作成実習が行われた。初めに、Flash 各バージョン(ver. 5 から ver. 9 まで)ごとに AS がどのような仕様変更を伴い、現在の AS3 に至ったか、今回の仕様改訂（Java 言語への接近、記述の厳密化）が開発者にいかに大きな影響を及ぼしているかなどに関する説明がなされた。

その後、AS3 の具体的なスクリプト作成実習に移り、Flash のアクションウィンドウ（スクリプト記述時のコマンドライン入力画面）を開き、ボタン動作制御とテキスト操作を題材として、AS2 と AS3 それぞれの言語環境におけるスクリプト入力と実行結果の比較が解説・デモ+実習のチュートリアル形式で行われた。AS3 と前バージョンのおもな違いは、①すべてのスクリプトをフレームに記述②正規表現を使用可能③サウンドの波形を取得可能、などであり、①～

③の各項目を順次参加者全員がサンプルスクリプトの入力と部分的な書き換え等によって確認した。

Part 2 では、以上の内容の他、外部から読み込んだ動画（DV）ファイルを FlashVideo（以下 FLV）形式で書き出す手法についても、説明ならびに演習が行われた。単に、講師が自作のサンプルビデオを紹介するだけではなく、参加者が個別に FLV エンコード作業を実行することで圧縮アルゴリズム適用後の画質や Flash アニメーションへの埋め込み手続きを学習できるように配慮されていた。



午後の体験学習 Part 2

以上のように、今回の研究会はほぼ1日かかりで、多岐にわたる内容を詰め込んだため、消化不良となった参加者も一部あったようである。しかしながら、午前の部のみならず、午後の部の Flash 上級ユーザー向け Part 2 まで通して参加した方は予想していたよりもかなり多く、最後まで熱心に講師の指導に従って学習課題に取り組んでいた。研究会終了後のアンケート結果においては、Flash 使用経験の有無にかかわらず、教材開発のためのハンズオンとして有益であった旨のコメントが多く寄せられたことから、前回合宿研修からの継続企画として一定の評価は得られたものと思われる。 (文責：上村隆一)