

CIEC 第 62 回研究会報告

テーマ: Flash を用いた本格的な教材開発のための合宿研修

日時: 2006 年 10 月 21 日(土)10 時 00 分～17 時 00 分

10 月 22 日(日)10 時 00 分～15 時 00 分

場所: 大学生協会館 202-203, 205 会議室

司会: 野澤和典(立命館大学)

参加人数: 30 名(研修講師および補助者計3名を含む)



研修風景 1 (第 1 日目)

はじめに

今回の研究会は、初めて2日間の日程で合宿研修の形式を取り、ウェブ上のアニメーション作成ソフトとして「事実上の標準」となっている Flash を用いて教材開発を行うための基礎知識からプログラミングを含む応用スキルまで、じっくり学ぶ機会を提供することを主な目的とした。本報告では、第1日目と第2日目に分けて、具体的な研修内容に関する詳細をまとめ、最後に研修実施後のアンケート結果を掲載することにより、この研修が参加者からどのような評価を受けたかについて検討し、次回以降の研修への反省材料とする。

第1日目

まず、講師の紹介を兼ねて、メーカー側から2日間の研修スケジュール全体に関する概要説明と2名の講師の分担が紹介された。すなわち、1日目は主講師の大重美幸氏(フリーランスのテクニカルライター、今回はアドビ社派遣の認定インストラクターとして招請)が担当し、全体的なアニメーション教材作成の基礎とそれに関連する応用的技法の説明ならびに体験実習を指導する。2日目は参加者の希望によって初級(ベーシック)コースと上級(アドバンスト)コースに分かれ、前者をもう一人のインストラクターである狩野祐東氏(フリーランスのウェブデザイナー兼テクニカルライター)、後者を大重氏がそれぞれ担当し、1日目の内容を踏まえた形でさらに具体的なアニメーション作成技法およびプログラミング手法を実演・指導する。おおよそ、上記の内容で実施するということであった。

大重氏は、最初に今回の研修に使用するサンプル素材の種別を概略紹介した後、直ちに Flash8Professional を用いて、アニメーション作成の際に適用する各種描画ツールならびに編集ツールの基本操作について、実演を交えて説明された。特に、Flash 以外の Illustrator 等の描画・編集ソフトとの相違点を列挙し、実際に参加者が個別に各自持参のノートPCにインストールしておいた上記ソフトと素材を適宜操作してもらいながら step-by-step でわかりやすく解説・指導された。午前中の研修は、開始前の上記個別インストール作業に時間を要したため、概ね以上の基本操作学習のみで中断し、昼食休憩となった。



実演中の大重美幸氏

午後の研修では、まず Flash のアニメーション作成以外の機能について、概要の紹介が行われた。第一に、「オブジェクト」の概念を説明するために、ボタン・オブジェクトによる音声ファイルの再生制御の例が取り上げられた。講師の指示に従い、素材サンプルを操作し、ハイパーリンクの手続きを一通り確認するよう参加者にも求められたが、全くの初心者には容易に理解できない学習内容であったと思われる。この段階で、早くも ActionScript という制御用言語の話題が登場し、アニメーション教材作成と直接関連しない理論的・技術的な説明がしばらく続いたことで、違和感を感じた参加者もあったようである。次に、FlashVideo(.flv)という実写ビデオ形式のファイル再生を ActionScript を用いて制御する方法について実演を伴う解説が行われた。Flash といえばアニメーション教材作成と思われていた参加者には、意外な機能拡張であったかもしれないが、大重氏によれば、今後はビデオとアニメの統合が一般化し、ActionScript を駆使することにより、ほとんどの動画形式を一元管理することも可能になる、とのことであった。



研修風景 2 (第 1 日目)

第2日目

第2日目の研修は、前述の通り、約8-9人から成る2グループ(ベーシック・コースとアドバンスト・コース)に分かれて実施された。

ベーシック・コース

ベーシック・コースでは、フリーランスの公認インストラクターであり、いずれも技術評論社から出版されている『FLASH 8 ActionScript 実例サンプル 47』『かんたん図解 FLASH MX 2004 自作ムービーを作ろう』『Flash MX ActionScript 実例サンプル 60』など多数の著者でもある 狩野祐東氏(solidpanda.com)が講師を務め、第一日目での研修内容を踏まえ、アニメーション作品を作成しながら、さらにベーシック・スキルの向上を目指した。

アニメーション作品を作成する場合には、まずどのような作品を作成するのかをきちんと検討すべく計画を立てることが必要である点を強調された。その一例として、今回の作品を作成する上で例となるストーリーボードがハンドアウトで示しながら説明された。その後実践的な Flash 8 を使った研修に入った。



操作説明中の狩野祐東氏

事前準備、ファイルを開く、ドキュメントの設定をする、写真を読み込む、読み込んだ写真をシンボルに変換する、移動のトゥイーン・アニメーションの設定、拡大アニメーションの設定、アルファのアニメーションの設定、モーション・ガイドの追加、タイムライン

の延長、テキストの追加、テキストにフェードイン・アニメーションの設定、テキストの移動、ムービー停止の為のアクションの入力、名称を表示するボタンの作成をし、完成させ、パブリッシュした後、動作の確認をした。

さらに、時間の関係で十分な時間は取れなかったが、小技アニメーション集の一部であるフレーム・アニメーションのロパク先生、モーショントウインのアニメーションを適用したフレーム・アニメーション&複合、フレーム・アニメーションでオブジェクトを移動する際のスタイルであるイーズのサンプルを使いながら、研修を進めた。そして最後に質疑応答のスタイルで、疑問点への解決策を共有した。

ベーシック・コースとはいえ、十分な基礎操作を修得している参加者ばかりではなかったため、時々各ステップの進行がスムーズにできない参加者もいたため、Adobe の北川部長及びテクニカルな面での補助をするアルバイト院生に対応してもらいながら、研修を進めざるを得なかった。しかしながら、全体としては、ほぼ満足感を得られた研修内容であり、各自が興味を持つ Flash 教材開発への基礎作りができ、更なる挑戦に必要な Action Script へ向けた準備ができたものと思う。



研修風景 4 (第 2 日目・ベーシック・コース)

アドバンスト・コース

冒頭、1日目の ActionScript によるアニメーションおよびビデオクリップの動作制御について、補足説明が行われ、さらに複数のオブジェクトをグループ化した上で1つのシンボル(アニメーション制御操作の対象となるモジュール)として扱うことの重要性が素材サンプルを用いた実演を伴って強調された。

具体的な学習内容としては、まず、オブジェクトそのものの構造(プロパティとメソッド

の相違、スクリプトの記述)を理解することから始まり、次いで第1日目午後のボタン・オブジェクトによる音声ファイル再生制御を例に取って、よりプログラミング寄りの立場から、英語教材としての拡張性(リソースの再利用、データベースの共有と分散化)を高めるための技法が明らかにされた。次に、第1日で簡単に紹介された英会話スキットのアニメーションを使って、ActionScript をシンボル化したオブジェクトのコピー(エイリアスと呼んだ方が適当か)に対して別個に記述し、それぞれ独立した教材、テスト問題に流用する高度な技法が説明された。また、FlashVideo クリップについては、ActionScript をタイムラインのフラグ位置ごとに設定・記述することによって、異なるレイヤー上に配置されたテキスト情報と同期表示させることが可能であることも示された。以上の内容は、昼食休憩時間を除いて一切中断することなく説明→実演→操作指示→解説が続けられたため、特に同日午後の研修内容にはさすがについていけない参加者があったようである(本稿末尾のアンケート結果参照)。しかしながら、講師と参加者の間には常に活発なコミュニケーションが図られ、時折講師の大重氏自ら制作に関わられた商用のオンラインアニメ作品も登場して笑いを誘うなど、難解な技術研修の雰囲気をごませる工夫も随所に見られた第二日目の研修であった。



研修風景5 (第2日目・アドバンスト・コース)

おわりに

2日間の研修を通して、Flash が単なるウェブ上のアニメーション作成に関わるソフトではなく、テキスト、音声、イメージ、動画などの異なるメディアを共通のプログラム言語で統合し、多種多様なユーザ側の要求仕様に応じて、融通無碍に表現形式を変えることのできる強力な「道具」の一つであることが示されたように思われる。

研修内容の評価については、本稿末尾資料の事後アンケートの結果を一読すれば明らかのように、全般的に「役に立った」「有意義であった」という意見が大部分であるが、同時に下記アンケート結果に含まれる問題点についても検討の余地がある。

第一に、参加者のレベルとクラス分けについて。事前アンケートにより、大体のレベル分布、研修項目の具体的な希望は把握していた。従って、第1日目からベーシック・コースとアドバンス・コースを分けて実施した方が研修内容の重複を避けることができた可能性が大きい。

第二に、講師との意思疎通について。当初の打ち合わせ(メーカーと研修担当責任者および事務局)で合意していた研修内容が事前に講師に十分伝わっておらず、結果的にはメーカーの意図とも合致しない方向でスケジュールが進行した。むしろ、初心者向けにはCaptiveの基本操作から入り、その後Flash Professional独自の機能について触れた方が賢明であったように思われる。当然、上級者向けコースは最初から別クラスとする前提に立ち、講師の人選も再考せざるを得なかったであろう。

とにかく、CIEC 研究会としては初めての本格的な技術研修であり、団体会員との相互協力関係を進める第1歩であったことに異論はないのではないかと。今後同様の形式で、より充実した研修企画を継続していくことが重要な課題であると思われる。

(文責 上村隆一・野澤和典)

(資料) 研修終了後に実施した参加者アンケート結果のまとめ (事務局にて作成)

◆研修内容についての感想

- お疲れさまでした。Flash の各 Flash のイメージ判りました。(要は「こんなことは出来るだろう」という概念)やはり Pro の方の作業を見させていただく事は意義が深いです。
- 大変役に立ちました。二日間の合宿研修という意欲的な企画に敬意を表します。
- できることのおおよその紹介と、二日目のテキストに沿っての講習とわかりやすかったです。懇親会での話も勉強になりました。
- はじめの段階が難しかったがわかると興味がましてきました。
- 大変勉強になりました。来られて良かったです。どうもありがとうございました。
- 何もわからないまま参加させていただきましたが、大変勉強になりました。
- 二日目午後は、操作についてゆくことはできませんでしたが、スケール大きいソフトの全般を見せていただき、よかったです。目的にあわせて二日目はコースをわけていただいたのでそれもまたよかったです。
- 普段あまり教えていただく機会が少ない中、今日のFlashのさわりを教えていただき大変参考にな

りました。

- 今回、FlashとPowerPointの得意不得意をおおよそ理解でできた点は良かったです。懇親会で詳しい方に直接お聞きすることができ、とても良かった。

「Flash の入門教室」と間違えてる参加者もいたことで、講師にとってはイントロが大変難しかったと思います。初日の午前(1 日目教材)、講習会でありがちな、導入部分の典型的なパターンを採用したことは失敗だったと思います。今回はコースの時間が極端に短いので、市販の入門書と同じようなストーリー展開という方略は中途半端になることは想定内の範囲内だと思います。最初から初心者グループと目的がはっきりしている中上級者グループに分けるという方法もあったのではないのでしょうか。実際のクライアントの状況は分かりませんが…。たとえば、Adobe の講習会なのだから Captivate で作成したムービーを見せ、それで説明するのはどうでしょうか。ライブでやると、どうしても講師の説明やカーソルが右往左往で、初心者はフォローするだけでお手上げです。私は、1 時間ほど遅刻してきましたが、教材ファイルと実際の説明とが一致していない場面もありました。あるいは、アラバマの教材(キング牧師)を講習のストーリーの主軸にして、そのメイキングを解説するという講習スタイルというのはどうでしょうか。Flash のテクニカルな側面だけでなく、教材作成という側面から、参加者のより強い共感を得られたのではないのでしょうか。昼食の後は、受講者が最も眠くなり、学習効率が低下する時間帯です。そこで、けっこうポイントになる課題をやるというのは、正直キツイものがあります。さらに、合宿という名称をつけるのであれば、夜も課題を出して、がっちりやるのはどうでしょうか。そうすれば復習もでき、予習も出来るというものです。せめて、懇親会の会場にパソコンとプロジェクタを持ち込み、インタラクティブにがんがんやるくらいのエネルギーが欲しい。今回の参加者の年齢構成はちょっと高めだったかも。配布された CD「INSPIRATION SCENE」は、アート指向が強い作品で、美術の学生には最適かと思います。しかし、教材作成を目的とする今回のケースには、あまり馴染まないと思います。肝心の 2 日目は急用で参加できず、大変残念に思うと同時に、皆様にご迷惑をおかけしたことを申し訳なく思っております。Captivate と Studio8 は今月中にでも購入するつもりです。

- 未知の分野でしたが、何となくですがイメージがつかめた気がします。「国語」の教材づくりをしたいと考えているのですが参考というかきっかけになりそうです。ありがとうございました。「とてもやさしく教えていただきました。ありがとうございました

- 数年前前から 20%程のmatterで e ラーニング用の Flash コンテンツ制作を行っています。全て独学で行っていたため、知らずしてスルーしてしまった基本的なオーサーリングを確認でき大変有意義な二日でした。ありがとうございました。

- プロの先生に研修していただき、とても良い機会となりました。難解なことを、とてもわかりやすい説明で楽しみながら勉強できました。また色々な分野の先生方とも知り合いになれる楽しい二日間でした。

- Flash の基礎やイメージをつかむことができた。学内の web でもおもしろいものを公開できそう。
- 二日目午前が出られず残念でしたが、どんなことができるかの一部がわかりよかった。どうもありがとうございました。

◆コンピュータ・教育との現在の関わりについて

- 1993 年より関与、初年時の情報処理教育は継続担当。他の学部と大学院の教育でマルチメディア利用を試している。
- 情報リテラシーを担当。来年位からゼミで Web デザインを担当
- 語学教育用教材の開発。コンピュータリテラシー教育
- 「マルチメディア技術」の科目を担当
- PC を活用した教育を実践しています。授業など。
- e ラーニングのコンテンツ制作に携わることがあります
- CALL 教材作成
- 事務職員の立場から、より効果のあるソフト、ハード環境の導入運用

◆興味のある分野

- e ラーニングの可能性
- Web デザイン
- 物理、工学系のシミュレーション
- 初心者でも開発できる教材づくり
- flash で行うオープンソース系 DB との連携など。
- CALL
- 気軽に活用できる e ラーニング、導入も運用も気楽なもの

◆今後参加してみたい研究テーマ

- 教材作成に係る(ソフトについての)ワークショップ
- 情報教育
- iPod 等携帯機器の活用
- e ラーニング教材の開発など。web 関すること。
- Java Script や Action Script など実際に研修して学べる機会があればまた参加させていただきたいとおもいます。
- 音声、動画利用教材など

◆ご意見・ご感想

- 事務局、世話人のみなさまありがとうございました。
- また色々な企画をよろしく願います。
- 何回もアシスタントの方にお世話になりましたが、その度に親切に教えていただき大変感謝しております。
- 昼食の手配等も助かりました。著名な先生を講師に来ていただき幸甚です。
- このあと質問などをする場合受け付けていただけるのでしょうか？
- CIEC に帰宅後問い合わせをさせていただきます。自学自習がベストなのでしょうけれども、教えていただけると少し前へ進めそうですので。
- これを機会に、もっとFlashについて学びたいと思いました。修論にも色々なヒントをたくさんもらえました。二日間ありがとうございました。