

利用ソフトウェア	suzuka		
授業名	マルチメディア表現	名前	森野 誠之

suzukaとは無料のFLASHムービー作成ソフト(SWF4及び6~8)で以下のような特徴があります。①FLASH MX相当の本格的なアクションスクリプトに対応。②サウンドのストリーミング再生に対応。③カスタマイズ機能に対応。④エフェクト機能に対応。今回の授業ではカスタマイズ機能とエフェクト機能を使用しました。

Windows Vistaで使用する際は互換モードをWindows 98/Windows Meに設定して起動する必要があります(図1)。また動画や音声ファイルが読み込めない場合があるので、Vistaでsuzukaを使用するは注意が必要です。

FLASHムービーの作成は「愛知大学の紹介Flash」をテーマに設定しました。まず全体のコンセプトを決めるためにターゲット・訴求ポイント・表現ポイントなどを含んだ企画書の作成をしました。次に企画書に従って絵コンテの作成を行い、コマごとの画像の動きやテキストの動きを決めてスムーズにFLASHムービーが作成できる準備を整えます。使用する画像は学生の携帯で撮影したものを扱い、メール送信でパソコンに取り込みます。取り込んだ画像の加工はGIMPにて行い、明るさや色の補正、切り抜きや合成などの処理を

します。最後に絵コンテに従ってsuzukaでFlashの作成します。

上記の手順で作業を進めることで、誰が見ても分かりやすいFLASHムービーの作成が可能になり、さらに作り直しの手間を省くことができます。またコンセプトの立案から始めて「コンセプト通りに作成するための技術」を習得する流れになっているので、的確な技術指導をすることができます。

suzukaの基本的な使い方は、まずシンボルリストに画像とテキストを登録し、レイヤーリストに配置します。次に絵コンテで指定した動きをつけるためにタイムライン・編集キャンバス・キーフレーム編集枠で編集していきます(図2)。

動きの付け方はタイムライン上で動きを開始したいフレームにキーフレームを指定し、動きの終わりにもキーフレームを指定します。そして、キーフレームとキーフレームで結ばれた範囲内で、画像を編集キャンバスやキーフレーム編集枠を使って編集していきます。

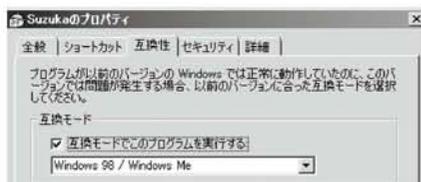


図1：互換モードの設定

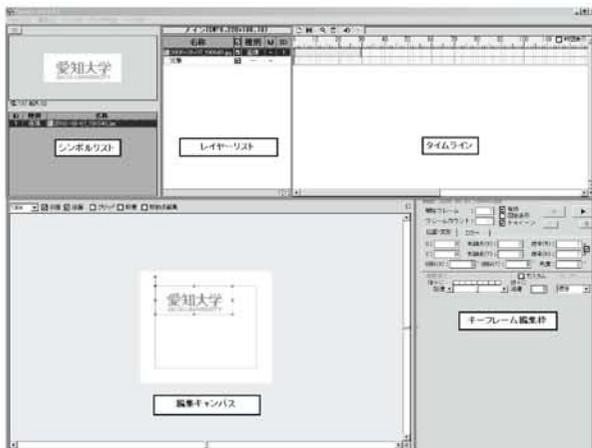


図2：suzukaの編集画面