

Flashによる電子絵本の制作

岡崎 仁美・力丸 英香

1. 研究概要

電子絵本の制作を通し素材作りやFlashソフトウェアの活用法やその特徴を学ぶ。

2. 研究の具体的内容

(1) 挿絵の作成

(ア) GIMPについて

GIMP (GNU Image Manipulation Program) は、GNU GPLの下で配布されているビットマップグラフィック編集・加工ソフトウェアである。無料で使えるソフトでありながら、様々な機能を備えており、有料ソフトと比べても遜色のないレベルである。これ一つでほとんどの画像編集は行える。

現在の最新バージョンはGIMP 2.6である。

(イ) パスについて

ブラシや鉛筆といったツールよりも、パスを用いた方が、線が綺麗に引けるので線はほとんどパスを引いて描いていくことにした。パスとは線を自由に弾くツールで、曲線も簡単に引くことができる。線が歪むこともないので、綺麗な線が引ける(図1)。

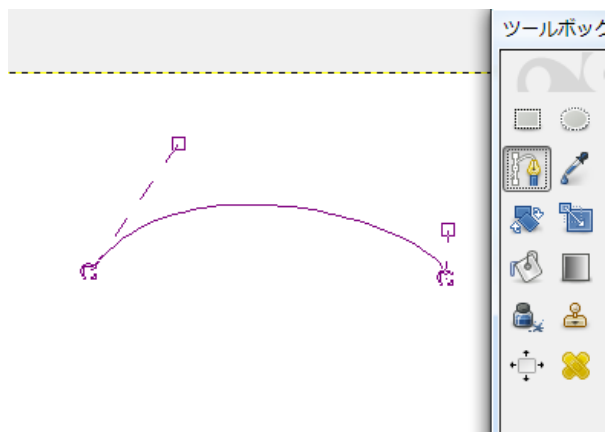


図1 パス画面



図2 キャラクター制作画面

パスを元に線画を制作する。

パスを使い、キャラクターの立ち絵を制作する。

図2は母親のキャラクターをパスで作っているところである。

(ウ) 素材について

今回は色を塗る代わりに写真を加工したものを張り付けた。主にフィルタの芸術効果の油絵を使った。GIMPにはフィルタが豊富にあり、写真や画像を加工するのがとても簡単にできる(図3)。

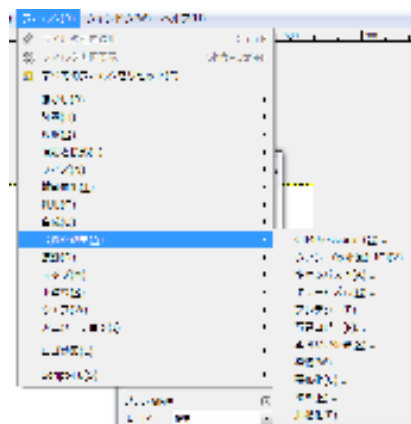


図3 フィルタ

図4のパターンを作成するには、猫の写真とカーテンの写真を使用している。油絵効果のほかに、ぼかしや色調補正なども施している。



図4 パターン

制作したパターンと線画を使い完成したものが図5である。

ロングスカートのパターンに採用した。写真を使っているため、すべての場所に使用すると派手になるので、胴体と手はあえて白とした。ちなみに、頭の部分のパターンは花の画像2枚使っている。



図5 キャラクター完成図

(2) プログラミング

(ア) Flash について

Adobe Systems(アドビシステムズ)が開発している動画やゲーム、アクティブな Web ページを作

成するソフトウェアである。

今回使用したバージョンは、

“Macromedia Flash 8 Professional”

というものである。

Flash 作成ソフトウェア自体は有料だが、Flash を再生するソフト (Flash Player) は無料で配布されているため、数多くのサイトで採用されている。ちなみに、Web 上でよく見かける動く広告なども Flash で作られていることが多い。

(イ) 組み立て

組み立ては Flash 上で作業する。

ここで先ほど制作した挿絵を組み合わせていき、絵本としての形を作っていく。

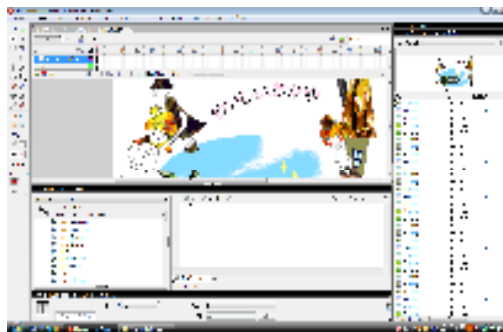


図6 Flash 作業画面

(ウ) 絵を取り込む

二枚目の背景を作成するにはレイヤー1 のフレーム 2 に右クリックで空白キーフレームを挿入し、そこに絵を制作、または絵を取り込む。同様に 3 枚目、4 枚目を制作する(図6)。

(エ) 毎ページ止めるための命令

制御命令レイヤーをクリックし、そこに命令を入れる。命令は、アクションフレームを表示させ、そこに記述する。

プログラム

```
Stop();
```

命令が入ると、制御レイヤーに“印”がつく。

試しに再生してみるとページはちゃんと1枚目で止まった。

(オ) 各種ボタンのレイヤー

ボタンの絵を背景に取り込みそれを シンボルに変換し、シンボルタイプのボタンにする。作成したボタンを設置しアクションの中にプログラムを記述する。

プログラム

```
on (release) {
    gotoAndPlay("いきたいページ(※)");
}
```

※あらかじめそれぞれのフレームに名前をつけておき、そのフレームの名前を記述する。

(カ) 効果音

先ほど作成したボタンを選択し、プロパティのサウンドをクリック。作成した効果音のファイルを選択すると、フレームに音楽データが書き込まれる (図 7)。

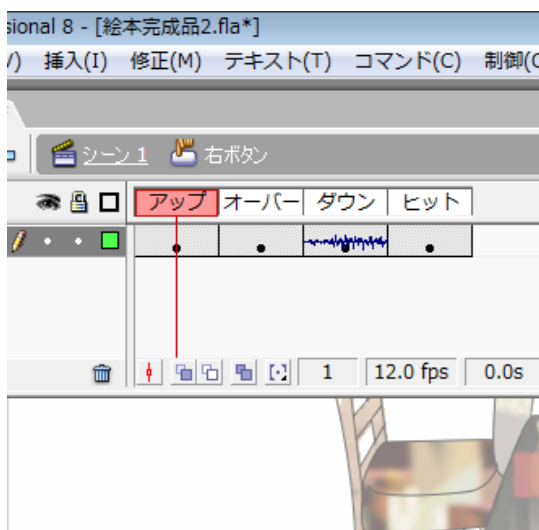


図 7 効果音の画面

(キ) BGM用のレイヤーを追加する

BGM のレイヤーを選択しておく。

Flash の作成画面の下のほうにあるプロパティをクリックする。そのサウンドをクリックし、あらかじめライブラリに取り込んでおいた BGM のファイルを選択する。すると BGM のレイヤーのフレームに音楽データが取り込まれる (図 8)。

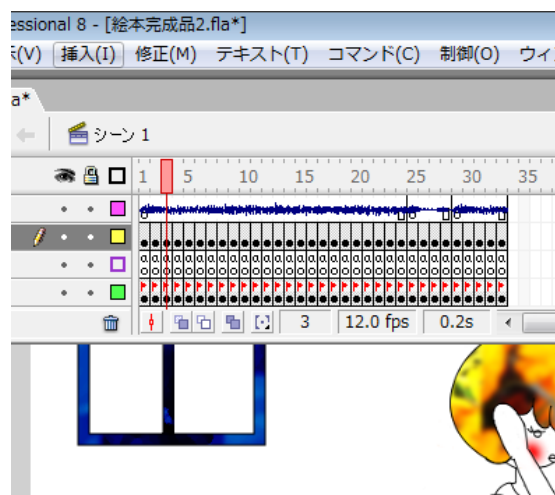


図 8 タイムライン

(ク) 完成



図 9 完成図

出来上がったものが図 9 のコンテンツである。

3. 研究のまとめ

思っていた以上に素材作成に時間がかかり、始めは登場人物が、絵本の中でも動くのが創りたかったのだが思ったよりも時間がかかってしまい、もっと動く絵本が創れなかった。プログラムを組む時間をもっととれば、よりいい作品が出来ていたと思う。また、GIMP はテキスト制作や画像加工に特化したソフトウェアだと思った。そのため、絵を描いたり塗ったりするのは他のペイントソフトと比べ不得意のように感じた。しかし、無料ソフトでこれだけの機能を備えているものは珍しく、私のような初心者が手を出すにはちょうど

良いと思う。

GIMP は Web で無料ダウンロードが可能なので、後輩たちにも積極的に使ってもらいたいと思う。効果音や BGM を作成するのに FL Studio 8 (体験版) と Studio ftn Score Editor を使用した。特に FL Studio 8 は直ぐに音源が制作出来るのでお勧めする。ただし、体験版は保存が出来ない (MP3 などに出力は可能) ので注意が必要となる。

(岡崎)

Flash はこの課題研究で初めて使ったソフトだったので使い方が全く分からず、始めは本を参考にしながら操作方法を理解したうえで試作品を作ったりした。

本には全てが載っているわけではなく、自分で考えながらしていくのは難しかった。しかし、本やインターネットサイトを参考にしながら基礎を身につけていくと、応用にきかせるようになり作品制作をする上でとても役に立った。出来なかったことが出来たときは達成感を感じた。

また、Flash はプログラミングが複雑でないのが良いところで、誰にでも簡単に使えるソフトだと思った。始めは登場人物など絵本の中でもものが動くのが作りたかったが、思ったより時間がかかってしまい、時間の関係上動く絵本が作れなかった。機会があれば、絵本の登場人物やものが動くものをつくりたいと思う。いくつかの絵本で絵本作品集みたいなものが作れるといい。

(力丸)

4. 参考文献

GIMP 公式サイト

<http://www.gimp.org/>

GIMP 日本語ページ

<http://www.geocities.jp/gimproject/gimp2.0.html>

FLASH で絵本作成

<http://www.takada-jc.ac.jp/washio/kougi/yuji/2003/ehon-text/ehon-text2003.htm>

FLASH のお勉強

<http://www.Flashiroha.com/>

Studio ftn Score Editor

<http://studio-arts.bglb.jp/studio-ftn/>

FL Studio 8

<http://flstudio.image-line.com/>

「おしえて!! FLASH MX 2004」

著者：まつむらまきお・たなかまり

出版：毎日コミュニケーションズ