

1Q-8

オーサリングソフトの活用による プレゼンテーション技法教育

河村一樹・新田雅道

尚美学園短期大学 情報コミュニケーション学科・音楽情報学科

1. はじめに

今日のビジネス社会では、プレゼンテーション技術は、社会人として必要不可欠な能力となっている。したがって、映像・音響など、マスコミを中心とする制作エンジニアを育成する学科を持つ本学でも、プレゼンテーション技法に関する教育を取り入れている。なお本学では、プレゼンテーション技法そのものの育成にはあまり力点は置いておらず、むしろプレゼンテーションソフトの制作技術を修得させるべくカリキュラムの構成となっている。

プレゼンテーション技法は、意志伝達のための各種メディアを効果的に使う手法を体系化したものであるが、従来から用いられている伝達メディアの他に最近パーソナルコンピュータ（以下パソコン）を用いる例が増えている。

本稿は、新しい伝達手段として使われつつあるパソコンによるプレゼンテーションのソフト制作について取り上げ、制作ツールの活用と制作にあたっての配慮について考察する。

2. プレゼンテーションの新しい視聴覚教材

プレゼンテーションツールとして従来から用いられているものには、黒板・ホワイトボード、OHP、指示棒（ポインタ）などがある。これに加え、最近ではパソコンも視聴覚教材のひとつとして用いられるようになってきた。その背景には、ラップトップパソコンのようにコンピュータが小型軽量、高性能になり、どこにでも持ち運びがで

きるようになったことが上げられる。また、液晶プロジェクションパネル（以下LCD-PP）の利用も上げられる。これは、OHPの投影部の上に乗せて使用する表示装置で、透過式の表示面に光をあてて投影するしかけになっている。モニターがある場合は、パソコンの出力画像をビデオコンバータで分岐出力する方法をとることもできる。図1に、パソコンを中心としたプレゼンテーション機器の構成例を示す。

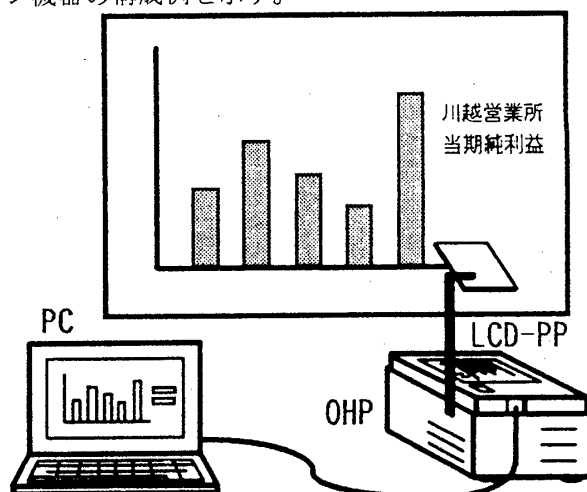


図1 パソコンとプレゼンテーション周辺機器

ソフト面においては、最近はやりのマルチメディアを対象としたプレゼンテーションソフト制作ツールの活用がある。プレゼンテーションソフト制作ツールには、その素材（オブジェクト）を制作するソフトと、オブジェクトをシナリオに添ってつないでひとつのストーリーにするオーサリングソフトがある。このように、今まで以上にビジュアルでアクティブな説得力のある視聴覚教材が使えるようになってきたことにより、プレゼンテーション技法も変革期を迎えることになったのである。そこで、一般ユーザに対しては、これらのメディアをどう使いこなすか、ハイエンドユー

Education of Presentation Technique Using
Authoring Software

Kazuki Kawamura・Masamichi Nitta
Shobi Junier College

ザに対しては、プレゼンテーションソフトの制作技法などの教育が必要になってきたのである。

3. オーサリングソフトの開発と運用

(1). 開発プロセス

パソコンを使ってのプレゼンテーションは、ワープロ原稿をそのまま映し出せるので、わざわざOHPフォイルに焼きつけなくてよいという利点がある。これが第1のメリットである。また、静的なOHPに対し、パソコンによるプレゼンテーションは動的アプローチができるので、この点を有効活用すべきである。したがって、動画像を活用したいのだが、動画像は膨大なデータ量が必要とし、かつCPUや周辺機器に相当な負荷がかかるため、ラップトップで展開するのは困難である。特に実写のものは動きも複雑で、色数も多いため現時点ではラップトップパソコンを用いるのは得策ではない。この場合は、VTRを併用するのがよいだろう。そこで、パソコンではコンピュータグラフィックス（以下CG）を使った静止画像、あるいは動画像を中心にして、実画像は写真などの静止画像を使う程度に止める。静止画像といっても、640×480ドットの画面にフルカラー（1677万色）で表示するには、約1MBが必要となるので、かなりメモリを消費する。一般的には、ハードウェアの制約もあるので、256色で妥協する。このため画像品質が著しく低下するが、色データの局所性などを使ってパレットを設定し、取り扱う素材をうまく選定すれば実用に耐えうる。

表1 色数と必要なバイト数

色 数	バ イ ト 数
256色	640×480×1=307,200byte
65,536色	640×480×2=614,400byte
1,677万色	640×480×3=921,600byte

コンピュータを用いる第2の理由として、対話性が上げられる。対話性はインタラクティブとも呼ばれ、マルチメディアソフトで用いられる機能

のひとつでもある。このインタラクティブを用いれば、必要に応じて基幹画面から補足画面へブレイクダウンさせることができる。したがって、トップダウン的な説明のときや、補足説明のときにマウスでクリックして詳細画面へ切り替える方法がとれる。このインタラクティブに関しては、シナリオ作りと密接な関係があり、プレゼンテーションを円滑に行うためにも、十分吟味しなければならない。

オーサリングソフトを使ってプレゼンテーション資料を作るには、かなりの労力を要すると同時に、その品質が問題になる。特に、CGに関しては感性が問われるため、使いやすいCG制作ツールを選択する必要がある。

(2). 運用形態

インストラクタとして必要なプレゼンテーションの技法を最大限に用いながら、視聴覚教材を活用するのが前提である。したがって、作成したプレゼンテーションソフトの場面展開も、それに合わせて柔軟に対応する。

特にCueとして効果的に活用する。Cueは15～20分ごとに入れるのが理想的である。そのタイミングごとに簡単なCGによる動画等を入れ、雰囲気を変え換気するしかけを用意する。

4. おわりに

OHPによるプレゼンテーションも、フォイルがカラーだと効果が上がる。パソコンによるプレゼンテーションも同様であるが、カラー液晶のラップトップはまだ高価だし、LCD-PPはもっと高価である。したがって、グレースケールの画面となることもやむを得ない。このため、OHP以上の効果が得られるソフトを作る必要があるし、作れる可能性は十分あると思う。

今後も視聴覚機器は進化し続けるだろうし、我々ユーザもそれを有効活用できる体制が必要だろう。