
基于纯 flash 的动画的设计与实现_毕业论文

目录

容摘要 1

ABSTRACT 1

KEY WORDS 1

1. 绪论 2

1.1 研究背景 2

1.2 flash 的现状 2

2. flash 的开发环境和相关技术 3

2.1 flash 开发的环境 3

2.2 flash 开发的相关技术 3

2.3 ActionScript 相关知识 4

3. 设计的前期规划 5

3.1 的名称 5

3.2 素材收集 6

3.3 的色调及风格 6

3.4 的布局及栏目 6

3.5 的框架 7

4. flash 的页面设计 7

4.1 开场动画的设计 7

4.2 彩妆栏目的设计 8

4.3 男士页面的设计 12

5. 的合成	14
5.1 路径的使用	14
5.2 loadMove 的介绍	16
6. 小结	17
参考文献	19
致	20

容摘要：随着信息技术的不断发展，信息的获取也是多种多样，然而当今时代信息传播最快的莫过于通过网络平台。也就成为了每个个体和企业宣传自己的一个平台。的形式也是多种多样，本研究课体主要是介绍运用现在流行的flash 技术来做商业型的。

现在大多数的都是静态的 html，很是平凡，也很难吸引人的眼球，这时就有人发明了 flash，起初 flash 只是做一些小型的动画，为 html 做一个 banner、logo 或是一个开场动画，正是因为中添加了这些使人们眼前一亮的小动画，的浏览量也随之提高了。然而这还不能满足我们的眼球，于是纯 flash 就此诞生了。对于商业主要是为了商品的展示，以做到宣传作用。Flash 可以为客户提供一个交互的平台。本主要是对法国化妆品——兰蔻的设计和实现做了具体的分析。

关键词：FLASH 网页制作 商品展示

Abstract : As information technology continues to evolve, access to information is also varied, but the present era of information dissemination than the fastest network platform. Web site has become the business of each individual and promote their own platform. Site on many forms, the main body word 格式.

of this study is to introduce the use class is popular flash-based web site technology to do business.

Now most sites are static html site, it is trivial, it is difficult to attract the eye, then someone invented the flash, at first just do some small flash animation, html website to make a banner, logo or is an opening animation, it is because the site added these people shines a small animation, the site also will increase page views. However, this does not meet our eyes, so pure flash website on some born. For commercial sites primarily for the display of goods in order to achieve publicity. Flash website can provide customers with an interactive platform. This site mainly for the French cosmetics - Lancome website design and implementation is also in the specific analysis.

Key words : FLASH Page Creator Commodity exhibition

1. 绪论

1.1 研究背景

随着计算机网络技术的迅猛发展和信息基础设施的不断完善,网络已渗透到社会生活的方方面面,它不仅改变了人们的工作、生活、学习和交流方式,而且已经对整个社会的政治、经济、科学、技术、文化和教育等领域产生了深刻影响。计算机网络为人们跨越时间、空间的信息传输、加工处理和共享提供了可能。计算机网络的产生和发展是人类科学技术进步和发展的一个重要标志,其产生的主要动力之一是社会应用需要。

随着计算机技术的发展和应用领域的不断扩大,独立的计算机信息处理已经无法满足人们对远距离信息处理和信息共享的需求。这种需求的驱动和计算机技术、通信

技术以及微电子技术的发展、渗透和融合，成为计算机网络产生的主要动力。在 60 年代中期，计算机与计算机通信的实现为计算机网络的形成和产生打下了良好的基础，ARPANET 网络就是这一时期的典型代表。如今计算机网络正朝着集成化、高速化、智能化和多媒体化等多个方向发展

1.2 flash 的现状

随着互联网技术的迅猛发展，数量与日俱增。有的昙花一现，有的经久不衰。究其原因，与浏览者的欣赏水平和网页的设计水平高低密切相关。现在的浏览者对网页设计水平要求已越来越高，已经不仅仅满足于被动浏览，更有跃跃欲试的冲动。因此，动态交互网页=已经成为网页设计的必然趋势。Macromedia 公司的 flash 软件的正式发布，就是宣告了动态的将走入人们的生活。这个新产品更加易用，效率更高，支持动态视频功能，赋予了富媒体 Web 容和应用以更多创意，更是使动态交互网页设计如虎添翼，纯 Flash 动画的网页也频频出现。精彩的动画与丰富的容巧妙结合，把浏览者的目光牢牢抓住，访问量也随之迅速上升。精彩的网页动画不仅吸引了广大浏览者，更是吸引了众多的网页设计者。正因为它的视觉冲击力和互动性，做为商品的展示能使得商品更具有真实感，从而吸引了很多的商家 [1]。

2. flash 的开发环境和相关技术

2.1 flash 开发的环境

Macromedia Flash 为创建和发布丰富的网页容，提供了所需的所有功能；另外，利用它还能生成强大的应用程序。不管是在动画设计方面还是在制作出功能强大的应用程序，Flash 都可以提供创作优秀作品的丰富工具，并且为不同的用户着想，提供很多个选项。

Flash 是一种创作工具，设计人员和开发人员可使用它来创建演示文稿、应用程序 word 格式.

序和其它允许用户交互的内容。**Flash** 可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。通常，使用 **Flash** 创作的各个内容单元称为应用程序，即使它们可能只是很简单的动画。您可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果，构建包含丰富媒体的 **Flash** 应用程序。**Flash** 特别适用于创建通过 **Internet** 提供的内容，因为它的文件非常小。**Flash** 是通过广泛使用矢量图形做到这一点的。与位图图形相比，矢量图形需要的内存和存储空间小很多，因为它们是以数学公式而不是大型数据集来表示的。位图图形之所以更大，是因为图像中的每个像素都需要一组单独的数据来表示^[2]。

Flash 包含了许多功能，如拖放用户界面组件、给文档添加动作脚本从而添加行为，甚至可以添加到对象的特殊效果……这些功能令 **Flash** 成为功能强大且易于使用的一种工具软件。

在 **Flash** 中编辑创作时，是在 **Flash** 的源文档中工作，即保存时文件扩展名为 **.fla** 的文件；在发布时，会同时创建一个扩展名为 **.swf** 的文件，这个文件将在 **Flash Player** 运行。

在默认情况下，运行 **.swf** 应用程序的 **Macromedia Flash Player** 会随 **Flash** 一起安装。**Flash Player** 确保可以在各种平台、浏览器上以统一的方式来查看和使用所有的 **SWF** 内容。

2.2 flash 开发的相关技术

在 **Flash** 基本动画制作中，主要有帧动画和遮罩动画的制作。

帧动画是一种比较原始的制作动画的方法。它采用的原理实际上就是传统的动画片制作原理，先把动画中的分解动作一帧一帧地制作出来，然后再把它们连续播放，利用人们视觉停留效果，就会形成连续播放的动画了。

在 **Flash** 中制作帧动画有两种方式，一种就是在 **Flash** 中逐帧逐帧地制作分解动作，另一种方法是导入在其他绘图软件中制作出来的分解动作的连续文件。

打个比方，一个图层就像一透明的纸，透过上面的图层可以清晰地看到下面的图层。但是遮罩图层则不同，它就像不透明的纸一样，将下面的被遮罩层遮住，被遮罩层若要能够显示，必须在上方的遮罩图层上挖一个洞，通过这个洞才能看清楚下面的图形。

遮罩图层只对它下面的被遮罩图层起作用。利用遮罩层可以实现水中倒影和波浪文字等效果。当遮罩层作用于某个普通层时，普通层上内容就会透过遮罩层上有容的部分显示出来。将多个层结合到一个遮罩层，可以创建出很复杂的效果。除此之外，用户还可以为遮罩层制作移动的行为，以实现看到的普通层上的物体动起来的效果。

遮罩层可以将和它结合在一起的普通层上面的内容隐藏起来，只有遮罩层上有容的地方才会显示普通层上的内容。

应用 **Flash** 动作脚本语言编写动作脚本，可以创建具有高度交互性的动画。要创作复杂的交互动画，需要掌握本章介绍的高级技术，包括控制动画播放、建立自定义光标、获取鼠标位置、捕获按键、建立滚动文本框、设置颜色值、建立声音控制、检测碰撞和创建画线工具等。本章后面还通过一个实例，介绍这些技术的综合应用。

交互动画可以与用户互动。用户可以使用键盘、鼠标或二者操作，中转到动画的不同部分，移动对象、输入信息、单击按钮、以及执行其它交互操作。通过编写在指定事件发生时执行的一些动作脚本，可以创建交互动画。当播放头到达某帧时，当影片剪辑载入或卸载时，或者当用户单击一个按钮或按下键盘上的按键时，触发动作脚本的事件将发生，动作脚本将告诉 **Flash** 当特定的事件发生时要执行什么动作。要创作出具有高度交互性的动画，需要用到一些高级技术。

2.3 ActionScript 相关知识

ActionScript 是 Flash 的脚本语言。正是由于 Flash 中增加、完善了 ActionScript，才使创作出来的动画具有很强的交互性。在简单动画中，Flash 按顺序播放动画中的场景和帧。而在交互动画中，用户可以使用键盘或无懈可击与动画交互，大大增加了用户的参与感，同时也大大增加了 Flash 动画的魅力。例如，用户可以单击动画中的按钮，然后使动画跳转到不同部分继续播放；可以移动动画中的对象，如移动手中的枪，使射出的子弹准确击中目标；可以在表单中输入信息，反馈对公司的意见等等。总之，使用 ActionScript 可以控制 Flash 动画中的对象，创建导航元素和交互元素，扩展 Flash 交互动画和网络应用的能力^[3]。

有了 ActionScript，就可以通过设置动作来创建交互动画。动作就是指用 ActionScript（动作脚本）编写的、当特定事件发生时执行的一组指令。触发动作的事件可以是播放头到达某帧，或用户单击一个按钮，或用户按下键盘上的键。

在 Flash 中，在动作面板中可以编写的有帧动作、按钮动用和影片剪辑动作。使用 Normal Mode(标准模式)动作面板上的控件，无需编写任何动作脚本就可以插入动作。如果已经熟悉 ActionScript，也可以使用 Export Mode(专家模式)动作面板编写自己的脚本。指令的形式可以是一个动作（如指令动画停止播放），也可以是一系列动作（如首先计算条件，然后执行一个动作）。很多动作的设置只要求读者具有少量的编程经验，而其他一些动作的应用则要求比较熟悉编程语言，用于高级开发。

ActionScript 中的对象可以包含数据或作为影片剪辑以图像形式出现的编辑区中。所有的影片剪辑都是预定义类 MovieClip 的实例。每个影片剪辑实例均包含 MovieClip 类的所有属性（例如 _height、_rotation、_totalframes）和所有方法（如 gotoAndPlay、loadMovie、startDrag）。

在面向对象的脚本编写中，依据指定的顺序，类可以相互接收属性和方法，这称为继承。利用继承可以扩展或重定义一个类的属性和方法。从其他类继承而来的类称为子类，传递属性和方法到另一个类的类称为父类。一个类可以是子类，也可以是父类。

3. 设计的前期规划

3.1 的名称

Lancome兰蔻。

本是一个商业型的，做的目的就是为了提高公司的知名度，让公司的产品推广出去，让更多的消费人知道这个公司的存在。兰蔻主要是推出化妆品。运用 **flash** 技术去做商品展示型的，可能让用户更直观的了解产品，并且给用户一种视觉的享受，让用户可以和计算机之间有一个交互的过程。

3.2 素材收集

兰蔻是法国的一个知名品牌，在全国各地都有销售，兰蔻也有自己的。因此网络成为了获取信息的一个最佳路径。通过在网上查找一些兰蔻产品的图片和文字信息，同时根据设计的需求，做一些相应的背景和小动画为网页做陪衬。素材收集完后，再把图片在 **photoshop** 的处理，做一些文字效果。最后进行设计，将图片加上文字解说放入中，运用 **flash** 技术做出动态的效果。

3.3 的色调及风格

化妆品主要是针对的广大女性，因此选用了紫色和白色相结合的色调，给人一种高贵优雅的感觉。

的风格简单大方，运用渐变的色块将分为了三大块，分别是 **logo** 导航、容和信息。

3.4 的布局及栏目

的布局：首先在上部放入的左边 logo 和兰蔻的标志，中间放入导航，右边放上背景音乐的播放动画。中间的部分为的主要容部分，点击导航中的菜单，相应的容就会也现在中间的版块中。最后是页面下部分为的信息。如图 3-1 所示：



图 3-1

本的栏目主要分为首页、推荐、彩妆、护肤、香水、男士、论坛七个栏目。如图 3-2 所示。



图 3-2

3.5 的框架

具体框架如图 2-3 所示

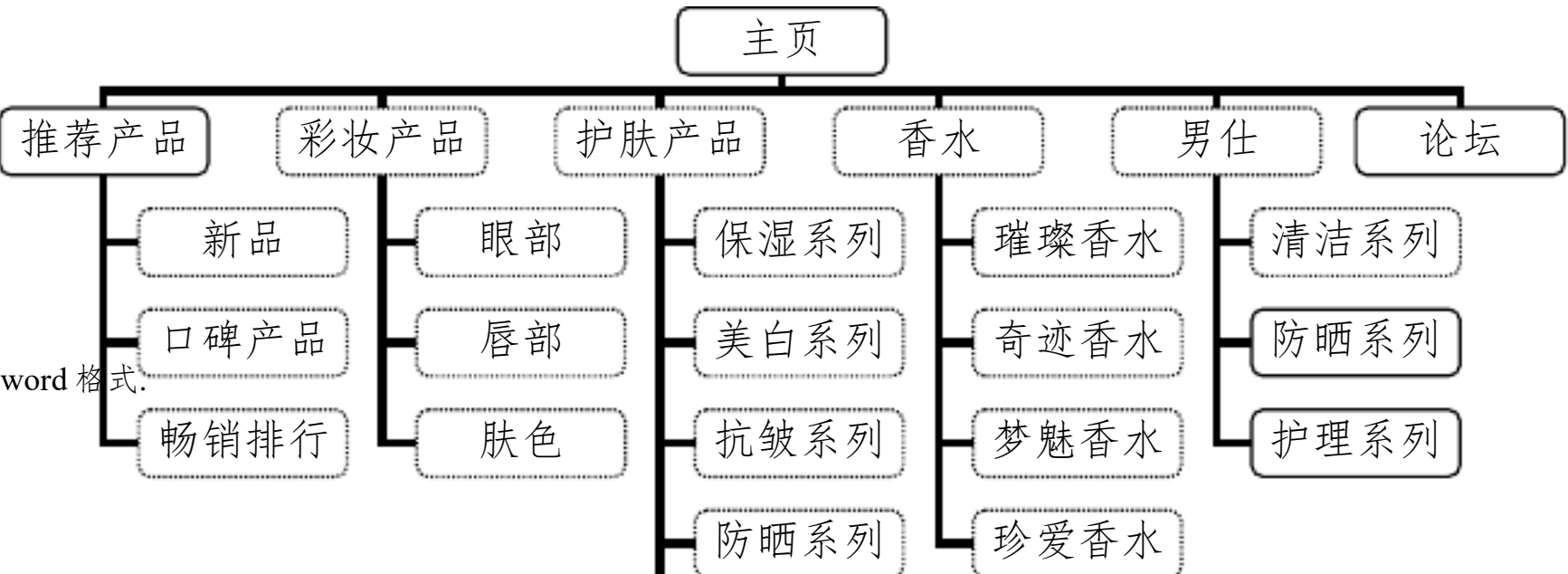


图 3-3

4. flash 的页面设计

4.1 开场动画的设计

开场动画中的图片切换用了逐帧动画，每隔一帧放一图片。而线的残影效果的实现的实现过程如下：

1) 新建一个影片剪辑，画一个矩形将它的四分之三的部分去掉，将其转换为影片剪辑，命名为 **bk**，新建一层，复制粘贴帧，点击“修改”——“变形”——“水平翻转”，将图层 2 中的图形翻转过来和图层 1 中的图形相对，将两个图形移到中间刚好是个矩形，在第 10 帧的位置插入关键帧，将两个图形分别向外移动，移到刚好容下一变换的图片为止，为它们创建形状补间动画

2) 新建一个影片剪辑，将影片剪辑 **bk** 拖入，新那一层，复制粘贴帧，点击“修改”——“变形”——“水平翻转”，将图层 2 中的图形翻转过来和图层 1 中的图形相对，将它们移动到中间的位置刚好放下切换的图形，在第 5 帧的位置插入关键帧，将图形分别缩小，再 20 帧的位置插入关键帧，将图形分别向外移动并将它们的透明度变为 0。

3) 新建一个影片剪辑，将 1) 中建的影片剪辑拖入，将其实例化为 **bkuang** 延

10 帧，新建一个动作层，1——10 帧都插入关键帧，如图 4-1 所示

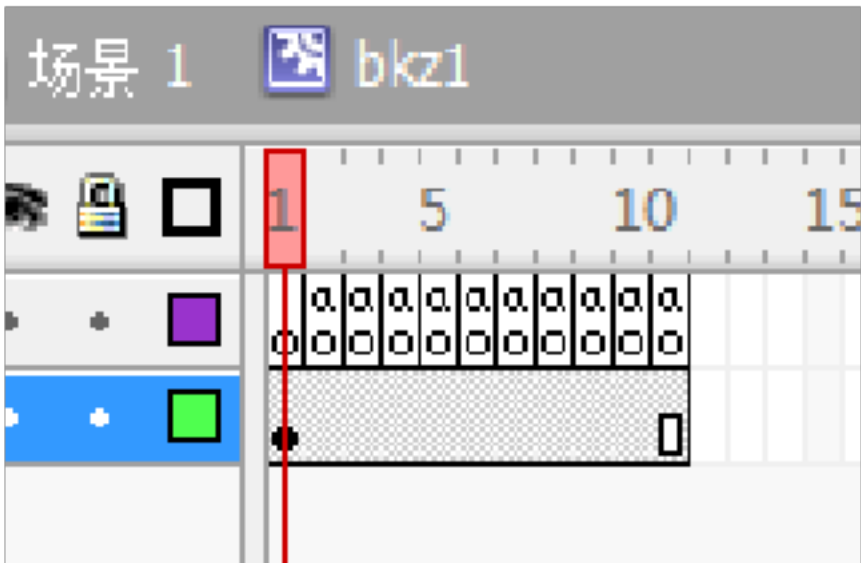


图 4-1

在第 2 帧上都写入如下代码：

其中第 2 帧上的 **alpha** 的值相对于上一帧都要低，而且复制的新影片剪辑的名字依次为 **bkuang1——bkuangN**，名字不可以一样。透明度也要相对应它的前一帧要降低。

4.2 彩妆栏目的设计

4.2.1 二级页面的设计

彩妆页面主要分为了眼部彩妆、唇部彩妆和肤色。在这一页面中，我彩用了缓动的方法，分别将兰蔻公司具有代表性的三个彩妆系列来做为二级页面的主要容。并且兰蔻全球创意总监 **Aaron De Mey** 作为该栏目的一部分进行介绍。

彩妆页面每一个图片上都有一上透明的按钮，而文字的显示则是用了按钮事件 **onRollOver** 和 **onRollOut** 来进行调用。到于点击图片就会进入相应的三级页面，是在该场景中放入了一个空的影片剪辑，并将其实例化，通过 **loadMovie** 来调用外部文档。

代码如下：

```
import mx.transitions.Tween;

import mx.transitions.easing.*;
```

为了让它们出现逐个进入的效果，只需将它们的速度改变一个即可，也就是修改 0.8 的值，数值越大表示出现的越慢。

退出时是设计了一个函数，代码如下：

```
function down(mc, time) {
```

用是只需调用并改变它们的影片剪辑的名字和速度就可以为了，也就是 **mc** 和 **time** 的值。

4.2.2 三级页面的设计

4.2.2.1 按钮的设计

三级页中的按钮用的是补间动画。本页面中的按钮为透明按钮。主要用到了按钮事件中的 **onRollOver** 和 **onRollOut**，当鼠标移到按钮上时影片剪辑开始播放并且在某一帧停下来，当鼠标移开时，再播放后面的帧。具体步骤如下：

- 1) 新建一个图形元件，画一个矩形，不要边框。
- 2) 新建一个影片剪辑，将做好的矩形图形元件拖入制作一个两帧的逐帧动画将第一帧和第二帧的透明度改成不一样的。
- 3) 新建一个影片剪辑，将做好的矩形图形元件拖入，做一个从小到大且从透明度 0 到 100 的补间动画具体设置如图所示（前 10 帧）。在第 11 帧处拖入第二

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/465321021232011331>