



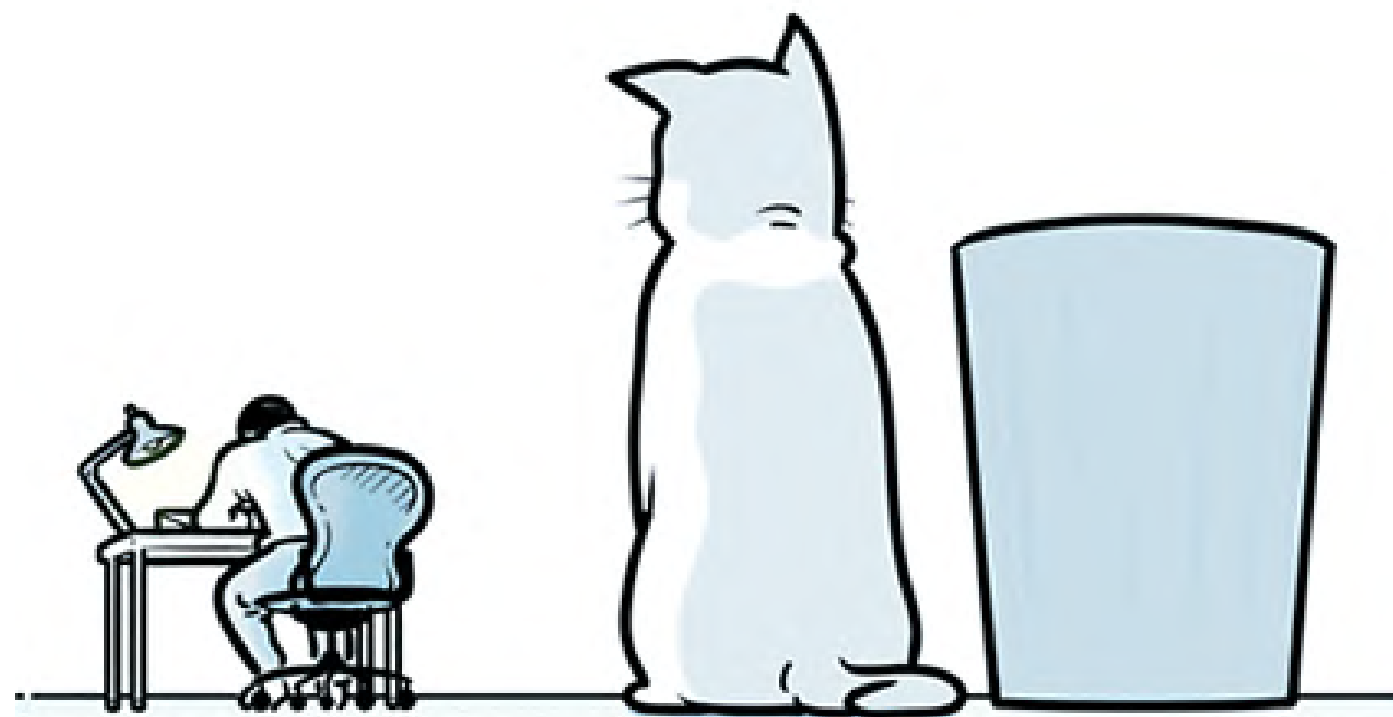
霸屏H5是怎样诞生的？

| 动效

PART 3

当我们谈动效时，我们在谈什么

如今你可以在各种网站和APP上看到动效的身影。动效可以帮助产品、页面做很多事情，设计师需要了解如何合理添加动效。



- H5动效介绍
- 动效目的
- 动效基本规律
- 动效制作流程
- H5动效实现手法

01

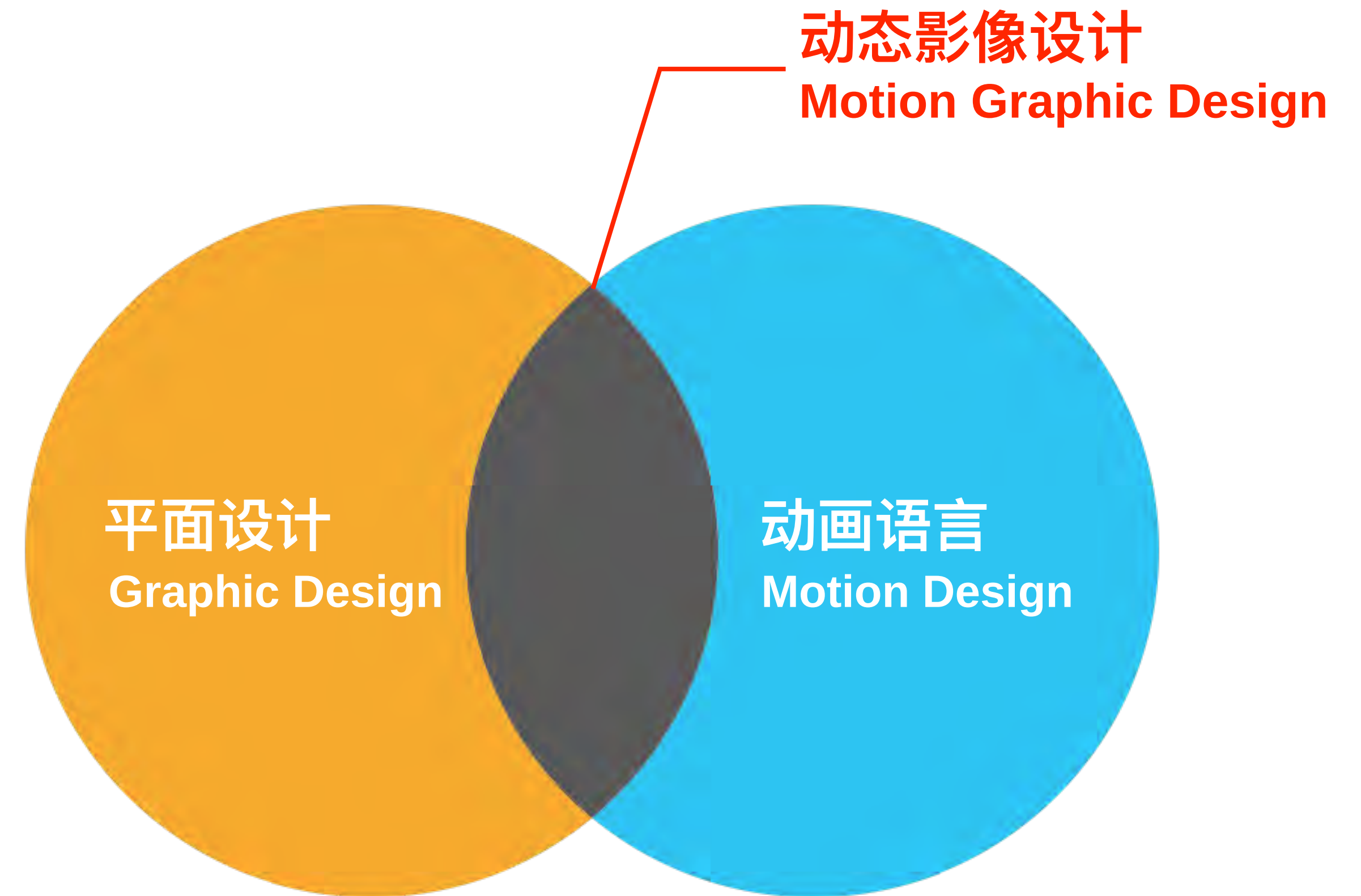
H5的动效介绍

什么是MG动画？

Motion Graphic Design

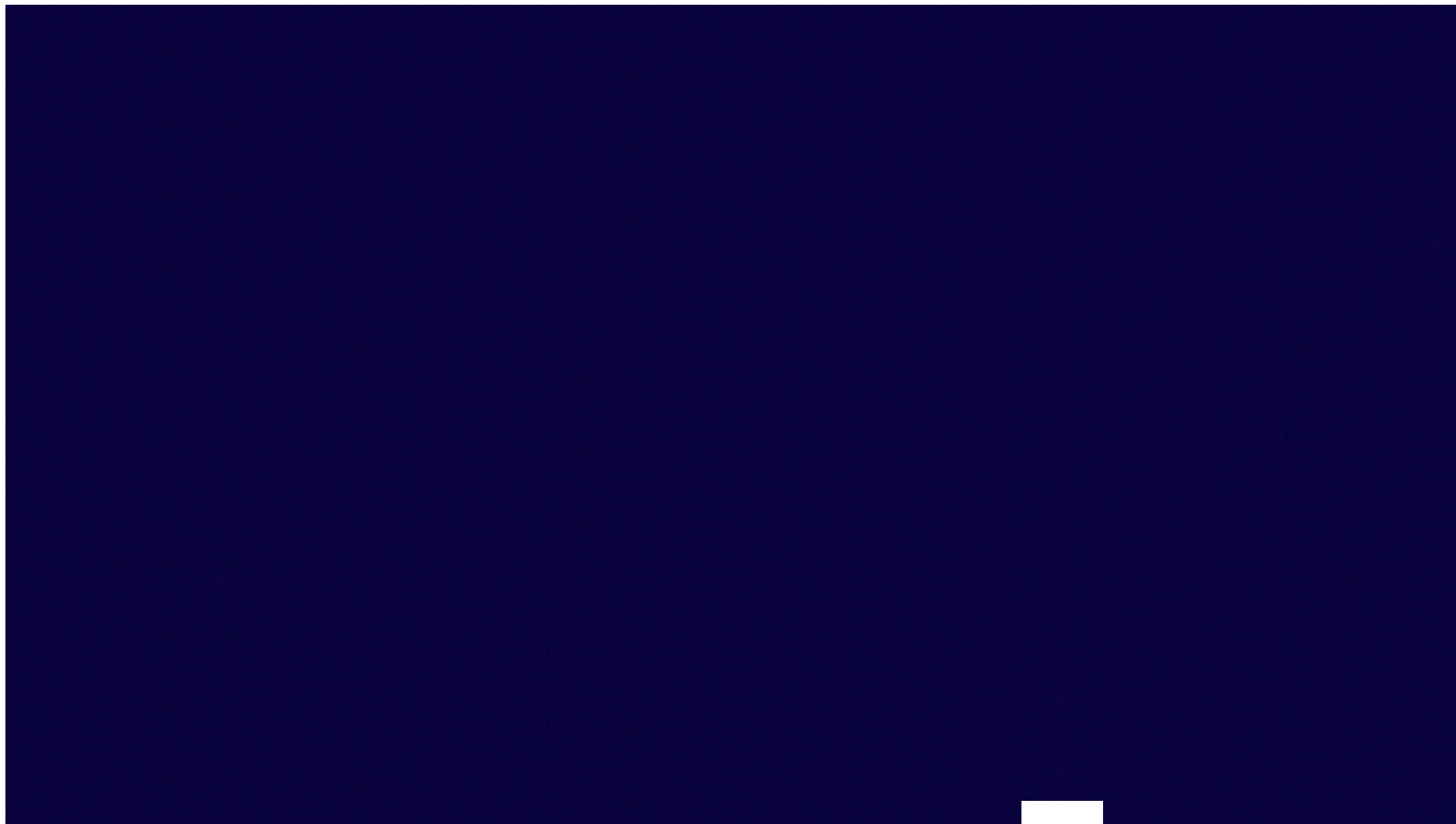
动态影像设计

遵循平面设计的原则和视听语言，用视频或动画技术创作出一种动态影像的设计形式。



MG动画应用领域

节目频道包装、电影电视片头、商业广告、MV...
网站，APP，H5...



为什么H5无动效不欢？

1. **快速**。用户观看H5的时间短，场景复杂，有趣的动效可以在第一时间抓住眼球。
2. **硬件支持**。随着设备硬件性能的不断提高，支持的动画效果也越来越多样化，可以根据主题选取不同的动效表现形式。
3. **简洁度**。在H5上人们没有耐心阅读大量文字，动效可以极大的减少认知过程，清晰明了的提示用户。

Copyright © 2011 郑播播 All rights reserved.
Reproduction in whole or in part without permission is prohibited



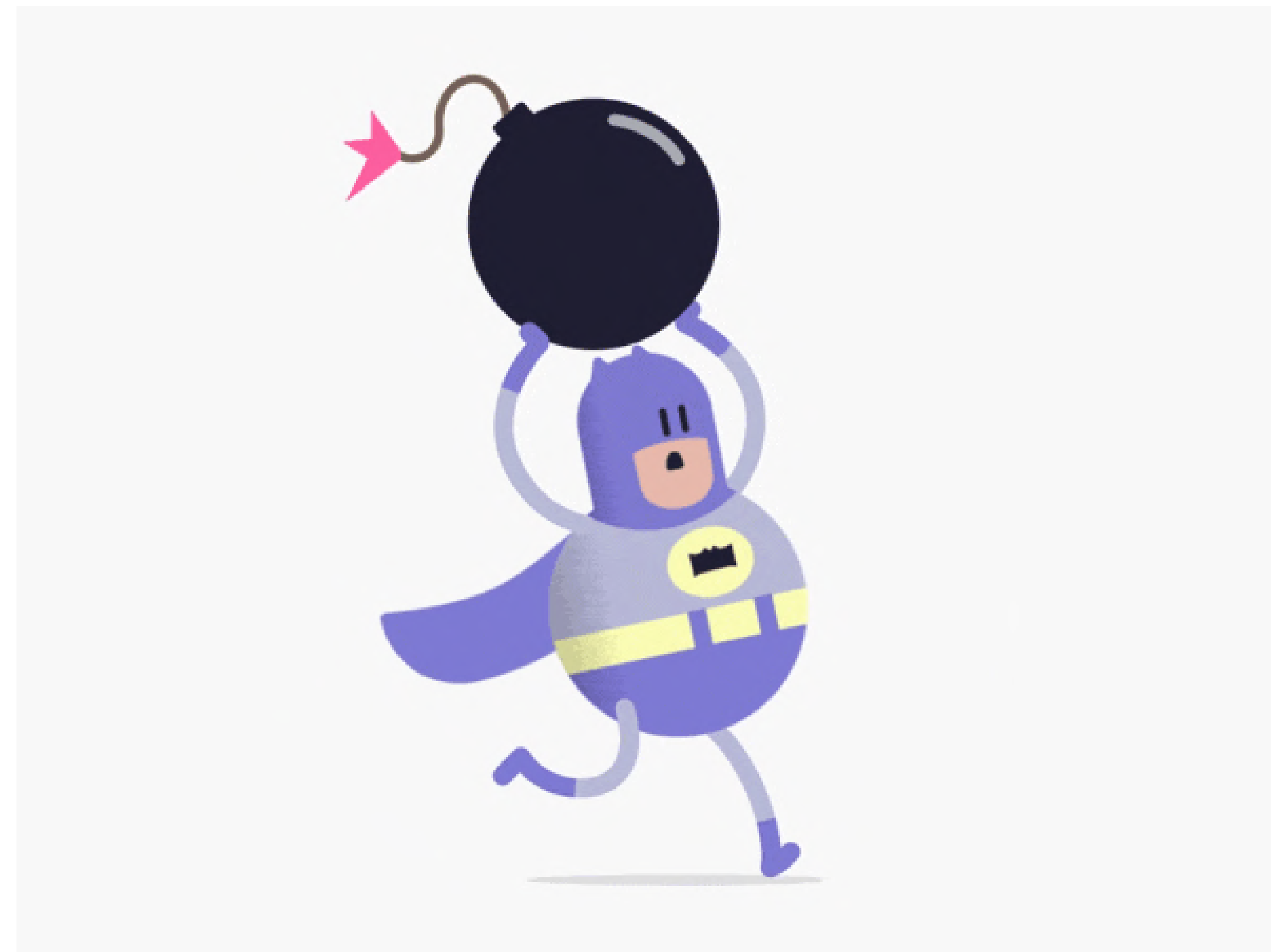


案例赏析

《哈利波特20周年》

总结

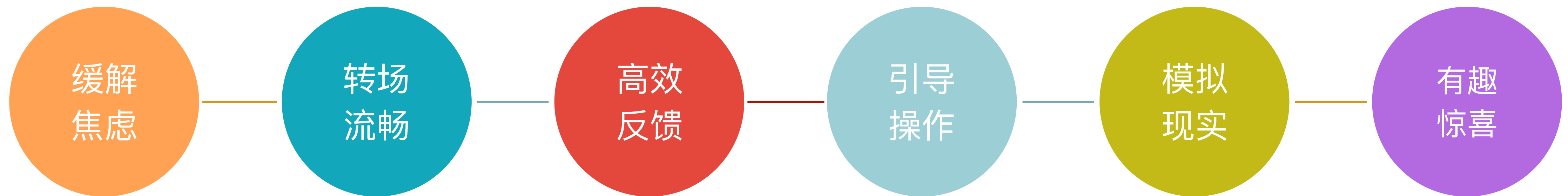
- 策划、交互、设计、动效高度结合。
- H5动效表现形式越来越多，甚至整个H5以动画形式呈现。
- 动画与新技术相结合的H5较容易成为爆款。



02

动效目的

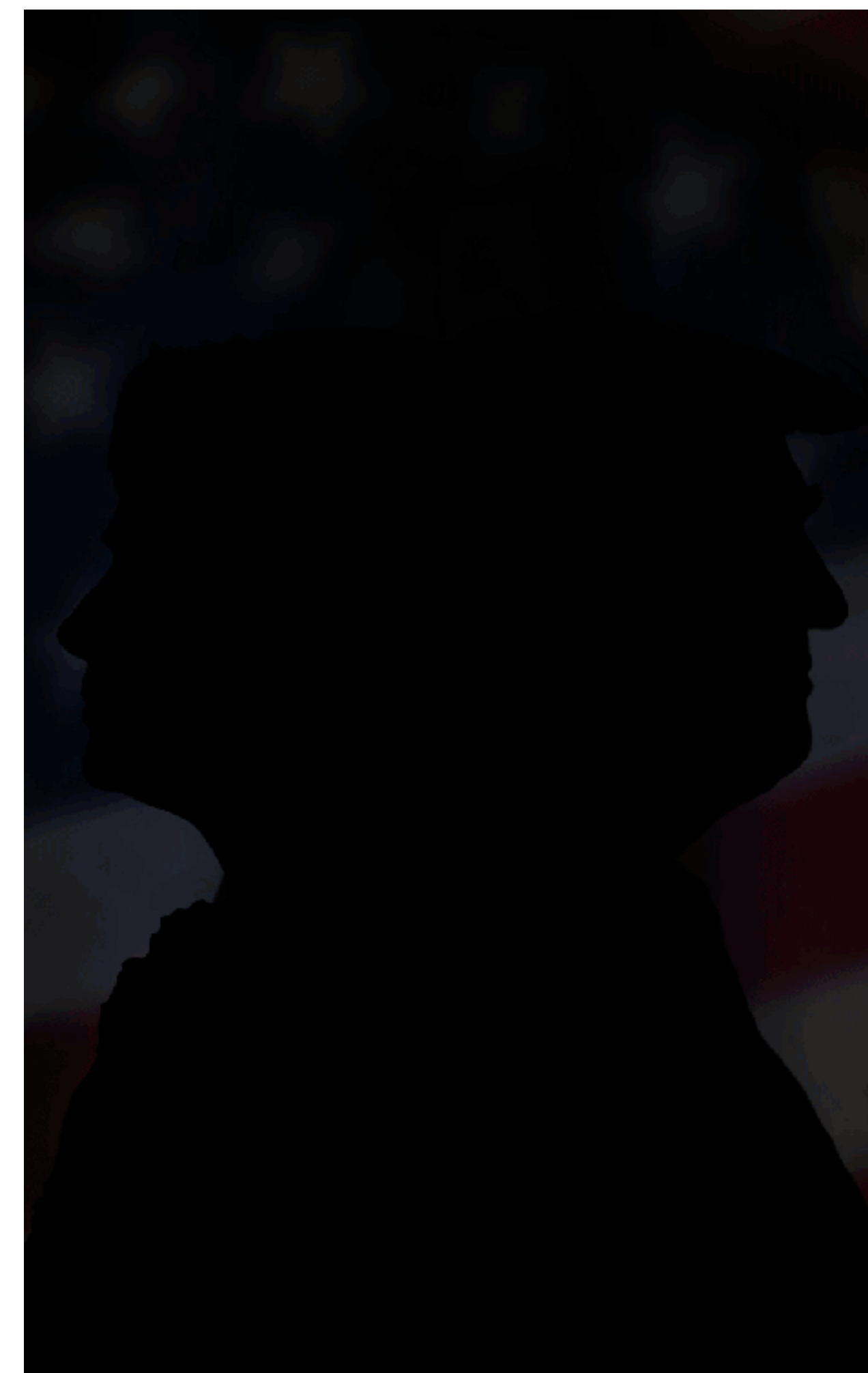
动效六大目的



01 缓解焦虑

“不要让用户等如果非要让他等也不要让他意识到他在等”

- 当我们不能缩短加载时间时，我们可以让等待更愉快。
- 普通用户能够忍受的最长的加载页面的时间一般为8秒钟。

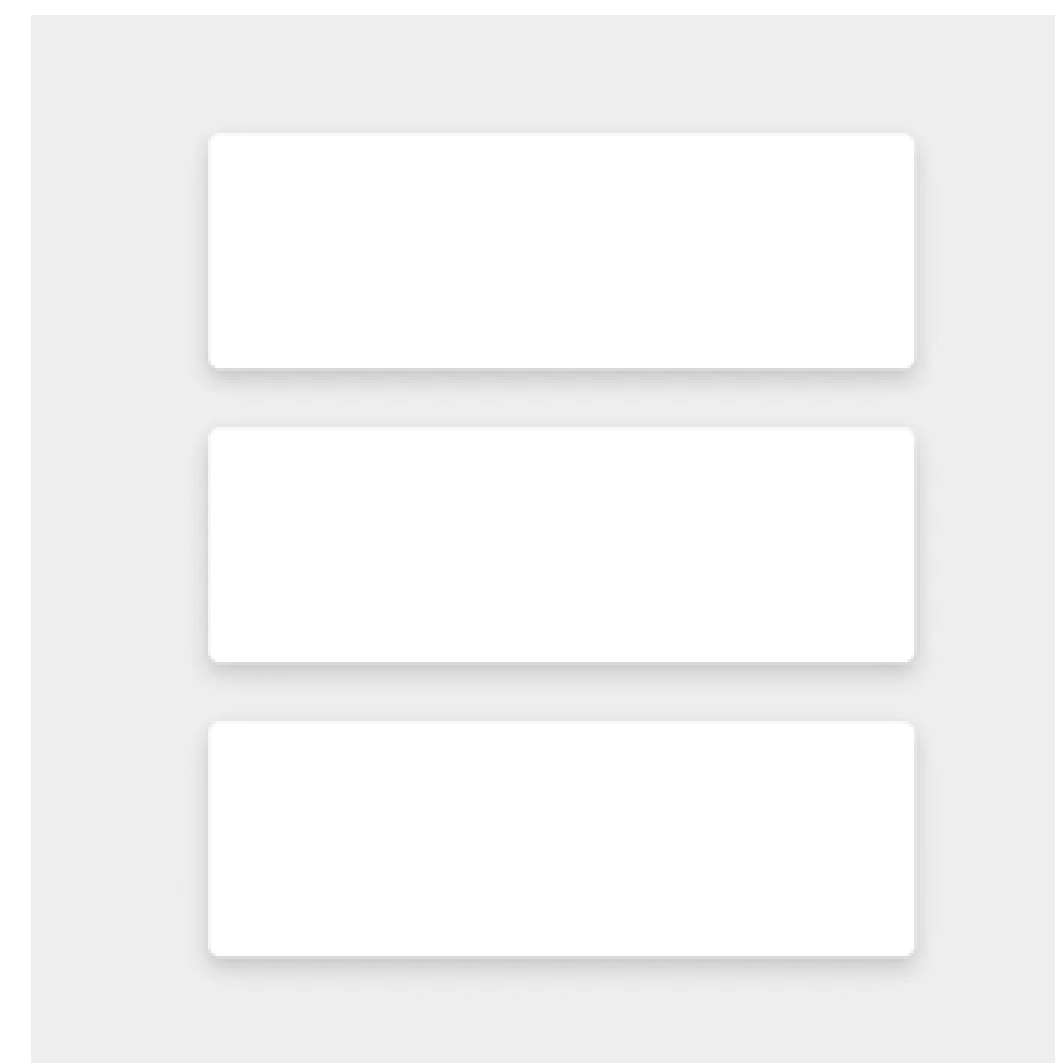
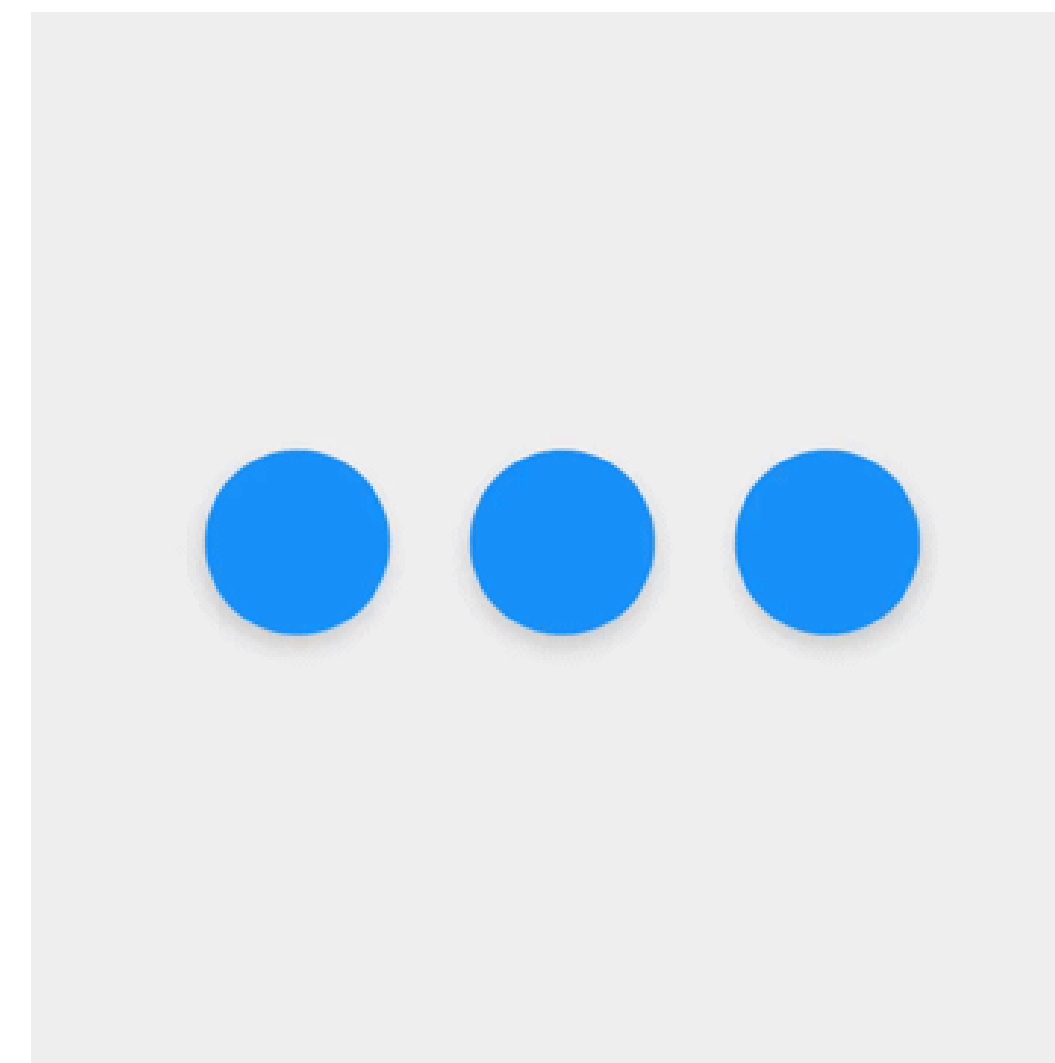


02 转场流畅

“如德芙般丝滑...”

通过界面及其元素的出现和消失，以及大小、位置和透明度的变化，使用户和产品的交互过程更流畅。

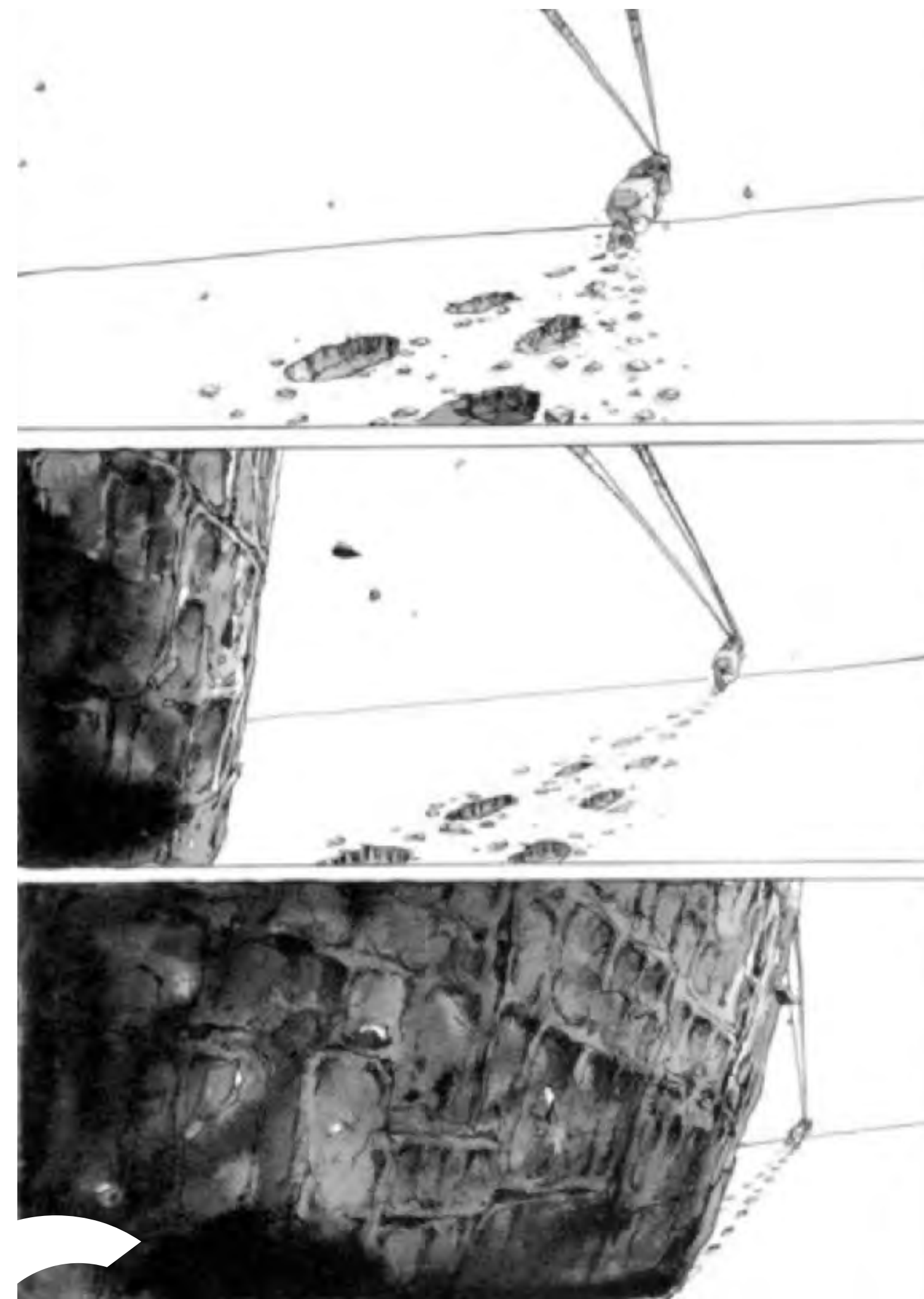
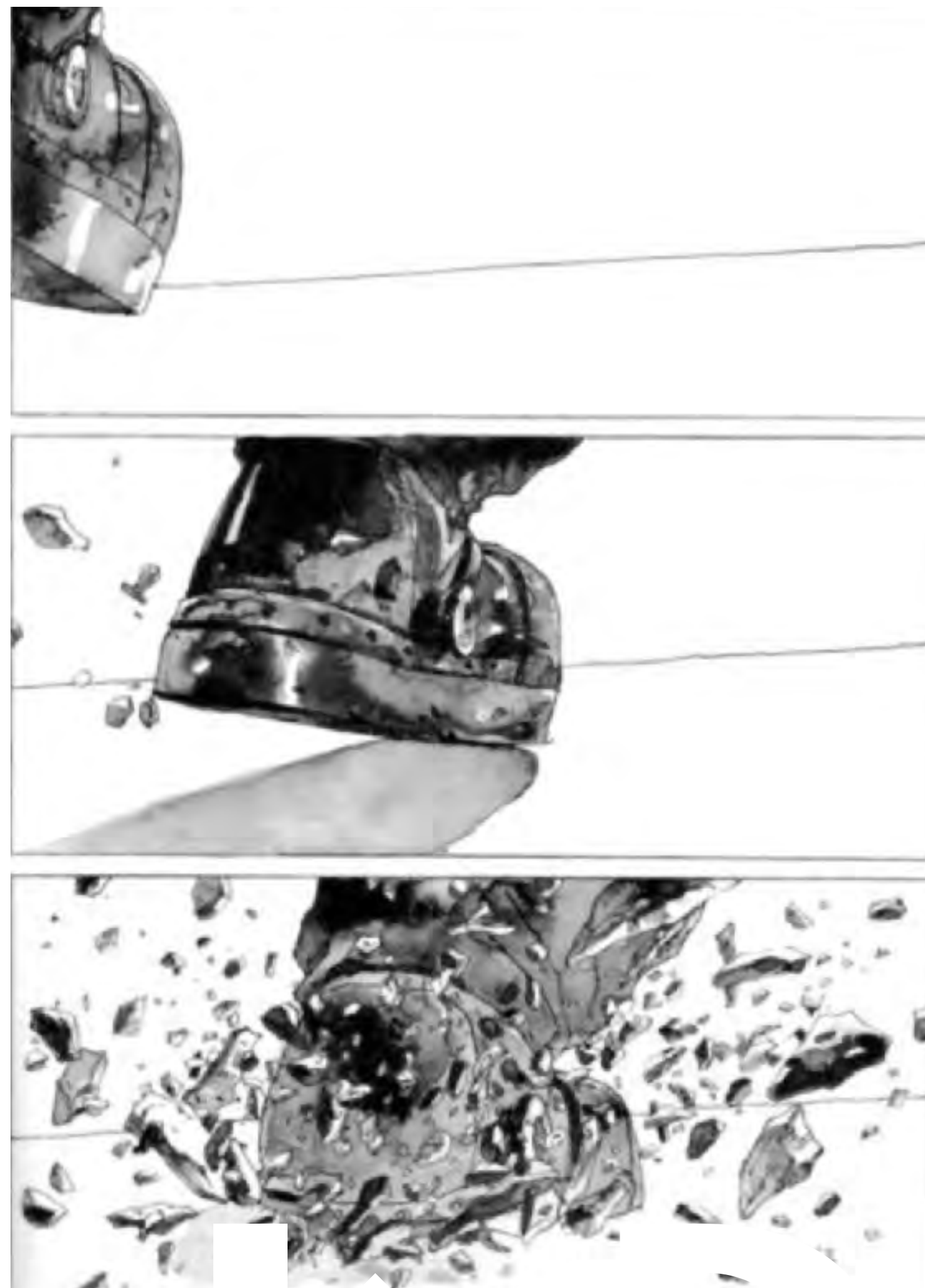
H5中场景之间的转场一定要流畅，减少跳出感。



02 转场流畅



动画分镜



03 高效反馈

“反馈激发心流”

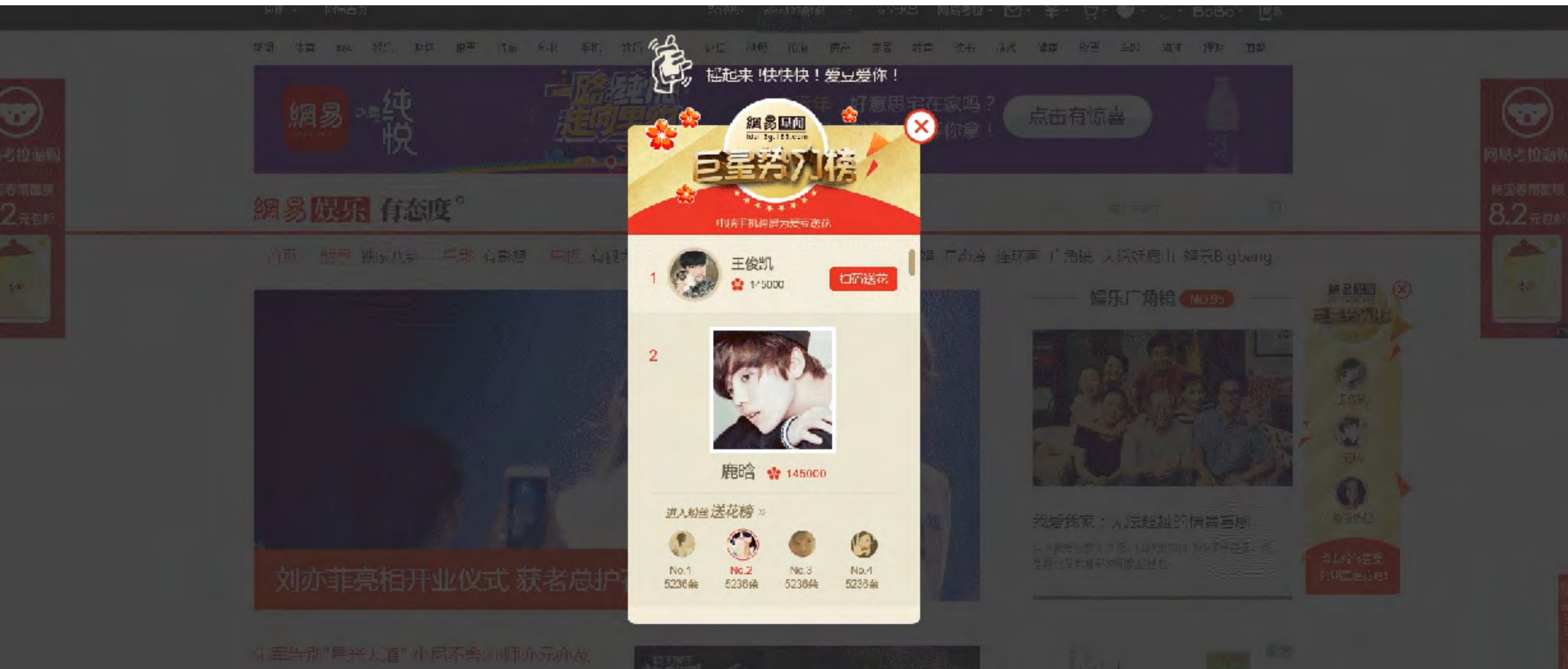
通过动效让用户了解程序当前状态，同时对用户操作（平移、放大、缩小、删除）做出及时反馈。

用户触摸屏幕时，通过涟漪动画能使用户确认输入。

卡片上升表示该卡片处于激活状态。



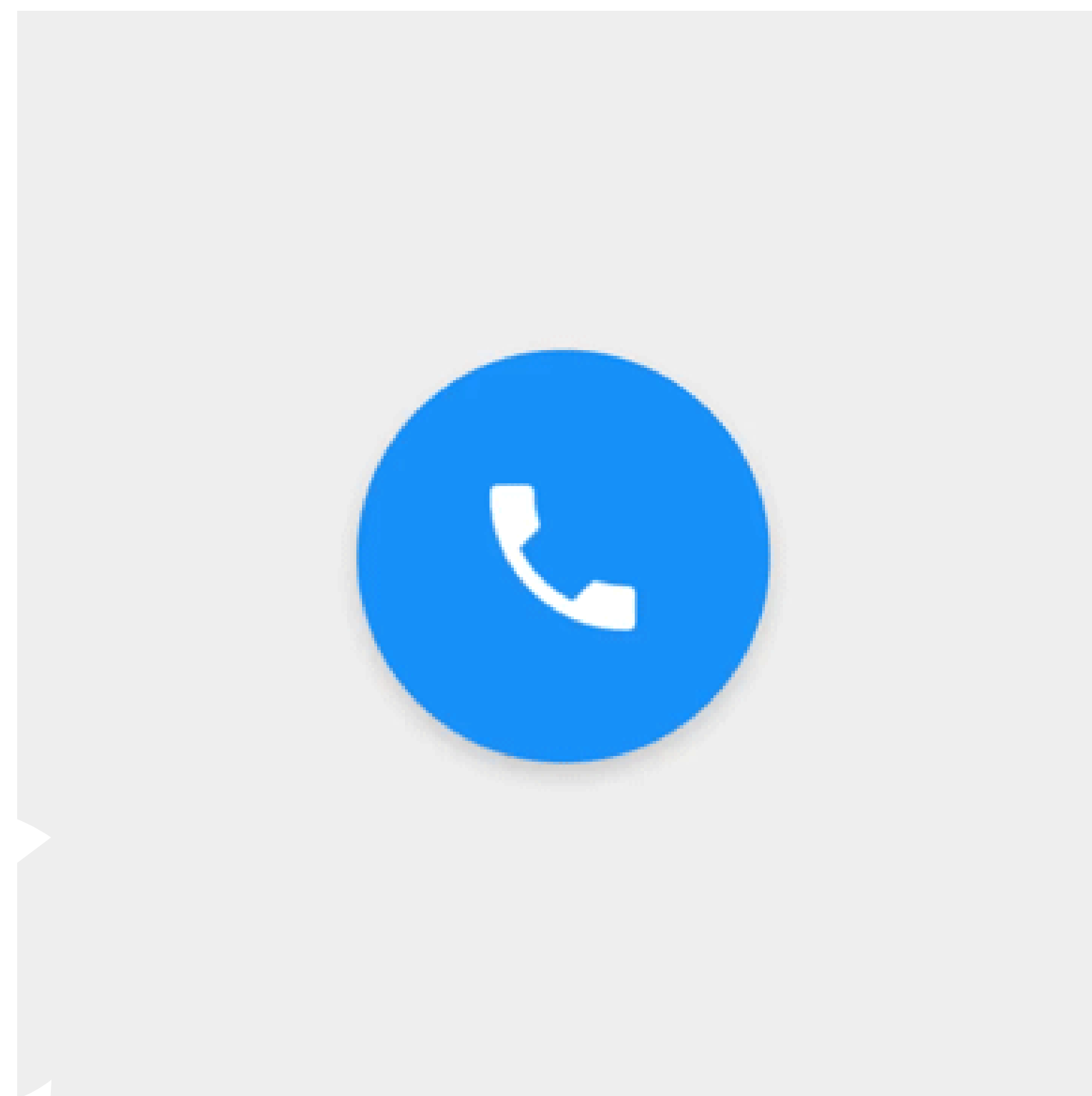
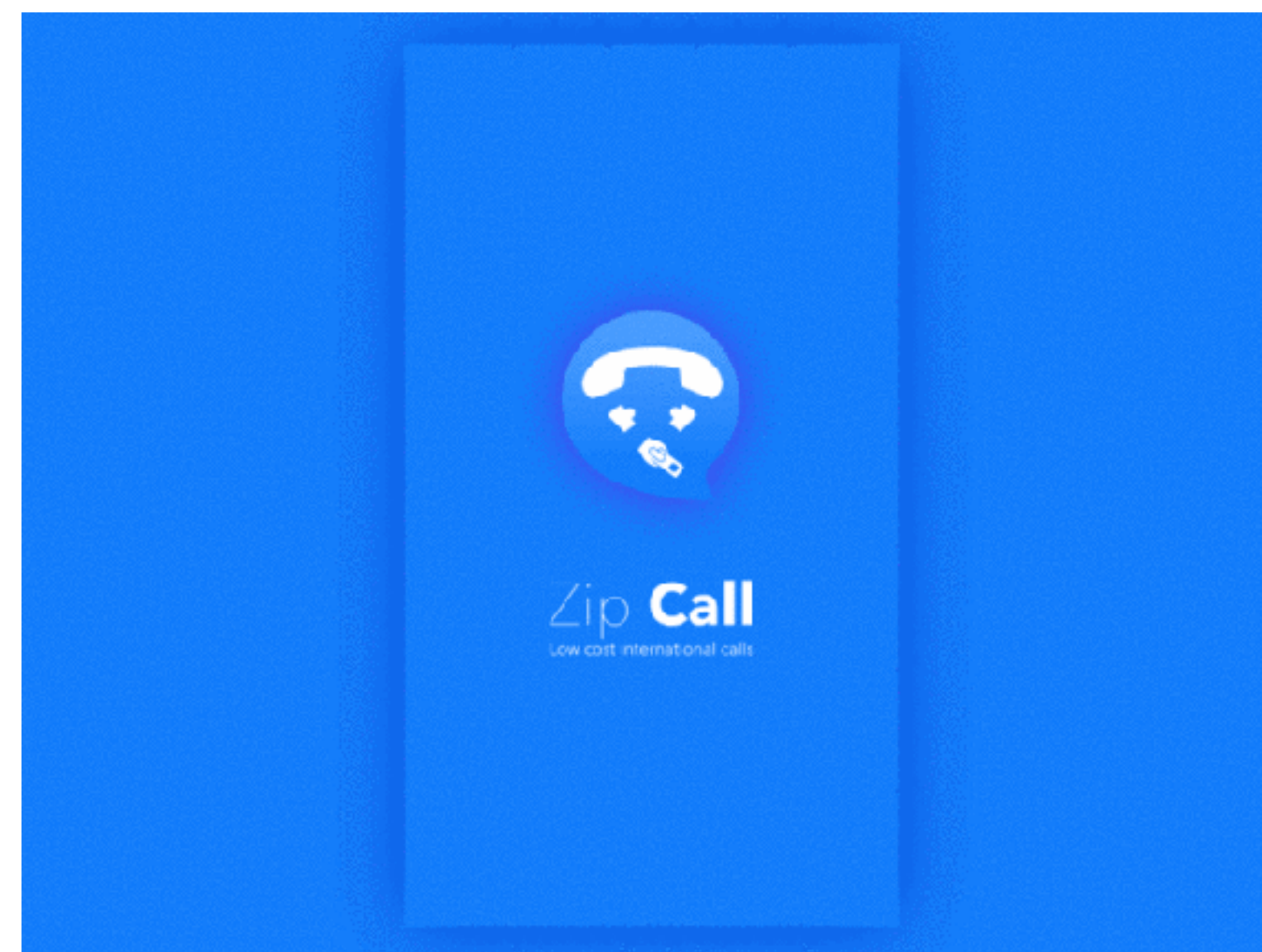
03 高效反馈



04 引导操作

“用户不在乎要点多少下，
只要每次点击都不用过脑子...”

- 很多重要功能视觉上不太明显，可通过动效对功能的方向、位置、唤出操作、路径等进行暗示和指导，以便用户在有限的移动屏幕内发现更多功能。



有人说，国产漫画在迎来它的“最好的时代”
可你还记得，自己上一次看“国漫”是什么时候吗？
你知道中国一共有多少漫画家？
他们如何依靠漫画来“生存”？
点击观看桌上的《JUMP》
里面刊登着三个中国“爆漫王”的故事...

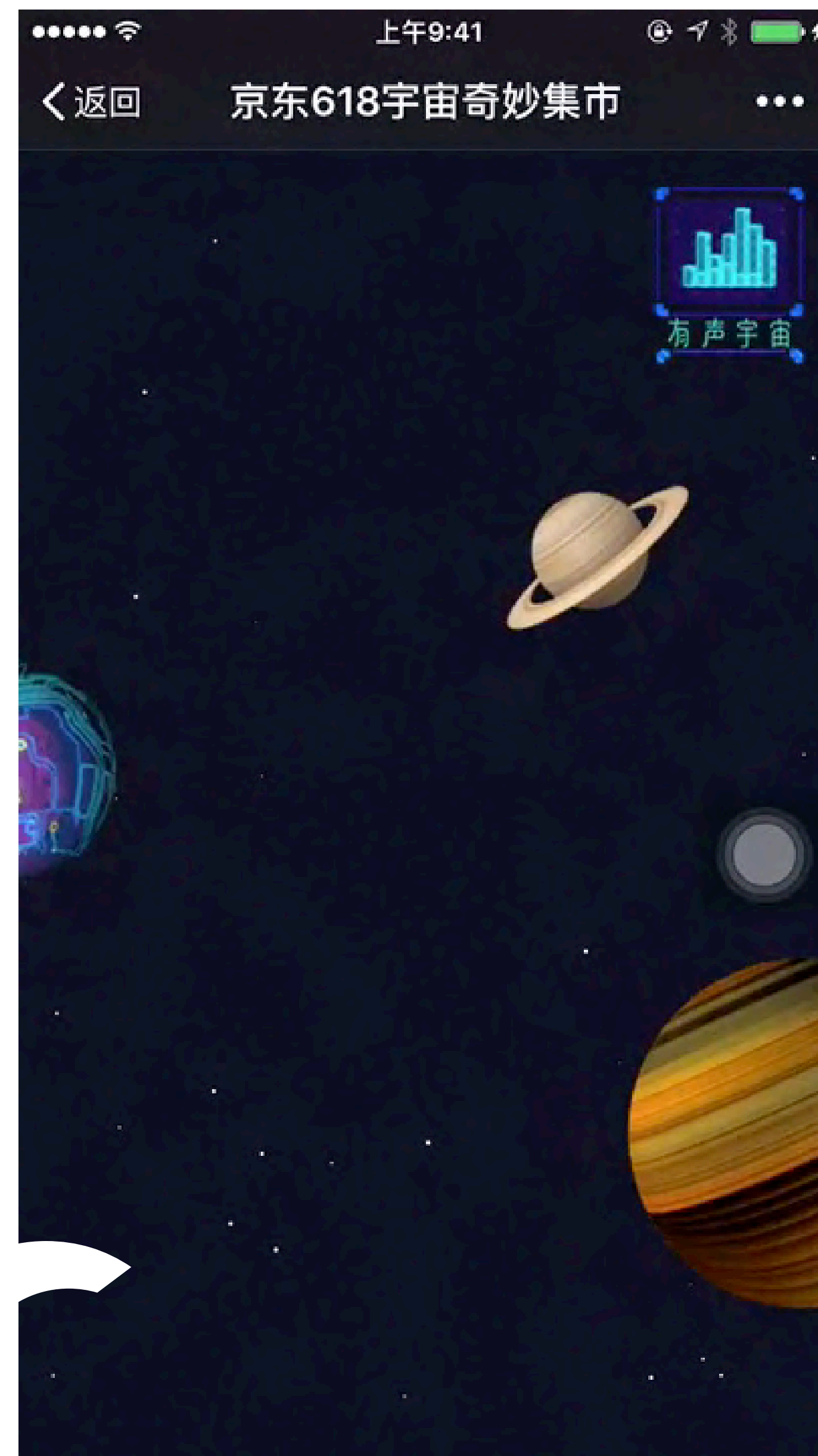
04 引导操作



05 模拟现实

“还有这种操作？”

- 一些动效通过动效对现实世界的模拟并且不需要任何提示，迎合用户的意识认知。



06 有趣惊喜

- 通过动效细节和交互方式创新为产品增加亮点，让人在浏览过程中感觉有趣轻松，并带来更惊喜的体验。



原则

检视你的动效，看看有没有“违规”。

- 三不：不卡不闪不跳
- 有度：不增加额外的操作、限制时间
- 整体：与设计和策划风格统一
- 自然：基本符合物理常识规律

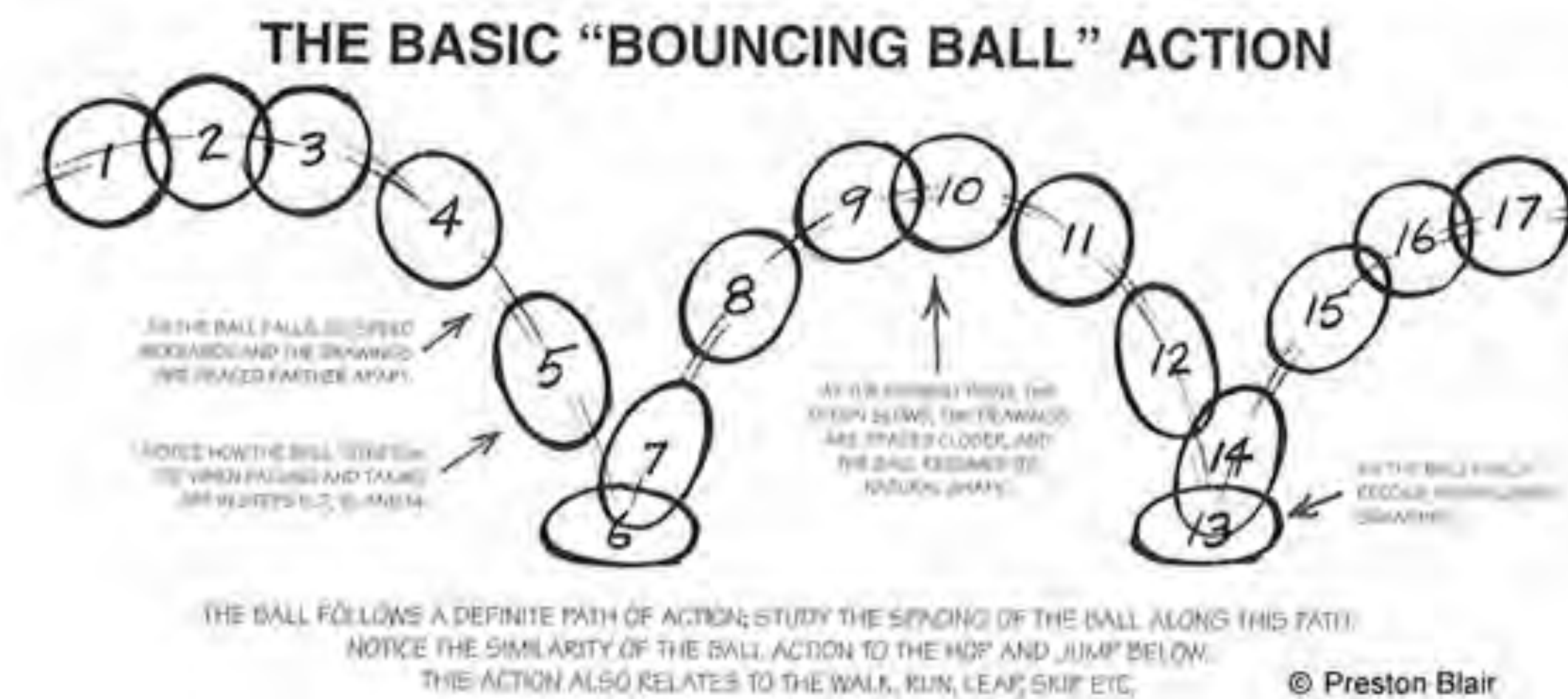


03

动效基本规律

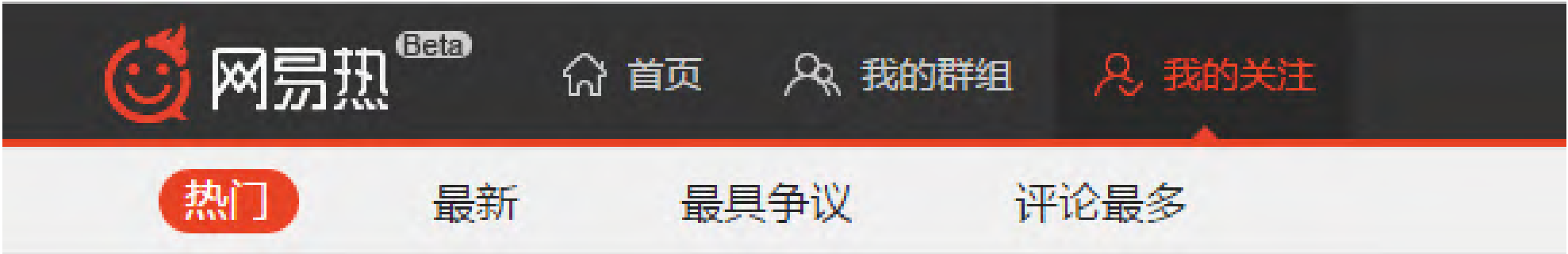
- 弹球运动
- 缓动曲线
- 前馈与夸张

“弹球运动能说明一切”



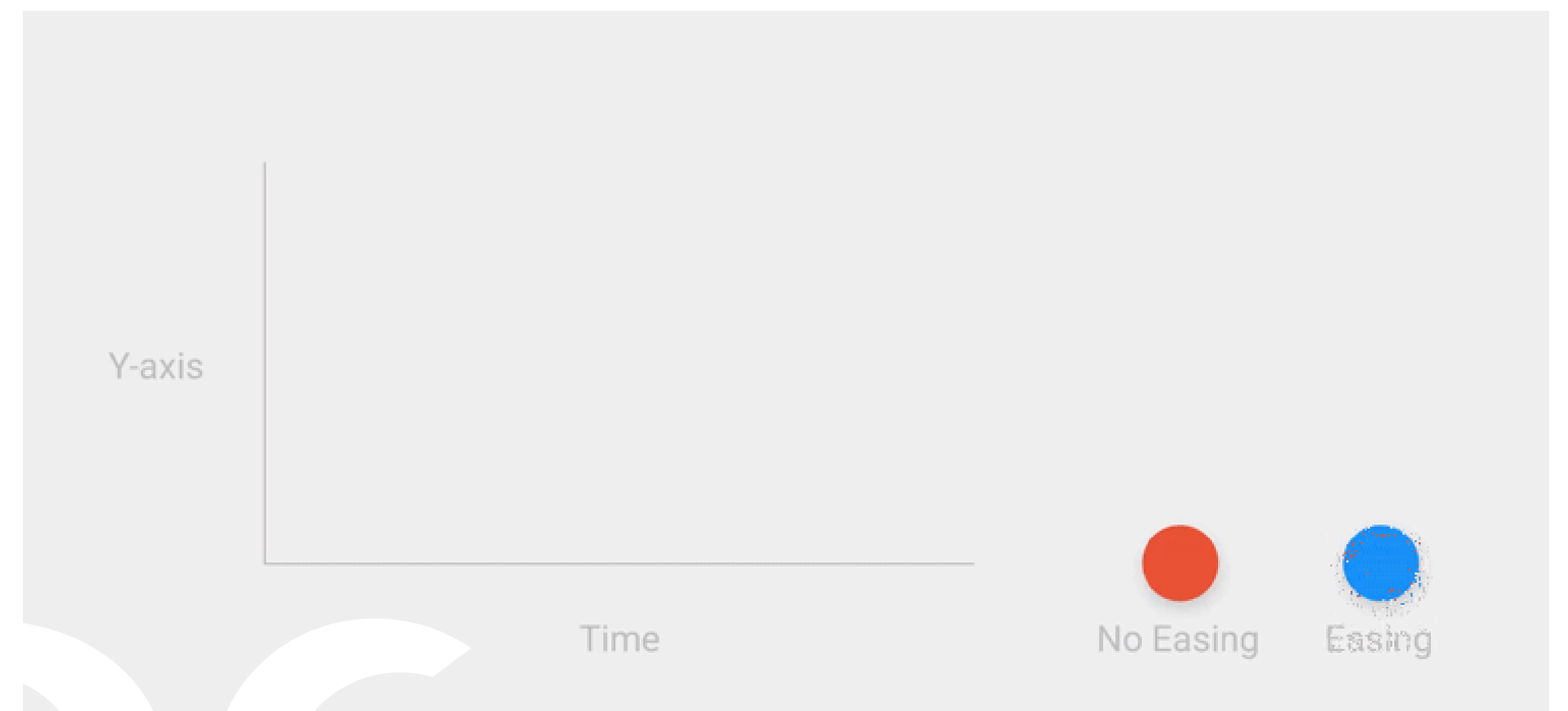
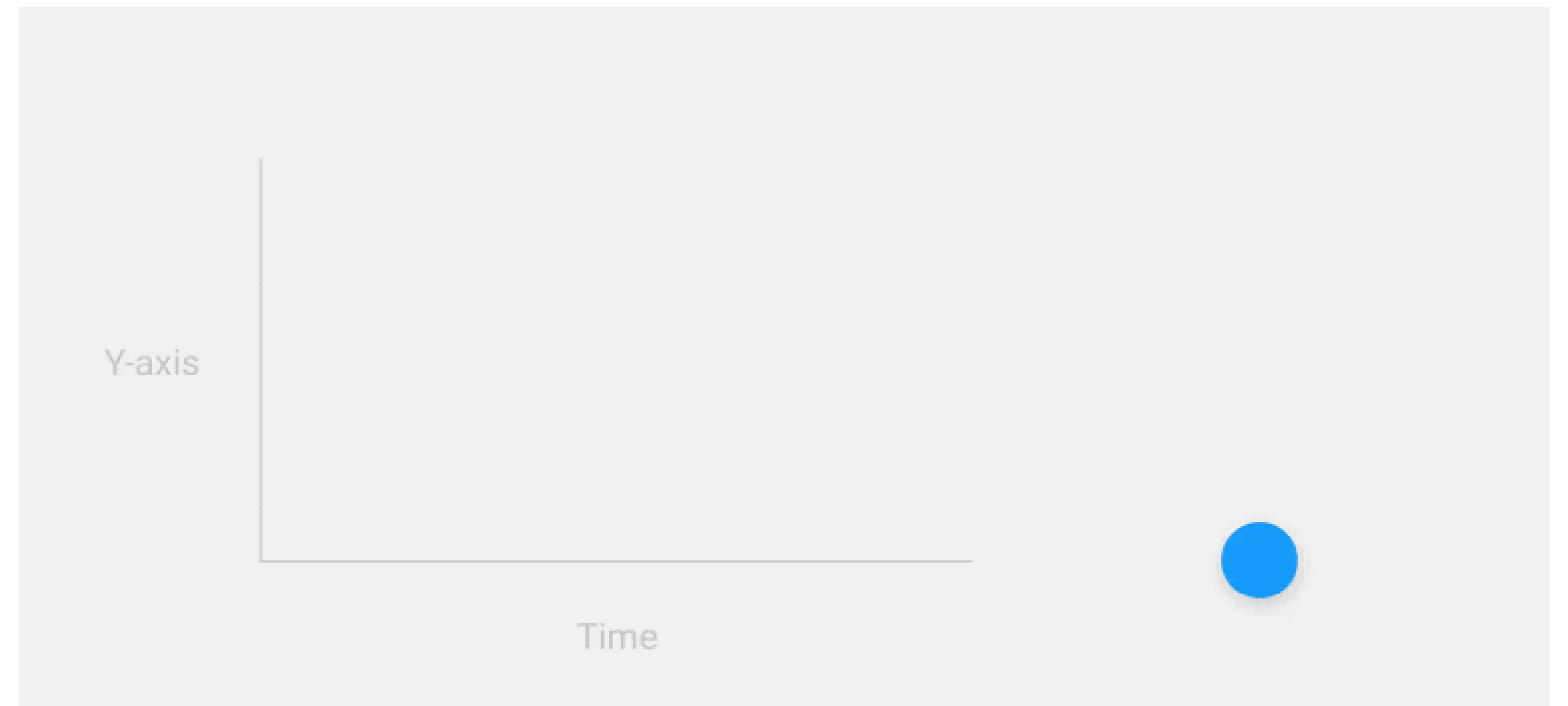
12 Principles of Animation, 最基本弹球行为

符合物理规律的动画



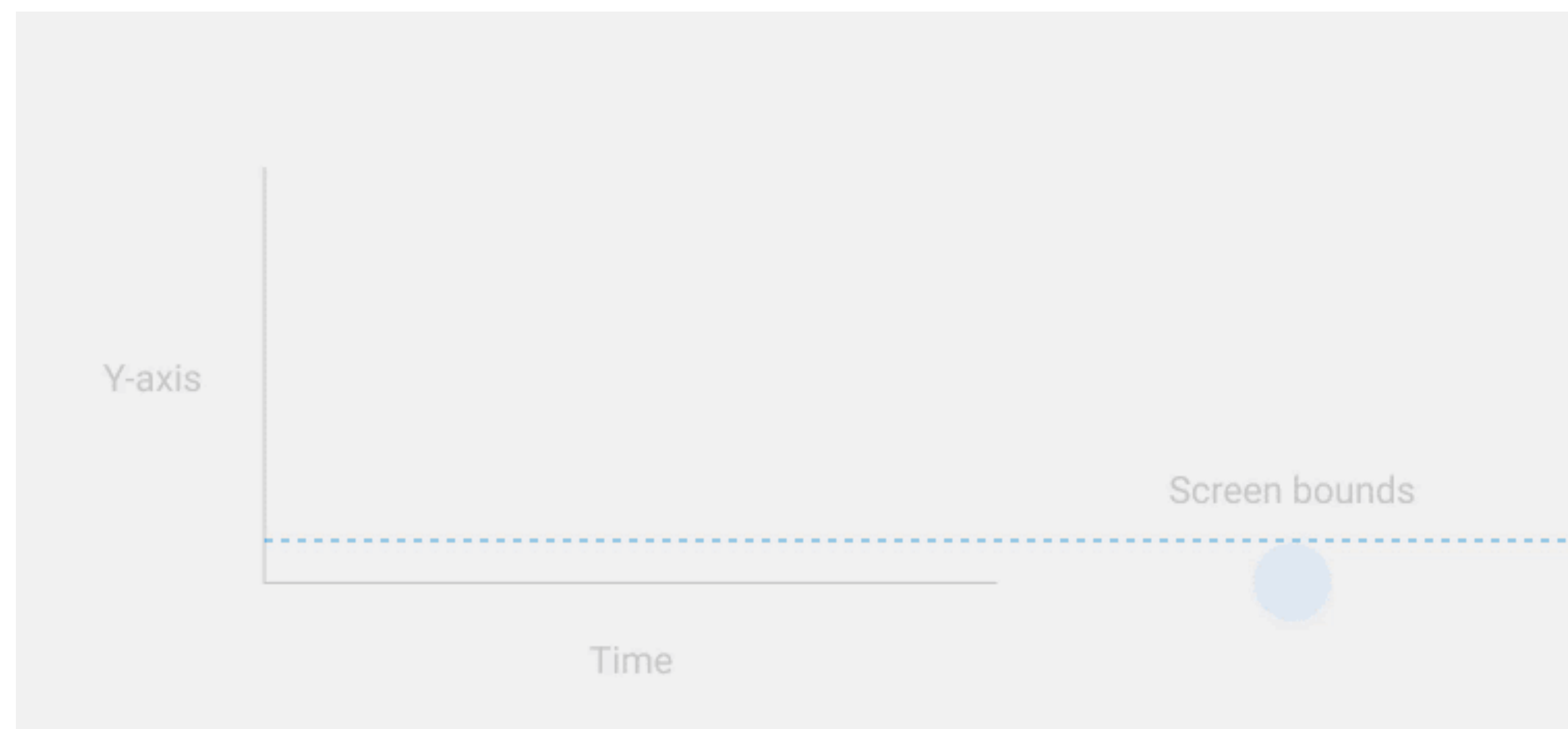
01 标准缓动曲线

这是最常见的缓动曲线。物体可以根据在屏幕上的位置迅速加速或缓慢减速。



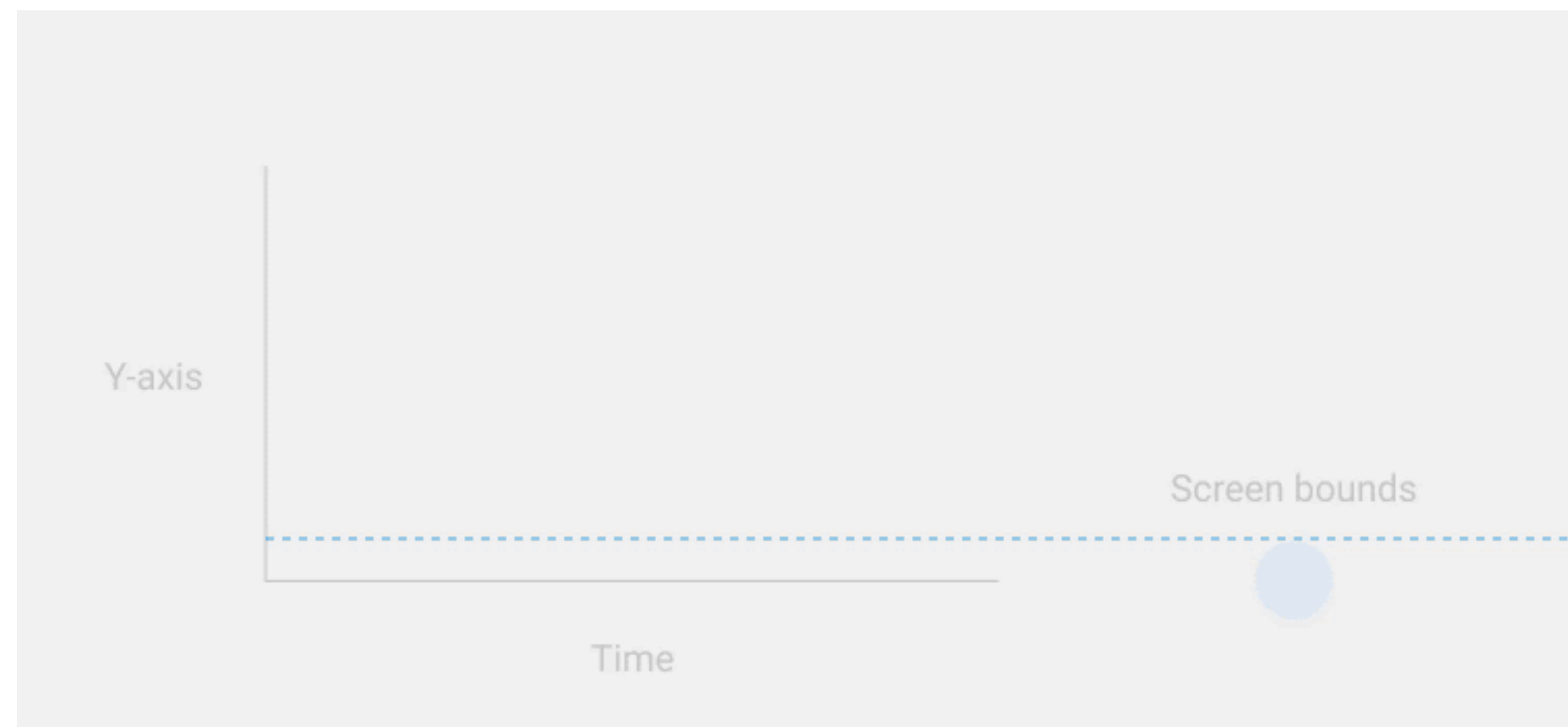
02 减速曲线

又称“缓出”。物体全速进入屏幕时，然后慢慢减速静止在屏幕上的某个点。

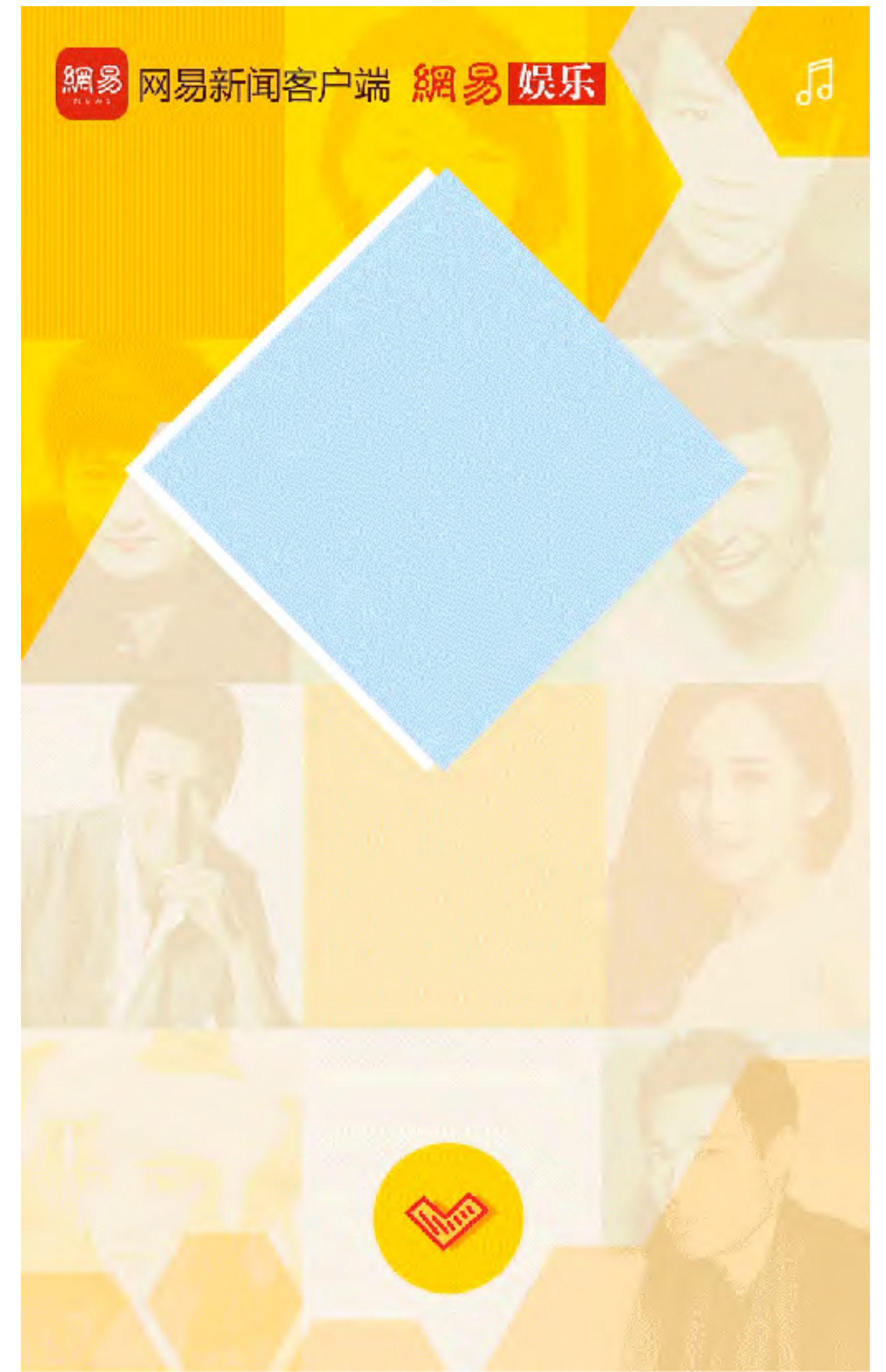
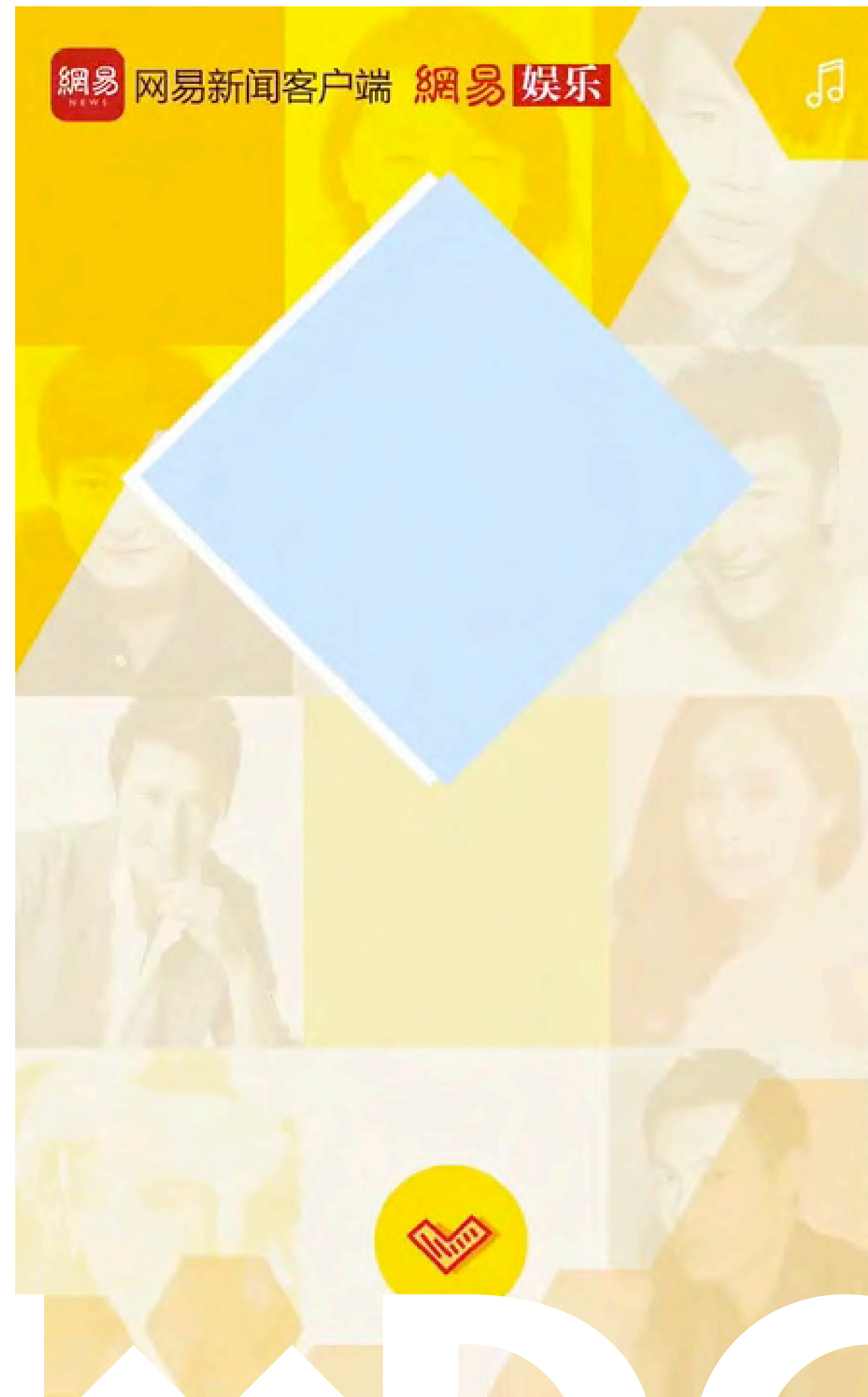


03 加速曲线

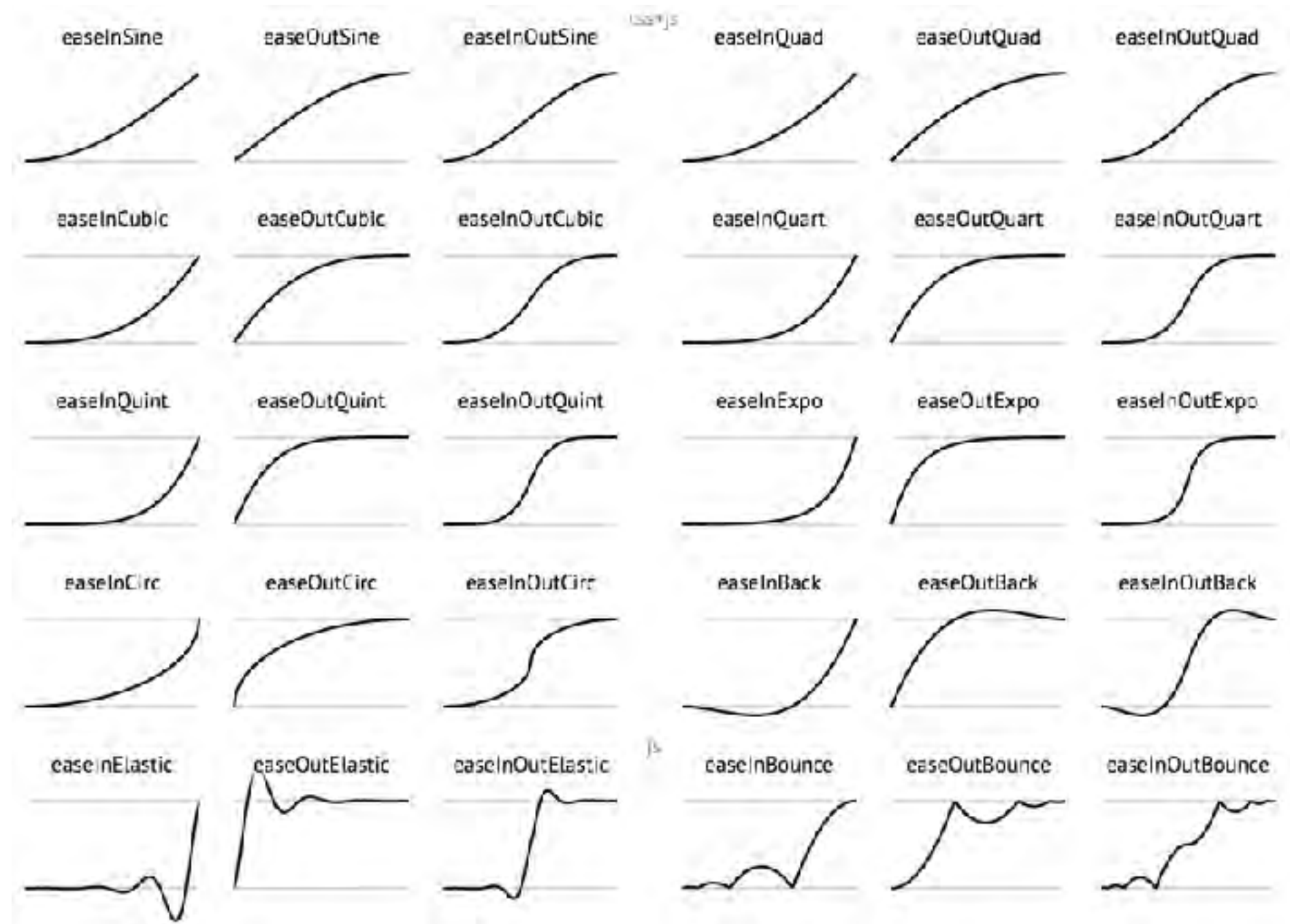
又称“缓进”。物体离开屏幕是以全速离开，他们离开屏幕时不会减速。



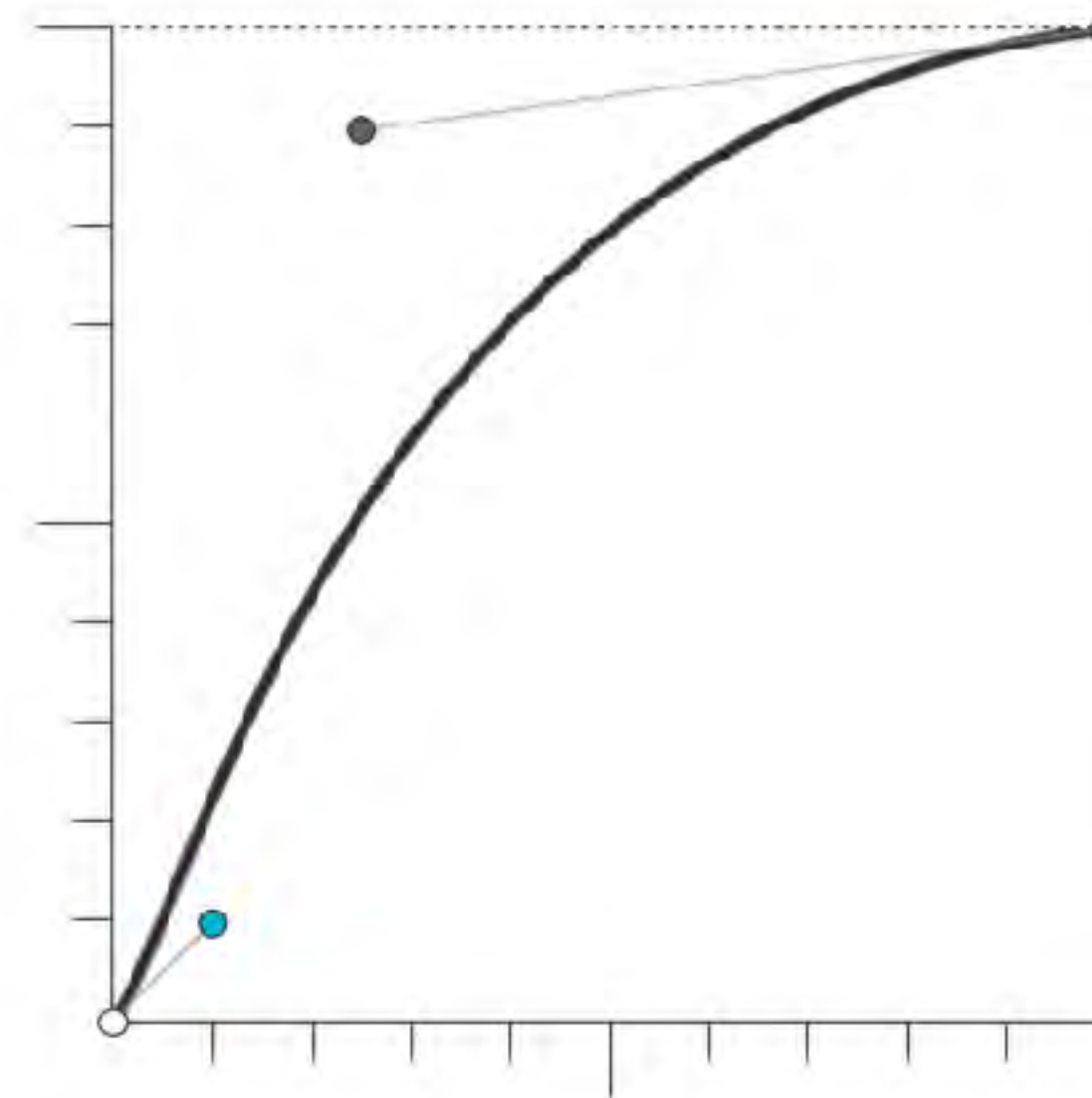
曲线的应用



缓动曲线查询



CSS cubic-bezier Builder [G+](#) [Tweet](#)
Drag the colored knobs to adjust the curve.



[Click here](#) to compare transition timing functions:

cubic-bezier(.10, .10, .25, .90)



linear:



ease-out:



ease-in-out:



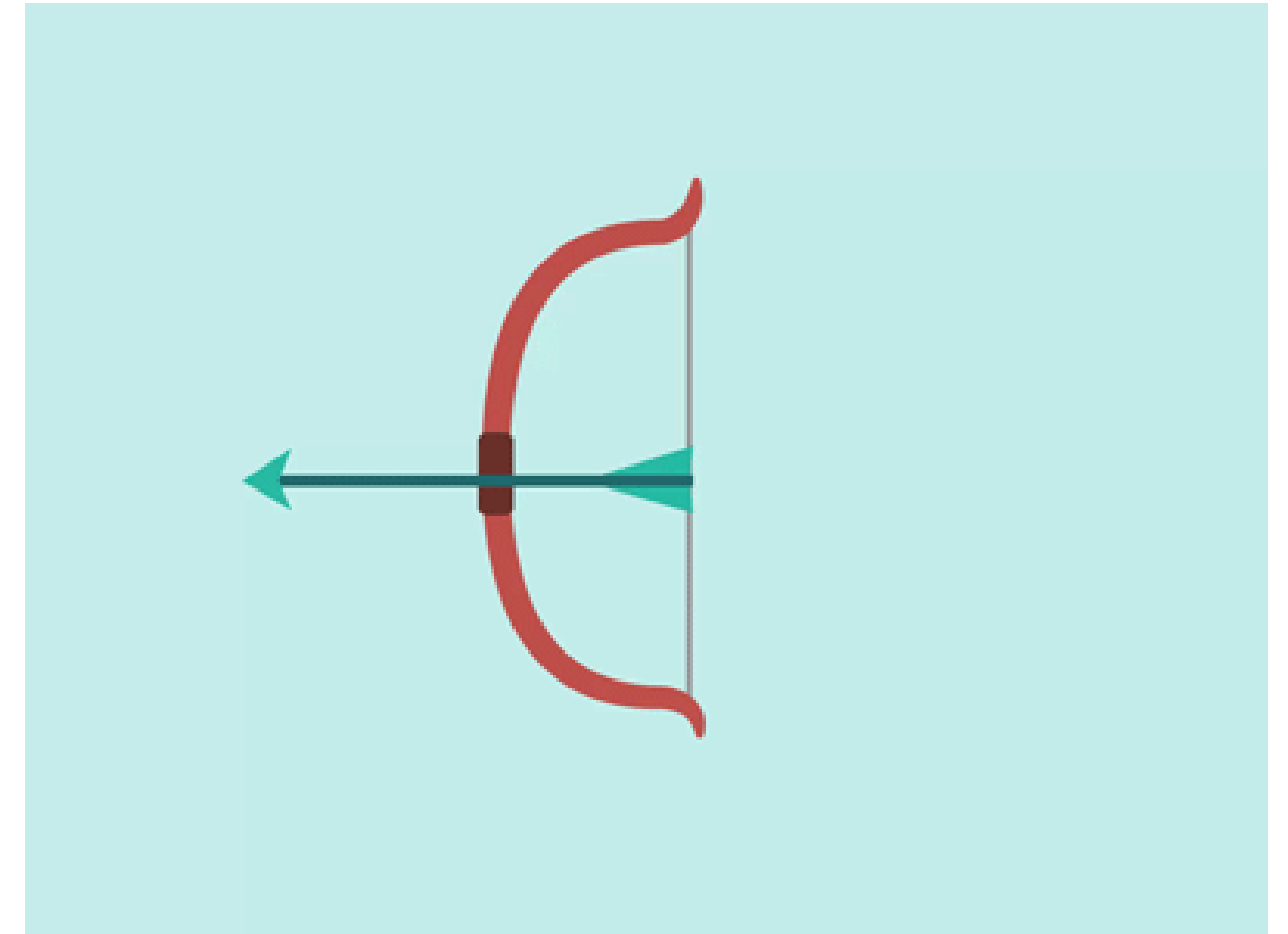
ease-in:



<http://easings.net/zh-cn>

前馈

猫和老鼠，跑之前会在原地转圈。前馈（feedforward）可以引导用户以正确的顺序操作，使得他们在复杂的情况也可以成功达到目标。反派死于话多。



前馈（feedforward）可以引导用户以正确的顺序操作，使得他们在复杂的情况也可以成功达到目标。



夸张

夸张是一种对于动画尤其有用的效果，因为动画如果完全按照现实形态来展现的话，有可能看上去会显得呆板僵硬。



那么， 如何制作一支可以爆炸的H5？

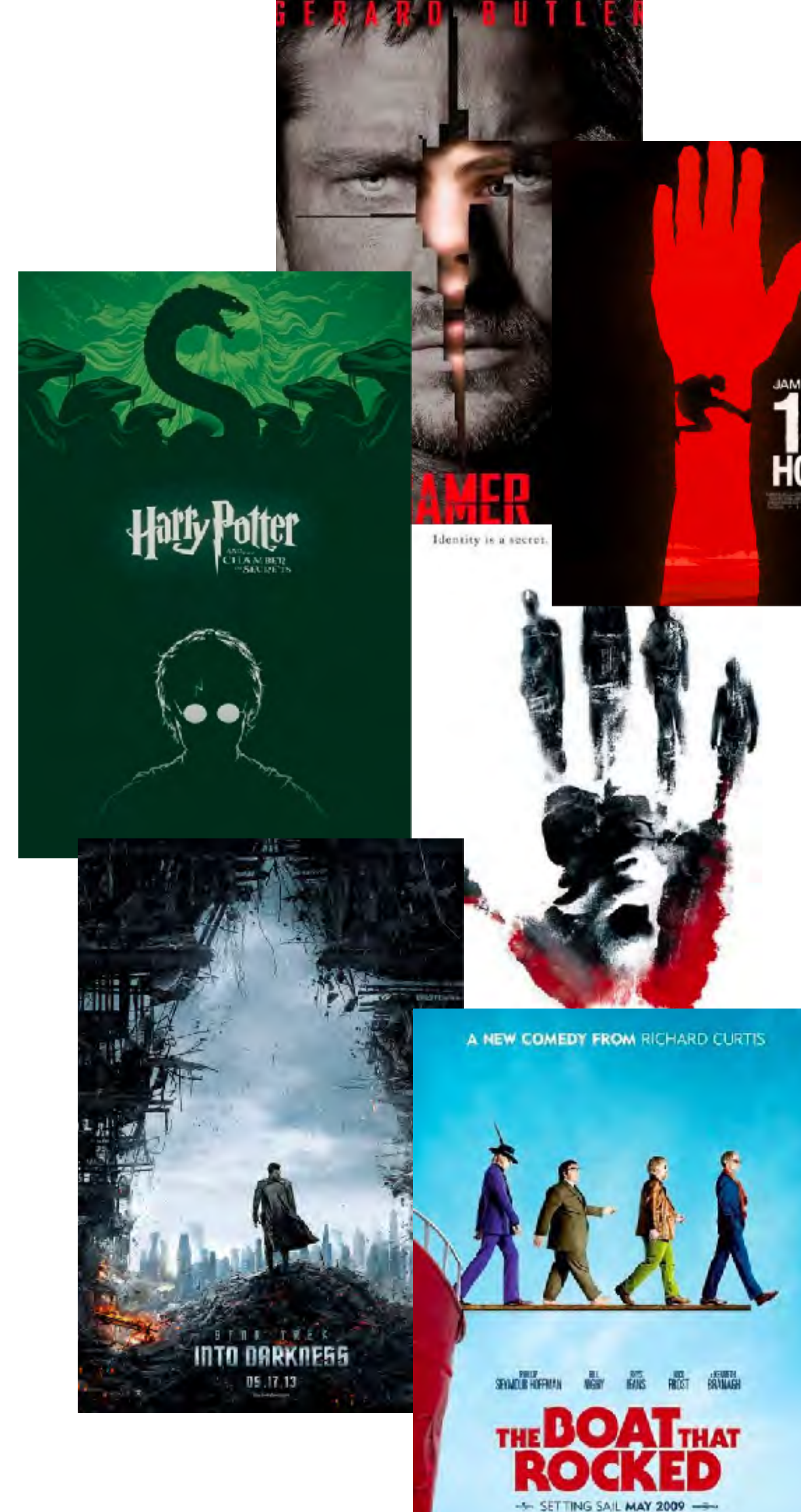
04

动效制作流程



H5与电影

H5其实和电影蛮像，都结合了视听语言，但电影时长120分钟，H5只有短短几分钟，H5更加浓缩更加需要感官刺激。



动画分镜

カット	画面	内容	秒
65		BG only 主観MTB ガラーン ホムカリロを おけたん	30
66		出口の外 かたやC着陸を かきや込めたり	30
67		おまじのりし 大々る	30
68A		光の中へ歩み出す	50
68B		光の中へ歩み出す	50
68C		光の中へ歩み出す	50

工分镜速写

《仙剑奇侠传5》剧情动画分镜头脚本 Page.08				
场 镜	画面	文字描述	音效	时
		光线划过将三魔 将击飞	“嗖——” 碰撞声 “ PENG!!PA!” 三魔将: “ 啊!” “哎呀 ” “啊!”	1 s
SC-11		仰拍剑台全景， 无数光线进出， (天色稍暗衬托 光线)若干魔将 飞出剑台	“刷刷刷” “轰~~~!!” 众魔将: “ 哎呀!哇! 啊!!!”	1 s
		光线飞散，(天 色变亮，都只是 比较快的变换) 零星魔将坠向镜 头	刷刷声渐弱 “咻里咻啦”	2.5 s
SC-12		发光的小蛮漂浮 着	白光的异响	1 s

仙剑5分镜脚本



他们跟随麦格教授沿石铺地板走去。哈利听见右边门里传来几百人嗡嗡的说话声，学校其他班级的同学想必已经到了——但是麦格教授却把一年级新生带到了大厅另一头的一间很小的空屋里。大家一拥而入，摩肩擦背地挤在一起，紧张地仔细凝望着周围的一切。



哈利跟着弗雷德和乔治走出更衣室，然后走向欢呼鼎沸的球场，他希望自己的膝盖不要发软。哈利跨上他的光轮2000。霍琦夫人使劲吹响了她的银哨。十五把飞天扫帚拔地而起，高高地升上天空。比赛开始了。

“H5讲究带有情感化的界面，
一瞬间的触动。”

选一个你想学的咒语

悬浮咒

变形咒

羽加—迫姆 勒维—奥—萨

Wingardium Leviosa

——悬浮咒

“好了，终于到施展你魔法天赋的时刻，请根据提示，按照顺序画出符咒，让羽毛浮起来！记住，念准咒语也很重要。”

至今，魁地奇运动仍让世界各地的众多狂热者兴奋不已；是由巫师骑着飞天扫帚参加的球类运动；

每队各七人

- 一名守门员
- 三名追球员 / 追鬼飞球
- 两名击球员 / 防游走球
- 一名找球手 / 找金色飞贼

金色飞贼，是所有球当中最重要的，它是一个胡桃大小的金属球。它的翅膀是银子做的，可以连接身体的关节随意旋转，拥有闪电般的速度和精确度改变方向，因此你根本看清它；金色飞贼被施了魔咒，不会跑到球场的外边，找球手必须在追球手、击球手、游走球和鬼飞球之间来回穿梭，赶在对方找球手之前把它抓住。

《神奇的魁地奇球》是霍格沃茨魔法学校图书馆中最受欢迎的图书之一，里面记载了许多关于魁地奇球场有意思的事情，魁地奇比赛有七百种犯规的行为，而他们都出现在1473年的第一届魁地奇世界杯中，例如，“火烧对手扫帚尾”，“棒击对手扫帚”，“斧攻对手”；找球手通常是个头最小，速度最快的选手，最严重的事故似乎也总是发生在他们身上；尽管魁地奇比赛很少有人参加，但据说裁判经常会消失的无影无踪，几个月后在沙漠出现……

（注：魁地奇比赛在亚洲流行不起来，因为亚洲巫师不坐扫把，只坐飞毯。）

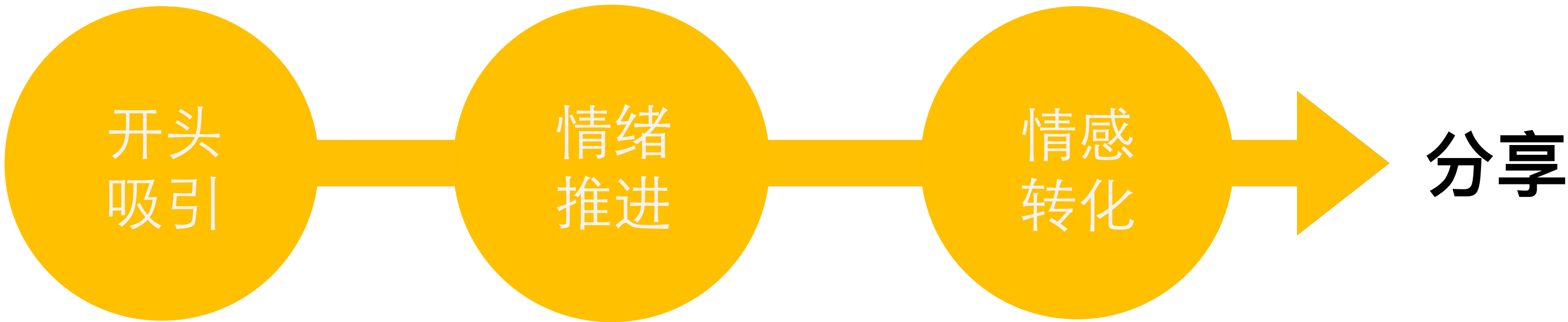
结构

电影：



H5：

动效



流程



网易刷屏H5的动效设计

里约小人大冒险

2016你的关键词

滑向童年



霸屏H5

《里约小人大冒险》

“一瞬间就火了”

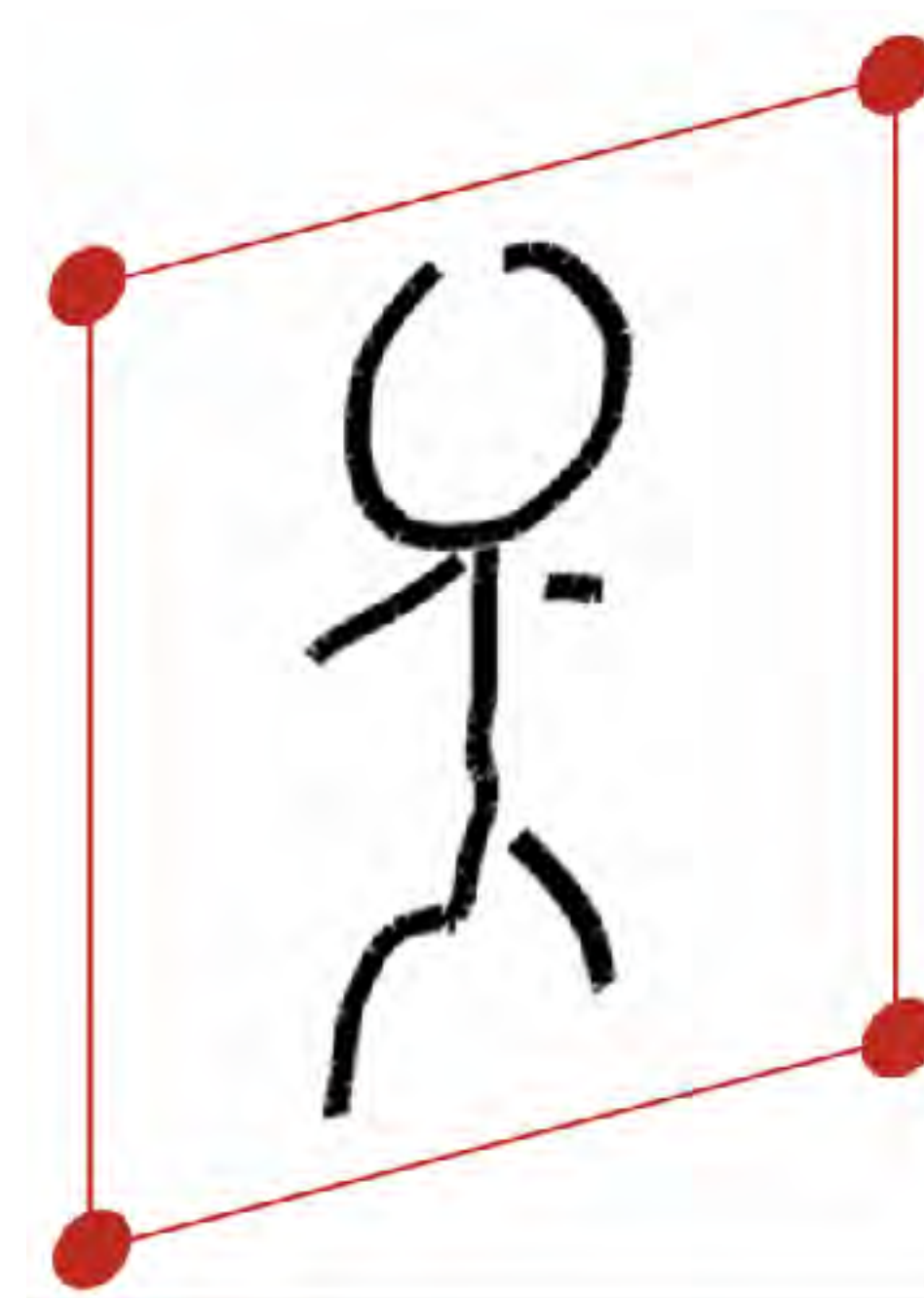
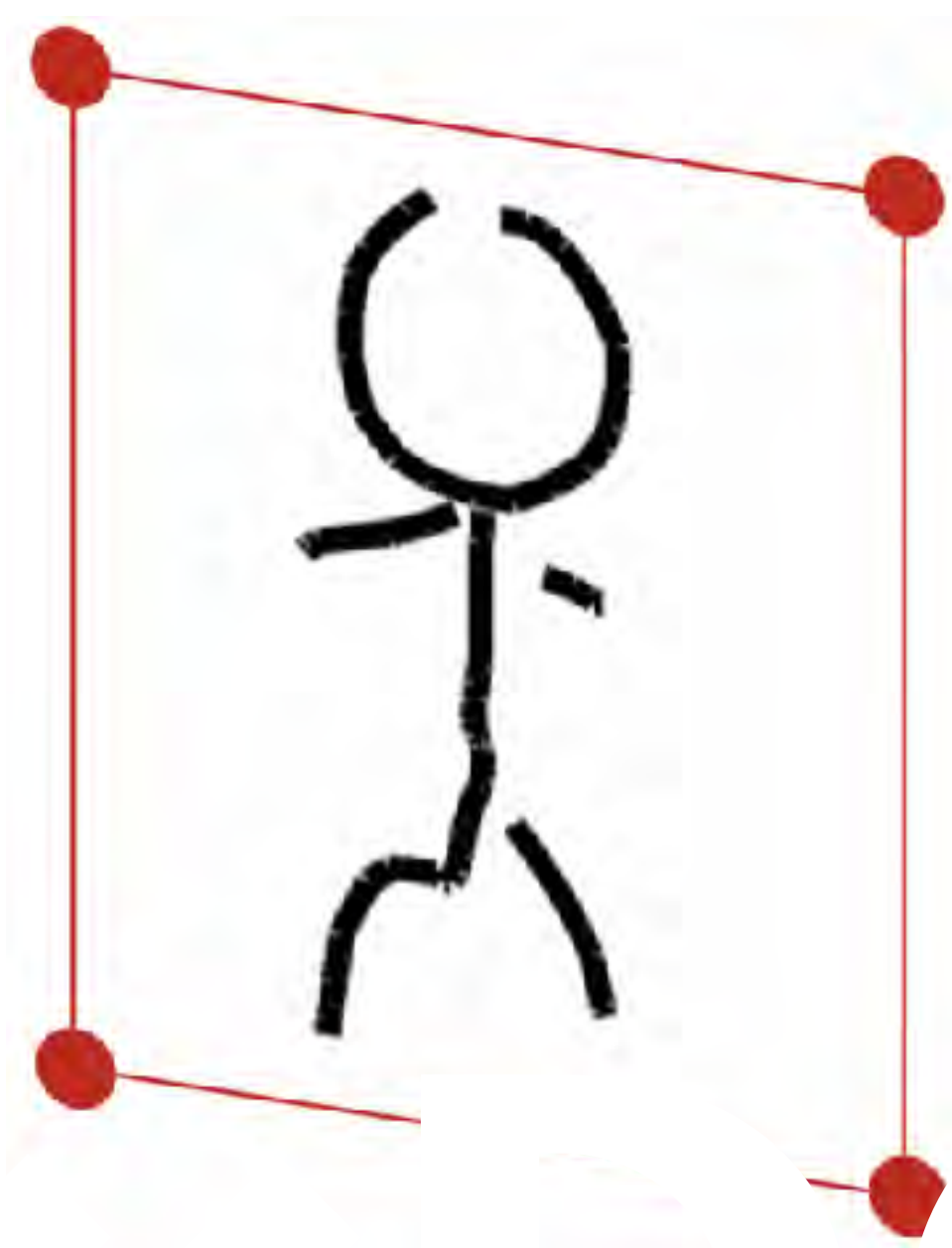
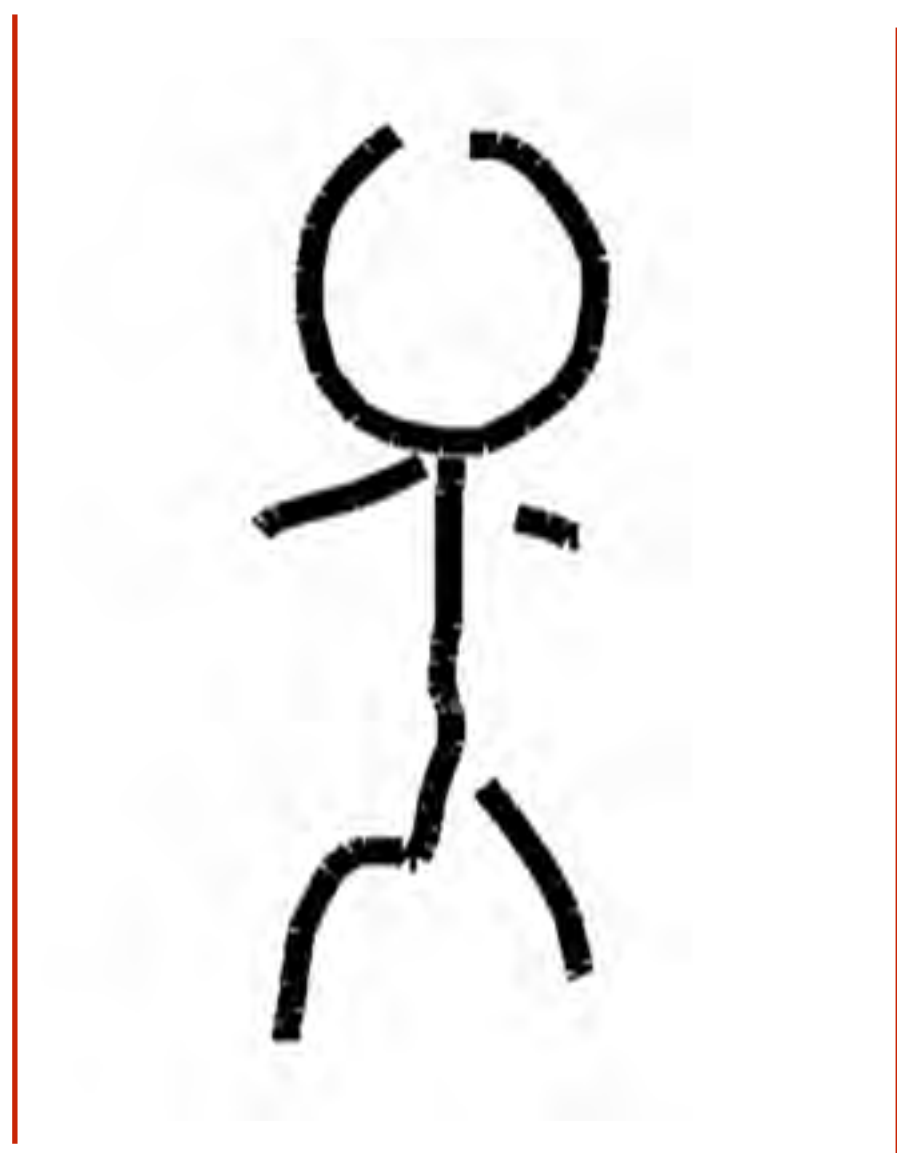
- 画一个小人，穿越奥运朋友圈
- 24小时传播PV千万
- 火的连爹都知道了



动效需要做什么？

01 小人动画如何做？

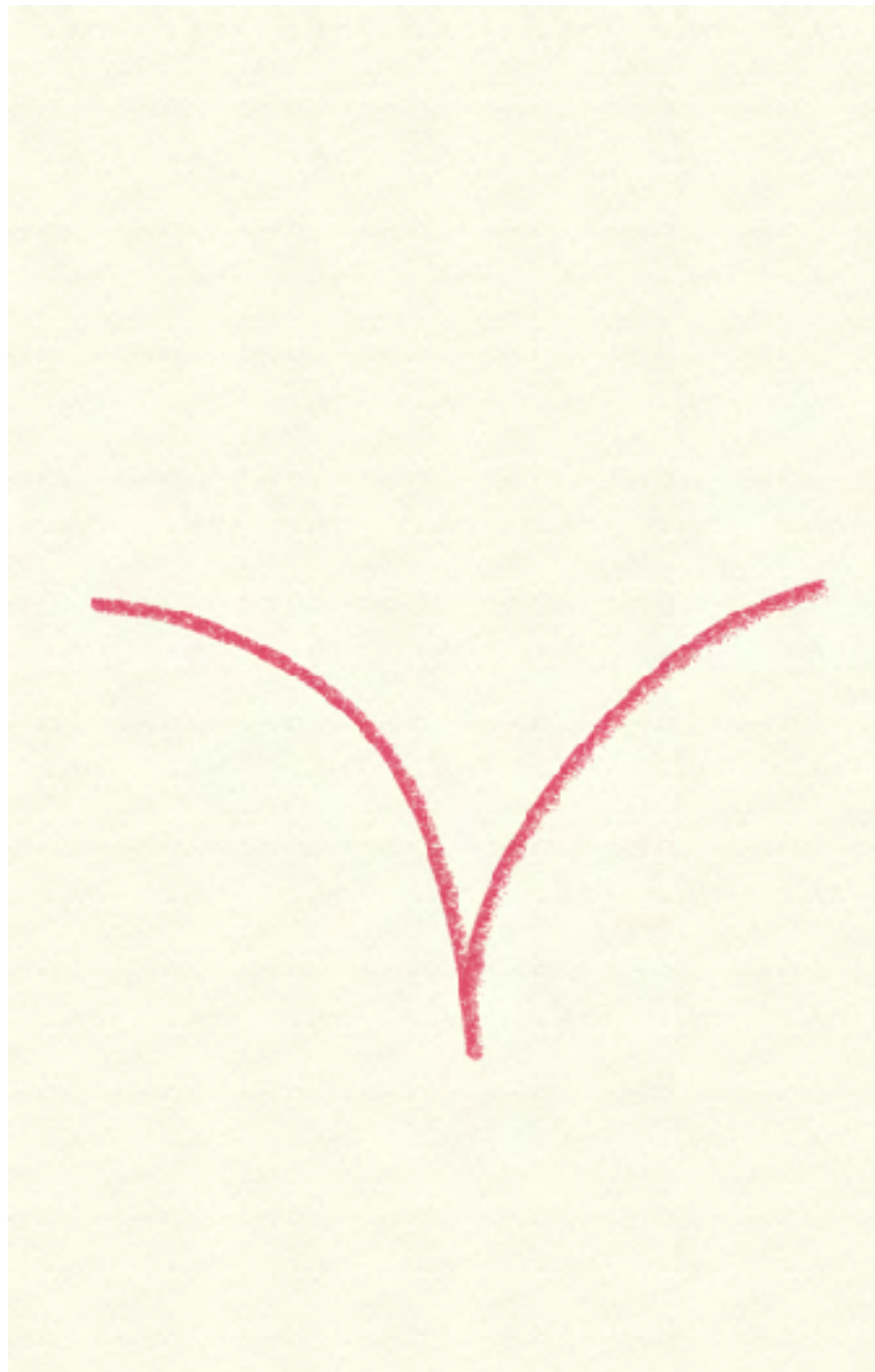
- 操控画布的四个点，模拟小人动画。
- 具体动作和前端一起调试完成



02 沟通流程

- 从动效的角度，前期通过画分镜串一下流程，考虑整个场景与场景之间的转场动画，保证整个H5的流畅度。
- 动效不一定是放在制作的最后一环，一定要有全局意识，从初期就开始考虑正场的动画串联。

03 考虑转场



04 细化动效文档



里约小人大冒险（动
效部分）.docx



里约小人大冒险 改
1.doc



里约策划动效部分
ver2.docx



里约小人大冒险
ver2.0(黄...部分).doc



里约大冒险
ver2.2.doc



里约策划动效部分
ver3.docx



里约策划动效部分
ver4



朋友圈细节优化

第一版文档（部分）

里约小人大冒险

一、给出画布

场景要求：纸面纹路，特写。

文案提示：请在这里画一个小人

二、胸部

场景要求：胸部近景。

动效1：画面从左到右用擦除法，依次出现勾勒乳沟的V型线条。

动效2：小人试着上下跳动2次。

文案1：咦~这里踩起来好软好弹~

动效3：小人失足卡在沟里，左右探身挣扎2次。

文案2：救命！我要陷进去了！

场景要求：小人求救后，镜头拉远，出现桑巴舞女郎的上半身（侧扎辫子，突出发绳，肚脐上方），桑巴舞女郎身上的衣服具有热带风格，锁骨上方可以有国旗和奥运贴纸。

最终文档

【动效 5】小人上下跳动 2 次，与文案 1 同步，乳沟线条随小人下落上弹变化弧度。↵

a、跳动动作设置，循环 2 次，总时长 0.8S：1 小人原位置→2 小人身体向上位移 $\frac{1}{3}$ 身长→3 位移到原位置，同时 1 身体压缩变短一些→2 变回原身长→3 身体压缩变短一些→变回原身长（如果不好对位置，就只让小人位移）↵

b、乳沟线条变化对应，循环 2 次，时长 0.8S：（小人跳起）弧度变大→（小人落下）弧度变平→（小人站好）弧度恢复↵



场景动效实现

演示demo + 动效参数文档，保证动效高效还原。

场景动效

1.

=====图层:rio2016=====

>>>>参数 1: 2D缩放<<<<

时间: 0 ms, 缩放:X缩放:0.0%,Y缩放:0.0%;

@关键帧1:

时间:0ms, 缩放:X缩放:0.0%,Y缩放:0.0%;

@关键帧2:

时间:480ms, 缩放:X缩放:100.0%,Y缩放:100.0%;



2.

=====图层:鹦鹉和树叶=====

>>>>参数 1: 2D旋转<<<<

时间:0 ms, 旋转:0.0度;

@关键帧1:

时间:0ms, 旋转:0.0度;

@关键帧2:

时间:480ms, 旋转:-10.0度;

@关键帧3:

时间:1000ms, 旋转:0.0度;



=====图层:胳膊=====

>>>>参数 1: 2D旋转<<<<

时间:0 ms, 旋转:0.0度;

@关键帧1:

时间:0ms, 旋转:0.0度;

@关键帧2:

时间:1480ms, 旋转:-4.0度;

@关键帧3:

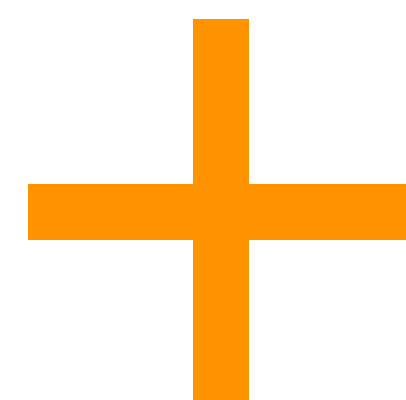
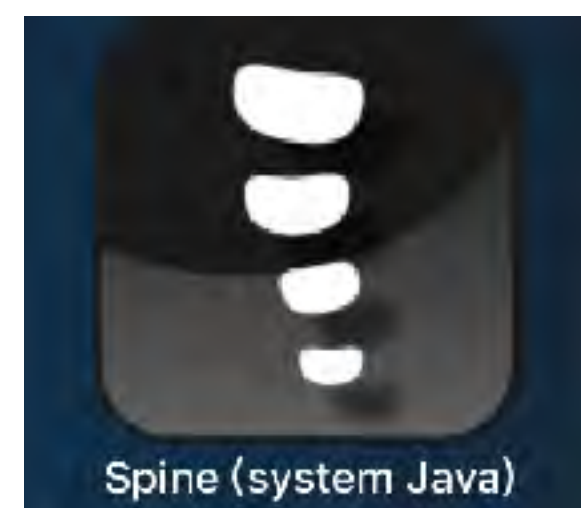
时间:3000ms, 旋转:0.0度;



豹子追逐动画制作

有时会碰到一些技术难点，这就要求动效师平时的积累以及对新技术的敏感度。





工具使用

豹子追逐动画制作



最终导出



《2016，你的关键词》

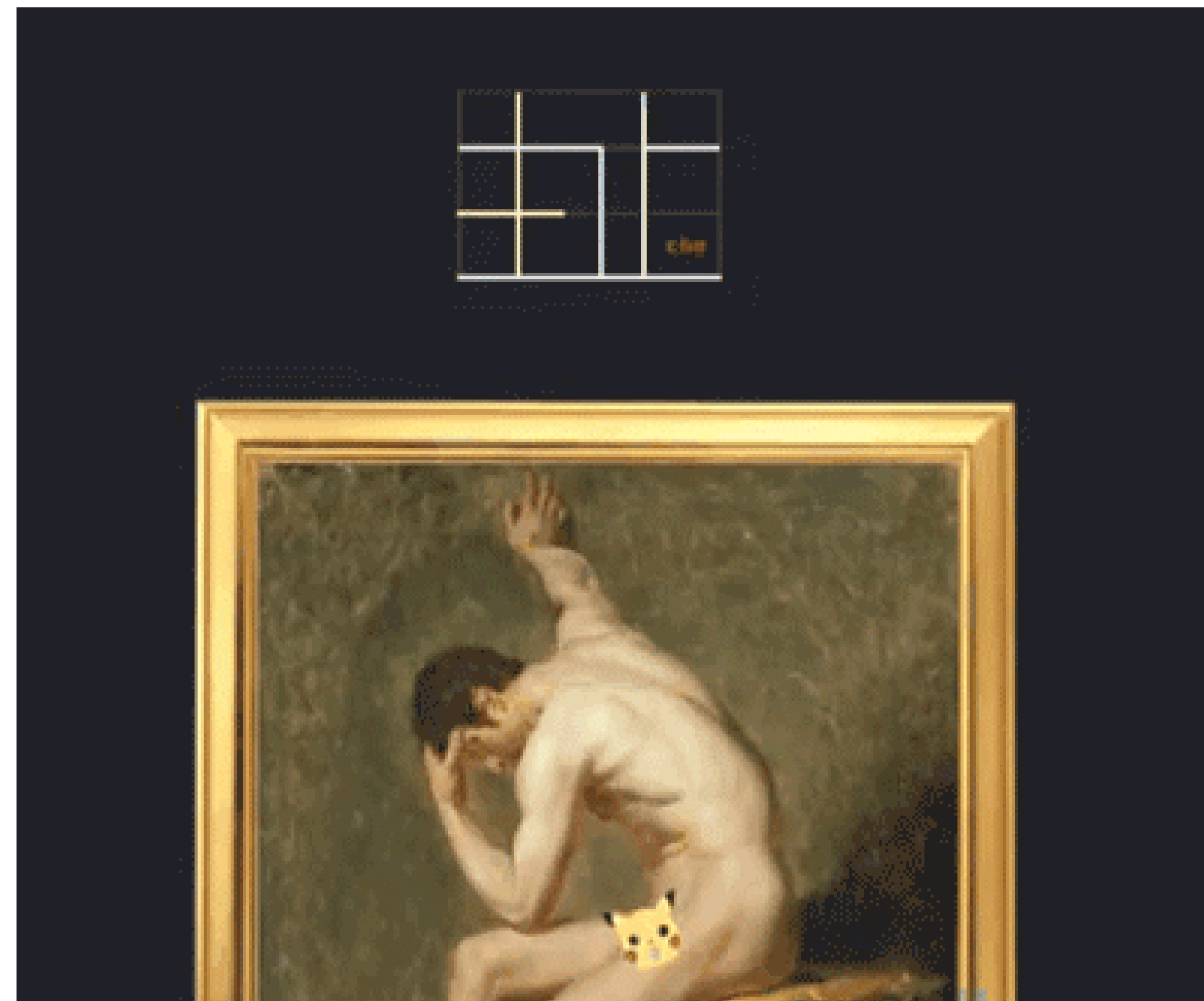


项目简介

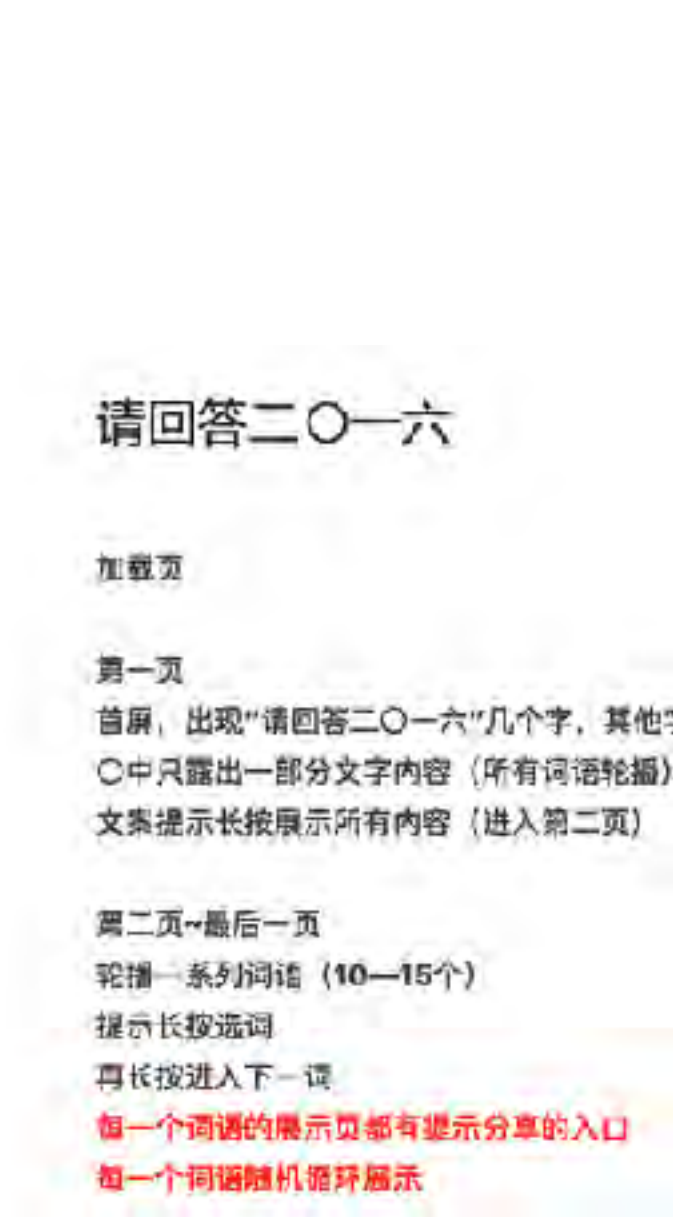
网易哒哒年终策划，用一个关键词形容你的2016.

创意上，以九个“关键词”+九个交互动画来总结全年。九个关键词分别是：胖、初心、一个人、匆匆。释怀、嗨、梦见、咸鱼、扯，每种动画和交互特效都让人产生小惊喜，长按切换，一镜到底

制作周期：一个月



初期文档



1. 初心

表现形式：暗色心形气球，点击拖拽发光飘动，松手之后会慢慢变回原位。拖动气球和线的变化会不同，可以体会到拖动气球的真实感
音效：音乐盒歌声

2. 梦见

表现形式：星空宇宙/涟漪+手指拖拽纸飞机/纸飞机+陀螺
音效：孩童笑声

3. 缠绕

表现形式：每个字出一根线头，自由缠绕，绳子划过的地方会有烟花
音效：心跳声

4. 一个人

钢琴可以弹奏，弹奏后有烟花
音效：钢琴声

5. 成熟

字体翻动
音效：厨房煎鱼声渐变到喧嚣人声

6. 骚

玫瑰花+花瓣（没有惊喜）
音效：都市感

7. 匆匆

地铁窗外景色变化（不够抽象）
音效：地铁站嘈杂声+地铁关门警告
或：行人车辆请注意，火车就要开过来了.....

8. 开挂

扑克牌图形排列，滑动一张张出现，345678910J/Q/KK2222王王，金属感（实现难度大）

9. 瞬

展示形式：字下面放一张床/字在上方跳动（找合适的表达方式）
音效：喘息声

10. 释怀

展示形式：手指滑过，冰河开裂，波浪荡漾，鱼翻水
音效：冰山破碎撞击

11. 我很细

展示形式：一个城市的插画，每次点击出不同的字体的“I am fine”，然后这些字体都掉落在地上，伴随下一次点击，之前地上的I am fine消失。
音效：I am fine
(掉字效果)

12. 妥协（和11有些相似）

展示形式：
点击浮现对话框弹幕：可以/好的/好吧
音效：叹气

13. 复原

展示形式：一个湖面，点击任意地方都会出现涟漪，然后扩散，大概五秒复原，手速快的话可以点出整个屏幕的涟漪，但是最后都会恢复成平静湖面的样子。
音效：水声

14. 重生

展示形式：页面一开始就是个带着灰外壳的石头，随着不断的点击，石头的外壳脱落（技术允许可以做成整个屏幕出现裂缝的样子），然后展现出一个闪光发亮的内核。
音效：diu diu diu（西游记）

15. 蜕变

画面中有一只蛋，点击壳碎裂出现裸女（可以的的话要3d效果，有从屏幕出来的感觉）
音效：女声“啊”

16. 自卑

俄罗斯方块界面，方块替换成甜食，点击掉落，同时计分器显示体重XXkg。
音效：俄罗斯方块

关键词：“一个人”

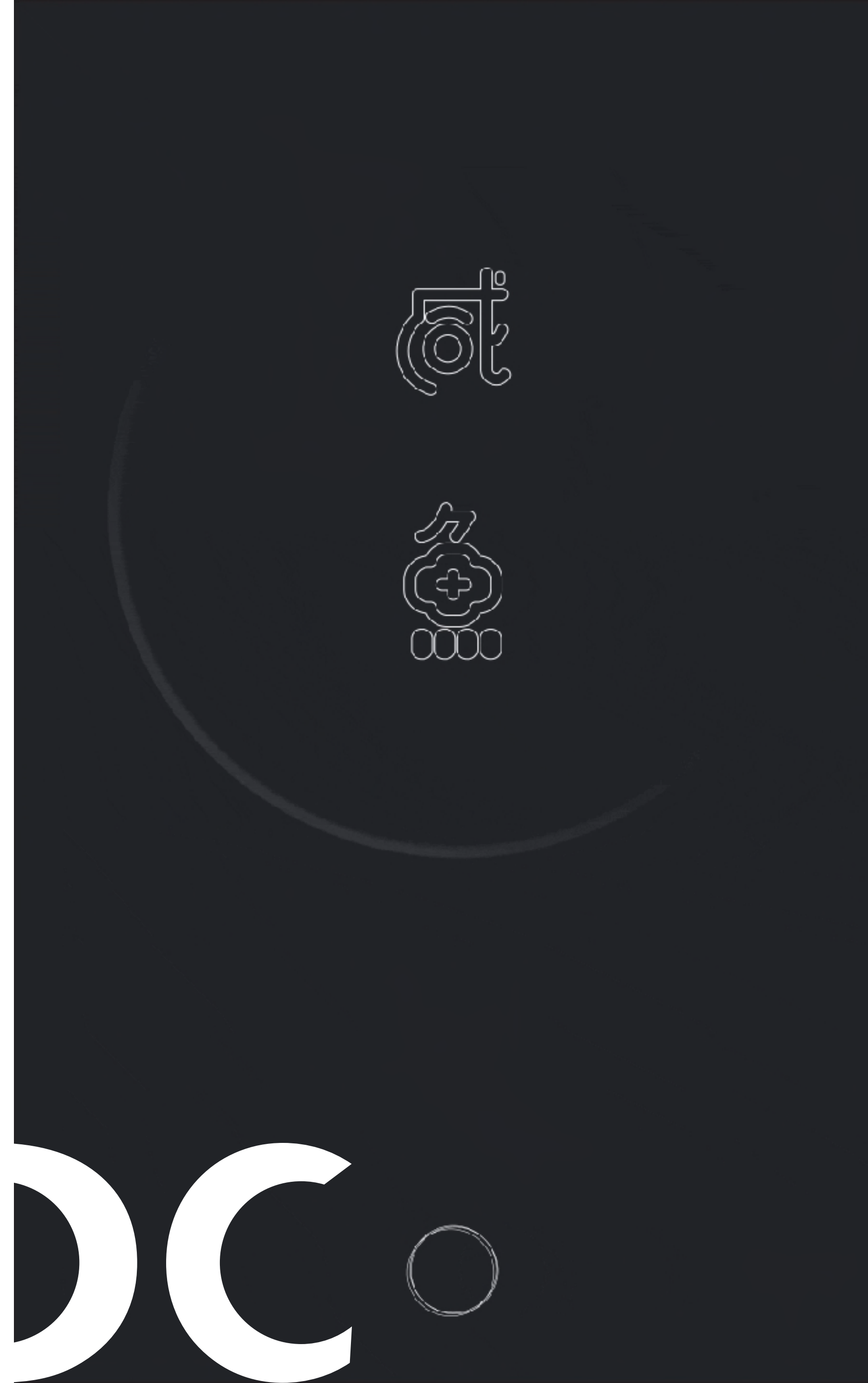
比如一个人的视觉上，采用黑色主背，白色字体，彩色图案，视觉对比度清晰，交互效果明显





关键词：“初心”

关键词：“咸鱼”



匆匆

关键词：“匆匆”

IXD

关键词：“梦见”





案例赏析

《这是成年人不敢打开的童年》

项目简介

由网易哒哒团队发起，预计在六一儿童节上线的一支推广性质H5。

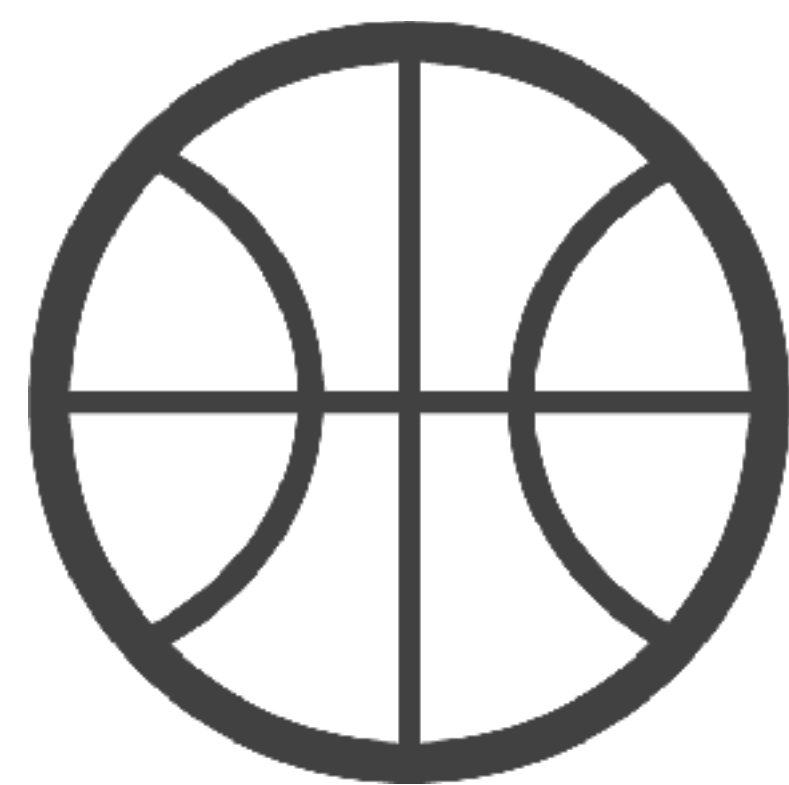
上线3小时150万UV，流量突破微信监控峰值导致转发无法查看，总PV突破1800万



项目简介

- 童年很多人的记忆都来自动漫，这次抓取六一这个时间点，选取五个经典动漫，引起人们共鸣。
- 采用3D视差透视+向上滑屏的交互形式。
- 视觉上采用黑白手绘漫画形式。

灌篮高手



灌篮高手

作为开场出现的场景，在开头设置几个圆环，随着下拉变形成篮球，然后篮球在几个湘北队员手中传递，串联起整个场景。



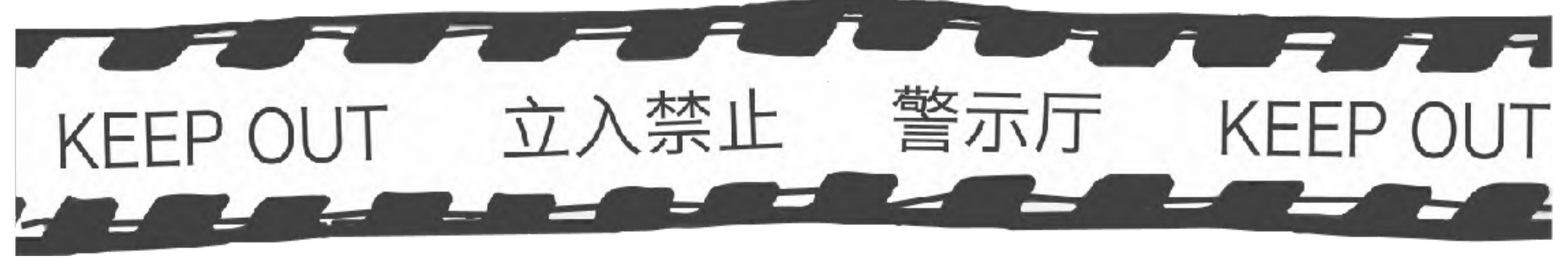
火影忍者



火影忍者

手里剑的加入增加视差的感觉，同时每个
人物都加入了标志性的技能动画。





柯南



柯南

警戒线，报纸，相框。



哆啦A梦



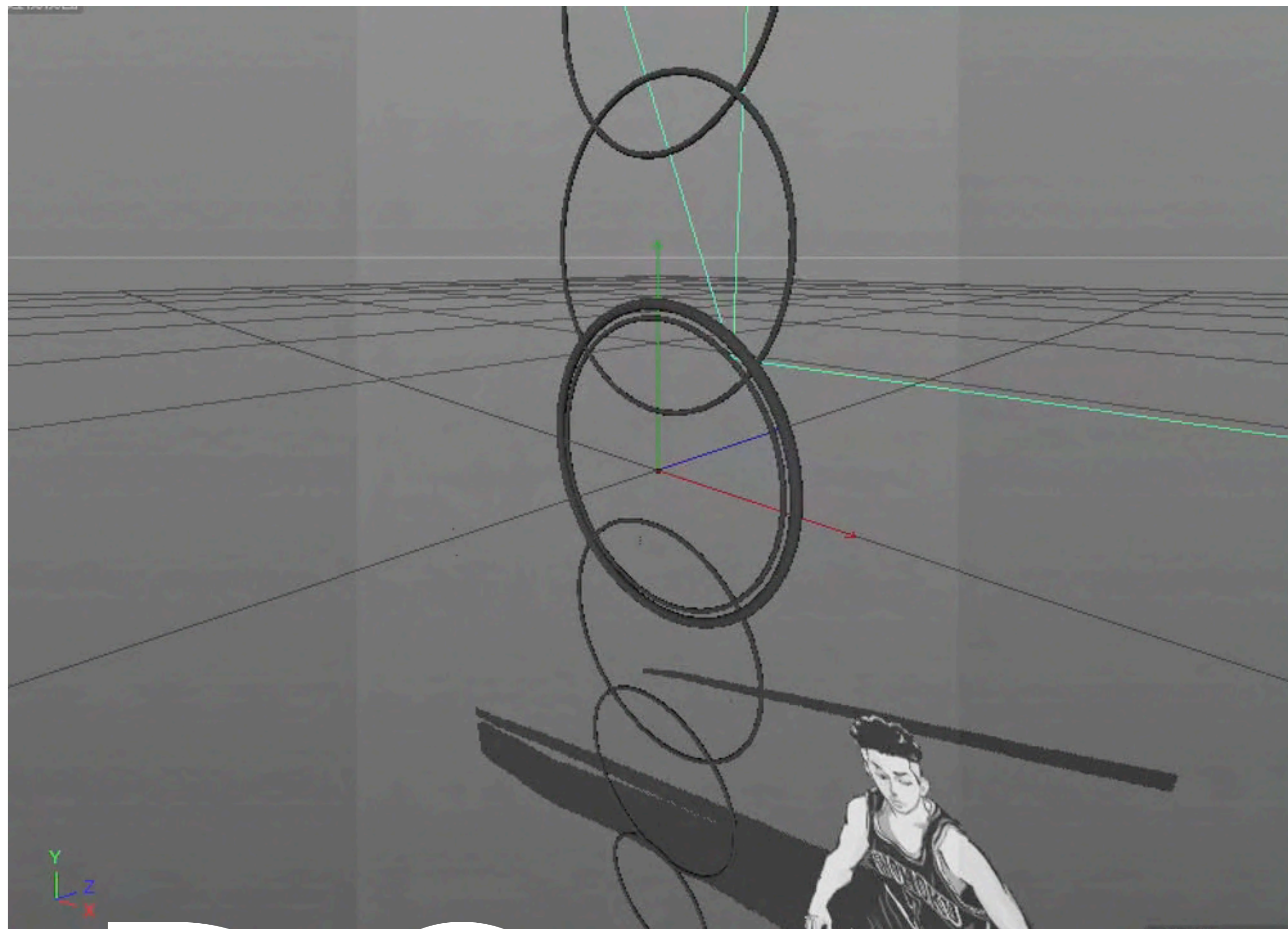
哆啦A梦

任意门时光机的穿梭增加画面动感。



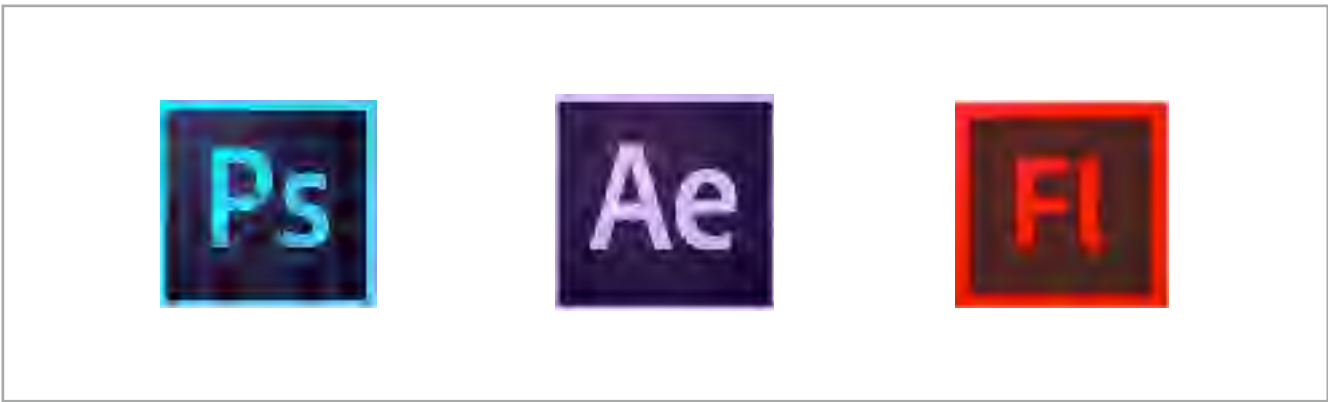
三维视差效果实现

C4D搭建三维场景，制作摄像机穿梭动画。



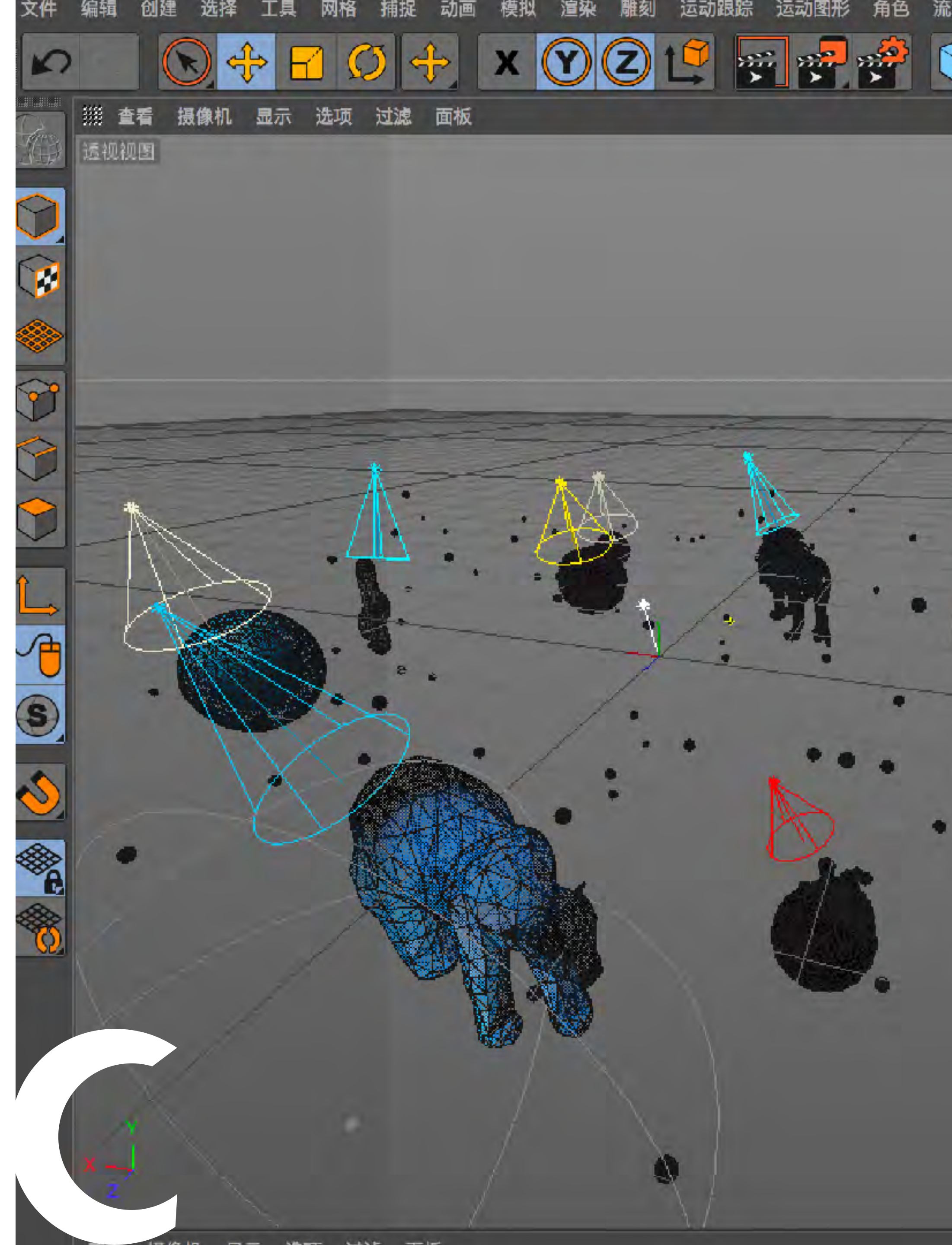
动效制作工具

时间轴工具：



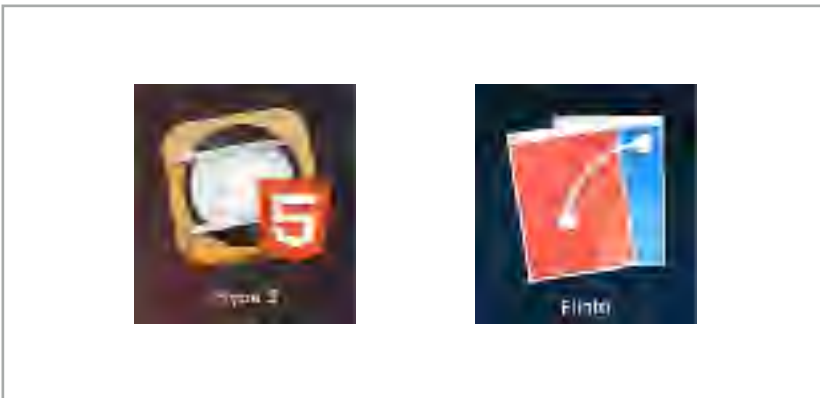
动效制作工具

三维工具:



动效制作工具

可交互工具：



动效制作工具



live2d

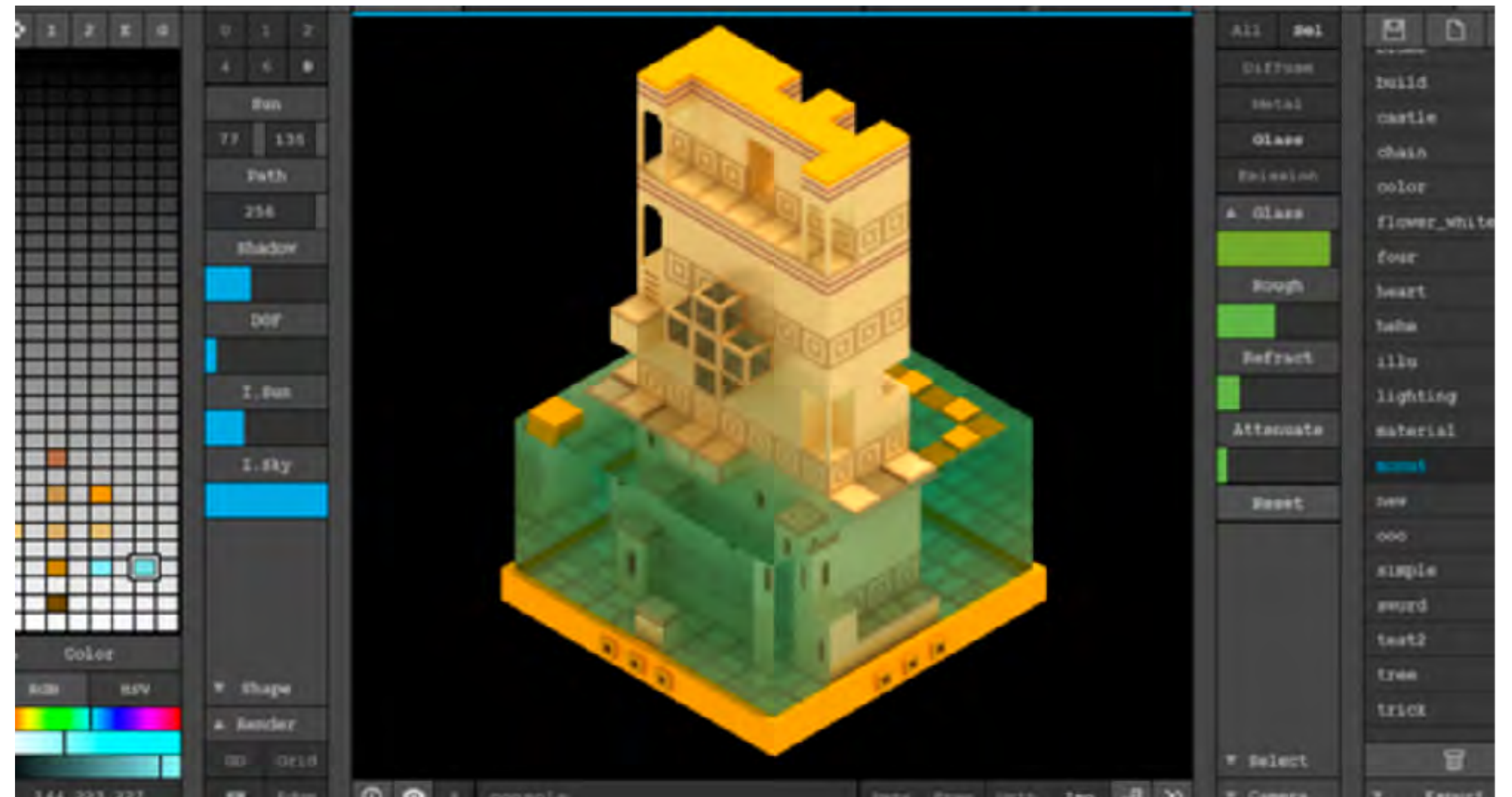




动效制作工具



MagicaVoxel-win.exe



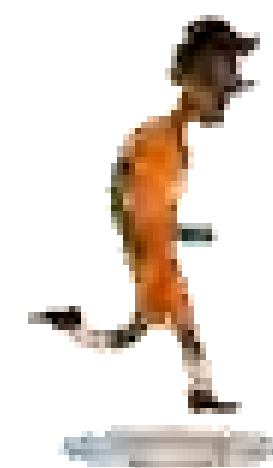


05

动效实现办法

01 GIF

- GIF图片擅长于制作细节的小动画
- 体型小，可压缩
- 适用于各种操作系统



GIF输出



- 1、将MOV拖入PS
- 2、存储为WEB所用格式 (CTRL+SHIFT+ALT+S)
- 3、设置相关参数，红色部分需要设置 (选择gif格式；文件太大时降低颜色数、调节仿色百分数或调节图像大小
循环选项为永远)
- 4、浏览器右键图片另存为



02 逐帧动画

- 逐帧动画即是利用一张等间距的动画分解逐帧图片
- 用脚本可以控制逐帧动画的快慢和动作的暂停，而GIF动画无法在后期通过代码进行动画速率及透明度的修改。



03 CSS3

- 由前端编写，占资源较小
- 擅长于平面层的动画



·X 战警 H5 动效参数

首页：动画曲线 [easeinout](#)



1. X 教授。时间 0-0.8s; Y 轴: 168-0px 透明度: 0-100%



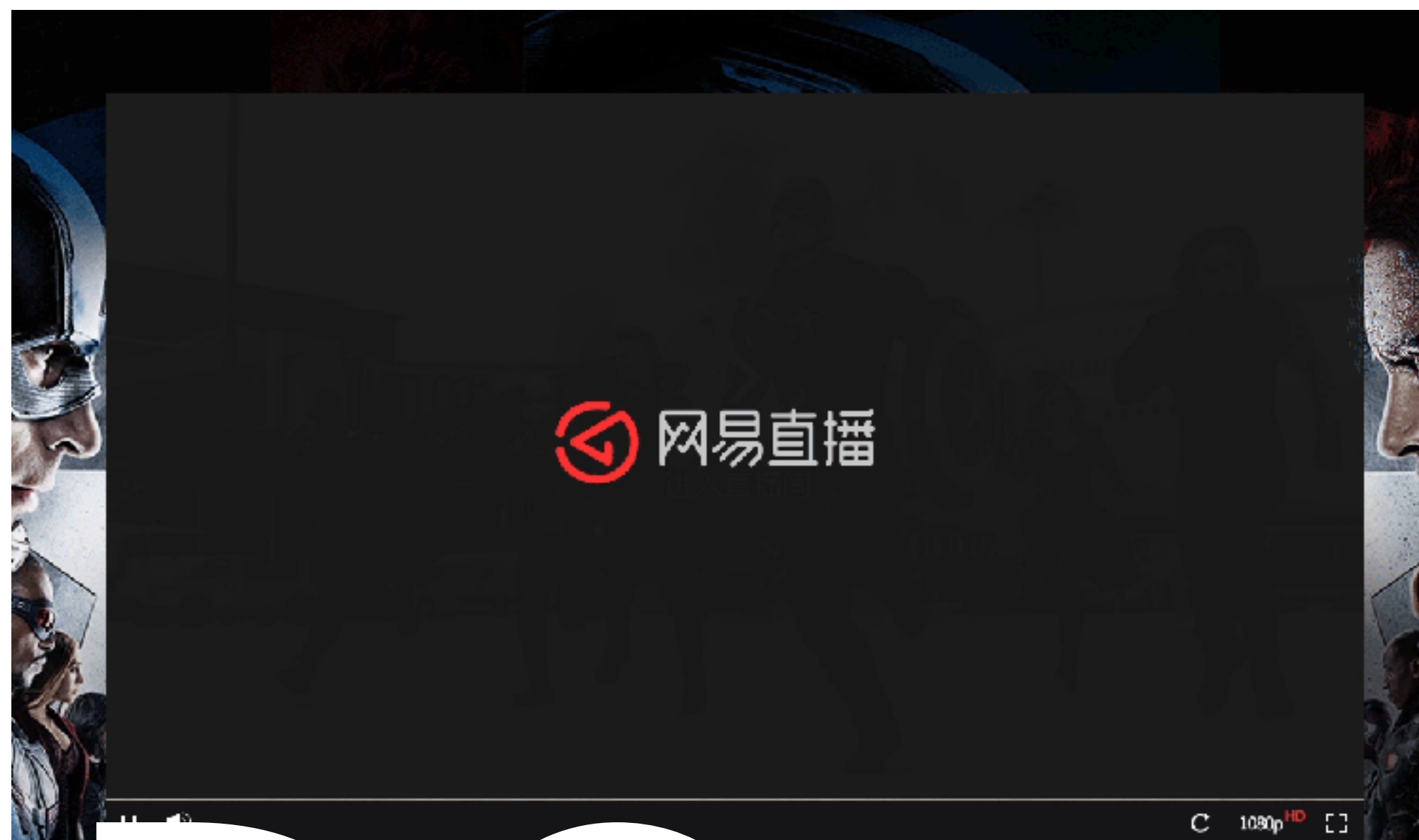
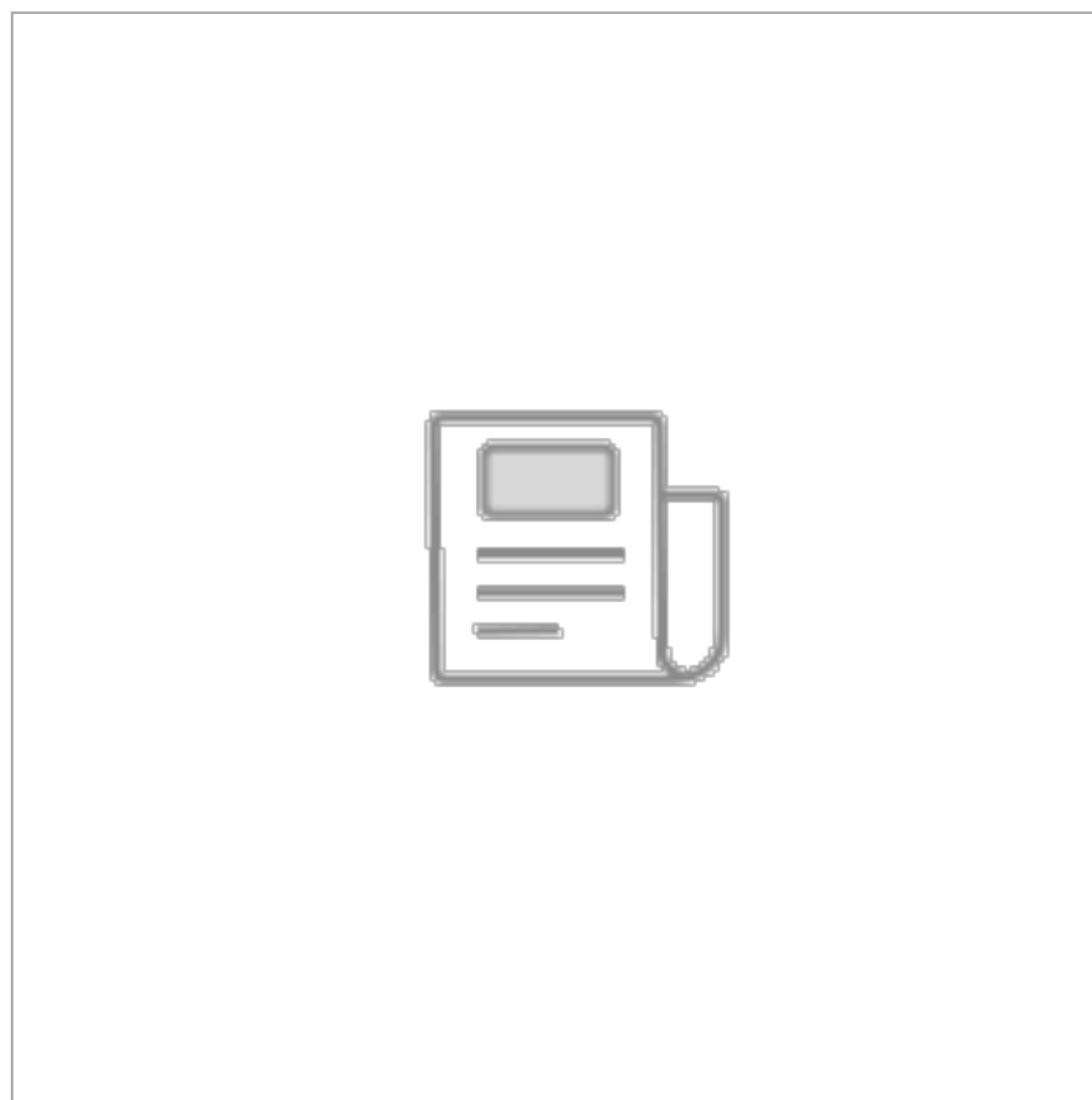
2. 万磁王。时间: 0.2-1s; Y 轴: 160-0px 透明度: 0-100%



3. 大表姐。时间 0.9s-1.4s X 轴: 110-0px Y 轴 38-0px 透明度 0-100%

04 SVG

擅长于线条的动画，弊端是：IE8,Android4.2及以下支持不好。



05 视频

- 擅通过后期制作输出视频，承载开发难以实现的动效。
- 用格式转换软件最大限度的对视频进行压缩。



06 JAVASCRIPT

涉及到交互反馈的动画，小至滚屏翻页。



- H5动效介绍
- 动效目的
- 动效基本规律
- 动效制作流程
- H5动效实现手法



霸屏H5是怎样诞生的？

网易设计中心NDC



徐琳琳

高级交互主管



谢斐

资深视觉设计师



王彦淇

高级视觉设计师



王锐

高级动效设计师

|交互

PART 1

- H5的基础知识
- 怎样的H5才是好的H5
- 如何在短时间内吸引用户注意力，引导用户完成阅读
- H5设计流程
- 第三方平台注意事项

01

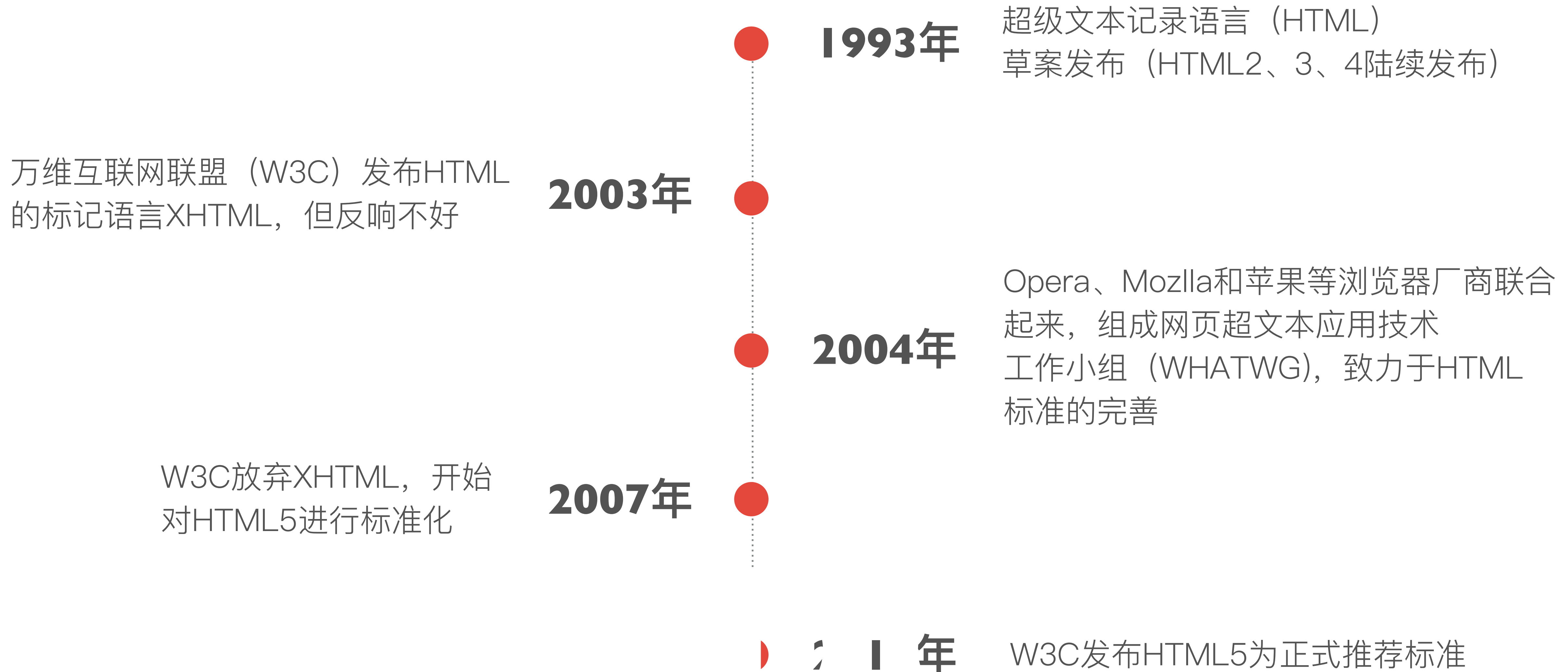
H5的基础知识

- 什么是H5
- H5的发展史
- H5的属性

什么是H5?



H5的发展史





《春晚笑声录》



《雍正：哪里了》



《里约小人大冒险》

H5阶段性发展



“H5的属性是什么？”

“H5的属性是什么？”

H5是为了**传播**而生，是为了推广、宣传其品牌或内容
目的是尽可能大的引导用户**分享和回流**

“H5的几个数据真相”

“H5的几个数据真相”

- 只有微信推送的情况下，H5的活跃周期最多**3天**
- 最佳发布推送时间为**21点到22点**
- **6~8页**为H5最佳浏览页数，P数过多或单P体量过大都会增加H5跳失率。

02

怎样的H5是好的H5

- 情感共鸣
- 有想象力
- 有表现力
- 技术创新
- 鼓励机制
- 促进回流

怎样的H5才是好的H5



情感共鸣



有想象力



有表现力



技术创新



好的鼓励



促进回流



情感共鸣

有想象力

有表现力

技术创新

好的鼓励

促进回流

像科比一样

整个视频讲述了一个科蜜以科比为榜样从菜鸟成长为大牛的经历，其实很多科蜜在看完之后都会回想起自己在黑曼巴的精神指引下走完的每一个不悔青春。20年匆匆而过，但曼巴精神永存~引起了很多很多人的共鸣~



为什么要回家过年

仍然没有复杂的剧情，只是一个个简单但是温暖的数据让我们感受到了妈妈的味道，爸爸的父爱如山，还有那想要过年回家的力量。

阅读量

1千

米其林餐厅

妈妈的味道

2千

米其林餐厅真贵

妈妈的味道珍贵

头条

阅读量

12亿

小鲜肉

老爸

15亿

我爱小鲜肉

爸爸爱

头条



为什么
我们要回家过年

开始

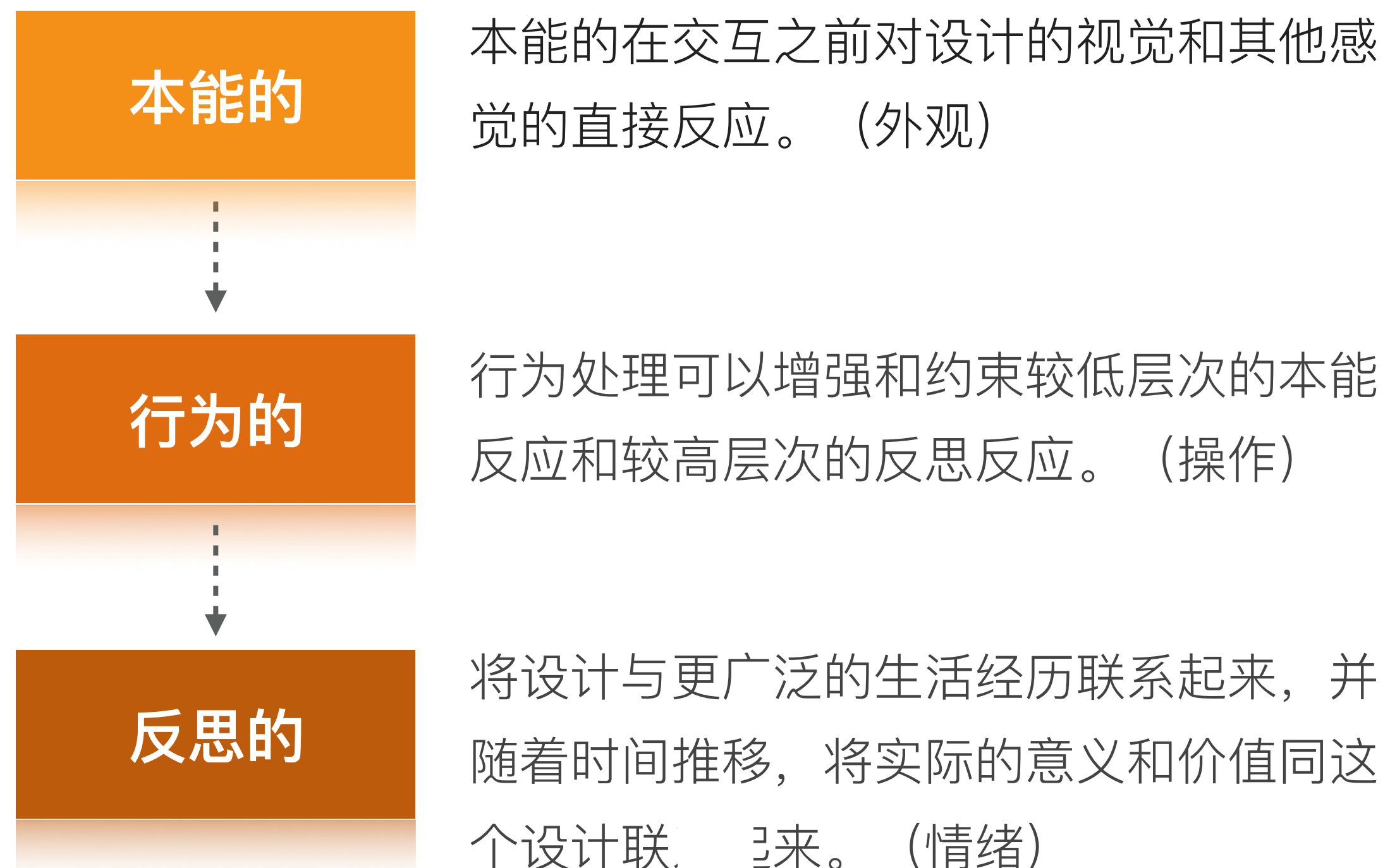
“设计高度分成三个层面。即本能的、行为的、反思的。”

—Donald Arthur Norman

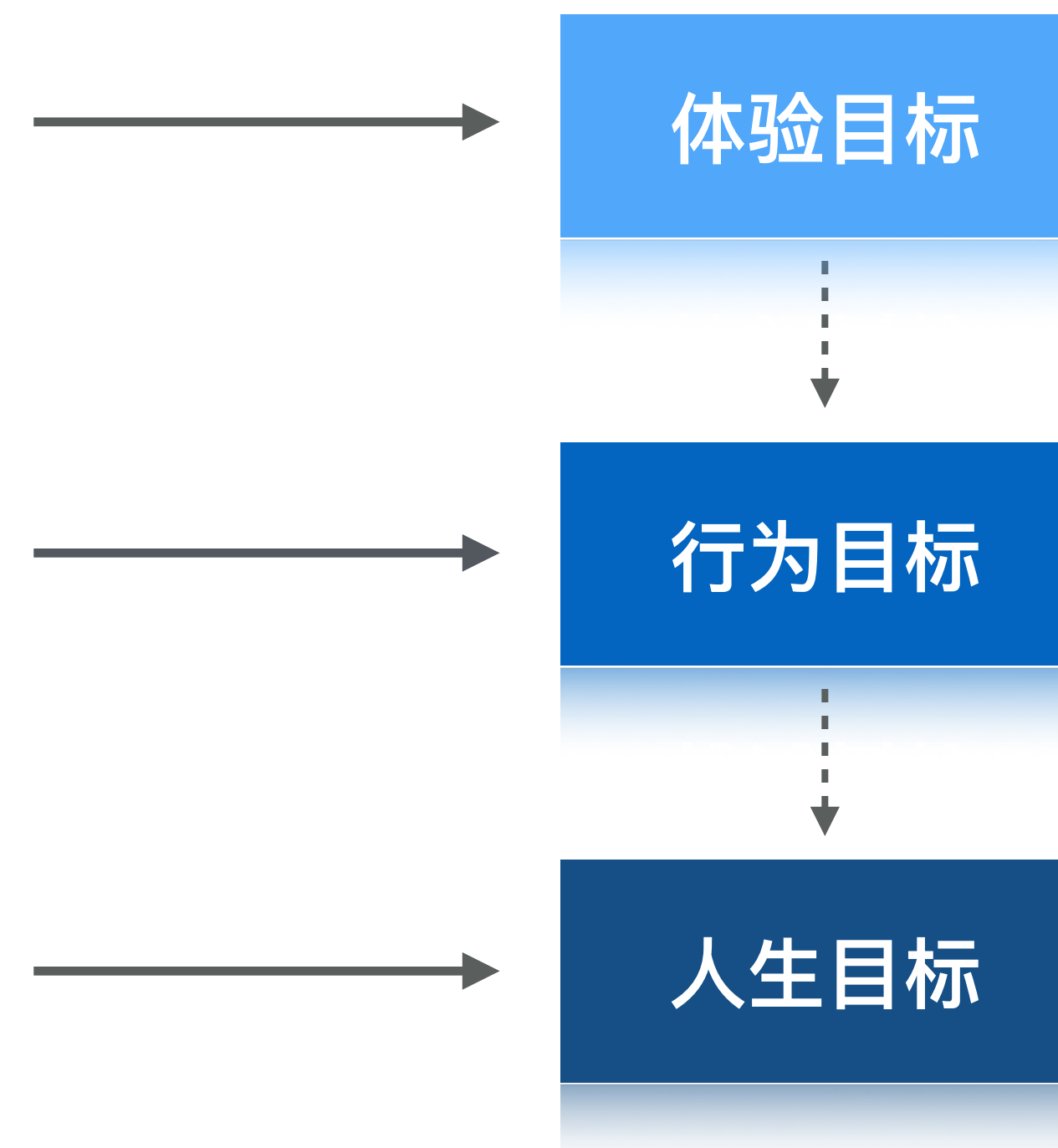
“设计高度分成三个层面。即本能的、行为的、反思的。”

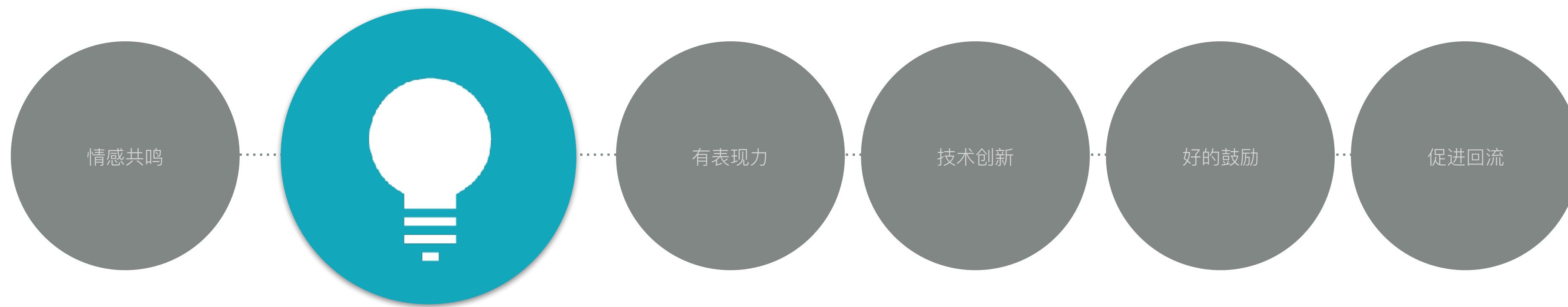
—Donald Arthur Norman

用户认知



用户目标

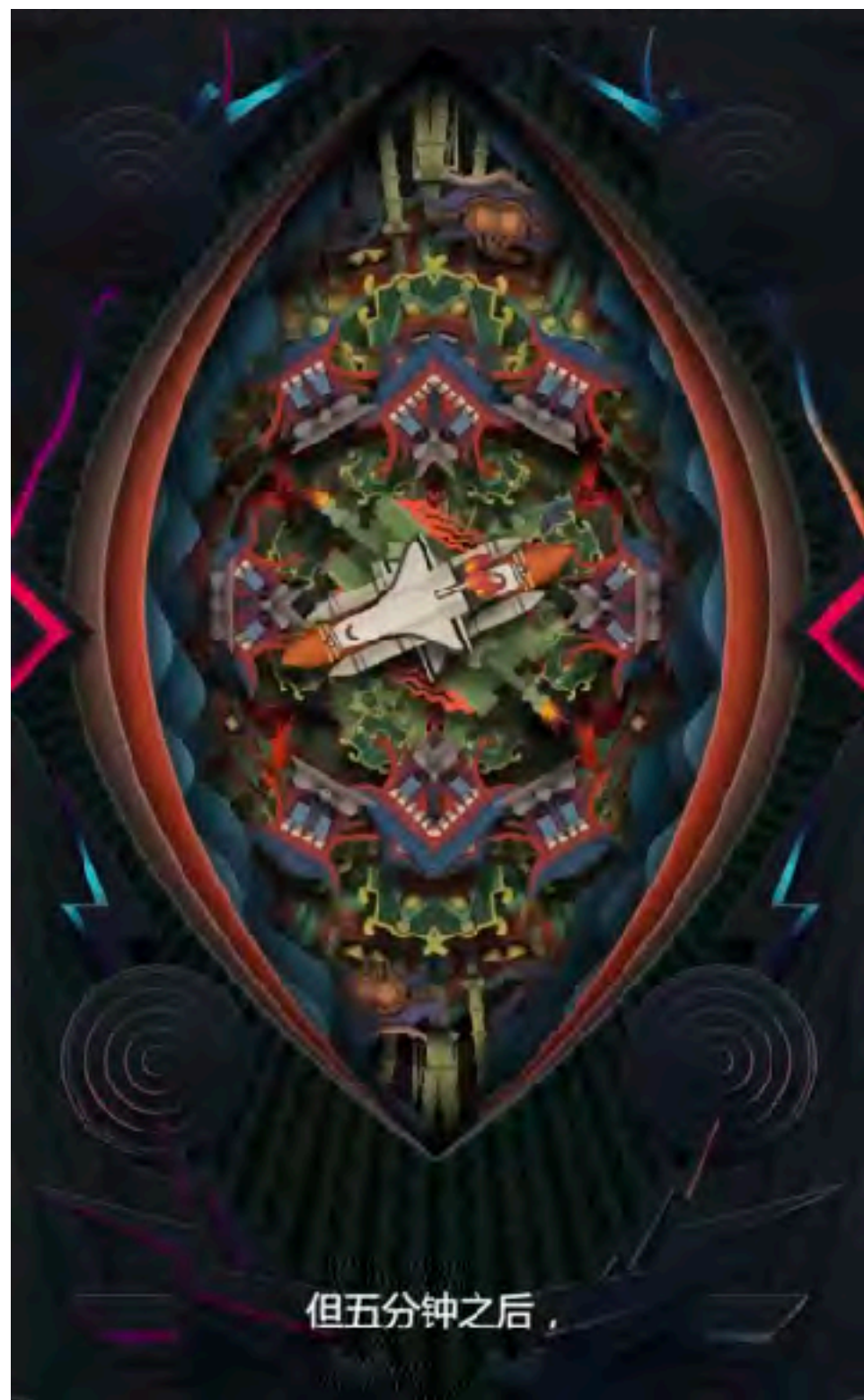




有想象力

游戏爱好者年度盛典亮点前瞻

它却脑洞大开的将策划过程通过诙谐夸张的方式展示出来，最终引导出高大上的海报，给人以强烈的对比和冲击感~让人回味无穷



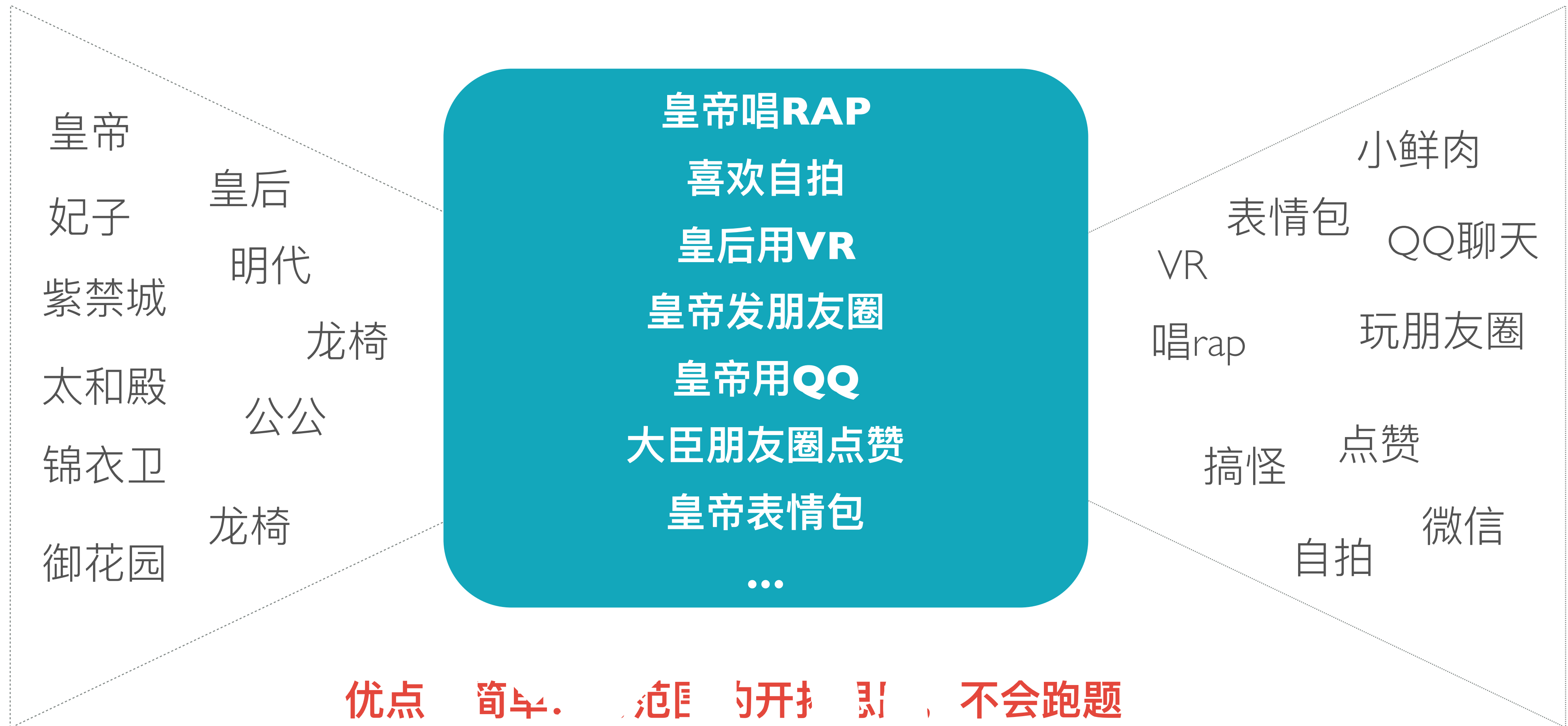
穿越故宫来看你

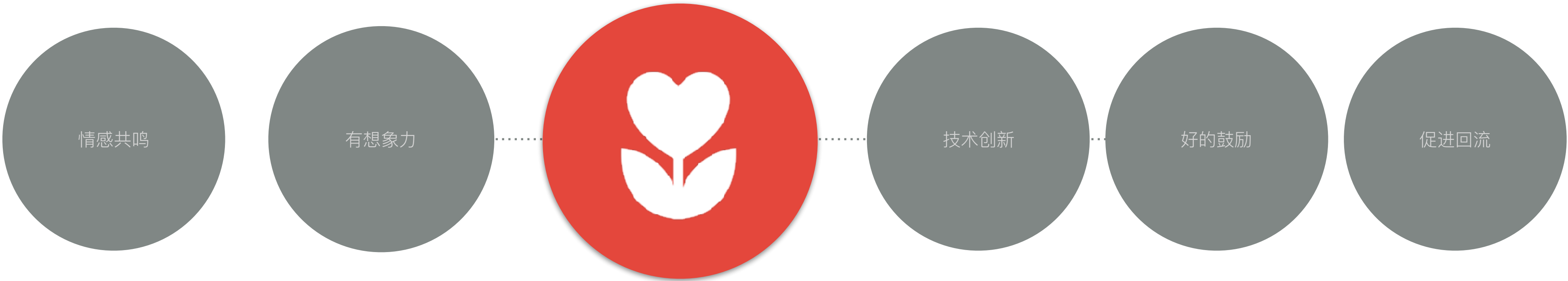
皇帝穿越到现代，使用现代的沟通方式如用IM和拍照、唱rap等，错位感对年轻人产生了冲击。这是用一种打破常规的思路，让用户惊喜，从而造成用户主动分享。没有任何交互点，完全是一个视频展示，但是却在朋友圈中大火。究其原因，就是其充分的想象力。



头脑风暴-白三角方法

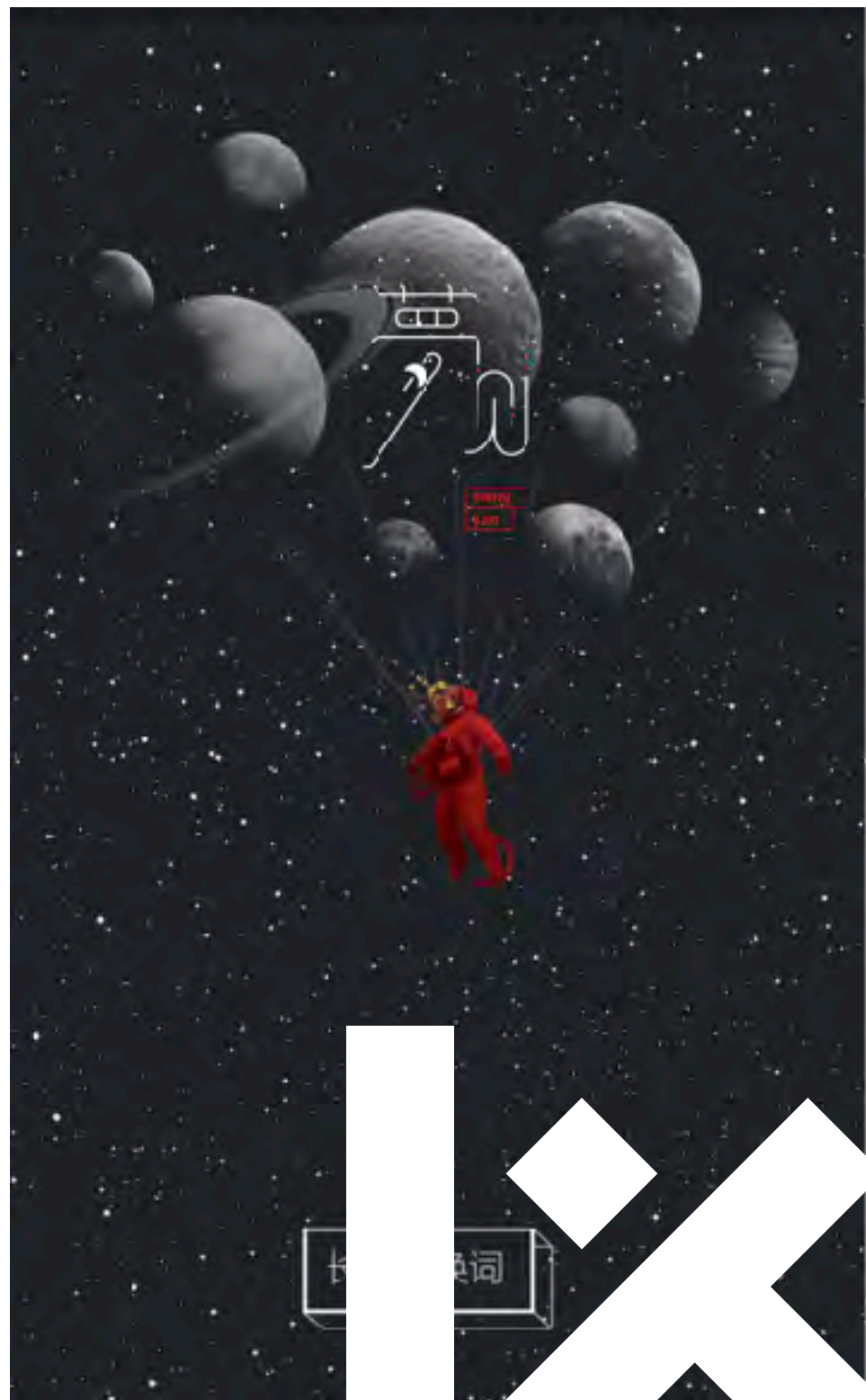
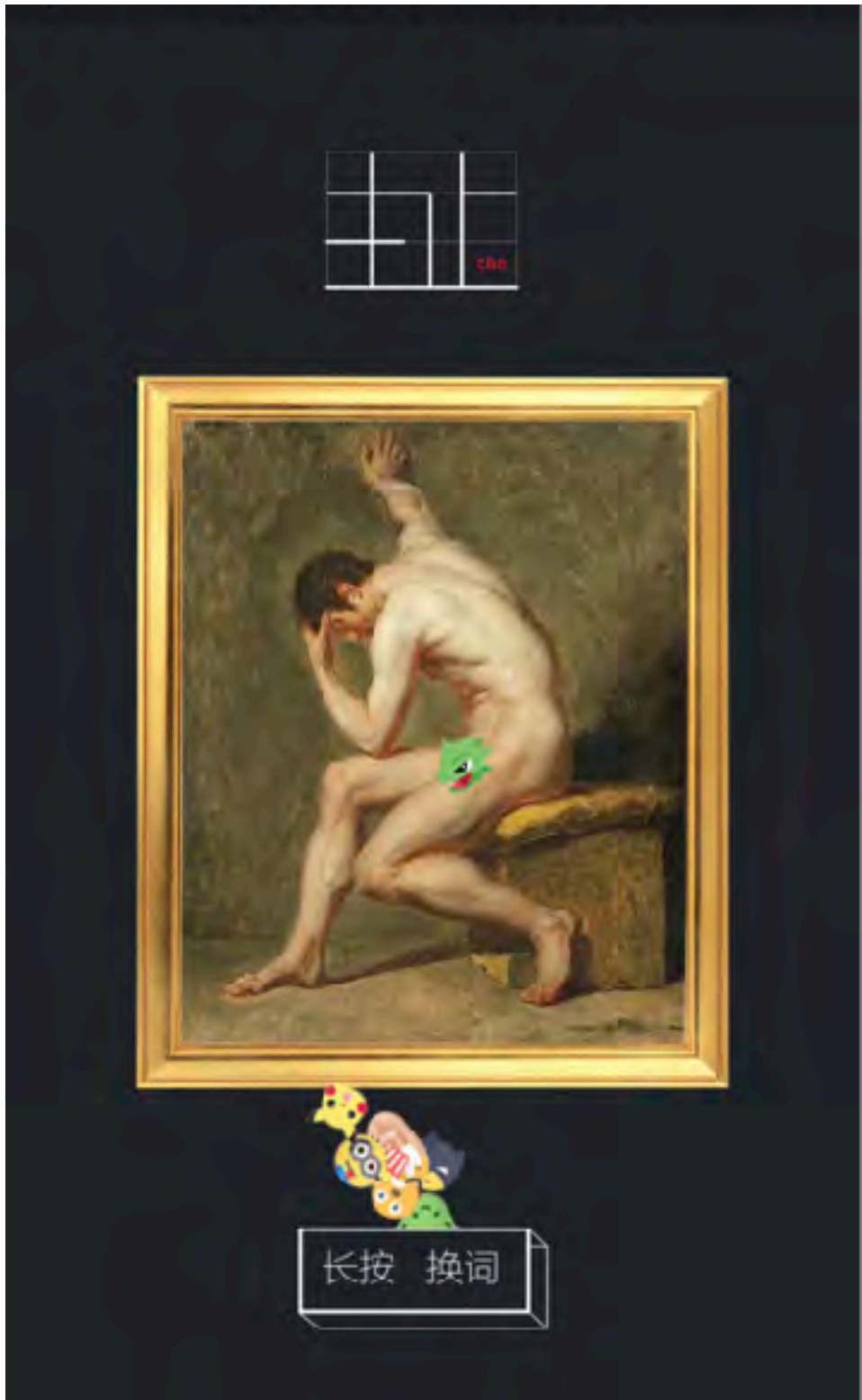
与主题相关的东西 → 产生反差 ← 目标用户喜欢的元素

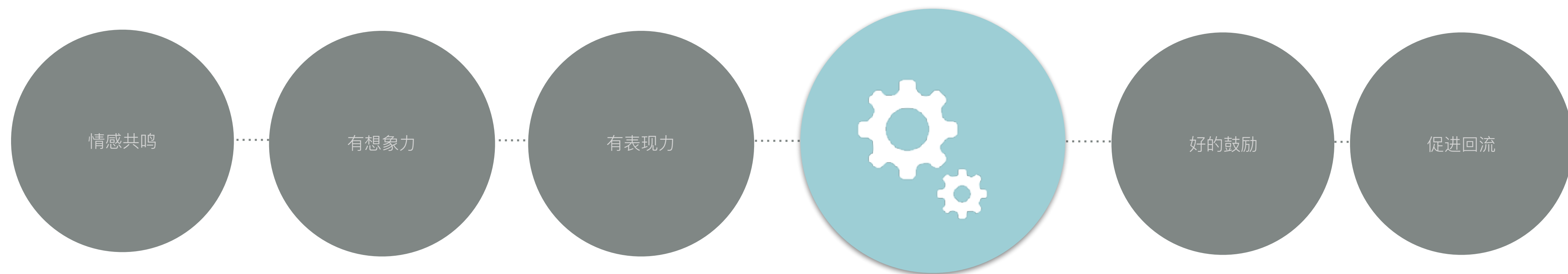




2016 请回答

通过各种交互方式加深用户对关键词的理解，就将本来枯燥的词语选取变得有趣~或诙谐，或唯美，或灵动的交互方式，表现力十足，给人触动很大。

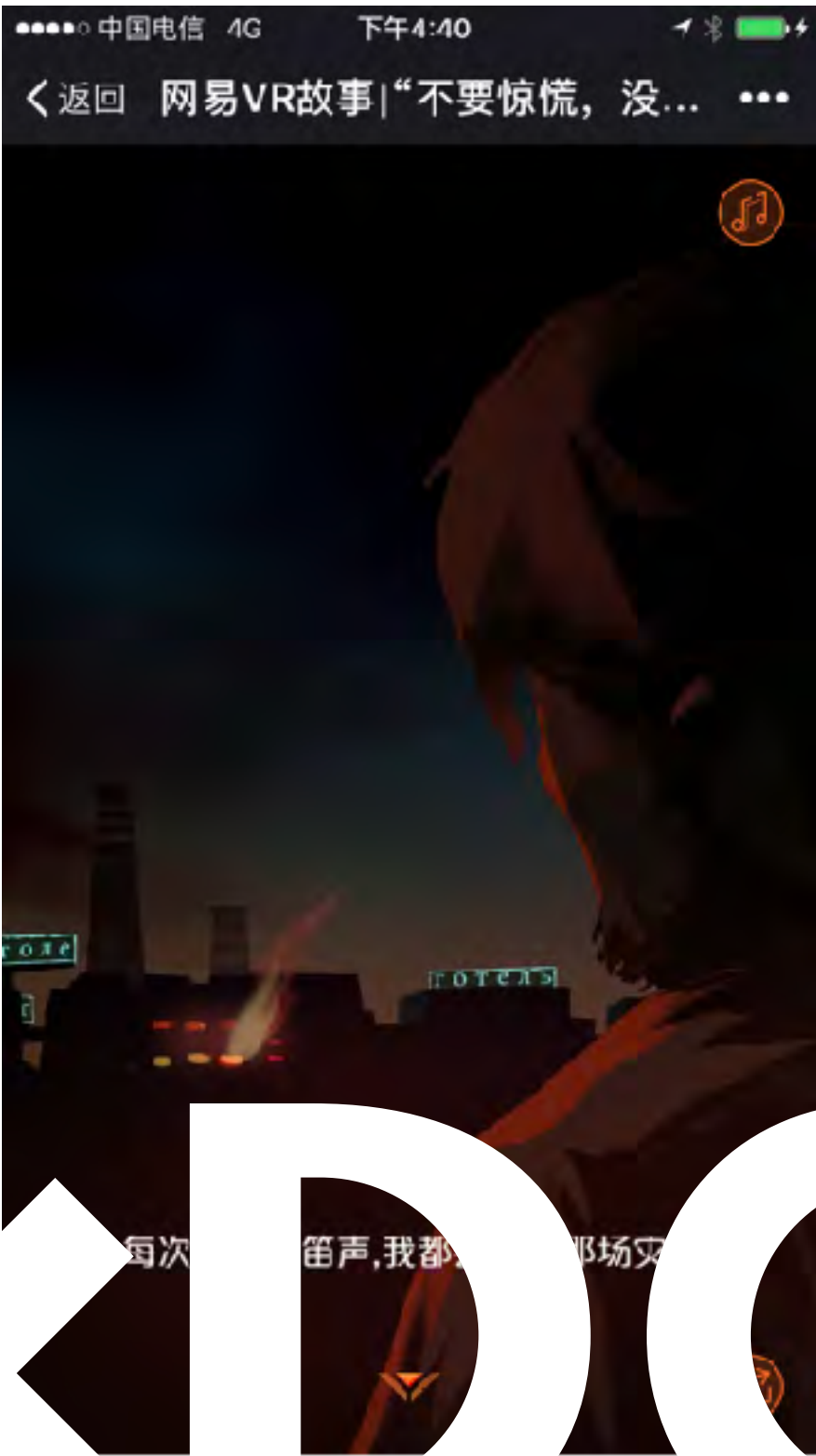




技术创新

网易VR故事 不要惊慌 没有辐射

用了web gl技术实现，可通过滑动来放大缩小物体空间，点击任意一双鞋，可以360度查看，将平淡无奇的二维空间变换为立体三维空间，提供给用户新的视角。





[网易新闻](#) |
 [原点](#) |
 [邮箱](#)

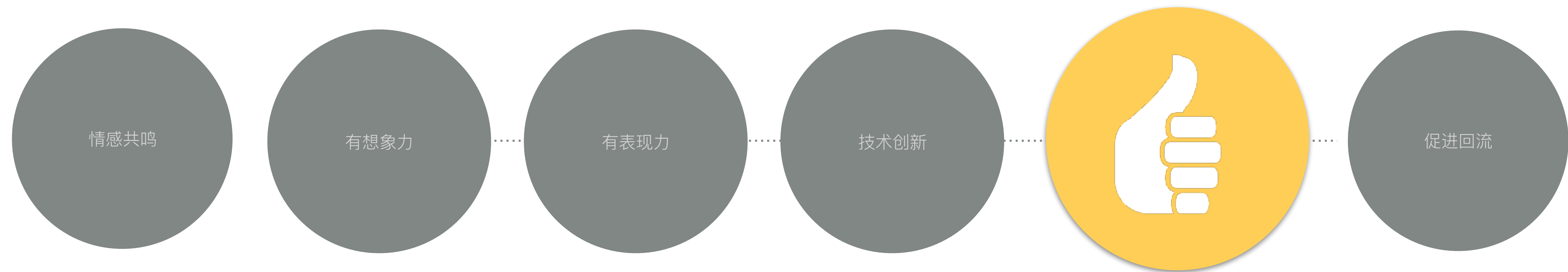
切尔诺贝利核事故 30 周年
探访世界顶级核事故隔离区

核辐射的 回声



开始

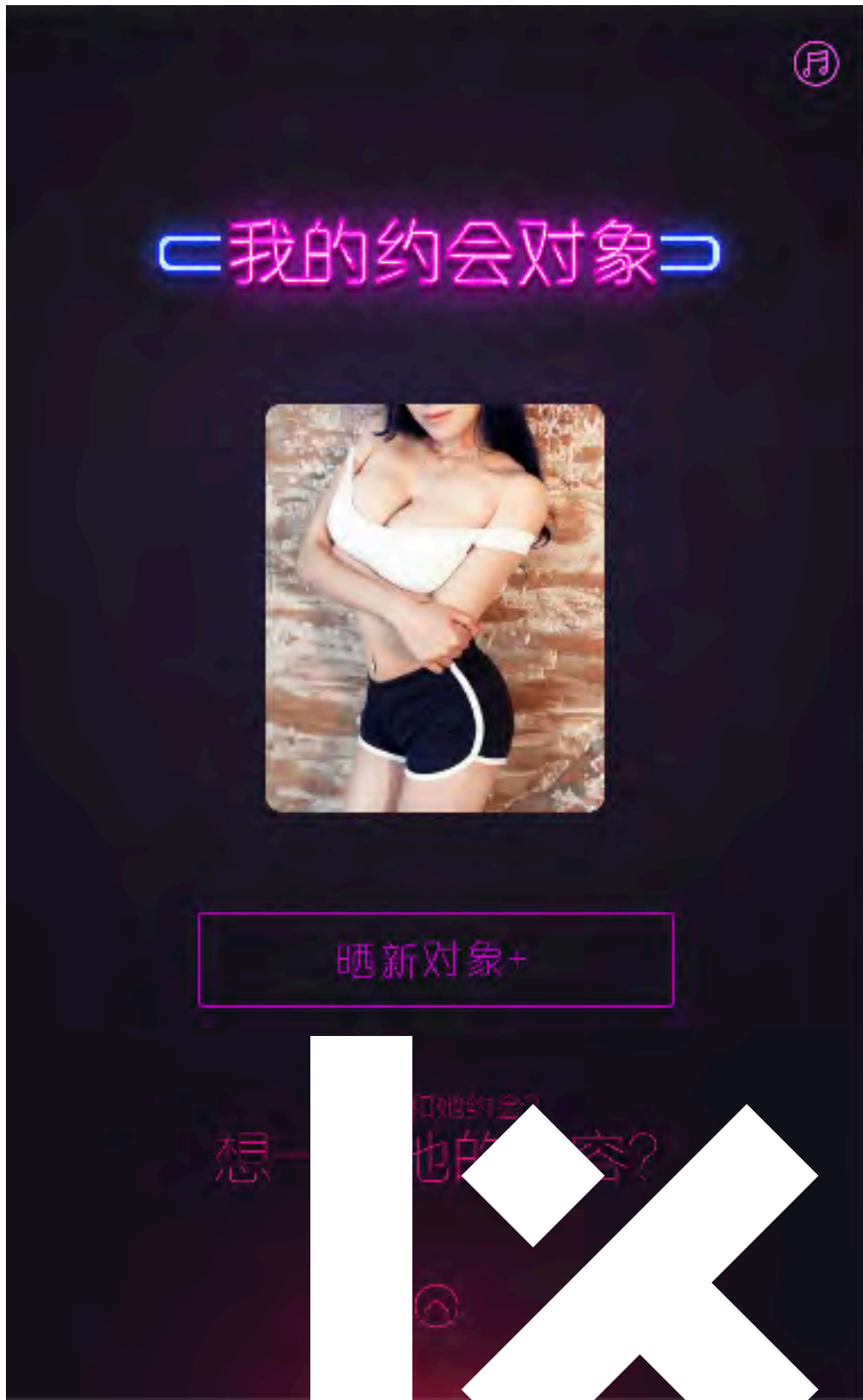


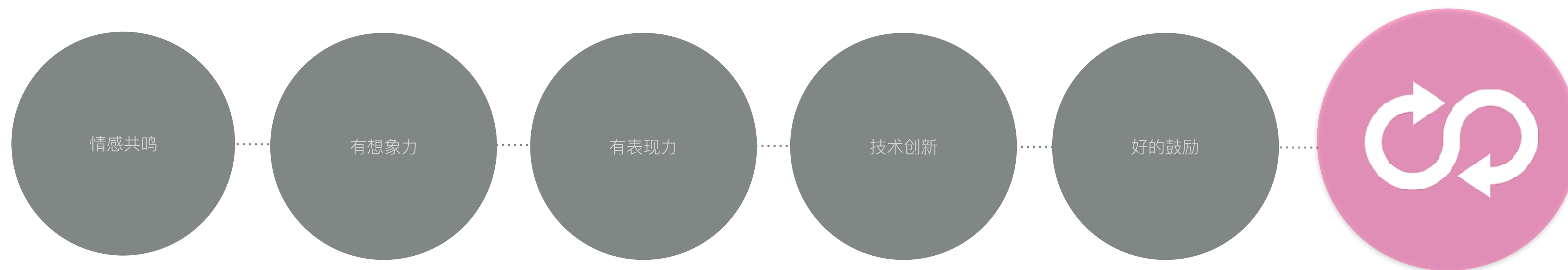


好的鼓励

不看脸也知道你想要

通过答题后获得拼图，增加答题的动力。巧妙的将游戏机制融入答题系统。





促进回流

欢乐颂大冒险

让每个平民百姓能参与到奥运中来，让我成为了主角，提升了用户的参与度，也正向促进了分享的概率。



“一种H5的表现形式”

序列化
H5

豆瓣-我们的精神角落

通过游戏、视频、线下广告等。密室解密系列游戏：画面精致，与视频的视觉风格配套



墨迹天气-天气改变命运

每天出一期，紧跟事实。通过两种游戏的方式，巧妙的把声音和天气结合



怎样的H5才是好的H5



03

如何短时间吸引用户 引导用户完成阅读

- 节奏把控
- 交互规范
- 交互手段

节奏把控



影响用户持续浏览的因素

目标

目的性（用户）

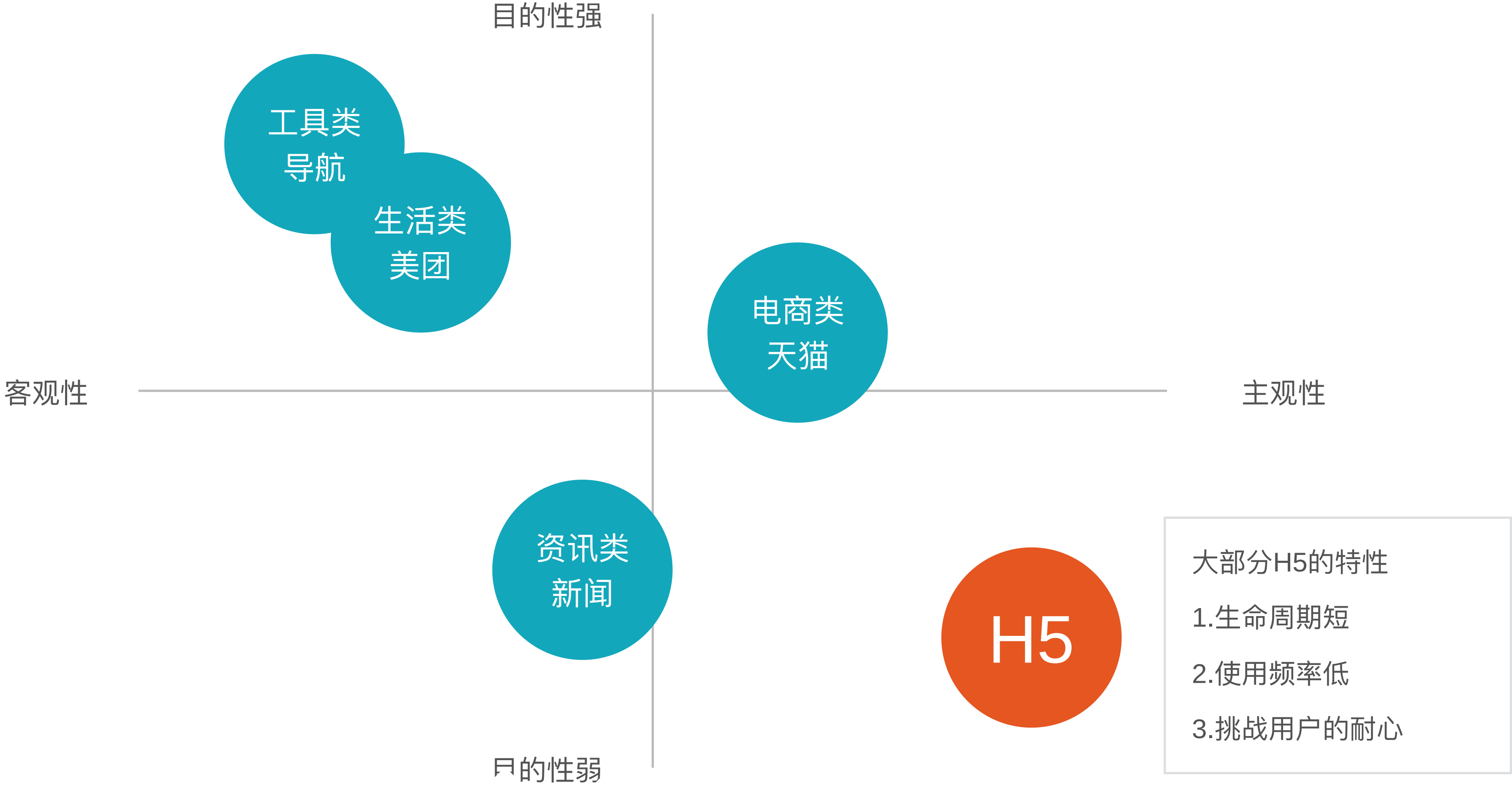
目的性的强弱在很大程度上决定了用户浏览时的耐心

情感

主观性/客观性

主观性/客观性决定了用户可以接受影响的程度

影响用户持续浏览的因素



“什么是心流？”

“什么是心流？”

完全投入一项活动并从中感到愉悦
让用户关注体验过程，从而忽视时间感



把控影响用户的主观因素

“如何制造心流体验？”

“如何制造心流体验？”

挑战

技能



游戏新手引导

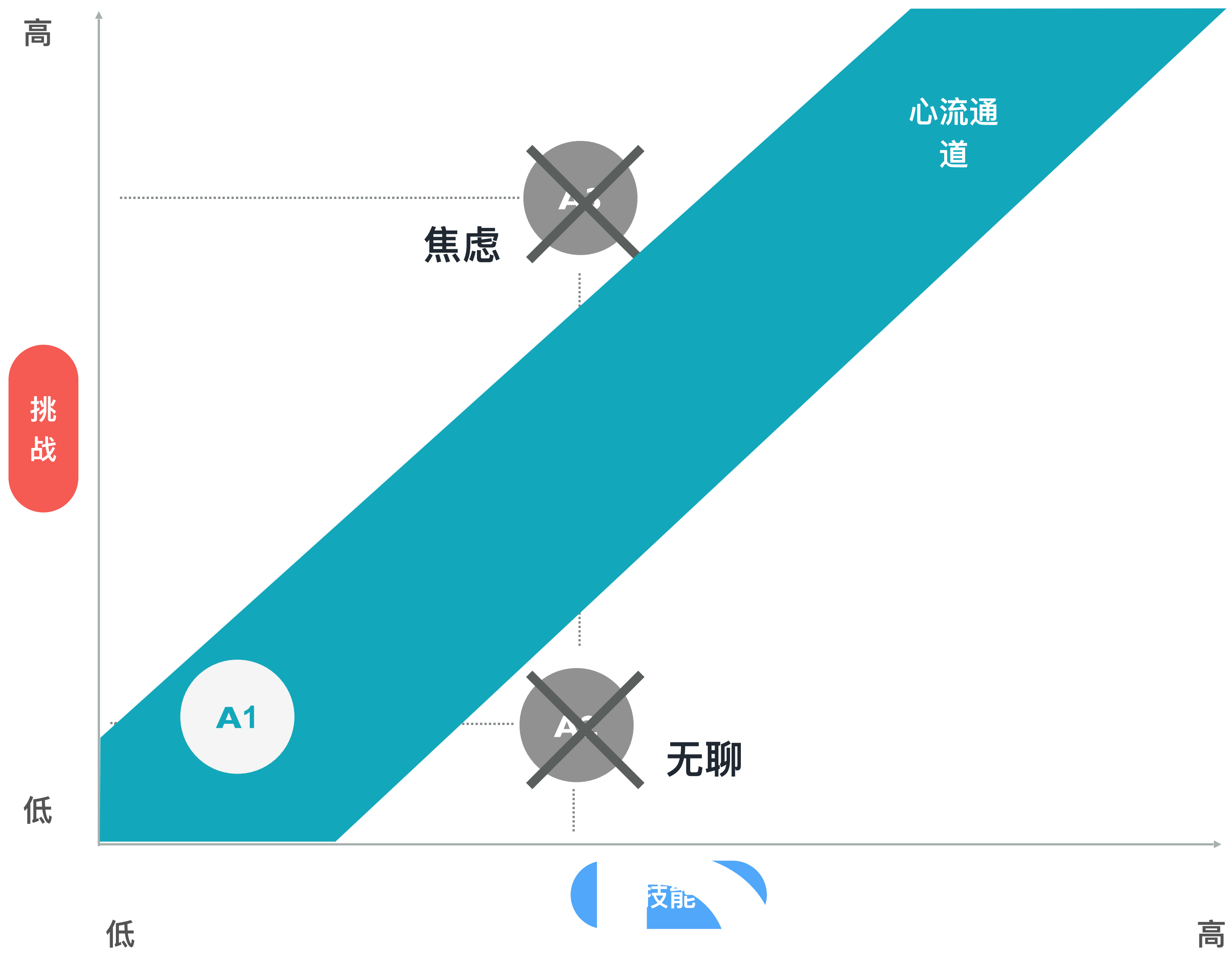
低等级的

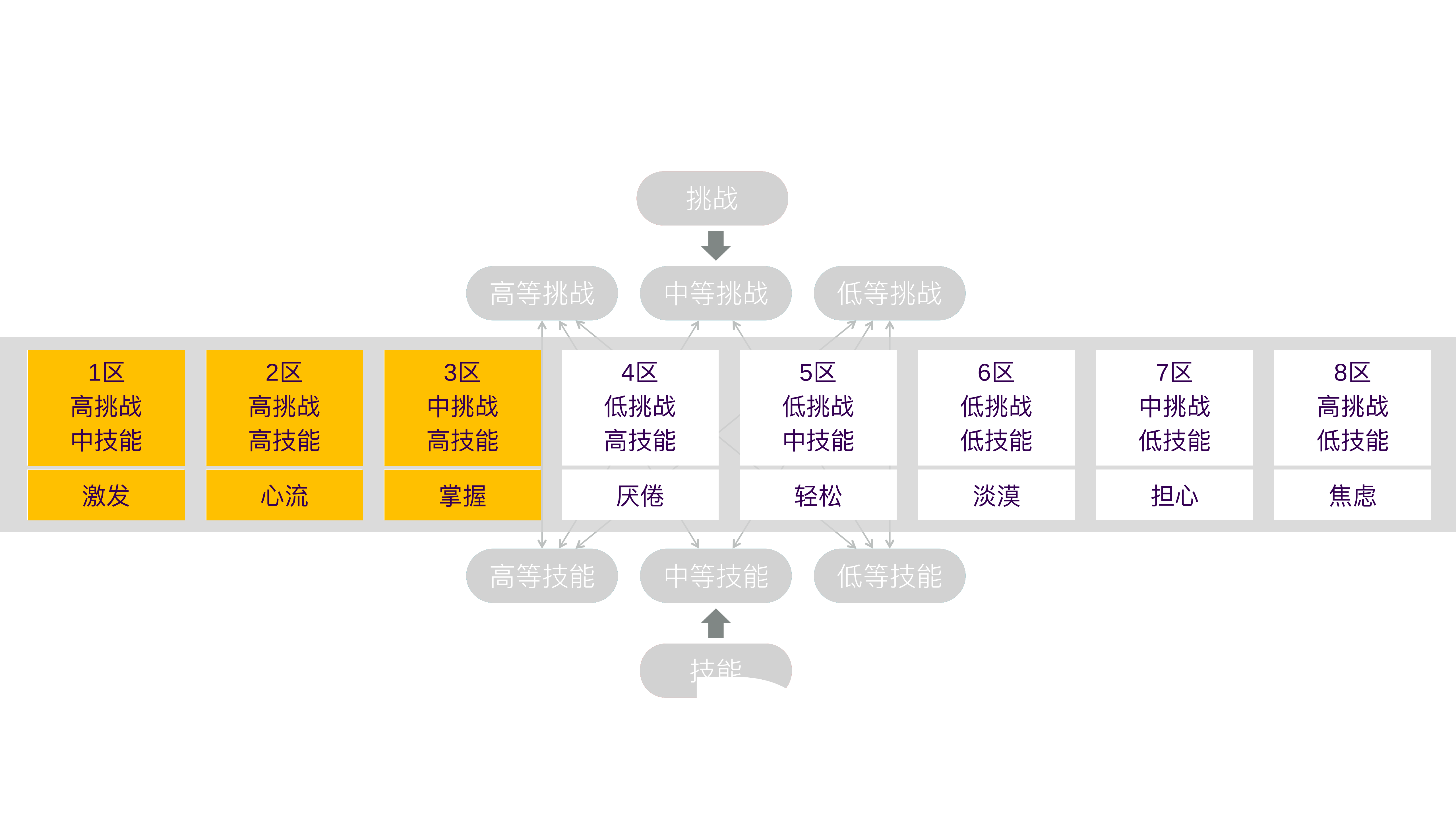
挑战

匹配低等级的

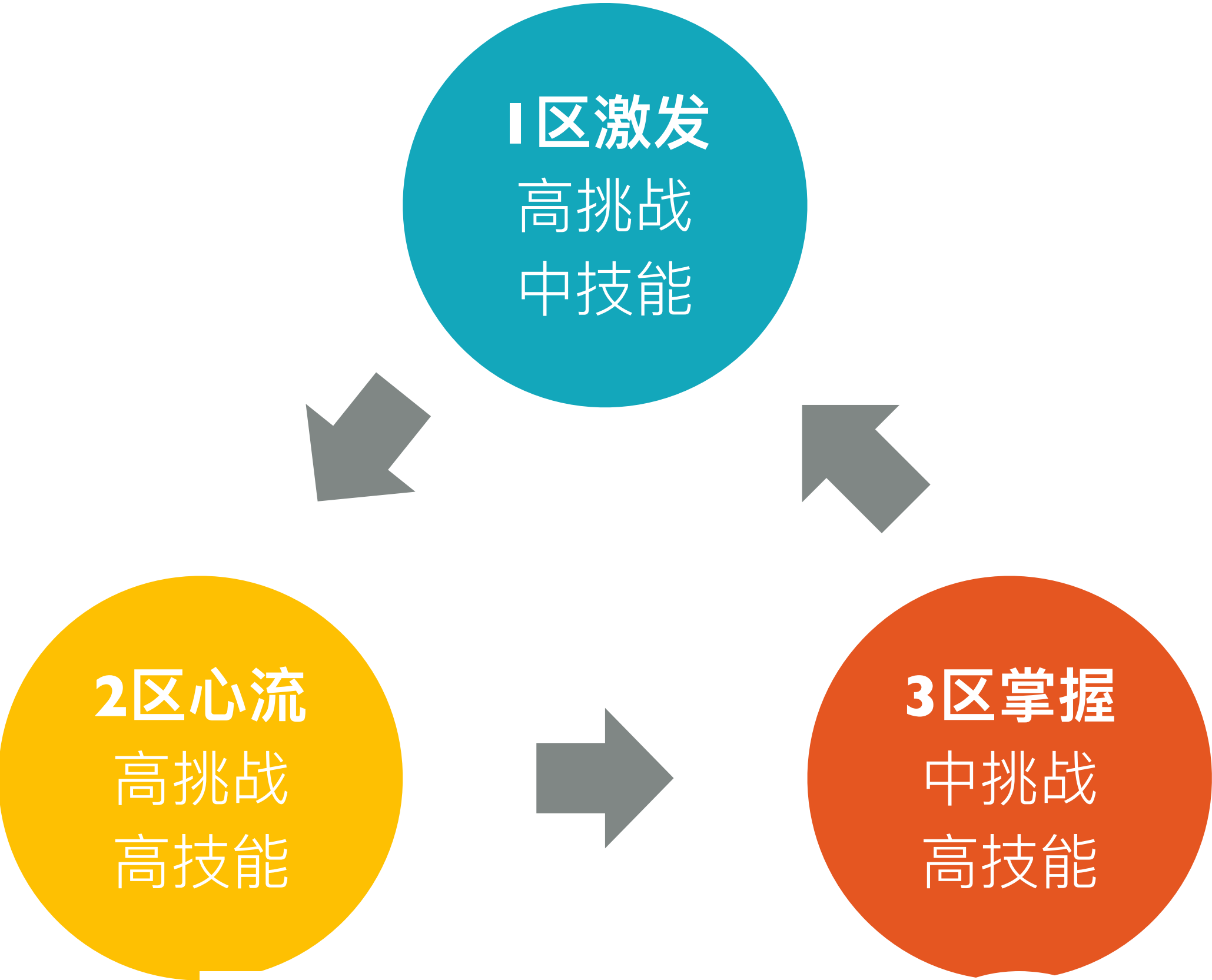
技能



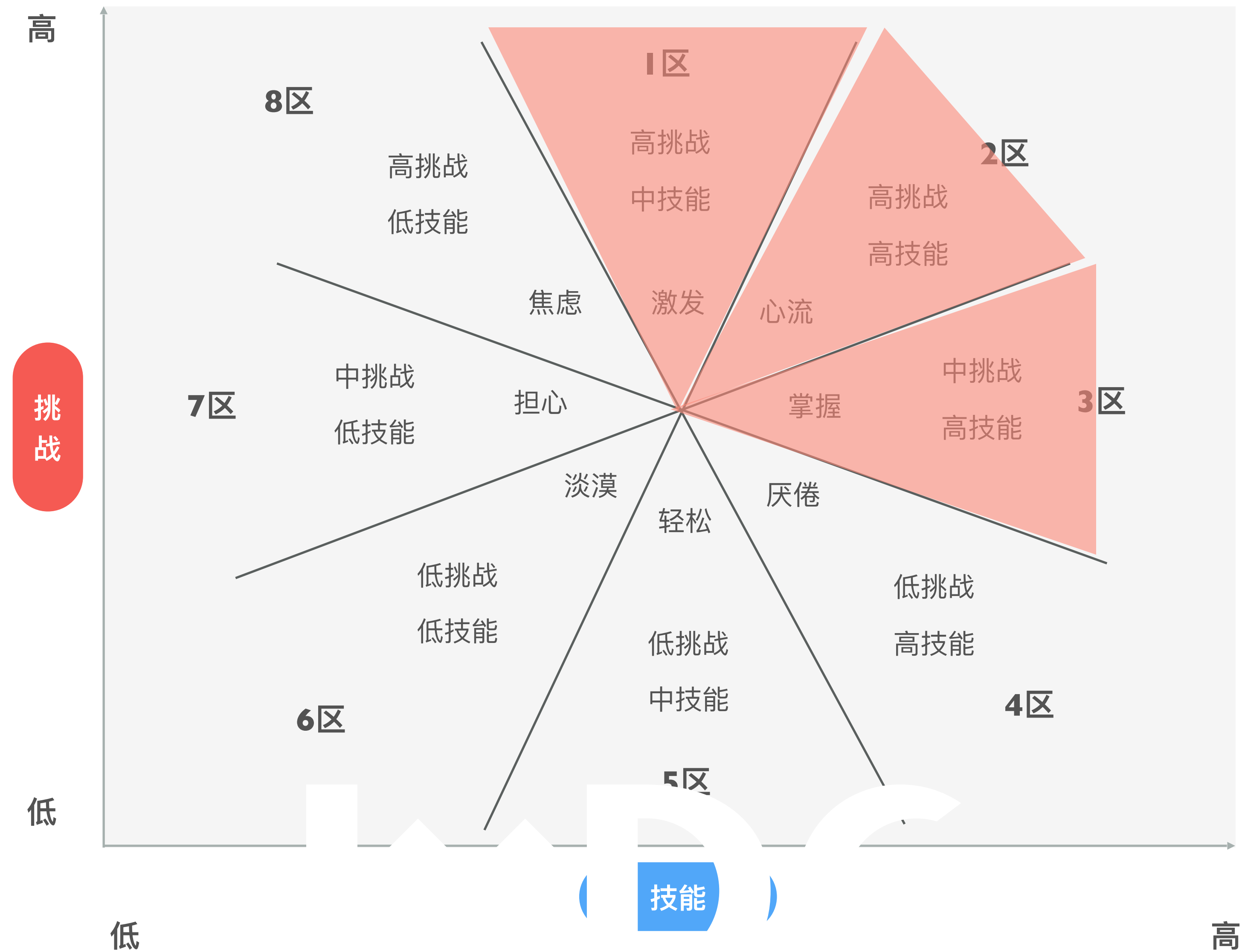




关键点： 调整挑战 and 技能的相对关系

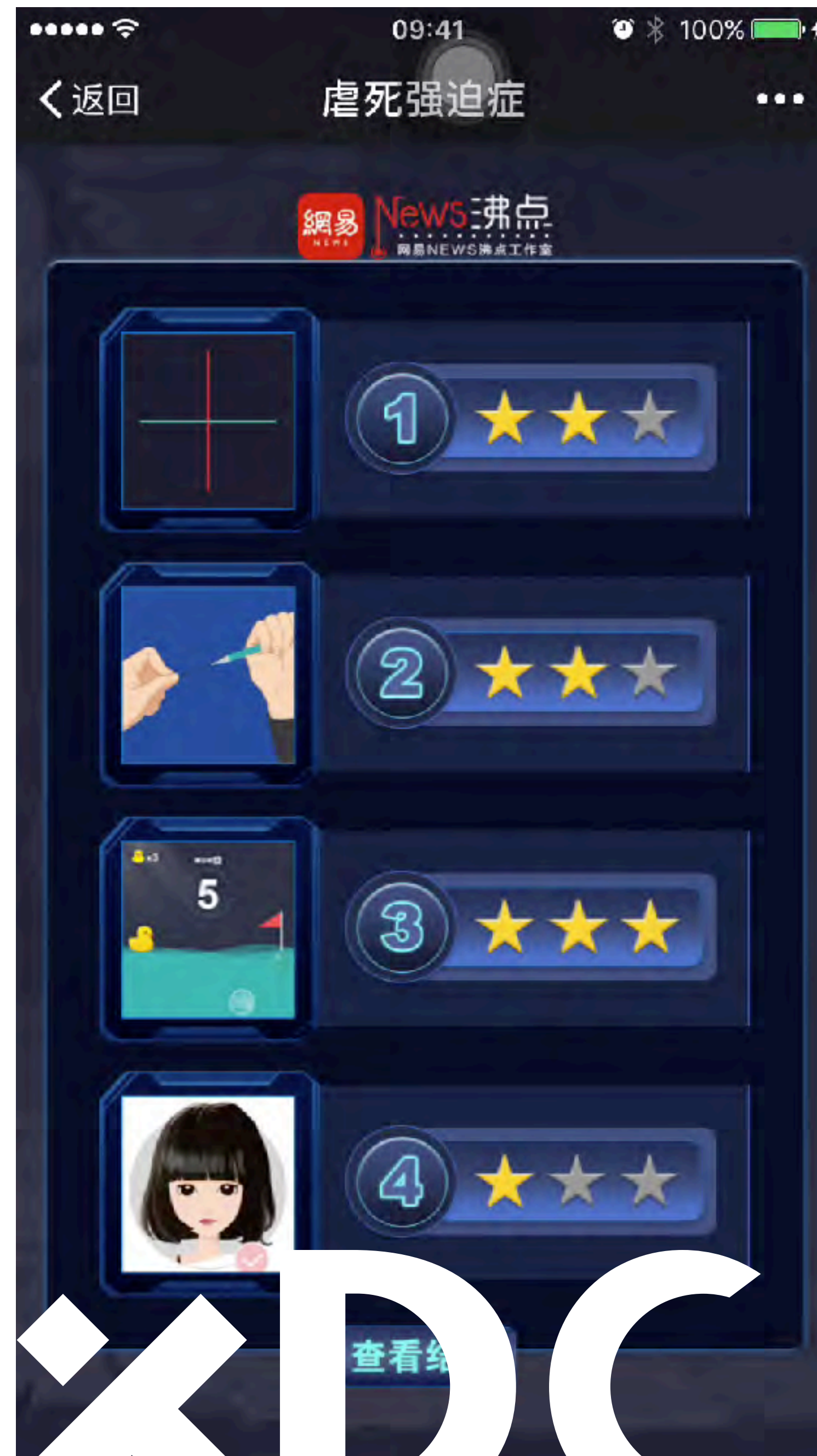


升级模型：八区间心流体验模型

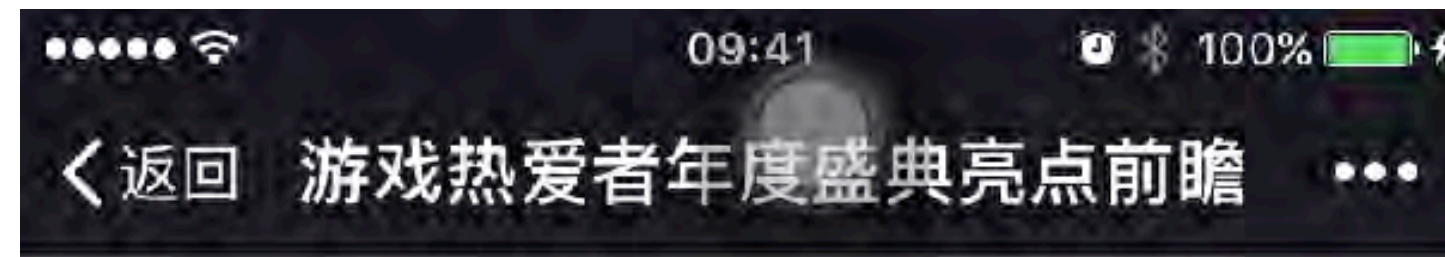


“心流在H5里的应用”

例1 虐死强迫症



例2 游戏爱好者年度盛典亮点前瞻



交互规范

注意加载速度

自然的交互

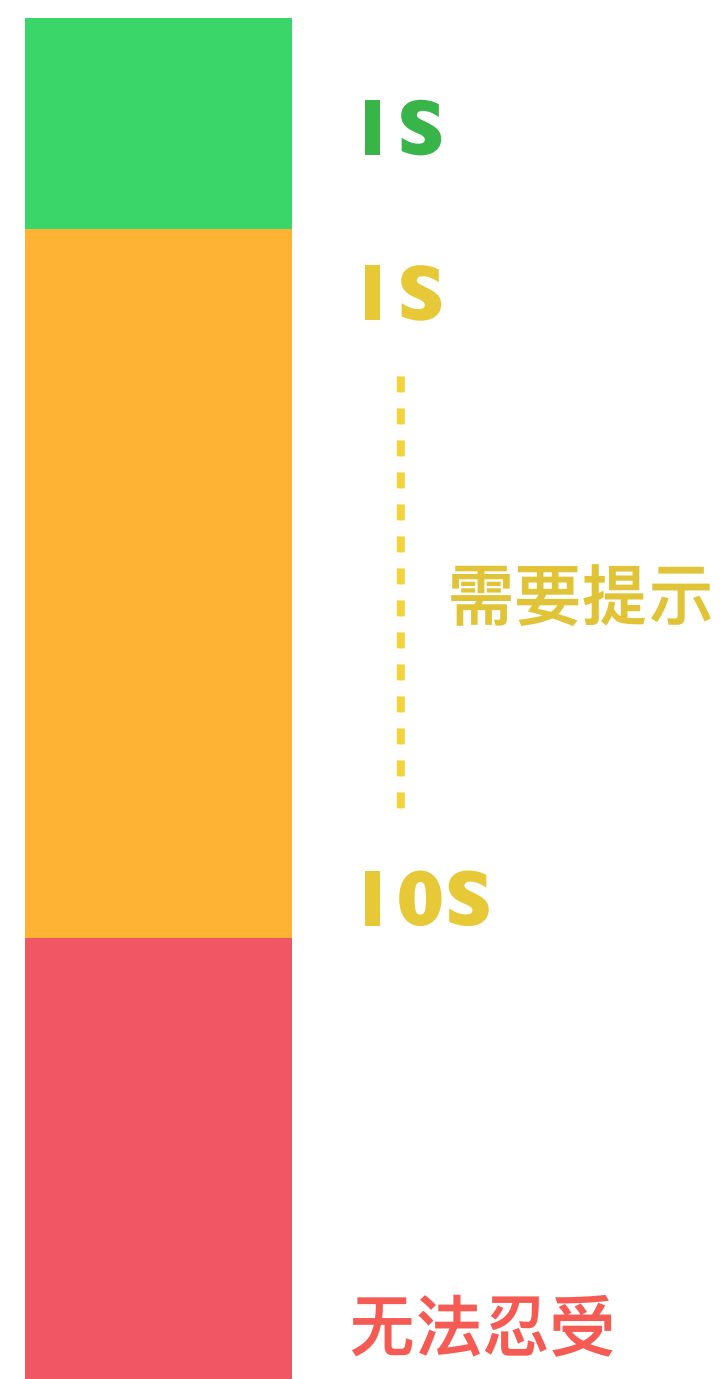
减少认知成本

文案要配合专题

注意额外规范

01 一定要注意加载速度

请一定要注意加载时间。因为加载速度过长对H5来说是致命的。



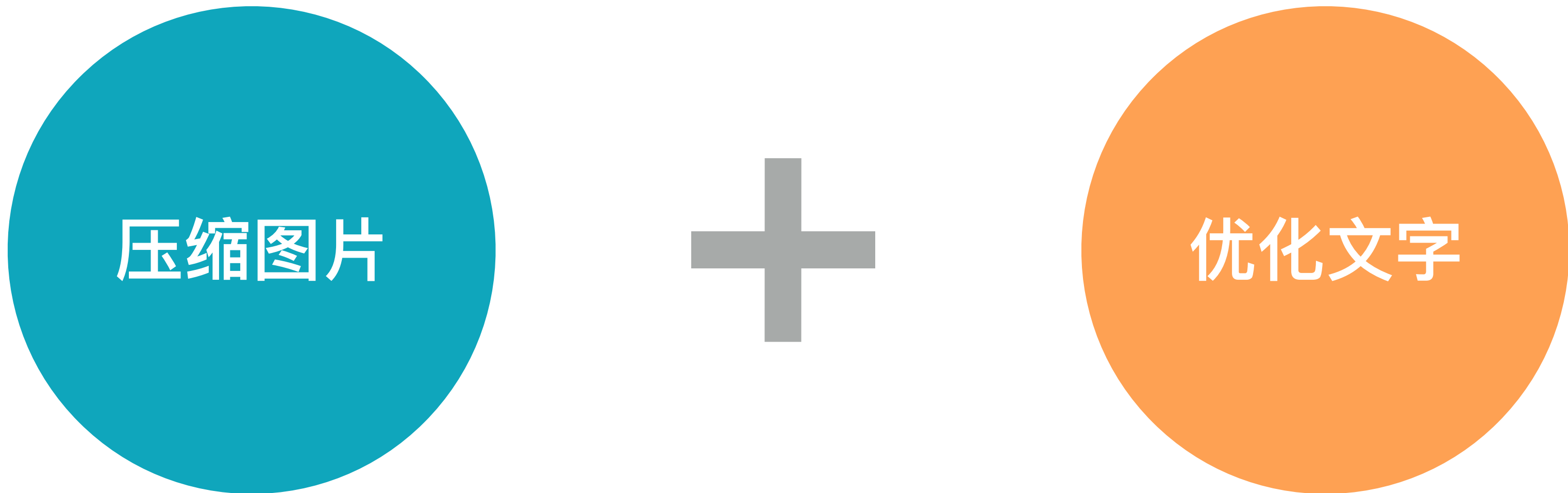
1秒内显示反馈结果用户是可以接受的。

1秒是用户保持不间断席位流的限定时间，用户会注意到这样的延迟。

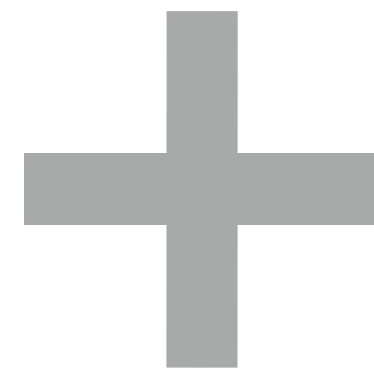
10秒是用户关注当前对话框的极限时间。

控制H5的大小

一般比较合适的H5大小最好控制在4、5M



压缩图片



优化文字



压缩图片

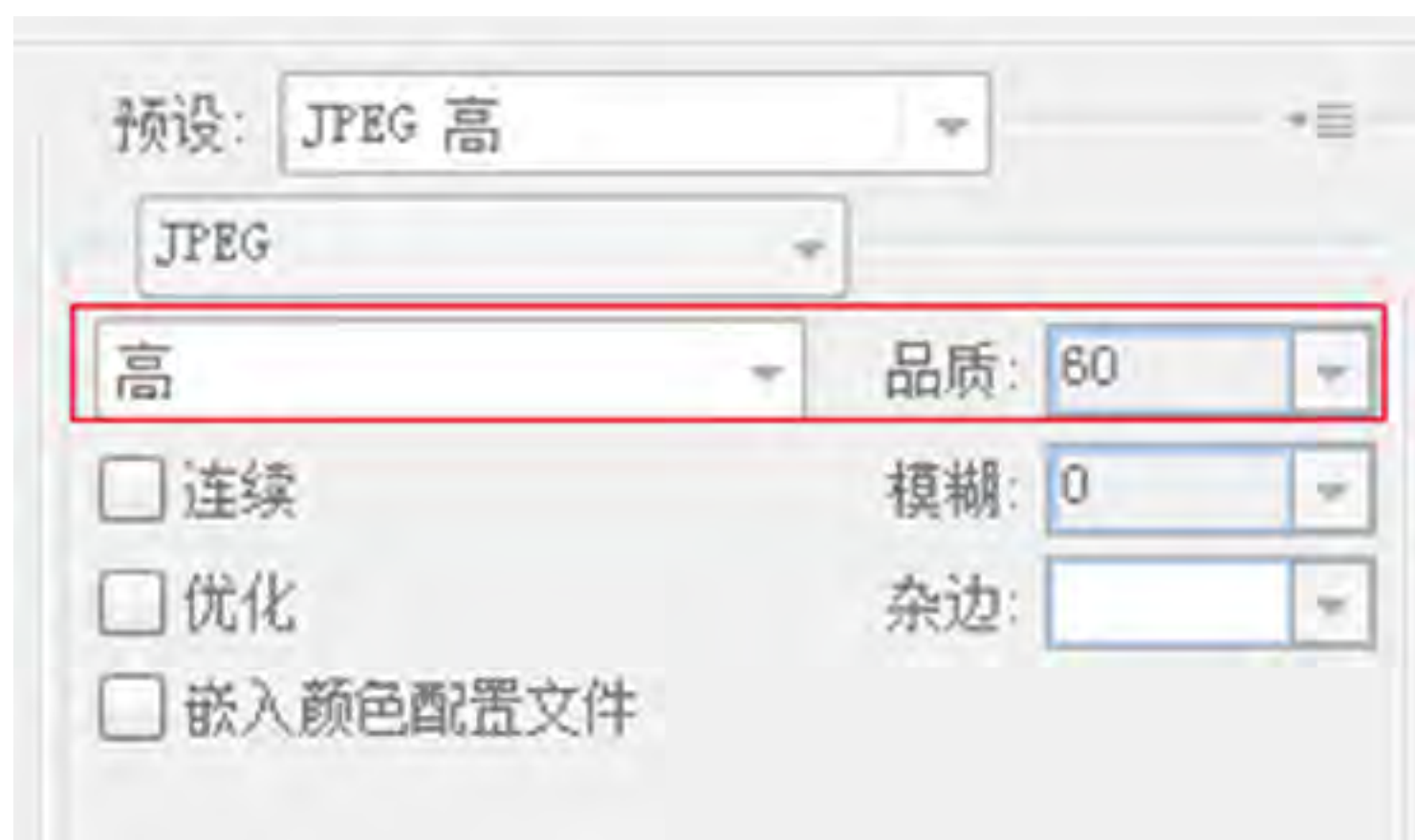
- 有透明图层的图片，导出尽量使用PNG-8格式
- 不带透明图层的图片，可以使用JPEG,导出同时选择压缩图片品质
- 注意平衡图片质量和体积之间的关系



PNG压缩前 大小360KB



PNG压缩后 大小63.4KB



JPEG压缩前 大小64.4KB



PNG压缩后 大小14.4KB

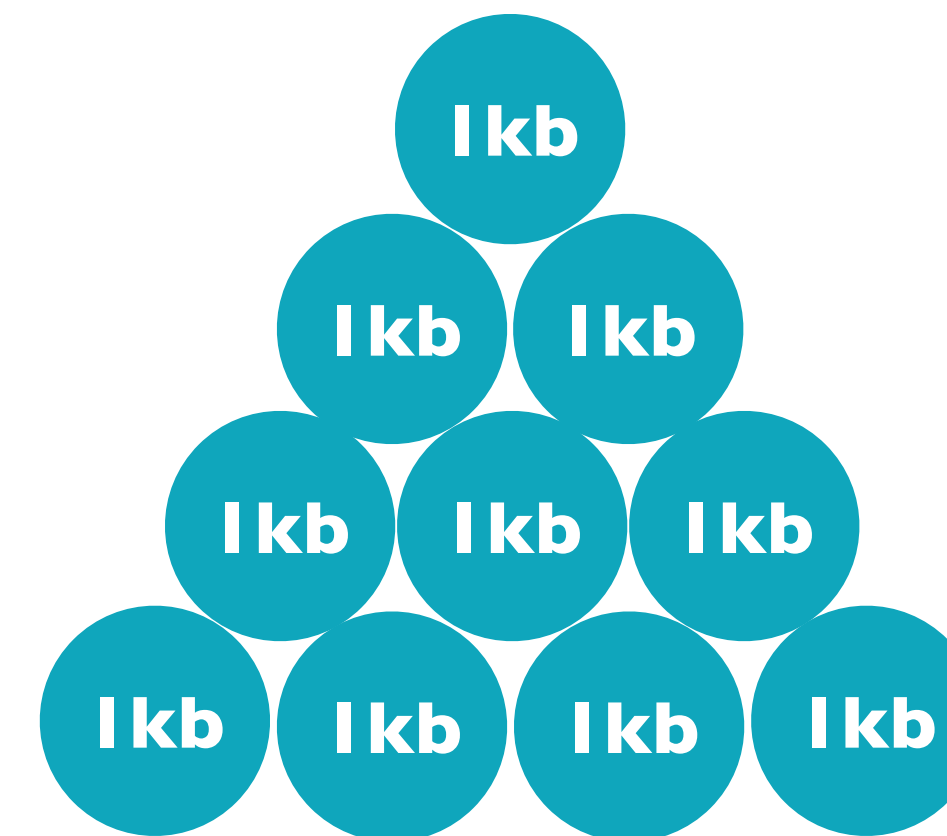
优化文字

- 尽量让前端用代码直接写进去，减少H5大小。

500个汉字≈1KB



一张图片少则10KB



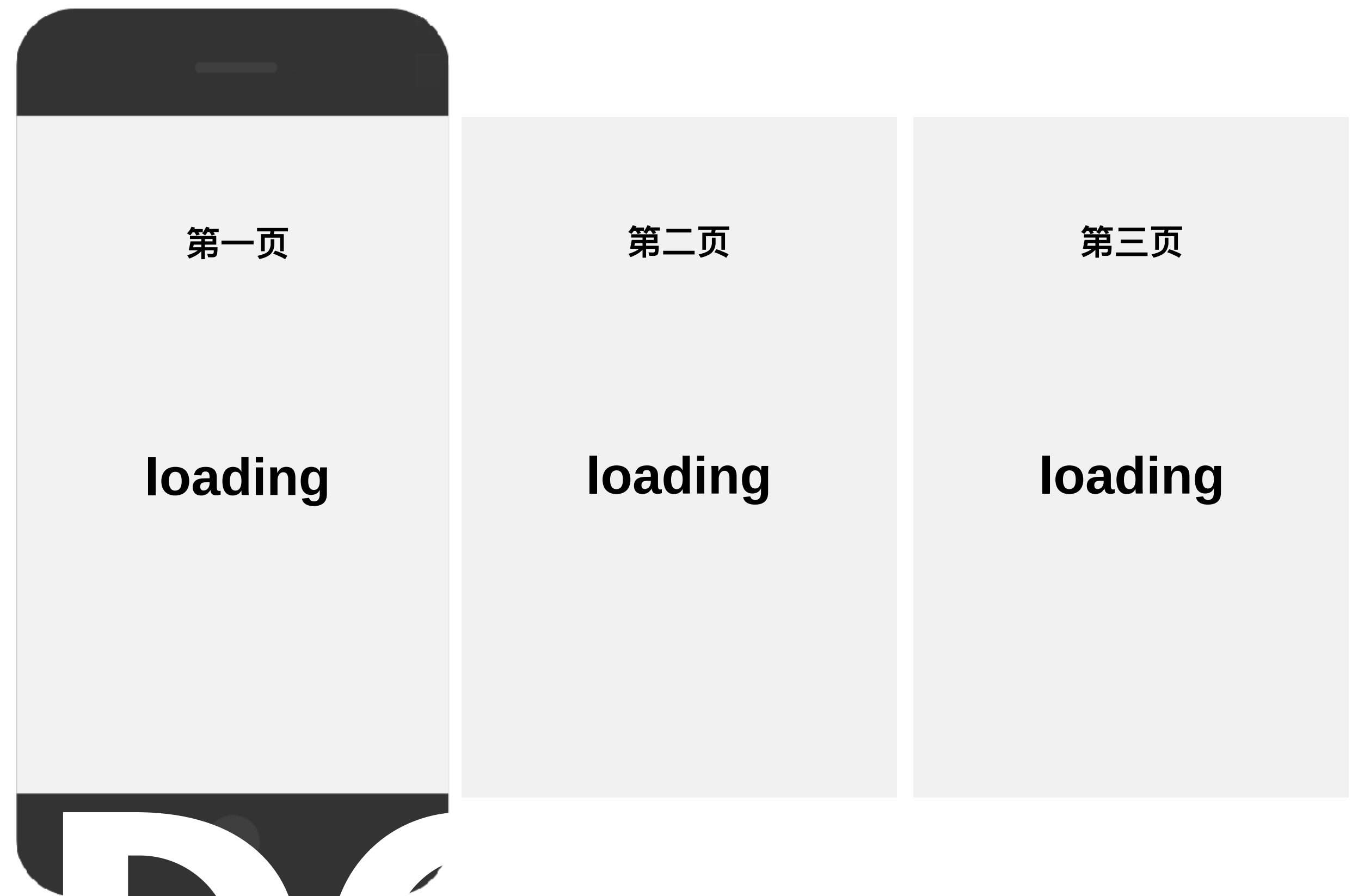
- 优化内容以外的解决方案 **预设加载**

- 全局加载

H5开始展示前，可以使用全局的加载，
将H5一次性加载出来

- 优先加载

- 分段加载



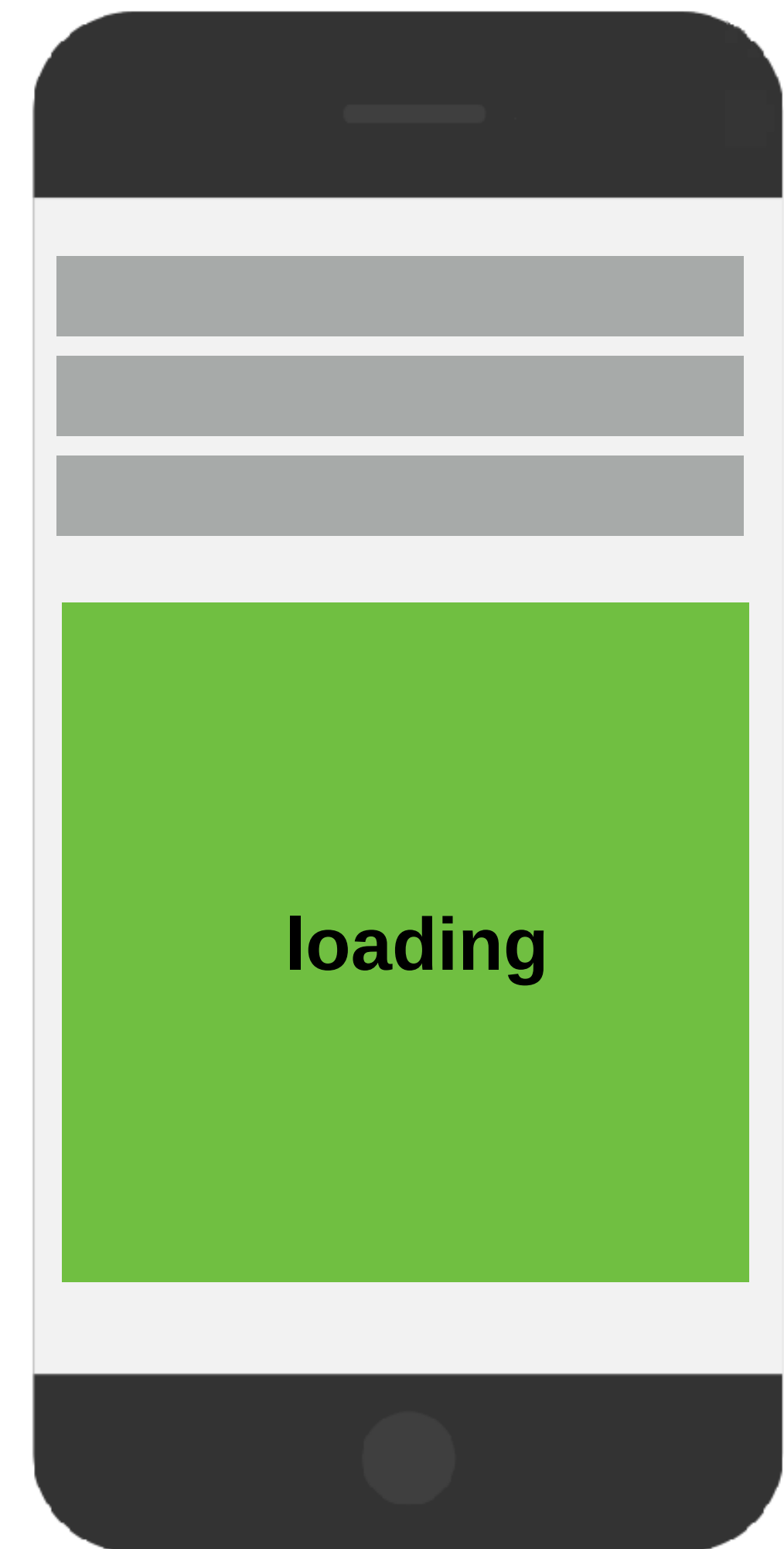
- 优化内容以外的解决方案 **预设加载**

- 全局加载

- 优先加载

可以先将文本加载出来，在加载图片。将重要部分先加载出来，次要部分后加载。

- 分段加载



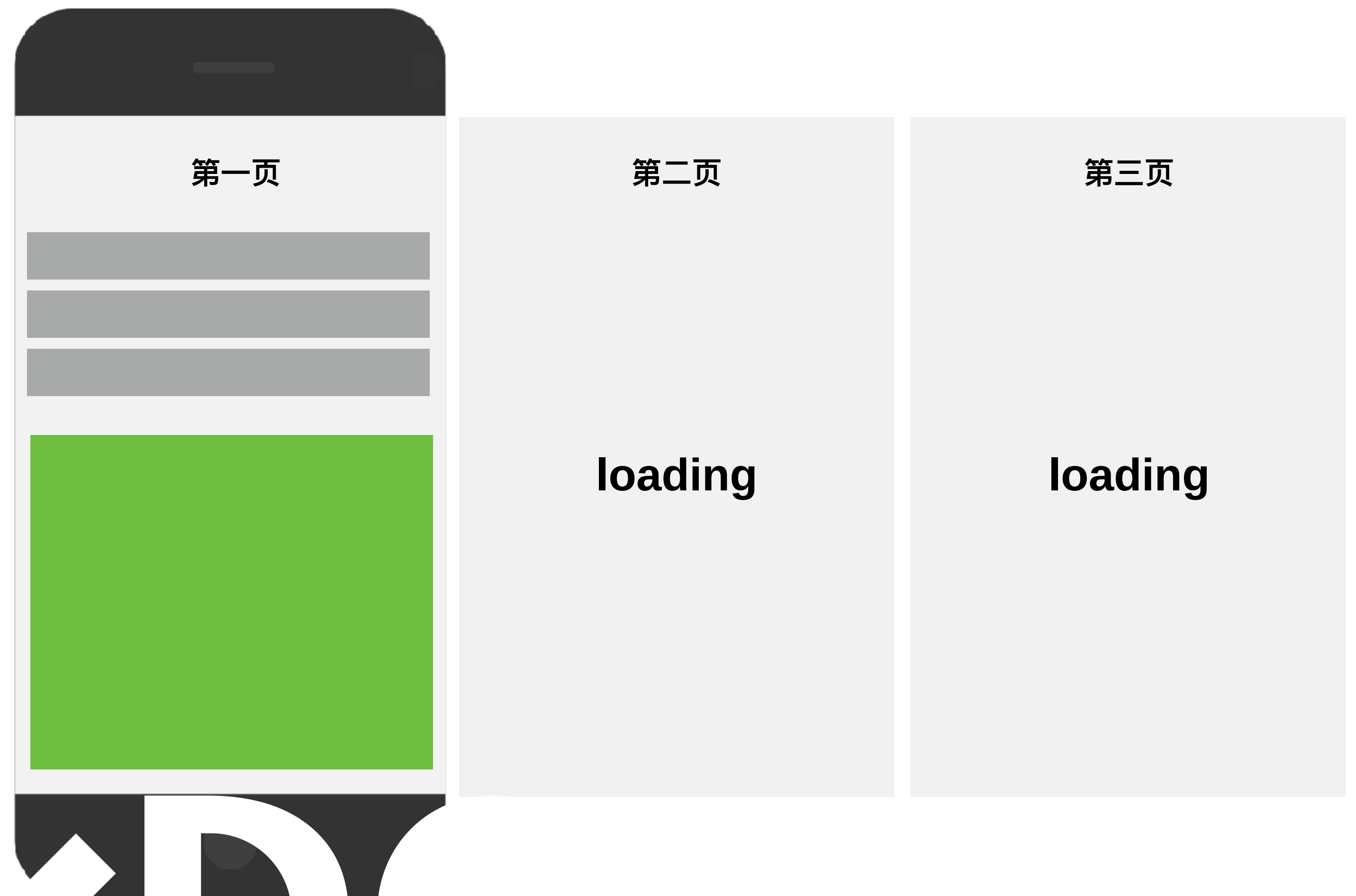
- 优化内容以外的解决方案 **预设加载**

- 全局加载

- 优先加载

- **分段加载**

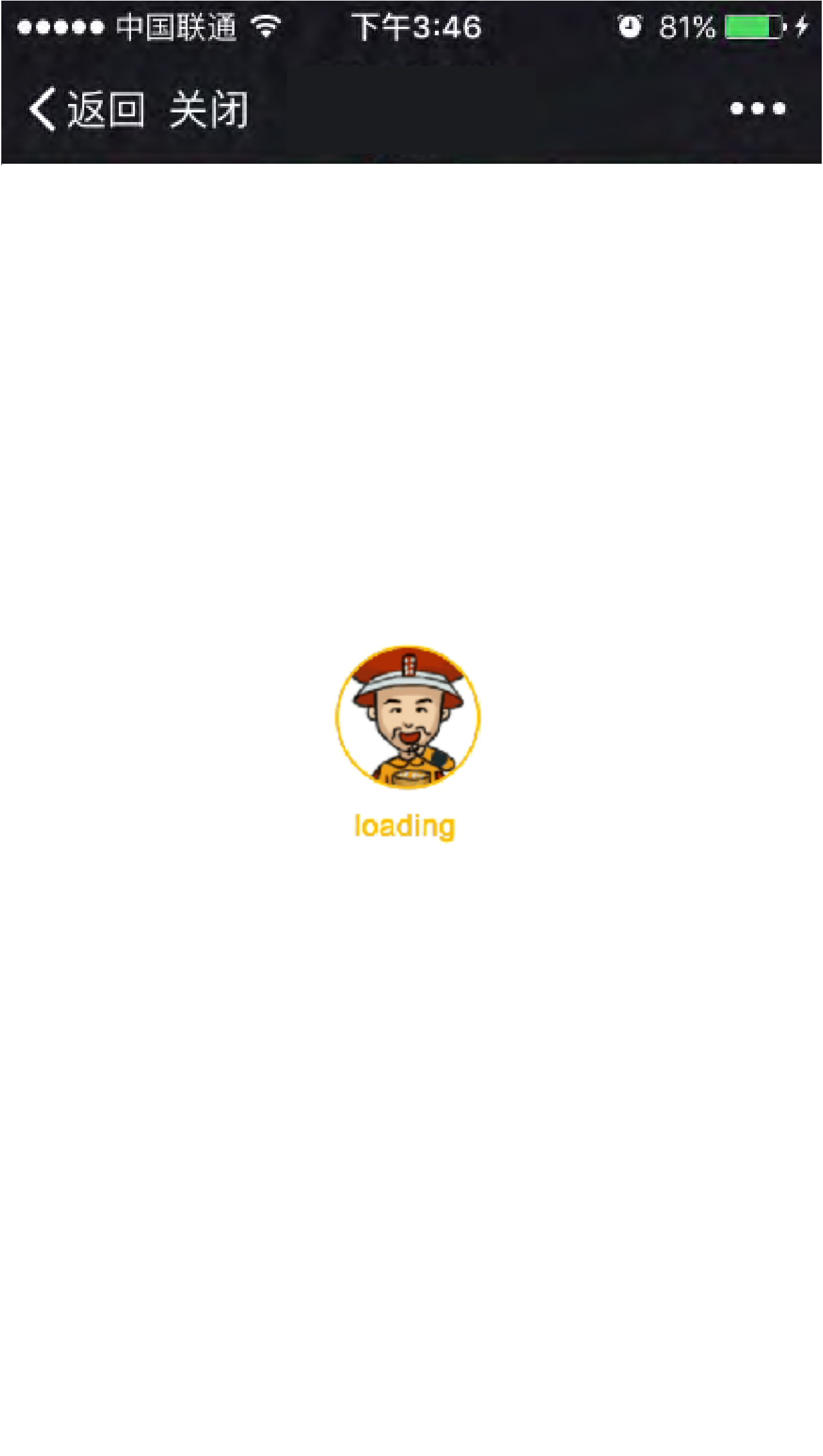
可将H5分成若干段，分段加载。一般在观看第一部分的时候，就开始加载第二部分。



用户等待时给予Lording提示



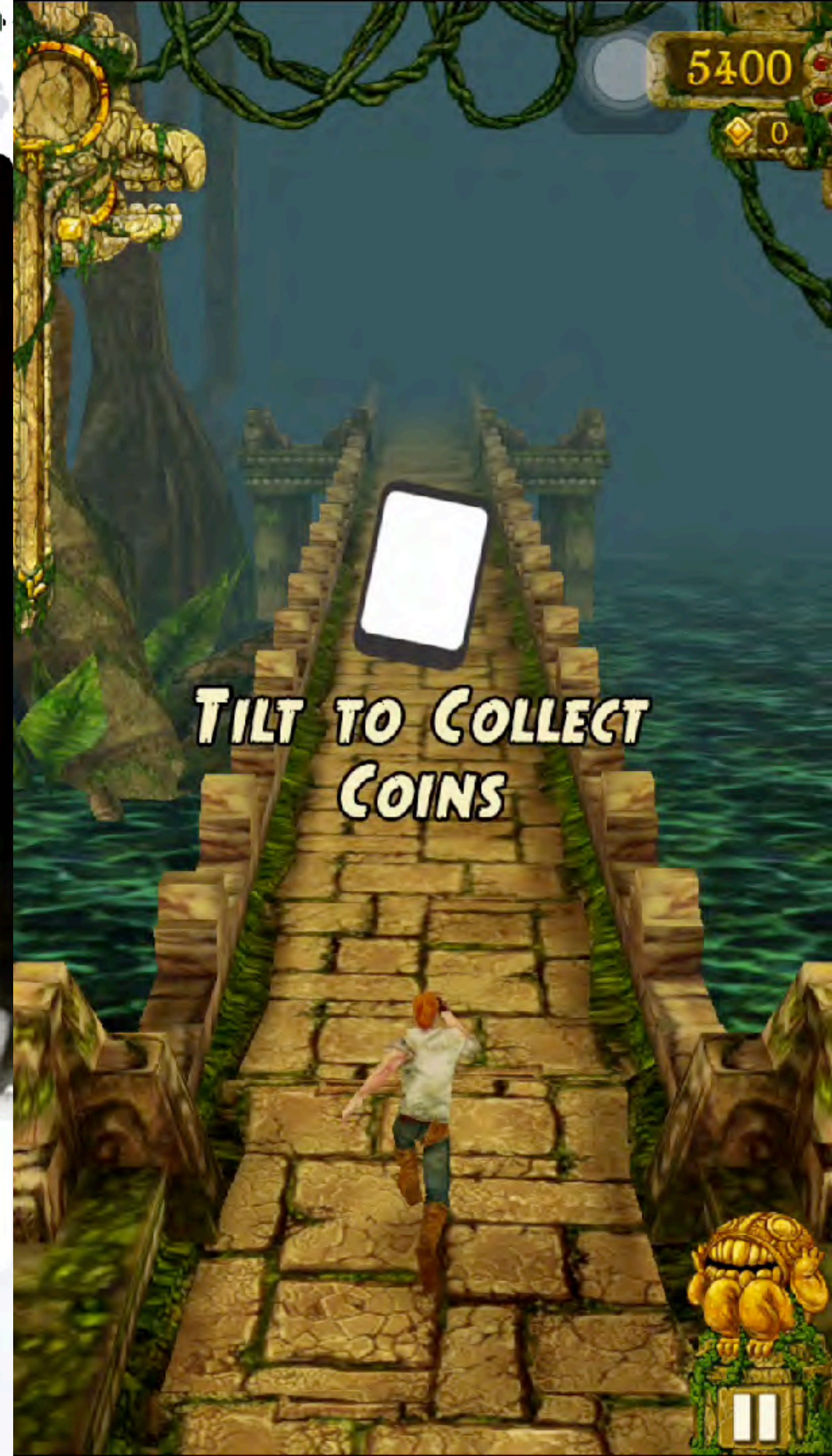
里约小 大 金



雍正去哪儿

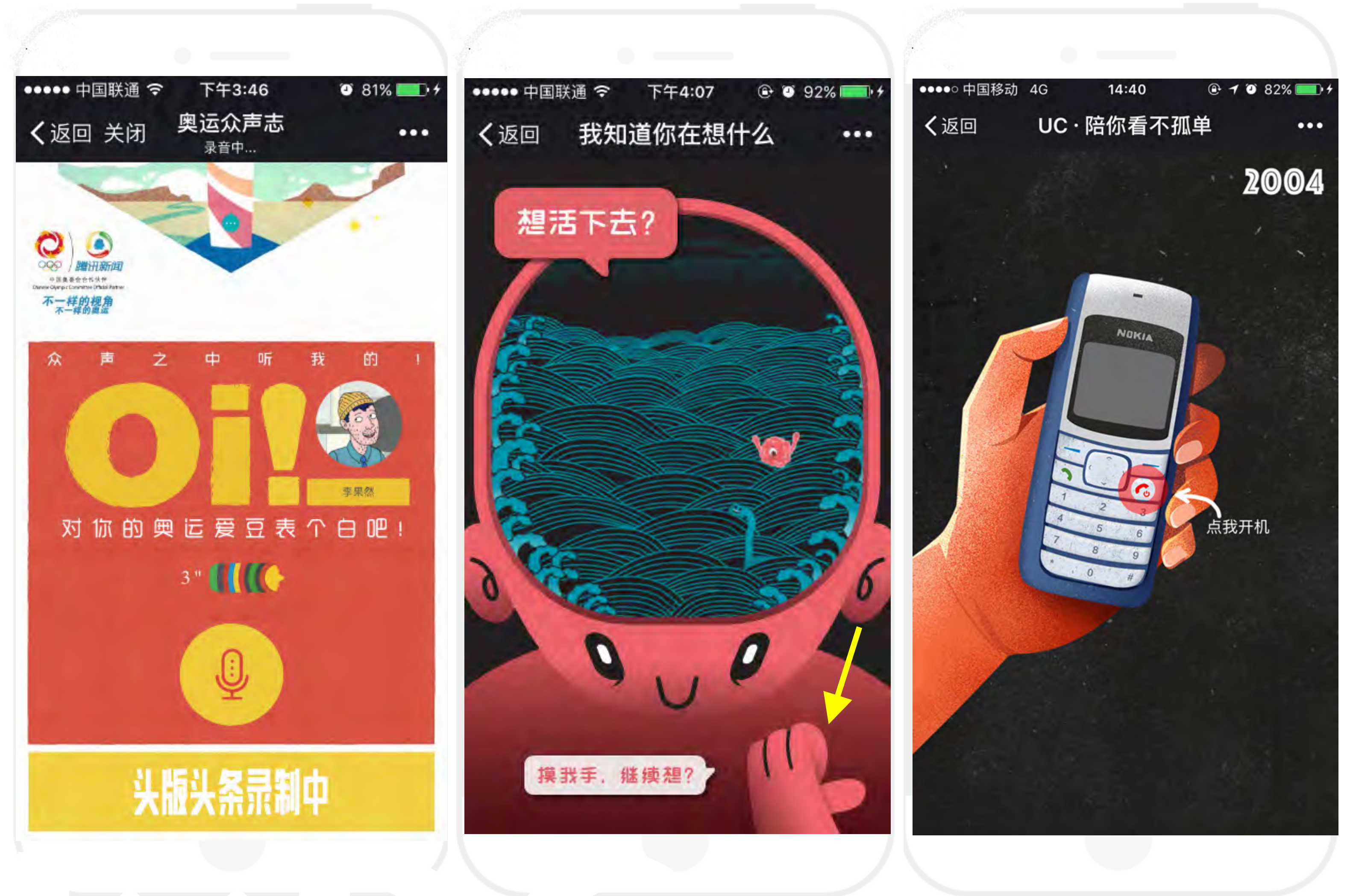
02 自然的交互

- 通过**手势**操作（不是点击按钮、而是更符合物理世界规律）
- 通过使用手机**传感器**操作



03 减少认知成本

- 单一的操作
- 一致的操作
- 隐喻和拟物化



04 文案要配合专题

- 贴合策划主题的文案有时会有大用处



05 注意一些额外规范，例VR

- 避免晕动症，保持头部追踪
- 注意亮度的变化
- 让用户自己决定开始时间
- VR场景中，声音反馈优于文字反馈
- 十字线瞄准，辅助操作



可交互的叙述手段

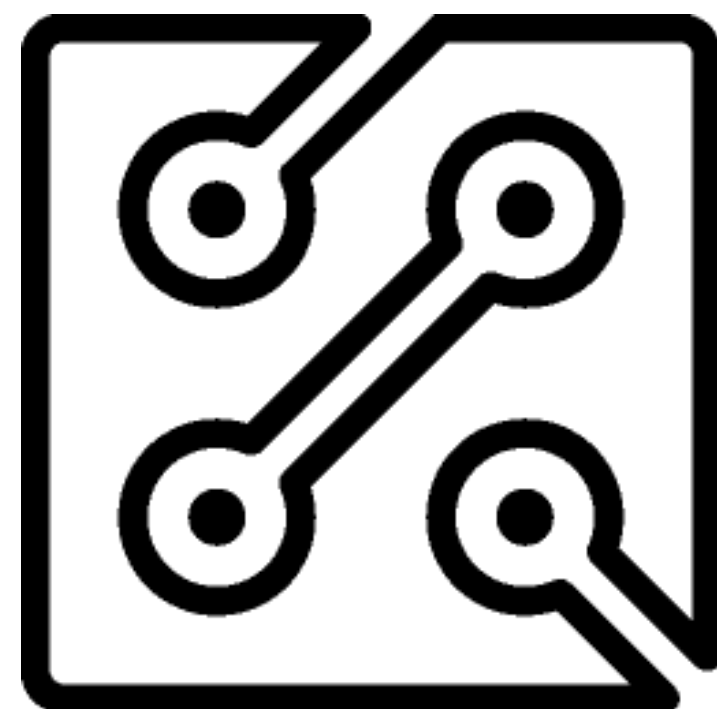


可交互的叙述手段



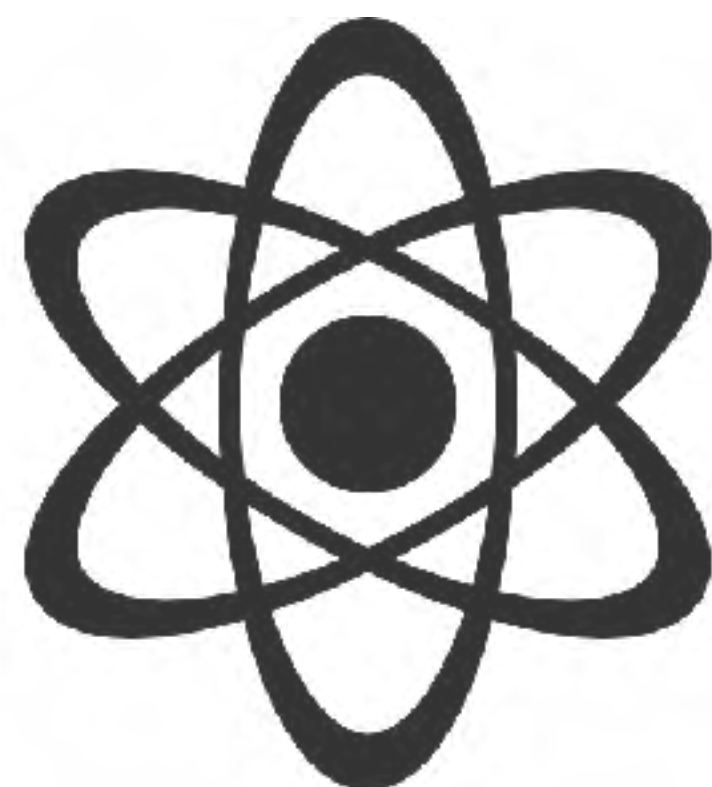
手势类

无操作 点击 拖动 长按



硬件传感器

手机陀螺仪 加速器 调用相机 / 话筒



高新科技

VR AR 3D渲染 双设备交互

👉 视频类（无操作）

一个只属于独生子女的故事

不操作的H5，基本上就是播放一段视频。这就对故事情节和表现方式要求很高。同时对视频的时长也有要求，H5的一个特性就是利用用户的碎片化的时间。

局限性：没有交互，用户操作较少，较容易产生脱节感而无法浏览完整整个H5。



👉 点击

独生子女专用时光机

结合了复古的电子设备，并统一使用点击操作。H5里给的点击提示和操作与现实世界的操作相同，这种一致性会给用户带来熟悉感和乐趣。



长按

唤起这一刻

通过长按屏幕，画面根据长按控制触发动态图像，松开手势则停止播放。



 滑动

Ye游戏节活动-如此信能寄给过去

通过滑动页面，将纸滑进废纸机。符合物理现实操作。

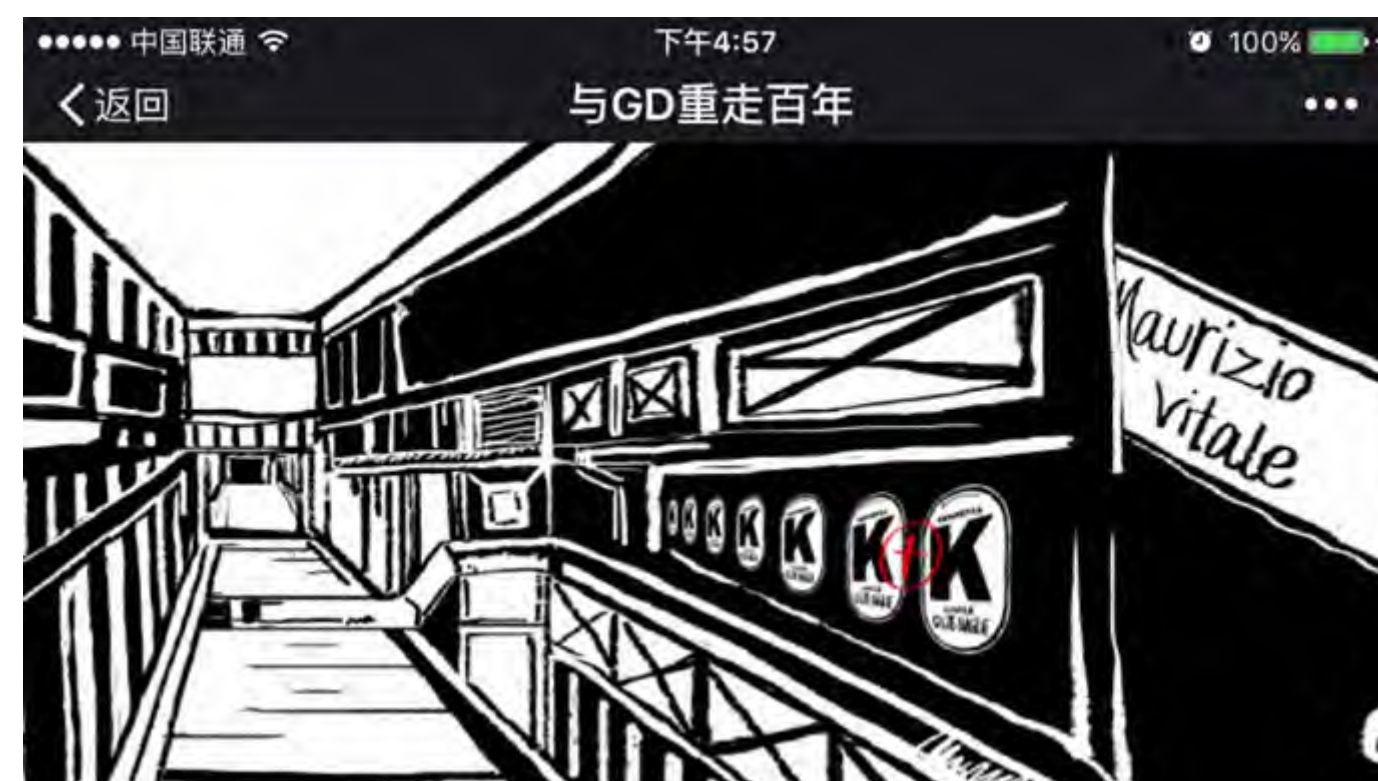


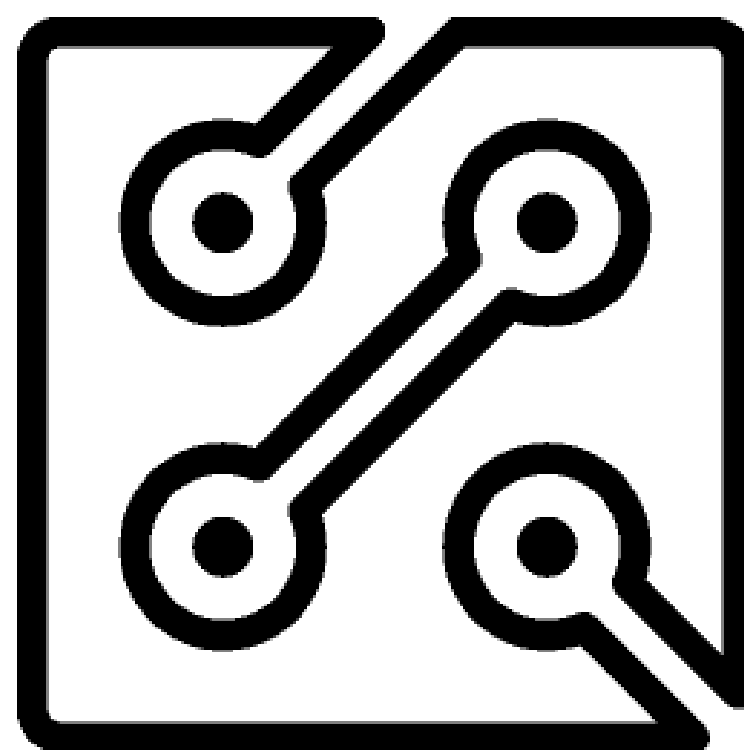
拖动

Kappa-与GD重走百年

通过拖动屏幕，画面有视差效果和元素交叉过场，同时有可点击按钮。

很适合展示类或叙事类的专题策划。





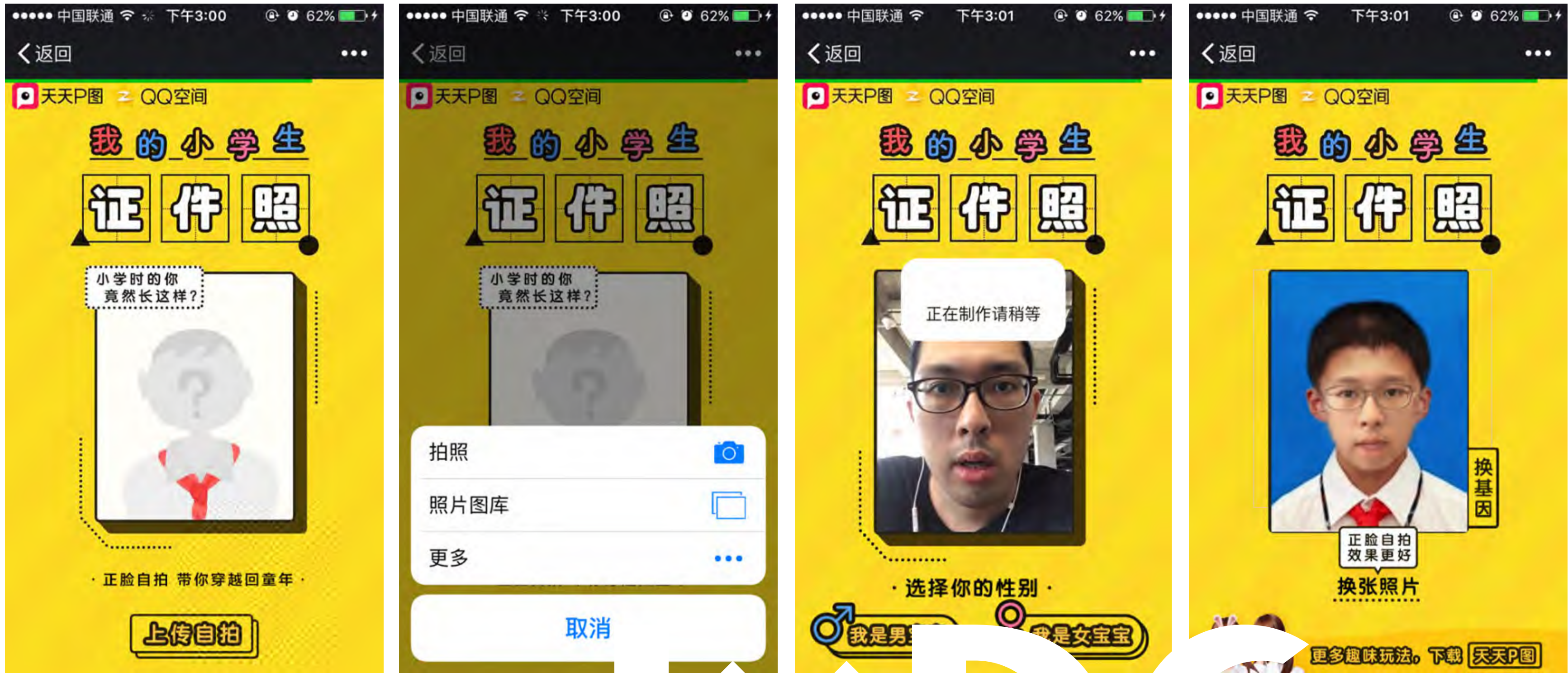
硬件传感器

手机陀螺仪 加速器 调用相机 / 话筒

调用拍照、相册

天天p图

手机相机和相册允许被调用。这个H5使用了后台面部识别进行匹配。



调用话筒

腾讯新闻-奥运众声志

允许调用手机的话筒。完成录音。此H5可以保存录音并分享出去。

分享出去后，可以有用户名，和生成的封面



手机陀螺仪—角速度传感器

什么是手机陀螺仪？

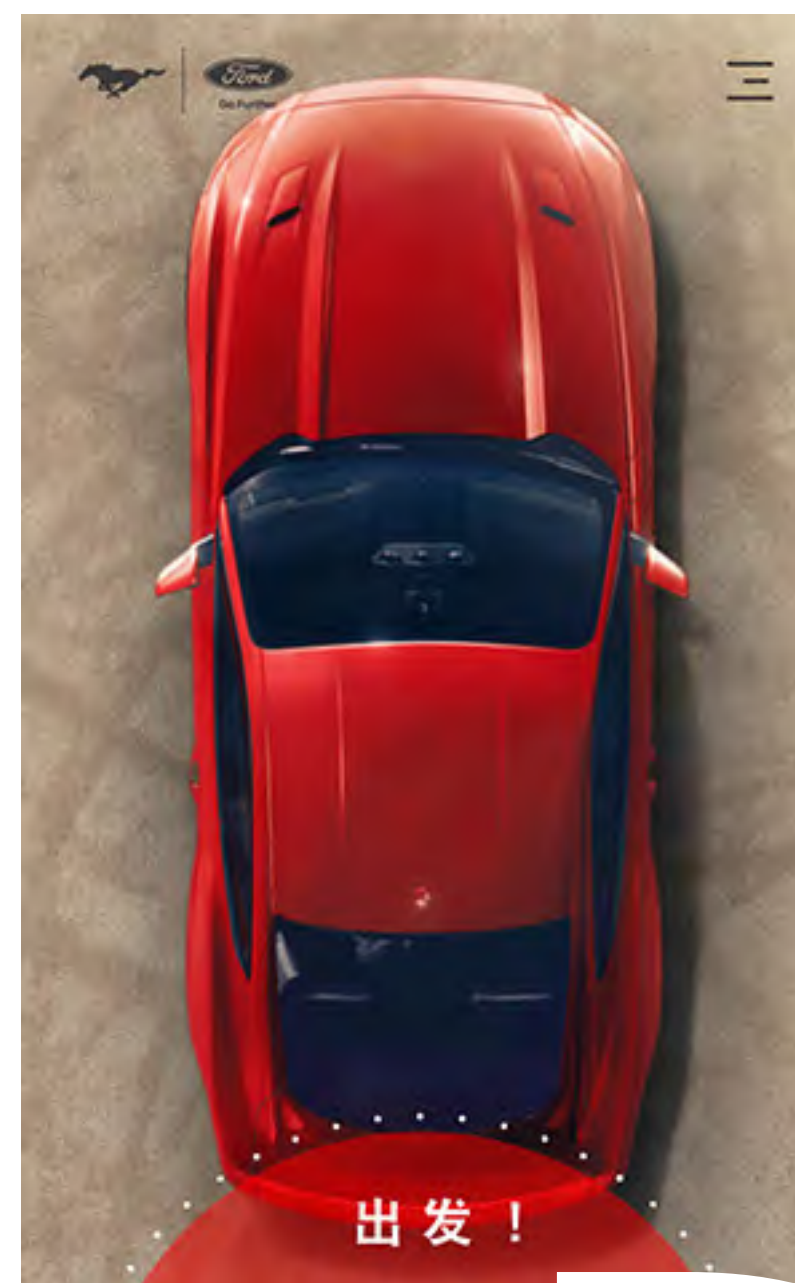
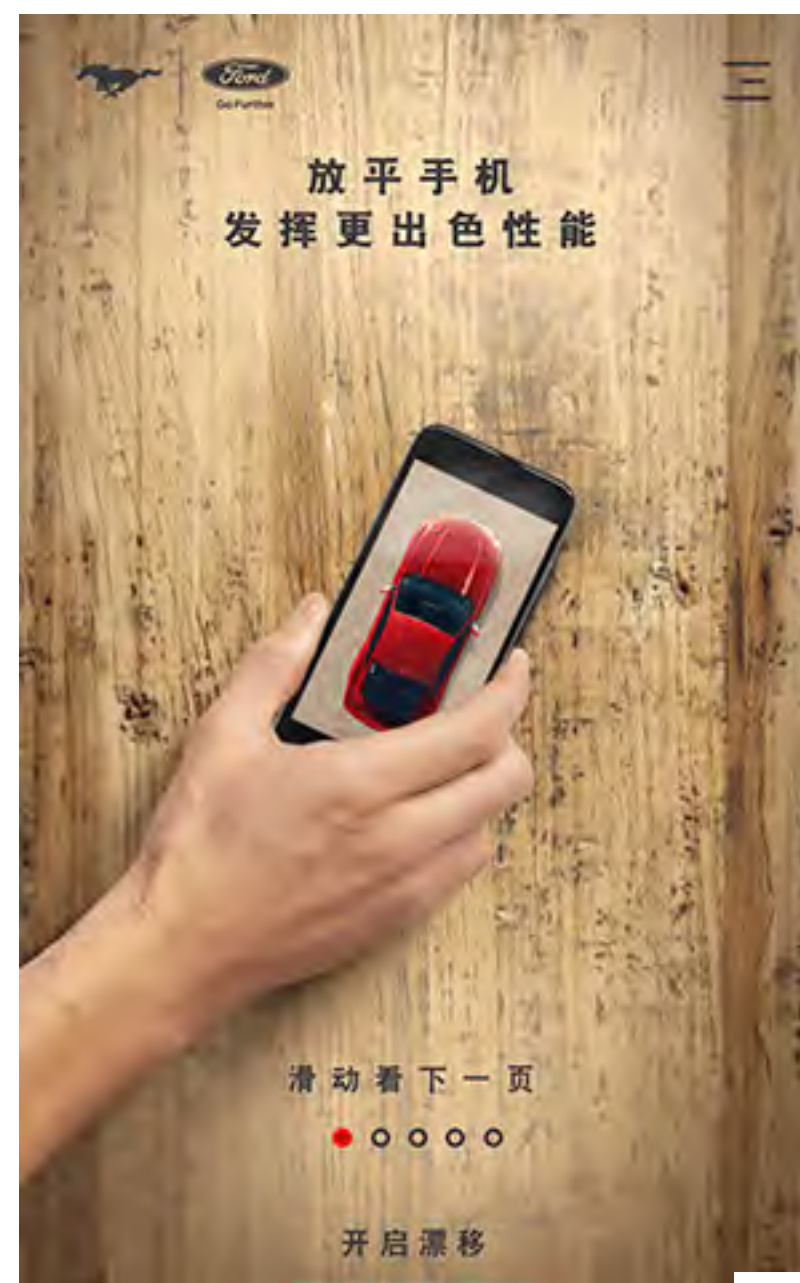
学名叫角速度传感器，是用来判别角度的。

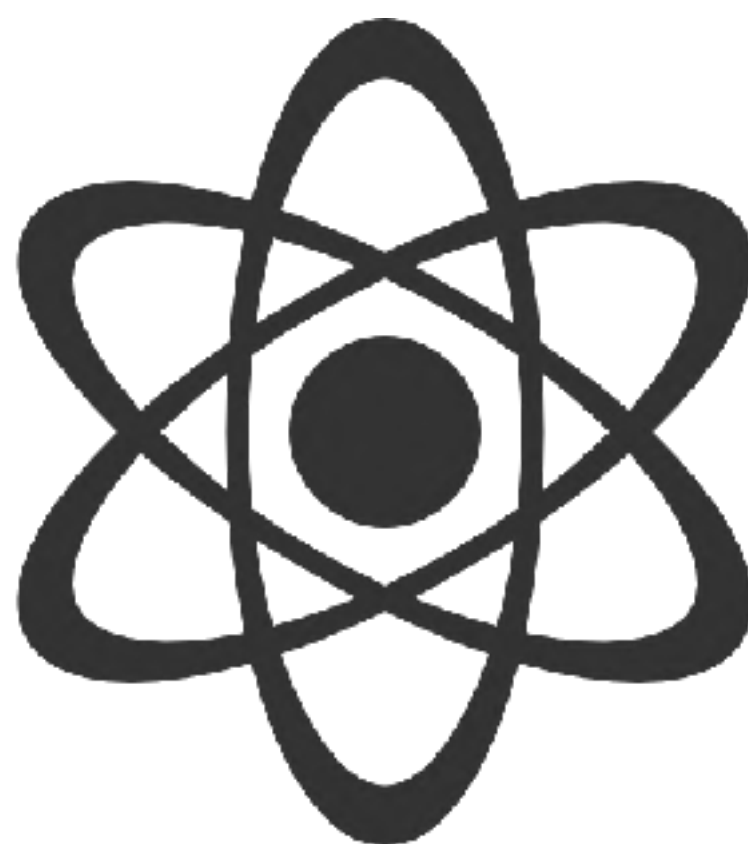


速度加速器

福特 Mustang：随时随地释放你的驾驭天分

将手机模拟成汽车，利用手机加速传感器，判断手机方位，完成任务后记录路径。生成专属于你的独特视频。





高新科技

VR AR 3D渲染 双设备交互

VR

网易-不要惊慌，没有辐射

这个H5基本符合VR的规范，使用了等待按钮。VR对手机性能要求比较高。

VR建议是有针对性的特定策划来考虑，这个技术对用户门槛高，建议如果是视频，时间不要太长。





腾讯-深圳晚报

虚拟和现实的结合可以拉近与用户的距离，带来惊喜感。推广QQAR扫描功能，扫描绘画出现企鹅形象。

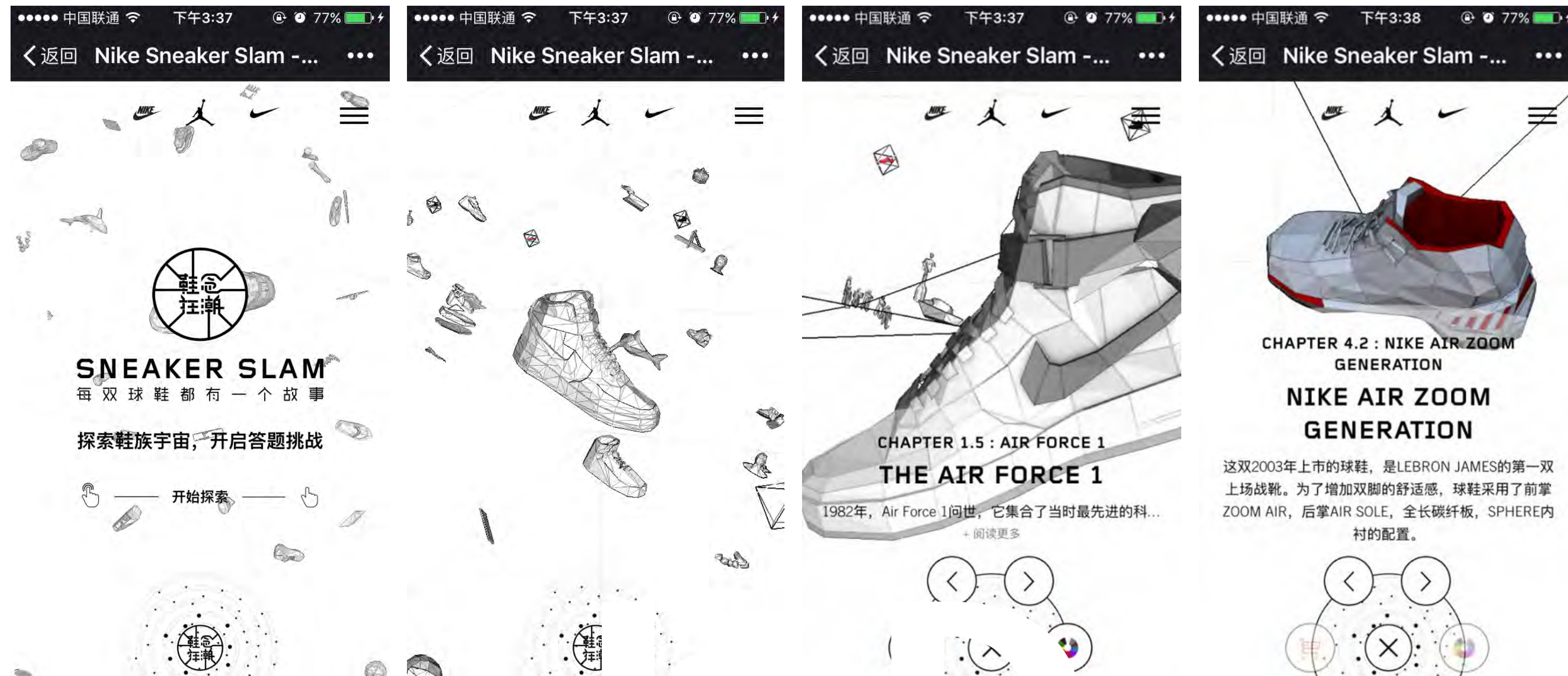


3D

耐克-每双球鞋都有一个故事

亮点：技术：webgl-真3D技术，可拖拽切换，选中后有动效变化。

需要强大研发技术，对用户手机性能也要求较高，适合品牌展示类策划

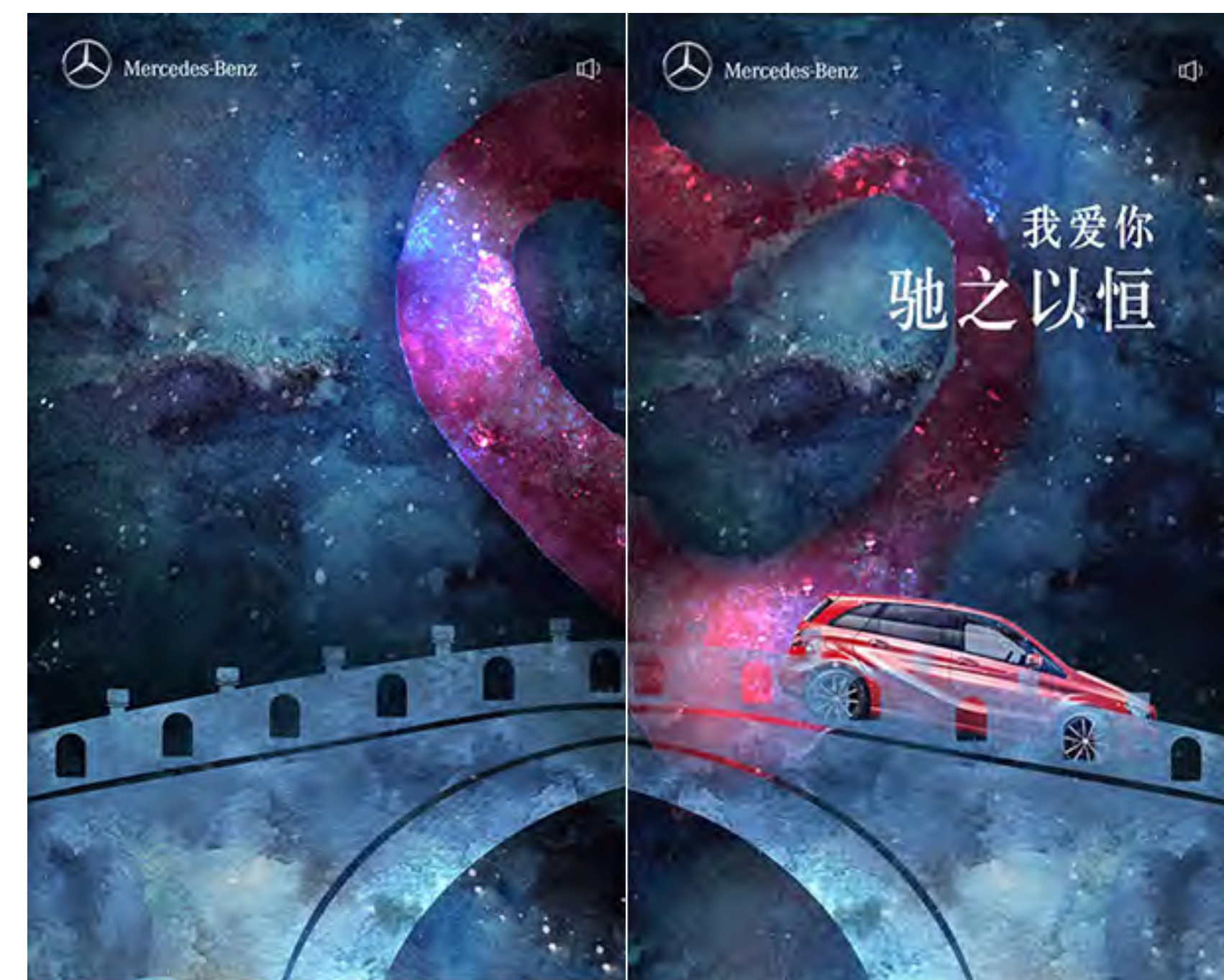
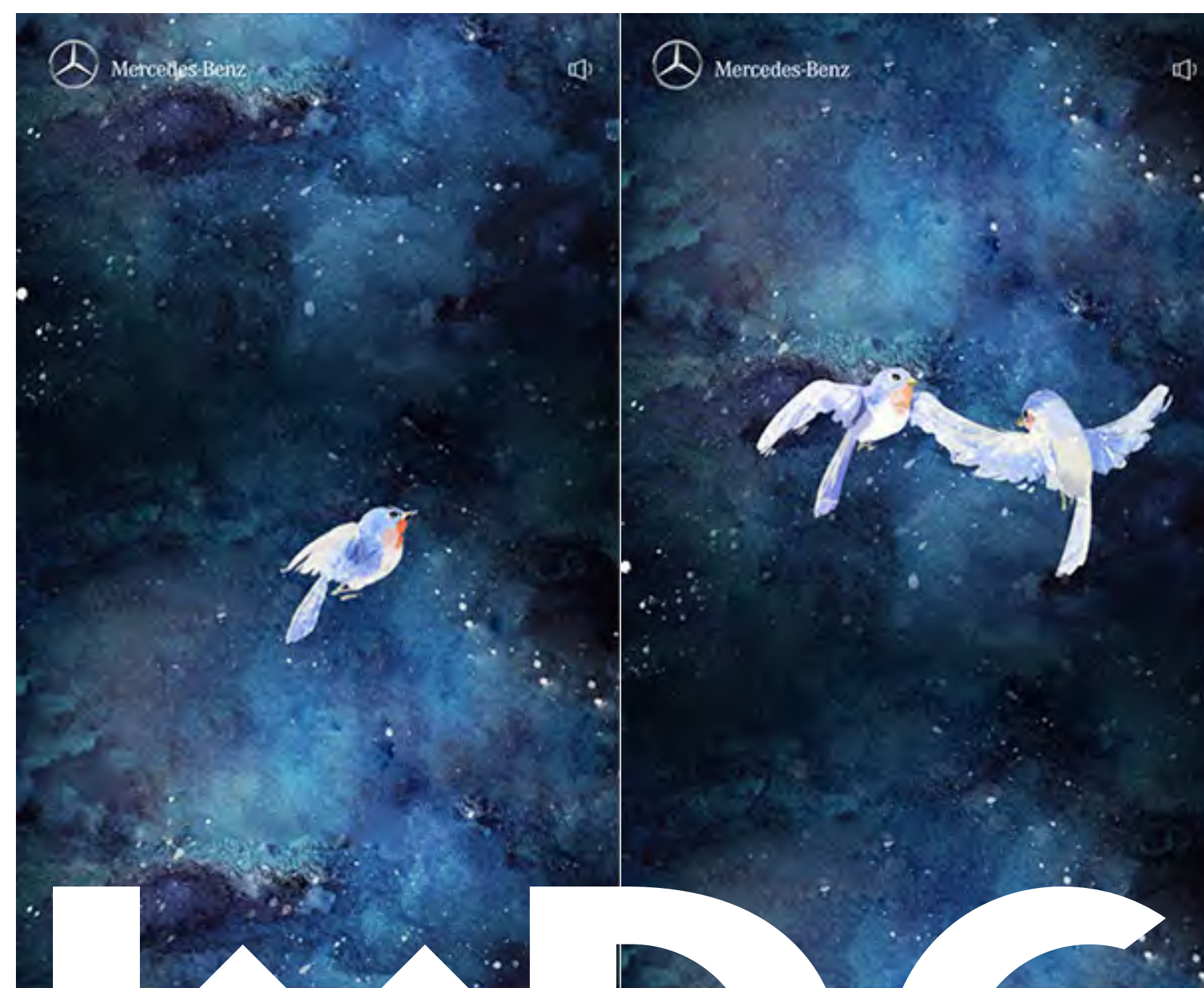
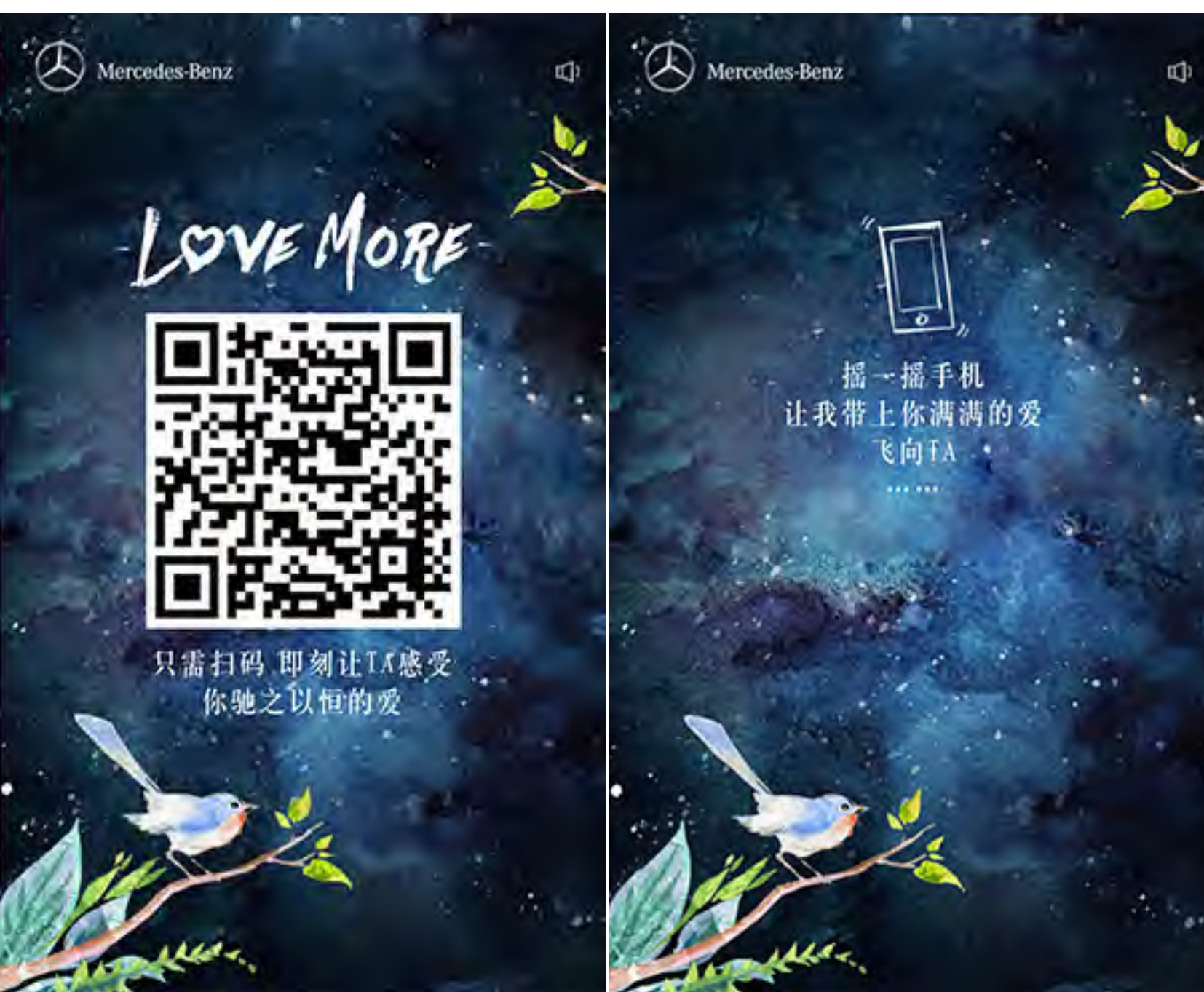


☪ 双屏互动

奔驰-七夕鹊桥会

首先通过扫码将两个手机匹配。再两台设备同时摇一摇触发视频动画。

TIPS:操作不能过多，尽量由一个用户发送指令，另一个用户只负责接收，避免两台机器同时都能操作。



04

H5的设计流程

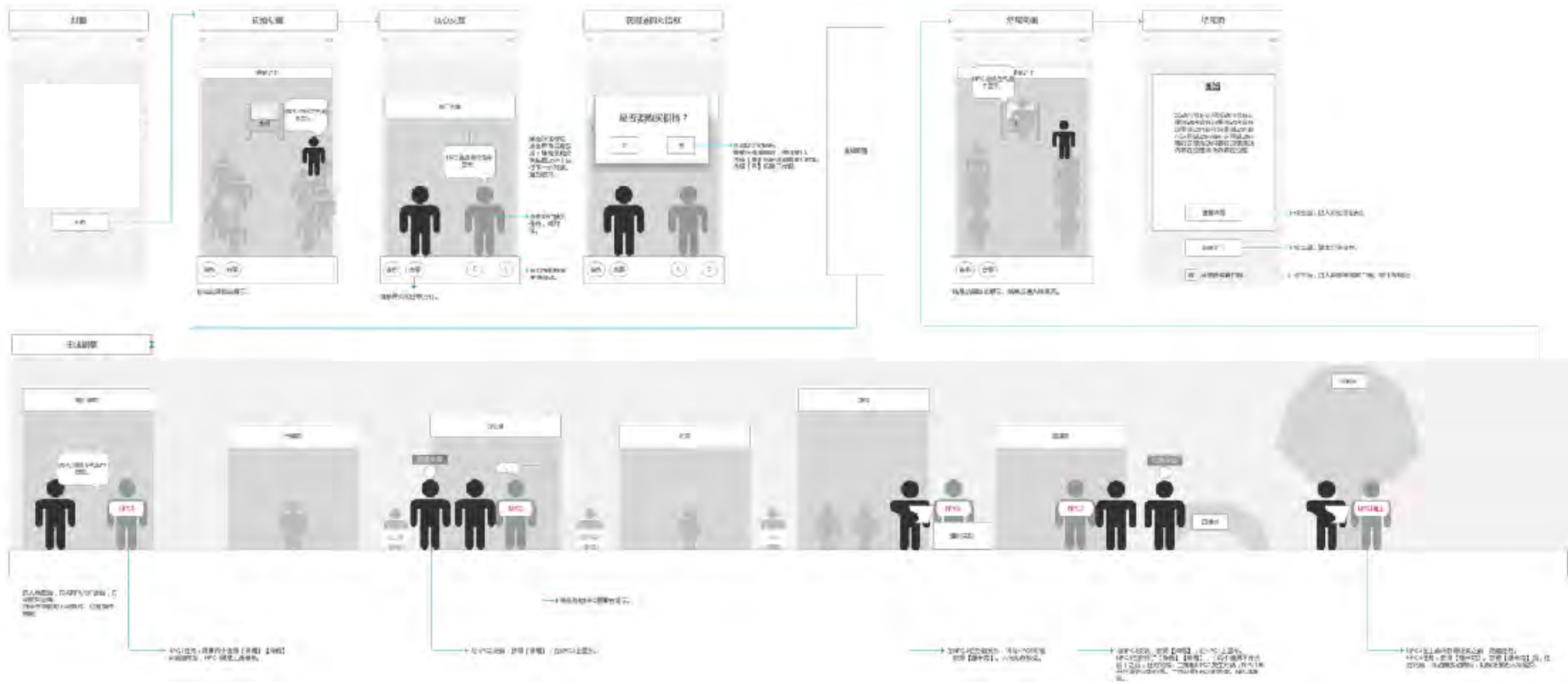
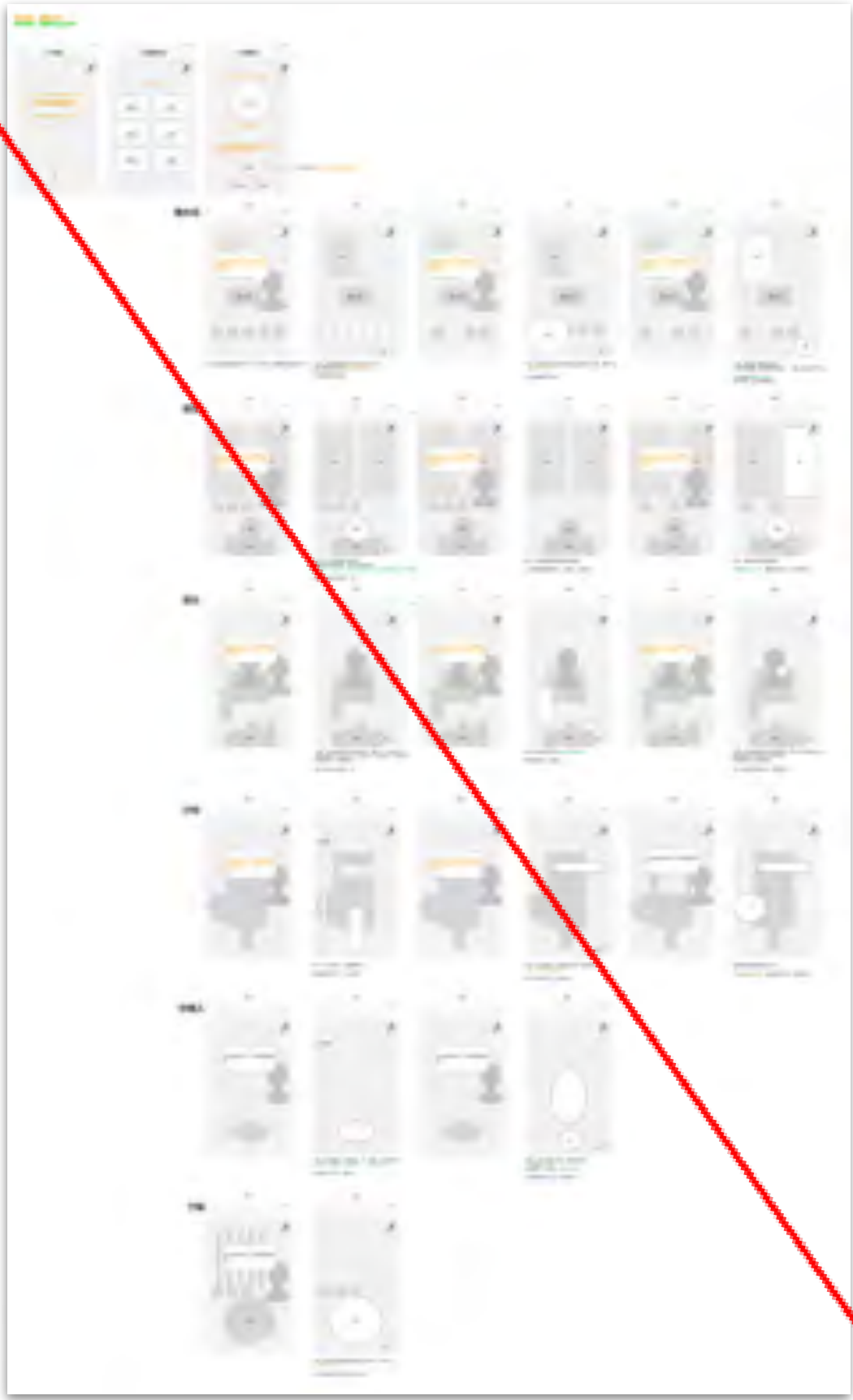


设计
前提

应该充分了解该H5策划的商业目的以及重要程度

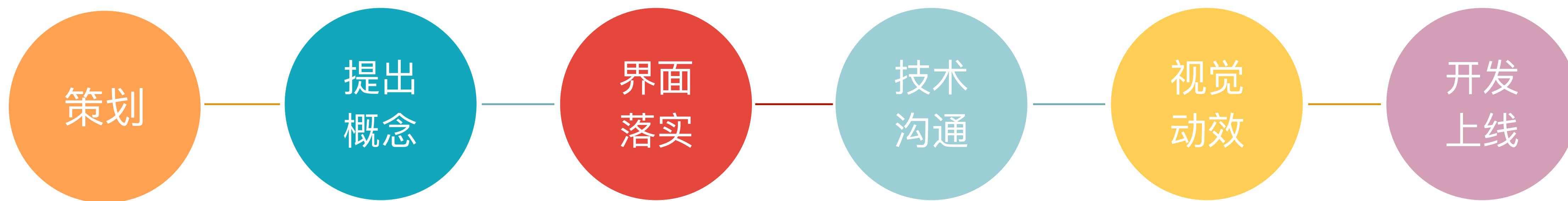
这关系到本次策划能争取到多少
开发资源，交互、逻辑复杂程度

举例：代号“6个游戏”



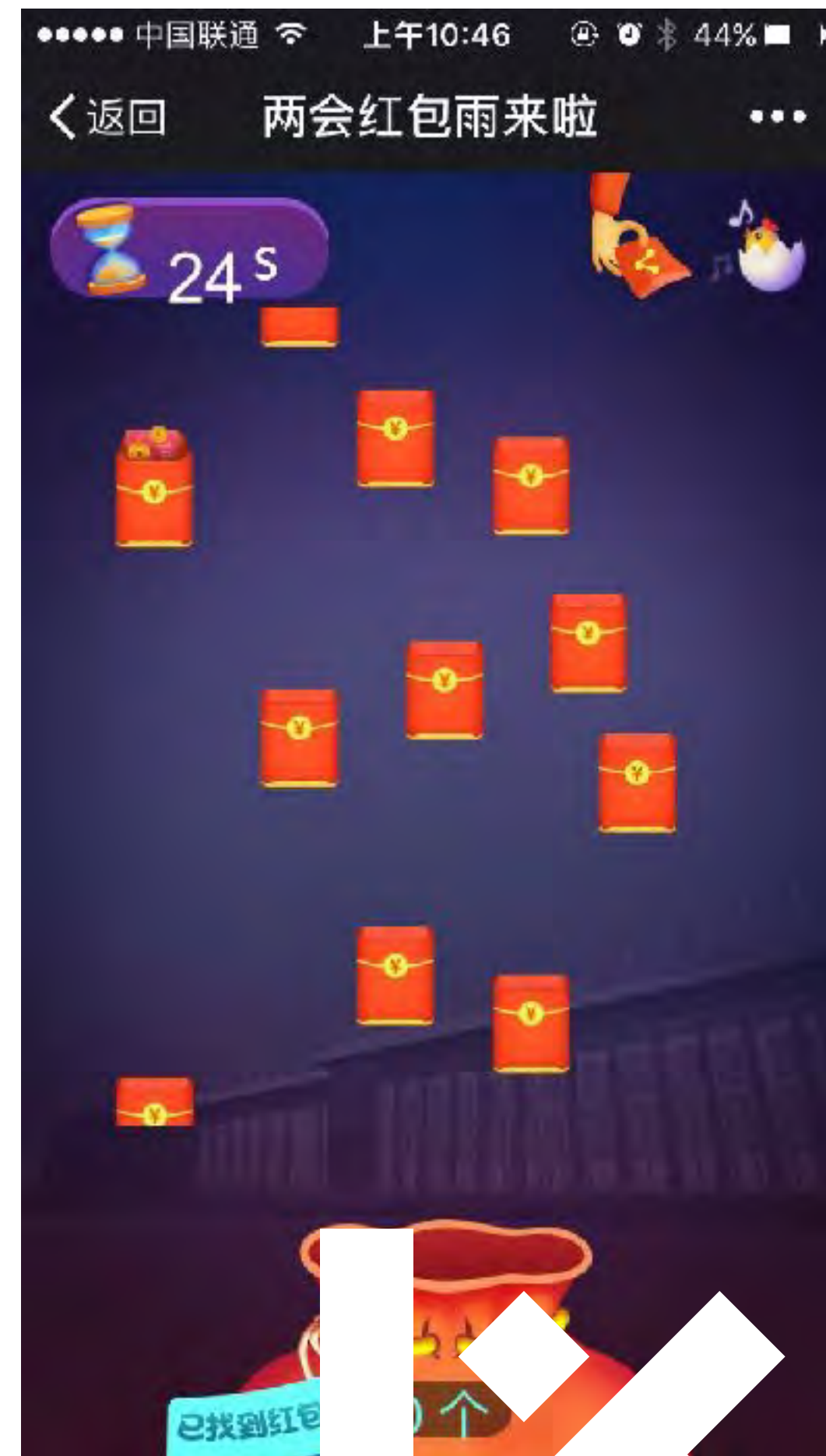
经过重新讨论，各方一致认为，着力设计一个游戏，比一次性制作6个游戏要大大节省开发成本，实现效果也会大大增强。这样也符合本次策划的重要程度。

H5开发流程

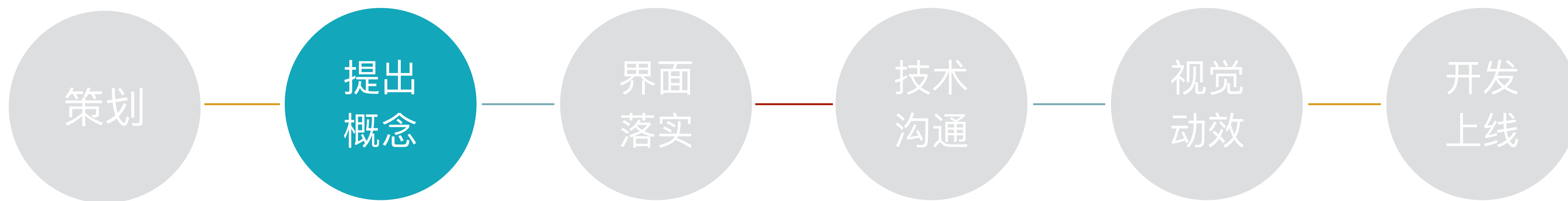


策划

举例：代号“红包雨”



H5开发流程



提出 概念

常见问题

- 1.想更多展示整理的内容。
- 2.对核心交互方式把握不够精准。

这个环节需要通过对策划进行重新评估，
提出更好的解决方案。

重新评估

本次策划的目的是什么？
本次策划中哪些内容必须突出？
这个策划想吸引的目标人群是谁？
交互方式和本次策划匹不匹配？
交互方式和展示信息不符合移动端的条件？
有没有忽略分享？

提出
概念

重新评估

本次策划的目的是什么？

本次策划中哪些内容必须突出？

这个策划想吸引的目标人群是谁？

交互方式和本次策划匹不匹配？

交互方式和展示信息不符合移动端的条件？

有没有忽略分享？

举例：代号“二次元应援计划”

策划原来的思路为“仙界浮岛”

四座浮岛环绕一座仙宫。每座浮岛在云海里上下起伏，上面站着3~5个小人。仙宫是中国风楼宇，飞檐，挂着牌匾“老歪脖子树殿”。门前有个水晶，闪闪发光，视觉上突出，吸引用户点击。点击一个浮岛，会将该浮岛拉近至用户面前，占满屏幕。

浮岛成倒锥形，地面上有一个魔法阵，隐约可见，表示该浮岛被封印。浮岛被一个半椭圆的气层罩住，大触被困在浮岛中……





- 本次策划的目的是什么？
- 本次策划中哪些内容必须突出？
- 这个策划想吸引的目标人群是谁？
- 交互方式和本次策划匹不匹配？
- 交互方式和展示信息不符合移动端的条件？
- 有没有忽略分享？

重新评估1

本次策划的目的是什么？

这关系到本次策划的**调性**，是搞笑的、严肃的还是需要有创意等等。

这关系到内容**呈现方式**，是答题类、是纯视频展示类、数据展示，还是需要游戏等等。

调性

轻松活泼

呈现方式

游戏类





- 本次策划的目的是什么？
- 本次策划中哪些内容必须突出？
- 这个策划想吸引的目标人群是谁？
- 交互方式和本次策划匹不匹配？
- 交互方式和展示信息不符合移动端的条件？
- 有没有忽略分享？

重新评估2
哪些内容必须突出？

调查清楚重点便于我们重新组织内容，删减不重要的信息。提炼核心任务。

重要内容

投票

抽奖

暴露有态度盛典

核心任务

投票



提出概念

本次策划的目的是什么？
本次策划中哪些内容必须突出？
这个策划想吸引的目标人群是谁？
交互方式和本次策划匹不匹配？
交互方式和展示信息是否符合移动端的条件？
有没有忽略分享？

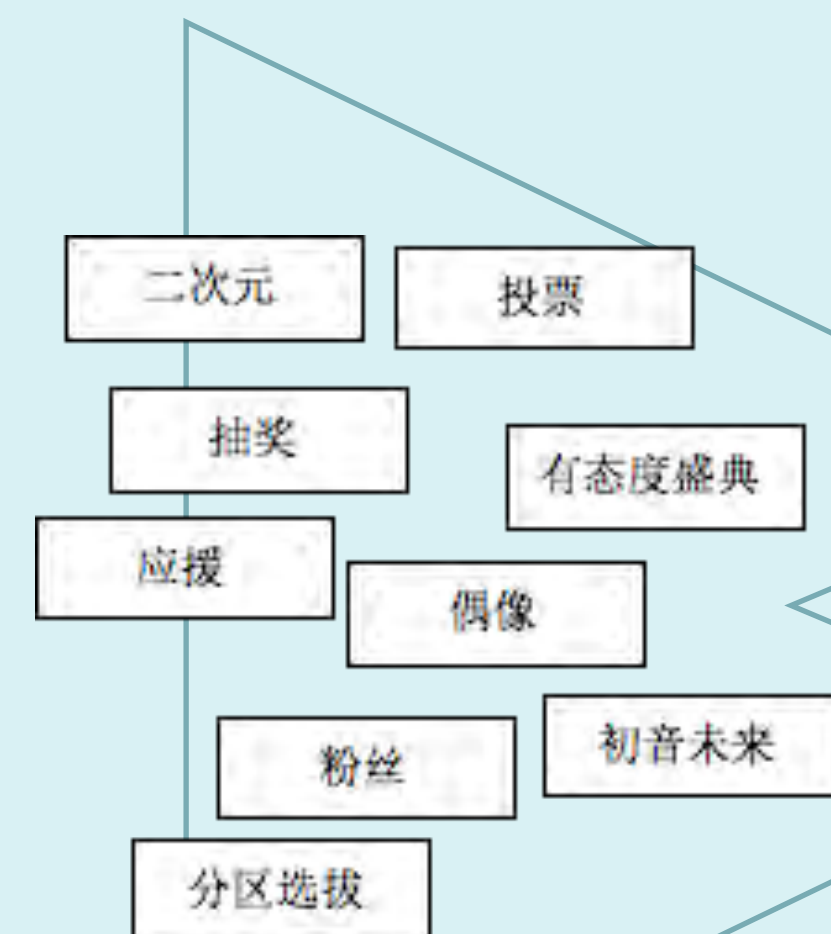
重新评估3

这个策划想吸引的目标对象是谁？

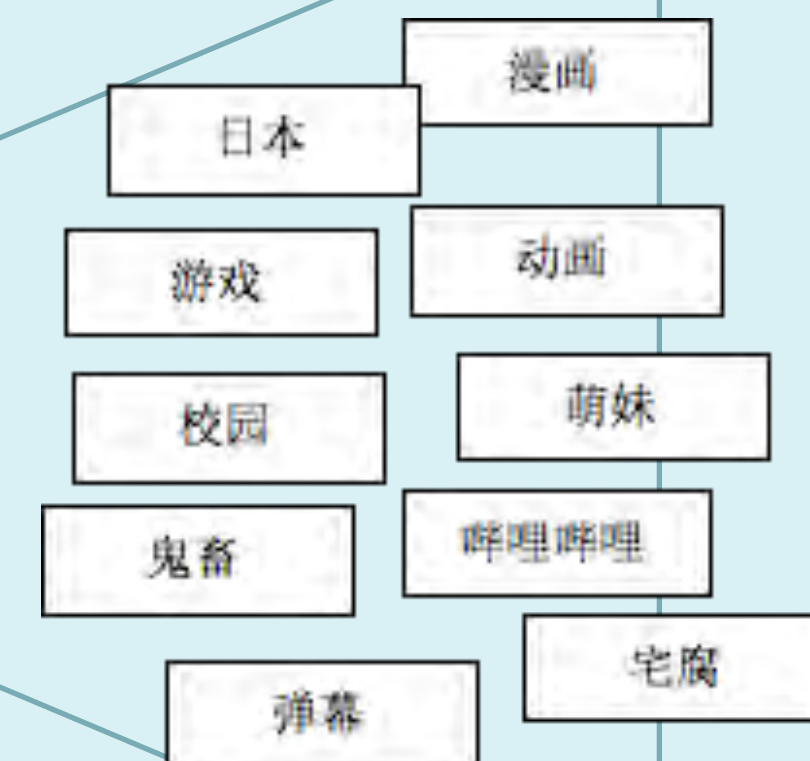
首先关系到需要安排哪些具体元素体现目标人群特点。

其次关系到整个页面的视觉风格，是漫画风格还是写实风格，还是水墨风格。

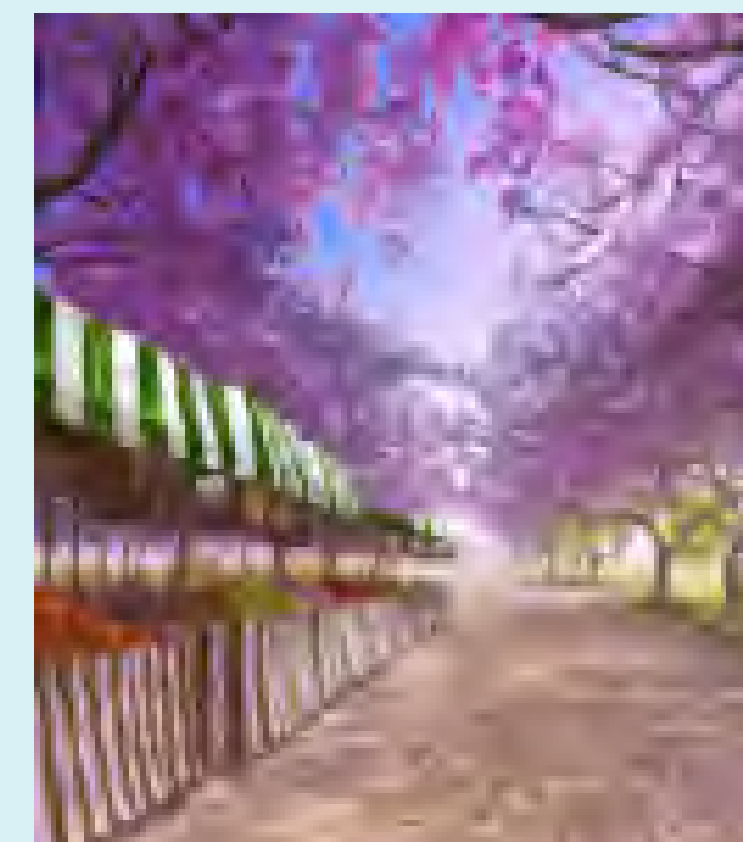
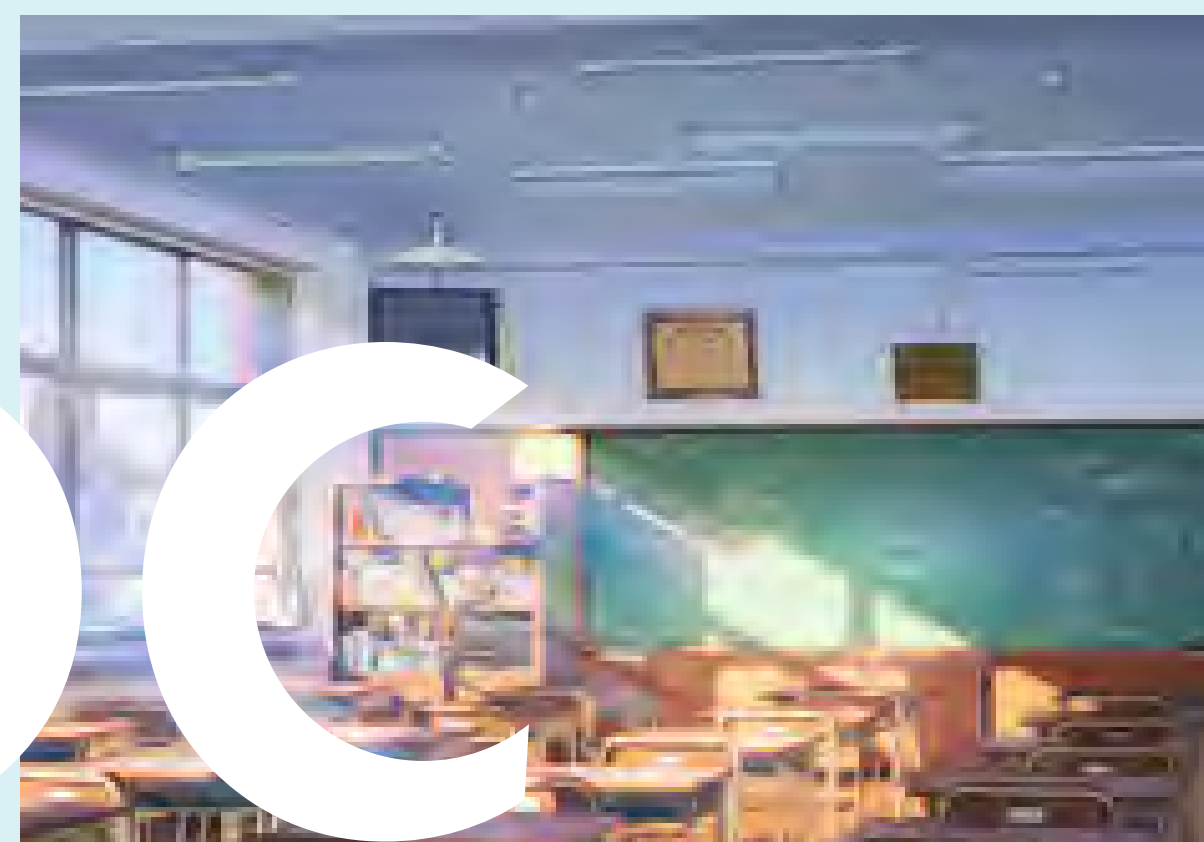
策划中的重要内容



目标对象喜欢的东西



校园祭



提出概念

本次策划的目的是什么？
本次策划中哪些内容必须突出？
这个策划想吸引的目标人群是谁？
交互方式和本次策划匹不匹配？
交互方式和展示信息不符合移动端的条件？
有没有忽略分享？

重新评估4

交互方式和本次策划匹不匹配？

交互方式应该和策划有联系，让交互更有逻辑性。突出核心任务。

~~唱见岛上是一片樱花林，5位大触分别站在树下，或者坐在树梢上。点击树叶他进行投票，投票后樱花瓣上下飞舞。~~

~~游戏岛上插着一把重剑，露出小部分剑锋，剑锋和剑柄上缠着铁链。5位大触站在剑前面。铁链处滑动为投票，投票后铁链晃动。~~



简化与整合投票方式



3D 的方式吸引注意力

提出概念

本次策划的目的是什么？
本次策划中哪些内容必须突出？
这个策划想吸引的目标人群是谁？
交互方式和本次策划匹不匹配？
交互方式和展示信息不符合移动端的条件？
有没有忽略分享？

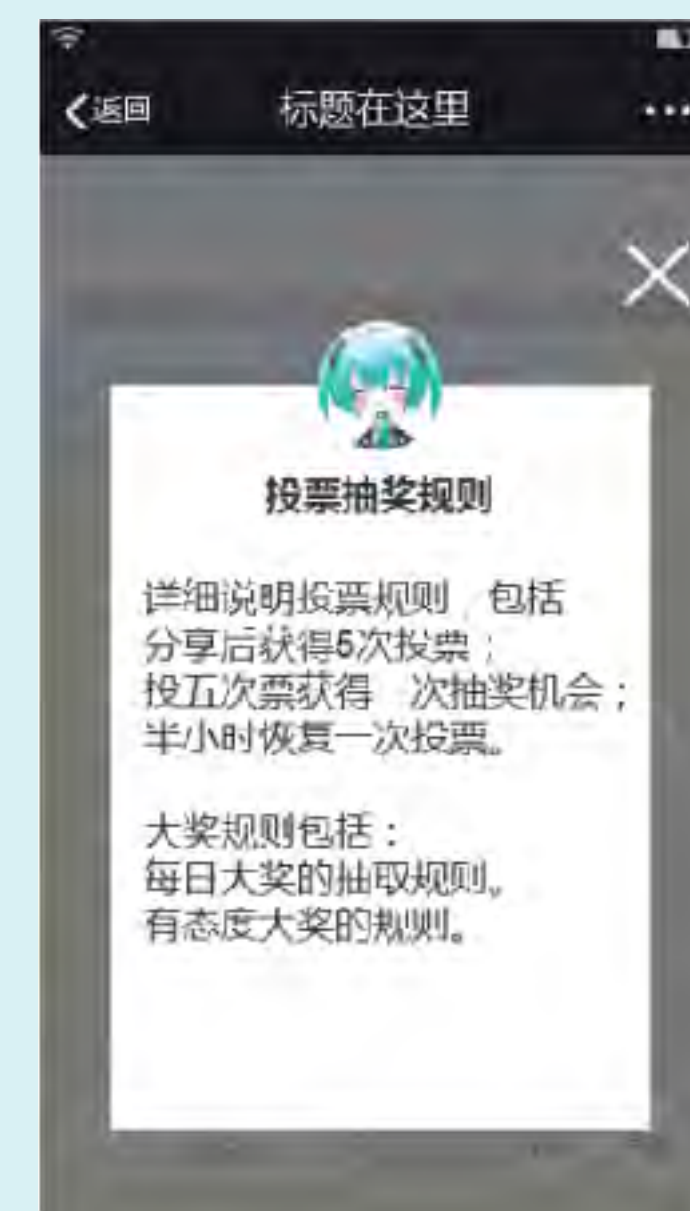
重新评估5

交互方式和展示信息是否符合移动端的条件？

如层级是否太深，展示空间够不够、有没有和系统手势冲突等。



层级扁平化



通过浮层方式减少层级

提出概念

本次策划的目的是什么？
本次策划中哪些内容必须突出？
这个策划想吸引的目标人群是谁？
交互方式和本次策划匹不匹配？
交互方式和展示信息是否符合移动端的条件？
有没有忽略分享？

重新评估6 有没有忽略分享？

一定要注意H5的分享属性。



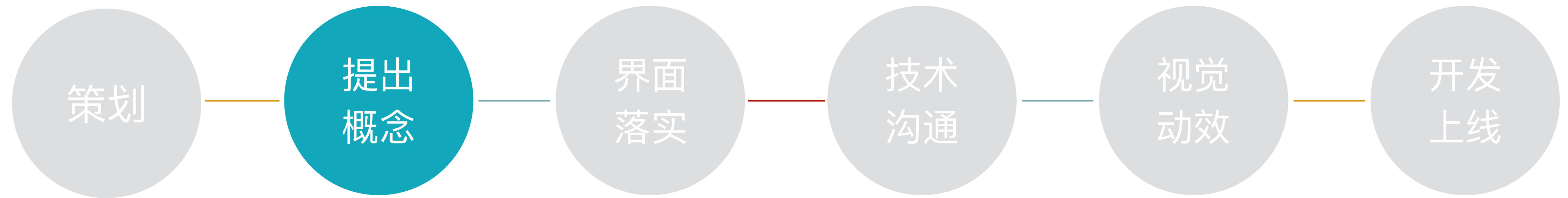
增加投票规则：

【时间】为倒计时30分钟获得1票。等于5票，变为全满。

【+】为不够五票时，出现的邀请按钮。邀请成功后，票数加5票，没有上限。点击左边【邀请】按钮，也同样加5票。



不同场景下分享的文案不同。



重新评估

本次策划的目的是什么？

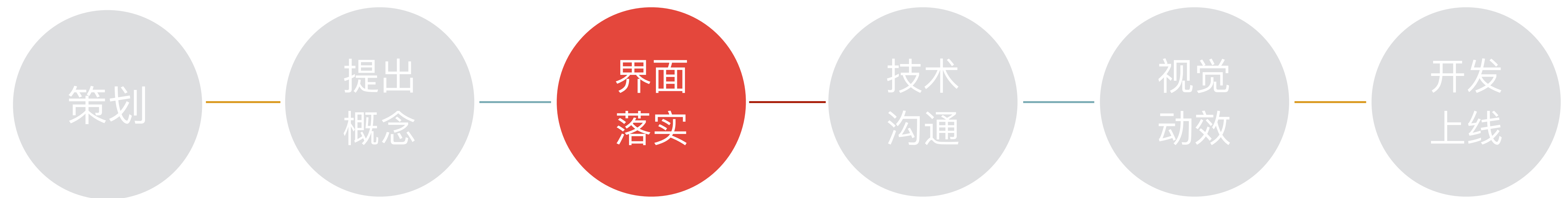
本次策划中哪些内容必须突出？

这个策划想吸引的目标人群是谁？

交互方式和本次策划匹不匹配？

交互方式和展示信息不符合移动端的条件？

有没有忽略分享？



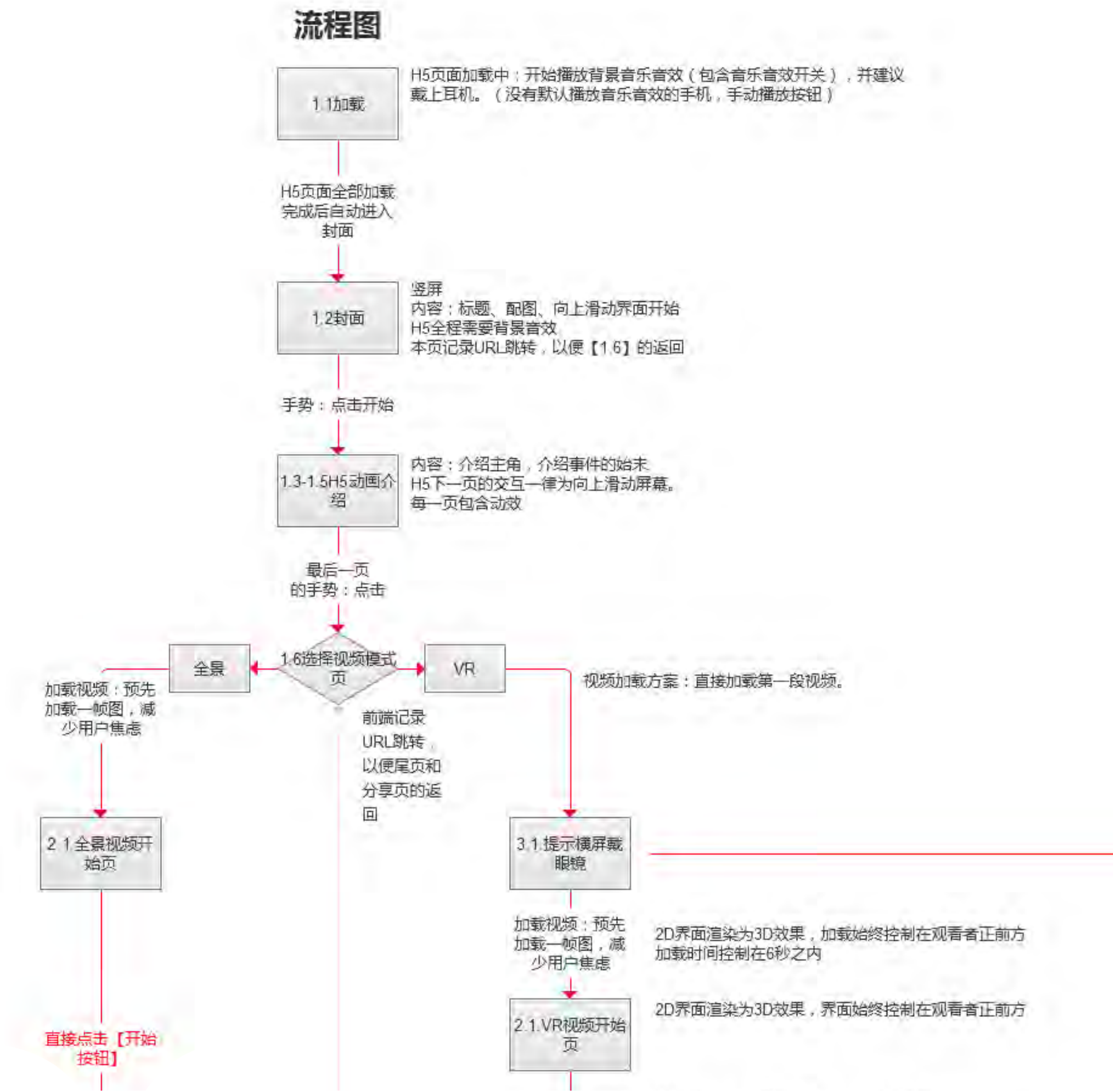
- **快：** 尽量快的完成这个环节，为后面开发设计节省时间。
- **细：** 流程和界面越详细越好，这会帮助我们仔细排查每一个细节。



界面
落实

制作流程图（快）

快速理清思路、梳理流程和框架，方便接下来和策划者、技术、视觉沟通。



流程图方便梳理各个环节，包括：加载点，提示点，动效点，操作点，跳转逻辑等，通过以评估设计所需的工作量。便于前期开会使用。

界面 落实

制作交互图（细）

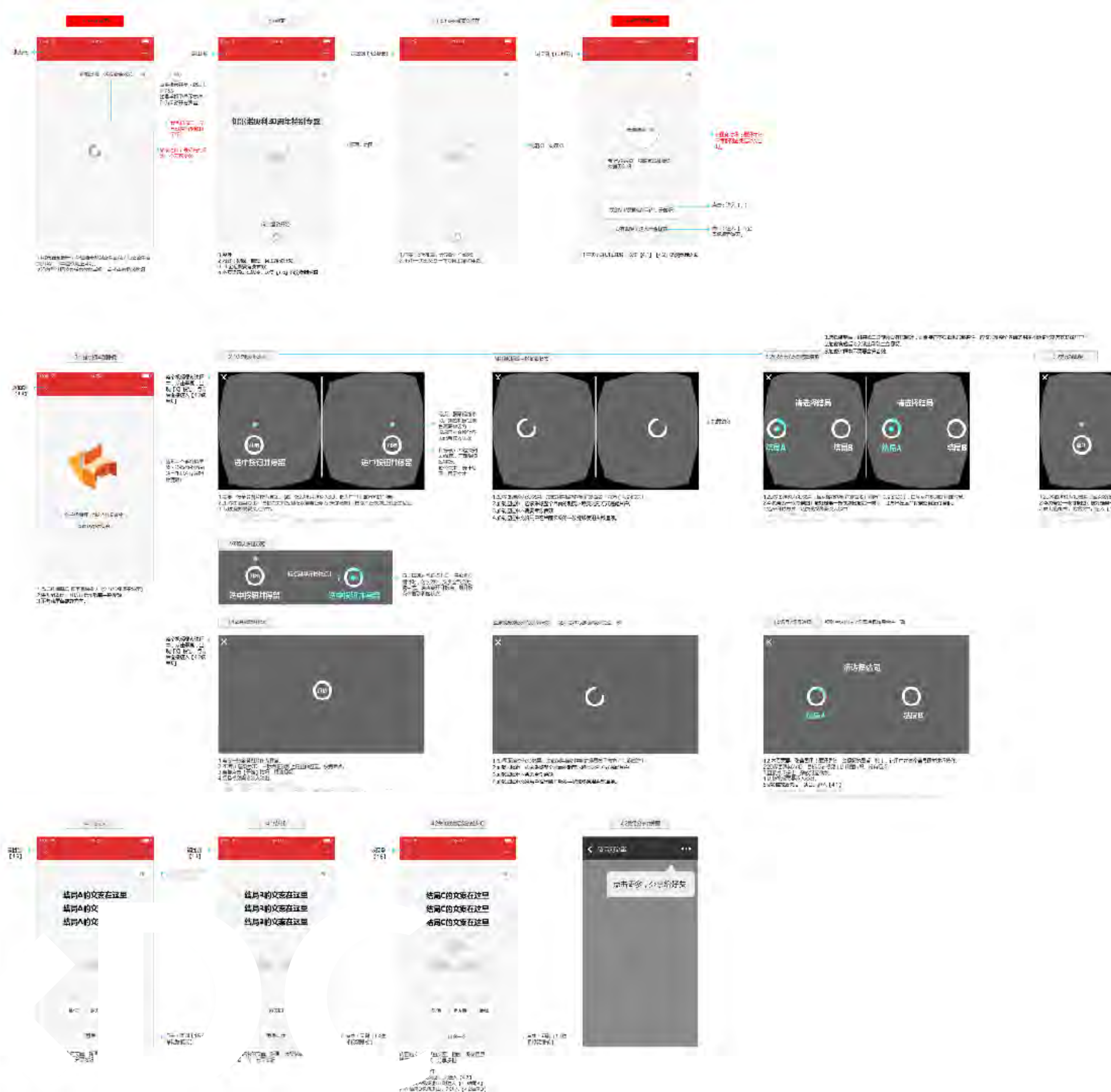
之后落实到具体界面，同样描述内容越详细越好，如界面所需所有元素，位置，页面跳转逻辑等。

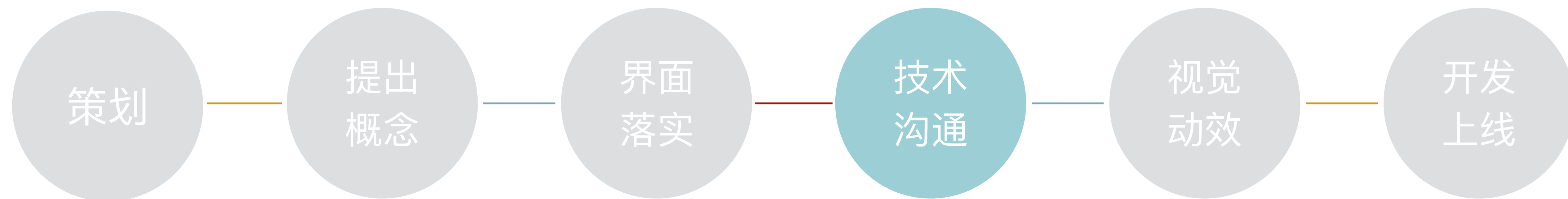
交互图需要尽量详细的描述，有两个作用：

- 便于所有相关人员直观了解自己要做什么。
- 用作档案，便于之后核对走查。

文档中需要包括：

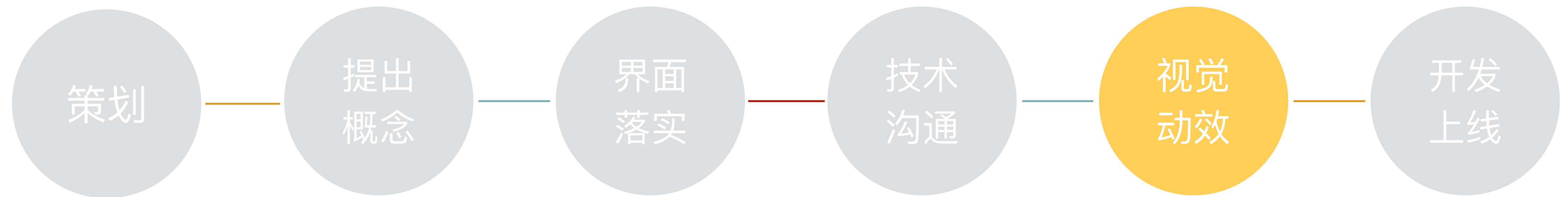
- 每个页面所包含所有元素、信息的描述。
- 每个页面的手势；点击点位置；动效点位置。
- 各个页面的跳转逻辑



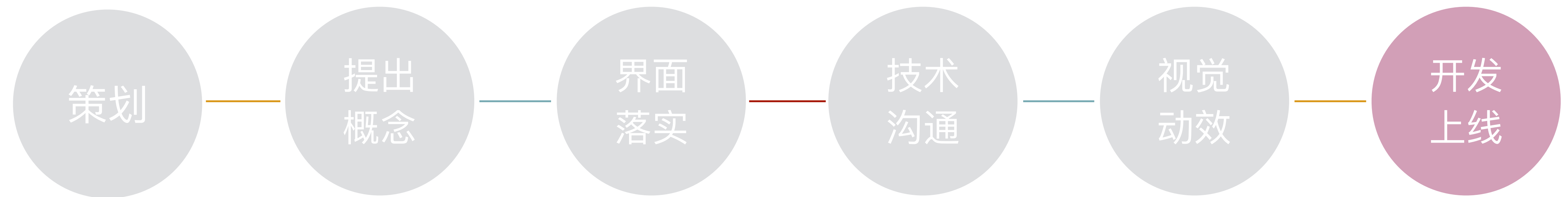


前期：邀请开发人员尽早参与策划， 尽早对H5的开发进行技术评估。

中期：尽量找到相关案例， 直观的让开发明白你想要的交互形式。



- 可以适当给视觉设计师一些视觉参考。
- 增加动效能大大提高页面完成度。



为了提高H5的**完成度**，必须提前测试，提前发现问题。

不同系统的适配问题

平台冲突

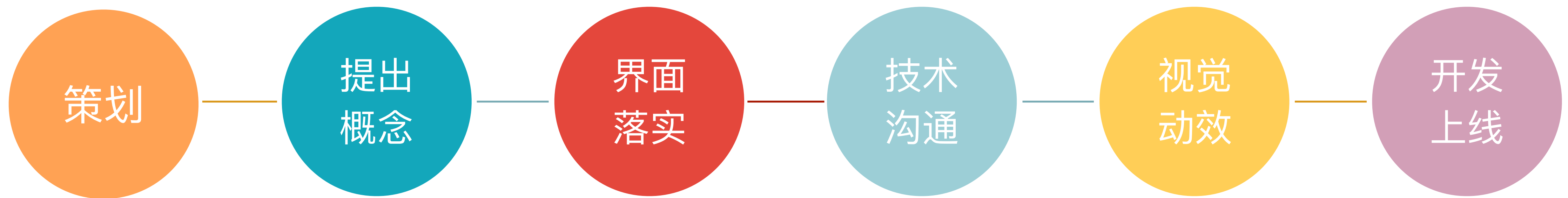
策划的细节优化

H5大小优化

.....



H5开发流程



05

第三方平台注意事项

手势规范

会跟某些客户端有手势冲突种
如：微信的返回上级菜单手势。



DC

品牌曝光

在H5中，一般需要曝光品牌。品牌曝光一般选择在H5的封面，封底。结合分享按钮文案。



分享、回流

分享：所有H5页面均要满足用户分享的需求。H5结尾页的页面中需要有明显的分享按钮。

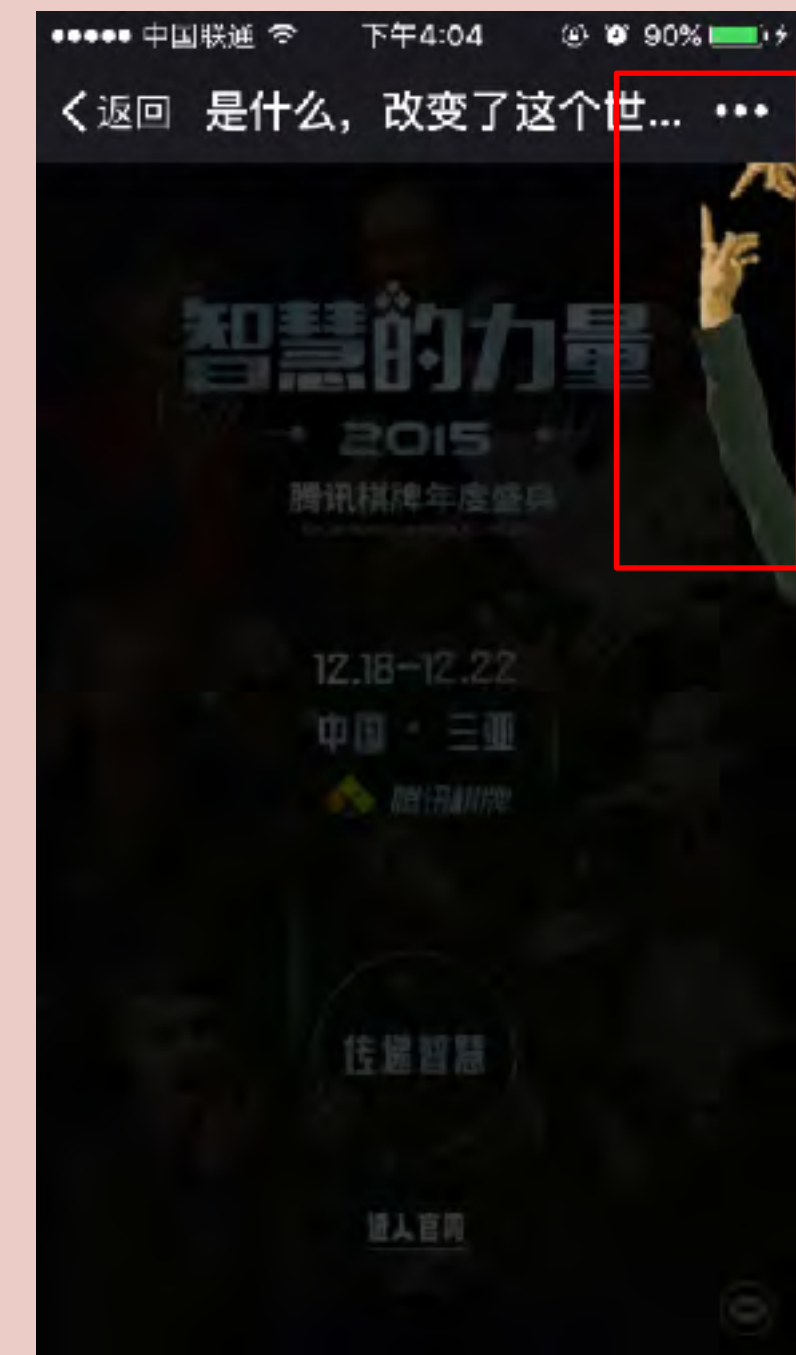
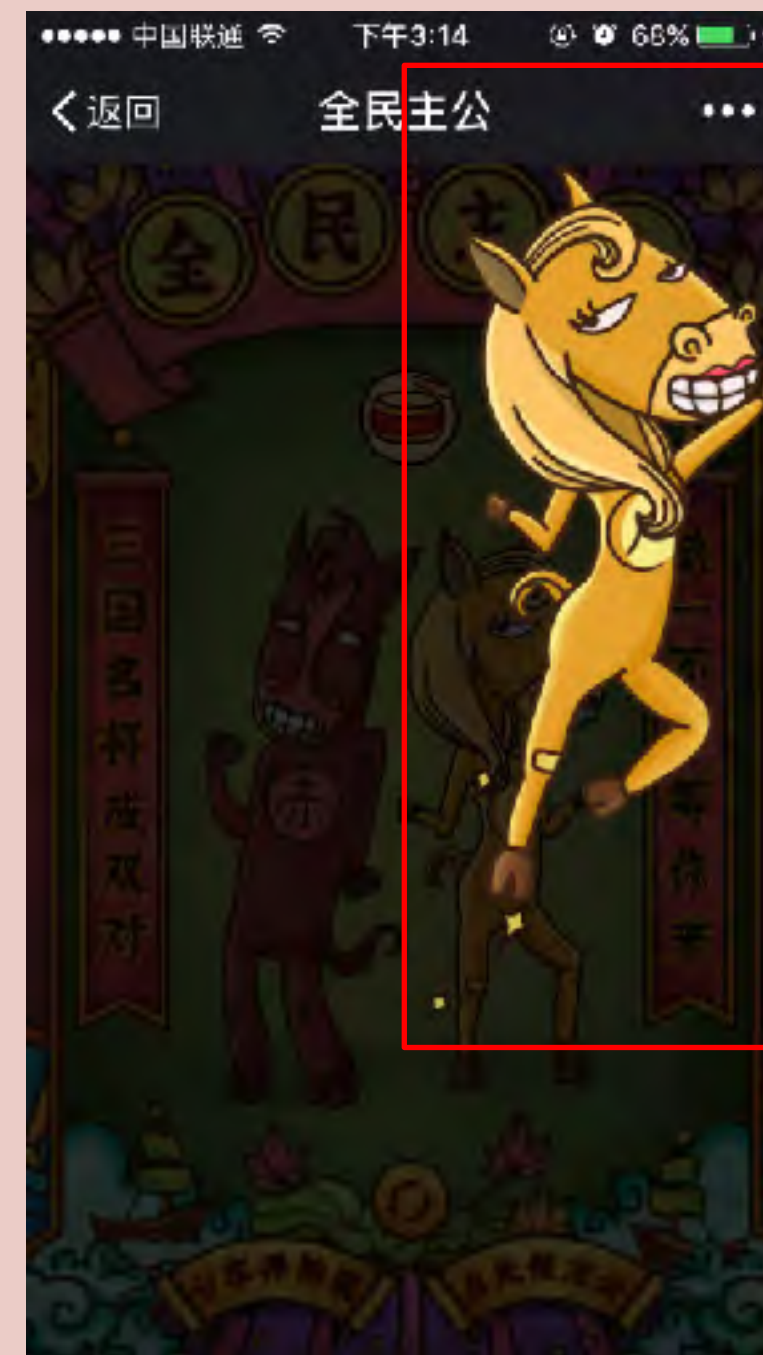
回流：将外部流量导会客户端。

如果有客户端，可以考虑将分享按钮直接变为回流按钮，或者直接增加一个回流按钮。



分享引导控件

可灵活创新，目的是提高用户分享的意愿，现在普遍常见的是动态指示图。



DC

第三方回流入口

回流入口样式存在差异，需提前准备。
文案可以根据不同情况进行自定义。注意不同平台的配图规则。



DC

微信中避免诱导分享：

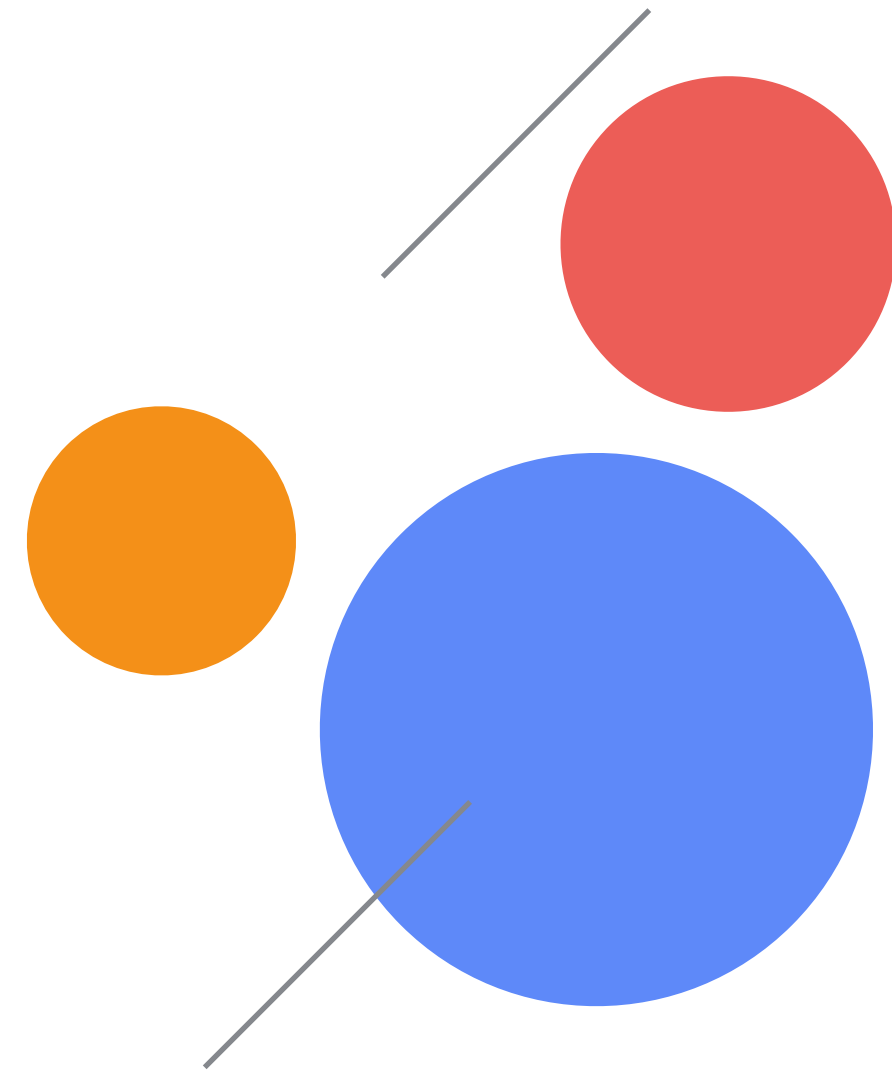
如分享后获得礼物、分享后得出答案等。游戏性强的H5也要注意。

可以通过：

- 1.改变分享文案
- 2.弱化分享按钮
- 3.去掉分享按钮解决

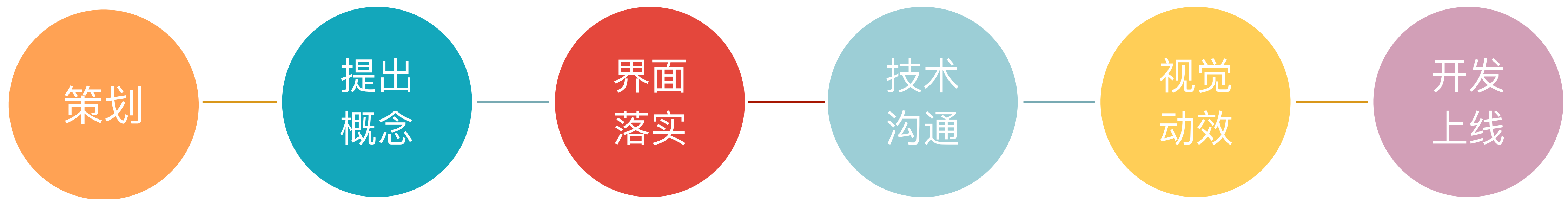


DC



THANK YOU!

H5开发流程



重新评估

本次策划的目的是什么？

本次策划中哪些内容必须突出？

这个策划想吸引的目标人群是谁？

交互方式和本次策划匹不匹配？

交互方式和展示形式是否符合移动端操作？

有没有忽略分



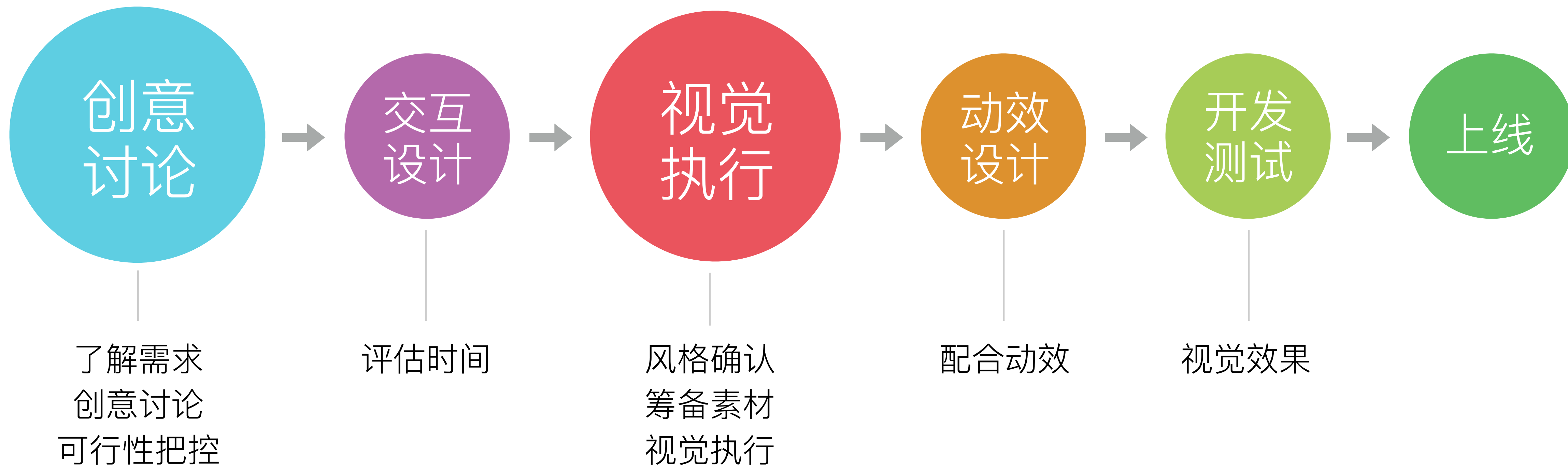
霸屏H5是怎样诞生的？

I 视觉

PART 2

01

H5的制作流程



02

创意部分

创意



有目的的创意



丰富的创意形式



有效的创意方法

创意



有目的的创意



丰富的创意形式



有效的创意方法

“做设计之前，需要搞清楚运营目的
和用户需求是什么～”

创意



有目的的创意



丰富的创意形式



有效的创意方法

丰富的创意形式



元素
娱乐化

纪实性
摄影图像

强感染力
色彩

用户参与
创造画面

与技术结合
的画面

丰富的创意形式



元素
娱乐化

纪实性
摄影图像

强感染力
色彩

用户参与
创造画面

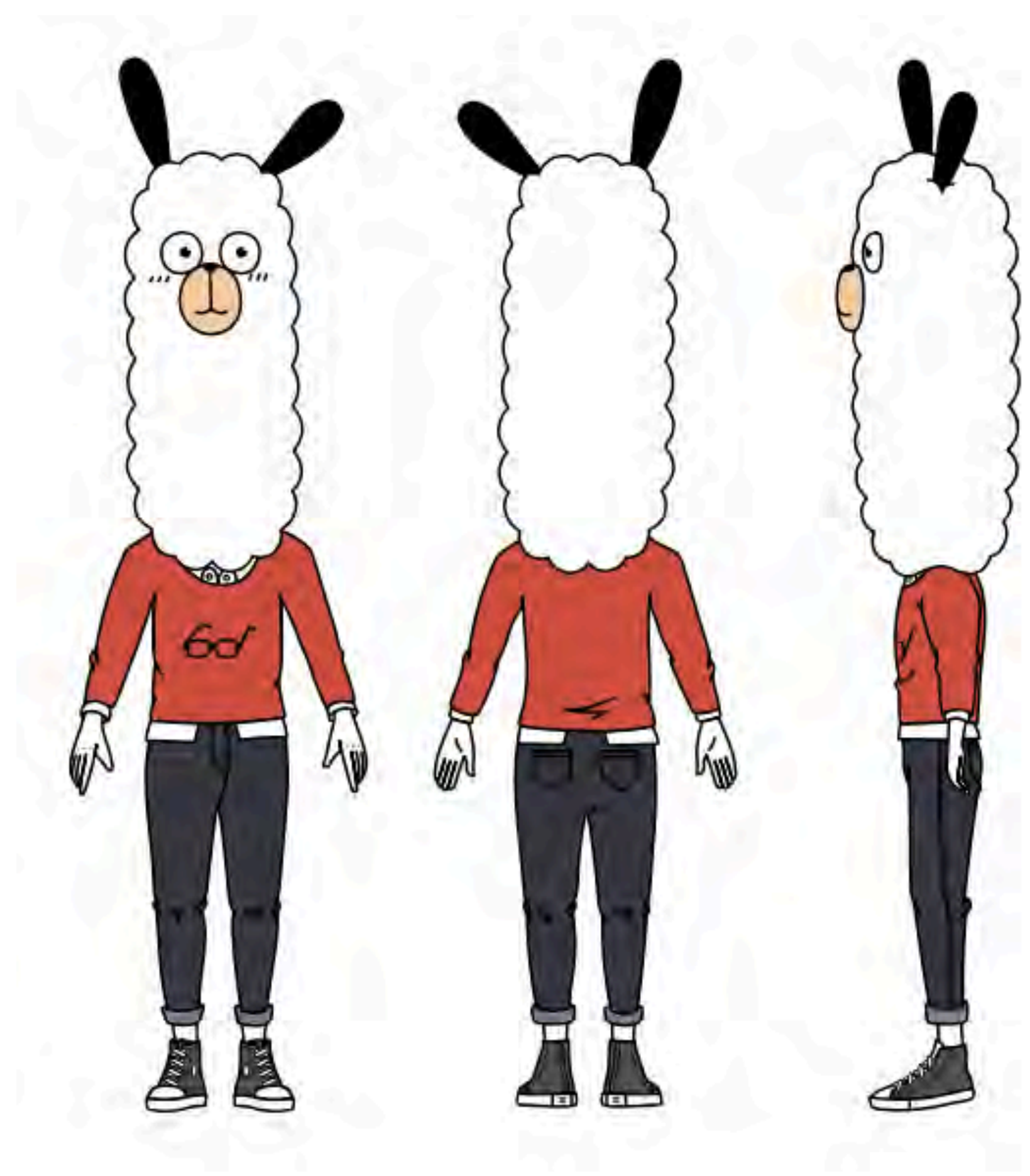
与技术结合
的画面

元素娱乐化



1. 二次元逗逼形象
2. 动起来!

有故事的男同学-王三三





四处散发求偶信息



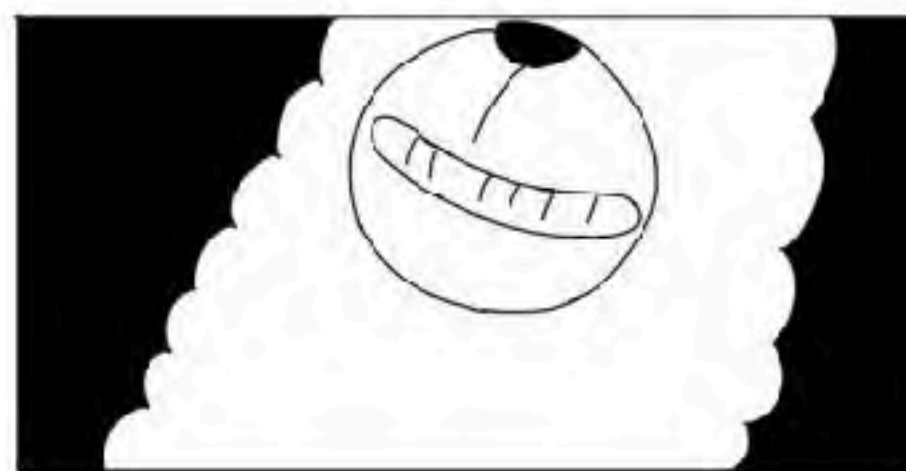
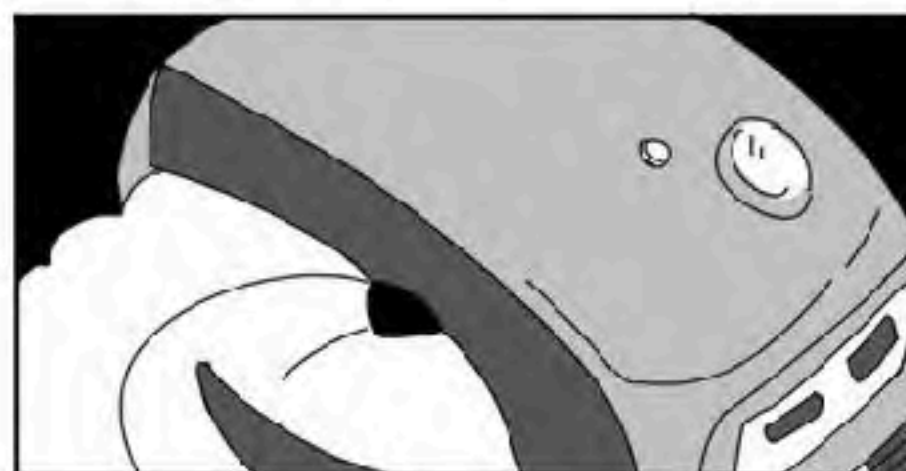
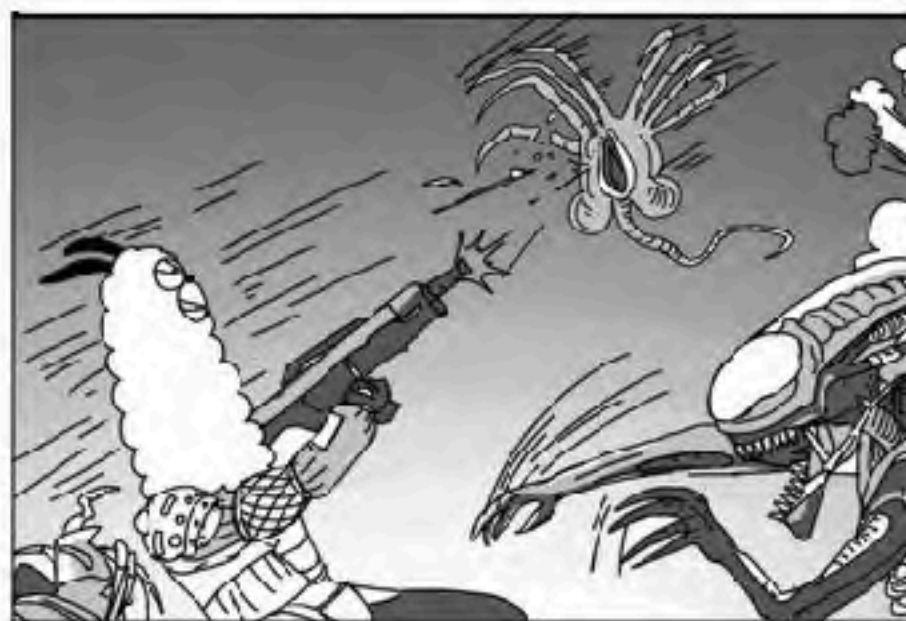
喜欢虚拟世界里的女性



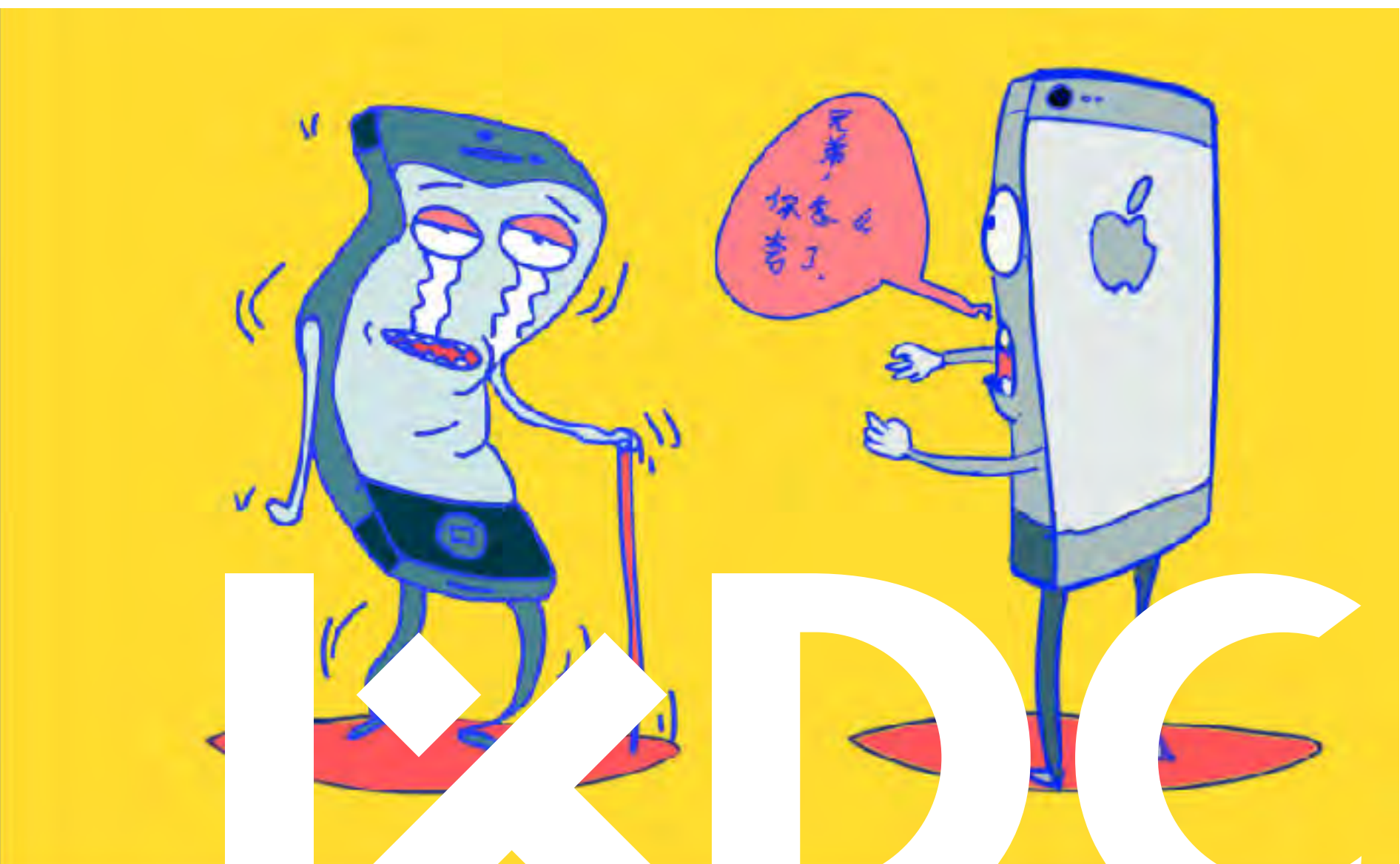
发展出我不需要女人的人格



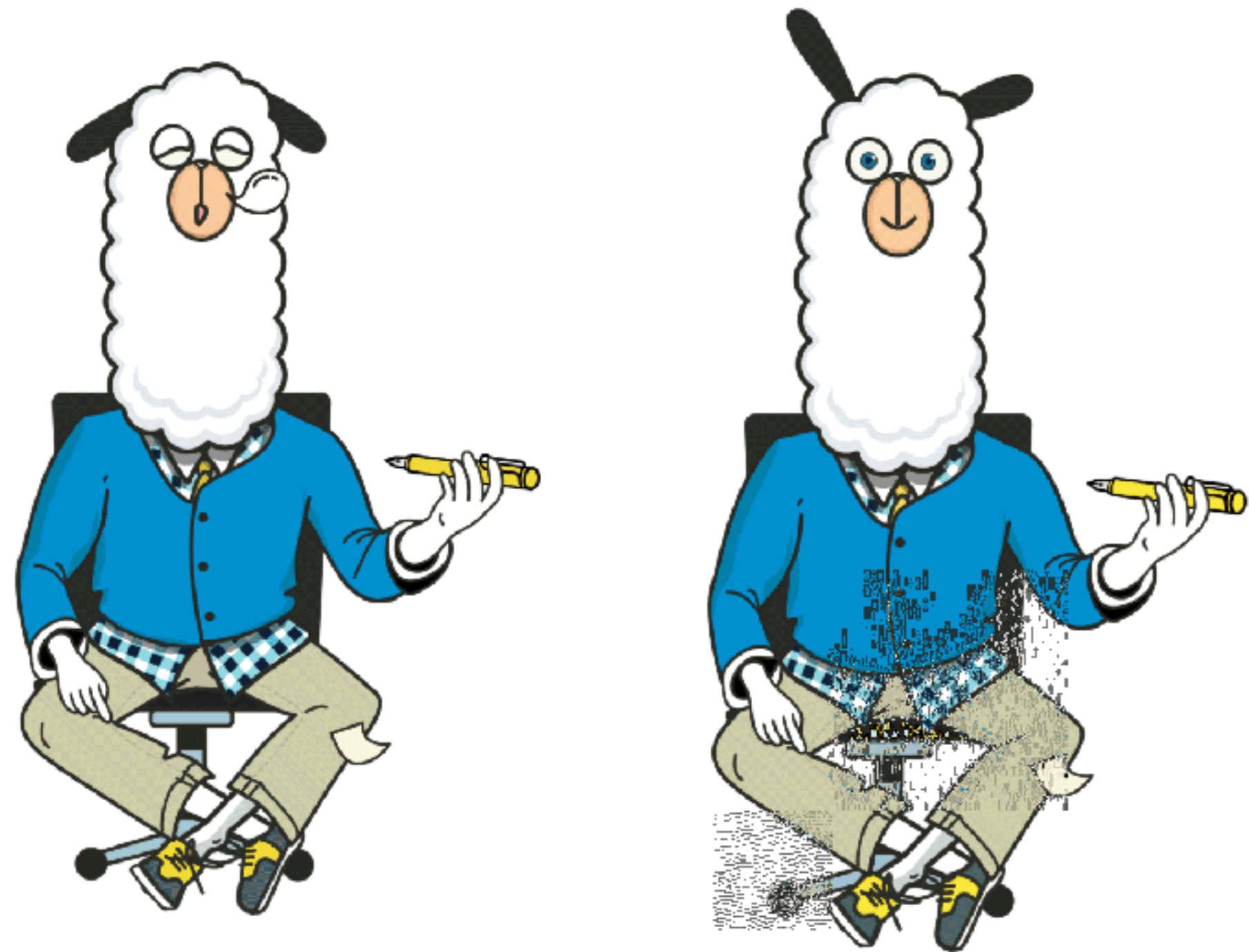
想出一个朋友



娱乐化元素在各题材中的应用



让你的元素动起来～



案例赏析

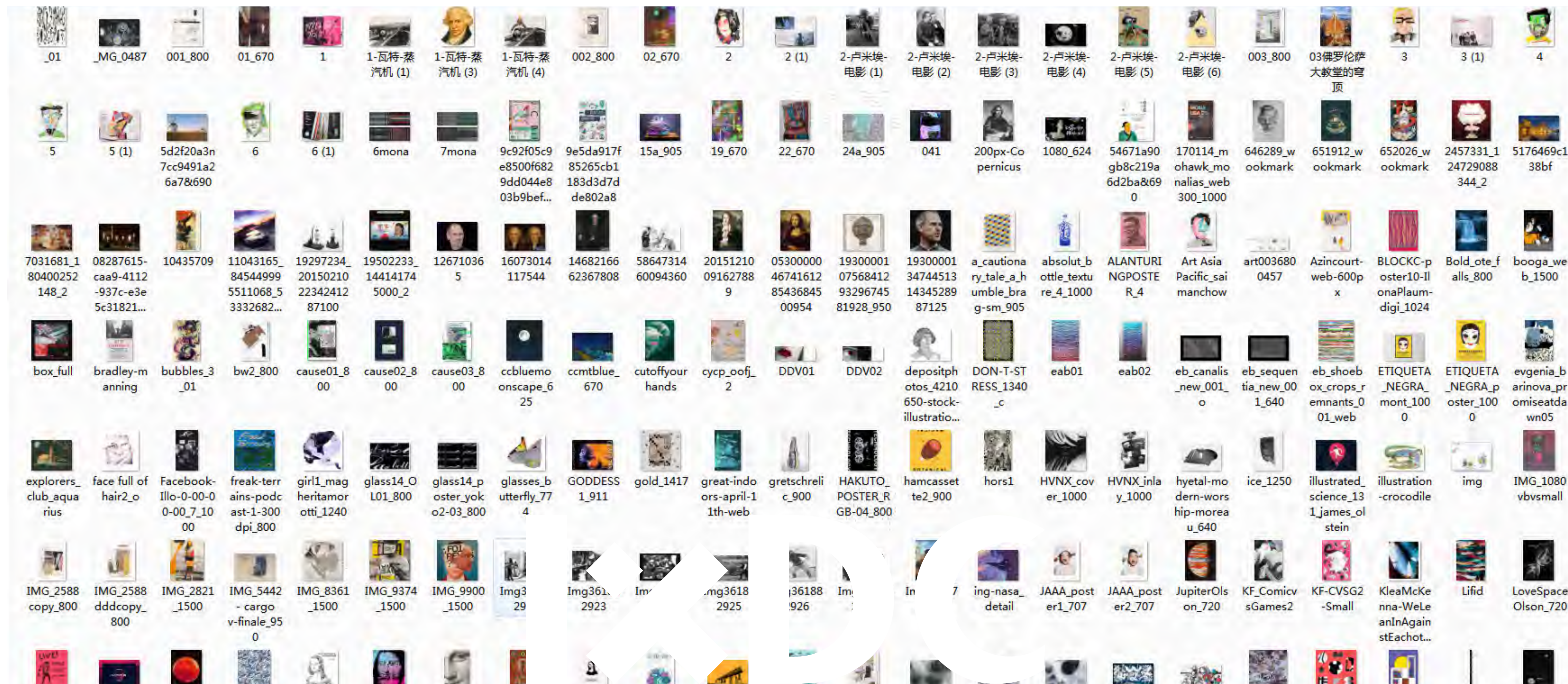




《各有态度编年史》

搜集素材

找到契合主题的素材是一个漫长而艰辛的过程。



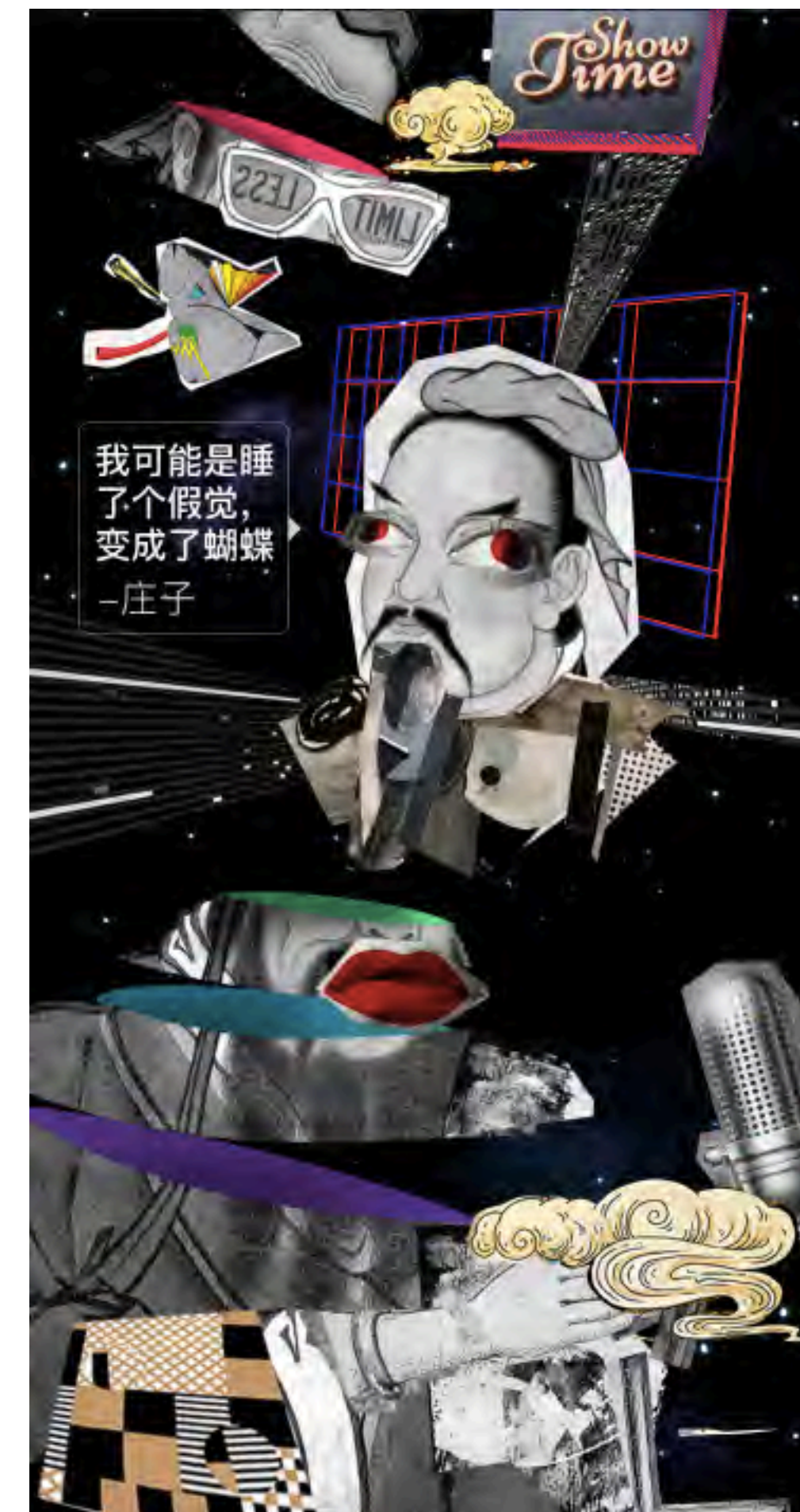
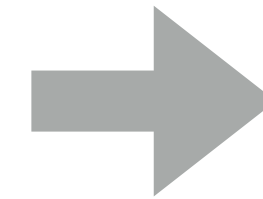
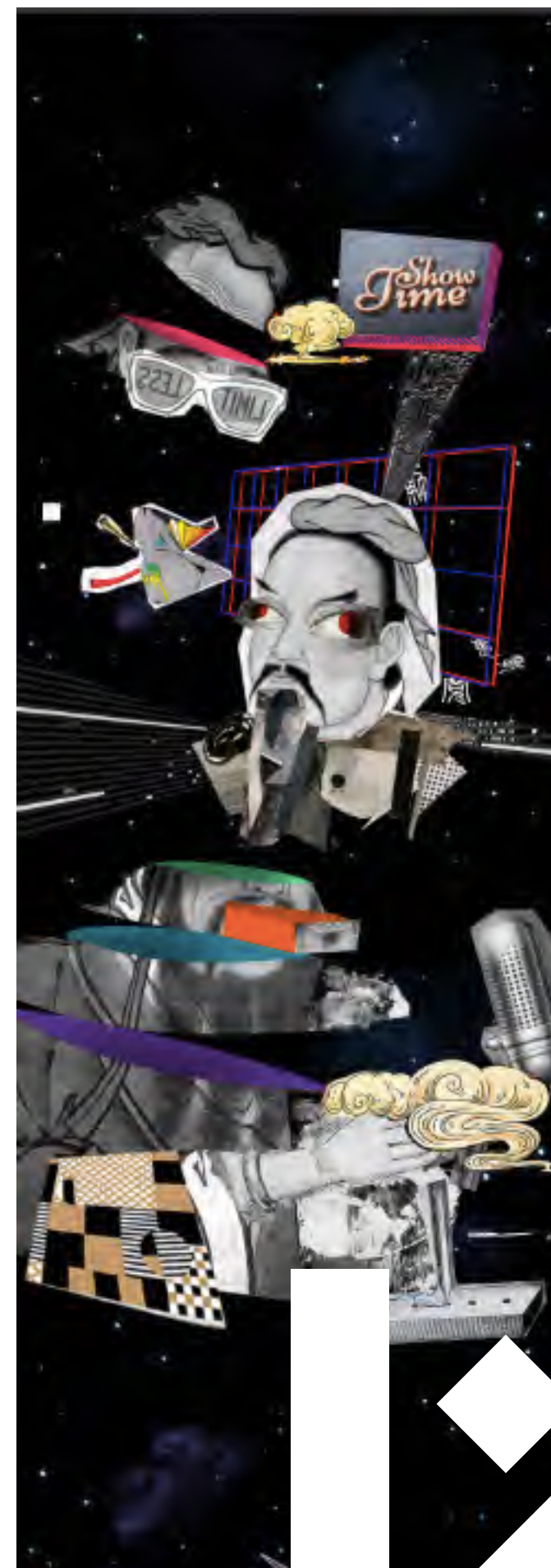
元素娱乐化设计

1. 夸张 2. 用“动态”的思维去设计静态画面。



遇到的问题

始终站在用户的角度去审视画面。



丰富的创意形式

元素
娱乐化

纪实性
摄影图像

强感染力
色彩

用户参与
创造画面

与技术结合
的画面

纪实性摄影图像

摄影图像的应用，能在某些特定的场景下让画面具有更强的说服力。



案例赏析

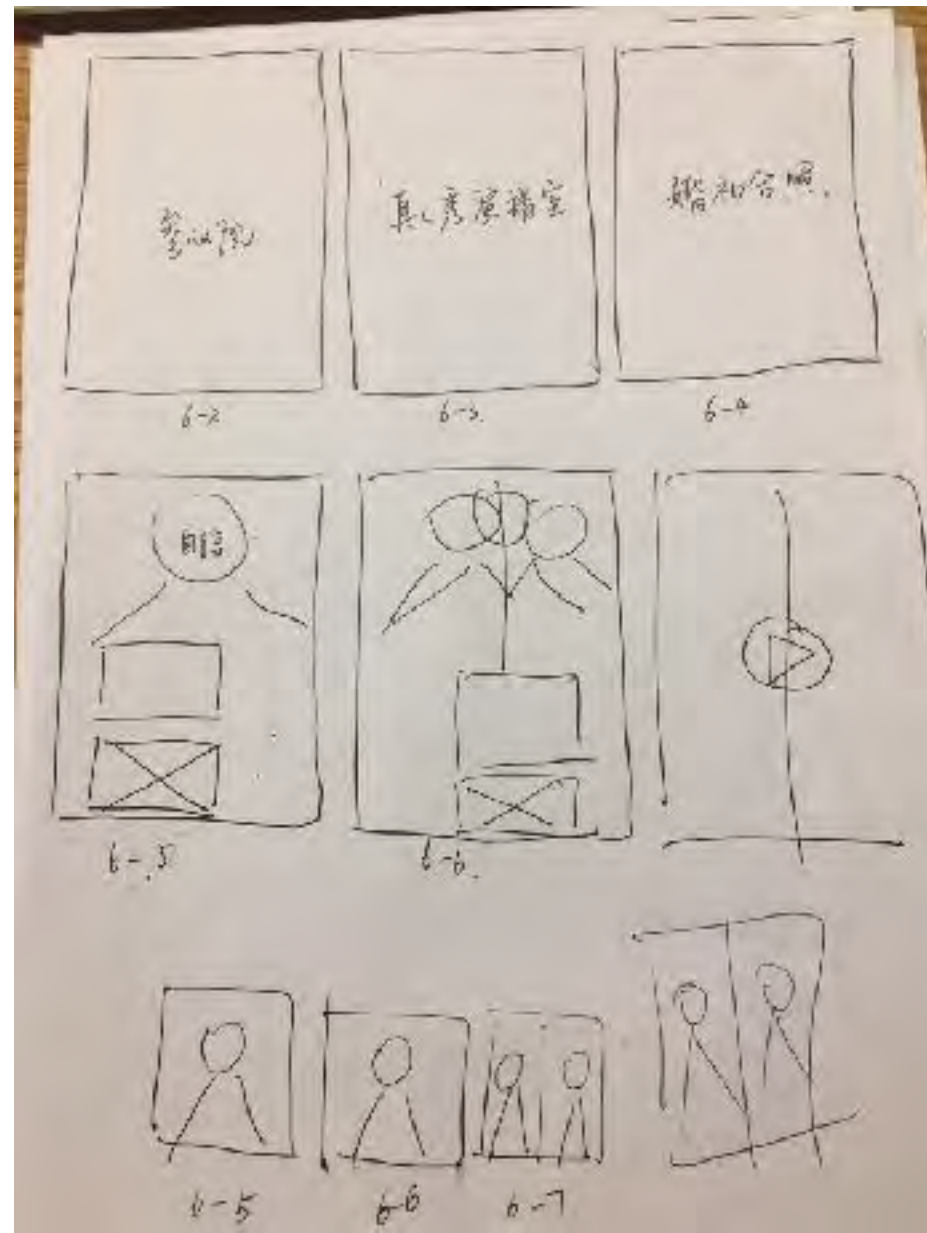
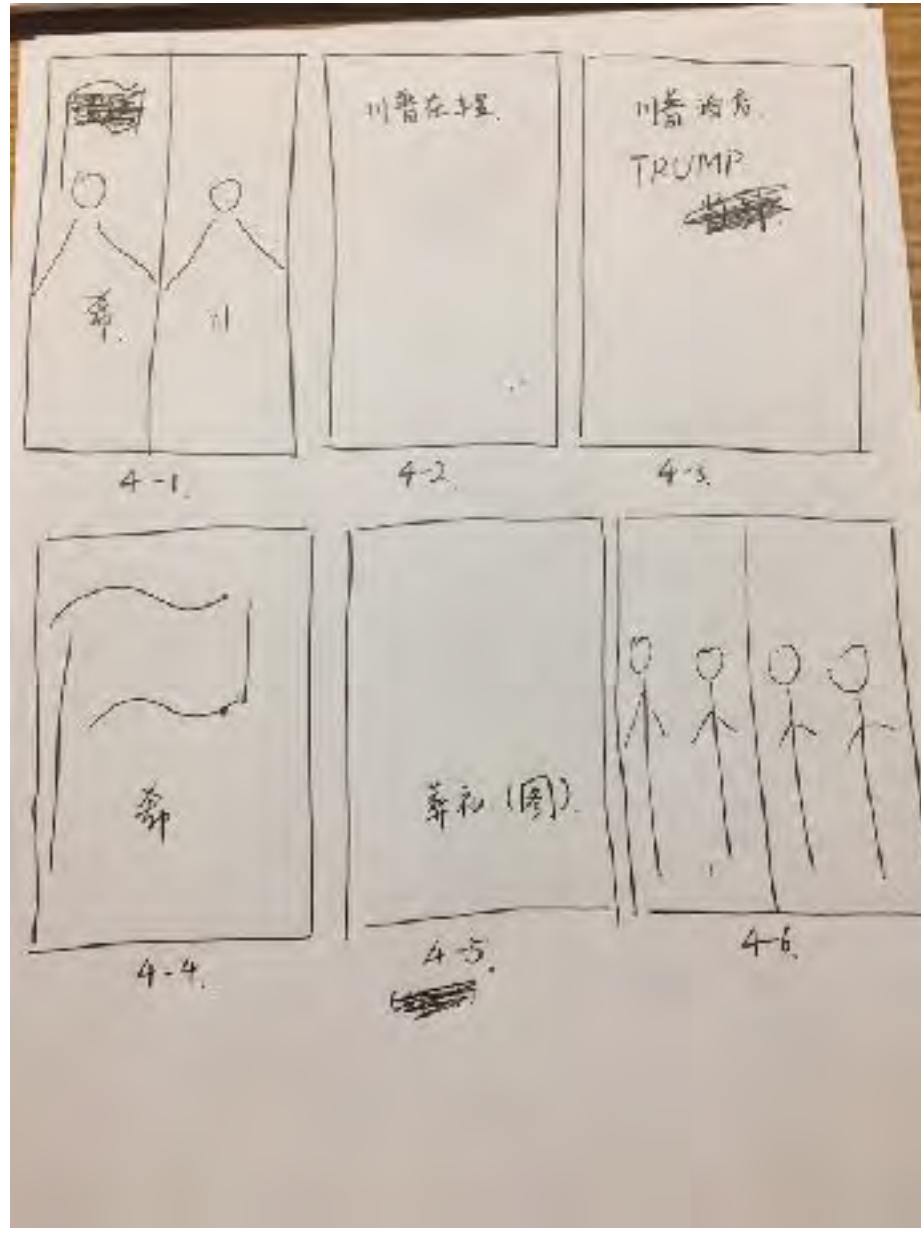
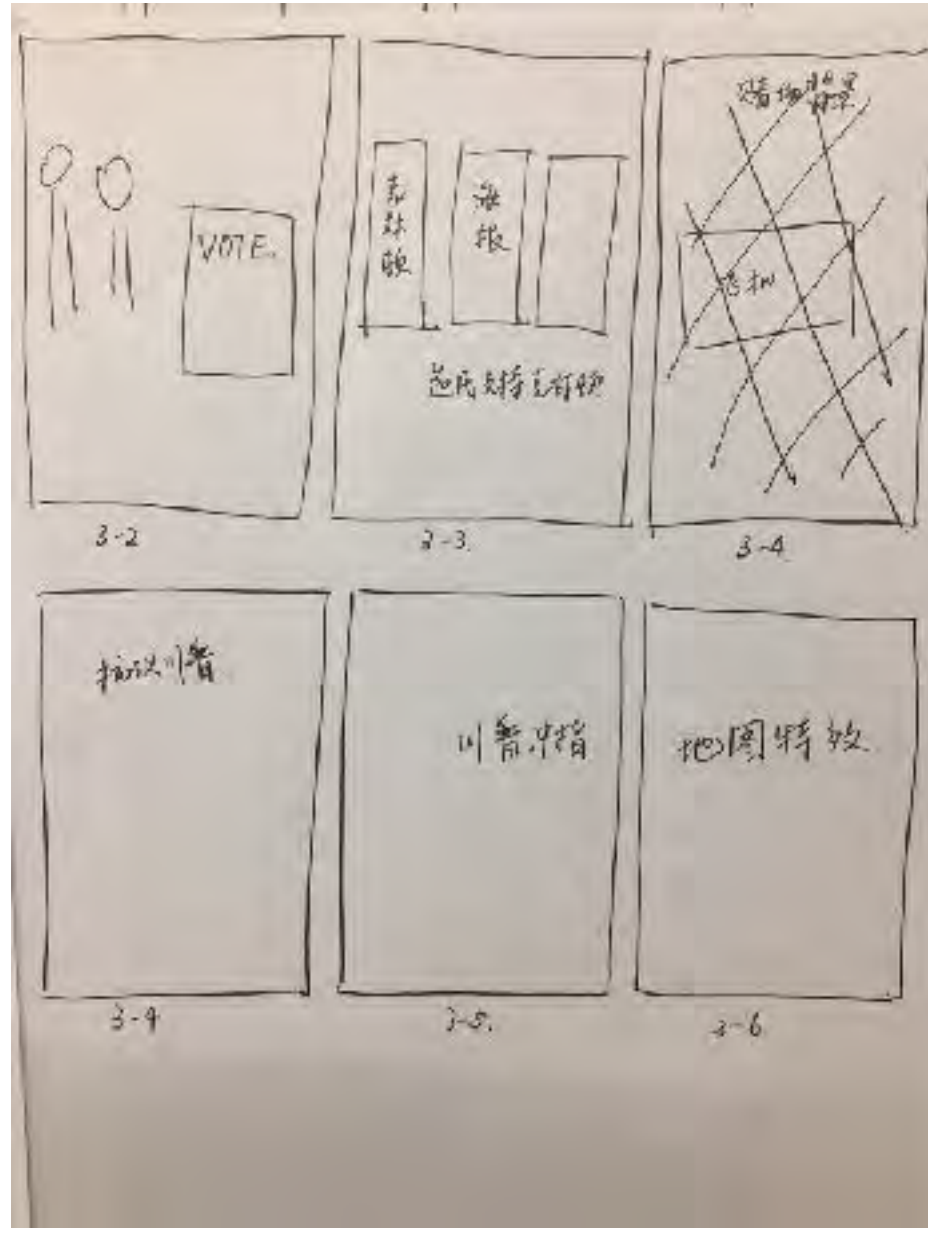
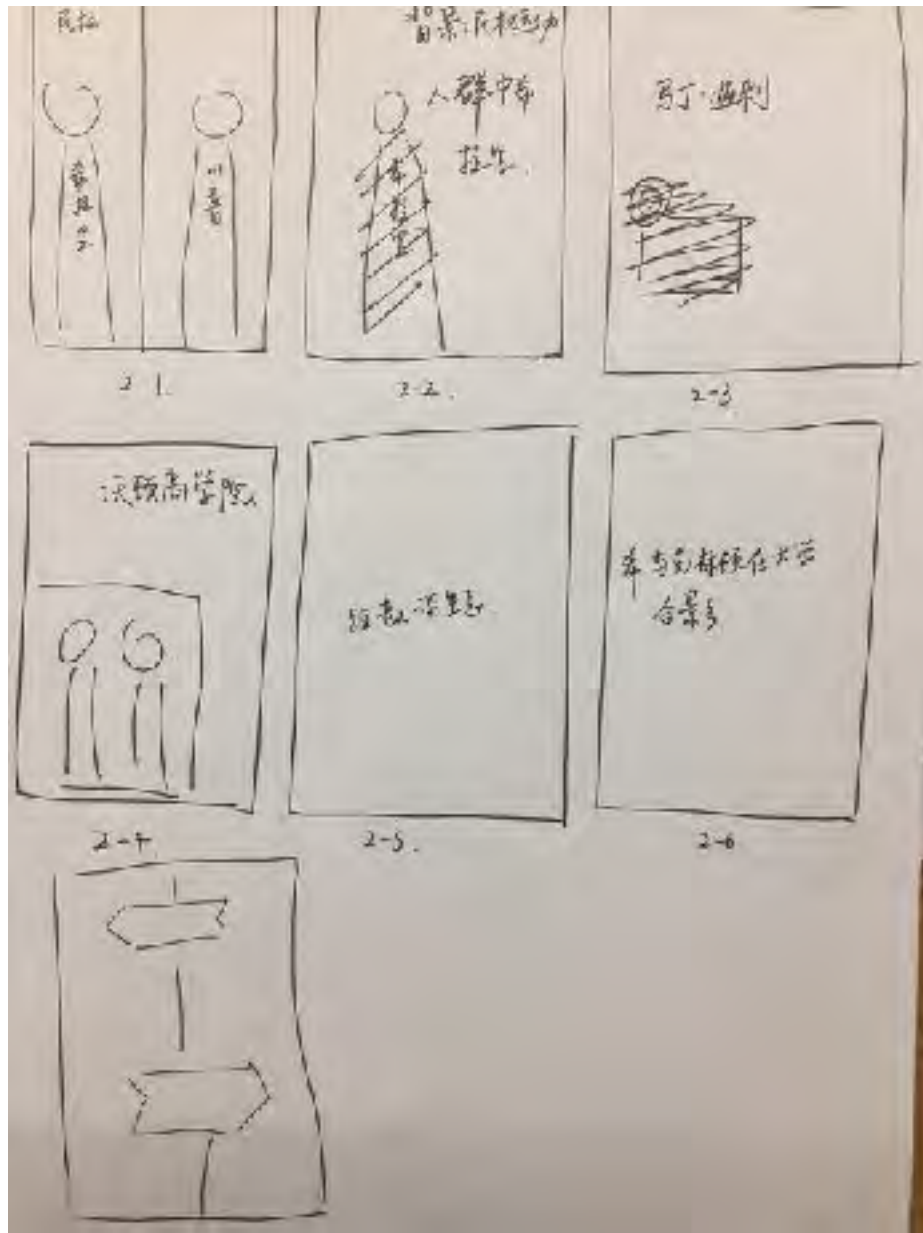




《一个美国，两种未来》

我们拿到的需求

整理需求，为设计做准备。



1-4 (三张挑一张) (1)



1-4 (三张挑一张) (2)



1-4 (三张挑一张) (3)



1-4 (三张挑一张) (4)



1-5 (三张挑一张)



1-5 (三张挑一张) (1)

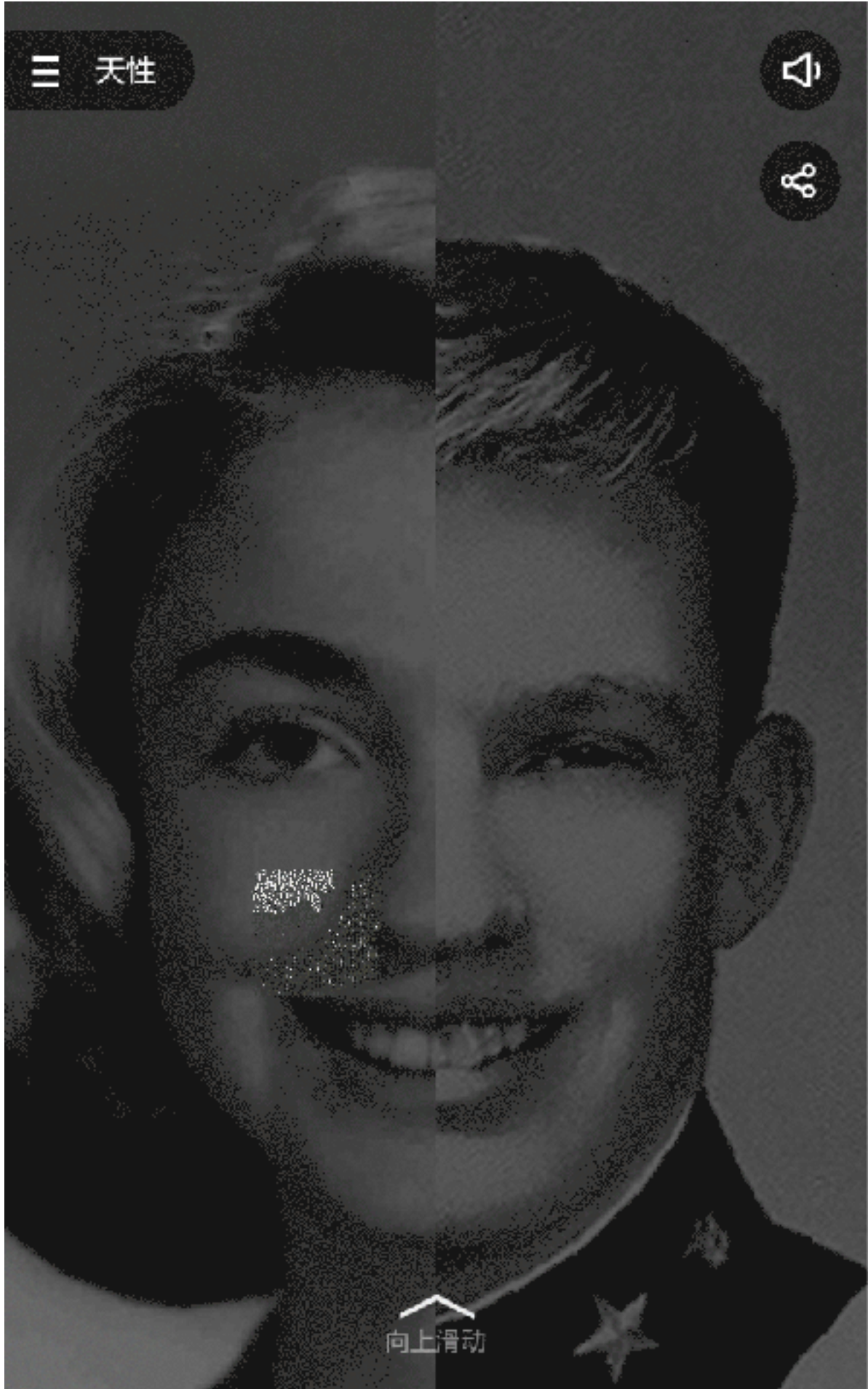
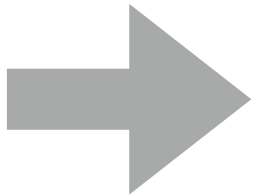
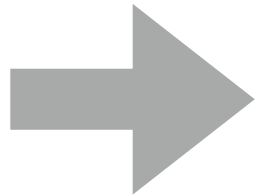


1-5 (三张挑一张) (2)



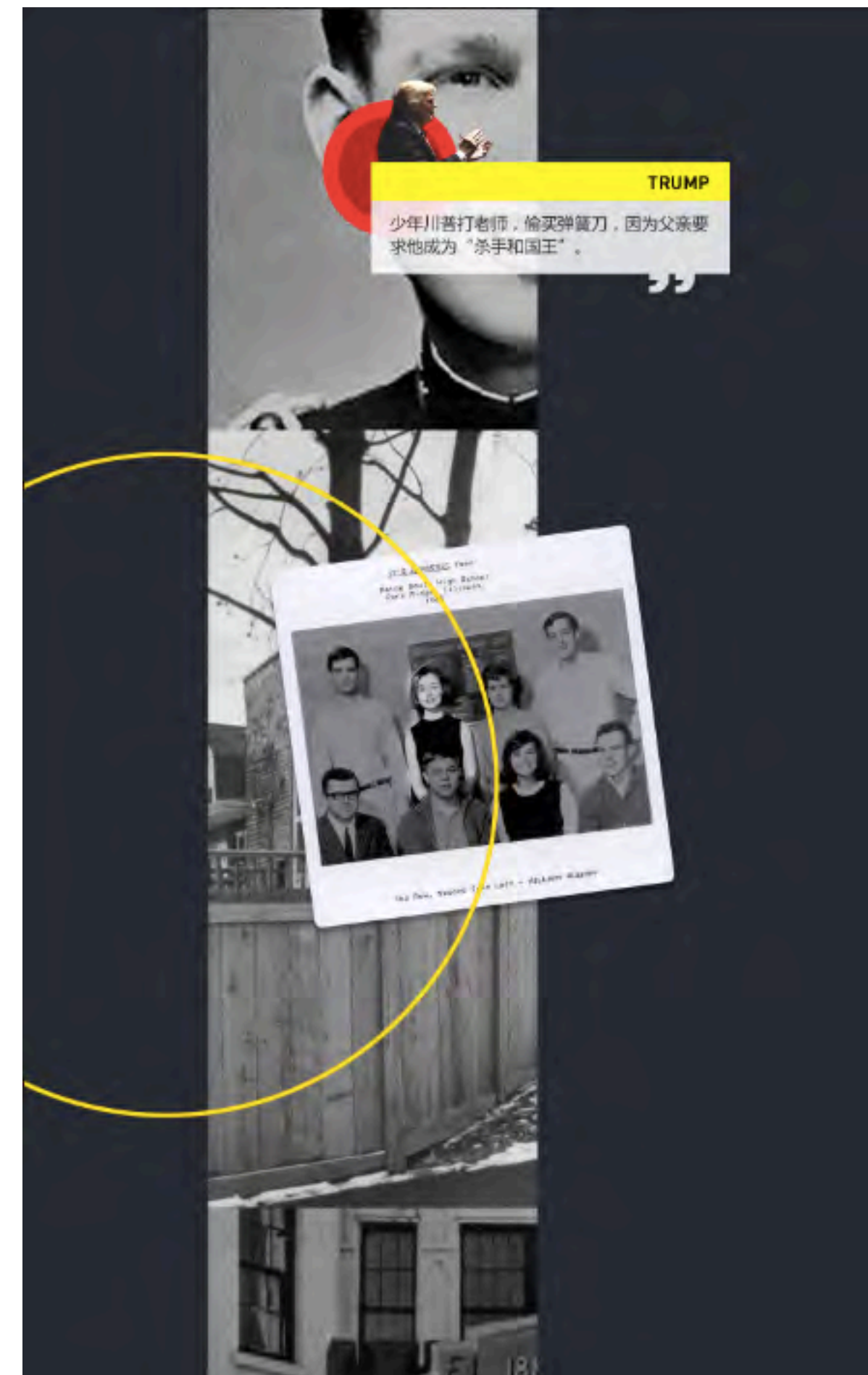
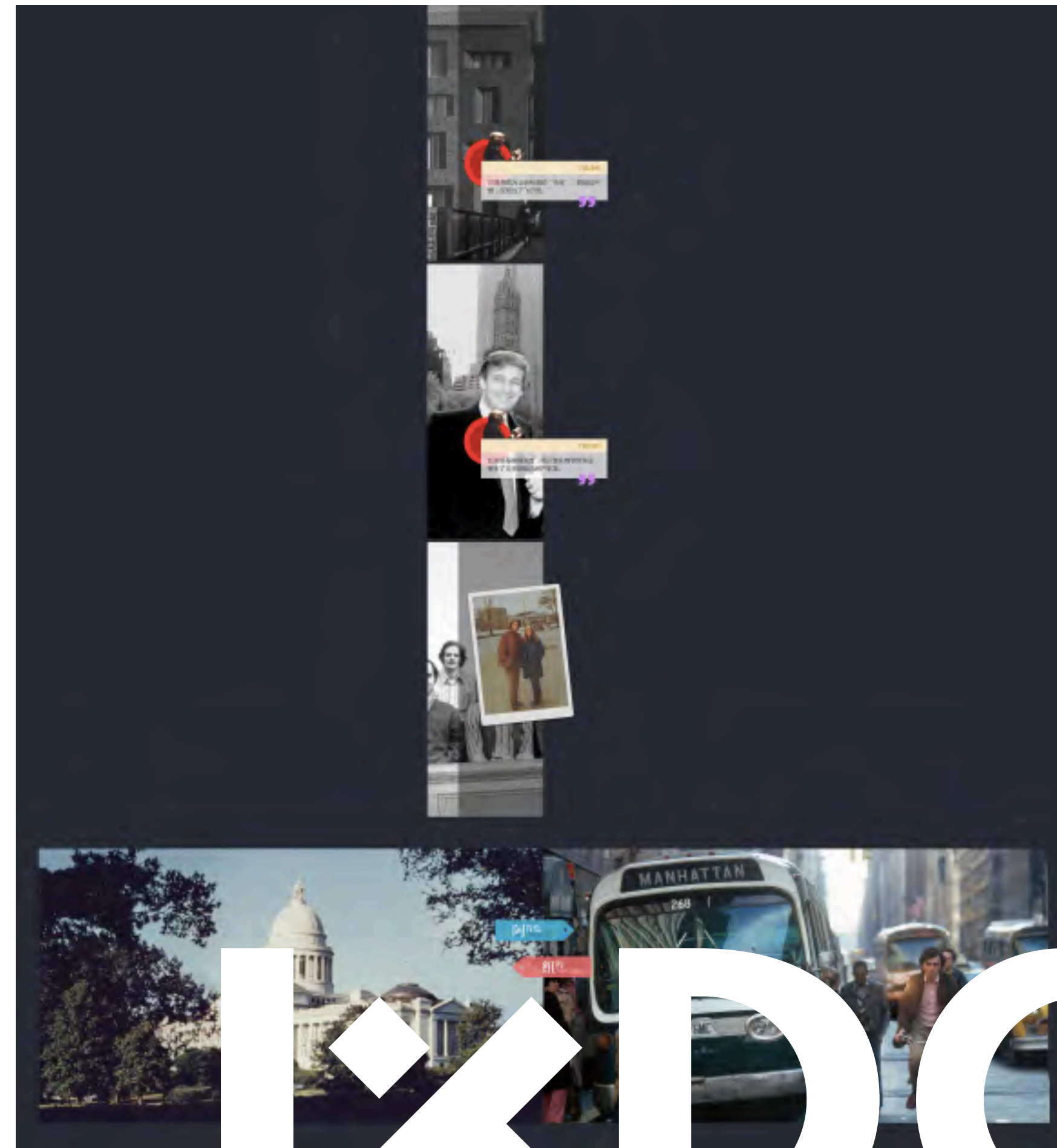
1-5背景图

视差滚动效果是这样来的～



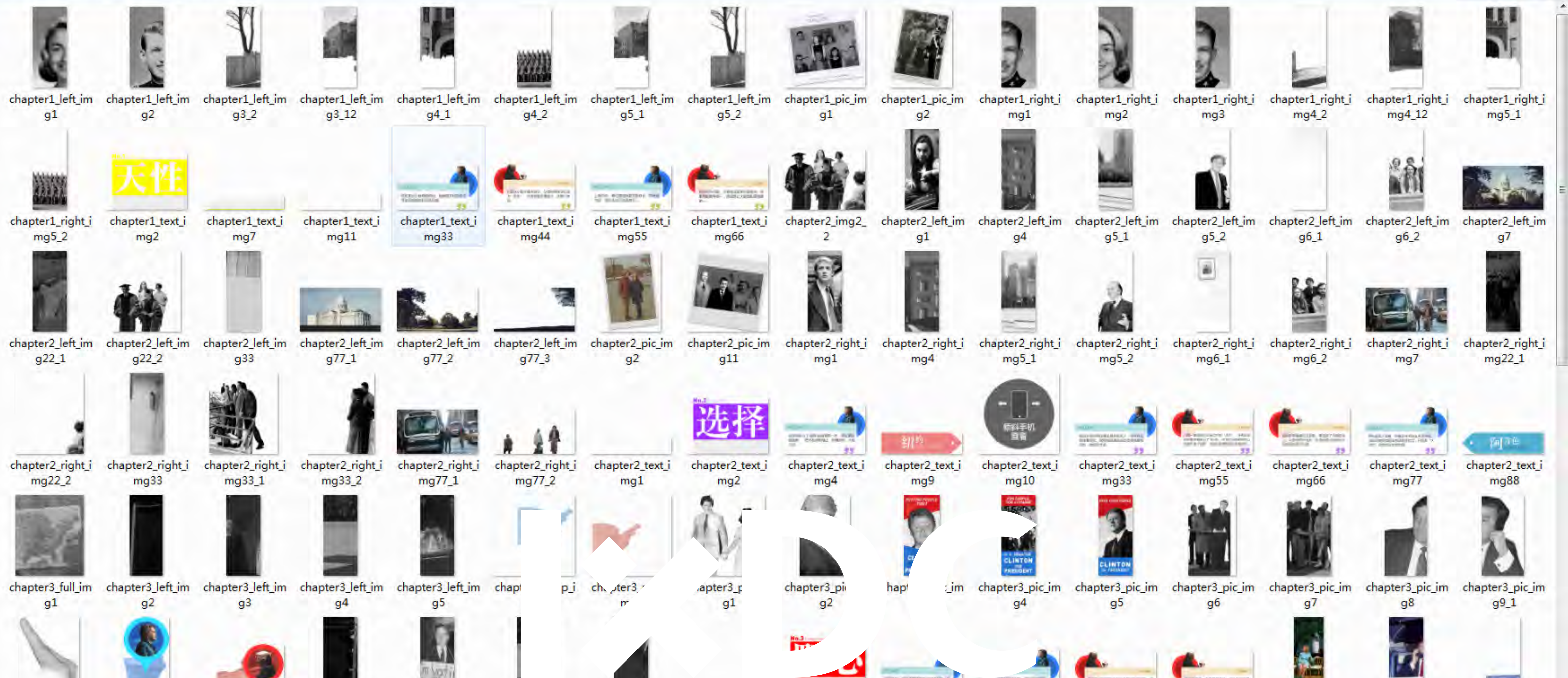
拼接图片

配合动效出设计。



体量大怎么办？

1. 分段加载 2. 减少颜色 3. 压缩单张图片大小



丰富的创意形式

元素
娱乐化

纪实性
摄影图像

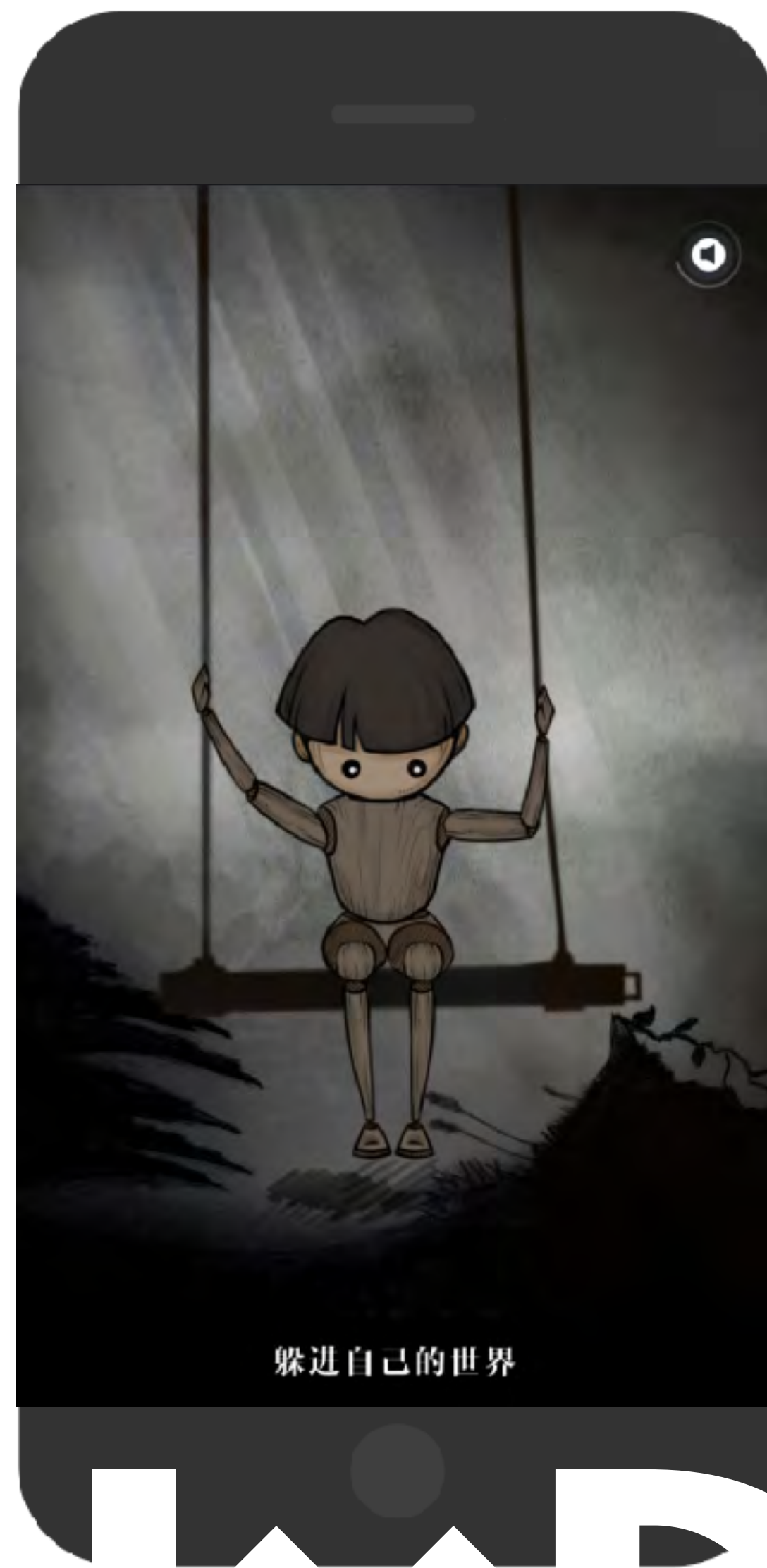
强感染力
色彩

用户参与
创造画面

与技术结合
的画面



《体育网红嘉年华》



《一个孤独人的故事》

强感染力色彩

- 契合主题
- 符合受众心理



《网易财经 会邀请函》



《我在妈妈肚子里的280天》

丰富的创意形式

元素
娱乐化

纪实性
摄影图像

强感染力
色彩

用户参与
创造画面

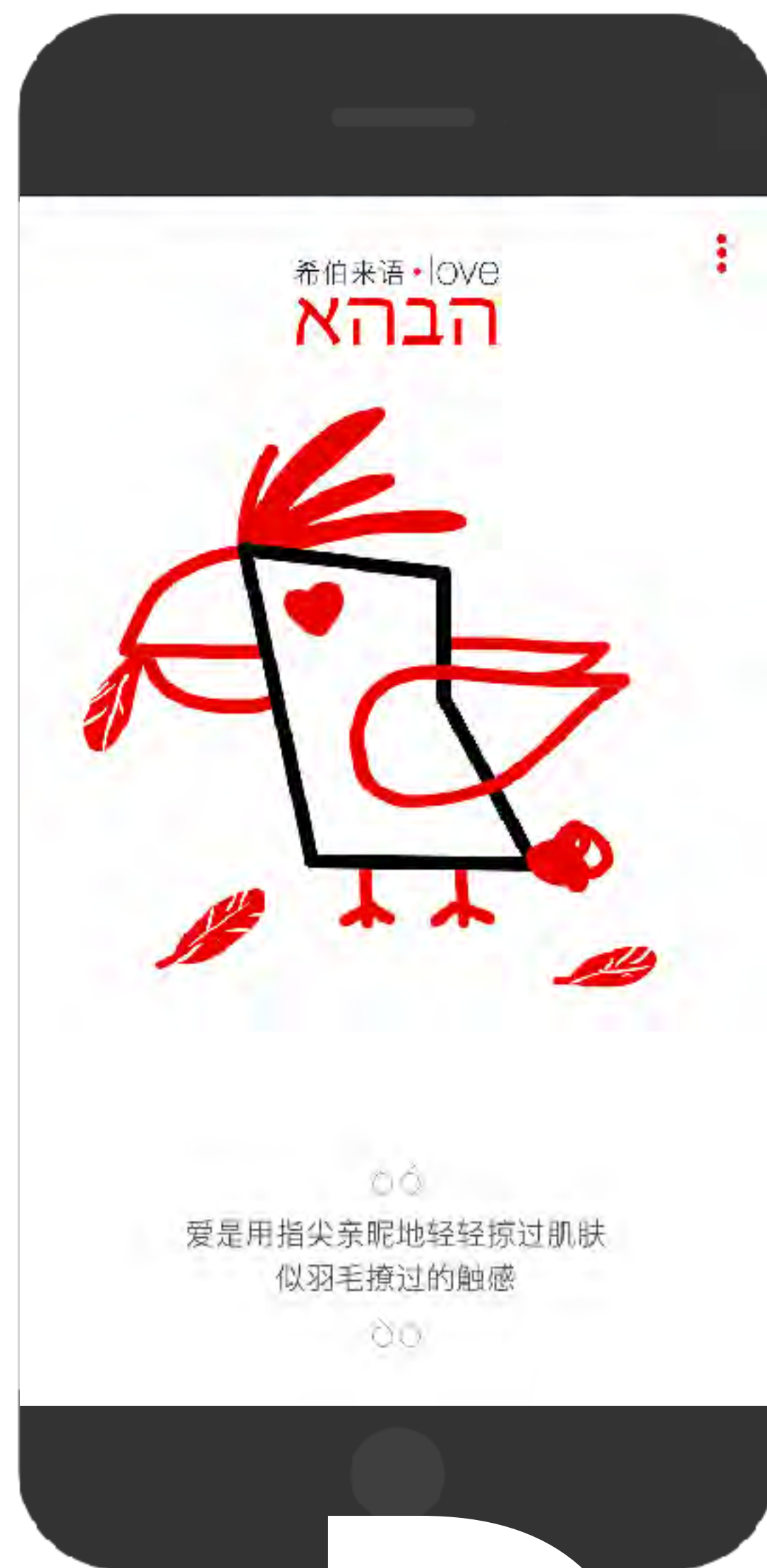
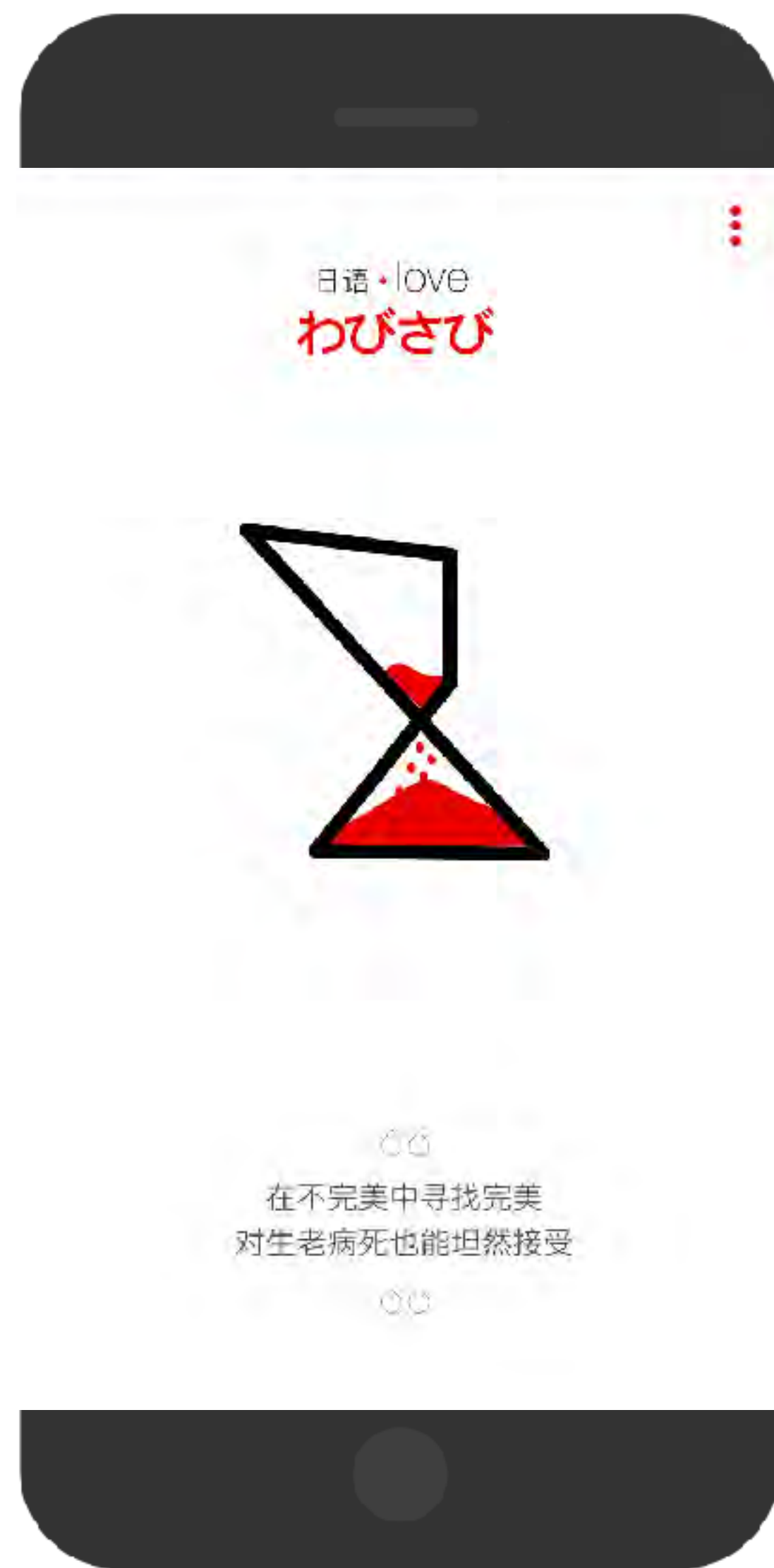
与技术结合
的画面

用户参与创造画面

让用户参与创造画面，可以极大的增加用户的分享热情。



《爱的不同定义》



《爱的 同定义》



《荒之：画一个人》

丰富的创意形式

元素
娱乐化

纪实性
摄影图像

强感染力
色彩

用户参与
创造画面

与技术结合
的画面

与技术结合的画面

融合特殊技术的H5，需要配合相应的视觉设计。



创意



有目的的创意



丰富的创意形式



有效的创意方法

01 借鉴创意法

适用于：工期短，但又要求有细节的项目。



舰娘养成游戏

+



拳皇游戏界面

+



h5小游戏

=

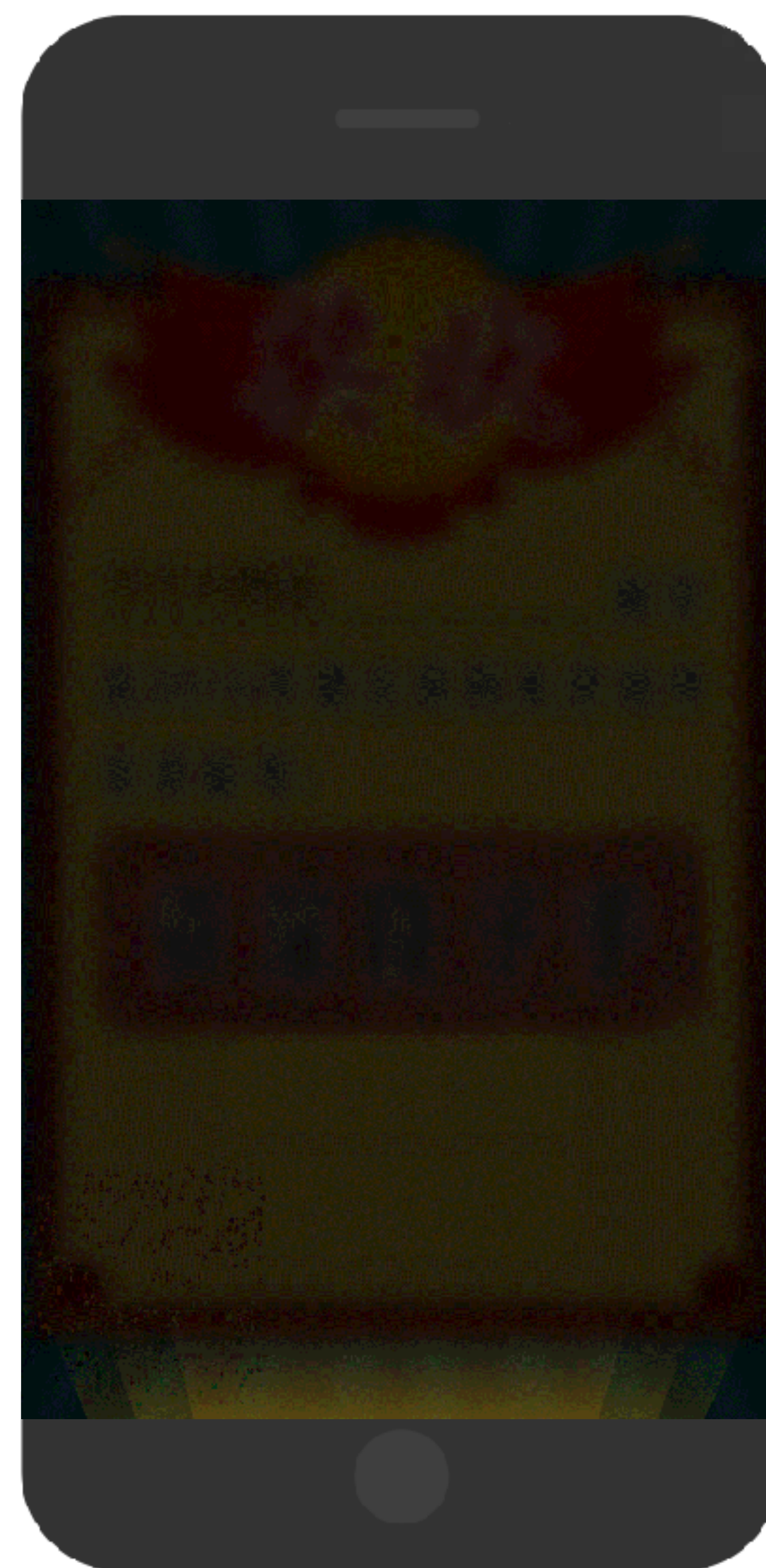


《中日航母大pk》

02 情景联想创意法

适用于：对氛围有一定诉求的项目。





网易 年终奖:

03 头脑风暴

适用于：整体创意有较高要求的项目。

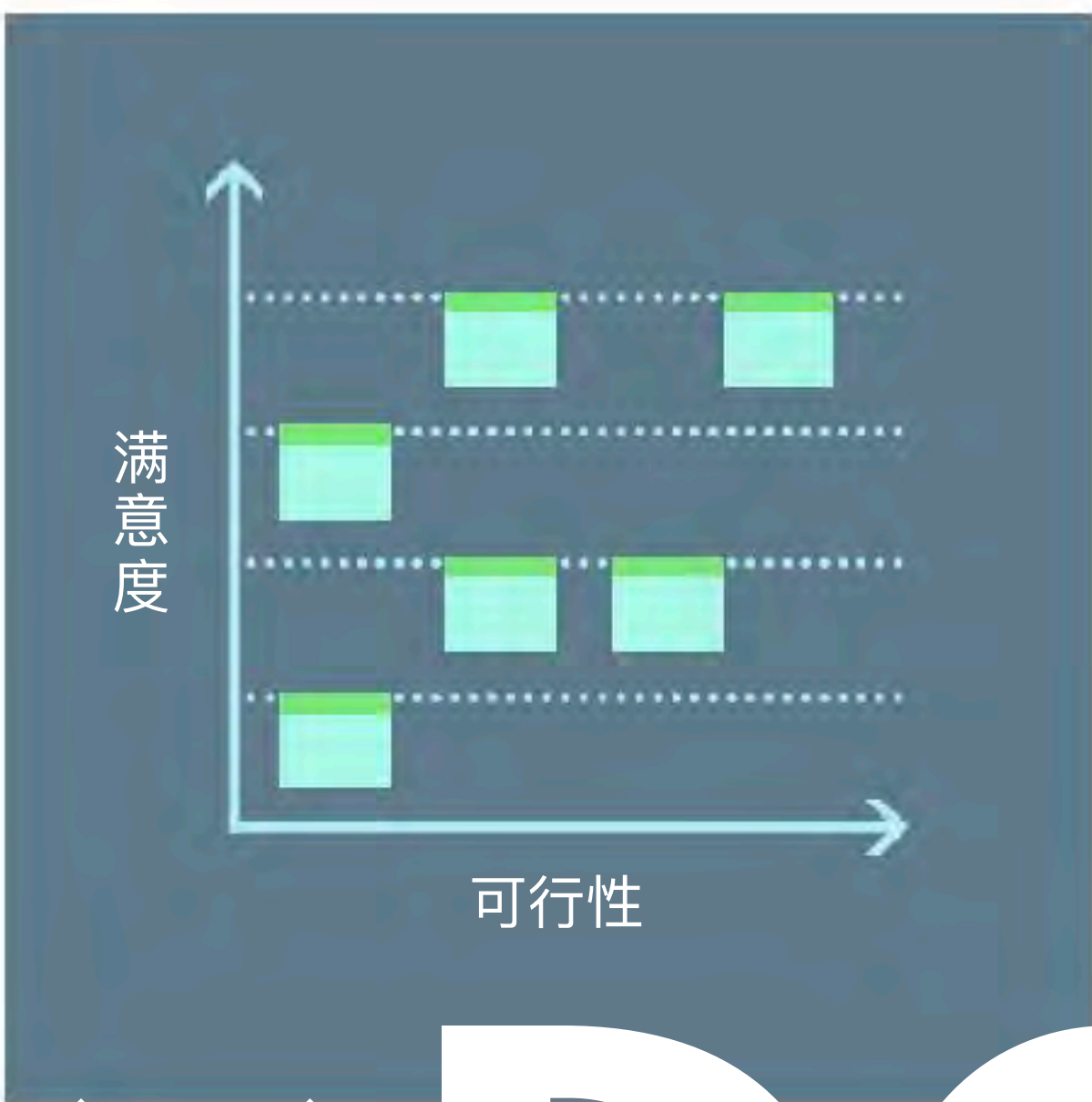
头脑风暴流程：

1 个人头脑风暴



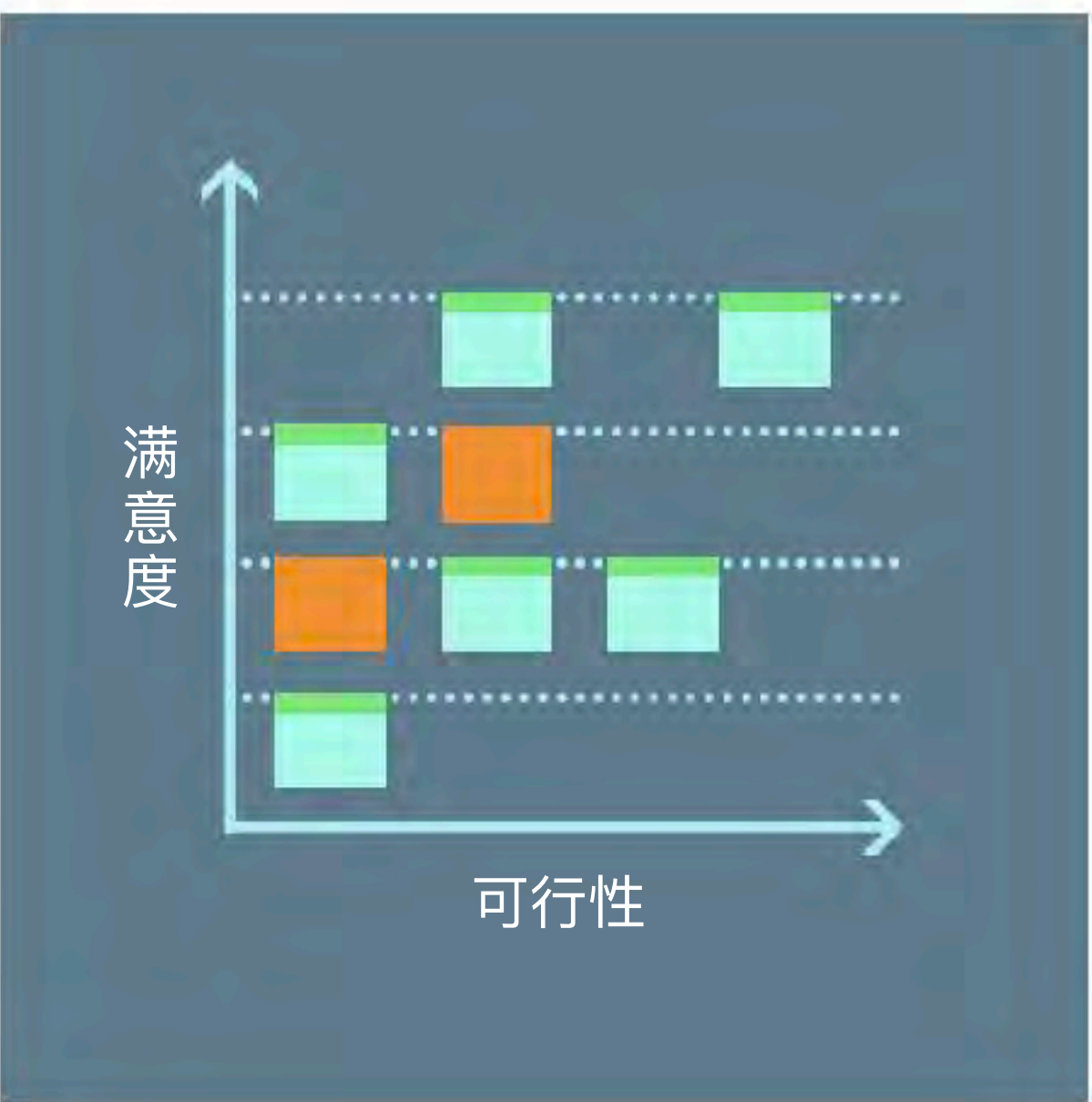
1张即时贴写1个点子，能写多少写多少

2 分享分类点子



2 点子 评估 中聚合

3 团队补充点子



分享结束后，补充被启发的点子

02

执行部分

执行



纯信息展示类



游戏互动类

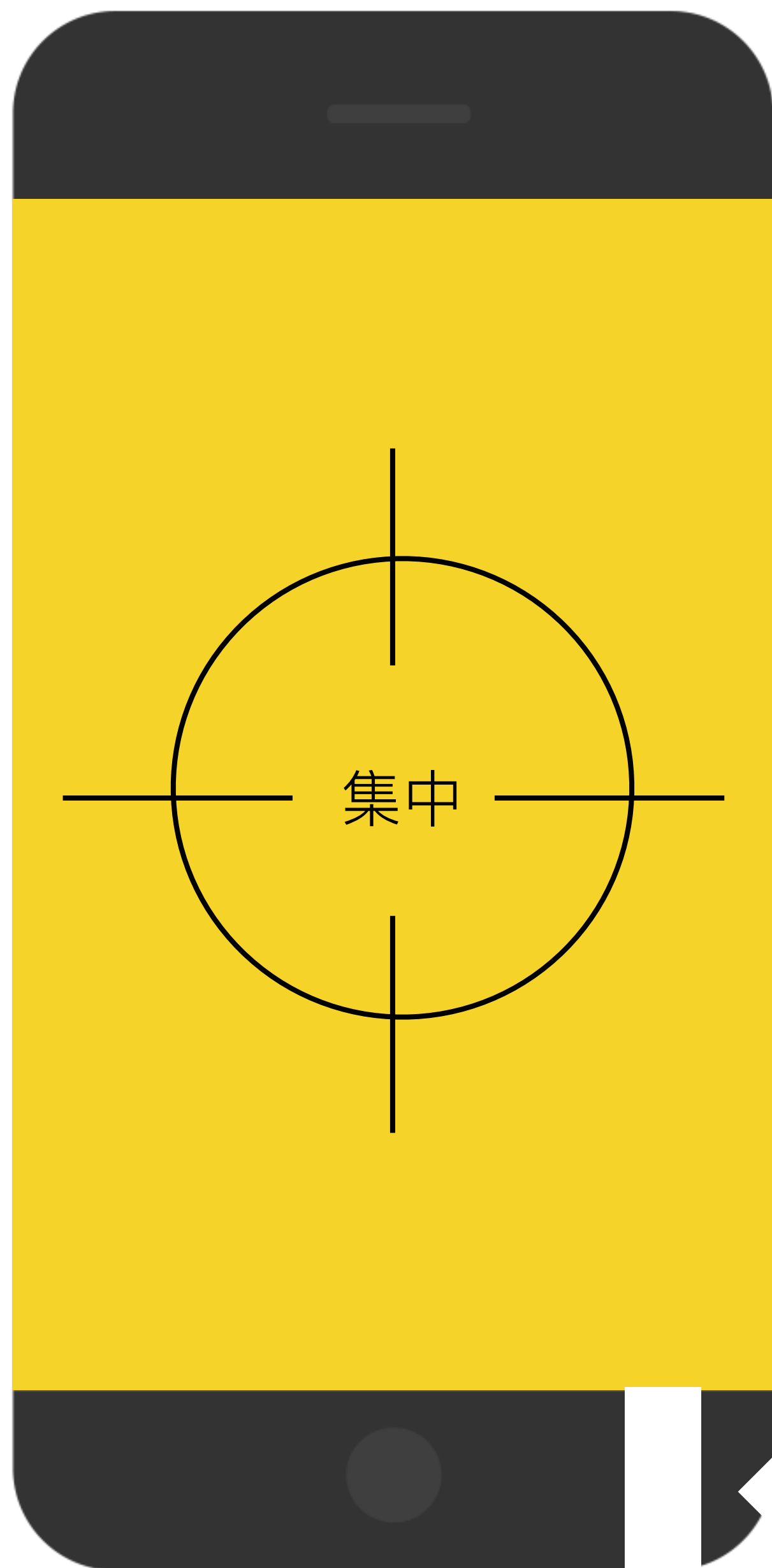
执行



纯信息展示类



游戏互动类



集中展示

提炼出关键信息点，集中展现给用户。



● 《抽取我的新年上上签》



● 育 嘉年1



● 《流浪猫狗领养行动》

增加层级

将纷繁复杂的信息，分类拆分，适当增加层级，提高传达效率。



《值得回忆的不仅是新闻》

内容可视化

图像表达内容，清晰不易疲劳，降低用户流失率。



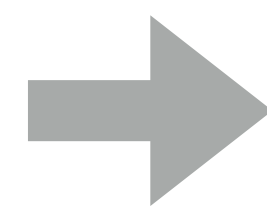
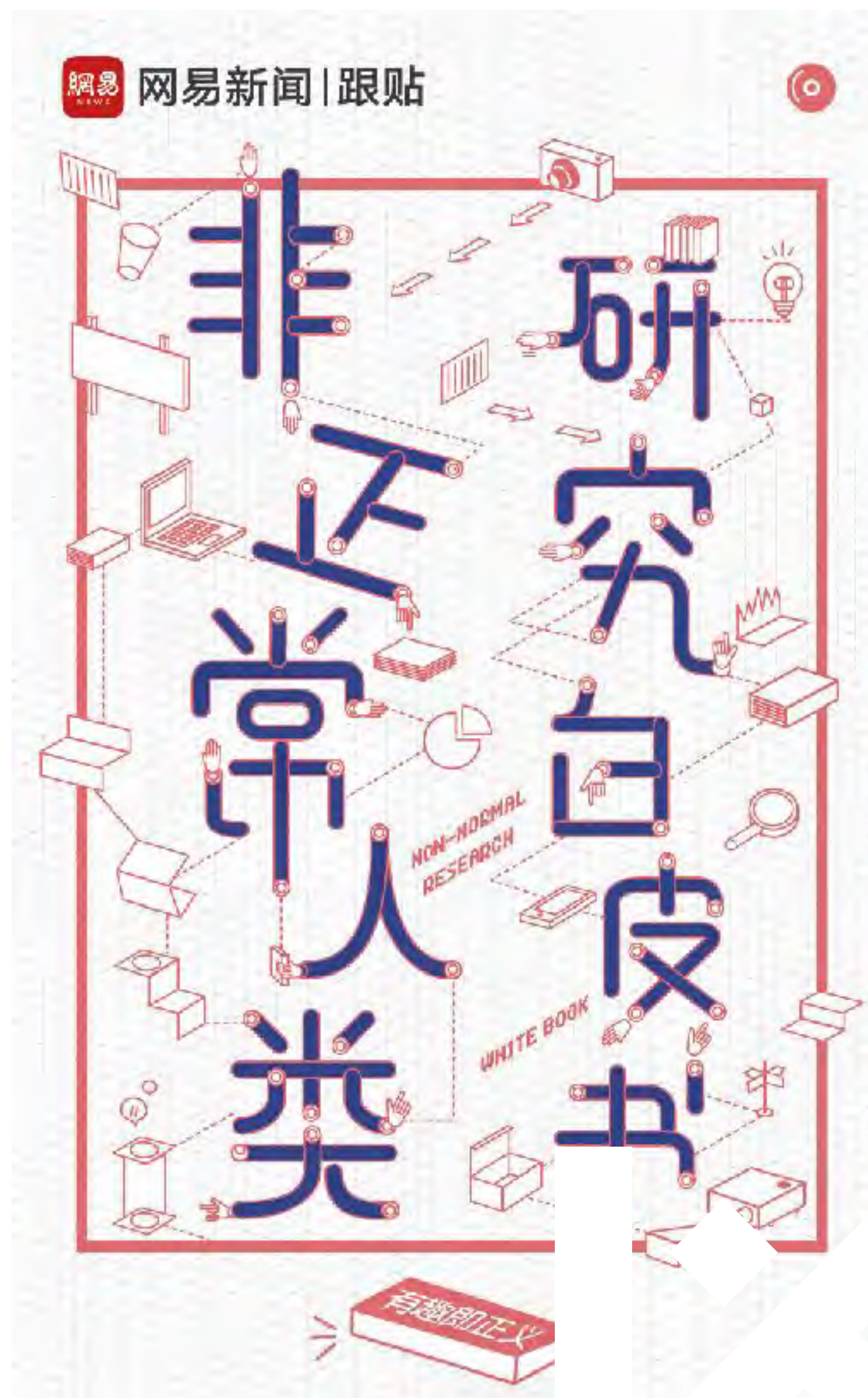
案例赏析





《非正常人类研究白皮书》

封面设计



人物形象设计

P8 (用户案例解读) ——确定

主标题:

我们不认识楼上楼下的邻居,却熟悉楼上楼下的网友

——“盖楼”是网易跟贴里一种特色玩法。基于野生网友间的天然默契和见招拆招,至今衍生了“保持队形”、“诗词/故事/成语接龙”、“你问我答”等等各种不可描述的高楼。

百分比数据图1个
盖楼举例1个(跟贴页样式)

超过35%跟贴会被顶,日均有70%用户被顶过,跟贴中有盖楼比例占30%

被顶的跟贴占比:

被顶过 35.9%

未被顶 64.1%

被顶的用户占比:

被顶过 71.1%

未被顶 28.9%

跟贴中回复占比:

盖楼量 29.7%

其他互动量 70.3%

举例:

《罗永浩宣布锤子手机

火星网友山东省1

罗 乔

gbyb123山西省太原市

永 布

火星网友湖南省长沙市

浩 斯

燕人张宇上海市4

重 重

火星网友吉林省长春市

新 新

火星网友河南省郑州市

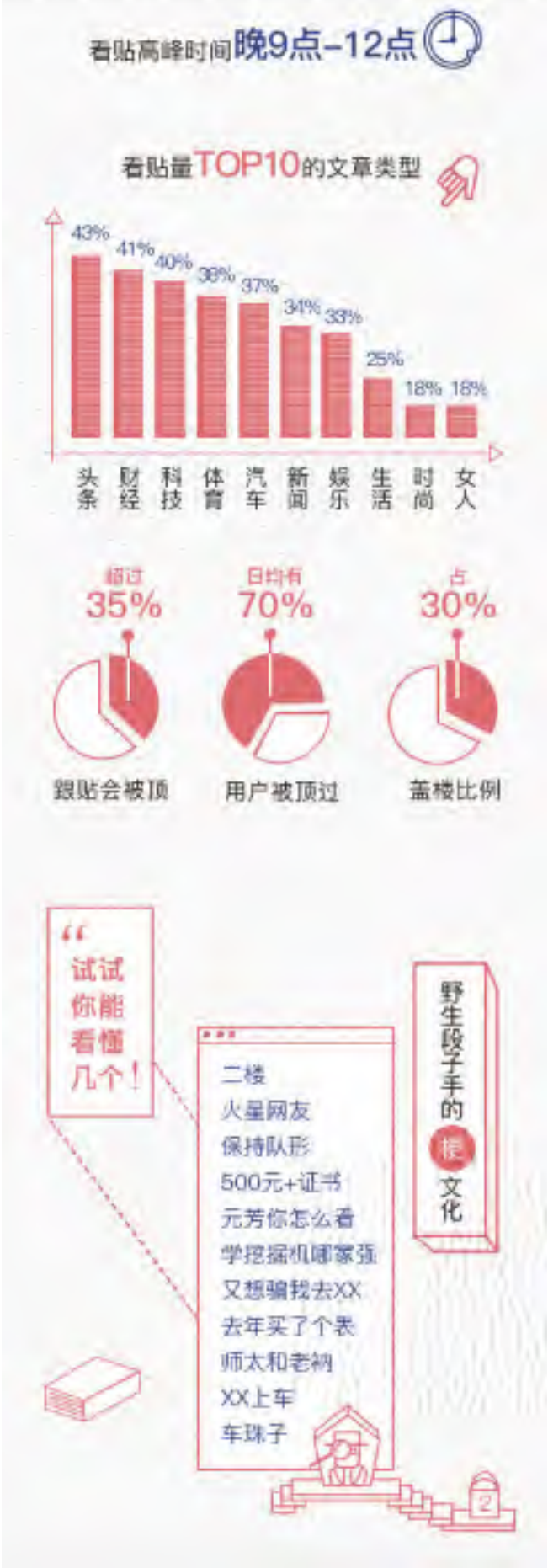
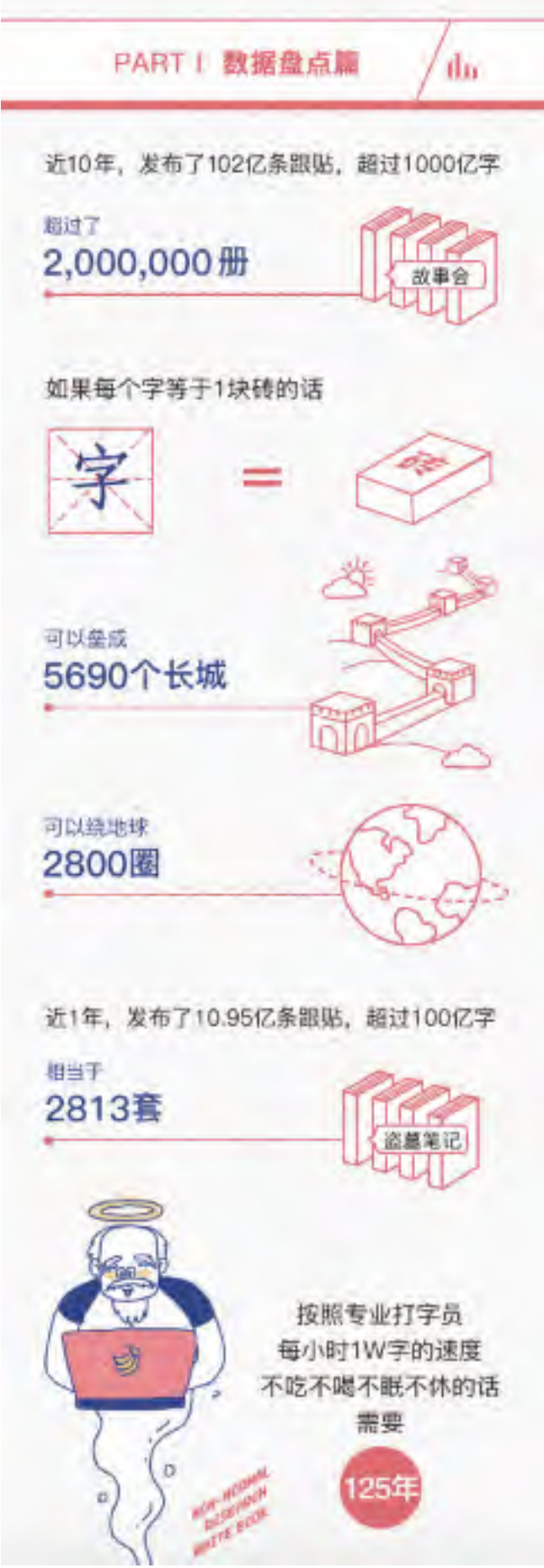
定 定

火星网友福建省7

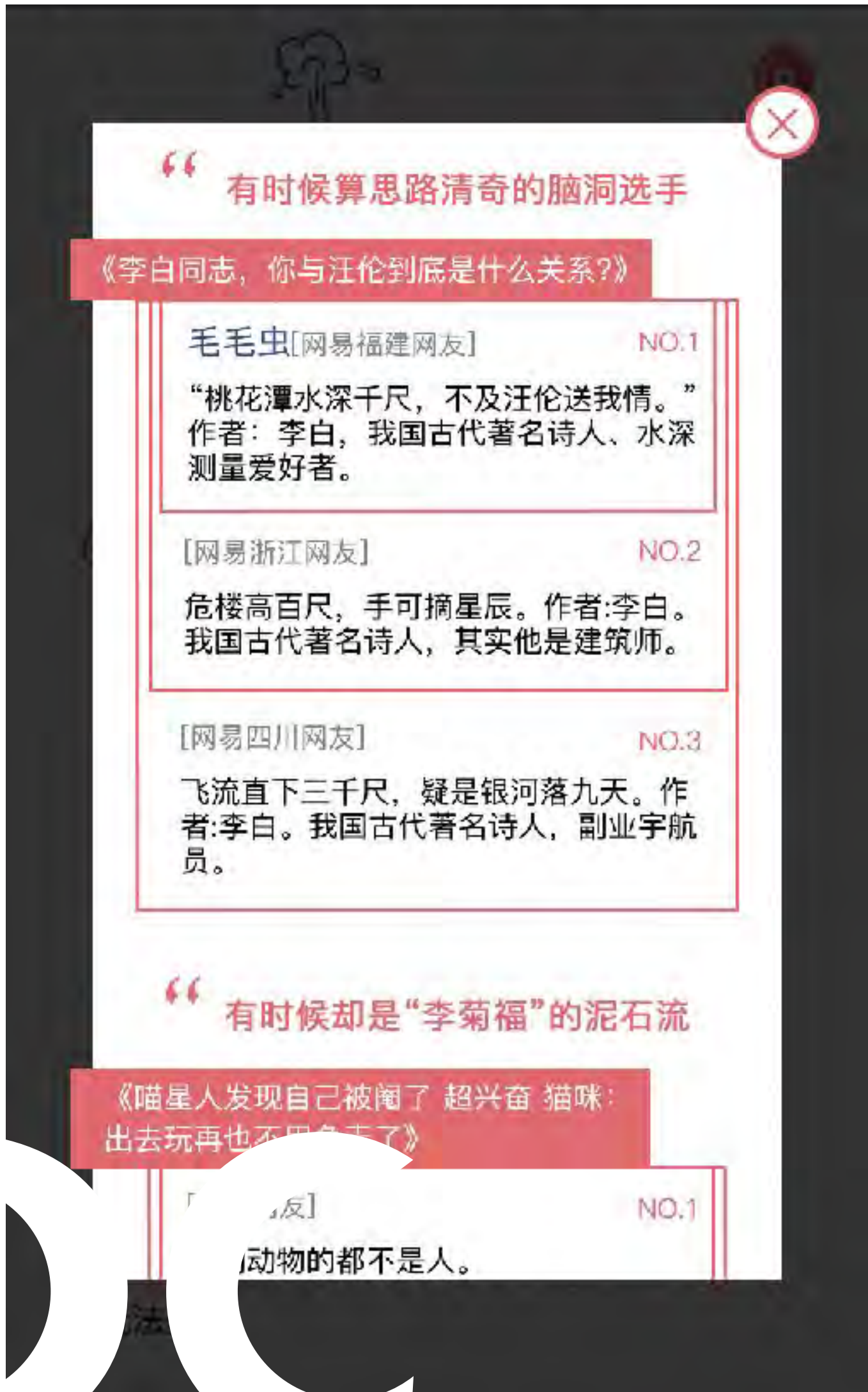
义 义



数据可视化设计



增加层级



“吃透需求内容～”

执行



纯信息展示类



游戏互动类



何谓游戏

为什么加入
游戏元素

终极目标

我们的经验

前期准备

封面

信息引导

动效
声效

多与技术
沟通

我们的经验



- 评估、优化
- 分析需求
- 搜集资料



我们的经验



体现气质
渲染气氛
期待感





我们的经验

前期准备

封面

信息引导

动效
声效

多与技术
沟通

指引清晰

按钮突出

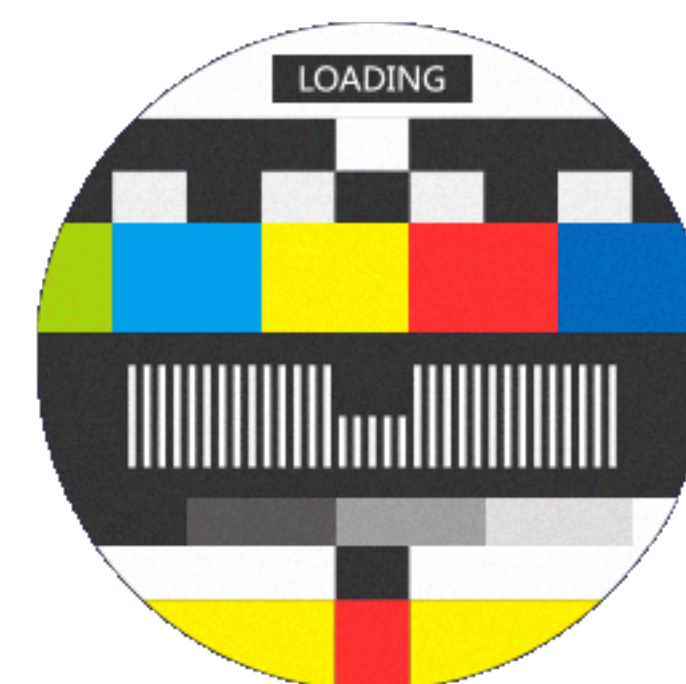
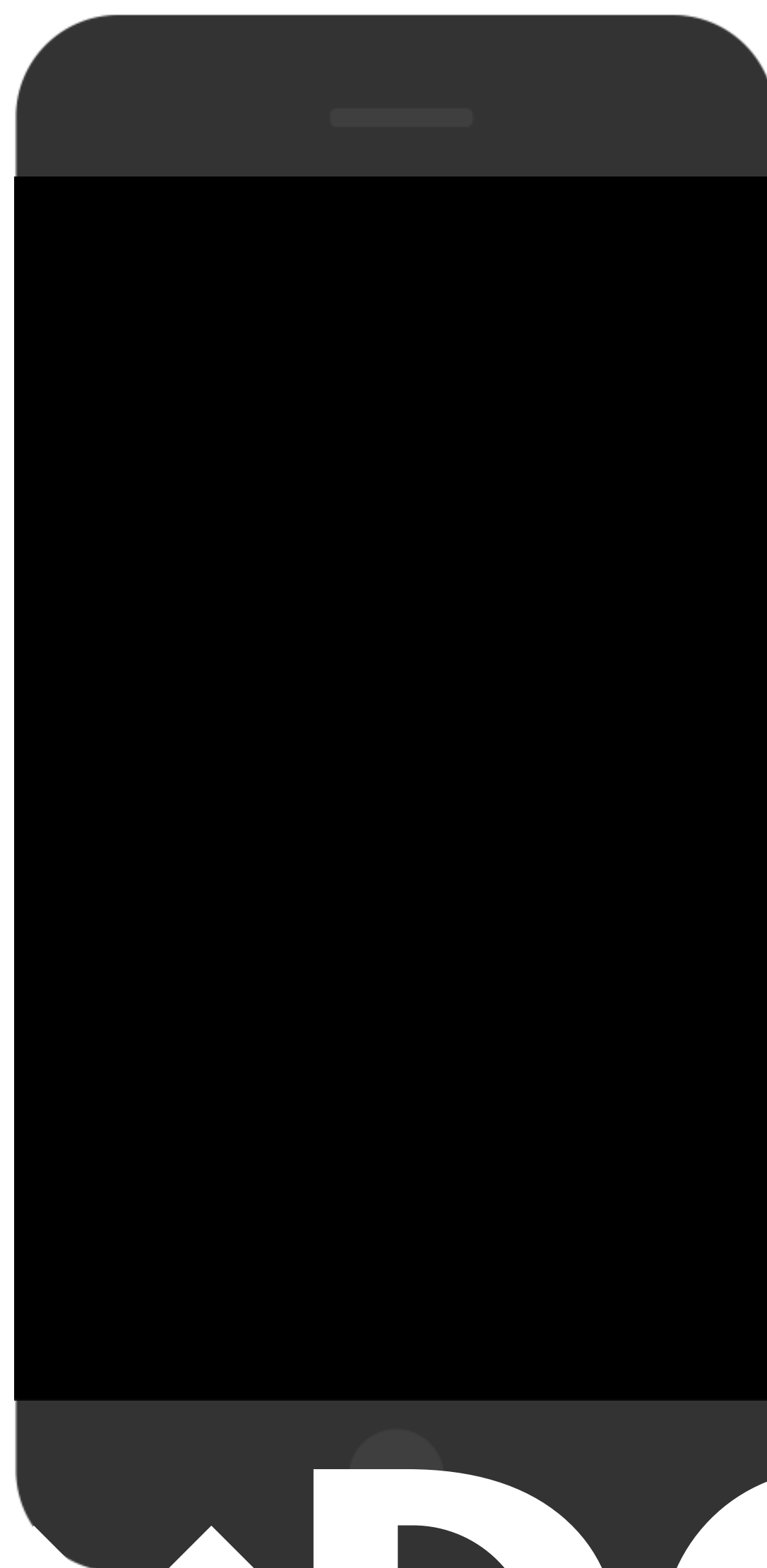
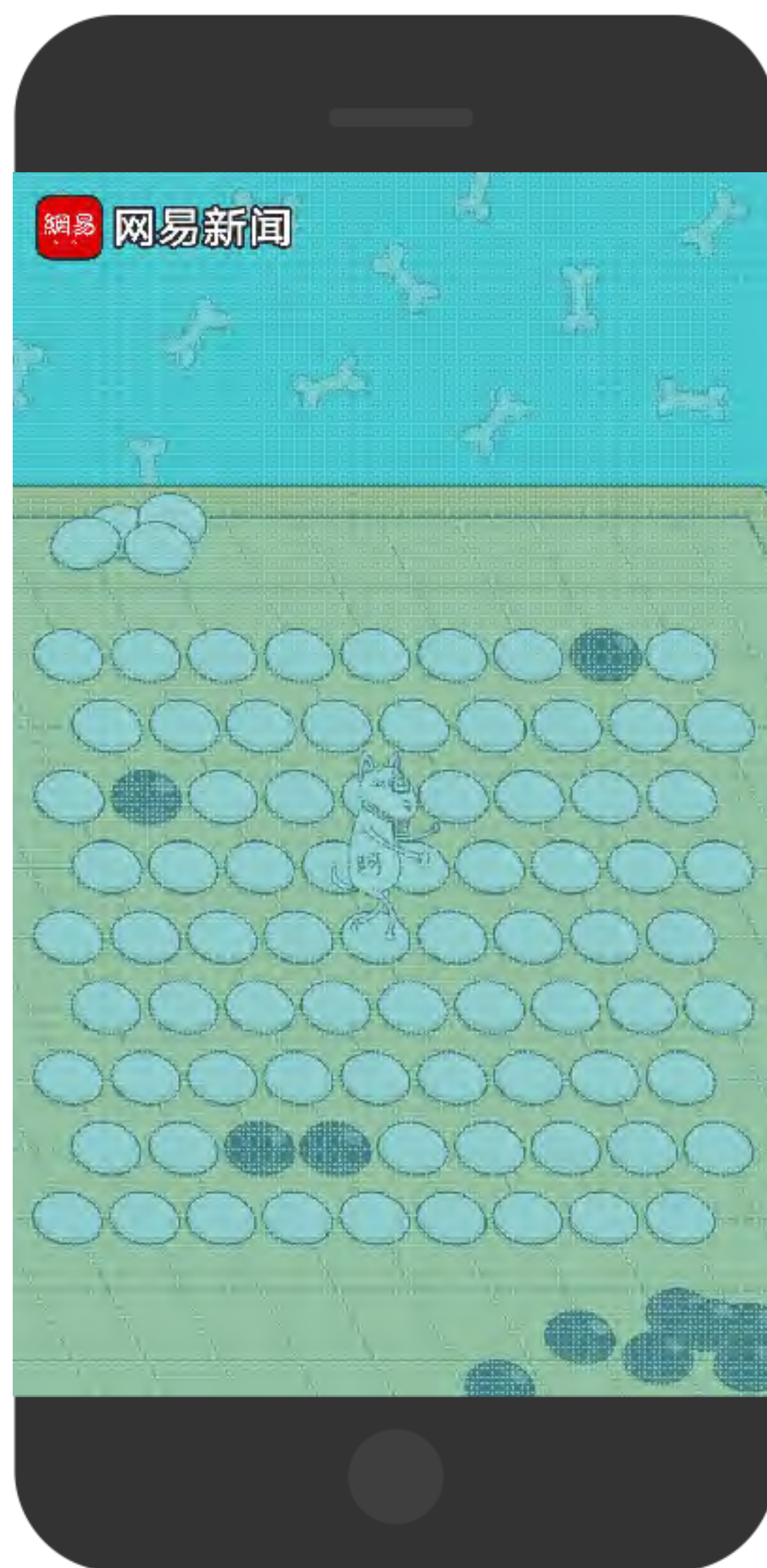
减少学习成本



我们的经验



增加趣味
锦上添花



正在加载中...

我们的经验



去搅基

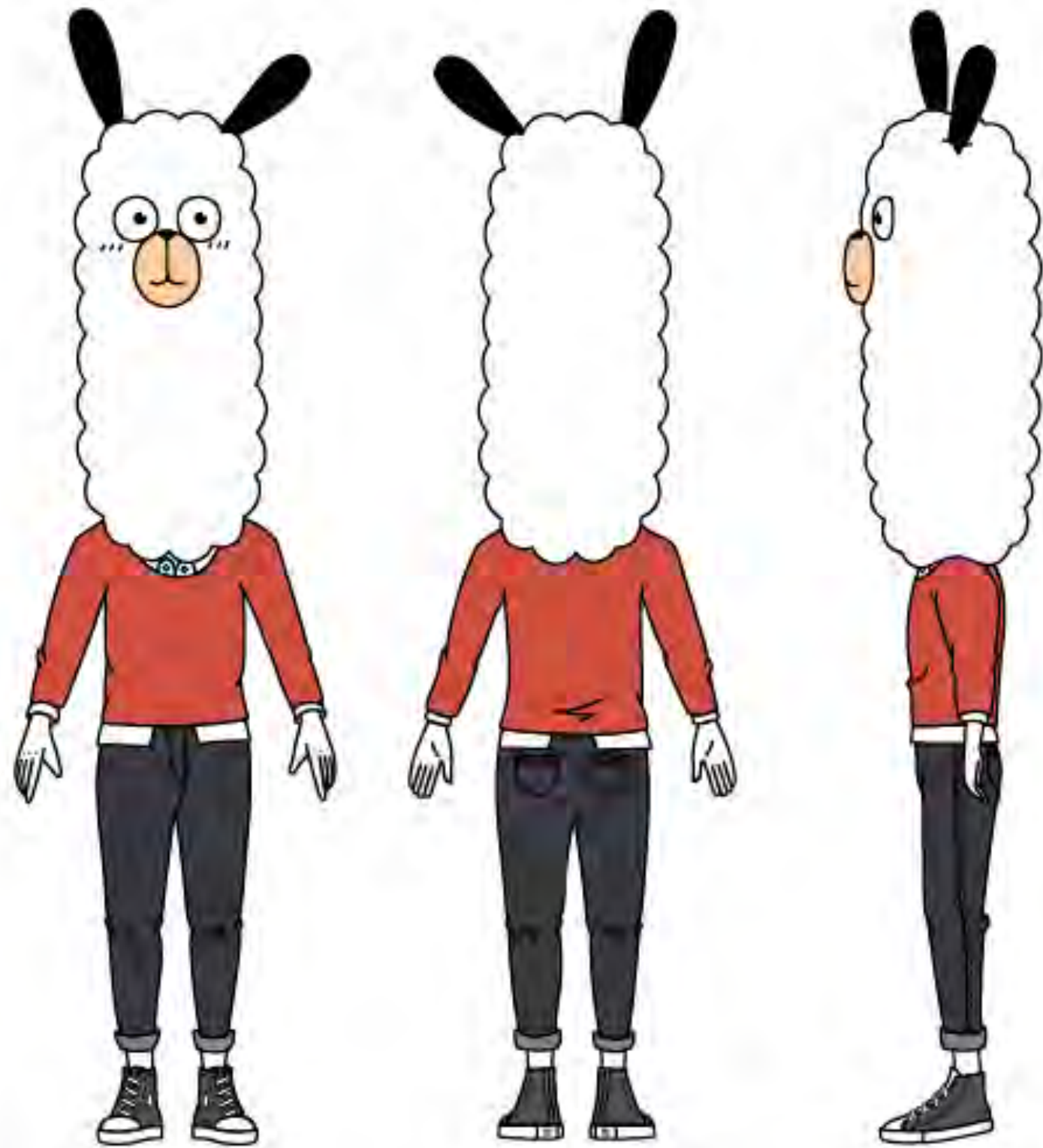
案例赏析



《我是一只快乐的羊驼》

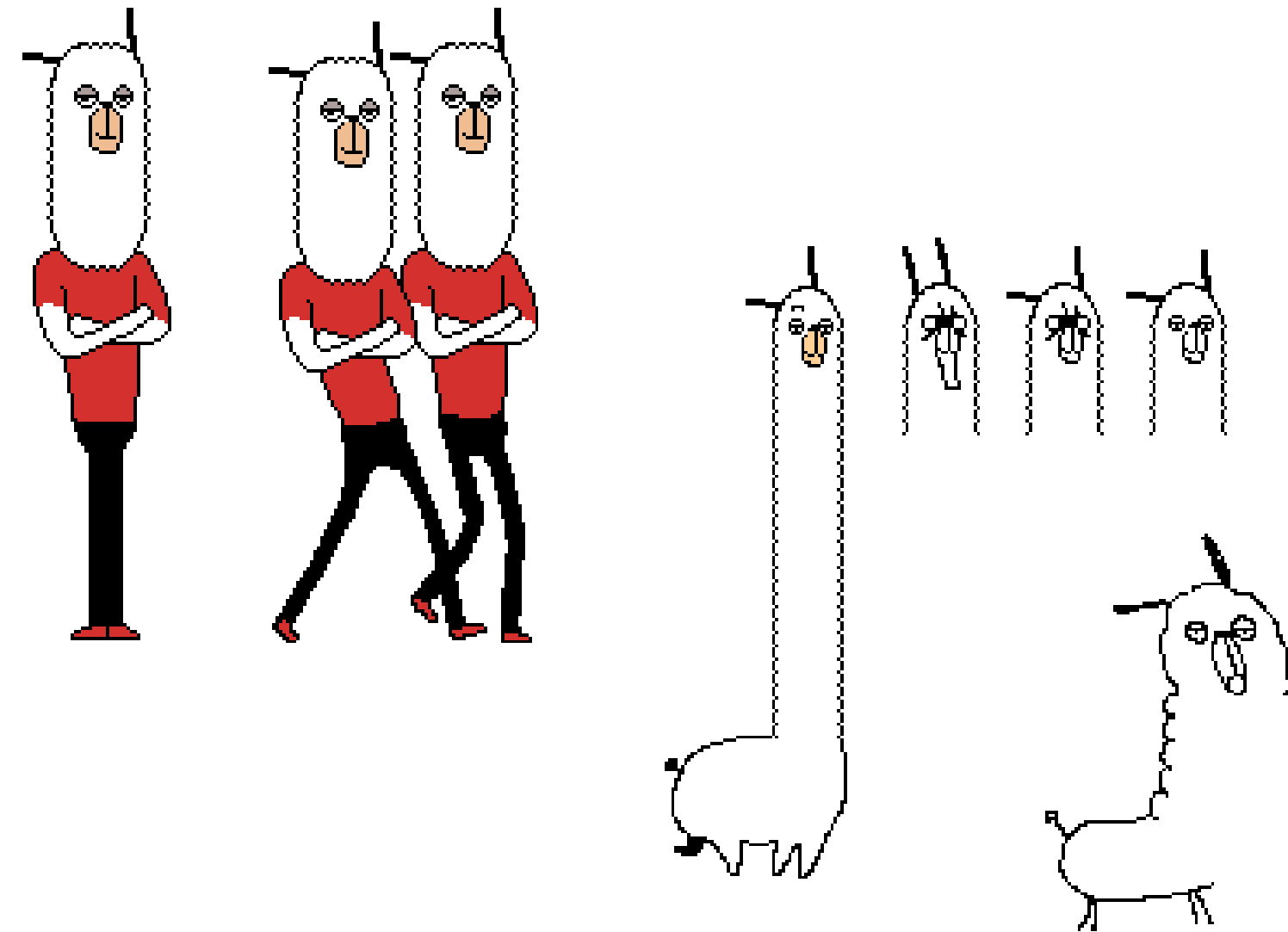
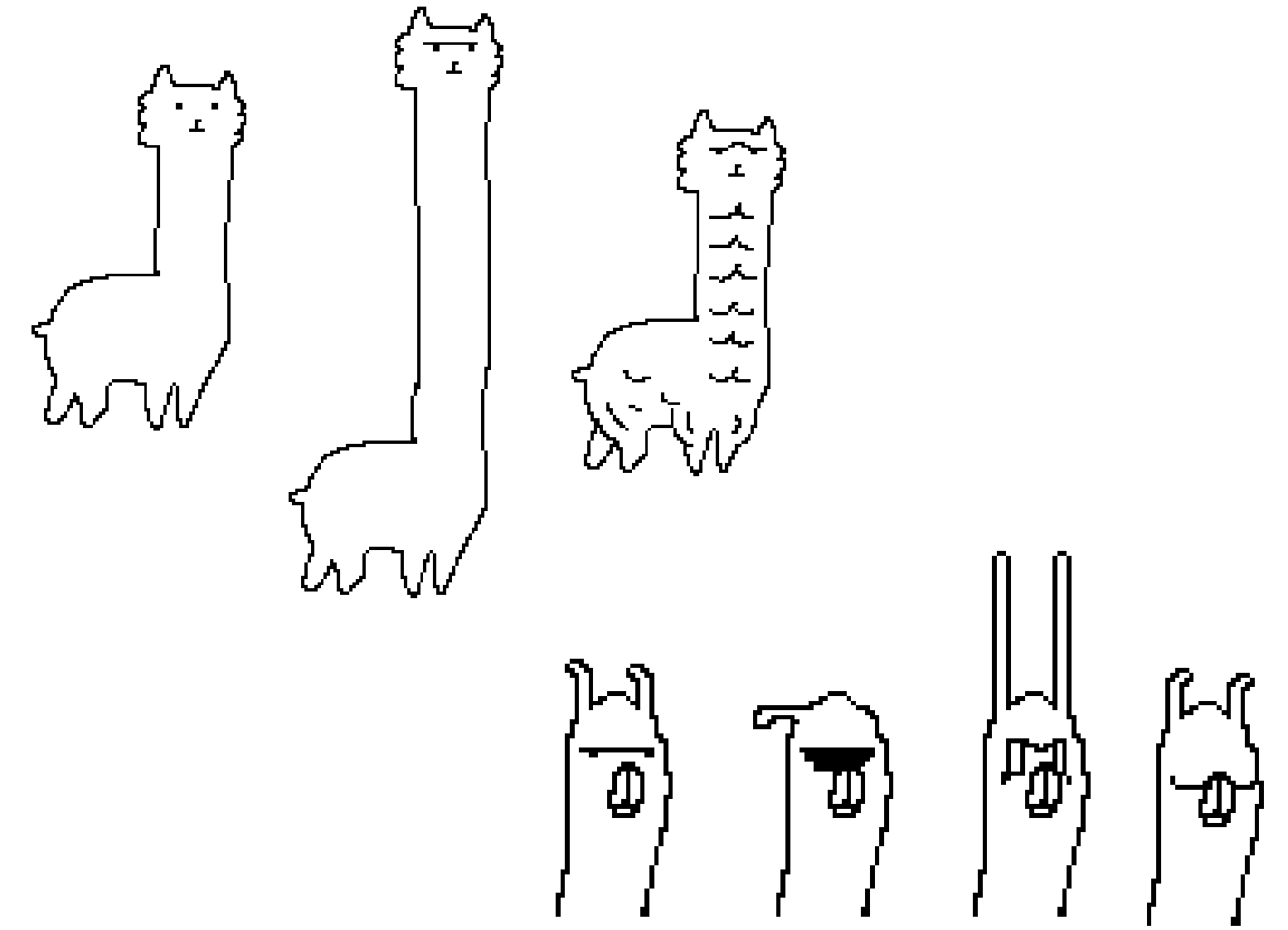


前期准备

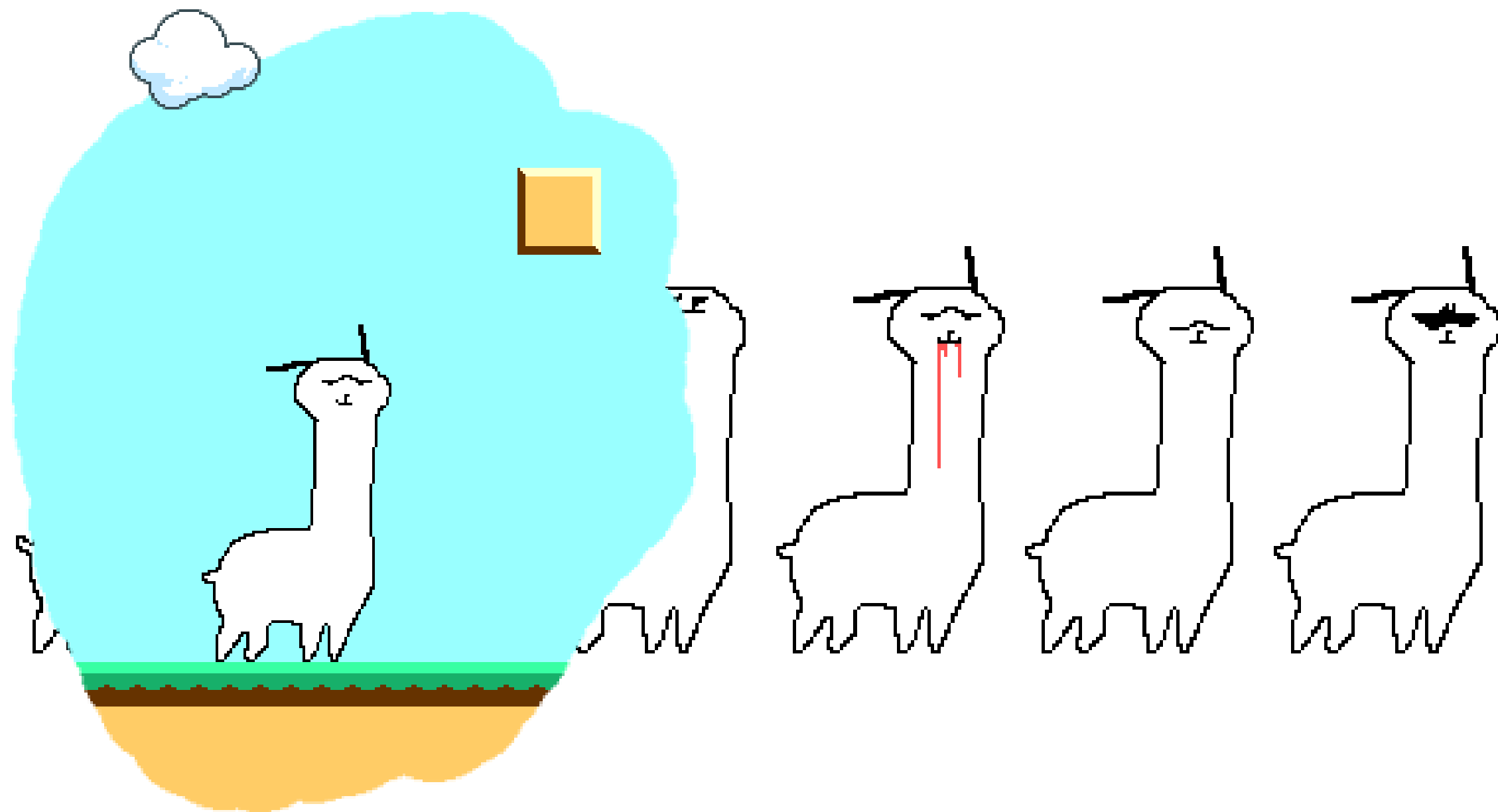


网易新闻

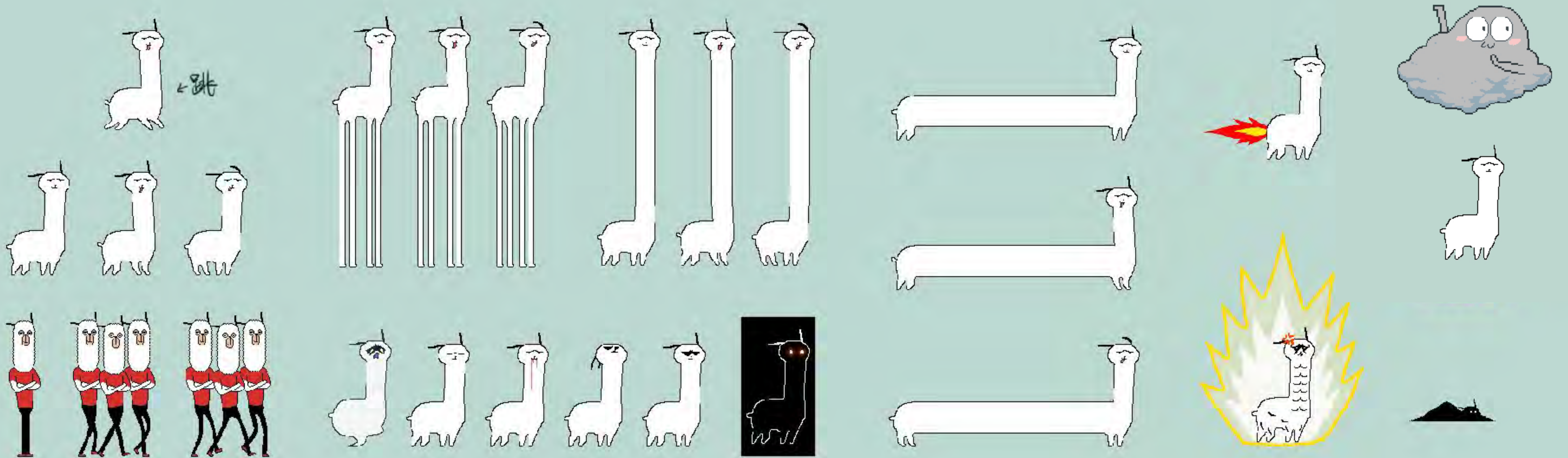
前期准备



前期准备



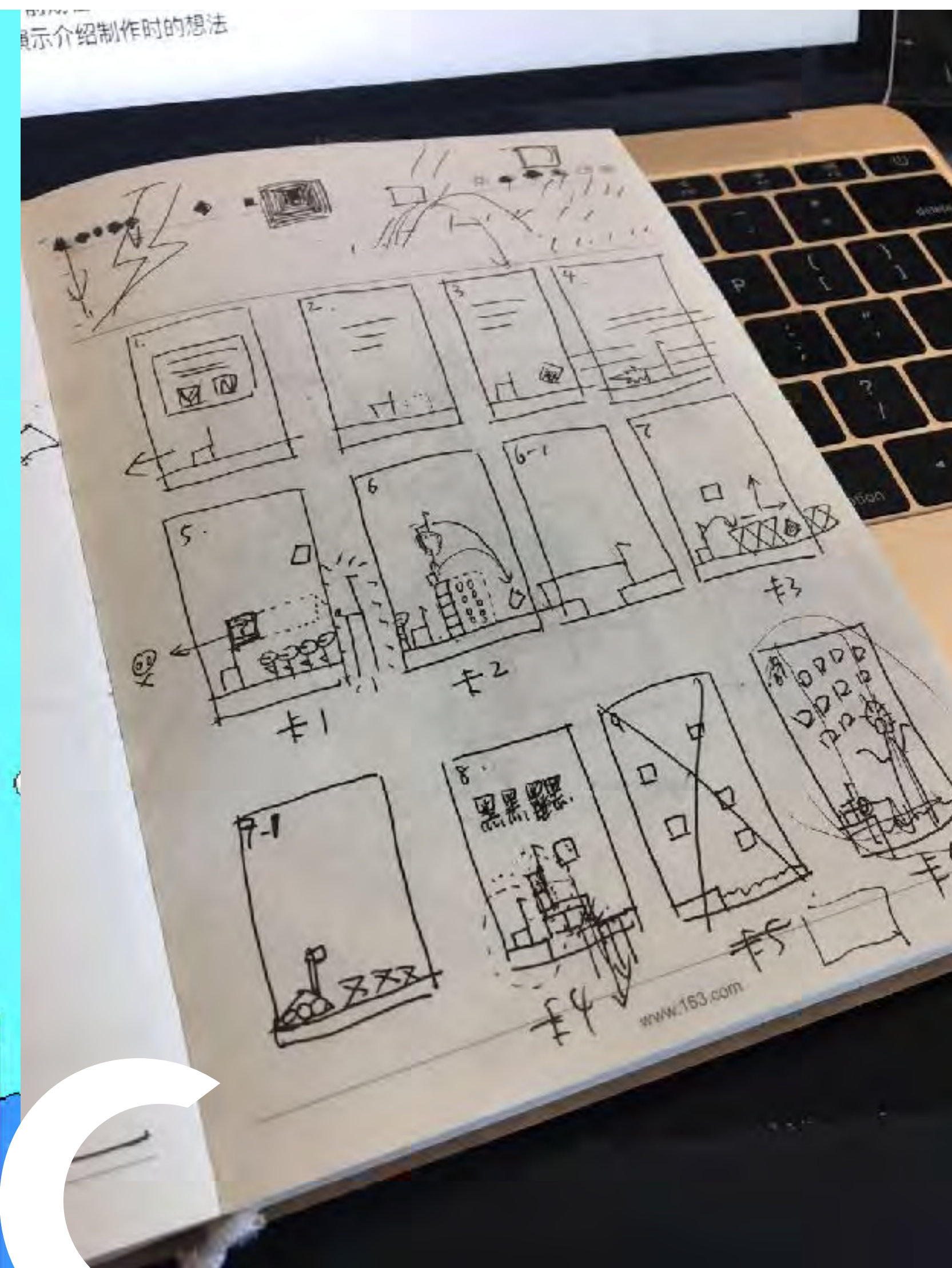
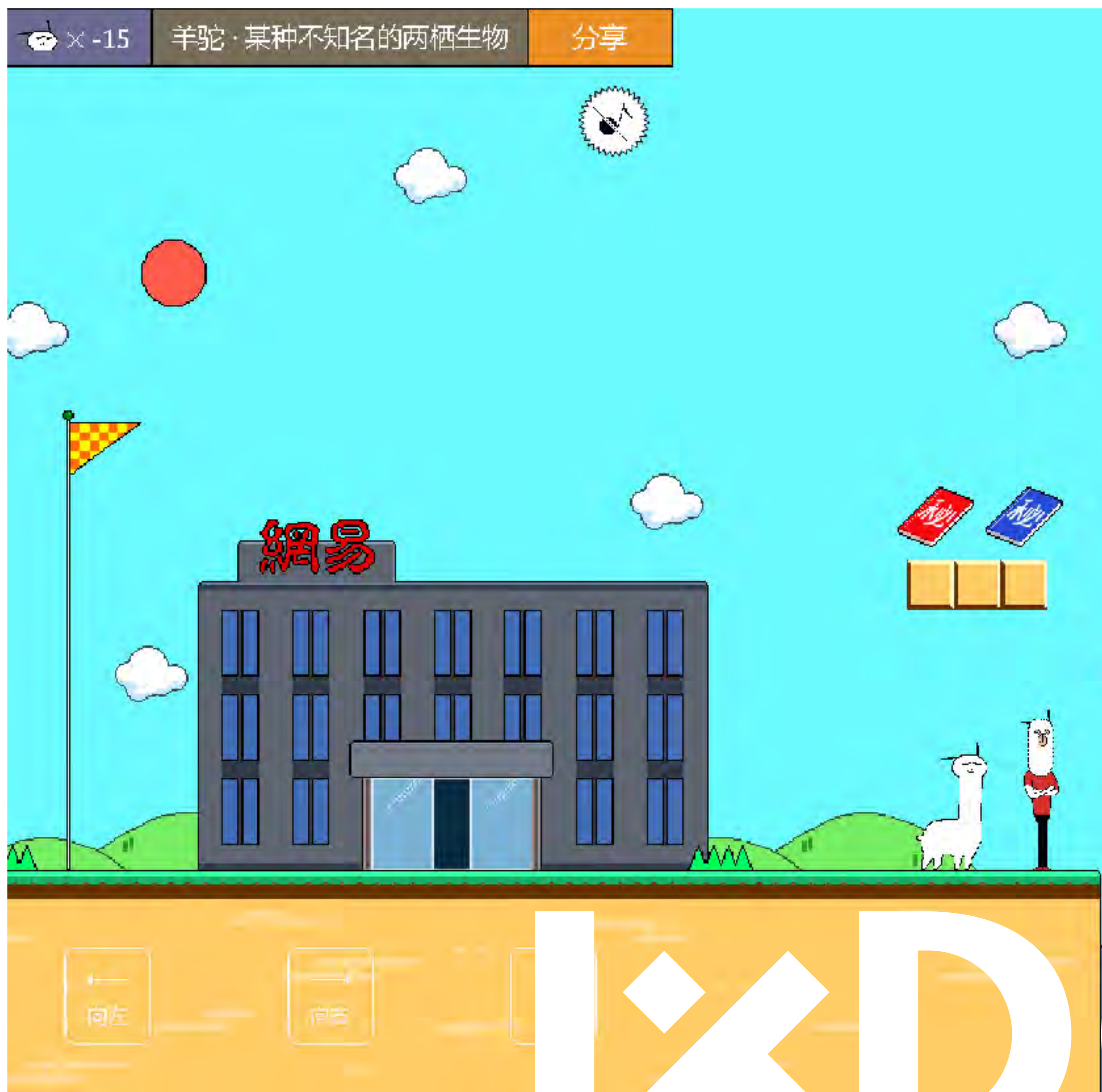
角色设定



风格一致的元素



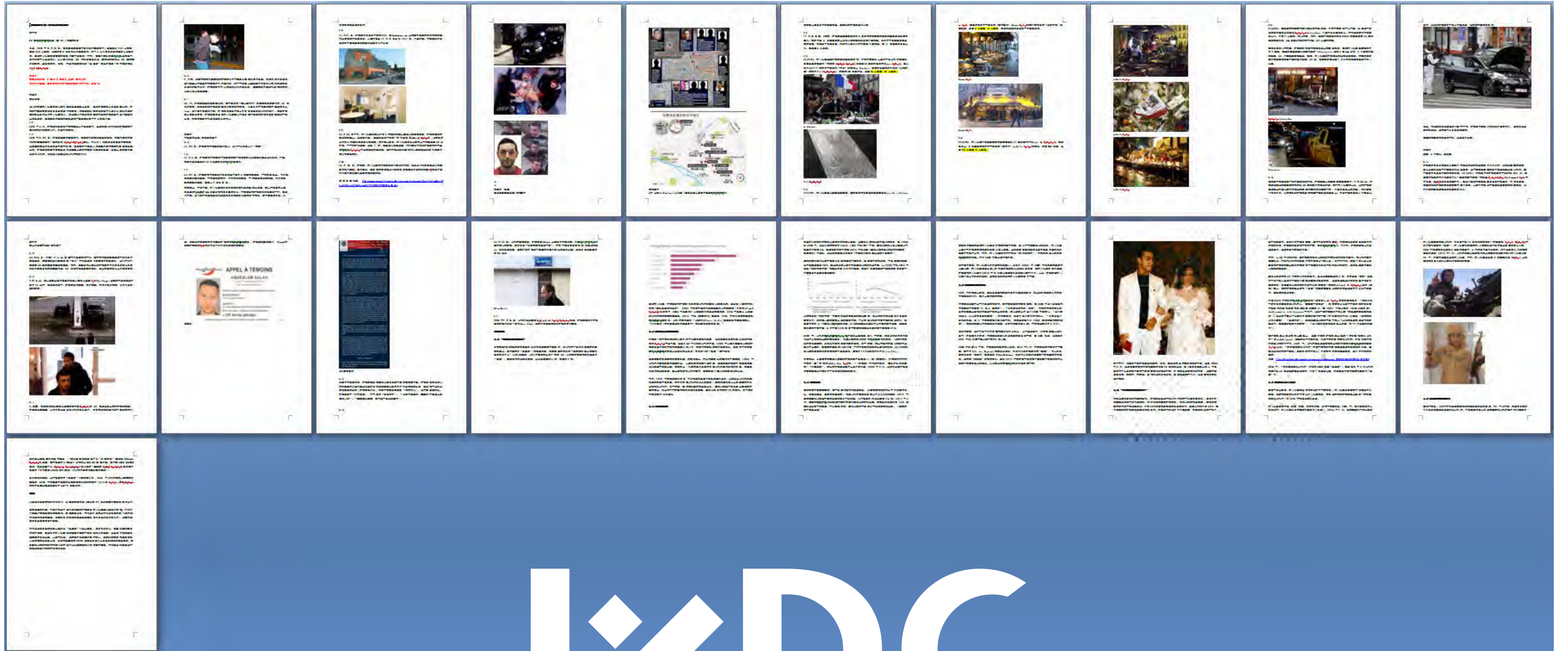
风格一致的元素



《我，恐怖分子》



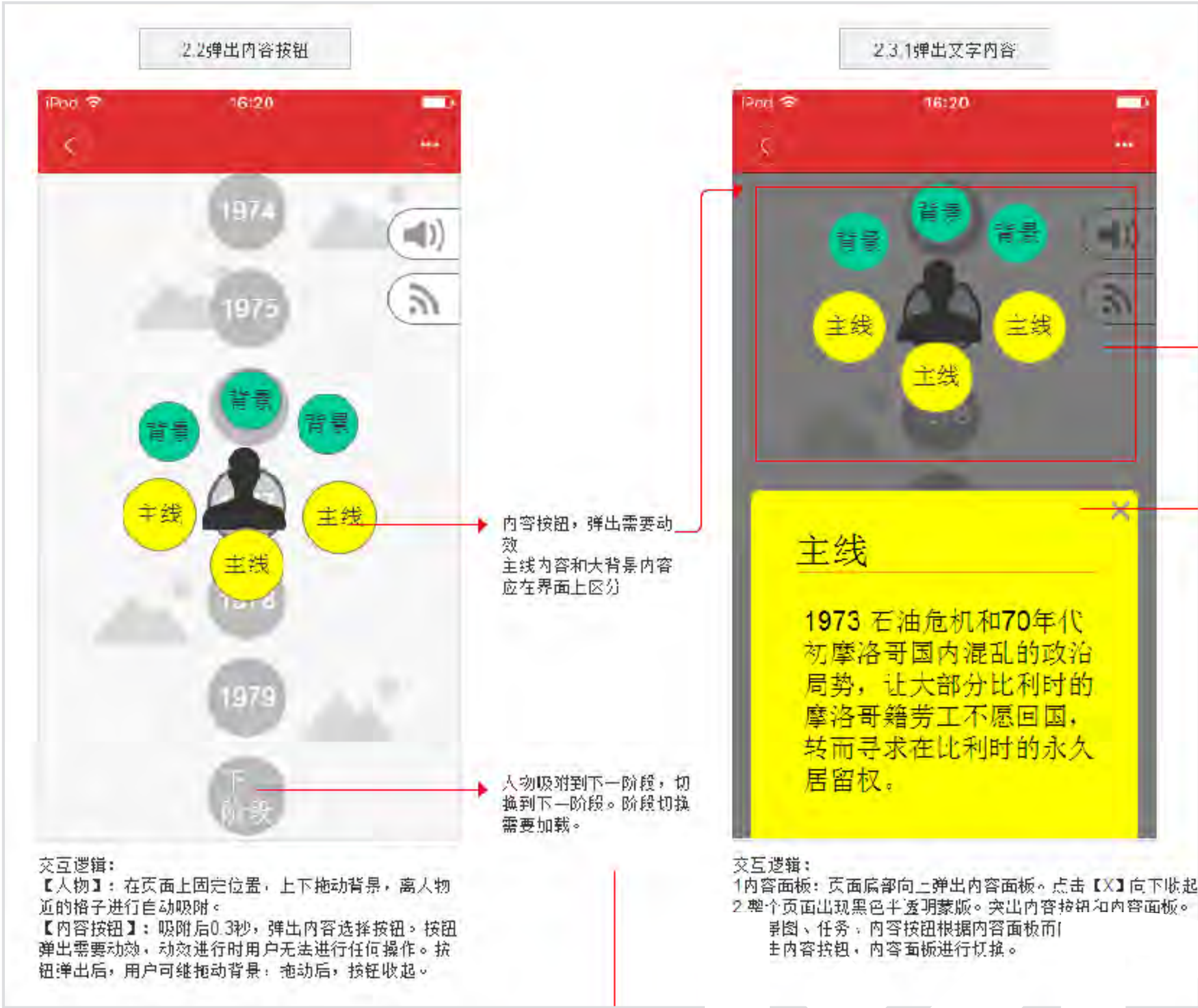
前期准备



前期准备

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	篇章	时间点	萨拉赫个人线	萨拉赫亲友/同伙线	比利时/莫伦比克/穆斯林线	欧盟/比利时政策线	中国线	其他线
26	逃亡	11月17日	萨拉赫在Skype上联系了两位朋友，希望他们俩帮自己转达对家人的歉意，表示自己“很后悔掺和进这件事”，声称不敢自首是害怕IS报复他的家人。		11月19日，美国众议院以289票对137票通过由共和党提出的议案，要求暂停接收叙利亚难民。	11月16日，法国总统奥朗德呼吁修改宪法，以打击国内潜在的恐怖分子，并主动开展行动“消灭”海外的伊斯兰国(Islamic State)。新立法将让政府有更多的灵活性，警方可以在没有授权的情况下进行突击搜查，对人实施软禁，以及更广泛的监控权。	11月19日，伊斯兰国组织宣布已处决一名中国人质及一名挪威人质。中华人民共和国外交部证实中华人民共和国公民樊京辉被杀消息，中华人民共和国政府强烈谴责极端组织残忍杀害人质，并向遇害者家属表示深切慰问。	11月17日，尼日利亚东北部阿达马瓦州发生炸弹袭击，造成32死80伤。暂未有组织承认责任，但袭击手法跟当地恐怖组织博科圣地惯用的相似。
27		2016年3月18日	萨拉赫在比利时莫伦比克地区被捕，腿部被警方击伤。此前，他一直就藏在和小镇一个火车站之隔的森林镇（Forest）。当地传媒报道，萨拉赫似乎是在逃亡期间，一时大意用手机联络朋友帮他找新的落脚点，而被警方发现其行踪，被捕时身上没有武器，也没有反抗。		莫伦比克的许多年轻人听说萨拉赫被抓的消息后被激怒，他们迅速来到被警戒线围住的抓捕现场，高呼“英雄”萨拉赫的名字。当地政府出动了装备警棍和盾牌的防暴警察，并使用警犬驱散聚集的人群。	欧盟与土耳其就难民政策达成协议，所有从土耳其偷渡到希腊的难民，如果不符合收容资格，将一律被遣返到土耳其，遣返费用由欧盟承担，新措施周日开始生效。作为交换条件，欧盟承诺加快向土耳其提供30亿欧元的难民援助，日后还会增加财政援助。欧盟将加快土耳其加入欧盟的谈判进程，并会向土耳其护照持有人提供免签证入境待遇。协议还规定，欧盟每遣返一名叙利亚难民到土耳其，就要从土耳其接收一名叙利亚难民，做法是鼓励难民通过正式途经申请庇护，减少经海路偷渡酿成悲剧。		荷兰极右政党自由党领导人Geert Wilders5年后再次因反伊斯兰言论受审。他被控煽动荷兰摩洛哥少数民族的仇恨。 http://www.theguardian.com/world/2016/mar/18/dutch-far-right-leader-geert-wilders-goes-on-trial-for-inciting-hatred
28		2016年3月22日	萨拉赫从比利时被引渡回巴	爆炸事件发生八小时后，伊斯兰国(Islamic State)通过Telegram和Twitter上的官方号发布信息，称对布鲁塞尔爆炸事件负责。	8点，布鲁塞尔机场候机大厅发生两起爆炸，造成大约10人死亡。至少其中一起是自杀式炸弹袭击。大约一小时后，布鲁塞尔市中心距离欧盟核心机构不远的布鲁塞尔地铁（Midi-Maelbeek）地铁站发生爆炸，造成至少230多人死亡。	伦敦、巴黎、纽约等城市加强了市中心及交通枢纽的安保措施。在哈瓦那访问的奥巴马总统表示，美国将提供援助，并对袭击者绳之以法。		

前期准备



前期准备

【总结部分】

由于使用，一个集合本身的小组，因为无法不能完成小组，并处理其他小组的工作。

人物设定：苏婉婉，T恤和牛仔裤，被地头的野头小混混，人设参考图：



台架图设计:

2. 将水加热至沸腾，加入：
 2.5g 的 2.5g 的糖（以 2.5g 的 2.5g），立即可以食用。
 4.5g 的糖与水混合，可以做一个甜味的糖水和水的混合物。
 5.5g 的糖与水混合，可以做一个甜味的糖水和水的混合物。
 7.5g 的糖与水混合，可以做一个甜味的糖水和水的混合物。

台區區長張中興。



[其他参考图点下页](#)

<http://news.163.com/photoview/5Q3C0001/113222.html#p=2/RQ42K16Q3C0001>

職業訓練

然而就其，主要的原因在于，船舶的自身缺陷，又加之船舶吨位小，其自身航行速度较慢，因此导致了此次事。

人物传记说：『最大是生命的全部在现在，既不回忆过去，一个人在现在活着；也不盼望未来。』



台后图设计。

每式操典一共11步，又=

[illegible]

10/11. 主例要求验证发月特变比, 求三个发月特变比系心量的变数, 长这样



台后風風雨雨時。



逃亡部分

也其理同。为了让孩子从游戏中获益，在准备物品的时候你不妨给孩子提供这样的指导：为了四个孩子能够玩得愉快，需要准备多少，以及到了好时候你该做什么和说些什么。要一人做主。

人說，和“廢稿部分”一樣的花邊小道消息。

背景图设计

—共計 2, 200 人—

2.9. 主角進場要方便觀眾，求完景圖上三個角位，即左、中、右。



2. 三角在加地时待命，求三个加地时，



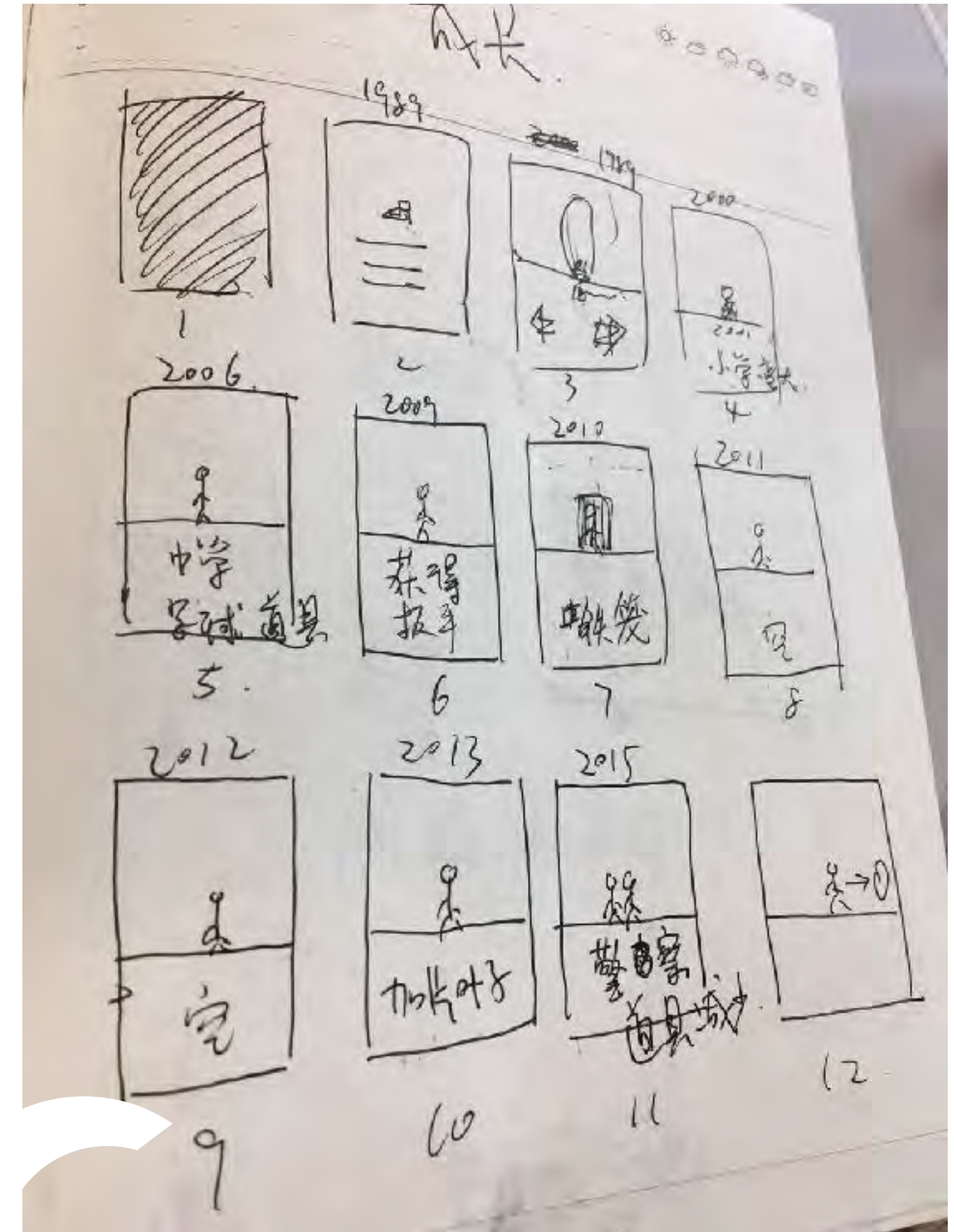
4. 三角恒等式与倍角公式：求角是三角恒等式与倍角公式的逆用。



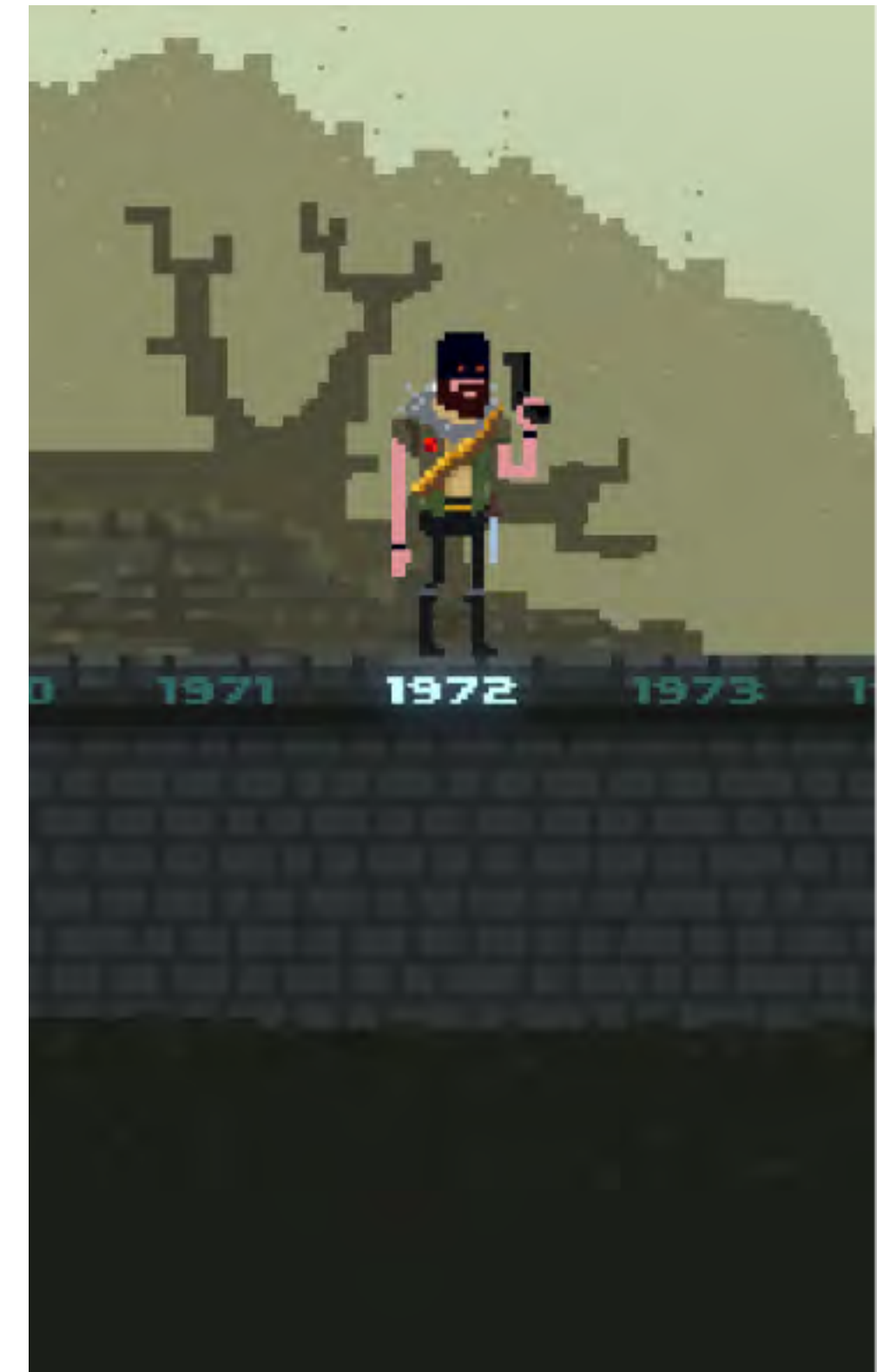
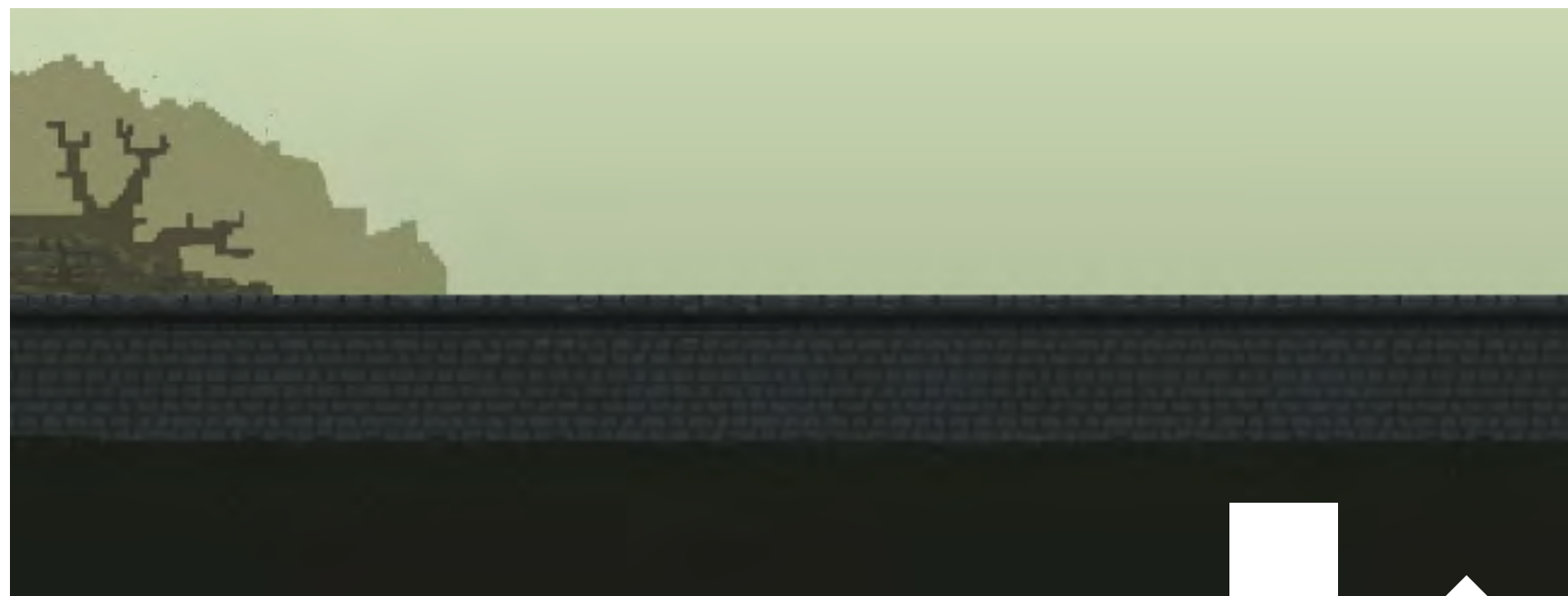
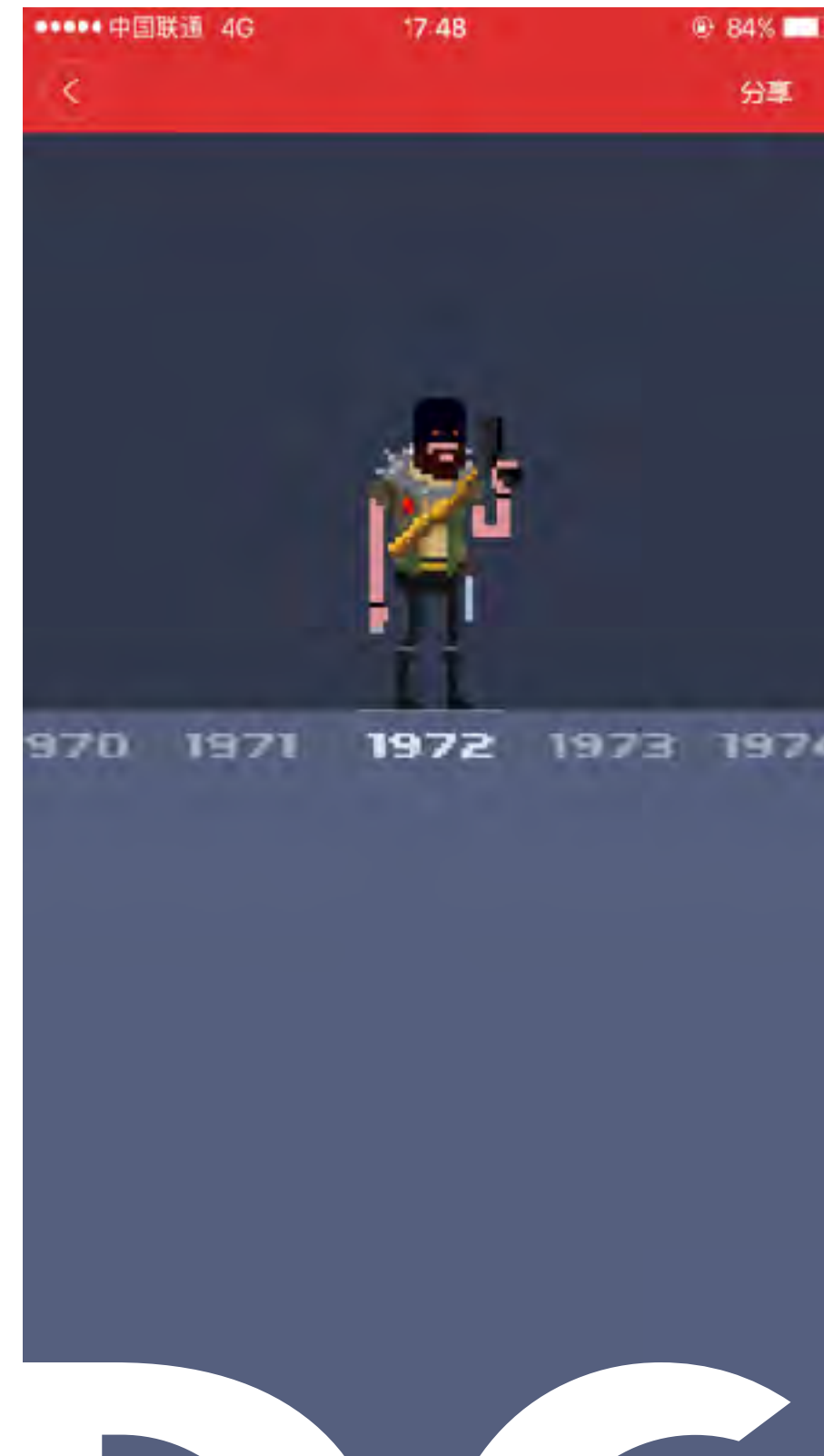
7. 由于该组主成分14对解释总变异的贡献, 它足以反映该组的基本特征。



项目推进



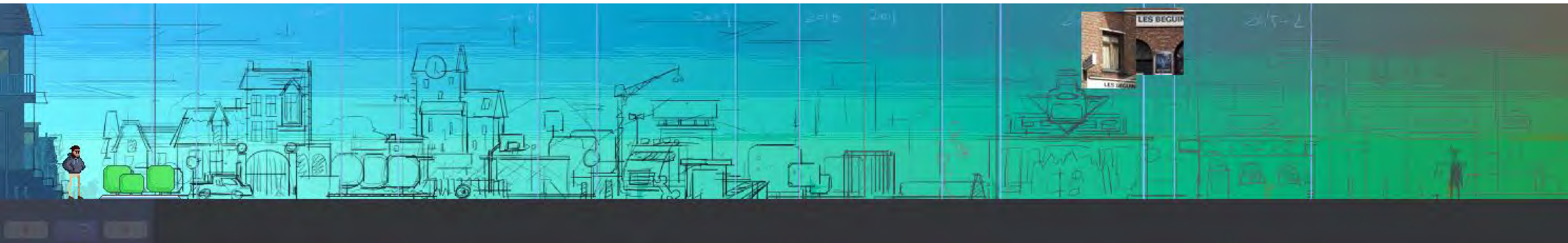
项目推进



项目推进



项目推进



项目推进



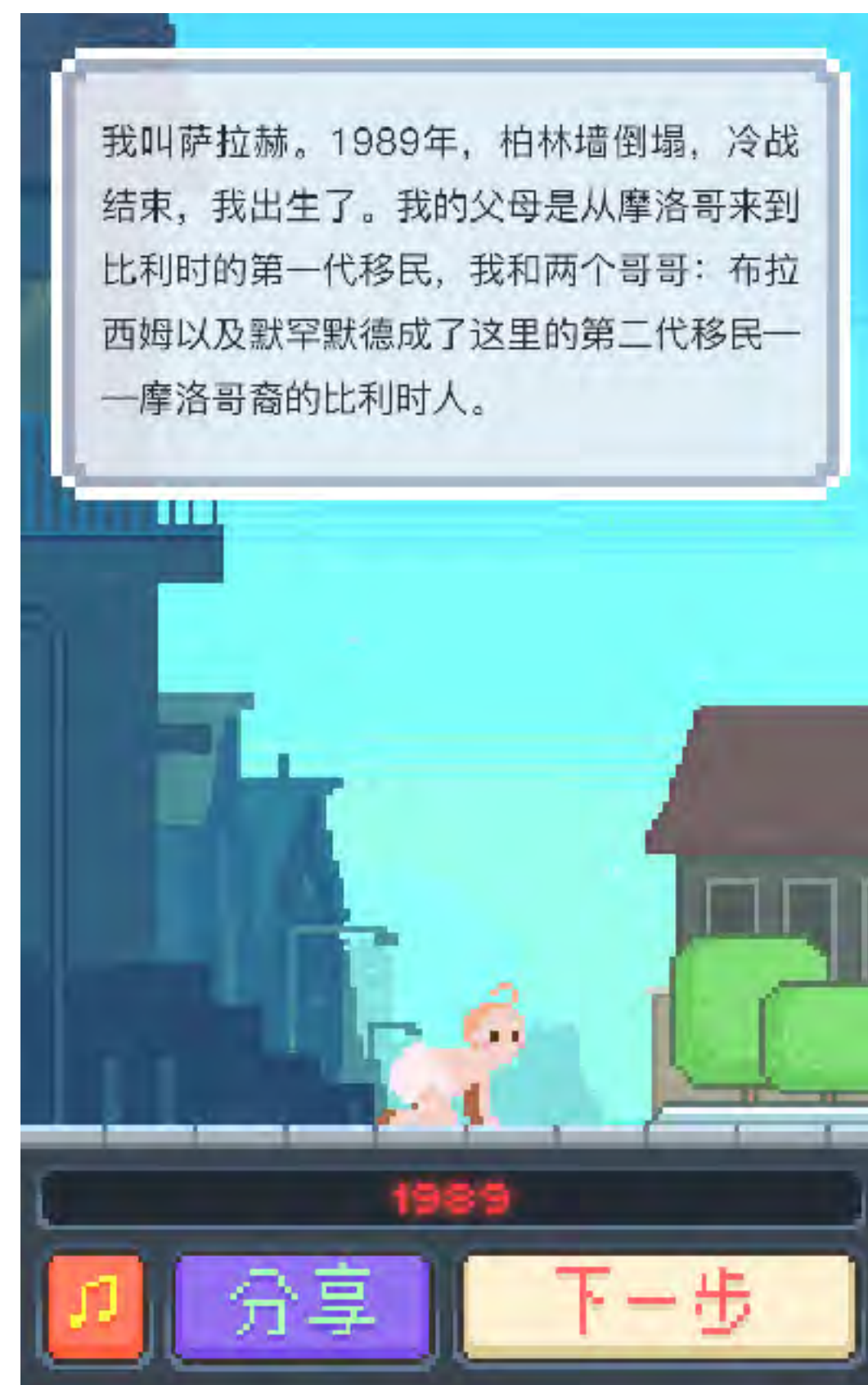
项目推进



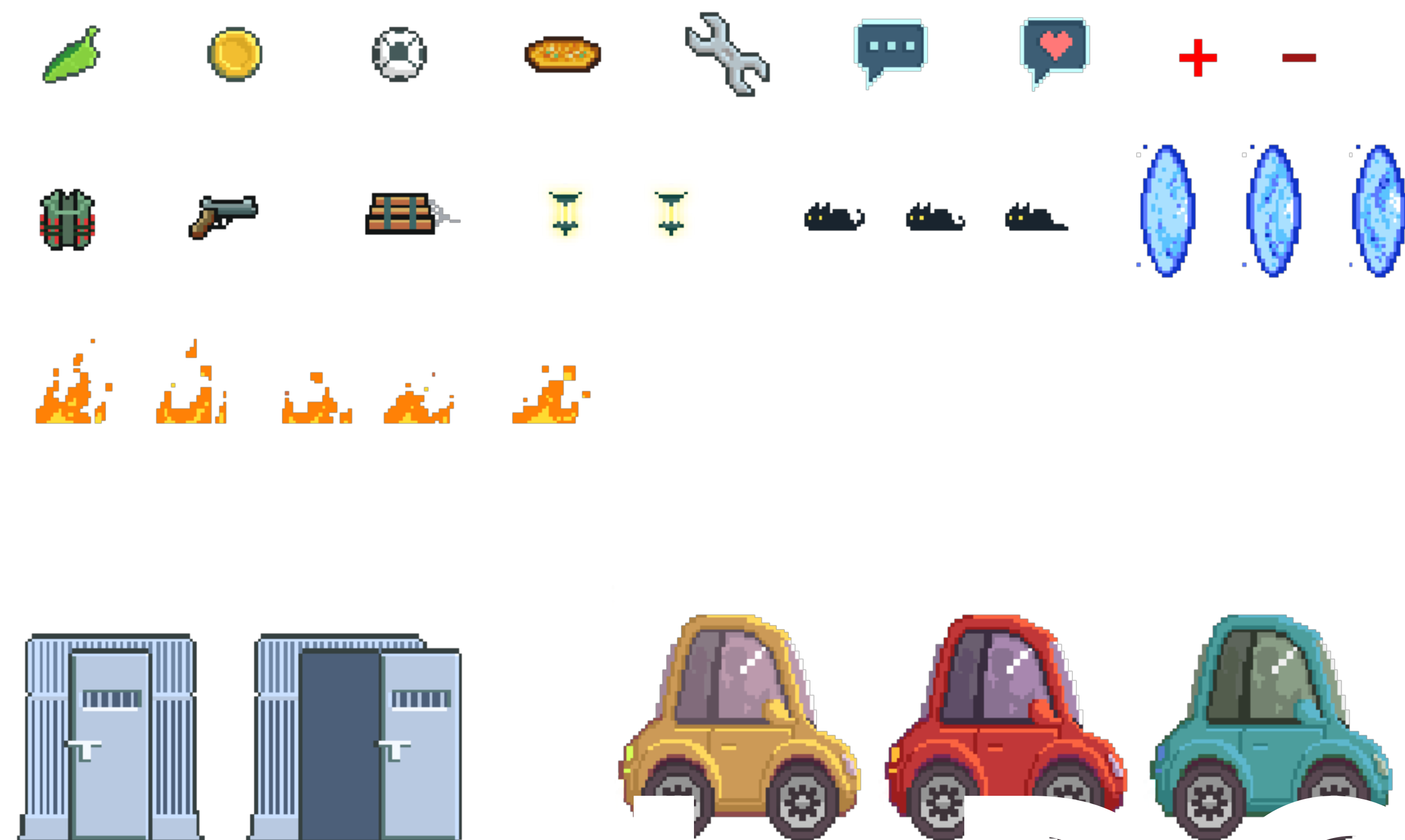
项目推进



丰富细节

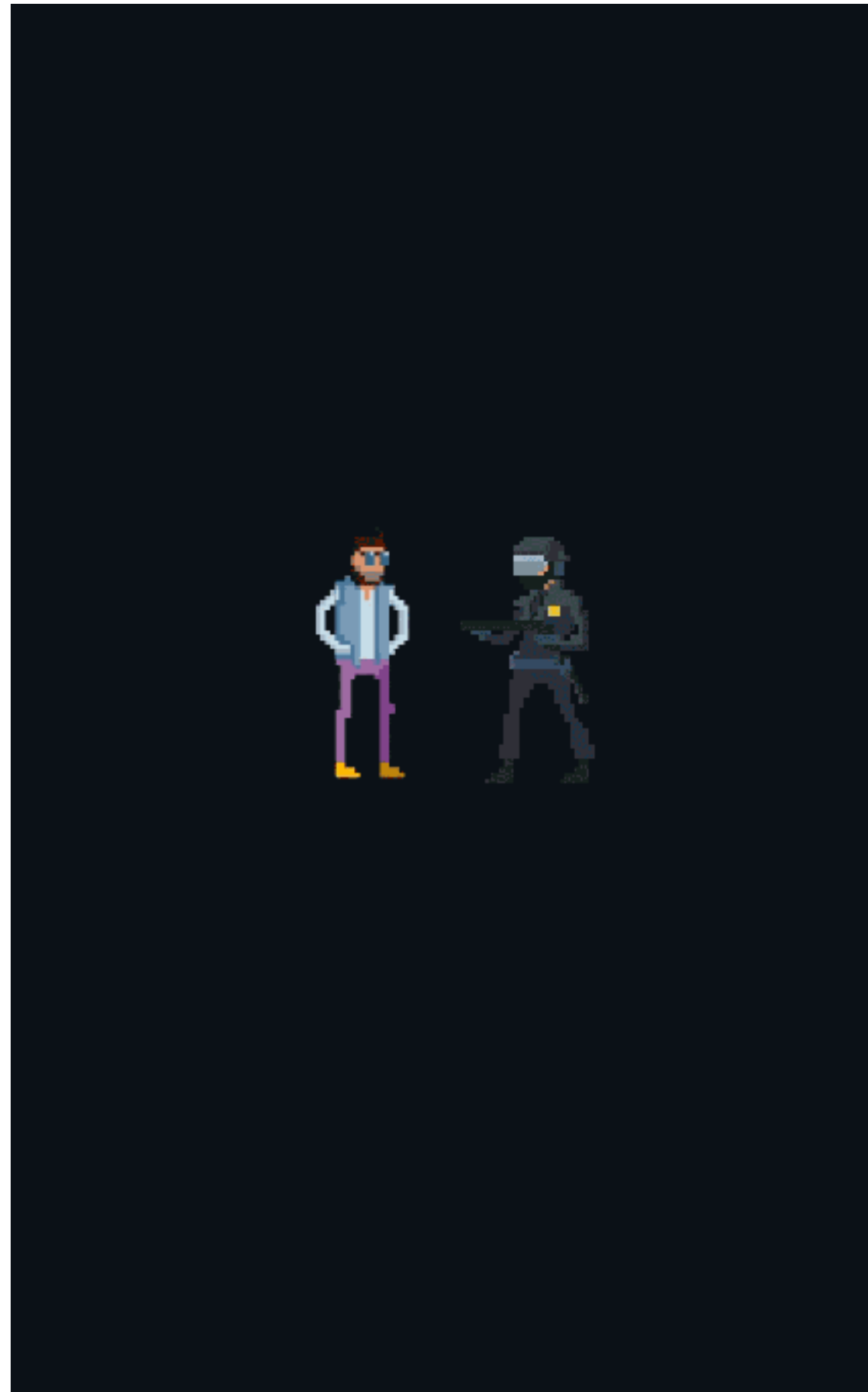


丰富细节



LOADING...

丰富细节



始终需要考虑的



目标群体



性能



流量制约

“用产品经理的心搬好美工的砖”

站在不同的角度审视自己的设计

插画的应用

在需要运用到插画因素的H5中，插画的品质会直接影响其传播效果，也影响了用户对品牌形象的认知。

如何让插画为H5加分？



01 做到表里如一

02 当一个敏感大王

03 成为一个强迫症

01 做到表里如一

02 当一个敏感大王

03 成为一个强迫症

做到表里如一



01 做到表里如一

02 当一个敏感大王

03 成为一个强迫症

当一个敏感大王



01 做到表里如一

02 当一个敏感大王

03 成为一个强迫症

成为一个强迫症



案例赏析



《总理记者会》

亲切、和谐、阳光、稳重





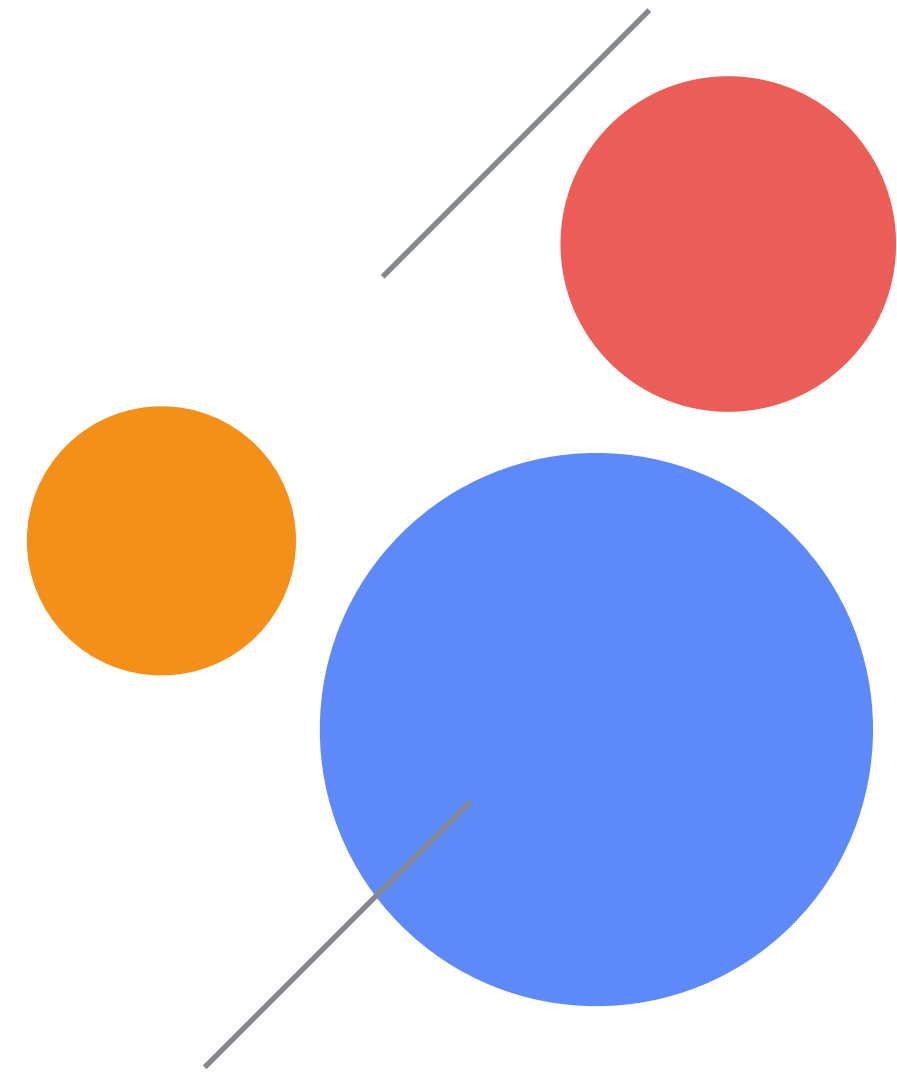
请准备查收总理记者会请柬...

5%



《2016娱乐圈画传》

复古、调侃、穿越



THANK YOU!