

H5匠人手册



[H5匠人手册_下载链接1](#)

著者:网易传媒设计中心

出版者:清华大学出版社

出版时间:2018-7

装帧:平装

isbn:9787302502982

这是一本关于H5设计方法和设计流程的书，作者为近年来佳作频出的网易传媒设计中心，其代表作品有《娱乐圈画传》《里约小人大冒险》《我是一只快乐的羊驼》《滑向童年》等。《H5匠人手册：霸屏H5实战解密》通过交互、视觉和动效三部分内容，从产品策划、用户心理、交互手段、视觉渲染、动效运用、移动界面设计常识等方面进行论述，通过理论讲解和案例分析，详细介绍了提升 H5 设计质量的方法和一些实用性强的手段，帮助读者建立起一个更加完整的 H5 设计思维体系。本书适合从事 H5 相关工作的交互设计师、视觉设计师、动效设计师阅读，也可供致力于 H5 设计的初学者和爱好者参考。

作者介绍:

目录: 1 章 铺垫

1.1 H5 的前身今世

1.1.1 H5 是什么

1.1.2 H5 的阶段性发展

1.1.3 我们为什么做 H5

1.2 怎样的 H5 才是好的 H5

1.2.1 情感共鸣 直击内心

1.2.2 构思新奇 有想象力

1.2.3 交互炫酷 有表现力

1.2.4 技术创新 新鲜有趣

1.2.5 加入鼓励 动力十足

1.2.6 反客为主 促进回流

2 章 H5 交互流程剖析

2.1 一个 H5 策划的开始，源于好的沟通

2.1.1 邀请参与者开会

2.1.2 明确项目背景

2.1.3 策划常见问题

2.2 策划评估 1：动机——是否能在短时间内吸引用户注意力并完成阅读

2.2.1 利用心流理论控制节奏

2.2.2 利用 Hook 理论引导用户

2.3 策划评估 2：框架——展现形式是否符合策划主题

2.3.1 展示型

2.3.2 引导型

2.3.3 操作型

2.4 策划评估 3：任务——是否提炼出核心任务

2.5 策划评估 4：交互——交互方式与策划是否匹配

2.6 策划评估 5：原则——是否符合移动端的交互原则

2.6.1 简化层级，结构扁平化

2.6.2 降低阅读门槛，减少认知成本

2.6.3 H5 要注意分享属性

2.6.4 一定要注意额外规范

2.7 产出 1：界面落实

2.7.1 快

2.7.2 细

2.8 产出 2：完善细节

2.8.1 关于分享控件与回流入口

2.8.2 文案配合专题

2.8.3 适当的提示

2.8.4 H5 的返回设置

2.8.5 H5 的分段设置

2.8.6 增加彩蛋

2.9 产出 3：沟通跟进，绕坑而行

2.9.1 加载与控制文件大小

2.9.2 避免手势冲突

2.9.3 输入框

2.9.4 播放器

2.9.5 手机适配 (iPhone X)

2.9.6 其他设备端打开 H5

2.9.7 微信诱导分享

- 2.10 产出 4：测试上线与数据监测
- 2.11 常用交互手段
 - 2.11.1 结合手势激发 H5 亮点
 - 2.11.2 利用好硬件给 H5 添彩
 - 2.11.3 新科技引体验
- 3 章 H5 视觉套路
 - 3.1 制作一个 H5，视觉设计师要做什么
 - 3.2 创意的视觉表现
 - 3.2.1 要有目的的创意
 - 3.2.2 创意形式千千万
 - 3.2.3 没有灵感？没关系
 - 3.3 执行——手头功夫很重要
 - 3.3.1 要展示的信息量大怎么办
 - 3.3.2 怎么搞定 H5 小游戏
 - 3.4 的插画
 - 3.4.1 做到表里如一
 - 3.4.2 形式很重要
 - 3.4.3 制造氛围
 - 3.4.4 案例赏析 1
 - 3.4.5 案例赏析 2
- 4 章 H5 动效解密
 - 4.1 何为动效
 - 4.1.1 动画与动效
 - 4.1.2 MG 动画与动效
 - 4.1.3 交互与动效
 - 4.2 为何 H5 “无动效不欢”
 - 4.2.1 有趣加载治百病
 - 4.2.2 丝滑柔顺的转场
 - 4.2.3 一眼就看懂的引导
 - 4.2.4 反馈动效很有必要
 - 4.2.5 让人的动态视觉
 - 4.2.6 动画的魅力
 - 4.3 H5 的运动法则
 - 4.3.1 基本运动规律
 - 4.3.2 贝塞尔曲线那点事儿
 - 4.3.3 不可忽视的反馈与夸张
 - 4.3.4 情绪的重要性
 - 4.3.5 空间感
 - 4.3.6 节奏
 - 4.4 H5 与电影
 - 4.5 案例解析
 - 4.5.1 《里约小人大冒险》
 - 4.5.2 《2016 请回答》
 - 4.5.3 《滑向童年》
 - 4.5.4 《纪念哈利·波特 20 周年》
- 参考资料及延伸阅读
 - • • • • [\(收起\)](#)

[H5匠人手册_下载链接1](#)

标签

H5

设计

产品设计

策划

设计师需要读的100本书

广告

传媒

专业书

评论

“设计师实现自我价值的方式不是在于你创造了多么漂亮的设计，而是提供了什么解决问题的方法，一名设计师如果只能提供视觉的输出，那他的能力也只能到美工级别，身为一名视觉设计师，在H5游戏的开发中，也可以试着贡献自己的想法”

基础入门，搭个分析H5的框架，但细节展开确实不足；偏重于讲设计，对策划部分比较一笔带过。

比较浅显易懂的书 更像新手教程 入门指南

安利很多，但很浅

给设计师看的一本书，没想到程序员我居然看了，有很多很丰富很精彩的案例，然后也有少许前端优化的部分。这样的话我就不给这本书打分了，毕竟不专业。

其实做项目和看案例比较实际和实用

读了一半就觉得公司这种团队做不到，要窒息

感觉一般吧，不太实用，就是一些案例展示

案例很多 但是讲解比较浅

所有架构都有提到，算是霸屏的基础入门。突然有点羡慕这样能一起花很多时间，在一件事情上打磨的团队。

没有学习到

与其说是「解密」还不如说是「新手入门」吧，更像是「H5开发方法论」，浅浅而谈并不深入。

3.0。

对于网易出品的H5每次都能让我眼前一亮，很想知道他们是如何策划H5的思路和流程。于是在得知他们出版了这本书后，就赶紧买来一本看看。没看过其他写H5的书，但

个人觉得就这本而言，行书逻辑和内容非常好。
比如，在前言中就明确提到要明确Why, Who, What, How，简单说明了做H5思路 and 标准。然后，给出了很好的开拓创意思路的方法——白三角法，并用具体案例加以说明。还有，给出了一系列如何做好画面和动效的方法。另外，也提到了需要注意的小细节。
可以说，第一遍看下来就干货满满，非常管饱。现在二刷ing！总而言之，非常值得一看。

从设计的角度来还原H5霸屏的原因，和市场运营的思路还是有区别，但类似Hook，心流理论是普天之下的共享。网易这些年被称为了现象级刷屏公司，这也是花了近100元来买书的探究的原因，但可能其中一个被人忽视的原因在于网易真的做了很多H5（不少鲜为人知），这样的努力下有刷屏现象也并不觉得奇怪…勤奋真的很重要…为何半夜煲起了鸡汤…

适合小白入门，其中游戏理论，视觉表达，故事延展，情感冲击，在游戏h5视频等文娱领域都是共通的

冲着网易二字，就不能不买。案例很多，干货也有，但讲解较浅，够不上解密二字……

除了第二章在交互上讲了一点点屁东西，其他章连屁都不如，完全不建议购买。。。真正能做出霸屏H5的人真的会教你做出霸屏H5么？那他做什么？买这本书的时候我可能秀逗了吧

干货很足，只是讲述方式不如H5成品本身有趣，和预期有所偏差，作为纯粹的工具书没什么问题。

主要是许多案例可以查看，H5最重要的还是策划和设计，而这两个还是要看个人的专业。

[H5匠人手册_下载链接1](#)

书评

[H5匠人手册_下载链接1](#)