

# 谷歌眼镜UI设计规范

IFEC团队 译

# 目录

谷歌眼镜UI设计规范综述 .....	2
一、设计原则 .....	4
二、用户界面 .....	10
2.1 时间轴 .....	12
2.2 动态卡片 .....	19
2.3 静态卡片 .....	21
2.4 沉浸模式 .....	24
2.5 菜单 .....	25
2.6 输入 .....	27
三、设计模式 .....	31
四、视觉风格 .....	35
4.1 度量和网格 .....	36
4.2 图标资源 .....	41
4.3 颜色 .....	43
4.4 文本 .....	45
4.5 信息输入 .....	47
五、第三方使用Google品牌特征指南 .....	48
六、最佳实践 .....	51
七、说明 .....	57
八、翻译说明.....	58

# 谷歌眼镜UI设计规范综述

**通过本规范，您将了解谷歌眼镜的设计指导原则、用户与谷歌眼镜的交互方式，甚至可借鉴到谷歌眼镜应用( Glassware )设计中的最佳案例。谷歌眼镜是一种完全不同的移动平台，因此，了解这些概念，可帮助您为用户提供最佳体验。**

## 设计原则

针对谷歌眼镜，我们制订了一套涵盖范围广泛的设计规范，设计时应遵循这些规则。这些准则是通用的，适用于设计和开发的很多流程，所以请在整个谷歌眼镜应用( Glassware )开发流程中牢记它们。

## 用户界面

谷歌眼镜用户界面简洁而直观，但是，依然有很多新知识需要掌握。您有必要花一些时间来了解谷歌眼镜显示内容的主要方式，以及用户与谷歌眼镜的交互方式。

## 设计模式

了解一些常见的UI模式，将其应用到您的谷歌眼镜应用（Glassware）中，给用户带来一致的体验。

## 视觉风格

谷歌眼镜具有独特的，简约的风格，让用户可以轻松地阅读，浏览所需信息。保持一致的风格，让用户可以舒适、熟悉地使用您的谷歌眼镜应用（Glassware）。

## 最佳实践

在实际设计中，不但需要掌握谷歌眼镜相关知识，而且还可以借鉴一些案例。这份清单总结了一些重要案例，让您的眼镜应用达到最好的设计品质。

# 一、设计原则

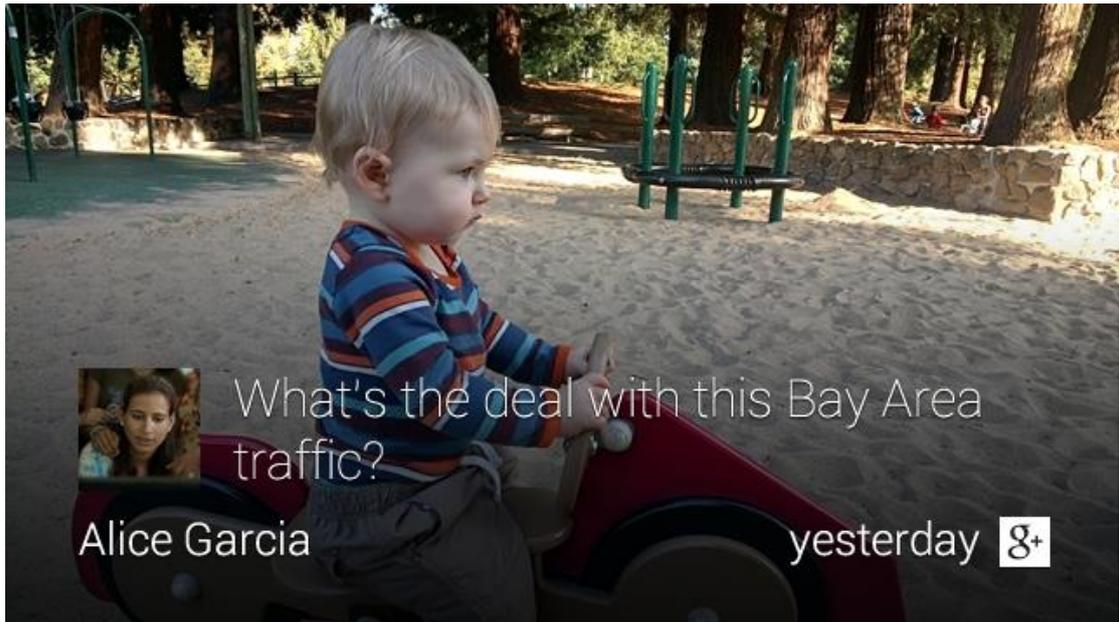
谷歌眼镜在设计和使用方面上,与现有的移动平台有着根本的不同。在开发谷歌眼镜时遵循这些原则,可以让用户获取最佳的体验。

## 为谷歌眼镜而设计

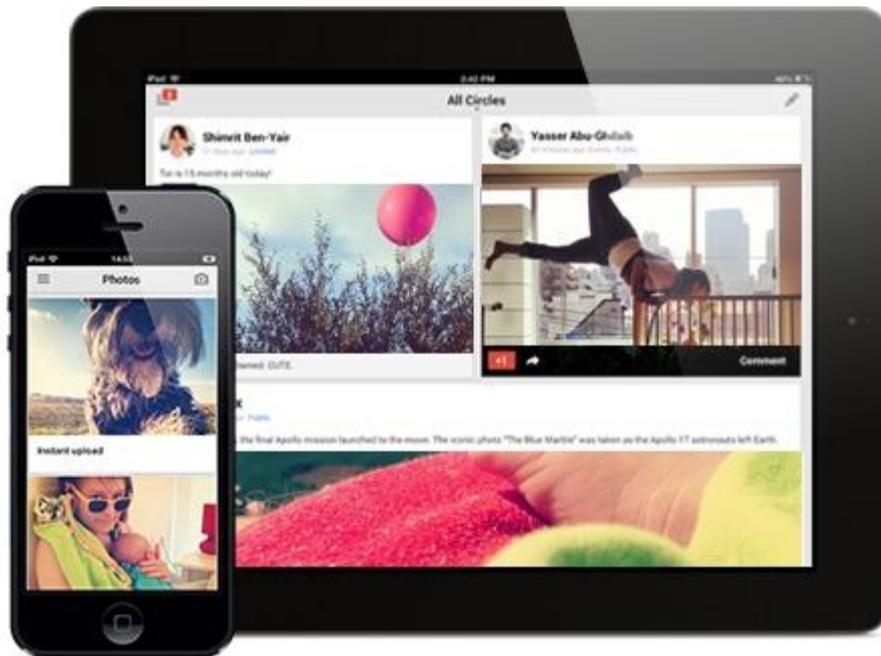
用户往往拥有多重设备,用来在不同的时间段里储存信息或展示信息,谷歌眼镜适于展示简单的、与场景有所联系的、实时的信息。



谷歌眼镜无法完全取代上述设备,谷歌眼镜存在的意义不是为了移植上述设备的功能。相反,设计重点在于:如何通过设计,让您的服务以谷歌眼镜为载体,实现与其他设备的联通与互补,并提供独一无二的用户体验。



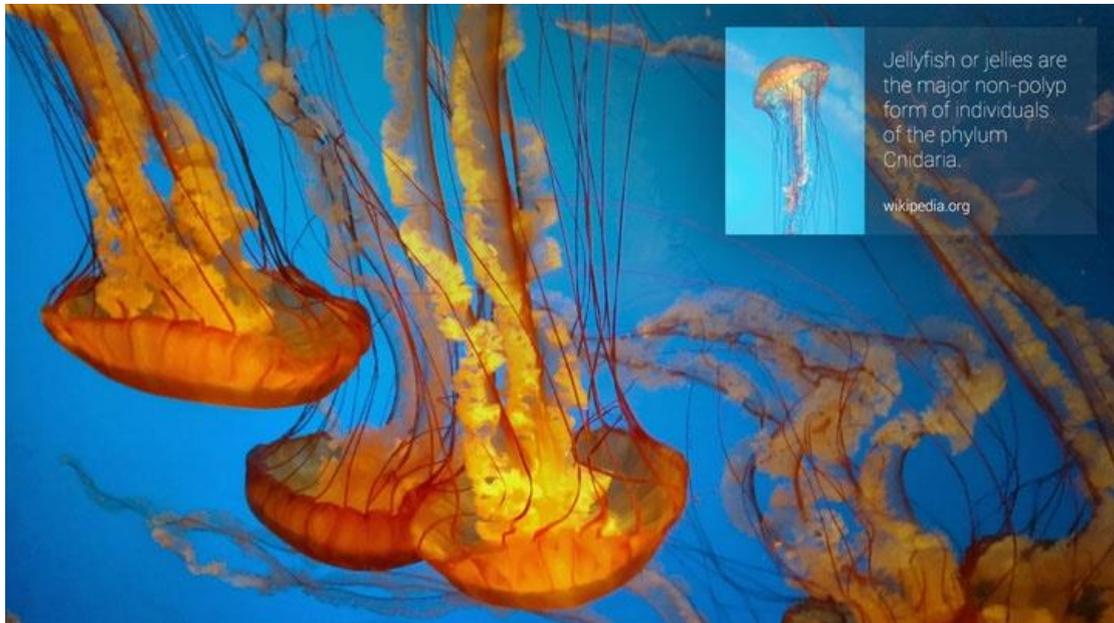
谷歌眼镜上承载的Google+使用单张卡片来展示内容，布局极简，而主要内容则隐藏在菜单「更多」选项后面。



继而，Google+ 在手机和平板电脑全屏展示内联内容。

## 不要妨碍用户

谷歌眼镜的设计理念是“当您需要它时它才出现，当您不需要时它就消失”。谷歌眼镜应用（Glassware）也应采取同样的设计理念。应用需要提供愉悦的使用体验，作为用户生活的调剂和辅助，切忌喧宾夺主，让应用妨碍、干扰用户的正常生活。



谷歌眼镜的界面会出现在眼角余光处，并不妨碍用户日常体验，而当您需要的时候它就会展现出来。谷歌搜索会帮助用户找到当前场景下所需的特殊信息。

## 注重场景相关性

为用户提供与所在位置、当前时间相关的信息。场景相关性是最强也是最富有魔力的用户体验，可以给用户带来愉悦感和满足感。



当用户到达自己喜欢的杂货店，可以提供一个购物清单。这就是相关性体验，而且谷歌眼镜也很擅长传递这种体验。

## 避免意外

在谷歌眼镜上，意想不到的功能和坏的体验会加剧给用户带来的恶感，因为谷歌眼镜非常贴近用户的感官。

不要频繁推送内容，也不要会在不合时宜的时间里推送内容。 要让用户弄清谷歌眼镜应用（Glassware）的意图并且避免误解。



“在用户不想看到通知的时候推送通知”是个蠢想法，而且会招致糟糕的使用体验。进行信息推送时，要留意用户所处区域、用户所处地点时间、推送频率等因素。

## 以人为本

使用图像、语音交互、手势来设计界面。

专注于「即发即弃」（译者举例：“按钮，把导弹发射出去，剩下的就由导弹自己搞定”）的操作模式，这样用户就可以快速操作，并继续日常事务。



在谷歌眼镜上收到信息时，首先展示发信人相关图像（例如，头像），然后进行语音回复，当您停止说话时，信息自动发送。

## 二、用户界面

本节将介绍谷歌眼镜的信息展示方式，用户交互方式，以及谷歌眼镜如何对用户操作进行反馈。

### 时间轴控制了大部分的用户体验

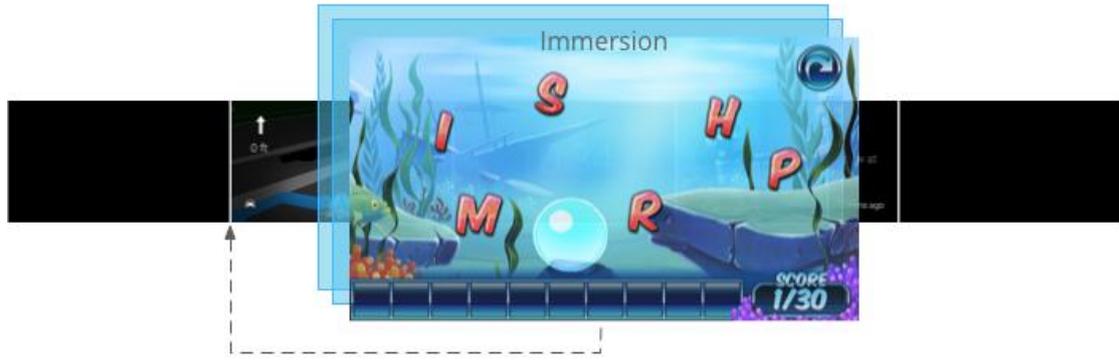
时间轴负责处理语音输入和触摸输入，负责显示和管理时间轴卡片，并且用户可以借此访问谷歌眼镜系统的大部分区域。它提供了标准化的界面让用户可以尽情体验谷歌眼镜应用（Glassware），同时也方便了开发者原汁原味地展现应用。

### 沉浸模式随时可以取代时间轴

必要时，谷歌眼镜会用沉浸模式来代替时间轴模式。沉浸模式会让显示内容占据整个界面，并处理所有的用户输入。

沉浸模式对交互条件和输入环境有一定的要求。但其实动态卡片和静态卡片就能满足用户的大多数需求，因此只在必要时才进入沉浸模式。

沉浸模式随时可以取代时间轴来提供自定义的交互体验



用户通过下滑触摸板即可返回时间轴模式

## 2.1 时间轴

谷歌眼镜的用户界面是由一组尺寸小大为640 × 360像素的卡片式界面组成的虚拟时间轴。

用户通过滚动时间轴来展现之前、当前、之后的卡片。最近的项目驻留在时间轴中间，最接近用户的体验。

### 概述

时间轴显示两种类型的卡片：动态和静态。

静态卡片显示文本、html、图片和视频，但无法访问摄像头、传感器、其他低级硬件及API，这些只有动态卡片才可以访问。

动态和静态的卡片都提供了用户操作菜单，其中包括大声朗读、分享和回复等。

### 时间轴管理卡片并处理用户输入

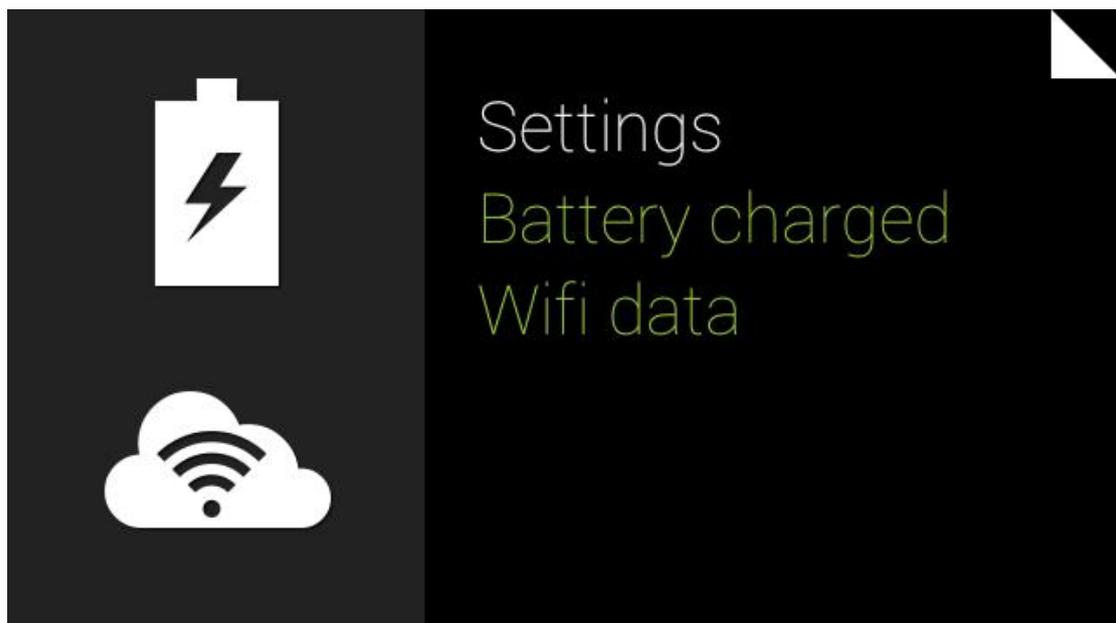


除了管理时间轴卡片之外,时间轴还处理用户输入,例如用触摸板操作时间轴进行导航,用语音指令启动谷歌眼镜应用 ( Glassware ) 。

## 时间轴片段

时间轴上的标准化环节能帮助用户通过卡片的时效性了解其驻留的位置。

### 设置

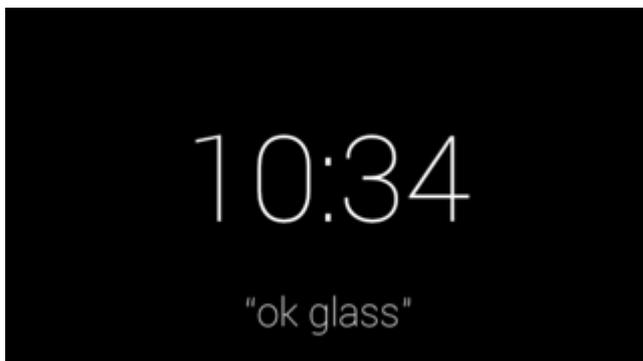




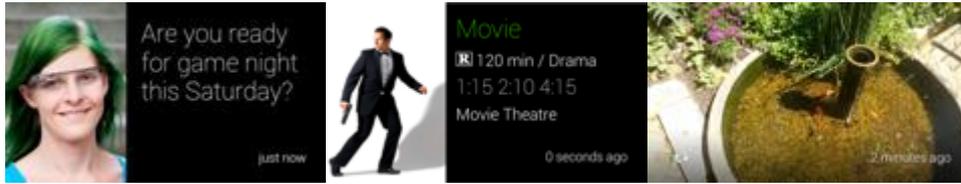
当前/未来



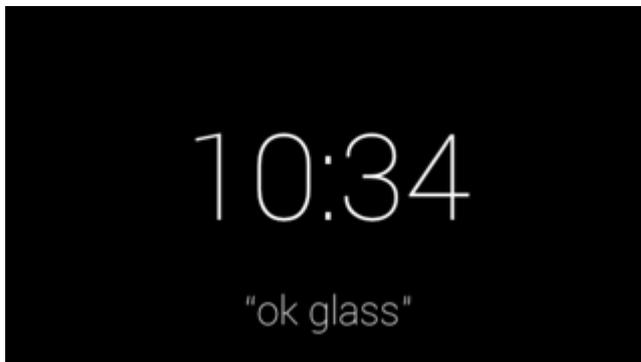
主页



## 过往



## 主页



默认的主卡片是谷歌眼镜时钟，并且它位于时间轴的中间。大多数情况下，用户唤醒谷歌眼镜时它就会会出现。

在主卡片下，提供系统范围的语音控制和触摸控制，允许用户从该卡片页面进入其他谷歌眼镜应用（Glassware）。时间轴的主页将一直保持为时钟卡片。

## 过往

在谷歌眼镜时钟右边的是历史片段，显示了按照文本、html、照片和视频依次排序的静态卡片。

卡片在过往的片段中自然倒退。一个新的卡片加入到过往的片段中，会在更接近谷歌眼镜时钟的位置显示。谷歌眼镜将用户很少滚动的、更早的卡片推到更右边，并且会删除时间超过7天的卡片。



## 当前和未来

在谷歌眼镜时钟左边的是当前和未来的片段，包括所有静态和动态卡片。

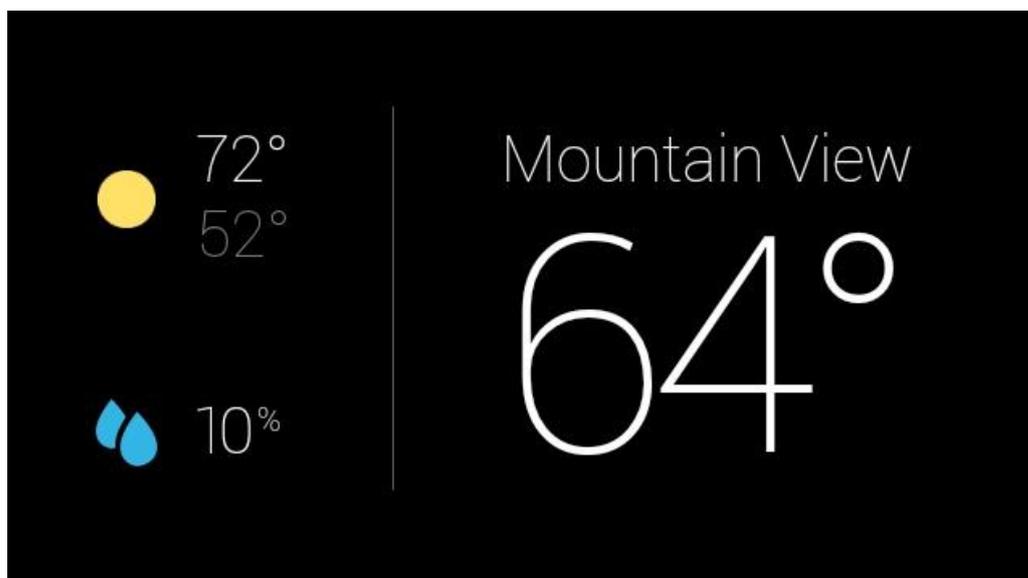
动态卡片显示用户当前的关联信息，而且会一直显示在这个片段中。为了保持信息的更新，动态卡片一秒钟会刷新很多次。

如果当前界面是动态卡片并且动态卡片处于聚焦模式，随后谷歌眼镜进入休眠状态，那么当谷歌眼镜被唤醒时，这张卡片将被默认显示。

属于将来时间点、或者被固定住的静态卡片也会在当前和将来的片段中显示。Google Now的卡片是一个被固定住的卡片示例，它会显示位置、状态和其他用户信息。



Strava Cycling 展现一个动态卡片，它会连续不断的显示地点、时间和骑车速度



Google Now 天气卡片会自动显示关联信息

## 设置

在时间轴最左边的是设置，您可以配置谷歌眼镜的系统设置，例如音量，Wi-Fi 网络等。



Settings

Battery charged

Wifi data

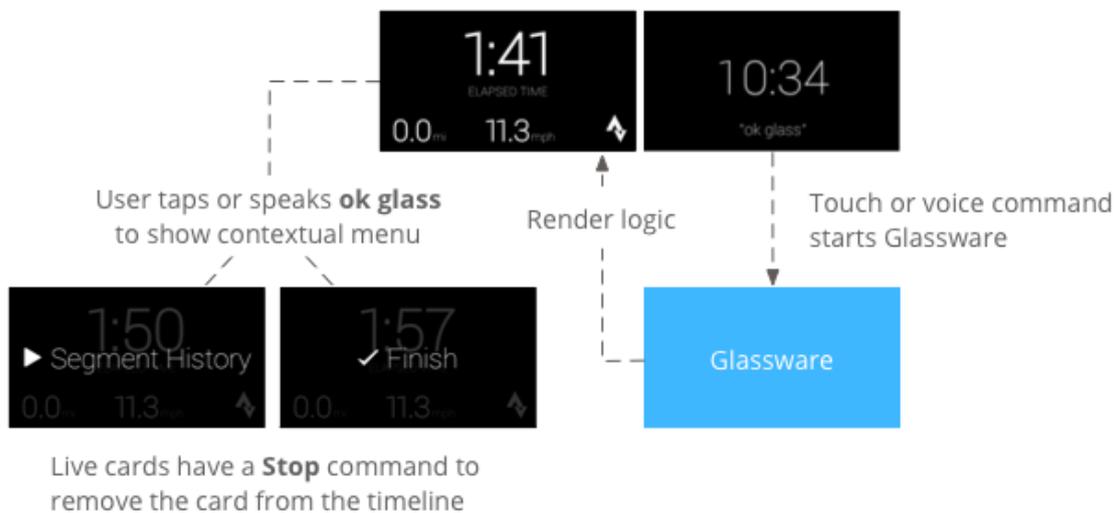


## 2.2 动态卡片

动态卡片出现在时间轴中,所包含的内容在当前时间是非常重要的,他们会不断更新,以保持信息的新鲜性和相关性。

### 概述

动态卡片驻留在谷歌眼镜时钟卡片的左侧,显示的信息也和用户当前场景相关。不同于静态卡片,当时间线超过 7 天时,动态卡片会自动消失。无论何时,当动态卡片不再与当前场景相关时,用户可以马上删除它。谷歌眼镜操作系统在重启或者系统资源不足时也会移除动态卡片。



动态卡片可以访问谷歌眼镜大多数低级别的硬件,比如传感器, GPS,以及 3D 图形。然而,只有时间轴才能决定用户输入到动态卡片中的内容能否起作用。

举个例子,通过触控板滑动向前或后退可以进行时间轴导航,但是动态卡片无法使用触控板。

## 类型

您只能使用 [GDK](#) 创建动态卡片，因为动态卡片需要访问的低级功能，Mirror API 并不具备。有两种类型的动态卡片可供您创建。

### 高频

此类型每秒钟渲染多次，可以显示丰富的 3D 或者 2D 内容，如果您需要快速渲染和各种 UI 渲染的选项，此类型动态卡片效果很好。

### 低频

此类型数秒渲染动态卡片一次，同时只能显示受限的部分 UI 组件（主要为文本和图片）。

此类型动态卡片的一个很好的用处是显示并不需要实时更新的状态或者信息的更新。

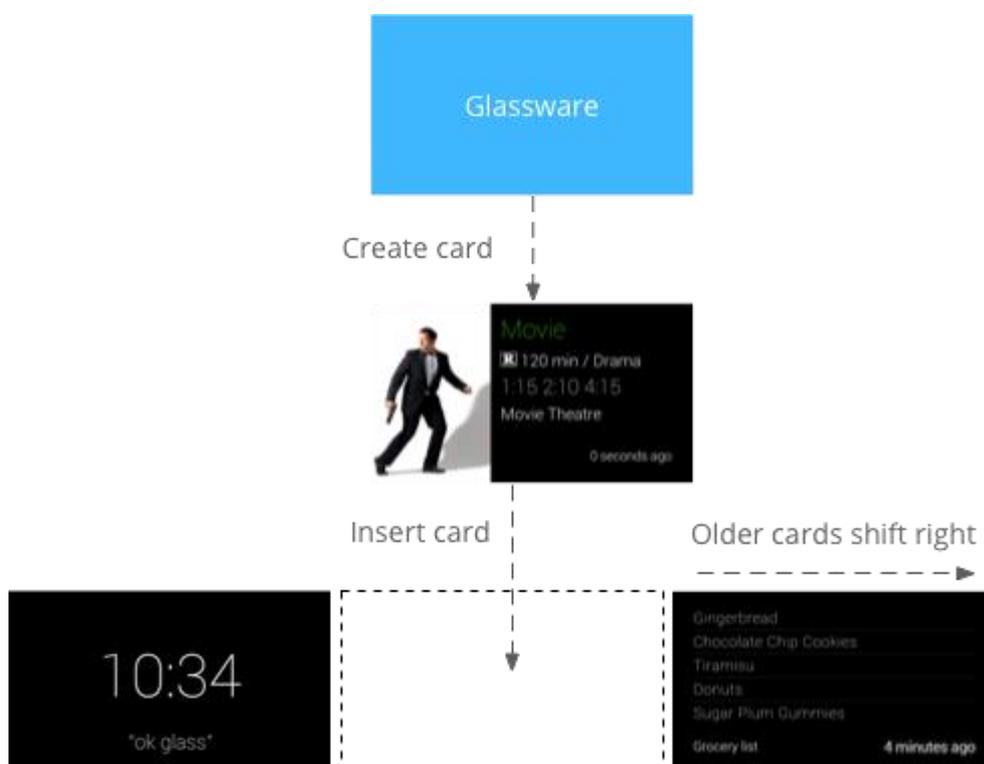
## 2.3 静态卡片

静态卡片出现在时间轴中的历史部分,每一张卡专注于一个事件,视觉清晰,同时易于阅读。

### 概述

静态卡片默认情况下驻留在谷歌眼镜时钟的右侧,并在展示时显示用户相关的信息,然而,静态卡片无需立刻处理,用户可以在自己闲暇时间选择阅读或者执行卡片内容。

当 Glassware 在时间轴中插入静态卡片,眼镜可能播放提示音以提醒用户。所有之前的静态卡片也将移动到右侧并最高在用户的时间线保留 7 天。



使用 Mirror API，您可以通过 HTML、图片以及视频创建静态卡片。谷歌眼镜使用此 [CSS 文件](#) 来渲染卡片，所以请确保使用文件中定义的 classes，以保持和谷歌眼镜样式一致。

通过 GDK，您使用简单的 API 以创建一个卡片组件，同时使用[时间轴管理](#)将它插入到时间轴中。

## 特性

**提示:** 这些特性只支持 Mirror API

最简单的静态卡片和显示周期时间轴的历史记录部分的卡片会保持一致，一张卡片也可以呈现影响其行为及结构的特性。

## 分页

源于内容太长，分页卡片通过贯穿多张卡片来传播内容。内容若能归放在一张卡片也许会更合乎情理，比如包含一个单独的新闻故事或者单封邮件。

轻敲卡片获取一个**阅读更多**的动作来展示内容的其余部分，并且用户可以滑动浏览。

## 合并

合并会编组收集不同类别但有相似之处的卡片。每一张卡片可以独立展示，但是合并编组会按照类似性或者创建时间来为卡片分组。

合并编组的界面右上角会有一个折角，用来提醒用户有更多可用信息。轻敲合并组，该应用会展示一个用户可以滑动浏览的卡片的次时间轴。



## 2.4 沉浸模式

**沉浸模式是可自定义的 UI 体验，能够让用户全身心的沉浸其中，是时间轴之外的一种显示模式。**

### 概述

大部分的用户体验通过时间轴模式来构建，但有时候，谷歌眼镜应用（Glassware）的功能和特性无法通过动态卡片与静态卡片来实现。

沉浸模式最大的益处就是用户可以调用、开启所有的用户输入模式。比如在触摸屏滑动向前和向后，这是在时间轴模式中是常规的操作。这样，您就能在谷歌眼镜应用（Glassware）的沉浸模式中实现一些触控手势，从而实现更多的功能。

沉浸模式可支持创建一个专门的界面，用来实现一些时间轴模式无法实现的功能。用户可以深度沉浸进入谷歌眼镜应用（Glassware）的定制化体验，同时当他们选择向下滑动时即可退出。

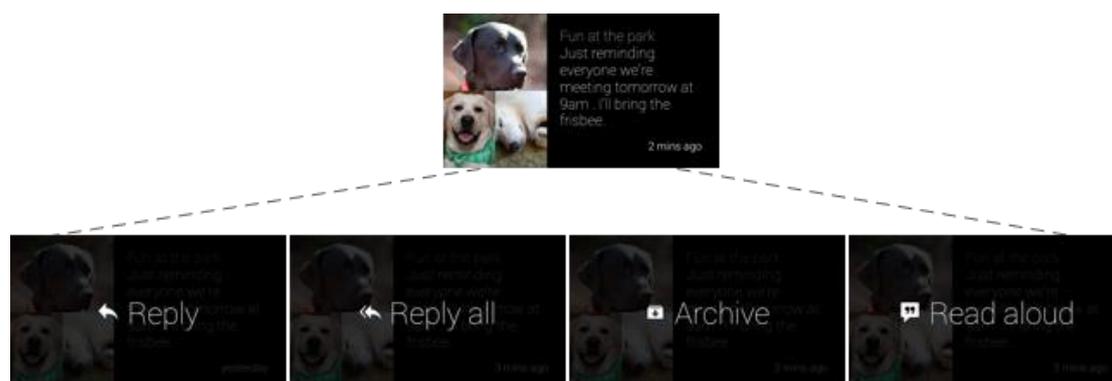


## 2.5 菜单

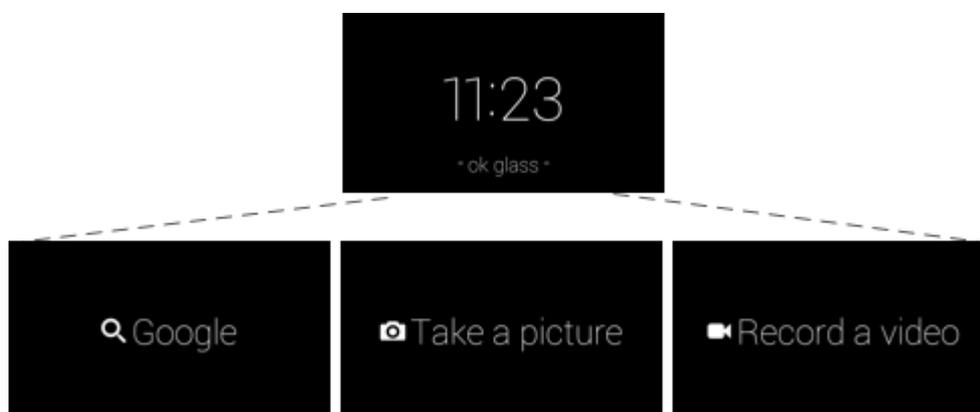
卡片和沉浸模式通常会带有菜单选项，用户可以通过点击或者语音来执行那操作。谷歌眼镜允许使用内置菜单项，也可以创建自定义菜单项。

### 概述

菜单是用户调用卡片相关动作的主要方式，比如回复或者朗读。这是一张特殊卡片的情景菜单。



主页菜单是一种特殊的菜单，包含一些常用操作，例如拍照和录像，同时您也可以插入您自定义的指令，来快捷启动谷歌眼镜应用（Glassware）。



当谷歌眼镜出现菜单项时应遵循以下规则：

- 主菜单始终要有一个纯白色的、和操作具有相关性的 icon，此 icon 尺寸为 50x50 ( px )，图标尺寸尽量填满到 50 x 50 ( px )。
- 文本要足够短以适应显示 ( 不显示省略号 )。此为 15 个字母长度。
- 文本句首应大写。
- 文本使用祈使句动词，可带也可以不带宾语。比如**分享**或者**拍照**。

## 确认

当用户点击菜单项目，点击的确认会给用户暗示，告知用户所处的操作阶段，一般情况下，谷歌眼镜会同时给予视觉提示和声音提示：

**输入已接收** - 当菜单项被用户从屏幕清除，出现下移动画时，此提示显示。谷歌眼镜会根据用户所选的菜单项，来播放相应的提示音。

**操作时限** - 白色水平进度条从左到右填充，直至操作完成。这一过程中会一直显示此提示。

很多时候，用户可以通过选项来取消操作，通过向下滑动取消当前操作。

**任务完成** - 当菜单项标题附近出现复选标记( 对勾)或者菜单项以下移动效滑出屏幕时，此提示显示。当谷歌眼镜完成一个操作时会播放音效。

## 2.6 输入

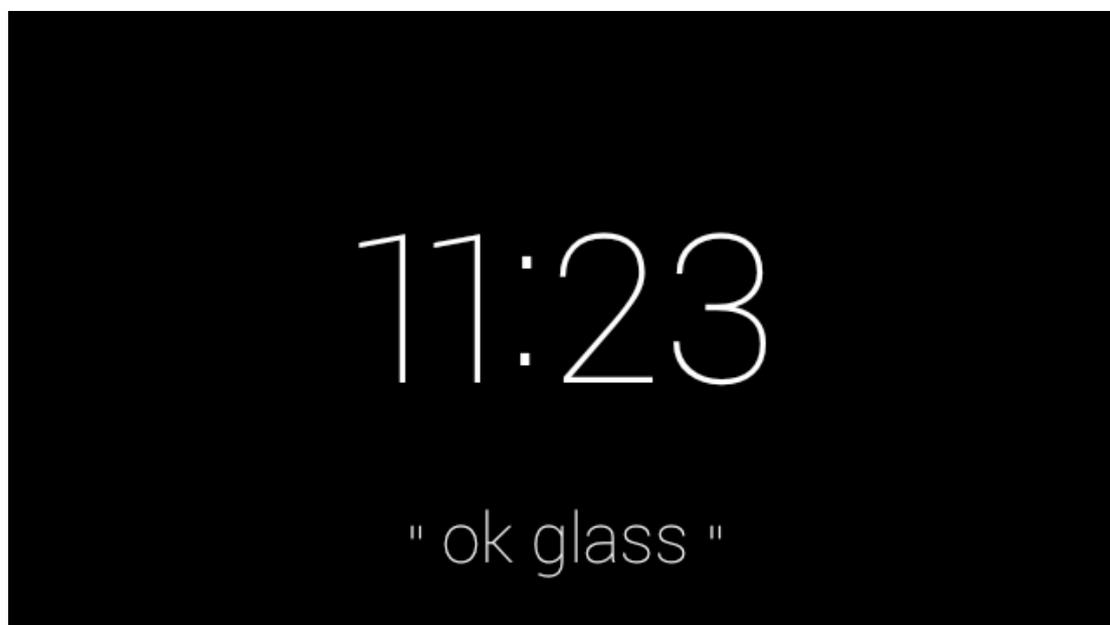
谷歌眼镜使用传统的触摸手势，同时提供令人兴奋的功能，比如语音输入和头部动作。下面列举了一些常用的输入模式，并展示谷歌眼镜对于输入的反馈。

### 语音

语音输入是谷歌眼镜非常重要的组成部分，它允许免提功能。在很多场合下，语音输入处于开启状态。

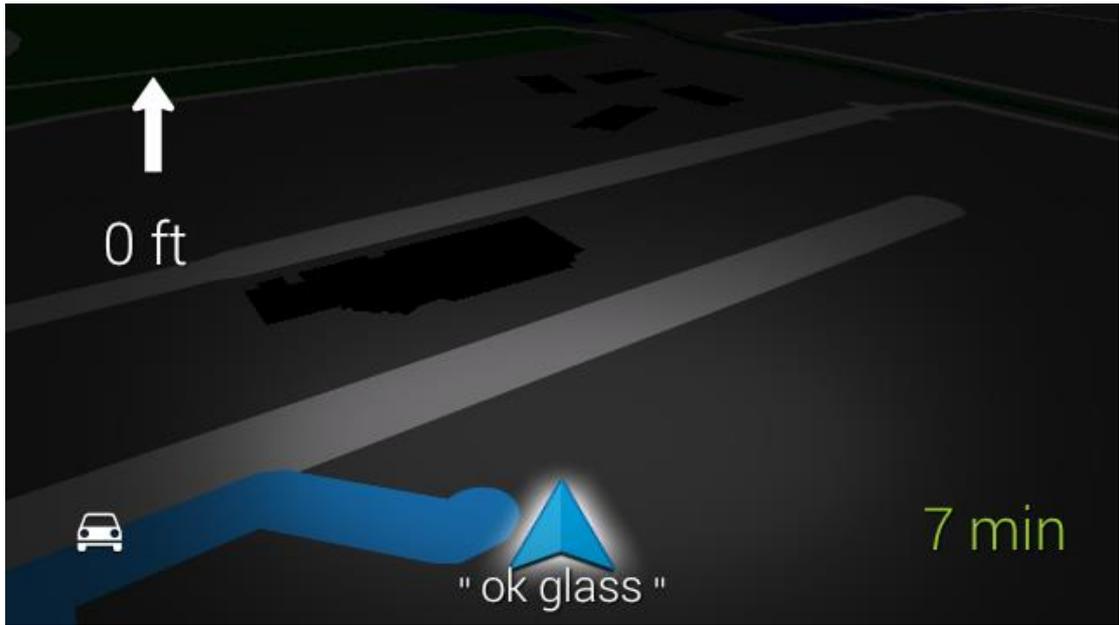
### 主语音指令

通过在谷歌眼镜时钟界面说出“ok glass”进入这些指令。



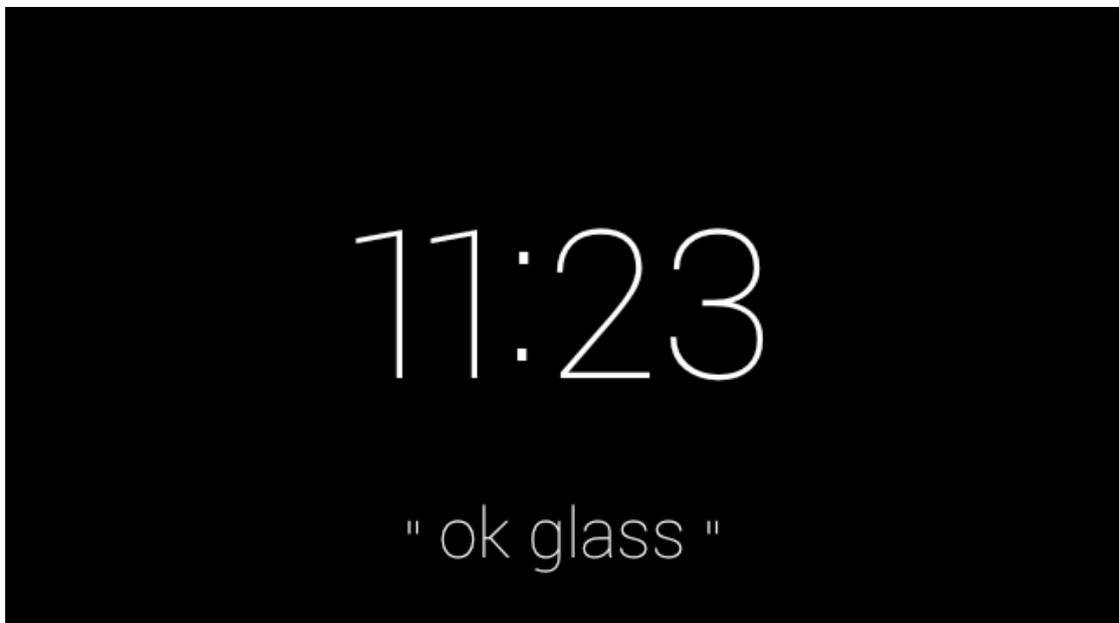
### 情景语音指令

用户在特定时间轴卡片通过说出“ok glass”唤出指令。



## 自由式的语音

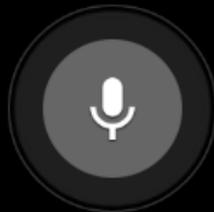
有些时间轴卡片允许用户即兴发音，谷歌眼镜能够分析录入的内容，以便完成一些对用户颇有帮助的功能。比如可借此实现谷歌搜索。



 Google



ok glass, google...  
Ask a question



即兴语音可以帮助用户实现输入一些“空泛、无法量化的内容”，语音输入可以进行多重、更精确的描述。有时候，符合场景的语音输入，比一系列条件选择所完成的输入要更精确、更达意。

## 触摸手势

- **点击** - 触发卡片的默认动作。比如，当卡片在聚焦模式时点击一下便会调用出菜单项。当屏幕关闭时，点击一下便会开启它。
- **滑动向前或向后** - 在时间线卡片向左或向右滑动。
- **下滑** - 返回或者取消动作。这是全局手势，所以请勿覆盖作为他用。

## 头部动作

- **头部的追踪和平移**——例如在 Ok Glass 语音菜单页的内容平移
- **抬头** - 当屏幕睡眠时唤醒它。
- **轻推** - 当屏幕被唤醒时进行休眠。

## 三、设计模式

使用一致性的设计模式，能够让用户在谷歌眼镜应用 ( Glassware ) 中感受到一致的用户体验。本章您将跟随我们一道，欣赏谷歌眼镜的优秀设计案例，学习最基本的模式构建组件，从而构建模式。

### 模式构建块

掌握主要 UI 元素和调用方法，便可以构建多种多样的、适合谷歌眼镜的使用模式；当然，您也可以根据您的需求将多种模式合并为一种。

#### UI 元素

1. 静态卡片 - 显示文本，HTML 元素，图像，和视频。处于静态卡片时可以调用动态卡片模式或沉浸模式。
2. 动态卡片 - 显示当前状态的重要页面，通常我们见到的卡片大部分都是动态卡片。
3. 沉浸式卡片 - 取代时间轴模式，并全屏沉浸式地呈现安卓应用程序。

#### 调用方法

1. Ok Glass 触控菜单或语音菜单
2. 时间轴卡片上的语音指令或触摸指令

### 定期通知

该模式指的是在没有进行指令操作时，界面中所插入的静态卡片。服务将基于用户的设置来进行通知。例如，用户收到的每日新闻通知或者邮件通知。

通知系统会调用 Mirror API 网络或者谷歌眼镜上的安卓后台服务；从而在谷歌眼镜时间轴上发送通知。



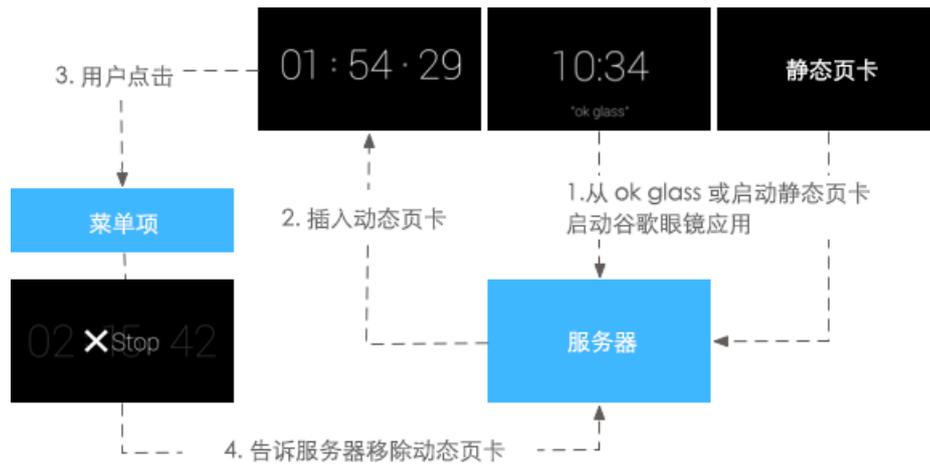
## 运行中的任务

运行中的任务是指用户经常性打开和关闭的动态卡片。

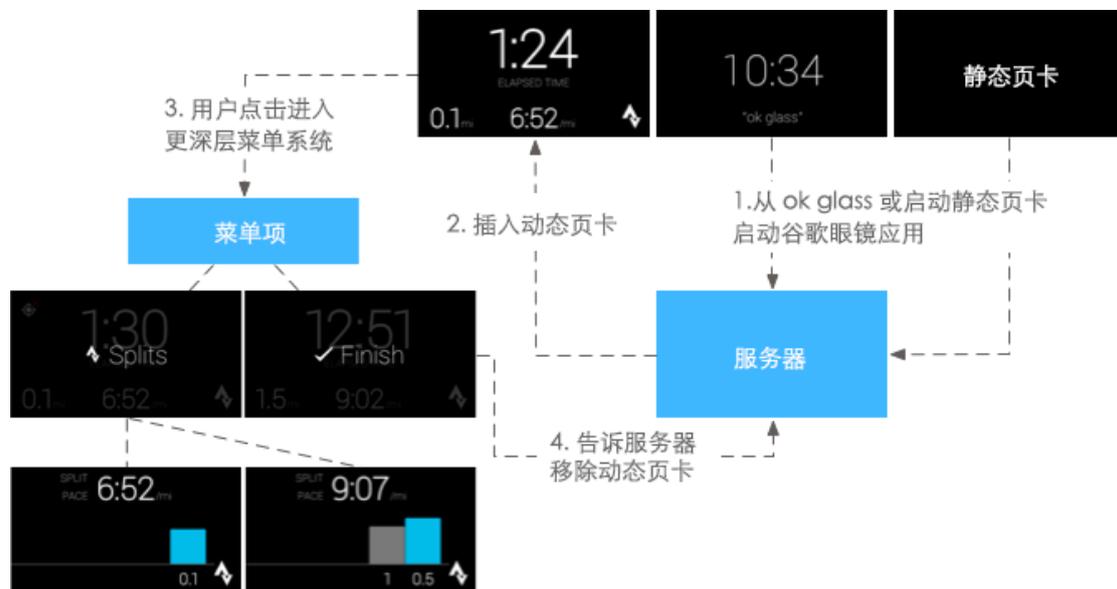
比如，秒表应用可以通过 GDK 去开启，并使用 OK GLASS 去控制。

如果用户想访问秒表，只需要通过时间线上的卡片来返回到秒表卡片。如果系统休眠了，那么秒表会作为默认卡片显示。用户也可以通过点击谷歌眼镜上端的按钮去暂停它。

提示：所有动态卡片都必须有一个停止按钮（或类似按钮）来关闭卡片。

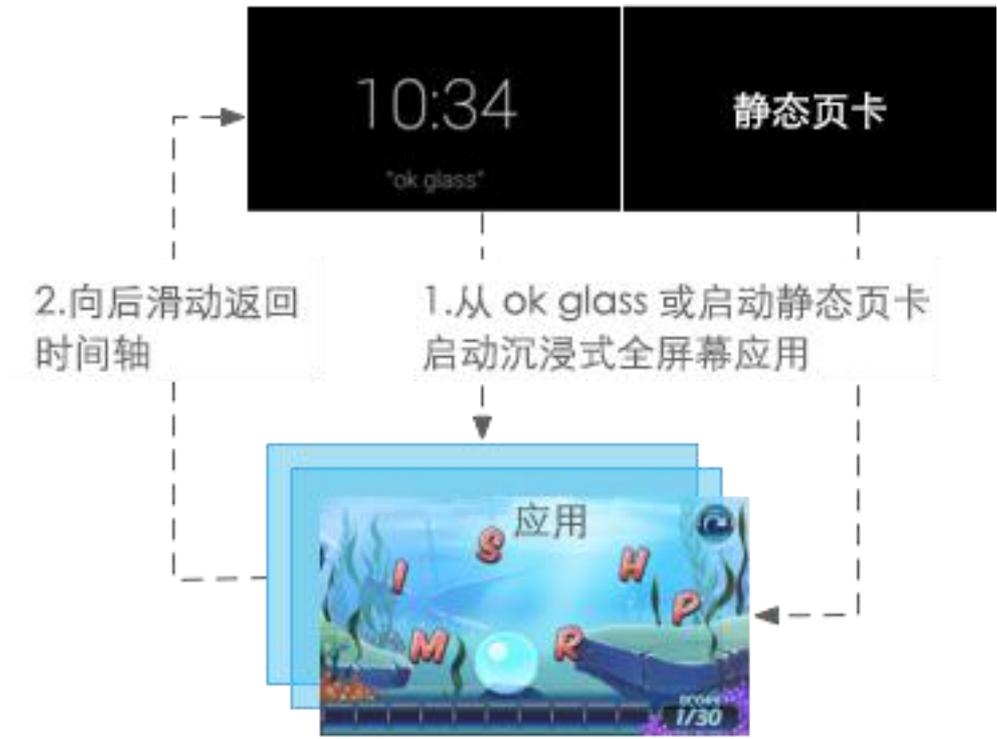


另一个运行中的任务的例子是 Strava。（译者注：Strava 是一个风靡欧美的测速应用，其主要功能是把自行车爱好者们的成绩和名将们的成绩加入到同一个排名中，让自行车爱好者或跑步者与世界名将们一较高下）插入一个动态卡片，此卡片包括一个当前跑步或骑车的计时器。点击这个动态卡片会弹出很多的选项。当用户跑完或者骑完时，完成按钮将把活动卡片从时间线上移除。



## 沉浸式体验

该模式是指通过全屏卡片来展现安卓应用。沉浸模式随时可以取代时间轴模式，用户可以通过向后滑动谷歌眼镜镜架上的按钮来返回时间线。



## 四、视觉风格

该部分主要涉及谷歌眼镜的视觉风格，包括标准卡片布局，图标，颜色，字体以及信息输入。

## 4.1 度量和网格

谷歌眼镜的用户界面具有标准化的布局和边距尺寸规范，应用于不同类型的时间轴中的卡片式设计。卡片式设计要按照如下常规区域而设计，我们制定了您要遵循的关于卡片式设计的设计规范。

### 卡片式设计区域

谷歌眼镜定义了一组通用的尺寸范围，不但方便设计，而且保持了多种尺寸显示效果的一致性。



#### 主要内容

卡片式设计中主要文本内容使用的字体是 Roboto Thin，要留出一定的边距。

谷歌眼镜可以根据内容多少动态调整字体尺寸。

#### 全出血图像

（译者注：“出血”出自于印刷规范，此处“全出血”指在既定尺寸范围内全部铺满，

四周不留空白。)

图片最好的显示状态是全出血模式。不必像印刷规范所要求的那样，需要填充 40 像素的边缘。

## 页脚

页脚显示关于该卡片的补充信息，比如卡片的时间点。页脚字体通常是 26 号，白色( RGB 色值#ffffff ) Roboto 细体字，居中对齐格式。

## 状态栏

状态栏为三个部分，**滚动条**：显示了当前在一系列卡片中所处的位置。**进程与操作时限**：当关闭进程被触发的时候显示时限。**条纹进度条**：条纹进度条动画在进程运算时循环播放。

## 左对齐图像或栏

图像或列的左对齐要求：左对齐的图像或栏，需要调整边距。请参阅完整的 [左对齐图片或栏](#) 章节，其中提供了模板。

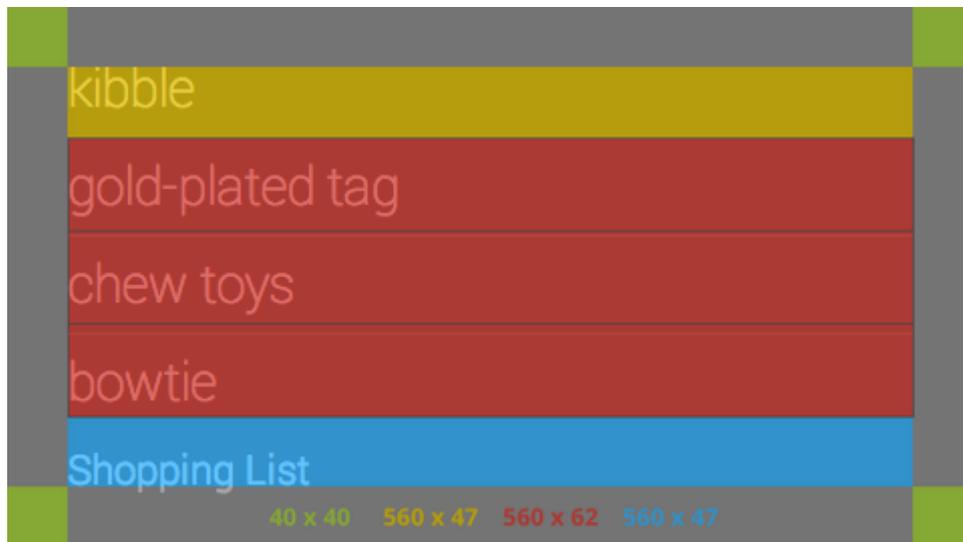
## 填充

时间轴卡片的内容文字四周（上、下、左、右）需要预留 40px 的填充距离，这保证了用户可以更清晰的阅读内容的文字部分。

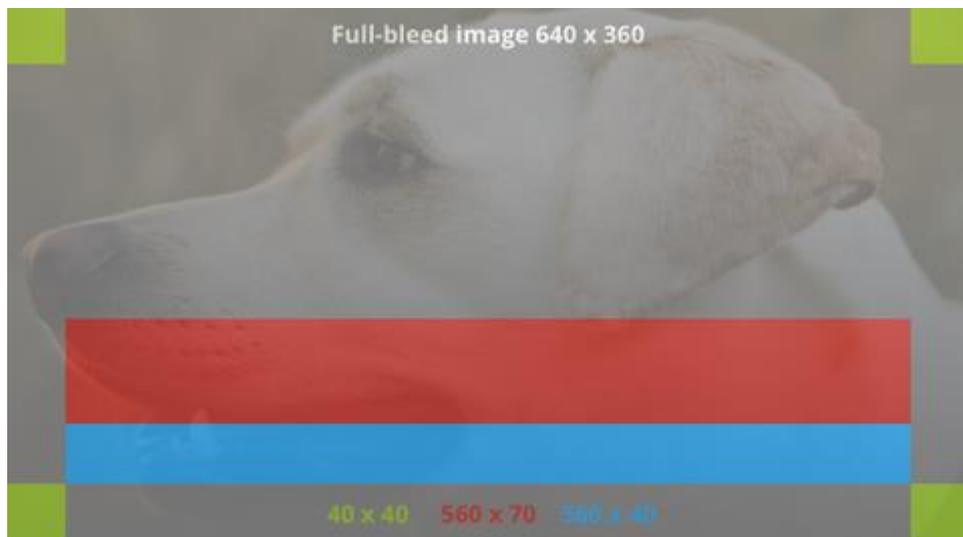
# 布局模板

接下来的布局会告诉您一些常用的网格布局和卡片式布局，请参见 [Mirror API 实时测试](#) 章节。

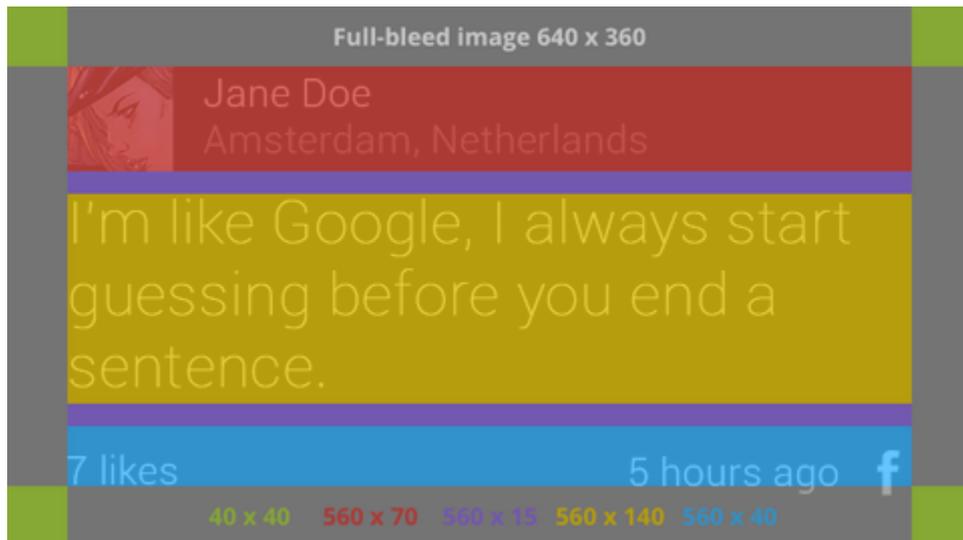
## 主要布局



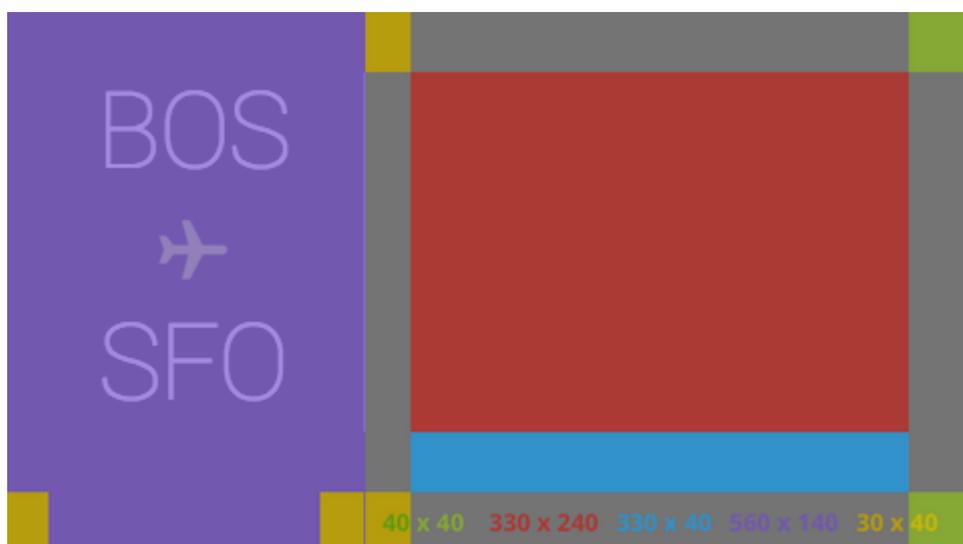
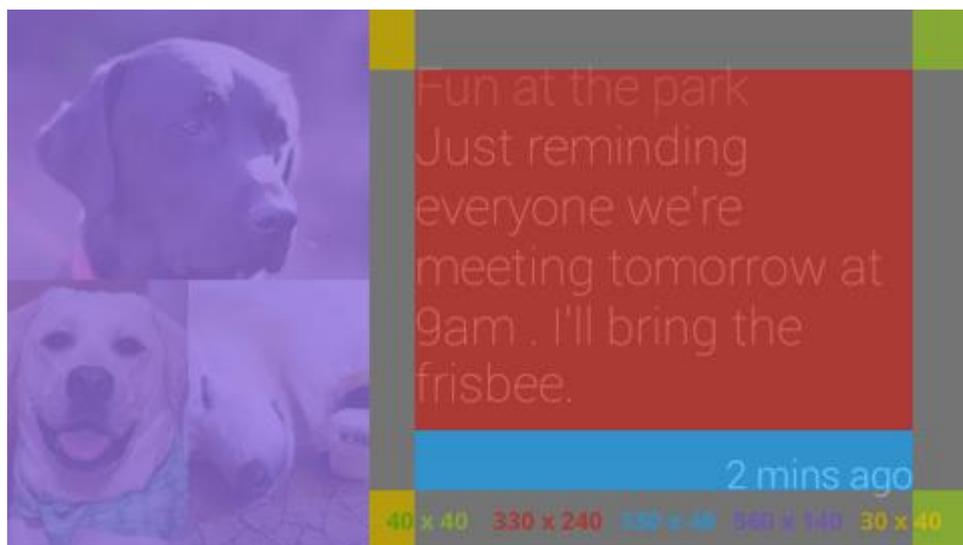
## 带文本的全出血



## 作者和内容



## 左侧对齐的图像或栏



# 列表

A shopping list visualization consisting of a vertical list of items. The items are: 'kibble', 'gold-plated tag', 'chew toys', and 'bowtie'. Below these is a blue bar labeled 'Shopping List'. The entire list is enclosed in a grey border with green corner accents. At the bottom, four dimensions are listed: 40 x 40, 560 x 47, 560 x 62, and 560 x 47.

kibble
gold-plated tag
chew toys
bowtie
Shopping List

40 x 40 560 x 47 560 x 62 560 x 47

## 4.2 图标资源

图标可以快速直观地表示操作、状态，或服务。在网页设计和眼镜应用中**使用这些图标，可以保持谷歌眼镜品牌的一致性。**

### 用法和许可

本页所提供的图标资源不受任何开源许可协议的制约，不允许修改和仿制谷歌眼镜专有标识、图形资产或谷歌眼镜标志字体。也不要未经批准的情况下使用这些资源。

如果您想了解更多的这些资源的信息，请参照[第三方使用谷歌品牌特征指南](#)。

### 谷歌眼镜菜单图标

菜单图标包 包含了 50\*50 和 150\*150 的尺寸，您可以重复使用 Glass 系统图标。

下载链接：

[https://developers.google.com/glass/tools-downloads/menu\\_icons.zip](https://developers.google.com/glass/tools-downloads/menu_icons.zip)

### “发送到谷歌眼镜” 图标

使用这些按钮让用户从网页端或移动应用程序发送链接到谷歌眼镜。

默认



悬浮



下载链接:

<https://developers.google.com/glass/tools-downloads/send-to-glass-buttons.zip>

## 谷歌眼镜软件安装图标

使用这些按钮，让用户可以在网页端或者移动应用中安装谷歌眼镜应用。



下载链接：

<https://developers.google.com/glass/tools-downloads/get-it-on-glass-buttons.zip>

## 谷歌眼镜标识

在网站上引用谷歌眼镜时，使用此标识。



下载链接：

<https://developers.google.com/glass/tools-downloads/glass-logo-icons.zip>

## 4.3 颜色

眼镜显示文本时，通常使用白色，用户也可以依据下列标准颜色来判断事件的紧迫性和重要性。您也可以在时间轴中使用这些标准色：



CSS 类别	RGB 值
白	# FFFFFFFF
灰色	# 808080
蓝色	# 34a7ff
红	# cc3333
绿色	# 99cc33
黄色	# ddbb11

**注：**如果您将这些 CSS 样式应用到您的 HTML 时间轴上，谷歌眼镜会自动采用正确的颜色呈现它们。谷歌眼镜将采用 [base\\_style.css](#) 文件来呈现 HTML。

下面的示例是使用颜色来表示一些重要信息，如火车线路和飞行状态。

 Daly City › Dublin	in 5 min
 Milbrae › Richmond	in 7 min
 Fremont › Daly City	in 16 min
 Pittsburg/Bay Point › SFO	in 21 min
 Embarcadero BART	just now

BOS	Virgin America 351
	Gate B38
SFO	8:35am
	On Time
	just now

## 4.4 文本

谷歌眼镜显示的文本采用的字体为 `roboto thin` (主要) 或 `roboto light` (辅助), 采用何种字体主要取决于字体的大小。

### 主要 – `roboto thin`

谷歌眼镜显示大多数文本使用这个字体。

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
PQRSTUVWXYZabcd  
efghijklmnopqrstuvw  
xyz1234567890!/?/+  
- = () [] # @ \$ % ^ & \* < > ; : " ' ,

### 辅助- `roboto light`

谷歌眼镜显示 26px 的文本时使用该字体。

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
UVWXYZabcdefghijklmnopq  
rstuvwxyz1234567890 !/?/+  
- = () [] # @ \$ % ^ & \* < > ; : " ' ,

---

## 动态调整文本的大小

谷歌眼镜尽可能地在时间轴上显示较大的字体，动态调整基于内容量。下面的卡片是基于文本量动态调整的一些例子。

Roboto Thin 70px  
Tracking -10  
Leading 120%

Roboto Thin 50px  
Tracking 0  
Leading 120% | 60px  
Lorem ipsum dolor sit

Roboto Thin 40px  
Tracking 0  
Leading 120%  
Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit.

Roboto Thin 34px  
Tracking 0  
Leading 120%  
LLorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit, sed do  
eiusmod tempor incididunt.

Roboto Thin 30px  
Tracking 0  
Leading 120%  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur  
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor  
incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

## 4.5 信息输入

展现文本的空间非常有限，所以在设计时，谷歌眼镜应用的文本信息应该遵循以下原则：

**保持简短。**简洁，简单，精确。寻找更加便捷的方式替代长文本信息展示，如显示图像或视频，或删除某些功能。

**保持简单。**用语要干净利落，要把用户当成聪明人来看待，但它们不知道技术术语，可能口语也不怎么好。尽量用短语，动词，和普通名词。

**保持友好。**使用缩写。直接使用第二人称（“您”）。用语要尽量正式。

**把握最重要的事情。**前两个字（大约 11 个字符，包括空格）应包括在字符串中最重要的信息。如果不是，重新设计描述语言。只描述必要的，不累赘。不要试图解释细微的差别。否则会失去更多的用户。

**避免重复。**如果一个词语在屏幕中或一段文本中重复使用多次，想办法只使用一次，从而保持简约。

# 五、第三方使用Google品牌特征指南

**当您的产品涉及到谷歌眼镜“Glass”这个名称或品牌特征时，请参考此份指南。**

**关于眼镜应用的界面外观，请参考[视觉风格](#)章节。**

## 眼镜图标

### 和谷歌眼镜应用（Glassware）无关的内容

禁止在第三方品牌特征中使用、修改或模仿眼镜图标。禁止的范围包括：未经过眼镜管理应用（MyGlass）批准的眼镜应用、实物产品、宣传材料、第三方品牌、产品评论，但不局限于此。如果想要引用谷歌眼镜品牌特征，请参考下面的[引用谷歌眼镜品牌时的文本规范](#)。

### 眼镜应用（Glassware）及和眼镜应用（Glassware）相关的内容

获得 MyGlass 批准的眼镜应用，以及其网络端、移动端相关内容，可以使用[图标](#)章节所提供资源，但不允许作出改动，从而合理地开发并宣传眼镜应用

眼镜图标不得用于其它用途，例如，应用的实物产品，无论是获得批准的眼镜应用，还

是未获批准的眼镜应用，在实物产品中都不得使用眼镜图标。如果想要引用谷歌眼镜品牌特征，请参考下面的[引用谷歌眼镜品牌时的文本规范](#)。

## 引用谷歌眼镜品牌时的文本规范

任何引用谷歌眼镜名称和品牌特征的文本，必须参考此规范(译者注：此处主要描述了英文书写规范，故不做翻译)。

1.Glass 不能在企业名称、眼镜应用(Glassware)名称、产品名称中出现。必须使用“for Glass”。如果 logo 文本有“for Glass”，那么“for Glass”的尺寸应该小于 logo 主体部分。

**正确：**“Cat Facts for Glass”

**错误：**“Glass Cat Facts”，“Glassy Cat Photos”

2.在首次出现和大多数时间内，Glass™ 必须保留商标符号 TM

3.Glass 必须是大写形式，不得是复数形式和所有格形式

**正确：**“将时间轴卡片发送到用户的 Glass 中”，“在用户的 Glass 中进行位置数据更新”

**错误：**“戴上 Google Glasses”，“在 Glass's 时间轴中快进”

4.Glass 可用作为形容词，后面要连接合适的关键词

**正确:** “Glass features ( 眼镜功能 )” or “Glass optics ( 眼镜光学 )”

**错误:** “Glass Cat Facts” “Glass Pet Store Finder”

5.如果使用了 Glass 这个名词，请务必加入以下：

“Glass 是 Google 公司的商标”

“Glass is a trademark of Google Inc.”

6.当使用 Glass 创造或者分享内容时，请给内容添加标签，这样参与者便能知道内容的来源：

- 为内容添加 “**#throughglass**” 标签来方便分类，以便更好的聚合同类信息、发现内容。非常适用于社交网站上照片和视频分享。
- 当无需分类时，添加 “**Sent through Glass**”标签，适用于邮件的发送。

## 六、最佳实践

本文档包含了设计和信息传递的一些设计惯例。遵循这些准则，能够确保最佳的用户体验，并得到 MyGlass 的批准。

### 不要使用固定的时间轴选项作为启动器

用户运行谷歌眼镜应用（Glassware）的方法主要有两种。一是通过使用语音或触摸命令从 **ok glass** 主菜单开始调用，二是从时间轴卡片的上下文菜单开始调用。

不应该强制用户使用固定的时间轴选项来启动谷歌眼镜应用（Glassware）。可以借鉴一下定期通知模式，依据用户配置而达成的[定期通知](#)功能，主要是依赖 Mirror API 而实现的。

使用菜单项来启动 GDK 谷歌眼镜应用（Glassware）或唤醒镜像 API 时，需要保持和[定期通知](#)一致的用户体验，如若不能，则停止使用。

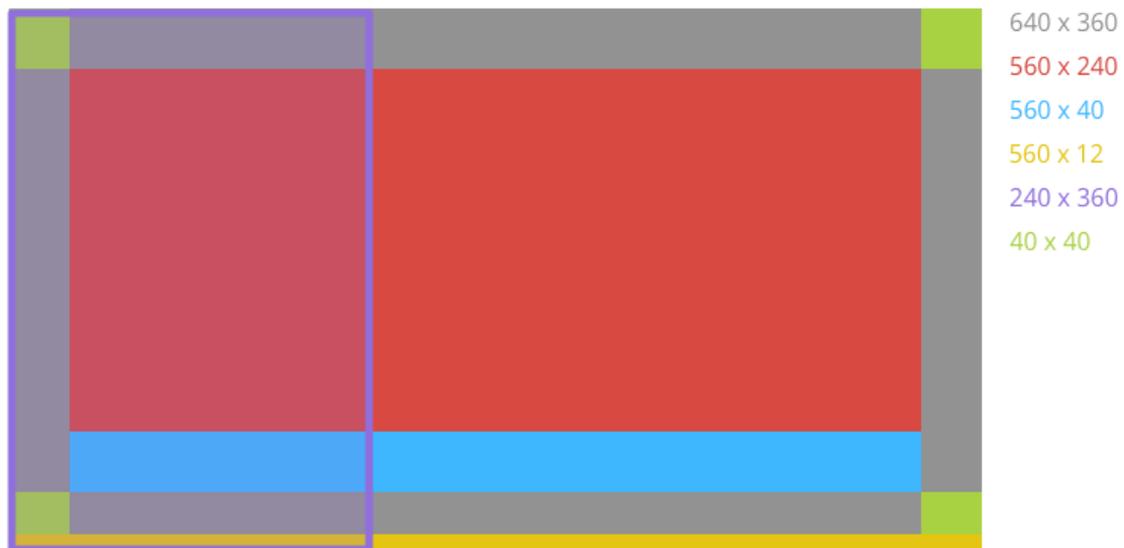
例如，一款宠物收养类应用，就不用加入时间轴卡片，并强制用户使用固定时间轴卡片来完成操作（例如，“搜索犬”，“搜索猫”，“寻找鸟”等）。相反，谷歌眼镜应允许用户设置标准来筛选宠物，然后定期提供符合此标准的卡片信息。然后，这些卡片便可以包含菜单项来执行操作，如“了解宠物”和“领养宠物”。

如果您的谷歌眼镜应用 ( Glassware ) 的设计模式，不属于定期通知模式，可以 [提出一个请求](#)，使用语音触发启动谷歌眼镜应用 ( Glassware ) 来替代固定卡片启动。

## 遵循标准化卡片设计和模板

如果可能，请使用获得批准的[卡片设计](#)和[模板](#)。如果模板不能工作：

- 如果您使用的是 Mirror API，请使用样式 [base\\_style.css](#)。
- 按[标准规则](#)来设置边距和间距。

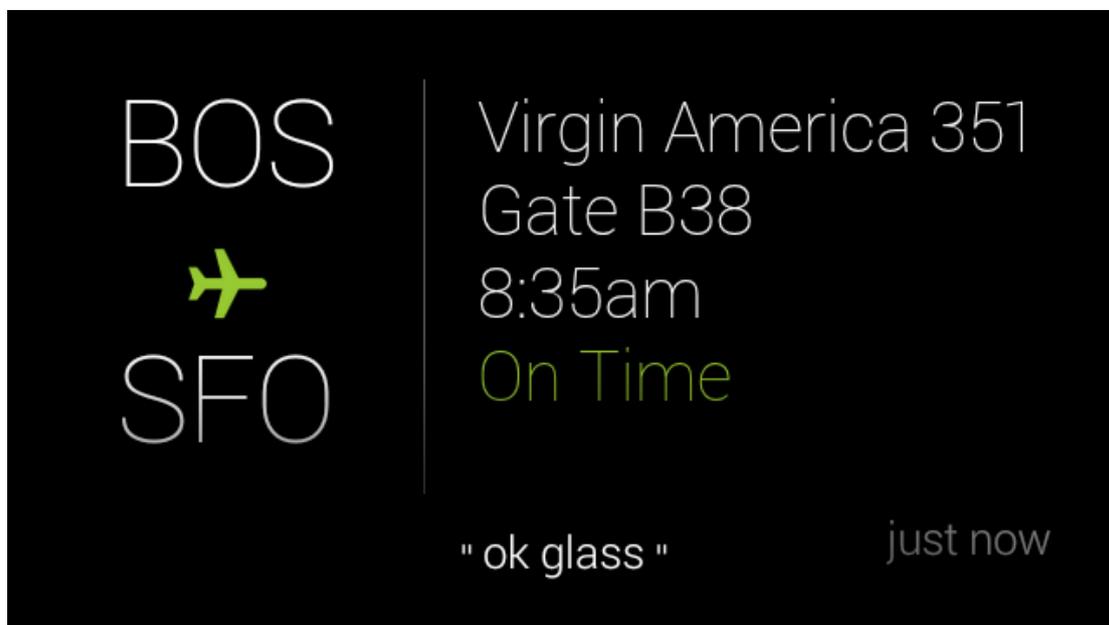


## 合理创建内容

创建卡片内容时，保证卡片内容简明扼要，信息逻辑严谨。此外还要：

- 尽可能地使用图像而不是文字。
- 按原始比例显示图像（可以适当裁剪）。
- 保持卡片页脚中间区域为空白。眼镜的上下文语音菜单会出现在这里，并屏蔽任何位于其下方的内容。

- 如果需要，可以根据内容量，使用 auto-class CSS 类来自动调整大小。
- 遵循[信息输入](#)章节的原则。



## 视频媒体使用须知

如果需要提供视频媒体，请遵循以下准则：

- 发布的视频应该是流媒体，不能附加到时间轴的菜单项中。
- 视频宽高比为 16:9。
- 视频分辨率为 640×360 像素。
- H.264 格式

## 正确的合并与分页

合并和分页让您可以组合、编组卡片，但在下列情况下需要正确使用此功能。

## 合并

- 使用合并功能编组同类卡片，但不放在一张卡片上。
- 为合并编组设计一张有别于组内内容的特殊封面。
- 对于每个合并卡片的通知声音，仅使用一次。

哪些情况下合并能很好地工作：

- 电子邮件或短消息的线程
- 同一个人发的三个 SMS 消息
- 彼此一小时内拍摄的五张照片
- 插入的全部相关文章
- 正在进行的比赛中，关键事件和比分更新

哪些情况下合并不能很好地工作：

- 服务的所有内容
- 一天之内发送到谷歌眼镜的所有新闻标题

## 分页

分页功能适用于时间轴菜单项，因为有时候由于空间限制，单张卡片无法表述完全。空间富余时，不必使用分页。

下列情况，适合使用分页：

- 一封电子邮件，一则新闻故事，或类似内容，内容信息量过大，单卡片无法正常显示。

下列情况，不适合使用分页：

- 一组内容不同的卡片，如多则新闻故事或多封电子邮件

## 遵循标准化菜单设计

### 自定义菜单项

- 每个菜单项的操作控件必须有一个 50×50 大小的、与内容相关的图标。使用 [谷歌菜单图标](#) 来保持应用与系统界面的一致性。
- 尽可能地使名称简短。使用带或不带宾语的祈使句。
- 使用默认的图标和名称来显示内置菜单项，除非菜单项所描述的东西非常复杂时，可考虑变通。
- 图标颜色为全白，使用透明背景。
- 使用简短、能够引起行为召唤的菜单项来显示名称。使用祈使句，可带，也可以不带宾语，具体请看下面的例子。
- “Dismiss” 菜单项只会删除时间轴上时间卡片，所以在需要时，可创建一个自定义菜单项。一般情况下，您应该让时间轴的项目随着时间的推移自然推移，而无需用户手动管理项目。
- 用语尽量保持在 15 个字符以内。例如：

差的	好的
Extend Recording	Extend Video
Send a message to Joe	Send message

## 内置菜单项

- 回复或全部回复 - 语音回复旨在捕捉自由形式的语音输入。但不要利用语音回复来应对一些有限制的菜单项：比如一个游戏应用可能出现的操作。
- 删除 - 清空时间轴卡片并删除对时间轴卡片中存储的内容（本地和服务器存储）。要设计明晰，不要让用户混淆，例如，菜单项上写着是“删除”，实际功能却是“解散”。

# 七、说明

除非另有说明，此文档内容是根据知识共享署名3.0许可 [Creative Commons Attribution 3.0 License](#)，以及使用 Apache 2.0许可 [Apache 2.0 License](#) 填写。  
更多细节，请看我们的网站政策 [Site Policies](#)。

最后更新于2013年12月20日。

By : Google Developers

## 八、翻译说明

IFEC《谷歌眼镜 UI 设计规范》的翻译旨在为行业人士做大体指引，时间仓促、能力有限，翻译细节难免会有疏漏，望各位阅读者取其精华去其糟粕，扬长避短合理利用。

原文地址：<https://developers.google.com/glass/design/index>

【翻译】：IFEC 译者（排名不分先后）：

[@foxd](#) [@郗鉴](#) [@MartinRGB](#) [@ouran 的微博](#) [@ichenjiayi](#)

【审核】：[@Gaoyoungor](#) [@MartinRGB](#) [@写说说](#)

【IFEC】：IFEC 是 iconfans 旗下官方翻译组织，是让热爱翻译热爱奉献的设计师提高自我、实现自我的团队。

官网：<http://www.ifec.cn>

新浪微博：[@IFEC](#)

QQ 群：93214695