



# 1. 菜单设计指南

- 2. 使用熟悉和简洁的术语来描述项目 • 提供可见性
- 3. 避免长而复杂的菜单，减少短期内存
- 4. 有意义的项目分组
- 5. 构建菜单并组织与用户任务相关的项目
- 6. 项目的逻辑顺序
- 7. 使用有效的负空间
  - 8. 提供返回主菜单的简单选项
- 9. 考虑头脑和世界的知识



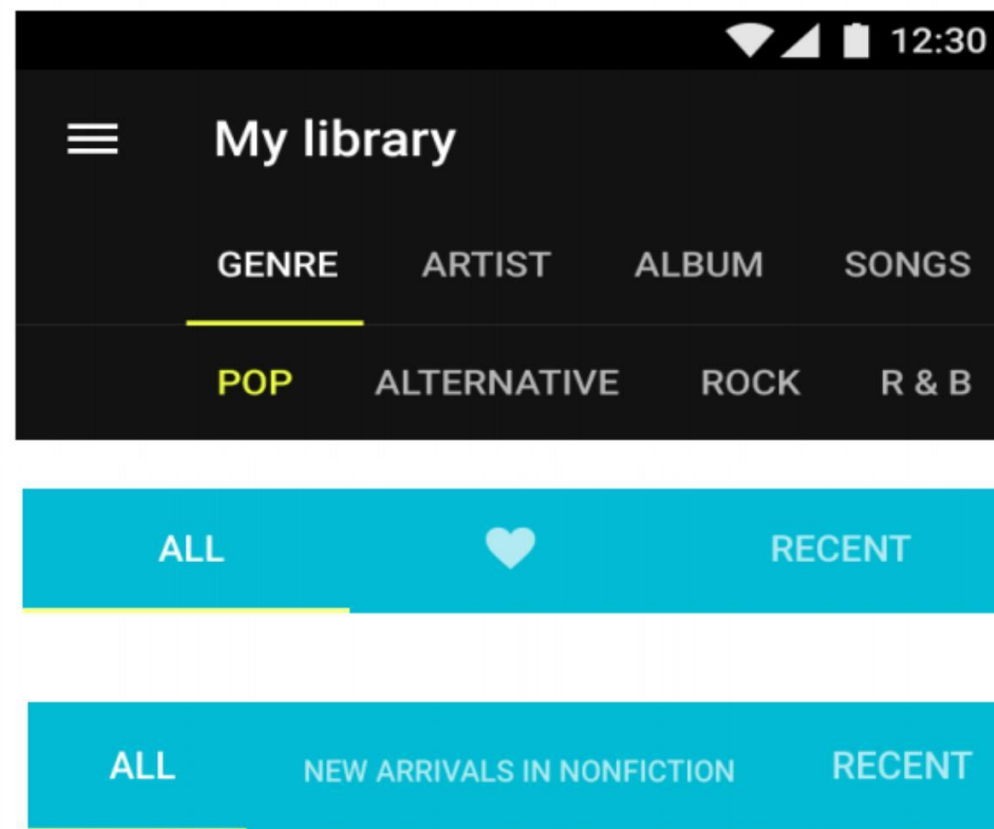
## 1. 菜单设计指南续。

- 10. 显示菜单，使它们毫不费力和自然地找到和使用
- 11. 为项目提供若干不同的导航选项
- 12. 限制使用级联菜单用于常用的功能
- 13. 通过禁用/涂抹不适用的菜单项来减少错误
- 14. 在大型菜单中，宽浅菜单优于窄深<sub>菜单</sub>的



## 2. 标签菜单设计 指南

1. 使用一致（图标，  
文本标签 或 两者兼而有之）
2. 不要使用长标签
3. 避免嵌套选项卡

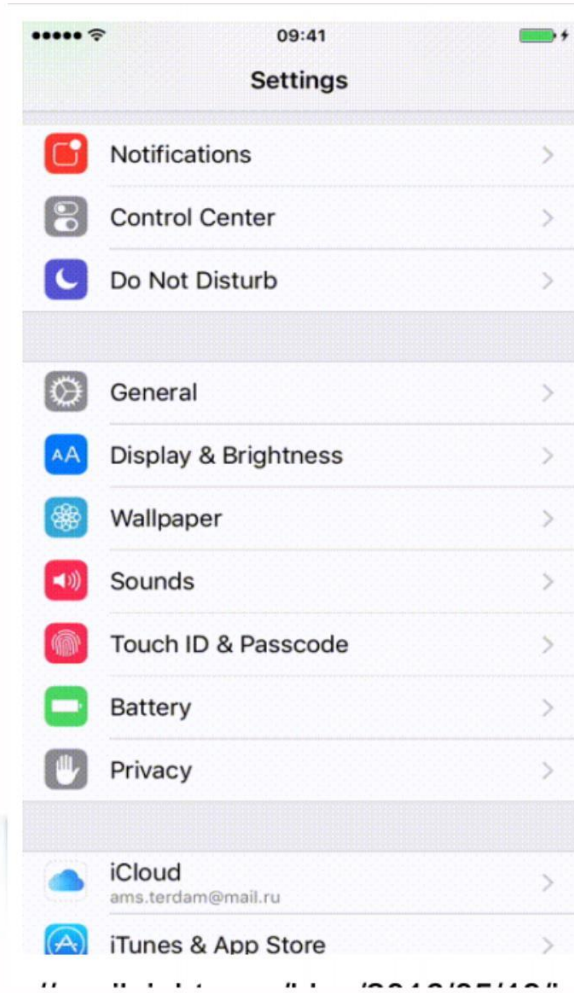


### 3. 侧抽屉 设计指南

1. 使用 侧 抽屉 进行主导航
2. 不要超载侧抽屉，有很多选择
3. 不要使它们可滚动
4. 使用 有意义的分组
5. 注意可用性问题



## 4.在 iOS 中<sub>导航</sub>

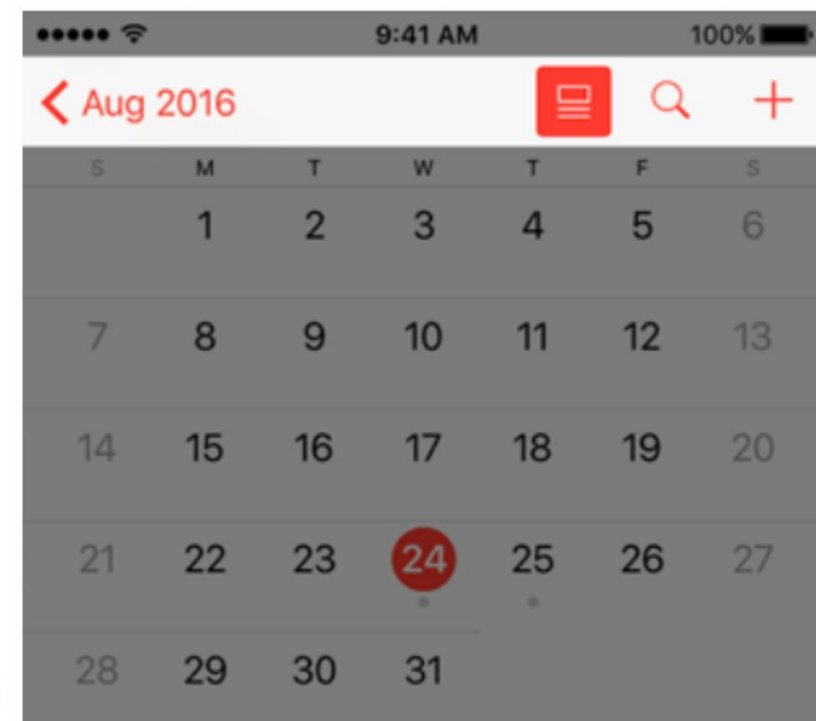


## 5. iOS 导航指南



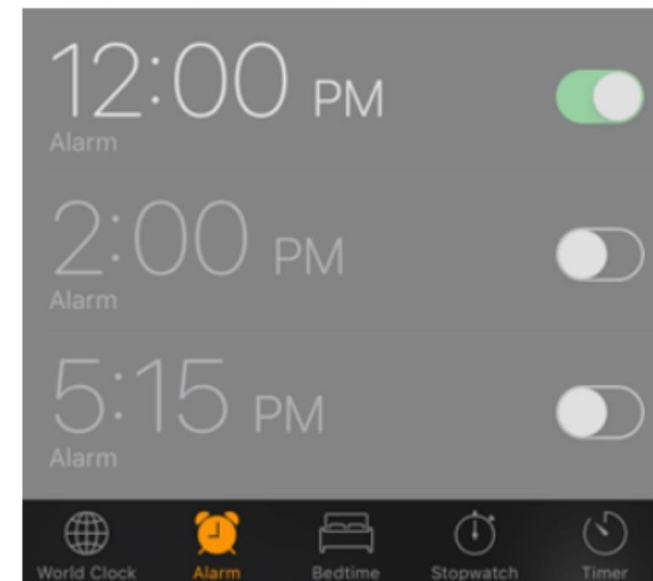


## 5. iOS 导航指南续。





## 5. iOS 导航指南续。



## 5. iOS 导航指南续。



## 6. 表格 设计指南

- 创建一个 流畅 和 自然的对话流，具有 逻辑 性和合理的选项顺序
- 如果 表单 需要 收集 或 第三方答案， 请尝试 存储 此 信息
- 当 表单按主题跨页拆分时, 请使用进度指标
- 防错（例如，通过约束，用户选择的数据，提示 和 示例）



## 6. 表格 设计指南（续）



## 6. 表格 设计指南（续）



## 7. 表格和材料设计（续）

- 应发现文本字段，以指示用户可以输入信息
- 使用 填充和概述的文本字段 来 提供感知 到的支付能力，使字段可被发现
- 文本字段应便于理解所要求的信息并 解决 任何错误



## 8. 移动 表单 指南





## 8. 移动 表单 指南



## 9. 色彩设计指南



## 10. 排版 设计指南

- 使用更少的字体（一般为1-2或最大3）
- *Italics*、下划线和粗体可以用来强调要点，但应该谨慎使用 – 下划线可能被超链接误用
- 使用不同尺寸（最大 1-3）最小化
- 支持冗余
- 文本行之间应有足够的间距，便于阅读，并提高阅读速度
- 字体的大小应该足够大
- 文本对齐 也 很重要，更好地使用左侧或合理对齐，因为中间或右对齐使文本难以读



# 11. 视觉设计原则

- 平衡-平衡对象的分布（与它们的重新分配）  
屏幕/页面上的重量、颜色、纹理和空间）
- 对比度：通过使用颜色差异来强调某些对象，  
形状、大小或位置
- 支配地位：主导其他对象/元素之一  
（通常基于对比度）
- 层次结构-它用于显示重要性之间的差异  
对象 - 它可以创建使用不同的大小或颜色，或基于  
他们在屏幕上的位置-它影响我们的眼睛的顺序  
感知我们所看到的



## 11. 视觉设计原则续。

- 对齐 - 订购和组织对象和内容上的  
屏幕-对齐相关元素并创建视觉  
他们之间的连接
- 重复 - 重复相同的颜色、字体、形状或图像 -  
提供一致性
- 统一-构图<sub>的</sub>视觉元素似乎属于一起



## 12. 分组

- 组相关元素，并分离无关元素
- 在组之间 提供 足够的 负/白空间
- 使用类似的视觉属性在组<sub>中呈现元素</sub>
- 分组不仅可以提高审美吸引力，还可以提高搜索信息
- 分组可能涉及层次结构



## 13. 分组和盖斯塔尔定律

盖斯塔特法律包括：

- 接近定律：我们把<sub>彼此</sub>相近<sub>的</sub>物体视为一个群体。
- 相似性定律
  - 我们<sub>作为</sub>一个群体感知共享视觉特征的元素
  - 类似的字体也可用于显示元素的相似性
- 封闭定律：我们感性地倾向于完成不完整的对象完成
- 连续性定律（或良好的延续）：眼睛遵循最平滑查看线路时的<sub>路径。</sub>不管它们是如何形成的。
- 图形地法：我们可以区分对象（图）和其背景（地面）





## 13. 分组和盖斯塔特法律续。

- 组相关元素，并分离无关元素
- 在组之间 提供 足够的 负/白空间
- 使用类似的视觉属性在组中呈现元素
- 分组不仅可以提高审美吸引力，还可以提高搜索信息



## 14. 移动辅助功能和准则

### 1. 可感知

#### 1.1 小 屏幕尺寸

- 最大限度地减少小屏幕的信息量
- 提供合理的默认大小
- 标签下方的位置形式字段

#### 1.2 放大缩小字体功能 放大缩小字体功能

- 文本必须是resizable我thut屁股我stive技术logy高达200%
- 浏览器捏缩放不应被选项阻止

#### 1.3对比度：移动设备在不同的环境中使用不同的 照明



## 14. 移动辅助功能和准则续。

### 2.1 触摸屏设备的键盘控制

- 键盘辅助功能-支持外部物理键盘或屏幕键盘的替代

### 2.2 触摸目标大小和间距

- 交互式元素必须<sub>足够</sub>大，彼此距离

### 2.3 触摸屏手势

- 手势应尽可能简单

### 2.4 设备操作手势

- 应提供替代控制选项（使用触摸或键盘）

### 2.5 将按钮放置在易于访问的<sub>位置</sub>



## 14. 移动辅助功能和准则续。

### 3.1 改变 屏幕方向（肖像/风景）

- 支持两种方向模式，不希望用户 旋转

### 3.2 一致布局

- 在导航和放置重复组件时保持一致

### 3.3 在页面滚动之前 定位重要页面元素

### 3.4 组合执行相同操作的 可操作元素

### 3.5 提供 明确说明要素是可操作的

### 3.6 为自定义触摸屏和设备提供说明 操纵 手势



## 14. 移动辅助功能和准则续。

### 4.1将虚拟键盘设置为所需的数据条目类型

- 要<sub>根据</sub>数据输入的类型自定义<sub>我</sub>本身的标准键盘

### 4.2为数据输入提供简单的<sub>方法</sub>

- 通过提供列表、无线电按钮或自动进入（例如日期或位置）

### 4.3支持平台的特色属性

- 移动设备提供功能，以帮助残疾用户，如放大缩小字体功能 放大缩小字体功能这些功能因设备而异

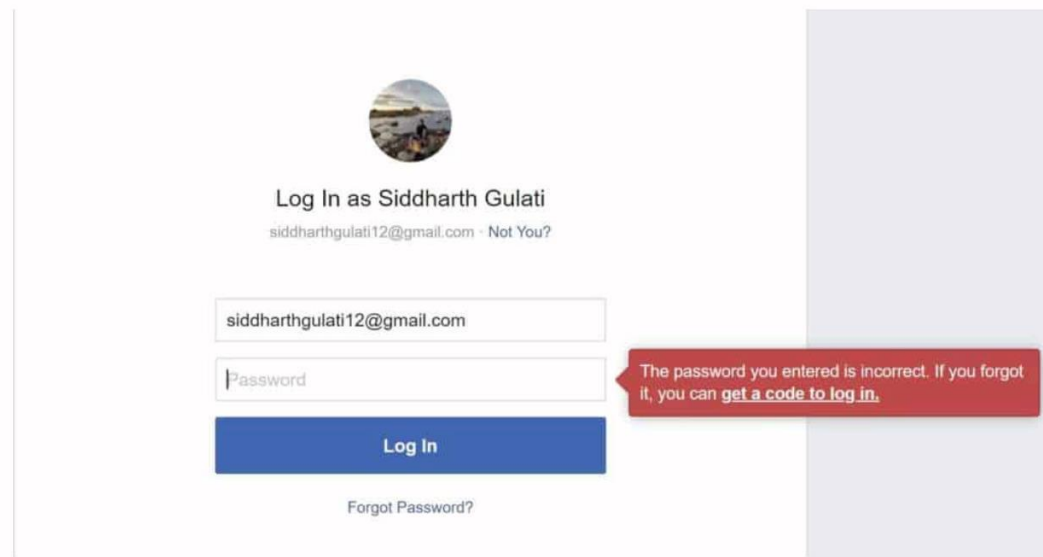


# 15防<sub>错</sub>

2. 使用有用的建议（自动建议 或 自动建议-完整功能）

4. 提供数据输入格式示例

5. 使用有用的默认值，特别是用于重复操作



The image shows a Facebook login interface. At the top, there is a circular profile picture of a person. Below it, the text reads "Log In as Siddharth Gulati" and "siddharthgulati12@gmail.com · Not You?". There are two input fields: the first contains the email address "siddharthgulati12@gmail.com" and the second is labeled "Password". Below the password field is a blue "Log In" button. A red error message box on the right side of the password field states: "The password you entered is incorrect. If you forgot it, you can [get a code to log in.](#)". Below the "Log In" button is a link that says "Forgot Password?".



## 16. 成像仪 $y$





## 17. 图标

- 产品图标是品牌产品的视觉表达，  
服务和工具 – 受材料物理质量的启发
- 系统图标简单、现代且友好，并代表  
常见操作（如垃圾、打印和保存），或命令、文件、  
设备、目录
- 动画图标表示图标以某种方式执行的动作  
增加了抛光和喜悦

