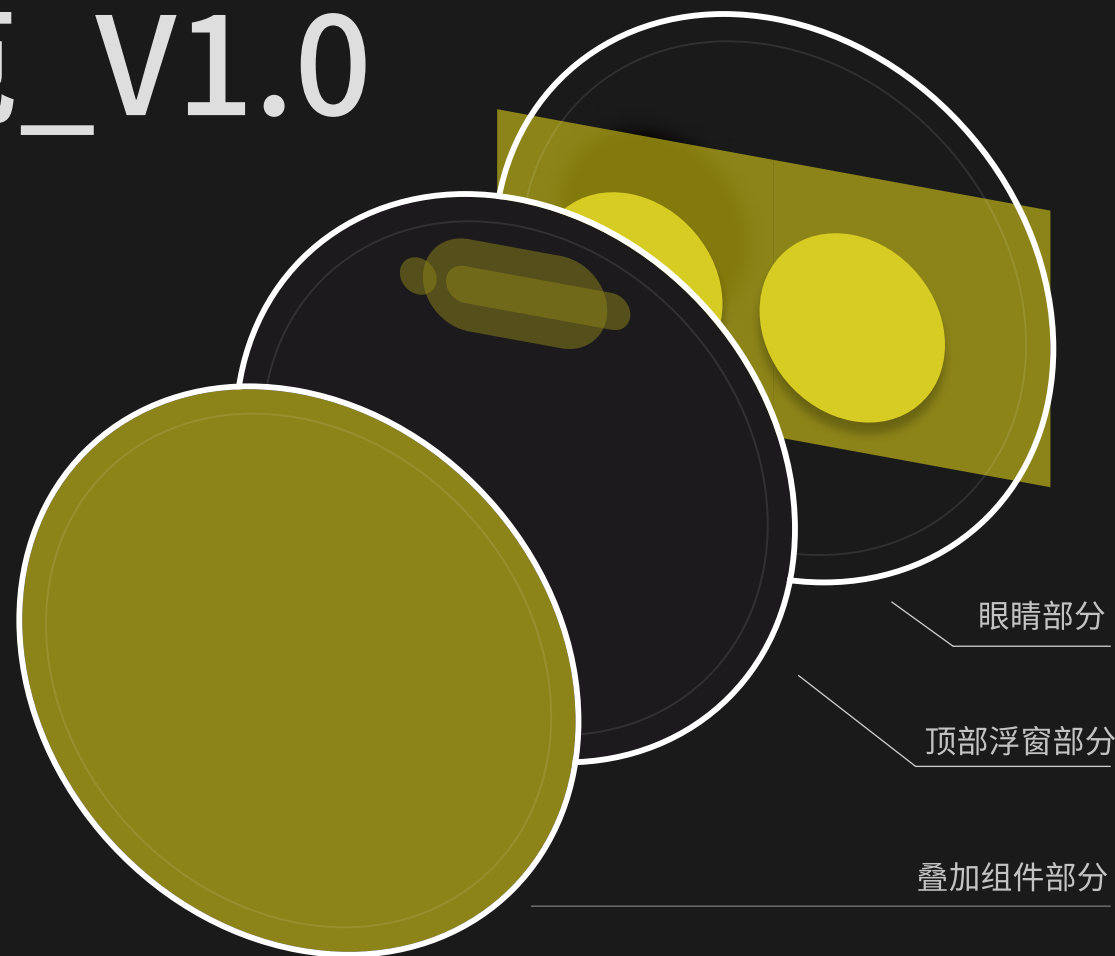


表情设计规范_V1.0

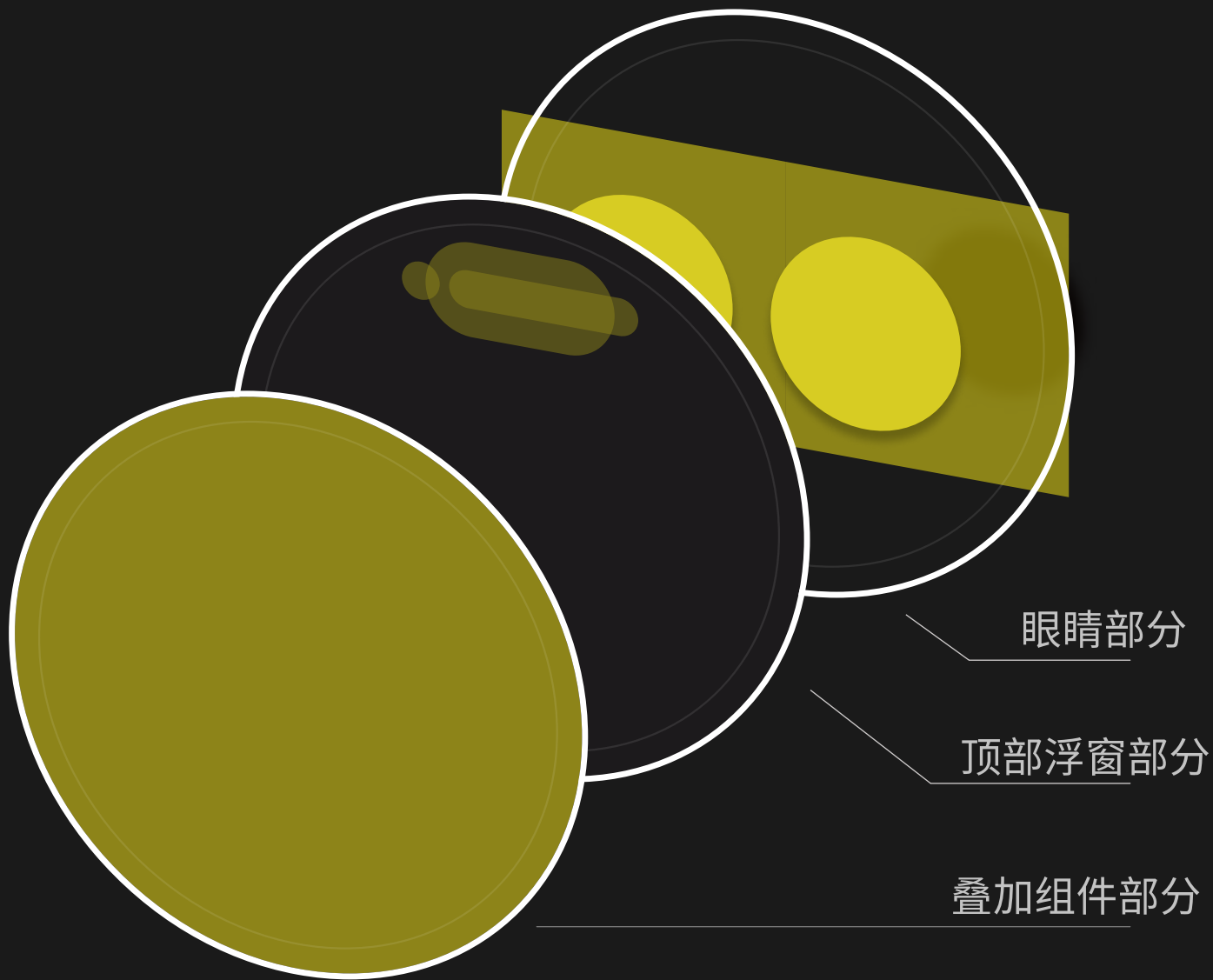
以圆形屏为例



以上尺寸均为相对尺寸

表情设计规范_V1.0

圆形屏



组成图

以上尺寸均为相对尺寸

表情设计规范_V1.0

圆形屏



叠加组件区域

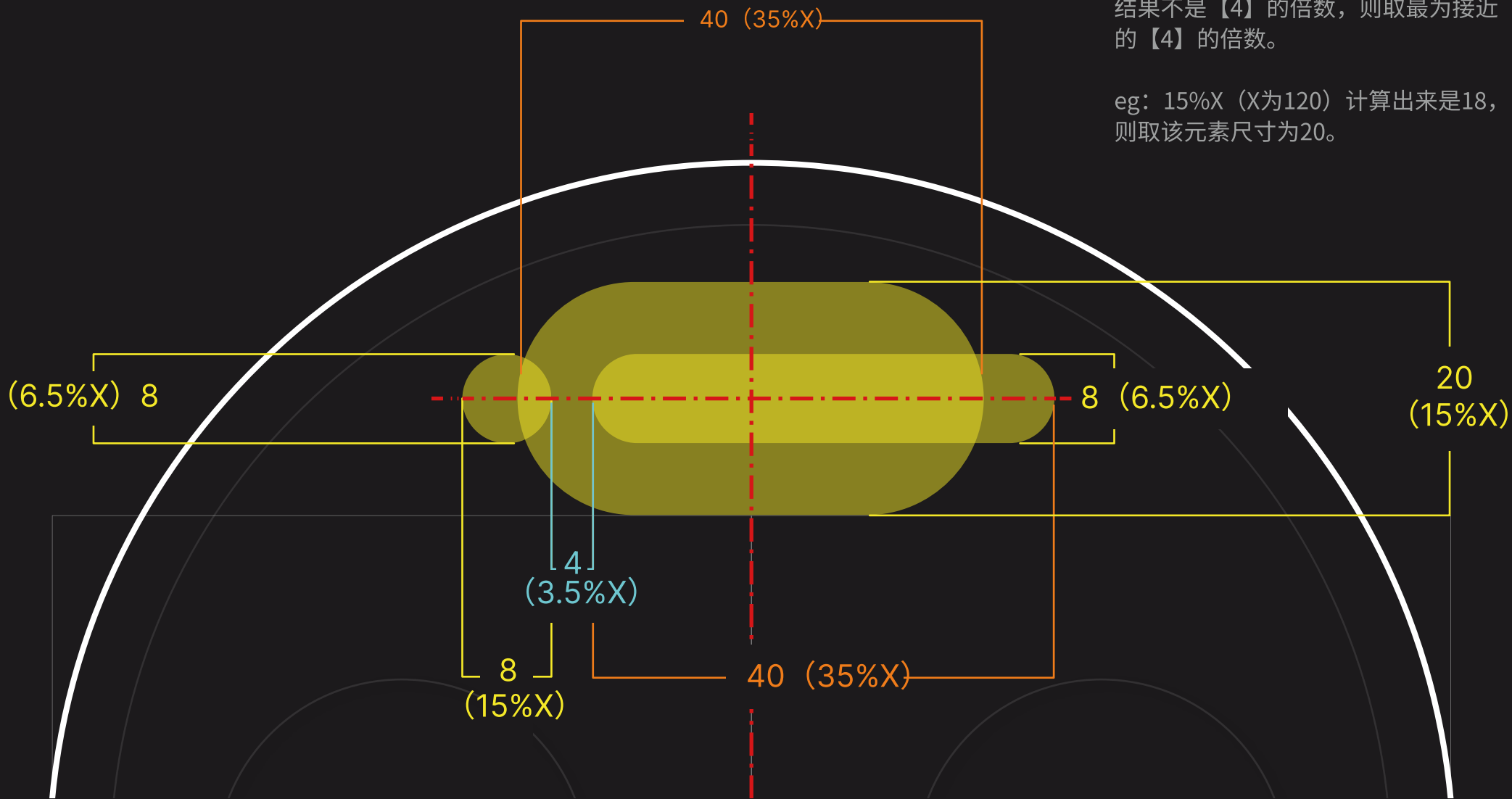
以上尺寸均为相对尺寸

表情设计规范_V1.0

圆形屏

注：保持每个元素尺寸及元素间的间隔为【4】的倍数，如计算比例出来结果不是【4】的倍数，则取最为接近的【4】的倍数。

eg: 15%X (X为120) 计算出来是18, 则取该元素尺寸为20。

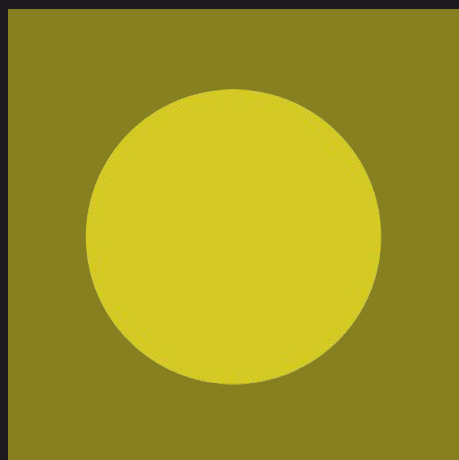


顶部浮窗部分

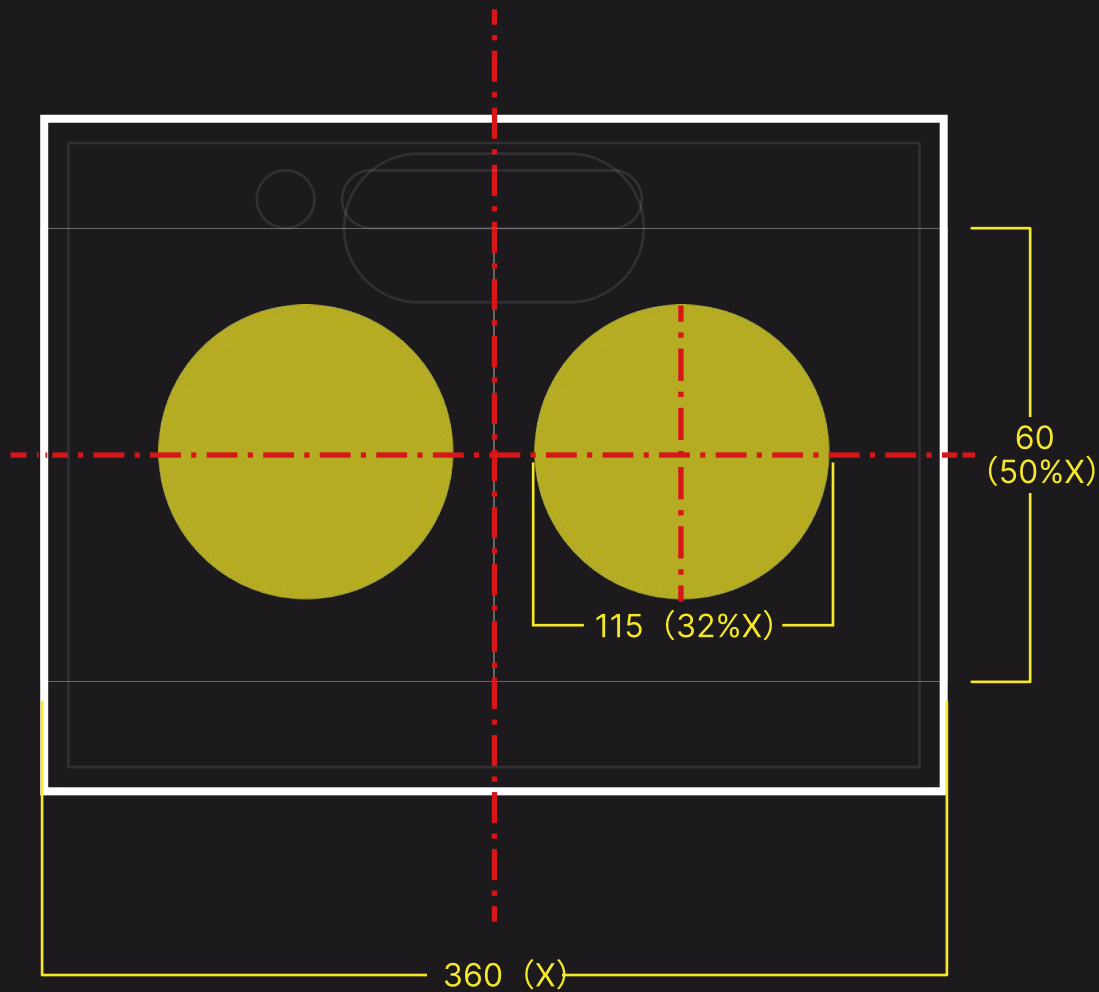
以上尺寸均为相对尺寸

表情设计规范_V1.0

4:3方形屏



单个眼睛互动区域

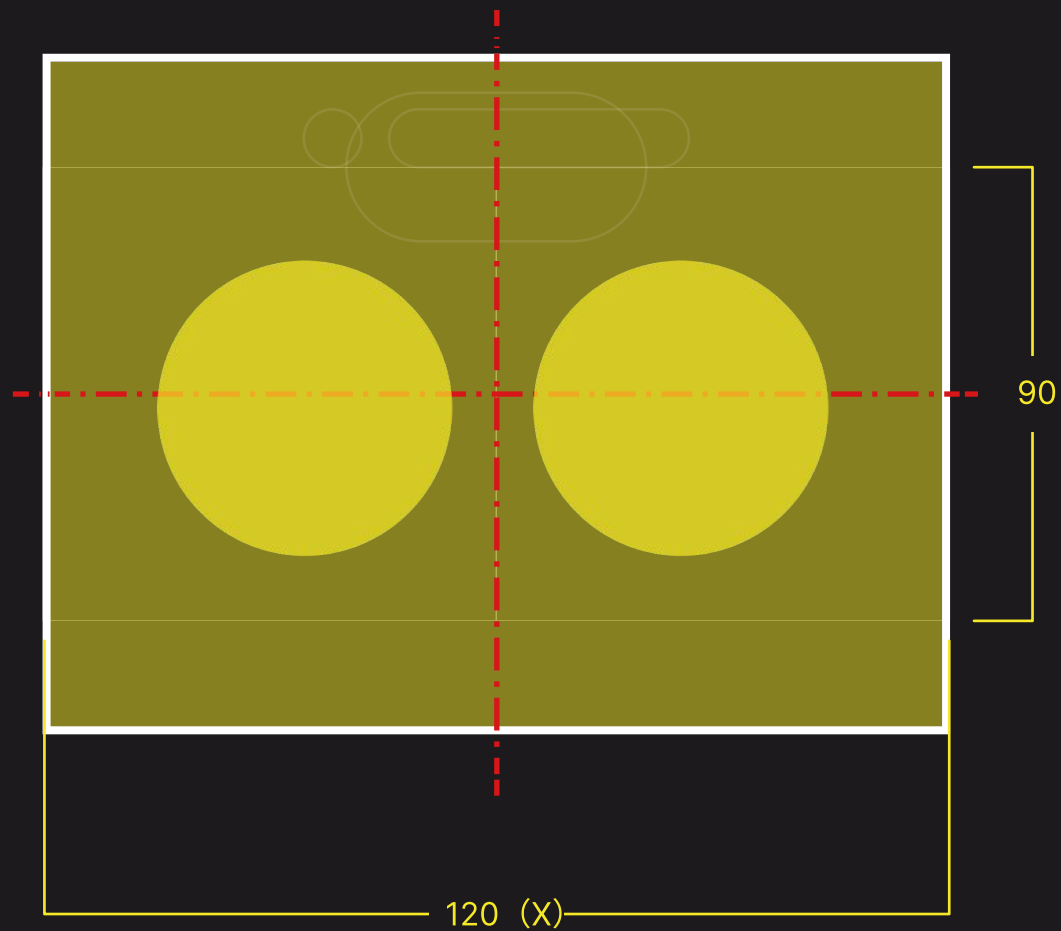


眼睛部分

以上尺寸均为相对尺寸

表情设计规范_V1.0

4:3方形屏



叠加组件区域

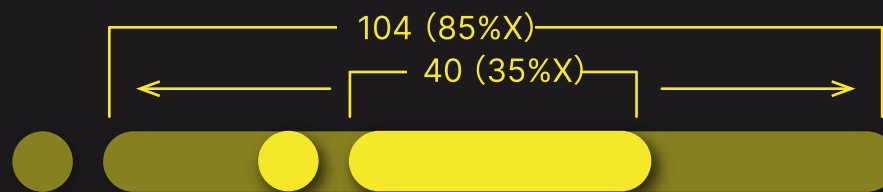
以上尺寸均为相对尺寸

表情设计规范_V1.0

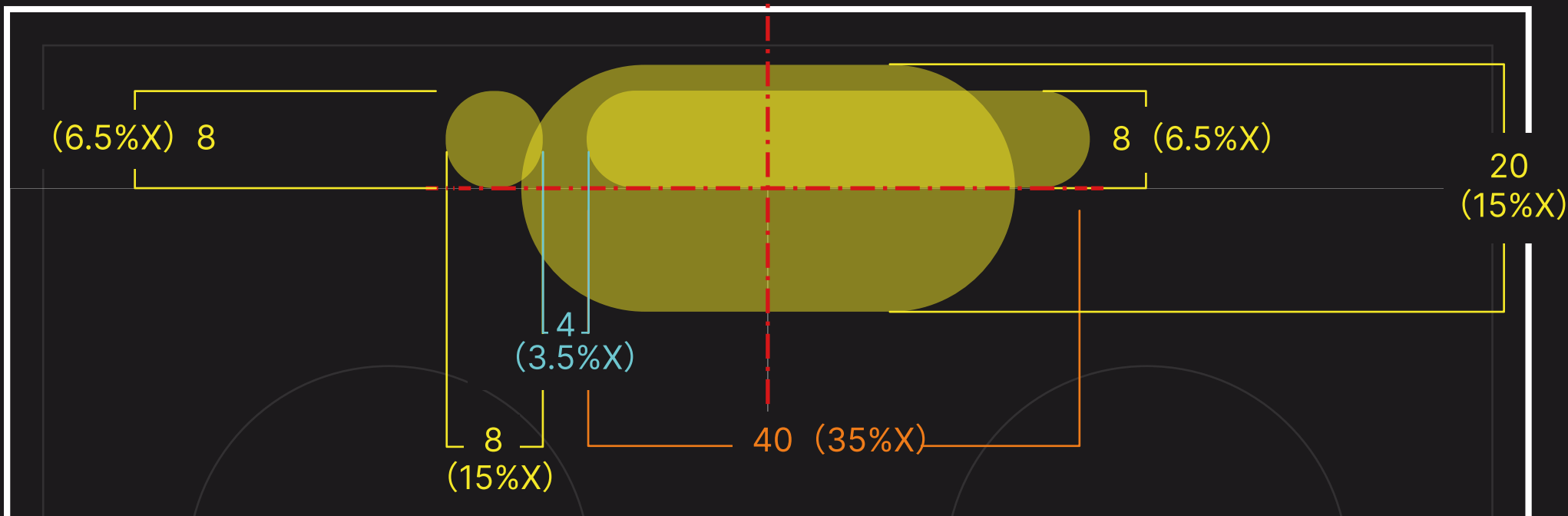
4:3方形屏

注：保持每个元素尺寸及元素间的间隔为【4】的倍数，如计算比例出来结果不是【4】的倍数，则取最为接近的【4】的倍数。

eg: 15%X (X为120) 计算出来是18, 则取该元素尺寸为20。



整体居中，右边元素框可随着显示内容延长

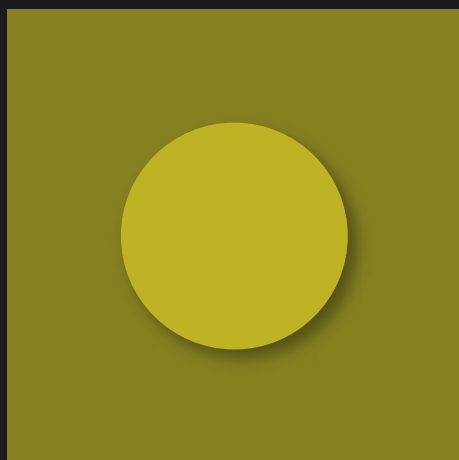


顶部浮窗部分

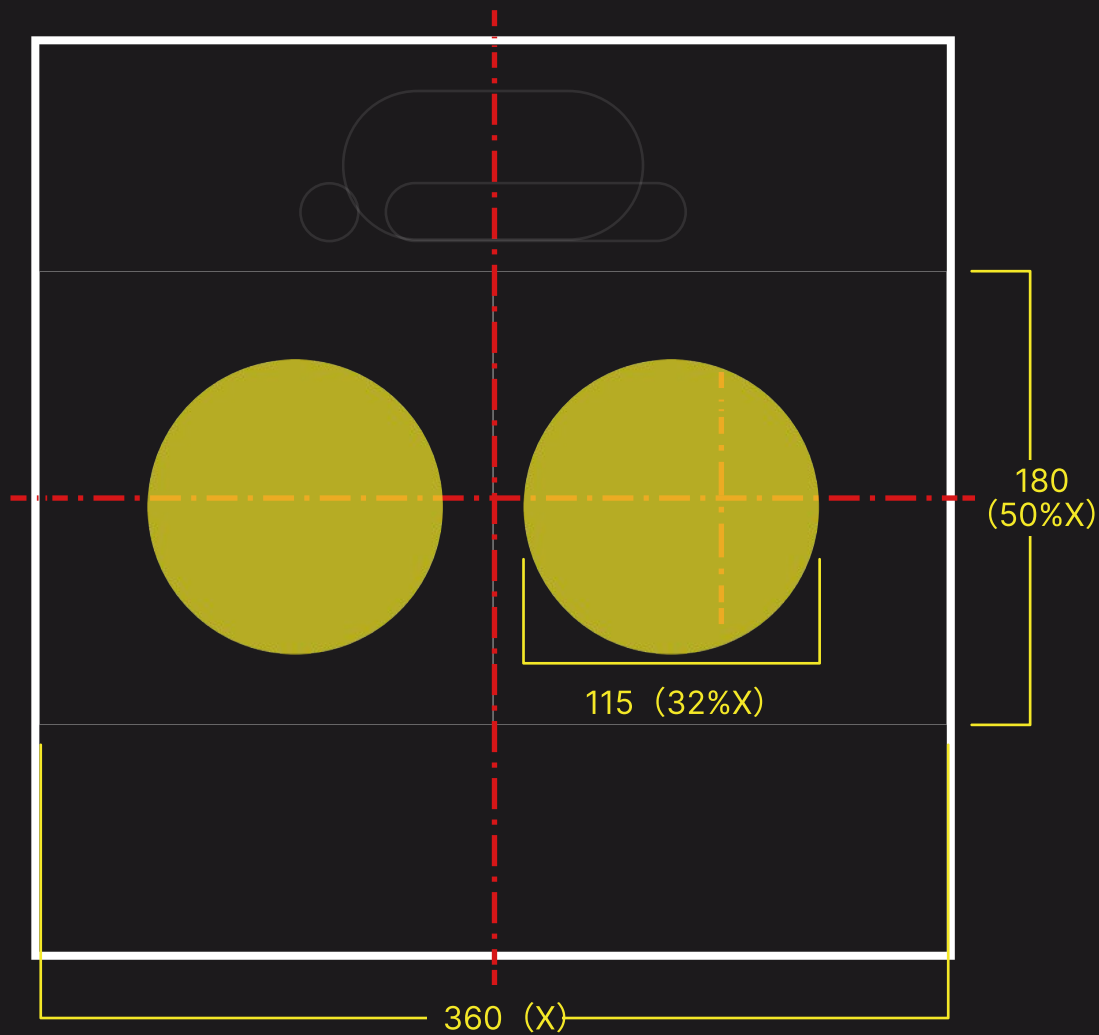
以上尺寸均为相对尺寸

表情设计规范_V1.0

1:1方形屏



单个眼睛互动区域

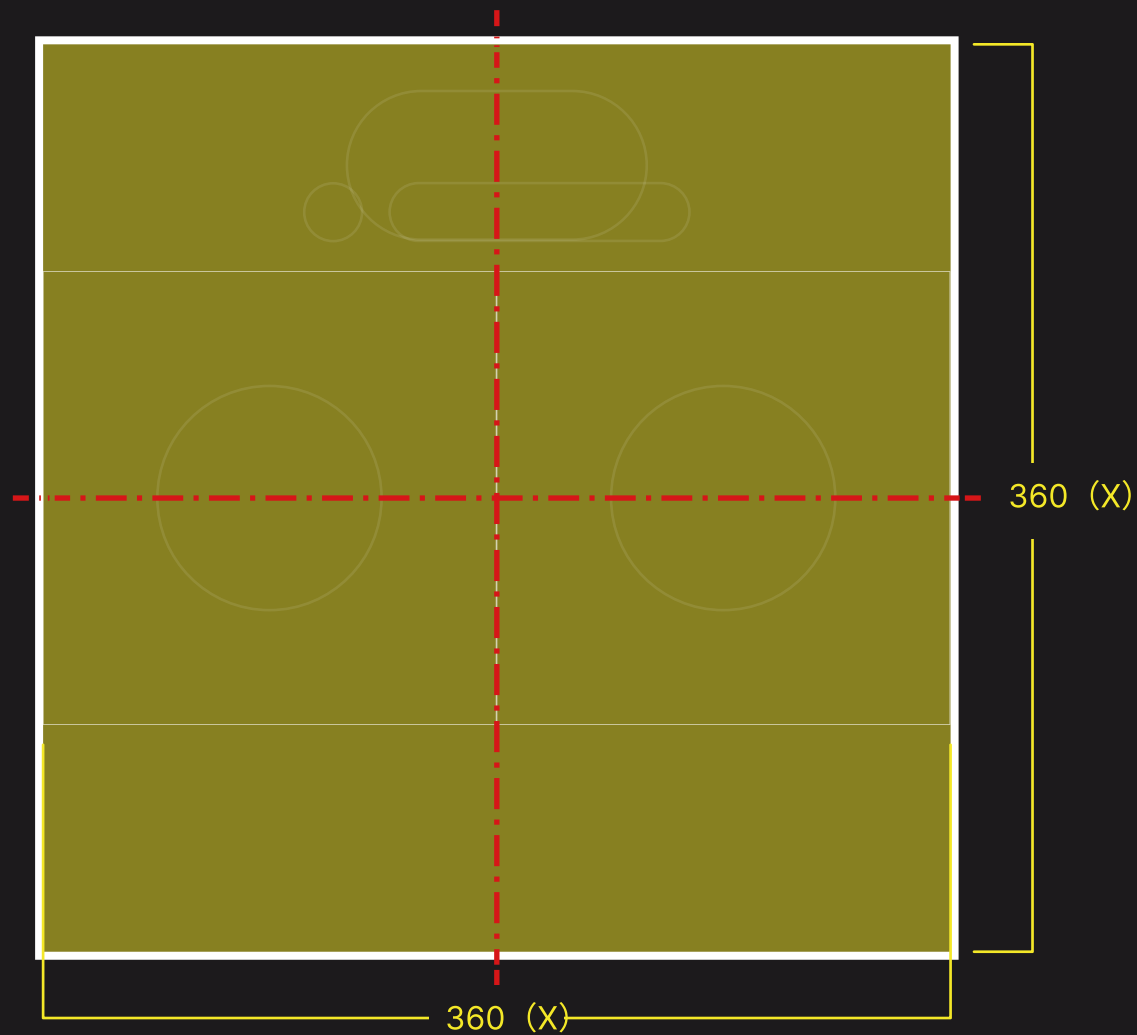


眼睛部分

以上尺寸均为相对尺寸

表情设计规范_V1.0

1:1方形屏



叠加组件区域

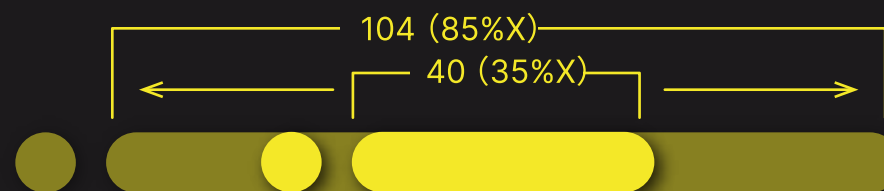
以上尺寸均为相对尺寸

表情设计规范_V1.0

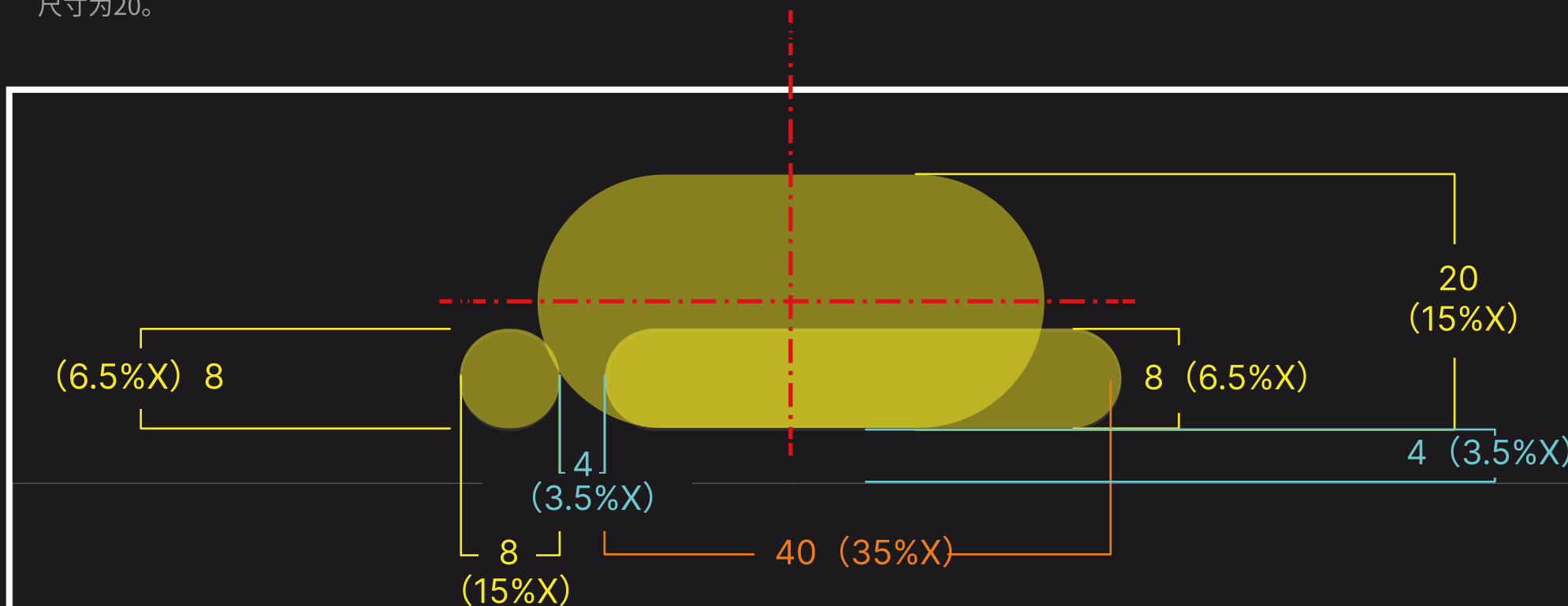
1:1方形屏

注：保持每个元素尺寸及元素间的间隔为【4】的倍数，如计算比例出来结果不是【4】的倍数，则取最为接近的【4】的倍数。

eg: 15%X (X为120) 计算出来是18, 则取该元素尺寸为20。



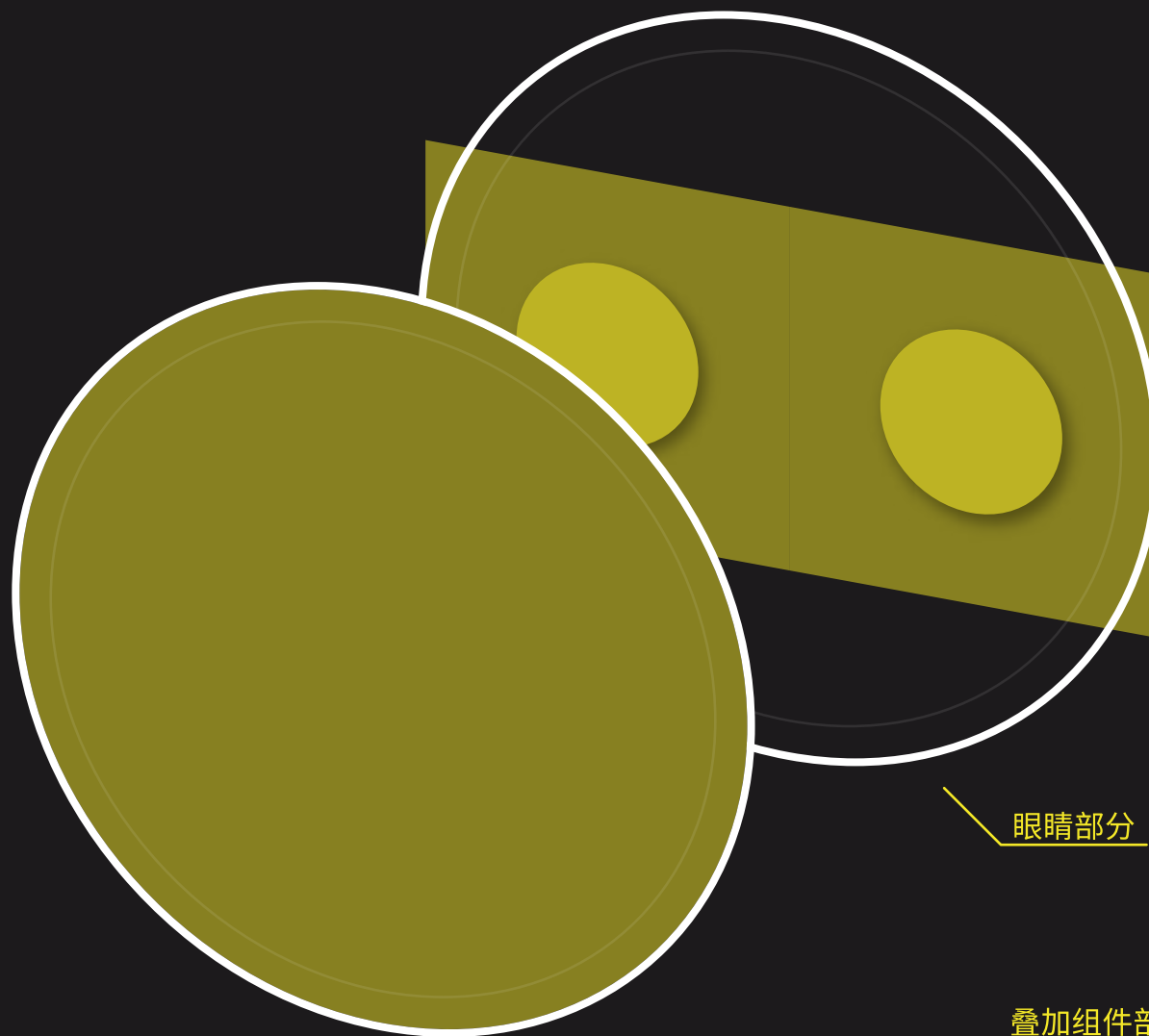
整体居中，右边元素框可随着显示内容延长



顶部浮窗部分

以上尺寸均为相对尺寸

表情及组件设计规范_V1.0



详细动态样例见链接

<https://www.lottielab.com/dashboard/team/463ff628-25bf-4b4e-b729-682a422b06b4/project/30059>

浮窗设计规范_V1.0

例1_语音输入(无mic显示输入文字)



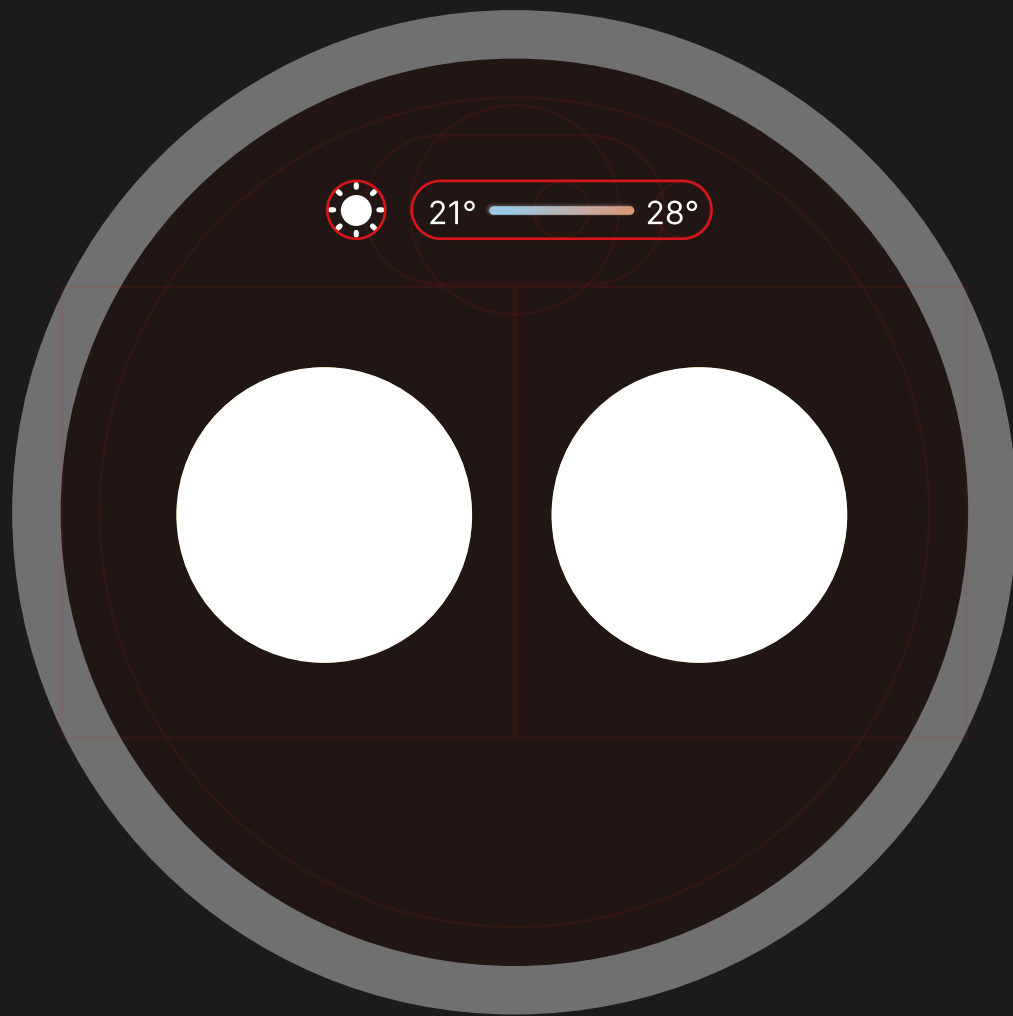
浮窗设计规范_V1.0

例2_语音输入



浮窗设计规范_V1.0

例3_天气显示



浮窗设计规范_V1.0

例4_语音输出



浮窗设计规范_V1.0

例5_WiFi



浮窗 设计规范_V1.0

例6_时间显示



浮窗设计规范_V1.0

例7_人脸识别



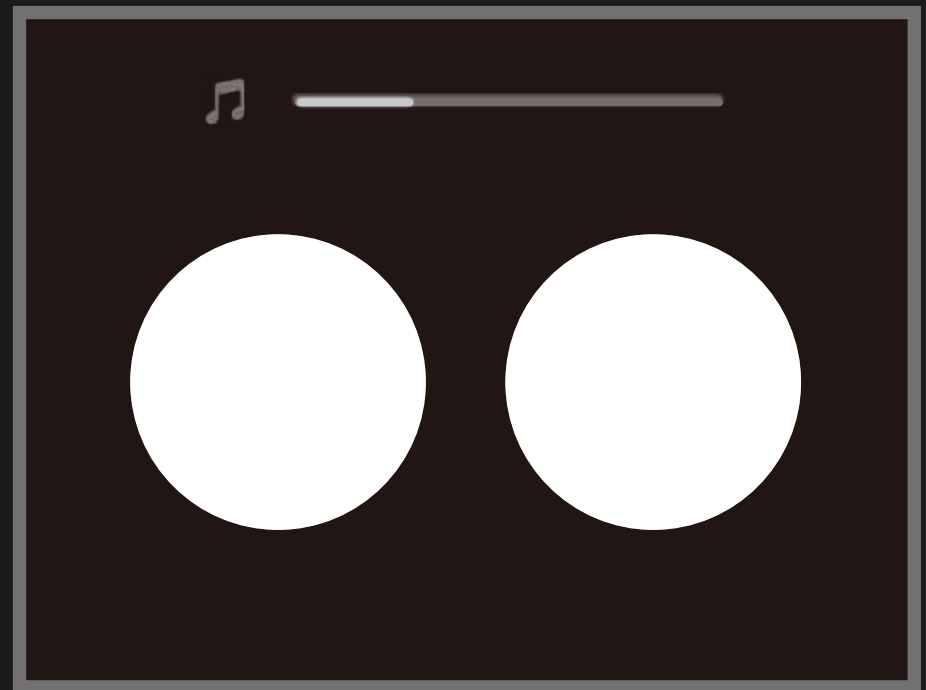
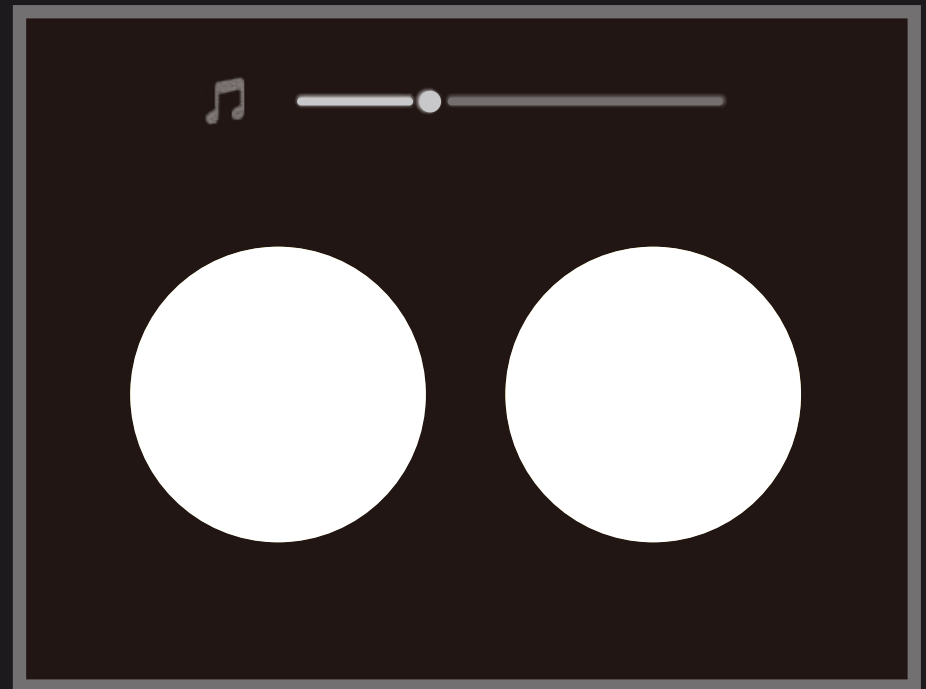
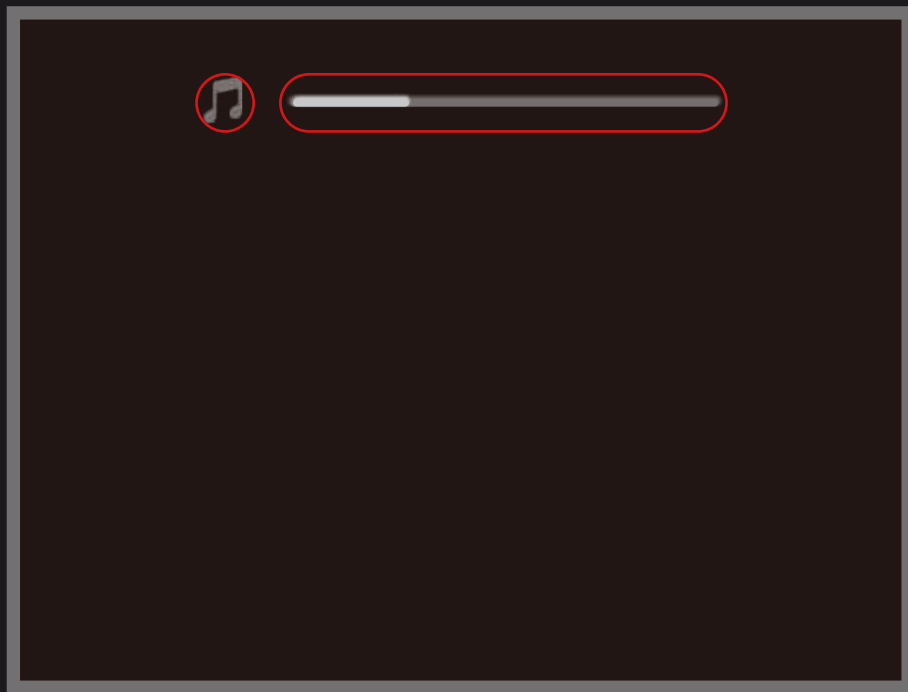
浮窗设计规范_V1.0

例8_思考



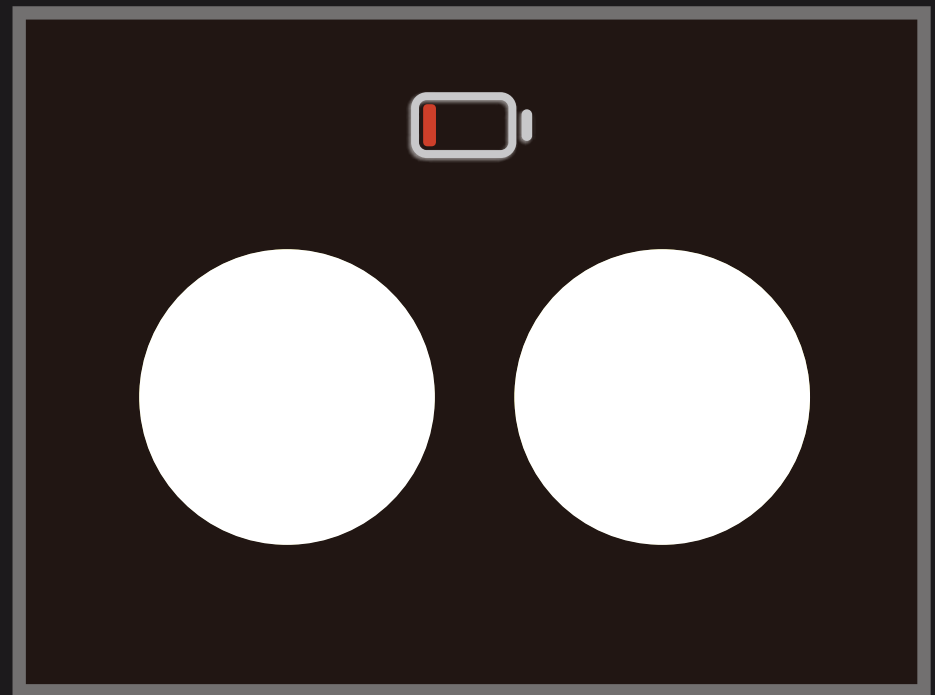
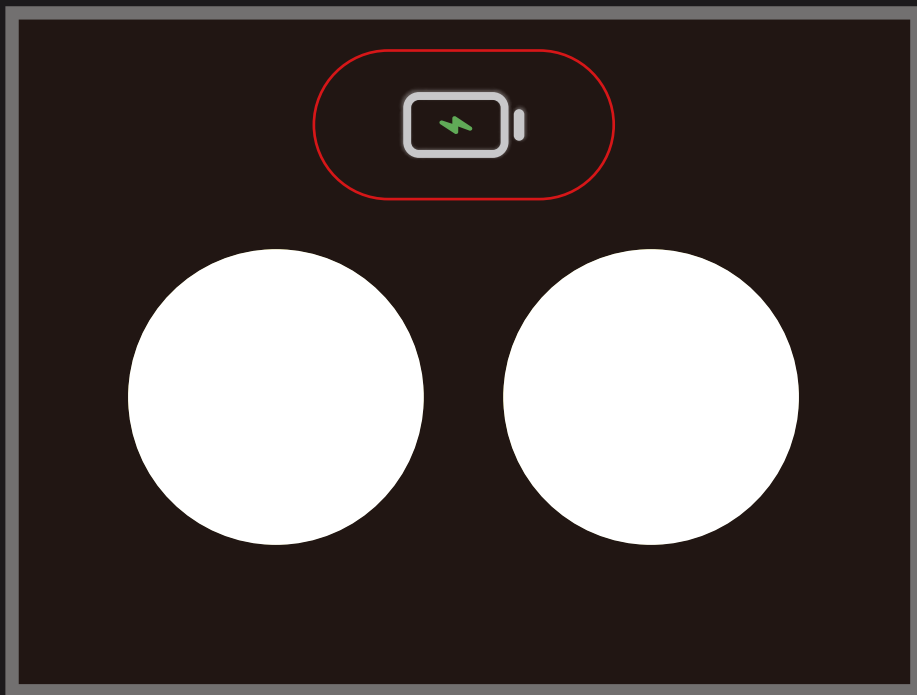
浮窗设计规范_V1.0

例9_音乐播放



浮窗设计规范_V1.0

例10_电池电量



浮窗设计规范_V1.0

例11_天气显示

