

● [首页](#) ● [开源项目](#) ● [问答](#) ● [代码](#) ● [博客](#) ● [翻译](#) ● [资讯](#) ● [移动开发](#) ● [招聘](#) ● [城市圈](#)  
当前访客身份: [游客](#) [ [登录](#) | [加入开源中国](#) ]

在 39494 款开源软件中搜索

软件

软件

搜索



[shede333](#) [关注此人](#)

[关注\(8\)](#) [粉丝\(14\)](#) [积分\(29\)](#)

舍得, 舍得, 有舍才有得。

[发送私信](#) , [请教问题](#)

博客分类

- [IOS](#) (8)
- [开发工具](#) (6)
- [Python](#) (1)
- [工作日志](#) (0)
- [日记记录](#) (3)
- [转贴的文章](#) (0)

阅读排行

1. [ios上 更改 状态栏\(UIStatusBar\)的颜色、你值得一看、收藏](#)
2. [iPhone6、iPhone6 Plus 屏幕分辨率、尺寸的问题](#)
3. [3. Sublime Text 编辑器 插件 之 "Sublime Alignment" 详解](#)
4. [4. Xcode的Architectures和Valid Architectures的区别,以及st...](#)
5. [5. git 给远程库 添加多个url地址](#)
6. [6. 【翻译】ios教程-创建静态库](#)
7. [7. SSH HTTPS 公钥、私钥、对称加密、非对称加密、总结理解](#)
8. [8. IOS开发中, PNG图片的各种压缩软件, 以及压缩率对比](#)

最新评论

- [@Daniel\\_s](#): 引用来自“云天青”的评论你好, [[UIApplication... [查看»](#)
- [@Daniel\\_s](#): 引用来自“云天青”的评论你好, [[UIApplication... [查看»](#)
- [@Daniel\\_s](#): 引用来自“云天青”的评论你好, [[UIApplication... [查看»](#)
- [@带着单反走天下](#): 感谢, 十分感谢!! [查看»](#)
- [@孤星之殇](#): 十分感谢!!!! 帮了大忙了。我是自定义的nav... [查看»](#)
- [@Dream\\_fly\\_birds](#): 写的很好, 赞一个 [查看»](#)
- [@shede333](#): 引用来自“朋也”的评论请问有办法可以让在编辑一... [查看»](#)
- [@朋也](#): 请问有办法可以让在编辑一行后回车换行就自动触发... [查看»](#)
- [@草社区榴最新地址1024](#): 学习了 [查看»](#)
- [@ios122](#): "CWStatusBarNotification 在状态栏显示自定义通... [查看»](#)

访客统计

- 今日访问: 114
- 昨日访问: 517
- 本周访问: 1738
- 本月访问: 4384
- 所有访问: 101176

[空间](#) » [博客](#) » [IOS](#)

## 原 iPhone6, iPhone6 Plus 屏幕分辨率、尺寸的问题

发表于1年前(2014-10-26 15:13) 阅读 (14414) | 评论 (1) 26人收藏此文, [我要收藏](#)

赞5

[12月12日北京OSC源创会 —— 开源技术的年终盛典 >>](#) HOT

[iPhone6 分辨率](#) [iPhone尺寸](#) [屏幕尺寸](#) [屏幕大小](#)

目录[-]

- [关于iPhone6 和iPhone6 Plus 的屏幕分辨率的问题](#)
- [设备列表](#)
- [ppi的计算方式:](#)
- [我的理解:](#)
- [参考:](#)

作者: **shede333**

主页: <http://my.oschina.net/shede333> && <http://blog.sina.com.cn/u/1509658847>

版权声明: 原创文章, 版权声明: 自由转载-非商用-非衍生-保持署名 | [\[Creative Commons BY-NC-ND 3.0\]](#)

## 关于iPhone6 和iPhone6 Plus 的屏幕分辨率的问题

### 设备列表

Item	Points	Rendered Pixels	Value	Physical Pixels	ppi	Physical Device
iPhone 6 Plus	414x736 points	1242x2208 pixels	3x scale	1080x1920 physical pixels	401 physical ppi	5.5"
iPhone 6	375x667 points	750x1334 pixels	2x scale	750 x1334 physical pixels	326 physical ppi	4.7"
iPhone 5	320x568 points	640x1136 pixels	2x scale	640x1136 physical pixels	326 physical ppi	4.0"
iPhone 4	320x480 points	640x960 pixels	2x scale	640x960 physical pixels	326 physical ppi	3.5"
iPhone 3GS	320x480 points	320x480 pixels	1x scale	320x480 physical pixels	163 physical ppi	3.5"

### ppi的计算方式:

ppi的计算方式一定要理解,

[PPI\\_百度百科](#)

[分辨率\\_百度百科](#)

$$PPI = \frac{\sqrt{\text{横向}^2 + \text{纵向}^2}}{\text{屏幕尺寸}}$$

(Pixel) (Pixel)

(每英寸所拥有的像素数目)

(inch)

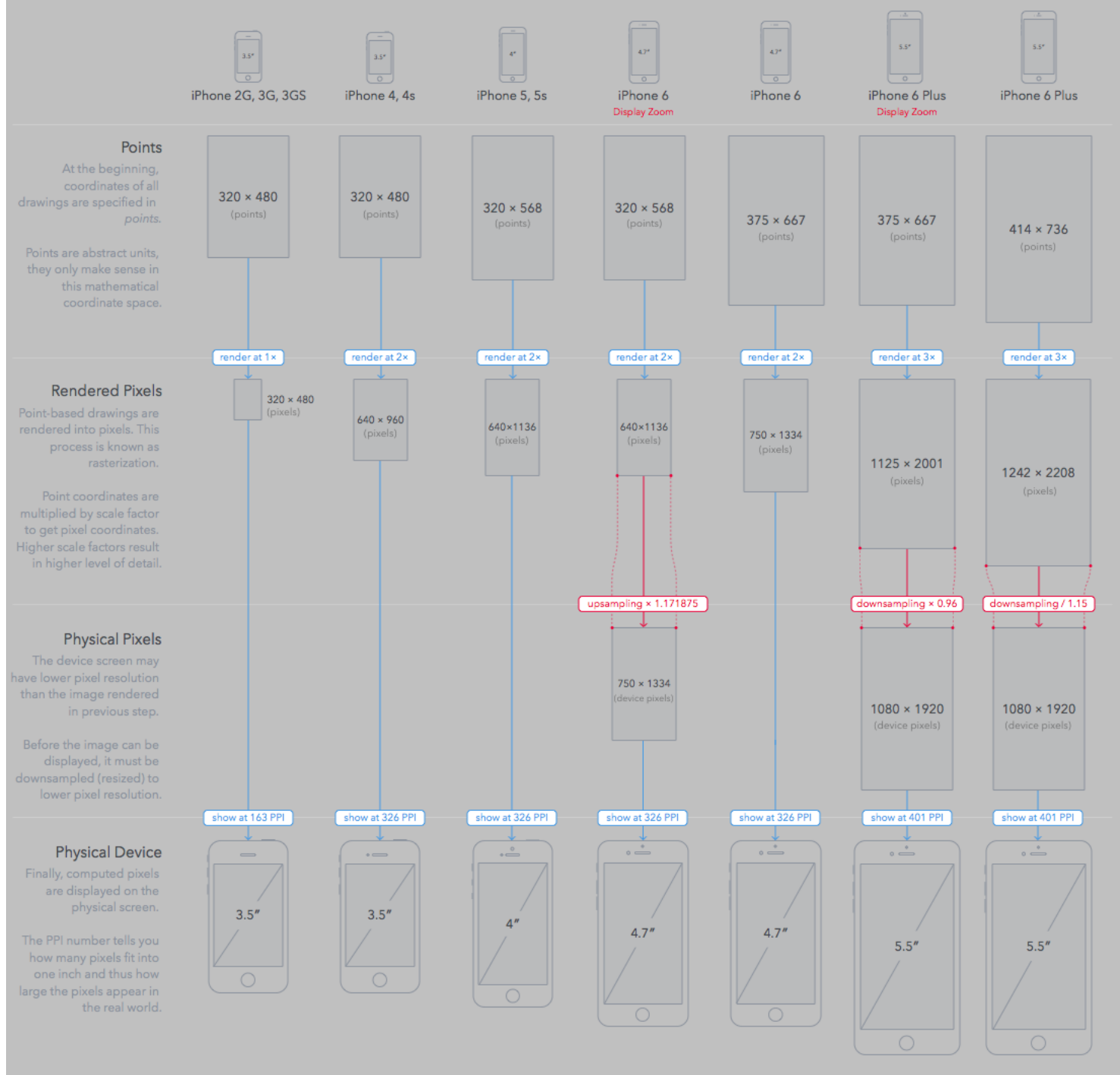
### 我的理解:

如果你能理解下面的计算, 那么就算你理解了iPhone的分辨率等参数之间的关系

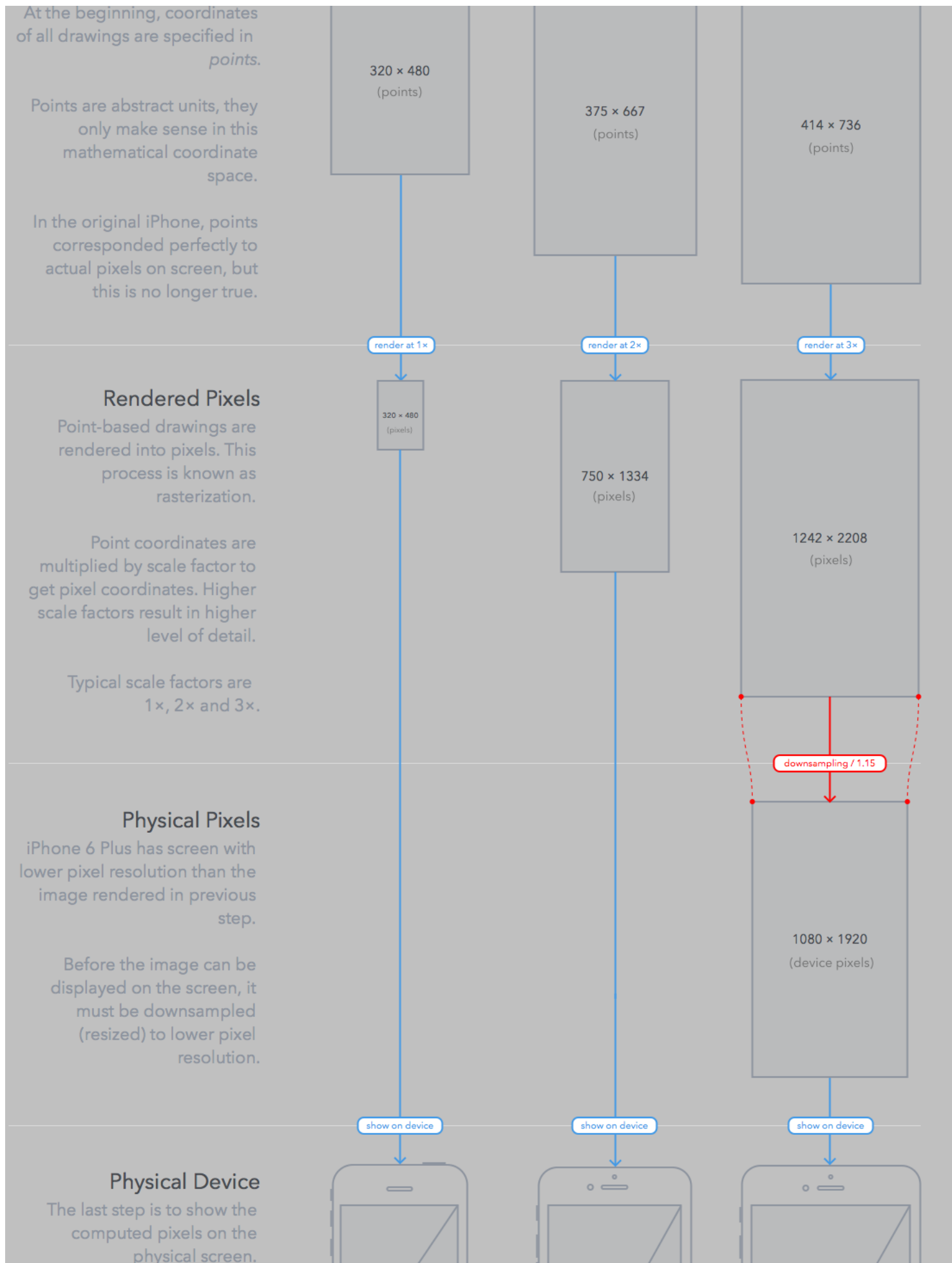
$$\frac{750}{1080 * (326/401)} = \frac{4.7}{5.5}$$

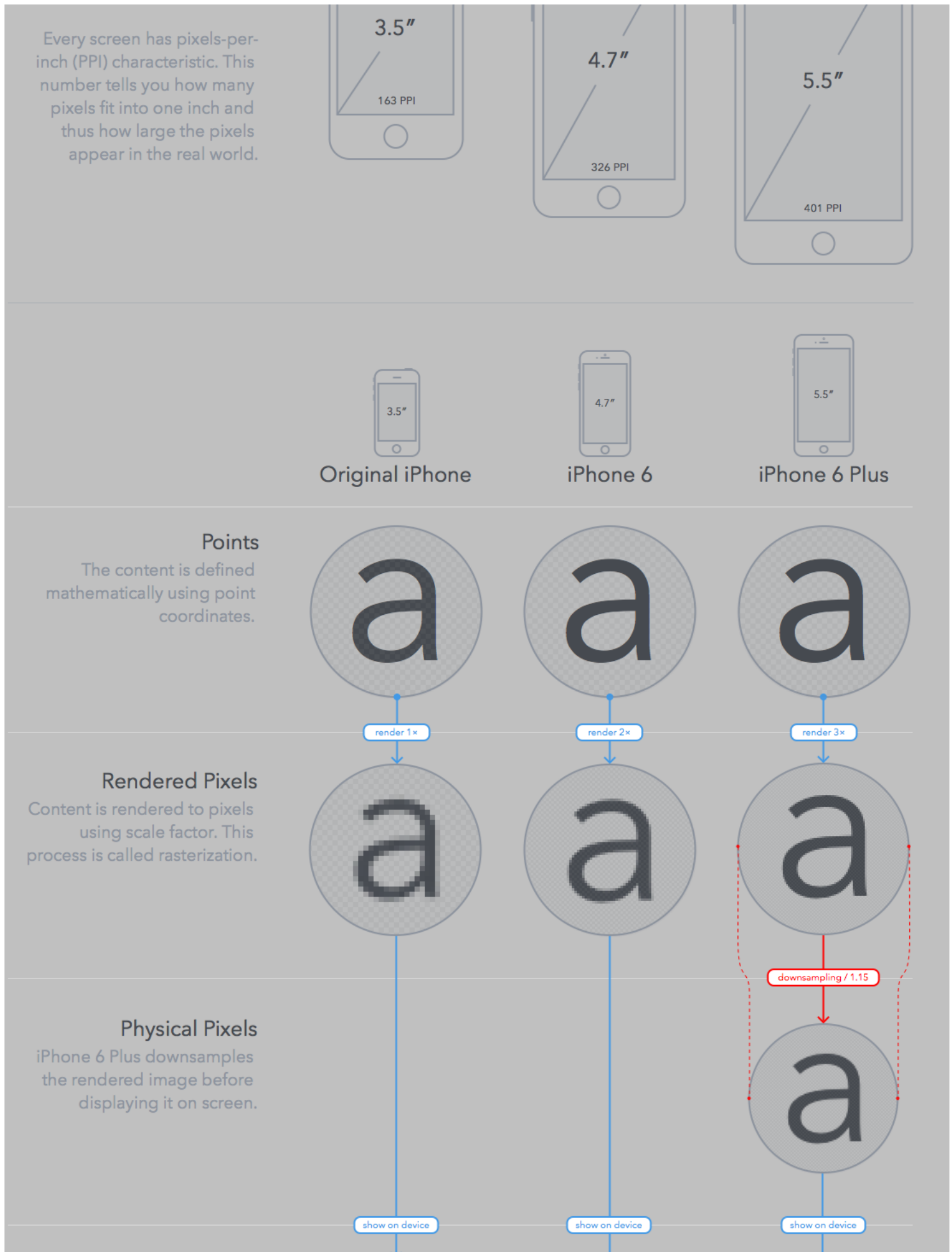
### 参考:

# The Ultimate Guide To iPhone Resolutions



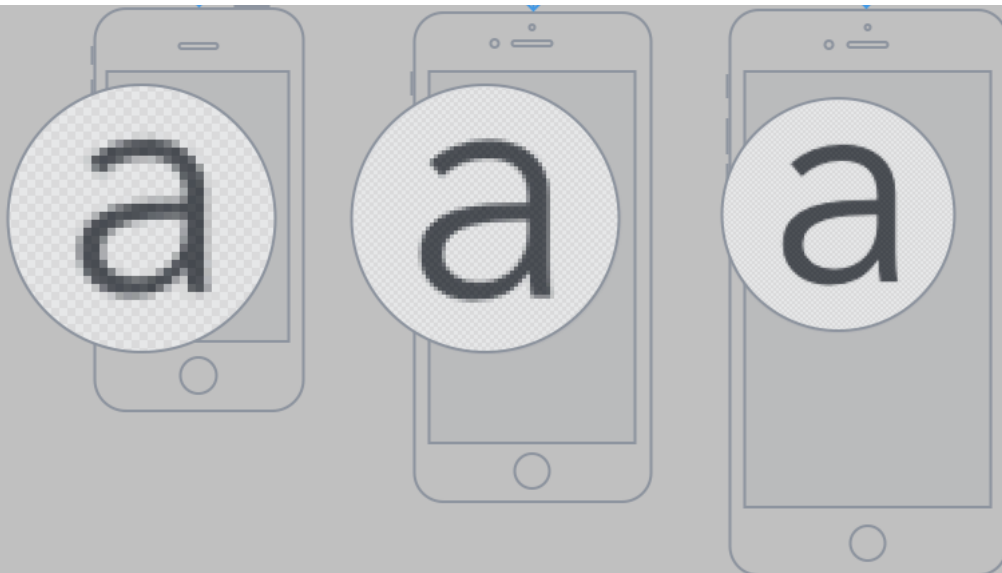
Points





## Physical Device

Rasterized drawings are displayed on the physical devices.



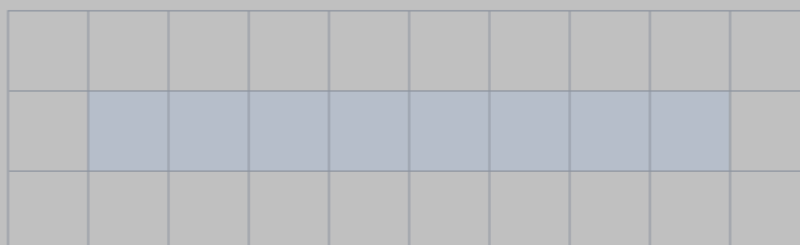
## Line rendering

To demonstrate different rendering of pixels on various devices, we compare how 1-point wide line is rendered on

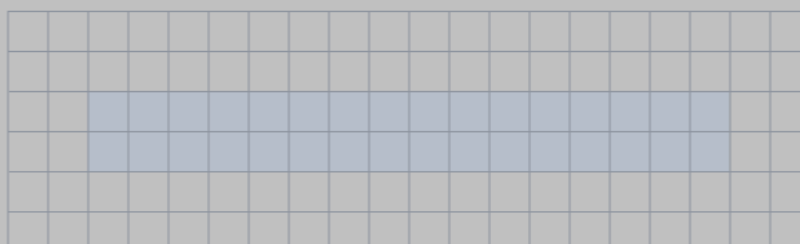
- Original iPhone - without retina display. Scaling factor is 1.
- iPhone 5 - with Retina display, scaling factor is 2.
- iPhone 6 Plus - with Retina display HD. Scaling factor is 3 and the image is afterwards downscaled from rendered  $2208 \times 1242$  pixels to  $1920 \times 1080$  pixels.

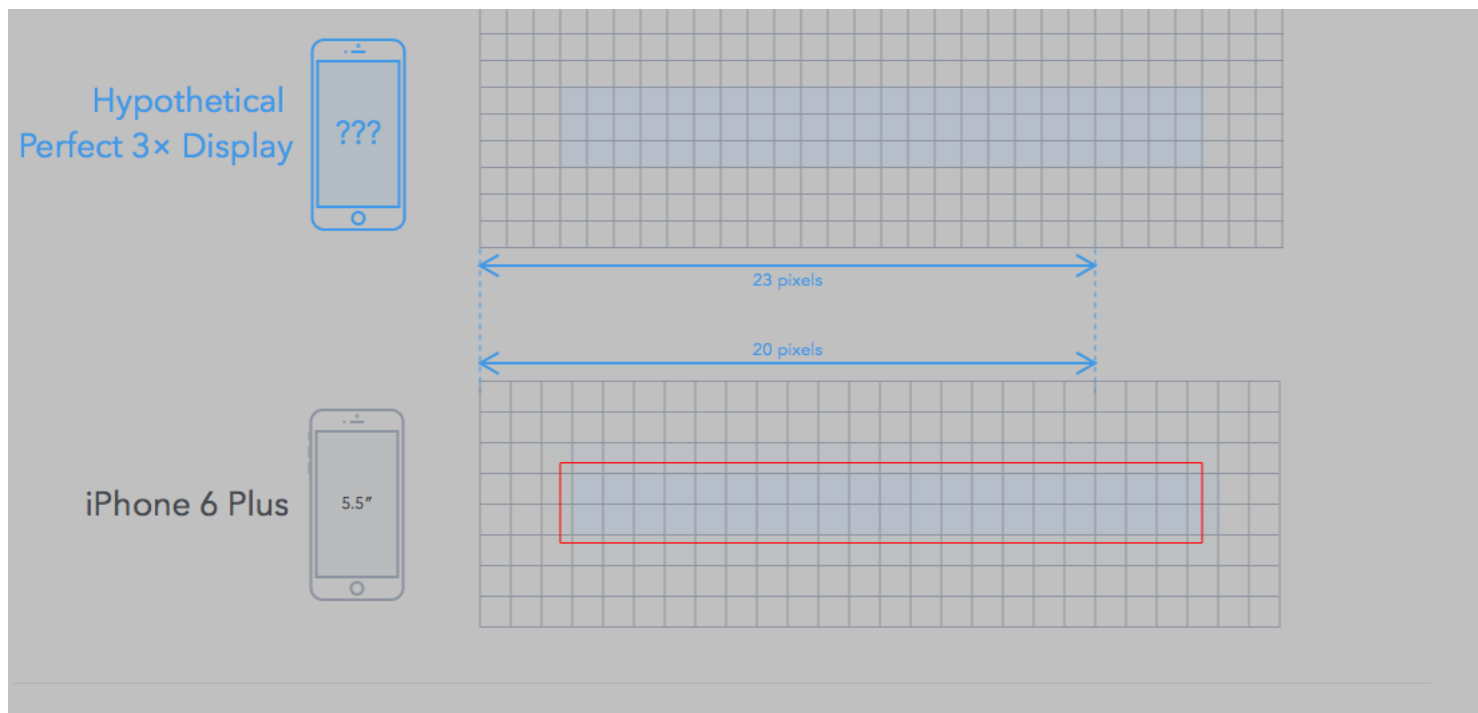
The downscaling ratio is  $1920 / 2208 = 1080 / 1242 = 20 / 23$ . That means every 23 pixels from the original render have to be mapped to 20 physical pixels. In other words the image is scaled down to approximately 87% of its original size.

Original iPhone



iPhone 5





[PPI 百度百科](#)

[分辨率 百度百科](#)

[APP设计师必读-快速适配iPhone6及plus的诀窍-UI中国-专业界面设计平台](#)

[The Ultimate Guide To iPhone Resolutions](#)

[iPhone 6 Screens Demystified](#)

[ios - iPhone 6 Plus resolution confusion: Xcode or Apple's website? for development - Stack Overflow](#)

分享到:  新浪微博  weibo.com  腾讯微博  t.qq.com  5赞

声明: OSCHINA 博客文章版权属于作者, 受法律保护。未经作者同意不得转载。

- [« 上一篇](#)
- [下一篇 »](#)



#### 最新热门职位

[更多开发者职位上 开源中国·招聘](#)



高级ios软件工程师 三人行  
月薪: 10-15K



web前端开发工程师 淋漓尽致  
月薪: 10-20K



前端工程师 雅特  
月薪: 10-20K



web前端 中企九胜  
月薪: 3-8K

## 评论1

•



1楼: [云天青](#) 发表于 2015-07-01 16:20 [回复此评论](#)  
好东西, 谢谢分享





插入: [表情](#) [开源软件](#)

发表评论

[关闭](#) 插入表情

关闭相关文章阅读

- 2012/05/22 [改变tty的分辨率](#)
- 2015/03/12 [ubuntu分辨率设置](#)
- 2014/05/12 [苹果iPhone6 白色版本曝光](#)
- 2013/03/20 [调整Linux终端显示分辨率](#)
- 2015/11/18 [像素密度和分辨率](#)

© 开源中国(OSChina.NET) | [关于我们](#) | [广告联系](#) | [@新浪微博](#) | [开源中国手机版](#) | 粤ICP备12009483号-3

开源中国社区(OSChina.net)是工信部 [开源软件推进联盟](#) 指定的官方社区

开源中国手机客户端:  
[下载](#)