**手机切图规格**

**无线事业部-O工作室**

**版本1.0**

版本更新说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 更新时间 | 更新人 | 版本号 | 备注 |
| 2013-8-30 | 何晓光 | 1.0 | 第一版 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[分辨率规格： 3](#_Toc365643396)

[Android 3](#_Toc365643397)

[iPhone 4](#_Toc365643398)

[App Store最新截图规格 4](#_Toc365643399)

[应用图标规格 6](#_Toc365643400)

[android 6](#_Toc365643401)

[iPhone 6](#_Toc365643402)

[UI制作关键点 7](#_Toc365643403)

[原型图按960×640像素出图 7](#_Toc365643404)

[2x的图片像素必须是偶数 7](#_Toc365643405)

[背景图（.9图） 7](#_Toc365643406)

# 分辨率规格：

## Android

切图格式必须为png格式。

为了便于说明，以下假设：

* 切图名字为img；
* 屏幕尺寸为3.5寸；

表格 1 android常用切图规格

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 规格 | 像素 | 屏幕尺寸 | 切图命名规则 | 像素密度 |
| xxh | 1280×960 | 3.5英寸 | drawable-xxhdpi /img.png | 480dpi |
| xh | 960×640 | 3.5英寸 | drawable-xhdpi /img.png | 320dpi |
| h | 640×480 | 3.5英寸 | drawable-hdpi /img.png | 240dpi |
| m | 480×320 | 3.5英寸 | drawable-mdpi /img.png | 160dpi |
| l | 320×240 | 3.5英寸 | drawable-ldpi /img.png | 120dpi |

android不同分辨率的切图按目录区分，切图的名字保持一致。

假设xh的切图分辨率为宽96高64像素的图，如果要视觉上看起来一样大，则在xxh、h、m和l上应该分别切宽128高96、宽64高48、宽48高32和宽32高24像素的图；

## iPhone

格式为png格式。

为了便于说明，以下假设：

* 切图名字为img；

表格 2 iPhone常用切图规格

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 型号 | 像素 | 屏幕尺寸 | 切图命名规则 | 像素密度 |
| iPhone5 | 1136×640 | 4英寸 | img-568h@2x.png | 326dpi |
| iPhone4s | 960×640 | 3.5英寸 | img@2x.png | 326dpi |
| iPhone4 | 960×640 | 3.5英寸 | img@2x.png | 326dpi |
| iPhone3gs | 480×320 | 3.5英寸 | img.png | 163dpi |

iPhone不同分辨率的切图按名字区分，960×640、1136×640分别以@2x和-568h@2x为后缀。

视觉效果上，2x的切图大概跟android的xh一样大（可共用android的xh规格的图），普通切图大概跟android的m一样大（可共用android的m规格的图）。

## App Store最新截图规格

发布应用程序的时候，苹果要求开发者提供的最新截图规格：

\* 640×1136 像素（竖屏模式）

\* 640×1096 像素（竖屏模式）

\* 1136×640 像素（横屏模式）

\* 1136×600 像素（横屏模式）

# 应用图标规格

## android

表格 3 android 常用图标规格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 规格 | 像素 | 命名规则 |
| xxh | 144×144 | icon.png |
| xh | 96×96 | icon.png |
| h | 72×72 | icon.png |
| m | 48×48 | icon.png |
| l | 36×36 | icon.png |

## iPhone

表格 4 iPhone常用图标规格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 型号 | 像素 | 命名规则 |
| iPhone5 | 144×144 | icon.png |
| iPhone4s | 96×96 | icon.png |
| iPhone4 | 72×72 | icon.png |
| iPhone3gs | 48×48 | icon.png |

# UI制作关键点

## 原型图按960×640像素出图

对于ios6.0之前的版本，开发图形界面的时候不支持相对位置，需要设置每个元素的绝对坐标，效果图如果是960×640像素，可以直接从效果图测量得到绝对坐标。

## 2x的图片像素必须是偶数

iPhone中，2x的图片是普通图片的2倍，所以2x的图片的像素需要是偶数。

为了便于图片重用，切xh图的时候，做好也按偶数切，这样可以直接拿来作为2x的切图。

## 背景图（.9图）

.9规格的图可以精简资源，重复性的背景需要制作.9图，android支持.9图，ios不支持。

由于ios不支持.9图，所以需要针对ios特别制作背景图片。