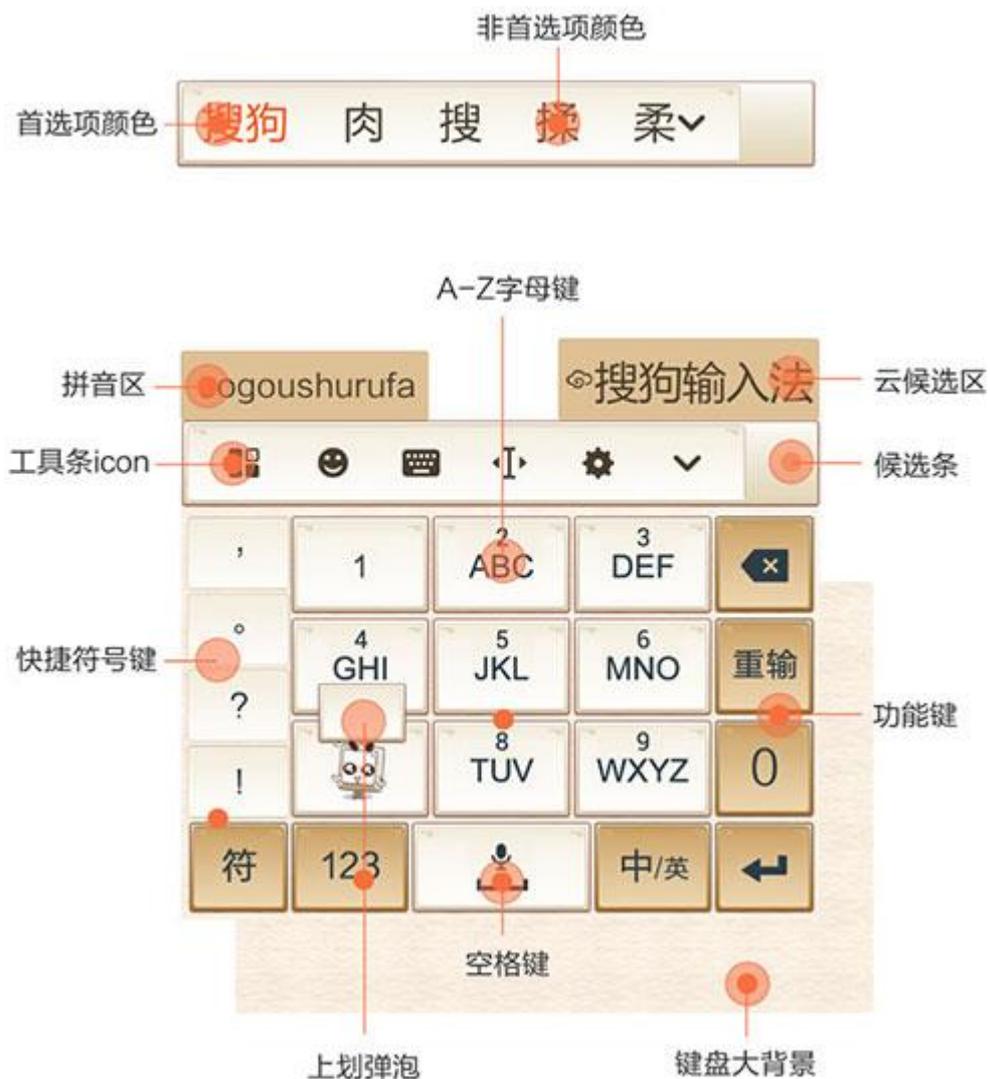


一、皮肤介绍

手机皮肤由候选栏+拼音区+云候选区+键盘大背景+九键键盘+二十六键键盘+上划弹泡等元素组合设计；

功能键前景文字部分支持自定义贴图，其中中英、分隔、大小写切换只可修改字体及颜色；字母键文字暂不支持自定义图片，但可以修改字体和颜色

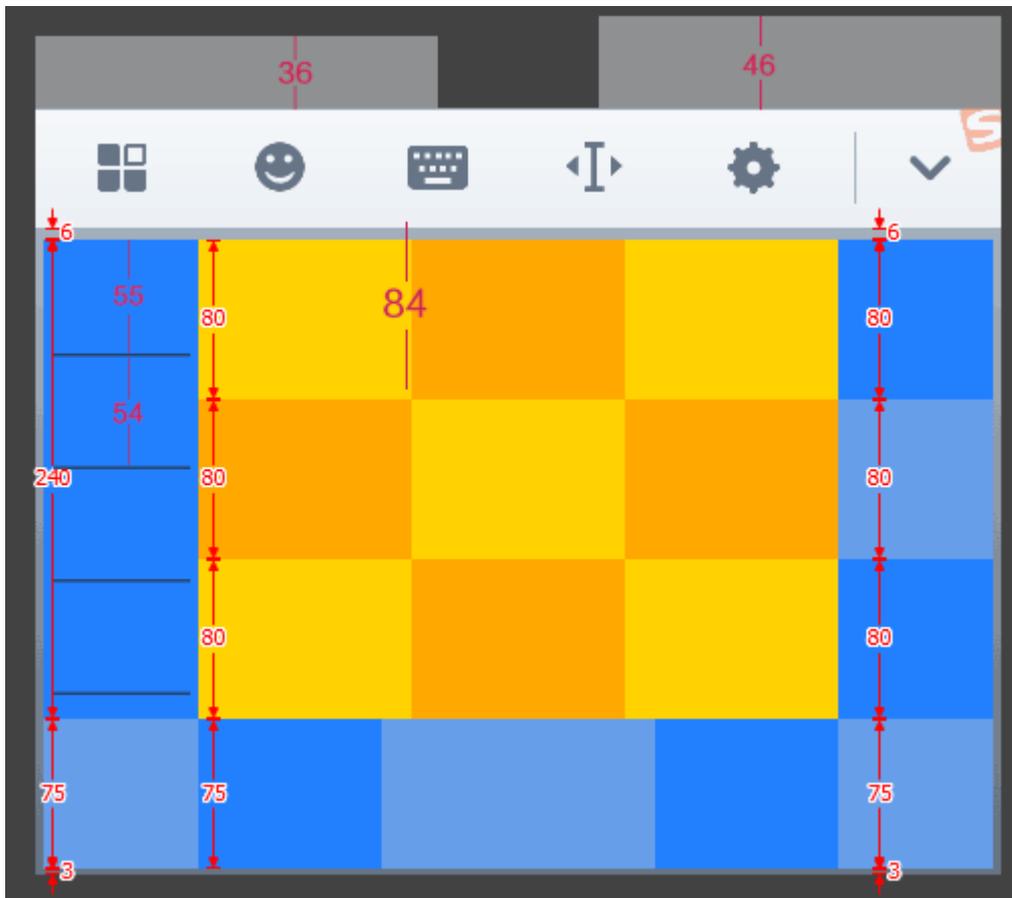
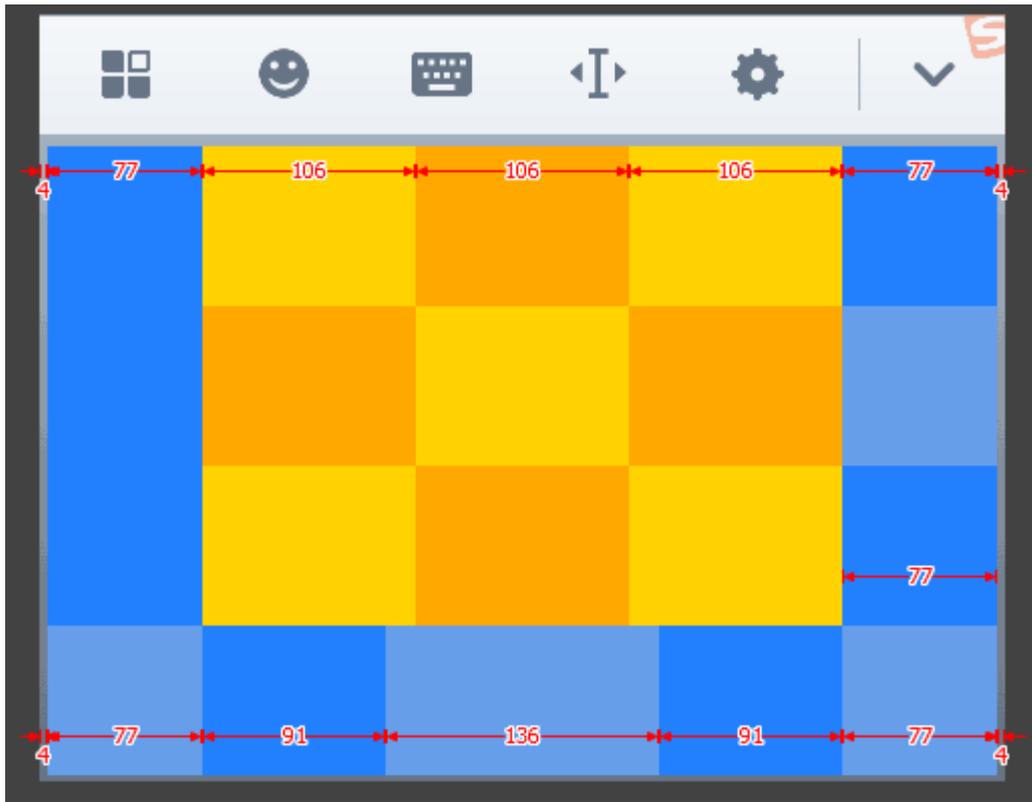
图中为九键键盘示意：



二、尺寸标注

[手机皮肤设计源文件下载](#)

九键键盘标注图：



三、设计元素

1、拼音区、云候选区、候选区各一张设计图，以及相应位置的字体颜色



2、A-Z 字母键、空格键、功能键各四张设计图，分别是 九键 和 二十六键 的正常状态和按下状态，以及字体颜色



3、快捷符号键四张设计图

分别是背景、正常状态、按下状态、前景框，及字体颜色。其中背景为最底一个图层、前景为最上面一个图层，为选作项



4、上划弹泡，一张设计图，以及字体颜色



5、键盘大背景，一张设计图，或可以根据设计进行纯色填充

设计注意事项

- 1、手机皮肤编辑器支持九段拉伸/平铺（除拼音区、候选区、云候选区，其他只支持拉伸），所以上述尺寸只做参考，在平铺和拉伸的区域可相对应的缩小设计尺寸
- 2、建议首先在 1080 下的分辨率下设计键盘布局，若设计按钮为圆角矩形等规则图形，可以按 720 的标注尺寸设计图片，然后使用编辑器时在 1080 分辨率下上传，再复制到其他两个分辨率
- 3、设计完成后，按照要求切出每张图片，保存为 PNG 格式

四、设计细则

三大原则

- 1、 所有按键的字体清晰可见，包括但不限于候选字、拼音串、云候选字、字母、数字、符号等，避免字体和背景图片混淆不清，要保证清晰的视觉体验
- 2、 皮肤设计需要满足输入法的基本功能特性，包括但不限于首选/非首选字体颜色有明显区分、每个按键要有明显的按下效果等
- 3、 为降低用户下载皮肤流量成本，每个按键的设计尽量留有可拉伸区域，减小切图尺寸
细则

区域 1：候选区

- 1、 候选条 icon 颜色明显，在视觉区上下居中，不宜偏上或偏下，默认状态 icon 要完整展示，不能出现半个的现象

错误示例：



正确示例：



2、 第一个字符距离左侧边缘区域和默认皮肤保持一致，且在视觉区上下居中，避免过度占用左右两侧的空间

错误示例：

拼音区、云候选超过了视觉显示区，导致看不清楚



第一个候选字距离左侧边缘太远，这里在编辑器的设置值应该为 0



3、 首选/非首选候选字字体颜色有明显区分，首选相对为高亮色

错误示例： 首选/非首选字体颜色相近，没有高亮色



4、 候选条 icon 使用默认 icon 灌色处理，不要替换图片，减少后续维护成本

Android 和 iOS 平台在皮肤结构上有一些不同，分别要求如下：

Andriod

1、候选条整体设计简洁，不宜有过多装饰物，整体不要有过多的颜色变化，确保候选字清晰可见，不影响输入

错误示例：

候选条设计过于冗余，有两个明显颜色过渡，导致看候选字会比较费劲



候选条装饰过多，红白两色很明显的颜色变化



正确示例：候选条设计简洁，候选字清晰可见



2、候选条左侧不能有任何主体形象，右侧主形象宽度不超过 220 像素，高度不超过 200 像素，确保键盘不过高；避免极小的右侧形象凸起，若非必要可缩小至候选区范围内；若特殊情况右侧形象较高，可将候选条整体上拉平铺，避免因异形造成左侧留白过大

错误示例：右侧形象过大





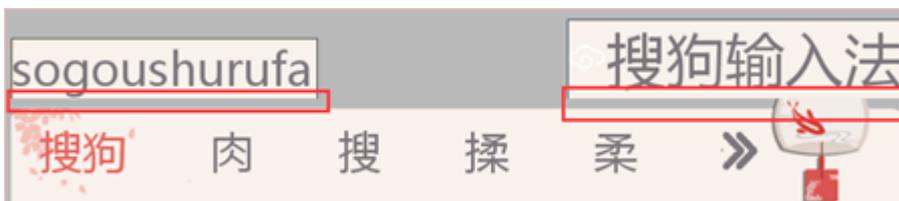
3、候选条不能圆角设计，上下也不宜有镂空及阴影设计，避免视觉区的透明图片被填色

错误示例：候选条为异形设计，透明区域被填色

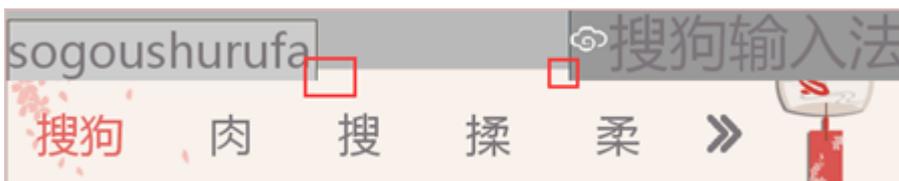


4、拼音区、云候选区和候选条之间不要有间隙，避免上方悬空；也不能和候选条重叠，两个部分应无缝连接

错误示例：上下有间隙，上方悬空



拼音区、云候选和候选条重叠



5、拼音区和云候选区的高度和默认皮肤保持一致，不能调整字体大小；且背景图的最左和最右均贴边，不要有错位

错误示例：拼音区距离左侧有间隙



综合以上，正确示意图如下：（1080 分辨率）



iOS

1、候选条整体设计简洁，不宜有过多装饰物，整体不要有过多的颜色变化，确保候选字清晰可见（示例同 Andriod）

2、候选条左侧不能有任何主体形象，右侧主形象宽度不超过 220 像素，保证展示尽可能多的候选字；若高度超过候选字区域，必须保证云候选字体清晰可见

错误示例：右侧形象过大，遮挡云候选区域，致使不能看清区域内文字



3、若不能完全满足上文中背景图的设计要求，则需要单独配置默认状态和打字状态两张背景图，保证正常使用不受设计影响

4、候选区不能出现四角圆角设计，保证视觉区没有透明区域

区域 2：键盘大背景

1、键盘大背景四角不能出现圆角或异形设计，保证视觉区没有透明区域



2、键盘大背景尽量不要使用易拉伸变形的元素，因为 iPhone 5 和 iPhone 6 的键盘比例不一致，但使用同一张背景图



错误示例：按键背景过于花哨



区域 3：按键

1、每个按键的视觉区不宜太小，以免影响点击的视觉范围；同时尽量避免不必要的阴影和异形设计

错误示例：按键过小，影响点击的视觉范围；前景字快溢出边缘



2、按键的前景字不能超过按键背景视觉范围，也不要紧贴边缘，应在有效视觉区内显示

错误示例：数字偏上，正常应该在边框内



3、按键背景（特别是功能键）若为异形或设计复杂，前景（字体或贴图）要和背景风格保持一致，避免看不清楚；尽量将前景背景设计融合为一体，避免生硬

4、原则上不可隐藏默认键盘上的所有前景（字体或者贴图），若和背景设计为一体，需要明确表现该按键功能，例如删除键可以用【×】表示，但是不可以用【√】表示；且元素不能过小，尽量还原默认大小

5、字母键只能使用字体，不能使用前景贴图；功能键可以使用前景贴图，但是需要满足上述第 3、4 条

错误示例：按键前景贴图都隐藏，且没有明确表达按键功能



正确示例：按键前景贴图虽然被隐藏，但是背景设计中明确结合了功能属性



6、点击/上划弹泡的背景不宜有过复杂的设计，需要保证不同长度的字符清晰显示

错误示例：九键和二十六键的上划弹泡使用同一张背景图，但是九键会拉宽比例



区域 4：其他界面

- 1、原则上，需要保证一款皮肤的所有界面显示正常，字符清晰可见且美观大方
- 2、实际中，必须保证符号界面、功能弹层、拼音串编辑状态、灵犀界面字符清晰可见且美观大方，不影响正常使用；手写、键盘调节功能下，不影响正常使用



√正常效果



√不美观大方但可见



×看不清楚

区域 5：按键音

- 1、若给皮肤配置按键音，则必须配置默认音，确保每个按键都有声音；但是长按删除需要配置成 silence
- 2、每个按键的按键音不宜超过 1s，特殊情况不宜超过 2s（特殊情况指明星、影视剧等题材），并且只能配置在【重输】等不会连续点击的按键上
- 3、母键不宜配置过于嘈杂的音效，尽量使用通用音效

区域 6：特效

- 1、一款皮肤不宜设计过多特效，尤其不应同时出现特效，以及要避免出现连续特效，以免影响性能
- 2、皮肤特效设计不能影响皮肤正常使用，应本着锦上添花原则，避免画蛇添足

特例说明

- 1、影视明星类皮肤，为吸引受众，较多使用人物形象作为大背景，且按键呈透明状的情况，所以画面较为花哨，字体很难做到全部清晰可见。在这种情况下，可放宽一定限度，保证字体基本可见，不影响正常使用即可

2、合作类皮肤，有部分会将 LOGO 放在空格键上，需要隐藏空格键前景字，但是因为空格键为常用按键，不太会误点，所以可以适当放宽限制可隐藏前景

正确示例：

例如以下两款皮肤，空格键隐藏了前景图，按键字体不特别清晰，但是尚未影响正常使用



3、合作类皮肤，有部分需要有强烈的形象露出需求，所以 Andriod 皮肤候选条右侧形象的限制可适当放宽，但不可超过 300 像素