

这周四开始，全新一代的 iPhone XR 就已经开始陆续发货了。不过鉴于市面上已经有很多 iPhone XR 的提前上手，我们只说一些别人都忽略掉的细节。

□

## 外观设计

iPhone XR 的四周边框等宽，为 5.6mm，作为参考，iPhone XS 和 Max 的四周边框宽度都是 4.3mm。计算刘海之后「平均边框宽度」也是 5.6mm。真实屏占比为 78.1%，这两项数据在我们的「手机评分」小程序中双双位列倒数第二。

视觉观感类似 iPhone XS Max 戴上保护壳。当 iPhone XR 再带上壳子之后，它的正面视觉就非常像三防机了。

如果只说下巴的话，我们对比 Android 阵营今年的 COP 下巴对比，发现 XR 还是可以保持一些竞争力的。

但是因为左右实在是太宽了，即使四周真的等宽，在视觉上还是有一种左右更宽的错觉。

今年苹果还在 iPhone XR 上做了一件非常残忍的事情：底部的 Lightning 接口不对齐。具体原因还要等拆机才能知道，但我们推测是 LCD 屏幕的厚度导致的。

iPhone XR 也是 iPhone 5c 以来第一次回到多彩外壳上。从色彩学的角度讲，饱和度高、明度高的颜色会给人「年轻、活力」的感觉，但同时也传达「生命周期较短」的感觉，通俗讲就是「不耐看」。

鲜艳的颜色在污损之后也更容易产生「破旧」感，因此在一年以后，你可能更希望换掉这部 XR，XS 则可以再坚持一年。

□

## 屏幕

iPhone XR 的屏幕也算是争议点之一。

第一是所谓「720P 质感」的分辨率。根据我们的计算，iPhone XR 所用的 326ppi RGB 屏幕可以在距离人眼 26.8cm 以上时失去栅格感，而在 iPhone XS/Max 的 458ppi Pentile 屏幕上，这个数据是 19.6cm。

因此「720P 质感」是否影响你的购买决策，就取决于你在使用手机时，有多少时间距离会小于 26.8cm。如果你之前使用 4.7 英寸的 iPhone，XR 的屏幕显示效果是一个升级；而 5.5 英寸 ( Plus ) 或者 5.8 英寸 ( X ) 的用户会觉得屏幕是降级。

其次是这块 LCD 屏幕本身的素质：首先亮度达到了非常高的 662nit，可以保证在室外阳光下的可见度。

其次，因为 LCD 的特性，在刘海处和屏幕底边还是能看到轻微的发暗，看来即使是苹果也没办法做到背光均匀。

第三，LCD 在低温下会有肉眼可见的拖影情况出现，在北京冬天的室外是不可避免的，而 OLED 没有这个问题。

第四，iPhone XR 屏幕的圆角部分会通过缩小像素光圈的方式来让过度更加平滑，减少锯齿。很多 Android 手机上，圆角平滑是通过软件遮罩来做到的，一旦反色就露馅了。

图源 The Verge

苹果屏幕很早就已经是出厂逐块校色了，并且支持行业领先的全自动色彩管理，所以再谈色域色准的意义不大。

iPhone XR 的屏幕虽说尺寸上小于 iPhone XS Max，但是二者的逻辑分辨率相同，均为 414x896，因此显示内容一样多，同样支持横屏的分栏显示。很奇怪的是分栏显示的功能在价格更高的 iPhone XS 上居然不支持。

从目前来看，除了微信、Kindle 和 3D 游戏，大部分软件都已经完成了针对 iPhone 新分辨率的适配。iPhone XR 的发布也会进一步推动这些软件适配。

根据惯例，iPhone XR 也仍然是有独占壁纸的，只不过这次都是静态壁纸，而非 XS 上面「肥皂泡系列」那样的 Live 壁纸。

XR 屏幕方面最大的遗憾就是取消了 3D Touch，取而代之的是「长按+震动」的 Haptic Touch。推测取消原因是在 LCD 全面屏上实现 3D Touch 会进一步增加屏幕模组厚度。

在取消 3D Touch 之后，主页上的图标快捷菜单无法被触发，长按图标会变成.....

这会导致进入微信付款码或者扫一扫的步骤陡增。Android 7.1 及以上，快捷菜单可以通过长按的方式实现，并且和删除软件的操作不冲突，苹果可能不太愿意给用户这个便利。很多 app 里面的预览操作「Peek and Pop」会失效，锁屏上面打开相机的按钮需要按久一点，我用起来还是很很不习惯的。

不过在 iOS 12 上，一些之前必须 3D Touch 的操作现在可以通过长按来实现了。比如快速清除所有通知、进入控制中心按钮的子项、长按空格键移动光标，但少了再次重按选择文字的操作。总体而言，少了 3D Touch 确实带来了「体验降级」，这也是 iPhone 历史上罕见的「新产品相对于旧产品少了功能」。

□

## 单摄像头

iPhone XR 也是 6000

价位上少有的「单摄像头」机器。它实现单摄背景虚化的原理类似 Google Pixel 2，利用机器学习来进行人像抠图，配合相位对焦点来粗略地检测距离，最终生成一个不同于以往 Depth Map 的「Depth Matte」，

iPhone XS Max Depth Map

iPhone XR Depth Matte

但是你能看到它其实只是把人像扣了出来，其他景深信息很少，因此很难做到虚化的「循序渐进」。

iPhone XS Max

iPhone XR

相比 iPhone XS 用长焦镜头做虚化的效果，首先焦段的不同会导致背景可以放得下更多景色，人像会显得更瘦一些，但如果距离过近也会显得鼻子很大。

iPhone XS Max

iPhone XR

其次因为主摄像头的进光量更大，因此在暗光场景下画面效果甚至比 XS 还要更好。

iPhone XS Max

iPhone XR

理论上 iPhone XS

也是可以做到单摄广角背景虚化的，但是可能苹果不希望给用户这个便利吧。

XR 的人像模式相比 XS 还是有一些「体验降级」的，比如取消了人像光效的「舞台光」模式，并且画面中必须出现人脸，否则不开启虚化。

至于副摄的两倍变焦功能，目前苹果没有用特殊的技巧去补偿，所以变焦放大之后画质还是比较差的。但是我们已经在 Google Pixel 3 上见过了利用自然抖动和光学防抖模组来多张合成提升清晰度的方法，希望苹果早日跟进。

□

目前什么手机可以更新（已勘误）

不同于 iPhone XS 系列，iPhone XR 不支持 LTE 4x4 MIMO，因此在机身上没有像 iPhone XS

一样多开两条天线来破坏机身的对称感（不需要天线来破坏，已经被 Lightning 接口破坏了）。

不过目前国内的 LTE 现网不支持 4x4

MIMO，最新的消息是九月底刚刚在上海完成试点，距离 4x4 商用可能还有很长的距离，这个功能不必太过在乎。

□

内部结构

根据外媒的拆解，iPhone XR 终于恢复了单层主板设计。理论上散热会更好，降频

也会更慢一些。但是鉴于单层主板的 iPhone 8 Plus 也会出现玩游戏降亮度，我不对 XR 抱太大期望，最终效果请关注我们随后即将发布的《iPhone XR 消费者报告》。

□

## 产品策略

从产品线策略上，iPhone XR 其实不应该视为 iPhone X 的进化版——因为屏幕分辨率的降低，甚至不应该视为 iPhone 8 Plus 的进化版，而应该看作是 iPhone 8 的进化版，同样的 326ppi 屏幕、同样是 LCD、同样支持无线充电和 IP67 防水、同样支持 True Tone。所以理论上我们将其称为「iPhone 9」是更合理的。

但这样的一个 iPhone 9，它的售价比 iPhone 8 Plus 还要更高，而如果不续 Apple Care+ 的话，摔坏维修又是一部 MIX3 的价格。怎么讲，感谢苹果爸爸给我们高端壳厂一线生机？

撰文 / 王跃琨

编辑 / 恺伦

责任编辑 / 纤尘

公众号视觉 / 又耳

模特 / 子章

© 爱否科技原创内容 转载请联系后台