

[НА ГЛАВНУЮ](#) / [К СПИСКУ](#)

Кнопки

Стоит ознакомиться:

- [Основные виды кнопок пользовательского интерфейса на сайтах и в приложениях](#)
- [Шпаргалки UI дизайнера: создание кнопок](#)

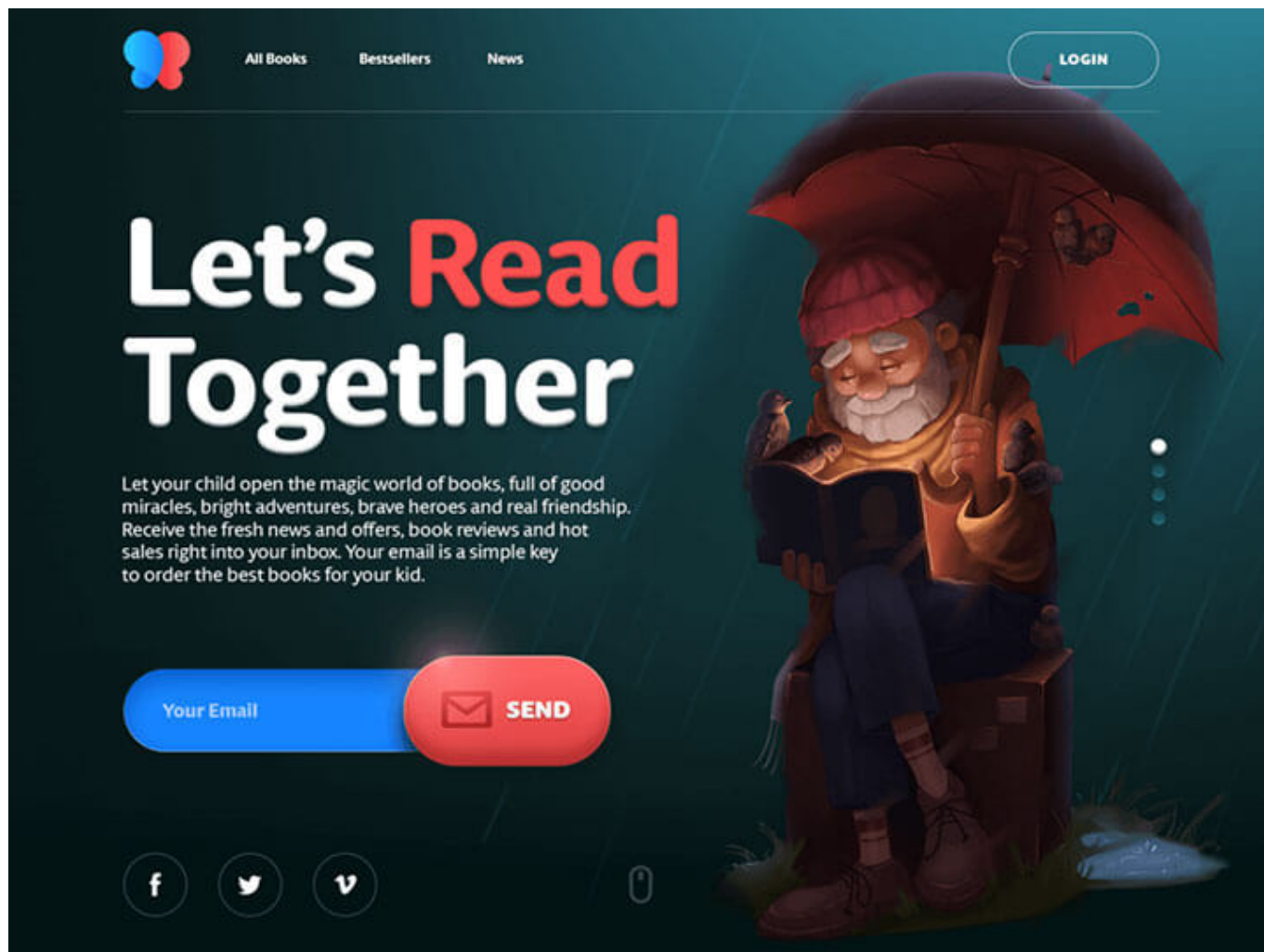
Кнопка — это интерактивный объект, который позволяет получить желаемый отклик от сервиса/приложения после выполнения определенной команды. По сути, кнопка является элементом управления, дающим возможность пользователю напрямую общаться с устройством и отправлять необходимые команды для достижения тех или иных целей

Одна из причин популярности кнопок и их удобства для пользователей заключается в том, что они эффективно имитируют взаимодействие с объектами в материальном мире.

Кнопки действия

Ее основная задача — побуждать пользователей к выполнению тех или иных действий, превращая их из пассивных юзеров в активных. Подобные «активности» больше всего актуальны в дизайне лендингов и связаны, например, покупкой товара, подпиской на рассылку и т.п.

Технически СТА-кнопка может быть реализована разными способами, но она должна поддерживаться текстом с определенным призывом. Ее главное отличие от всех других кнопок вокруг – способность привлекать внимание. Она заметно выделяется на странице/экране и стимулирует пользователей к выполнению необходимых действий.

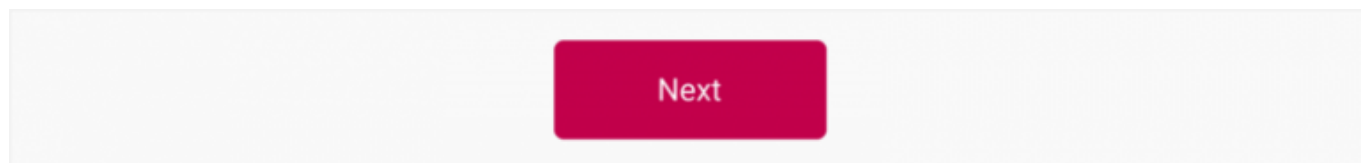


На скриншоте выше — главная страница компании, занимающейся продажей книг для детей через интернет. Тут имеется одно ключевое действие, отображающее основную цель вебстраницы — подписка на общую рассылку. В данном случае кнопка спроектирована таким образом, чтобы быть одним из наиболее заметных элементов дизайна – как только пользователь будет готов оформить подписку, он сможет мгновенно увидеть, каким образом это сделать.

Также можно разделить их на кнопки первичного, вторичного и третичного действия.

Первичное действие:

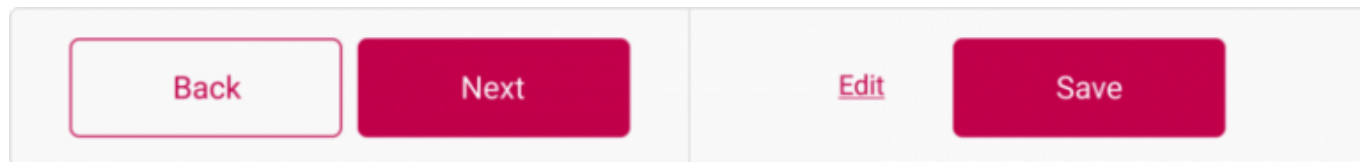
Первичные кнопки должны быть сильным визуальным индикатором, который поможет пользователю осуществить путешествие. Такие кнопки следует использовать в ситуациях, когда пользователь хочет «Завершить», «Начать», «Далее» и так далее.



Кнопка первичного действия.

Вторичные кнопки:

Это альтернатива первичного действия, которое мы предоставляем пользователям: кнопка «Назад» возле первичной кнопки «Далее». Или кнопка «Отмена» возле кнопки «Подтвердить».

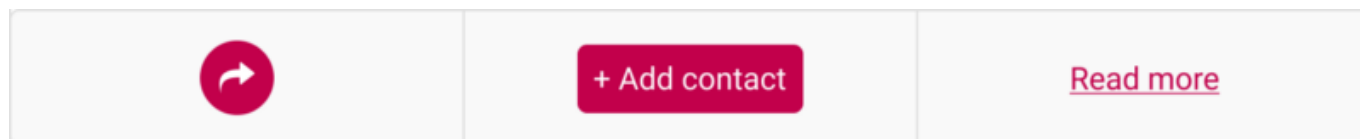


Два варианта вторичных действий рядом с первичными.

Для кнопок этого типа можно использовать простые прямоугольные кнопки с округлыми краями.

Третичное действие

Третичные кнопки обычно используются для разных действий. Например, когда действие важно, но может не соответствовать тому, что пользователь хочет сделать в данный момент. Это может быть кнопка «добавить друга», «изменить», «добавить новое» или «удалить», при условии, что эти действия не первичные.



Третичные кнопки в разных формах.

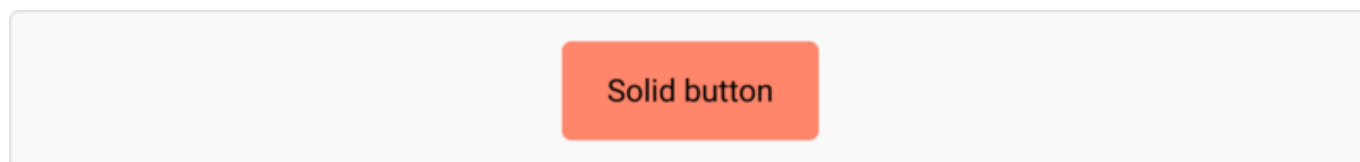
Проще говоря, для этого нужно использовать менее заметные стили кнопок.

Общие стили кнопок

Стиль – это просто эстетика кнопки, а не то как ее следует использовать.

Сплошные кнопки

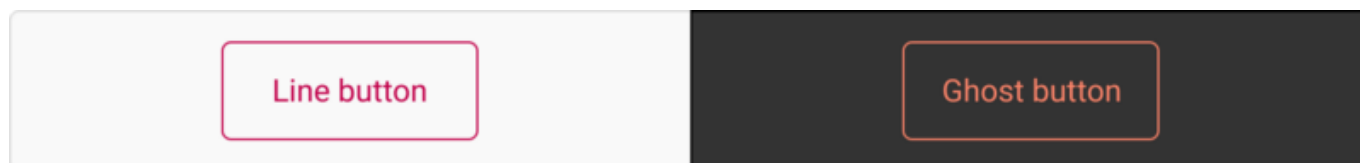
Все просто, сплошные кнопки – это кнопки со сплошной заливкой.



Сплошная кнопка.

Контурные и призрачные кнопки

Контурные кнопки – это кнопки без заливки. Несмотря на то, что они часто используются взаимозаменяемо, контурные кнопки обычно светлого цвета (с темным контуром и текстом), а кнопки-призраки – темного цвета (со светлым контуром и текстом).

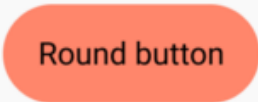


Контурная кнопка (слева) и призрачная кнопка (справа).

Закругленные кнопки

Закругленные кнопки – это кнопки, у которых радиус углов максимально скруглен.

Примечание: Расположенные рядом закругленные кнопки выглядят ужасно. Каждый раз, когда вы располагаете рядом несколько закругленных кнопок, где-нибудь плачет UI дизайнер.



Round button

Закругленная кнопка.

FAB (плавающая кнопка действия)

Плавающие кнопки действий – это продуманное дизайнерское решение, популярное в Google Material Design. Хотя они могут выглядеть как кнопка со значком, фактически они используются для первичного действия на экране.



Кнопка FAB.

Текстовая ссылка

Текстовые ссылки – это очень простой тип кнопок. Есть несколько способов показать, что надпись является ссылкой. Это может быть цвет, подчеркивание, положение ссылки, или просто сам текст (например, «Читать дальше»).

Follow this link

Follow **this link**

Read more

Read more

Оформление текстовых ссылок.

Когда дело касается цвета, большинство сайтов используют синий, так как он наиболее идентифицируем как ссылка.

Кнопка “значок с надписью”

Популярность кнопок-значков возросла, но некоторые кнопки все еще нуждаются в надписи, чтобы правильно передать сообщение.



Add friend

Кнопка “значок с надписью”

Самое сложное в работе с такими кнопками – найти правильное соотношение иконки и шрифта.

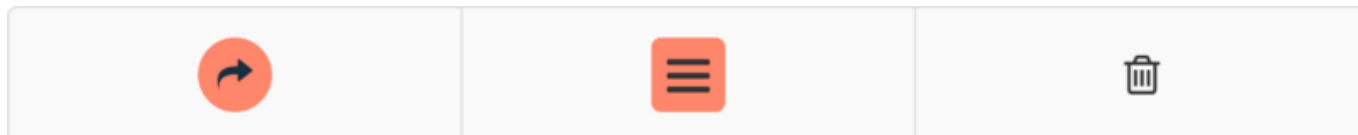
- **Вариант 1:** размер иконки соответствует высоте заглавных букв.

- **Вариант 2:** размер иконки намного больше высоты строки.

Предупреждение: Если значок лишь немного больше высоты заглавных букв, он будет выглядеть негармонично.

Кнопка-значок

На кнопке-значке нет надписи, присутствует только иконка. Благодаря этому они экономят много места в интерфейсе. Также они позволяют размещать на небольшом пространстве и другие кнопки-значки.

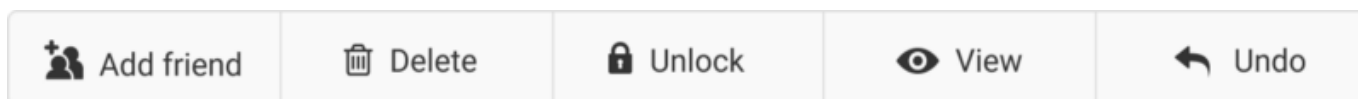


Кнопки-значки в разных стилях.

Предупреждение: Если вы разрабатываете продукт для плохо разбирающихся в компьютерах людей, используйте кнопку с надписью. Особенно для кнопок с более абстрактным содержанием.

Иконка рядом с текстовой ссылкой

Некоторые текстовые ссылки могут дополняться иконкой. Обычно они не выходят за высоту строки.

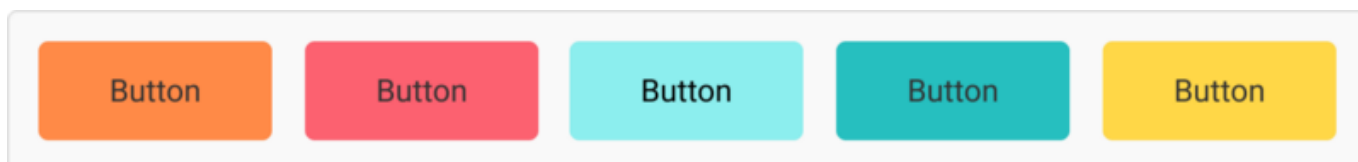


Кнопки ссылки с иконками.

Выбор цвета и стиля кнопки

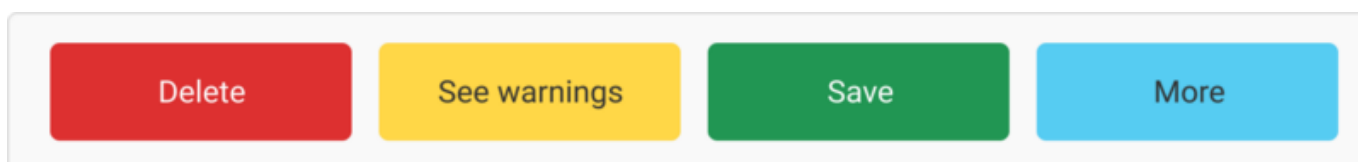
Цвет

Во время дизайна продукта вы всегда должны думать о людях недостатками. Чтобы убедиться, что цвета доступны каждому, вы можете использовать онлайн-сервис для проверки контрастности. [Вот](#) один из них.



Разноцветные кнопки.

Кроме того, при выборе цветовой палитры следует учесть язык цвета. Так, как несогласованность контекста и цвета может вызвать путаницу.

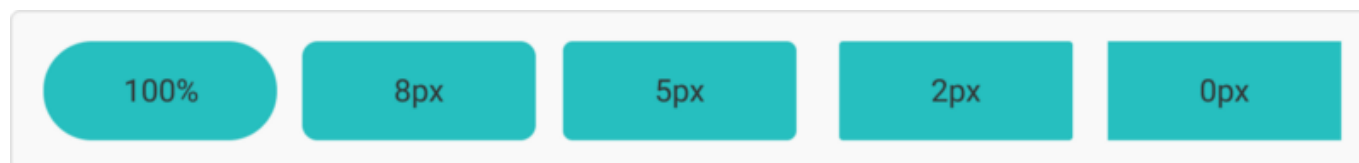


Кнопки «Удалить», «Просмотреть предупреждения», «Сохранить» и «Еще».

Например, зеленая кнопка «Удалить» собьет с толку любого пользователя, как и красная «Сохранить».

Закругление углов

Закругление углов, а именно свойство `border-radius` – это то, что придает кнопкам индивидуальность. Кнопки с острыми краями выглядят более серьезно, а с закруглением более непринужденно.

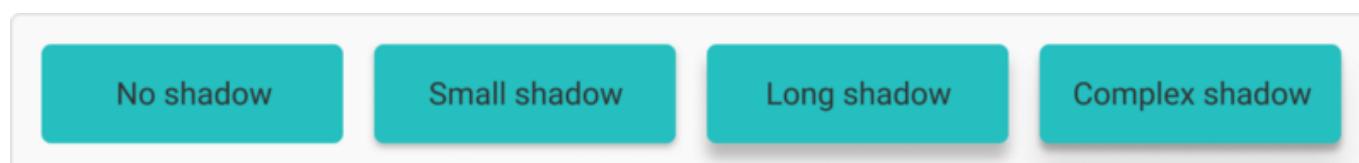


Кнопки с разными настройками радиуса скругления.

Примечание: как упоминалось ранее, не располагайте несколько закругленных кнопок рядом, поскольку это режет глаз.

Тень

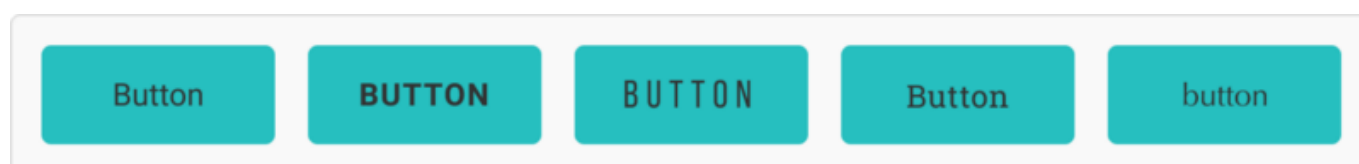
Тень на кнопке создает ощущение, будто кнопка находится за пределами страницы, и это действительно привлекает внимание. Тени также могут быть использованы для обозначения различных состояний. [Material Design](#) использует тень очень органично, делая кнопку «ближе» при наведении курсора.



Кнопки с разными настройками тени.

Стиль надписи

Стиль надписи зависит от шрифта и от того, насколько легко его читать. При выборе шрифта убедитесь, что он разборчивый.



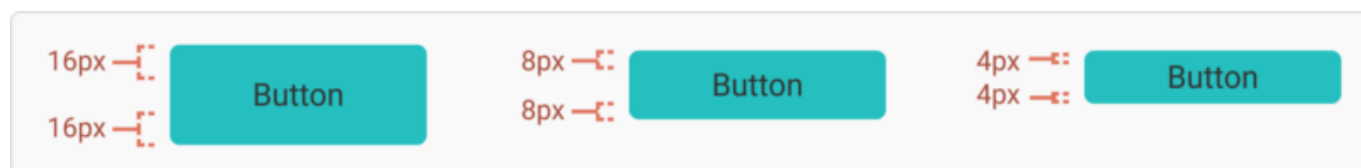
Кнопки с разными стилями надписей.

Вот несколько простых способов сделать шрифт читабельным:

1. Лучше использовать заглавные буквы в начале каждого предложения или капитализировать начальные буквы всех слов в предложении, чем делать все буквы заглавными. (Хотя [Material Design](#) использует кнопки со всеми заглавными буквами).
2. Убедитесь, что цвет надписи выделяется на фоне кнопки. В этом поможет [этот инструмент](#).
3. Выбирая шрифт убедитесь, что он разборчивый и достаточно большой. Также шрифт должен быть средней плотности.

Вертикальный отступ

Размер кнопки играет большую роль в доступности интерфейса. Большинство неопытных дизайнеров скажут что-то вроде «Кнопки должны иметь высоту 36 пикселей». Это не лучшее решение, особенно для веб-дизайна. Всегда нужно учитывать высоту строки используемого вами шрифта и добавлять к нему единицу измерения. Например: «Надпись моей кнопки имеет высоту строки 20 пикселей, а отступ по вертикали 8 пикселей».



Кнопки с разным вертикальным отступом.

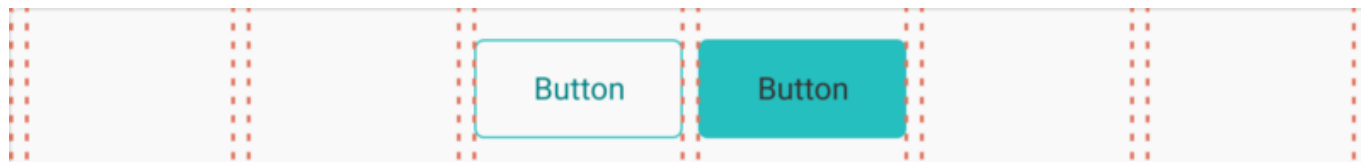
Спросите зачем? Существует две причины:

- Люди с нарушениями зрения могут увеличить шрифт в браузере, следовательно, нужно изменить размер шрифта без сокращения высоты кнопки.
- Так разработчики создают кнопки – они добавляют отступы к блочным элементам верстки, а не к высоте строки.

Горизонтальный отступ

Первый вариант:

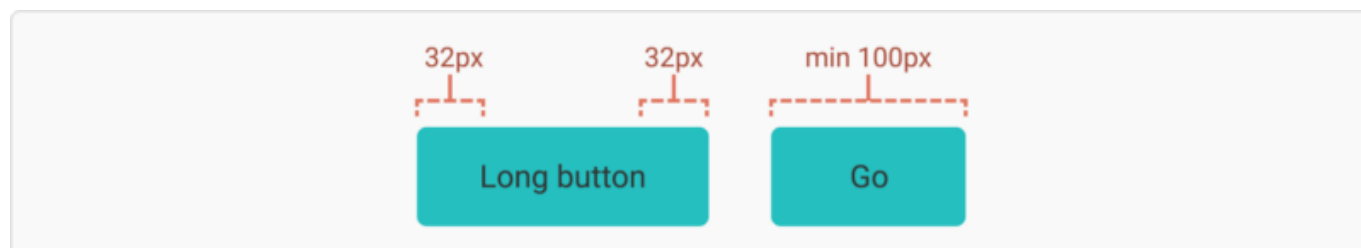
Выровняйте ширину кнопки по сетке. Это хороший способ, который позволяет сохранить все кнопки одинаковой длины. Однако это ограничивает количество слов, которые вы можете использовать.



Кнопки, ширина которых определяется сеткой.

Второй вариант:

Настройка отступа по бокам. Я обычно устанавливаю некий стандарт минимальной ширины кнопки, чтобы не было очень маленьких кнопок. Хотя этот способ дает возможность вместить любое количество текста, кнопки могут получиться очень неровными.



Кнопки, ширина которых определяется отступом и длиной надписи.

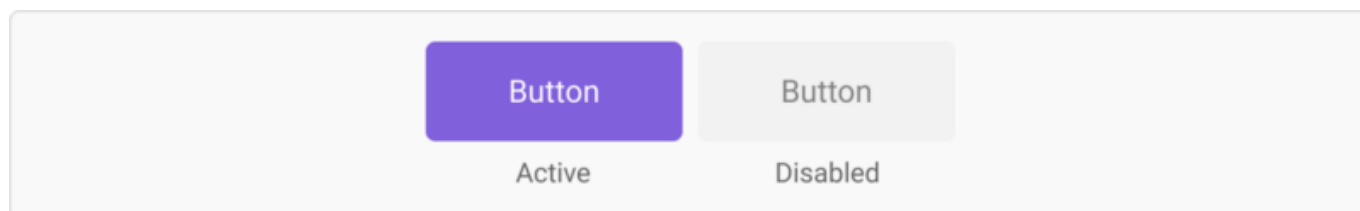
Состояния кнопок и обратная связь

Состояния кнопок позволяют пользователю узнать, может ли он кликнуть или уже это успешно сделал. Также следует помнить, что кнопка может иметь несколько состояний. Например, она может быть

«активной» и «зависать» одновременно.

1. Активное и неактивное состояние

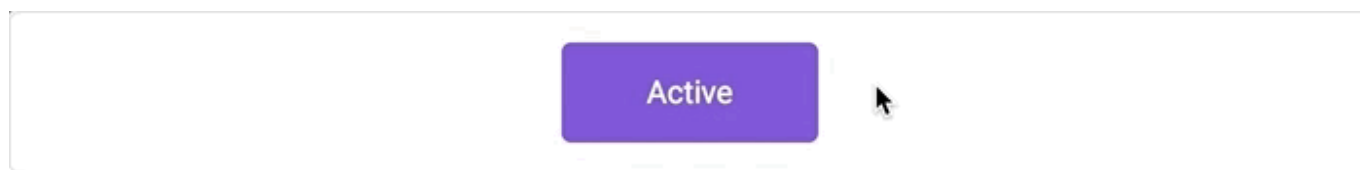
Активное состояние – это когда кнопка «кликабельна». Хотя это покажется очевидным, важно отметить, что кнопка может быть неактивна, если пользователь не выполнил необходимые шаги. Например, если не введено имя и адрес электронной почты, пользователь не сможет нажать кнопку «Подтвердить».



Активная и неактивная кнопка.

2. Hover & hover off (навести курсор/убрать курсор)

На десктопных устройствах кнопка должна иметь разные состояния, чтобы пользователь знал, что на нее можно нажать. Также анимация может побудить пользователя к нажатию. Обычно состояние «hover off» противоположно состоянию «hover on», но это не обязательно.



Кнопка, реагирующая на наведение курсора.

Примечание: Состояния наведения никогда не будут видны на планшете и мобильном телефоне, потому что пальцы не могут «зависать». Поэтому если вы разрабатываете приложение, не беспокойтесь об этом состоянии.

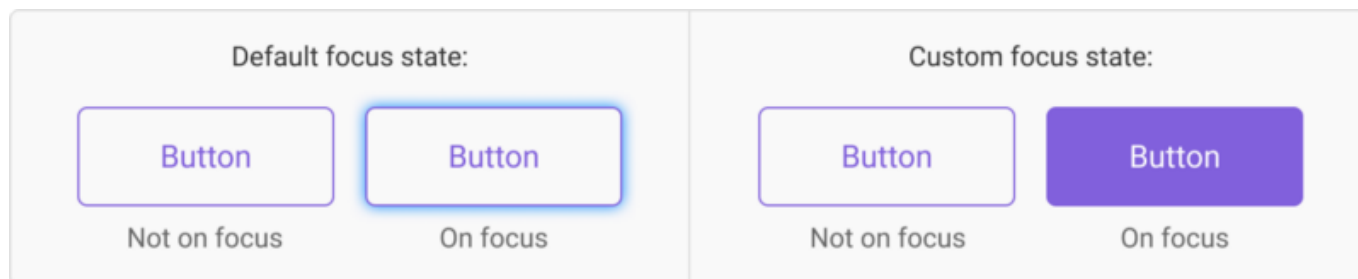
3. Фокус внимания

Состояние фокуса довольно сложно для понимания. Так что самый простой способ объяснить – показать его в действии.

Если у пользователя слабо развита мелкая моторика, возможно придется использовать навигацию в виде вкладок. Для того чтобы показать, что кнопка вкладки «кликабельна», но еще не нажата, должно быть состояние «фокуса».

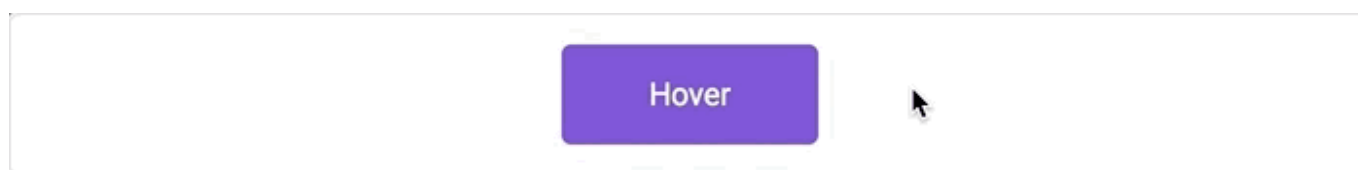
Другой пример состояния фокуса – когда вы нажимаете на поле ввода. Если бы вы начали печатать, заполнилось бы только это поле ввода, а не другое.

Состояние фокуса по умолчанию – это синее свечение, которое вы, несомненно, видели на сайтах. К счастью, мы живем во время, когда можно создавать собственные состояния кнопок. Похоже, большинство дизайнеров используют одинаковые визуальные подсказки для состояний наведения и фокуса.



4. Нажатие кнопки

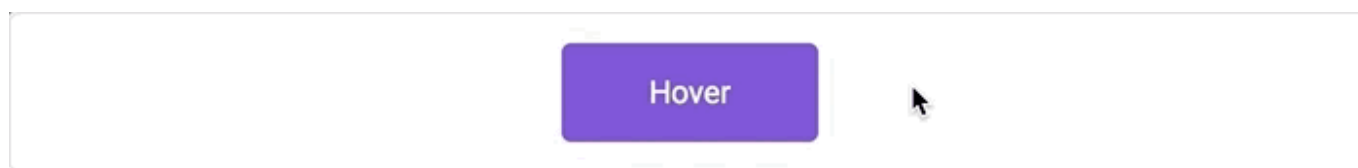
Нажатие кнопки – это состояние, когда курсор или палец пользователя удерживает кнопку. Когда пользователь отпускает свой палец или курсор, кнопка выглядит как нажатая.



Кнопка, демонстрирующая состояние нажатия.

5. Нажатая кнопка

Кнопки нуждаются в нажатом состоянии, чтобы указать пользователю, что они были нажаты.



Кнопка, демонстрирующая состояние нажатой.

Надпись кнопки

1. Использование глаголов

Большинство кнопок содержат глаголы для указания того, что кнопка будет делать, например, «Сохранить», «Опубликовать», «Редактировать». Хотя «Назад» и «Далее» не являются глаголами, в контексте интерфейса они работают одинаково. Мне нравится использовать структуру “глагол” + “существительное”. Так действие звучит более инструктивно, например, «Сохранить сообщение», «Следующий шаг» и так далее.

2. Шрифт

Вы также должны решить, какой вариант шрифта использовать. Вот некоторые общие рекомендации:

- **Все буквы заглавные**, например, «СЛЕДУЮЩИЙ РАЗДЕЛ». Я использую их для более профессиональных платформ.
- **Капитализация начальных букв всех слов в предложении**, например, «Следующий Раздел». Я стараюсь ее не использовать, так как текст становится трудночитаемым. Что касается тона, это нечто среднее между профессиональным и разговорным тоном.

- **Капитализация начальной буквы только первого слова в предложении**, например, «Следующий раздел». Я использую ее для более дружественных или разговорных платформ.
- **Все буквы строчные**, например, «следующий раздел». Я очень редко использую надписи со строчными буквами. Наверное, это самый неофициальный выбор из существующих.

3. Последовательность

При выборе надписей для кнопок убедитесь, что вы сохраняете последовательность. Вот несколько вещей, которые следует сделать в начале проекта:

- **Выберите количество слов:** Одно, два или более слов на кнопку;
- **Выберите регистр:** Капитализация начальной буквы только первого слова в предложении, капитализация начальных букв всех слов в предложении, все буквы заглавные, или все буквы строчные;
- **Структура надписи:** Например, «глагол» + «существительное» или просто «глагол» и так далее.

Сенсорные цели

Размер кнопки для настольных приборов

Поскольку курсор на рабочем столе меньше, чем палец на сенсорном экране, вы можете сделать кнопки намного меньше.

Пользователю никогда не должен искать кнопку, поэтому вы должны определить правильную иерархию и навигацию для вашего интерфейса.

Размер кнопки для сенсорного экрана

Исследование MIT Touch Lab показало, что часть пальца, используемая для прикосновения к экрану, составляет 8–10 мм, поэтому минимальный целевой размер должен быть 10 мм или больше.

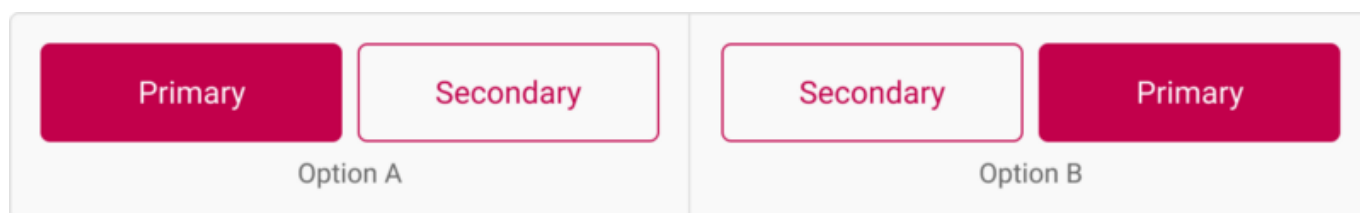
Итак, какого размера нужно делать кнопки? Вот что говорят эксперты:

[Material Design](#) считает, что цель касания должна быть 48dp x 48dp с 8dp между точками касания.

Размещение кнопок

Спорное положение первичной кнопки

Если бы вы располагали 2 кнопки рядом, на какой стороне находилась бы первичная кнопка?



Две позиции для первичных и вторичных кнопок.

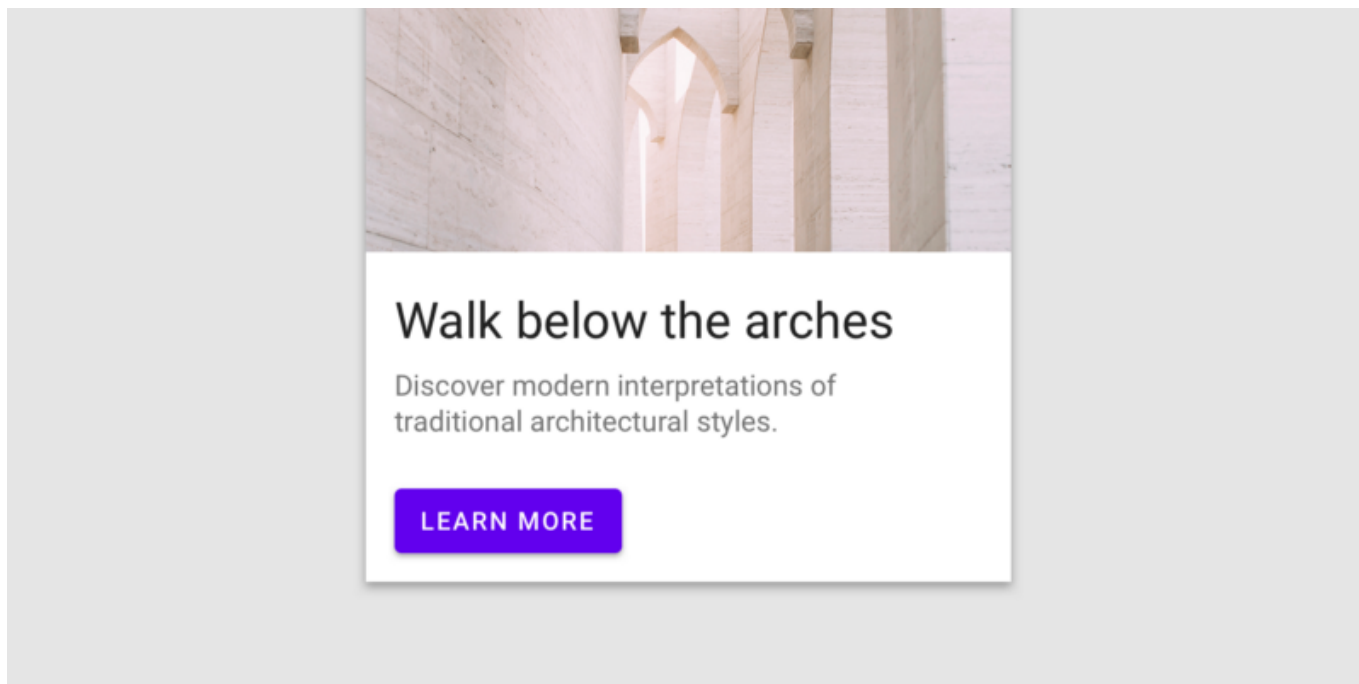
Вариант А показывает первичную кнопку слева. Основным аргументом является то, что пользователь первым делом смотрит налево.

Вариант В показывает первичную кнопку справа. Используется для того чтобы пользователь сначала увидел дополнительную кнопку. Таким образом, он осведомлен о возможных вариантах и может сделать выбор. Элементы, расположенные справа, также указывают на продолжение.

Кнопка доски почета

В том разделе я хочу отметить некоторые крутые принципы дизайна и систем. Мне нравятся кнопки [Material Design System](#) именно потому, что их принципы действительно хорошо продуманы.

Кнопка Material Design System



Кнопка изображения от [Material Design](#).

Ни один разговор о кнопках не будет полным без упоминания Material Design. Их работа над кнопками и то, как они взаимодействуют с другими компонентами в системе, заслуживает внимания.

Посмотрите их раздел о кнопках [здесь](#).

А также информацию о плавающих кнопках действий можно посмотреть [тут](#).