



EuEye

карма

рейтинг

4,014,8

4 голоса

Профиль	Публикации (1)	Комментарии (1)	Избранное
---------	----------------	-----------------	-----------

вчера в 16:48

# Разбираемся в трендах веб-дизайна

из песочницы

Интерфейсы\*, Веб-разработка\*, Веб-дизайн\*

Несмотря на обилие в интернете разнообразных статей о направлениях веб-дизайна, разобраться в том, какой дизайн визуально устарел, а какой в тренде и почему, довольно нелегко. Для начала нужен глобальный взгляд на новейшую историю веб-дизайна, чтобы не запутаться в деталях. В этой статье рассказана краткая история визуальных направлений последних лет и даны их ключевые отличительные признаки.

Речь здесь пойдет именно о визуальной эволюции веб-дизайна, с небольшой оглядкой на вехи в развитии технологий. Дело в том, что, хотя влияние технологий заметно, оно не является определяющим. Например, и скевоморфный, и «плоский» дизайн можно сделать, применяя один и тот же стек технологий.

Итак, поехали.

## Первая декада XXI века — карамельный веб «2.0»

Выступая на конференции [Future of Web Design в Нью-Йорке](#), известный американский дизайнер Elliot Jay Stocks описал «то, что люди подразумевают под визуальным дизайном в стиле веб 2.0», следующими признаками:

- яркие цвета;
- бейджи «специальное предложение», наклепленные на страницу;
- гляцевость, стеклянность, «карамель» в иконках и иллюстрациях;
- закругленные углы;
- градиенты;
- паттерны на фон с диагональными линиями;
- отражения.



Эти клише наполняли интернет в основном с 2003 по 2010. Часто технологии не очень поспевали за модой. Вспомним, например, верстку закругленных уголков, которая делалась с помощью картинок. Однако, как видно из этого же примера с уголками, мода подхлестывала технологии.

## 2011 — скевоморфизм

С начала второго десятилетия XXI века на смену «карамельному» тренду пришел истинно натуралистичный дизайн.

**Скевоморфизм** — это использование элементов дизайна очень похожих визуально на их аналоги в реальном мире. В промышленном дизайне, например, широко известна история о том, что двигатель в первых автомобилях поместили впереди, так как это казалось интуитивным: ведь лошади же спереди повозки.

Детально прорисованная трехмерная иконка «мусорная корзина» или «кожаный» фон приложения-календаря у iOS того времени — характерные примеры скевоморфизма. Существует и другое толкование этого слова, близкое понятию *affordance*, однако, здесь мы говорим о скевоморфизме именно как о визуальном стиле.

Черты скевоморфизма в вебе:

- трехмерные элементы;
- приглушенная, натуралистичная цветовая схема;
- элементы, выглядящие как ткань, кожа или другой физический материал, с реалистичными швами и текстурой;
- «тисненные» буквы;
- «занавесочки», ленточки, печати.



Параллельно этому тренду в моду входили и более фундаментальные вещи, связанные с развитием браузерных технологий, облегчением труда верстальщика и, скажем прямо, формированием вкуса у веб-дизайнеров, которые, наконец, окончательно стали отдельной профессией.

Это в моде и по сей день:

- интересная, разнообразная типографика;
- следование законам печатного дизайна в оформлении текста;
- большие фотографии на фон.

Надо сказать, что все это время законодателем мод был по сути один крупный бренд с инноваторским имиджем, угадайте кто? Ну конечно, Apple. Элементы веб 2.0, а затем и скевоморфизма впервые появились на их сайтах и приложениях.

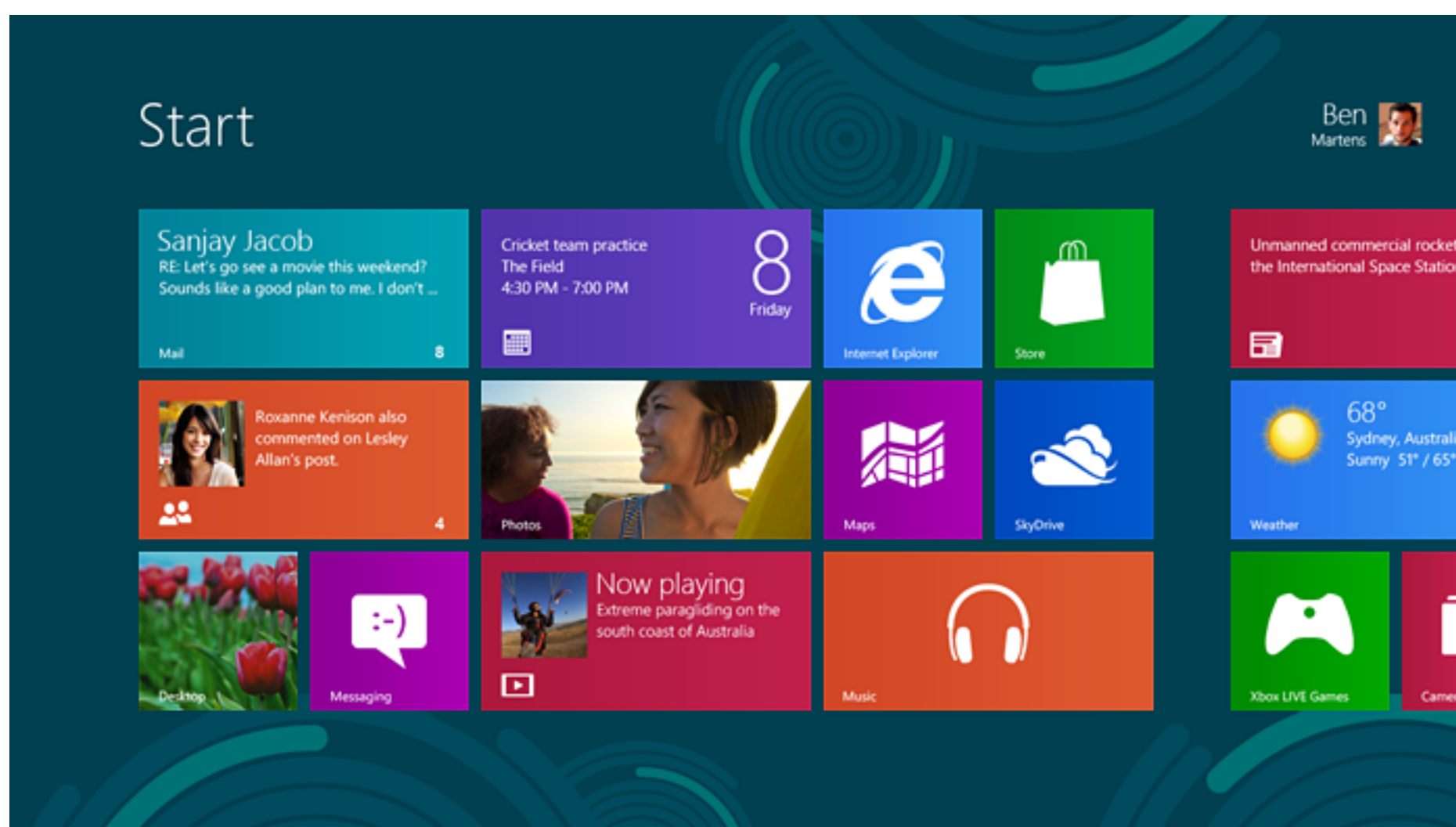
Но в 2010–2011 году на сцену стиля вышли сразу два конкурента.

## 2010 — Windows Metro (он же Microsoft design language и Modern UI)

В 2010 году Microsoft представил общественности свой новый дизайн, радикально отличный от прошлого. Основной упор в стайлгайде был сделан на «плоские» элементы и типографику, в отличие от прежних, «иконочных» интерфейсов. Изменения преподносились как **«по-настоящему цифровой дизайн»**.

Так как и Apple тоже в это время начал вводить элементы минимализма, это быстро стало трендом, захлестнувшим интернет.





Не в последнюю очередь огромная популярность «плоского» дизайна связана с техническими потребностями в эпоху стартапов и мобильных устройств. Как никогда важно стало быстро делать сайты и приложения, которые бы выглядели адекватно и на десктопе и на экране смартфона. Со скевоморфными элементами трудно сделать действительно responsive дизайн, а с плоскими — пожалуйста, и выглядит стильно.

## 2011 — Twitter Bootstrap

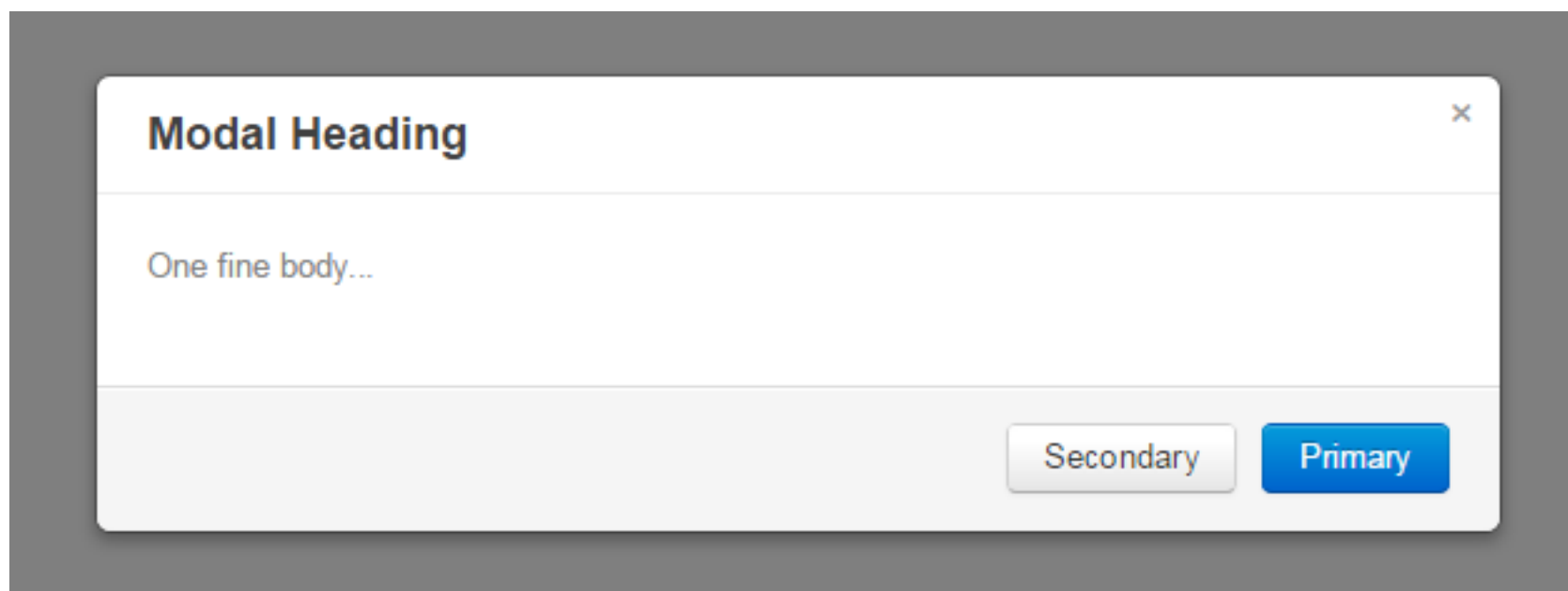
Twitter Bootstrap был представлен как фреймворк для облегчения жизни программистам фронт-энда, а по сути стал проводником нового стиля.

Легкость и визуальная аккуратность фреймворка сыграли немаловажную роль в его стремительном распространении. Но основной причиной было, конечно же, решение «под ключ» целого комплекса характерных задач фронт-энд разработки. То, что можно сразу получить и качественный код под все платформы, и хороший дизайн, привлекло тысячи разработчиков. А в интернете начались разговоры про то, что все сайты стали на вид одинаковые...

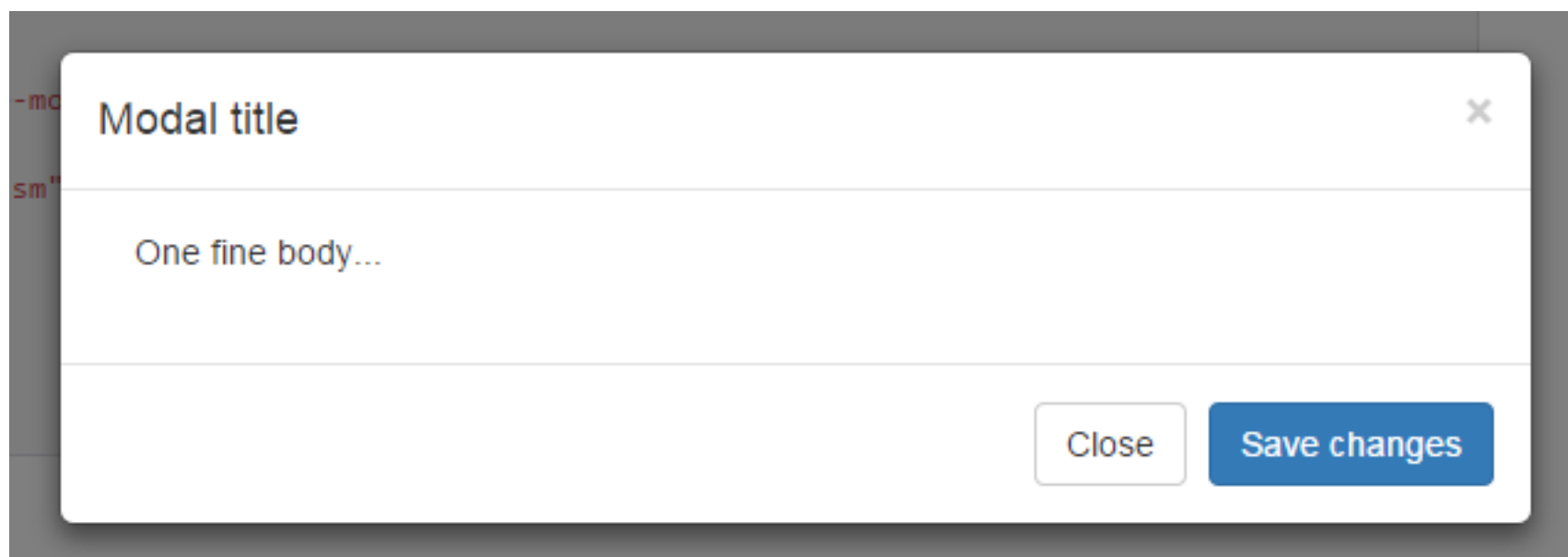
Однако существует мнение, что ни тогда, ни сейчас Bootstrap не являлся законодателем мод, а скорее их прямым отражением. В Bootstrap 1.0 применялись градиенты, больше было теней и другого ненавязчивого 3d, характерного для эпохи заката скевоморфизма.

Вот, например, как изменилось модальное окно с кнопками:

Bootstrap 1:



Bootstrap 3:



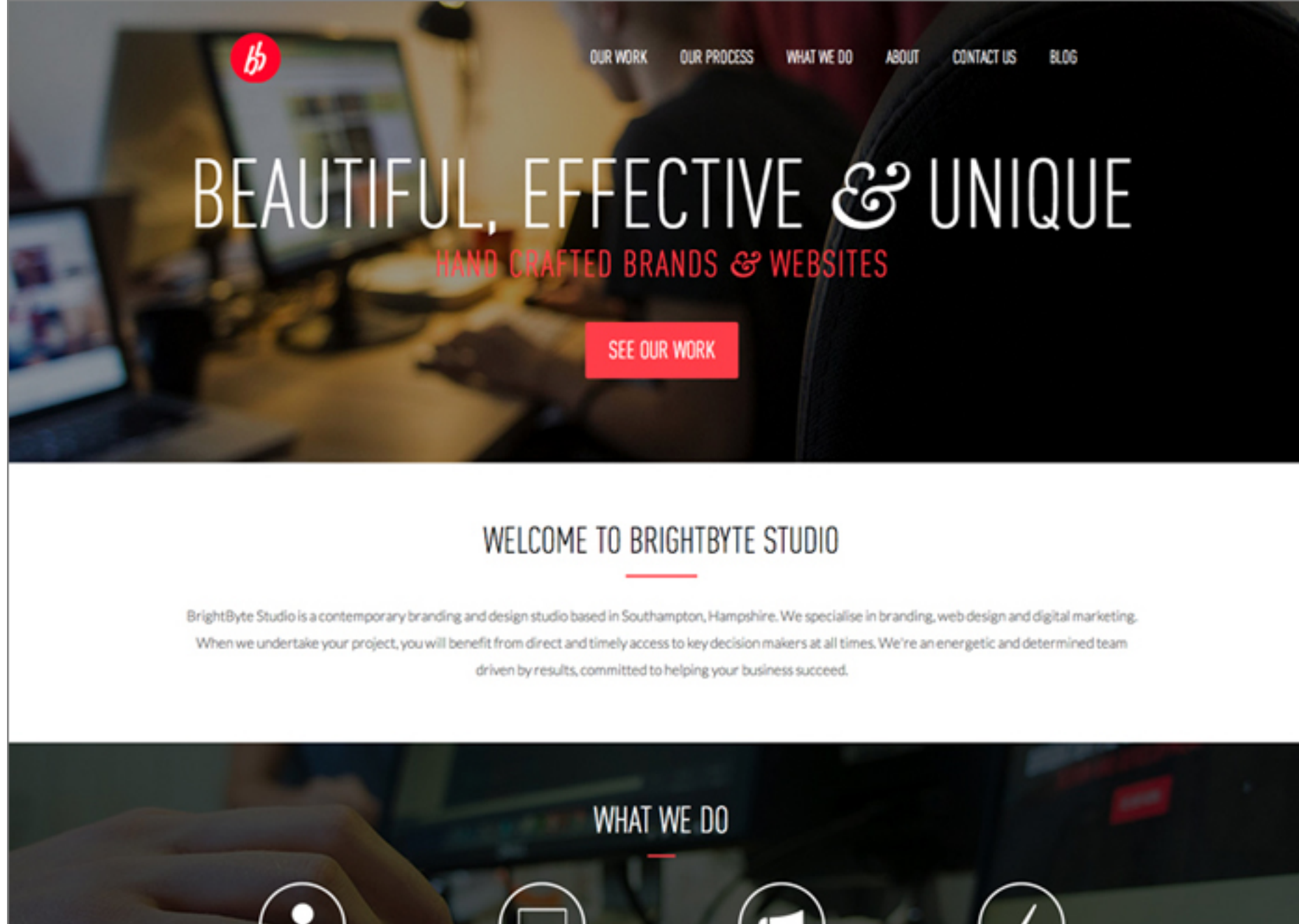
## 2012 — Flat Design

Скевоморфизм стал превращаться в ругательное слово, а маятник моды качнулся в другую сторону — в полную силу вошел тренд «плоский дизайн» со следующими визуальными признаками:

- минимализм;
- двухмерность, без теней и глубины;
- на первом плане контент;
- возврат ярких цветов.







Даже кнопка, для которой был традиционен affordance — приподнятая форма, похожая на форму физических кнопок, — стала плоским прямоугольником.

Продолжают активно развиваться тренды, ставшие модными еще в эпоху скевоморфизма:

- интересная типографика и ориентация на печатный дизайн;
- большие фотографии и даже видео на фоне сайтов.

## 2013 — борьба трендов

Накал страстей в разгар борьбы наступающего плоского и не сдающегося скевоморфного дизайна достиг апогея. Это стало одной из самых обсуждаемых тем в интернете не только среди дизайнеров. Аргентинское агенство In tacto даже выпустило на эту тему игру.



Агентство похвасталось успехами в известном видеоролике.

Тем временем, прогресс не стоит на месте и в 2014 году вышли два «визуальных языка», которые, возможно, решат исход борьбы.

[Подробнейший стайлгайд от Google](#) впечатляет не столько новизной дизайна, сколько уровнем пиара и масштабом донесения до аудитории. Google действительно удалось стать законодателем мод в дизайне приложений, для которых предназначался стайлгайд. Однако очень быстро появилось и несколько фреймворков Material Design для веба, большая часть которых сделана не в Google (например, вот [Material Design в Angular.js](#)).

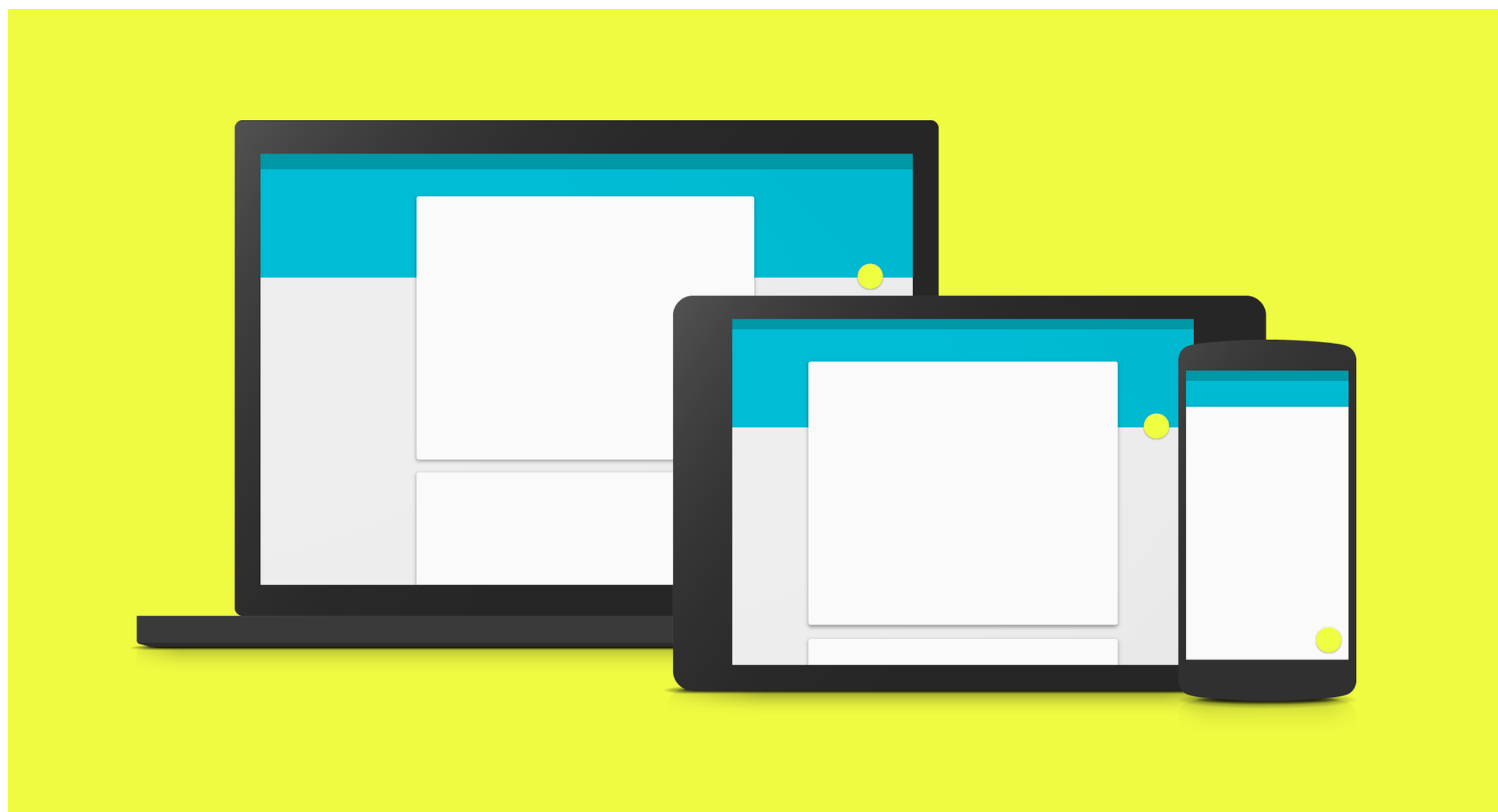
Как [объяснил](#) дизайнер John Weley на конференции Google I/O 2014, в противоположность подходу Microsoft, которые объявляли свой Metro “authentically digital”, Google хотели вернуться к реальному, «нецифровому» миру, найти натуралистичную, в чем-то даже скевоморфную метафору для интерфейса. Однако метафора, которую они выбрали, все же оказалась самым плоским, что было в физическом мире — это бумага.

Соответственно, почти все в интерфейсе выглядит и ведет себя, как бумага. Экраны — это листы бумаги, а на них — чернила. В дизайн вернулись тени, отбрасываемые, когда один лист располагается над другим. Снова появилась приподнятая кнопка, но теперь она не нажимается (не «опускается») при клике, а выдает эффект растекающихся чернил. Бумага, тем не менее, имеет и ряд нереалистичных свойств, например, у нее нет текстуры, а листы могут бесшовно соединяться и разделяться.

Стиль Google Material Design в целом поддерживает тенденции минимализма, использования ярких цветов и интересной типографики.

Из нового же он привел в моду следующее:

- возврат теней и глубины в дизайн;
- иконки используются много, они в целом плоские, но с тенями, складками и «глубиной»;
- анимации в стиле метафоры «бумажных листов».



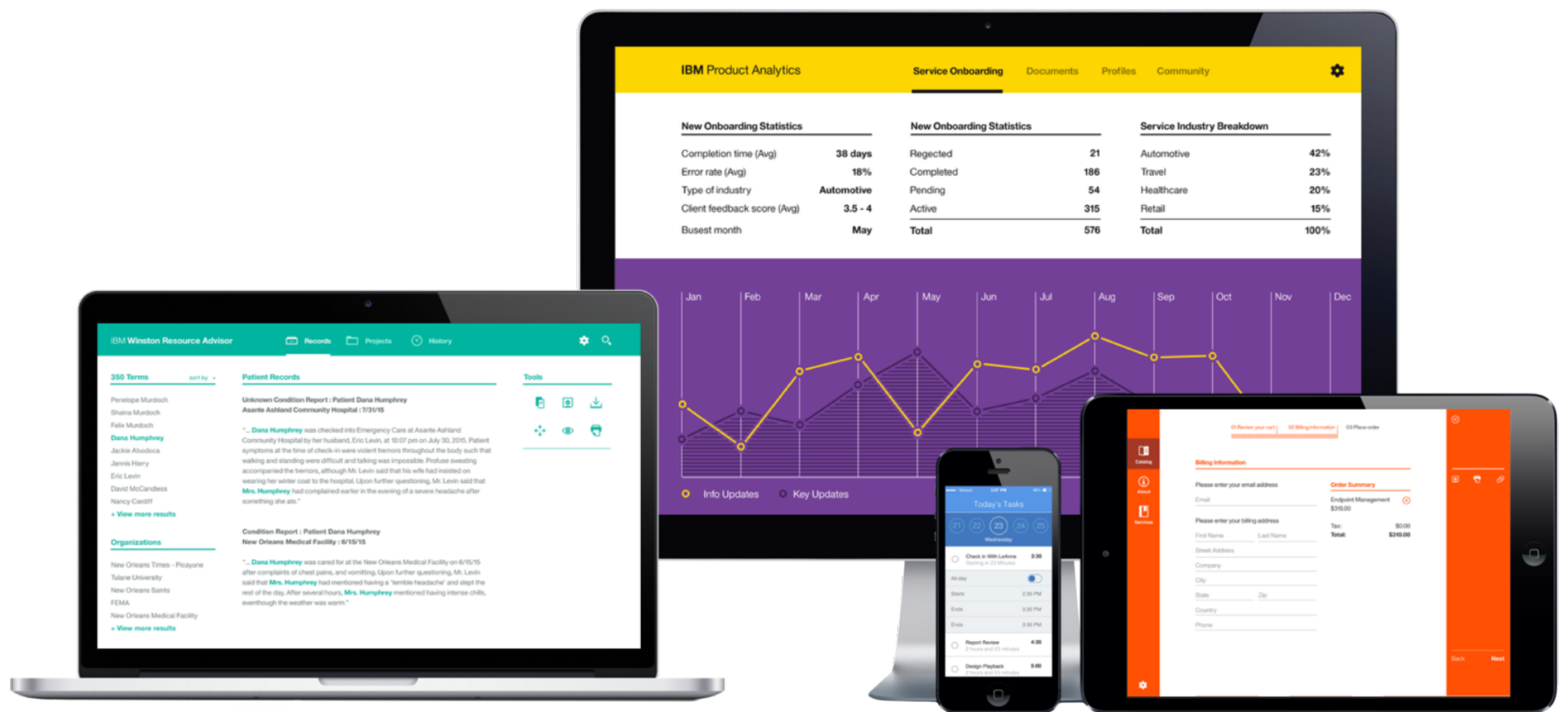
Анимация впервые настолько адекватно поддерживает общую стилевую идею и практически выступает на первый план стайлгайда. Почти в каждом разделе присутствуют примеры с интересной и обоснованной анимацией.

## 2014 — IBM Design Language

В конце прошлого года компания IBM выложила в открытый доступ свой новый design language.

Как [сказано](#) в блоге IBM, вдохновляющей идеей для нового дизайна была аналогия с человеческими языками. Язык — это то, что позволяет людям общаться, понимать друг друга и вместе решать задачи. Подобным образом и визуальный язык — design language — призван помочь дизайнерам и разработчикам продуктов «заговорить на одном языке», и между собой, и с пользователями.

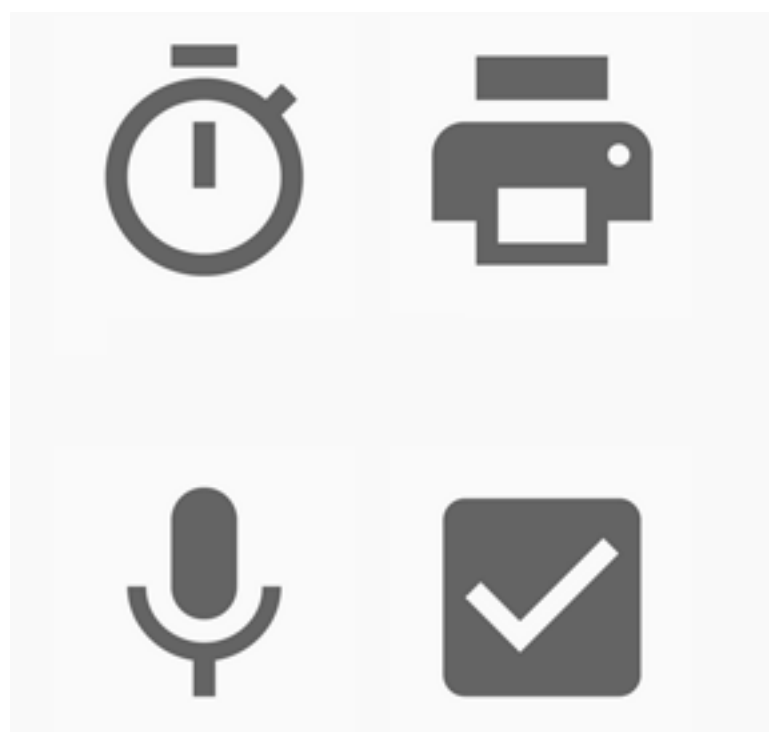




**IBM Design Language** в отличие от Google Material Design не дает рекомендаций по размерам отступов, а задает общефилософский хороший тон в дизайне. Например, есть несколько абзацев о золотом сечении и вариантах сетки, но нет никаких шаблонов и ограничений «вот так будет в стиле IBM, а вот так совсем нет», как это сделано в Material Design. Нежелание дарить ленивым готовые шаблоны авторы стайлгайда объясняют стремлением дать свободу новым идеям. На фоне разговоров о том, что все сайты и приложения стали одинаковыми, звучит заманчиво.

Иногда конкретные цифры и гайдлайны все же можно разыскать. Например, в разделе Иконографика есть следующая рекомендация: «не скругляйте уголки, тогда иконки будут иметь более строгий «научный» вид».

Сравните иконки Google Material Design



... и IBM Design Language:



В IBM Design Language большое внимание уделено акценту на пользователя и контент, а также опять-таки анимации. За основу концепции движения взяты бессмертные принципы диснеевской анимации. Кратко, но

довольно емко рассказано, в чем секрет притягательности и стильности некоторых приемов. Даются интересные примеры, например, про то, как блок warning при появлении двигается тяжело, с замедлением, своей тяжеловесностью привлекает внимание и создает впечатление важности.

## 2015, что дальше?

Судя по акценту на движения элементов в двух нашумевших стилях 2014 года, анимация становится новым полем, на котором разыграется битва трендов.

И это понятно, ведь технологии сделали создание анимаций как никогда ранее легким. А в визуальном веб-дизайне сейчас, похоже, сложилась ситуация, когда что-то новое привнести трудно. Это ведет к тому, что законодатели стиля не пытаются резко реформировать «плоский дизайн», а перемещают акцент на анимации, чтобы сделать их своей узнаваемой «фишкой». Так что самое интересное нас ждет, конечно, впереди.

📖 тренды, история, дизайн, веб-дизайн

↑

—

↓

👁️

13167

★

159

🖥️

EuEye 14,8

🐦

📺

📘

+

SEOPult

Автоматизированное продвижение сайтов

✓ 50% экономии на ссылках

✓ Запуск проекта за 10 минут

✓ Вывод и удержание в ТОП 10

## Похожие публикации

- Дайджест интересных материалов из мира веб-разработки и IT за последнюю неделю №154 (30 марта — 5 апреля 2015) 5 апреля в 23:01
- Тренды в дизайне интерфейсов: от любви до ненависти 13 июля 2014 в 23:48
- Будущее дизайна веб-систем, попытка прогноза 21 января 2014 в 13:04
- Nokia: история дизайна 3 июня 2013 в 16:39
- CSS Pivot: платформа для совместного дизайна веб-сайтов 4 апреля 2011 в 16:23
- Принципы дизайна веб-форм для мобильных устройств 28 марта 2011 в 21:43
- Тренды в дизайне иконок 2010 7 декабря 2010 в 13:40
- Паттерны дизайна веб-форм: формы подписки 22 ноября 2008 в 16:11
- Дизайн веб-форм. Презентация Люка Вроблевски 7 апреля 2007 в 19:33
- Опубликовано руководство по дизайну Веб 2.0 28 декабря 2006 в 00:35

## 💬 Комментарии (6)

freextraz

8 апреля 2015 в 18:25 (комментарий был изменён) #

0 ↑ ↓

иконки используются много, они в целом плоские, но с особенным образом отрисованной «длинной тенью»;

Этого нет в Material как раз.

EuEye

8 апреля 2015 в 22:10 # ↗ ↑

0 ↑ ↓

Здесь имеет место путаница понятий.

Есть вот такая тень:



А есть вот такая:





Последняя картинка — из Material как раз. Причем у обоих вариантов «ноги растут» вообще из iOS 7



Да, сам термин long shadow в Material и правда не употребляется, возможно, вы правы, выводить в характерные особенности под данным именем не стоило.



**SerafimArts** 8 апреля 2015 в 21:26 (комментарий был изменён) #

0 ↑ ↓

>> А в визуальном веб-дизайне сейчас, похоже, сложилась ситуация, когда что-то новое привнести трудно

Ну почему же трудно. По крайней мере в вебе, предполагаю, ресурсы потихоньку начнут уходить в трёхмерность, подобные решения уже начали появляться, например: [www.yaranyared.com/](http://www.yaranyared.com/)

Вот полный список: [www.chromeexperiments.com/](http://www.chromeexperiments.com/)

Да, пока что это сложно, но со временем будут появляться более удобные решения для создания таких ресурсов. Да и кто не хотел бы похвастаться перед пользователями таким сайтом?



**smepthuk** 8 апреля 2015 в 22:11 (комментарий был изменён) #

+4 ↑ ↓

Об анимации. Дорогой веб-дизайнер, если ты читаешь это сообщение — пожалуйста, не делай из сайтов нечто похожее на презентацию powerpoint годов 2009..2011 с вырви-глаз анимацией. Да, круто что браузеры поддерживают потрясающие технологии, круто что ты освоил некоторые приемы, но, пожалуйста, не делай этого. Спасибо.

*p.s. Автор — спасибо за пост, прочитал с удовольствием*



**xargon** 8 апреля 2015 в 23:52 # ↩ ↑

-1 ↑ ↓

Да ладно вам, нет никаких вырви-глазных анимаций на посещаемых сайтах. В остальных случаях — это даже не дизайнеры, а верстальщики порой играют (людям вообще это свойственно, вспомните что творилось на пике популярности flash). И это пройдет. Why so serious?



**smepthuk** 9 апреля 2015 в 07:48 # ↩ ↑

0 ↑ ↓

Просто оставлю ссылку на обсуждение несколькими днями ранее: [habrahabr.ru/post/255099/#comment\\_8363841](http://habrahabr.ru/post/255099/#comment_8363841)

Только зарегистрированные пользователи могут оставлять комментарии. [Войдите](#), пожалуйста.

## Brainstorage

WordPress-разработчик

Ведущий Unity-разработчик

Senior Android Developer

JavaScript Developer

Java Developer

iOS Developer

## ФРИЛАНСИМ

Разработать логотип и фирменный стиль для магазина ...

Программирование сайта на Yii

Разработка интернет-магазина

Landing Page в стиле «Модный стартап из Калифорнии»

Drupal модуль с большой JS частью

Разработать приложение по скачиванию видео

Web Developer

Системный администратор Linux

Сервис Менеджер

Senior PHP Developer

[все вакансии](#)

Доработать интернет-магазин на Drupal (вёрстка/прогр...

Нужен сайт + приложение Ios/Android

Требуется создать интернет магазин (дизайн отрисован...

Написать/переписать слайдер для работы в >IE10 (или ...

[все заказы](#)